

Mediální technologie - jazyk nových médií



IMK092 (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

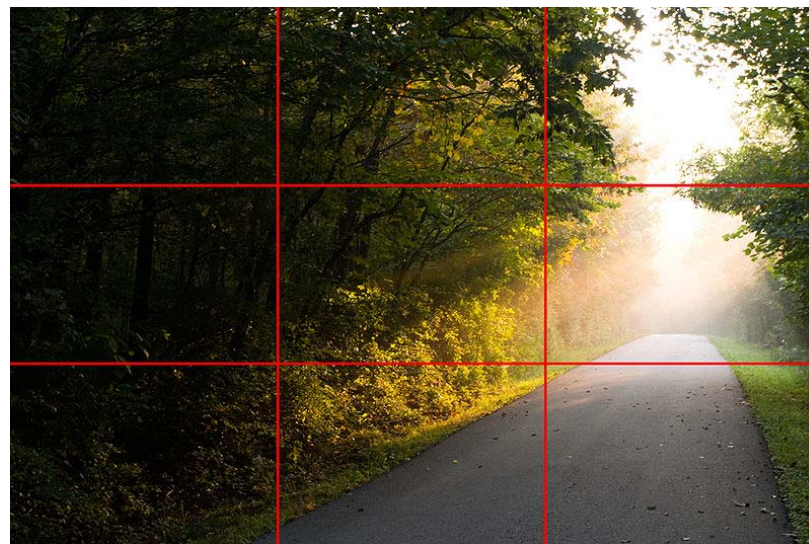
Vizuální kompozice a skladba

- 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.

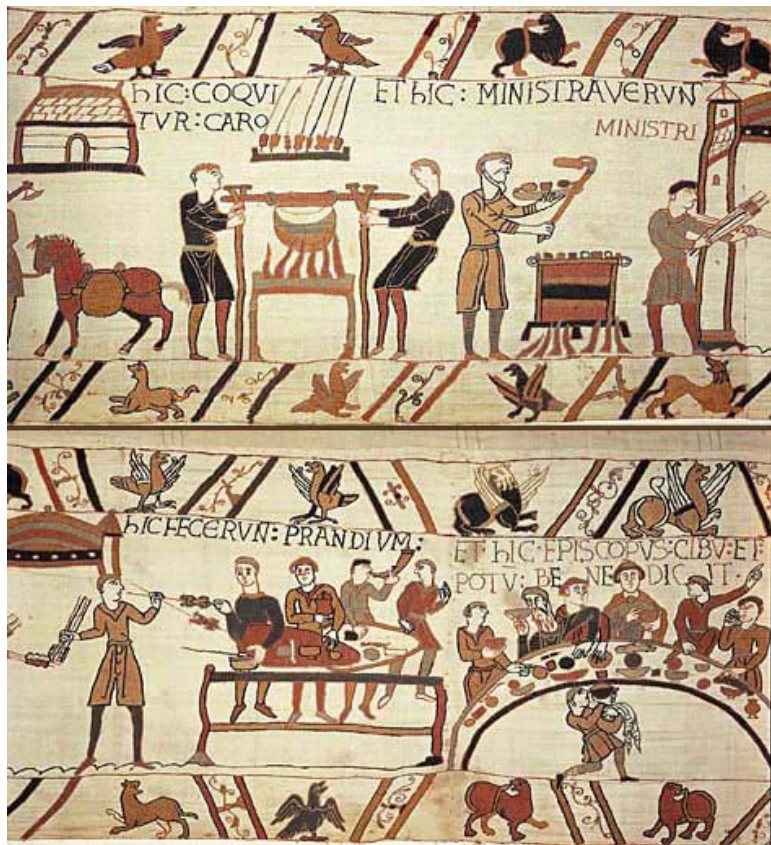
Vykazuje také jasné spojení s fungováním hypertextových médií, zejména ve výrazových prostředcích.



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

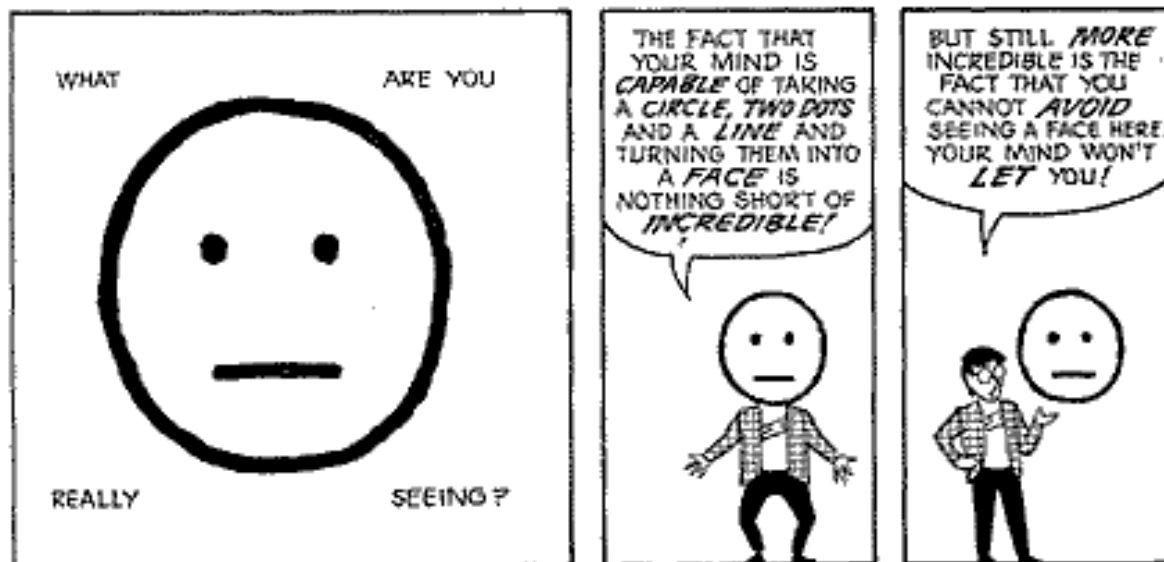
- a) Doplňuje obraz o další hodnotu
- b) Nese poselství na stejné úrovni jako obraz.
- c) Zvyšuje hodnotu obrazu
- d) Není spojený s obrazem, text je k obrazu paralelní a neprotíná se s ním
- e) Text je integrální součástí obrazu –
- f) Obraz a text jsou provázané a jeden bez druhého by neměl význam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

Komiks – kompozice

Zásadními prvky v layoutu jsou:

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

<http://scottmcccloud.com>



Shrnutí a pokračování

- Pokračování: Počítačové hry – gameplay a interaktivita
- V minulé části hodiny charakteristické rysy jazyka komiksu v NM
 - orientace na přítomnost,
 - seriálnost,
 - smyčka a
 - hyperrealismus
 - Důležité prvky
 - design/layout
 - vztah textu a obrazu

Komiks v nových médiích

- Komiks v nových médiích
 - provázanost s historickým kontextem,
 - nelinearita a
 - multiplikací distribučních cest
 - plus vizuální jazyk komiksu klasického
 - nehierarchizovaný vztah textu a obrazu, toliko charakteristický pro hypermédiá
- Pro jazyk nových médií je třeba přemýšlet nejen o příběhu a obrazu, ale také o fyzické podobě a kvalitě jeho textu a poselství

Komiks ve filmu

- Komiksy jsou dnes v kurzu na filmových plátnech
- 2 způsoby zpracování do filmu
 - Adaptace (podle předlohy)
 - Transfer -) vznik komiksového filmu
 - Vizualitou
 - Atmosférou
 - Dějem
 - Postavami apod.
- Ve VK a NM platí principy Unfinished theory

Komiks ve digitálních hrách

- Komiks se dlouho do her nedostával
- Herní průmysl připravuje adaptace:
 - Ukázka novomediální konverze jazyka původních médií:
<http://www.youtube.com/watch?v=Z0JDKij8JgQ>
 - Filmová řeč (trailer)
 - Obsahem jsou komiksové postavy (svět)
 - Určeno pro herní průmysl

=) Dnešní hodina Vizuelní jazyk počítačových her

Komiks v počítačových hrách

- Komiks se dlouho do her nedostával
- Herní průmysl připravuje adaptace:
 - Ukázka novomediální konverze jazyka původních médií:
<http://www.youtube.com/watch?v=Z0JDKij8JgQ>
 - Filmová řeč (trailer)
 - Obsahem jsou komiksové postavy (svět)
 - Určeno pro herní průmysl

=) Dnešní hodina Vizuelní jazyk počítačových her

Počítačové hry

- Počítačové hry představují vývojově jedno z nejmladších nových médium
- vznikem v šedesátých let dvacátého století
- první hry jako vedlejší produkt seriózního vědeckého výzkumu zaměřeného na zkoumání možností **interaktivity a simulace** v počítačové animaci a **schopnosti systému okamžitě reagovat** (real-time response).

Počítačové hry – krátká historie

- Rok 1947 je považován za rok vzniku první hry vytvořené pro hraní na katodových trubicích (CRT) -
- 1952 A.S. Douglas - grafická verze piškvorek
- 1958 William Higinbotham - Tennis For Two
- 1961 skupina studentů MIT - Spacewar se stala první rozšířenou, dostupnou a významnou hrou.
- 1966 - Ralph Baer – videohra Chase, která mohla být zobrazena na běžném televizním přijímači.

Počítačové hry – krátká historie

- Sedmdesátá léta - Herní automaty: úsvit zlatého věku ; Osmdesátá léta – nástup 8bitů a masové zábavy, 90. léta zvukové karty a CD
- První hry byly vizuálně hodně schematické, ploché geometrické objekty sestavené z teček a vektorových čar na 2D pozadí

Příklady:

<http://www.youtube.com/watch?v=vCTRWD3DFsA&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=s2E9iSQfGdg>.

Počítačové hry – vizualita

- Počítačové hry převzaly od svých předchůdců množství prvků, zejména pak od filmu a od komiksu jejich vizuální strategie. K těmto převzatým navíc připojují další významnou strategii – interaktivitu.
- Většina současných her se navíc nesnaží pouze o efekt vizuálního vnoření hráče, ale dále se pokouší stimulovat i jiné smysly – a to jak fyzicky (feedback) tak virtuálně (teleprezence - Sims) a nebo MMOG (komunitně - WoW)

Počítačové hry – gameplay

- (obecně) hra se stává „pseudofilmem“, v němž je zásadně distinktivním prvkem interaktivita hráče, podporovaná maximalizovaným audiovizuálním vnořením a iluzí participace (multiplayer).
- 4 módy hraní (Roger Caillons, 1963)
 - Agonie
 - Alea
 - Mimikry či simulace
 - Ilinx

Počítačové hry – gameplay

- Vizuální kultura společně s všemi novými médii se snaží o maximalizaci zážitků a vzrušení a počítačové hry pak umějí **simulovat** všechny uváděné typy hraní.
- Hraní je společně s **potěšením** (pleasures) základním konceptem postmoderní pozice konzumace.
- Programování i vyhledávání dat, čtení digitálního textu i pohyb ve virtuálním prostředí jsou aktivity úzce spojené s ranou formou vývoje počítačových her vedeným s cílem okamžité odpovědi (real-time response) a označované jako **hraní hry (gameplay)**.

Počítačové hry – gameplay

- Hraní her zahrnuje pochopení a dekodování jejich systému konstrukce
- Sociální vztah mezi strojem a uživatelem, který počítačové hry budují, je druhem nové intimity založené na hypnotické fascinaci
- Hráč je nejen vnořen (jako divák podívané), ale je také zodpovědný za to, co se na obrazovce děje
- Možnost manipulace a přímého ovlivnění aktualizovaného sdělení i samotného média je klíčovou charakteristikou všech nových médií a je označována jako *interaktivita*.

Počítačové hry – interaktivita

- Pochopení interaktivity ve 2 rovinách:
- *Ideologická interaktivita*
 - metoda maximalizace konzumentova výběru ve vztahu k mediovanému textu.
- *Instrumentální interaktivita*
 - přeměnu diváka vizuální kultury do role uživatele, který zamýšlenou intervencí aktualizuje smysl obsažený v interaktivním multimediálním textu proto, aby mohl pochopit význam sdělení
 - *Zahrnuje základní operace:*
 - *hraní* (play),
 - *experimentování* (experimenting)
 - *objevování* (exploring)
 - *navigaci* (navigation)
 - *výběr* (choose).

Počítačové hry – interaktivita

- Pojetí interaktivity s ohledem na výsledným efektem této činnosti
- *Interaktivita získávací (extractive)*
 - výsledkem je individuální text vytvořený ze segmentů, které uživatel aktualizoval díky navigačnímu procesu.
- *Imerzivní interaktivitu (immersive)*
 - výsledkem je smyslové potěšení z prostorového objevování
 - Interaktivita je zásadním prvkem, který strukturuje narativní rovinu počítačové hry. Odehrává se v *navigačním prostoru (navigation space)*, který reprezentuje jak fyzický, tak abstraktní informační prostor.

Počítačové hry – navigační prostor

- Navigační prostor je vlastní všem novým médiím a představuje druh rozhraní
- probíhají zde veškeré vizualizace aktualizovaných dat
- dochází zde k aktu výběru z menu, katalogu či databáze.
- V rámci navigačního prostoru, který je uzavřenou konstrukcí světa počítačových her a NM, vládne pravidlo omezeného výběru (omezené interakce) tzv. *falešná interaktivita* počítačové hry a NM.
- **Falešná interaktivita je jedním z prvků jazyka NM.**

Počítačové hry – navigační prostor

- Hráč totiž interaktivní volbou nevytváří individuální já, ale paradoxně následováním omezeného výběru konstruuje již předdefinovanou identitu sebe sama“
- Princip **falešné interaktivity** také odkazuje k atrakcím speciálních míst a simulátorům, kde divák zažívá podobnou zkušenost.
- Počítačové hry jsou pevnou součástí vizuální kultury. Radikálně novým elementem je jejich pojetí **interaktivity**, jež hry výrazně oddaluje od filmu či komiksu.
- Přesto tato falešná interaktivita zprostředkované kinestéze společně se způsobem zobrazení mělkých obrazů pokračuje a potvrzuje vizuální jazyk estetiky surface play a podívané.

Shrnutí a pokračování

- Pokračování: Videoklipy: spektakl jako styl
- V minulé části hodiny charakteristické rysy jazyka počítačových her v NM
 - Gameplay,
 - Falešná interaktivita a
 - navigační prostor

Videoklip

- od raných 80 let se videoklipy pevně usazují jako signifikantní kulturní forma
- kombinují hudbu a hudební produkci
- další audiovizuální formy, styly, žánry a znaky z divadla, umění, filmu, módy, televize a reklamy
- prvky kombinovány v novém charakteristické podobě
- Prvky vizuálního jazyka: **zobrazovaná intertextuality (displayed intertextuality)**

Videoklip

- Intertextualita – zvyšující se praxe imitace a sebereferece a zbytnování výrazu a významu do evidentního opakování a nostalgie
- důsledek procesu mutace zahrnujícího rozbíjení a redefinování konvečních hranic
- postaveny na módech kombinace nebo montáže odlišných druhů, stylů a forem tvorby obrazů
- sebereflexivita videoklipů stojí ve významném kontrastu proti spektaklu filmu

Videoklip

- Narativita je méně důležitá pro jejich vzhled, zatímco samotný produkt již není nepřímým výsledkem fetišistického zájmu o výrobu precizní povrchnosti více než principu produkce.
 - Příklady:
 - Neneh Cherry – Manchild (89)
 - Director(s) Jean-Baptiste Mondino
 - <http://www.youtube.com/watch?v=VVpz4OEDI84>
 - Michael Jackson - Black Or White (92)
 - <http://www.youtube.com/watch?v=tyBs6-cmFvQ>
 - Michael Jackson – Ghosts (96)
 - <http://www.youtube.com/watch?v=Q3IzEn-ZcX4>

2. Jazyk nových médií – Nová média

- Příště konkrétní případy nových médií - www



Děkuji za pozornost.