

# Hudba a zvuk v kontextu multimédií I.

Mgr. Martin Flašar  
martin.flasar@gmail.com



## Médium

lat. medius = prostřední  
mediare = prostředkovat

-,to, co se nachází uprostřed; zprostředkující činitel

V širším smyslu: jakýkoliv prostředek vyjádření umělecké intence,  
prostředek komunikace

V užším smyslu: termín označující skutečný fyzický materiál zvolený jako  
prostředek vyjádření (vehicle of expression) jakéhokoliv uměleckého díla.  
(V malířství se jedná např. o tekutinu, v níž je rozpuštěn pigment.)

Další možné konotace termínu: informační (paměťové) médium, spiritistické  
médium atd.

## Typologie médií podle McQuaila (2006):

- **Intermédiá** – obl. umění; překračování hranic určitého média, koncept užívaný v polovině šedesátých let členem hnutí Fluxus Dickem Higginsem k popsání neuchopitelných, často matoucích, interdisciplinárních aktivit, které se odehrávaly na pomezí více uměleckých žánrů (např. oblast mezi kresbou a poezií, malbou a divadlem, apod.)
- **Mixmédiá** – obl. umění; označuje užití různých technických prostředků. V podstatě synonymní s multimédií.

- **Multimédia** – označuje médium, které používá různé formy informačního obsahu a zpracování informací (např. obraz, zvuk, text, interaktivní). Filmová projekce v kině je příkladem non-interaktivního lineárního multimédia.
- **Nová média** (Interaktivní média) – termín užívaný k popisu forem elektronické komunikace zprostředkované počítačovou technologií. Opozitum ke „starým médiím“ (tisk, televize, rozhlas, apod.). Jejich výhodou je interaktivita, která umožňuje jak tvůrci, tak příjemci vstupovat do dialogu. (webové stránky, blogy, email, CD/DVD-ROM, elektronické stojany, virtuální realita, interaktivní televize, internetová telefonie, mobilní technologie, podcasting, apod.)
- **Hypermédia** – termín vytvořený v r. 1965 Tedem Nelsonem (US filosof, sociolog) je logickou extenzí termínu **hypertext**, ve kterém se prostřednictvím **hyperlinků** (odkazů) spojuje grafika, audio, video a text v non-lineární informační médium. Příkladem hypermédia je World Wide Web.

## Typologie médií podle Stanleyho Gibba: na základě vztahů mezi prvky díla (1973)

- **Multimedia** – respektují autonomii začleněných a vzájemně konfrontovaných prvků – zvuk, kulisy, scénický pohyb, obraz, gesta, vůně atd.
- **Mixed-media** – zrovnoprávnění elementů díla bez nároku na jejich hierarchizaci
- **Intermedia** – přísná vzájemná závislost jednotlivých komponent díla

## Typologizace médií podle Geržová – Hrubaničová:

**Mixmédiá** - díla využívající více uměleckých druhů zároveň lze označit za díla smíšených médií (mixmédiá). Z hlediska vnitřní organizace se dělí na:

- **intermédiá** – jde o z estetického hlediska překračování limitu média v poetické poloze, kdy jednotlivé složky jsou **oddělitelné** a nemusí působit současně. (Příkladem mohou být některá díla Phila Niblocka, kdy k již existující hudbě je náhodně vybráno video a kdy obě složky mohou být realizovány i jednotlivě.)
- **multimédiá** - v multimédiích jde jak o vztahy uvnitř jednotlivých složek, tak – a to především - „napříč“ složkami. Ty jsou v multimediálním díle natolik **neoddělitelné**, že by samy o sobě – bez složek ostatních - ztratily význam.

## Sokolowski - Šed'ová (Multimédia : Současnost budoucnosti, Grada Publishing 1994)

- V dnešním slova smyslu definujeme pojem *multimédia* jako integraci textu, obrázků, grafiky, zvuku, animace a videa za účelem zprostředkování informací. Při jejich použití na počítači musí být uživateli umožněno, aby se zúčastnil tohoto zprostředkování *interaktivně*, tzn. aby měl možnost zasáhnout do průběhu multimediálního programu.

### Charakteristické rysy MM aplikací:

- interakce
- vizualizace
- individualizace
- simulace

- **Znaky MM díla podle:** Packer, E. R., Jordan, K.: *Multimedia – From Wagner to Virtual Reality*, W.W. Norton, NY 2002
- 1) syntetičnost, komplexnost a integrita díla,
- 2) návaznost spíše na podněty trendů a proudů od 1. poloviny 20. století než na tradiční kategorie jako jsou divadlo, opera, balet, koncert, výstava, atd.
- 3) záměrnost, dějovost, linearita, kontinuita a synchronnost děl je zpochybněna
- 4) dílo se brání zasazení do konvenčního prostředí v tradičním kontextu, cíleně porušuje bariéru mezi hledištěm a jevištěm, mezi tvůrcem a recipientem
- 5) nejasná je hranice mezi „vysokým“ a „nízkým“ uměním, mezi vážným a banálním
- 6) preferován je proces vzniku díla před dílem jako finálním produktem, poetika otevřeného díla
- 7) návrat rituální funkce umění, vtažení recipienta „dovnitř“ dění (aktivizace diváka)
- 8) zdůraznění role komunikace a interaktivity, dochází ke vzájemnému ovlivňování světa umění a světa technologií



Kostelanetz (The Theatre of Mixed-Means, in: Avalanches 1990-95, SNEH 1995) dále uvádí přehlednou tabulku chápání prostoru, času a akce v jednotlivých formách:

DRUH	PROSTOR	ČAS	AKCE	ROLE DIVÁKA
Čistý happening	otevřený	variabilní	variabilní	aktivní
Pódiový happening	uzavřený	variabilní	variabilní	pasivní
Kinetický <u>environment</u>	uzavřený	variabilní	fixní	aktivní
Pódiová performance	uzavřený	fixní	fixní	pasivní