

# Vizuální kultura



IM093 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

# Vizuální kultura

---

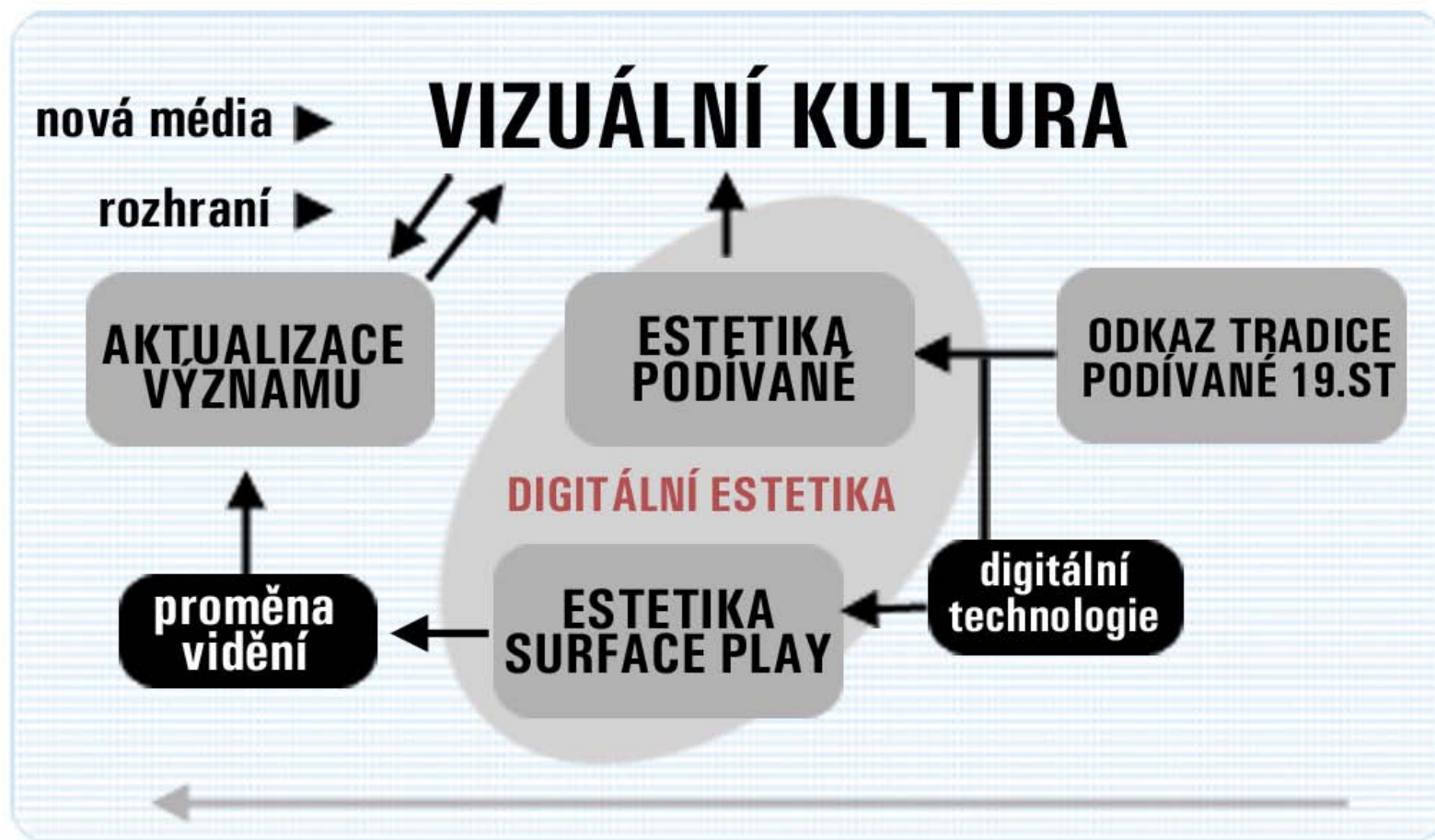
- Téma hodiny: Proměna vizuální kultury ; Nástup digitálních technologií a vznik digitální vizuální kultury
- Pro stanovení základního rámce vizuální kultury je třeba vzít v potaz proces jejího vzniku a to v souvislosti s její současnou povahou.

# Vizuální kultura

---

- VK lze prozatím popsat prostřednictvím tří tezí.
  
- Současná vizuální kultura spočívá na:
  - odkazu k historické formě vizuální kultury
  - proměně tvorby obrazu, spojené s posunem způsobu vidění obrazů
  - zrodu nových médií a s nimi spojené sady vizuálních strategií rozvinutých digitální technologií

# Vizuální kultura



Vazby digitální estetiky k tradici 19. století,  
digitální technologii a „vidění“ v rámci vizuální kultury

# Vizuální kultura

---

- důležitá role digitální technologie a to ve vztahu k proměně způsobu vidění
- proměna úzce souvisí s rozvojem technologického aparátu určeného k tvorbě obrazů (*image-making*)
- *vidění* se v různých historických etapách proměňuje, neboť je aktivním, interpretativním procesem, utvářeným komunitou a institucemi, spíše než nevinnou otevřeností vedoucí k jakési přirozené stimulaci“ (cit. dle Lister)

# Vizuální kultura

---

- VK se svými předchůdci sdílí připravenost udivovat a vytvářet senzace
- Výrazně se odlišuje vysokým množstvím vizuálních formálních znaků s přímým vztahem k iluzi, trikům a speciálním efektům
- Vliv především v rovině
  - FORMÁLNÍ (konstrukce sdělení)
  - Snaha posílit důvěryhodnost sdělené (REALISTIČNOST)

# Proměna společnosti

---

- je třeba nutně podchytit **proměnu společnosti**
- Moderní -) Postmoderní -) ?  
Informační -) Síťová (Castells) / **90.léta**

## **50. léta**

- Období formování médií a technologií, jejichž vývoj znamenal charakter současné VK
- Přechodová fáze VK do digitální podoby

# Proměna společnosti

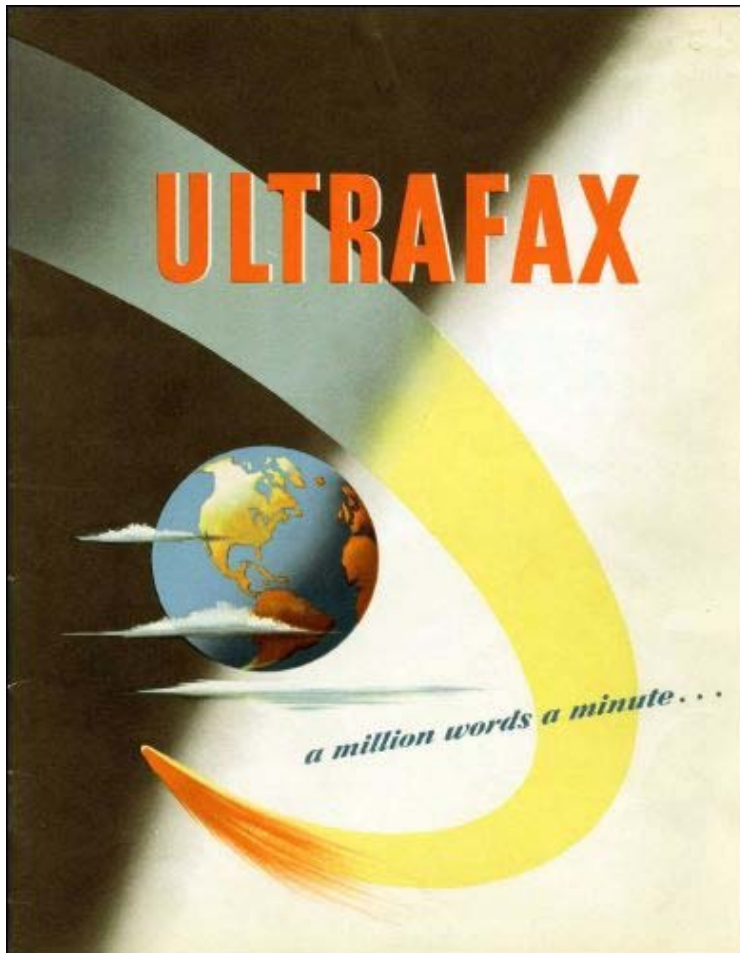
- po 2.sv. válce růst popularity TV
- Projekty globální televize
  - Ultrafax
  - Stratovision (US města)
  - Transatlantická TV
  - UNITEL Projekty globální televize
- V 70. letech uvolněny frekvence -)  
masivní komercializace





# Proměna společnosti - Ultrafax

---



# Proměna společnosti

---

- Informace v této době začínají hrát významnou roli
- V důsledků šíření a zvyšování penetrace pokrytí území signálem exponenciálně roste počet **vizualizovaných informací**
- Nárůst obrazů transformuje do té doby do jisté míry usazenou VK
- Během 60. -70. let se naplňuje VK mnoha obrazy - je přeplněna vizualizovanými informacemi
- Dochází k proměně vizuálních kvalit obrazů/médií a samozřejmě proměnám vidění

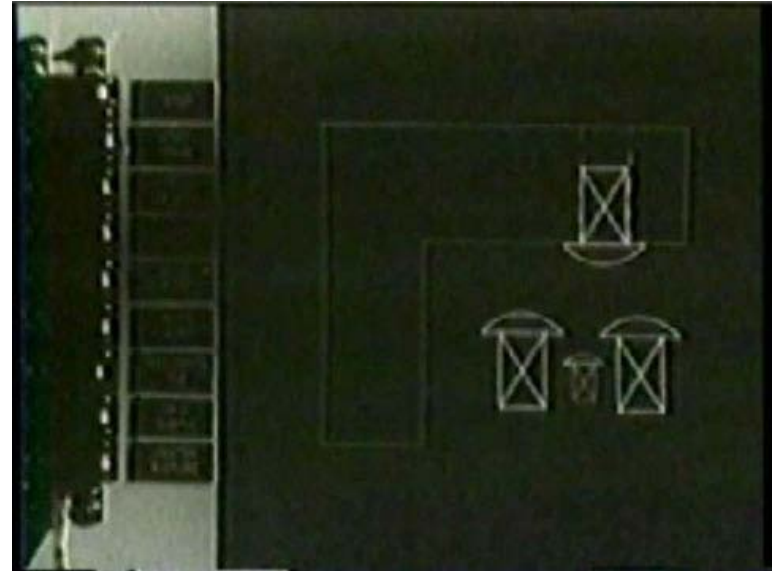
# Přerod VK

---

- Okamžik přerodu: konstrukce cenově dostupného počítače s interaktivním grafickým displejem v první polovině osmdesátých let
- Od 60. let fáze přípravy přerodu
- Společně s rozvojem TV (zobrazovacích zařízení) se pracuje i na rozvoji možností v zobrazení u výpočetní technologie
- 1963 Sketchpad - Ivan Sutherland
  - realtime počítačová interaktivní grafika

# Sketchpad (1962 – Ivan Sutherland)

---



<http://www.youtube.com/watch?v=BKM3CmRqK2o&feature=related>

# Zrod digitální VK

---

- postupně se pokoušeli s počítačem pracovat i umělci » estetická experimentace
- John Whitney
  - počítačová filmová práce
  - abstraktní vizuální experimentace a hudba
  - sestrojil mechanický analog. Počítač na produkci abstraktní filmové animace
- Computer Graphics 70 » počítačová grafika jako praktický průmyslový nástroj nebo výzkumný přístroj
- metaforická/přenesená reprezentace nebyla problémem pro umělce té doby (pozitivní – komp

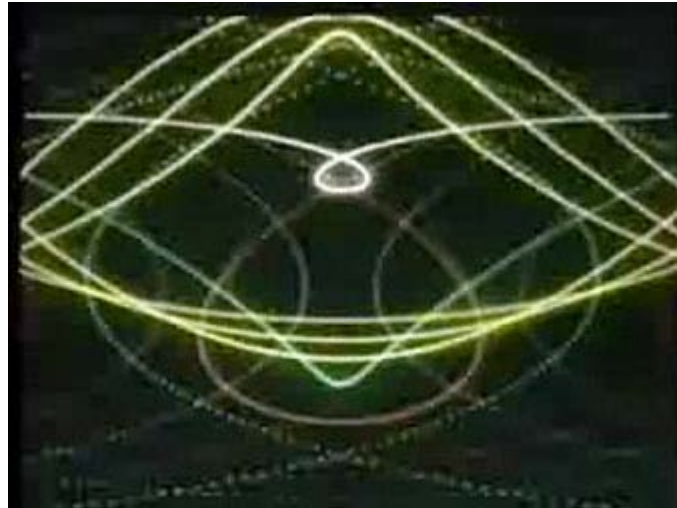
# John Whitney

---

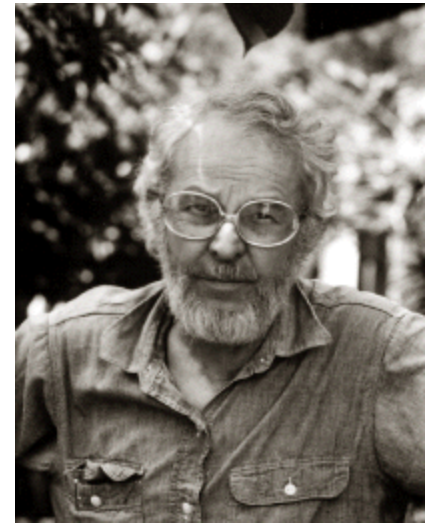
- <http://siggraph.org/artdesign/profile/whitney/nowhitney.html>



Digital Harmony



Arabesque



# Zrod digitální VK

---

- metaforická/přenesená reprezentace nebyla problémem pro umělce té doby (pozitivní)
- touha části vědců simulovat nebo modelovat fyzické procesy a události v prostoru a čase byla centrálním impulzem v produkci raných počítačových grafik a filmů
- na konci 60.let umělecké experimenty
- v souvislosti s Sutherlandovými pokusy s grafikou pro 3D se začíná mluvit o simulaci a interakci

# Zrod digitální VK

---

- 2 prameny vývoje
  - » obrazová manipulace (image manipulation)
  - » obrazová syntéza (image synthesis)
- **Obrazová manipulace**

s cílem změnit/přidat něco v obrazu co nebylo obsaženo při tvorbě
- **Obrazová syntéza**

obrazová syntéza nebo generování obrazů



# Zrod digitální VK

---

## □ Počítačové hry

- na začátku 80. let se počítačové hry ustanovují jako nová a signifikantní masově-kulturní forma

## □ Special venue attraction

- růst od 80 let
- dva druhy – IMAX a Simulation ride

# Zrod digitální VK

---

- Změna v technické konstrukci a prezentaci obrazů přináší radikální posun v jejich povaze – stávají se více strojově generovanými a autonomními
- Spojením obrazu s novými technologiemi se vytváří nový druh obrazu a zobrazení, který postupně transformuje podstatu „vidění“ a VK

# Závěr – Vizualní kultura

---

## □ Příští téma:

Nová média a  
společenská změna



**Děkuji za pozornost.**