



Podobnosti s vybranými dokumenty

28 %

Zkoumaný dokument

Agenda	Studijní materiály
Jméno souboru	419076-Danhel_Filip-reserse_-_tema_03_Strategie_interaktivita_v_medialnim_ume
Změněno	12. 5. 2015 13:47, Filip Daňhel
URL	https://is.muni.cz/auth/el/1421/jaro2015/IM125cv/ode/ode_54735719/419076-Danhel_Filip-reserse_-_tema_03_Strategie_interaktivita_v_medialnim_umeni.doc
Informace o souboru	https://is.muni.cz/auth/plag/8fb9c5c5b0124b60/

is.muni.cz, 29. května 2015 12.57

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

Seznam vybraných podobných dokumentů:

	Agenda	Studijní materiály
	Jméno souboru	esej_eco.doc
28 %	Změněno	28. 10. 2013 16:18, Filip Daňhel
	Informace o souboru	https://is.muni.cz/auth/plag/2cb19fe4af379a89/?noplag=1
	Podobnosti	https://is.muni.cz/auth/podob/8fb9c5c5b0124b60/2cb19fe4af379a89/

Podobné pasáže s výše uvedenými dokumenty jsou vyznačeny červeně

Téma 03: Strategie interaktivity v mediálním umění

Strategies of interactivity

Dieter Daniels

Na začátku textu autor připomíná známou větu Marcela Duchampa: "Osobní umělecký koeficient je jako aritmetický vztah mezi nevyjádřeným zamýšleným a nezamýšleně vyjádřeným", čímž se snaží vysvětlit, že žádné umělecké dílo nemůže působit na recipienta přesně tak jak umělec zamýšlel. Proto zastupuje názor, že dílo je přímo vytvořeno až recipientem, jeho uznáním či zavržením. Tyto názory také do jisté míry dokazují, že účast recipienta na uměleckém díle roste už před nástupem technických a elektronických médií v oblasti umění.

Dále autor píše o rozdílnosti přístupu k médiu ze dvou hledisek: Zatímco Bertold Brecht a Alan Turing chtěli s vidinou nových možností z původní distribuční funkce rádia vyvinout komunikační, John Cage jeho původní distribuční funkci plně využil ve své hudební kompozici aniž by jakkoliv narušil systém tohoto masového média.

Autor vymezuje 7 příkladů interakce mezi člověkem a strojem:

1. Interakce s videopříběhem skrze množství možností. Jedná se o typ díla z 80. let devatenáctého století. Smyčky krátkých videí nabízejí možnosti, jimiž lze postupovat v příběhu.
2. Interakce s uzavřeným prostředím, ve kterém se divák pohybuje. Toto je klasický typ trojrozměrné interakce - divák se pohybuje nezměnitelným prostředím, které může připomínat například prohlídku muzea.
3. Interakce mezi tělem a fiktivním prostředím. To je ideální a základní technika rozšíření vnímání a ustálení spojení mezi živým recipientem a nereálným prostředím.
4. Datový systém, jehož pohyb se posiluje interakcí s člověkem. V tomto případě se využívá byť jen základní okleštěné schopnosti stroje učit se.
5. Interakce na bázi dialogu. V rámci tohoto typu je důležitější interakce člověk-médium-člověk, než interakce člověk-stroj. Příkladem můžou být telekomunikační instalace s živým přenosem obrazem i zvukem.
6. Exemplární divák. Divák je postaven také do pozice performerera. Divák/performer je zapotřebí k dokončení díla - bez něj není dílo kompletní.
7. Kolektivnost v mediálním prostoru. Setkání dvou a více lidí ve fiktivním prostoru vytvořeném počítačem, ze kterého se tím stává sociální prostředí.

Poetika otevřeného uměleckého díla

Umberto Eco

Na začátku textu jsou uvedeny

čtyři příklady otevřeného uměleckého díla:

1. skladba „Klavierstück XI“ skladatele Karlheinz Stockhausena, která je napsána jako několik seskupení, jejichž posloupnost si interpret vybírá podle vlastního uvážení.

Svoboda interpreta**spočívá v možnosti volných kombinací.**

2. skladba „Sequenza per flauto solo“, ve které je pořadí tónů a dynamika dáa autorem,

ale délku

trvání každé noty ne. Svoboda interpreta zde spočívá v čase, který se rozhodne každé notě udělit.

3. skladba „Scambi“ skladatele Henriho Pousseura. V ní má interpret opět svobodu volby mezi

jednotlivými

úseky skladby. Na každý úsek potom

navazují dva jiné, mezi kterými potom volí.

4. skladba

„3. Sonáta pro klavír“ skladatele Pierra Eouleze. V první části interpret volí mezi deseti úseky

a pokračuje libovolnými.

V části druhé, která má pouze čtyři v obou směrech na sebe

navazující části, lze pouze zvolit počáteční úsek a směr pokračování.

Téma „otevřenosti“ a „uzavřenosti“ se tedy v estetice stalo předmětem diskuse. Na jedné straně jde o spleť komunikativních účinnů organizovanou tak aby bylo samotné dílo interpretem chápáno stejně jako umělcem.

Na straně druhé

se umělec snaží o to, aby dílo v každé nové

interpretaci znovu oživalo (každý nový interpret vnese do díla novou myšlenku a může být chápáno z

jiných perspektiv) a přitom zůstalo samo sebou. V tomto smyslu je tedy umělecké dílo forma

uzavřená, jakožto perfektně vyvážený organismus, ale také otevřená, protože může být inter-

pretována mnoha způsoby a přesto zůstává jedinečným.

Jak říká Pousseur:

Poetika „otevřeného“ uměleckého díla

usiluje o to, vyvolat v interpretovi „akty vědomé svobody“.

Teprve po odeznění romantismu

se v druhé polovině devatenáctého století objevuje

společně se symbolismem

vědomá poetika „otevřeného“ uměleckého díla. Říká, že je třeba zabránit

tomu, aby se vnucoval jediný smysl: prostor kolem slova, proměnlivost typografie, prostorové uspořádání textu přispívají ke vzniku jakési aury neurčitosti kolem slova, které potom může poukazovat na tisíc různých věcí. Dílo se tedy vědomě definuje jako otevřené vůči svobodné reakci

čtenářově. Dílo, které „naznačuje“ přijímá při každé interpretaci to, co čtenář přináší v podobě emotivních a imaginativních prvků.

Autor dále uvádí Brechtova dramata končící situací ambiguity - konkrétní

mnohovýznamnost sociální existence jakožto střet nevyřešených a po řešení volajících problémů. Dílo

je zde tak otevřené, jak může být otevřená diskuse: řešení je očekáváno, ale musí vyplynout z vědomé spolupráce publika. Tímto se otevřenost stává nástrojem revoluční pedagogiky.

Dál se autor v díle zabývá „uměleckým dílem v pohybu“. Jde o objekty se schopností se

opticky formovat jako stále nové. Například „mobiles“ Alexandra Caldery se v prostoru pohybují ve

vzduchu a neustále

„vytváří“

svůj vlastní prostor. Umělecké dílo v pohybu má užití i v průmyslovém

designu jako určité kusy bytového zařízení. Například sedadla s možností proměn nebo knihovny, jež

je možno rozestavit rozličným způsobem.

Jedním z pokusů o umělecké dílo v pohybu v oblasti

literatury, je „Livre“ Stephana Mallarmého.

Nepodařilo se mu ji dokončit, ale mělo jít o literární

pohyblivou stavbu, která nezačíná, ani nekončí. Dnešní „umělecké dílo v pohybu“ je spíše

prostředek, jenž usiluje o to, pěstovat senzibilitu a imaginaci bez potřeby být ceněno jako

skutečné umělecké dílo. Skýtá možnost pro mnohost individuálních zásahů, ale nenutí k tomu. Jde

spíše o pozvání včlenit se do procesu změny.

Umělec přesně neví, jakým způsobem bude jeho dílo dovedeno ke konci. Ví ale, že dílo

bude stále jeho vlastní. Možnosti, které nabídl, byly totiž už předem racionálně organizovány a orientovány. Na začátku uvedená díla, nebudou nikdy vypadat stejně, avšak nebudou ani ničím zcela

náhodným. Změnitelnost je u nich orientována a usměrňována.

Například

i slovník s tisíci slovy, dopis nebo jídelní lístek

jsou velice "otevřenými"

pro každý způsob kompozice, ale nejde o umělecké dílo. Otevřenost a dynamika uměleckého díla

spočívají v dávání se k dispozici pro konkrétní produktivní doplnění.

On Totalitarian Interactivity

Lev Manovich

V úvodu textu autor uvádí, že v rámci nových populárních médií v oblasti umění je divák umělcem manipulován. Manipulace je formou komunikace, které rozumí, je jim blízká a kterou dokáží ocenit. Divák s radostí plní úkony, které jsou mu nabízeny a nechávají jen minimum prostoru pro vlastní iniciativu. Vznik mediálního umění je tedy charakterizován změnou reprezentace v manipulaci.

Na interaktivitu je nahlíženo rozličně. Na západě je interaktivita považována za nositele demokracie a rovnosti, zatímco na východě je pouze jinou formou manipulace, ve které umělec pouze umocňuje totalitní nadvládu na ostatními, za použití pokročilé technologie. Západní mediální umělci berou technologie velice vážně a propadají zoufalství, když nefunguje tak, jak má. Naproti tomu post-komunističtí umělci nahlížejí na technologie jako na něco, co z principu nefunguje tak jak má, rozbije se a nesplňuje předem daný účel.

Všechny formy umění vždy vyžadovaly určitou míru interaktivity. Potřebovaly člověka k tomu, aby doplnil chybějící informace, posouval zrakem po plátně a vstřebával informace, nebo chodil z místa na místo v galerii. Počítačové mediální umění však bere interaktivitu doslova - vyžaduje přímý fyzický kontakt (např. stisknutí tlačítka).

Samotný základní princip funkce nových médií - odkazy - objektivizuje proces lidského myšlení, jež obsahuje propojení myšlenek, vizuálních vjemů, vzpomínek apod. Ve výsledku jsme však v podstatě pobízeni k následování umělcem předem daných asociací.

Interaction as an aesthetic event

Lev Manovich

Text začíná přímým důkazem procesu, který autor nazývá jako "estetizace informačních médií". Můžeme ji pozorovat na změnách v oblasti designu mobilních telefonů, který dnes vlastní téměř všichni. Každý prvek jako například tvar, povrch, barva ikon, velikost a tvar tlačítek s uživatelem hrají hru o upoutání a udržení pozornosti. Technologie na bázi počítačového principu infiltrují každodenní aktivity lidí zejména proto, že se používají v mnoha směrech - pro zábavu, kulturní přehled, sociální inetrakce a komunikaci s ostatními lidmi. Všechny tyto technologie, které se používají v každodenním životě byly upravovány právě tak, aby se do něj začlenily i esteticky.

Interface každého takového zařízení se naží o něco zcela jiného - skrýt se. Ideální interface technologie by měl být co nejméně viditelný, aby si uživatel pokud možno vůbec nevšiml, že nějaký používá. Dnešní mobilní telefon používá dva interfaci (estetizace probíhá v obou z nich):

1. Fyzický interface - tlačítka, povrch, kryt apod.

2. Mediální interface - softwareové rozhraní obsahující prvky jako menu, ikony, zvuky apod.

K závěru textu autor zmiňuje, že proces estetizace se bude ještě nadále vyvíjet.

Srovnáme-li vývoj estetizace za posledních deset let, zjistíme, že dnešní změny jsou pouhými zdráhavými krůčky. S postupem času můžeme očekávat mnohem odvážnější a radikálnější změny, které si

dnes ani neumíme představit.

Srovnání textů

Text Umberta Eca jsem četl už na začátku minulého školního roku. Od té doby jsem se k němu již několikrát vrátil, tudíž se mi nejen čte dobře, ale svým obsahem je mi nejbližší a pokaždé mě napadají nové souvislosti.

Oba tyto konkrétní texty Lva Manoviche jsem četl poprvé, ikdyž s jeho knihami jsem se již několikrát setkal. Jeho styl psaní společně s jeho myšlenkovými pochody jsou mi velice blízké a texty se mi četly snadno. Poměrně hodně informací jsem vstřebal už při prvním čtení. Stylem psaní mi připomíná texty Waltera Benjamina (Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti). Text Dietera Danielse byl pro mě z uvedených čtyř nejobtížnější. Možná svou technickou přesností, jazykovou mechanizací a složitými větnými stavbami na mě kladl vysoké požadavky. Avšak myšlenky v něm obsažené pro mě byly neméně zajímavé a přínosné.