

Intermedialita – základní heslář

Médium

v nejširším smyslu¹ *konfigurace sémiotického systému* (například přirozeného jazyka), souboru *ustálených a typicky užívaných forem reprezentace* v tomto systému (například soustava literárních žánrů), *způsobů recepce* (individuální četba), *uchovávání mediálních produktů v materiálních nosičích* (kniha vydaná v nakladatelství) a jejich *šíření a zpracování* prostřednictvím určitých *institucí a komunikačních sítí* v prostředí různě vymezených avšak relativně stabilních *publik* (návštěvníci knihoven, čtenáři detektivních románů, literární kritici atp.), tedy taková konfigurace výše uvedených složek, která se v určitém historickém okamžiku jeví jako konvenčně distinktivní, tj. ustálená a zřetelně odlišitelná od jiných, přestože v diachronním pohledu podléhá i podstatným vývojovým změnám.

Jako příklad nám tu skrze konkretizaci mediálních parametrů vyvstává jako médium *literatura* ve své předdigitální fázi.

Intermedialita tedy chápe jako média i tradiční umění. Vyvrací tak zúženou představu média pojímaného primárně jako platforma na bázi digitální technologie, jako celou řadu modů reprezentace a komunikace v síti, která dovoluje operovat s informacemi v podobě multimediálních reprezentací v reálném čase v neustále se rozšiřujícím komunikačním prostoru a za aktivní spoluúčasti publika vymezeného pouze přístupem k internetu.

Primární klasifikace médií (východiskem je soubor parametrů, které Lars Elleström nazývá *modalitami*; srov. Elleström 2010; výklad viz Fedrová – Jedličková 2020):

- *základní média (basic media)* určená souborem *modalit*, a to materiálních, senzorických, časoprostorových a sémiotických
- *technická média (technical media)*: fyzické prostředky, tj. objekty či jejich soustavy, které slouží k „realizaci“, „fixaci“, „manifestaci“ či „mediaci“ médií
- *kvalifikovaná média (qualified media)*, tj. základní média, která se postupně historicky a kulturně ukotvila v určitou konstelaci komunikační funkce, realizované určitými kanály ve vztahu k určitým publikům (dalo by se též říci, že se vymezila v určitém kulturním a dobovém kontextu, a v tomto smyslu mluvit o médiích „kontextualizovaných“); zahrnuje tradiční umění, moderní hromadné sdělovací prostředky, reklama, digitální média

¹ V tomto smyslu odpovídá v pojmosloví Larse Elleströma termínu *kvalifikované médium*.

Medialita může nabývat několika alternativních významů:

- Jednak ji lze užít jako charakteristiku stavu kultury, v níž pak odkazuje k stabilní přítomnosti moderních médií (tj. především těch, která byla dříve označována jako *bromadné sdělovací prostředky* a pro určité publikum, totiž pro to, která se neidentifikuje se sociálními sítěmi, jsou stále ještě primárními prostředky šíření ověřených informací) a současnému razantnímu prosazování tzv. *nových, tj. digitálních médií* do veškerého individuálního lidského konání i sociální interakce. Právě funkce, resp. funkční dominanty digitálních médií lze také spojit s určitými publiky: část uživatelů je vnímá jako základní prostředek tvorby a komunikace svých produktů, další jako médium tvorby a užití virtuální reality pro zábavu, a konečně publikum tvořené komunitami sociálních sítí je namnoze chápe jako primární prostředek získávání a sdílení informací a (virtuální) socializace.
- Zadržet pojem medialita dosti přiléhavě vystihuje i situaci, kdy nad naší přímou zkušeností s okolním materiálním světem převažuje *zkušenost zprostředkovaná reprezentacemi strukturovanými a komunikovanými různými médii*.
- A naposled lze tento pojem užít pro shrnutí předpokladů konkrétního média – můžeme pak mluvit o *individuální medialitě*, respektive o *mediální specifičnosti*.

Mediální specifičnost

takové vlastnosti a jevy postupů reprezentace a mediace, které jsou pro dané médium příznačné (ikonicita reprezentace zvuků v komiksu, různá míra „animace“ v animovaném filmu) a odlišují ho od ostatních médií, v nichž jsou obtížně realizovatelné, popřípadě jen napodobitelné, nebo vůbec nemožné, popřípadě neproduktivní.

Autotematizace média, příp. i *manifestní tematizace média* (*media foregrounding*)

situace, kdy médium nejen neusiluje o *transparentnost*, tj. nezakrývá *zprostředkovanost* obsahů, ale svou *medialitu* činí zároveň i předmětem zobrazení

příklady

- v literatuře je příkladem důsledné realizace tohoto principu absolutní báseň
- např. abstraktní malba tematizující jen barvu jako primární médium malířství

Někdy můžeme rozlišit i tematizaci různých modalit média (k těm viz výše)

- Malevičův obraz *Černý čtverec na bílém pozadí* (1915) tematizuje barvu (materiální modalita) a plochu (prostorová modalita) jako základní principy malířství.
- Abstraktní obrazy Gerharda Richtera z 80. let využívají materialitu barvy jako hmoty, barevnou vrstvu a vrstvení barev, případně opět narušování – proškrabávání těchto vrstev do hloubky (např. <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/abstracts/abstracts-19801984-29/abstract-painting->

[6501/?&categoryid=29&p=4&sp=32](#) – zde ovšem myslíte na omezení vycházející z digitální reprodukce)

- V *Zabaleném obraze* (2019) Leoše Suchana (<https://youngrealart.com/cs/products/zabaleny-obraz-studie-i>) se tematizuje jiná materiální modalita obrazu – je tematizován jako objekt v aktu jeho „zabalení“.
- Příklad z filmu: Experimentální film *Zen for Film* Nam June Paika (1964, označovaný také jako Fluxus Film č. 1): <https://www.dailymotion.com/video/x30ph4> - zviditelnění média samotného, jeho materiality (celuloidový film, mechanické poškození – „obsahem“ jsou jen škrábance a prach na filmu) a techniky projekce

Mediální produkt

funkčně samostatný, relativně uzavřený sémiotický útvar vzniklý v rámci jednoho média nebo určité konfigurace médií, schopný zapojit se do kulturní komunikace

může mít podobu jednorázového komunikačního aktu (taneční flash mob, výtvarný happening), nebo může být materiálně fixován a tak připraven k další cirkulaci (umělecká plastika nebo zvukový záznam písně na digitálním nosiči, reklama na billboardu, knižně vydaný literární text)

Intermedialita je zastřešující pojem pro

- 1) určitý soubor jevů a vlastností kulturní komunikace
- 2) způsob pozorování kulturní komunikace a myšlení o jejích projevech, přístup, který se postupně rozvíjí v metodologii,
- 3) a to v poměrně mladé disciplíně, často zkráceně označované také jako intermedialita, resp. přesněji jako intermediální studia.

Pod bodem jedna jsou zahrnuty konkrétní, individuální mediální produkty, ale i typické postupy v jednotlivých médiích a jejich vývojové tendence, jež vykazují vlastnosti vyvolané interakcí nejméně dvou distinktivních médií. V bodě dvě se k těmto jevům na základě metodologickém druží další, a to ty, u nichž lze některé jejich vlastnosti právě na základě usouvztažnění s jinými médii přesvědčivě vysvětlit, byť mezi nimi nelze doložit jasný genetický vztah. Intermedialita představuje jednak alternativní oblast výzkumu, kterou můžeme chápat jako subdisciplínu literární vědy: tj. „literaturocentrická intermedialita“ v pojetí Wenera Wolfa (2011/2002) či Iriny O. Rajewské (2012) nebo jako osamostatňující se disciplínu v dialogickém vztahu ke zkoumání filmu, virtuální reality atp.

- Metodologické trendy a odborné aktivity v této oblasti nejlépe reprezentuje Mezinárodní společnost pro intermediální studia se základnou na Linnéově univerzitě ve Švédsku <https://lnu.se/en/research/searchresearch/isis/>.
- geneze intermediálních studií viz Fedrová – Jedličková 2020

Intermediální vztahy

- obecné pojmenování situace, v níž dochází k překročení pomyslné mediální hranice, tj. situace, v níž lze identifikovat konkrétní projevy interakce alespoň dvou distinktivních médií;
- může jít o vztah mezi dvěma produkty různých médií, mezi mediálním produktem a jiným médiem či mezi dvěma různými médii.

Intermediální vztahy lze dále typologizovat dvěma způsoby:

- a) základní podoby intermediálních vztahů
- b) škála intermediálních vztahů

Základní podoby intermediálních vztahů

- intermedialita v užším smyslu
- transmediace (mediální transpozice, mediální transformace, změna média)
- multimedialita
- remediace
- hypermediace

Z předchozího výkladu a bezprostředně předcházejícího výčtu by mělo být zřejmé, že intermediální problematiku nelze zužovat na oblast transmediací, nýbrž že jde o specifickou perspektivu, z níž lze pozorovat různé způsoby podání kulturních obsahů.

Základní škála intermediálních vztahů

dosud navrhovaná diferenciací vztahů se opírá o model známý z teorie *intertextuality*: intertextualita je nahrazena pojmem **intermedialita²** (v užším smyslu slova); ta se může projevat například jako:

- **narážka (aluze)** na konkrétní produkt jiného média (příklad: konfigurace postav a okolností ve scéně Fowlesovy novely *Věš z ebenu*, inscenující kompozici Manetovy *Snídaně v trávě*; ověřením oprávněnosti takové interpretace je širší kontext příběhu umělců a úvah o umění)
- **citace** části konkrétního mediálního produktu
- **simulace** postupu jiného média
- **komplexní tematizace** konkrétního mediálního produktu, tematizace jiného média.

² Intertextualitu můžeme popřípadě chápat jako podmnožinu intermediality, totiž jako soubor vztahů v rámci jednoho média (literatury), tedy jako soubor vztahů *intramedialních*.

Stupnice tedy zahrnuje jevy od stopové *intermediální reference* až po *reprezentaci jiného média*.

příklady:

- Ve výstavě pro Národní galerii 2018 využil Hynek Martinec **citace** mnoha konkrétních děl ze Sbírký starého umění této galerie, z děl Rubense, Rembrandta a mnoha jiných: <https://www.ngprague.cz/exposition-detail/hynek-martinec-cesta-na-island/>
- Příklad **simulace** malířského postupu v literárním textu jste viděli v interpretaci Jiráskovy novely *Zabořanský hon* (in: Fedrová – Jedličková: *Viditelné popisy*) v různých způsobech „nasmíčení“ scény/postavy.
- Vzpomeňte z této interpretace ještě příkladu s asociací na piktorální model obrazů Geogrese de la Tour (intimní výjev, nasvícený malým zdrojem světla, svíčkou). Výtvarník Mat Collishaw v sérii digitálních fotografií *Single Nights* (2007) využívá jednak přímé **citace** postojů a gest z La Tourových obrazů, jednak mediální **simulace** ostrého světelného kontrastu v olejové malbě 17. st.: <https://matcollishaw.com/works/single-nights/>
- Fotorealistická malba **simuluje** v olejové/akrylové malbě takové postupy jiného, fotografického média, aby jej iluzivně asociovala: v perspektivě podání, ve zpracování povrchu malby nebo ve zvětšení/zkreslení předmětu či jeho části, jež jsou nejbližší objektu
 - o např. změny ostroty v perspektivním podání v obraze Leoše Suchana: <https://youngrealart.com/cs/products/alobal-iv>
 - o Ranější malby Gerharda Richtera, jež využívají principy fotografického média: asociují amatérské, kompozičně neobratné snímky, či fotografie z novin apod.; příp. „zachycující“ i vlastnosti technologické složky média jako její žloutnutí a degradaci, chemickou nestabilitu:
 - <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/death-9/uncle-rudi-5595/?&categoryid=9&p=1&sp=32>
 - <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/death-9/mr-heyde-5620/?&categoryid=9&p=1&sp=32>
 - <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/everyday-life-18/sailors-5764/?&categoryid=18&p=1&sp=32>

Reprezentace média

zobrazení média A v mediálním produktu média B, např. prostřednictvím zobrazení určitého typického obsahu strukturovaného mediálně specifickými prostředky zobrazovaného média A, nebo zobrazením uzavřeného mediálního produktu média A

(**příklad** ze semináře 2016: klasická arkádová hra s avatary imitujícími vzhled hlavních postav příběhu vložená do hraného filmu *Noční hlídka* (2004, r. Timur Bekmambetov, podle stejnojmenného románu Sergeje Lukjaněnka, 1998): v prvním výskytu herní sekvence odehraná jedním z protagonistů, mágem Zavulonem, ilustruje aktuální stav

souboje protivníků (Zavulon prohrává), v dalším kole je herní sekvence předzvěstí jeho pokračování; v témž filmu ožívá knižní ilustrace - příběh byzantské panny stížené prokletím - podaný formou výtvarné animace: vložený příběh jednak modeluje osud hrdinky Světlany, jednak replikuje prehistorii příběhu hlavního (střet mocností světla a tmy), kterou divák viděl v hrané podobě v expozici filmu. *Reprezentace druhého média* tu skrze úzký vztah jeho obsahů k vývoji děje (jeho předjímání nebo modelování skrze situace či příběhy uskutečněné v jiném časoprostoru) nabývá funkce *interpretativní*.)

Transmediace

= takové přenesení obsahového komplexu strukturovaného jedním médiem do jiného média, při kterém dochází k záměně původního reprezentujícího sémiotického systému jiným, respektive k jeho doplnění dalšími sémiotickými systémy (ekfráze jako verbální reprezentace obrazu coby vizuální reprezentace

- **příklad:** The Sonnet Project NYC, realizace sonetu formou videoklipu, tj. mediální produkt realizovaný původně jazykovým znakovým systémem je transformován do kompozitního média, které zahrnuje sémiotických systémů několik: jazyk, hudbu, obraz); tento intermediální vztah má *genetickou* povahu.

Pracovní návrh typologie transmediace (termíny nejsou kanonické, ba naopak: některé jsou sice převzaty z tradičního pojmosloví poetiky, další však konkurují termínům zavedeným v jiných oblastech zkoumání)

a) Čirá transmediace (také *transmediace bez adaptace*; příbuzné pojmy: „*repurposing*“, „*culture franchising*“)

= přenesení obsahů jednoho mediálního produktu do jiného média bez tvůrčí rezonance (úsilí o *kreativní re-interpretaci* či *konkretizaci*³); typickou podobou číré transmediace je proto tzv. *repurposing* nebo také „*culture franchising*“ (Henry Jenkins), tj. zhruba „(komerční) znovuvyužití“ atraktivní látky v rámci jiného média, motivované primárně předpokládanou ziskovostí projektu; často se realizuje formou vnějškového převyprávění populárního a komerčně osvědčeného příběhu, například opakované využití původně komiksového superhrdinského příběhu v akčním filmu, počítačové hře, arena show, muzikálu apod.

příklad: původně komiksové příběhy Batmana v médiu *arena show* či jako *animovaný film* využívající figurek Lego

Proti tomuto vymezení typu lze namítnout, že obecně každá transmediace (ba do jisté míry i každé další zprostředkování, tj. pouhá mediace) se nevyhnutelně stává re-interpretací zprostředkovaných obsahů.

³ Vodičkovský termín pro vývojovou proměnnost interpretace ve vědeckém diskurzu tu zkusmo užíváme pro přenos mezi médii.

příklad: Audioknihy vznikající v těsném závěsu po úspěšném zfilmování literárních předloh (*Nebezpečné známosti* Ch. de Laclous či D. Brown, *Šifra mistra Leonarda*). Audioknihy obvykle zahrnují dramaturgické zásahy, z nichž některé ukazují spíše k ekonomii produktu i uživatelskému pohodlí (krácení, často redukce epizod a vedlejších dějových linií), současně je však lze chápat či ospravedlňovat jako kreativní změny optimalizující výsledné znění ve vztahu k povaze cílového média a tedy potenciálně zesilující estetický účinek daného mediálního produktu.

b) Transmediace jako konkretizace

= taková transmediace, která směřuje k novému podání obsahů fixovaných předchozím médii, a využívá k tomu jak mediálně specifických prostředků spojených se změnou média, tak prostředků mediálně nespécifických, a vyvstává jako *aktualizace* původních významů v novém kontextu myšlení, společnosti a životní zkušenosti, popřípadě jako volnější *umělecká rezonance* s celkem původního díla.

příklad: V rámci projektu realizace Shakespearových sonetů formou videoklipů (The Sonnet Project NYC) upoutá transmediace Sonetu 93, která je současně razantní konkretizací, mění identitu subjektů komunikace; tím sice nemění dílčí významy sonetu, avšak posouvá jeho celkový smysl směrem k jinému typu nadčasové lidské zkušenosti, k nutnosti přehodnocovat láskyplný vztah rodiče k dospívajícímu a osamostatňujícímu se dítěti, i za cenu překonání jistého pocitu trpkosti a ztráty.

c) Transmediace jako adaptace

= transmediace jako mediální transpozice se zřetelným přihlédnutím k určitému publiku (adresátovi), respektive neodmyslitelným okolnostem vzniku díla

příklad: převyprávění Shakespearových dramát pro mládež (Eva Vrchlická: *Z oříšku královny Mab*, 1964, Renáta Fučíková: *Shakespeare*, 2016 – součástí publikace jsou autorské ilustrace) - Jde v zásadě o přesun „transgenologický“, tj. z jednoho literárního druhu do druhého se zachováním nosného sémiotického systému, tj. jazyka, mohli bychom proto namítnout, že jde o fenomén spíše „intra“ než intermediální; protože však drama chápeme jako druh určený k předvádění, vnímáme narativní transformaci dramatického textu současně jako náhradu divadelního představení).

příklad: přizpůsobení okolnostem například ideologickým požadavkům doby (absence vzývání Panny Marie v animované verzi *Svatebních košil* z r. 1978, potlačení přítomnosti křesťanských symbolů, které zasahuje do dějové výstavby a jejich účinků)

- Užití pojmu zde vychází z jeho etymologie, tj. primárního významu přizpůsobení – latinské *adaptatio* od *adaptare*, přizpůsobovat; složeno z ad- a aptus, vhodný. To znamená, že s něčím se pracuje s ohledem na již dané podmínky, vnější okolnosti, jako je třeba právě určitá množina adresátů nebo politické poměry.
- Ve vztahu k dosavadní cirkulaci termínu adaptace je třeba vymezit dva rozdíly:
 - o Jeho užší pojetí v poetice se vztahovalo na převedení literárního textu do jiného žánru či druhu (např. dramatizace povídky), nebo úpravu textu pro jinou cílovou skupinu, které zde zdůrazňuje (převyprávění biblických příběhů pro mládež) – šlo tedy o intramediální transformaci výchozího textu; tyto postupy se často kombinují, viz příklad textů Vrchlické a Fučíkové výše).

- Širší užití pojmu adaptace ve filmové vědě, resp. v současné podobě tzv. *adaptačních studií* na jedné straně překračuje oblast problémů spadajících do oblasti zájmu studií intermediálních zahrnutých pod transformaci z jiné mediální podoby do filmové, na druhé straně mohou být proti intermediálnímu přístupu určitým zúžením, protože vnitřní mechanismy mediální transpozice se tu často ocitají na okraji zájmu.

Multimedialita zahrnuje mediální produkty, které vznikají na bázi nejméně dvou a více médií v různě těsném vzájemném vztahu:

- **Kombinace médií:** nejvolnější spojení médií, z jehož rámce lze snadno vyjmout jednotlivé mediální složky schopné fungovat i samostatně

příklad: ilustrovaná kniha (románový text se zcela obejde bez ilustrací, ty lze naopak samostatně prezentovat například v rámci umělcovy retrospektivní výstavy)

- **Kompozitní médium:** často tradiční (obřadní taneční píseň, opera, varietní představení) i modernější formy (film, fotoromán), jejichž jednotlivé složky lze sice identifikovat a formálně oddělit (můžeme si přečíst libreto, zazpívat melodii, poslechnout filmový soundtrack), ale dochází tak k redukci významů, které daný mediální produkt zprostředkovává jako celek

příklady

- spojení textu a fotografií v prózách W. G. Sebald
 - současná opera *Violetter Schnee* (2019, hudba Beat Furer, libreto Händl Klaus na základě textu Vladimira Sorokina): vztah nejen tradičního libreta a hudby, ale silně zapojen i konkrétní obraz P. Brueghela (ten kromě toho v úvodu transmediován jako **ekfráze**, poté v opeře využíván s pomocí technik vlastních filmovému médiu – zaměřování na detail, pohyb kamery)
 - emblém (a výklad o tom, proč nejde o vztah juxtapozice, ale spíše kompozitního propojení obrazové a textové složky)
- **Multimedialita v užším smyslu**, snad by ji bylo možno označit také za „**mediální koláž**“, která zahrnuje zvláště reprezentaci média v jiném médiu či imitaci určitého mediálního postupu v jiném médiu na škále od narážek až po rozsáhlé parafráze
 - Multimedialita je také často průvodním projevem hypermediace v digitálních médiích.
příklad: v projektu on-line deníku The Guardian „Shakespeare Solos“ je současně nabízen přístup k fulltextové verzi příslušného dramatu a k článkům prezentujícím diskusi akademiků o genezi autorovy tvorby a její interpretaci v současnosti

- **Mediální fúze:** povětšinou umělecké projekty (instalace, performance), v nichž jsou složky vážící se k původně samostatným médiím natolik strukturně i významově prolnuty, že je nelze navzájem oddělit; často se vážou i na proměnu chápání kulturní komunikace a rolí tvůrce a vnímatele.

příklady: kaligram, typogram, konkrétní poezie, konceptuální umění, taneční divadlo, performance, happening (v kurzu 2020 příklady s Kolářovými typogramy a objektovými básněmi), performance jako umělecký program hnutí Fluxus

Remediace (*remediation*)

= Kategorie vyjadřují „genealogii“ médií⁴, a sice fakt, že média se obvykle vyvíjejí a vylepšují na základě svých přímých předchůdců, ale současně mohou integrovat a pozměňovat nejrůznější mediální formy a postupy z celého dosavadního vývoje (typické je to pro tzv. „nová“, tj. digitální média: zahrnují například texty, které propojují v hypertextovou strukturu; počítačová 3D grafika využívá k sugesci postavení pozorovatele v prostoru zkušenost tradiční perspektivní malby apod.).

Remediace ovšem funguje také jako obousměrná intermediální výměna, mohli bychom říci, že jde o projev „vývojově dialogické intermediality“: nejenom že nové médium absorbuje postupy a schémata starého, ale i obráceně: „stará“ média, která jsou v konkurenci nových nucena hledat způsoby, jak upevnit svou dosavadní pozici, často přejímají jejich prostředky (například televize přizpůsobuje v žánru zpravodajství či diskuse strukturaci komunikačního prostoru formátu zobrazení v několika oknech, hraný film využívá digitální technologie). Anebo jiný postup: „staré“ médium v sebereflexi ve světle nového média odhaluje své tradiční technologické vlastnosti i způsoby užití jako přednosti (**příklad:** tištěný katalog nábytku IKEA 2015, představený jako „revoluční“ formát „book-book“ v reklamním šotu parodujícím způsob prezentace nejnovějších iPadů: <https://www.youtube.com/watch?v=MOXQo7nURs0>).

Hypermediace

jinými slovy „proodkazování několika mediací“, jeden z projevů příznačných zvláště pro tzv. „nová“ (*digitální*) média: zprostředkování určité mediální reprezentace, popř. celého mediálního produktu v rámci dalšího média (popř. dalšího a dalšího v řetězení mediací, jehož výsledkem je „mediální krabičková struktura“), a to často způsobem, který nezakrývá, nýbrž přiznává přítomnost jiného média (vícerých médií) v koncovém médiu. Explicitní přítomnost jiného média může být současně projevem *remediace*.

- **příklad:** Videoinscenace dramatických monologů (resp. monologických výňatků) ze Shakespearova díla jsou prezentovány na stránkách on-line deníku *The Guardian*, kde v průběhu shakespearovského výročí v roce 2016 tvoří podokno kulturní rubriky. (On-line deník je typický příklad remediace, tedy přenosu tištěného média do digitální podoby: zachovává si ideově-tematickou strukturu tištěného deníku, ale zprostředkuje ji v modu „oken“ a odkazů typických pro strukturování digitálního prostředí.)

⁴ Tento pohled zavádí autorská dvojice Jay David Bolter a Richard Grusin v publikaci *Remediation. Understanding New Media* (1998).

Transmedialita

zahrnuje mediálně nespécifické, často „migrující“ fenomény: náměty a komplexní látky (příběh vzestupu a pádu) paralelně zpracované v různých médiích. Paralelní užití určitých postupů (například chronologie či anachronie v podání příběhu) v různých médiích, které není výsledkem konkrétního genetického vztahu, nýbrž výrazem univerzality některých kategorií, existence určitého obecně sdíleného inventáře kulturních schémat.

Opakem jsou **jevy mediálně specifické**.

Pozor, neplést s transmediací!

Transparence média (*immediacy, transparency of media*)

situace, kdy se prosazuje snaha odsunout médium do pozadí ve prospěch zprostředkovaných obsahů, tj. potlačit aspekt jejich zprostředkovanosti.

Typická je tato snaha pro některé oblasti digitálních médií, zvl. tzv. *virtuální realitu* v *imersivních hrách*: jejich cílem je vnímatelův prožitek „úplného zanoření“ (*immersion*) do digitálně konstruovaného co možná věrohodného světa na základě vyvolání vnímatelovy smyslové zkušenosti ztotožnitelné s reálnou. V literatuře se efektu transparence média přibližuje prožitek označovaný jako *estetická iluze*; tento tradiční pojem ovšem vyjadřuje stav a proces, který se od úplného zanoření liší latentní přítomností estetického odstupu; úplné zanoření je obvykle chápáno jako naivní čtenářský zážitek.

příklady: V tradičním výtvarném umění mohou příkladem být takové iluzivní postupy, jež usilují o týž efekt potlačení zprostředkovanosti – např. v perspektivní nástěnné malbě, jež co možná dokonale vytváří iluzi dalších prostorů. Impresionistická malba za stejným účelem využívá principu výřezu z fotografie jako reprezentace skutečnosti (př. Gustave Caillebotte: *Pařížská ulice*, 1877, https://en.wikipedia.org/wiki/Paris_Street_Rainy_Day). I fotografie obecně byla vnímána (a i dnes nezřídka je) jako transparentní médium, zprostředkující skutečnost, jaká je. Diskusi o tomto principu můžeme vést i u zpravodajské/žurnalistické fotografie či např. u žánru „dokumentárního filmu o zvířatech v divoké přírodě“ ad.

ke zdrojům:

pojmy, přístupy, teorie – vizte primárně Fedrová – Jedličková 2020 (kapitola Teorie intermediality: zjevnost vztahů, unikavost média, z knihy *Za obrysy média. Literatura a medialita*) – tam najdete v seznamu literatury bibliografické údaje ke všem textům, které jsou zmíněny i zde (např. studie Larse Elleströma, Iriny Rajewsky či Wenera Wolfa ad.)