

Vizuální kultura



IM093 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Vizuální kultura - rekapitulace

- Téma hodiny: **Nová média, proměna rozhraní a schopnosti reprezentace nových médií**
- V minulé přednášce vhléd do přerodu VK do digitálního stavu (animace - <http://www.youtube.com/watch?v=gqe9mjimUG8&feature=related>)
- Změna v technologii, vizualitě (množství, kvalita, možnosti) a ve společnosti
- Výsledkem změny ve zprostředkování vizuálních zážitků a zrod nových **nositelů** těchto zážitků

Nová média a DVK

- Jak se stala média novými?
- Co konstituuje „novost médií“ a co za technologickou změnou nastalo, že vznikla NM?
 - Populární spojovat NM s počítačem
 - Přístup velmi omezující, protože není důvod privilegovat počítač
 - Počítač je nástroj pro produkci a reprodukci a uskladnění médií
- NM jsou zásadní pro všechny úrovně komunikace (mediace)

Nová média a DVK

- NM nastupují se změnou v reprodukci
 - Malba, Knihtisk, Fotografie
 - Diorama - Louis-Jacques-Mandé Daguerre
 - Diorama je speciální model, který se snaží navodit dojem skutečnosti. Na zadní stěně je často věrně namalováno pozadí. Před ním jsou umístěny plastické (3D) modely. Vcelku pak má model působit realisticky.
 - nový reprodukční cyklus u filmu
= kamera natočí/projektor reprodukuje
- Binární kód – reprodukční cyklus
zápis/čtení = smyčka a princip práce s
digitální technologií



Nová média a DVK

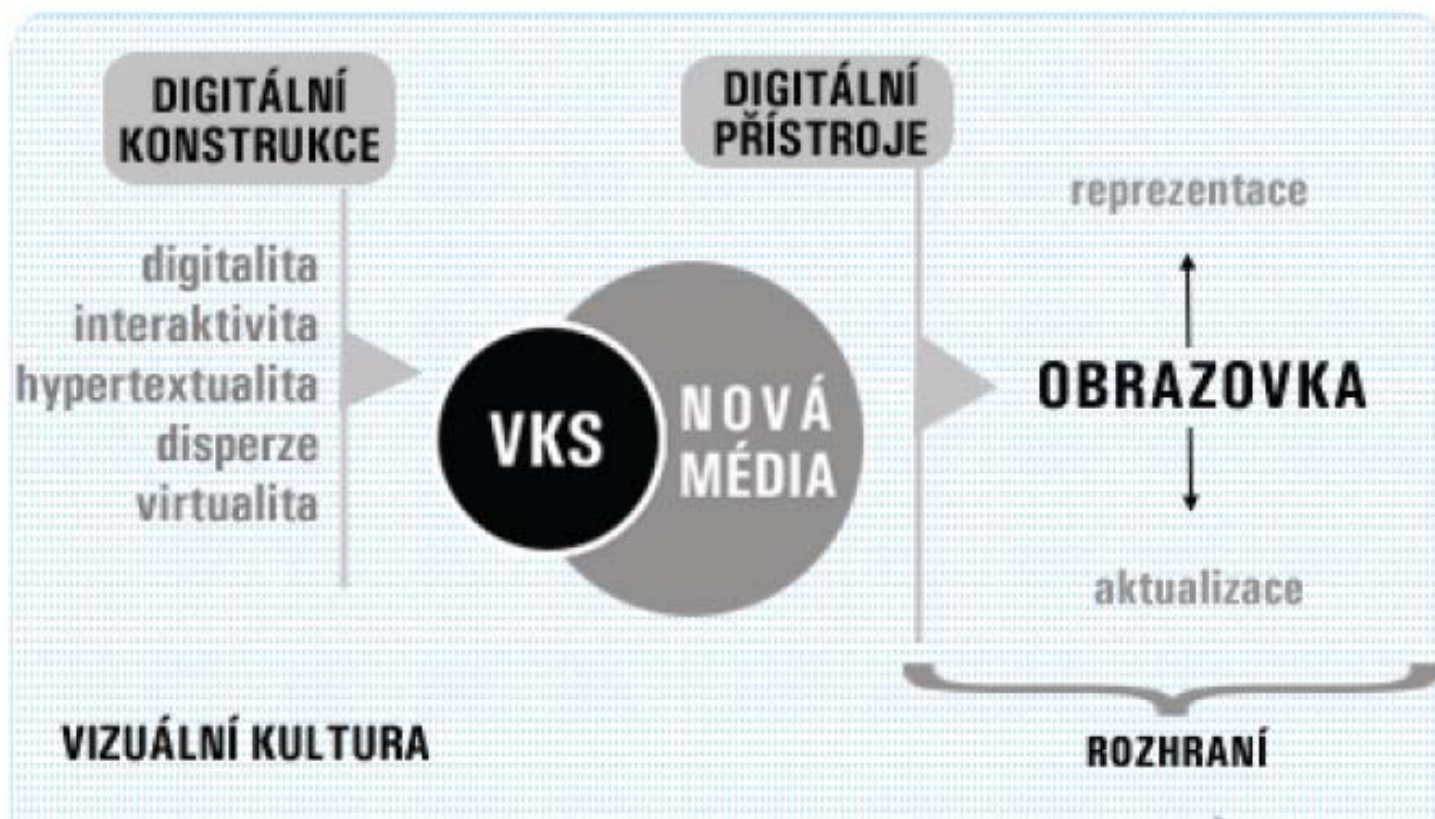
□ NOVOST médií

- Různé pojetí, což znesnadňuje uchopení NM
- Šíře většiny definic „*novostí*“:
 - od jejich **technické** (digitální) konstrukce
 - přes způsoby, jakými **reprezentují** svět
 - k **proměně vztahu mezi uživateli** technologie a mediálními technikami
 - a v neposlední řadě též ke způsobům **organizace, produkce, distribuce a percepce** mediálních sdělení.
- Novost termínově označuje **ZMĚNU**, ke které dochází ve všech uvedených oblastech

Nová média vs. Stará média

- NM proto nejsou jen digitální média, mnoho nových médií využívá analogová média
- Neplatí analogová = původní ; digitální = nová;
- NM odkazují k:
 1. nové textuální zkušenosti
 2. novým způsobům reprezentace světa
 3. novému vztahu mezi subjekty mediální technologie
 4. nové zkušenosti vztahu tělesnosti, identity, komunity
 5. novým konceptů tělesného vztahu k tech. a médiím
 6. novým modelů organizace a produkce

Konstrukce NM



Množina č. 3:

Princip konstrukce nových médií a jejich vazba k rozhraní (obrazovce)

NM – technická rovina

- Rozdílnost oproti předchůdcům ve své konstrukci (digitální)
- NM je skupina médií složená z:
 1. Médií remediovaných
 - *Remediací* médií se rozumí překládání, znovuupravování a vylepšování médií starších, a to jak na úrovni obsahu, tak i formy (Bolter, Grusin).
 2. Médií nově naprogramovaných
 - rozdíl v charakteristické modifikaci dané neomezenými limity a nezamýšlenou konstrukcí a logikou / např. Multi-, hyper- a Super-média

NM – technická rovina

- Klíčové principy charakterizující technologickou povahu NM:
 1. *digitality (digitality)*,
 2. *interaktivity (interactivity)*,
 3. *hypertextuality (hypertextuality)*,
 4. *disperze (dispersal) a*
 5. *virtuality (virtuality)*
- Uvedené principy konstrukce nových médií, odlišný způsob reprezentace kulturních objektů a změny rozhraní (obrazovky) *(Více v M.Lister str.13)*

NM – technická rovina

- Při diskuzi o technologické podstatě NM dále zmiňujeme **charakteristické vlastnosti** NM(Manovich) a **unikátní vlastnosti digitální** informace (Feldman)
- Technologie novomediální produkce zahrnuje:
 - CMC (computer-mediated-communication)
 - nové způsoby distribuce a konzumace
 - VR (virtual reality)
 - celé spektrum transformací a dislokací média
-

Objekt Nových médií

- Pro uchopení NM v kontextu vizuální kultury je třeba odstoupit od chápání NM jako produktu, uměleckého díla či interaktivního média, tedy konkrétního celku
- Namísto NM v tomto pojetí se ve VK pracuje s termínem **OBJEKT Nových médií**
- NM jsou složena z více objektů, které fungují jako ohraničené jednotky se schopností **reprezentace** -) jsou proto uchopitelné a popsitelné

Reprezentace NM

- Reprezentace jsou podstatnou součástí procesu, pomocí kterého se mezi členy dané kultury utvářejí a směřují významy.
- Reprezentace zahrnuje používání jazyka, znaků a obrazů, které stojí **namísto objektů anebo je reprezentují**
- na rozdíl od analogové reprezentace, digitální obraz nebo zvuk již nepotřebují svůj referent v realitě => **nový přístup pro zkoumání vztahu mezi realitou a produkcí významu**

Reprezentace NM

- 6 způsobů, jak popsat změny a posun v RNM
 - porovnání reprezentace s uvedenými koncepty jako způsobu pro popis změn
- 1. reprezentace proti simulaci (simulation)
- 2. reprezentace proti ovládání (control)
- 3. reprezentace proti akci (action)
- 4. reprezentace proti komunikaci (communication)
- 5. reprezentace proti informaci (information)
- 6. reprezentace proti vizuálnímu iluzionismu

Reprezentace NM

- Reprezentace u NM se nevztahuje pouze na objekty, ale i rozhraní, operační systém i samotný software
- Dáno způsobem počítačové organizace dat a způsobem, jakým jsou tato digitální data v současnosti aktualizována
- Charakter RNM se projevuje ve způsobu zpřístupnění dat:
 - GUI (grafické rozhraní – hierarchicky)
 - FLAT (ploché – hyperlinky)

Reprezentace NM

- Posun v použití jazyka, znaků a obrazů objekty nových médií vede k rozšíření konceptu reprezentace tak, aby zahrnul i uživatelská rozhraní a software
- Rozšířený koncept reprezentace umožňuje lépe odhalit a pochopit vizuální působení objektů nových médií v rámci současné vizuální kultury.

Rozhraní NM

- Při identifikaci objektů nových médií je nutné vzít v patrnost i nový druh *rozhraní* (interface), jehož prostřednictvím člověk k těmto médiím přistupuje
- nové, počítačové rozhraní (human-computer-interface = HCI)
- představuje konkrétní způsob interakce uživatele s počítačem, a to jak na fyzické úrovni, tak i ve způsobu práce a manipulace s daty.

Rozhraní NM

- Předpoklad: obsah může být nezávislý na svém médiu nebo svém kódu -) poté platí, že tradiční dichotomie „forma – obsah“ je u nových médií nahrazena modelem „interface – obsah
- Toto však u NM nefunguje
- Tím, že je obsah interaktivně vytvářen skrze rozhraní, **stává se od něj neoddělitelným !**
- role počítače jako nástroje se posouvá k roli univerzálního mediálně-kulturního aparátu

-
- Klíčovým prvkem nového rozhraní se stává *obrazovka* (screen)
 - Obrazovka je prostorem, kde probíhá:
 - aktualizace významu neseného novými médii,
 - místem reprezentace digitálních objektů.
 - Obrazovka, v současné době vnímaná jako samostatný prvek bez nutného vztahu k počítači

Závěr – Vizuelní kultura

□ Příští téma:

Vizuální kultura, digitální
estetika a estetika
surfaceplay a potěšení



Děkuji za pozornost.