

Úvod do studia IM II



IM015 (JS 2010)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Téma hodiny

- **Digitální estetika jako estetika surface play a spectacle**

- V minulé přednášce Imerze a VR
 - Pojem Virtuální, Typy VR, Historie VR a historický odkaz, Rozšířená realita

- Dnes:
 - Pojem v rámci TIM, VK
 - Digitální estetika
 - Filozoficko-umělecký přístup k DE
 - Popkulturní DE
 - Estetika surface play, Estetika Spectacle
 - DE a proměna reality (proměna vidění, vztah k VR)

Vizuální kultura



Kořeny současné vizuální kultury:

- odkazu k historické formě vizuální kultury
- proměně tvorby obrazu
- zrodu nových médií

Změny ve VK

- Digitální technologie má významnou roli v VK
 - Proměna způsobu vidění » změna v konstrukci obrazů a vznik nového rozhraní
 - Nástroj simulačních postupů
 - Nové podoby realističnosti » nabytečnost detailů a mnohoznačnost významů

- = Změny ve vnímání vizuality obrazů
- = Změny ve množství a kvalitě estetických – vizuálních formálních prvků

Digitální estetika?

- V souvislosti s DVK se hovoří o digitální estetice nových médií
- NM skýtají **zážitek** spojený s prezentací pohyblivých obrazů » tedy prožitek vykazující typické znaky **estetické „libosti“**
- Přesto - lze spojit interaktivní, počítačem generované a ovlivňované prostředí a estetiku ve filozofickém smyslu ?
- Ano, ale pro pochopení DVK a její specifické estetické kvality je nutné chápat NM jako objekty

Digitální estetika – pohled UF

- umělecké dílo ve věku digitálního simulakra ztrácí auru své jedinečnosti
- Originál se stává současně kopií, reprezentací něčeho, co tu nikdy nemuselo být
- Digitální umění je přechodným a náhodným stavem
- ? co v tomto okamžiku vlastně je objektem digitální estetiky, pokud subjekt digitálně vytvořeného díla nemůže být fixován v pevných, formálních parametrech, a tak nemůže být uzavřen v jednotné struktuře významu?

Digitální estetika – pohled UF

- Pokud bychom specifičnost uměleckého díla, a tedy estetického pohledu na něj, posuzovali v dimenzích **odlišnosti mezi analogovým a digitálním**, dosáhneme tvrzení, že „digitální estetika“ v podstatě neexistuje
- X – hledat charakter díla ve vztahu jednotlivých elementů díla » můžeme uvažovat o díle v intencích jeho hodnoty či významu
- Objekt zájmu digitální estetiky a digitálně zhotoveného uměleckého díla je tím ontologicky jednoznačně **definován odpovědností uživatele za dynamické proměňování formy díla**

Digitální estetika – pohled UF

- Jak lze stabilizovat a udržet oblast možností, které nám digitální umění nabízí ?
- Každé výtvarné dílo (obecněji vizuální vstup) obsahuje množství vzájemně interagujících vrstev
- Výtvarné dílo provedené klasickou metodou, má jistou výhodu perceptuální rezonance
- Virtuální dílo naproti tomu má spíše komunikačně informativní charakter, postrádá vrstvy jež umožňují dlouhodobou rezonanci na emocionální úrovni

Digitální estetika – pohled UF

Výtvarné dílo - vizuální vstup

virtuální dílo (pouze vizuální percepce)

reálné dílo (provedené v materiálu)	jeho digitální forma
vrstva rozložení ploch – kompozice vrstva lineárního členění vrstva barev a barevných vztahů vrstva literární – příběh, didaktika vrstva realizace v materiálu vrstva vlivu prostoru a světla vrstva haptické recepce vrstva latentních a archetypálních významů	vrstva rozložení ploch – kompozice vrstva lineárního členění vrstva barev a barevných vztahů vrstva literární – příběh, didaktika vrstva časové osy vrstva virtuální formy (digitalizace)

Digitální estetika – pohled UF

- Díky ohraničenosti estetického objektu, smyslu a intenci celku může recipient dospívat v průběhu recepcce
 - k jemným emocionálním rozlišením,
 - k pocitům detailně rozlišeným, které odpovídají uchopování diferencí a
 - kontrastů tvořícího se estetického objektu.
- To se odehrává v limitované sféře estetického objektu, v jediném plánu (z hlediska emocí), v jediném kvalitativním a významovém poli

Digitální estetika – pohled UF

- Z filozofického pohledu je proto jen velmi obtížně teoreticky definovat a chápat existenci „digitální estetiky“
- V souvislosti s tímto tvrzením je proto vhodnější pro účely a cíle konceptualizace VK nadále používat termínu *vizuálně komunikační strategie (VKS)* jako estetické subkategorie, jež je vlastní objektům nových médií
- VKS je charakterizována jako základní princip pozměněné estetické praxe NM, vykazující dílčí odlišnosti v estetických formálních prvcích a odkazující k estetickým strategiím médií analogových.

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

- Proměna západní společnosti a masové kulturní zábavy
- Kulturní posun za poslední století je silně poznamenám vývojem technologie tvorby a distribuce médií, stejně tak vývojem nástrojů umožňující masovému publiku prožít silný audio-vizuální zážitek spojený s prezentací pohyblivých obrazů
- pokusy redefinovat klasický koncept estetického objektu, do té doby chápaný jako samostatně stojící struktura, ukotvená v prostoru a čase

Digitální estetika – pohled POP

- Moderní estetika klade důraz na omezený (finite) a fixovaný počet objektů v prostoru a čase
- Omezený počet objektů v literárním textu, hudebním nebo tanečním vystoupení, v malování nebo v architektuře
- V NM je text stále stejně – v prostoru a času – **omezeným objektem** jako text v médiích tradičních » i přes jeho nové vlastnosti (jako je interaktivita, hypertextualita či multiplikovaná schopnost dynamické distribuce)

Digitální estetika – pohled POP

- text samotný není objektem estetické změny v nových médiích, ale **změna nastala ve vztahu text-autor a text-čtenář**
- orientace na objekt dále souvisí s příklonem k vizuální kultuře
- diváci přestávají vyhledávat text a orientují se na obraz
- VKS jsou tak více spojené s obrazem a v kombinaci s novými médii je tedy možné hovořit o **nové vizuální estetice** nebo o *estetice podívané (spectacle)*.

Digitální estetika – pohled POP

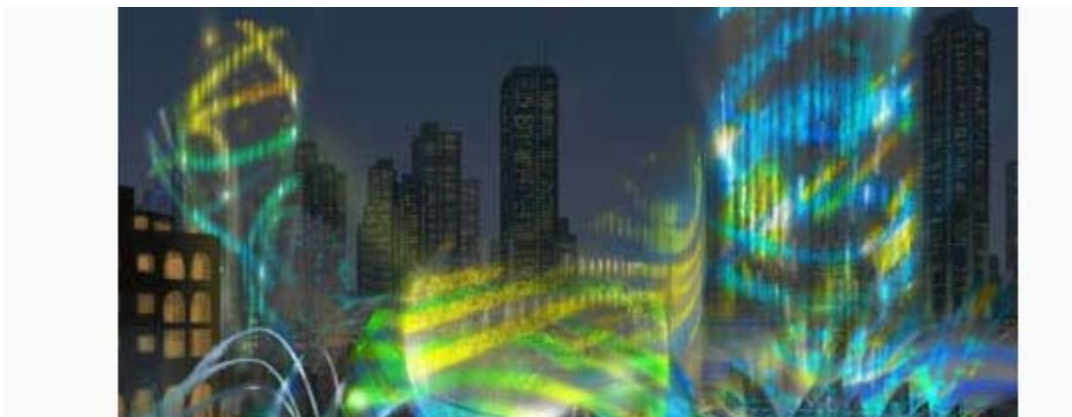
- estetika odpovídá charakteru vizuální kultury a odkazuje ke konceptům a strategiím jako je *atrakce, show, vnoření, údiv, ohromení, vzrušení, iluze, fikce, napodobenina* aj.
- eroze vzdálenosti mezi objekty, orientací na dílčí prvky, jež umožňuje spojit objekty novými vazbami napříč vrstvami (text-obraz-zvuk-aktivita např. u multimédia)
- výrazně posílená pozice obrazu uvnitř vizuální kultury

Digitální estetika – pohled POP

- brikoláž, je typickým objektem postmoderní estetiky a demonstruje strategie vizuální estetiky.
 - nahrazuje lineární průběh procesů náhodným přístupem (random-access),
 - hierarchickou organizaci informace „plochým – nehierarchickým“ hypertextem,
 - psychologickou aktivitu narativity ve filmu a románu fyzickým pohybem v prostoru,
 - velké vyprávění nahrazují smyčkou.

Digitální estetika – pohled POP

- Nová estetika tak svými principy práce s obrazem odkazuje k estetickým strategiím konce devatenáctého století a stává se *estetikou podívané (potěšení, vzrušení) a surface play*.
- Tohoto označení estetiky je běžně používáno ve vztahu k vizuální kultuře



Digitální estetika – pohled POP

- *Estetika podívané (spectacle)* charakterizuje v posledních padesáti letech proměnu masové kulturní zábavy
 - odkazuje zejména k filmu a k jeho vizuálnímu svádění speciálními efekty, které jsou v protikladu k divákově snaze pozorně sledovat vyprávění a vývoj postav.
 - *Podívaná* se vztahuje k iluzivnímu potenciálu obrazů, jež usilují o divákovo vzrušení, maskujícíce přitom nereálnost prezentovaných obrazů

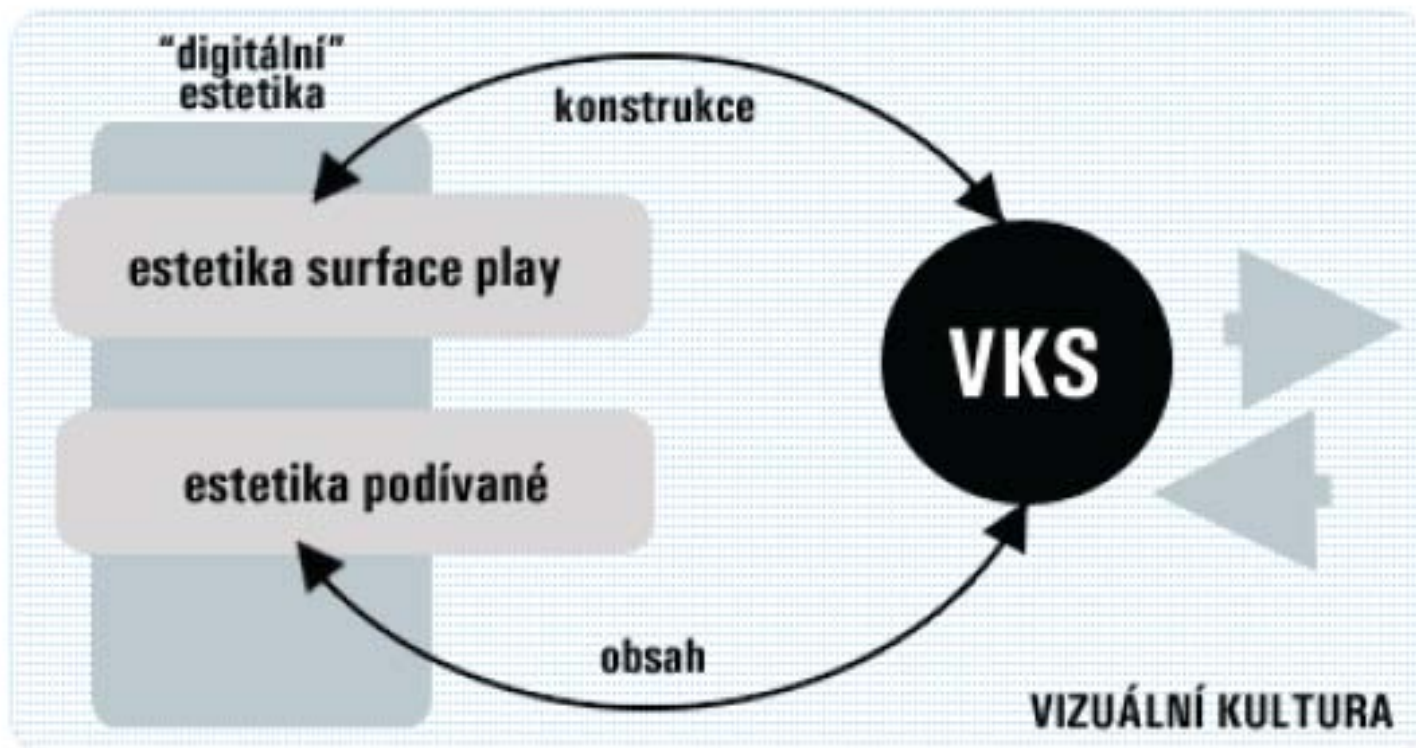
Digitální estetika – pohled POP

- *Estetika Surface play* se vztahuje zejména k povrchovosti postmoderní zábavy, stejně tak jako k situaci splývání rozhraní a k praktikám „klouzání po povrchu“.
 - zásadním posunu v estetické praxi – popisuje proces, jenž vede v postmoderní společnosti ke „zploštění“ kvalit, ambicí a hodnot uměleckých děl a žánrů.
 - Obecně je tak charakterizován stav, kdy sdělení „proplouvají mnoha diskurzy“, přičemž však zůstávají pouze na povrchu daného sdělení.

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

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

Otázky k diskuzi

- Existuje z filozofického pohledu DE?
- Jaký typ estetiky v rámci VK se vztahuje ke konstrukci a proč?
- O jaký rozměr se rozšiřuje pojetí digitální estetiky s příklonem k proměně vidění v době NM z pozice diváka/příjemce?

Literatura

- Andrew Darley: Visual digital culture: surface play and spectacle in new media genres
(Kapitola III: Aethetics – [anglicky PDF online zde](#))
- Cubitt, Sean (1998): *Digital Aesthetics*. London, Sage Publications.
([anglicky online](#))

- Doporučená:
 - Bo Kampmann Walther - Questioning Digital Aesthetics ([anglicky online](#))
 - Digital Aesthetics: Introduction by Claudia Giannetti ([anglicky online](#))