



Podobnosti s vybranými dokumenty

17 %

Zkoumaný dokument

Agenda	Studijní materiály
Jméno souboru	428886-Bibel_Bystrík-bibel-strategie-interaktivity.docx
Změněno	27. 5. 2015 12:58, Bystrík Bibel
URL	https://is.muni.cz/auth/el/1421/jaro2015/IM125cv/ode/ode_54735722/428886-Bibel_Bystrík-bibel-strategie-interaktivity.docx
Informace o souboru	https://is.muni.cz/auth/plag/04678a8b04035aec/

is.muni.cz, 7. června 2015 12.58

Podobnosti se v průběhu času mění, doporučuje se kontrola on-line.

Seznam vybraných podobných dokumentů:

	Agenda	Studijní materiály
	Jméno souboru	eco-poetika-resume.docx
17 %	Změněno	29. 10. 2013 09:18, Bystrík Bibel
	Informace o souboru	https://is.muni.cz/auth/plag/2b6bdeb0c5c1539b/?noplag=1
	Podobnosti	https://is.muni.cz/auth/podob/04678a8b04035aec/2b6bdeb0c5c1539b/

Podobné pasáže s výše uvedenými dokumenty jsou vyznačeny červeně

Bystrík Bibel

UČO:

428886

Stratégie interaktivity v mediálním umení

Umerto Eco: Otvorené umelecké dielo

Umberto Eco definuje pojem „otvorené umelecké dielo“ ako dielo buď zdanlivo materiálne nedokončené

- čakajúce na interpreta aby ho dokončil (Uvádza príklady hudobných kompozícií napr. Klavierstück

XI od Karlheinz Stockhausena.), alebo ako dielo, ktorého otvorenosť spočíva v nemožnosti jeho

jednoznačnej interpretácie - čaká aby si ho každý interpretoval sám a našiel v ňom svoj vlastný význam.

Prvé kroky ku vzniku otvorených umeleckých diel zasadzuje do obdobia baroka. Ukončenie cesty

nachádza v básnickom symbolizme druhej polovice 19. storočia. Symbol ustanovuje ako prostriedok

vytvárania neurčitosti a tým pádom možnosti voľnej interpretácie. Ako príklad symbolického diela,

ktoré doťahuje voľnosť interpretácie na maximum uvádza Joycovho Ulyseesa a jeho posledné dielo

„Plačky nad Finneganem“.

Ďalej definuje pojem „umelecké dielo v pohybe“ - definuje ho ako dielo schopné naberať rôzne hmotné, ešte nerealizované štruktúry. Ako príklad uvádza Calderove „Mobiles“, alebo budovu

fakulty architektúry v Caracase. Za prvotný pokus o umelecké dielo v pohybe považuje nedokončenú knihu

Stephana Mallarmého „Livre“.

Eco tvrdí, že spôsob ktorým sa v každej historickej epoche štrukturalizujú umelecké formy odráža

spôsob akým veda a kultúra všeobecne v danej epoche vníma realitu.

Uzavreté stredoveké dielo s jeho jednoznačnou interpretáciou odráža stredoveké vnímanie sveta ako

niečoho jasne daného hierarchicky určeným systémom presných poriadkov.

Tvrdí, že v dnešnom kultúrnom kontexte, kde dvojhodnotová logika už nie je jediným spôsobom poznania je pochopiteľné, že sa objavuje umelecké dielo bez jednoznačnej správnej interpretácie

danej autorom.

Problémy z rôznych oblastí modernej kultúry si navzájom odpovedajú a tvoria spoločné prvky nového

obrazu sveta.

Otvorenosť a dynamika umeleckého diela pripomínajú charakteristické pojmy kvantovej fyziky,

alebo

situácie z einsteinovskej fyziky.

Otvorené umelecké dielo autor poskytuje interpretovi bez toho aby vedel o jeho finálnej podobe, napriek tomu, ale on sám zformoval a určil možnosti jeho interpretácie. Tým pádom sa stále jedná

o jeho dielo a nie len o skupinu náhodných prvkov, ktoré môžu nabráť ľubovoľnú formu.

Dieter Daniels: Strategies of Interactivity

Daniels vo svojom texte zaznamenáva a popisuje rôzne pohľady a názory na interaktivitu. Počínajúc modernistami devätnásteho storočia, umením nových médií poslednej dekády končiac. Podáva komplexný pohľad na vývoj interaktivity, ako konceptu. Ilustruje ho desiatkami diel, citácií a odkazov na rôzne štúdie. Ďalej sa venuje otázke, či je interaktivita technológiou, alebo ideológiou.

Odráža sa od Duchampa a jeho konceptu „umeleckého koeficientu“ a prirovnáva ho k neperfekciám vznikajúcim vo fotografii, či filme. Ako centrum svojej tvorby ich použil John Cage. Ako dielo Daniels spomína Imaginary Landscape No.4 z roku 1951. Technologické média, so svojím vedľajším efektom prenosu viacej informácii, ako tvorca pôvodne zamýšľal, Daniels považuje za centrálny spôsob tvorby, ktorá svojho „príjemcu“ stavia do participatívnej pozície.

Ďalej sa začína postupne venovať prechodu od participácie ku interakcii. Cagea nazýva predchodcom happeningu. Pri Kaprowovom Happeningu pokladá za centrálny faktor estetickéj skúsenosti komunikáciu participantov s rámcom akcie a ich komunikáciu medzi sebou.

Koncept interaktivity a jeho význam pre mediálne umenie ďalej skúma na pomedzí technológie a ideológie. Ako príklady mu slúžia John Cage a Bill Gates. Cage s konceptom interaktivity, ako rozpustenia hraníc medzi autorom, performanciou a publikom. Gates s Microsoftom, pre ktorých je interaktivita ekonomický a technologicky determinovaný vzor. Ako sa vyjadril sám Gates – užívateľov programujú rovnako ako počítače.

Daniels identifikuje dôvod kritického postoja Fluxusu, Happeningu a politických aktivistov šesťdesiatych rokov ku technológii. Súdobí hackeri a s nimi spojený etalón technického vývoja bol uzavretý sám do seba. Ako podľa hesla „umenie pre umenie“, zatiaľ, čo umelci tej doby s snažili umenie prepojiť so životom.

Tento postoj sa zmenil s nástupom mediálneho umenia a v deväťdesiatych rokoch sa kompletne obrátil. Mediálne technológie sa zdajú byť pôvodcom zmien a interaktivita je skoro exkluzívne definovaná pomocou elektronických médií.

Daniels ďalej vo svojom texte uvádza niekoľko typických modelov interakcie medzi človekom a strojom. Prikladá k nim umelecké diela a zároveň popisuje aj paralelný vývoj takejto interakcie mimo umeleckú sféru.

Za najdôležitejší efekt internetu a ďalších informačných technológií považuje Daniels príchod interaktivity do masových médií. Interaktivita sa posúva z módu človek-stroj znova na človek-človek. Pripomína, že myšlienka siete je omnoho staršia, ako technológia, ktorá ju tvorí. To vyvolalo znovuoživenie utopických predstáv zo šesťdesiatych rokov. Uvádza niekoľko utopických projektov, ktoré dlho nevydržali. Rovnako uvádza rôzne netartové diela, ktoré vznikli do roku 2003. Koncom deväťdesiatych rokov sa eufória z nových technológií zmenila na skepsu. Daniels uvádza Roberta Pfallera a jeho termín interpasivita. Popisuje interaktívne umenie, ktoré umožňuje nevytváranie estetického názoru. Pfaller to prirovnáva laughtracku v televíznych komédiách. Daniels pokladá otázku: „Má zmysel o interaktivite rozmýšľať z rozmeru umenia, alebo stačí poukazovať na jej vývoje vo forme interfacu, hardwaru, či softwaru?“

Čoraz väčšie prepletenie ľudskej spoločnosti a digitálneho spôsobuje prelýnanie ideológie a technológie. Technológia tvorí ideológiu a naopak. Prichádza nová ekonomika, ktorá berie osobné informácie, ako komoditu.

Liberálny potenciál médií funguje len v malých, sekludovaných „územiach“. Aj tak neprežije proti silám trhu. Vplyv masových médií sa permanentne nedá zmeniť vo veľkom rozmere.

Na konci svojho textu sa Daniels zaoberá myšlienkou, či sa niektoré umelecké stratégie a myšlienky preniesli do „digitálneho folklóru“. Pýta sa, či internet je priestor pre nového emancipovaného konzumenta, ktorý sám bude spoludizajnovať obsah? Môže internetový pluralizmus zachrániť umenie od totality?

Lev Manovich: On Totalitarian Interactivity

Text „On Totalitarian Interactivity“ publikoval Lev Manovich na svojej webovej stránke v roku 1996. Ako napovedá už samotný názov, text sa zaoberá pohľadom na interaktivitu, ako na niečo spútavajúce. Manovich popiera interaktivitu, ako oslobodenie diváka/účastníka. Popisuje ju ako manipuláciu. „Príchod mediálneho umenia je charakteristický zmenou z reprezentácie na manipuláciu.“ tvrdí Manovich. Vo svojom tvrdení sa odvoláva na Alexeia Shulgina a Borisa Groysa. Zároveň, však tvrdí, že tento typ analýzy interaktivity je špecifický pre východnú, post-sovietsku kultúru. Pre Západ je

interaktivita perfektným vehiklom pre idey demokracie a rovnosti. Pre Východ je formou manipulácie – umelec využíva vyspelé technológie, aby uplatnil svoju vôľu na ľudí.

Západní umelci dôverujú technológiám a ťažko sa vyrovnávajú s nefunkčnosťou technológie.

Post-komunistickí umelci naopak rozoznávajú technológiu, ako niečo, čo nikdy nebude správne fungovať, tak ako bolo pôvodne zamýšľané.

Manovich sa ďalej venuje podstate internetu a odmieta idealizovaný Západný pohľad na túto technológiu. Ironicky sa vyjadruje na úžas a nadšenie vyvolané „digitálnou revolúciou“.

Tvrdí, že interaktívne bolo všetko klasické a moderné umenie. Nútilo diváka/pozorujúceho doplniť chýbajúce časti – literárne elipsy, chýbajúce časti v modernistických malbách. Kompozícia obrazu, či filmu núti diváka pohybovať očami a v prípade skulptúry je to dokonca pohyb celým telom.

Počítačové, interaktívne umenie z interaktivity robí čisto fyzický akt, reprezentovaný zmačknutím gombíku. Psychologickú interaktivitu odstraňuje. Psychologické procesy, ktoré sú nutné na pochopenie akéhokolvek textu, či obrazu sú mylne identifikované so štruktúrou interaktívnych linkov. Manovich toto stotožňuje s moderným trendom externalizácie vnútorného života.

Samotný princíp nových médií – linky, sú zobjektívizovaním ľudského myslenia. Spájajú myšlienky, obrazy, spomienky... Interaktívne média nás nenechávajú pozeráť na obraz a nasledovať naše vlastné asociácie. Namiesto toho, sa kliknutím na obrazovku, presunieme k ďalšiemu a ďalšiemu obrazu. Týmto spôsobom sledujeme predprogramované, už objektívne existujúce asociácie. Štruktúru cudzej mysle máme prijať za svoju vlastnú.

Industriálna spoločnosť a jej kultúrne technológie – móda a kino, nás nechávali identifikovať sa s telesným obrazom niekoho iného. Informačný vek nás ponecháva identifikovať sa s mentálnou štruktúrou niekoho iného.

Lev Manovich: Interaction as an Aesthetic Event

Text „Interaction as an Aesthetic Event“ sa zaoberá zmenou paradigmy priemyselného dizajnu počítačov a elektroniky všeobecne, ktorá nastala na prelome tisícročia. V texte využíva Manovich na ilustráciu svojich tvrdení celý rad zariadení, ktoré sú z dnešného pohľadu (2015) už zastaralé.

Text z roku 2007 ponúka prognózy – pre zvýšenie hodnoty textu, by ich bolo dobré aplikovať na dnešné produkty.

Do deväťdesiatych rokov bola interakcia s informačnými technológiami čisto pracovnou záležitosťou.

To sa však zmenilo a ľudia začali dochádzať do styku s rovnakými strojmi z profesionálnej a zároveň aj osobnej stránky. To tieto stroje zmenilo na konzumné objekty a s touto zmenou prišla aj zmena ich estetiky. Namiesto modernistického „forma nasleduje funkciu“ nastáva „forma nasleduje emóciu“.

Pred touto zmenou vládla paradigma, že interface má byť neviditeľný. Dnes je tomu naopak.

Interakcia s interfacom je braná ako „udalosť“. Presne opačne, ako kedysi, keď išlo o jej zakrytie. Zmenu ilustruje na operačnom systéme OS X od Applu. Jeho interface bol zestetizovaný spôsobom, ktorý priamo apeluje a stimuluje zmysly užívateľa. Stal sa veľmi komerčne úspešným a Apple takto nastavil svojimi produktmi trend. Zanedlho sa naň napojili Sony, Nokia, či Blackberry. Samsung sa vďaka investíciám do dizajnu vyšvihol z neznámej firmy na svetovú značku.

Brenda Laurel v roku 1991 nazvala interface expresívnou formou a prirovnala ho k divadelnému performance. Interakcia by podľa nej mala viesť k príjemnému zážitku. Prirovnanie k divadlu Manovich ilustruje efektami pri zapnutí mobilu LG Chocolate. Rovnako ako v divadle, nastáva sekvencia efektov, ktoré sa postupne odvíjajú v čase. Stimulujú viaceré zmysly a vytvárajú komplexnú dramatickú skúsenosť.

Príkazové riadky, ako prvé interface, priniesli tovar – boli čisto funkčne zamerané. GUI prinieslo oproti nim do interfacu službu. Ďalším stupňom vývoja je zážitok. Vývoj interfacov je paralelný vývoju ekonomiky.

Manovich toto všetko ilustruje interfacom LG Chocolate. Ďalej sa venuje samotnej novej estetike zariadení (ako príklady využíva produkty Applu) a hľadá paralely v iných odvetviach. Nachádza ich v supermodernej architektúre. Rovnako ako produkty Applu sa tieto budovy snažia stať, čo najnenápadnejšími a vytvárajú pocit prázdneho média.

Dizajn počítačov a iných informačných technológií sa v poslednej dekáde stal čím ďalej, tým viac postavený na mobilite, flexibilitu a neobmedzenosti bez preddefinovaných hraníc. Manovich pripomína, že toto sú parametre, ktoré definujú moderný počítač aj teoreticky. Univerzálny simulačný stroj, ktorý svojím softwarom simuluje myriadu iných strojov. Nekonečne expandovateľný pomocou softwaru. Najst vizuálno-priestorovú podobu pre takýto meta-stroj považuje za výzvu pre súčasnú estetiku. Dizajn produktov Applu a ich supermoderná estetika bola v tomto podľa neho zatiaľ najúspešnejšia.

Záver

Text Umberta Eca, ktorý je zo všetkých najstarší, sa dá chápať, ako akýsi typ manifestu. Jeho zaradenie do šesťdesiatych rokov korešponduje so súdobými ideálmi otvorenosti, tvorenými, či už

Happeningom Alana Kaprowa, alebo dielami Johna Cage (ktoré, ale prekvapivo Eco nespomína). Danielsov Strategies of Interactivity je masívny prehľad, ktorý historicky začína v devätnástom storočí a končí prvými rokmi nového tisícročia. Ecovo Otvorené dielo neopomína. Obidva Manovichove texty sa dajú „nasadiť“ na tento text a dali by sa považovať za akési pokračovanie téz, ktoré Daniels uvádza.

V On Totalitarian Interactivity Manovich kritizuje mediálne umenie. Daniels vo svojom texte mediálne umenie ako reflexiu masových médií. Z tohto jasne vyplýva ich manipulatívna povaha. „Nechuť“, ktorú Manovich vyjadruje k digitálnym médiám, sa dá plno zaradiť do rozčarovania internetom a technológiami, ktoré do druhej polovice deväťdesiatych rokov vo svojom texte situuje Daniels.

Manovich v Interaction as an Aesthetic Event tvrdí, interaktivita sa stáva dôležitým aspektom konzumných prístrojov. Je to interakcia v zestetizovanej forme, čo ich predáva. Interaktivita, takto spadá do oblasti technologickej a zároveň však aj ideologicky-estetickej. Navzájom ich nie je možné oddeliť. Tému o prelínaní ideológie a technológie formuloval vo svojom texte Daniels. Interaktivita, ako nástroj kapitalistického trhu zas naplňa Danielsove tvrdenie o tom, že trh úspešne apropriuje a pohlcuje všetko – dokonca aj to, čo mu malo stáť v priamej opozícii.