

4.

Remixelhetőség

Lev Manovich

Az információ mennyiségének drasztikus növekedése – amit az internet csak tovább gyorsított – alapvető újdonságot is hozott. Képzeljünk el egy hegyoldalon lefolyó vizet: ha a víz mennyisége folyamatosan nő, a víz újabb és újabb utakat talál magának, ezek pedig idővel egyre inkább kiszélesednek. Valami hasonló történik az információ mennyiségének növekedésével, azzal a különbséggel, hogy az információ útjai egymással is mind kapcsolatban állnak és egyszerre minden irányba haladnak: felfelé, lefelé, oldalra. Az emberek közti információ átvitelére ilyen új utak az sms, az emailkliensek üzenettovábbító és automatikus válaszfunkciói, a levelezőlisták, az internetes linkek, az RSS, a blogok, közösségi könyvjelzők (*social bookmarking*), a címkézés (*tagging*), publikálás [a „publikáció” azon formája, amikor mondjuk a felhasználó egy lejátszólistát (*playlist*) tesz közzé a weboldalon], a *peer-to-peer* hálózatok, webszolgáltatások (*web services*), *firewire*, *bluetooth*. Ezek az utak arra ösztönzik az embereket, hogy az információt a különböző forrásokból saját tereikbe emeljék át, azokat remixeljék, majd mások számára is elérhetővé tegyék, és hogy együttműködjenek (vagy legalábbis együtt játsszanak) a különböző közös információs platformokon (*Wikipedia*, *Flickr*). Barb Dybwad találóan „kollaboratív remixelhetőségnek” nevezte ezt a folyamatot: „Úgy gondolom, a Web 2.0 legérdekesebb

80 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

aspektusai azok az új eszközök, amelyek a személyes és a közösségi közötti kontinuumot tárják fel; eszközök, amelyek rendelkeznek a kollaboratív remixelhetőséget lehetővé tévő flexibilitással és modularitással. A kollaboratív remixelhetőség egy olyan átalakítási folyamat, amely során az általunk rendezett és megosztott információ és média átrendezhető, és új formák, fogalmak, elképzelések, *mashup*-ok¹ vagy szolgáltatások alapjául szolgálhatnak.”²

Míg a kulturális kommunikáció hagyományos 20. századi modellje az információ mozgását egyirányúként, a forrástól a befogadó felé tartóként írta le, most a befogadó az információ mozgásának csupán ideiglenes állomása. Ha az információt vagy a médiatartalmakat egy vonathoz hasonlítanánk, azt mondhatnánk, mindegyik befogadó egy-egy állomás. Az információ megérkezik, más információkkal remixelődik, majd az új csomag tovább utazik más célok felé, ahol a folyamat aztán újra lejátszódik.

Ennek a „remixelhetőségnek” megvannak az előzményei: például a modern elektronikus zenében, ahol az 1980-as évek óta a remixelés az egyik legfontosabb kreatív módszerré vált. Általánosabban nézve, az emberi kultúrák többsége más kultúrák formáinak és stílusainak kölcsönvételével és átdolgozásával fejlődött. A lérejött „remixeket” aztán más kultúrák építették be. Az ókori Róma remixelte az ókori Görögországot, a reneszánsz az antikvitást, a 19. századi európai építészet pedig több történelmi periódust is remixelt – többek közt a reneszánszt. Ma pedig a grafikai- és divattervezők remixelik a sok-sok történelmi és helyi kulturális formát, a japán mangától a tradicionális indiai öltözködésig. Első pillantásra úgy tűnhet, hogy ez a hagyományos kulturális remixelhetőség nagyon különbözik attól a „köznyelvi” remixelhetőségtől, amit a fentebb leírt számítástechnikai módszerek tesznek lehetővé. Hisz egy profi grafikus, aki egy plakáton dolgozik, vagy egy profi zenész, aki egy új mixet készít, valami nagyon különbözőt csinál, mint az, aki egy blogbejegyzést ír vagy a kedvenc linkjeit publikálja.

¹ *Mash up*, keverék olyan webes alkalmazásokat jelöl, amik kizárólag más szolgáltatások összegyűjtéséből, összekeveréséből állnak, mint például amikor egy webes térképszolgáltatás és egy ingatlan-apróhirdetési oldal adatbázisát integrálják. – A szerkesztő megjegyzése

² Approaching a definition of Web 2.0, *The Social Software Weblog*, *socialsoftware.weblogsinc.com*, letöltés: 2005. okt. 28.

Második pillantásra azonban már látszik, hogy a különbség nem olyan nagy. A remixelhetőség ezen két fajtája ugyanazon kontinuumon helyezkedik el. A grafikusra és a zenészre (hogy a példánknál maradjunk) egyaránt ugyanaz a számítástechnikai háttér hat. A tervezőszoftverek vagy a zeneszerkesztő-szoftverek nagyon megkönnyébbítik a remixelés technikai folyamatát, az internet pedig megkönnyíti a más korszakokból, művészekről, grafikusoktól és másoktól származó anyagok megkeresését és felhasználását. Ami pedig még fontosabb: az animátoroktól az építészekeken keresztül a képzőművészekig, a kulturális területeken tevékenykedő cégek és szabadúszó profik a projektjeik eredményeit weben publikálják, így mindenki nyomon tudja követni, hogy a többiek mit csinálnak. És bár egy új, eredeti építészeti megoldás csak jóval később jelenik meg más építészek és építészhallgatók terveiben, mint mondjuk egy érdekes blogbejegyzés linkje más blogokon, a különbség inkább mennyiségi, mint minőségi. Hasonló példa a számítógépek által felgyorsított kulturális remixelhetőségre, amikor a *H&M* vagy a *GAP* egy elit divatház legújabb kollekcióját néhány hét alatt „reverse engineer”-eli. Összefoglalva: amikor valaki egy új e-mailbe másolja be egy korábban kapott üzenet részleteit, és amikor a legnagyobb média- vagy divatcégek más cégek terveiből vesznek át elemeket, e szereplők voltaképp ugyanazt teszik: a remixelhetőség lehetőségével élnek.

A remixelhetőséghez nem szükséges, de sokat segít a modularitás. Bár a zenei remixelésnek a többsávú keverők megjelenése előtt is vannak előképei, igazából ezek tették a remixelést általános gyakorlattá. Amint egy dal minden eleme – az énekek, a dobok stb. – külön hozzáférhetővé és manipulálhatóvá vált, máris „újra lehetett keverni” (remixelni) a dalt: egyes sávok hangerejét mondjuk lehúzni, míg másik sávok helyett újabbakat betenni. Ulf Poshardt *DJ Culture* c. könyve szerint 1972-ben DJ Tom Moulton készítette az első diszkó remixeket. Poshardt kiemeli, hogy „Moulton célja mindenekelőtt a különböző sávok átsúlyozása volt, a diszkódalok ritmuselemeit még tisztábban és erősebben kiemelte [...] Moulton a 16 vagy 24-sávú mesterzalagok különböző elemeit használta fel a remixeihez.”³

Ma a legtöbb kulturális területen az alapanyagként használható elemek gyűjteményei – stockfotók,⁴ grafikus hátterek, zene-, szoftvergyűjtemények

³ Poshardt: 1998, 123.

⁴ A szerkesztő megjegyzése: a stockfotók fotóügynökségektől általános célra megvásárolható fényképek, amik pl. nevető gyerekeket, boldog számítógépező egyetemistákat vagy épp velencei naplementét ábrázolnak.

82 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

– és az ezeket felhasználó kulturális termékek élesen elkülönülnek. Például gyakori, hogy egy grafikus ügynökségtől vásárolt stock fotót használ a munkájához. Ezt a tényt azonban nem adják tudtunkra, ahogy azt sem ismeri el nyíltan a dizájn szakma, hogy más dizájnerek ezt a munkát is – ha sikeres lesz – majd elkerülhetetlenül lemásolják és mintaként (fel)használják. Az egyedüli területek, ahol a mintagyűjtés (*sampling*) és a remixelés nyíltan folyik a zene és a programozás – a fejlesztők új szoftverek írásakor már létező szoftverkönyvtárakra támaszkodnak.

El fog-e halványulni a mintagyűjtemények és az „autentikus” kulturális produktumok közti határ a jövőben? Vagy a jövő kulturális formáit direkt olyan mintákból fogják összerakni, amelyeket eredetileg is másolásra, más projektekben való felhasználásra terveztek? Érdekes lenne elképzelni azt a kulturális gazdaságot, amelyben mindenféle kulturális terméket – médiumától vagy anyagától függetlenül – legőszerű építőelemek alkotnak. Az építőelemekhez minden olyan információ hozzátartozik, ami emberi erővel vagy akár gép segítségével való másolásukhoz és objektumba illesztésükhöz szükséges. Az építőelem tudja, hogyan kapcsolódjon össze más elemekkel, ennek érdekében még módosítani is képes magát. Képes arra is, hogy használójának beszámoljon saját kulturális történetéről, a kölcsönzéseknek arról a múltbéli sorozatáról, ami jelenlegi formájához vezetett. És míg az eredeti legóban – akárcsak a tipikus 20. századi lakóépületekben – csupán viszonylag kevésfajta elem található – így minden legóból épített tárgy nagyjából hasonlóan néz ki – a számítógépek végtelen számú különböző elemet képesek kezelni. Hiszen arra már ma is képesek, hogy nyomon kövessenek minden lehetséges mintát ami, a ma létező kulturális termékből kiemelhető.

A kulturális modularitásnak az elfogadott 20. századi elképzelése szerint a művészek, grafikusok, építészek kész műveiket az elemi egységek vagy más modulok viszonylag korlátos készletéből alkották. Az általam itt felvázolt elképzelés a modularitásnak ettől nagyon különböző formáját használja, amely talán önellentmondásnak is tűnhet: modularitás *a priori* definiált egységek nélkül. Ebben a világban bármely befejezett kulturális produktum bármely körvonalazható eleme automatikusan alkotóelemévé válhat egy újabb alkotásnak. Az elemek még „publikálhatják” is magukat, vagy más kulturális termékek „előfizethetnek” rájuk, ahogy most feliratkozhatunk RSS-értesítőkre vagy *podcast*-okra.

Amikor ma a modularitásról gondolkodunk, feltételezzük, hogy a modulis rendszerekben a megalkotható objektumok száma véges. Valóban, ha

ezeket az objektumokat nagyon kisszámú elemből építjük fel, a kombinációik száma tényleg behatárolt. (Bár ahogy a kész termék fizikai méretéhez képest csökkent az építőelemek relatív mérete, a kombinációjukkal előállítható objektumok száma nő: hasonlítsuk csak össze az IKEA elemes bútorokat a legókészletekkel.) Az én elképzelésem szerint azonban a modularitás egyáltalán nem jelenti az előállítható formák számának csökkenését. Ellenkezőleg, ha magukat az építőelemeket is a már rendelkezésre álló számítógépes technológiák valamelyikével – mondjuk parametrikus tervezéssel – állítjuk elő, valahányszor csak használjuk őket, módosítják majd magukat, hogy biztosan másképpen nézzenek ki. Másképpen: míg a számítógépek előtti modularitás ismétléshez, egyszerűsödéshez vezetett, a számítógépek utáni modularitás határtalan sokféleséghez vezet.

Véleményem szerint az ilyen „valós idejű” vagy „igény szerinti” modularitást csak most tudjuk elképzelni, miután az *Amazon* és hasonló internetes áruházak, a *Technorati* és egyéb blogkövető szolgáltatások és olyan építészeti alkotások, mint a *Yokohama International Port Terminal* (a *Foreign Office Architects* tervei alapján) vagy a Frank Gehry által tervezett Los Angeles-i *Walt Disney Concert Hall* nyilvánvalóan bebizonyították, hogy ki tudunk fejleszteni olyan hardvereket és szoftvereket, amik képesek az óriási mennyiségű kulturális objektum és az azokat alkotó elemek – könyvek, blogbejegyzések, építészeti elemek – nyilvántartására és összehangolására. Nem is igazán fontos azonban, létrejön-e valaha ez a kulturális gazdaság. Gyakran tekintünk úgy a jelenre, mint egy hosszú történelmi perspektíva enyészpontjára, de azt hiszem, haszonnal fordulhatunk egy másik, kiegészítő módszerhez is. Képzeld el, mi történik, ha a jelenleg szilárdan megalapozott technológiai-kulturális kereteket a logikai határokig feszítjük; másképpen, ahelyett, hogy a jelenre a múlt kontextusán keresztül néznénk, inkább egy logikusan lehetséges jövő keretébe helyezzük. A „jövőből szemlélés” ezen megközelítése olyan módon világíthat rá a jelen egyes részeire, ahogyan a „múltból szemlélés” nem teszi lehetővé. Annak a logikailag lehetséges jövőbeli kulturális gazdaságnak a fentebb megrajzolt vázlata kísérlet ennek a módszernek az alkalmazására: futurológia, *science-fiction*, mint a kortárs kultúraelemzés módszerei.

Mi más láthatunk tehát, ha a teljes remixelhetőség és általános modularitás elképzelt jövőjéből tekintünk a mára? Talán „kulturális *science-fiction*”-szerűnek hathat a fent leírt elképzelés; mégis, vessünk egy pillantást arra a

84 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

folyamatra, amely a remixelhetőségi kontinuum egyik végében máris elindult. Bár szigorúan véve ennek még nem része a remixelhetőséget támogató növekvő modularitás, logikája végső soron éppen erre tart: célja a kulturális bitek mozgásának megkönnyítése. A mai internetkultúra azon irányáról van itt szó, amely a nehezen részekre szedhető, részletesen megtervezett, bonyolult csomagolt „információs objektumok”, például *Flash*-weboldalak felől az „egyszerű” információs formák – ASCII-szövegfájlok, RSS-értesítések, blogbejegyzések, sms-üzenetek – felé mozdul el. Richard MacManus és Joshua Porter szavaival, „itt lép be a Web 2.0, az internet olyan változata, ahol az információ »mikrotartalmakra« bomlik, amik tucatnyi különböző doménon jelenhetnek meg. A dokumentumok hálózata átalakul adatok hálózatává. Olyan új eszközökre van most szükségünk, melyek lehetővé teszik a mikrotartalmak új és hasznos módokon való összegyűjtését és remixelését.”⁵ Sokkal könnyebb a „mikrotartalmak [...] összegyűjtése és remixelése”, ha azokat tervezéskor nem zárjuk el. Egy egyszerű ASCII-fájl, egy jpeg-kép, térképek, hang- vagy videofájlok szabadon mozoghatnak az interneten, megjelenhetnek a felhasználók által tervezett remixekben (mint pl. egy RSS-értesítés); olyan kulturális objektumok azonban, ahol a részek egymáshoz kötöttek (mint pl. egy *Flash*-oldalban) nem képesek erre. Röviden: a Web 2.0 korszakában „az információ ASCII akar lenni.”^{6*}

Ha tehát a jelent a „végső modularitás / remixelhetőség” potenciális jövője felől szemléljük, már ma errefelé haladó lépéseket figyelhetünk meg. Például az *Orange* nevű amszterdami animációs stúdió⁷ egy rövid animációs film elkészítéséhez a világ minden tájáról összeállt grafikusokból és fejlesztőkből álló csapatot hozott létre, és terveik szerint az összes produkciós fájl,⁸

⁵ Web 2.0 Design: Bootstrapping the Social Web, *Digital Web Magazine*, http://www.digital-web.com/types/web_2_design/, letöltés: 2005. okt. 28.

⁶ A modern informatikai környezetekre jellemző az az állandó feszültség, ami az információ „csomagolására” való törekvések (mint a *Flash*-beli tervezés) és a mindenféle csomagolástól – a médiumok és oldalak közti átjárhatóság megkönnyítése érdekében – való megszabadulás között húzódik.

* Vö.: 66. oldalon idézet „az információ szabad akar lenni” híres mondással. – A szerkesztő megjegyzése.

⁷ <http://orange.blender.org>

⁸ Pl. a hagyományos forgatókönyveket és ezek elektronikus, a digitális elemek egymáshoz való viszonyát leíró változatait.

3D-modellt, textúrákat, animációkat *Creative Commons* nyílt tartalomként megjelentetik majd egy bővített kiadású dvd-n.

A Creative Commons a felhasználási engedélyek olyan csomagját ajánlja, amely „lehetővé teszi a művészek és az alkotók számára, hogy másokat munkájuk felhasználására, megújítására ösztönözzenek.”⁹ A Flickr-ben többféle eszköz – címkék, gyűjtemények, csoportok, *Organizr*¹⁰ – áll rendelkezésre ahhoz, hogy a fényképeket (ma még egészben, nem részeikre bontva) egymás mellé rendelhessük. A Flickr tehát minden fényképet képes több „mixben” is elhelyezni. Arra is van lehetőség, hogy rövid „jegyzeteket” fűzzünk fényképek különálló részleteihez: egyszerűen csak egy téglalapot kell rajzolni a feltöltött képre, majd szöveget csatolni hozzá. Ugyanahhoz a képhez több jegyzet is kapcsolható. Értelmezésében ez az alkalmazás is a moduláris/remixelő mentalitás újabb jele, hiszen arra ösztönzi a felhasználókat, hogy a képet részekre tördeljék. Úgy is mondhatnánk, a jegyzetek elemekre bontják az egységes médiatartalmat, a képet.

Hasonlóképpen, a dvd-lejátszók megszokott interfészén „fejezetekre” oszthatjuk a filmet. Az *iPod*-hoz hasonló médialejátszók és az *iTunes*-hoz hasonló internetes zeneáruházak különálló zeneszámokra osztják a zenei cd-eket, ezzel a „számot” téve a zenei kultúra új alapegységévé. Mindezekben a példákban a korábban egységesnek, koherensnek tekintett kulturális objektumok egyenként is hozzáférhető, különálló elemekre bomlanak szét. Újra visszautalva arra, hogy „az információ ASCII akar lenni”, azt mondhatnánk, „a tartalom szemcsés akar lenni”. Hát a kultúra egésze? – kérdezhetjük. A kultúra mindig is a remixelhetőségről szólt – a különbség annyi, hogy most az internetes kultúra minden résztvevője részt vehet a remixelésben.

Az első *Kodak* fényképezőgép megjelenése óta a „felhasználóknak” lehetőségük van hatalmas mennyiségű saját médiatermék készítésére. Később megjelentek az amatőr filmfelvevők, hangfelvevők, videomagnók; az a tény viszont, hogy gyakorlatilag mindenki ugyanolyan eséllyel férhetett hozzá a „médiatermelés eszközeihez” mint a média hivatásos termelői, nem tűnt kimondottan jelentősnek, mert az „amatőr” és a „profi” termékek nem keveredtek. A hivatásos fotósok képei a fotós sötétkamrája és az újság szerkesztősége közt mozogtak, míg egy esküvőről készült képek a család tagjai

⁹ <http://creativecommons.org/about/sampling>, letöltés: 2005. okt. 31.

¹⁰ Az *Organizr* a Flickr egy olyan szolgáltatása, ami a felhasználót a képek rendszerezésében, keresésében és megosztásában segíti. – A szerk. megjegyzése.

között. De a többszörös, egymással összekapcsolódó utak megjelenése, melyeken a médiaobjektumok könnyen mozgathatók weboldalak, rögzítő- és lejátszóeszközök, háttértárak és emberek között, mindezt megváltoztatta. A remixelhetőség voltaképp a digitális hálózati médiavilág beépített tartozékává válik. A lényeg az, hogy a *video-iPod*, a *HD* kamera, a Flickr vagy bármely újabb eszköz vagy szolgáltatás bevezetésénél sokkal fontosabb az a könnyedség, amellyel a médiatartalmak mindezen eszközök és szolgáltatások között mozoghatnak, így ezek az eszközök is átalakulnak a médiatartalmak Brown-mozgásának ideiglenes megállóivá.

Sosem voltunk modulárisak¹¹

Bár a remixelhetőség és a modularitás összefüggő témák, fontos megjegyezni, hogy a modularitás nem csak az RSS-re, a közösségi könyvjelzők vagy a webszolgáltatások leírására vonatkozik. Olyan logika ez, amely túllép weben és digitális kultúrán.

A modularitás a modern sorozatgyártás alapelve. A nagy mennyiségű sorozatgyártást az alkotóelemek és egymással való összekapcsolódási módjuk szabványosítása – tehát a modularitás – teszi lehetővé. Noha a sorozatgyártásnak vannak történelmi előzményei, ezek egymástól különálló történelmi események voltak egészen a 20. századig. Nem sokkal azután azonban, hogy Henry Ford gyárában 1913-ban beindul az első futószalag, mások is követik a példáját, és rövidesen a modularitás áthatja a modern társadalom legtöbb területét. („A futószalag egy olyan gyártási folyamat, ami során a készülő termékhez szekvenciálisan adjuk hozzá az egymással felcserélhető elemeket, míg végül megkapjuk a készterméket.”) A legtöbb használati tárgyunk sorozatgyártott, tehát moduláris: standardizált, szintén sorozatgyártott elemekből állnak, amelyek ugyancsak standardizált módon állnak össze. A modern ember a gyárakon kívül is alkalmazza a modularitás elvét: Louis Herman De Kornick belga tervező már 1932-ben – jóval az IKEA és a legójátékok előtt – kifejlesztette az első elemes bútorokat az akkoriban épülő kisebb bérlakásokban való használatra.

Ma pedig még mindig a sorozatgyártás és sorozatmodularitás korában élünk; a globalizáció és az *outsourcing*¹² csak felerősítik ezt a logikát. A

¹¹ Az ebben a részben idézőjelben megjelenő definíciók az <http://en.wikipedia.org>-ról származnak.

¹² Egy tevékenység kihelyezése a vállalaton kívüli beszállítókhöz. – A ford. megjegyzése.

globalizáció egyik leggyakrabban említett következménye a sűrűsödő kapcsolati rendszer: helyek, rendszerek, országok, szervezetek stb. újabb és újabb módokon kapcsolódnak össze. Ugyan lehetséges szabványosítás és modularizálás nélkül is dolgok és folyamatok közti kapcsolatokat létrehozni – az ilyen mechanizmusok továbbfejlesztése feltehetően szükséges is lesz, ha valaha túl akarunk lépni a 20. század által kialakított szabványosított-modularizált világ életünkre gyakorolt baljós következményein –, egyelőre azonban sokkal egyszerűbb a 20. század logikáját alkalmazni. A társadalom olyan mértékben szokott hozzá ehhez a szabványosított-modularizált világhoz, hogy még csak nem is érzékeljük, hogy ez csak egy a lehetséges alternatívák közül.

Múlt héten egy brüsszeli dizájn-esten Jerszy Seymour tervező arról beszélt, hogy ha a gyorsgyártó rendszerek (*Rapid Manufacturing*) fejlettebbek, olcsóbbak és könnyebben használhatók lesznek, az európai tervezőknek van esélyük a túlélésre. Ma ugyanis az a helyzet, hogy amint egy termék sikeres lesz, a gyártók nagy mennyiségben szeretnék előállítani, és a gyártás már is Kínába kerül át. Seymour elgondolása szerint ha a gyors gyártás és más hasonló technológiák helyben működtethetőek lesznek, a tervezők egyben gyártókká is válhatnak, és a gyártási folyamat a tervezéstől a csomagolásig helyben zajlik majd. Erre azonban nyilvánvalóan várunk kell még; továbbá az sem látszik biztosnak, hogy a gyors gyártás módszereivel valaha lehetséges lesz-e befejezett termékeket előállítani az összeszerelésbe, csomagolásba vagy épp a minőségbiztosításba való mindenfajta emberi beavatkozás nélkül.

A modularitás elve persze nem maradt változatlan a sorozatgyártás megjelenése óta eltelt évszázadban. Gondoljunk csak az „épp időben” (*just-in-time*) gyártott termékekre, az „épp időben” megírt programokra, vagy a termékek szállításához az 1960-as évek óta használt szabvány konténerekre (a világon szállított termékek több mint 90%-át ilyen konténerekben szállítják). A modularitás elve minden eddiginél több társadalmi réteget látszik áthatni, és a számítógép – amely kiválóan alkalmas arra, hogy nagyszámú elemet számon tartson és mozgásukat koordinálja – csak elősegíti ezt a folyamatot.

A kultúra logikája sokszor lemarad a gazdasági változások mögött – és míg a modularitás már a kora 20. század óta a modern ipari társadalom alapjaként működik, ennek az elvnek a kulturális termelés és elosztás területein való átfogó megjelenését csak az utóbbi évtizedekben kezdtük észrevenni. Míg Adorno és Horkheimer már az 1940-es években a „kulturiparról” írtak,

az akkor nem volt valódi modern „ipari” jelenség; és ma sem az.¹³ Egyes területeken, mint például a hollywoodi animációs filmek gyártásában, vagy a számítógépes játékok fejlesztésében sokkal inkább megfigyelhető a munka bonyolult elosztásával együtt járó „gyári” logika. A szoftvermérnökség (gyakorlatilag a programozás) esetében a szoftvereket nagy részben az előre rendelkezésre álló szoftvermodulokból építik össze maguk a programozók vagy a belőlük álló csoportok, sokszor hónapokat vagy éveket töltve egy-egy projekttel. Ez pedig meglehetősen különbözik a Ford gyártósortól, ahol az egyik autót a másik után szerelik össze – és mindegyik ugyanolyan. Úgy tűnik tehát, hogy a kulturális modularitás máig nem érte el az 1913 körüli szisztematikus ipari szabványosítás szintjét.

Ez azonban nem jelenti azt, hogy a modularitás a kortárs kultúrában egyszerűen a sorozatgyártásért felelős ipari modularitás nyomában kullog. Sokkal inkább úgy tűnik, a kulturális modularitást másféle logika vezérli, mint az ipari modularitást. Egyfelől a „tömegkultúrát” épp a csomagolás és elosztás szintjein tökéletesen működő ipari típusú modularitás teszi lehetővé. Más szóval a modern korban a kulturális tartalmak materiális hordozói szabványossá váltak, ahogy az más termékek előállításánál is történt az első fénykép- vagy filmformátumok 19. század végi megjelenésétől kezdve a játékkazettáig, dvd-kig, memóriakártyáig, cserélhető fényképezőgép-objektívekig stb. Magának a tartalomnak a létrehozása azonban sosem lett hasonlóan szabványosítva.¹⁴ Míg tehát a tömegkultúra újabb termékek – újabb filmek, tévéműsorok, dalok, játékprogramok – előállítását jelenti korlátozott számú témák, narratívák, ikonok készletéből, korlátozott számú konvenció felhasználásával, ezt emberek, szerzők (vagy csoportjaik) hajtják végre

¹³ Theodor W. Adorno—Max Horkheimer: *The Culture Industry. Enlightenment as Mass Deception*. 1947. Magyarul: A kultúraipar: a felvilágosodás mint a tömegek becsapása. In Max Horkheimer—Theodor W. Adorno: *A felvilágosodás dialektikája: Filozófiai töredékek*. Gondolat — Atlantisz, Budapest, 1990. 147–200.

¹⁴ A *Kultúraipar újragondolása* c. cikkben Adorno így ír: „az »ipar« kifejezést nem kell szó szerint venni. E szó magának a dolognak (mint pl. a westernfilm, ami minden moziba járó számára ismert) a standardizálására és az elosztási technikák racionalizálására utal csupán, de nem érvényes a szigorúan vett előállítási folyamatra. [...] a kultúraipar] inkább szociológiai értelemben ipari, úgy tehát, ahogy magába foglalja a szervezés ipari formáit akkor is, amikor valójában semmit sem »állít elő« (ez az adminisztráció racionalizálása), semmint, hogy valóban technológiai racionalitás segítségével állítana elő bármit is.” Theodor W. Adorno: A kultúraipar újragondolása, *New German Critique* 6 (1975), 12–19.

egyenként, egymás után. A fogyasztói kultúrában újabban megjelenni látszik a kulturális eszközök újrahasznosítása, például a média-franchisingban. A szereplők, helyszínek, ikonikus képek nem csak egy kulturális termékben jelennek meg, hanem egész spektrumokban: folytatásos filmekben, számítógépes játékokban, vidámparkokban, játékokban stb. Ez azonban láthatólag nem változtatja meg magának a termelési folyamat preindusztriális logikáját. Adorno számára ez a minden termékre jellemző egyediség része a tömegkultúra ideológiájának: „minden terméknek egyéni jellege van; maga az individualitás is arra szolgál, hogy az ideológiát erősítse, amennyiben azt az illúziót kelti, hogy tökéletesen tárgyiasult és közvetített menedéket nyújt az élet közvetlensége elől.”¹⁵

Másfelől viszont úgy tűnik, maguk a „felhasználók” azok, akik fokozatosan „modularizálták” a kultúrát; más szóval a modularitás a modern kultúrába úgyszólván kívülről érkezett és nem olyan módon „beépítve”, mint az ipari termelésben. Az 1980-as években a zenészek elkezdnek már megjelent zenékből átvett hangmintákkal dolgozni; tévénezők a kedvenc sorozataikból saját „keverékfilmeket”¹⁶ gazdag jelentéséről lásd a wikipédia megfelelő szócikkét. ¹⁷ készítenek; a számítógépes játékok kedvelői saját szinteket és egyéb játékmódosításokat építenek maguknak (ide tartoznak pl. az újabb tárgyak, fegyverek, szereplők, ellenfelek, modellek, mod-ok, textúrák, szintek vagy történetek.) És persze a tömegkultúra 20. század eleji kezdetétől fogva a képzőművészek azonnal nekiálltak alapanyagként használni és remixelni tömegkulturális termékeket – gondoljunk csak Kurt Schwitterre, vagy arra, hogy a II. világháború után a kollázs és különösen a fotómontázs mennyire népszerű gyakorlattá vált a német és orosz művészek körében. Ez folytatódott a pop artban, az appropriation artban és a videóművészetben.

És belép a számítógép. Az *Új média nyelve* c. könyvemben a modularitást a digitális média egyik alapelveként neveztem; hiszen ha azelőtt a modularitás elve csak a kulturális termékek csomagolására vagy a „nyersanyagra” (promóciós és sajtófotók, üres videókazetták stb.) volt hatással, a digitális technológia szerkezeti szinten modularizálja a kultúrát. A képeket pixelekre bontja fel, a grafikákat, filmeket, videókat rétegekre. A hipertext modularizálja a szöveg fogalmát. A html-hez hasonló jelölőnyelvek vagy

¹⁵ Uo.

¹⁶ A *slash film* vagy *slash fiction*

¹⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Slash_fiction – A szerkesztő megjegyzése.

90 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

a QuickTime vagy MPEG-7 típusú médiaformátumok általában véve modularizálják a multimédiás dokumentumokat. Beszélhetünk arról, hogy ez a modularizáció máris milyen hatást tett a kultúrára (az internet csak egy példa erre) – ez azonban már egy másik vizsgálat tárgya kell legyen.

Összefoglalva: már egy jó ideje modulárisak vagyunk. Ugyanakkor viszont „sosem voltunk modulárisak” – ami végső soron jó dolog.