

Vizuální kultura



IM093 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Anotace

- Kurz se věnuje vizuální kultuře v kontextu současného pojetí vizuálních studií.
- **Cílem kurzu** je představit, vysvětlit a zmapovat:
 - základní pojmy a východiska současné (digitální) vizuální kultury
 - proměnu vizuální kultury spjatou s nástupem digitální technologie
 - okolnosti vzniku nových médií v rámci vizuální kultury
 - základní principy vizuálního zobrazování v rámci současné digitální vizuální kultury.

Osnova

- 6.10.2009
 - Úvod, vymezení tématu kurzu,
 - Základní pojmy, podstata a principy vizuální kultury
- 13.10.2009
 - Proměna vizuální kultury nástupem digitální technologie a vznik digitální vizuální kultury
- 20.10.2009
 - Nová média, proměna rozhraní a schopnosti reprezentace nových médií
- 27.10.2009
 - Vizuální kultura, digitální estetika a estetika surface play a potěšení
- 3.11.2009
 - Proměna role diváka a vztah k proměně vidění (vision)
- 10.11.2009
 - Vizuální komunikační strategie – principy vizuálního zobrazování nových médií - část první - formální prvky
- 17.11.2009
 - Týden vědy – výuka zrušena děkanem // 18.11. Den hudební vědy
- 24.11.2009
 - Vizuální komunikační strategie – principy vizuálního zobrazování nových médií - část druhá - obsahové prvky
- 1.12.2009
 - Příklady vizuálních strategií / referáty / workshop
- 8.12.2009
 - Příklady vizuálních strategií / referáty / workshop
- 15.12.2009
 - Ukončení kurzu – Závěrečný test

Typ výuky, ukončení, literatura

- Kurz je rozdělen na teoretickou část a praktickou část (2 závěrečné semináře s případovou studií)
- Kurz je ukončen Závěrečným testem na poslední hodině

- Doporučená literatura:
 - Visual digital culture :surface play and spectacle in new media genres. Edited by Andrew Darley. 1st pub. London : Routledge, 2000.
 - An introduction to visual culture. Edited by Nicholas Mirzoeff. 1st publ. London : Routledge, 1999
 - Manovich, Lev. The language of new media. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2000.
 - Lister, Martin. New media : a critical introduction. 1st publ. London : Routledge, 2003
 - The visual culture reader. Edited by Nicholas Mirzoeff. 2nd ed. London : Routledge, 2002.
 - Jiné doplňkové online texty – informace v průběhu hodin

1. Úvod: Vizuelní studia a kultura

- Kurz součástí tzv. **vizuálních studií** (visual studies nebo také visual culture)
- Vizuelní studia nepředstavují samostatný obor, ale skrze svoji interdisciplinaritu, jsou spíše **směrem** zaměřující se na studium „vizuelna“ a to z různých pohledů.
- VS jsou o **vztahu kultury a obrazů**, které jsou nedílnou součástí našeho života a nacházející se kolem nás.

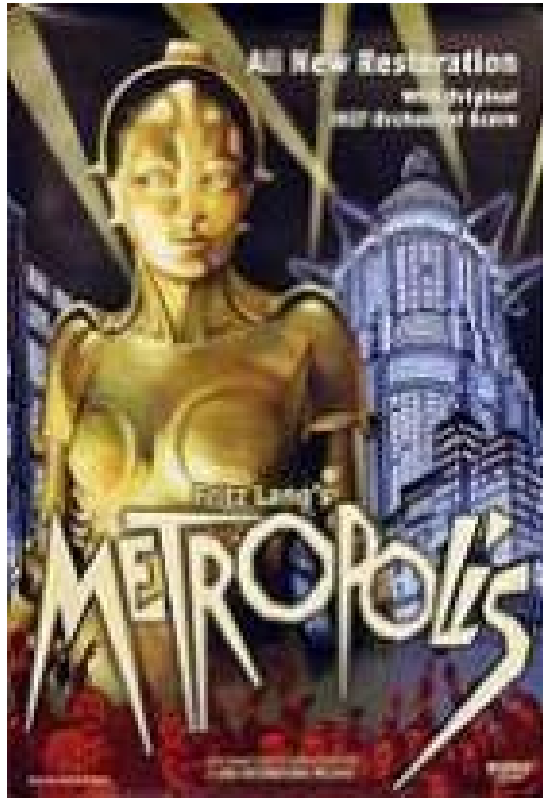
1. Úvod: Vizualní studia a kultura

- Obrazy kromě své vizuální kvality spojují různé obsahy (politické, sociální, kulturní či ideologické) s technickým rozměrem svého provedení a užívání.
- Významné postavení obrazů v dnešní době je závislé na historickém vývoji zobrazovací tradice.
- Významy obrazů jsou spjaty s jejich vizuálními kódy ; jsou motivované a srozumitelnost závisí na mnoha faktorech (**interpretace**)

1. Úvod: Vizuelní studia a kultura

- Existuje několik východisek pro vizuelní studia:
 - TIM: Pozornost na vizuelní studia v kontextu **kulturálních studií**, na **revizi dějin umění** a to vše ve spojení s nástupem nových technologií spjatých **s novými médii** (ev. MoreMedia / TransMedia apod.)
- Sledujeme **objekty vizuelní povahy**, procesy a praktiky, které vymezují určitou kulturu

1. Úvod: Metropolis



Metropolis (1926), režie Fritz Lang

- Klasické dílo světové kinematografie
- Jeden z nejmohutnějších a nejrozsáhlejších projektů němé éry
- Vizuální báseň, v níž pomocí ohromujících obrazových kompozic (např. stovky dělníků, pochodujících v odlidštěných geometrických formacích) Lang vytváří vysoce stylizovaný, svébytný filmový prostor
- Inspirace nejen pro trikovou kinematografii let následujících

1. Úvod: Vizuelná kultura

- Studium vizuelné kulture zahrnuje:
 1. Systém označujících znaků - „jazyk“, dovednosti a techniky (schopnost číst, dekodovat, dát smysl)
 2. Zvyky a hodnoty v dané kultuře, které jsou spojeny s interpretací vizuelních obrazů
 3. Schopnost „se dívat“ (historická a kulturní specifická)
 4. Způsob, jakým jsou používány technologie, média, ideje nebo ideologie k dalšímu rozšíření, zesílení či výběrovému omezení vizuelna

1. Úvod: Vizualní kultura

- V postmoderní době, kdy jsou obrazy všudypřítomné v mnoha odlišných podobách a formách, není vizuální kultura jen součástí našeho každodenního života, ale **je naším každodenním životem.**
- Jde o významy, prožitky a zážitky, způsoby v konzumování obrazů a hledání významu a potěšení v aktivitě „**dívání se**“



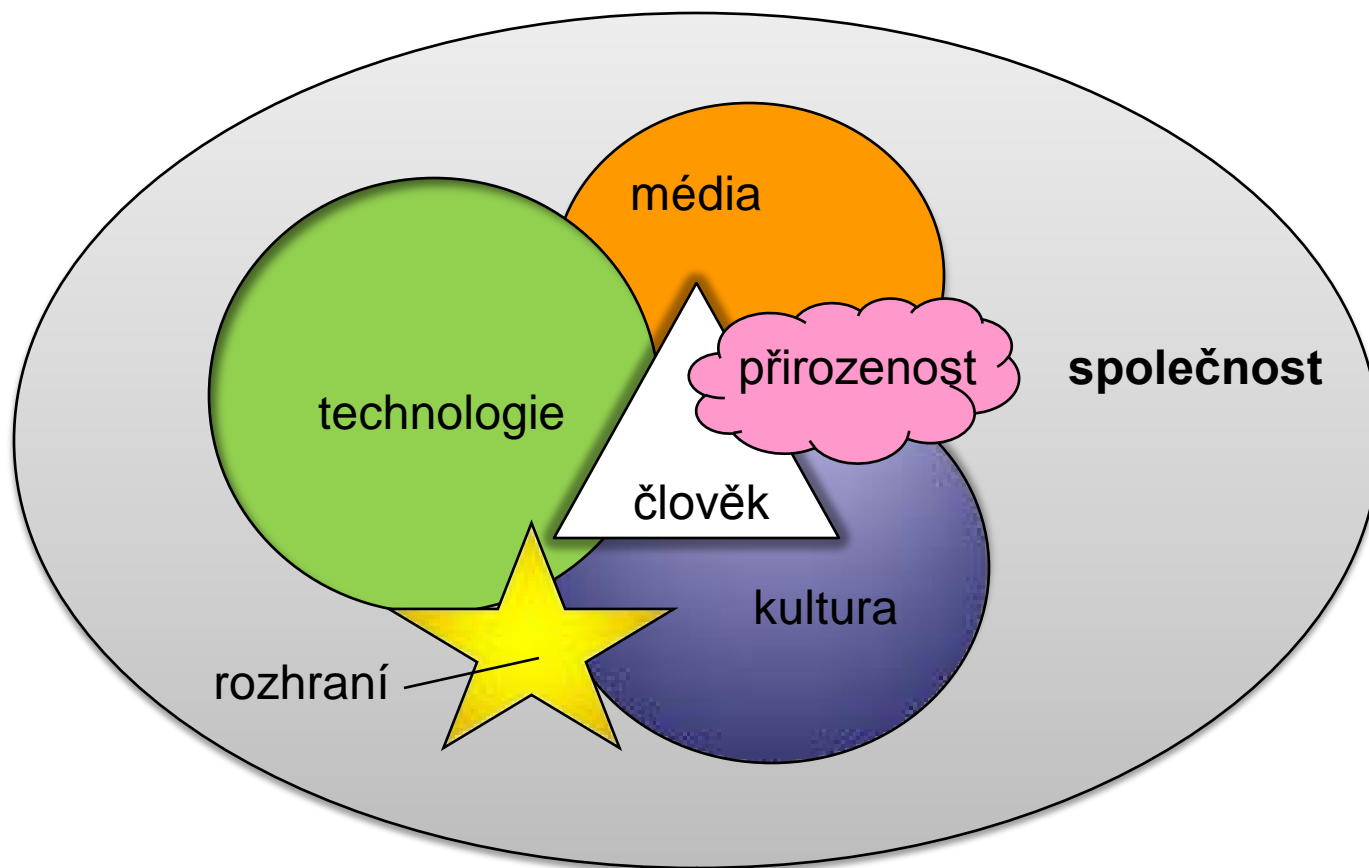
Blade Runner, Ridley Scott, 1982. Final cut edition, 2007

2. Vizuální kultura

- Základními otázkami kurzu jsou:
 - Jak vizuální realitu teoreticky uchopit a podrobit ji zkoumání?
 - Jak ji mediálně nebo sociologicky ohraničit?
 - A pak jaký je rozdíl mezi současnou - digitální a původní vizuální kulturou?
 - Má význam se vizuální kulturou zabývat a pokud ano, z jakého pohledu?
 - sociologického?
 - mediálního?
 - uměleckého?
 - psychologického?
 - technologického?

2. Vizuální kultura

- Základní množina elementů:

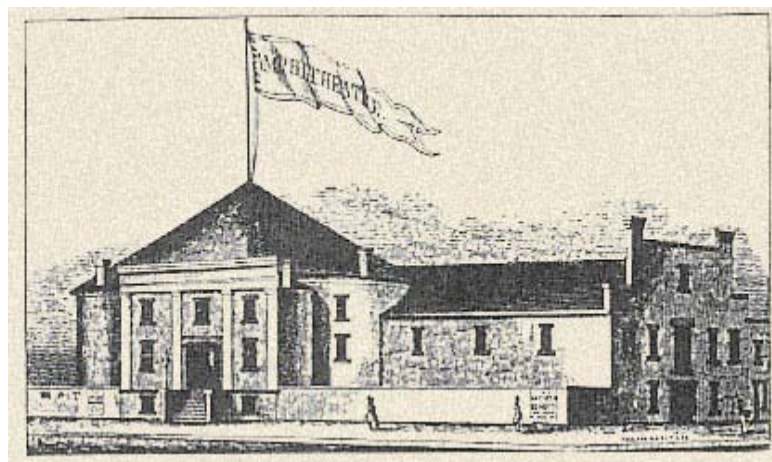


2. Vizualní kultura - historie

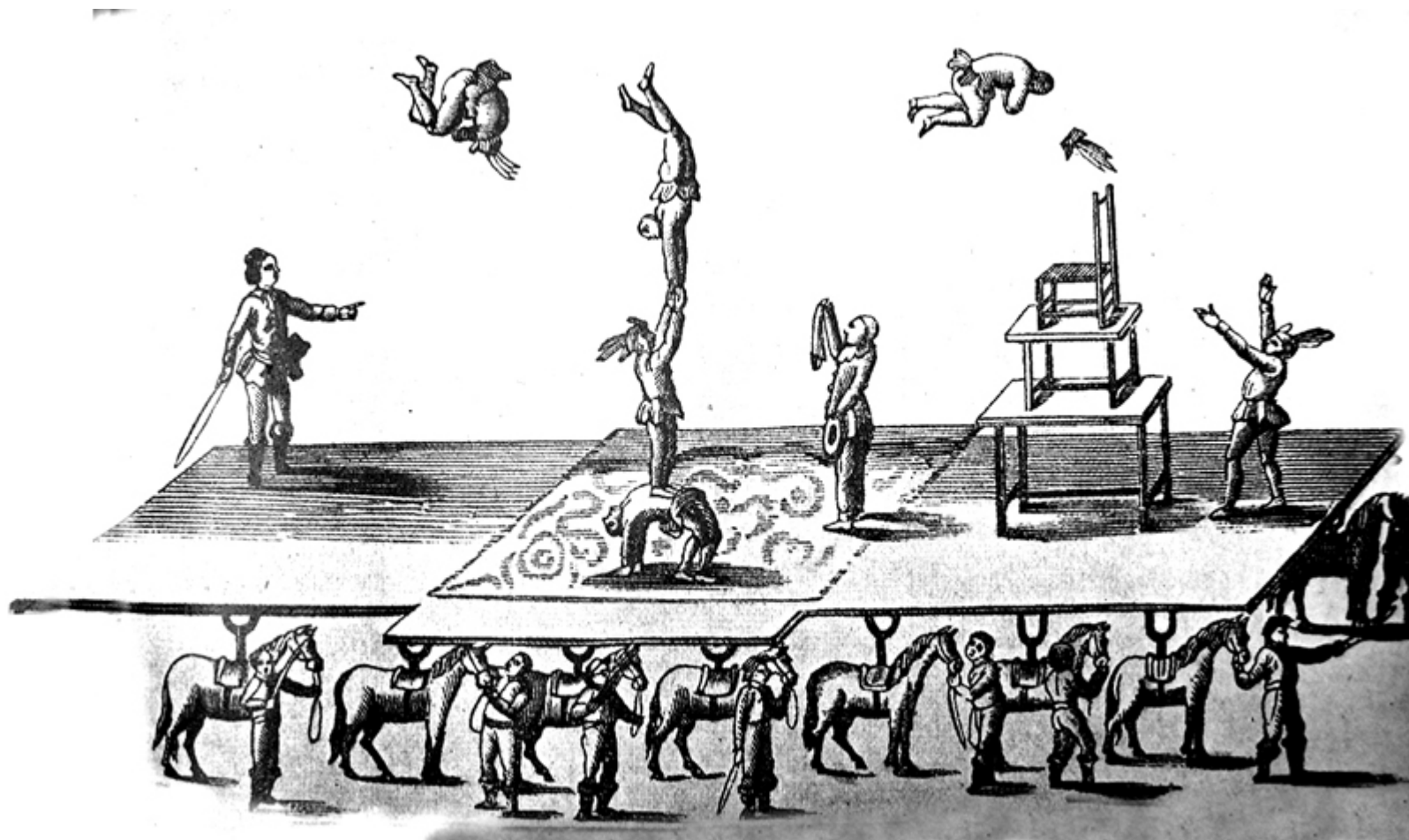
- Vizualní kultura se historicky mění s proměnou jednotlivých prvků – zejména v závislosti na vývoji společnost a rozhraní
- Polovina 19.století – počátek dnešního pojetí VK
- Technologie umožňuje mechanickou produkci a reprodukci obrazů – vzniká nová vizualní zábava
- Proměna společnosti – vizualní objekty se stávají součástí veřejného vizualního prostoru
- Obrazy, informace jsou široce společensky mediována

2. Vizualní kultura - historie

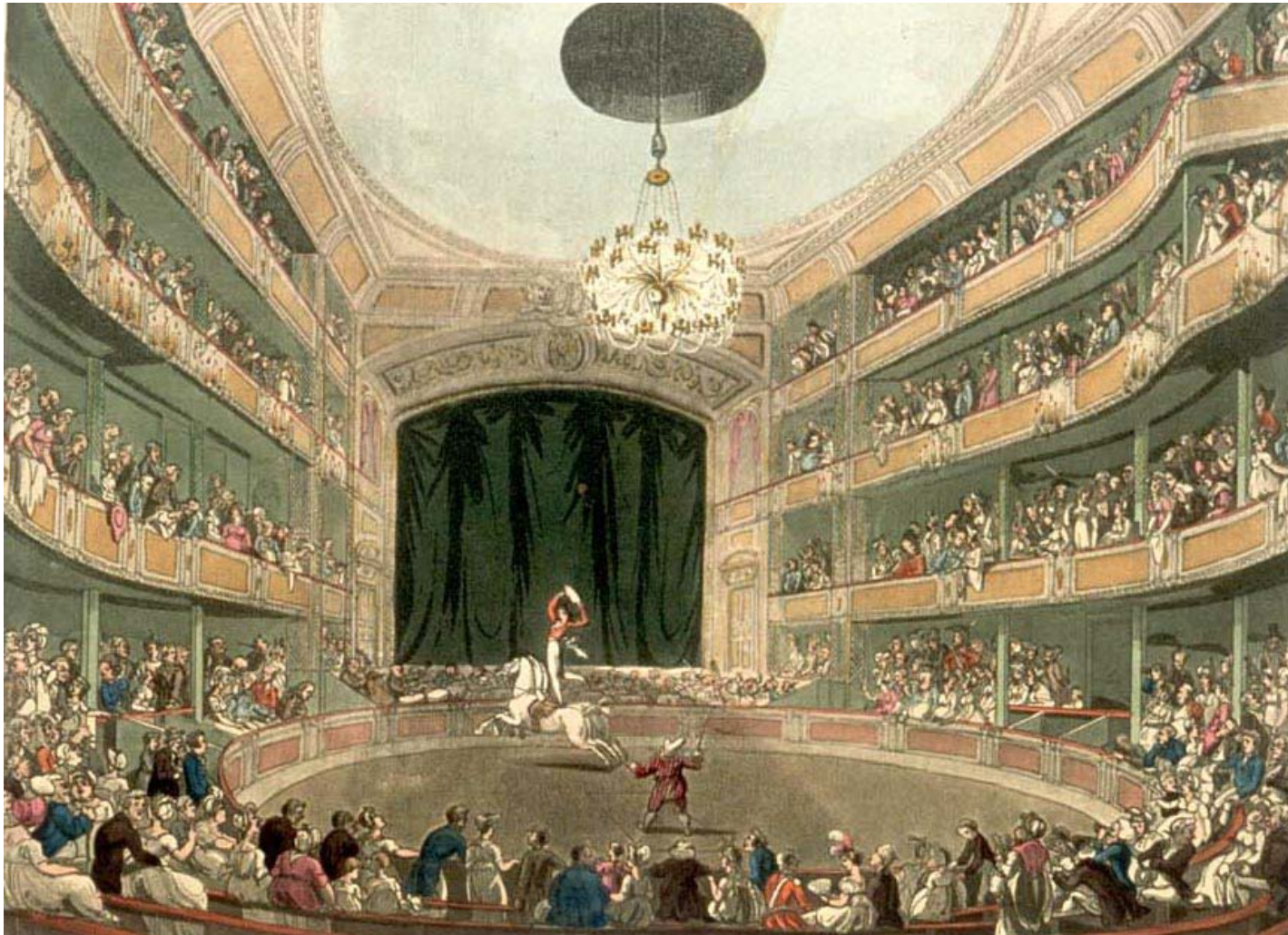
- Zárodek vznikající vizuální kultury
- Fáze přechodu – populární zábava (cirkus, varieté aj.) přestává být potulná a usazuje se na místech
- Základní pilíř moderní komerční populární zábavy (a tedy i VK)
- Průkopníkem Philip Astley a jeho cirkus



2. Vizualní kultura - historie



2. Vizualní kultura - historie



2. Vizuální kultura - historie

- komerční pop zábava byla postavena na živých akcích – (varieté, groteskní show, pantomima, ...)
- všechny formy pevně položeny v atrakci » vizuální potěšení a ohromit a udivit publikum
- většina forem se odchylovala od klasického pojmání estetických vlastností
- konstruovány pro zachycení oka a vnitřností, více než hlavy a intelektu
- chápány oproti konvečnímu dramatu jako prchavé a povrchní zabývající se groteskními, exotickými a absurdními tématy

2. Vizualní kultura - historie

- Postaveny na složitých rekvizitách, mechanických a optických tricích a speciálních efektech
- Náročné finanční prvky vyžadující maximální pozornost publika
- Objevuje se celá řada forem vizuální reprezentace – většinou variant tzv. magic lantern show (laterna magika)

For Pleasure



Or Profit.

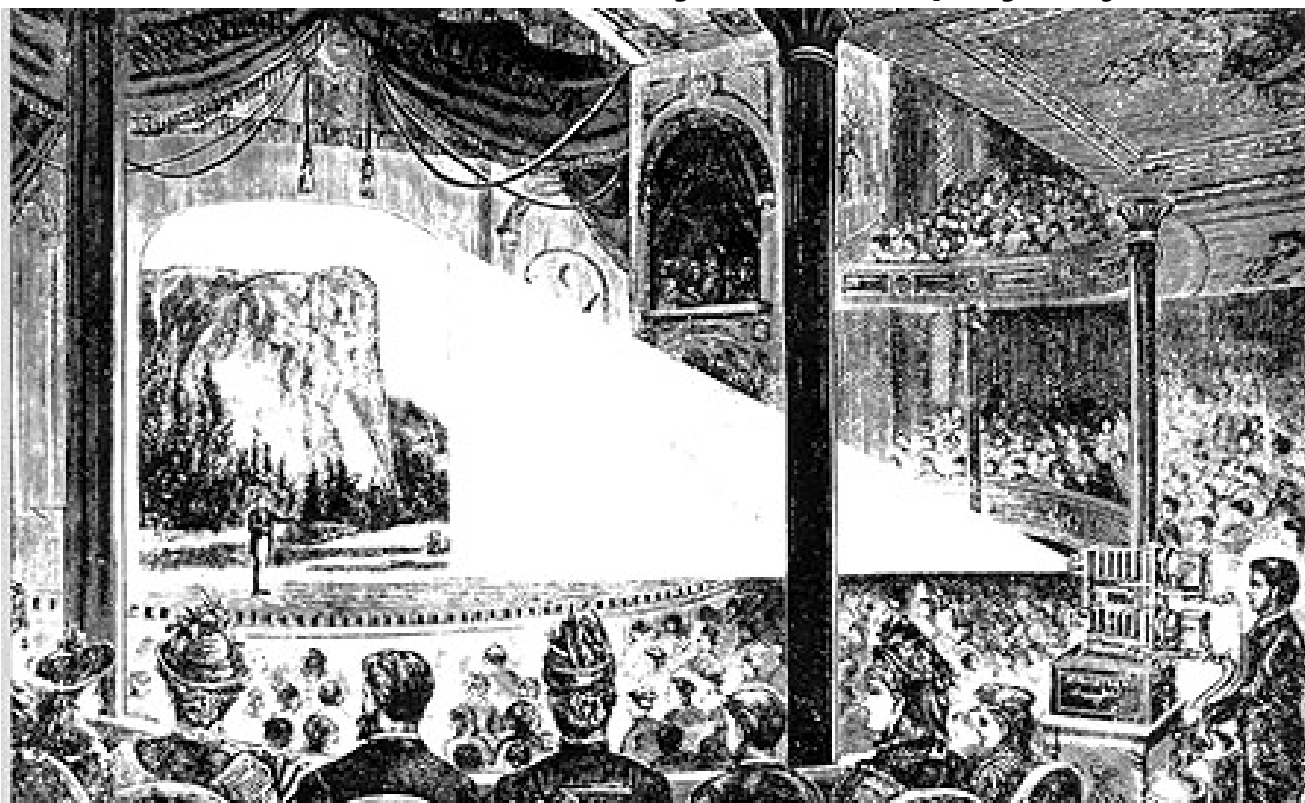
CRITERION AND PARABOLON
MAGIC LANTERNS,
and Stereopticons, OIL, LIME, OR ELECTRIC LIGHT,
made by us, are *simply perfect* for PUBLIC or PRIVATE use. So are our Slides. We can fill the bill from A to Z in apparatus, Views and Accessories. Catalogues FREE. Mention this publication.

J. B. Colt & Co. 16 Beekman St., NEW YORK, 189 La Salle St., CHICAGO, ILL.

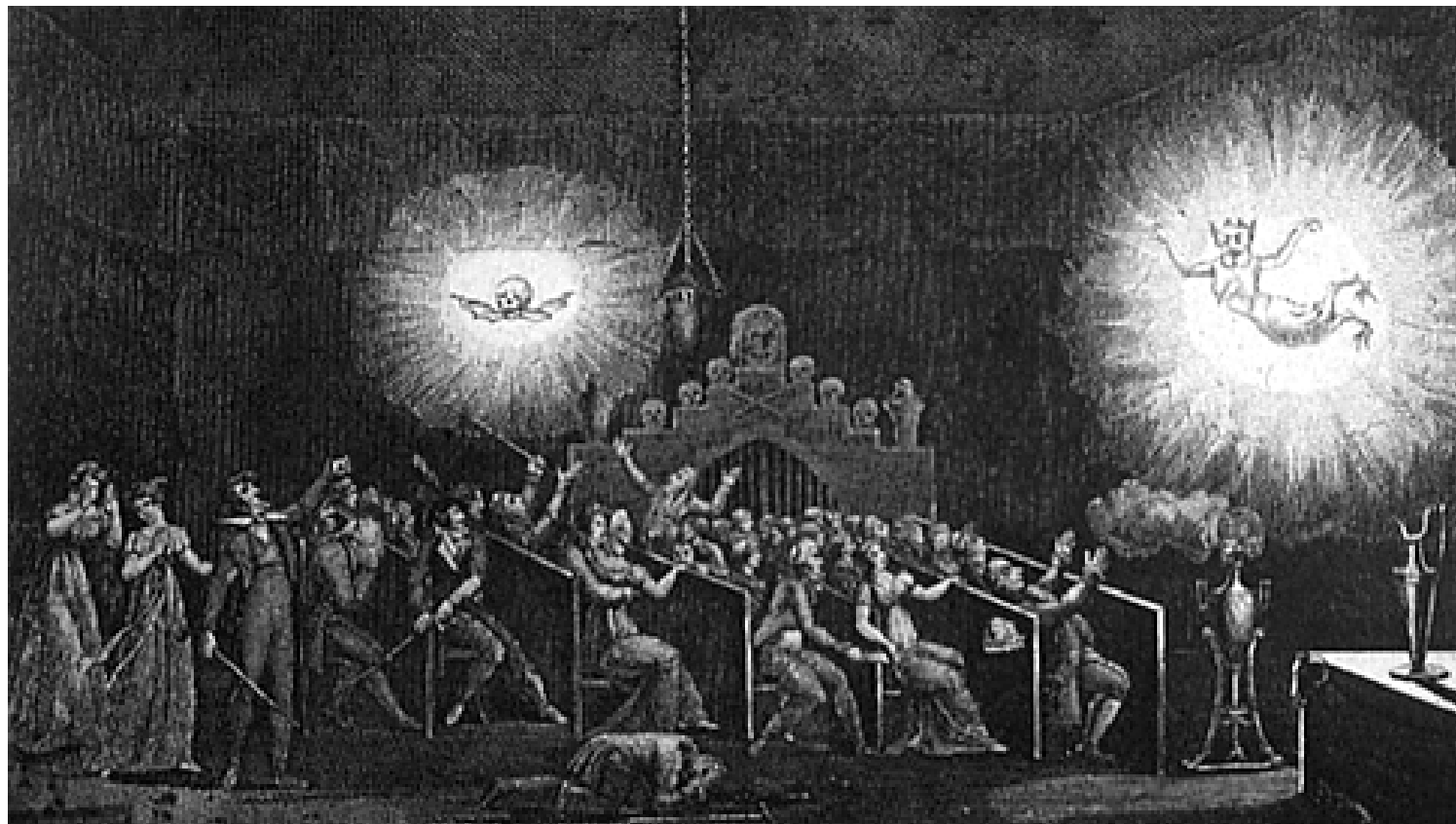


2. Vizualní kultura - historie

- V roce 1895 bylo kolem 30 až 60 tisíce tvůrců nebo pořadatelů laterny hrající kolem 75 až 150 tisíc představení za rok, a to jen ve Spojených státech



2. Vizualní kultura - historie



2. Vizualní kultura - historie

- Podobné formy se rozvíjejí až do roku 1900
- Postupně začíná prostupovat těmito atrakcemi realistický prvek
- Objevují se pokusy zkoumat pohyb světla skrze fotografické reprezentace
- Pokračující práci v optice, pojem „stálost vize“
- Fascinace a ohromení není způsobenou pouze pohyblivými obrazy, ale také samotným aparátem, který jej produkuje
- V průběhu času se začali jak živé akce tak promítání mísit, ale rozhodně se nejednalo o jednoduchou fúzi na úrovni filmu

2. Vizuální kultura - historie

- Vývoj je úzce spojen vždy s konkrétním historickým kontextem – procesem urbanizace a industrializace, pod kterým byla jak Amerika tak Evropa
- Proces přinášející výrazné změny sociálních a ekonomických podmínek, což mělo i povzbuzující efekt na výzkum v technologiích pro vizuální reprezentaci
- = vytvářeli základ pro novou formu kultury a kulturní zkušenosti



A typical double-lens lantern used for phantasmagoric use with wheels for dollying in and out.

3. Proměna vizuální kultury: Sin City



- černobílé provedení s občasným použitím barvy
- pomocí digitální technologie dosáhnul Rodriguez dokonalého vzhledu Millerových komiksů
- žádné rekvizity, pouze zelené pozadí
- vše vyjma herců počítačová grafika

Sin City - Město hříchu (2005); Režie: Robert Rodrigue, Frank Miller, Quentin Tarantino

4. Závěr – Vizuelní kultura

- V dalších hodinách od této obecné odstoupíme a popíšeme si vizuelní kultura pomocí základních pilířů.
- Příští téma: Proměna vizuelní kultura nástupem digitální technologie a vznik digitální vizuelní kultura



Děkuji za pozornost.