

Ivor Diosi

Jan Rylich

Technologický alchymista – i takto označují Ivora Diosiho, slovenského umělce, který má na svém kontě již celou řadu zajímavých projektů, mezinárodních výstav, odborných přednášek i uměleckých cen. Podívejme se alespoň ve stručnosti na jeho tvorbu, a na témata, kterým se ve své práci věnuje.

IVOR DIOSI SE NARODIL v roce 1973 ve slovenské Zvoleni. Na Univerzitě Komenského v Bratislavě vystudoval management informačních systémů a poté i informační bezpečnost. Vedle těchto spíše technických studií se věnoval i předmětům humanisticky orientovaným: v Erasmus University v Rotterdamu studoval filozofii, a na Vysoké škole múzických umění v Bratislavě si zvolil filmové dějiny a filmovou produkci.

Jeho různorodé vzdělání mu tedy umožnilo skloubit svět umění a nových technologií, a mohl se zaměřit na propojení klasických forem umění (jako obrazy či film) s uměním digitálním, s videoartem, s virtuální realitou a podobně. Důraz přitom vždy kladl zejména na interakci mezi divákem a uměleckým artefaktem či herní aplikací. Tuto interaktivitu se navíc pokaždé snažil obohatit něčím novým, a jeho tvorba tak využívá například ovládání hlasem, pohyby, či pomocí bio-feedbacku.

Za svou práci již Ivor Diosi získal řadu grantů a ocenění, a jeho audiovizuální projekty a instalace se objevily na mnoha výstavách a festivalech po celém světě (například Digitalsalon v New Yorku, ACA Media Arts Festival v Tokiu, festival Multiplace v Bratislavě či Transmediale v Berlíně atd.). Od roku 2004 působí primárně v Praze jako umělec / rezident v organizaci CIANT (Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie) a vedle své tvorby pořádá i přednášky a workshopy.

Pravděpodobně nejznámějším projektem Ivora Diosiho je *Home Dictate*, umělecká modifikace enginu hry Unreal Tournament. V této sociální simulaci uživatel ovládá herní prostředí svým hlasem (jako politik či diktátor) a zvolenými slovy a větami působí na herní postavy, které pak určitým způsobem reagují – objevují nová teritoria, v klidu se rozmnožují, anebo naopak bojují s nepřítelem. Software průběžně rozpoznává klíčová slova (např. rodina, demokracie, válka, terorismus, národní zájmy), zkoumá jejich frekvenci a bere v úvahu i umístění

ve větvách. Podle toho následně odhaduje, co hráč říká, a jak by se tedy měly herní postavy (neboli „boti“) chovat.

Reakce virtuálních postav jsou velmi dobře vidět i při použití rétoriky známých osobností. Zatímco u legendárního proslovu *I Have a Dream* Martina Luthera Kinga byl herní svět v harmonii, po přečtení textu *The Jews are Guilty* ministra propagandy Josepha Goebbelse se boti začali připravovat na válku. Mimochodem, projev prezidenta George W. Bushe o situaci v Iráku způsobil podobně agresivní reakce. Nejzábavnější je ale multiplayer, kde proti sobě stojí dva hráči a snaží se dobře zvolenými (a dobře načasovanými) proslovy dovést svůj virtuální stát k vítězství. V průběhu hry navíc každého hráče snímá kamera a jeho tvář se objevuje v samotné hře – jednak ve stylizovaných městech coby obraz velkého vůdce (či Velkého Bratra), a jednak dokonce i na samotných herních postavkách.

Otázka identity uživatele je ostatně typickým motivem v Diosiho tvorbě. Uživatel není jen osobou, která si prohlíží interaktivní instalace nebo ovládá herní aplikace, ale sama se stává jejich součástí. Příkladem budiž třeba projekt *vert.ego*, který bývá často označován jako první horor ve virtuální realitě. Účastník se pohybuje ponurým světem a pozoruje tajemnou postavu, která se tam nachází. Záhy ale zjistí, že ta osoba je uživatel sám – jeho tvář totiž opět celou dobu snímá kamera (která je součástí instalace) a obraz streamuje v reálném čase zpět do virtuální reality. Divák tedy sleduje příběh, jehož je zároveň hlavním aktérem.

Ivor Diosi rád experimentuje s mnoha různými způsoby ovládání a interakce. Kupříkladu v instalaci *Dingir* se návštěvník pohybuje mezi dvěma abstraktními sochami, ale s pomocí rozšířené reality (což je kombinace reálného světa a digitálních prvků) může na monitorech vidět, že se kolem něho v prostoru vznášejí virtuální organismy. Tyto bytosti reagují na pohyb a hlas, a když návštěvník začne kupříkladu tančit, u organismů to nastartuje evoluci. Různé pohyby ovlivňují rychlost a směr vývoje, a každá jednotlivá „hra“ tedy probíhá odlišným způsobem.

Poslední instancí v oblasti interakce je pravděpodobně bio-feedback. Princip bio-feedbacku spočívá v tom, že uživatel ovládá počítač přímo svými fyziologickými

procesy, jako je dechová a tepová frekvence, či tzv. kožní galvanická reakce (změny vodivosti kůže, které ovlivňuje například nálada, stres či fyzická námaha). Součástí bio-feedbacku, respektive jeho podmnožinou, je neuro-feedback, tedy de facto ovládní počítače mozkovou činností, kterou lze snímat například s pomocí EEG.

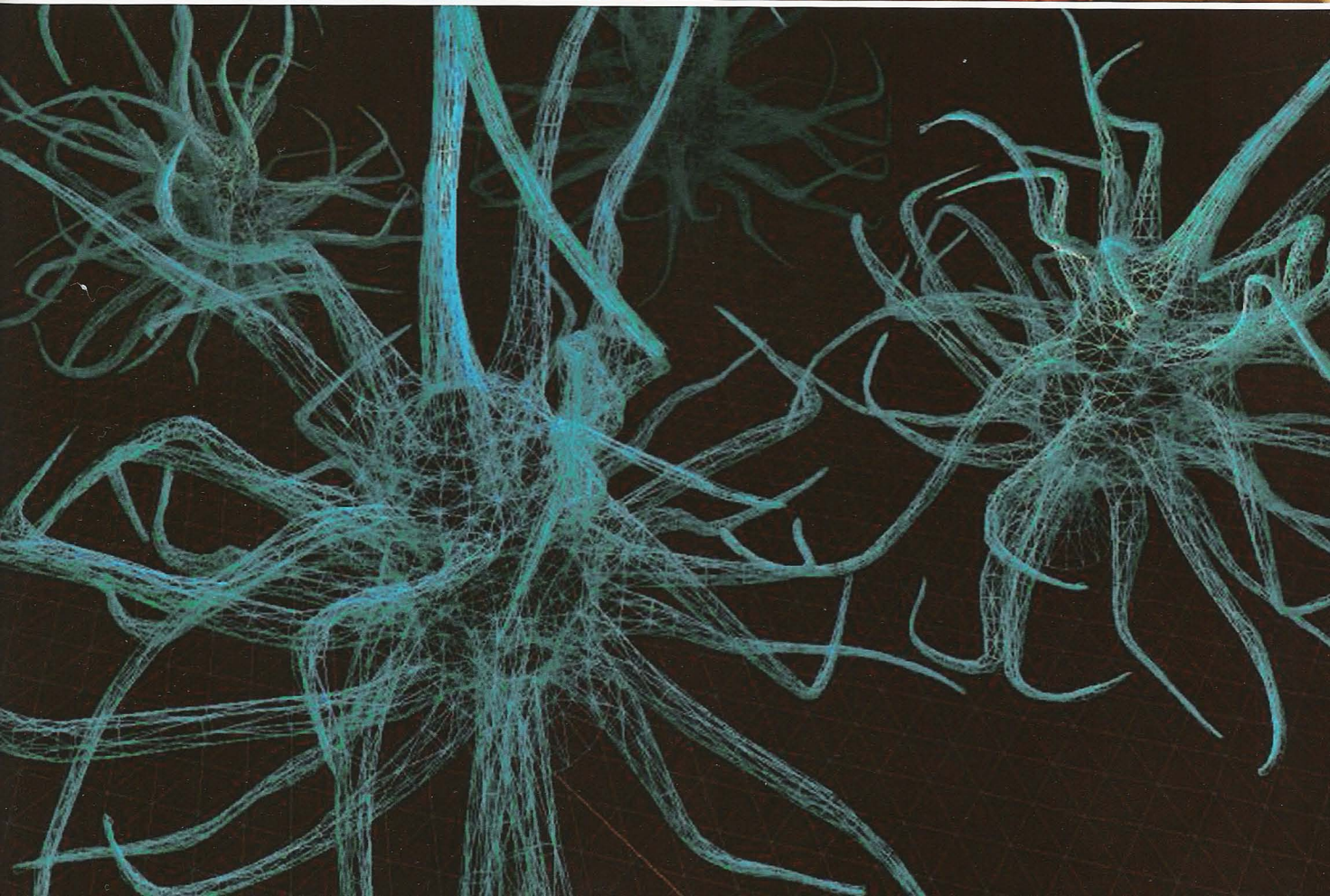
Na principu biologické zpětné vazby funguje projekt *Lilith*, na kterém ředitel CIANTu Pavel Smetana spolupracoval právě s Ivorem Diosim. Zájemce je nejprve napojen na několik senzorů, a poté je již výsledek experimentu plně pod kontrolou diváka. Umělecká instalace *Lilith* totiž vyhodnocuje vědomé či podvědomé signály, která člověk vysílá, a tím se vytváří virtuální krajina a definuje se pohyb uživatele v prostředí. Srdeční rytmus navíc ovlivňuje hudbu, takže výsledkem je skutečně unikátní audiovizuální zážitek.

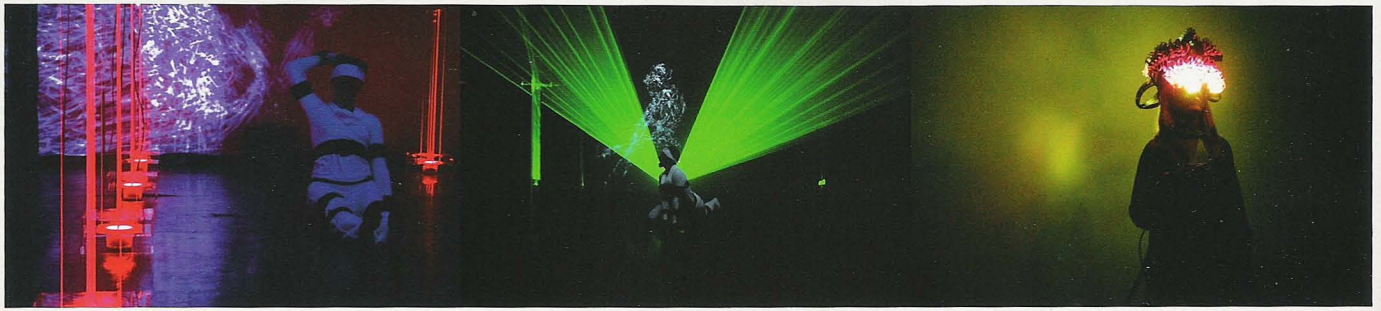
Kromě uměleckých projektů, 3D artu a herních modifikací se Ivor Diosi věnuje i tvorbě softwarových aplikací. Za zmínku stojí kupříkladu program s pracovním názvem MMS, což je zkratka slov multimedia, motion-capturing a stereoskopie. Tento program umožňuje jednoduše zpracovávat data z motion-capturingových systémů, a využít je v enginu hry Unreal Tournament 2004 k rozhybání předem připravených virtuálních postavček. Volitelně je možné nasimulovat i stereoskopický záznam, kdy vzniknou dvě videa (pro pravé a levé oko), a finální výsledek tedy může být ve 3D, podobně jako třeba v kinech Imax.

Je velmi obtížné shrnout práci Ivora Diosiho do jedné nebo dvou vět. Jeho věk sice svádí k označení „mladý a nadějný umělec“, ale jeho mezinárodní úspěchy ho již staví mezi významné umělce evropské úrovně. Na místo zhodnocení by tedy možná stačilo jen přání – aby se našemu „technologickému alchymistovi“ i nadále dařilo, a abychom mohli i v dalších letech obdivovat jeho pozoruhodné interaktivní programy a instalace.

Jan Rylich je student teorie nových médií na FFUK a nezávislý novinář.

Nahoře: Ivor Diosi, *Dingir*, 1999 - 2001 a dál ve vývoji, interaktivní instalace / hra, foto: archiv autora.
Naproti: Ivor Diosi a Pavel Smetana, *Lilith*, 2006, interaktivní instalace, foto: archiv autorů.





Hore: Ester Erdelyová, Immediate night (A4, 29.4.), Ester Erdelyová, 2x: Akcia: Multiples, 3.5.2008.
Floex (Tomáš Dvořák) + Tomáš Vaněk, Živá partitúra, multimediálna performance.
Všetky reprodukcie pochádzajú z archívu Multiplace.

