

Žanr v tehnološkem remediiranju kulture

Ana Beguš

Fakulteta za humanistične študije, Univerza na Primorskem, Titov trg 5, SI-6000 Koper
ana.begus@fhs.upr.si

V članku povezujem koncepte žanra, tehnologije in remediacije. Ker tehnologija deluje substancialno, kot ekstenzija ali kulturni vmesnik ustvarja lastno okolje in v tem procesu preoblikuje obstoječe ter generira nove žanre. Tehnološko okolje, v katerem se pojavlja besedilo, tako lahko razumemo kot posebno raven ali vidik konteksta med besedilnim in družbenim kontekstom, ki ga lahko materialno analiziramo. Tradicionalna diskurzivna analiza se večinoma ukvarja z analizo ideoloških narativov v vsebini, zapostavlja pa analizo tehnološkega vmesnika kot epistemološkega okvirja, ki se ga uporabnik ne zaveda, ker je v danem časovno-prostorskem kontekstu privzet. V članku skušam orisati današnji medijski ekosistem, pri čemer podrobneje analiziram vaporwave kot eksemplaričen primer žanra novomedijske kulture v razmerju do tradicionalnih (tiskanih) kulturnih form.

Ključne besede: literatura in tehnologija / žanr / remediacija / elektronski mediji / medijska ekologija / digitalna kultura / virtualna realnost

Žanr predstavlja enega izmed temeljnih pojmov vsake semiotske analize. Povzemajoč po njegovih različnih razumevanjih in definicijah (npr. Bahtin, Halliday in Hasan, Lemke, Tinjanov) ga lahko najsplošneje opredelimo kot besedilni obrazec (obliko), ki se vzpostavi v ponavljanju določenih komunikacijskih okoliščin; kot Bahtinovo »izjavo« in kot Benjaminovo »obliko« hkrati.¹ Žanrskost besedila je eksplicitneje vidna v bolj formulacijskih primerih besedil, npr. v upravnih obrazcih ali računih kot primerih performativnega diskurza, v večini besedil pa so njegove konvencije bolj implicitne, četudi nič manj zavezujoče. Žanri definirajo, o čem in kako se lahko govori; v tem smislu že vnaprej definirajo udeleženske vloge v komunikaciji in delujejo kot diskurzivno

¹ Izraz žanr je v odvisnosti od teoretskega polja in posameznika seveda definiran in klasificiran različno; v članku ga uporabljam kot krovni termin, ki je še najbližje Benjaminovi »obliki«. Bolj kot izgradnja podrobne žanrske klasifikacije me zanima razumevanje remediacijske vloge tehnologije skozi pojem žanra v smislu, da različne tehnologije določene žanre omogočajo, druge pa onemogočajo.

sredstvo. Delovanje žanra je vedno dvojno, tj. besedilno in kulturno. Žanri tako delujejo kot privzet epistemološki okvir, ki se ga naslovnik ne zaveda. V tem smislu je tehnologija formativni dejavnik, ki vpliva na razvoj in obliko žanrov. Tehnološki kanal namreč ni nevtralen kod, pač pa medij (vmesnik), ki temeljno determinira značilnosti novega žanra. Marshall McLuhan (*The Gutenberg; The Global; The Medium*) ta substancialni značaj tehnologije in njen formativni vpliv ubesedi z besedami, da je medij² sporočilo; tj. da so kulturne, družbene (in s tem nujno tudi jezikovne) spremembe, ki jih nova tehnologija (medij) vnaša v kulturno okolje, kognitivno in epistemološko pomenljivejše kot pa vsebina, ki se skozi te medije pretaka. »Uporabnik elektrike – ali kladiva, jezika ali knjige – je vsebina. Pri tem vmesnik uporabnika povsem preobrazi: tej preobrazbi pravim sporočilo« (McLuhan, *Letters* 397).³ Tehnološko okolje, v katerem se pojavlja besedilo, tako lahko razumemo kot posebno raven med besedilnim in družbenim kontekstom, ki ga lahko materialno analiziramo.

Značilen za ta tehnološki razvoj je proces *remediacije*,⁴ v katerem vsaka nova tehnologija obstoječe medijsko okolje v celoti prekonfigurira: nova tehnologija tako stare ne izpodrine, pač pa obstoječe tehnološko okolje spremeni tako, da se funkcije in status stare tehnologije ali medija le predrugačijo – primer za to je preoblikovanje statusa filma ob množičnem pojavu televizije ali pa proces spreminjanja novinarstva s prehodom iz tiskanega v spletno časopisje. Proces te spremembe je po svojem značaju prevratniški:

Vsaka tehnologija je kot Midasov dotik; ko družba razvije svoje ekstenzije, vse druge funkcije v tej družbi transmutirajo, da bi lahko novo spremembo umestile; ko nova tehnologija prodre v družbo, zasiči vsako družbeno institucijo. Nova tehnologija je tako revolucionarni agens. (McLuhan, *The Playboy*)

² McLuhan namenoma uporablja izraz medij, da bi poudaril njegovo vmesniško naravo, pri čemer je njegova definicija medija bistveno širša od tiste, ki je sicer v rabi v komunikologiji v smislu npr. novinarskih medijev ipd. Za substancialno razumevanje tehnologije glej npr. Anders, Heidegger, Kittler, Manovich (*The Language; Software*), Severino.

³ Vsi prevodi, razen kjer to ni drugače označeno v seznamu bibliografije, so avtoričini.

⁴ Remediacija kot koncept izhaja iz McLuhanove tetrade medijevega učinka kot gestaltnega orodja, ki vsako tehnologijo analizira kot proces ustvarjanja okolja s štirih vidikov: izpostavitve (kaj je tisto, kar novi medij izpostavlja), zapostavitve (kaj na ta račun zapostavlja), ponovnega priklica (kaj znova prinaša v ospredje, kar je bilo že postavljeno ob stran) in preobrata (v kaj se medij spreobrne, ko do kraja zasiči okolje, v katerega se umešča). Več o tem v McLuhan in Powers; Bolter in Grusin.

Vendar kultura, v katero intervenira nova tehnologija, spremembo še vedno razume v smislu pretekle paradigme – v prihodnost, pravi McLuhan, gledamo skozi vzvratno ogledalo: opazujemo, kako pokrajina, skozi katero se peljemo, izginja za nami v pogledu nazaj, namesto da bi zrli neposredno vanjo: »Ljudje svoja življenja preživimo tako, da smiselno simuliramo to, kar je bilo narejeno v prejšnji dobi. Renesanci človek je živel v srednjem veku – umsko in domišljijško, povsem prežet z nekritičnim klasicizmom. Človek devetnajstega stoletja je živel v renesansi. Mi živimo v devetnajstem stoletju. Kolektivna podoba, ki jo imamo na Zahodu o sebi, je iz tega obdobja« (McLuhan in Powers; *The Global* viii). Vendar se danes, dodaja McLuhan, v dobi elektronske hitrosti prenosa informacij spremembe dogajajo tako hitro, da vzvratno ogledalo ne deluje več, zato se moramo naučiti predvideti prihodnost:

Človeštvo zaradi strahu pred neznanim ne more več trošiti toliko energije s tem, da vse novo prevaja v nekaj starega, ampak mora storiti to, kar počne umetnik: razviti navado, da k sedanjosti pristopa kot k nalogi, kot okolju, o katerem je potrebno razpravljati, ga analizirati in se z njim soočiti, da bi zato lahko prihodnost videli jasneje. (Prav tam)

Podobno o formativni (substancijalni) vlogi tehnologije razmišlja Walter Benjamin, ko ugotavlja, da se »v velikih zgodovinskih obdobjih s celotnim načinom človekovega kolektivnega bivanja spreminja tudi način njegovega čutnega zaznavanja. Način, kako je človekovo čutno zaznavanje organizirano – medij, v katerem se uresničuje –[,] pa ni le naravno, marveč tudi zgodovinsko določen« (*Umetniško*, 70). Četudi se Benjamin primarno ukvarja z vplivom tehnologije na umetnost, kot se to kaže v odmiranju umetniške avre s prehajanjem od enkratnega k množičnemu, pa poudarja, da je proces širši in se razteza daleč čez meje umetnosti. V kulturnem smislu je propadanje avre družbeno določeno s tem, da tehnična reprodukcija kot tehnologija začne omogočati »strastno željo današnjih množic [...] zblížati stvari prostorsko in človeško« (71); gre za strastno željo preseči enkratnost nekega dogodka skozi použitje reprodukcije. »Sleherni današnji človek sme zahtevati, da ga posnamejo. To zahtevo najboljše pojasnjuje pogled na zgodovinski položaj današnje literature [...]. Bralec je nenehno pripravljen postati pisec« (81). Benjaminove besede svojo polno realizacijo doživljajo danes, ko je tehnološki razvoj pripeljal k (tiskani in elektronski) besedilni hiperprodukciji, hkrati pa je decentraliziral medijski ekosistem in relativiziral nekoč osrednje filtrirne mehanizme. Medijski ekosistem je tako danes izrazito fragmentiran v nepregledno število mikroinstitucij (založb, spletnih strani, blogov, pro-

filov na socialnih omrežjih itd.), ki se borijo za vidnost v globalni kulturi. Posledično imamo danes neprimerljivo večji dostop do gradiv kot kadarkoli prej, a nekakovostna produkcija kvantitativno presega kakovostno, saj v odsotnosti nekdanjih filtrirnih mehanizmov ključno vlogo prevzamejo parametri tehnološke dostopnosti in uporabniške prijaznosti (pri čemer je opazen premik k vizualizaciji verbalnih gradiv, npr. infografiki, ter splošen premik k avdiovizualnim formatom).

Tehnološko spreminjanje medijskega ekosistema, v katerem nastaja novo in se rekonfigura staro, neposredno vplivata na to, kako v določenem zgodovinskem obdobju definiramo različne vrste kulturnih vsebin. Remediacija tako teče po dveh linijah: prva je kvantitativna v smislu premikanja določenih žanrov v ospredje in umikanja drugih v ozadje (npr. status filma v dobi splošne dostopnosti televizije ali danes status televizije v dobi splošne dostopnosti interneta) in s tem povezanih kvalitativnih oznak, druga pa teče znotraj remediacijske preobrazbe posameznega žanra (spreminjanja posameznega žanra skozi čas, njegovega prilagajanja novim tehnološkim pogojem). Primer za kvantitativno delovanje remediacije je transformacija filma iz popularne kulturne oblike v umetniško z nastopom televizije, ki pa se v dobi interneta prav tako odmika v zastarelost in postaja zgolj večji zaslon za videoteko na daljavo (podatkovna baza kot temeljna oblika novih medijev) oziroma za ogled »z zamikom«, hkrati pa služi tudi kot zaslon za ogled internetnih vsebin zunaj plačljivih naročniških modelov, kot je YouTube. Hkrati se spremeni tudi uporabniški model: novi komercialni model je model naročnine na »knjižnico« (podatkovno bazo), pri čemer pa prihaja do pomembne razlike: če so bili včasih ti modeli javni (javne knjižnice, javni radiotelevizijski servis ipd.), se danes korporativizirajo v zasebni lasti; hkrati pa gre za precendenčne primere globalnega monopolizma ne le v ekonomskem, pač pa tudi informacijskem smislu (čemur Anders pravi oligarhično načelo tehnologije). Primer za kvalitativno delovanje remediacije pa je npr. spreminjanje žanra romana (kot specifične oblike pisnosti) ali epa (kot specifične oblike ustnosti) skozi čas. V tem je remediacija sorodna procesu evolucijskega razumevanja literarnih žanrov pri ruskih formalistih.⁵ Jurij Tinjanov opozarja, da je statično, iz širšega kulturnega in družbenega konteksta izvzeto proučevanje literarnih žanrov neproduktivno; podobno je temu, da bi topovsko kroglo ocenjevali po videzu in ne po tem, ali sploh leti.

⁵ Sorodnost pristopa navsezadnje ni presenetljiva, če upoštevamo, da je McLuhan literarno teorijo študiral pri Leavisu in Richardsu, predstavnikih novega kritištvja kot oblike formalizma. McLuhanova metoda analize medijev je dejansko razširitev formalistične metode na področje vseh kulturnih vsebin, vključno s popularno kulturo.

Starejši sodobnik – ki je preživel enega ali dva, včasih pa celo več literarnih prevratov, bo opazil, da je nek pojav, ki v njegovem času ni bil literarno dejstvo, zdaj to postal in obratno. Časopisi in letopisi so obstajali tudi v preteklosti, a se šele danes razumejo kot svojstveno »literarno delo«, »literarno dejstvo«. Zaumni jezik obstaja od nekdaj – v govoru otrok, pripadnikov sekt ipd. – a je šele v našem času postal literarno dejstvo. In obratno – to, kar je danes literarno dejstvo, jutri iz literature že izgine. [...] In nestalno ni le obrobje literature, njena »periferija«, njena robna področja, pač pa tudi »center«. Ni res, da se v literarnem središču giblje in razvija izhodiščna, naslednja struja in da se na robovih nabirajo novi pojavi, pač pa novi pojavi zavzemajo samo središče, središče pa se premakne na obrobje. (Tinjanov 8–9)

Umetnost tako oblikuje simultani in homeostatični red, ki se z novimi izkušnjami, novimi vnosi na novo motivira in obnavlja, kot ugotavlja tudi Eliot:

Obstoječe umetnine so med seboj v idealni urejenosti, ki jo pojav novega (resnično novega) umetniškega dela med njimi spremeni. Preden nastane novo delo, je obstoječa umetnost dovršena; če naj ostane urejenost še naprej, se mora spremeniti celoten obstoječi red, pa če še tako rahlo. In tako se znova uredi odnosi, razmerja, vrednosti vsake umetnine glede na celoto, to pa je ubranost med starim in novim. (219)

Konstrukcijsko načelo kot nova prvina v »literarnem nizu«, ki generira nove žanre, je lahko »vsaka nenavadnost, vsaka 'napaka', vsaka 'nepravilnost' normativne poetike« (Tinjanov 17), ki na literarni sistem velikokrat vpliva od zunaj, pri čemer Tinjanov še posebej opozarja na sistem »vsakdanjega življenja« in vsakdanjo govorico. To, kar Tinjanov imenuje »vsakdanje življenje«, seveda v skrajni obliki vsebuje vse druge družbene sisteme (ekonomskega, političnega, gotovo pa tudi tehnološkega); gre za neke vrste krovni polisistem, koncept, ki je soroden npr. Lotmanovi semiosferi. Vloga tehnologije, ki ustvarja nove semiotske vmesnike, je tu ključnega pomena. Tehnologija torej skozi remediacijo, neodvisno od naših vrednostnih sodb, temeljno posega v razmerja med elitno in popularno kulturo, mainstreamom in alternativo, zabavo in umetnostjo ter, nenazadnje, konformizmom, subverzivnostjo in kontrakturnostjo v političnem smislu. Zato je izvzeto vrednotenje posameznega literarnega ali kulturnega pojava, brez upoštevanja njegove diahronne evolucije in kulturnega konteksta, ki je nanj vplival, nesmiselno – analizirati je treba celoten sistem, celoten »simultani red umetnosti« in kulture.

Novi žanri

Če torej simultani red umetnosti razumemo kot pogojen s tehnološkim razvojem, smo danes v stanju splošne vseprisotnosti (ubikvitetnosti) imaginativnih dražljajev, ki jih je kot »dostavo čutne realnosti na dom« predvidel že Valery:

Sistem občutkov, ali točneje, sistem dražljajev, ki jih bo sprožil nek predmet ali dogodek na nekem mestu, bo mogoče poslati kamorkoli ali jih kjerkoli poustvariti. Umetniška dela bodo postala na nek način vseprisotna. Le priklicati jih bomo morali in že bodo tu ali v svoji živi aktualnosti ali priklicana iz preteklosti. Ne bodo obstajala le sama po sebi, ampak kjerkoli, kjer bo pač nekdo z določenim aparatom. Umetniško delo ne bo postalo nič več kot neke vrste vir ali izvorna točka, katere uživanje bo v celoti dostopno, kjerkoli bomo želeli. Tako kot se voda, plin in elektriko v naše domove dovaja od daleč, da bi tako svoje potrebe zadovoljili v zameno za minimalen trud – na enak način nam bodo dovajane vizualne ali slušne podobe, ki se bodo pojavile in izginile s preprosto kretnjo roke, komajda kaj več kot z gesto. Tako kot smo vajeni različnih oblik energije (če ne zaslužnjeni z njimi), ki se zlivajo v naše domove, tako se nam bo zdelo povsem naravno, da prejemo ultrahitre variacije ali oscilacije, ki jih bodo naši čutni organi zbirali in integrirali v to, kar vemo. Ne vem, ali je kdaj kakšen filozof sanjal o podjetju, ki bi se ukvarjalo z dostavo čutne realnosti na dom. (225–226)

V tem procesu razvoja in širjenja elektronskih tehnologij so se tiskani žanri po metafori vzratnega ogledala prenesli v novo elektronsko okolje (npr. online knjižnice, arhivi), hkrati pa so se generirali tudi številni novi žanri, ki so prilagojeni novi online besedilni ekonomiji. Gre za nenehno hiperprodukcijo, ki je po svoji strukturi decentralizirana (hiperpovezavno okolje), po vsebini pa vse bolj globalizirana, tj. homogena; gre za »več enakega«. Hkrati struktura ključnih komunikacijskih vmesnikov novega elektronskega okolja, npr. socialnih omrežij, terja kratke forme, ki so instantne (v internetnem skrolanju, srfanju in brskanju morajo učinkovati takoj), efemerne (v hiperprodukciji npr. na socialnih omrežjih so takoj pozabljene, zamenjajo jih druge), prozumptivne in izrazito večkodne. Z vidika besedilnosti gre za prevlado vizualnega nad verbalnim: temeljna matrica novih besedil je (avdio)vizualna, pisno verbalno besedilo pa je vizualnemu in govorjenemu podrejeno in postavljeno na margino; skrčeno na minimum – slogan, frazo, na raven ideograma.

Nazoren primer takšnega žanra je *vaporwave*. Gre za vizualni in glasbeni žanr, ki se medbesedilno poigrava z ikonografijo osemdesetih in zgodnjih devetdesetih let prejšnjega stoletja; semiotsko bi ga najboljše

opisali kot posamezno, od realnosti »odvezano« emocijo, ki je izražena z neskončnim ponavljanjem avdiovizualnega motiva. Čeprav ga povezujejo z različnimi političnimi opredelitvami, običajno z akcelerationizmom, ali pa se ga interpretira kot satirično obravnavo potrošniškega kapitalizma in tehnokulture, se kaže kot neideološko⁶ generiranje razpoloženja skozi nenehne vizualne (*gif*) in glasbene (*loop*) ponovitve,⁷ ki spominja na repetitivnost danes vse bolj popularnih duhovnih obrazcev (manter, molitev ipd.). Kot ugotavlja glasbeni kritik Adam Trainer, je to »glasba ozadja«, ki učinkuje kot podlaga za oglase ali obvestila na televizijskem ali računalniškem zaslonu ali telefonskem odzivniku; torej glasba za uravnavanje razpoloženja bolj kot sporočilna ali celo angažirana glasba, značilna za glasbene subkulture hipijev, panka ali grungea.



Slika 1: Značilna ikonografija vaporwava: povezovanje estetike zgodnjega interneta s semiotsko povsem nepovezanimi elementi, kot so delfini in grški kipi (oboje zelo priljubljen in prepoznaven žanrski element); vir: <https://www.ballstatedaily.com/article/2018/03/internet-explained-v-a-p-o-r-w-a-v-e>.

Dejansko ideološko neopredeljenost ali neangažiranost žanra bi sicer lahko razložili s temeljno akcelerationistično tezo, da je treba pro-

⁶ Zgolj kaže zato, ker neideoloških besedil ni; tudi besedilo z nepolitičnim sporočilom ni avtonomna enota v mreži ideologij in njihovih diskurzov. Marcello Potocco je v zasebnem pogovoru opozoril na podoben problem pri držji mlajše generacije slovenskih literatov, ki jih označujemo kot »neointimistične«.

⁷ Glej primere na YouTubeu, kot sta Internet Club, Time (11newtown) in Nobody Here (sunsetcorp).

ces kapitalistične rasti in razvoja pospeševati, da bi tako prej prišli do točke političnega in družbenega preobrata; kolikor ima tako prizadevanje sploh lahko kakšne učinke, saj se zdi, da kapitalistični sistem že v svojem običajnem delovanju samega sebe pospešuje več kot dovolj. A vaporwave bolje razumemo, če ga interpretiramo kot odraz spremenjenega tehnološkega ekosistema in ne kot izraz določenega političnega ali ideološkega nazora v smislu tradicionalnih subkultur. V nenehno posodabljačem se informacijskem okolju globalne vasi postane tradicionalna epistemološka pozicija političnega ali ideološkega stališča, značilna za kulturo tiska, zastarela in preživeta. V tem smislu vaporwave praktično ponazarja postpolitičnost in postideološkost sodobnega časa. Prav zaradi izmuzljivosti opredelitve, voljnosti povezovanja, nejasnih žanrskih mej, nenehne hibridizacije in nastajanja novih različic ter v žanr vgrajene nezainteresirane ironije ter značilne odsotnosti avtorjev (ustvarjanje pod psevdonimi, kolektivna avtorstva ipd.) ga lahko opredelimo kot eksemplaričen žanrski izraz nove fluidne, korporativne identitete, ki jo generira internet in je značilna za digitalne domačine. V tem smislu gre bolj za duhovni kot politični žanr: kvalitativno najbolj ponazarja lastnosti novega tehnološkega okolja in psihološko implozijo, ki jo povzročijo elektronske tehnologije; »notranji trip«, kot ga ponazarja komentar enega od uporabnikov: »Upam, da je takšno posmrtno življenje. Brez pomena, brez substance, brez snovi, brez zavesti, brez humanosti, brez reinkarnacije, brez obstoja, brez trpljenja, samo neskončen loop izgubljenega glasu in neskončen žarek barve, ki se razteza v nebo, za večno« (Pereira).

Z vidika komunikacijske zgodovine človeka, kot jo zarisuje torontska šola komunikacije,⁸ gre za povratak k načelu *mimesisa*, značilnega

⁸ Torontska šola komunikacije komunikacijsko (in s tem kulturno) zgodovino človeka deli v tri ključna obdobja: primarno ustnost, pisnost in sekundarno ustnost. Primarna ustnost je značilna za predpismene kulture, ki temeljijo na ustnih diskurzivnih praksah (npr. ustnem pesništvu Homerja in Hezioda), so po svojem značaju skupinske (plemenske) in temeljijo na načelu *mimesisa* (razumljenega ne le kot posnemanja, pač pa kot nekritično identificiranje s povedanim). Prav ta nekritičnost je tisto, zaradi česar Platon meni, da je iz Države nujno treba izgnati pesnike, na njihovo mesto pa postaviti filozofe, predstavnike nove paradigme, paradigme pisnosti, kritične, distancirane presoje, ki so edini usposobljeni za vodenje države (»filozofi-kralji«). Z razvojem in širjenjem pisnosti se oblikuje kultura pisnosti, in kasneje tiska, s svojimi značilnimi institucijami in paradigmi. Te spremembe so seveda kompleksne in postopne ter se odvijajo z znatnim kulturnim zamikom, v procesu pa se pojavljajo še preostanki prejšnjega epistemološkega modela. Dandanes se z elektronicizacijo planeta, ki odpravlja čas in prostor, znova vračamo k ustnosti, to pot sekundarni (ustnosti z izkušnjo pisnosti): živimo torej v času intenzivne družbene in psihološke preobrazbe. A če je bil Platon sodobnik

za ustne in sekundarnostne prakse. Ker se je pri električni hitrosti prenosa podatkov nemogoče specializirati (ali ostati specializiran), saj nenehno globalno informacijsko posodabljanje preprečuje zavzetje fiksnega stališča, posameznik robotizem razvije kot preživetveno strategijo v razmerah stalne informacijske preobremenjenosti. Gre za proces vračanja nazaj k mitu, s tem pa neuspelega dokončanja razsvetljskega projekta, ki ga v svojih delih detektirata že Adorno in Horkheimer. Sekundarnostna, elektronska kultura je decentralizirana kultura brez »trdnih namenov, ciljev ali zasebne identitete«, v kateri človek ne obvladuje narave, pač pa »sebe spreminja v abstrakten podatek na uslugo drugim« (McLuhan in Powers 98). Družbeno oz. politično gre za proces retribalizacije: pri visokih hitrostih prenosa podatkov (torej v okolju, ki se nenehno informacijsko posodablja) postane posameznik tako zelo povezan z drugimi ljudmi, da povsem izgubi svojo zasebno identiteto, to izgubo pa nadomešča s privzetjem korporativne identitete kot skupinske (plemenske) maske. Z vidika sprememb v kognitivnih sposobnostih gre za prehajanje od dolgotrajne klasične osredotočenosti, značilne za tisk (ki jo v literaturi najbolje ponazarja roman), k večopravnosti »nenehnega zdaja« (Innis, *Empire, The Bias*) in k psihodinamičnim lastnostim ustnosti (agregativnost, redundantnost, tradicionalnost, bližina človekovemu svetu, situacijskost in homeostatičnost) (Ong; glej tudi Beguš). Jasno je, da je zadnji cilj, ki ga ima psihološko implodiran posameznik, kritičen politični angažma.

Status literature v novem medijskem ekosistemu

V takšnem medijskem ekosistemu literatura in pisnost nimata več pravega vpliva ali moči. Različne empirične raziskave sicer, odvisno od naročnika in metodologije, prinašajo zelo različne ugotovitve o tem, kaj se dogaja z literaturo, a sta očitna dva splošna trenda: že omenjena besedilna hiperprodukcija ter krajšanje časa, namenjenega klasičnemu literarnemu branju,⁹ na račun novih medijskih praks (socialna omrežja,

procesa prehajanja ustnega v pisno, smo mi sodobniki ravno obratnega procesa: procesa ponovnega vračanja k ustnosti, tokrat sekundarni; vračamo se nazaj k tistemu, kar je želel Platon na vsak način odpraviti. Za opis prehoda iz ustnosti v pisnost v stari Grčiji glej Havelock, za splošnejši opis razlik med ustnostjo in pisnostjo glej Ong.

⁹ Res je sicer, da ljudje ne berejo na splošno manj, vendar manj berejo zahtevnejše žanre, s čimer se izgublja specifična kognitivna sposobnost poglobljene dolgotrajne koncentracije, potrebna za analitično mišljenje. Sprememba je širša in ne zadeva le literature: povezana je tudi s krizo na tisku temeljčnega izobraževalnega sistema, znanosti ipd.

gledanje videoposnetkov ipd.), ki je najbolj opazna pri mlajših generacijah. Globalni literarni ekosistem po eni strani postaja vse bolj komercializiran (sistem bestsellerjev); zahtevnejša literatura se sicer objavlja, a je v novem medijskem ekosistemu tudi neprimerno bolj razpršena in fragmentirana. Opaziti je težnjo k mainstreamizaciji, ki je povezana z vse večjo prisotnostjo tehnoloških vmesnikov v naših življenjih in vzporedna s širjenjem kulturne industrije. Na drugi strani tega istega procesa je vse večja marginalizacija nemainstreamovske produkcije: zaradi nenehne rasti produkcije je tudi te vedno le več, vendar v ekosistemu zavzema vse manjše deleže in nenehno izgublja vpliv; hkrati jo vezanost na tehnološko strukturo vse bolj sili v prilagajanje mainstreamu. V takem ekosistemu ostajajo novomedijski literarni žanri (elektronska literatura, digitalna poezija), četudi zanimivi, izrazito marginalni. Zanimiva pojava predstavljata strojno generirana in strojno podprta literatura (za poezijo glej npr. Laird in Schwartz) kot simulaciji literature, ki pod vprašaj postavljata mit pisateljevega/pesnikovega navdiha in genija, četudi težko trdimo, da gre tu v kvalitativnem smislu za kakršenkoli napredek v smislu poetske forme ali sporočila. Splošna težnja h kratkim formam se kaže v novih psevdožanrih, kot so »roman v šestih besedah« ali »roman v 140 znakih«, ki jih le stežka razumemo kot remediacijo romana, pač pa v najboljšem primeru kot poskus popularizacije literature na socialnih omrežjih.

Klasična literatura, tudi v njeni angažirani funkciji, tako vse bolj izgublja veljavo in vse pogosteje deluje le kot prepričevanje (vse redkejših) prepričanih ter statusni simbol. Milan Kundera to v *Umetnosti romana* ponazori z nasprotjem med romanom kot formo kontinuitete v nasprotju z duhom sodobnosti, ki »reducira čas le na sedanji trenutek« in briše diahrono dimenzijo. V takem ekosistemu, pravi Kundera, je roman »le še aktualen dogodek sredi drugih dogodkov, dejanje brez prihodnosti« (26); slepo zaupanje, da je vse, kar je novo, tudi dobro, pa dejanje najhujšega konformizma:

Njega dni sem tudi sam verjel, da je prihodnost edini pravi sodnik naših stvaritev in dejanj. Šele kasneje sem sprevidel, da je spogledovanje s prihodnostjo eden najhujših konformizmov, nizkotno prilizovanje močnejšemu. Zakaj prihodnost je zmeraj močnejša od sedanjosti. Res je, prihodnost nam bo sodila. Res pa je tudi, da brez najmanjše pristojnosti. (Kundera 27)

Roman v tem smislu predstavlja značilen izdelek kulture pisnosti s svojim začetkom, vrhuncem in koncem; njegov zaton je tudi zaton specifične oblike civilizacije, specifičnega svetovnega nazora. Hkrati se motiv angažiranosti pojavlja tudi v vse bohotnejši popularni kulturi

(kot »subverzivna afirmacija«, »subverzivna apropiacija« ipd.), a le v funkciji blaga in kot simulaker, v katerem se benjaminovska zahteva po politizaciji umetnosti zaradi logike tehnološkega vmesnika spontano spreminja v politiko estetizacije, ki se danes morda najbolj jasno kaže v fenomenu hipsterjev kot življenjskega stila, ki nadomešča nekdanji pojem subkulture (glej tudi Babić). Razsvetljenski humanistični ideal demokracije in aktivnega državljana tako zamenjuje novi model korporativnega konformizma, velikokrat lažno utemeljenega na »duhovni« komponenti, »intimizmu« ipd.

Prihodnji tehnološko-kulturni razvoj

Proces napredovanja sekundarne ustnosti seveda še ni zaključen: v besedilu smo npr. povsem prezrli novi okolji računalniških iger (in z njimi povezanega družbenega procesa *igrifikacije*) in virtualne resničnosti, ki predstavljata novi dominantni kulturni formi. Že na primeru žanrov, sorodnejših klasični literaturi, smo namreč želeli pokazati smer razvoja tega tehnološkega ekosistema, v katerem je tiskanim literarnim žanrom, s tem pa tudi specifičnemu svetovnemu nazoru, odrejena vse bolj marginalna vloga. To seveda ne pomeni konca umetnostnega diskurza, saj se ta po zakonu remediacije preobraža v vedno nove forme, ki s seboj nosijo svoje specifične kulturne (epistemološke) modele. Tu bodo ključno vlogo gotovo imele oblike virtualne realnosti, ki zastavljajo zanimiva filozofska vprašanja; fiziko in metafiziko združujejo v teorijo zavesti kot ključno raziskovalno polje, ki briše meje med naravoslovjem in humanistiko. Metafizika virtualne realnosti v resnici jasno izpostavi McLuhanovo temeljno tezo, da je človekova kultura že od izuma kolesa dalje kiborška in virtualna; da tehnologija vpeljuje nove ontološke kategorije. V tem smislu lahko kulturno zgodovino človeštva razumemo kot nenehen proces vse eksplicitnejše virtualizacije – knjiga, film ali virtualna resničnost predstavljajo zgolj tri oblike človekovega metafizičnega raztezanja čez lastne biološke omejitve, med katerimi ne obstaja resnična metafizična razlika, razen seveda v stopnji kolonizacije človekove zavesti. Vaporwave bi v tem kontekstu lahko razumeli kot nekakšno naivno slutenje ali simulacijo prihodnjega kulturnega razvoja kot posledice tehnološke remediacije; »himerno 'resničnost'« (*The Global 97*), ki gre v smeri McLuhanove in Powersove ugotovitve, da bi »najpomembnejše spoznanje enaindvajsetega stoletja kaj lahko postalo to, da človek ni bil ustvarjen za življenje pri svetlobni hitrosti« (prav tam).

Brez izravnalnega ravnovesja naravnih in fizičnih zakonov bo človek zaradi novih videomedijev implodiral sam vase. Sedel bo v informacijski nadzorni sobi, doma ali v službi, in pri ogromnih hitrostih sprejemal podatke – podobe, zvoke ali tipne podatke – z vseh strani sveta, učinki tega pa bodo lahko nevarno napihujoči in shizofrenični. Njegovo telo bo ostalo na enem mestu, njegov um pa bo odlebdel v elektronsko praznino in bo v podatkovni banki vsepovsod hkrati [...]. Ujet v hibridni energiji, ki jo sproščajo videotehnologije, se bo soočal s himerno »resničnostjo«, ki bo vse njegove čute vključevala z napenjujočo jakostjo; tako stanje človeka zasvoji tako močno kot droga. Um se kot lik potopi nazaj v ozadje in zdrsi nekam med sanje in fantazije. Sanje imajo določeno povezavo z resničnim svetom, ker imajo dejanski časoven in prostorski okvir (običajno v realnem času); fantazije pa na ta način niso vezane. (Prav tam)

Z deontskega vidika je ključno vprašanje pri tem seveda, ali gre v kulturnem smislu za progresijo, kot je to (četudi ne nekritično)¹⁰ videl McLuhan, ali za regresijo, kot to opiše Baudrillard s pojmom simula-kra. Tveganje izključno moralne obravnave razmerja med kulturo in ideologijo, ki poteka med kritičnim utopizmom oziroma celebratornim odnosom do novih medijev na eni strani in kritičnim distopizmom ali kulturno kritiko tehnologije na drugi, je v tem, da prezremo epistemsko razsežnost tehnologije (medijska ekologija), po kateri mediji ustvarjajo nova okolja prednosti in slabosti (*services and disservices*), ki nikoli niso zgolj pozitivna ali zgolj negativna; ravno v tem je pomen njihovega »razumevanja«, kot je nenehno poudarjal McLuhan. Botz-Bornstein v tem smislu zagovarja kritični posthumanizem, ki ni ne slepa navdušenost nad posthumanizmom ne poziv nazaj k humanizmu; pač pa »iskanje človeškega v postčloveškem« (15), ki temelji na Baudrillardovem prepričanju, da simulacija nikoli ne bi smela nadomestiti realnosti.

¹⁰ Pogosta zmotna ocena McLuhanovega dela je, da naj bi bil novim tehnologijam izrazito naklonjen. McLuhanovo zasebno stališče do novih tehnologij je bilo odklonilno, vendar ga ni vnašal v svoje študije, saj je menil, da z moralizatorskim odnosom do tehnologij njihovih kulturnih učinkov v ničemer ne preprečujemo – namesto tega moramo razumeti, kako tehnologije ustvarjajo nova storitvena okolja. Za več glej McLuhan *The Playboy*; Coupland.

LITERATURA

- 11newtown. »Internet Club – Time«. *YouTube*, 4. 3. 2012. Splet. 19. 1. 2019.
- Adorno, Theodor, in Max Horkheimer. *Dialektika razsvetljenstva*. Prevedli Seta Knop, Mojca Kranjc in Rado Riha. Ljubljana: Studia Humanitatis, 2001.
- Anders, Günther. *Die Antiquiertheit des Menschen 1*. Munchen: Beck, 2002.
- – –. *Die Antiquiertheit des Menschen 2: Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution*. Munchen: Beck, 2002.
- Babić, Jasna. *V vrtincu subkultur*. Ljubljana: Sophia, 2016.
- Bahtin, Mihail. *Eстетika in humanistične vede*. Prevedli Helena Biffio, Blaga Juvan, Aleksander Skaza in Ciril Stani. Ljubljana: Studia Humanitatis, 1999.
- Beguš, Ana. *Vpliv hiperbesedila kot kulturnega vmesnika na pojem avtorstva v publicističnem diskurzu na primeru tiskane in spletne verzije časopisa Delo*. Doktorska disertacija. Koper: Univerza na Primorskem, 2012.
- Benjamin, Walter. »Umetniško delo v času svoje tehnične reprodukcije«. Prevedel Janez Vrečko. *Misel o moderni umetnosti*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1981.
- – –. »Naloga prevajalca«. Prevedla Nike Kocijančič Pokorn. *Misliti prevod*. Ur. Nike Kocijančič Pokorn. Ljubljana: Študentska založba, 2003. 66–77.
- Bolter, Jay David, in Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (MA): The MIT Press, 1999.
- Botz-Bornstein, Thorsten. *Virtual Reality: The Last Human Narrative?*. Leiden: Koninklijke Brill, 2017.
- Coupland, Douglas. *Marshall McLuhan: You Know Nothing of My Work!*. New York: Atlas & Co. Publishers, 2010.
- Eliot, Thomas Stearns. »Tradicija in individualni talent«. Prevedel Venio Taufer. *Iz pesmi, dram in esejev*. Ur. Janko Moder in Venio Taufer. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1977. 217–226.
- Halliday, M. A. K., in Hasan Ruqaiya. *Language, Context and Text: Aspects of Language in a Social-Semiotic Perspective*. Oxford: Oxford University Press, 1989.
- Havelock, Eric. *Preface to Plato*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Heidegger, Martin. »Vprašanje po tehniki«. Prevedel Ivo Urbančič. *Predavanja in sestavki*. Ljubljana: Slovenska matica, 2003. 10–47.
- Innis, Harold. *Empire and Communications*. Toronto: University of Toronto, 1950.
- – –. *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto, 1964.
- Kittler, Friedrich. *Literature, Media, Information Systems*. London, New York: Routledge, 2012.
- Kundera, Milan. *Umetnost romana*. Prevedel Jaroslav Skrušny. Ljubljana: Partizanska knjiga, 1988.
- Laird, Benjamin, in Oscar Schwartz. »bot or not«. Splet. 19. 1. 2019.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press, 2001.
- – –. *Software Takes Command*. London: Bloomsbury Academic, 2013.
- McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy*. Toronto: University of Toronto, 1961.
- – –. *The Playboy Interview*. Intervju z Ericom Nordenom. Splet. 20. 1. 2019.
- – –. *Letters of Marshall McLuhan*. Ur. Corinne McLuhan, Matie Molinaro in William Toye. Oxford: Oxford University Press, 1987.
- McLuhan, Marshall, in Bruce R. Powers. *The Global Village. Transformation of World Life and Media in 21st Century*. Oxford: Oxford University Press, 1989.
- McLuhan, Marshall, in Quentin Fiore. *The Medium is the Massage*. Corte Madera: Gingko Press, 2001.
- Pereira, Diogo. »Re: nobody here«. *YouTube*, 19. 7. 2009. Splet. 19. 1. 2019.

- Ong, Walter J. *Orality and Literacy: The Technologisation of the Word*. London, New York: Routledge, 1982.
- Severino, Emanuele. *Il destino della tecnica*. Milano: BUR Saggi, 2009.
- sunsetcorp. »nobody here«. *YouTube*, 19. 7. 2009. Splet. 19. 1. 2019.
- Tinjanov, Jurij Nikolajevič. *Pitanja književne povijesti*. Prevedel Dean Duda. Zagreb: Matica hrvatska, 1998.
- Valery, Paul. »The Conquest of Ubiquity«. *Aesthetics*. Prevedel Ralph Manheim. New York: Pantheon Books, 1964. 225–228.

Genre in the Technological Remediation of Culture

Keywords: literature and technology / genre / remediation / electronic media / media ecology / digital culture / virtual reality

This paper relates the concepts of genre, technology and remediation. The substantial nature of technology as an extension and a cultural interface creates new cultural environments. In this process, it transforms the existing genres and generates new ones. The technological environment of the text can thus be understood as a particular level between the textual and the social context which can be materially analyzed. Traditional discourse analysis is mainly concerned with the analysis of ideological narratives in the content but neglects the analysis of the technological interface as an epistemological frame the user is unaware of because it is naturalized (default) in the given cultural context. An outline of today's technological ecosystem is presented with an emphasis on *vaporwave* as an exemplary genre of new media culture and its relation to traditional (printed) cultural forms.

1.01 Izvirni znanstveni članek / Original scientific article

UDK 82.0:004.7

316.772.5