

# Multimédia

## 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

## 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

## **Pokus(y) o definici MM**

MM – slučují více forem uměleckého vyjádření, uspokojují vnímatele na více sensorických úrovních, tím ovšem možná oslabují hodnotu jednotlivých složek komplexního díla (tedy i hudby).

Multimédia = synchronní existence několika mediálních vrstev;  
sdělení prostřednictvím několika médií zároveň

Povaha každého z těchto sdělení (mediovaného obsahu) musí odpovídat charakteristikám a možnostem vnímání jednotlivých smyslů.

## Multimedialita vs. multimodalita

Na úrovni **produkce** (uměleckého díla) hovoříme o multimedialitě  
na úrovni **recepce** (příjemce sdělení) hovoříme o senzorické  
multimodalitě.

Ptáme se, jak jsou multimédia možná, čím jsou podmíněna a co vedlo  
k jejich vzniku.

Chceme-li definovat MM, položme si otázku opačně – jak je možná  
izolovaná existence jednotlivých druhů umění, když lidské tělo je svojí  
povahou založeno holisticky, tzn. je uzpůsobeno k vnímání všemi  
smysly najednou?



## Rozdělení multimédií

- a) MM v užším smyslu – digitální (nová) média
- b) MM v širším smyslu – syntetické druhy umění; konstrukce historie MM

a) V užším smyslu - soubor mediálních forem: text, hudba, řeč, video, grafika, fotografie komunikovaný v ideálním případě interaktivně (WWW, CD-ROM, VR, videohry)

b) V širším smyslu – kombinace uměleckých druhů (hudba, pohyb, poezie, malířství, architektura); od antického divadla po VR

## **Rysy multimédií (Packer-Jordan):**

**Integrace** – kombinování uměleckých druhů či mediálních forem a technologií do hybridních výrazových forem

**Interaktivita** – schopnost uživatele manipulovat a ovlivňovat svoji zkušenost s médiem přímo, a komunikovat s jiným prostřednictvím tohoto média

**Hypermedia** – propojování separátních mediálních prvků k vytvoření řetězce osobních asociací

**Imerze** – zážitek vstupu do simulovaného či trojrozměrně působícího prostředí

**Narativita** – estetické a formální strategie, které se odvozují od výše uvedených konceptů, které ústí do nelineárních forem vyprávění příběhu a mediální prezentace.

- **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

Richard Kostelanetz (*The Theatre of Mixed-Means*, in: *Avalanches 1990-95*, SNEH 1995) 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
Pódiová performance	uzavřený	fixní	fixní	pasivní
Kinetický <u>environment</u>	uzavřený	variabilní	fixní	aktivní

## **Bibliografie:**

Bosseur, Jean-Yves. *Le sonore et le visuel*. Dis Voir, 1992.

McQuail, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Portál, 2006.

Monaco, James. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií*. Albatros, 2006.

Packer-Jordan. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. W. W. Norton & Company, 2001.

Sokolowski-Šedřová. *Multimédia : Současnost budoucnosti*. Grada Publishing, 1994.