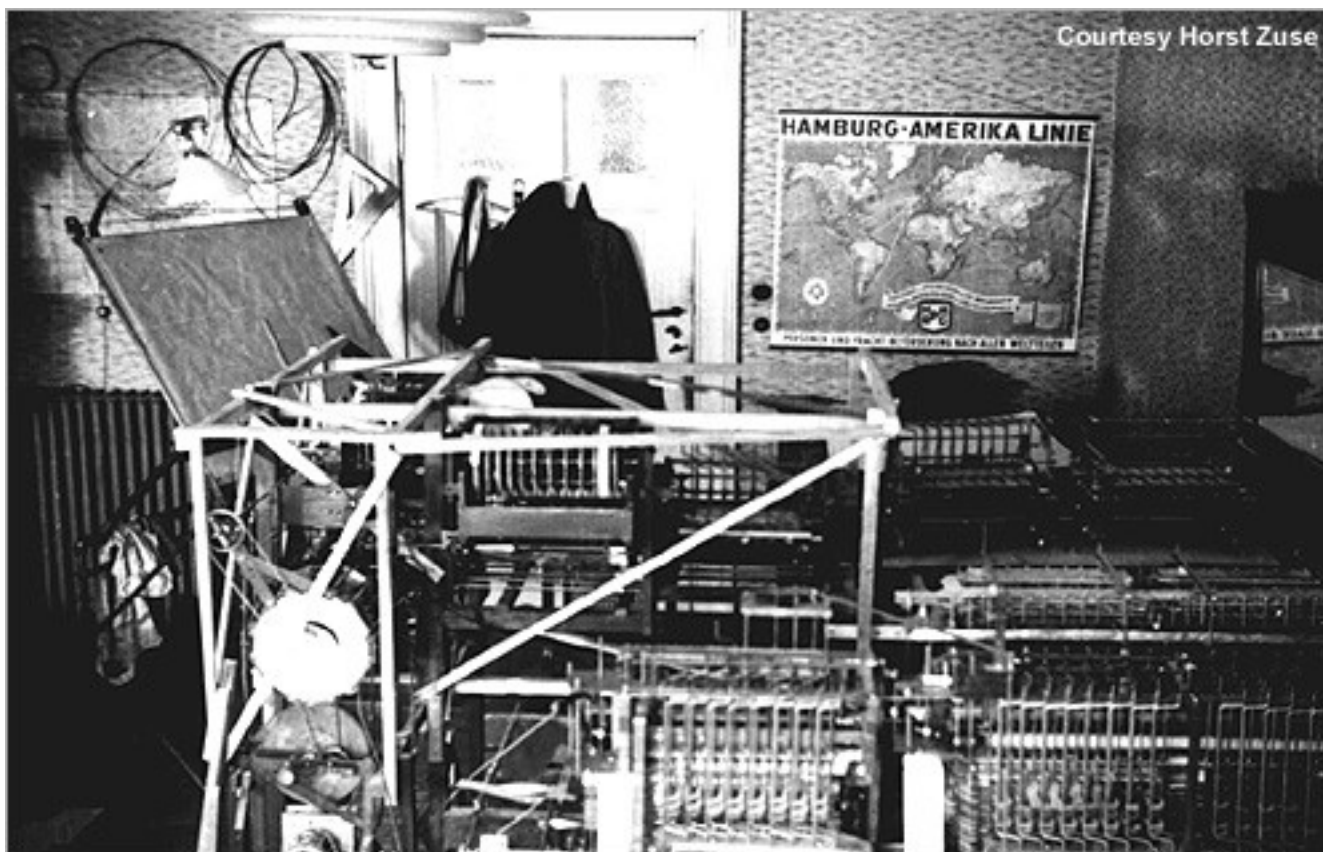


UM_NM_I_PS14

Jazyk filmu jako jazyk nových médií

Obraz „1936“: Počítač/pohyblivý obraz

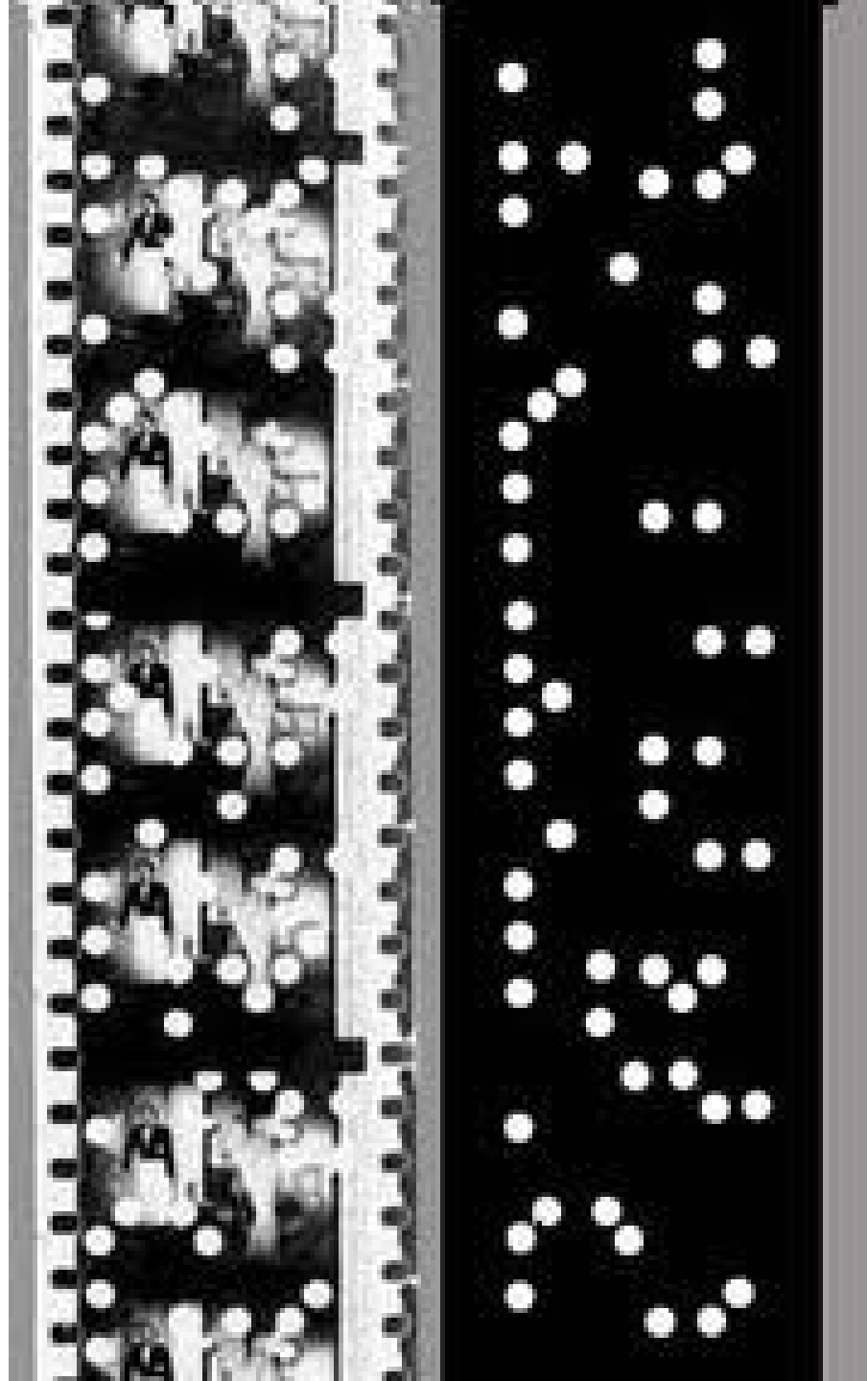
Konrad Zuse: Z1: 1. programovatelný mechanický počítač fungující na binárním elektronickém principu. Berlín: 1936 – 1938.



The original Z1 in Konrad's parent's living room circa 1938

„technologický remake
Oidipovského komplexu,
syn vraždí svého otce“.

LM, Language, s. 48.



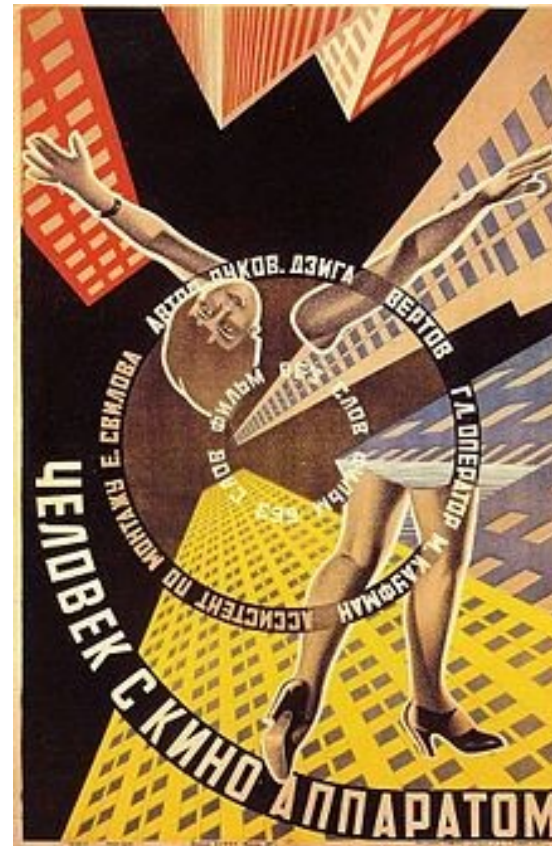
Film zastupuje všechna moderní média. Jako jejich nejrozvinutější forma je také všechny v sobě obsahuje.

Proč Manovich zvolil právě „obraz“_Z1?

- Film byl nepochybně nejvýznamnějším populární uměleckou formou 20. století, tzn. pokud se nová média chystají naplnit svoji ambici stát se následovníkem filmu ve 21. století, měla by zahrnout „**filmovost**“ do sebe, znovu ji objevit a obnovit.
- Nová média produkují **časová dynamická multimédia** jako nový komunikační princip. Film byl původním časovým dynamickým multimédiem, takže se můžeme inspirovat jeho technikami a přenést je do nových médií.
- Film 20. století v sobě zahrnuje a dále rozvíjí různé techniky malby a grafického designu, tzn. když mluvíme o **filmu, odkazujeme k celé historii moderní vizuální kultury**.
- V protikladu k historii umění nebo literární teorii se **filmová teorie zabývá technologickými kulturními formami** – mnoho z jejich konceptů lze dobře uplatnit při studiu nových médií.
- **Můžeme tedy shrnout, že: pokud studujeme nová média z hlediska jejich nových možností reprezentace a jejich užívání již existujících reprezentačních technik, potom je film významnější než jiná umělecká média.**

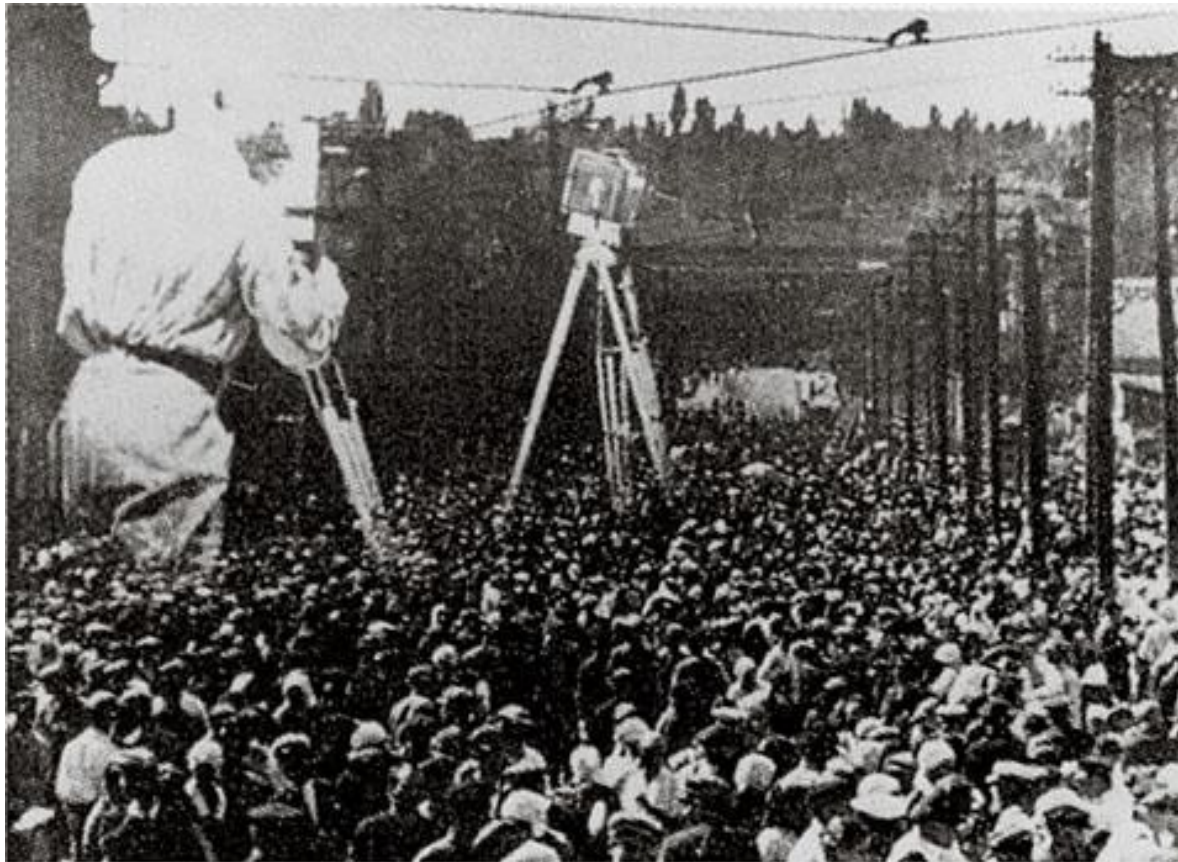
Jazyk filmu/nových médií

- Dziga Vertov: *Muž s kinoaparátom*, 1929.



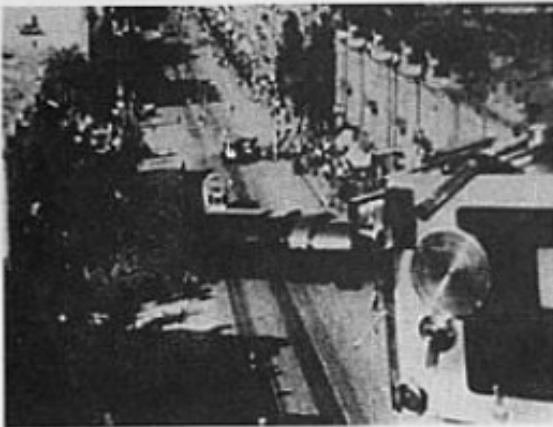
Jazyk filmu/nových médií

- Filmový způsob vidění světa jako základní princip uplatňovaný v prostředí nových médií



Jazyk filmu/nových médií

- „Nový pohled“ a kamera vestavěná přímo do hardwaru a herních konzol.



Jazyk filmu/nových médií

- **Montáž** jako klíčový nástroj tvorby fiktivní reality.



Jazyk filmu/nových médií

- Kameraman jako chirurg reality.
- Reprodukce a požadavek univerzální rovnosti věcí.
- Odkaz W. Benjamina



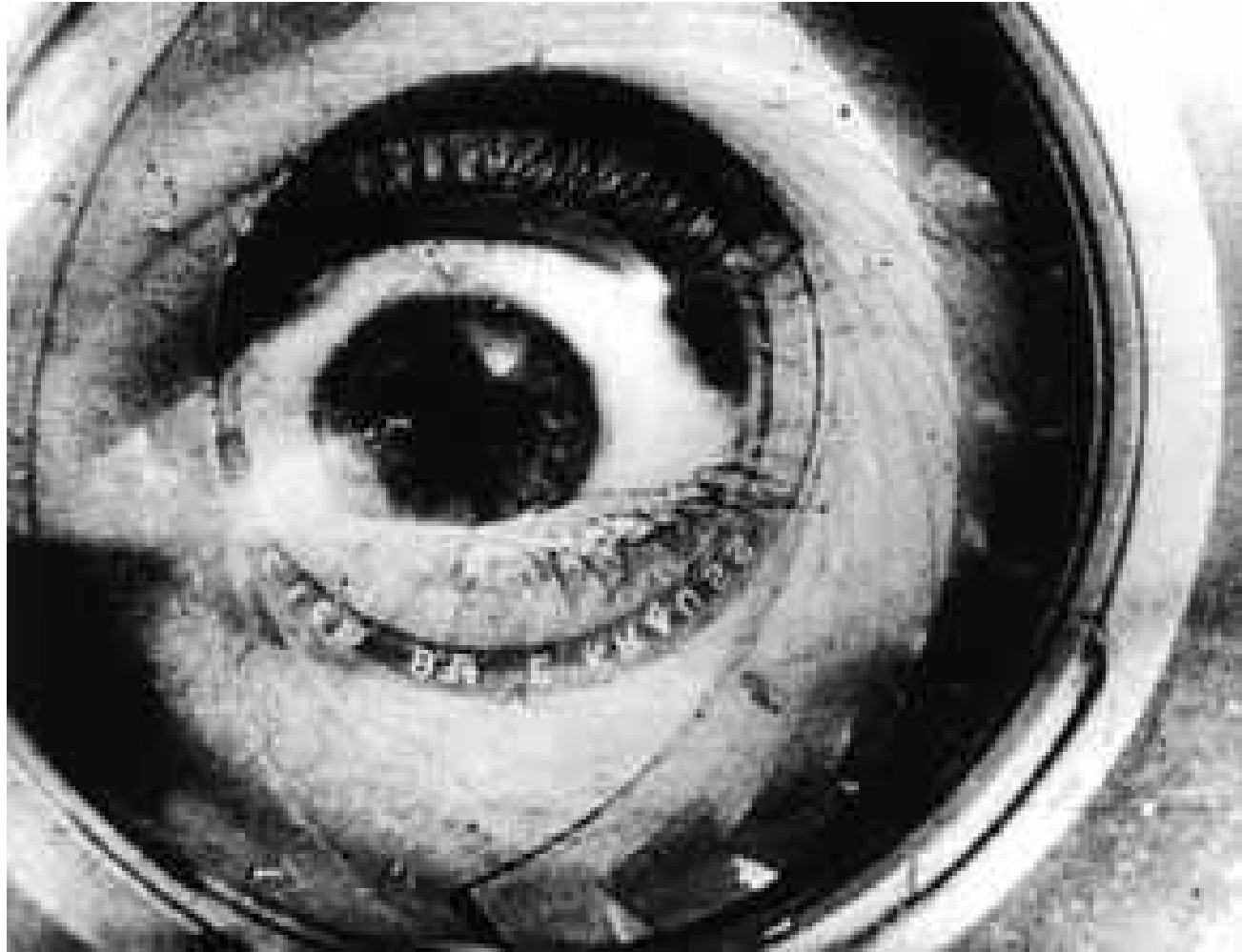
Jazyk filmu/nových médií

- **Proměna objektů v mobilní a nahraditelné věci**
- Od W. Benjamina k P. Virilioví



Jazyk filmu/nových médií

- Čí je to pohled?



Jazyk filmu/nových médií

- Databázová imaginace



Jazyk filmu/nových médií

- MTV styl a filmový manýrismus



Jazyk filmu/nových médií

- Kino-oko: od flanéra ke kyborgovi



Jazyk filmu/nových médií

- **Avantgarda jako software**

- Avantgardní strategie koláže se znovu objevila jako „cut and paste“ příkaz, nezákladnější operace, kterou můžeme na digitálních datech provést.

- Myšlenka malování na film je ztělesněna v malovacích funkcích softwaru na editování filmu.

- Avantgardní přechod ke kombinované animaci tištěných textů a záznamu živé akce je opakován v konvergenci animace, generování názvů, malování, editačních systémech na kompozici a úpravu v jediném balíčku „vše v jednom“.

Jazyk filmu/nových médií

- **Avantgarda jako software**
- smyčka jako nová forma příběhu počítačového věku.



Jazyk filmu/nových médií

- Za prostorovou montáž



Jazyk filmu/nových médií

- Za mnoho oken



- **HCI jako rozhraní k počítačovým datům.**
- Kino jako rozhraní 3D prostoru.
- Kniha jako rozhraní textu.

Soft Cinema (2002)



TEXAS_01.txt

L. Manovich: Soft Cinema:

<http://www.softcinema.net/form.htm#>

<http://www.youtube.com/watch?v=4hn-AUJ2NnY>