

HESLÁŘ - „INTERAKTIVITA“

Sylva Hinková – Adéla Procházková – Martina Uhlířová

Pro termín „interaktivita“ zatím neexistuje jedna jediná univerzální definice. Názory teoretiků se různí, někteří na něj nahlíží technodeterministicky, jiní se snaží o revizionistický pohled stavějící pojem do širšího kontextu historie; nakonec se najdou i sabotéři celé diskuze, jenž tvrdí, že „interaktivita“ je pouhou nadužívanou tautologií. Mým úkolem však není hledat pravdu, ale představit jednotlivé pohledy na danou problematiku a zpřehlednit tak celou situaci kolem „magické“ (Lister; 2003: 20) interaktivity.

K teoretikům, jenž vidí „interaktivitu“ výhradně jako vlastnost digitálních médií patří Martin Lister či Pierre Lévy. Oba termín zkoumají pouze v souvislosti s technologiemi. Definice interaktivity podle Pierra Lévyho (Lévy; 2000) hovoří o intervenci do výpočetních procesů, jejichž efekt lze vidět v reálném čase. Intervence probíhá skrze uživatelské rozhraní, jež divák ovládá. Obdobné charakteristiky používá pro tento pojem i Martin Lister (Lister; 2003). Interaktivita je dle jeho názoru přídatnou hodnotou nových médií, která umožňuje uživateli manipulovat médiem.

Velkým kritikem ustálených definic interaktivity je Lev Manovich (Manovich; 2001), jenž rozhraní člověk-počítač (HCI)¹ považuje již za své podstaty za interaktivní. V souvislosti s pojmem „interaktivita“ mluví o tautologii a pro označení různých druhů interaktivních operací se přiklání k termínům: „*salabilita, simulace, obrazové rozhraní, obrazový nástroj a interaktivita uživatelského menu*“².

Méně technodeterministicky na problematiku pohlíží Rob Cover (Cover;...). Interaktivita dle něj není novým pojmem doprovázejícím pouze digitální technologie, nýbrž termínem zahrnujícím touhu publika po participaci na textuální podstatě díla, která lidstvo provází od dávné historie. Digitální technologie jsou z jeho úhlu pohledu pouze nástrojem, jež nám participaci usnadňují a umožňují v dosud nebývalé šíři. V diskuzi o interaktivitě Cover klade zřetelný důraz na problematiku autorství,

kteřá je s ní spojena a tím otevírá termínu „interaktivita“ nové možnosti.

Interaktivní umění má totiž kromě přízvisek počítačové umění, digitální umění či multimediální umění i přímý vztah k umění nových médií. To kromě technologického aparátu ve spojení s uměleckou praxí reflektuje také problematiku hranic mezi tvůrcem díla a jeho publikem, stejně jako mezi jednotlivými uměleckými kategoriemi. Příkladem „netechnologického“ interaktivního umění je akční umění zahrnující performance či happening, s podmínkou jejich živého provedení. Nicméně ačkoli jsme se přesunuli od technodeterministických pojetí termínu „interaktivita“ směrem k živému vystoupení, stále platí, že zásadním a určujícím parametrem je přímá intervence, bez níž se nedá o „interaktivitě“ mluvit.

Poznámky:

¹ HCI = human-computer interface.

² MANOVICH, Lev. *The Language of a New Media*. The MIT Press. Cambridge (Massachusetts) 2001. s. 71.

„salability, simulation, image-interface, image-instrument and a menu based interactivity.“ Překlad: Adéla Procházková.

Použité prameny:

COVER, Rob. *Interaktivní publikum*. Masarykova univerzita: Mediální studia. Brno 2007.

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Karolinum. Praha 2000.

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

MANOVICH, Lev. *The Language of a New Media*. The MIT Press. Cambridge (Massachusetts) 2001.

