

MŰ: *Remediation. Understanding New Media* (Jay David Bolter – Richard Grusin)

SZERZŐ: L. Varga Péter

Kontextus

Jay David Bolter és Richard Grusin a Georgia Institute of Technology professzorai az Irodalom, Kommunikáció és Kultúra intézetében. Kutatásaik az új médiumok és a kultúra folyamatainak összefüggéseire fókuszálnak. Jelen munkájuk, mely először 1999-ben jelent meg, az úgynevezett „új médiumokat”, azaz a digitális médiát mutatja be technikai-technológiai, társadalmi, gazdasági, és nem utolsósorban esztétikai összefüggésekben. Az „új média megértése”, a személyi számítógép, a digitális kultúra, az internet és a virtuális valóság, valamint a virtuális, hálózathoz kapcsolt szelf teremtette kihívások az új évezred küszöbén továbbgondolásra, illetve újraértelmezésre készítetnek Marshall McLuhan alapvető médiateóriáját illetően, az „Understanding New Media” tehát az *Understanding Media* aktualizálásaként, továbbá súlypontjainak áthelyezéseként is olvasható.

Tartalom

A könyv főcíme – *Remediation* – „újramedializáltságnak” vagy „remedializációnak” fordítható, és a fogalom értelmezése, illetve a mű fő tézise szerint a médiumokkal kapcsolatos ama tapasztalatról ad számot, amely a médiumok váltásában, valamint – végül – konvergálásában érhető tetten. Bolter és Grusin McLuhan médiaelméletéből kiindulva („minden médium tartalma egy másik médium”) jut a belátásra, miszerint a kezdetben a hagyományos, majd a technológiai médiumok az érzékeléshez és a valósághoz való viszonyunkat úgy formálják kontinuum folyamat részeként, hogy az újabb és újabb médiumok átsajátítják, inkorporálják a korábbiakat, esetenként fejlesztik vagy tökéletesítik azokat (lásd McLuhan 1994). Ennek következtében a korábbi vagy olykor „elavult” médiumok új mediális környezetben mutatkoznak meg, illetőleg beágyazódnak vagy más utakat, lehetőségeket keresnek re-prezentációs potenciáljuk számára. Ebben az összefüggésben a médiumok önállóan már nem léteznek, nem is létezhetnek, valamennyien újramedializáló hatásokban mutatkoznak meg, időben oda-vissza.

Mit jelent mindez? A szerzőpáros a *közvetlenség* (immediacy) és a *hipermedialitás* (hipermediacy) fogalmaival, a látás és a vizuális művészetek példájával szemléleteti az érzékeléshez és a médiumokhoz való viszonyunkat. Tézisük szerint a művészetekben mindig az a törekvés játszott főszerepet, hogy a mű határain átlépve, a művet mintegy „meghosszabbítva”, közvetlenül tapasztalhassuk meg annak (fiktív) világát: a perspektivikus festészet kialakulása többek közt ennek a célnak a szolgálatában állt. A közvetlenség és a jelenlét (prezencia) az ember egyik meghatározó vágya a világgal való viszonyában, melyet a művészet nagy hangsúllyal igyekszik megvalósítani. A reneszánsz, majd a realista festészet közvetlenség-illúzióját azonban később felváltotta a fotográfia pontosabb, részletesebb (és valósabb, mert a matematikai számításokon alapuló módszert tökéletesítő) technikája, ily módon a festészet a valóságtapasztalat más útjait kereste, hogy saját eszközkészletét megújítsa. A fénykép nyújtotta képtapasztalat viszont megtartotta a festészet bizonyos eljárásait és szabályait, vagyis *újramedializálta* annak médiumát. Hasonló játszódott le a mozi, majd a televízió elterjedésével: állókép helyett immár mozgókép keltette a közvetlenség

illúzióját, azaz a film remedializálta a fotográfiát és vele együtt a képművészetet, de – visszautalva McLuhanre – az irodalmat szintén (és vice versa) (lásd McLuhan 1994, Mitchell 1994). Bolter és Grusin szerint a virtuális valóság (számítógépes játékok, Oculus Rift) az eddigi legtökéletesebb illúzióját teremti meg a valóságnak, hiszen a korábban nézőponthoz kötött szemlélet (ami a festészet esetében a néző helye a vászonnal szemben, később pedig a fotó és a kamera szemszöge) ezeknek az új médiumoknak az esetében kimozdul, változik, illetve alakítható, változtatható, a „bejárt” világok pedig bizonyos szabadsággal a felhasználó által alkothatók meg.

A közvetlenség illúziójának megteremtése mellett azonban legalább ilyen fontos a hipermedialitás jelensége, ami minden médium esetében figyelmeztet a közeg „ellenállására”, vagyis arra, hogy az általuk megtapasztalt valóság medialisált. A festészetben a keret, a vászon, a festék, a fotónál a papír (és annak széle), a filmnél és a televíziónál szintén a vászon, valamint a képernyő, a digitális médiumokban a monitor és a szemcse, a zaj, az interferencia mind arra figyelmeztetnek, hogy médiumokat használunk (vö. Kittler 1986). Mindez mégsem fordul Bolter és Grusin szerint technológiai determinizmusba, mert feltételezésük szerint a médiumokat használó ember tudatos felhasználó, és a technológiával közösen alakítja annak mikéntjét: miközben belemerül a média valóságába, a maga képére formálja a médiumokat. A hálózathoz kapcsolt ember, a user éppen ezért tudatában van a digitális médiumok és kultúra disztributív és divíziós jellegének, annak kontextusait pedig nem csupán technológiai összefüggésben szemléli (a technológiai determinizmus alapján az embernek nem volna szerepe a médiumok alakításában, mert pusztán *elszenvedi* azok hatását és hatalmát), hanem társadalmi, gazdasági és személyes horizontban (lásd még ehhez Latour 1993). Arra a kérdésre tehát, hogy mi a médium – illetve mi a média –, a szerzőpáros szerint a válasz, hogy minden, ami a közvetlenség és a hipermedialitás effektusaival él (továbbá reprezentációs erővel bír): a remedializáció eme kettős logikája teremti meg a médiumok történetének és hatásának dinamikáját. A valóság innen nézve nem valami, ami „kívül” vagy a médiumokon „túl” van, hanem elválaszthatatlan a médiumoktól a legkorábbi időktől kezdve. A közvetlenség és az iránta való vágy vezet a hipermedialitáshoz, és az új médiumok az őket megelőzőkkel közösen, azokra reflektálva, azokat újramedialisálva válnak egyáltalán médiumokká. Egy médium esetén „újraalkotása” segít megérteni azt is, milyen reprezentációs eljárásokat működtetett egy megelőző, korábbi médium.

Bolter és Grusin könyve az ezredfordulón született, a hálózathoz kapcsolt ember, a közösségi média és a digitális kultúra valódi térnyerésének hajnalán. Az „újramedialisált”, „virtuális” és „hálózati” szelf a digitális technológia mediális sokszínűségében találja meg helyeit (művészeti kontextusban lásd Augaitis – McLeod – Moser 1995). Ez egyfelől az „én” multiplikációjához, másfelől a feladatokat illetően multitaskinghez vezet, vagyis a személyiség megsokszorozódásához, valamint a médiumok közti radikális oszcillációhoz, hiszen a felhasználó szövegről képre, képről mozgóképre, mozgóképről zenére, linkről linkre, ablakról ablakra, és nem utolsósorban virtuális közösségi terekből újabb és újabb közösségi terekbe ugrik pillanatok alatt. Bár mindennek megvannak a kultúrpeszsimista aspektusai (nem is kell messzire menni az időben, hogy lássuk a negatív hatását például a világpolitikában), a szerzőpáros mégis inkább a világban zajló emberi tevékenységek demokratizálódásának lehetőségeit látja a digitális technológiákban és médiumokban.

Jelentőség

A *Remediation. Understanding New Media* logikus módon viszi tovább McLuhan médiaelméletét, azonban nem osztozik annak technológiai determinizmusában, ahogyan – így tekintve – Kittlerében sem. A szóban forgó szerzők és Bolterék munkája mégis összekapcsolódik, mert a medialisáltság alapvető tapasztalatának egymást kiegészítő,

Terjedelem: 8000n

egymásra reflektáló olvasatait adják, még hozzá nem csupán az újabb és újabb technológiák tükrében, de a művészetekre való vonatkozásokban is. A média tudománya ily módon valóban kultúratudománnyá avanzsál, és csatlakozik, illetve bevonja a médiumokról való diskurzusba azokat a bölcséleti hagyományokat (filozófia, esztétika, művészettörténet, irodalomelmélet, kultúrakutatás, pszichológia, gender studies stb.), amelyek szűkebb tárgyterületükön kívül éppen a valósághoz, re-prezentációhoz, médiumokhoz való viszonyunk változó státuszait tanulmányozzák oly beható módon.

Kapcsolódó szócikkek

Intermedialitás | Kittler, Friedrich | Közvetítés | Médium | *The Global Village* | Tömegmédium

Bibliográfia

AUGAITIS, Diana – MCLEOD, Douglas – MOSER, Mary Anne (szerk.) 1995. *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, MIT Press, Cambridge (MA).

BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard 2000 [1999]. *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge (MA).

KITTLER, Friedrich 1986. *Grammophon – Film – Typewriter*, Brinkmann & Bose, Berlin.

LATOUR, Bruno 1993. *We Have Never Been Modern*, ford. Catherina PORTER, Harvard University Press, Cambridge (MA).

MCLUHAN, Marshall 1994 [1964], *Understanding Media. The Extensions of Man*, The MIT Press.

MITCHELL, W. J. T. 1994. *Picture Theory*, Chicago University Press, Chicago.