

## DVD – Ett nytt medium

### Introduktion

DVD står för Digital Video Disc eller Digital Versatile Disc och är ett medium för att lagra och spela upp multimedia. I mitten av nittiotalet gick mediebranschen ihop och enades om en standard för att i framtiden ersätta de gamla videobanden, VHS.<sup>1</sup>

För att begränsa diskussionen syftar vi med DVD på de skivor som är avsedda att spelas upp i en DVD-spelare kopplad till en TV eller ett hemmabiosystem. Det vill säga filmer, musik-DVD, foto och DVD-spel, och utelämnar därmed perspektivet på DVD enbart som effektivt lagringsmedium.

De begrepp som används för att diskutera och analysera mediet följer Janlerts ramverk presenterat i artikeln *A generic medium model for new media*.<sup>2</sup> Övriga idéer och perspektiv som inte är baserade på angivna källor härrör ur självupplevda situationer och erfarenheter.

### Analys

Texten, i Janlerts vida bemärkelse, på en DVD består av rörliga bilder, stillbilder, ljud och undertexter. Denna text kan delas in i olika abstraktionsnivåer, vilka i sin tur kan delas in ytterligare. I tabellen nedan redovisas ett sätt att hierarkiskt abstrahera de tänkbara texter, domänen, som kan finnas på en DVD.

Genre	Subgenre
Musik	R'n'b, hårdrock, folkmusik etc.
Film	Action, thriller, drama, barnprogram etc.
Spel	Enkla spel, sällskapsspel etc.
Fotoskivor	Semesterbilder, konst etc.

Till skillnad från *domänen* som berättar vad ett visst medium generellt förmedlar, beskriver *ämnet* vad en viss instans av ett medium innehåller för typ av text. Genrerna och subgenrerna i tabellen ovan är exempel på olika nivåer av ämne. Eftersom den

<sup>1</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/DVD>

<sup>2</sup> Janlert, L.-E. (2005) "A generic medium model for new media," Umeå Universitet.

vanligaste texten som återfinns på en DVD är en linjär tvådimensionell film, begränsas både ämnet och domänen av dessa förutsättningar och den dramaturgiska modellen. Den dramaturgiska modellen<sup>3</sup> beskriver hur en historia berättas, och brukar dela in historien i anslag, presentation, fördjupning, konfliktupptrappning, konfliktupplösning och avtoning.

Den vanligaste gränssytan, *interfacet*, att använda för att tillgå en text på en DVD är generellt sett TV med tillhörande DVD-spelare samt deras respektive fjärrkontroller. Det som menas med gränssyta i det här fallet är de fysiska ytor genom vilka användaren påverkar och konsumerar mediet.

Enligt Janlert finns det en koppling mellan ett mediums struktur och mediets fysiska egenskaper, och även till domänens struktur. Dessa kopplingar tar sig uttryck i att friheten för utformningen av mediet ökar med abstraktionsnivån. Exempelvis kan en DVD, vanligen en eller flera skivor i någon form av förpackning, innehålla allt ifrån dokumentärer om bananflugor till familjen Johanssons samlade semesterbilder till rafflande Hollywood-action med österrikiska bodybuilders. På den nivån är friheten stor medan friheten vid skapandet av ojämnheter i de skivor som utgörs av de runda platta plastbitarna begränsas dock kraftigt av den standard som gäller för hur ojämnheter ska utformas för att kunna tolkas korrekt av hårdvaran.

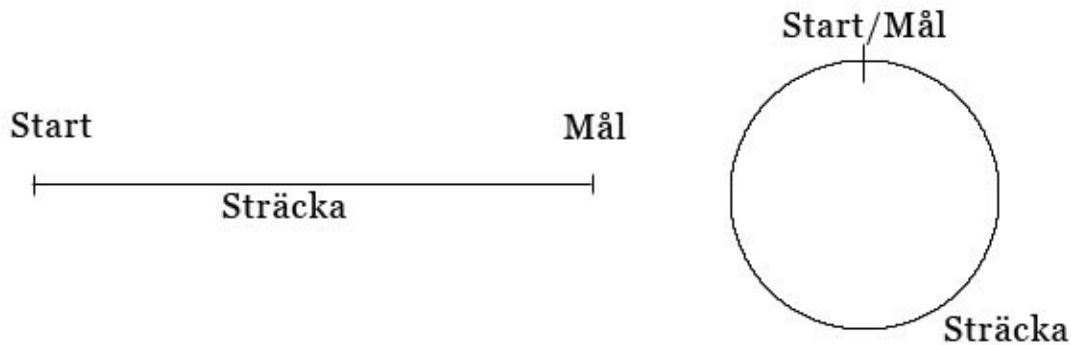
<b>Hög nivå</b>	DVD Genre – Subgenre Gränssyta för att tillgå texten Ljud, bild och undertexter enligt given standard <sup>4</sup> Sekvens av ettor och nollor
<b>Låg nivå</b>	Ojämnheter i en plastbit

En relevant diskussion i sammanhanget är huruvida mediets struktur verkligen påverkar vår syn på DVD-mediet. Mediet är fysiskt uppbyggt av en spiralformad sekvens av binära delar. Den kulturellt accepterade mentala modellen för en film är dock start – sträcka – mål, och alltså skilt ifrån den fysiska spiralformen. Ett barn, å andra sidan, ser ofta film

<sup>3</sup> <http://www.mediacity.abo.fi/filmgodis/material/filmanalys.html>

<sup>4</sup> DVD-forum, <http://www.dvdforum.org/forum.shtml>

och musik som ett cirkulärt fenomen där start och mål är samma plats. Detta var en av de upptäckter som Mikael Wiberg gjorde under projektet Moving Pictures.<sup>5</sup> Denna syn påminner på ett sätt mer om den fysiska strukturen än den allmänt accepterade. Se bilden nedan.



En begränsning som kan kopplas till förhållandet mellan mediets domän och struktur är linjäriteten. Den digitala tolkningen gör det möjligt för att visa parallella förlopp samtidigt men begränsningar hos mottagarens perception gör den funktionen svår använd. DVD-mediet och dess gränssnitt tillåter även hyperberättelser, det vill säga att användaren med mer eller mindre frihet tillåts att utforska berättelsen. I de flesta instanser av mediet används inte denna funktion mer än den vanliga scene selection-möjligheten.

När det gäller nya medier och då även DVD-mediet är kontexten ett centralt begrepp. Enligt Janlert finns det två huvudtyper av kontext, nämligen textuell och icke-textuell målkontext. Den textuella kontexten är kontext inom texten i den vida bemärkelsen av text. För en DVD-film kan det vara tidigare scener och handlingar i den linjära berättelsen. Den icke-textuella kontexten är kontext som är oberoende av den aktuella texten. Det kan vara den omgivning där mediet konsumeras såsom ett vardagsrum med hemmabio, storbildsteve, kompisgänget och den ergonomiska fjärrkontrollen.

<sup>5</sup> Föreläsning med Mikael Wiberg om bla Moving Pictures , HumLab, 2006-02-27

Enligt den naiva kommunikationsmodellen som presenteras av Janlert utgörs kommunikation av en meningsskapare och en meningstolkare samt en meningsbärare. Då DVD är meningsbärande instans innebär det att meningsskaparen bara kan påverka den textuella kontexten. Den icke-textuella kontexten kan variera stort från användare till användare och därigenom påverka meningstolkandet i hög grad.