

Vizuální kultura



IM093 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

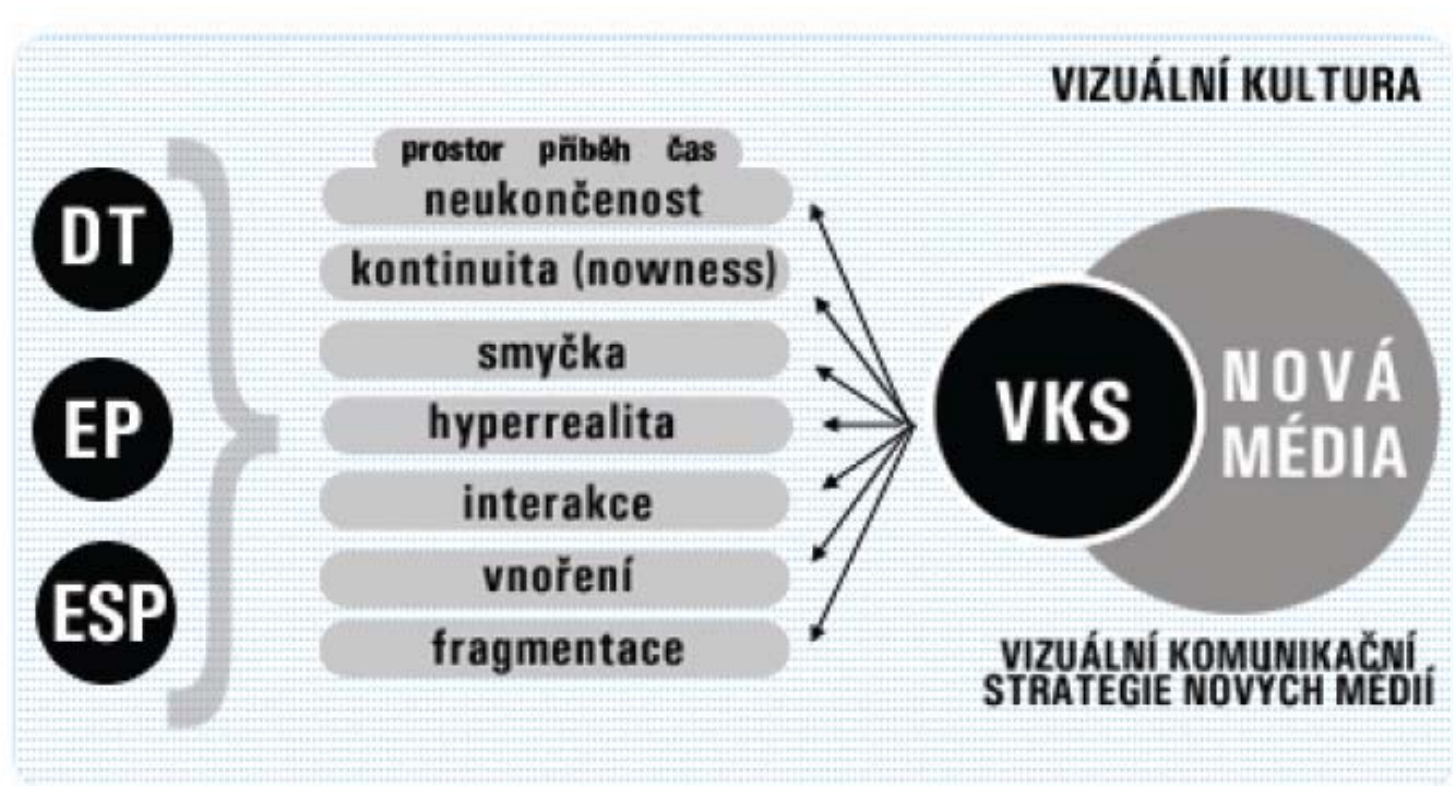
Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Přednáška VII

Vizuální kultura - rekapitulace

- Téma hodiny: **Vizuální komunikační strategie – principy vizuálního zobrazování nových médií, část 2. Ilustrace VKS**
- V minulé přednášce
 - Proměna role diváka a vztah k proměně vidění (vision)
 - Proměna divácké významotvorné aktivity (vidění, interaktivita, flanér, obrazovka, HCI)
 - Vizuálně komunikační strategie nových médií
 - Základních 7 typů VKS
 - neukončenost (unfinished), kontinuitu (continuity and nowness), smyčku (loop), hyperrealitu (hyper-reality), interakci (interactivity), vnoření (immersion) a fragmentaci (fragmentation).

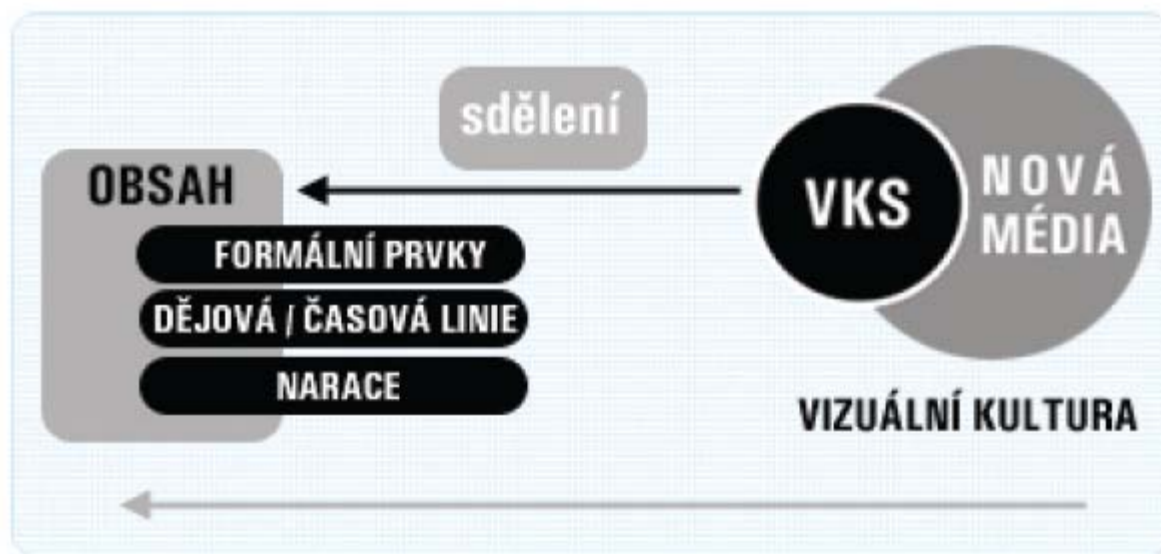
Vizuální komunikační strategie



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

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

- Teoretická konceptualizace = východisko pro ilustrace
- Z nových médií byly pro ilustraci VKS vybrány **digitální film, komiks a počítačová hra**
 - prokazatelnými nositeli VKS
 - svým původem odkazují k odlišné tradici
 - konstrukčně i vzhledem k vizuální povaze tento výběr reprezentuje vývojově různá média
 - disponují zcela transparentními a jasně identifikovatelnými VKS, což je dáno především „stářím“ jednotlivých médií

Vizuální komunikační strategie

DIGITÁLNÍ FILM

- DT jako nový způsob, jakým lze vyprávět filmový příběh
- proběhla redefinice jak procesu tvorby filmu, tak samotného procesu prezentace.
 - V obsahové rovině sílí u digitálního filmu VKS *neukončenosti*
 - speciální efekty odkazují k propojení digitálního filmu s *virtuálním realismem*, jenž – technicky i obsahově – zahrnuje strategie *hyperreality*, virtuálního prostoru a kontinuity

Vizuální komunikační strategie

KOMIKS

- svázán s *časovou přítomností (nowness)*, prostupuje VKS *kontinuity s efektem přítomnosti*, resp. dílčí strategie *smyčky*
- Snaha o simulaci kódu hraného filmu vede v animovaném filmu k nadměrnému realismu
 - = v animovaných filmech VKS *hyperrealismu*
 - pro NM nový typ komiksu - animovaná minisérie, v níž se využívá takových VKS, jako jsou orientace na *přítomnost (nowness)*, *seriálnost*, *smyčka* a *hyperrealismus*.

Vizuální komunikační strategie

POČÍTAČOVÁ HRA

- od svých předchůdců přebírá VKS *hyperrealismu a neukončenosti*
- navíc připojuje *interaktivitu*.
- realizuje principy obsahové a vizuální *smyčky*
- ve formě vizuální konstrukce a zobrazení také VKS *fragmentace*
- Stimulace dalších smyslů (hmat aj.) -) rozšíření o *prvky Virtuální reality*

Vizuální komunikační strategie

Médium	VKS
Digitální film	Neukončenost
	Kontinuita
	Hyperrealita (virtuální realismus)
	Smyčka
Komiks	Přítomnost (nowness)
	Hyperrealismus
	Smyčka
	Neukončenost
Počítačová hra	Hyperrealismus
	Neukončenost
	Smyčka
	Interaktivita
	Vnoření
	Fragmentace

= *Shrnutí*: čím je médium novější, tím širší paletou VKS operuje.

Tab. 1 – Přítomnost VKS u uváděných médií

Ilustrace VKS

- Ilustraci dílčích vizuálních prvků v konkrétních filmech, jež obsahují speciální efekty a prvky realizované pomocí digitální technologie
- Cílem je osvětlit estetické principy nových médií a uvedené filmy představují zásadní díla reprezentující proměnu paradigmatu vizuálního filmového jazyka.

Ilustrace VKS

- Prvky rozděleny do 2 základních skupin
 - prvky formálního charakteru -) spojeny s formou digitálního filmu (způsob zobrazení)
 - prvky obsahového charakteru

- Formální prvky

- Obsahové prvky

Výrazové prostředky	Prolog (intro)
Čas	Obrazovka
Smyčka	Město
Vrstvy	Technologie
Barevnost a světelnost	Tělesnost

Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Výrazové prostředky

- Změna spojena s posunem v záběrové technologii a s uvolněním pevně fixované pozice kamery – tzv. volná kamera
- rozmazání (blurring), zpomalování pohybu, maximalizace detailu (makrodetail) či zobrazování akce prostřednictvím odrazu (oko, brýle, obrazovka, zrcadla atp.)
- paralelní montáž dvou příběhů – nosných témat

Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Výrazové prostředky



Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Výrazové prostředky



Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Čas

□ čas zobrazován dvojím způsobem

- Jednak je přímo definován ve formě textu, aby bylo zřejmé, kde se film odehrává

- A nebo je čas zobrazován na úrovni vyprávění.

- Zde je čas úzce spojen s vyprávěním. Kontinuita vyprávění, nedílně spojená s reálným časem, je pomocí digitální technologie rozdělena na dvě nezávislé složky, čímž dochází k simulaci filmového jazyka budovaného nyní na diskontinuitě.

Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Smyčka

- Smyčka vyjadřuje opakování již jednou zobrazeného nebo principiálně stejného (např. stejný obraz, ale jiný text). Jednak je přímo definován ve formě textu, aby bylo zřejmé, kde se film odehrává
- Ve filmu hraje smyčka především úlohu leitmotivu

Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Smyčka



Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Vrstvy

- Využití vrstev je v uváděných filmech patrné ve dvou úrovních – v rovině obrazové a v rovině vyprávění, příběhu. Nejpatrnější, jak bylo naznačeno, jsou vrstvy viditelné ve speciálních efektech – u výbuchů a detonací
- při kombinaci animace s reálnými záběry – tzv. elastické realitě

Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Vrstvy



Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Barevnost a světelnost

- Proměnlivá barevnost a světelnost je charakteristickým znakem digitálního filmu a je umožněna kompozicí vrstev
- Zajímavá je v digitálním filmu práce s osvětlením objektů, které většinou neodpovídá skutečnosti, ale je simulováno s cílem dosáhnout zvýraznění atributu objektu.

Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Barevnost, světelnost



Ilustrace VKS

I. Formální prvky » Barevnost, světelnost



Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Prolog (intro)

- Cílem tohoto vizuálního vstupu je navodit atmosféru a zároveň zprostředkovat základní informace o příběhu, jež film (ostatní média) bude rozvíjet, a tím diváka co nejefektivněji dostat do děje.
- Výrazně je podporováno záběrovou technologií
- úzce spojen s výrazovými prostředky upoutávek (*trailers, teasers*) a videoklipů

Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Intro

CORPORATION advanced Robot evolution into the NEXUS phase — a being virtually identical to a human — known as a *Replicants*.

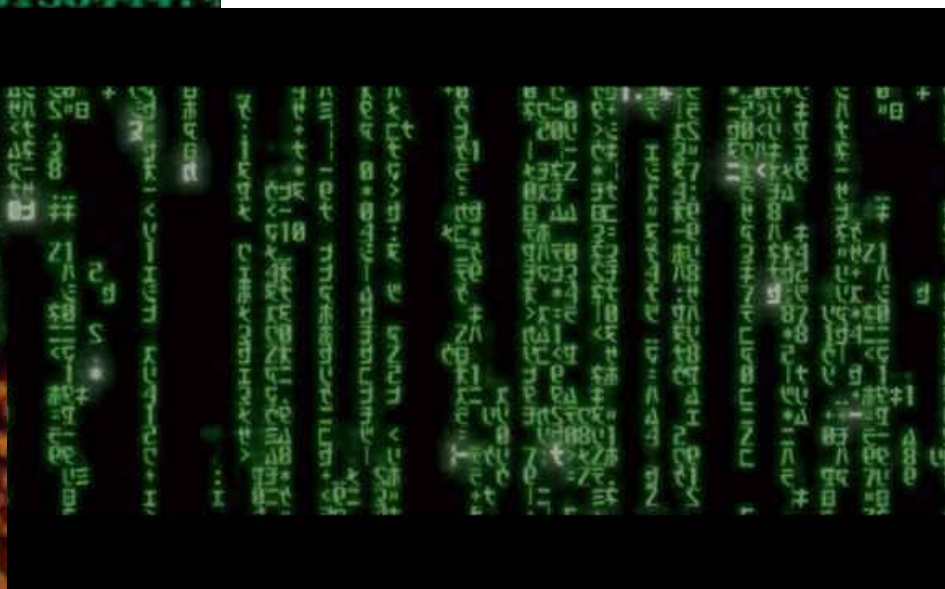
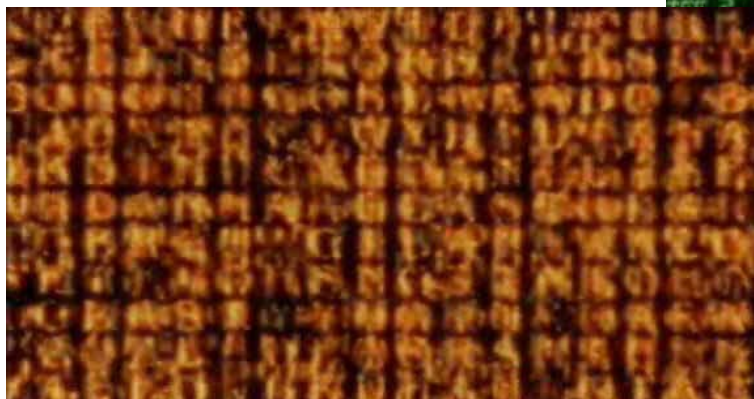
The NEXUS 6 *Replicants* were superior in strength and agility, and at least equal in intelligence, to the genetic engineers

kteří je stvořili. Byli však silnější a obratnější než oni.



Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Intro



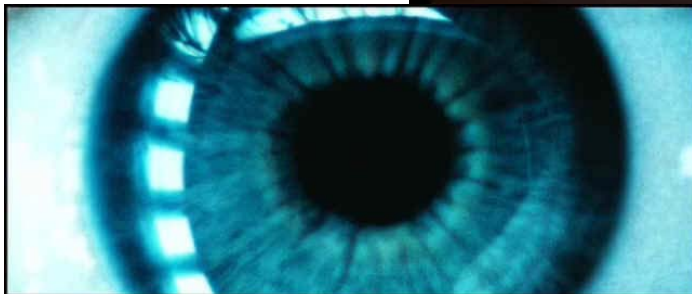
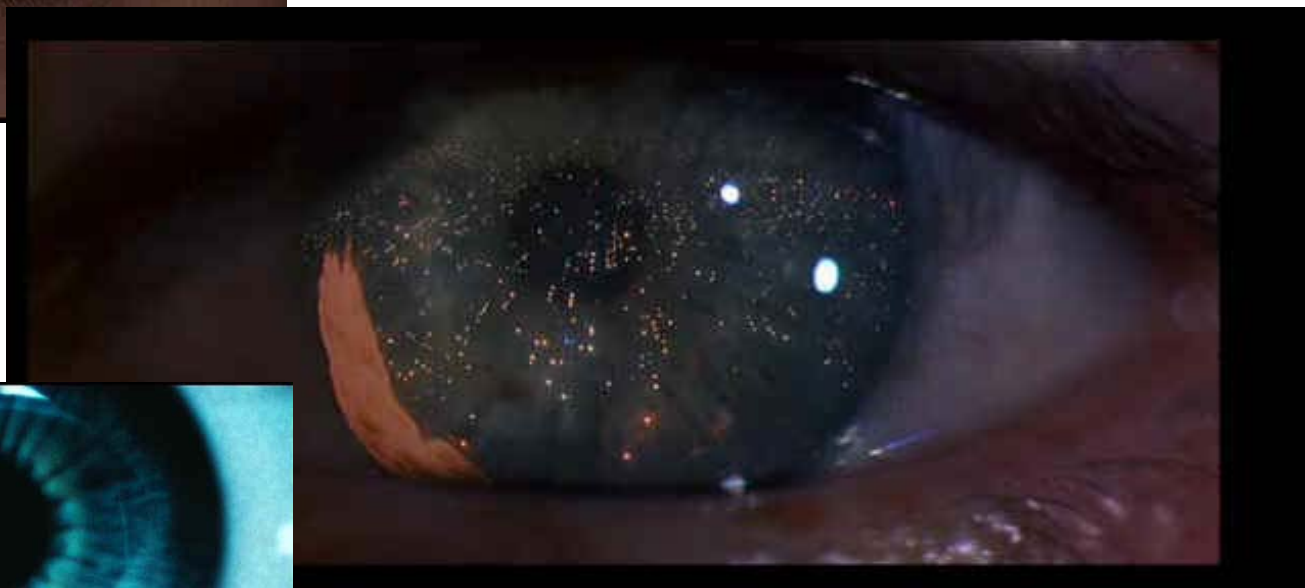
Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Obrazovka

- prezentující obraz falešného zrcadla (false mirror), anonymního, do nekonečna upřeného oka, v jehož odrazu vidíme příšerný, nelidský svět Výrazně je podporováno záběrovou technologií
- Na úrovni zobrazování obsahu obrazovkou je replikována myšlenka multiplikace oken/obrazů, nebo bývá obraz multiplikován množstvím obrazovek

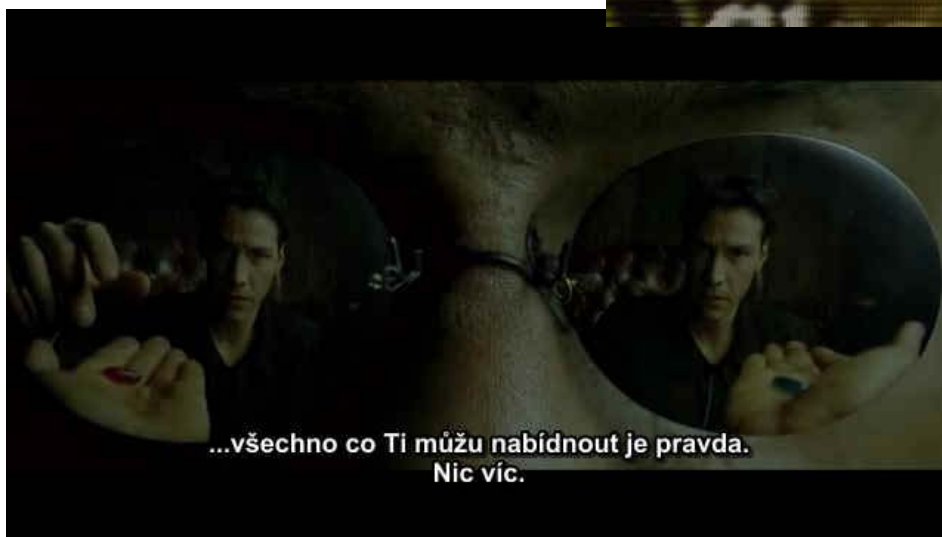
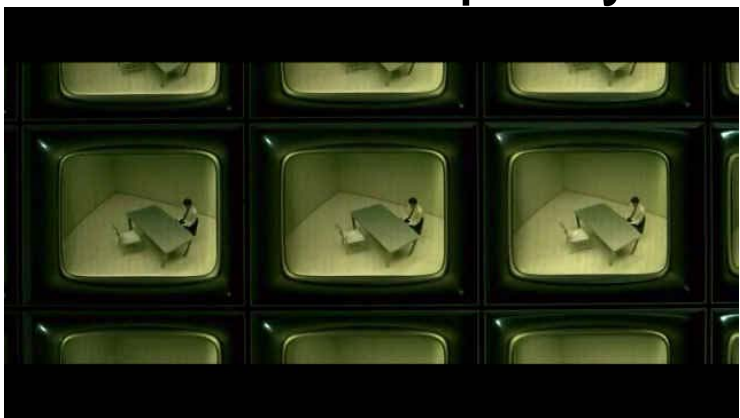
Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Obrazovka



Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Obrazovka



...všechno co Ti můžu nabídnout je pravda.
Nic víc.

Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Město

- město, respektive jeho konkrétní futuristické vize
- na mnoha úrovních film často a jasně vykresluje svůj příběh proti pozadí města či metropole
- V podobách filmového města je patrné i tzv. městské umění (urban art), které se vyznačuje propojením s modernou nebo postmodernou

Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Město



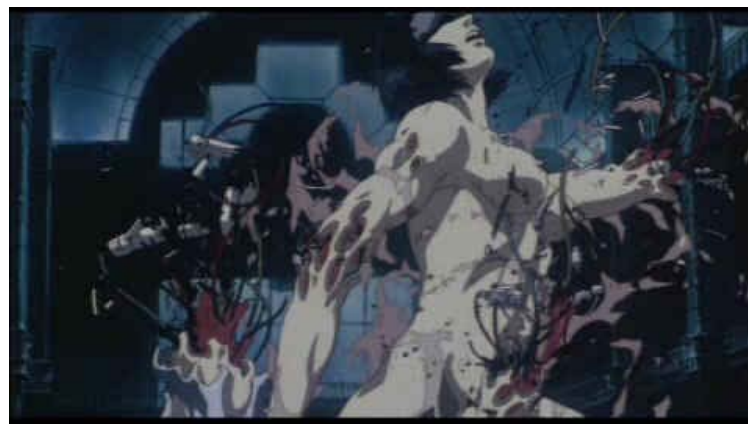
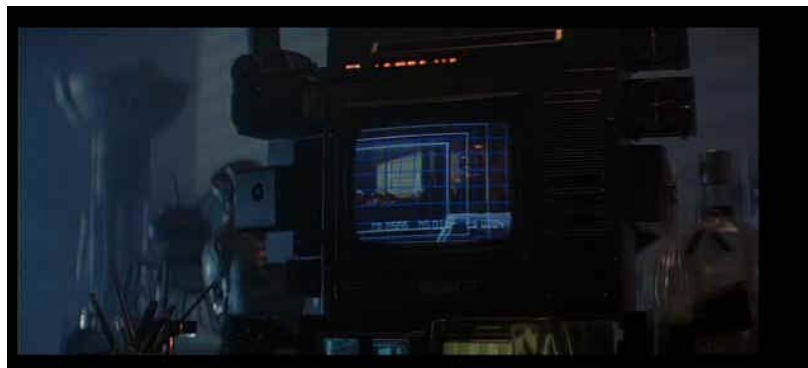
Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Technologie

- Důsledkem toho vstupu vznikly nové estetické prvky, jako například 3D animace či reprezentace vyspělé technologie zástupnými elementy
- podobnost v zobrazení technologie s designem spotřební elektroniky dané doby
- Ve vizuálním zobrazení je tímto rozlišován vztah mezi člověkem a strojem jako instrumentální nebo protetický

Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Technologie



Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Tělesnost

- Lidské tělo jako estetický prvek je v uváděných filmech úzce spojeno s představou kyborga. Kyborg je vyjádřením potřeby přizpůsobit se fyzicky a symbolicky nepřátelskému prostředí
- Odlišné je také zobrazení pohybu u animovaného a hraného filmu, jež je dáno použitím odlišné záběrové technologie (animace a kamera)

Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Tělesnost



Ilustrace VKS

II. Obsahové prvky » Tělesnost



Ilustrace VKS

III. Shrnutí

- Tyto prvky jsou natolik výrazné, že ovlivňují nejen celou vizuální kulturu, ale také na obecné úrovni vnímání ohraničují konkrétní rozměr digitální kulturní virtualizace
- Posun ve filmové řeči také zintenzivňuje proměna místa filmové produkce
- **VKS charakterizují podobu vizuální kultury, v níž je propojeno vše do jedné velké postmoderní brikoláže.**

Závěr

□ Příští téma:

Seminář - workshop



Děkuji za pozornost.