

Mediaální technologie - jazyk nových médií



IM092 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Přednáška VI/2009

Úvod

- Téma hodiny: **Multimedia a hypermedia v síti / Informační kultura a estetika sítě – infoestetika**
- V minulé přednášce projekt filmu Avalon (2001, JP/Po)
 - Hraný film s postprodukcí, virtuální prostředí s prvky RPG
 - Výrazná vizuální stránka , formálně kombinace různých prvků jazyka
- V předminulé přednášce Videoklipy: spektakl jako styl

Videoklip - vizualita

- Od raných 80 let se videoklipy pevně usazují jako signifikantní kulturní forma
- kombinují hudbu a hudební produkci
- A další audiovizuální formy, styly, žánry a znaky z divadla, umění, filmu, módy, televize a reklamy
- Obsahují významným prvky vizuálního jazyka: **zobrazovanou intertextualitu (displayed intertextuality)**

Videoklip - vizualita

- 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 - shrnutí

- Vývoj společně s filmovou tvorbou
- Hybridní charakter klipu se výrazně projevuje v rovině individualizovaného textu vše prostupujícího způsobu jakýmsi nahrávky přisvojují a včleňují obrazy, styly a konvence z jiných typů obrazů a obrazových forem
- postaveny na módech kombinace nebo montáže odlišných druhů, stylů a forem tvorby obrazů -) prohlubuje kult obrazu, povrchnosti a senzace charakterické pro DVK

Multimedia a hypermedia v síti

- Současná podoba nových médií je bytostně spjata s unikátní vlastností digitální informace – *sítovatelností (Feldman)*
- Spojení médií do sítí zahrnuje v sobě:
 - míšení jednotlivých žánru média (text-obraz-zvuk) = multimédium
 - schopnost vzájemného (oboustranného) propojení založeného na interaktivitě a hyperlinkovém odkazu = hypermédium

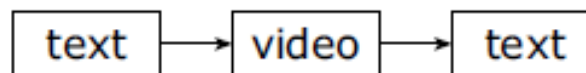
Multimedia a hypermedia v síti

ZÁKLADNÍ POJMY

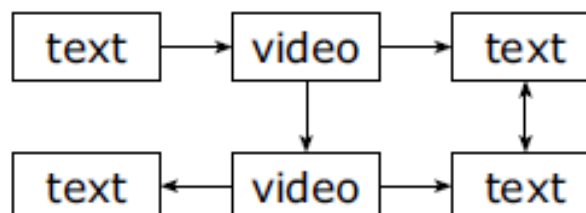
JEDNODUCHÁ DEFINICE HYPERMÉDIÍ:

Aplikace, která umožňuje pohyb v „informačním prostoru“ pomocí odkazů

tradiční média: lineární graf



hypermédiá: obecný graf



uzel – informace, změna předchozího uzlu

hrana – odkaz, časová návaznost

Multimedia a hypermedia v síti

ZÁKLADNÍ POJMY

<i>hyper</i>	obecný graf, k informaci se dostanu surfováním nebo hledáním
<i>média</i>	používají se různé typy médií (zvuk, obraz, video, animace, text)
<i>hypertext</i>	hlavní důraz na text, ostatní média jsou doplňková
<i>multimédia</i>	nevyžaduje nelinearitu, použití více typů médií
<i>hypermédia</i>	hypertext + multimédia (různé definice; odkazy a hledání nemusí být omezené na text)

Multimedia a hypermedia v síti

- **Multimédia** jsou charakteristická sloučením audiovizuálních technických prostředků s počítači či dalšími zařízeními.
 - multimediální systém souhrn technických prostředků vhodný pro interaktivní audiovizuální prezentaci).
- **Hypermédia** jsou spjata s tématy jako je hypertext, linkovatelnost a prostředí Internetu s jeho dominantní komerční částí World Wide Web

Multimedia a hypermedia v síti

DŮVOD VZNIKU

Lidská paměť je založena na asociacích

TRADIČNÍ MÉDIA

autor – linearizace, čtenář – zpětná tvorba asociací

HYPERMÉDIA

linearizace není nutná

Vannevar Bush: As We May Think
(The Atlantic Monthly, červenec 1945)

Multimedia a hypermedia v síti

- **Hypertext** je novou formou textuality, která představuje základ síťových aplikací webových stránek. Představuje digitální formu textu obsahující odkazy vedoucí k dalším textům
 - Nutnost pochopit hypertext ve dvou rovinách:
 - jako formující technologický aparát
 - jako formu vyjádření, jež proměňuje vizuální charakter média.
- = Posun v vizuálním jazyce multimédia do hypermédia úzce spojen s historickou konceptualizací Internetu (dále jen webu) ; jakožto média infiltrujícího a konvergující všechna ostatní média

Multimedia a hypermedia v síti

- Na základě konceptualizace jazyka filmu, komixu a počítačových her je možné charakterizovat **jazyk hypermédií**
- Základním prvkem vizuálního jazyka hypermédií je koncept **získávací (extractive) interakce**
 - Získávací interakce je nejtypičtější formou pohybu uvnitř webových stránek, zahrnuje pohyb myši a aktivování odkazů s cílem získat informaci
 - okleštěna o subverzivní potenciál a v logice výběru z nabízeného menu je **interaktivitou omezenou**

Multimedia a hypermedia v síti

- rozšiřuje potenci interaktivity uváděnou u počítačových her o **aktivaci hyperlinkových odkazů**
- Získávací interaktivita se tak částečně spojuje s *vnořovací (immersion)*, a to v závislosti na druhu (audio-obraz-text) aktualizovaného prvku
- vazba na hravost (gameplay) » stejný způsob navigace a logiky výběru v počítačových hrách = **interaktivního hraní (interactive gameplay) jako výrazný prvek jazyka hypermédia**

Multimedia a hypermedia v síti

- **interaktivního hraní** dominantní nejen v navigaci skrze prostředí WWW, ale také v konstrukci jednotlivých stránek
- Hypermédium je charakteristické v rovině technické konstrukce množstvím odlišných formátů
 - Zde je patrná multiplikovaná partnerská vazba u obrazu a textu stejně jako v případě komiksu ; zde je však zde navíc rozšířená o další dynamické prvky

Multimedia a hypermedia v síti

- **Bezvztahová kombinace vrstev**
 - druhý významný prvek v jazyce hypermédií
- Spjata se vzhledem stránky (layoutem), jenž je stejně tak jako u komiksu či tištěných textů charakteristický konstrukčními náležitostmi odpovídajícími požadovanému záměru.
 - zejména barevnost,
 - rozmístění,
 - použití fontů
 - sledování a přizpůsobení přirozenosti pohybu oka po stránce

Multimedia a hypermedia v síti

- Hypermédia umožňují zobrazit / nést téměř cokoliv
- Samostatně jsou však omezeny skrze HTML kód – jsou doplňovány o další prvky (Flash)
 - Flash jako nové médium přináší prvek jazyka NM označovanou jako **streaming**
 - charakteristické použití smyčky (formální i dějové)
 - obrazové manipulace
 - Vzhled a navigace jsou často spojeny s principy fungování města nebo technických přístrojů

Vizuální estetika sítě - infoestetika

- informace stává klíčovým prvkem ekonomiky a kultury = informační společnost
- síť ustanovuje novou sociální morfologii společnosti a difúzní charakter síťové logiky značně modifikuje operace a výstupy v procesu produkce, distribuce zkušenosti a moci = síťová společnost
- Charakter síťové společnosti přispěl ke změnám, ke kterým došlo ve DVK a výrazně **ovlivnil vizuální jazyk nových médií**

Vizuální estetika sítě - infoestetika

- Charakter síťové společnosti nutno vnímat při identifikaci jazyka hypermédií skrze **infoestetiku**
- přístup k informacím stává klíčovou aktivitou (vizualizace informací)
- obsahuje vzory uživatelovi interakce s objekty informace a jeho zobrazeními
- Vyjadřuje opozici mezi informací a vnořením X DVK hloubka vs. plytkost obrazu

Vizuální estetika sítě - infoestetika

- Hypermédium - objekt s mnoha hyperlinkovými odkazy, který již neumožňuje:
 - stejné psychologické vnoření jako film
 - nenabízí tak jednoduchou navigaci jako počítačová hra
 - pracuje sekvenčně ve spojení textu a obrazu jako komiks, ale doplňuje jej o prolinkované, nehierarchické odkazy
- = objevují se **nové prvky vizuálního jazyka**
 - šířka pásma (bandwidth), datový tok (stream), ukládání dat (storage), získávání/extrahování (rip), komprese (compress) aj.

Vizuální estetika sítě - infoestetika

- Pro jejich konceptualizaci je nutné:
 - redefinovat pojetí rozhraní počítač-člověk-kultura (HCCI), do kterého nyní zasahuje také síť (rozhraní)
 - Podchytit posun v počítačem zprostředkované komunikaci (narace)
 - Zaměřit se na způsoby vizualizace informací (prostředky)
- = To je možné pouze tak, že přistoupíme k objektu hypermédiá jako nástroje webu a prostřednictvím jeho výstupů generovaných v konkrétních prostředích

2. Jazyk nových médií – Nová média

Příště:

- 17.11 – není přednáška
- 24. 11 - Teorie webu – web jako komunikační nástroj v DVK
- & Síť – komunity, publika a uživatelé (ev. 1.12)



Děkuji za pozornost.