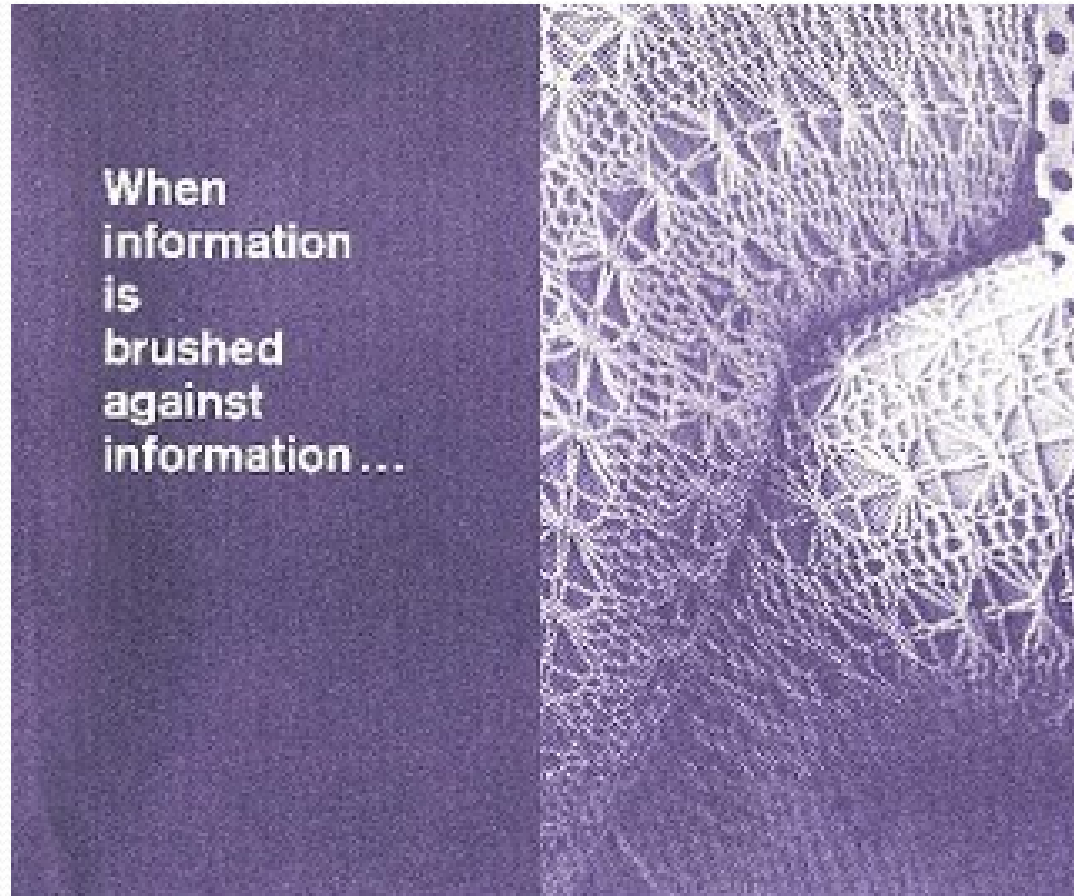


**Intermedialita.  
Metamedialita.  
Multisenzorické čítanie.**

# Marshall McLuhan – The Medium is the Message



# Intermedialita (text a obraz)

- Názvy obrazov
- Komiks
- Reklama
- Noviny
- Mapy
- Detské knihy
- Kuchárky
- Návody na montovanie
- Rébusy, atď



# Roland Barthes –

## The Photographic Message

- V minulosti obraz ilustroval text (objasňoval), dnes text naplňa obraz, zaťažuje ho kultúrou, morálkou a predstavivosťou

# BARTHES, Roland. Rhetoric of the Image.

- Roland Barthes sa pri vyslovení domnienky o jednotnej rétorickej forme odvoláva na Emila Benvenistu:
- „Vyjadrenia sa nevyhnutne odlišujú ich substanciou (tu artikulovaný zvuk, tam obraz, gesto alebo čokoľvek) ale nie nutne ich formou, je dokonca možné, že existuje jedna rétorická forma, spoločná napríklad pre sen, literatúru a obraz.“
- Roland Barthes vo svojej eseji Rétorika obrazu hovorí o vzťahu medzi obrazom a textom na dvoch úrovniach: ukotvenie a relé.
- ukotvenie (obraz je projekciou textu)
- Relé (komplementárny vzťah)

# Intermedialita

- Petr Szczepanik: *Intermedialita-*
- vymedzuje intermedialitu zo skupiny ostatných foriem medialít, narábajúcich s viacerými semiotickými systémami, avšak nie na princípe nejakého prepisovania do jednotlivých systémov (princíp ekfrázy), ale s ohľadom na dynamickú, mäkkú hranicu obrazov aj v zmysle hranice textu, obrazu a zvuku:
- „Intermedialita se liší od jiných typů vztahů mezi médii tím, že vytváří nedělitelné fúze – na rozdíl od síťové propojenosti (hypermédia), přenosů (transmedialita), juxtapozic (multimédia) či kombinací (mixed-media). Intermediální formy nejsou bezproblémovým součtem či sousedstvím cizorodých prvků, nýbrž výsledkem jejich hluboké transformace. V intermedialitě nejde o hranice mezi obrazy, ale o obrazy těchto hranic.”

# Intermedialita – Petr Szczepanik

- Samotný pojem "intermedia" (a od něj odvozená intermedialita) byl v roce 1966 převzat Dickem Higginsem (1938-1998), umělcem, teoretikem experimentálního umění a příslušníkem hnutí Fluxus, od básníka Samuela Taylora Coleridge, který jej používal ve svých kritických pracích počátkem 19. století k definici forem, jež spadají do prostoru mezi již známými médii.
- Stéphan Mallarmé a Jamese Joyce do formální stavby svých textů integrovali principy médií tisku a dokonce audiovizuálních médií budoucnosti. Takto bychom mohli pokračovat ještě řadou příkladů (především z oblasti první avantgardy), ale to podstatné se odehrálo až během druhé poloviny 20. století.

# Intermedialita - – Petr Szczepanik

- Zmíněný Higgins pojmy intermédiá a intermedialita nově uvedl do obecného povědomí v textu nazvaném *Intermédiá*, kde je použil pro označení experimentálních děl především z oblasti happeningu, která "spadala do prostoru mezi médii".
- Neklasifikovatelné tvůrčí počiny v hraničních zónách mezi zavedenými kategoriemi spojuje s kritikou tradičního rozdělení společenských vrstev, kulturních institucí a uměleckých disciplín. Higgins chápe pojem médium velmi široce: nepíše jen o prostém křížení např. poezie s malířstvím, nýbrž i o překračování hranice mezi sférou "médií umění" [art media] a "médií života" [life media]. Například happening je intermédiem mezi koláží, hudbou a divadlem; konkrétní poezie stojí mezi poezií a vizuálními uměními; ready-made mezi uměním a životem atd.
- V roce 1981 Higgins připojil ke svému textu druhou část, kde intermédiá definoval jako "konceptuální fúzi" [conceptual fusion].
- Fúze je neoddělitelným sjednocením starších médií, z něhož vzniká médium nové, intermediální. Při konfrontaci s fúzí je recipient nucen přijmout dílo jako něco radikálně mezi- lehlého, vycházejícího současně ze dvou nebo více zdrojů, a nechat ve své zkušenosti vzájemně pronikat různé percepční horizonty (např. horizont hudební s literárním).



# Metamédium

- Modularita programovateľného média spôsobuje, že počítač sa stal akýmsi *metamédiom*, obsahujúcim znaky iných médií (text, obraz, video a zvuk) v ich transkódovanej forme – v podobe binárneho kódu.
- „Grafika, text alebo zvuk sa jednoducho stávajú počítačovými dátami,“ ktoré v procese vzájomného spojenia vytvárajú „bezšvový objekt, jednotnú geštalt.“
- Túto jednotu medzi numerickou reprezentáciou a vizuálnym a auditívnym zážitkom ako jednu z typických črt elektronického veku predpovedal už Marshall McLuhan (*Jak rozumět médiím, s. 109.*):
- „V dôsledku toho pak elektronický věk obnovuje jednotu čísla s vizuální a sluchovou zkušeností, ať je to již dobré nebo ne.“
- McLuhan (*Člověk, media a elektronická kultura, s. 245*) tvrdí, že digitálne médium „nerozšířilo funkci jen jednoho smyslu, jak to udělala stará média“, ale, ako dodáva, oproti starým médiám „tvaruje celý náš centrální nervový systém.“

# Médium ako pojem

- Podľa Marie-Laure Ryan vyplýva rozdiel medzi médiami zo sémantických, syntaktických a pragmatických aspektov.
- sémantický aspekt - má Ryan na mysli druhy obsahov, ktoré možno vyvolať
- syntaktický aspekt - podľa nej uvádza, ako sú tieto obsahy prezentované
- pragmatický aspekt - Ryan vníma ako prostriedok na označenie spôsobu, ako sú tieto obsahy percipované.
- „Médium“ sa používa v dvoch významoch:
- 1. „**semiotická definícia**“ – predstavuje médium ako materiálny alebo technický spôsob umeleckého vyjadrenia (text, obraz, zvuk, v širšom zmysle papier, bity atď.)
- 2. „**definícia prenosu**“ – predstavuje médium ako kanál alebo systém komunikácie, spôsob šírenia informácie, teda ide o definíciu v zmysle technologickom alebo v zmysle kultúrnych kanálov (kniha, TV, rádio, internet atď.)

# Médium ako pojem

- téza Wenera Wolfa, podľa ktorej sa médiá špecifikujú primárne na základe svojich semiotických systémov a až sekundárne podľa svojich technických alebo inštitucionálnych kanálov.
- Wolfova téza zohráva pre skúmanie intermediality podstatnú rolu, pretože umožňuje rozlíšenie medzi médiami polysemiotickými (film, digitálna fikcia) a médiami monosemiotickými.
- Tvorbu digitálnej fikcie ako polysemiotického média umožňuje multimediálny softvér počítača, pomocou ktorého je možné kombinovať znaky rôznych semiotických systémov do jedného výsledného diela.
- Podľa Richarda Lanhama digitalizácia poskytuje umelcom pracujúcim na multimediálnych dielach, alebo zdôrazňujúcim intermediálne vzťahy „nový spoločný základ, kvázi-matematickú ekvivalenciu”.
- Čiže umelci musia pri tvorbe pracovať s oboma, Manovichom definovanými vrstvami – „počítačovou“ aj „kultúrnou“.

# Kultúrna a počítačová vrstva

- Manovich vníma nové médiá (v rámci svojej typologizácie ôsmich kategórií, na ktoré sa pojem nové médiá vzťahuje) ako premostenie medzi staršími a novšími kultúrnymi konvenciami reprezentácie dát, prístupu k nim a manipulácie s nimi.
- Pod staršími konvenciami má na mysli to, čo rozumieme pod tradičnými znakovými systémami našej kultúry („kultúrna vrstva“) a pod novými konvenciami myslí numerické dáta („počítačová vrstva“).

# Lev Manovich - *New Media from Borges to HTML*

## osem kategórií, na ktoré sa pojem nové médiá vzťahuje:

- 1. Nové médiá verzus kyberkultúra (New Media versus Cyberculture),
- 2. Nové médiá ako počítačová technológia použitá ako platforma distribúcie (New Media as Computer Technology Used as a Distribution Platform),
- 3. Nové médiá ako digitálne dáta riadené softvérom (New Media as Digital Data Controlled by Software),
- 4. Nové médiá ako mix medzi existujúcimi kultúrnymi konvenciami a konvenciami softvéru (New Media as the Mix Between Existing Cultural Conventions and the Conventions of Software),
- 5. Nové médiá ako estetika, čo sprevádza rané štádium všetkých nových moderných médií a komunikačnej technológie (New Media as the Aesthetics that Accompanies the Early Stage of Every New Modern Media and Communication Technology),
- 6. Nové médiá ako rýchlejšia realizácia algoritmov, predtým vykonávaných manuálne alebo pomocou iných technológií (New Media as Faster Execution of Algorithms Previously Executed Manually or through Other Technologies),
- 7. Nové médiá ako kódovanie modernistickej avant-gardy; nové médiá ako metamédiá (New Media as the Encoding of Modernist Avant-Garde; New Media as Metamedia),
- 8. Nové médiá ako paralelné vyjadrenie podobných myšlienok v povojnovom umení a modernom programovaní (New Media as Parallel Articulation of Similar Ideas in Post-WWII Art and Modern Computing).

# Nové médium ako pojem

- Podľa jedného z Manovichových konceptov možno nové umenie považovať za novú avantgardu, ktorá sa už vehementne neusiluje o vnímanie a reprezentáciu sveta novým, invenčným spôsobom (princíp avantgardy), ale skôr jej ide o „využitie už nazhromaždených médií novým spôsobom“.
- V rámci tohto konceptu Manovich vníma nové médiá ako „postmédiá“ alebo „metamédiá“, využívajúce staré médiá ako svoj primárny materiál.
- Oproti dôrazu na produkciu materiálu a tvorbu nových foriem, typických pre avantgardu, súčasnú „metamediálnu spoločnosť“ podľa neho definuje skôr hľadanie nových prístupov k spracúvaniu už existujúceho mediálneho obsahu.

# Metamédium

- Digitálne literárne dielo ako metamédium remediuje tradičné médiá z dvoch hľadísk:
  - preberaním ich obsahu (a teda samozrejme aj ich semiotického systému)
  - iba využívaním ich semiotického systému.
- Pre skúmanie ontológie digitálnych diel je preto nevyhnutné rozlišovať medzi tými, ktoré sú vytvorené priamo pomocou počítača (počítač je nástroj tvorby) a tými, ktoré sú doň prenesené (tzv. intermediálna transpozícia) a niekedy pomocou neho aj transformované.
- V druhom prípade môže dochádzať k dvom rôznym situáciám – buď ide o transkódovanie jednej alebo viacerých, prípadne všetkých semiotických zložiek z analógového formátu do digitálneho formátu v počítači, alebo ide o prepis z jedného digitálneho formátu do iného.
- Zatiaľ čo pri situácii prenosu dát medzi rôznymi médiami, ale pritom uchovaním rovnakého formátu, ostáva podstata zápisu diela nezmenená, pri transkódovaní dochádza k jej zmene – dielo sa zdigitalizuje.

# Metamédium

- Semiotické prvky vytvorené v analógovom médiu si síce v digitálnej podobe uchovávajú svoju „štruktúrnu organizáciu, ktorá dáva užívateľom zmysel – zobrazenia predstavujú rozpoznateľné objekty; textové súbory pozostávajú z gramatických viet; virtuálne priestory spadajú do známeho karteziánskeho súradnicového systému atď,“ ale zmení sa ich materiálna podstata.
- Jednotlivé prvky diela, ktoré vzniklo pomocou „metamédia“ (či primárne alebo sekundárne) na jednej strane prináležia:
  - ❖ tradícii (z hľadiska kontinuity, ale aj náležitých zmien) toho média, do semiotického systému ktorého možno pričleniť ich štruktúrnu organizáciu
  - ❖ z hľadiska materiality patria do „kozmogónie, vlastnej počítaču.“ (The Language of New Media)



# *Digital Matters*

- Podľa Paula Taylora a Jana Ll Harrisa: *Digital Matters*:
- médiá ľudské vedomie neovplyvňujú priamo, ale skôr „pomocou zvykov a postojov získaných používaním artefaktov/ systémov, pomocou svojej manipulácie s komunikačnými symbolmi a pomocou svojho priameho styku s ľudským senzóriom majú ešte intímnejší vzťah s psyché svojich poslucháčov a divákov.“

# Intermedialita

- Tieto vzájomné interakcie viacerých semiotických systémov sa popri svojej funkcii vytvárania multisenzorického estetického zážitku, ktorý čitateľ vníma pri kombinovanom zapojení zmyslov, stávajú aj čitateľským „princípom konštruovania predstavovaného sveta.“
- Marie-Laure Ryan: *Media and Narrative* -
- jednotlivé semiotické systémy majú vhodnejšiu predispozíciu na vyvolanie istých významov než iné systémy.
- Ryan: „existujú významy, ktoré sa dajú ľahšie evokovať prostredníctvom obrázkov, zvukov alebo gestami než pomocou jazyka, a hoci tieto významy možno nedokážu vytvoriť sebestačné svety v rozprávaní bez pomoci iných typov znakov, rozširujú našu schopnosť imaginácie týchto svetov.“

# Intermedialita

- ❑ Čítanie digitálnych literárnych diel je postavené na komplexnom vnímaní multisemiotického a multisenzorického systému, ktorý je prostriedkom predstavenia fiktívneho sveta. Predstavenie fiktívneho sveta v týchto dielach nie je iba doménou textu, ale uskutočňuje sa v kombinácii všetkých prítomných znakov.
- ❑ Podľa Anne Mangen: New Narrative Pleasures?
- ❑ „to, či niečo je fiktívne alebo nie, nie je záležitosťou jedného média, ale vzťahuje sa v rovnakom rozsahu na obrázky, pohyblivé obrázky ako aj na text.“
- ❑ Gavriel Salomon hovorí o rozdielnosti semiotických obsahov rôznych médií (napr. fakt, že kniha sa najčastejšie spája s textom, na obraze sa nachádzajú vizuálne objekty atď.)
- ❑ daný rozdiel je teda „dôsledkom symbolického systému, ktorý každé médium používa, a nie je niečím, čo by bolo médiu vlastným. Typy obsahov sú závislé od médií, ale nie sú ich určujúcimi atribútmi.” (Gavriel Salomon : *Interaction of Media, Cognition, and Learning*)

# Digitálna fikcia

- Catherine Kaha Waite: *Mediation and the Communication Matrix, Digital Formations*, píše, že digitálna literatúra poskytuje priestor pre kombinované vyjadrenie:
- „V záplave obrazu, zvuku a pohybu je pozorovateľ pohrúžený do kinestetického procesu, ktorý prepája pohľad a zvuk.”
- Typickou črtou digitálnych literárnych diel, ktorá ich vymedzuje zo skupiny ostatných zložených médií, je „modalita hmatového zmyslu“ pri akte čítania – popri zahrnutí aktivít mysle ide aj o zapojenie tela, ktoré presahuje „akty manipulovanej navigácie”

# Digitálna fikcia

- Požiadavka fyzickej a ergonomickej interakcie čitateľa s počítačom odlišuje digitálne literárne diela nielen od ostatných médií pracujúcich s audiovizuálnou zložkou, ale je aj rozšírením tradičného prístupu k čítaniu, podľa ktorého je čítanie spoznávaním diela na základe prechádzania textu očami a následného uvedomovania si sémantického obsahu výpovede.
- Digitálne fikcie postulujú aplikáciu tzv. „multisenzorického čítania“, ktoré si všimla Maribeth Back, výskumníčka zaoberajúca sa zvukom a zvuková dizajnerka.
- Back hovorí, že spôsob čítania neexistuje v izolácii od stavu spoločnosti, nie je nezávislý od možností spoločnosti alebo jej stavu rozvoja a technologických možností.
- Súčasný trend previazanosti textu s inými formami znakov sa teda podľa nej musí prejavovať aj na metóde čítania:

# Nick Montfort: internalizované čítanie

- Čítanie sa nevníma v širšom kontexte iba ako čítanie lingvistických znakov, ale aj pochopenie obrazu, sochy atď. si vyžaduje istú formu dekódovania referencie objektu na kultúrne kódy.
- Nicholas Montfort:
- „even in a purely graphical interactive fiction the interactor must do some **internal reading** as he or she pieces together the narrative from the images displayed. This is akin to the non-verbal ‘reading’ done by someone looking at a picture book or a narrative series of photographs.”

# Maribeth Back – Multisenzorické čítanie

*„Spôsoby nášho čítania sa neustále prispôsobujú akýmkoľvek technologickým alebo spoločenským zmenám, ktoré sa udejú. V dnešnej dobe zážitok z čítania presahuje knihu, počítačovú obrazovku a smeruje k svetu okolo nás. Text sprevádza – alebo presnejšie, obsahuje – obraz, zvuk, a fyzická forma, pričom niektoré alebo všetky môžu byť dynamické alebo interaktívne. V takom svete umožňuje multisenzorické čítanie širšie pokryť možnosti ľudskej mysle tým, že dávajú význam na mnohých úrovniach a pomocou niekoľkých zmyslových dráh naraz. Vhodne napísané multisenzorické texty nebojujú s písaným textom ani ho nenahrádzajú, ale obohacujú čítanie tým, že písaný text dopĺňajú o efektívnu sémantickú podporu pomocou mnohých modalít. Inovácie v spôsobe súčasného čítania zahŕňajú používanie prostriedkov, ktoré pri čítaní umožňujú nové reakcie a interakcie a zároveň využívajú rôzne senzorické modalitty.“*

# Dynamické digitálne diela

- Aby sa digitálne dielo stalo – ako Back píše – dynamickým, aby sa „dialo“, musí čitateľ vykonať interakčné aktivity určené autorom v procese tvorby diela, ktoré odhaľujú dynamiku jeho znakov.
- Táto dynamika môže byť buď naznačená (linky) alebo môže ísť o odhalenie (niekedy aj na prekvapenie čitateľa) nejakého znaku prostredníctvom pohybu kurzora, o tzv. *latentnú dynamiku*.
- Mangen hovorí o dvoch aspektoch, ktoré dynamické digitálne diela vymaňujú zo skupiny pohyblivých médií:
  - *možnosť využitia latentnej dynamiky*
  - *možnosť čitateľovej interferencie s dielom na jej reguláciu.*
- Oscilovanie medzi viditeľnou a latentnou dynamikou prostredníctvom zásahov čitateľa odlišuje interaktívne digitálne diela od iných médií, narábajúcich s pohyblivými znakmi (napr. film, video), pretože ich dynamika je pozorovateľná. Ako sa dynamika zviditeľnila (buď zámerne alebo omylom), tak sa môže aj vrátiť do svojho pôvodného stavu.



# Polypozornosť

- Podľa amerického tanečníka a choreografa Mercea Cunninghama sa divák sám rozhodne, ako bude performanciu vnímať, pričom, podľa teoretika umenia Rogera Copelanda, môže svoj modus prístupu k dielu meniť aj počas jeho diania.
- V prípade, že sa každý element diela dožaduje pozornosti v rovnakej miere, Copeland tvrdí, že človek sa buď rozhodne jeden element postaviť do pozadia, aby sa mohol zamerať na iný, alebo sa simultánne zameriava na viacero fenoménov: experimentálny hudobník John Cage toto označuje ako tzv. „polypozornosť“.

# Multimediálna reprezentácia

- Autor má k dispozícii možnosť hravého prepájania variability znakov (a teda aj motívov).
- Možnosti voľného radenia, prepájania znakov, využívanie príležitostí na zobrazenie asociácií pomocou multimediálnej reprezentácie nútia, ako píše multimediálny umelec Paul Hertz „experimentovať a vytvárať nové kontexty a ikonografie.“
- Uvedené princípy výstavby umeleckého diela sa spoločne stávajú nástrojmi, podľa Hertzovej terminológie, akéhosi „metajazyka krosmodálnej kompozície.“
- Digitálne dielo by sme mohli prirovnať k invenčnému, progresívnemu a dynamickému ihrisku, na ktorom platia princípy, ktoré vyslovila bádatelka Janette Hughes *The ‘screen-size’ art*:
  - Multimodalita
  - Kolektivita
  - Zdieľanie
  - Nejednoznačnosť významu
  - Hravosť

# multimodalita



# Zdiełanie



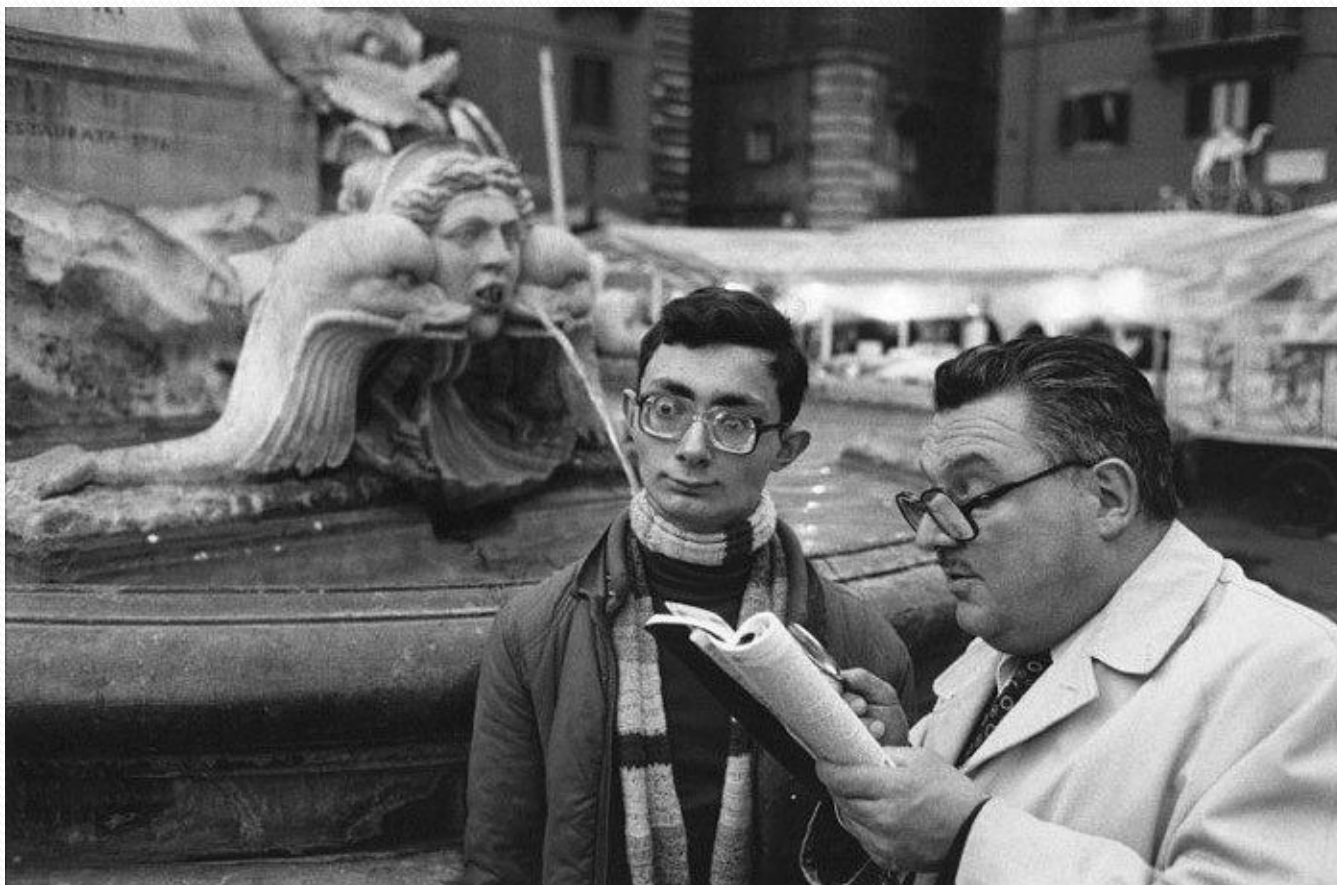
# Kolektivita



# Hravost'



# Nejednoznačnost významu



# Sémantický aspekt

- Počítač ako *metamédium* má schopnosť spájať v sebe vlastnosti iných médií a prepísať ich do svojho formátu.
- Pri uvažovaní o mediálnej špecifickosti digitálnych diel je potrebné vnímať oba aspekty, ktoré pri procese tvorby splyývajú do jedného – a to semiotické systémy prítomné v diele ako aj charakteristiky príznačné iba pre digitálny formát. Ich vzájomná súhra spôsobuje, že čitateľ sa dostáva do styku s fikciou, pri ktorej musí zapojiť *multisenzorické čítanie* – vnímať fikciu z intermediálnej perspektívy a zároveň s ňou interagovať prostredníctvom hmatu.
- Každá z prítomných medialít totiž znázorňuje istú časť fikcie, ktorej reláciu s ostatnými znakmi možno definovať buď v znamení komplementarity alebo nekoherencie. Vzájomné vzťahy medzi jednotlivými znakovými systémami sú prostriedkom výstavby fikcie.
- Cheryl E. Ball: *Designerly Readerly* - si interpretácia digitálnej fikcie žiada zvažovanie všetkých prvkov prezentovanej fikcie.
- „význam vychádza z mentálnej juxtapozície všetkých prvkov na scéne“ a dodáva „a tiež z vytvárania prepojení medzi danou scénou a tými, ktoré ju obklopujú“.



# Zvuk

- Na súvzťažnosť medzi hudbou a projekciou duševných stavov postavy poukázal už Roman Ingarden pri skúmaní filmu.
- Ingarden (*Několik úvah o fi lmovém umění*) píše, že ak úmyslom filmu je
- „ukázati duševní stavy, které nejsou vyjádřitelné viditelnými prostředky, tu v případech, kdy slovo nestačí, nebo tehdy, když by nebylo přirozené, aby postavy mluvily, jeví se nezbytnou spolupráce hudby.“
- Podľa Ingardena zvuk v diele slúži nielen na vytvorenie „organického celku“ konkrétnych foriem zobrazeného priestoru a času, ale dokáže veľmi dobre vyjadriť emócie postáv a ich prežívanie.

# Koherencia geštalty

- Michel Chion, „nikdy nevidíme rovnakú vec keď aj počujeme [...] nikdy nepočujeme rovnakú vec, keď aj vidíme.“
- Chion : *Audio-Vision : Sound on Screen*, píše, že audiovizuálne diela poskytujú recipientovi celkovú zmyslovú impresiu, vzbudzujú dojem, že zvuk je súčasťou obrazu.
- Simultánne zobrazenie semiotických systémov čitateľ percipuje v zmysle prepojenia týchto informácií, pretože sa uňho podľa slov filmového vedca Nitzana Ben-Shaula (*Split Attention Problems in Interactive Moving Audiovisual Texts*) prejavuje tzv. „zameranie na koherenciu geštalty.“
- Synchronizované audiovizuálne formy sa hrajú s „divákovým/poslucháčovým zameraním na koherenciu geštalty tým, že mu ponúkajú neustále dokazovanú koherentnú audiovizuálnu zostavu – priestorovú, časovú a naratívnu”.

# DreamingMethods

- Playground
- [http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm\\_archive/objects/html/b\\_object\\_605066\\_530492\\_thickbox.html](http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/b_object_605066_530492_thickbox.html)