

Vizuální kultura



IM093 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Přednáška VI

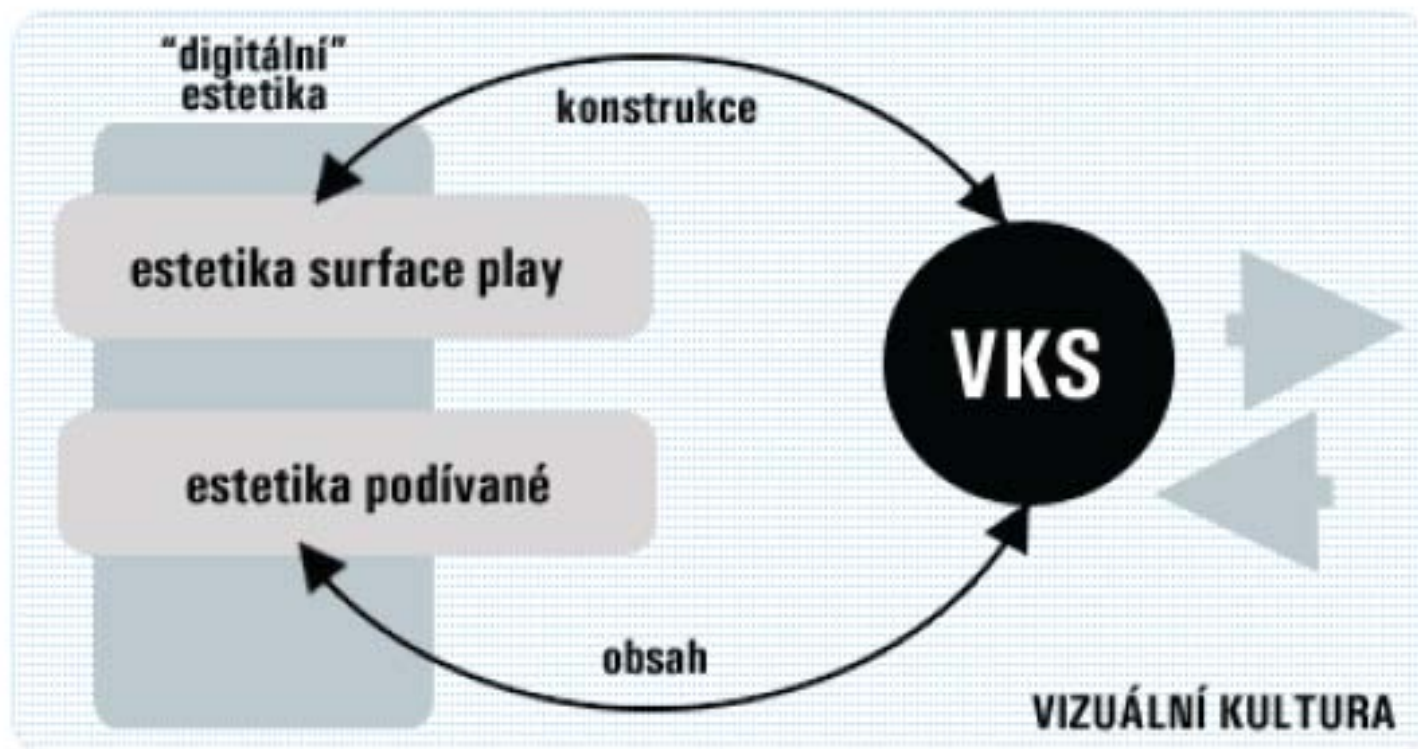
Digitální estetika - rekapitulace

- Téma hodiny: **Proměna role diváka a vztah k proměně vidění (vision) ; Vizualní komunikační strategie – principy vizuálního zobrazování nových médií: I. formální prvky**
- V minulé přednášce projekt filmu Immortel (2004, FR)
 - Formální experiment kloubící animaci s hranou akcí
 - Výrazná vizuální stránka a příběh jako postmoderní brikoláž
- V předminulé přednášce o digitální estetice
- 2 možné pohledy na DE
 - Umělecko/filozofický
 - Popkulturní

Digitální estetika – UF shrnutí

- Hodnocení objektu nových médií není spojeno s jejich formou
- nerozhodujete tedy, zda byl tento objekt vytvořen digitální nebo analogovou technologií
- Adekvátním způsobem, jak tedy uvažovat o estetických hodnotách a strategiích objektů nových médií, je **orientovat se na dílčí prvky celého objektu**

Digitální estetika – pohled POP



Oboustranná vazba mezi Digitální estetikou a VKS

Digitální estetika - shrnutí

- estetickou povahu vizuální kultury můžeme lépe pochopit prostřednictvím konkretizovaných estetik *surface play* a *podívané*
- V perspektivě tohoto kurzu tak pojem „digitální estetika“ slouží spíše jako souhrnné označení pro uvedené estetiky než jako termín, jenž by odkazoval k umělecko-filozofické tradici estetického oboru

Digitální estetika – pohled POP

- Obě uvedené estetiky (*estetika surface play* a *estetika podívané*) zdůrazňují výrazné posílení pozice obrazu v rámci současné kultury
- Zároveň také ztělesňují přímou vazbu na estetické tradice podívané, jež si libuje v senzacích, úžasu, pomíjivosti a rozptýlení, a zdůrazňují (na vizuálně estetické úrovni se odehrávající) návrat vzrušení z audiovizuální produkce
- Konečně jsou také dokladem posunu od narace k formálním zájmům

Divák, obrazovka a interakce

- Charakter VK se opírá o základní estetické strategie podívané (spectacle) a realismu
- Představa realismu je ve vizuální kultuře spjata s filmovým realismem, jenž je orientován spíše na artikulaci reálného či na jeho reprezentaci, spíše než na jeho *zachycení (capture)*
- S digitální technologií přichází doplnění v podobě virtuálního realismu
- V době NM a DVK přestává platit psychoanalytický předpoklad pasivního diváka (například divák metzovský).

Divák, obrazovka a interakce

- Charakter VK se opírá o základní estetické strategie podívané (spectacle) a realismu
- Představa realismu je ve vizuální kultuře spjata s filmovým realismem, jenž je orientován spíše na artikulaci reálného či na jeho reprezentaci, spíše než na jeho *zachycení (capture)*
- S digitální technologií přichází doplnění v podobě virtuálního realismu
- V době NM a DVK přestává platit psychoanalytický předpoklad pasivního diváka (například divák metzovský).

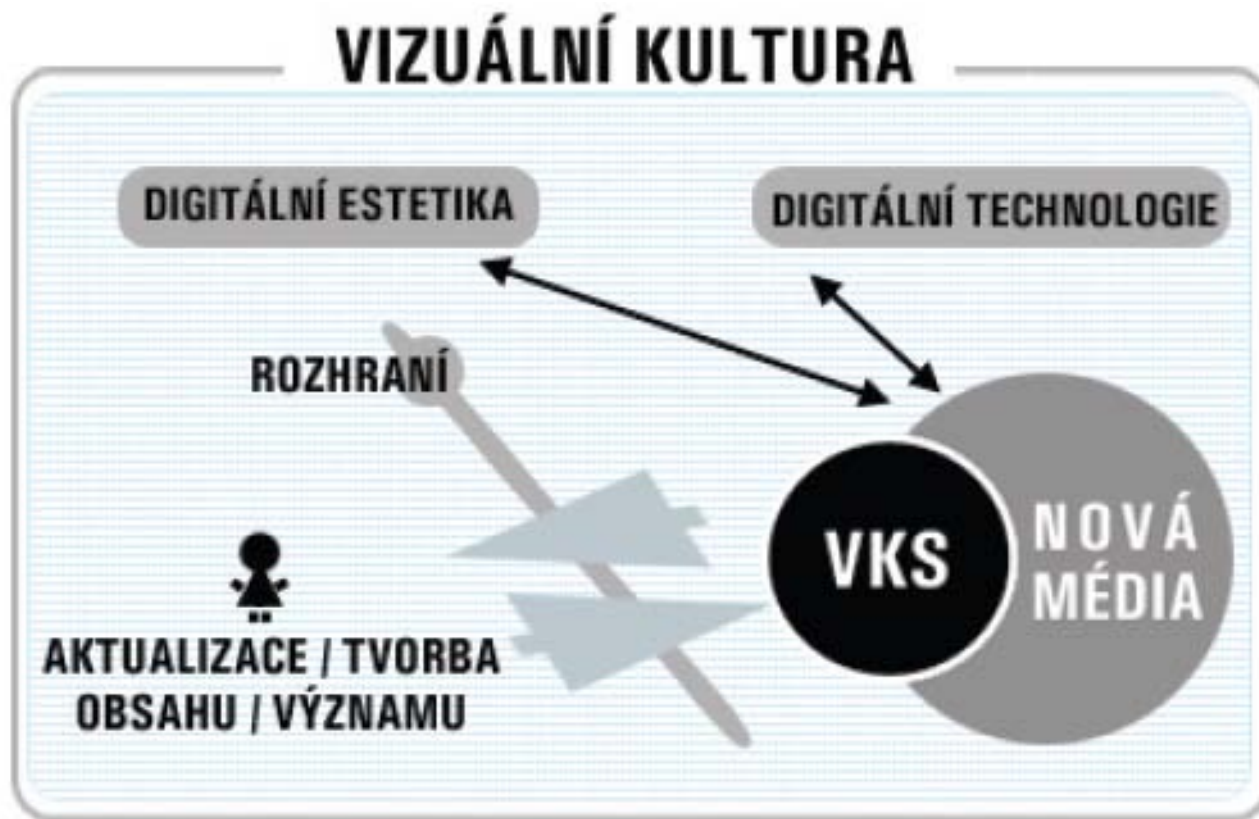
Divák, obrazovka a interakce

- Představa pasivního diváka je vytlačována teorií divákovy kreativity » nelze mluvit o jednom dominantním pohledu, který je nabízen divákovi k identifikaci, ale o pluralitě pohledů, mezi nimiž divák volí nebo které si sám dosazuje
- v kontextu nových médií je příklon k aktivitě – k výběru a k interakci – zásadní
- Mnoho pohledů na interakci » pro DVK jde o vstup tradičního diváka (hráče) do fiktivního světa, kde se stává „mužem činu“

Divák, obrazovka a interakce

- Proměna divácké významotvorné aktivity je definována změnou komunikační strategie (**interaktivita**) a intermediálních vlivů (**vliv nových médií a jejich konvergence**), čímž dochází ke vzniku tzv. nového typu diváka (flanéra) a jeho rozkoše z podívané
- Současná DVK ovlivněna vznikem nového rozhraní (**HCI**) » *Obrazovka* (**screen**) se stává jedním druhem tohoto rozhraní a představuje hlavní prostředek pro přístup k jakýmkoliv informacím

Divák, obrazovka a interakce



Základní prvky vizuální kultury včetně vazeb a propojení

Divák, obrazovka a interakce

- ❑ Statická obrazovka s jedním obrazem se dostává do pohybu – je schopna zobrazovat multiplikovaný obsah v jednom čase na jednom místě (např. obrazovka monitoru s množstvím oken)
- ❑ Obrazovka = všezahrnující koncept, který pokrývá funkce dokonce i nevizuální reprezentace (literatury), ačkoliv klade důraz na konkrétní vizuální model lineární perspektivy (*R. Barthes*)

Divák, obrazovka a interakce

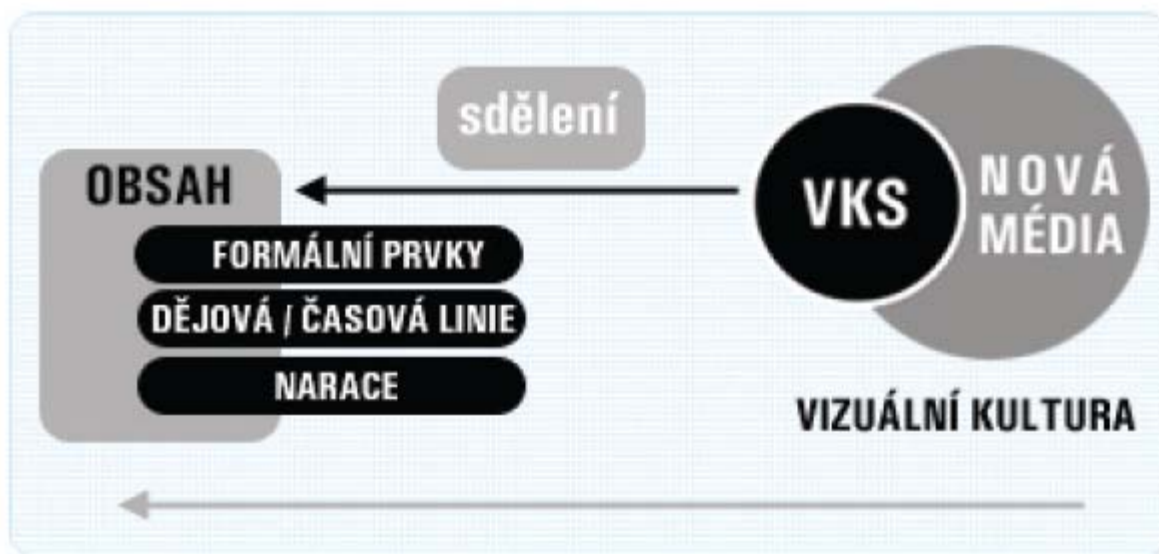
- Přesto je že je vztah mezi divákem a obrazovkou stále pouze „reprezentující“ a neumožňuje přímou imitaci (jde o simulaci)
- = přes mnohé technologické změny tak vizuální kultura nadále pokračuje v éře obrazovky
- Obrazovka = významným estetickým prvkem
- Obrazovka se stává symbolem odkazujícím k reprezentaci vlastního obrazu i dynamickým symbolem nového média

Divák, obrazovka a interakce

- V DVK nové způsoby *vidění*, které jsou spojeny s posunem diváka z jeho pasivní role do středu zájmu a s růstem jeho aktivity – je schopen ovládat dění na obrazovce (interaktivita)
- Dominantním rozhraním přístupu k jakýmkoliv médiím se stává obrazovka
- posun od počítače a jeho obrazovky (monitoru) k **univerzálnímu rozhraní** s dynamickou obrazovkou (displejem) » umožňuje nové módy **dívání se ; aktualizaci vizuálních objektů** NM včetně interaktivních akcí

Vizuální komunikační strategie

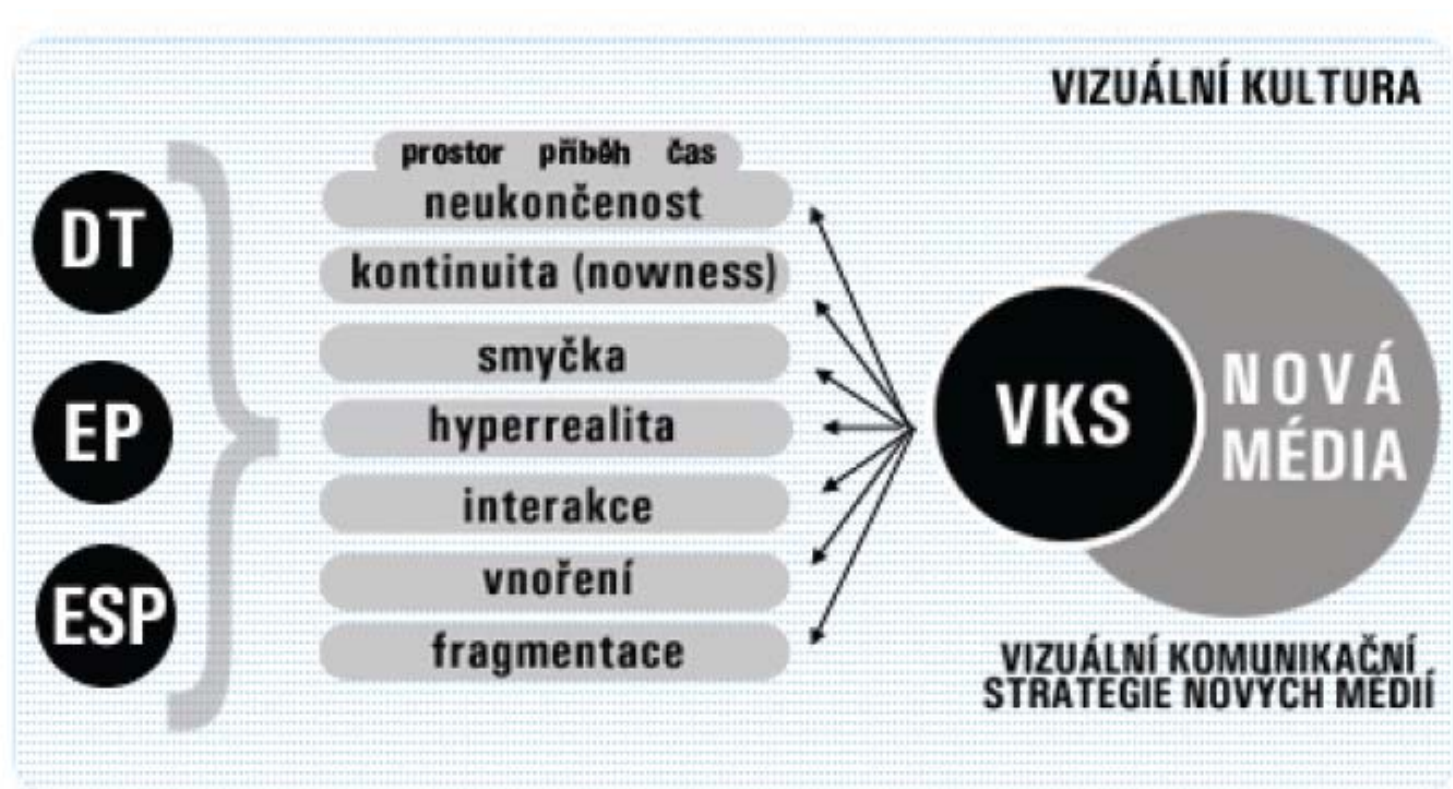
- Vizuální komunikační strategie jsou o způsobu zobrazení obsahu
- VKS = způsob nakládání s rovinou příběhu (narace), s úrovní dějové a časové linie a s rovinou formálních obsahových prvků



Vizuální komunikační strategie

- V závislosti na původu nového média (remediované/naprogramované) by bylo možné diferencovat i jednotlivé základní typy VKS
» nelze
- Odlišnost v rozdílném využívání jednotlivých strategií než v samotné své logice
- **Hlavní strategie:** *neukončenost (unfinished), kontinuitu (continuity andnowness), smyčku (loop), hyperrealitu (hyper-reality), interakci (interactivity), vnoření (immersion) a fragmentaci (fragmentation).*

Vizuální komunikační strategie



Propojení základní sady VKS s prvky vizuální kultury
(DT – digitální technologie, EP – estetika podívané, EPS – estetika surface play).

VKS (1) Neukončenost

- předpoklad, že veškerá činnost spojená s počítačem je neukončená a zahrnuje všechny, tedy i nerealizované akce
- nejpřevratnějším objevem a přínosem digitální technologie, protože díky ní lze vstoupit do virtuálního prostoru a do iluzorních dimenzí bez hranic
- 3 kategorie Neukončenosti – prostoru, příběhu a času

VKS (2,3) Kontinuita a smyčka

- Spojené s redefinicí pojetí času jak ve vizuální kultuře, tak ve vztahu k novým médiím (definice objektu jako samostatné struktury)
- **VKS kontinuity** je charakterizována jemností a plynulostí vizuální digitální estetiky 90. let » úzkou spojitost s digitální kompozicí (montáž)
- **VKS smyčky** spjata s objektovou strukturou nových médií
- protiklad klasického filmového vyprávění » sekvenční vyprávění

VKS (4,5) Hyperrealita, interakce

- Hyperrealita jako svět sebereferečních znaků eliminuje možnost porovnat sebe samu s realitou
- **VKS hyperreality** = dosáhnout maximální realističnosti a překonat své modelové médium
- **VKS interakce** objevuje se změnou úlohy diváka ve vizuální kultuře, s divákovým situováním do samého středu zájmu médií
- Interakce ve vztahu k formám NM (počítačové hry / simulace / hypermédia)

VKS (6,7) Vnoření, fragmentace

- Vnoření a interakce, s nimiž nová média pracují, poskytují divákovi tak zvaný *zprostředkovaný smysl účasti (vicarious sense of presence)*
- **VKS vnoření** = maximální zintenzivnění divákovy iluze „bytí při tom“, pohltit jej obrazem, tedy přimět jej ke vnoření do děje
- **VKS fragmentace** nahrazuje lineárnost obrazu a vyprávění silně individualistickými a bezčasovými fragmenty (neboli pixely) obrazu
- manifestuje princip digitální technologie a digitálního zobrazení obsahu neseného NM

Závěr

- Příští téma:

Ilustrace vizuálně
komunikačních strategií
na konkrétních médiích

- 17. 11 (příští týden)
přednáška není



Děkuji za pozornost.