

Interaktivita versus/se rovná interpretace?

Sylva Hinková

V článku se budu zabývat termínem „interaktivita“ samotným. Podívám se na to, jakým způsobem ho chápe současný teoretik médií Martin Lister a jeho postoj srovnám s odlišným přístupem, jež Erkki Huhtamo označil za „mentální interaktivitu“, která byla příznačná pro Ars Elektroniku v letech 2004 a 2005. Nakonec si pološím otázku, zda je vůbec možné čistě mentální (ne)zášah do díla označovat za interaktivní proces.

*„Dovedeme našťěstí intuitivně rozeznávat, co je a co není interaktivní médium.“
(Horáková - Kelemen; 2005)*

Definice termínu „interaktivita“ není zcela jednoznačná. Různí teoretikové médií k problematice přistupují odlišně¹. Ve většině případů se však shodují v tom, že jde o jistou formu komunikace člověka se strojem, jež je založená na přímé intervenci. Člověk zmáčkne tlačítko na přístroji a stroj předem nastaveným způsobem odpoví. Tento přístup k termínu „interaktivita“ představím blíže prostřednictvím textu Martina Listera *New Media: A Critical Introduction* (Lister a kol.; 2003). Otázkou zůstává, zda chápání pojmu „interaktivní“ v tomto technodeterministickém smyslu je jediným možným.

Erkki Huhtamo ve svém článku „On the Identity Crisis of Interactive Art“ (Huhtamo; 2007) ukazuje na příkladu teoretiků Ars Elektroniky let 2004 a 2005, jež posunuli význam termínu „interaktivita“ směrem k interpretaci, že se v současnosti můžeme setkat i s revizionistickými pojetími, která interaktivitu staví více do kontextu duality divák a autor. Přímá intervence se strojem přestala být na Ars Elektronice nepostradatelnou součástí tzv. interaktivního díla a pozornost se přesunula směrem k aktivní spoluúčasti diváka na tvorbě. Namísto dotyku kladli teoretikové důraz spíše na mentální aktivitu, říká Huhtamo (Huhtamo; 2007).

Je tedy na místě rozhodnout se, kde končí hranice termínu „interaktivita“ a jak k němu v rámci oboru teorie interaktivních médií přistupovat. Nejdříve se však podrobněji podívám na definici interaktivity dle Listera, která mi poslouží jako odrazový můstek k dalším úvahám.

Jenom dotyk má tu moc

Současný britský teoretik kulturních a vizuálních studií Martin Lister se dlouhodobě zabývá tématy spojenými s digitálními médii. Jako jeden z autorů knihy *New Media: A Critical Introduction* (Lister; 2003) se věnuje vlastnosti nových médií zvané „interaktivita“.

Interaktivita podle Listera spočívá ve schopnosti uživatele manipulovat s médiem či intervenovat do média ve smyslu zpětnovazební komunikace. Termín dle něj vyvolává dva asociativní významy: „*jeden je ideologický, druhý instrumentální*“². První funguje jako „*magická síla*“³ médií, další jako možnost každého uživatele měnit a manipulovat, tedy jako „*schopnost přímé intervence dovnitř a následnou změnu obrazů či textů, jež jsou sdíleny*“⁴.

Takovou interaktivitu si můžeme představit jako komunikaci na úrovni člověka a stroje, která je podmíněná specifickou vlastností stroje odpovídat na podněty člověka. Člověk se dotkne obrazovky, zmáčkne tlačítko, pohne myší a stroj promění aktuální stav ať už obrazu, zvuku, textu či sebe samého⁵. V reálném čase tu dochází ke změnám, jež jsou viditelné, popsatelné a zaznamenatelné. Možná právě díky častému dotykovému rozhraní interaktivních médií Erkki Huhtamo mluví o „dotykové interaktivitě“, již staví do protikladu k té tzv. „mentální“ (Huhtamo; 2007).

Je pasivní interakce povolena?

Na existenci pasivní či mentální interaktivity upozornil mediální archeolog Erkki Huhtamo v článku „On the Identity Crisis of Interactive Art“ (Huhtamo; 2007). Staví zde do opozice interaktivní umění, jež se objevuje v průběhu 90. let na nejrůznějších přehlídkách elektronického umění typu Ars Elektronika či Siggraph s tzv. pasivně-interaktivním uměním, které se na Ars Elektronice objevuje v roce 2004 a 2005. Na rozdíl od předešlých let, kdy do kategorie „interaktivní“ spada-

la díla jako virtuální realita The Legible City Jeffrey Shawa aj.; v roce 2004 a 2005 „*Porota vypracovala 'objevnou definici interaktivity' formulováním tří kritérií: (1) zprostředkování počítačem není podmínkou, (2) omezení 'reálným časem' a přímostí interaktivity by mělo být uvolněnější, (3) pasivní interakce bude povolena.*“⁶

Není proto divu, že v roce 2004 v kategorii „interaktivní umění“ vyhrálo cenu dílo Listening Post od Ben Rubin a Marka Hansena, které bylo jakousi textovou koláží promítanou na obrazovku a doplněnou o jejich zvukovou inscenaci. Diváci se pohybovali před obrazovkou, četli úryvky z debaty na chatu, slyšeli čtený projev a všechny tyto vjemy si v tichosti interpretovali. Za jiných okolností plnohodnotné dílo dle Huhtama nemá co dělat v kategorii „interaktivní“, neboť „*interakce s tímto dílem je výhradně mentální, jako zážitek filmového diváka nebo milovníka umění meditujícího před dílem Leonarda Last Supper nebo Giorgioneho The Tempest*“⁷.

Intervence jako živá voda

V současném elektronickém umění (a nejen v něm) hraje divák a jeho interpretace díla velmi důležitou roli⁸. V mnoha případech je divákova pasivní – interpretační účast dokonce nezbytnou podmínkou dokončení a tedy existence díla. Nicméně tato tendence současného umění zahrnovat diváka do tvorby díla by neměla být ztotožňována s interaktivitou.

Termín „interaktivita“ je silně spjat s představou člověka intervenujícího dovnitř (textu, obrazu, ...) jak popisuje Lister (Lister; 2003) a jak poukazují i jiní teoretici médií⁹. Významový posun směrem k interaktivitě jako interpretaci by způsobil pouze chaos a nejasnosti, jež by nám bránily intuitivně rozeznávat, co je a co není interaktivní umění. Podle mě by proto tzv. „mentální interaktivita“ (Huhtamo; 2007) měla pracovat s odlišným názvoslovím, například s termíny jako interpretace a komunikace.

Poznámky:

1 Viz heslář.

2 LISTER, Martin a kol. *New Media: A Critical Introduction*. Routledge. London – New York 2003. s 20.

„One ideological the other instrumental.“ Překlad: Sylva Hinková.

3 Ibid. s. 20.

„Magic power.“ Překlad: Sylva Hinková.

4 Ibid. s. 20.

„Ability to directly intervene in and change the images and texts that they access.“ Překlad: Sylva Hinková.

5 Mluvím například o interaktivních robotických systémech Billa Vorna a Louise-Philippa Demerse, které za pomoci určitých rozhraní komunikují s člověkem a na základě toho proměňují sebe samé, například se pohnou atp. Více na URL: <<http://www.fondation-langlois.org/html/c/page.php?NumPage=261>>.

6 HUHTAMO, Erkki. „On the Identity Crisis of Interactive Art“. [online] 2007. [cit. 2011-11-24]. Dostupné z URL: <<http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2#header>>.

„The jury defines its ‘expanded definition of interactivity’ by formulating three criteria: (1) mediation by computer is not a requirement, (2) constraints of ‘real-time’ and directness of interaction should be relaxed, and (3) passive interaction will be allowed.“ Překlad: Sylva Hinková.

7 HUHTAMO, Erkki. „On the Identity Crisis of Interactive Art“. [online] 2007. [cit. 2011-11-24]. Dostupné z URL: <<http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2#header>>.

„The interaction with this work is entirely mental, like the experiences of a cinema spectator or an art lover meditating in front of Leonardo’s Last Supper or Giorgione’s The Tempest.“ Překla: Sylva Hinková.

8 Signalizací tohoto jevu je i přítomnost díla Listening Post na Ars Elektronice, ale také potřeba důkladněji teoretizovat interpretační rovinu díla, jak ji vy vytvořil v knize Postprodukce Nicolas Bourriaud či ještě dříve Roland Barthes v textu ze 70.let Smrt autora. Divák se stává podstatným aspektem díla již od 60. let a tento trend zatím přetrvává.

9)Viz heslář.

Použité prameny:

LISTER, Martin a kol. *New Media: A Critical Introduction*. Routledge. London – New York 2003.

HORÁKOVÁ, Jana – KELEMEN, Josef. „Kouzlo a síla interakce“. In: Kelemen, J. a kol. (ed.). *Kognice a umělý život*. Slezská univerzita. Opava 2005. s. 195-216. Dostupné též z URL: <<http://www.ui.fpf.slu.cz/persons/Kelemen/>>.

HUHTAMO, Erkki. „On the Identity Crisis of Interactive Art“. [online] 2007. [cit. 2011-11-24]. Dostupné z URL: <<http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2#header>>.