

Multimedialitet i digitale medier

Cathrine Johannessen
Stian Gjefsen
Jostein Berre Eliassen

Oppgavetekst:

Multimedialitet (eller multimodalitet) er et sentralt trekk ved digitale medier. Presenter og gi en karakteristikk av fenomenet. Vis ved konkrete eksempler hvordan multimedialitet blir utnyttet i forskjellige digitale verk/uttrykk/system. Velg gjerne fra noe dere kjenner til i hverdagen eller noe i pensum.

Før vi begynner

Digitale multimedier utvikler seg både fort og komplekst, og løper mer enn gjerne fra faglitteratur og relevant forskning. I noen sammenhenger er kanskje ikke det tradisjonelle medievitenskapelige begrepsapparatet nok for å beskrive det som skjer. Siden dette ikke er eksamen gir vi derfor oss selv litt frihet når det gjelder referanser, og prøver også å strekke oss litt lenger fram i tid enn dit lærebøkene har nådd, med desto større muligheter for diskusjon. Det skal også bemerkes at vi har samarbeidet om dette over nettet, og at vi som følge i likhet med temaet har måttet la ganske forskjellige uttrykk konvergere mot noe som kan gi inntrykk av å være enhetlig, med tilhørende sjangerforvirring. God lesing.

Multimedia før og nå

Det finnes ingen presis definisjon av uttrykket multimedia (Liestøl 62). Når vi bruker det her, mener vi at uttrykkselementer fra forskjellige medier samles innen en felles teknologisk plattform, i et integrert uttrykk. Multimedier er dermed i seg selv ikke noe nytt fenomen. Illustrasjoner i en litterær tekst eller musikk i et teaterstykke passer også inn under denne beskrivelsen. Et nyere, mer teknologisk betinget eksempel er stumfilm, der handlingen underbygges av innslag med forklarende skrift, og gjerne også litt lyd fra den lokale pianisten. Senere har vi fått TV, som nok en gang integrerer video, lyd og bilde på en ny, mer kompakt måte, under nye teknologiske forutsetninger, og helt i det siste YouTube.

Multimedialitet har med andre ord eksistert lenge, i forskjellige former. Men i dag er det hovedsakelig de digitale mediene som bringer begrepet videre og definerer dets innhold. Det er som oftest det man snakker om i dag, og det er det vi tar for oss i denne oppgaven.

Hva er det så som skiller disse mediene fra de analoge med tanke på multimedialitet?

Analoge og digitale medier

De analoge medienes konvensjoner følger ofte av rent fysiske og praktiske forutsetninger. Det ligger for eksempel i bokformatets natur at bøker må skrives og leses i en fastlagt rekkefølge for å bære mening, på samme måte som det er gitt at leseren kan ta pause når hun vil, for så å lese videre senere. Tilsvarende må for eksempel musikk og film spilles i en sammenhengende sekvens, med fast tempo, for å bevare meningsinnholdet, mens bilder på sin side kan betraktes etter det mønsteret tilskueren foretrekker. Å måtte representere slike uttrykk i et fysisk objekt, som for eksempel en bok eller et bilde, stiller flere krav som i stor grad er med å forme den aktuelle medietypen. Det er flere eksempler på dette i (Liestøl 49-52).

De analoge sjangerkonvensjonene viser altså tett sammenheng med sitt materielle format. Objektet som bærer uttrykket står i direkte sammenheng med tilegnelsen.

De digitale mediene skiller seg ut på dette området. Her innføres et nytt lag; programvaren, mellom formatet og tilskueren. Dette laget kan i stor grad endres slik vi foretrekker. Sammenlignet med andre medietyper kan vi se at de digitale mediene opererer på et høyere abstraksjonsnivå fra formatet som ligger til grunn, og følgelig oppnår større frihet. De uttrykker seg innenfor et virtuelt rom, som vi i stor grad kan forme etter eget behov. Nye digitale medietyper krever ikke nødvendigvis endringer i maskinvaren, men blir snarere et spørsmål om informasjonsbehandling. Man kan dermed "simulere de karakteriserende kjennetegn ved ethvert annet medium" (Liestøl 23).

Dermed beror de digitale mediene også i mye større grad på kulturelle rammer og begrensninger. Det betyr at de formes av hvordan vi bruker dem, og at det gjerne er kultur og fantasi, heller en teknologiske begrensninger, som rammer dem inn.

Dette gir digitale medier helt nye forutsetninger sammenlignet med analoge. Den mest umiddelbare konsekvensen er kanskje at de blir i stand til å gjengi mange av de analoge medietypene vi har fra før.

Remediering, konvergens og divergens

Vi kan gradvis følge prosessen fra den gangen datamaskinen bare var en stor og stygg kalkulator til implementeringen av systemer for tekstrepresentasjoner og bilde (slutten av sekstitallet), lyd (åttitallet) og video (nittitallet). Gradvis er de viktigste analoge tradisjonene blitt tatt med i det digitale. I dag er nettaviser og nettradio to eksempler på sjangere som i stor grad er absorbert fra de konvensjonelle mediene. Denne absorberingen fra andre medier kalles gjerne remediering, etter Jay David Bolter og Richard Grusin (Liestøl 69).

Remedieringen av sjangre medfører samtidig også endring. Når sjangrene rekonstrueres innenfor det digitale formatet gis de nye rammer, virkemåter og bruksmønstre. Digitaliseringen fører til en rekontekstualisering av informasjonstypene. Ettersom de nå befinner seg innenfor samme plattform, kan de kombineres og krysses på helt nye måter. Interaksjon med brukeren får også ny betydning, og blir ofte en viktigere del av sammensatte uttrykk.

De digitale medienes integrasjon på innholds-nivå gjenspeiles også på samfunns-nivå, der forskjellige bransjer og tradisjoner i møte med internett vokser mer og mer sammen. Etter internettrevolusjonen står man overfor nye økonomiske, teknologiske og kulturelle forutsetninger, som følge av hvordan alt nå lar seg kombinere på nye måter. I begge sammenhenger hører man ordet konvergens, som refererer til hvordan ting stadig integreres og bringes tettere sammen.

Men digitalteknologien åpner ikke bare for remediering av gamle medietyper. Den introduserer som nevnt også helt nye muligheter, og en mye større grad av frihet til å selv definere hvor grensene skal gå. 3D-rommet er et typisk eksempel, med sin evne til å inneholde alle de andre medietypene, samtidig som det ofte baseres på en mer direkte brukerinteraksjon enn hva som er mulig i analoge medier. Dette beskrives i (Liestøl 68-69).

Innenfor de digitale medienes ganske frie rammer remedieres altså i første omgang de tradisjonelle mediene. Men de gamle begrensningene er ikke lenger til stede, og som følge vil vi også få flere nye sjangere. Samtidig som remedierte tradisjoner konvergerer, vil man altså også skjelne divergens, med fødselen av nye, digitalt betingede tradisjoner.

De digitale medieinstitusjonene er fremdeles i støpeskjeen, og har ennå ikke funnet stabil organisering med tilhørende økonomi, politikk, konvensjoner og sjangre.

Internett som eksempel

Man kan trekke frem mange forskjellige eksempler på digitale multimedier. Men en ting de aller fleste har til felles er at du finner dem, eller snart kommer til å finne dem innen et enormt, felles hypermedium, nemlig internett. Web remedierer nesten alle tidligere visuelle og trykte medier (Liestøl 70). Det er derfor vårt utgangspunkt for å vise til praktiske eksempler.

Litt historie

Internet slik vi kjenner det i dag har utviklet seg over mange år. Fra midten av 1960-tallet jobbet det amerikanske Forsvardepartementet med å bygge forbindelser mellom datamaskiner på fire universiteter i USA (Liestøl 24). Den kalde krigen, med Sovjetunionens oppskyting av Sputnik i 1957, førte til en massiv satsing på datateknologi. ARPANET ble demonstrert for første gang i 1972 og ble begynnelsen på det vi i dag kjenner som Internet. Med innføringen av TCP ble det opp til hver bruker hvilket utstyr man ville bruke og hva slags tjenester man ville utvikle. TCP ble senere utvidet, og siden 1977 har TCP/IP vært en teknisk betegnelse på Internett-fenomenet (Liestøl 26-27).

TCP/IP spredte seg fort. I 1985 hadde 2 000 datamaskiner i USA tilgang på Internet, i 1987 var tallet 30000 (Liestøl 30). I 1989 foreslo briten Tim Berners-Lee å utvikle et nytt felles standardisert grensesnitt, som skulle effektivisere navigasjon mellom store mengder lagret informasjon. Året etter fikk han økonomisk støtte. Berners-Lee innså snart nok implikasjonene av det han drev med, og bestemte seg for å kalle systemet World Wide Web. I 1990 fantes det 800 lokalnett i verden koblet til Internet, med ca 160 000 datamaskiner. Snart ble WWW en av de mest brukte tjenestene på nettet. Fra 1993 kom det hjemmesider, og nettet vokste, drevet av en økende kommersiell virksomhet (Liestøl 32).

Tim Berners-Lee hovedidé var å forene Internets standardiserte og åpne utbredelse med den sammenknyttede funksjonaliteten i hypertekst. Berners-Lee utviklet HTML (Hypertext Markup Language); et eget språk for å beskrive hvordan informasjonen på en webside vises frem (Liestøl 46). Flere andre hadde jobbet med det samme, men Berners-Lee forsto at Internet, med TCP/IP-standarden var best egnet for å realisere prosjektet.

I løpet av 60 år har hypertekst gått fra ide til realisering. Perioden kan deles inn i tre faser:

1) *Idefasen*. I denne tilhører Vannevar Bush sitt arbeid fra 1940-tallet og fremover. Hypertekst er en visjon på grunnlag av en åpenbar mangel. Bush ser den ideelle løsningen på mangelen, men evner ikke å fremstille teknologien som må til for å dekke behovet og realisere visjonene (Liestøl 46).

2) *Eksperimentfasen*. Her hører Douglas C. Engelbart og Theodor Holm Nelson hjemme. De store visjonene står fremdeles sentralt. Aktørene i denne fasen er i stand til å velge ut den rette typen teknologi og hvordan den skal videreutvikles for å oppnå konkrete resultater. Men fenomenet for begrenset utbredelse fordi det ikke finnes noen plattform, ei heller ingen felles enighet om hvordan implementeringen skal finne sted for å oppnå allmenn utbredelse (Liestøl 46-47)

3) *Realiseringsfasen*. Først i denne fasen er det at hypertekstfunksjonalitet baseres på et eksisterende nettverk med åpne standarder og ideen om hypertekst når sin mest fullkomne, og i prinsippet globale, utbredelse: World Wide Web (Liestøl 47).

Internett som multimedia

I tiden like etter å ha blitt "oppdaget" av mer allmenne og kommersielle interesser, ble WWW ofte brukt til å kopiere andre medier. Det var en remediert samling artikler, tekster, bilder, lydklipp, og andre filer, der det spesielle lå i at man nå kunne lenke filene sammen på tvers av det som tidligere var fysiske grenser. Men allerede her ser man en av de første særegne egenskapene ved nettmediet, nemlig brukerstyringen. Vi leser ikke nødvendigvis fra start til slutt av en artikkel, men kan søke og klikke oss fra dokument til dokument, til vi finner et bruddstykke som interesserer oss. Dermed er allerede noen av forutsetningene gitt for nye sjangere.

Et tidlig eksempel på en nettbasert sjanger uten noe direkte motstykke i den analoge verden er den personlige hjemmesiden. Et nyere eksempel, der flere forskjellige sjangere, både digitale og analoge, møtes, er blogger. Et helt sentralt trekk ved bloggene er hvordan de får oppmerksomhet via hverandre, ved kontinuerlig krysslensing og referanser. Slik dannes en navigerbar struktur selv om det ikke finnes noen redaksjon i tradisjonell forstand. Søketeknologi blir også en viktig del av måten vi leser mediet på, og det er i den sammenheng også interessant å merke seg at også Google rangerer sine resultater etter hvor mange lenker som peker til hver side.

Wikier der leserne også er forfattere, med Wikipedia i spissen, er et annet eksempel på et format som har vokst frem takket være de nye rammene digitalteknologien gir. Et annet eksempel er sosiale nettverk. Blant de nyeste multimediale nettuttrykkene, finner man særlig de som generer en eller annen form for innhold i sanntid. Selve mediet er da ofte bare et gjennomarbeidet dataprogram, som i kombinasjon med brukerne genererer et sammensatt og verdifullt uttrykk. Dette kan omfatte alt fra musikk til lenker til noe helt annet igjen. To flotte eksempler er nettsidene last.fm og del.icio.us. (Dette er ganske nytt, og ikke med i lærebøkene, men kanskje vi kan diskutere det på fredag likevel.)

En videreføring av dette igjen, som har blitt mer vanlig i det siste, er kryss-side integrasjon også på applikasjonsnivå. Man har da ikke bare lenker mellom sidene, men direkte utveksling av generert dynamisk innhold. To gode eksempler på slike tjenester er Google maps og flickr. Siden <http://flickrvision.com/>, der et kart levert av google maps oppdateres i sanntid med bilder lastet opp til flickr illustrerer slik integrasjon på en fascinerende måte.

Det multimodale uttrykket blir her så sammensatt at elementene som inngår i en enkelt presentasjon kan være generert på grunnlag av mange uavhengige datakilder, som videre kan bygge på flere millioner brukere.

Dette er kanskje å betrakte som nok et skritt i en stadig fortetningsprosess vi har kunnet følge hele veien langs multimediens utvikling, med økende grad av sammenkobling og interaksjon?

Og med det lar vi temaet gå over i diskusjon!