

## Remediácia ako perpetuum mobile kultúry

**PAVOL RANKOV**

Filozofická fakulta Univerzity Komenského, Bratislava

### ABSTRAKT

Pri prenose poznania a kultúrnych hodnôt z minulosti do budúcnosti je remediácia nevyhnutná. Každé nové médium rekonštruje obsah a formu svojich mediálnych prekursorov. Počítač je konečné metamédium, ktoré remediuje a simuluje všetky predchádzajúce médiá, takže digitalizácia spôsobuje ich dematerializáciu. Budúce remediácie dematerializovaných médií sa budú odohrávať v počítačoch ako prechody medzi rôznymi softvérovými platformami. Dematerializácia sa však netýka len komunikačných médií, ale vo forme virtualizácie zasahuje rôzne vrstvy a aspekty sociálnej reality.

*Na počiatku bolo Slovo (Jn 1,1).  
Skrze neho povstalo všetko, a bez neho  
nepovstalo nič z toho, čo povstalo (Jn 1,3).*

Evanjelium podľa Jána môže slúžiť aj ako metafora vývinu médií. Každé elektronické, audiovizuálne, tlačené či písané médium vychádza zo svojich predchodcov a títo predchodcovia majú svojich predchodcov, takže sa napokon stopa stráca kdesi v ústnej tradícii orálnych kultúr (aj slová jazyka však môžu byť remediáciami starších predverbálnych zvukových signálov a gest, napríklad echomimetická, onomatopojická forma niektorých slov by to naznačovala).

### KONTINUITA NOVÝCH A STARÝCH MÉDIÍ

Môže mať teda nejaké médium prívlastok „nové“? V relatívnom zmysle áno, v absolútnom zmysle však nie. M. Deeganová a K. Sutherlandová tvrdia, že „nové médiá nikdy nie sú úplne nové, vždy majú predchodcov, ktorých pripomínajú alebo reprezentujú (Deegan, Sutherland 6). D. Thornburn a H. Jenkins odmietajú mediálnu čistotu a zdôrazňujú pojem mediálnej konvergenencie. Takéto konvergenencie sú v dejinách médií pravidelné ako spôsob preklenutia či prepojenia starých a nových technológií, formátov a publík. Rozdeľovanie médií na staré a nové, tak ako je viditeľné napríklad v medzimedialných výpožičkách, by bolo možné považovať za disruptívne iba v tom prípade, ak by sme uverili, že každé médium má navždy predurčené jednoznačné poslanie, čo samozrejme nie je pravda (Thornburn, Jenkins 3).

R. Fidler vznik nových médií označuje novotvarom mediamorfóza. Média nežijú samostatne, ale v rámci komunikačného systému, v ktorom sa ovplyvňujú. Koevolúcia, sa spája s koexistenciou médií. „Pri skúmaní komunikačného systému ako celku uvidíme, že nové médiá nevznikajú spontánne a nezávisle, zjavujú sa postupne z metamorfózy starého média. A keď sa novšie formy komunikačného média vynoria, staršie formy zvyčajne neodumrú – pokračujú vo vývoji a adaptovaní“ (Fidler 23). M. McLuhan zasa upozorňuje na mediálne hybridy, „hybrid, stretnutie dvoch médií, je hodinou pravdy a zjavením, z ktorého sa rodí nová forma“ (McLuhan A 62). Staré médium teda nezaniká a nové médium sa nerodí z ničoho.

Pri detailnejšom pohľade na jednotlivé médiá vidieť, že ich vlastnosti nie sú stabilné, médium neustále reaguje na iné médiá, tak ako napríklad hraný film reaguje na vývoj v počítačových hrách a pod. (Erll, Rigney 3). Ako hovorí aj L. Manovich, prvky starého média sú v novom spočiatku ešte viditeľné, jasne rozpoznateľné až postupne sa rozplynú v jednote nového média (Manovich 33). Práve tieto výpožičky tém, štruktúr a publika, ktoré si zo starého média berie nové médium, spočiatku naznačujú miesto prichádzajúceho média v štruktúre mediálneho systému.

Paradoxne, médium môže vystupovať ako nové iba vo vzťahu k prítomnosti. V budúcnosti bude už len zastarávať, a naopak – vo vzťahu k minulosti je médium vždy len pokračovaním starších médií. M. McLuhan tvrdí, že spôsob, akým sa médiá „navzájom ovplyvňujú a plodia potomkov“, „vyvoláva už po tisícročia údiv“, avšak sám na tom istom mieste pripomína slová filmového režiséra Sergeja Ejzenštejna, ktoré tento údiv spochybňujú: „ako nemý film volal po zvuku, zvukový film volá po farbe“ (všetky tri citáty McLuhan A 56). Nové médium teda nemusí byť úplne neočakávané, naopak, proces vývinu médií je do určitej miery predvídateľný, ako potvrdzuje aj vedeckofantastická literatúra.<sup>1</sup>

## KONTINUITA MÉDIÍ A KONTINUITA KULTÚRY

Prenos myšlienok, hodnôt a diel zo staršieho média do novšieho umožňuje kontinuitu kultúry.<sup>2</sup> V tomto zmysle je remediácia perpetuum mobile, ktoré transportuje množinu kultúry z minulosti do budúcnosti. Presúvanie obsahu zo staršieho do novšieho média je nevyhnutnou podmienkou zachovania toho najlepšieho z minulosti v kolektívnej pamäti ľudstva či národa.<sup>3</sup> Ako tvrdia A. Erll a A. Rigney, pamäť sa stáva kolektívnou ako súčasť kontinuálneho procesu, v ktorom sa spomienky stávajú spoločnými pomocou symbolických artefaktov, ktoré sprostredkujú medzi jednotlivcami, a tak vytvárajú spoločensvá naprieč priestorom a časom. „Všetky reprezentácie minulosti boli zaznamenané na dostupných technológiách a neskôr remediované“ (Erll, Rigney 4).

Aj názor, že remediácia je nevyhnutnou podmienkou transmisie kultúrnych obsahov v čase, však má svojich odporcov. M. Deuze upozorňuje, že tradícia je bezpečná v rovnakosti, podobnostiach, rutine, ktoré však práve remediácia narúša. Príklady tohto rozporu vidí dnes napríklad v participatívnej žurnalistike či v blogovaní, ktoré sú síce remediáciami tradičných masmédií, ale tým ich zároveň oslabujú a popierajú. Sám však dodáva, že proces je dialektický, pretože aj participatívna žurnalistika sa rozvíja vzhľadom na kontext korporátnej masmediálnej žurnalistiky a blog sa riadi

celospoločenským etickým komunikačným konsenzom netikety (M. Deuze 68 a nasl.). Dialektika vzťahu medzi prenosom kultúry (tradíciou) a inovatívnosťou remediácie však tkvie predovšetkým v tom, že kultúrny obsah práve tým, že vstúpi do nového média, zostáva (v nejakej podobe) zachovaný. Upätosť na staré médium by znamenal zánik obsahu.

Procesy kolektívnej pamäti sú performatívne aj reproduktívne. Keď sa obsahy prostredníctvom a vo vnútri niektorého média nanovo realizujú, zároveň sa aj menia, aby boli konformné s týmto médium. Tým, že získavajú novú formu v novom médiu, získavajú aj nový zmysel v novom kontexte. Média sú teda viac ako len pasívni prepravcovia kultúry. Hrajú aktívnu úlohu pri našom porozumení minulosti a vytvárajú agendu pre kolektívnu pamäť v budúcnosti. Paradoxom tejto kultivačnej a protektívnej úlohy remediácií však je, že každý nových akt remediácie nás vzdaluje od pôvodného diela či udalosti. Nová remediácia sa napokon už ani nechce a nemôže vzťahovať na (referovanú) skutočnú udalosť, ale skôr na predchádzajúce mediácie, na „kánnon existujúcich mediálnych konštrukcií, na rozprávania, obrazy a mýty cirkulujúce v pamäťovej kultúre“ (Erll 111). Označiť dnes za autentickú nejakú súčasnú literárnu či mediálnu reprezentáciu udalosti, ktorá sa odohrala pred storočím (historický román, historický film), je nepochopenie fungovania komunikačného prenosu, pretože recipientova komparácia neprebíha medzi znakom a referovanou udalosťou, ale medzi znakom a kontextom iných znakov tejto udalosti.

Hoci remediácia sa stáva rekonštrukciou obsahu, a preto nemusí už byť autentická, je naďalej pre kultúru dôležitá. D. Werheim na základe reprezentácie obrazu Anny Frankovej konštatuje, že remediovanie je možné chápať aj ako morálnu povinnosť, len vďaka nemu totiž spomienka čiže stopa v kolektívnej kultúrnej pamäti naďalej existuje, je to napokon jediná informácia o udalosti či osobe, ktorá by mala zostať v pamäti prítomná (Werheim 167 a nasl.). Už samotný proces, pri ktorom vzniká opis, záznam či reprezentácia nejakého objektu alebo javu, teda keď dochádza k mediácii (či medializácii), prebieha paralelne s procesom, keď sa táto mediácia zaraďuje do kontextu dovtedy existujúcich mediácií, vypožičiava si ich prvky, metódy či štruktúry. Logika remediácie znamená, že mediácia reality je vždy zároveň aj remediáciou starších mediácií, takže „všetky mediácie sú remediácie“ (Grusin 19). Remediácia je typickým barthesovským „viacvrstvovým priestorom, v ktorom sa snúbia a zároveň popierajú rôznorodé písania, z ktorých žiadne nie je pôvodné“ (Barthes 12).

Ako sme už povedali, v procesoch remediácie sa rozhoduje nielen o tom, čo z obsahov a hodnôt minulosti sa dožije budúcnosti, ale nevyhnutne aj o tom, čo zanikne. „Ak príbehy o minulosti už viac nevystupujú v rozprávaní, čítaní, pozeraní alebo pamätných rituáloch, napokon odumierajú v kultúrnom zmysle, stávajú sa zastaranými a inertnými. V rámci tohto procesu môžu byť nahradené alebo prepísané novými príbehmi, ktoré priamejšie oslovujú súčasné potreby a sú relevantnejšie pre súčasné formulácie identity“ (Erll, Rigney 3). Takýto mechanizmus zachovania (zdanlivo) najpodstatnejšieho a najdôležitejšieho sa uplatňoval pri transmisii kultúrnych hodnôt po celé tisícročia, je to spôsob zachovávaní tradície. Avšak s nástupom sieťovej kultúry sa situácia mení, vplyv remediácie na procesy prenosu kultúry sa stáva omnoho významnejším, avšak zároveň aj nejednoznačnejším.

## REMEDIÁCIA V KYBERKULTÚRE

Súčasná sieťová kultúra má k minulosti a tradícii výrazne odlišný prístup než predchádzajúce kultúry. P. Lévy, ktorý pre sieťovú kultúru používa označenie kyberkultúra, hovorí, že v tejto kultúre sa hodnoty a významy prenášajú len horizontálne, simultánne, čisto priestorovo a prenos stráca význam v čase (Lévy 229). Prenos informácií v čase sa stáva nechceným sprievodným efektom prenosu v priestore. Koncept kultúry ako dialógu s minulosťou s cieľom zanechať niečo pre budúcnosť sa mení na koncept dialógu so súčasníkmi. Kyberkultúra tradíciu nepotrebuje, rozkladá ju na jednotlivé elementy a tie potom rozpúšťa, recykluje a využíva v remediovej podobe. H. M. Enzensberger kritizuje nové médiá (myslel nimi najmä masmédiá), že likvidujú kultúrne dedičstvo, keďže sa orientujú na súčasnosť, a nie na tradíciu, takže ani nesmerujú k večnosti (Enzensberger 104). Minulé storočia mali k dokumentom a informáciám svojej doby väčšiu úctu. Napríklad v 19. storočí sa začala v praxi realizovať idea národnej knižnice, v ktorej by boli pre budúcnosť uchovávané všetky dokumenty späť s daným národom či štátom. A najväčšie národné knižnice (britská, francúzska) mali dokonca ambície stať sa čímsi ako knižnicou sveta.

Dnes v sieťovom prostredí vyprodukuje obrovské množstvo textových, obrazových či zvukových informácií. Predstava, že by pre budúcnosť boli uložené (archivované) všetky, je absurdná, hoci technologicky riešiteľná. Aj v prípade ich uchovávaní by totiž bol problém s algoritmom efektívneho vyhľadávania. Naivne sa teda spoliehame, že vďaka najtrajším remediáciám, presunom z jednej webovej stránky na druhú, sa to najlepšie z dnešných informácií zachová, že kolektívna inteligencia používateľov internetu je dostatočnou zárukou prežitia podstatného. Rizikom (azda najväčším) kyberkultúry však je, že najtrajší internet si z dnešného obsahu vyberie len to, čo sa mu bude aktuálne hodiť, najtrajšok nebude myslieť na to, čo bude o sto rokov, pretože neuvažuje v paradigme úcty k tradícii. Pre remediácie o sto rokov by mohlo byť potrebné to, čo už bude dávno zabudnuté a vymazané.

Digitalizácia umožňuje jednoduchú distribúciu tými istými kanálmi a jednoduchú replikáciu, v prípade potreby aj bez straty kvality voči originálu. Dielo v epoche digitálnej reprodukcie je otvorené všemožným manipuláciám – zväčšovaniu a zmenšovaniu, vyberaniu a vkladaniu sekvencií, rozkladaniu a spájaniu. Z hľadiska prenosu obsahov je to voči minulosti dramatická zmena v distribúcii kultúry. Nové digitálne technológie umožňujúce jednoduchý rozklad, kopírovanie a skladanie informácií podnietili rozvoj synkretických a syntetických žánrov typu remix, remake, sample, mash-up, asambláž. Všetky sú založené na niekoľkonásobných remediáciách a v dôsledku absencie obsahovej originality spravidla vedú k redundancii. Aj pre sieťovú kultúru totiž platí kritika, ktorú H. Arendtová použila pri hodnotení masovej kultúry – recyklovanie kultúrnych hodnôt minulosti sa deje preto, že obsah z minulosti „nemôžno ponúknuť v surovom stave, je nutné ho premeniť, treba ho upraviť, aby bol ľahko stráviteľný“ (Arendtová 131). Napríklad americký remake staršieho európskeho filmu neprináša ani len technologickú inováciu, remediovaný obsah vznikol výhradne z komerčných dôvodov, aby zasiahol početnejšie publikum než pôvodný film.

Verejné pobúrenie vyvolávajú správy o tom, že mobilní operátori uchovávajú ur-

čitý čas všetky hovory, alebo že na sociálnych sieťach informácie zostávajú, aj keď ich majiteľ profilu chce odstrániť. Pritom v minulosti bývali analogické privátne autobiografické informácie o osobnostiach, ako napríklad denníky či korešpondencia, dodatočne publikované ako cenné zdroje informácií. Remediáciou denníka je blog a remediáciou korešpondencie sú telefonické rozhovory, SMS správy a statusy v sociálnych sieťach. Po dnešnej Virginii Woolfovej či súčasnom Franzovi Kafkovi žiaden denník ani list zrejme nezostane.

## REMEDIÁCIA A PUBLIKUM

Žiadne médium nie je úplne nové ani spôsobom, akým komunikuje s publikom. L. Manovich tvrdí, že nové médium neoslovuje publikum unikátnym jazykom, ale jazyk nového média si vyberá z možností, ktoré stanovil jazyk predchádzajúceho média, pričom tento proces je podobný kuhnovskému striedaniu vedeckých paradigiem (Manovich 34). Nové médium sa včleňuje do komunikačno-percepčného systému, v rámci ktorého mapuje svoje možnosti a schopnosti. Potom si definuje operačný priestor vo vzťahu k predchádzajúcim médiám. Ustanovuje tak novú komunikačnú situáciu nielen pre seba, ale aj pre staršie médiá, čím vytvára novú informačnú ekológiu pre publikum.<sup>4</sup> Táto nová informačná ekológia je univerzálnym obsahom nového média. V tomto zmysle určite platí téza M. McLuhana, že pre publikum médium samo osebe je posolstvo (McLuhan B). Médium predurčuje, ako a na čo ho budú ľudia používať<sup>5</sup>.

Médium však nie je publiku nadradené, nemôže mu svoju informačnú ekológiu vnútiť. Ak príde médium príliš skoro a publikum je nepripravené, médium sa nepresadí. Napríklad prvý prienik filmu do trojrozmerného sveta sa odohral už v päťdesiatych rokoch 20. storočia.<sup>6</sup> Technológia však našla publikum nepripravené a musela ešte pol storočia počkať. Aj prvé zábavné zariadenie na princípe virtuálnej reality sa objavilo už v roku 1962,<sup>7</sup> ale na masové rozšírenie tejto technológie v zábavnom priemysle bolo treba počkať tridsať rokov, kým naň bude pripravené publikum vyškolené v počítačovej interaktivite a grafike.

Nová informačná ekológia, ktorú nastolujú prichádzajúce médiá, zasahuje aj staršie médiá. Buď sa mení ich obsah (resp. zmysel), alebo technologická platforma, alebo funkcie v mediálnom prostredí. Ako upozorňujú J. D. Bolter a R. Grusin „staršie médiá samotné sa menia, aby odpovedali na výzvy nových médií“ (Bolter, Grusin 49). Dnešné obrazovky spravodajských televízií s textom bežiacim v spodnej lište a otvárajúcimi sa oknami sú celkom zrejme remediáciami webovských stránok. Televízie takýto dizajn mohli používať už pred polstoročím, ale vtedy nezodpovedal očakávaniam divákov. Až dnešné publikum odchované internetom a počítačmi na vnímanie formou multitaskingu akceptuje či vyžaduje takúto informačne prehustenú obrazovku. Reakcie starších médií na príchod nového média zaznamenal aj M. McLuhan – „rozhlas zmenil podobu novinových správ“ a „televízia drasticky zmenila rozhlasové programy“ (obe citácie McLuhan A 60). Staré a nové médiá sú v nepretržitej interakcii, neustále si prerozdeľujú úlohy aj publikum.

Médiá nie sú v komunikácii neutrálne statické prvky, skôr sú to agenti (či katalizátory) v procesoch vytvárania zmyslu a sociálnych vzťahov. Voči každému médiu si

publikum vytvorí určité konvencie, týkajúce sa napríklad estetických kritérií, dôveryhodnosti či žánrov. S nástupom digitálnych multimédií, ktoré vznikajú remediáciou starších médií, sa však vynárajú niektoré otázky. Napríklad, čo sa stane s vierou v realizmus fotografie, čo zostane z jazyka typografie a pod. (Lister, Dovey, Gidding, Grant, Kelly 51). Analógová fotografia bola remediáciou realistickej maľby v tom zmysle, že priniesla viac realizmu, viac „pravdy“ o objekte. Farebná fotografia, ako nasledujúca remediácia tejto línie, priniesla ešte „skutočnejší“ obraz. No digitálna fotografia, ktorá je ľahko manipulovateľná, znamená ústup od „pravdivosti“. Publikum digitálnej fotografii nemôže veriť a neverí, pretože je – ako sa dnes zvykne ironicky hovoriť – dorobená vo Photoshope. To, mimochodom, popiera tézu J. D. Boltera a D. Grusina, že nové médium „naplňa nedodržané sľuby starého média“ (Bolter, Grusin 60). V tomto prípade digitálna fotografia zrádza prísľub pravdivosti (vyvolávanej) fotografie.

Nové médium neposkytuje príjemcovi podmienky pre optimálnu percepciu starého obsahu často ani vtedy, ak zámerom je remediácia „jedna ku jednej“ bez aditívnych možností nového média. K. Piorecký na príklade publikovania poézie haiku na webe ukazuje, ako elektronické médium nedokáže zabezpečiť okolo textu potrebné biele miesto ako materializáciu ticha, takže autor a vydavateľ sa musia spoliehať na čitateľskú skúsenosť príjemcu s knižnými vydaniaми (Piorecký 497). Tento príklad, hoci vychádza iba z efemérneho fenoménu, akým je periférne videnie pri čítaní, zároveň ukazuje, že nové médium často vôbec nemusí byť schopné reprodukovať obsahy zo staršieho média v „požadovanej“ kvalite. Paradoxne, nové médium sa aj napriek tomu môže presadiť, a to len preto, že je kompatibilné s novými percepčnými stereotypmi publika. Dnešní študenti radšej používajú „digest“ informácie z internetu namiesto monografií nie preto, že sú a priori lenivejší než študenti v minulosti, ale jednoducho preto, že sú väčšmi zvyknutí na digitálnu technológiu a s ňou súvisiaci spôsob prezentácie a narábania s informáciami a poznaním.

## DIGITALIZÁCIA AKO DEFINITÍVNA REMEDIÁCIA

Hoci remediácia participuje na vývine médií od prvopočiatkov, dokonca bez zveľičenia je možné tvrdiť, že remediácia je synonymom vývinu médií, predsa je zjavné, že jej teoretická reflexia prichádza až v posledných desaťročiach. Súvisí to akiste s nástupom počítačov a ich remediácnou omnipotenciou. Počítač je svojím spôsobom definitívnym médium, „metamédium“ (Manovich 33), „obsahujúcim znaky iných médií (text, obraz, video a zvuk) v ich transkódovanej forme – v podobe binárneho kódu“ (Husárová 91). „Počítač ako médium je schopný simulovať ostatné médiá“ (Lister, Dovey, Gidding, Grant, Kelly 50). Predbežne je počítač konečná stanica, v ktorej sa uzatvára celý doterajší mediálny vývoj, stretávajú sa tu všetky doterajšie médiá, a teda aj všetky mediálne obsahy, premenené na univerzálny binárny kód. „Všetky médiá sú prekladané do numerických dát prístupných pre všetky počítače“ (Manovich 48). Digitalizácia zároveň znamená dematerializáciu. Obsahy sa zbavujú väzby na nosiče, na „hardvérovú stránku média“. Text prestáva byť spätý s papierom, obraz už nie je viazaný na plátno.

V počítači či mobilnom telefóne sa predchádzajúce médiá a zariadenia menia už

len na svoje znaky, na ikony, kam klikneme, ak chceme využiť funkciu analogickú staršiemu médiu. Máme k dispozícii ikonu ampliónu, fotoaparátu, budíka, maliarskej palety, pera, koša. Ak chceme v programe Microsoft Office Word uložiť súbor, musíme kliknúť na ikonu tzv. 3,5 palcovej diskety (floppy disku), ktorú väčšina mladších používateľov v živote nepoužila. Poznajú len jej obraz (čím sa staré médium podobá vyhynutému živočíchovi – tiež poznáme len jeho obraz). V tejto súvislosti L. G. Nunberg používa pojem retronymum na označenie slov, ktoré zostávajú v jazyku, hoci ich pôvodný objekt sa zo života vytratil. Máme sklon novým médiám alebo ich funkciám „ponechávať označenie podľa názvu toho, čo nahradili, a to aj dlhšie, než je to vhodné“ (Nunberg 239). Zvonením sme dosť nepresne označovali už zvuk stacionárneho telefónu, ktorý sa vôbec na zvonenie zvonov nepodobal. A toto (v princípe nepresné) označenie si predbežne ponechali aj melódie a zvuky mobilných telefónov.

Počítače neexistujú izolovane, sú prepojené do univerzálneho (internetového) metasystému. P. Lévy ho nazýva kyberpriestor. „Kyberpriestor tvorí komunikačnú a koordinačnú infraštruktúru ostatných veľkých technických systémov“ (Lévy 99). Všetky staršie sociálne subsystemy – od finančnictva a štátnej správy po zábavný priemysel či umenie – sa postupne digitalizujú, presúvajú sa do kyberpriestoru. Kyberpriestor smeruje k univerzálnosti, ktorej základnou vlastnosťou je hypertextová štruktúra vytvárajúca jednotný a jediný metaobsah.

Digitálna technológia však prináša principiálne oveľa viac, ako len prepájanie príbuzných informácií, ona príbuznosť informácií priamo generuje, objavuje (a manipuluje). Napríklad v internete rutinne fungujúca služba MyHeritage, ktorá slúži ako nástroj pre vytváranie genealógií a rodinnej histórie, ponúka aj „nadhodnotu“ vznikajúcu pri remediácii tradičnej fotografie na digitálnu. „Algoritmus používaný technológiou rozpoznávania tváří MyHeritage.com najčastejšie nájde príbuzné osoby na fotografiách vďaka geneticky založeným podobnostiam, ktoré existujú medzi príbuznými. Tým môžete vytvárať spojenie medzi ľuďmi, o ktorých ste nevedeli, že ste ich príbuzný.“<sup>48</sup> Bolo by zaujímavé vyskúmať, nakoľko je tento algoritmus vytvárania príbuzností rekonštruktívny (objavuje naozajstných príbuzných) a nakoľko „konštruktívny“ (vytvára príbuzenstvá reálne neexistujúce). Skôr či neskôr však časť používateľov služby uverí softvéru a za svoju rodinu bude považovať (aj) tých ľudí, ktorých určí počítač. Algoritmus vytvorí realitu.

## REMEDIÁCIA A REALITA

V bankovníctve sa pred polstoročím používali písacie stroje, kalkulačky, faxy, telefóny, kopírky a iné zariadenia, teraz sú všetky remediované do elektronického bankovníctva. Remediovali nielen jednotlivé médiá, v prostredí kyberpriestoru dochádza k remediácii systémov a inštitúcií ako celkov. Klient vstupuje do banky prostredníctvom svojho počítača, takže to, čo vidí na monitore, je jeho banka. A keď je sporadicky nútený vstúpiť do kamennej pobočky banky, stretáva sa s pokladníkom, ktorý takisto pracuje s elektronickým systémom banky. Pokladník je len médium, ktoré môže robiť len to, čo mu systém dovolí, nie je „skutočný“ v tom zmysle, že by on sám naozaj vykonal finančnú operáciu alebo odovzdal peniaze tomu, komu ich klient posielal. To urobí elektronický systém, pretože tento systém je naozajstná banka. Poklad-

ník je len rozhranie. Ak by klient vstúpil do inej kamennej pobočky, tak by cez iné rozhranie (iného pokladníka) komunikoval so skutočnou bankou, teda elektronickým systémom, ktorý by uskutočnil peňažnú transakciu. Klient však do pobočky chodíva sporadicky, len keď sa vyskytne nejaká komplikácia. Vtedy namiesto normálnej banky v počítači, s ktorou má pravidelnú empirickú skúsenosť, vstúpi do jej zástupnej reprezentácie – kamennej budovy.

Pri takomto styku s bankou sa počítač stal teleportovacím zariadením pre vstup do skutočných inštitúcií či sociálnych systémov, ktoré poskytujú skutočné (napr. bankové) služby. Počítač teda už nie je a priori médium, je to skôr rozhranie v zmysle dverí či okna do najrôznejších inštitúcií. „V hyperreálnom svete model prichádza ako prvý“ (Kellner 83), pretože „najvyššou funkciou znaku je spôsobiť zmiznutie reality a súčasne toto zmiznutie zamaskovať“ (Baudrillard 72). Imerzia do média znamená zrušenie média, médium sa mení na priehľadnú, neviditeľnú blanku, ktorá dáva používateľovi pocit prítomnosti (Bolter, Grusin 21–22). Imerzia do média prináša post-symbolickú komunikáciu prostredníctvom objektov (Lanier 145).

Médiá začínajú do seba integrovať reálny svet aj tak, že z neho robia holodeck,<sup>9</sup> arénu, kde sa virtuálny život odohráva. Videohry PlayStation Move využívajú spojenie fyzického priestoru, v ktorom sa nachádza hráč, a sveta hry zobrazovanej na obrazovke. Kamera presne sníma pohyby hráča a ovládača, ktorý drží v ruke hráč, a premieta tieto pohyby na obrazovku, teda do prostredia, kde hráč striela z luku, boxuje či hrá golf. Hráč má plnohodnotný senzomotorický zážitok. Robí naozajstné pohyby, naťahuje tetivu, zacieli, vystrelí a vidí, či jeho šíp zasiahol cieľ. Na obrazovke je skutočný terč, ring či golfový green, to, čo drží hráč (fyzicky) v rukách, sú len ovládače ako reprezentácie skutočných predmetov z obrazovky. Izba, v ktorej stojí hráč, je virtuálnym priestorom, to, čo je na obrazovke, je realita, kde dianie naozaj prebieha. Reálne a virtuálne si vymenili pozície (a nadradenosť).

Remediácia okrem čoraz väčšej mediálnej bezprostrednosti či nesprostredkovanosti využíva aj opačný princíp – logiku hypermediácie, keď médium vnucuje príjemcovi svoju prítomnosť (Bolter, Grusin 31 a nasl.). V súčasnosti začína médium vnucovať svoju prítomnosť aj realite. Napríklad technológie pre rozšírenú, augmentovanú realitu pridávajú k prostrediu reálneho sveta počítačom (presnejšie databázou) generované informácie o ľuďoch či prostrediach. Z hľadiska publicity si značnú pozornosť získal napríklad projekt Glass spoločnosti Google (Google Glass Explorer Edition), hoci určite nie je svojho druhu ani najstarší, ani technologicky najvyspelejší. Technológiu tvoria špeciálne okuliare, ktoré majú polopriehľadný displej. Pri pohybe reálnym prostredím, napríklad ulicou mesta, na túto obrazovku alebo do slúchadiel systém v reálnom čase (on-line, live) premieta dodatkové informácie o tom, čo používateľ vidí (presnejšie čo systém rozpoznal). Takže napríklad prepojením na databázu rozpoznávania tvárí, akú má aj Facebook alebo skôr spomínaný systém MyHeritage, sa dostaneme do situácie, kde sa všetci na ulici budeme poznať po mene, lebo nám to okuliare budú hlásiť.

V tomto štádiu vývoja technológií médium konečne naozaj „popisuje“ realitu, tak ako to doteraz robili len štítky pri exponátoch v múzeu či tovaroch v hypermarkete. Informácie z databázy dodávajú reálnym objektom „vysvetlivky“, čím aj z nich robia



súčasť sveta informácií. Je to definitívne a jednoznačné prepojenie objektu so svojím znakom. Znak vysvetľuje, určuje, realitu, dáva jej zmysel a realita sa stáva mediálnym prostredím. V technológii augmentovanej reality sme konfrontovaní so zvláštnou formou ekfrázy či skôr remediáciou ekfrázy. M. Krieger sa o ekfráze vyjadril, že je to „svet zajatý v slove“ (cit. podľa Bolter 57). Skutočnosť a virtualita splynuli do konvergentného prostredia, avšak tentoraz nie cestou baudrillardovských simulakrií prekrývajúcich realitu, ale procesom inverzným – zaliatím skutočnosti mediálnymi znakmi. Nie hyperrealita namiesto reality, ale realita existujúca v rámci hyperreality. Google Glass umožňuje zvláštnu formu percepčného multitaskingu, keď sme súčasne v realite aj v jej reprezentácii, pohybujeme sa po krajine aj po jej mape. „Prečo by sme nemohli použiť skutočnú Zem ako mapu jej samej?“ pýta sa M. McLuhan a hneď si aj odpovedá: „Náš súkromný i kolektívny život sa stal informačným procesom práve preto, že sme pomocou elektrickej technológie položili svoju centrálnu nervovú sústavu mimo seba“ (obe citácie McLuhan A 59). Ako tvrdí E. Huhtamo, dnes nepotrebujeme transparentnú technológiu, a to jednoducho preto, lebo už nepociťujeme rozpor medzi technologickým sprostredkovaním a autentickou zážitku (cit. podľa Bolter, Grusin 42). Ak však má Huhtamo pravdu, tak pôžitku z násilných počítačových hier či virtuálneho sexu musíme (žiaľ) pripisovať oveľa závažnejší význam, než je dnes zvykom.

## ZÁVER

Hoci v nadpise tohto príspevku stojí, že remediáciu považujeme za perpetuum mobile prenosu kultúrnych obsahov, musíme v závere zdôrazniť, že v súčasnosti sa dostávame v dôsledku procesov digitalizácie a zosieťovania do situácie, keď všetky predchádzajúce médiá postupne prechádzajú procesom remediácie do jediného univerzálneho média – počítača. Z toho vyplýva, že v budúcnosti sa aj vlastný proces remediácie presunie (remediuje) do počítača, a teda remediácie sa budú odohrávať už nie medzi rôznymi médiami v zmysle materiálnych nosičov informácií, ale medzi rôznymi formami prezentácie jazykových, zvukových, obrazových a audiovizuálnych informácií. Budúce remediácie budú dematerializované, budú zmenami softvérových platforiem, prepismi z jedného binárneho kódu do iného binárneho kódu.

## LITERATÚRA

- Arendtová, Hannah. *Križe kultúry*. Praha: Mladá fronta, 1994.
- Barthes, Roland. „Smrť autora.“ *Profil súčasného výtvarného umenia* 2001: 1–2, 8–13.
- Baudrillard, Jean. „Dokonalý zločin.“ *Text* 1994: 2, 68–74.
- Bolter, Jay David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- Bolter, Jay David. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 2001.
- Deegan, Marilyn, and Kathryn Sutherland. *Transferring Illusions: Digital Technology and the Forms of Print*. Surrey: Ashgate Publishing, 2009.
- Deuze, Mark. „Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture.“ *The Information Society* 2006: 2, 63–75.
- Enzensberger, Hans Magnus. „Constituents of a Theory of the Media.“ *Video Culture: A Critique*

- cal Investigation*. Ed John G. Hanhardt. Rochester: Visual Studies Workshop Press, 1987. 96–123.
- Erl, Astrid. "Remembering across Time, Space, and Cultures: Premediation, Remediation and the „Indian Mutiny.“" *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. Ed. Astrid Erl, Ann Rigney Berlin: Walter de Gruyter, 2009. 109–138.
- Erl, Astrid and Ann Rigney. „Cultural Memory and its Dynamics.“ *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. Ed. Astrid Erl, Ann Rigney Berlin: Walter de Gruyter, 2009. 1–14.
- Fidler, Roger. *Mediamorphos. Understanding New Media*. Thousand Oaks: Pine Forge Press, 1997.
- Grusin, Richard. "Premediation." *Criticism* 2004: Winter 17–39.
- Husárová, Zuzana. "Zážitok multisenzorického čítania elektronickej literatúry." *V sieti Strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Ed. Bogumila Suwara, Zuzana Husárová. Bratislava: SAP and Ústav svet. lit. SAV, 2012. 91–99.
- Jiráček, Jan, and Barbara Köppová. *Média a spoločnosť*. Praha: Portál, 2003.
- Kellner, Douglas. *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Oxford: Polity Press, 1989.
- Lanier, Jason. "Otvárač očí." *Vokno* 1993: jaro 142–147.
- Lévy, Pierre. *Kyberkultura. Zpráva pro Radu Evropy v rámci projektu Nové technologie: kulturní spolupráce a komunikace*. Praha: Karolinum, 2000.
- Lister, Martin, John Dovey, Seth Gidding, Iain Grant, Kieran Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge, 2003.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- McLuhan, Marshall. (A) *Jak rozumět médiím. Extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991.
- McLuhan, Marshall. (B) *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. New York: Bantam Books, 1967.
- Nunberg, Geoffrey. "The Icebox Goeth." *Going Nuclear: Language, Politics, and Culture in Confrontational Times*. Ed. Geoffrey Nunberg. New York: Public Affairs, 2004. 238–242.
- Piorecký, Karel. "Proměny čtenářství v procesu remediaci." *Česká literatura* 2010: 4, 490–501.
- Thornburn, David and Henry Jenkins. "Introduction. Towards an Aesthetics of Transition." *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. Ed. David Thornburn, Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press, 2003. 1–16.
- Werheim, David. "Remediation as a Moral Obligation: Authenticity, Memory, and Morality in Representations of Anne Frank." *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. Ed. Astrid Erl, Ann Rigney Berlin: Walter de Gruyter, 2009. 157–171.

## POZNÁMKY

- <sup>1</sup> Napríklad technológiu virtuálnej reality predpovedali už spisovatelia Stanley G. Weinbaum v poviedke *Pygmalionove okuliare* (1935) a Adolfo Bioy Casares v novele *Morelov vynález* (1940).
- <sup>2</sup> Kultúru v tomto príspevku chápeme v zásade antropologicky, teda ako širokú a dynamickú sa meniaci systém či množinu, ktorá je „synonymom celého života spoločnosti na všetkých rovinách, od zásadných rozlišujúcich črt komunity po bežný, samozrejmy život“ (Jiráček, Köppová 50).
- <sup>3</sup> V ankete Slovenskej televízie *Moja naj kniha* boli v roku 2010 vyhlásené za najobľúbenejšiu knihu *Slovenské rozprávky*. Pôvodne ľudové rozprávky boli ukotvené v orálnej kultúre, kde každé prerozprávanie je remediáciou. Neskôr boli zozbierané a zapísané (takže remediované) Pavlom Dobšinským, koncom 19. storočia pod názvom *Prostonárodné slovenské povesti* vyšli tlačou, teda znovu boli remediované. Vo vydaní z roku 1996 si môžeme prečítať, že „zo zbierky Pavla Dobšinského vybrala a upravila Elena Slobodová“, vo vydaní z roku 1995 zasa, že „texty upravila Anna Horáková-Gašparíková“.

atď. Čo vydanie, to remediácia: zmena textov, jazyka, rozsahu, štruktúry – a samozrejme ilustrácií. Na piedestáli zlatého fondu tlačenej kultúry stojí multiremediované dielo s evidentným ukotvením v predchádzajúcej orálnej kultúre.

- <sup>4</sup> Predstavme si ten istý film na plátne v kinosále, na televíznej obrazovke a potom na monitore počítača. Hoci ide o rovnaké dielo, komunikačné situácie rôznych médií a z nich vyplývajúce spôsoby vnímania divákov sú rôzne.
- <sup>5</sup> Zmena publika zasahuje aj staršie médium, hoci ono samé neprešlo žiadnou technologickou zmenou. Braková kniha v paperbackovej väzbe z prvej polovice minulého storočia určená pôvodne na rýchlu konzumáciu sa dnes stáva artefaktom v zbierkach bibliofilov. Po remediácii knihy do podoby elektronickej čítačky takýto proces artefaktizácie zrejme čaká celú množinu tlačенých kníh.
- <sup>6</sup> Okrem iných režisérov vtedy natočil 3D film aj Alfred Hitchcock (*Vražda na objednávku*).
- <sup>7</sup> Morton Heilig vytvoril zariadenie Sensorama, ktoré ponúkalo virtuálnu jazdu po Brooklyne na motocykli, pričom simulovalo zrakové, sluchové, hmatové a čuchové vnemy.
- <sup>8</sup> Citované podľa webovej stránky firmy MyHeritage (<http://www.myheritage.sk/technologie-rozpoznania-tvare>).
- <sup>9</sup> Holodeck je technológia simulovanej (virtuálnej) reality, ktorá bola k dispozícii posádke na vesmírnych lodiach v televíznom sci-fi seriáli *Star Trek*.

## REMIEDIATION AS A PERPETUUM MOBILE OF CULTURAL TRANSMISSION

### **Remediation. Cyberculture. Digitalization. Augmented Reality. Continuity of Culture.**

The process of remediation is inevitable in the transfer of knowledge and cultural values from the past to the future. Every new medium is a reconstruction of the content and form of its media predecessors. The computer is a terminal meta-medium, which remediates and simulates all previous media and through digitalization inflicts their dematerialization. Next remediations of dematerialised media will happen inside computers as transitions between different software platforms. Dematerialisation applies not only to communication media. In the mode of virtualization it intervenes in different elements and aspects of social reality.

*Doc. PhDr. Pavol Rankov, PhD.  
Filozofická fakulta  
Univerzita Komenského  
Gondova 2  
814 99 Bratislava  
rankov@fphil.uniba.sk*