

Mediji kot epistemološki vmesniki

Predstavitev McLuhanove teorije medija

Prispevek predstavlja metodološki pristop Marshalla McLuhana k raziskovanju medijev, poznan pod imenom *teorija medija*. Avtorica uvodoma predstavi pojmovni aparat teorije medija, vključno s tetrado medijskega učinka kot orodjem za anticipiranje kulturnih implikacij tehnologij, pri tem pa poudari tezo, da McLuhan medije razume kot primarno epistemološke vmesnike. V nadaljevanju McLuhanov metodološki pristop teoretsko umesti, pri čemer izpostavi primerjave z drugimi vsebinsko sorodnimi pristopi (Benjamin, Flusser, Haraway). V zadnjem delu prispevka so predstavljeni avtorji, ki gradijo na McLuhanovi teoriji (Torontska šola komunikacije, Manovich), in aktualnost njegove raziskovalne misli danes.

Ključne besede: teorija medija, Torontska šola komunikacije, tetrada medijskega učinka, kulturni vmesniki, digitalni mediji

Doc. dr. Ana Beguš je diplomirala iz prevajalstva in doktorirala iz filozofije in teorije vizualne kulture; raziskovalno se ukvarja z novimi mediji in jezikovnimi tehnologijami. Dela na Fakulteti za humanistične vede na Univerzi na Primorskem. (ana.begus@fhs.upr.si)

Media as Epistemological Interfaces: McLuhan's Medium Theory

The paper presents the methodological approach of Marshall McLuhan to media research, known as *the medium theory*. The author initially presents the key concepts of the medium theory, including the tetrad of media effects as a tool for anticipating the cultural implications of technology, and proposes the hypothesis that McLuhan understood media as primarily epistemological interfaces. McLuhan's methodological approach is then placed into a theoretical context, especially in comparison to other similar approaches (Benjamin, Flusser, Haraway). The last part of the paper presents the authors, building on McLuhan's theory (Toronto School of Communication, Manovich), and the relevance of his research today.

Keywords: medium theory, Toronto School of Communications, tetrad of media effects, cultural interfaces, digital media

Assist. Prof. Ana Beguš graduated in translation and obtained her doctoral degree in philosophy and theory of visual culture; her research areas are new media and language technologies. (ana.begus@fhs.upr.si)

¹ McLuhan tako med medije uvršča zelo raznovrstne artefakte, kot so žarnica in računalnik, fonetska abeceda in televizija, linearna perspektiva in vlak (McLuhan in Powers, 1989, 43–44).

² Dejavnost, ki razkriva učinke nove tehnologije na nas, je po McLuhanovem mnenju umetnost: je namreč protiokolje, ki kaže na naravo ozadja, na katerega se postavi lik. Podobno mnenje o izpadu sistematične obravnave medija filma izraža tudi Manovich, 2001.

Marshall McLuhan (1911–1980) je v raziskovanju velikokrat opredeljen kot teoretik medijev, četudi njegovo raziskovalno delo sega čez meje tradicionalne opredelitve področja medijskih študijev. Po McLuhanu pojem medija namreč ne zajema le komunikacijskih in informacijskih medijev ali tehnologij (IKT), temveč se v širokem pomenu nanaša na vsak posrednik ali prenosnik, s katerim se človek izraža in skozi katerega je, tudi nehote ali nezavedno, izražen. Zanj so mediji »vsi človekovi artefakti – jezik, zakoni, ideje in hipoteze, orodja, oblačila in računalnik.« (McLuhan in Powers, 1989: 71)¹

V tem smislu medije lahko razumemo kot ekstenzije ali razširitve človekovega telesa: »Vsi mediji so rekonstrukcija, model neke biološke zmožnosti, pospešene nad človekovo zmožnostjo izvajanja: kolo je ekstenzija stopala, knjiga je ekstenzija očesa, obleka je ekstenzija kože in električno omrežje je ekstenzija živčevja.« (ibid: 87)

McLuhan medija torej ne razume zgolj v tehničnem pomenu – kot fiksni kanal ali orodje, temveč skorajda kot živ organizem, ki raste in se razvija. Mediji vplivajo na človekovo čutno raven zaznavanja in jo temeljno spreminjajo, saj vplivajo na posameznikovo zaznavanje in spoznavanje ter preoblikujejo odnose med njim in okoljem, kar po McLuhanovem mnenju lahko primerjamo s situacijo, ko melodiji dodamo novo noto: »In ko se razmerja čutov v kulturi spremenijo, lahko tisto, kar se je prej zdelo nedvoumno, hitro postane dvoumno, in kar je bilo nejasno ali dvoumno, lahko hitro postane razvidno.« (McLuhan, 2000: 41) Za avtorja je tako medij tudi sporočilo, s čimer želi poudariti, da temeljnega transformativnega vpliva medijev na čute in razmerja med njimi skorajda ne moremo dovolj poudariti. Vsebina medija, če jo ta sploh ima, je izrazito sekundarna, primarna je sprememba zaznavanja, ki ga medij s svojo specifičnostjo uvede v človekovo zaznavanje. Po McLuhanu je namreč pojem nepristranskega (objektivnega) zaznavanja ravnovesje čutov, tj. zaznavno stanje, ko se vsi čuti v enaki meri prevajajo drug v drugega in nobeden od njih zaznavno ne izstopa oziroma ni nadrejen drugim. Za razlago teh procesov si iz gestalt psihologije sposodi Rubinova pojma ozadja in lika, ki ju prenese na analizo kulturnih fenomenov: izhaja namreč iz osnove, da človekovo običajno razmerje čutov (senzorijum) vsebuje vse potencialne like v čutni latentnosti hkrati. Pri zaznavanju nato asimiliramo tiste dele izkušnje, ki se nam zdijo pomembni, in spregledamo vse tisto, kar se nam zdi nerelevantno. Ker se to dogaja pod ravno našega zavedanja, procesa ne zaznavamo. Način zaznavanja tako pojmuje kot nevtralen ali univerzalen, čeprav je kulturno oz. tehnološko pogojen. Ozadje tako pomeni »strukturo ali slog zavedanja, način gledanja ali pogoje, pri katerih zaznavamo lik« (McLuhan in Powers, 1989: 5). Medij se skozi našo izkušnjo imponira kot lik, ki vedno deluje skozi svoj kontekst ali ozadje.

Čeprav se naša pozornost usmerja le na lik, pa učinkovanje nove tehnologije nikoli ni omejeno samo na to majhno področje, temveč vedno deluje v celotnem okolju ozadja in lika: »Po redu stvari je ozadje prvo. Lik sledi pozneje. Prihajajoči dogodki mečejo senco predse. Ozadje vsake tehnologije je tako situacija, ki tehnologijo omogoča, kot tudi celotno okolje prednosti in slabosti, ki jih tehnologija prinaša s seboj. Ti stranski učinki se naključno imponirajo kot nova oblika kulture. Medij je sporočilo.« (ibid) Zaradi te nevidnosti medijev se ljudje do tehnologije vedemo podobno kot Narcis, ki se je zaljubil v podobo samega sebe, misleč, da je to nekdo drug: razumemo jo torej kot nekaj zunaj nas, kar z nami ni povezano, čeprav bi morali uvideti, da je to pravzaprav naša lastna podoba. Takšno (ne)razumevanje zaznavnih in epistemoloških implikacij tehnologije je tudi razlog, da je bila po McLuhanovem mnenju celostna obravnava medijev v preteklosti sistematično spregledana.²

Učinkov medija na nas se ne zavedamo ravno zato, ker gre za dejaven proces, ki zasiči naše območje pozornosti, ki tako postane običajno in s tem tudi nevidno: »/Z/di se, da osrednji živčni sistem v samozaščiti otopi prizadeto območje, ga izolira in anestezira od tega, da bi se zavedali, kaj se dogaja. Gre za proces, podoben tistemu, ki ga telo doživi pod šokom ali stresom, ali tistemu, ki se zgodi umu po Freudovem konceptu potlačitve. To posebno obliko avtohipnoze imenujem narcisova narkoza, sindrom, kjer pri človeku tako povsem izostane zavedanje psihičnih in družbenih učinkov nove tehnologije, kot se riba ne zaveda vode, v kateri plava. Posledično na točki, kjer novo medijsko vpeljana okolje postane prevladujoče in popolnoma preobrazi naše ravnesje čutov, postane tudi nevidno.« (McLuhan, 1969)

McLuhanov pristop v veliki meri temelji na raziskovalnem delu Harolda Innisa, pa tudi sicer, kot je McLuhan poudarjal na več mestih, ni izviren, temveč: »Nič inherentno vznemirljivega ali radikalnega ni v tem pristopu, z izjemo tega, da so se ga, kdo ve, zakaj, lotili le redki. V zadnjih 3500 letih zahodnega sveta so bili učinke medijev – pa naj gre za govor, pisavo, tisk, fotografijo, radio ali televizijo – družbeni opazovalci sistematsko spregledali. Tudi v današnji prevratniški elektronski dobi raziskovalci navajajo le malo znakov, da bi spremenili ta tradicionalni nojevski pristop.« (McLuhan, 1969)

Da bi lahko analizirali učinke medija na družbo in posameznika skozi dinamiko lika in ozadja, McLuhan razvije model t. i. tetrade medijevega učinka. Tetrada temelji na premisi, da vsak novi medij nastane z inovacijo že obstoječega, stari medij pa postane ozadje, na katerem novi medij stoji kot opazen lik: »Osnova vsake tehnologije je situacija, ki omogoča njen vzpon, kot tudi celotno okolje (medij), prednosti in slabosti, ki jih tehnologija nosi s seboj. To so stranski učinki, ki postanejo nova kulturna oblika, če to hočemo ali ne.« (Old messengers, new media, 2011)

Tetrada medijevega učinka nam omogoča, da medije bolje razumemo in nad njimi vzpostavimo nadzor, vodi pa tudi do kritičnega pretresa kulture in družbe. Grafično jo lahko ponazorimo s petimi rombi v obliki črke X. Štirje rombi pomenijo štiri vidike, lastne vsakemu mediju, ki jih lahko ponazorimo tudi z naslednjimi vprašanji:

- krepitev: vsak medij določene elemente postavlja v ospredje, jih krepi oziroma poudarja;
- krnitev: vsak medij določene elemente postavlja v ozadje, erodira ali izpostavlja izginjanju;
- obnovev: vsak medij znova priključuje določene elemente, ki so že zakrneli oziroma izginili v pozabo;
- preobrat: ko je potisnjen do svojih skrajnih meja, se vsak medij preobrne oz. spremeni v svoje nasprotje.

Krepitev in obnovev sta na grafični ponazoritvi postavljena na levo stran tetrade in pomenita lastnosti lika. Krnitev in preobrat sta postavljena na desno stran tetrade kot lastnosti ozadja. Štirje vidiki ali dimenzije tetrade so med seboj v rezonantnem in komplementarnem odnosu: ponovni priključ je za krnitev to, kar je krepitev za preobrat (kar se znova vrne, mora tudi nekaj postaviti v pozabo; kar se okrepi, to vedno stori na račun drugega; kar tone v pozabo, ponuja priložnosti za preobrat). Medija kot ekstenzije čutov torej ne moremo razumeti, če v obravnavo ne zajamemo tudi njegovega nasprotja – amputacije. Z odkritjem fonetske abecede in tiska tako zamrejo slengi, dialekti in idiosinkratski vidiki jezika; z izumom avtomobila amputiramo potrebo po razvijanju kulture hoje, kar naprej vpliva na razvoj mest in držav. Vsak novi medij torej obstoječe okolje v celoti spremeni ali prestrukturira



Slika 1: Tetrada medijevega učinka

³ Na podoben način McLuhan razmišlja tudi o umetnosti. Razume jo kot protikul-turo (*counterculture*), ki s svojimi dejanji ustvarja nove artefakte ali celo nove medije in s tem vzpostavlja novo razmerje čutov v družbi. Medtem ko medijske študije obstoječe družbene vzorce prek analize medijev razkrivajo in razlagajo, pa umetnost z ustvarjanjem novih medijev družbo tvorno spreminja.

⁴ McLuhana kot tehnološkega humanista vidi tudi Arthur Kroker (1995), ki poudarja, da je McLuhan o tehnologiji govoril ambivalentno in da se je pri raziskovanju vedno vzdiral vrednostnih sodb. Namen njegovega »kritičnega tehnološkega humanizma« vidi ravno v soočenju s tehnologijami in okolji, ki jih ustvarjajo, in sicer kot človekovo drugo naravo.

po načelu kalejdoskopa: s svojim specifičnim značajem poudari nove vidike stare vsebine (sveta, vednosti, ...), določene vidike pa zapostavi; hkrati tudi znova priključuje nekatere starejše vidike. V nasprotju s pogosto izraženimi strahovi stari medij ne izgine, ampak se spremeni: najbolj poznan primer za to je preoblikovanje filma ob nastanku televizije. Gre za pojav t. i. remediacije, procesa, v katerem novi mediji preoblikujejo stare in nasprotno (cf. Bolter, 1991). To delovanje je po naravi izrazito epistemološko: nov medij vzpostavi ali znova priključuje določene poglede na svet in spet druge zapostavi. Tako lahko sklenemo, da so interpretacije sveta v nenehnem dinamičnem spreminjanju, ne pa v statičnem stanju. Vzorec delovanja medijev je ciklični, vendar to ne pomeni, da je nastajanje in izginjanje medijev večno gibanje naprej in nazaj; upoštevati moramo, da vsak novi medij kot lik v celoti preoblikuje okolje kot ozadje; ko popolnoma zasiči okolje, postane ozadje; v to preoblikovano okolje se nato umesti nov medij. Ozadje se tako

nenehno spreminja in je vsakokrat drugačno: zato zgodovino medijev lahko opazujemo linearno, logika njihovega delovanja pa je ciklična.

Nova, medijsko ustvarjena okolja tako niso zgolj pasivni vsebniki, temveč dejavni procesi, ki v enaki meri preoblikujejo ljudi in njihove tehnologije (McLuhan, 2000). Rečemo lahko, da so mediji in celotno kulturno ozadje pravzaprav oblike jezika. Velja pa tudi nasprotno: »Vse besede in jeziki so tudi artefakti /.../ Tako tehnologije kot besede so metafore. Na podoben način vključujejo preobrazbo uporabnika s tem, ko vzpostavijo nove odnose med njim in okoljem.« (McLuhan in Powers, 1989: 8) A ker smo ljudje vedno prevzeti nad ekstenzivnim vidikom medija (raztežkom), prepogosto pa povsem ali delno zanemarimo njegov krnitveni vidik (amputacijo), cilj študija medijev vidi prav v tem, da izpostavi tisto, kar ni očitno, kar pomeni, da razkrijemo vzorce, ki jih mediji v interakciji z drugimi mediji ustvarjajo v svojih okoljih.³

McLuhanov tehnološki humanizem

McLuhan je v znanstveni literaturi s področja medijskih in kulturnih študijev pogosto označen za tehnološkega determinista; in morda se na prvi pogled njegovo vztrajno poudarjanje kulturnih implikacij tehnologij res lahko zdi takšno. A vendar aksioma »medij je sporočilo« ne smemo razumeti v absolutnem pomenu. Tak sklep temelji na predpostavki, da omenjena McLuhanova izjava predvideva, da vsebina pri mediju ne igra nikakršne vloge, kar pa ne drži: po McLuhanovem prepričanju je vsebina v zaznavnem pogledu le izrazito sekundarna. McLuhan večkrat poudarja, da človek ni nujno fatalistično determiniran s tehnologijo, temveč lahko nanjo tudi vpliva; pri tem navaja ravno umetnika, ki naj bi bil edini dovolj občutljiv, da te kulturne spremembe zazna takoj in ne šele takrat, ko medij popolnoma preobrazi okolje (ko so torej njegovi učinki vidni že vsem, ko je po zakonih tetrade medijskega učinka medij že v zatonu). Še več, McLuhan ozaveščen odnos do ustvarjanja medijev pravzaprav postavlja za vodilo svojega raziskovanja: »Prvi in najbolj bistveni korak je, da preprosto razumemo medije in njihov revolucionarni vpliv na vse psihične in družbene vrednote in institucije. Razumevanje pomeni že pol bitke. Osrednji namen mojega dela je širjenje sporočila, da z razumevanjem tega, kako mediji krepijo človekove zmožnosti, pridobimo način nadzora nad njimi.«⁴ (McLuhan, 1969)

Položaj je danes še bolj akuten zato, ker so v preteklosti ljudje učinke medijev izkušali postopoma in so tako lahko do neke mere ublažili njihov vpliv. V nasprotju s spremembami v preteklosti pa elektronski mediji predstavljajo »totalno in skoraj-takojšnjo preobrazbo kulture, vrednot in pristopov«, ki povzroča krizo identitete, ta pa poraja različne oblike nasilja. Zato je še toliko pomembnejše, da dobro razumemo novo tehnologijo, da bi lahko primerno kompenzirali njene učinke. V tem pogledu McLuhanova teorija medija pomeni izrazito ekološki pristop (pristop t. i. medijske ekologije), saj lahko z razumevanjem prevratniških sprememb njihove učinke anticipiramo in jih nadzorujemo: »Zaradi silne pospešitve gibanja informacij lahko razumemo, predvidimo in vplivamo na sile iz okolja, ki nas oblikujejo – s tem pa ponovno pridobimo nadzor nad lastno usodo. Nove ekstenzije človeka in okolje, ki ga ustvarjajo, so osrednje manifestacije evolucijskega procesa, pa vendar se še vedno ne moremo znebiti zablode, da je pomembno to, kako medij uporabljamo, in ne to, kaj počne nam in z nami.« (McLuhan, 1969)

Delovanje medijev tako lahko opredelimo za izrazito epistemološko: nov medij vzpostavi ali znova priključuje določene poglede na svet in spet druge zapostavi. Eno temeljnih McLuhanovih sporočil je, da vsak medij ali tehnologija vzpostavi specifično epistemologijo oz. način, kako kultura razume samo sebe in kako razume vednost. Epistemologija torej vedno obstaja v določenem družbeno-tehnološkem kontekstu; ta, ki je veljavna danes, se je razvila na podlagi tehnologij fonetske abecede in tiska in je torej zgodovinsko umeščen projekt. Z ubikvitetnostjo elektronskih tehnologij pa danes prehajamo v nov epistemološki model, za katerega je značilno »totalno informacijsko polje« –, kot je to že na polovici prejšnjega stoletja poimenoval McLuhan –, v katerem postane zaradi izjemne rasti količine informacij pravzaprav nemogoče imeti nespremenljivo stališče. Ta epistemološki prehod je, sicer pridobljen po drugih poteh in v drugih kontekstih, delno evidentiran tudi pri drugih družbenih mislecih, npr. pri Benjaminu, Flusserju, Foucaultu, Merleau-Pontyju, pojmu kiborga Donne D. Haraway, Fredricu Jamesonu ter ne nazadnje tudi pri Baudrillardu⁵ ter teoretikih torontske šole komunikacije (Ong, 1982; de Kerckhove, 1995; Federman, 2004a; 2004b; 2007; če omenimo samo nekatere), ki pravzaprav neposredno izhajajo iz McLuhanovega dela in ga nadgrajujejo. Največji vpliv je McLuhan dosegel v drugi polovici šestdesetih in v prvi polovici sedemdesetih let 20. stoletja, ko je objavil tudi svoja najpomembnejša dela, pozneje pa je, tudi zaradi resnih zdravstvenih težav, njegova raziskovalna moč upadala, vse do njegove smrti leta 1980 (*Globalna vas*, napisana v soavtorstvu z Bruceom Powersom, iz katere objavljamo prevod enega od poglavij, je izšla posthumno leta 1989; McLuhanov sin Eric pa je nekatere od tem, vsebovane v tej knjigi, razširil v delu *The Laws of Media*, 1988). Tako ni mogel biti priča obdobju intenzivnega elektronskega mreženja, ki ga je napovedal že kaki dve desetletji pred tem, so pa to delo opravili nekateri njegovi učenci, npr. Levinson (1999), Horrocks (2001) in Poster (1995; 2006), prav tako tudi Manovich v svojem zadnjem delu *Software Takes Command* (2013).

Iz Benjaminove analize tehniške reprodukcije kot umetniškega postopka v *Umetniškem delu v času tehnične reprodukcije* je razvidno, da se je avtor zavedal, da imajo tehnologije vse-kakor tudi zaznavne in kulturne implikacije; da torej nove tehnologije (v procesu remediacije) na novo konfigurirajo obstoječe kulturne prakse. Glede na teoretsko umestitev obeh raziskovalcev lahko povzamemo, da Benjamin v skladu s teoretsko šolo, iz katere je izšel, te spremembe najde v ekonomiji, s tem pa misli predvsem na zgodovinske spremembe v načinu produkcije. McLuhan jih namesto v načinu produkcije najde širše v kulturi, natančneje v načinu komunikacije, ki skozi zgodovino poteka prek različnih tehnoloških vmesnikov ali medijev, ki jih človek ustvarja in skozi katere se izraža; pomenljiva je tu eksplicitna sorodnost v poudarjanju učinka

teh sprememb na »čutno zaznavanje«, ne na mišljenje. Na tovrstno sorodnost McLuhanove in marksistične dialektike opozarjajo številni teoretiki, med drugim Grosswiler (1996): po njegovem mnenju McLuhan – morda tudi nehote, kar pa tu ni relevantno – zavzame še širšo pozicijo, ko pravi, da so tehnološki komunikacijski vmesniki in ne način produkcije tisti, ki kulturo določa kot raztezek človekovih zmožnosti in čutov (pri čemer je treba komunikacijo v tem pomenu razumeti širše, saj tudi ekonomijo lahko razumemo kot vrsto komunikacije). Po njegovem mnenju tako McLuhanovo delo »ponuja teorijo evolucije medijev in človeške intervencije, ki jo je marksizem spregledal« (Grosswiler, 1996: 207).

Prepričanje, da za epistemološke spremembe v kulturi ni v tolikšni meri odgovorna ideologija, temveč tehnologija, najdemo tudi pri Flusserju (2000), predvsem v njegovi interpretaciji človeka kot spomina, ki tvori kulturno tkivo, ki je vsebinsko sorodna McLuhanovi trditvi, da smo ljudje reproduktivni organi medijev. Spomin ljudje hranimo v kodah, ki se jih moramo naučiti na dveh ravneh: na ravni vsebine in na ravni kode same – vsebino, torej sporočilo, razumemo šele, ko smo usvojili kodo, saj »informacij, kodiranih v kodah, ki niso v programu neke družbe, družba ne bo razumela kot informacije« (Flusser, 2000: 19). Da bi nekaj razumeli, moramo torej najprej sploh usvojiti kategorije, v katerih nekaj razumemo: Flusserjev termin 'koda' tako lahko enačimo z McLuhanovim pojmom 'medij', njegovo ugotovitev, da vsebin, ki niso kodirane v družbi poznani kodi, ne razumemo, pa lahko povežemo z McLuhanovo trditvijo, da je za človekovo zavest pravo sporočilo medija medij sam, ne pa vsebina, ki jo prenaša.

Po Flusserjevem mnenju je zahodna družba »komunikacijsko tkivo, programiramo predvsem za linearne kode (čeprav tečejo skozi njene niti seveda tudi druge kodne strukture)« (Flusser, 2000: 22), ki se danes razkrajata prav zaradi izčrpanosti linearnih kod, ki jo programirajo. To je v tkivu vidno z nastajanjem otokov, v katerih utripajo povsem drugače strukturirane tehnične kode (npr. televizija). Zahodno komunikacijsko tkivo teh otokov ne more presnoviti, »to pomeni, da informacij, ki utripajo v njem, ne more shranjevati v svoj spomin, saj ni programirano za takšen tip kod. Nasprotno pa se zdi, da so otoki zmožni vase vsrkati informacije zahodnega tkiva, jih prevajati iz linearnih v tehnične kode, na primer, scenarije v filme, romane v televizijske oddaje, kemijske obrazce v modele, atome in enačbe v računalniške programe.« (ibid) Ker so člani sodobne zahodne družbe programirani pretežno za linearne kode, informacij v drugih kodah ne morejo shranjevati in te tečejo prek njih kot po kanalih ali prehodnih poteh, ki jih »po navadi imenujemo 'sprejemnik množičnih občil'« (ibid: 23). Flusser izraz 'program' uporablja izrazito epistemološko, saj mu kot sinonim predlaga izraz 'verjetje', »kajti program je način delovanja komunikacijskega tkiva, torej način obstoja človeka in družbe.« (ibid) Osnovna premisa programa za linearno kodiranje informacije je, da je svet procesen, da je dogajanje, »da se zadeve razvijajo druga za drugo in da jih je mogoče razložiti drugo iz druge, če naštejemo to zaporedje; da je svet mogoče brati, ga razstaviti na jasne in razločne pojme« (ibid). Flusser tako ugotavlja, da so vsi dosedanja filozofski in družbeni sistemi, od grške filozofije do marksizma, kljub vsebinskim razlikam pravzaprav enaki, saj delujejo po istem načelu zaporedja, progresivnosti, napredka. Dokončno udejanjenje tega načela so naravoslovne znanosti, saj »če ta univerzum ukinemo (»izgubimo vero vanj«), izgubimo temeljno verjetje, ki nam omogoča, da obstajamo. Ta in vsak drugi svet pa moramo preklicati, čim spoznamo, da gre za projekcije« (ibid: 24). Sodobna kriza kulture je torej posledica izčrpanosti linearnega programa, saj »nismo pravilno programirani za informacije, ki nas obkrožajo, za naš kodificirani svet« (ibid: 25).

Flusser, enako kot McLuhan, med naravo in kulturo ne postavlja ločnice, ampak ju razume kot drugo fazo Stvarjenja ali s Flusserjevimi besedami: »Nasprotja med človekom in strojem

ni, kajti stroj je del človeka, je proteza ali epiteza.« (ibid: 24) Vendar pa Flusser, kot opozarja Strehovec (2000) v spremni besedi k slovenskemu prevodu *Digitalnega videza*, ta proces historizira oz. hierarhično ureja, saj vanj postavlja pomenljivo ločnico, na kateri stroj in človek zamenjata vlogi: stroj, nekoč ekstenzija človekovega telesa in uma, postane novi gospodar, torej človek postane ekstenzija stroja. McLuhan pa, nasprotno, ta odnos postavlja v izrazito moralni ali celo politični okvir, kot smo omenili že zgoraj; meni, da lahko tovrstne nehotene »zlorabe« stroja nad človekom, če jih tako imenujemo, preprečimo samo z zavedanjem posledic medija, torej z anticipiranjem okolja, ki ga medij prinaša s seboj, in z gibanjem korak pred njimi: »Namesto da se zavlečemo v kot in tožimo o tem, kaj mediji počnejo z nami, bi morali iti naravnost naprej in jih brcniti v elektrode. Na tako ravnanje se čudovito odzovejo in kmalu postanejo naši služabniki in ne gospodarji.« (McLuhan, 1969)

Morda v največji meri prekrivna metafora z McLuhanovim razumevanjem medijev pa je metafora kiborga Harawayeve (1999), s katero poudarja afiniteto in svobodno izbiro ter prehajanje oziroma brisanje mej med človeškim, živalskim in strojnim. Četudi je teorija kiborga nastala na področju feminističnih študij kot kritika tradicionalnega feminizma in jo moramo v tem okviru tudi razumeti, pa ne moremo mimo dejstva, da je idejna podstat tej teoriji na širši ravni pomensko enaka maksimi, da je medij sporočilo. Izraz kiborg je tradicionalno vezan na biološko prepletanje človeškega in tehnološkega, v širšem pomenu pa lahko govorimo o družbenih kiborgih, in sicer pri povezovanju človeka in artefaktov, ki bi jih po navadi ne pojmovali kot medije ali tehnologije, jih pa McLuhan razume kot izrecno takšne: to so npr. papir, jezik, hiša ali avtomobil. Ob podpori teh tehnologij namreč človek lahko stori več kot po navadi, torej jih lahko razumemo v smislu McLuhanovega medija kot ekstenzije človekovih čutov in sposobnosti.

Razlika med McLuhanom ter Flusserjem in Harawayevo glede kiborške narave človeka oziroma odnosa med naravo in kulturo je morda le v tem, da tako Flusser kot Harawayeva razumeta, da človek kiborg postane šele v sedanjih razmerah tehnološke vseprisotnosti, McLuhan pa nasprotno vztraja, da je bila človeška narava kiborška že od nekdaj, saj je po njegovem mnenju razmerje človeka do strojev že od nekdaj simbiotsko, vendar »ima le v električni dobi človek priložnost, da uvidi, da je poročen z lastno tehnologijo. Električna tehnologija je kvalitativna ekstenzija tega že dolgo trajajočega razmerja med človekom in strojem; razmerje človeka 20. stoletja z računalnikom po svoji naravi ni zelo drugačno od predzgodovinskega razmerja človeka s svojim čolnom ali kolesom – s pomembno razliko, da so bile vse prejšnje tehnologije ali ekstenzije človeka delne in fragmentarne, električne tehnologije pa so totalne in vključujoče.« (McLuhan, 1969)

Morda najsodobnejšo aktualizacijo McLuhanovega dela pa na preprost, a hkrati dosleden in učinkovit način opiše Manovich (2001), ko »jezik novih medijev« opredeli ravno kot tisto, kar se izmuzne velikemu delu medijskih teoretikov, ki se preveč ukvarjajo s prihodnostjo, da bi zmogli ustrezno opisati sedanost. Iz terminologije, ki jo uporablja, kot tudi svojega razumevanja in nekaterih temeljnih tez o povezanosti medijev in kulture je sklepati, da svoje razmišljanje v večjem delu opira na McLuhanove ugotovitve. Izhaja namreč iz podobne, če ne identične teoretske premise, da je medij sporočilo. Tako izraze za različne kulturne oblike, kot sta npr. film ali tiskana beseda, razume in uporablja kot bližnjice, saj ne predstavljajo le »točno določenih predmetov, kot sta npr. film ali roman, pač pa širše kulturne tradicije (uporabili bi lahko tudi izraze kulturne oblike, mehanizmi, jeziki ali mediji). /.../ Kinematograf, tiskana beseda in računalniški uporabniški vmesniki: vsaka od teh tradicij je razvila svoje edinstvene načine za to, kako organizira informacije, kako jih predstavi uporabniku, kako sta med seboj povezana prostor in čas, kako je strukturirana človekova izkušnja v procesu dostopa do informacij«. (Manovich, 2001: 72)

Manovich sicer to formulira z natančnejšo ali sodobnejšo terminologijo, ko pravi, da koda (tehnologija) ni transparentna oziroma da tehnološki vmesniki vedno hkrati nujno delujejo tudi kot *kulturni vmesniki*. Tak termin je po njegovem mnenju potreben zato, ker se v sodobnem tehnološkem okolju »vse bolj premikamo k interakciji s pretežno kulturnimi podatki: besedili, fotografijami, filmi, glasbo, multimedijiškimi dokumenti, virtualnim okoljem. Tako vmesnik človek-stroj nadomešča vmesnik človek-računalniška kultura, ki ga krajšam kot »kulturni vmesnik« (ibid: 79).

Potemtakem smemo na nove kulturne oblike gledati kot na prevratniške epistemološke vmesnike, saj nas poleg tega, da izpolnjujejo navidezno nedolžne funkcije dela in zabave v našem vsakdanjem življenju, hkrati uvajajo v nov epistemološki modus: »[N]e le posamezni novomedijski objekti, temveč tudi vmesniki, tako vmesniki operacijskega sistema kot široko uporabljanih programskih aplikacij, delujejo kot reprezentacije: s tem, ko podatke organizirajo na značilen način, in s tem, ko na značilen način omogočajo dostop do njih, privilegirajo določene modele sveta in človeškega subjekta [...]« (ibid: 40)

Po Manovichu je v sodobni globalni družbi računalnik eden temeljnih kulturnih vmesnikov, načini in strategije dela z njim pa tako niso le nevtralni tehnični postopki za zagotavljanje učinkovitosti, temveč splošne kognitivne strategije; nove kategorije in koncepti namreč po njegovem mnenju neposredno izhajajo iz ontologije, epistemologije in pragmatike računalnika. Razumevanje novih medijev tako ni mogoče brez razumevanja računalniške znanosti: »Da bi razumeli logiko novih medijev, se moramo usmeriti na računalništvo. Tam si lahko obetamo najti nove izraze, kategorije in operacije, ki zaznamuje nove programabilne medije. Od medijskih študij se moramo pomakniti k softverskim študijam.« (Manovich, 2001: 65; Manovich, 2013)

Po predstavitvi McLuhanovega razumevanja medijev in primerjavi z drugimi vsebinsko sorodnimi pogledi na tehnologijo torej lahko povzamemo, da ideja razumevanja tehnologije kot epistemološke ni nova, da pa je bila v preteklosti in danes premalo upoštevana in uporabljena kot orodje za sistematično analizo kulture. Ta specifični pristop je po pregledani literaturi sodeč še zlasti spregledan tudi pri nas (v slovenščino tako nimamo prevedenega enega samega McLuhanovega dela), zato naj bi ta »poskusni prevod« poglavja iz McLuhanovega zadnjega dela, napisanega v soavtorstvu z Bruceom Powersom, upajmo, spodbudil več razmišljanja v tej smeri.

Literatura

- BENJAMIN, WALTER (1981): Umetniško delo v času svoje tehnične reprodukcije. V: *Misel o moderni umetnosti*, J. Vrečko (ur.), 66–93. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- BOLTER, JAY DAVID (1991): *Remediation. Understanding New Media*. London, Massachusetts: MIT Press.
- FEDERMAN, MARK (2004a): *What is the Meaning of the Medium is the Message?* Dostopno na: http://individual.utoronto.ca/markfederman/article_mediumisthemessage.htm (10. februar 2010).
- FEDERMAN, MARK (2004b): *The Ephemeral Artefact – Visions of Cultural Experience*. Dostopno na: http://eculture.salzburgresearch.at/2004/en/federman_E_fin_230904.pdf (10. februar 2010).
- FEDERMAN, MARK (2007): *Why Johnny and Janey Can't Read, And Why Mr. And Ms. Smith Can't Teach: The challenge of multiple media literacies in a tumultuous time*. Dostopno na: <http://individual.utoronto.ca/markfederman/WhyJohnnyandJaneyCantRead.pdf> (13. oktober 2011).
- FLUSSER, VILEM (2000): *Digitalni vitez*. Ljubljana: Študentska založba.
- GENOSKO, GARY (1999): *McLuhan and Baudrillard: the Masters of Implosion*. London, New York: Routledge.

- GROSSWILER, PAUL (1996): The Dialectical Methods of Marshall McLuhan, Marxism and Critical Theory. *Canadian Journal of Communication*, (21) 1. Dostopno na: <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/925/831> (7. marec 2014).
- HARAWAY, DONNA J. (1999): *Opice, kiborgi in ženske. Reinvenčija narave*. Ljubljana: Študentska založba.
- HORROCKS, CHRIS (2001): *Marshall McLuhan and Virtuality*. New York: Icon Books.
- KERCKHOVE, DERRICK de (1995): *The Skin of Culture. Investigating the New Electronic Reality*. Toronto: Somerville.
- KROKER, ARTHUR (1995): *Digital Humanism: The Processed World of Marshall McLuhan*. Dostopno na: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=70> (13. marec 2010).
- LEVINSON, PAUL (1999). *Digital McLuhan. A Guide to the Information Millenium*. London, New York: Routledge.
- MANOVICH, LEV (2001): *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- MANOVICH, LEV (2013): *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury. Dostopno na: http://issuu.com/bloomsburypublishing/docs/9781623566722_web (28. februar 2014).
- MCLUHAN, MARSHALL (2000/1961): *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press
- MCLUHAN, MARSHALL (1969): *Interview with Marshall Mcluhan*. Dostopno na: <http://www.nextnature.net/2009/12/the-playboy-interview-marshall-mcluhan/> (15. marec 2010).
- MCLUHAN, MARSHALL in POWERS, BRUCE R. (1989): *The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. New York, Oxford: Oxford University Press.
- STREHOVEC, JANEZ (2000): V svetu barvitih površin. V *Digitalni videz*, Vilem Flusser, 197–233. Ljubljana: Študentska založba.
- OLD MESSENGERS, NEW MEDIA (2011): *The Legacy of Innis and McLuhan. Library and Archives Canada*. Dostopno na: <http://www.collectionscanada.gc.ca/innis-mcluhan/030003-2020-e.html> (22. april 2011).
- ONG, WALTER J. (1982): *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London, New York: Methuen.
- POSTER, MARK (1995): *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.
- POSTER, MARK (2006): *Information Please: Culture and Politics in the Age of Digital Machines*. Durham: Duke University Press.