

## Intermedialita – základní heslář

### Médium

- v nejširším smyslu<sup>1</sup> *konfigurace sémiotického systému* (například přirozeného jazyka), souboru *ustálených a typicky užívaných forem reprezentace* v tomto systému (například soustava literárních žánrů), *způsobů recepce* (individuální četba), *uchovávání mediálních produktů v materiálních nosičích* (kniha vydaná v nakladatelství) a jejich *šíření a zpracování* prostřednictvím určitých *institucí a komunikačních sítí* v prostředí různě vymezených avšak relativně stabilních *publik* (návštěvníci knihoven, čtenáři detektivních románů, literární kritici atp.), tedy taková konfigurace výše uvedených složek, která se v určitém historickém okamžiku jeví jako konvenčně distinktivní, tj. ustálená a zřetelně odlišitelná od jiných, přestože v diachronním pohledu podléhá i podstatným vývojovým změnám. Jako příklad nám tu skrze konkretizaci mediálních parametrů vyvstává jako médium *literatura* ve své předdigitální fázi. Intermedialita tedy chápe jako média i tradiční umění. Vyvrací tak zúženou představu média pojímaného primárně jako platforma na bázi digitální technologie, jako celou řadu modů reprezentace a komunikace v síti, která dovoluje operovat s informacemi v podobě multimediálních reprezentací v reálném čase v neustále se rozšiřujícím komunikačním prostoru a za aktivní spoluúčasti publika vymezeného pouze přístupem k internetu.

**Primární klasifikace médií** (východiskem je soubor parametrů, které Lars Elleström nazývá „modalitami“, srov. 2010):

- „základní média“ (*basic media*) určená souborem „modalit“, a to materiálních, senzorických, časoprostorových a sémiotických
- „technická média“ (*technical media*): fyzické prostředky, tj. objekty či jejich soustavy, které slouží k „realizaci“, „fixaci“, „manifestaci“ či „mediaci“ médií
- „kvalifikovaná“ média“ (*qualified media*)<sup>2</sup>, tj. základní média, která se postupně historicky a kulturně ukotvila v určité konstelaci komunikační funkce realizované určitými kanály ve vztahu k určitým publikům (tradiční umění, moderní hromadné sdělovací prostředky, reklama, digitální média).

### Medialita

<sup>1</sup> V tomto smyslu odpovídá v pojmosloví Larse Elleströma termínu „kvalifikované médium“.

<sup>2</sup> V prvním překladu (Jedličková 2011) jsem s autorovým souhlasem navrhla ekvivalent „kontextualizovaná média“, tj. zřetelně vymezená v určitém kulturním a dobovém kontextu. Po diskusi s kolegy v rámci probíhajícího projektu „Literární komunikace ve světle média“ (ved. R. Müller) bych se asi nebránila doslovnému překladu „kvalifikovaná média“, tj. média (například výtvarné umění), která se postupně ve vývoji kultury „kvalifikovala“ pro určitou komunikační funkci i pomyslné postavení v kulturní komunikaci.

může nabývat několika alternativních významů: jednak ji lze užít jako charakteristiku stavu kultury, v níž pak odkazuje k stabilní přítomnosti moderních médií (tj. především těch, která byla dříve označována jako *bromadné sdělovací prostředky* a pro určité publikum, totiž pro to, která se neidentifikuje se sociálními sítěmi, jsou stále ještě primárními prostředky šíření ověřených informací) a současnému razantnímu prosazování tzv. *nových, tj. digitálních médií* do veškerého individuálního lidského konání i sociální interakce; právě funkce, resp. funkční dominanty digitálních médií lze také spojit s určitými publiky: část uživatelů je vnímá jako základní prostředek tvorby a komunikace svých produktů; další jako médium tvorby a užití virtuální reality pro zábavu, a konečně publikum tvořené komunitami sociálních sítí je namnoze chápe jako primární prostředek získávání a sdílení informací a (virtuální) socializace. Z druhého pojevu mediality dosti přiléhavě vystihuje i situaci, kdy nad naši přímou zkušeností s okolním materiálním světem převažuje *zkušenost zprostředkovaná reprezentacemi strukturovanými a komunikovanými různými médii*. A naposled lze tento pojem užít pro shrnutí předpokladů konkrétního média (můžeme pak mluvit o individuální medialitě, respektive o *mediální specifičnosti*).

### Mediální specifičnost

- takové vlastnosti a jevy postupů reprezentace a mediace, které jsou pro dané médium příznačné (ikonicitu reprezentace zvuků v komiksu, různá míra „animace“ v animovaném filmu – příklad ze semináře: *Svatební košile*, r. Josef Kábrt, 1978) a odlišují ho od ostatních médií, v nichž jsou obtížně realizovatelné, popřípadě jen napodobitelné, nebo vůbec nemožné, popřípadě neproduktivní.

### Autotematizace média

- popřípadě *manifestní tematizace média (media foregrounding)*; situace, kdy médium nejen neusiluje o *transparentnost*, tj. nezakrývá *zprostředkovanost* obsahů, ale svou „medialitu“ činí zároveň i předmětem zobrazení (ať už vlastním a výhradním předmětem zobrazení jako například abstraktní malba tematizující jen barvu, v literatuře je příkladem důsledné realizace tohoto principu absolutní báseň);

Příklad ze semináře: akcentování vizuálních efektů ve filmové transpozici Erbenovy *Kytice* (r. F. A. Brabec, 2000), které ve Zlatém kolovratu vede k rozložení děje do sledu apartních obrazů oživených ornamentálním pohybem prvků předmětného světa (víření listů, otáčení kolovratu) a energickým pohybem postav a provázaných, resp. rytmičtějších opakujících se barevnou škálou.

## Mediální produkt

- funkčně samostatný relativně uzavřený sémiotický útvar vzniklý v rámci jednoho média nebo určité konfigurace médií, schopný zapojit se do kulturní komunikace; může mít podobu jednorázového komunikačního aktu (taneční flash mob, výtvarný happening), nebo může být materiálně fixován a tak připraven k další cirkulaci (umělecká plastika nebo zvukový záznam písně na digitálním nosiči, reklama na billboardu, knižně vydaný literární text).

## Intermedialita

zastřešující pojem pro

- 1) určitý soubor jevů a vlastností kulturní komunikace
- 2) způsob pozorování kulturní komunikace a myšlení o jejích projevech, přístup, který se postupně rozvíjí v metodologii,
- 3) a to v poměrně mladé disciplíně, často zkráceně označované také jako intermedialita, resp. přesněji jako intermediální studia.

Pod bodem jedna jsou zahrnuty konkrétní, individuální mediální produkty, ale i typické postupy v jednotlivých médiích a jejich vývojové tendence, jež vykazují vlastnosti vyvolané interakcí nejméně dvou distinktivních médií. V bodě dvě se k těmto jevům na základě metodologického druží další, a to ty, u nichž lze některé jejich vlastnosti právě na základě usouvztažnění s jinými médii přesvědčivě vysvětlit, byť mezi nimi nelze doložit jasný genetický vztah. Intermedialita představuje jednak alternativní oblast výzkumu, kterou můžeme chápat jako subdisciplínu literární vědy (tj. „literaturocentrická intermedialita“ v pojetí Wenera Wolfa, srov. 2011, či Iriny O. Rajewské, srov. 2012<sup>3</sup>) nebo jako osamostatňující se disciplínu v dialogickém vztahu ke zkoumání filmu, virtuální reality atp. Geneze intermediálních studií srov. Jedličková 2011. Metodologické trendy a odborné aktivity v této oblasti nejlépe reprezentuje Mezinárodní společnost pro intermediální studia se základnou na Linnéově univerzitě ve Švédsku <https://lnu.se/en/research/searchresearch/isis/>.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Odkazy na seznam literatury kurzu.

<sup>4</sup> Aktuálně např. : <http://www.lettras.ufmg.br/intermidia2017/>

## Intermediální vztahy

- obecné pojmenování situace, v níž dochází k překročení pomyslné mediální hranice, tj. situace, v níž lze identifikovat konkrétní projevy interakce alespoň dvou distinktivních médií;
- může jít o vztah mezi dvěma produkty různých médií, mezi mediálním produktem a jiným médiem či mezi dvěma různými médii.

Intermediální vztahy lze dále typologizovat dvěma způsoby:

- a) základní podoby intermediálních vztahů
- b) škála intermediálních vztahů

### Základní podoby intermediálních vztahů

- Intermedialita v užším smyslu
- Transmediace (mediální transpozice, mediální transformace, změna média)
- Multimedialita
- Remediace
- Hypermediace

Z předchozího výkladu a bezprostředně předcházejícího výčtu by mělo být zřejmé, že intermediální problematiku nelze zužovat na oblast transmediací, nýbrž že jde o specifickou perspektivu, z níž lze pozorovat různé způsoby podání kulturních obsahů.

### Základní škála intermediálních vztahů

- dosud navrhovaná diferenciací vztahů se opírá o model známý z teorie *intertextuality*: intertextualita je nahrazena pojmem **intermedialita<sup>5</sup>** (v užším smyslu slova); ta se může projevovat například jako:

---

<sup>5</sup> Intertextualitu můžeme popřípadě chápat jako podmnožinu intermediality, totiž jako soubor vztahů v rámci jednoho média (literatury), tedy jako soubor vztahů „intramediálních“.

- narážka (aluze) na konkrétní produkt jiného média (příklad ze semináře: konfigurace postav a okolností ve scéně Fowlesovy novely *Věž z ebenu* inscenující kompozici Manetovy *Snídaně v trávě*; ověřením oprávněnosti takové interpretace je širší kontext příběhu umělců a úvah o umění)
- citace části konkrétního mediálního produktu
- simulace postupu jiného média
- komplexní tematizace konkrétního mediálního produktu, tematizace jiného média.

Stupnice tedy zahrnuje jevy od stopové *intermediální reference* až po *reprezentaci jiného média*:

### Reprezentace média

zobrazení média A v mediálním produktu média B, například prostřednictvím zobrazení určitého typického obsahu strukturovaného mediálně specifickými prostředky zobrazovaného média A, nebo zobrazením uzavřeného mediálního produktu média A v

Příklad ze semináře: klasická arkádová hra s avatary imitujícími vzhled hlavních postav příběhu vložená do hraného filmu *Noční hlídka* (2004, r. Timur Bekmambetov, podle stejnojmenného románu Sergeje Lukjaněnka, 1998): v prvním výskytu herní sekvence odehraná jedním z protagonistů, mágem Zavulonem, ilustruje aktuální stav souboje protivníků (Zavulon prohrává), v dalším kole je herní sekvence předzvěstí jeho pokračování; v témž filmu ožívá knižní ilustrace - příběh byzantské panny stížené prokletím - podaný formou výtvarné animace: vložený příběh jednak modeluje osud hrdinky Světlany, jednak replikuje prehistorii příběhu hlavního (střet mocností světla a tmy), kterou divák viděl v hrané podobě v expozici filmu. *Reprezentace druhého média* tu skrze úzký vztah jeho obsahu k vývoji děje (jeho předjímání nebo modelování skrze situace či příběhy uskutečněné v jiném časoprostoru) nabývá funkce *interpretativní*.

### Transmediace

- takové přenesení obsahového komplexu strukturovaného jedním médiem do jiného média, při kterém dochází k záměně původního reprezentujícího sémiotického systému jiným, respektive k jeho doplnění dalšími sémiotickými systémy (ekfráze jako

verbální reprezentace obrazu coby vizuální reprezentace; příklad ze semináře: The Sonnet Project NYC, realizace sonetu formou videoklipu, tj. mediální produkt realizovaný původně jazykovým znakovým systémem je transformován do kompozitního média, které zahrnuje sémiotických systémů několik: jazyk, hudbu, obraz); tento intermediální vztah má *genetickou* povahu.

**Pracovní návrh typologie transmediace** (termíny nejsou kanonické, ba naopak: některé jsou sice převzaty z tradičního pojmosloví poetiky, další však konkurují termínům zavedeným v jiných oblastech zkoumání)

- a) **Čirá transmediace** (také *transmediace bez adaptace*; příbuzné pojmy: „*repurposing*“, „*culture franchising*“)
- přenesení obsahu jednoho mediálního produktu do jiného média bez tvůrčí rezonance (úsilí o *kreativní re-interpretaci* či *konkretizaci*<sup>6</sup>); typickou podobou číré transmediace je proto tzv. *repurposing* nebo také „*culture franchising*“, tj. zhruba „(komerční) znovuvyužití“ atraktivní látky v rámci jiného média, motivované primárně předpokládanou ziskovostí projektu; často se realizuje formou vnějškového převyprávění populárního a komerčně osvědčeného příběhu, například opakované využití původně komiksového superhrdinského příběhu v akčním filmu, počítačové hře, arena show, muzikálu apod.

Příklad ze semináře : původně komiksové příběhy Batmana v médiu *arena show* či jako *animovaný film* využívající figurek Lego (uvedení oznámeno na 2017).

Proti tomuto vymezení typu lze namítnout, že obecně každá transmediace (ba do jisté míry i každé další zprostředkování, tj. pouhá mediace) se nevyhnutelně stává re-interpretací zprostředkovaných obsahů. Příklad ze semináře: audioknihy vznikající v těsném závěsu po úspěšném zfilmování literárních předloh (*Nebezpečné známosti* Ch. de Laclos či D. Brown, *Šífra mistra Leonarda*); audioknihy obvykle zahrnují dramaturgické zásahy, z nichž některé ukazují spíše k ekonomii produktu i uživatelskému pohodlí (krácení, často redukce epizod a vedlejších dějových linií), současně je však lze chápat či ospravedlňovat jako kreativní změny optimalizující výsledné znění ve vztahu k povaze cílového média a tedy potenciálně zesilující estetický účinek daného mediálního produktu.

## b) Transmediace jako konkretizace

<sup>6</sup> Vodičkovský termín pro vývojovou proměnnost interpretace ve vědeckém diskurzu tu zkusmo užíváme pro

- taková transmediace, která směřuje k novému podání obsahů fixovaných předchozím médii, a využívá k tomu jak mediálně specifických prostředků spojených se změnou média, tak prostředků mediálně nespécifických, a vyvstává jako *aktualizace* původních významů v novém kontextu myšlení, společnosti a životní zkušenosti, popřípadě jako volnější *umělecká rezonance* s celkem původního díla.

Příklad: V rámci projektu realizace Shakespearových sonetů formou videoklipů (The Sonnet Project NYC) upoutá transmediace Sonetu 93, která je současně razantní konkretizací, měníci identitu subjektů komunikace; tím sice nemění dílčí významy sonetu, avšak posouvá jeho celkový smysl směrem k jinému typu nadčasové lidské zkušenosti, k nutnosti přehodnocovat láskyplný vztah rodiče k dospívajícímu a osamostatňujícímu se dítěti, i za cenu překonání jistého pocitu trpkosti a ztráty.

### c) Transmediace jako adaptace

- transmediace jako mediální transpozice se zřetelným přihlédnutím k určitému publiku (adresátovi), respektive neodmyslitelným okolnostem vzniku díla

Příklad: převyprávění Shakespearových dramát pro mládež (Eva Vrchlická *Z oříšku královny Mab*, 1964, Renáta Fučíková, *Shakespeare*, 2016 – součástí publikace jsou autorské ilustrace) - jde v zásadě o přesun „transgenologický“, tj. z jednoho literárního druhu do druhého se zachováním nosného sémiotického systému, tj. jazyka, mohli bychom proto namítnout, že jde o fenomén spíše „intra“ než intermediální; protože však drama chápeme jako druh určený k předvádění, vnímáme narativní transformaci dramatického textu současně jako náhradu divadelního představení).

Příklad ze semináře: přizpůsobení okolnostem například ideologickým požadavkům doby (absence vzývání Panny Marie v animované verzi Svatebních košil z r. 1978, potlačení přítomnosti křesťanských symbolů, které zasahuje do dějové výstavby a jejích účinků);

- užití pojmu zde vychází z jeho etymologie, tj. primárního významu přizpůsobení; lat *adaptatio* od *adaptare*, přizpůsobovat; složeno z ad- a aptus, vhodný; to znamená, že s něčím se pracuje s ohledem na již dané podmínky, vnější okolnosti, jako je třeba právě určitá množina adresátů nebo politické poměry;
- ve vztahu k dosavadní cirkulaci termínu adaptace je třeba vymezit dva rozdíly: jeho užší pojetí v poezii se vztahovalo na převedení literárního textu do jiného žánru či druhu (např. dramatisace povídky), nebo úpravu textu pro jinou cílovou skupinu, které zde zdůrazňuje (převyprávění biblických příběhů pro mládež) – šlo tedy o intramediální transformaci výchozího textu; tyto postupy se často kombinují, viz příklad textů Vrchlické a Fučíkové

výše); širší užití pojmu adaptace ve filmové vědě, resp. v současné podobě tzv. *adaptačních studií* na jedné straně překračuje oblast problémů spadajících do oblasti zájmu studií intermediálních zahrnutých pod transformaci z jiné mediální podoby do filmové, na druhé straně mohou být proti intermediálnímu přístupu určitým zúžením, protože vnitřní mechanismy mediální transpozice se tu často ocitají na okraji zájmu.

## Multimedialita

– zahrnuje mediální produkty, které vznikají na bázi nejméně dvou a více médií v různě těsném vzájemném vztahu:

- Kombinace médií: nejvolnější spojení médií, z jehož rámce lze snadno vyjmout jednotlivé mediální složky schopné fungovat i samostatně  
Příklad: ilustrovaná kniha; románový text se zcela obejde bez ilustrací, ty lze naopak samostatně prezentovat například v rámci umělcovy retrospektivní výstavy.
- Kompozitní médium: často tradiční (obřadní taneční píseň, opera, varietní představení) i modernější formy (film, fotoromán), jejichž jednotlivé složky lze sice identifikovat a formálně oddělit (můžeme si přečíst libreto, zazpívat melodii, poslechnout filmový soundtrack), ale dochází tak k redukci významů, které daný mediální produkt zprostředkovává jako celek.
- Multimedialita v užším smyslu, snad by ji bylo možno označit také za „mediální koláž“, která zahrnuje zvláště reprezentaci média v jiném médiu či imitaci určitého mediálního postupu v jiném médiu na škále od narážek až po rozsáhlé parafráze  
Příklad ze semináře: „stopy“ komiksových postupů a narativní integrace arkádové hry ve filmu *Scott Pilgrim proti zbytku světa* (r. Edgar Wright, 2010), který je jako celek transmediací komiksové předlohy;  
Multimedialita je také často průvodním projevem hypermediace v digitálních médiích  
Příklad ze semináře: v projektu on-line deníku The Guardian „Shakespeare Solos“ je současně nabízen přístup k fulltextové verzi příslušného dramatu a k článkům prezentujícím diskusi akademiků o genezi autorovy tvorby a její interpretaci v současnosti.



- Mediální fúze – povětšinou umělecké projekty (instalace, performance), v nichž jsou složky vážící se k původně samostatným médiím natolik strukturně i významově prolnuty, že je nelze navzájem oddělit; často se vážou i na proměnu chápání kulturní komunikace a rolí tvůrce a vnímatele.

### Remediace (*remediation*)

- kategorie vyjadřují „genealogii“ médií<sup>7</sup>, a sice fakt, že média se obvykle vyvíjejí a vylepšují na základě svých přímých předchůdců, ale současně mohou integrovat a pozměňovat nejrůznější mediální formy a postupy z celého dosavadního vývoje (typické je to pro tzv. „nová“, tj. digitální média: zahrnují například texty, které propojují v hypertextovou strukturu; počítačová 3D grafika využívá k sugesci postavení pozorovatele v prostoru zkušenost tradiční perspektivní malby apod.). Remediace ovšem funguje také jako obousměrná intermediální výměna, mohli bychom říci, že jde o projev „vývojově dialogické intermediality“: nejenom že nové médium absorbuje postupy a schémata starého (příklad ze semináře: v komponované digitální fotografii Beate Gütschow jsou jednotlivě získané krajinné prvky skládány do malebného vizuálního celku podobně, jako byla komponována ideální krajina v malbě), ale i obráceně: „stará“ média, která jsou v konkurenci nových nucena hledat způsoby, jak upevnit svou dosavadní pozici, často přejímají jejich prostředky (například televize přizpůsobuje v žánru zpravodajství či diskuse strukturaci komunikačního prostoru formátu zobrazení v několika oknech, hraný film využívá digitální technologie); anebo jiný postup: „staré“ médium v sebereflexi ve světle nového média odhaluje své tradiční technologické vlastnosti i způsoby užití jako přednosti (příklad ze semináře: tištěný katalog nábytku IKEA představený jako „revoluční“ formát „book-book“ v reklamním šotu parodujícím způsob prezentace nejnovějších iPadů).

### Hypermediace

- jinými slovy „proodkazování několika mediací“, jeden z projevů příznačných zvláště pro tzv. „nová“ (*digitální*) média: zprostředkování určité mediální reprezentace, popř. celého mediálního produktu v rámci dalšího média (popř. dalšího a dalšího

<sup>7</sup> Tento pohled zavádí autorská dvojice Bolter, Jay David, a Grusin, Richard, v publikaci *Remediation. Understanding New Media*, 1998.

v řetězení mediací, jehož výsledkem je „mediální krabičková struktura“), a to často způsobem, který nezakrývá, nýbrž přiznává přítomnost jiného média (víceřých médií) v koncovém médiu. Explicitní přítomnost jiného média může být současně projevem *remediace*.

Příklad ze semináře: Videoinscenace dramatických monologů (resp. monologických výňatků) ze Shakespearova díla jsou prezentovány na stránkách on-line deníku *The Guardian*, kde v průběhu shakespeareovského výročí v roce 2016 tvoří podokno kulturní rubriky. (On-line deník je typický příklad remediace, tedy přenosu tištěného média do digitální podoby: zachovává si ideově-tematickou strukturu tištěného deníku, ale zprostředkuje ji v modu „oken“ a odkazů typických pro strukturování digitálního prostředí.)

### Transmedialita

- zahrnuje mediálně nespécifické, často „migrující“ fenomény: náměty a komplexní látky (příběh vzestupu a pádu) paralelně zpracované v různých médiích; paralelní užití určitých postupů (například chronologie či anachronie v podání příběhu) v různých médiích, které není výsledkem konkrétního genetického vztahu, nýbrž výrazem univerzality některých kategorií, existence určitého obecně sdíleného inventáře kulturních schémat. Opakem jsou jevy mediálně specifické. Pozor, neplést s transmediací!

### Transparence média (*immediacy, transparency of media*)

- situace, kdy se prosazuje snaha odsunout médium do pozadí ve prospěch zprostředkovaných obsahů, tj. potlačit aspekt jejich zprostředkovanosti; typická je tato snaha pro některé oblasti digitálních médií, zvl. tzv. *virtuální realitu v imerzivních brách*: jejich cílem je vnímatelův prožitek „úplného zanoření“ (*immersion*) do digitálně konstruovaného co možná věrohodného světa na základě vyvolání vnímatelovy smyslové zkušenosti ztotožnitelné s reálnou. V literatuře se efektu transparence média přibližuje prožitek označovaný jako *estetická iluze*; tento tradiční pojem ovšem

vyjadřuje stav a proces, který se od úplného zanoření liší latentní přítomností estetického odstupu; úplné zanoření je obvykle chápáno jako naivní čtenářský zážitek.