

BUDÚCNOSŤ DIGITÁLNEJ FIKCIE?

Čítanie digitálnej fikcie

- Hypertextové
- Kybertextové
- Multisenzorické

Koncepty v digitálnej fikcii

- Fragmentarita rozprávania
- Multilinearita
- Interaktivita
- Intermedialita
- Performativita
- Dynamika (explicitná, latentná)
- Princípy hry a hravosti

Digitálna fikcia a jej možné smerovania

Virtuálna realita

Rozširujúca sa intermedialita

Využívanie fyzických funkcií

Využívanie ľudského senzória

Performativita

Diela v reálnom čase

Digitálna fikcia a zážitok

Intenzita

Momentum

Zapojenie

Multiplikácia senzorického zážitku

Akcelerácia zážitku

Hravosť

versus

- ⦿ čitateľa/diváka/poslucháča/hráča/užívateľa zaujať, odlíšiť svoje dielo.
- ⦿ Kreácia viazaná na jednu metódu/médium vs. synkretické postupy
- ⦿ juxtapozície rôznych semiotických systémov

?

- Digitálna fikcia bude pravdepodobne aj naďalej smerovať k zahrňovaniu aktuálnych technologických, komunikačných a umeleckých trendov a autori budú asi naďalej narábať s konceptom ergodickosti.
- ???????

- ⦿ Ľudská interakcia s interfejsom, ktorá presahuje komunikáciu s dielom pomocou klávesnice alebo myši
- ⦿ fenomén virtuálnej reality, autori využívajú na interakciu s dielom rozličné fyzické funkcie (najčastejšie ide o pohyb, ale existujú aj projekty, ktoré pracujú s dýchaním, rozpoznávaním reči, gest, tváre atď.),

- ◎ senzorické prejavy (technológia použitá pri tvorbe takýchto diel dokáže rozpoznať napr. dotyk, zrak a potom spätne reaguje na tieto ľudské senzorické prejavy)

Interakcia

- ⦿ napr. reagovanie interfejsu na tempo užívateľovho dýchania alebo adaptovanie princípov interakcie typických pre iné digitálne formy – počítačové hry, interaktívne inštalácie, mediálne performancie

Hic et nunc

- vnímanie digitálnej fikcie ako *udalosti špecifickej pre daný čas, odohrávajúcej sa práve v istom jedinečnom okamihu.*
- Real time coding

Platformy

- Okrem známych platforiem, ktoré možno spolu s počítačom na tvorbu alebo prezentáciu digitálnej fikcie použiť (mobilný telefón, GPS technológie, rôzne virtuálne prostredia, napr. CAVE a iné médiá) vznikajú aj nové, oproti počítaču menšie a na tvorbu fikcií orientované zariadenia – napr. iStories

formy počítačov

- Nové formy počítačov, ktoré sa dnes ešte nachádzajú predovšetkým v laboratóriách a výskumných centrách (kvantové počítače, optické počítače, DNA počítače, chemické počítače, molekulárne počítače atď.) môžu úplne reformovať spôsob písania, čítania i podobu, akú dielo nadobudne.

možnosti

- ⦿ sémantický web
- ⦿ Trojdimenzionálne displeje
- ⦿ lezrové displeje

Smerovania?

- ⦿ k orálnej kultúre
- ⦿ performativite,
- ⦿ k počítačovým hrám
- ⦿ k intermediálnej snímke
- ⦿ najmä text

Dene Grigar

Dene Grigar *The Present [Future] of Electronic Literature*, s. 127-142.

tvrdí, že jeden z najdôležitejších dôsledkov, ktoré mali počítačové technológie na literárne umenie je, že posunuli literatúru bližšie k naratívne umeniu pred érou tlače – k orálnej kultúre.

Stephen Wilson – Information Arts

- Technológia – umenie
- Biológia – umenie (Eduardo Kac, Stelarc)
- Astronómia, geografia - umenie
- Algoritmy, matematika, fraktály, generické umenie
- Kinetika, robotika
- Telekomunikácie

Perpetual storytelling apparatus

- <http://www.youtube.com/watch?v=T0EAvqCdP2s&feature=related>

Interactive

- ① http://www.youtube.com/watch?v=HgSg_STtPAA&feature=related
- ② <http://www.youtube.com/watch?v=Z3BJqSIK890&feature=related>
- ③ <http://www.youtube.com/watch?v=SWcVk7ekNdl&feature=related>
- ④ <http://www.youtube.com/watch?v=iaKehq6qsdY&feature=related>

Andy Campbell

- *„V istom zmysle mám pocit, že jeden z možných smerov uberania sa budúcnosti gitálnej fikcie leží v manipulácii času a v spôsobe manipulácie času pamäťou.*
- *Toto je ťažko možné zachytiť pomocou lineárnych metód ako fi lm, ktoré napriek úsiliu prezentovať fragmentáciu sú vždy – už zo svojej podstaty, ak nepreskakuješ kapitoly na dvd nosiči – rozprávané lineárnym spôsobom.*
- *Mohli by ste tvrdiť, že nakoniec všetko je lineárne, aj čítanie nelineárneho textu, ale možnosť viacerých vstupných bodov a objavenie sa multimedialného prístupu k času, myšlienkam a spomienkam, ktorý sa tu prejavuje ako zachytenie zamrznutej krajiny, by mohlo u čitateľa evokovať mnohé emócie.“*

Andy Campbell



Campbell Andy



Kasia Molga

