

# Mediaální technologie - jazyk nových médií



IM092 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

# Úvod

---

- Téma hodiny: Jazyk nových médií – pokračování a Komiks – strip, poster a cartoon
- Vizuální jazyk – figury, symboly (ikony), piktogramy a ideogramy = nesou význam
- Možnosti chápání pojetí jazyka pro NM v kontextu základních charakteristik NM (Manovich)
- Pokračování: Vizuální kompozice a skladba

# Vizuální kompozice a skladba

---

- Kompozice nebo pravidla kompozice je souhrn pravidel a doporučení pro uspořádání prvků v uměleckém díle
- Kompoziční metody:
  - Skladebné principy
  - Princip role
  - Princip rytmu
  - Princip symetrie
  - Princip kontrastu
  - Princip proporce

# Vizuální kompozice a skladba

---

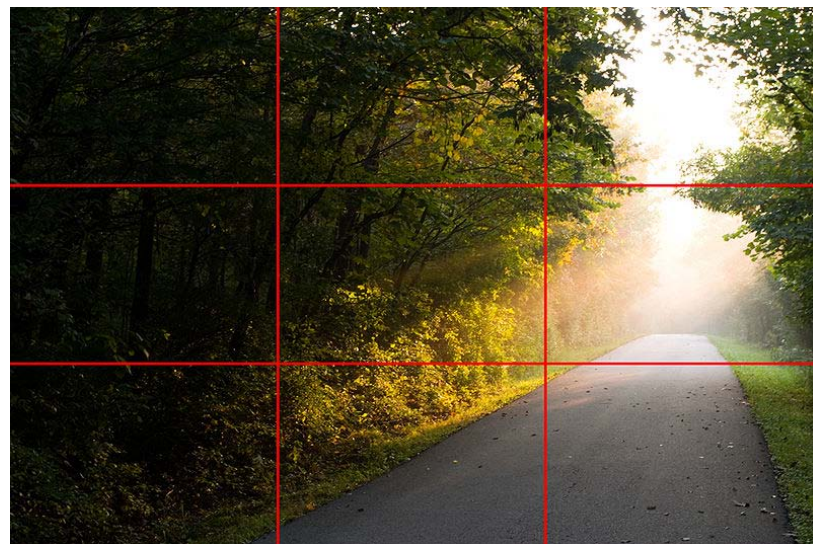
- Lineární kompozice
  - Přímký, zaoblené křivky
- Tonální kompozice
  - Tóny, intenzita
- Barevná kompozice
  - Intenzita a spektální složení



# Vizuální kompozice a skladba

---

- Kompoziční techniky
  - Pravidlo zlatého řezu
  - Pravidlo třetin
  - Pravidlo lichého počtu
  - Hloubka ostrosti
  - Plány
  - Vyjádření prostoru
  - Pohled shora dolů
  - Pohled zdola nahoru



# Vizuální kompozice

- Pro myšlenku vizuálního jazyka:
  - Objekty vizuálního jazyk (figury, symboly, ikony atd.)
  - Principy obrazové kompozice

= podstatné prvky pro VJ



# Komiks

---

- **Proč se věnovat komiksu v rámci JNM?**
- = ukázat, jak spolu mohou jednotlivá média koexistovat, jak může být text na stejné úrovni jako obrazy, jak může záležet i na použitých fontech
- V této symbióze leží jeden z klíčových prvků pochopení fungování nových médií a jejich vizuálního jazyka

# Komiks

---

## □ Komiks disponuje zásadním spojením:

- diskrétního obrazu a textu,
- vizuální i narativní smyčkou,
- svébytným vztahem k realitě a její reprezentaci.
- Zároveň většinou operuje se seriálností.

Vykazuje také jasné spojení s fungováním hypertextových médií, zejména ve výrazových prostředcích.



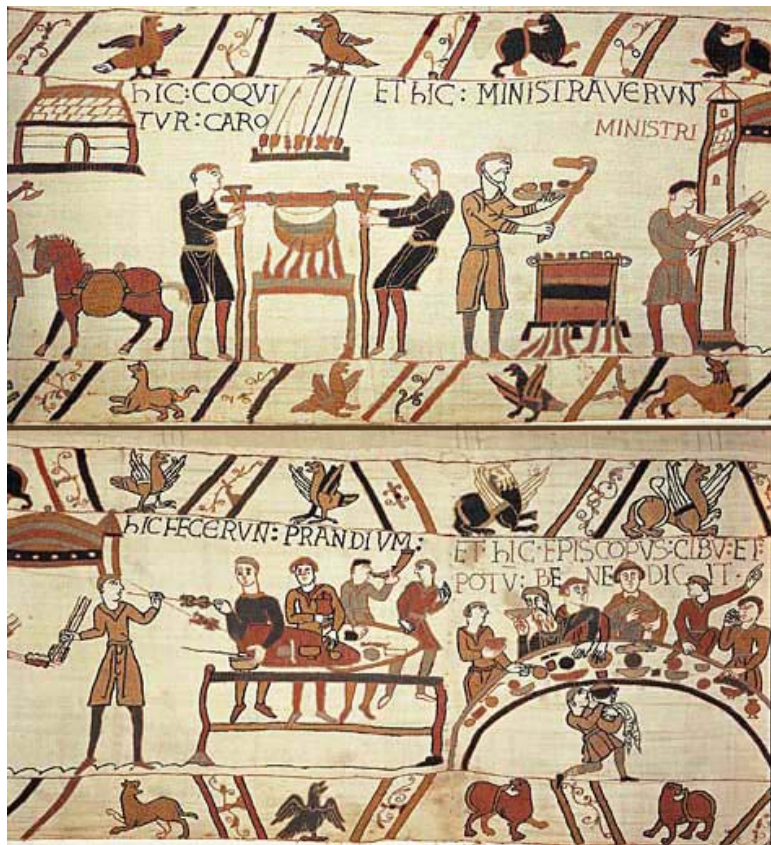


# Komiks - Historie

---

- umění starověkého Egypta (nástěnné malby, pocházející ze 2. tisíciletí př. n. l., zaznamenávající pásem obrázků a textů proběhlé předkolumbovská Amerika (Aztékové).
- 1066 tapisérii z Bayeux
- 1460 vychází kreslené Utrpení svatého Erasma
- 1731 série obrazů Dráha prostitutky a Dráha zhýralce
- polovina 19. století Rudolph Töpfer
- 1896 Richard Outcault První moderní komiks - strip Yellow Kid (Žluté dítě) v New York World

# Komiks



tapisérii z Bayeux



obraz ze série *Dráha prostitutky*

# Komiks

---



The Katzenjammer Kids' od Rudolpha Dirkse

Yellow Kid, titulní postava prvního moderního komiksu

# Komiks – Tradice a Cíle

---

- Angloamerický komiks
- Belgicko-francouzský
- Japonský
  
- Strip - se snaží imitovat fotografický realismus filmu a filmové metody vyprávění příběhu
- Poster - největší příběhovou hodnotou zaujetí diváka a podívaná (spectacle)
- Animace - Emulace konkrétní, stabilní a vnitřně konzistentní reality

# Komiks – Vztah mezi obrazem a txt

---

- a) Doplňuje obraz o další hodnotu
- b) Nese poselství na stejné úrovni jako obraz.
- c) Zvyšuje hodnotu obrazu
- d) Není spojený s obrazem, text je k obrazu paralelní a neprotíná se s ním
- e) Text je integrální součástí obrazu –
- f) Obraz a text jsou provázané a jeden bez druhého by neměl význam a smysl.

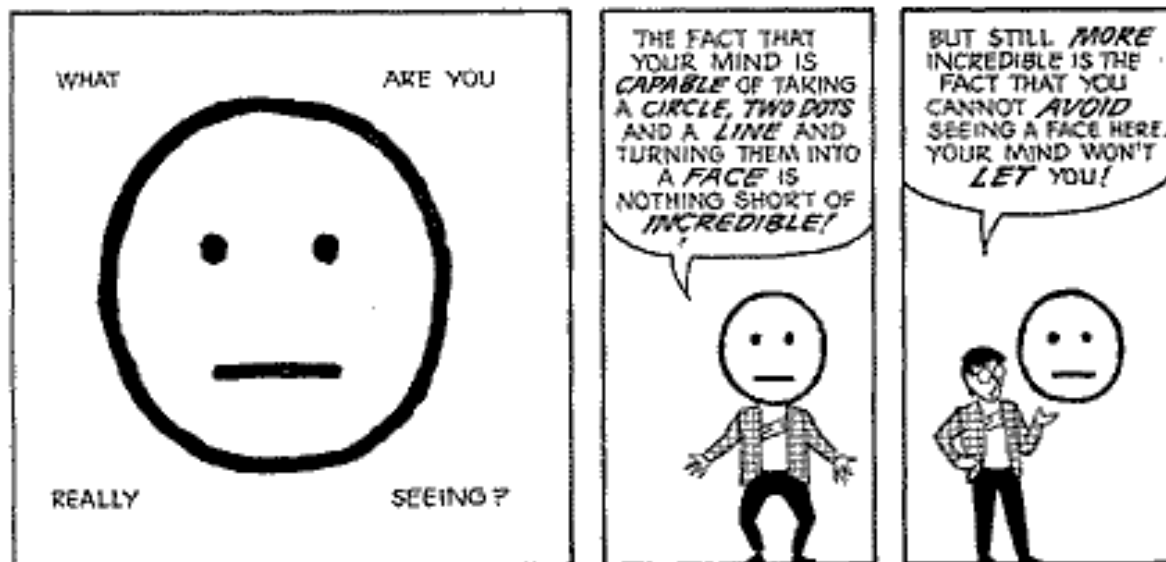


# Komiks – kompozice

Zásadními prvky v layoutu jsou:

- pozice textu
- vyvážená kombinace volného místa a detailů
- proměnlivá velikost objektů

<http://scottmcccloud.com>



# Komiks – Vztah mezi obrazem a txt

---

- Přítomnost, realismus (hyperrealismus), serialita
  - Charakteristickým znakem komiksu je svázanost s časovou přítomností (nowness)
  - Přesto je minulost v komiksových příbězích používána v kontrastu k přítomnosti s cílem dosáhnout komplexnějšího pochopení příběhu.
  - Používaným principem v zobrazení minulosti je zejména vykreslení historických reálií, popis lokace a stavu, odlišení sekvence barevným tónem či vypuštění dialogu a ponechání toku obrazů

# Komiks – Vztah mezi obrazem a txt

---

- Přítomnost, realismus (hyperrealismus), serialita
  - Redukce realismu v komiksu vede diváka k tendenci považovat příběh za méně seriózní.
  - Tento problém se neprojevuje jen u komiksových kreseb, ale také u animovaného filmu, který svou ikoničností evokuje představu až druhotné vazby k realitě, což animaci znemožňuje vyprávět příběh stejně přirozeně jako film.
  - Snaha o simulaci kódu hraného filmu vede v animovaném filmu k nadměrnému realismu, k hypertrofii stylizace akcí i nadužívání zobrazení detailů - k hyperrealismu.



# Komiks – Vztah mezi obrazem a txt

---

- Přítomnost, realismus (hyperrealismus), serialita
  - V jistém smyslu sdílí komiks s novými médii také vztah k seriálové produkci.
  - Například novinové komiksové proužky jsou tradičně seriálové.
  - Jsou příběhem bez jasně definovaného konce, ve své existenci neustále neukončené. Jejich seriálnost se neprojevuje pouze v čase, ale také v prostoru, kdy jsou dílčí prvky přenášeny z úrovně do úrovně bez ztráty své multifunkční aury – příkladem je recyklace komiksových postav v současném filmovém průmyslu (*Batman, Judge Dredd, Superman, Spiderman, DareDevil* aj).

# Komiks v nových médiích

---

- s využitím digitálních výrobních postupů vzniká nový hybridní formát
- komiks v nových médiích je charakterizovaný vizuálními strategiemi:
  - orientace na přítomnost, seriálnost, smyčka a hyperrealismus
  - A společně s prvky (design/layout, vztah textu a obrazu) –
  - představuje významné nové médium, jehož vliv na vývoj ostatní nových médií je velmi patrný (estetické strategie, principy).

# Komiks v nových médiích

---

- Online komiks poté nabývá standardních charakteristik multimédia, zahrnujícího provázanost s historickým kontextem, nelinearitou a multiplikací distribučních cest společně s estetickými strategiemi komiksu klasického.
- Díky komiksu se k estetické libosti vizuálního obrazu přidává i jeho grafická podoba (faceing) a rozložení (vzhled – layout) stránky, stejně tak jako nehierarchizovaný vztah textu a obrazu, toliko charakteristický pro hypermédia
- Pro jazyk nových médií je třeba přemýšlet nejen o příběhu a obrazu, ale také o fyzické podobě a kvalitě jeho textu a poselství

## 2. Jazyk nových médií – Nová média

---

- Příště konkrétní případy nových médií.



**Děkuji za pozornost.**