

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 23.04.19

Dette dokumentets nettadresse (URL) er:

<https://www.litteraturogmedieleksikon.no/cm4all/uproc.php/0/remediering.pdf>

Remediering

Ordet “remediering” brukes her om en type mediasamspill og -konkurranses der det er tydelig at tekniske egenskaper og/eller innholdskonvensjoner fra et medium dukker opp i og fornyes i et annet medium. Dette innebærer at et medium framstår som innlemmet i eller representert i et annet medium. Et eksempel er filmet teater, der teater er inkorporert i filmmediet. Da TV-mediet kom i bruk på 1930-tallet, fungerte det primært som “et slags teater på avstand” (Hoog 2010 s. 16).

Filmmediet begynte som “teatrets stygge lille andunge; den ble stor gjennom kannibalisme” (Bessières 2011 s. 413). “Kinoen imiterte først teatret, fotografiet imiterte maleriet.” (Rötzer 1991 s. 375) Deretter tok filmregissørene i bruk klipping, montasje, zooming osv. på måter som ikke fantes i teaterkunsten. “[F]ilm has remediated both photography and the practices of stage plays, [...] computer graphics paint programs have remediated techniques and names from manual painting or graphic design practices, [...] World Wide Web designers have remediated graphic design as it was practiced for printed newspapers and magazines” (Irina O. Rajewsky i http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedia_lites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf; lesedato 19.10.12).

Den franske filmskaperen Georges Méliès’ filmer fra slutten av 1800-tallet og begynnelsen av 1900-tallet avsluttes ofte med at hovedpersonen i filmen bukker til publikum, slik det var vanlig på en teaterscene (Ritzer og Schulze 2016 s. 471). “Like many other films of its day, *The Story of the Kelly Gang* [1906; regissert av Charles Tait] was filmed mostly in wide shot, duplicating the perspective that audiences were accustomed to from live theatre. Several years were to pass before a more fluid screen grammar emerged through the work of key overseas directors like D.W. Griffith, giving audiences a variety of wide shots, medium shots and close-ups.” (<http://www.nfsa.gov.au/collection/film/story-kelly-gang/>; lesedato 10.11.16)

Tyskeren Wolfgang Riepl skrev i 1913 at nye medier ikke fortrenger eldre medier, men supplerer og utfyller dem (Riepls lov) (her gjengitt etter Krämer 2000 s. 57). Medier “incorporate or adapt previously existing media” (Lister, Dovey m.fl. 2009)

s. 428). “The history of media has shown time and again that the addition of new devices and formats is rather a story of accumulation, negotiation, and diversification than one of replacement.” (Kircz og Weel 2013 s. 62)

Amerikanerne Jay David Bolter og Richard Grusin beskriver i boka *Remediation* (2000) hvordan material og konvensjoner fra eldre medier overføres til nye medier, og endres gjennom overføringen. Eldre medier påvirkes av nye medier og forandrer seg gjennom påvirkningsprosessen.

“[W]e call the representation of one medium in another remediation” definerer Bolter og Grusin (2000 s. 45). Medier låner fra hverandre og endrer stadig de kontekstuelle rammene for mediens kommunikasjon. Her er en underliggende premiss at det ikke går an å skille skarpt mellom framstillingsmåter og materialet som blir presentert for seere, lesere osv. (jf. McLuhans devise: “The medium is the message”).

“Media critics remain captivated by the modernist myth of the new: they assume that digital technologies such as the World Wide Web, virtual reality, and computer graphics must divorce themselves from earlier media for a new set of aesthetic and cultural principles. In this richly illustrated study, Jay David Bolter and Richard Grusin offer a theory of mediation for our digital age that challenges this assumption. They argue that new visual media achieve their cultural significance precisely by paying homage to, rivaling, and refashioning such earlier media as perspective painting, photography, film, and television. They call this process of refashioning “remediation,” and they note that earlier media have also refashioned one another: photography remediated painting, film remediated stage production and photography, and television remediated film, vaudeville, and radio.” (<http://mitpress.mit.edu/>; lesedato 01.10.12) Det har blitt hevdet at det i hvert nytt medium befinner seg et tidligere medium (Schanze 2001 s. 6).

De nye digitale mediene gjør nye framstillingsmåter mulig, og kan delvis overføre annerledes innhold enn tidligere. Disse nye mulighetene påvirker andre medier. Aktørene bak ulike medier konkurrerer med hverandre ikke bare om vår oppmerksomhet og om å tilby oss innhold/programmer, men også om framstillingsstrategier. Fordi knapt noen måte å framstille et innhold på går helt av bruk, men tas opp av nye (eller tradisjonelle, men reformerte) medier, blir måtene å framstille på svært mangfoldige. Når materiale og framstillingsmåter fra et medium tas opp, innlemmes eller reformeres av et annet medium, skjer det som Bolter og Grusin kaller remediering. Remediering innebærer omfunksjonering (“refashioning”, “repurposing”) av trekk ved medier for å få disse trekkene til å passe til andre medier og ofte til ny teknologi. Nye medier remedierer alltid i større eller mindre grad eldre medier. Tendensen er ekstra tydelig nå: “[A]t our historical moment, remediation is the predominant convention at work in establishing the identity of new digital media” (Bolter og Grusin 2000 s. 54).

På 1800-tallet framstod fotografier ofte som remedieringer av malerier. På portrettfotografier stod personer oppstilt poserende som i datidens portrettmalerier. Som bakgrunn for disse fotografiene kunne det være malte landskaper. De malte bakgrunnsbildene ble remedierte i fotografiene. Et fotografert maleri er en remediering. Likeens innebærer en film der det samme fotografiet forekommer, en remediering av fotografiet.

Sony Computer Entertainment m.fl.s dataspill *Gran Turismo* (1997 og senere) simulerer biler som kappkjører. “Visually *Gran Turismo* represents a car race (or more accurately it remediates television’s representations of motor racing), but playing the game is little like watching a race on television. The pleasure of controlling and responding to the screen representations follow the logic of the game itself, a logic of variables within a system.” (Lister, Dovey m.fl. 2009 s. 299) Remedy Entertainments actionspill *Max Payne* (2001) inneholder noen tegneseriepaneler der personene har talebobler. Disse tegneseriestripene blir brukt i stedet for kuttscener for å føre historien i spillet videre. “Sam Lake: I’ve been a big comic-book fan all my life. [...] My love for comic books is definitely the reason why *Max Payne* used graphic novel panels as a storytelling method.” (<http://kotaku.com/>; lesedato 24.10.12)

Mange animasjonsfilmer har lekt med bokmediet for å lage morsomme effekter. Et eksempel er Disneys *Winnie the Pooh* (2011). En bok (codex) åpner seg i begynnelsen av filmen, og vi får se Ole Brumm ligge og sove i en illustrasjon med tekst over og under. Boka vendes fram og tilbake for å vekke han, slik at han til slutt sklir ut av senga. Senere i filmen flyr Nasse Nøff opp i en ballong og treffer bokstaver i boka, bokstavene faller ned i et hull og kan brukes som stige osv. Til slutt i filmen lukker boka seg. Boka som medium remedieres altså i film. På Verdensveven kan litt kornete svart-hvitt-filmer eller enkle svart-hvitt animasjoner med flimrete eller teknisk “primitivt” preg minne seerne om stumfilmæraen og dermed gi en historisk aura (McKelvey 1999 s. 75).

De digitale mediene ble i år 2000 av mange oppfattet som et teknologisk avantgardefenomen, trolig fordi disse mediene presenterte seg som forbedrede varianter av eldre medier. De var “lenger framme” ved at de tok og tar opp i seg – “refashioned and improved” (Bolter og Grusin 2000 s. 15) – de “beste” trekkene fra eldre medier. Men her kan det ikke opereres med en lineær og énveisrettet tidsakse, for eldre, etablerte medier remedierer også nyere medier. Et eksempel er hvordan TV i dag omformes til å ligne stadig mer på den “interaktive” Verdensveven (2000 s. 55). Et nytt mediums kulturelle betydning kan øke ved at det signaliserer at eldre medier nå er utkonkurrert, mens aktørene i de eldre mediene kan hevde seg blant annet ved å inkludere elementer ved nyere medier. Slik oppstår det hybridformer. Aktører i tradisjonelle medier prøver å overleve ved å ta etter de nye mediene, og på denne måten undergrave de nye medienes særegenhet og innovasjonstempo.

“The problem with ebooks as they exist now is the lack of user experience innovation. Like the first television shows that only played grainy recordings of theater shows, the ebook is a new medium that has yet to see any true innovation, and resorts to imitating an old medium. This is obvious in skeuomorphic visual cues of ebook apps. Designers have tried incredibly hard to mimic the page-turns and sound effects of a real book, but these ersatz interactions satisfy a bibliophile as much as a picture of water satisfies a man in the desert. [...] So ebooks, stop trying to be paper books; break free of the page and the book paradigms and realize your potential as a fully digital medium.” (Kane Hsieh i <https://gizmodo.com/5993800/why-do-we-keep-making-ebooks-like-paper-books>; lesedato 17.01.18) “The rhetorical features of ebook branding are still forming. In order to help readers adjust, designers have incorporated skeuomorphisms [retroimitasjoner, design som imiterer noe gammelt] or elements that refer back to the materiality of print culture, in the interface. The comfortable familiarity of skeuomorphism ensures ebooks are likely to remain parasitic of print rather than exploiting experimental features.” (Simon P. Rowberry i <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856515592509>; lesedato 03.01.18)

“I Remediation skiller Bolter og Grusin mellom fire forskjellige nivåer i remedieringen av de gamle mediene.

1. Tilgjengeliggjøre “gammelt” innhold på ny måte. I denne typen remediering vil den digitale teknologien forsøke å holde seg i bakgrunnen, hevder Bolter og Grusin: “The digital medium wants to erase itself, so that the viewer stands in the same relationship to the content as she would if she were confronting the original medium.”

2. Digital “berikelse” av de eldre mediene: “In these cases, the electronic version is offered as an improvement, although the new is still justified in terms of the old and seeks to remain faithful to the older medium’s character.” Lesebrettene og den konvensjonelle e-boken kan stå som eksempel. På den ene siden legges det ofte vekt på at disse produktene representerer en forbedret leseopplevelse i forhold til boken (innebygde ordbøker, muligheten til å markere, muligheten til å dele erfaringer med andre lesere, altså det som gjerne kalles “sosial lesing”). På den andre siden forsøker lesebrettene å ligne mest mulig på papirboken [...].

3. Radikal bearbeidelse av det gamle mediet, men hvor elementer fra det gamle mediet fremdeles er tydelig til stede. Dette gjelder mange av dagens brettbøker. Disse kan langt på vei sies å etterligne papirboken i selve designen, til tross for at mediet åpner for helt andre uttrykksformer.

4. Det gamle mediet absorberes på en slik måte at det nærmest er umulig å skille mellom det gamle og det nye. Dette vil trolig være tilfellet med den digitalt skapte litteraturen som de nye mediene åpner for. Også disse nye formene vil riktignok inneholde spor av de eldre mediene: “[L]ike their precursors, digital media can

never reach this state of transcendence, but will instead function in a constant dialectic with earlier media, precisely as each earlier medium functioned when it was introduced.” ” (Øyvind Prytz i <https://sites.google.com/site/medierikeeboker/fagstoff/teoretisk-bakteppe/remediering>; lesedato 26.01.16)

Remediering skjer med strategier som leder til to mål: enten til transparens eller til hypermediering. Medium for medium kjennetegnes ifølge Bolter og Grusin av et mediespesifikt spenn, eller snarere stadige svingninger mellom gjennomsiktighet og ugjennomsiktighet, mellom gjennomblikk til verden og medietematisert blikk på verden. Det dreier seg her snarere om en dobbeltlogikk enn om polarisering. Til tross for at alle medier både peker mot verden og peker på seg selv, viser Bolter og Grusin hvordan ulike medier kan plasseres på en skala med transparens i den ene ytterenden (f.eks. en naturdokumentarfilm) og hypermediering (f.eks. samspill mellom mange programmer i ulike vinduer på en nettside) i den andre ytterenden.

“It is possible to construct a diagram, something not attempted by Bolter and Grusin, to summarise the differences between immediacy and hypermediacy:

Immediacy	Hypermediacy
Window through	Window at
Epistemologically: knowledge rests upon transparency [...]	Epistemologically: knowledge rests upon opacity
Psychologically: viewer feels that the medium has been erased	Psychologically: viewer has the impression that the medium has not been erased, on the contrary
Reality (as presented through the window of the medium) is reached and experienced as authentic	‘Experience of the medium is itself an experience of the real’ [...] and authentic
Unified perspective, suggestive of normative linear view	Multiples media [...] and fragments viewer’s perspective, suggestive of deviancy and revolt to the normative and linear
The focused gaze [...]	The shifting glance
E.g. virtual reality experience of flying, such as a pilot training simulator	E.g. TV news reports

In many senses the logic of immediacy reverberates with a modern concern for order, unity and maintaining the control achieved through a unified, at times linear perspective and gaze, whereas, hypermediacy reverberates with post-modernity’s desire for fragmentation and the multiplication of perspectives that mutually deconstruct each other in a shifting glance. But such a simple dichotomy between the modern and postmodern underscores the manner in which Bolter and Grusin bring both modernity and post-modernity together with their concept of remediation.” (Stephen Dobson i <http://seminar.net/index.php/reviews-hovedmeny->

110/68-remediation-understanding-new-media-revisiting-a-classic; lesedato 01.10.12) På TV-nyheter ser vi ofte en nyhetsoppleser med minst én skjerm bak seg, og på denne skjermen ser vi de reporterne som intervjues, dramatiske hendelser, kart, grafer osv.

Transparens har vært et ideal, dvs. det som har vært kalt en “umiddelbarhetseffekt” (Ritzer og Schulze 2016 s. 400). Sabine Gross (1994 s. 92) gjengir Plinius’ påstand om at den greske maleren Zeuxis’ druer var så ekte malt at fugler forsøkte å spise av dem. I 1435 skrev den italienske multikunstneren Leon Battista Alberti at maleriet er et vindu til virkeligheten (et vindu der perspektivvirkning etter hvert ble en selvfølge). Men medieutviklingen og den teknologiske utviklingen gjør transparens til et stadig enda mer problematisk begrep enn tidligere.

Den vestlige kulturs overordnede medieprosjekt kan sies å være “to erase its media [dvs. full transparens] in the very act of multiplying them” (Bolter og Grusin 2000 s. 5). “Utraderingen” gjøres i praksis blant annet ved at digitale medier tar over strategier fra medier som tradisjonelt har vært brukt for å oppnå transparens (f.eks. film og fotografi). Men gamle medier har aldri gitt oss et transparent blikk på verden, og nye medier stabler dessuten sammen en rekke medier. Dermed oppstår fenomenet hypermediering. Vi forholder oss ikke til verden, men til vinduer mot verden, og stadig flere vinduer. Disse vinduene gir et medieavhengig blikk på andre vinduer mot verden. Når vi er oss bevisst at det vi ser eller hører er omsluttet av et medium, eller til og med skapt av et medium, og virkeligheten som finnes uavhengig av alle tekniske medier synes å forsvinne, er det hypermediering.

Transparens kan for brukeren fungere intermedialt: “The viewer needs the context provided by other media in order to appreciate the immediacy that is being offered” (Bolter og Grusin 2000 s. 118-119). I hypermedieringsenden av skalaen kan den multipliserings-effekten som gjør seg gjeldende i digitale “Gesamtkunstwerk”, lede til ekstrem mediebevissthet. Ifølge Bolter og Grusin (2000 s. 31) kommer hypermediering tydeligst fram i programvare med vindu-stil (i skriveprogrammer, på Verdensveven, i dataspill). Denne presentasjonsstilen fremmer prosess-fokusering, heterogenitet og fragmentering. Teksten som finnes i et vindu, konkurrerer om oppmerksomhet med teksten i et annet vindu, og ingen tekst framtrer visuelt som autonom. Og ikke kun verbale tekster kan vises i vinduer, men foto, film, animasjoner m.m. I interaktive systemer er det riktignok mulig å forstørre et vindu til full skjermstørrelse, slik at vinduene kan leses etter tur uten at blikket møter mer enn ett vindu. Ifølge Bolter og Grusin bidrar dette også til hypermediering nettopp fordi det er et valg og ikke en nødvendighet. Men noen arbeidsoppgaver gjør det praktisk å arbeide med flere vinduer åpne og synlige samtidig. Bolter og Grusin virker nesten ufrivillig verdiladet når de skriver at “it is not unusual for sophisticated users to have ten or more overlapping or nested windows open at one time” (s. 32). Det er ifølge forfatterne meningsfullt å operere med en ny autentisitetsoppfatning: “[T]he experience of the medium is itself an experience of the real” (s. 71).

Medier er sammenvevd med sosiale praksiser. Det er noe annet å se en video alene og å se den sammen med venner som stadig kommenterer skuespillerpresentasjoner eller filmatiske virkemidler. Det er vanskeligere å glemme seg selv og seer-konteksten, og forflytte seg i tid og rom, hvis en medtilskuer stadig lar sin stemme høre. Reklameavbrekk i filmer gjør filmenes innhold mindre transparent, og zapping kan kalles en hypermedierende praksis. Hypermediering innebærer en distansering fra innholdets illusjonsskapende evne. En slik form for medie-fokusering kan oppstå på mange vis og enten med eller mot brukerens vilje. I klikkbare filmer vil TV-titteren muligens stadig distraheres bort fra filmens plot. Dette kan i sin tur føre til nye måter å lage filmer på. DVD-versjonen av Greg Marks' film *11:14* (2003) gir seeren mulighet til å manipulere med fortellingen, slik at filmens forløp endrer seg fullstendig (Bordwell og Thompson 2007 s. 43).

Medier hypostaseres ofte i Bolter og Grusins framstilling, dvs. at selve mediene framstilles som aktører. Forfatterne skriver lite om økonomiske eller politiske aktører bak mediene. Retorikken i boka *Remediation* kan oppfattes som et symptom på teknologisk determinisme. En deterministisk tendens manifesterer seg ikke alltid kun på den språklige overflaten i deres tekst, og dette til tross for at de eksplisitt vil omgå determinisme (2000 s. 77). Teknologisk determinisme innebærer en overbevisning om at bestemte tekniske endringer med nødvendighet leder over i bestemte konsekvenser.

“[T]here are noteworthy differences between, say, a film *making use* of digital technology and a painting, which, using its own specific means, *imitates* a photographic quality (as in photorealistic painting). In the latter case – an intermedial reference with a strongly meta-medial function and interesting implications for the artifact's (doubly figurative) referential function – the difference between the media involved comes into play in a manner significantly different from the first case, which was an example of media combination (even though computer technology could by now be seen as a standard feature in film and thus as part of the *per se* plurimedial quality of film). [...] Just as the concept of intermediality on a more general level, “remediation” allows to subsume under one heading the most heterogeneous instances of a widespread cultural phenomenon. In this way, it allows to highlight a fundamental, transhistorically and transmedially relevant, and, according to Bolter and Grusin, in principle invariable, “double logic” of remediation processes, located within “our culture's contradictory imperatives for immediacy and hypermediacy”” (Irina O. Rajewsky i http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf; lesedato 19.10.12).

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>