

Imediace, hypermediace, remediace

Jay David Bolter – Richard Grusin

Dvě logiky remediace mají dlouhou historii, neboť genealogii jejich vzájemného ovlivňování lze vysledovat přinejmenším do renesance a vynálezu lineární perspektivy. Nechceme tvrdit, že imediace, hypermediace a remediace¹ jsou univerzálními estetickými pravdami; pohlížíme na ně spíše jako na praktiky konkrétních skupin v konkrétních obdobích.² Ačkoli se logika imediace projevuje od renesance až po dnešek, každý její projev v různých dobách může být radikálně odlišný od ostatních a „bezprostřednost“ může pro teoretiky, praktikující umělce či designéry a diváky znamenat vždy něco odlišného. Tato rozmanitost je ještě výraznější v případě hypermediace, která jakoby vždy nabízela množství různých reakcí na aktuální logiku imediace. Remediace pak vždy působí pod vlivem aktuálních kulturních předpokladů o imediaci a hypermediaci.

Není v našich silách představit zde podrobnou genealogii remediace. Budeme se zabývat pouze remediací v našich současných médiích v Severní

1 Zde přeložené kapitole předchází v Bolterově a Grusinově knize úvod vysvětlující jednotlivé pojmy: „imediace“ či bezprostřednost je takový styl vizuální reprezentace, jehož cílem je učinit médium „průhledným“, tedy působit na diváka tak, aby přítomnost média nevnímal a vnímal pouze zobrazované předměty; „hypermediace“ spočívá naopak ve zvýraznění média, poutá pozornost k aktu zprostředkování; obě jsou pak strategiemi „remediace“ – formální logiky, jíž se k sobě vztahují stará a nová média. – pozn. překl.

2 Naše pojetí genealogie je poplatné Michelu Foucaultovi, neboť i my hledáme historické souvislosti a rezonance, spíše než počátek či původ. Foucault charakterizuje genealogii jako zkoumání „pocházení“, jež „dovoluje nalézt pod jednotlým aspektem nějakého rysu či pojmu bujení událostí, skrze něž (díky jimž, proti nimž) se utvořily“ – Michel FOUCAULT, „Nietzsche, genealogie, historie.“ In: Týž, *Diskurs, autor, genealogie*. Praha: Svoboda 1994, s. 80. Našimi genealogickými rysy jsou imediace, hypermediace a remediace. Ovšem tam, kde se Foucault věnoval mocenským vztahům, zaměřuje se naše genealogie na formální vztahy mezi médii a v médiích a na vztahy kulturní moci a prestiže.

Americe a analyzovat konkrétní texty, obrazy a formy jejich užití. Historické analogie (s renesančním malířstvím, fotografií devatenáctého století, filmem dvacátého století atp.) mají přispět k lepšímu vyjasnění současné situace. Optikou postupů uplatňovaných v současných médiích zároveň můžeme lépe nahlédnout historii remediace. Z ní vyzdvihujeme zejména ty aspekty, jež rezonují s dvojím zaměřením dnešních médií: úsilím o transparentní představení reality a zálibou v neprůhlednosti médií samotných.

Logika transparentní imediace

Virtuální realita je imerzivní, což znamená, že je médiem, jehož cílem je zmizet. Tento akt mizení média je ovšem problematizován aparátem, který je k vytvoření virtuální reality nezbytně nutný. Ve filmu *Strange Days* (1995) stačí uživateli zařízení zvaného *SQUID* nasadit si na hlavu tenkou, přiléhavou čapku – v dnešních systémech virtuální reality však musejí mít na hlavě připevněný objemný displej, helmu s obrazovkami pro obě oči. V jiných systémech označovaných jako „jeskyně“ (CAVE: Cave Automatic Virtual Environment), jsou zdi (někdy i podlaha a strop) tvořeny přímo obrovskými počítačovými obrazovkami. Přestože jsou mnohem robustnější než *SQUID*, obklopují i dnešní systémy virtuální reality diváky obrazy vytvářenými počítačem. Zejména v případě VR helmy je virtuální realita doslova „před očima diváků“. Pohled na takový grafický svět vychází vždy z úhlu pohledu „první osoby“, z hlediska, které je vždy vizuálním centrem takového světa. Jak říkají sami počítačová vědci, cílem virtuální reality je vytvořit v divácích pocit přítomnosti: měli by zapomenout, že ve skutečnosti používají počítačový interface a přijmout jeho grafický obraz jako svůj vlastní vizuální svět.³

Aby mohla vytvořit pocit přítomnosti, měla by se virtuální realita přiblížit co možná nejvíce naší běžné vizuální zkušenosti. Její grafický prostor by měl být kontinuální a plný předmětů a měl by bez jakýchkoli mezer zaplnovat vizuální pole uživatelů. Dnešní technologie však stále obsahuje mnoho takových mezer: pomalé změny obrazu, hrubá grafika, výrazné barvy, mdlé světlo, hroucení systému. Komiksovou jednoduchost scén by nikdo nezaměnil se světem, který uvidíme po sundání helmy. Podle nadšenců podporujících virtuální realitu ovšem technologická omezení dneška pouze naznačují obrovské možnosti média, jež leží v budoucnosti nikoli příliš vzdálené té, již zobrazuje film *Strange Days*. Promluvy hlavního představitele filmu, Lenny Nera, by mohly být napsány právě takovými nadšenci. Ve své knize o virtuální realitě píše Howard Rheingold, že „základem virtuální reality je zkušenost

3 Larry F. HODGES et al. *Presence as the Defining Factor in a VR Application*. GVI Technical Report 96-06. Atlanta: Graphics Visualization and Usability Center 1994.

– zkušenost bytí ve virtuálním světě či odlehlém prostoru“.⁴ Jaron Lanier, vývojář jednoho z prvních komerčních systémů virtuální reality tvrdí, že ve virtuální realitě lze „navštívit svět dinosaurů a potom se stát Tyranosauorem. Nejen že lze vidět DNA, lze i zakusit, jaké to je být molekulou“.⁵ Designérka interface Meredith Bricken předpokládá, že ve virtuálním prostředí „můžete být šíleným kloboučníkem nebo čajovou konvicí; můžete se pohybovat sem a tam do rytmu písně; můžete být malou kapkou deště či kapkou v řece“.⁶ Všechna tato nadšenecká prohlášení nám slibují transparentní smyslovou bezprostřednost, nezprostředkovanou zkušenost, neboť předpokládají, že virtuální realita umožní postupnou redukci a následné popření zprostředkující přítomnosti počítače a jeho interface. Vskutku, esej Meredith Bricken nese název „Virtuální světy: design bez interface“.

Logika transparentní imediace působí též v neimerzivních digitálních dílech; totiž ve dvou- a trojrozměrných obrazech promítaných na tradičních počítačových, filmových či televizních obrazovkách. Digitální grafika se stala velice populární i lukrativní a zdá se, že v jejím důsledku dospějeme k nové kulturní definici počítače. Před pouhými deseti lety jsme uvažovali o počítačích výlučně jako o počítačích strojích a textových procesorech, dnes o nich uvažujeme také jako o přístrojích na vytváření obrazů, předělávání fotografií, zprostředkování videokonferencí a vytváření animací a zvláštních efektů pro televizi a film. V souvislosti s těmito novými aplikacemi se touha po bezprostřednosti projevuje v tvrzení o větší živosti a realističnosti digitálních obrazů ve srovnání s pouhými texty na obrazovce či v představě, že videokonference povede k mnohem efektivnější komunikaci než pouhý telefonní hovor. Touha po bezprostřednosti se také projevuje ve stále se zvyšující popularitě digitálního filmového střihu a v zájmu Hollywoodu o nahrazování kaskadérů (ve výsledku dokonce i herců samotných) počítačovými animacemi. A projevuje se také v úspěchu grafických interfaceů (GUI) v osobních počítačích. Metafora psacího stolu (desktopu), která nahradila výlučně textový interface příkazových řádků má počítač přiblížit materiálnímu psacímu stolu a prvkům (pořadače souborů, listy papíru, schránka, odpadkový koš atp.), na něž jsou úředníci zvyklí. Myš a interaktivní pero umožňují uživateli okamžitý dotyk, přesun a manipulaci s vizuálně atraktivními ideogramy. Imediace má za úkol učinit takový počítačový interface „přirozeným“, spíše než arbitrárním. A přestože je standardní interface desktopu dvourozměrný, experimentují designéři s jeho trojrozměrnými variantami – virtuálními prostory, v nichž se uživatel může

4 Howard RHEINGOLD, *Virtual Reality*. New York: Simon & Schuster 1991, s. 46.

5 Cit. in: Steve DITLEA, „Another World: Inside Artificial Reality.“ *PC Computing* 1989, roč. 2, č. 11, s. 97.

6 Meredith BRICKEN, „Virtual Worlds: No Interface to Design.“ In: Michael BENEDIKT (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: The MIT Press 1991, s. 372.

pohybovat kolem informací, v nich i skrze ně.⁷ Tyto trojrozměrné pohledy mají poskytnout zkušenosti z užívání počítače ještě více bezprostřednosti. Designéři často říkají, že chtějí vytvořit „interface bez interface“, v jakém nebudou žádné rozpoznatelné elektronické nástroje – žádná tlačítka, okna, rolovací lišty ani ikony jako takové. Místo toho se bude uživatel pohybovat prostorem a interagovat s předměty „přirozeně“, tak jako v reálném světě. Virtuální realita, trojrozměrná grafika a grafický design interface se stále snaží učinit digitální technologii „transparentní“. V tomto smyslu je transparentní takový interface, jaký sám sebe zastírá: uživatel si již není vědom toho, že zachází s nějakým médiem, nýbrž ocitá se v bezprostředním vztahu s obsahem takového média.

Transparentní interface je jedním z mnoha projevů potřeby celkově popřít zprostředkující povahu digitální technologie. Uvěřit tomu, že s digitální technologií jsme zprostředkovanost vůbec překonali, znamená zároveň utvrdit se v přesvědčení o jedinečnosti naší technologické současnosti. Pro mnoho nadšených opěvovatelů virtuální reality překonává počítač svou mocí zpřítomňovat svět jiné technologie do té míry, že dějiny starších médií pro ně přestávají být relevantní. Dokonce i ti (jako třeba Rheingold), kdo si všímají technologických předchůdců (zejména filmu a televize), kladou velký důraz na novost virtuální reality. Podle jejich názoru virtuální realita (či digitální technologie obecně) překonává a završuje dějiny médií. *SQUID* z filmu *Strange Days* je poslední a nejsilnější technologií vytvořenou před koncem milénia. Sama touha po bezprostřednosti má však dějiny, které nelze tak snadno překonat. Přejemnějším od renesance byla charakteristickým rysem západních forem vizuální (ostatně i verbální) reprezentace. Abychom správně porozuměli imediaci v počítačové grafice, je důležité si připomenout způsoby, jimiž se malířství, fotografie, film a televize pokoušely naplnit identickou touhu. Tato ranější média hledala bezprostřednost ve vzájemných vztazích estetické hodnoty transparence, techniky lineární perspektivy, skrývání a automaticnosti – toto všechno jsou také strategie, jež hrají svou roli i v technologiích digitálních.

Jak poznamenal Albrecht Dürer a připomněl nám Erwin Panofsky ve studii *Perspektiva jako symbolická forma*, *perspective* znamená „vidět skrz“.⁸ Malíři lineární perspektivy slibovali stejně jako dnešní designéři interface bezprostřednost skrze transparenci. Věřili, že s pomocí lineární perspektivy lze dosáhnout transparence, neboť matematizace prostoru představuje „správný“ postup měření světa. Martin Jay a další poukázali na úzké vztahy mezi Albertiho perspektivou a Descartovou matematikou prostoru. Podle

7 S. K. CARD – G. G. ROBERTSON – J. D. MACINLAY, „The Information Visualizer: An Information Workspace.“ In: *Proceedings of CHI'91*. New York: ACM 1991, s. 181–188.

8 Erwin PANOFSKY, *Perspective as Symbolic Form*. New York: Zone Books 1991, s. 27.

Jaye⁹ vytvářel „karteziánský perspektivismus“ specifický způsob vidění, jenž dominoval západní kultuře od sedmnáctého do počátku dvacátého století díky tomu, že karteziánskému subjektu umožňoval ovládat prostor z jediného úběžníku.¹⁰ Díky užívání projektivní geometrie k představení prostoru za plátnem lze považovat lineární perspektivu za techniku, jež sama sebe coby techniku zastírá. Jak píše Alberti ve svém pojednání *O malbě*: „První věc, kterou udělám, když mám malovati na nějaké ploše, je to, že na ní vykreslím pravoúhelník tak veliký, jak se mi líbí, jenž je mi jakýmsi otevřeným oknem, jímž se má viděti výjev.“¹¹ Je-li malba správně provedena, povrch obrazu zmizí a otevře diváku pohled na scénu za ním. K dosažení transparentnosti byla však perspektiva považována za sice nutnou, nikoli však postačující techniku: umělec musí totiž také zpracovat povrch díla tak, aby zahladil tahy štětce. Podle Normana Brysona „je ve většině západní tradice s olejomalbou zacházeno primárně jako se *zastíracím* médiem. Jako první musí zastříti povrch obrazu.“¹² Tímto způsobem zastřený povrch skrýval a popíral malířský proces ve prospěch dokonalého výtvaru. Přestože takové zahlazování rozhodně není v západním malířství ani před devatenáctým stoletím univerzálním jevem, představovalo významnou techniku sloužící k vytvoření kontinuity mezi prostorem obrazu a prostorem diváka. Tato kontinuita mezi zobrazeným a „reálným“ prostorem byla zvláště zjevná v umění *trompe l'oeil* – kupříkladu na stropech, na nichž malba navazuje na architekturu budovy.¹³ Ironií je, že tato snaha o zastření povrchu obrazu představovala velmi náročnou práci a umělcův úspěch v zahlazování tohoto procesu –

-
- 9 Martin JAY, „Scopic Regimes of Modernity.“ In: Hal FOSTER (ed.), *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press 1988, s. 3–23.
- 10 Viz též Martin JAY, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley: University of California Press 1993, s. 69–82. Samuel EDGERTON, *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective*. New York: Basic Books 1975, na rozdíl od Jaye prokazuje nejen souvislosti mezi matematizací prostoru a lineární perspektivou, nýbrž tyto přímo ztotožňuje. Bruno LATOUR, „Drawing Things Together.“ In: Michael LYNCH – Steve WOOLGAR (eds.), *Representation in Scientific Practice*. Cambridge: The MIT Press, s. 19–68, se také vyjadřuje k významu perspektivismu. Vychází ze studie Williama Ivinse o racionalizaci zraku (*On the Rationalization of Sight*. New York: Da Capo Press 1973) a dovozuje, že díky matematizaci prostoru lineární perspektiva umožnila, aby byly vizuální reprezentace přenositelné z jednoho kontextu do druhého bez zkresení či změny. Manipulací těchto „mobilních konstant“ mohli uživatelé lineární perspektivy ve výsledku manipulovat světem samotným, neboť matematizace prostoru činí kontext či médium transparentním a poskytuje přímý přístup ke světu. Viz Bruno LATOUR, *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society*. Cambridge: Harvard University Press 1987, kap. 6.
- 11 Leon Battista ALBERTI, *O malbě. O soše*. Praha: Vladimír Žikeš 1947, s. 41.
- 12 Norman BRYSON, *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*. New Haven: Yale University Press 1983, s. 92.
- 13 Martin KEMP, *The Science of Art: Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat*. New Haven: Yale University Press 1990.

a tedy v „zastření“ sebe sama – se stal pro zkušené diváky vlastně známkou jeho dovednosti a tím i jeho přítomnosti.

Třetí strategie dosažení transparence spočívala v zautomatizování techniky lineární perspektivy. Rys automatickosti byl připisán technologii camery obscury a následně fotografii, filmu a televizi. Nejběžnější příběh vývoje západní reprezentace představuje vynález fotografie jako zdokonalení lineární perspektivy. (Přehodnocení tohoto pohledu se věnuje Crary.)¹⁴ Fotografie může být považována za dokonalé albertiovské okno. André Bazin tento názor vyjádřil s neochvějnou jistotou: „Rozhodující událostí [v západním malířství] byl nesporně vynález prvního vědeckého a v jistém smyslu také již mechanického systému: perspektivy (da Vinciho *camera obscura* předznamenávala *cameru obscuru* Niépceovu). To umělci umožnilo vytvořit iluzi trojrozměrného prostoru, kde předměty mohly zaujímat totéž místo jako v našem bezprostředním vnímání“.¹⁵ Fotografie byla mechanickým a chemickým procesem, jehož automatická povaha pro mnohé završovala tendenci ke skrývání jak procesu, tak umělce. Ve skutečnosti se často uvažovalo, že zachází v tomto procesu zastírání umělce až příliš daleko, neboť jej údajně zcela eliminuje. O tomto problému se intenzivně debatovalo v průběhu devatenáctého a na počátku dvacátého století. Byla fotografie uměním? Učinila malířství a malíře zbytečnými?¹⁶ Ve svém zkoumání automatické reprodukce a umělce coby tvůrčího aktéra rozvíjí a zároveň reviduje Bazinovy myšlenky Stanley Cavell: „Fotografie překonala subjektivitu způsobem, o jakém se malířství ani nezdálo, a jaký nemohl malířství nikdy uspokojit. Totiž způsobem, jenž malířství neporáží, ale spíše mu zcela uniká: automatismem, odstraněním lidského aktéra z procesu reprodukce.“¹⁷ Pro Bazina a pro Cavella nabídla fotografie svou vlastní cestu k bezprostřednosti. Fotografie byla transparentní a následovala pravidel lineární perspektivy; díky automatické reprodukci dosáhla transparentnosti; a zcela zřejmě odstranila umělce coby aktéra stojícího mezi divákem a realitou obrazu.¹⁸

14 Jonathan CRARY, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge: The MIT Press 1990.

15 André BAZIN, „Ontologie fotografického obrazu.“ In: Karel CÍSAŘ (ed.), *Co je to fotografie?* Praha: Herrmann & synové 2004, s. 22.

16 Srv. Alan TRACHTENBERG (ed.), *Classic Essays in Photography*. New Haven: Leete's Island Books 1980, s. vii–xiii.

17 Stanley CAVELL, *The World Viewed. reflections on the Ontology of Film*. New York: Penguin 1979, s. 23.

18 Podobný argument bychom mohli použít i pro televizi, zejména pro „živé“ přenosy zpráv a sportovních událostí, jež slibují bezprostřednost svých představení v „reálném čase“. Ve stati „The Fact of Television“ Stanley Cavell popisuje to, co označuje jako „monitorovací“ funkce televize. Bezprostřednost ve filmu je problematizována zásahy režiséra a střihače, film je však stále zakoušen jako bezprostřední v okamžiku své projekce – jedná se o bezprostřednost, která hluboce znepokojovala Christiana METZE, *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav 1991.

Bazinovo shrnutí – „fotografie a kinematografie jsou objevy, jež uspokojí posedlost po realismu s konečnou platností a svou samotnou podstatou“¹⁹ – je zcela jistě mylné. Tyto dvě vizuální technologie touhu naší kultury po bezprostřednosti neuspokojily. Počítačová grafika se stala nejposlednějším výrazem této touhy a její postupy dosahování bezprostřednosti leccos dluží řadě starších tradic. William J. Mitchell tvrdí, že „příběh syntézy počítačového obrazu ze sedmdesátých a osmdesátých let [...] překvapivě rekapituluje dějiny evropského malířství od zázraku Masacciovy *Nejsvětější Trojice* ke zrození fotografie [...] Syntetické obrazy dnes mohou bod po bodu odpovídat fotografiím či reálným scénám a existují experimentální důkazy, že v případě určitých typů scén diváci nedokáží tyto obrazy od fotografií rozeznat“.²⁰ Avšak i když nedokážeme vždy syntetické obrazy od fotografií rozlišit, můžeme přesto rozlišit různé postupy, jež si malířství a fotografie přisvojily ve snaze o bezprostřednost, a můžeme také zkoumat, jak si digitální grafika tyto postupy osvojuje a vypůjčuje.

Digitální grafika rozšiřuje tradici albertiovského okna. Vytváří perspektivní obrazy, avšak propůjčuje perspektivě přesnost dnešní lineární algebry a projektivní geometrie.²¹ Obrazy vytvořené počítačem jsou matematicky dokonalé, alespoň v mezích početní chyby a pixelovém rozlišení obrazovky. Renesanční perspektiva v tomto smyslu nikdy dokonalá nebyla, nejen kvůli ruční práci, nýbrž také díky tomu, že umělci často perspektivu upravovali v zájmu dramatických či alegorických efektů.²² (Samozřejmě i digitální grafická perspektiva může být zkreslena, ovšem i tato zkreslení jsou generována matematicky.) Počítačová grafika také vyjadřuje barvy, světelnost a stínování matematicky,²³ ačkoliv s mnohem menším úspěchem než perspektivu. Když si počítačová grafika nárokuje realitu či přirozenost, tak se podobně jako perspektivní malířství odvolává ke karteziánské či galileovské představě matematiky jako adekvátní formě popisu přírody.

Krom toho počítačová grafika přidává ke karteziánské geometrii algoritmickou matematiku Johna von Neumanna a Alana Turinga. Počítačové programy sice jsou lidskými výtvoři v tom smyslu, že pracují s algoritmy vytvořenými lidskými programátory, avšak jakmile je jednou program napsán a spuštěn, může stroj pracovat bez lidského zásahu. Programování tudíž zahrnuje zastření či vymazání v podobném smyslu, v jakém jej Bryson

19 BAZIN, „Ontologie fotografického obrazu.“ s. 22.

20 W. J. T. MITCHELL, *Picture Theory*. Chicago: University of Chicago Press 1994, s. 161.

21 James D. FOLEY et al., *Computer Graphics: Principles and Practice*. Reading: Addison-Wesley 1996, s. 229–283.

22 James ELKINS; *The Poetics of Perspective*. Ithaca: Cornell University Press 1994; KEMP, *The Science of Art*. s. 20, 47–49; Margaret A. HAGEN, *Varieties of Realism*. Cambridge: Cambridge University Press 1986.

23 FOLEY et al., *Computer Graphics*. s. 563–604, 721–814.

vymezuje pro západní malířství či v jakém Cavell a další popisují odstranění lidského jednání z vytváření fotografií.²⁴ Programátoři se snaží odstranit stopy své přítomnosti, aby tak poskytli programu co možná největší autonomii. V digitální grafice mohou být lidští programátoři přítomni na řadě úrovní. Operační systémy počítačů jsou psány jednou skupinou odborníků; grafické jazyky (jako třeba Open GL) jinou; a aplikace jsou programy, jež využívají zdrojů nabízených jazyky a operačními systémy. Všechny tyto skupiny programátorů jsou naráz zastřeny v okamžiku, kdy počítač vytvoří obraz vykonáním instrukcí, jež kolektivně vytvořili.

Automatičnost digitální grafiky naznačuje její spřízněnost s fotografií. V obou případech je lidský aktér odstraněn, přestože technika jeho zastření je vždy jiná. Ve fotografii je automatický proces mechanický a chemický. Závěrka se otevře, skrz čočky proudí dovnitř světlo a je zaměřeno na chemický film. Proces záznamu je holistický, nemá jasně vymezené části či kroky. Z tohoto důvodu mohli mnozí v 19. století považovat světlo či samu přírodu za malíře. Talbot tak učinil ve své knize nazvané *Tužka přírody*, stejně tak Niépce, když napsal, že „daguerrotyp není pouze nástrojem sloužícím k vykreslení Přírody; je to naopak chemický a fyzikální proces, jenž jí dává moc, aby se sama reprodukovala“.²⁵ V případě digitální grafiky však nelze snadno program považovat za produkt přírody, leda v tom smyslu, že příroda řídí elektrony v počítačových čipech. Digitální grafické obrazy jsou dílem lidských bytostí, jejichž jednání je však časově tak vzdálené samotnému aktu kreslení, až se zdá, že mizí. Tento časový odklad je zvláště důležitý v animaci reálného času a ve virtuální realitě, kdy počítač kreslí deset či dvacet obrázků za vteřinu, a to vše bez jakékoli programátorovy intervence. Automatická či zpožděná povaha počítačového programování vytváří v divácích pocit bezprostředního kontaktu s obrazem.

Specialisté na počítačovou grafiku často říkají, že se snaží dosáhnout „fotorealismu“ – jinak řečeno, jejich cílem je vytvořit syntetické obrazy, jež jsou nerozlišitelné od fotografií. Toto srovnání může nabýt formy přímého porovnávání fotografie se syntetickým digitálním obrazem. V takových případech počítač nenapodobuje nějakou externí realitu, nýbrž jiné médium. (Dále budeme tvrdit, že toto činí každá nová technologie: definuje sama sebe ve vztahu k dřívějším technologiím reprezentace.) Aby dosáhl fotorealismu, přijímá syntetický digitální obraz fotografická kritéria. Předkládá jediný,

24 Počítačová grafika, zobrazující malířství a tradiční fotografie zastírají viditelné stopy jednání, američtí abstraktní umělci typu Rauschenberga se však snaží zastřít samotný akt zastírání, viz Philip FISCHER, *Making and Effacing Art: Modern American Art in a Culture of Museums*. New York: Oxford University Press 1991, s. 98–99.

25 TRACHTENBERG (ed.), *Classic Essays in Photography*. s. 13; viz též Estelle JUSSIM, *Visual Communication and the Graphic Arts: Photographic Technologies in the Nineteenth Century*. New York: R. R. Bowker Co. 1983, s. 50.

monokulární úhel pohledu a fotografické pojetí správné kompozice. Počítačovní grafici obvykle nenapodobují „špatné“ či „zkreslené“ fotografie (neobvyklé úhly záběru či světelné efekty) právě proto, že tyto zkreslené fotografie, jež nutí diváka uvědomit si fotografický proces, nejsou samy považovány za realistické či bezprostřední. Fotografie a syntetické obrazy tudíž dosahují stejného účinku zastřením různými prostředky. Fotografie odstraňuje lidský subjekt mechanikou a chemií optiky, závěrky a filmu. Digitální grafika odstraňuje subjekt algoritmicky matematikou perspektivy a stínování zahrnutou v programu. Tzv. digitální fotografie je hybridem, jenž kombinuje a předělává tyto dva duhy automaticnosti.

Test fotorealismu může být zřejmě aplikován pouze na jednotlivé, statické obrazy. Ekvivalentem počítačové animace by byl „filmový“ realismus: sekvence počítačových obrazů, již nelze rozlišit od tradičního filmu. Jde o výkon, jenž je technicky ještě náročnější než fotorealismus. Skutečnost, že obrazy jsou v pohybu (v počítačové animaci a virtuální realitě) naznačuje nové postupy v dosahování bezprostřednosti. Je-li bezprostřednost prosazována odstraněním programátora/tvůrce z obrazu, může být prosazována také těsnějším zapojením diváka do obrazu. Vytváření počítačové animace se může zdát automatické, avšak její sledování může být interaktivní, třebaže pouze v možnosti měnit úhel pohledu. V malířství a fotografii byl úhel pohledu diváka pevně dán. Ve filmu a televizi byl rozpohybován, jeho pohyb však ovládal režisér či střiháč. V tomto ohledu může počítačová animace působit jako film, neboť může také představovat sekvenci předem daných záběrů kamery. Tato sekvence však může být nyní v moci diváka, tak jako je tomu v animovaných počítačových videohrách či ve virtuální realitě.

VR helma, jež obsahuje počítačové obrazovky pro oči, obvykle obsahuje také zařízení na sledování pohybu uživatele. Když pohne hlavou, zaměřovač zaznamená změnu v orientaci a počítač překreslí obraz na obou obrazovkách, aby odpovídal nové perspektivě. Protože uživatel může pohybovat hlavou, je vnořený do nového prostředí – proskočil Albertiho oknem a ocitl se uvnitř zobrazeného prostoru. Propagátoři virtuální reality považují plochu obrazovky na zastaralém stolním počítači za jakési Albertiho okno, jenž je nyní virtuální realitou roztrženo. Rheingold tvrdí, že „technologie VR v devadesátých letech přenáší lidi za a skrz obrazovky do virtuálních světů“.²⁶ Rheingold tedy předpokládá, že v případě grafiky předvedené na konvenční video obrazovce, kupříkladu v případě počítačových her, je interface mnohem nápadnější a více vycnívá. Uživatel musí použít myš nebo klávesnici, aby ovládal, co vidí. Ale i v takovém případě může manipulovat svůj úhel pohledu a mít pocit vnoření, zvláště pokud se může otáčet o 360 stupňů. Je až pozoruhodné, jak snadno se může hráč projektovat do počítačových

26 RHEINGOLD, *Virtual Reality*. s. 75.

her typu *Myst*, *Riven* nebo *Doom*, navzdory relativně malému rozlišení a omezenému vizuálnímu poli, jež mu nabízí obrazovka. Mezi designéry interfače také převládá přesvědčení, že interaktivita zvyšuje realismus a efektivitu grafického uživatelského rozhraní: ikony se stávají pro uživatele přítomnější, pokud s nimi může pohybovat či je aktivovat kliknutím myši.

Současní literární a kulturní teoretici by popřeli, že lineárně-perspektivní malba, fotografie, film, televize či počítačová grafika mohou kdy dosáhnout nezprostředkovaného předvedení reality.²⁷ Pro takové teoretiky se touha po bezprostřednosti vázaná na vizuální reprezentace stala poněkud rozpačitou (protože nedostatečně, jen slabě reflektovanou) tradicí.²⁸ Mimo teoretických kruhů však diskurs bezprostřednosti byl a zůstává i nadále lákavým. Dokonce i v rámci akademické komunity, mezi historiky umění a psychology vnímání, se stále o jakémisi nároku na přirozenost lineární perspektivy uvažuje.²⁹ A specialisté na počítačovou grafiku, uživatelé počítačů a početná publika populárního filmu a televize stále předpokládají, že nezprostředkovaná prezentace je konečným cílem vizuální reprezentace a věří, že technologický pokrok nás k němu přibližuje. Sloučením interaktivity, automaticnosti a pět set let staré perspektivní metody dojdeme k pojetí mediace, jež je dnes pro miliony diváků velmi přitažlivé.

Je důležité poznamenat, že logika transparentní imediace ještě nutně nepřivádí diváka k naprosto naivní a magické víře v identitu reprezentace a reprezentované věci. *Imediace* je pro nás označením souhrnu přesvědčení a praktik, jež se v různých dobách a mezi různými skupinami osob projevují různými způsoby. Náš stručný přehled nemůže tuto rozmanitost zohlednit vyčerpávajícím způsobem. Pro ty, kdo jsou přesvědčeni o bezprostřednos-

27 V druhé polovině dvacátého století teoretici důsledně popírali, že by byl obraz bezprostřednějším předvedením světa, než je psaný či mluvený jazyk. Jejich přístup většinou spočíval v textualizaci obrazu a jeho zahrnutí do poststrukturalistického diskursu – tento postup najdeme v tak odlišných případech, jako je Jacques DERRIDA, *Of Grammatology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1976. MITCHELL, *Picture Theory*, se snaží nabourat dichotomii slov a obrazů představou hybridních „obrazotextů“, jeho teorie však ve výsledku připodobňuje obrazy slovům více než slova obrazům. JAY, *Downcast Eyes*, ukázal, že se téměř všichni vlivní francouzští teoretici dvacátého století snažili obrazy obklopit a podmanit textem.

28 U některých teoretiků jsou tyto rozpaky velmi silné. „Punctum“ Rolanda BARTHESA, *Světlá komora. Vysvětlivka k fotografii*. Bratislava: Archa 1994, je přesně tím prvkem ve fotografii, který hrozí, že se stane bezprostředním, že vtáhne diváka do fotografie samotné. Analýza zhoubného realistického účinku kina zase děsí METZE (*Imaginární signifikant*) představou kinematografického „aparátu“, jenž přivádí diváky do hypnotického stavu bezprostřední zkušenosti.

29 Viz Ernst H. GOMBRICH, *The Image and the Eye*. Oxford: Phaidon Press 1982; Margaret A. HAGEN, *The Perception of Pictures. Vol I: Alberti's Window: The Projective Model of Pictorial Information. Vol II: Dürer's Devices: Beyond the Projective Model of Pictures*. New York: Academic Press 1980; Margaret A. HAGEN, *Varieties of Realism*. Cambridge: Cambridge University Press 1986.

ti fotografie (od Talbota přes Bazina k Barthesovi), je pojátkem světlo, jež se odráží od předmětů a dopadá na film. Toto světlo ustavuje přímý vztah mezi fotografií a předmětem. Pro teoretiky lineární perspektivy a pro některé malíře je pojátkem matematický vztah mezi zobrazovanými předměty a jejich projekcí na plátně. Přesto pravděpodobně nikdy logika bezprostřednosti nevyžadovala, aby byl divák malbou či fotografií zcela oklamán. *Trompe l'oeil* sice na okamžik svého diváka zmate, avšak byl vždy postupem jen výjimečným. Podle filmového teoretika Toma Gunninga³⁰ působila naše logika bezprostřednosti v jisté míře i na diváky raných filmů. Tato publika sice na jednu stranu věděla, že film vlaku ve skutečnosti vlakem není, avšak zároveň byla okouzlena rozdílem mezi tím, co věděla, a co jim říkaly jejich oči. K takovému okouzlení by nemohlo dojít, pokud by diváci nebyli ovlivněni logikou bezprostřednosti. V jistém smyslu realitě obrazu věřili – a renesancí počínaje teoretici tuto víru živilí a podporovali. Tento „naivní“ pohled na bezprostřednost je výrazem historické touhy a nutnou polovinou dvojí logiky remediace.

Logika hypermediace

Stejně tak jako touha po transparentní bezprostřednosti má i fascinace samotnými médii jako praktika reprezentace a kulturní logika svou historii. V dnešních digitálních médiích jsou postupy hypermediace nejzřejmější v heterogenním „stylu oken“ stránek WWW, interface desktopu, multi-mediálních programech a videohrách. Jedná se o vizuální styl, jenž, slovy Williama J. Mitchella, „upřednostňuje fragmentaci, neurčitost a heterogenitu a [...] zdůrazňuje proces či průběh spíše než ukončené umělecké dílo“.³¹ Interaktivní aplikace bývají často shrnuty pod hlavičku „hypermédií“ a jejich „kombinace náhodného vstupu s mnohostí médií“ byla popsána Bobem Cottenem a Richardem Oliverem v typické nadsázce jako „zcela nový typ mediální zkušenosti, který se zrodil sloučením televize a počítačových technologií. Jejimi surovými ingrediencemi jsou obrazy, zvuky, texty, animace a videa, jež lze libovolným způsobem kombinovat. Jedná se o médium otevřené ‚náhodnému vstupu‘; nemá žádný materiální počátek, střed ani konec“. Tato definice naznačuje, že logika hypermediace musela vyčkat zrození televizní obrazovky a tranzistoru. Tatáž logika se však prosazuje i ve frenetickém grafickém designu časopisů o kyberkultuře (*Wired* či *Mondo*

30 Tom GUNNING, „Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák.“ In: Petr SZCZEPANIK (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové 2004, s. 149–166.

31 MITCHELL, *Picture Theory*. s. 8.

2000), v kolážovitém uspořádání stránek mainstreamových tiskovin (jako je *USA Today*) a dokonce i v ranějších „multimediálních“ prostorech holandského malířství, středověkých katedrál či iluminovaných rukopisů.

Když v šedesátých a sedmdesátých letech Douglas Englebart, Alan Kay a jejich kolegové v Xerox PARC a na dalších místech vynalezli grafický uživatelský interface a nazvali obdélníky, jimiž bylo možno rolovat a měnit jejich velikost, „okny“, navazovali implicitně na Albertiho metaforu. Jejich okna se otvírala do světa informací viditelných a téměř hmatatelných a jejich snahou bylo učinit povrch těchto oken, tedy samotný interface, transparentním. V osmdesátých a devadesátých letech se však tento styl oken vyvinul tak, že transparence a bezprostřednost musely soutěžit ještě s jinými hodnotami. V dnešních interface se okna na obrazovce rozmnožila: pro zkušeného uživatele není ničím neobvyklým mít deset i více vzájemně se překrývajících oken otevřených naráz. Rozmanité reprezentace uvnitř těchto oken (text, grafika, video) vytvářejí heterogenní prostor a soutěží o divákovu pozornost. Ikony, nabídky a palety nástrojů přispívají k dalším rovinám vizuálního a verbálního významu.

Grafický interface nahradil výlučně textový interface příkazového řádku. Designéři byli přesvědčeni, že přidáním grafických předmětů do reprezentativního schématu vytvářejí „transparentnější“ a tudíž „přirozenější“ interface. Teoretik médií Simon Penny nás upozorňuje, že pro designéry interface „termín *transparentní* znamená, že počítačový interface ustupuje do pozadí a do popřední vystupuje některá z analogií (psací stroj, rýsovací stůl, malířská paleta atp.), na niž je software založen. Je-li software psacího stroje, „intuitivní“, je takovým pouze díky tomu, že psací stroj je kulturně známý předmět“.³² Ve skutečnosti grafický interface neodkazuje pouze ke kulturně známým předmětům, nýbrž zejména k předchozím médiím, jako je malířství, psaní rukou či psaní na stroji. Prostřednictvím těchto odkazů vytvářejí designéři mnohem komplexnější systém, v němž vzájemně interagují ikonické a arbitrární formy reprezentace.

Na rozdíl od perspektivní malby či trojrozměrné počítačové grafiky se takovýto interface oken nesnaží sjednotit prostor kolem jediného úhlu pohledu. Naopak: každé textové okno vymezuje své vlastní verbální hledisko a každé grafické své vizuální hledisko. Okna mohou radikálně a okamžitě měnit své rozměry, zaplnit celou obrazovku či se smrsknout na velikost pouhé ikony. A na rozdíl od malby či počítačové grafiky interface desktopu sám sebe nezastírá. Mnohost oken a heterogenita jejich obsahů znamenají, že uživatel je opakovaně přiváděn do kontaktu s interface, jenž se učí číst tak jako každý jiný hypertext. Váhá mezi manipulací s okny a zkoumáním

32 Simon PENNY (ed.), *Critical Issues in Electronic Media*. Albany: State University of New York Press 1995, s. 55.

jejich obsahu stejným způsobem, jakým váhá mezi pohlížením na hypertext jako na strukturu odkazů a pohledem skrze tyto odkazy na textové jednotky.

S každým návratem k interface je uživatel konfrontován se skutečností, že počítač je zároveň automatický i interaktivní. Tvrдили jsme, že automatická povaha fotografie přispívá k pocitu její bezprostřednosti; situace počítačových oken je však poněkud složitější. Jejich interface je automatický v tom smyslu, že spočívá v programovaných vrstvách vykonávaných s každým kliknutím myši. A je interaktivní v tom smyslu, že tyto vrstvy programování vždy vracejí kontrolu uživateli, který následně zahajuje další automatizovanou činnost. Ačkoli programátor není v interface viditelný, je uživatel jako subjekt neustále přítomný díky klikání na odkazy, vybírání položek z nabídky, pohybování ikonami a okny. Zatímco zdánlivá autonomie stroje může přispívat k transparentci technologie, ikony a nabídky, jež uživateli prostředkují interakci, mohou zdánlivě naopak stát transparentci v cestě. Pokud dnes designéři softwaru považují dvojrozměrný interface desktopu za nepřirozený, míní tím ve skutečnosti, že je zprostředkovaný příliš zjevným způsobem. Raději si představují počítač „bez interface“, jenž by nabízel jakýsi druh virtuální reality. Přesto lze říci, že potenciál stylu oken pravděpodobně ještě nebyl zcela využit a opracován.

Jedním z důvodů, proč tento styl nebyl ještě zcela využit, je, že v digitálních technologiích působí jako kulturní protiváha touhy po bezprostřednosti. Jako taková protiváha je hypermediace mnohem složitější a nabývá mnoha rozmanitých podob. V digitálních technologiích – a stejně často i v ranějších dějinách západní reprezentace – se hypermediace projevuje jako mnohost. Vede-li logika imediace buď k zastření nebo k zautomatizování aktu reprezentace, příznává logika hypermediace naopak množství aktů reprezentace a zviditelňuje je. Tam, kde imediace naznačuje sjednocený vizuální prostor, nabízí hypermediace prostor heterogenní, v němž reprezentace není pojímána jako okno do světa, nýbrž spíše jako „okno“ samotné: okno, jež se otevírá na další reprezentace či jiná média. Logika hypermediace zmnožuje znaky zprostředkování, a tím se snaží reprodukovat bohatý sensorický aparát lidské zkušenosti. Na druhé straně však může hypermediace působit dokonce i v jednotlivých a zjevně unifikovaných médiích, zvláště je-li iluze realistické reprezentace nějak přehnána či narušena. Perspektivní malby či počítačové grafiky jsou například často hypermediované, zobrazují-li fantastické scény, jež by divák nepovažoval za reálné či vůbec za možné. Hypermediace se může také projevovat při vytváření multimediálních prostorů (jako jsou tematické parky či videoarkády) v reálném světě. V každém svém projevu nás hypermediace nutí uvědomit si médium či média a připomíná nám (občas náznakem, jindy přímo) naši touhu po bezprostřednosti.

Fascinaci médií či zprostředkovaností coby historický protějšek touhy po transparentní bezprostřednosti můžeme nalézt v tak rozmanitých formách,

jako jsou středověké iluminované rukopisy, renesanční oltáře, holandské malířství, barokní kabinety či modernistické koláže a fotomontáže. Logika imediace zřejmě v tradici západní reprezentace dominovala, přinejmenším od renesance do nástupu modernismu, zatímco hypermediace se často musela spokojit se sekundárním (třebaže nikoli nedůležitým) statusem. Někdy hypermediace přijala hravý či subversivní postoj, který by touhu po bezprostřednosti zároveň přiznával i podvracel. Jindy obě logiky koexistovaly, přestože dominantní interpretace dějin umění tuto koexistenci spíše zakrývaly. Dnes, na konci dvacátého století, jsme schopni hypermediaci vnímat jako protiklad imediace, jako její alter ego, jež nebylo nikdy zcela či na dlouho potlačeno.

Podrobně zde komplexní genealogii hypermediace vykreslit nemůžeme; nabídneme pouze několik příkladů, jež zvláště výrazně rezonují s dnešní hypermediací digitální. Některé z nich jsou nabíledni. Kupříkladu evropská katedrála s barevnými skly, reliéfními plastikami a nápisy byla souborem hypermediovaných prostorů, reálných i reprezentovaných. A uvnitř oněch ohromných katedrálních prostorů představovaly také oltáře důmyslnou formu hypermediace, neboť v sobě slučovaly nejen různá média, ale i různé prostorové logiky. V souvislosti s nástupem perspektivního malířství například stojí za povšimnutí vlámský oltář od Arnta van Kalkera (dnes v Musée de Cluny v Paříži) s jeho vyřezávaným *Umučením* ve středu a malovanými perspektivními scénami na vnější i vnitřní straně dvířek. Zavřená dvířka zobrazují hloubku reprezentovaného prostoru; jsou-li otevřena, odhalí basreliéf trojrozměrné scény *Umučení*. Touto souhrou reálných tří rozměrů s jejich perspektivní reprezentací dokázal Kalkerův oltář propojit starší tradici plastiky s novější tradicí perspektivního zobrazování.

Zobrazené a reálné trojrozměrné prostory byly také kombinovány v mnoha sekulárních skříňkách – kabinetech šestnáctého a sedmnáctého století, jež mohly mít na padesát zásuvek, dvířek a panelů, každý z nich pomalovaný nějakou perspektivní krajinkou či žánrovým výjevem. Obrazy na dveřích a zásuvkách těchto kabinetů ironicky zdvojovaly trojrozměrné prostory, jež skrývaly. Tak jako se dvojrozměrné obrázky na dvířkách otevíraly do fiktivních prostorů, tak se i malovaná dvířka samotná otevírala do prostorů reálných. K něčemu podobnému dochází i dnes v digitálním designu. Styl jeho oken začíná hrát podobnou hru na schovávanou, neboť dvojrozměrná textová okna a ikony skrývají a následně odhalují trojrozměrné grafické obrazy a digitalizované video. Dokonce i ikony a složky konvenčního desktopu fungují ve dvou prostorech: obrazovém prostoru desktopu a informačním prostoru počítače a internetu.

Nejsme sami, kdo si této podobnosti povšimnul. Historička Barbara Stafford poukázala na paralely mezi digitálními médii a barokními kabinety v souvislosti s popisem tzv. *Wunderkammer*:

Pohled [...] na disjunktivní směs uloženou v kabinetu kuriozit osmnáctého století zarazí moderního diváka svými nároky na interaktivitu [...] Pohlížíme-li zpět z naší perspektivy počítačů, zdají se nám být artefakty v takové *Wunderkammer* mnohem méně fyzickými předměty a mnohem více materiálními odkazy, jež diváku umožňují odhalit složité osobní a kulturní asociace. Hledíme-li kupředu od osvícenského světa různorodých rozkoší, vidíme, že dřevěné odřezky, zbytky kovů či kamenů, náboženské relikvie, starobylé střepy, exotické fetiše, zvířecí ostatky, portrétní miniatury, malé rytiny či stránky vytržené ze skicáků jsou vzdálenými předky dnešních sofistikovaných softwarů (např. multimediálních encyklopedií).³³

Díky své mnohosti forem a asociativních spojení představuje *Wunderkammer* názorný příklad barokní hypermediace.

Hypermediaci můžeme nalézt též v olejomalbách – kupříkladu v holandském „umění popisu“ zkoumaném Svetlanou Alpers.³⁴ Fascinace obrazy, okny, mapami, obrazy v obrazech, psanými a čtenými listy vedla umělce typu Gabriela Metsu, Davida Baillyho a zvláště Jana Vermeera k zobrazení světa jako mnohosti reprezentací. Jejich obrazy nejsou multimédia, spíše absorbují a zachycují různá média a různé formy v olejomalbě. Holandské umění bylo často dáváno do protikladu s paradigmatickým italského renesančního malířství a jeho zobrazováním výrazně unifikovanějšího vizuálního prostoru, v němž byly veškeré znaky zprostředkování umně zastřeny. Ve skutečnosti můžeme nalézt znaky hypermediace v jednotlivých dílech a u jednotlivých umělců v době, kdy lineární perspektiva a postupy zastírání převládaly: kupř. na Velasquezově obrazu *Las Meninas* analyzovaném Svetlanou Alpers³⁵ či Michelem Foucaultem³⁶ a díky němu i řadou dalších. Mohli bychom tvrdit – a tak předložit typickou verzi běžného poststrukturalistického argumentu –, že hypermediace byla v dějinách západního malířství protějškem transparence, uvědoměním se mediace, jejíž potlačování téměř zaručovalo její opakovaný návrat.

Hypermediaci můžeme nalézt i v mechanických technologiích reprodukce devatenáctého století. Jonathan Crary³⁷ zproblematizoval tradiční pohled na fotografii coby pokračování a zdokonalení techniky lineárně-perspektivního malířství. Podle Craryho došlo na počátku devatenáctého století ke

33 Barbara M. STAFFORD, *Good Looking*. Cambridge – Londýn: The MIT Press 1996, s. 74–75.

34 Svetlana ALPERS, *The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century*. Chicago: Chicago University Press 1983.

35 Svetlana ALPERS, „Art History and Its Exclusions.“ In: Norma BROODE – Mary D. GARRARD (eds.), *Feminism and Art History: Questioning the Litany*. New York: Harper & Row 1982, s. 69–70.

36 Michel FOUCAULT, *The Order of Things: An Archaeology of Human Sciences*. New York: Vintage Press 1971, s. 3–16.

37 CRARY, *Techniques of the Observer*.

zlom, kdy byl stabilní způsob pozorování prostředkovaný camerou obscurou a perspektivním malířstvím nahrazen novým cílem: mobilitou pozorovatele. Tento cíl odrážela celá řada nových (dnes již archaických) zařízení: dioráma, fenakistiskop či stereoskop. Tato zařízení, pro něž je charakteristická mnohost obrazů, jejich pohyb či občas i pohyb diváka fungovala současně dle obou těchto logik a obsahovala transparentní imediace v rámci hypermediace. Fenakistiskop využíval otáčivého kotouče a série obrazů k vytvoření iluze pohybu. Prvek imediace zde spočíval v tom, že pohyblivý obraz (kupř. koně) je realističtější než obraz statický. Divák na druhé straně mohl jen stěží ignorovat či zapomenout na umělost fenakistiskopu, když i jeho jméno samotné bylo uměle vytvořeno. Díky fenakistiskopu si divák uvědomoval svou touhu po bezprostřednosti, již se toto zařízení pokoušelo uspokojit. Totéž lze říci i o stereoskopu, jenž divákům nabízel trojrozměrný obraz jakoby se vznášející v prostoru. Tajuplnost obrazu a velké rozměry prohlížeče stereoskopu z něj činily více méně ironický komentář k touze po bezprostřednosti. Crary předvádí, jak se hypermediace v devatenáctém století projevovala vedle transparentní fotografické technologie. Logika transparentní bezprostřednosti však zůstávala dominantní. Zřejmým důsledkem je to, že konvenční kamera přežila a dále se rozvíjela, zatímco ostatní tehdejší technologie nikoli.

Podle vlivné teze Clementa Greenberga bylo dominantní postavení paradigmatu transparence v kultuře účinně zproblematizováno až modernismem.³⁸ V umění modernismu se logika hypermediace mohla projevat buď jako narušení obrazového prostoru, nebo jako zvýrazněné vědomí či přiznání média. Zejména koláže a fotomontáže prozrazují moderní fascinaci faktem mediace.³⁹ Tak jako problematizuje koláž bezprostřednost perspektivního malířství, tak problematizuje i fotomontáž bezprostřednost fotografie. Když fotomontážisté vystřihují a kombinují běžné fotografie, zpochybňují představu o fotografii jako „tužce přírody“, již formuloval Talbot.⁴⁰ Fotografie se naopak stávají prvky, jež byly s uměleckým záměrem vybrány a přeskupeny. Snímky kladené vedle sebe, přes sebe a často i v kombinacích s jinými médii (tisk, kresba, malba) vytvářejí vrstevnatý účinek, jaký nalezneme

38 Jeho vlastními slovy: „Realistické a naturalistické umění skrývá své vlastní výrazové prostředky a používá tak umění k zatažení vlastního umění. Modernismus používá umění k obrácení pozornosti k umění samotnému. S hraničními limity, které tvoří výrazové prostředky malířství – jako je plochý povrch, tvar podložky, vlastnosti pigmentu – staří mistři zacházeli jako s negativními faktory, které byly přiznány jen implicitně nebo nepřímě. Modernismus tytéž limity chápe jako faktory pozitivní, a proto jsou otevřeně přiznány“ – Clement GREENBERG, „Modernistická malba.“ In: Tomáš POSPISZYL (ed.), *Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Praha: OSVU 1998, s. 36.

39 Clement GREENBERG, „Collage.“ In: Týž, *Art and Culture: Critical Essays*. Boston: Beacon Press 1965, s. 70–74.

40 William Henry Fox TALBOT, *The Pencil of Nature*. New York: Da Capo Press 1969.

i v elektronických multimédiích. Kupř. pohled na dílo Richarda Hamiltona nazvané „Co je to, co činí dnešní domov tak jiným, tak přitažlivým?“ (*Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?*, 1998) ukazuje, jak nám jeho předměty a obrazy přečpaný prostor zpřítomňuje proces jeho konstruování. Naše vědomí se stává obzvláště bdělým média v případě fotomontáže právě proto, že konvenční fotografie je médiem s tak výraznými historickými nároky na transparentci.⁴¹

Richard Lanham upozorňuje, jak blízké je Hamiltonovo dílo z padesátých let dnešní „digitální rétorice“, a ptá se: „Nemohlo by být toto dílo, sestavené z výstřižků a reklamních ikon, stejně dobře nazváno, Co je to, co činí dnešní desktop tak jiným, tak přitažlivým?“⁴² V koláži, fotomontáži a stejně tak i v hypermédiích spočívá tvorba v přeskupování již existujících forem. V případě fotomontáže jimi jsou fotografie; v případě literárního hypertextu jimi jsou odstavce textu; v případě hypermédií texty, grafika, animace, videa či zvuky. Ve všech těchto případech umělec vytváří prostor rozmístěním a vzájemným uspořádáním forem, jež vyjmul z jejich původních kontextů a nově přeskupil. Stejně jako Greenberg považuje i Lanham koláž za „ústřední tvůrčí postup vizuálního umění dvacátého století“; rád by zahrnul digitální design do tohoto výtvarného proudu dvacátého století, který vytváří heterogenní prostory, a tak přivádí diváky k uvědomění si aktu reprezentace.⁴³

Kombinace heterogenních prvků však není ve 20. století příznačná pouze pro vysoké umění. I dříve byl grafický design tisku, zejména časopisů a novin, výrazně hypermediovaný. Časopisy typu *Wired* či *Mondo 2000* vděčí za své hypermediované pojetí mnohem více tradici grafického designu, vyrůstající z pop-artu a původně z lettrismu, fotomontáže a dadaismu, nežli z prostředí WWW. Periodika jako jsou třeba *USA Today* mají ovšem současnější příbuzné. Přestože byly tyto noviny kritizovány pro snižování tiskového žurnalistu na úroveň televizních zpráv, nevycházejí vizuálně primárně z televizního média. Jejich grafická úprava připomíná mnohem více multimediální počítačovou aplikaci nežli televizní vysílání; snaží se v tisku napodobovat uživatelské rozhraní webové stránky. Televizní zpravodajské programy také vykazují jistý vliv grafického uživatelského rozhraní, když

41 Díky tomu, že nás nutí silně si uvědomovat přítomnost média, je fotomontáž jak přijetím tak i zproblematizováním zavedeného chápání fotografie jako transparentního média. Z jednoho pohledu ji můžeme interpretovat jako odchylku od transparentní a unifikované povahy fotografie. Na druhé straně však může být vnímána jako ukázka hypermediace, jež je ve fotografii vždy přítomná. Tuto interpretaci fotografického média rozvedl W. J. T. Mitchell svou koncepcí „obrazotextu“ – viz MITCHELL, *Picture Theory*.

42 Richard LANHAM, *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*. Chicago: University of Chicago Press 1993, s. 40.

43 *Ibid.*, s. 40–41.

rozdělují obrazovku na dvě či více oken a kolem nich umísťují zprávy ve formě textů.

Ve všech svých rozmanitých formách vyjadřuje logika hypermediace napětí mezi pojetím vizuálního prostoru jako něčeho zprostředkovaného a jako „reálného“ prostoru, který je zprostředkováván. Lanham o tomto napětí hovoří jako o napětí mezi pohledem *na* a pohledem *skrz* a považuje jej za typický rys umění dvacátého století i digitální reprezentace.⁴⁴ Divák hledící kupříkladu na koláž váhá mezi pohledem na kusy papíru a barevné plochy na povrchu díla a pohledem skrze ně na zobrazené předměty, umístěné jako-by v reálném prostoru za tímto povrchem. Pro moderní umění je typické trvání na tom, aby se divák k povrchu obrazu neustále navracel, anebo, v extrémních případech, aby byl jeho pohled držen na povrchu obrazu permanentně. Podle logiky hypermediace se umělec (či programátor multimédií nebo web-designér) snaží, aby si divák uvědomoval médium jako médium a aby měl z tohoto uvědomění potěšení. Činí tak zejména zmnožením prostorů a médií a opakovaným přetvářením vizuálních a konceptuálních vztahů mezi takovými zprostředkovanými prostory – vztahů, jež mohou nabývat podob od jednoduchých juxtapozicí k úplně absorpci jednoho prostoru druhým.

Pro digitálního umělce Davida Rokebyho je dichotomie průhlednost/neprůhlednost právě tím, co v nových technologiích odlišuje postoj inženýrů od umělců. Rokeby zcela zřejmě přijímá modernistickou estetiku, když tvrdí, že „zatímco inženýři se v designu a zdokonalování mediálních technologií snaží zachovat iluzi transparency, prozkoumávají umělci význam samotného interface, přičemž využívají různých transformací média jako své palety“.⁴⁵ Ve skutečnosti lze říci, že od Matisse a Picassa, či spíše již od impresionistů umělci „prozkoumávají interface“. Možná však Rokeby nehodnotí „moderní“ inženýrství zcela správně. Teoretik médií Erkki Huhtamo zdůrazňuje, že přiznání média je typické pro postoj naší kultury vůči digitálním technologiím vůbec: „Technologie se postupně stává druhou přirozeností, vnějším i internalizovaným prostředím a předmětem touhy. Neexistuje již žádná potřeba činit ji transparentní, jednoduše proto, že není pocítována v rozporu s ‚autenticitou‘ zkušenosti.“⁴⁶ Huhtamo má naprostou pravdu, když trvá na tom, že hypermediace může také poskytovat „autentickou“ zkušenost, alespoň v naší dnešní kultuře. Jinak bychom mohli jen těžko zdůvodnit tak obrovský vliv kupř. rockové hudby.

Výše jsme se zabývali logikou transparentní imediace v počítačových hrách jako jsou *Myst* či *Doom*, jiné CD-ROMy však sledují spíše naši dru-

44 *Ibid.*, s. 3–28, 31–52.

45 David ROKEBY, „Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media.“ In: PENNY (ed.), *Critical Issues in Electronic Media*. s. 133.

46 Erkki HUHTAMO, „Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion.“ In: PENNY (ed.), *Critical Issues in Electronic Media*. s. 171.

hou logiku a libují si ve zdůrazňování své zprostředkovanosti. Nemělo by nás překvapit, že některé z nejméně výraznějších příkladů digitální hypermediace (jako je *Freak Show* skupiny Residents, *Xplora 1* Petera Gabriela a *Telecommunications Breakdown* Emergency Broadcast Network) pocházejí přímo či nepřímo ze světa produkce a prezentace rockové hudby. Když byla původně „živost“ typickým znakem zvuku rockové hudby, snažily se rané nahrávky v duchu logiky transparence znít „živě“. Jak se hudební představení postupně stávala hypermediovanými, staly se takovými i nahrávky – spolu se vzrůstající popularitou elektrického a později digitálního samplingu, rave a ambient hudby.⁴⁷ Vývoj nahrávacích technologií také ovlivnil podobu živých performancí. Již na konci šedesátých a v sedmdesátých letech začali zpěváci a skupiny jako Alice Cooper, David Bowie či Kiss vytvářet důmyslná představení. Tradiční „hudební“ povaha těchto představení, jež nikdy nebyla příliš složitá, se stala postupně mnohem méně důležitou než množství a rozmanitost zvuků a vizuální podívané. Dnes jsou živé koncerty skupin jako U2 oslavami médií a aktu zprostředkování, zatímco „avantgardní“ umělci jako Laurie Anderson či Emergency Broadcast Network vytvářejí CD-ROMy, jež na tyto koncerty reagují a komentují je nekonečným opakováním a zmnožováním v různých médiích. Například v díle *Electronic Behavior Control System* od Emergency Broadcast Network může být počítačová obrazovka rozložena do nesčetného množství malých oken s měnící se grafikou, přičemž centrální okno zobrazuje digitalizované klipy ze starých filmů a televizních pořadů. Tato obrazová mnohost je synchronizována s trvale hrajícím „techno-rockovým“ soundtrackem. Občas jedna z digitalizovaných postav pronese nějakou frázi korespondující s právě hrajícím soundtrackem, jako by se všechny tyto pozůstatky starých médií sešly k provedení hudebního díla. V podobném duchu vedle sebe *Freak Show* od Residents staví různá média a zároveň jedno druhým nahrazuje: kombinuje hudbu s grafikou a animací připomínající komiksy a jiné populární formy.

Vedle rockové hudby je World Wide Web pravděpodobně dalším nevlivnějším výrazem hypermediace v naší kultuře. Podle Michaela Joyce je podstatou hypertextu nahrazování (*replacement*) a v jistém smyslu je i celá WWW cvičením v takovém nahrazování: „Tisk zůstává sám sebou; elektronický text se nahrazuje.“⁴⁸ Když uživatel klikne na aktivní frázi či ikonu na webové stránce, aktivuje se odkaz, který vyvolá jinou stránku a původní nahradí. Nová stránka se obvykle objeví v původním okně a vymaže přede-

47 Srv. Philip AUSLANDER, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Londýn: Routledge 1999.

48 Michael JOYCE, *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1995, s. 232.

šlý text a obrazy, ačkoli někdy může kliknutí vést k vytvoření nového okna uvnitř původního či okna, jež původní překryje. Nově otevřená stránka si získává naši pozornost díky zastření (vzájemnému prostoupení), rozčlenění (juxtapozici) či překrytí (zmnožení) původní stránky. I mimo WWW je nahrazování operativní strategií veškerého prostředí využívajícího oken. Když používáme standardní počítačový desktop, otevíráme nabídky, klikáme na ikony a pohybujeme se v dokumentech pomocí rolovacích lišt, což jsou všechno nástroje sloužící k nahrazování aktuálního vizuálního prostoru jiným.

Nejradikálnější podoba nahrazování přichází v okamžiku, kdy je nový prostor tvořen jiným médiem – kupříkladu když uživatel klikne na nějakou aktivní frázi a objeví se před ním obraz. Hypermediální CD-ROMy a aplikace využívající oken nahrazují jedno médium druhým neustále, konfrontují tak uživatele s problémem zmnožených reprezentací a vyzývají jej ke srovnání, proč může jedno nabízet vhodnější reprezentaci než druhé. Tím provádějí to, co označujeme za akty remediace.

Remediace

Na počátku a uprostřed devadesátých let se (pravděpodobně nejvíce od let třicátých) v hollywoodské produkci rozmohly filmové adaptace klasických románů, včetně některých děl Hawthorna, Whartona a dokonce i Henry Jamese. Zvláštní oblibě se také těšily romány Jane Austen (*Rozum a cit, Pýcha a předsudek, Emma*). Některé z adaptací jsou poměrně volné, avšak adaptace Jane Austen (vyjma poněkud zvláštního zpracování románu *Emma* ve filmu *Clueless*, 1995), jejichž popularita ostatní zcela zastínila, jsou velmi věrné pokud jde o kostýmy a prostředí a snaží se maximálně držet svých předloh. Neobsahují však žádné explicitní reference k románům, na nichž jsou založeny; rozhodně otevřeně nepřiznávají, že jsou adaptacemi. Přiznání románu coby zdroje by ve filmu narušilo kontinuitu a iluzi bezprostřednosti, jež čtenáři Austen očekávají. Chtějí totiž vnímat film stejným transparentním způsobem, jakým čtou její knihy. Obsah byl vypůjčen, avšak bez odkazu na původní médium či jeho přisvojení. Takový způsob vypůjček, jenž je obzvláště běžný v dnešní populární kultuře, má také dlouhou historii. Jedním z příkladů s dlouhým rodokmenem jsou malby ilustrující příběhy z bible či jiných literárních zdrojů, v nichž je také zjevně vypůjčen pouze obsah příběhů. Dnešní zábavní průmysl říká podobným vypůjčkám „předělavky“: berou si něco z jednoho média a recyklují to v jiném. S takovou recyklací přichází nutně i redefinice, avšak vzájemný vztah mezi médii nemusí být patrný – stává se tak pouze v případě, kdy čtenář či divák zná obě verze a může si je tak srovnávat.

Na prvních stránkách své knihy *Jak rozumět médiím* poznamenal Marshall McLuhan, že „obsahem“ každého média je vždy jiné médium. Obsahem písma je řeč, stejně jako obsahem knihtisku je psané slovo a jako je knihtisk obsahem telegrafu“.⁴⁹ Jak naznačují jeho složité příklady, McLuhan neuvažoval o jednoduchých předělovkách, nýbrž spíše o mnohem komplexnějším druhu vypůjčování, v němž je jedno médium jako takové obsaženo v jiném či je jím reprezentováno. Holandské malířství obsahovalo mapy, glóby, nápisy, dopisy a zrcadla. Ve skutečnosti jsou pro všechny naše příklady hypermediace takové vypůjčky typické, stejně jako pro starověkou *ekphrasis*, slovní popis výtvarných děl, jež W. J. T. Mitchell definuje jako „verbální reprezentaci vizuální reprezentace“.⁵⁰ Reprezentaci jednoho média druhým můžeme opět označit jako *remediaci* a budeme dále tvrdit, že remediace je charakteristickým rysem nových digitálních médií. Co se může na první pohled jevit jako esoterický postup, je ve skutečnosti tak rozšířené, že můžeme snadno rozlišit škálu různých způsobů, jimiž digitální média remediují své předchůdce. Tato škála závisí na stupni vzájemné konkurence či rivality mezi novými a starými médii.

Jedním extrémem je případ, kdy je staré médium vyzdviženo a reprezentováno v digitální formě bez jakékoli zjevné ironie či kritiky. Příkladem mohou být obrazové galerie (digitalizované obrazy či fotografie) a sbírky textů na CD-ROMu či DVD. Existují také četné webové stránky, jež nabízejí svým uživatelům obrazy či texty ke stažení. V těchto případech nestojí elektronické médium vůči malířství, fotografii či tisku v opozici, právě naopak: počítač se nabízí jako nový prostředek získání přístupu k těmto starším materiálům, jako kdyby mohl být obsah starších médií jednoduše přenesen do nového. Jejich elektronická verze chce být transparentní, neboť se legitimizuje umožněním přístupu ke starším médiím. Digitální médium zde usiluje o své zastření; tak, aby byl divák k jeho obsahu ve stejném vztahu, jako by byl při konfrontaci s původním médiem. V ideálním případě by tak mezi vnímáním reálného obrazu a jeho vnímáním na počítačové obrazovce nebyl žádný rozdíl. Rozdíl však vždy existuje: počítač do setkání s obrazem zasahuje a nějakým způsobem dává diváku svou přítomnost pocítit. Třeba jen tím, že divák musí kliknout na nějakou ikonu nebo rolovat lištou, aby uviděl celý obraz. Ten může být také zrnitý nebo mít změněnou barevnost. Transparence zde však přesto zůstává cílem.

Tvůrci jiných elektronických remediací chtějí rozdíl mezi médii zdůraznit, spíše než aby jej zastírali. V těchto případech bývá elektronická verze nabízena coby vylepšení, přestože je zde nové ospravedlňováno starými pojmy a usiluje o maximální věrnost povaze starého média. Tato věrnost může

49 Marshall McLUHAN, *Jak rozumět médiím. Extenze člověka*. Praha: Odeon 1991, s. 19.

50 MITCHELL, *Picture Theory*. s. 151–152.

mít různé stupně. Encyklopedie na CD-ROMech (jako je *Encarta* Microsoftu či *Electronic Encyclopedia* společnosti Grolier) se snaží tištěné encyklopedie zdokonalit tím, že vedle textu a obrazu nabízejí též zvuk a video a spolu s nimi i možnost elektronického vyhledávání a vytváření odkazů. Protože však poskytují jednotlivé, abecedně seřazené články, náležejí stále do tradice tištěných encyklopedií, na jejímž počátku stály v osmnáctém století *Encyclopédie* a *Encyclopaedia Britannica*. Na počátku devadesátých let publikovala společnost Voyager řadu „Rozšířených knih“ (*Expanded Books*) na CD-ROMech – rozmanitý soubor knih určených původně k vytištění včetně *Jurského parku* a *Báječného nového světa*. Interface Voyageru remedioval tištěnou knihu, aniž by výrazněji problematizoval její tradiční rysy – linearitu a uzavřenost. Už samotný název „Rozšířené knihy“ naznačoval prioritu staršího média. Mnohé z dnešní WWW také neproblematicky remediuje starší formy. Její interface využívající aktivních odkazů umožňuje reorganizaci textů a obrazů převzatých z knih, časopisů, filmů či televize, avšak tato reorganizace nijak nezpochybňuje povahu textu či status obrazu. Ve všech těchto případech se nové médium nehodlá nechat zcela zastřít. Microsoft chce, aby jeho zákazník pochopil, že si pořídil nejen encyklopedii, nýbrž encyklopedii elektronickou – a tudíž zdokonalenou. Výpůjčka je zde spíše jen průsvitná než zcela průhledná.

Digitální médium však může být ve své remediaci mnohem agresivnější. Může staré médium či média předělat úplně a přitom přítomnost staršího stále zachovávat a tím si i udržovat pocit mnohosti či hypermediace. To je zvláště zřejmé v případě rockových CD-ROMů, jakým je *Telecommunications Breakdown* od Emergency Broadcast Network, v němž jsou hlavními přetvořenými médii hudba nahraná na CD a její živá pódiová představení. Taková forma agresivní remediaci ukazuje jak zdroj tak i cílové médium. V *Electronic Behavior Control System* jsou z původního kontextu (a tím i původních rozměrů) převzaty televizní a filmové klipy a následně vsazeny absurdním způsobem do techno soundtracku. Takové vytržení z kontextu nám připomene konstruovanost digitální verze i původního klipu. Dílo se stává mozaikou, v níž si uvědomujeme zároveň jednotlivé prvky i jejich nové, nepatřičné umístění. V takovém typu remediaci jsou stará média prezentována v prostoru, jehož diskontinuity jsou jasně zřetelné, tak jako v případě koláže či fotomontáže. V multimediálních CD-ROMech jsou diskontinuity vyznačeny samotnými okraji oken a tlačítka, lištami a dalšími ovládacími nástroji, jež spouští či ukončují jednotlivé segmenty médií. Grafický interface využívající oken k takovému způsobu remediaci nabádá. Různé programy představující různá média se mohou objevit v různých oknech – v jednom dokument textového editoru, v jiném digitální fotografie, ve třetím digitalizované video – přičemž díky klikání na ovládací nástroje můžeme různé programy a média spouštět a ovládat.

Grafický uživatelský interface přiznává a ovládá diskontinuity v průběhu uživatelského pohybu mezi médii.

A konečně, nové médium může remediovat tím, že se pokusí v sobě zcela staré médium obsáhnout tak, aby byly diskontinuity mezi nimi minimalizovány. Vlastní akt remediace však zaručuje, že staré médium nemůže být zcela vymazáno; nové je na něm závislé, ať už si to připouští či nikoliv. Žánr počítačových her, jako jsou *Myst* či *Doom*, kupříkladu remediuje film a podobné hry jsou také často označovány za „interaktivní filmy“. Jejich hlavní myšlenka spočívá v tom, že se hráči stávají postavami ve filmovém příběhu. Mají určitou kontrolu nad samotným příběhem i jeho stylizací v tom smyslu, že si mohou vybrat kam půjdou a co budou dělat ve snaze zlikvidovat lotry či řešit hádanky. Mohou si také vybrat, kam budou hledět – kam namíří svůj grafický pohled – takže v interaktivním filmu se hráč často stává současně hercem i režisérem. Na druhé straně WWW remediuje spíše televizi než film. Četné webové stránky si vypůjčují monitorovací funkci z televizního vysílání. Tyto stránky předvádějí proud obrazů z digitálních kamer namířených na různé části prostředí: zvířata v klecích, ryby v akváriích, nápojové automaty, něčí kancelář, dálnici atp. Ačkoli tyto stránky monitorují svět pro WWW, nepřiznávají vždy televizi jako zdroj, který předělávají. Ve skutečnosti se televize a WWW účastní nepřiznaného souboje, v němž se jedno médium snaží remediovat druhé. Tento souboj je ekonomický i estetický; zápasí se v něm o to, zda bude televizní vysílání či internet dominovat americkému i světovému trhu.

Stejně jako televize se snaží i film absorbovat a předělávat digitální technologii. Jak jsme již poznamenali, digitální střih a další zvláštní efekty se dnes staly standardními prvky hollywoodských filmů, zejména v akčních a dobrodružných žánrech. Ve většině případů převládá snaha učinit tyto elektronické zásahy transparentními. Postava či zvláštní efekt mají vypadat co možná „nejpřirozeněji“, jako kdyby kamera jednoduše zaznamenávala, co se před ní odehrává. Počítačová grafika rychle nahrazuje animaci; její nadvláda byla završena již Disneyho *Příběhem hraček*. V tomto případě bylo také cílem nechat počítač zmizet: učinit prostředí, hračky a lidské postavy takové, aby vypadaly jako v živém hraném filmu. Hollywood vstřebal počítačovou grafiku alespoň částečně kvůli snaze odstranit hrozbu, již digitální média přinášela tradičnímu lineárnímu filmu. Tato snaha prozrazuje, že remediace působí v obou směrech: uživatelé starých médií, jakými jsou film či televize, si mohou přivlastňovat a předělávat digitální grafiku stejně jako mohou digitální umělci předělávat film a televizi.

Na rozdíl od našich jiných příkladů hypermediace vytváří tato forma agresivní remediace zdánlivě neporušený prostor. Skrývá svůj vztah ke starším médiím ve jménu transparence; slibuje uživateli bezprostřední zkušenost, jejímž vzorem je opět virtuální realita. Hry jako *Myst* a *Doom*

jsou desktopovými aplikacemi virtuální reality a snaží se v hráči vyvolat pocit přítomnosti. Stejně jako tyto počítačové hry však i imerzivní virtuální realita remediuje televizi i film: je závislá na konvencích a asociacích úhlu pohledu první osoby či subjektivní kamery. Spisovatel science-fiction Arthur C. Clarke tvrdil, že „virtuální realita nejen nahradí televizi: sežere ji zaživa“.⁵¹ Jeho předpověď úspěchu tohoto média se zdá být zcela mylná, alespoň pokud jde o představitelnou budoucnost. Má však pravdu v tom smyslu, že virtuální realita remediuje televizi (a film) strategií vstřebávání. Tato strategie nespočívá v tom, že virtuální realita učiní starší vizuální technologie zastaralými; spíše zaručuje, že tyto technologie zůstanou přinejmenším referenčními body, jimiž bude měřena bezprostřednost virtuální reality. Paradoxně je tudíž remediace důležitá jak pro logiku transparence, tak i pro hypermediaci.

Musíme zmínit ještě další kategorii předělávek: ty, k nimž dochází v rámci jediného média, jako když si jeden film vypůjčuje ze staršího filmu (tak jako si *Zvláštní dny* vypůjčují z *Vertiga*), nebo když v sobě obraz zahrnuje jiný obraz (jako Courbetův *Interiér mého ateliéru*). Tento typ vypůjček je nejspíše tím nejčastějším, neboť umělci nejlépe znají předchůdce ve svém vlastním médiu a jsou na nich nejvíce závislí. Netvoří základ pouze malířství a filmu, ale i literatury, kde je hra ve hře (od *Hamleta* k *Rosencrantz a Guildenstern jsou mrtví*) či báseň v básni či románu (od *Odyseje* k *Portrétu umělce*) velmi běžnou strategií. Literární a filmoví kritici a historici umění si tento typ předělávek velmi dobře uvědomují a intenzivně jej zkoumají, neboť nenarušuje předpokládanou čistotu média, jež pro ně byla dříve ve dvacátém století velmi důležitá. Dnes již výrazně méně. Předělávky v rámci jednoho média jsou zvláštním případem remediace a vycházejí ze stejně dvojznačných motivů pocty a rivality (Harold Bloom je nazval „úzkostí z vlivu“) jako jiné remediace. Mnohé z toho, co bylo o tomto zvláštním typu předělávek zjištěno, nám může pomoci v přemýšlení o remediaci obecně. Přinejmenším nám tato zjištění připomínají, že předělávky předchůdců jsou klíčem k pochopení reprezentace ve starších médiích. Tím se stává méně překvapivým i předpoklad, že remediace je klíčem k médiím digitálním.

Teoretik médií Steven Holtzman tvrdí, že předělávky hrály svou roli v raných fázích vývoje nových médií, budou však opuštěny ve chvíli, kdy si nová média naleznou svou autentickou estetiku:

Koneckonců, ať jsou tyto postupy [předělávky] jakkoli zajímavé, příjemné, pohodlné či nadšeně přijímané, stojí na vypůjčkách z existujících paradigmat. Nebyly vytvořeny s ohledem na digitální média, a v důsledku toho nevyužívají specifického a jedinečného potenciálu digitálních světů. Nicméně je to právě tato specifická

51 Cit. in: RHEINGOLD, *Virtual Reality*.

povaha, jež bude nakonec definovat zcela nové vyjadřovací jazyky. A jsou to tyto jazyky, jež uvolní potenciál digitálních médií jako *nových* vyjadřovacích prostředků. Předělávání je přechodným stádiem, jež nám zajišťuje pevnou půdu v neznámém terénu. Nenalezneme v něm však zcela nové dimenze digitálních světů. Staré musíme překonat, abychom objevili nové způsoby vyjadřování. Předělávky jsou ukazateli cesty, znamením, že za zatáčkou nás čekají podstatné změny.⁵²

Z hlediska remediace je Holtzmanova teze chybná. Odvolává se na pohodlnou modernistickou rétoriku, podle níž nemohou mít digitální média význam, dokud se radikálně nerozloučí s minulostí. Tak jako jejich předchůdci však nemohou ani digitální média nikdy takto minulost transcendovat. Budou i dále působit v neustálém dialektickém vztahu s tradičními médii, tak jako působila i starší média ve chvíli svého zavedení. To, co je na nových médiích nové, spočívá v jejich specifických postupech remediace televize, filmu, fotografie a malířství. Předělávání jako remediace je zároveň jedinečným rysem digitálních světů, i tím, co možnost takové jedinečnosti popírá.

52 Steven HOLTZMAN, *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. New York: Simon & Schuster 1997, s. 15.