



Interaktivita v kontextu digitálních médií

Definice

- Something is interactive if and only if it (1) is responsive, (2) does not completely control, (3) is not completely controlled, and (4) does not respond in a completely random fashion.
- Aaron Smuts. What Is Interactivity?. *The Journal of Aesthetic Education*, Volume 43, Number 4, Winter 2009, pp. 53-73 (Article).

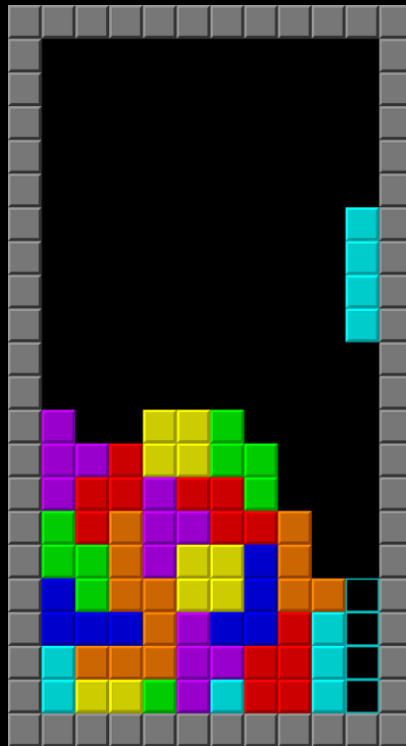
Estetický prožitek interaktivního umění

- Článek: Katja Kwastek - Immersed in Reflection?: The Aesthetic Experience of Interactive Media Art - <http://www.immersence.com/publications/2016/2016-KKwastek.html>
- interaktivní mediální umění vyžaduje fyzickou participaci návštěvníka
- kognitivní aktivita u klasického umění x fyzická realizace díla
- intenzivní imerzivní prožitek
- Char Davies - Osmose (1995) - <http://www.immersence.com/osmose/>

Druhy imerze



Senzomotorická



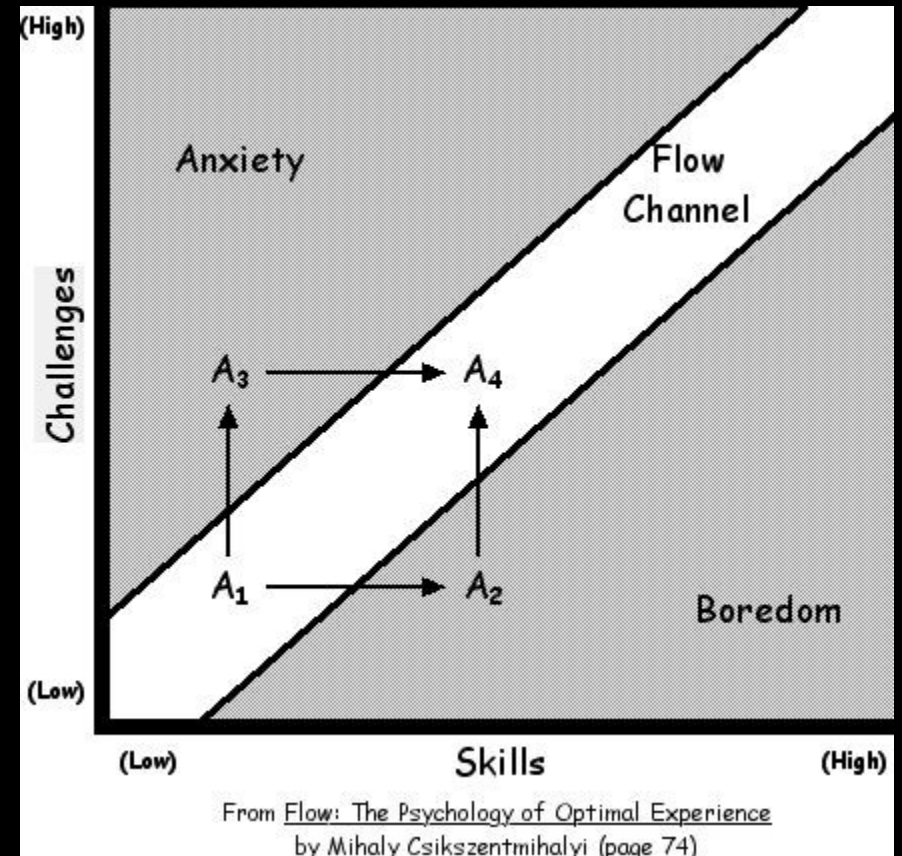
Kognitivní



Emocionální

Flow

- důležitý aspekt interakce s dílem - pojem flow
- Autor pojmu - Mihaly Csikszentmihalyi
- „[stav] v němž jsou lidé tak ponořeni do určité činnosti, že nic jiného se jim nezdá důležité. Tento prožitek je sám o sobě natolik radostný, že se ho lidé snaží dosáhnout dokonce i za velkou cenu.“ - Csikszentmihályi, Mihály. Flow: o štěstí a smyslu života. Praha: Portál, 2015, s.14.
- ponoříme se do nějaké činnosti, jedna akce plynule navazuje na druhou, naše vědomí ustupuje do pozadí



Estetická distance x fyzická akce a imerze

- Edward Bullough – teorie estetické distance – předpoklad pro estetický prožitek a poznání díla
- můžeme zaujmout dva různé postoje k určitému jevu:
 - a) praktický - jak lze využít daný jev pro naše potřeby a cíle
 - b) estetický - odstup od jevu, vnímání estetických kvalit



- Hans-Georg Gadamer - estetický prožitek uměleckého díla jako transformace recipienta
- "An artwork is not an object completely independent of the spectator yet somehow given over to the spectator for his or her personal enjoyment. To the contrary, the game analogy suggests that the act of spectatorship contributes to enhancing the being of the artwork by bringing what is at play within it to fuller realisation. The spectator just as much as the artist plays a crucial role in developing the subject-matters that art activates. The aesthetic spectator is swept up by her experience of art, absorbed in its play and potentially transformed by that which spectatorship helps constitute."

- Stefan Schemat - Wasser (2004)



- The Manual Input Workstation - Tmema (Golan Levin and Zachary Lieberman), 2004
- <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2225>



- obě díla vyžadují naši fyzickou akci
- během interakce s oběma díly participant přepíná mezi flow a reflexí
- estetická zkušenost s interaktivními médii je charakterizována oscilací mezi ponořením do díla a kritickým odstupem

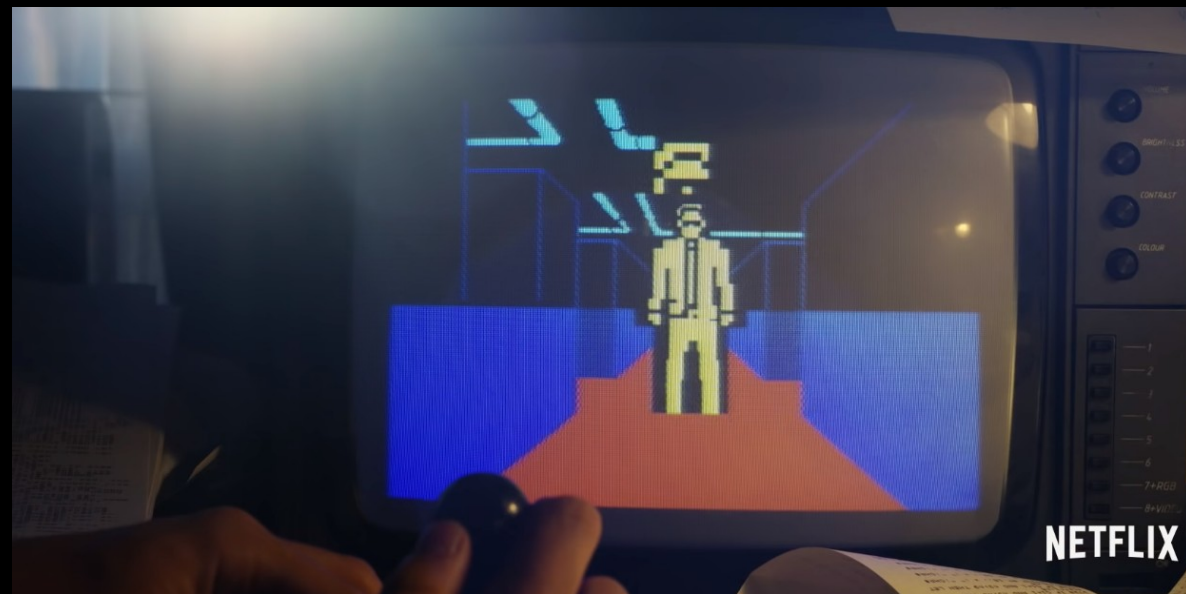
Interaktivita jako iluze a manipulace?

- Lev Manovich – Iluze, narativ, interaktivita – kniha Jazyk nových médií
- Pro nová média typická oscilace mezi iluzí a upozorňováním na médium – zcizovací efekt
- Interaktivní zážitek uživatele je často konstruován jako série opakovaných posunů
- Nový typ realismu – metarealismus
- mýtus interaktivity - interaktivita tu byla vždy

- ON TOTALITARIAN INTERACTIVITY (notes from the enemy of the people) - Lev Manovich (1996) - http://manovich.net/content/04-projects/017-on-totalitarian-interactivity/14_article_1996.pdf
- interaktivní instalace reprezentují pokročilou formu manipulace uživatele (iluze kontroly a volby)
- náš pohled na nová média se liší dle naší historické zkušenosti (východ x západ)
- interaktivní umění chápe interakci v doslovném významu, ztotožňuje ji s fyzickou interakcí mezi dílem a divákem
- ztotožnění mentálních procesů (asociace, paměť) s logikou a funkcemi nových médií
- není zde prostor pro naše vlastní psychologické dotváření díla

Interaktivní filmy a počítačové hry

- Filmy a počítačové hry, které kriticky reflektují svou interaktivní povahu
- Bandersnatch (2018)
- <https://www.netflix.com/cz/title/80988062>



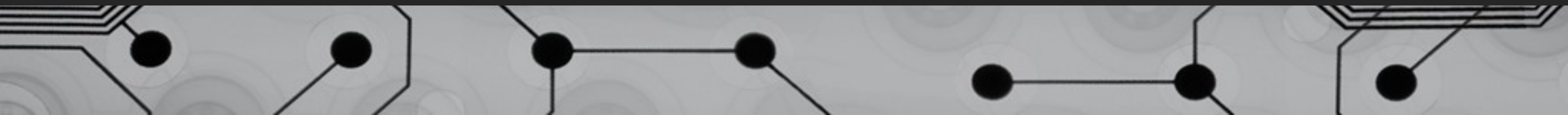
- Stanley Parable (2013)
- <https://www.youtube.com/watch?v=lnV7vOEhIOc&t=95s>





Strategie interaktivität

Dieter Daniels

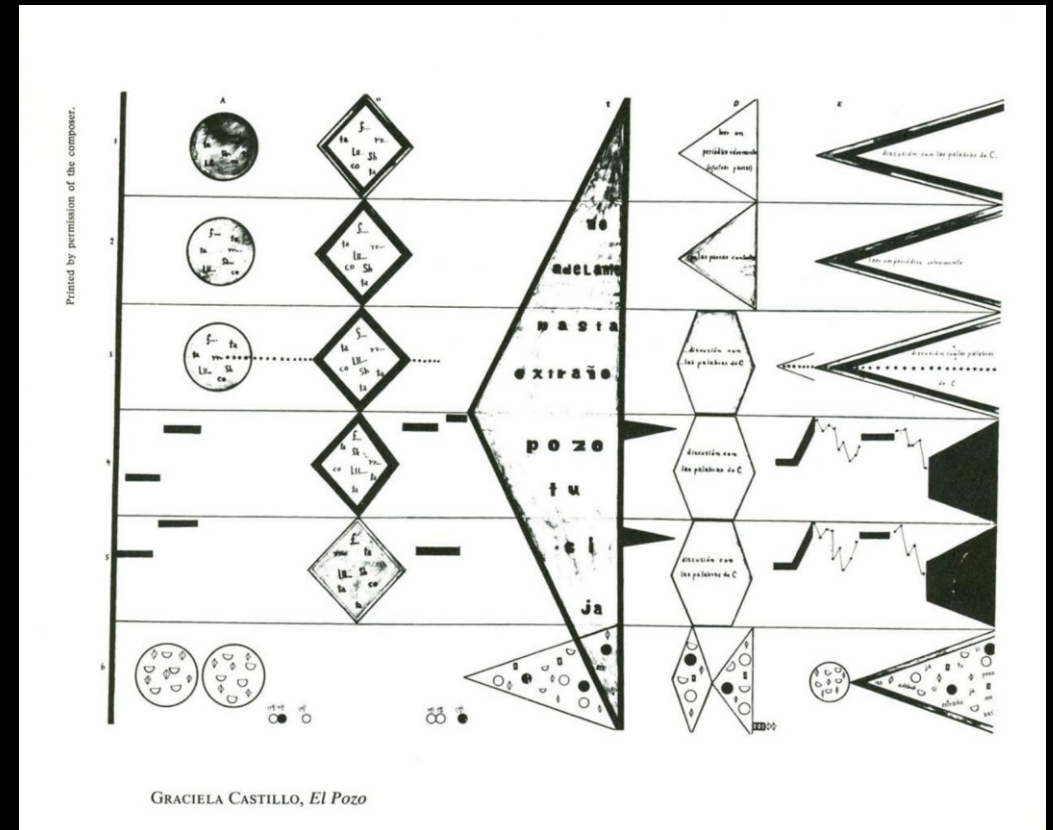


Recepce jako participace – leitmotiv modernismu

- dílo vyžaduje participaci diváka
- díla nechávají prostor pro imaginaci, recipient doplňuje mezery v díle
- Stéphane Mallarmé - idea kreativního čtení, představa procesuálního díla, které se neustále mění
- Technická média (obraz, hudba) – zachytí vždy něco navíc, vedlejší efekty stimulují imaginaci recipienta
- Walter Benjamin – termín optické nevědomí

Od participace k interakci

- Fyzická interakce s dílem
- John Cage – Grafické partitury
- Skript se stává základem uměleckých happeningů



Ideologie nebo technologie – Brecht nebo Turing

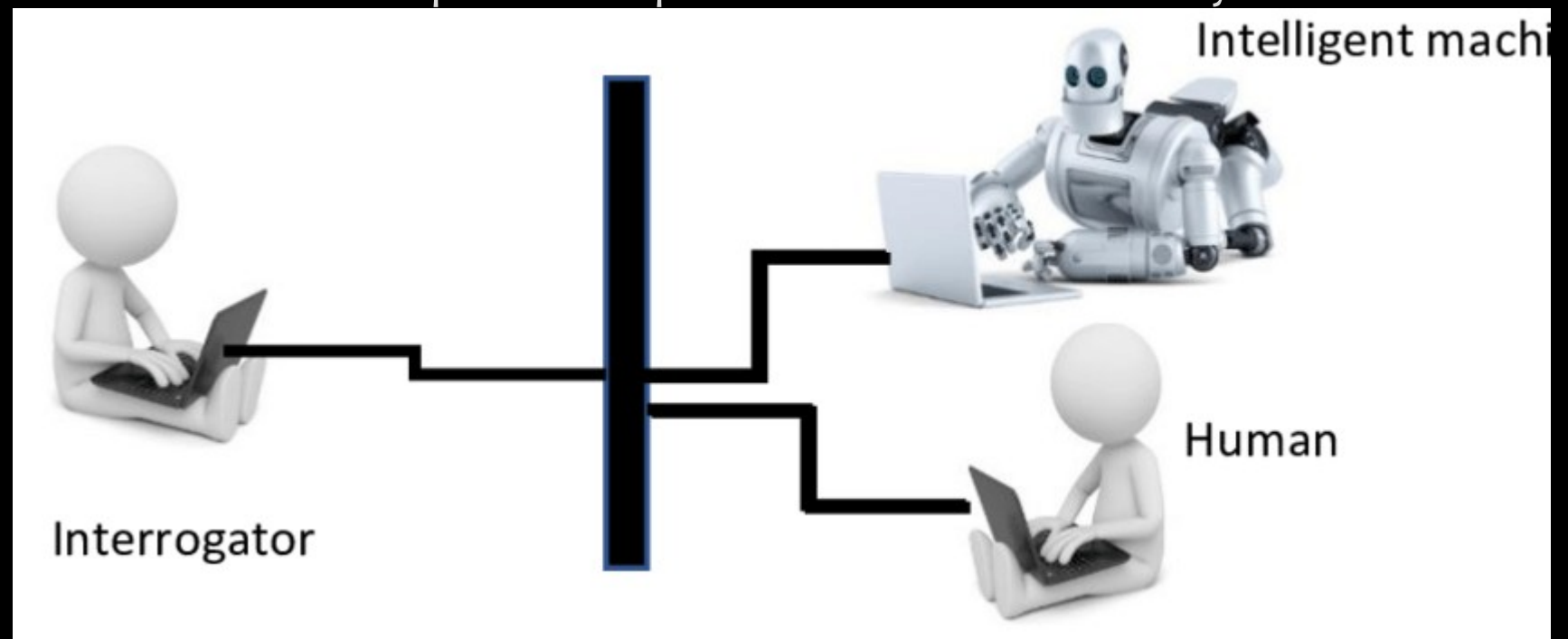
- dva základní pohledy na interakci:
- interakce mezi lidmi (sociální vědy – komunikace)
- mezi člověkem a strojem (technická kategorie - interaktivita)

- 30. léta – debaty o interakci – řeší se dvě témata:
 1. analýza ideologie mezilidské komunikace, kterou zprostředkovávají média (Brecht)
 2. technologická uskutečnitelnost komunikace mezi strojem a člověkem (Turing)

- Bertold Brecht – text Rádio jako nástroj komunikace
- Lindberghflug (1929) - <http://www.medienkunstnetz.de/works/bertold-brecht/audio/7/>



- Alan Turing – Otázka: Mohou stroje myslet?
- Teorie imitační hry – Turingův test – Poznáme, kdo je počítač a kdo je člověk na základě textové komunikace?
- Výzkum komunikace mezi člověkem a počítačem prostřednictvím šachové hry



- Brecht – kritická analýza mediální komunikace
- Turing – technologický rozměr interakce
- Tyto odlišné pohledy se rozvinuly do samostatných vědních oborů – informační věda a mediální studia
- Koncept interaktivity – překrývání ideologie (mediální studia) a technologie (informační věda)

Otevřené nebo uzavřené systémy - Bill Gates nebo John Cage

- Upřednostnění softwaru před hardware: „Programs instead of instruments’ or ‘software, not hardware.,,
- Odlišné chápání interactivity.
- John Cage – svobodná interakce, otevřené dílo, volná interpretace hudební partitury
- Bill Gates – uzavřený software, nepřístupný kód, determinovaný způsob užití softwaru
- Princip uzavřenosti (Gates) x princip otevřenosti (Cage)

Proměna chápání interaktivity – 60. léta

- Cíle uměleckých avantgard:
 - a) zrušení hranice mezi médii
 - b) zrušení hranice mezi autorem, divákem
 - c) politický rozměr umění (aktivismus)
 - d) otevřená interakce
- Tvorba happeningů, intermediálních děl
- model otevřené interakce byl aplikován i na nová média

- Mění se pohled na média v 70. letech – nástroj politického aktivismu
- Hans Magnus Enzensberger - *Constituents of a Theory of the Media* (1970) - emancipační potenciál nových technologií, non-hierarchická komunikace, každý může komunikovat s každým
- Časopis *Radical Software* (1970) – videokamera jako prostředek pro prosazování názorů, reflexi společenských problémů, přeprogramování společnosti
- hackerské hnutí se v 60. letech – průzkum komunikace člověka a stroje, počítač jako partner pro kreativní tvorbu
- "You can create art and beauty on a computer. Computers can change your life for the better."

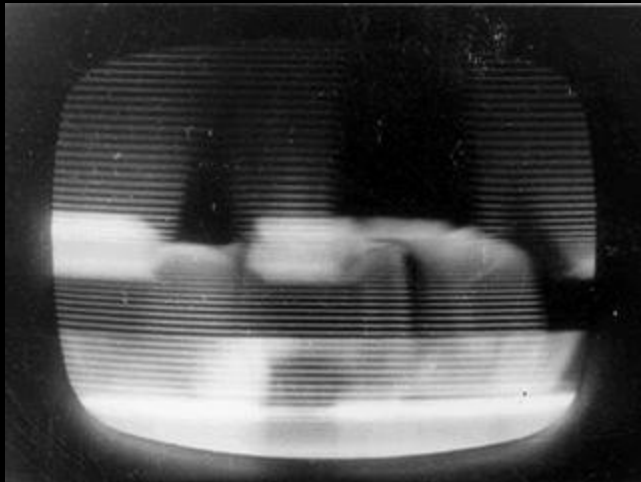
- 70.léta - média jako instrumenty pro změnu společnosti x 90.léta - sociální a kulturní proměny chápány jako výsledek působení nových technologií
- 90. léta - interaktivita definováno pouze skrze elektronická média
- apolitický koncept interaktivity
- Mobilizační síla nových médií jako jedna z důležitých strategií reklamního průmyslu
- Avantgardní umělci rozvíjeli nová způsoby užití technologií, které se později staly běžnou součástí médií

Interaktivní díla využívající média (50. a 60. léta)

- John Cage – průzkum šumu, přirozených zvuků
- Dílo 4:33 (1952)
- Imaginary Landscape No. 4 (1951) - <https://www.youtube.com/watch?v=AoBNsBlzQII>



- Nam June Paik - Exposition of Music—Electronic Television (1963)
- <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/video/1/>



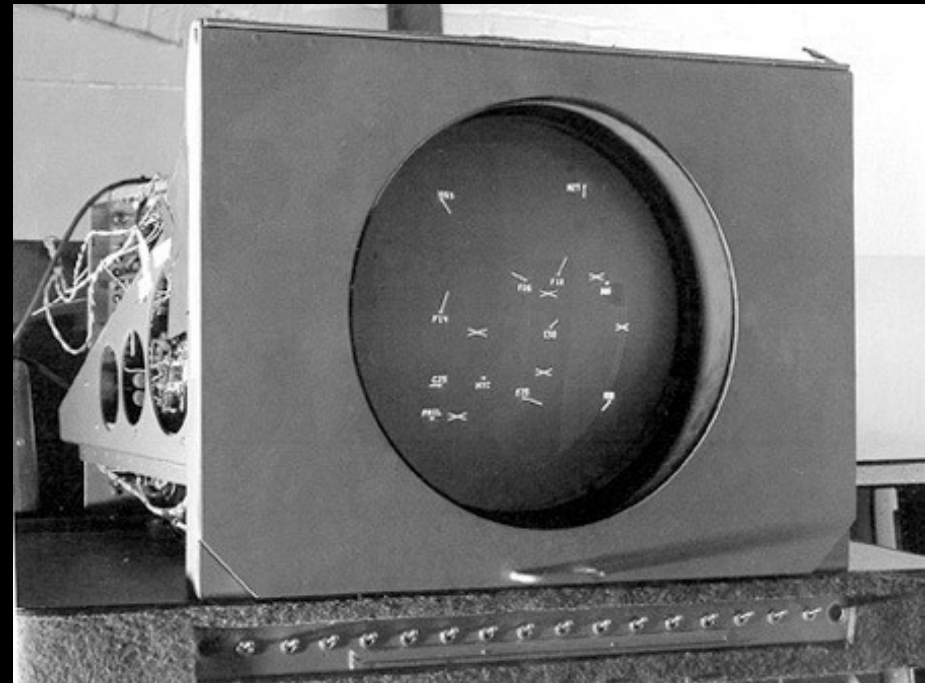
Interaktivní díla využívající nebo reflektující média (70. léta)



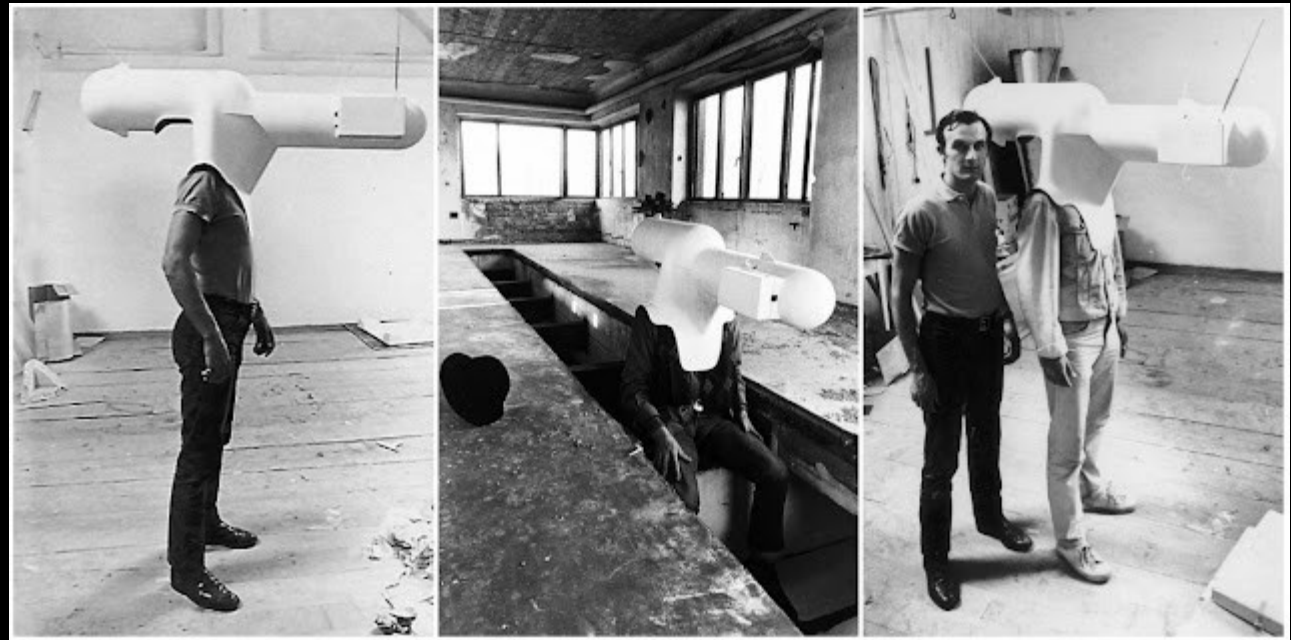
- proměny děl v 70. letech - tzv. „closed-circuit installations“
- Instalace, které rozvíjí kritický pohled na média
- Divák omezován a kontrolován
- Témata: mediální manipulace, dohledu, spektaklu
- Bruce Naumann - Live-Taped Video - Corridor (1970) - <https://www.youtube.com/watch?v=5ujlefWcY-w>
- Valie Export - Tapp und Tastkino (1968) - <https://archive.org/details/touch-cinema>

Fikce a technologické realizace kyberprostoru

- Reálné vynálezy:
- Whirlwind – první počítač s displejem (1951)
- Ivan Sutherland – první virtuální realita (1968)
<https://www.youtube.com/watch?v=Hp7YgZAHLos>
- Digitální síť ARPANET (1969)

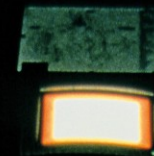
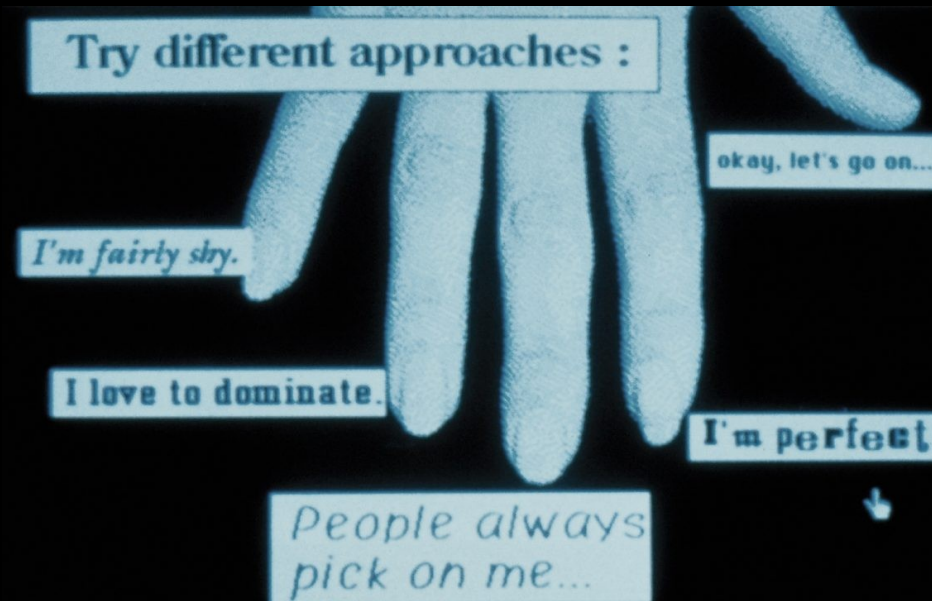


- Fikce :
- Donald Sutherland - koncept Ultimate display (1965)
- Oswald Wiener – The Improvement of Central Europe (1969) – koncept bioadapteru
- Nicolas Schöffer - manifest The Future of Art (1968)
- Cyberpunk 80.léta
- Koncepty VR – Jason Lanier, Howard Rheingold



Typologie interaktivních mediálních děl v 80. a 90. letech

- **1. Interaction with a video story through multiple options**
- Interaktivní příběhy vyprávěné prostřednictvím spojení videa a počítače
- Lynn Hershman - Lorna 1982 - <https://zkm.de/en/media/video/lynn-hershman-leeson-lorna-1979>
- Deep Contact (1984-1989)



- **2. Interaction with a closed data world through which the viewer can navigate**
- [Jeffrey Shaw - Legible City \(1988-1991\) - https://www.youtube.com/watch?v=61l7Y4MS4aU](https://www.youtube.com/watch?v=61l7Y4MS4aU)
- [Jeffrey Shaw - projekt The Virtual Museum \(1992\) - http://www.medienkunstnetz.de/works/the-virtual-museum/video/1/](http://www.medienkunstnetz.de/works/the-virtual-museum/video/1/)



- **3. Interaction between body and data world**

- kolektiv ART + COM - Zerseher (1990–91) - <https://www.youtube.com/watch?v=Gq79PW4hIGw>
- David Rokeby - Very Nervous System (1982 -1995) - <https://www.youtube.com/watch?v=qdTVQWpH7Mg>
- Ulrike Gabriels - instalace Breath (1992) - <https://www.youtube.com/watch?v=gtooUQHGq6w>

- **4. A data system with momentum that is enhanced through interaction**
- Peter Dittmar - The Wet Nurse (1992-)
- Christa Sommerer and Laurent Mignonneau - A-Volve (1994)
- <https://www.youtube.com/watch?v=oWG4...>



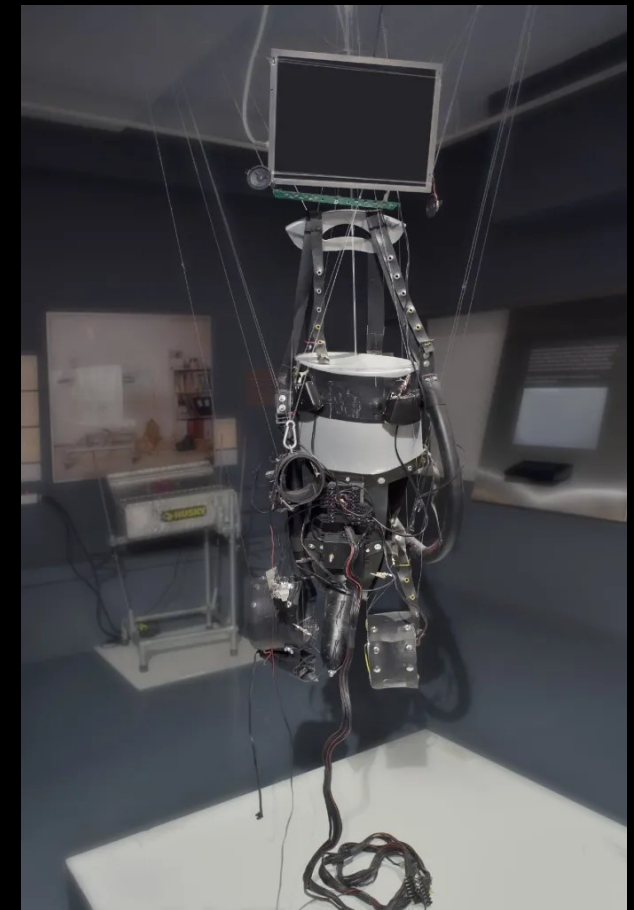
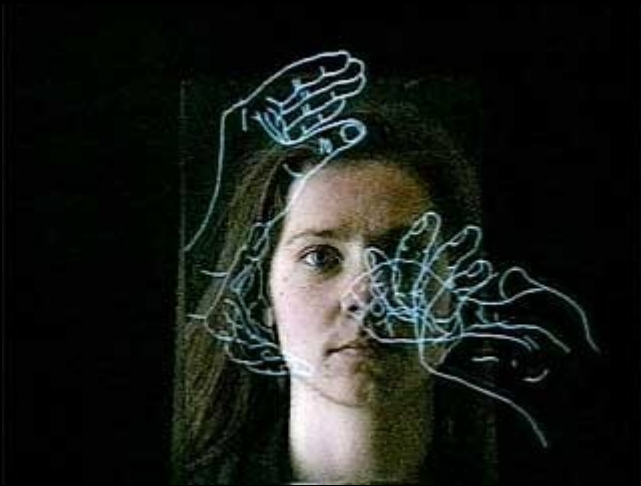
- **5. Dialogue-based models**

- Agnes Hegedüs - Between the Words (1995) -

<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/between-the-words.html>

- Kirk Woolford a Stahl Stenslie – CyberSM

- <https://stensliehome.wordpress.com/2017/02/27/cybersm/>



- **6. The “exemplary viewer”**
- Divák dotváří dílo, vstupuje do něj, dává mu tvar
- Osamělost účastníka ve virtuálním prostoru
- Divák se vidí v reálném i virtuálním světě
- Rosalind Krauss - video narcissus

- **7. Approaches toward collectivity in media space**

- Projekt Van Gogh TV (1992) - https://www.youtube.com/watch?v=FdAQ5M_L9Bw
- Knowbotic Research group - Dialogue with the knowbotic south (1994)
<https://www.youtube.com/watch?v=dJ3ZbD5uGkE>



Interaktivita a internet

- Příchod webu v 90.letech
- Proměna chápání kyberprostoru – komunikační struktura
- Vize v rané fázi internetu - společná komunikace a participace na politických a uměleckých projektech
- Electronic Cafe - Kit Galloway a Sherrie Rabinowitz (1984) - <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/electronic-cafe.html>
- Počátek net artu (raná 90.léta) - snaha vytvořit vlastní platformy pro diskuzi, sdílení a tvorbu webových děl - Wolfgang Stahle - The Thing (1991) - <https://anthology.rhizome.org/the-thing>
- The File Room (1994 -) - Antoni Muntadas - <http://www.thefileroom.org>

- net art se během 90.let posouvá od optimismu v novou komunikační platformu ke kritice média s jeho rostoucí komercializací
- Joachim Blank a Karlheinz Jeron - Dump your trash (1998) – koncept recyklace informací -
http://blankjeron.com/information.recycling_WORK_DESCRIPTION/1998_dump_your_trash/dyt070400.pdf
- Carnivore (2006-2016) - Radical Software Group
- <http://r-s-g.org/carnivore/>
- kriticky přehodnoceny vize 90.let týkající se technologické interaktivity, kterou přinesl internet



- všechny experimenty s médii, které prováděli umělci nebo aktivisté od 60.let do současnosti, přinesly stejné výsledky (komercializovány)
- Opakované snahy rozvinout dosud skrytý potenciál technologických médií
- Umělecké utopie participativního a později interaktivního umění využila masová média k tomu, aby ještě více umocnila konzumerismus
- Vito Acconci – Recording Studio From Air Time (1973) - https://ubu.com/film/acconci_airtime.html
- Část ideálů mediální avantgardy přešla do digitálního folklóru