

Locative media,

je souhrnné označení pro navigační, telekomunikační přístroje a kartografická internetové aplikace. Více než samotných technologií, se toto označení týká sociologického a uměleckého zkoumání, které je s jejich vývojem a každodenním užitím spojeno.

Současné umění a Locative media,

umělecké projekty experimentující s Locative médií jsou ve velké míře založené na spolupráci větší skupiny lidí. Konceptem těchto projektů je rozvoj zkušenosti s prostorem města, nebo volné krajiny. Dále pak zkoumání určitých vzorců chování, nebo mapování společensko-ekonomických sil. Avšak samotné užití vzorců v rámci Locative médií je sporné. Užití vzorců činí jejich výrazové možnosti omezenými.

Často se účastníci projektu stanou jen zpracovateli určitého vzorce předepsaného chování. Výsledek tohoto předepsaného chování pak vyhodnotí program a doručí ho zpátky tomu, kdo vzorec prováděl, nebo ho zpracuje jako mapu. Ta se pak uveřejní v galerii, nebo na webových stránkách projektu.

Pokud je dílo závislé na kódu, jaký je pak rozdíl mezi Locative media a rozvojem softwaru? Vystává tak otázka, kde jsou Locative media skutečně uměleckou praktikou, a kde jen propagací nového softwaru. Tuto otázku nelze zodpovědět všeobecně. Je nutné posuzovat jednotlivé projekty zvlášť.

Většina locative media projektů se skládá ze dvou částí. Z živé akce a ze záznamu akce. Mapa je tu pak často specificky-uměleckou formou záznamu. Ta, více než statické body, zachycuje v čase pomíjivé procesy, vypovídající o vztahu člověka k určitému místu, nebo objektu.

Z historického hlediska Locative media projekty připomínají experimenty Situacionistů z padesátých let.

Situacionisté také vytvářeli mapy pomíjivých situací, nebo procesů. Byla pro ně formou vyjádření, ve kterém prezentovaly svůj osobní vztah k událostem ve městě, nebo k dění se samotným městem. Například Naked City (Guy Debord, 1957) upravená mapa Paříže, kde jsou šipkami propojené části města, určené k zániku. Výsledkem je mapa, která funguje nikoliv podle topografického rozložení prostoru, ale na základě síťového principu. Locative média fungují obdobně. I u nich existuje určitá databáze tvořena pozemními mapami, ze které si na základě vlastní volby vybíráme sami kategorie, o kterých chceme zjistit informace. Například u GPS navigace si uživatel sám vybírá způsob vizualizace prostoru. Sám určuje

body, které chce v mapě znázornit. Má přístup nejen k informacím o urbánní, geografické podobě místa, ale i k proměnlivým jevům jako je aktuální stav počasí, nebo průběh dopravního provozu.

Umělecké projekty založené na Locative médiích.

Projekt BIO MAPPING (Christian Nold, 2004) Několika dobrovolníkům se po dobu jednoho dne měří nepatrné tělesné změny, ke kterým dochází během emočních výkyvů. Kromě těchto změn se zaznamenávají i jejich lokace na místech, na kterých k nim došlo. Vznikne tak mapa emočních změn s jejich přesnou geografickou lokací. Technologicky je tento projekt založen na GPS navigaci, která je napojená na GSR, což je systém k měření termoelektrické resistance kůže, užívaný jako detektor lži. GPS navigace nahrává mapu pohybu dobrovolníka a GSR systém umístěný na jeho těle měří, jak se na konkrétních místech cítil, lépe řečeno, zda-li z biologického hlediska došlo k výkyvům v jeho chování. Na konci je dobrovolník konfrontován s výslednou mapou. Autor projektu se tímto snaží zjistit, jak se promění naše vnímání prostředí, když si budeme vědomi vlastních i cizích tělesných stavů.

Projekt MILK (Esther Polak, Leva Auzina, 2005) vítěz ceny Golden nica (Ars Electronica, 2005) zkoumá cestu mléka od malé farmy v Litvě až na stůl spotřebitele. Mapa, která tak vzniká, ukazuje souvislosti, jak se v dnešní globální společnosti mléko z rurální části Litvy stane luxusním holandským sýrem. Ačkoliv samotní tvůrci tento projekt viděli jako oslavu romantického krajinářského umění (Tuters & Varnelis, 2006), nelze se ubránit silnému dojmu z toho, jak médium mapy dokáže vystihnout proměnu osobní věci na komoditu globálního trhu. Mapa zde funguje jako svědek proměny, propojuje zde objekt s jeho minulostí, s jeho příběhem.

Projekt DRIFT. (Teri Rueb, 2005) Site specific dílo 2 km x 2 km. Oblast pláže je pokrytá zvukovým interaktivním polem, které se aktivuje přítomností GPS navigace. V tomto interaktivním poli jsou pak body, které signál GPS navigace vyruší a zároveň skrze bezdrátové připojení (WIFI) spustí nahrávky úryvků básní a textů o cestování, ztracení se a hledání.

Od té doby, co GPS navigace určují naši přesnou polohu, putování krajinou přišlo o důležitý rozměr bloudění, které k cestování přece patří.

Seznam zdrojů:

POLAK, Esther, AUZINA, Leva. *Milk* [online] [cit.2009-17-08].
<<http://www.milkproject.net/en/fla/main.html>>.

RUEB, Teri. *Drift*. [online] [cit.2009-15-03].
<<http://www.terirueb.net/drift/index.html>>.

NOLD, Christian. *Biomapping*. [online] 2007 [cit.2009-17-08].
< <http://www.biomapping.net>>.

TUTERS, Marc ; VARNELIS, Kazys. *Beyond the locative media*. [online]. 2006 [cit. 2009-15-08].
Dostupné z <http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media>.

FRIELING, Rudolf. *Das Archiv, die Medien die Karte und der Text*. [online] 2005 [cit. 2009-17-08].
Dostupné z <<http://www.medienkunstnetz.de/>>

FUSCO, Coco : *Questioning the Frame: thoughts about maps and spatial logic in the global present*. [online] 2004 [cit. 2009-17-08].
Dostupné z <<http://www.inthesetimes.com/article/1750/>>.