

Mediální technologie - jazyk nových médií



IMK092 a IM092 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Anotace

- Kurz se věnuje teoretickému a praktickému osvojení základních principů vizuálního zobrazování (tzv. **vizuálního jazyka**) při tvorbě nových médií.
- **Cílem kurzu** je přehledně zmapovat současné populární formy nových médií a etablovat tak tzv. jazyk nových médií.
- Navazuje na znalosti z kurzů **Vizuální studia** a **Vizuální kultura**, ev. **Výrazové prostředky digitálního média** a **Kyberkultura**.

Osnova IMK092

□ 25.9. 2009

- Úvod
- Jazyk nových médií

□ 23.10.2009

- Komiks – strip, poster a cartoon
- Počítačové hry – gameplay a interaktivita
- Videoklipy: spektakl jako styl

□ 13.11.2009

- Multimedia a hypermedia v síti
- Teorie webu – web jako komunikační nástroj v DVK
- Síť – komunity, publika a uživatelé

□ 11.12.2009

- Projekty, Praktická cvičení (workshop)
- Ukončení kurzu

Osnova IM092

- 6.10.2009
 - Úvod a Jazyk nových médií
- 13.10.2009
 - Komiks – strip, poster a cartoon
- 20.10.2009
 - Počítačové hry – gameplay a interaktivita
- 27.10.2009
 - Videoklipy: spektakl jako styl
- 3.11.2009
 - Multimedia a hypermedia v síti
- 10.11.2009
 - Teorie webu – web jako komunikační nástroj
- 17.11.2009
 - Týden vědy – výuka zrušena děkanem // 18.11. Den hudební vědy
- 24.11.2009
 - Síť – komunity, publika a uživatelé
- 1.12.2009
 - Projekty, Praktická cvičení (workshop)
- 8.12.2009
 - Projekty, Praktická cvičení (workshop)
- 15.12.2009
 - Ukončení kurzu

Typ výuky, ukončení, literatura

- Kurz je rozdělen na teoretickou část a praktickou část (závěrečný seminář s případovou studií)
- Kurz je ukončen odevzdáním závěrečné eseje do předem stanoveného termínu v ZO.

- Doporučená literatura:
 - MANOVICH, Lev (2001): The Language of New Media, The MIT Press.
 - LISTER, Martin et al.(2003): New Media: a critical introduction. London and New York, Routledge.
 - Timothy Druckrey, editor. Electronic Culture: Technology & Visual Representation. New York: Aperture, 1997. ISBN: 0893816787

1. Úvod: Vizualní studia a kultura

- Kurz součástí tzv. **vizuálních studií** (visual studies nebo také visual culture)
- Vizualní studia nepředstavují samostatný obor, ale skrze svoji interdisciplinaritu, jsou spíše **směrem** zaměřující se na studium „vizuálna“ a to z různých pohledů.
- VS jsou o **vztahu kultury a obrazů**, které jsou nedílnou součástí našeho života a nacházející se kolem nás.

1. Úvod: Vizualní studia a kultura

- Obrazy kromě své vizuální kvality spojují různé obsahy (politické, sociální, kulturní či ideologické) s technickým rozměrem svého provedení a užívání.
- Významné postavení obrazů v dnešní době je závislé na historickém vývoji zobrazovací tradice.
- Významy obrazů jsou spjaty s jejich vizuálními kódy ; jsou motivované a srozumitelnost závisí na mnoha faktorech (**interpretace**)

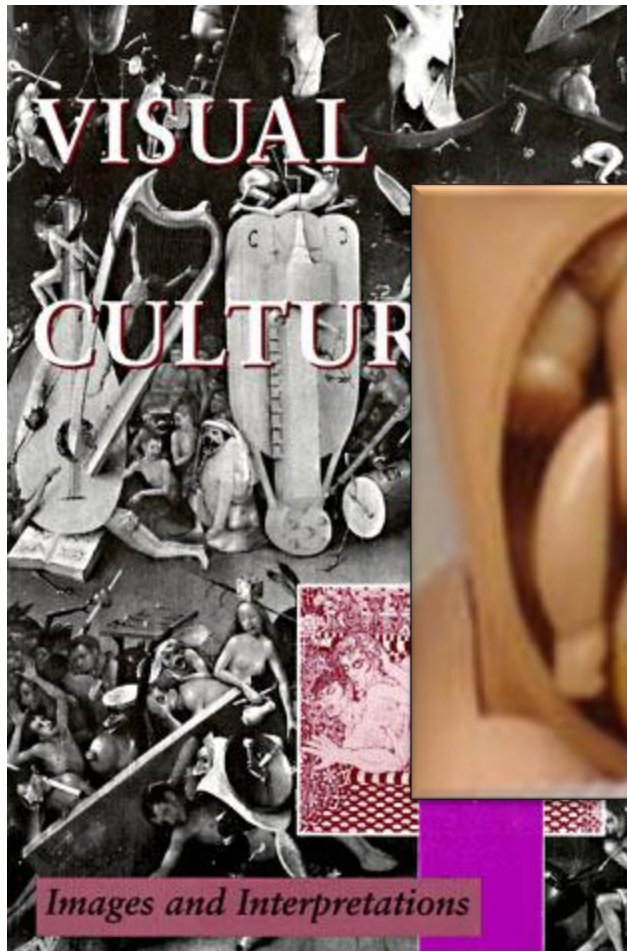
1. Úvod: Vizualní studia a kultura

- Existuje několik východisek pro vizualní studia:
 - TIM: Pozornost na vizualní studia v kontextu **kulturálních studií**, na **revizi dějin umění** a to vše ve spojení s nástupem nových technologií spjatých **s novými médii** (ev. MoreMedia)
- Sledujeme **objekty vizualní povahy**, procesy a praktiky, které vymezují určitou kulturu

1. Úvod: Vizualní studia a kultura

- Studium vizualní kultury zahrnuje:
 1. Systém označujících znaků - „jazyk“, dovednosti a techniky (schopnost číst, dekodovat, dát smysl)
 2. Zvyky a hodnoty v dané kultuře, které jsou spojeny s interpretací vizualních obrazů
 3. Schopnost „se dívat“ (historická a kulturní specifická)
 4. Způsob, jakým jsou používány technologie, média, ideje nebo ideologie k dalšímu rozšíření, zesílení či výběrovému omezení vizualna

1. Úvod: Vizualní studia a kultura

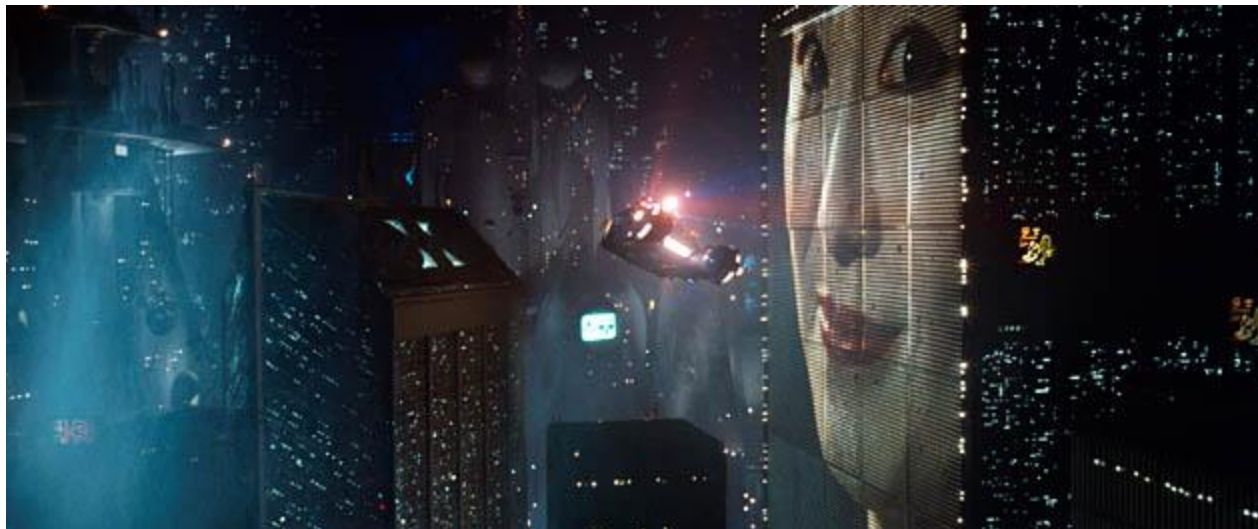


1. Úvod: Vizualní studia a kultura

- Způsob, jakým se skrze obrazy díváme na skutečný svět, je zcela odlišný od způsobu jakým svět popisuje, jak jej slyšíme a jak o něm čteme.
- Vizualní svět **má odlišný a svébytný jazyk** (re) produkovaný skrze obrazy a jejich nositele (médiá).
- **Vizualní studia jsou ale více než jen studium obrazů:**
 - Jde o významy, prožitky a zážitky, způsoby v konzumování obrazů a hledání významu a potěšení v aktivitě „dívání se“

1. Úvod: Vizualní studia a kultura

- V postmoderní době, kdy jsou obrazy všudypřítomné v mnoha odlišných podobách a formách, není vizuální kultura jen součástí našeho každodenního života, ale **je naším každodenním životem.**



Blade Runner, Ridley Scott, 1982. Final cut edition, 2007

2. Jazyk nových médií





- Na jazyk pohlížíme buď **sémioticky** (popisem vztahu mezi jednotlivými elementy působícími v rámci procesu konstrukce významu ; znaky – kódy - systémy) ; mediální pohled (Pierce, Jakobson, Saussure) = vztah jazyka a promluvy (langue/parole)
- Nebo na něj pohlížíme **vizuálně** a jednotlivé významy jsou sdělovány prostřednictvím:
 - grafických symbolů a nehláskových znaků (figur).
 - nosičů (médií) vzájemně propojených s nesenými obrazy

2. Jazyk nových médií - Piktogram







- V oblasti vizuální komunikace mají **piktogramy** výlučné postavení. Obsah symbolu je zprostředkován na základě společenského konsenzu a obsah figury je odvozen na základě podobnosti s realitou.
- Piktogramy jsou **komunikačním ekvivalentem** verbálního jazyka. Jsou neodmyslitelně spjaty s vizuálním prostředím.
- Tyto **graficky stylizované obrázky** jsou nedílnou součástí každodenního provozu ve veřejném prostoru, kde fungují jako informační a orientační ukazatelé.
- Dekódování **figur** na základě analogie se skutečností je univerzálnější, zatímco porozumění **symbolům** je vymezeno společensko-kulturním kontextem, takže nemusí být srozumitelné napříč kulturami.

2. Jazyk nových médií - Piktogram

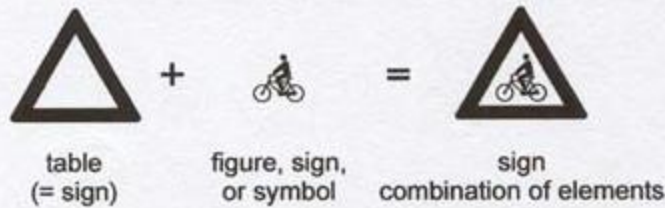
VISUAL COMMUNICATION IN GENERAL

words:	heart (primary meaning)	letter "i"	love (secondary meaning)	information
wordless:				
	figure (similar to)	sign (convention)	symbol (similar to)	symbol (convention)

TOURISM ⑤

		Kabařov 8 km Nová Ves 3 km	walking tour
	Kabařov 8 km Nová Ves 3 km		cycling tour out of road
	Kabařov 8 km Nová Ves 3 km		cycling tour on road

CONVENTIONAL ELEMENT'S COMBINATION IN GENERAL ②



CONCRETE MARKING ④



COLOUR AND SHAPE CODE GENERALLY ④

meaning variation of symbol:	conventional effect of table colour: shape of table:	optimal version:	black-white version:	road version:	information - cancellation:	first information:	information: (meaning by word):	cancel of information:
predication	indifferent effect limitation						(for pedestrians)	
predication	indifferent effect limitation						(this direction for pedestrians)	

2. Jazyk nových médií - Piktogram

- Piktogram jako stylizovaný obraz reálného objektu stál na počátku každého pokusu o písmo, je prvním stupněm ve vývoji písma. Spojováním jednotlivých znaků pak vznikl **ideogram**, jenž znakem vyjadřoval jednotlivá slova. Oproti piktogramu, který vyjadřuje konkrétní objekt, je ideogram vázán na pojem.
- Piktogramy a ideogramy byly stále obrázkovým písmem, kterým se poměrně složitě zaznamenávaly vnější jevy.
- Složitější komunikace si vyžádala rychlejší záznamy informací. Formální redukcí piktogramů vznikly písmena, fonetické znaky, které nyní tvoří **gramatiku verbální komunikace**.

2. Jazyk nových médií - Piktogram

- ❑ Z historického hlediska vývoje písma, které dosáhlo své dokonalosti ve formě hláskového písma, jsou piktogramy jako písmo obrázkové vnímány jako primitivní forma komunikace.
- ❑ Vznik fonetické abecedy ustavil společenskou hierarchii na gramotné a ngramotné, přičemž obrázkové písmo po staletí fungovalo paralelně vedle privilegované vrstvy vzdělaných jako komunikace ngramotných.
- ❑ Až ve **dvacátém století** proběhla rehabilitace obrázkového písma, ze kterého se stal plnohodnotný vizuální jazyk, rovnocenný jazyku verbálnímu.
- ❑ Tato nová funkce obrázkového písma napomohla profesionálnímu vývoji v oblasti grafického designu.
- ❑ Nezpochybnitelný význam měly aktivity rakouského sociologa, ekonoma a filosofa Oto Neuratha.

2. Jazyk nových médií - Piktogram

- ❑ Piktogram jako samostatná jednotka obrazového písma, která je označujícím konkrétního objektu se vrátil a v novém kulturním kontextu získal nové funkce a významy.
- ❑ V modernismu vznikl sice **vizuální jazyk rovnocenný verbálnímu** (často dokonce politicky významnější), nicméně jednotlivé znaky (piktogramy) však byly stále vnímány jako ikony (znak jako konkrétní zobrazení objektu).
- ❑ Z hlediska sémiotiky jsou však jednotlivé znaky více indexy než ikony.

2. Jazyk nových médií - Přerod

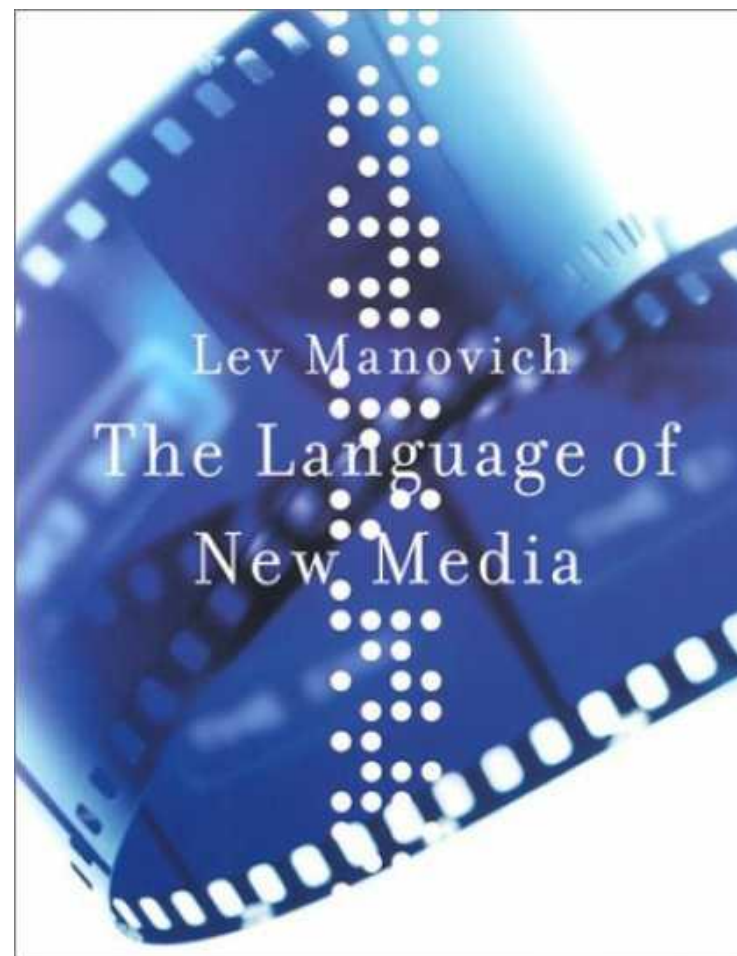
- ❑ Idea jediného univerzálního vizuálního jazyka, jak si představovali modernisté, je dnes vlivem poststrukturalismu dávno zpochybněna.
- ❑ Pro porozumnění znakům neexistuje jeden objektivní vzorec, nejsou to již ikony. Interpretace se odehrává v rovině vzájemných vztahů mezi znaky a v rovině symbolické, kdy dekódujeme význam znaku ve vztahu ke kulturnímu kontextu.
- ❑ V současné době se často hovoří o změnách ve vizuálním jazyce, které přinesl nástup nových digitálních médií.

2. Jazyk nových médií - Přerod

- ❑ Vedle tradičního lineárního vizuálního jazyka starých médií, jazyk nových médií specifikuje nelineární interaktivita, založená na hypertextové organizaci textu a obrazu.
- ❑ Modernisté zrovnoprávnili vizuální a verbální jazyk. Digitální logika nových médií tyto jazyky promíchala. Obrazy a texty již nestojí vedle sobe jako ekvivalenty, ale prolínají se, nahrazují a komunikačně zaměňují.
- ❑ V nových médiích se pak idea vizuálního jazyka transformovala do univerzálně srozumitelného digitálního jazyka
- ❑ Piktogram je tedy praotcem písma a praotcem grafického designu.

2. Jazyk nových médií – Nová média

- Myšlenka jazyka nových médií je založena na předpokladu, že všechny kulturní objekty, které jsou digitálně reprezentovány prostřednictvím počítačového rozhraní, sdílejí množství stejných kvalit.
- Kvalita objektů se dotýká jejich technické konstrukce a není nikterak spojená s neseným obsahem.



2. Jazyk nových médií – Nová média

□ Numerická reprezentace jako abeceda

- Numerická reprezentace je základním principem celého procesu digitalizace.
- Digitalizace je proces transformace jakékoliv informace do numerického kódu.
- Ten je v současnosti z řady praktických důvodů založen na systému se dvěma čísly (tedy binárním systémem), s jedničkou a nulou, do něhož jsou převáděny veškeré informace.



2. Jazyk nových médií – Nová média

□ **Modularita jako morfologie a syntax**

- Princip modularity umožňuje konstrukci nových médií z jednotlivých objektů.
- Tyto objekty spojené do většího celku však i nadále zůstávají diskrétní, vzájemně kombinovatelné a snadno a odděleně modifikovatelné.
- Nespojité charakter umožňuje použití dílčích objektů v různých formách nového média, čímž znesnadňuje jeho vymezení.



2. Jazyk nových médií – Nová média

□ **Automatizace jako slovní výstelky**

- Automatizaci umožňují předchozí principy nových médií.
- V podstatě se jedná o automatické generování nových objektů nebo celých skupin objektů bez manuálního, mechanického zásahu.
- Při tvorbě bývá rozlišována nižší (low-level) a vyšší (high-level) úroveň automatizace, ale v obou rovinách se jedná o určitou míru umělé inteligence stroje.

2. Jazyk nových médií – Nová média

□ Variabilita jako sazba (DTP)

- Variabilitu umožňuje princip modularity.
- Objekt tím, že není nikde pevně fixován, existuje v potenciálně nekonečném počtu verzí a jeho výstup tak může nabývat množství různých podob.
- Základním případem variability je skalárnost, tedy skutečnost, že stejný objekt může ve výsledku existovat v několika odlišných podobách (různé velikosti, úroveň detailů apod.).



2. Jazyk nových médií – Nová média

□ **Kulturní transkódování jako úzus(kodifikace)**

- Princip kulturního transkódování zásadně ovlivnil vztah člověka s počítačem.
- Smazal rozdíl mezi biologickým rozhraním člověka a technologickým rozhraním počítače, podnítil erozi hranice mezi tradičními způsoby lidské kultury a počítačovou reprezentací světa.



2. Jazyk nových médií – Nová média

- Uvedených pět principů představuje základní koncepční rámec pro uvažování o vlivu digitální technologie a nových médií na obrazy v současné vizuální kultuře.
- Příště konkrétní případy nových médií.



Děkuji za pozornost.