

(слайд 1)

„ПАРАЛЕЛНИ СЪПКИ, ПАРАЛЕЛНИ ПРОСТРАНСТВА“ Образователна платформа за съвременно изкуство

(слайд 2)

ИНТЕРАКТИВНО ИЗКУСТВО

(слайд 3)

Терминът *интерактивно изкуство* идва от думата *интеракция* (лат. inter - между и actio - действие), която означава взаимодействие, взаимно влияние. Под интерактивно изкуство разбираме изкуство, което изисква активното участие на публиката за осъществяване на замисъла на произведенията. Творбата се случва чрез взаимодействие със зрителя, чиято намеса допринася за определянето на крайния резултат. (слайд 4) Тук не става въпрос за участие на интелектуално или психологическо ниво, а за физическо въвличане, било то чрез конкретно ситуиране в пространството, изискване на някакъв тип навигация или извършване на конкретни действия, от които зависи „случването“ на произведението. Творбата реагира на поведението на зрителя. Интерактивността е средството чрез което се произвеждат значения.

(слайд 5) Ключово място в интерактивното изкуство заема технологията, като принципите на взаимодействие между зрител и творба могат да бъдат механично или компютърно базирани. В интерактивните творби публиката осъществява диалог с механизмите посредством поведение, което се определя от контекста на творбата. Взаимодействието може да се осъществи посредством бутони, педали и трансмисии или чрез сензори, които реагират на движение, натиск, промяна на температурата и всякакъв друг вид входяща информация.

(слайд 6) В концептуален план интерактивното изкуство се опитва да оспори традиционната граница между художник и публика. Още 20-те години на XX век хората започват да си задават въпроси относно ролята на художника, творбата и зрителя в самото изкуство. От това време са и първите експерименти насочени към въвличане на публиката чрез взаимодействие на механичен или оптичен принцип. (слайд 7) Типичен пример са „Въртящи се стъклени плаки“ на Марсел Дюшан. Работата представлява прикрепени на обща ос правоъгълни стъклени плаки с нарисувани върху тях части от кръгове. Оста се задвижва от електрически двигател, като по този начин завърта плаките. Ако зрителят застане на разстояние точно 1 метър, той вижда оптична илюзия за пълни кръгове и по този начин реализира замисъла на автора.

(слайд 8) През 60-те години се утвърждава съвременната идея за интерактивно изкуство, свързана със споделяне на творческия процес с публиката. Влияние в случая оказват и определени политически настроения, в следствие на които много художници започват да търсят пряко въвличане и участие на зрителя в произведението. (слайд 9) Сред първите подобни артисти е Рой Аскот, чиито „Променящи се картини“ са отражение на тези нагласи. Работите представляват поредица от изрисувани парчета стъкло поставени в дървена рамка с улеи на различни равнища. Публиката има възможност да предвижва стъклата по улеите, като по този начин може да размества и преподрежда отделните живописни фрагменти.

(слайд 10) През 70-те години с навлизането на новите електронни технологии и комуникации, художниците започват да експериментират с изпълнения на живо и взаимодействия чрез прякото излъчване на видео и аудио. Важен момент е появата на сателитната телевизия и изобщо използването на спътниковата комуникация. (слайд 11) Емблематичен в това отношение е проектът „Дупка в пространството“ (1980 г.) на Кит Галоуей и Шери Рабинуиц. В него двамата артисти поставят големи екрани и камери

свързани със сателитна аудиовизуална връзка на две улични витрини в Ню Йорк и Лос Анжелис. Така дават възможност на случайни жители на двата американски града да комуникират помежду си в реално време.

(слайд 12) Широкото разпространение на интерактивното изкуство настъпва в края на 90-те, с масовото навлизане на дигиталните технологии и интернет. Базирането на компютърните системи значително разширява полето на възможности за създаване на интерактивна среда за нуждите на художниците. Голяма част от проявленията на нетарт електронно и генеративно изкуство са интерактивни. В същото време се повишава и интересът на музеите и галериите към подобен тип изкуство.

(слайд 13) Пример за интерактивна работа от това време е „Дървено огледало“ (1999 г.) на Даниел Розин. Представлява закачена на стената осмоъгълна плоскост, изградена от дървени кубчета с различен цвят на страните. Всяко от кубчетата може да се завърти посредством командван от компютър механизъм. Когато някой зрител застане срещу работата, камера улавя лицето му и подава сигнал към компютър, който завърта кубчетата така, че да отразяват основните черти от лицето на зрителя.

Посоката на развитие на интерактивното изкуство през първите десетилетия на новото хилядолетие е свързана с все по-засилваща се интердисциплинарност, която обединява усилията на художници, архитекти и дизайнери за създаване на общи хибридни продукти.

Водещи художници в сферата на интерактивното изкуство са: Даниел Розин, Джефри Шоу, Дейвид Рокаби и др.

(слайд 14)