

A kép az eltűnés esztétikájában

Interaktív Environment mint kinezetikus tapasztalati tér

A médiaművészet problematikája hosszabb ideje meghatározó eleme a művészi folyamatoknak. Egyértelműnek tűnik, „hogy az új képmédiák nem csak új vizuális hatásokat hívnak életre, hanem az okcidentális kultúra képfogalmát legáltalább olyan mélységig változtatják meg, mint annak idején a fényképezés bevezetése”¹. A művészettörténet számára ez a művészi gyakorlatban mutatkozó tendencia különös kihívást jelent. Ahhoz, hogy az aktuális művészeti eseményeket átlássa és megfelelően reflektálja, feltétlen szükséges van adekvát módszertani eszköztár kialakítására és a médiaművészetre vonatkozó szakmai kompetencia megszerzésére. Az aktuális diszkuszióból egyértelműen kitűnik, hogy a médiaművészet radikális és a technológiai fejlődés gyorsasága ezt a szaktudományt diskurzusának alapvető fölülvizsgálására fogja kényszeríteni.²

A következőkben néhány olyan pont kerül fölmutatásra, amely véleményem szerint a médiaművészet radikálisát határozza meg. Egyúttal azonban azokra a fejlődési vonulatokra is rá fogok mutatni, amelyeknek tradíciójába a médiaművészet néhány jelensége részben besorolható. Figyelmünk központjába a multimediális szerkezetű interaktív environmentek konkrét példája fog kerülni. Ez a művi forma magába sűríti a médiaművészet legfontosabb jegyeit: egyrészt egyedi tér-idő-strukturáját, másrészt a befogadó szemlélőnek a műhöz viszonyuló újszerű kapcsolatát. Így példánk a művészettörténet ezen új területének szisztematikus feltárásánál hasznos vezérvonalaként szolgálhat. A fent említett két tényező vizsgálatával kívánom megindokolni, miért van az aktuális diszkuszióban az interpretáció fogalmának olyan nagy szerepe.

Képi dominancia valóságélménytapasztalatunkban

Kifejezések, mint a 'látás iparosítása', a 'Gutenberg-Galaxis vége' látványosan utalnak a mediális képáradat mértékére és intenzitására. Az esztétikai reflexió központjában az érzékelés áll, melynek aktualizása illetve életterünkre és ismeretvilágunkra való kihatása a diskurzus egyik központi témája. A mediális kommuniká-

korábbi időszak materialista absztrakciójának példaszertü darabjai lennének. Ám mindkét esetben fel kell tennünk a kérdést, hogy mit jelent az absztrakció, mint-hogy egyikük a Baader-Meinhof vezetőinek halálát ábrázoló lélegzetelállító képeket készíttette, másikat pedig montázsokat készített fényképekből, ám ugyanúgy más korszakokból származó metszetekből, valamint valami olyasmiből, ami úgy néz ki, mintha tizenötödik századi kalligráfia stilizációja lenne. Egy Richter-kiállítás vagy, ami azt illeti, egy Trockel-kiállítás úgy néz ki, mint egy csoportos kiállítás és azzal, hogyan eltökélten távolságot tartanak egy jól beazonosítható vizuális stílustól, hogyan készek bármit felhasználni, ha valamilyen célból szük-ségük van rá, hogyan a legkevésbé sem tisztelik a tisztaságot, valamint azzal, hogyan az abszolút szabad játék szellemében alkotnak, ezek a művészek a maga leglátványosabb formájában testesítik meg a történelem utáni mentali-tást. A lehető legmesszebbre kerültünk a materiális absztrakciótól!

Fordította Sajó Sándor

1 D. Daniels: Kunst und neue Technologien – warum eigentlich? In: RAM Realität – Anspruch – Medium, Bonn 1995, 187. o.

2 Vö. pl.: H. Belting: Das Ende der Kunstgeschichte. Eine Revision nach zehn Jahren, München 1995.

ción a valóságot mint esztétikai konstrukciót jeleníti meg. A médiatelméleti vizsgálatoknak gyakori témáját képezi a valóságtapasztalás működési mechanizmusa, valamint annak világgépünkre gyakorolt hatása.³ A tudománynak, amelynek esztétikai dimenziója az utóbbi időben szintén előtérbe került, szinte nélkülözhetetlen módszertani részévé vált a szimuláció képi világa. „Egy újfajta képzelőerő, vagyis az a képesség, hogy a legabsztraktabb fogalmakat, mint pl. algoritmusokat, képileg meg tudjuk jeleníteni, lehetővé teszi számunkra, hogy ismereteket mint képeket lássunk, tehát esztétikailag megéljünk.”⁴ Egy külön tudományág, az 'imaging science' foglalkozik ma többek között olyan kérdésekkel, mint például hogy milyen szuggesztív hatást gyakorolnak képek a tudományra, mit jelent a tudományok szempontjából a képek dominanciája és hogy a képfeldolgozás, a tárolás, az analízis és a megjelenítés mely módszereknek feltárása szükséges.

Ez a széles körű diskurzus fontos új impulzusokat kínál a művészettörténet számára is. Az érzékelés története és elmélete egyértelműen mutatja, milyen nagy hatást gyakorolnak a képi megjelenítés eljárásai módjai újkorai valóságfelfogásunkra. A perspektíva, természeti megfigyelés, az anatómia, de még radikálisabban a mikroszkóp, teleszkóp és később a fénykép⁵ optikai technikái fontos mérföldkövekkel emelkedtek a megismerési folyamathoz. De fordítva is áll: a kutatás oldaláról is egyre gyakrabban találunk utalást arra, hogy milyen jelentős hatást gyakorol a technikai készülékek segítségével felkutatott valóság a művészet realitására illetve természetszemléletére. Az aktuális technológia diskurzus hatása következtében ez az aspektus egyre nagyobb teret nyer a reneszánsz és még inkább a barokk kultúrában is. Hasonló tanulmányok a modern vonatkozásában (Impresszionizmus, kubizmus, kollázs/montázs) már a médiaművészetet közvetlenül érintő kérdéseket vetnek fel.

Egyúttal azonban nem szabad a művészetelmélet kétségtelen kompetenciális lehetőségéről sem megfeledkeznünk. Hiszen végül is itt annak legsajátabb területéről (a képről) van szó, amely ezen a módon még ezen a területen túlméghalad is nagy jelentőségre tesz szert. A művészettudomány a kép és szimbólumképzés, a tér képi megjelenítése, a bonyolult absztrakciós és transzformációs formák kibontakozása területén olyan fontos szakértelemmel rendelkezik, amely a gyakran euforikus és vészjósló hangvétel között csapongó vitának minden bizonyával tárgyilagosságot és újabb felismeréseket kölcsönözhet.

Nem utolsósorban az aktuális művészetek révén is egyre sürgetőbbé válik, hogy a művészettörténet az új médiumok kérdésével is foglalkozzon, mert „ott (a művészetben) a médiumok realitása, éppúgy mint korábban a természet realitása, a művészeteket a maguk körül talált jel- és látszatvilág reflexiójára készíti. A modern művészet egy ideje megkérdőjelezi a természetet, mint egy az érzékszerveknek szolgáló felületet. A mai művészet folytatja ezt az analízist a technikai médiumok vizsgálatával, amely közöttünk és a világ között egy önálló információs valóságot teremti.”⁶

3 Vö.: B. Busch: *Belichtete Welt, Eine Wahrnehmungsgeschichte der Fotografie*, Frankfurt a. M. 1995; G. Boehm (Kiad.): *Sehsucht*, Göttingen 1995; W. Künzel & P. Bexte: *Maschinendenken/Denkmaschinen*, Frankfurt a. M., Leipzig 1996.

4 V. Flusser: *Bilderstatus*, in: *Uö.: Die Revolution der Bilder*, Mannheim 1995, 93. o.

5 Vö.: B. Busch: *Belichtete Welt*, uo.

Apparátó művészet és a komputerművészet releváns tulajdonságai

Ahhoz, hogy választ kapjunk arra a kérdésre, hogy milyen a médiaművészet egyedi idő- és térstruktúrája, hogy milyen tipikus műjelleggel rendelkezik, illetve milyen kifejezőmódokat kínál, valamint hogy miként viszonyulnak ezek a tulajdonságok a hagyományos műformákhoz, mindehhez előbb fel kell mutatnunk az új technológiák belső törvényszerűségeit. Mint a művészet más területeire, úgy a médiaművészetre is érvényes, hogy minden művészeti ágat és minden technikát részletesen és differenciáltan kell megvizsgáljunk. Ennek ellenére érthetőnek tűnik H. Belting ellenvetése, amennyiben a médiák és művészetek, valamint a médiatörténet és a művészettörténet szétválasztásában a képiség egyességének és ezáltal a szakkompetenciák megosztásának veszélyét látja. Véleménye szerint ezt sem a történelmi sem az aktuális helyzet nem indokolja. „Mert történelmi műfajok és képi technikák is médiák. Forma, stílus, esztétikai műjelleg, amelyekkel egy téma kifejezésre kerül, mind a médium komponensei.”⁷ Ugyanakkor épp a fénykép médiaspecifikus formanyelvének esztétikai követelményei kapcsán folytatott vita igazolja azt, hogy milyen bonyolult és milyen kérdéses lehet egy „technikakompatibilis stílus” igénye. De éppen az az érvelés, amely a médium műjellegét meghatározó szerepét hangsúlyozza, készítet arra, hogy az elektronikus és digitális technológiák azon tulajdonságait vizsgáljuk meg közelebbről, amelyek a művészet szempontjából fontosak. A művészettörténet feladatai közé tartozik a kép(ernyő) részletes genealógiájának fölmutatása, valamint recepciós folyamatainak vizsgálata. (Természetesen fontos szerepet játszik a médiaspecifikussága az alkotás szempontjából is. Erre a problémakörre azonban itt nem térünk ki részletesebben.)

Amint arról a médiaművészetek kicsit furcsán hangzó többes száma is tanúsodik, időközben ennek a művészeti területnek különböző formái alakultak ki. Az egyes technikákat a legkülönbözőbb céllal alkalmazzák, így például: CD-Rom, hologram, videofilm, videoinstalláció, animáció, multimedialis installáció, environment. A technológiai szempontok leírása így nem maradhat általános szinten; a műalkotásoknak technikai-mediális meghatározottságuk szerinti lehatárolása és osztályozása részleteiben eddig még nem történt meg. Ez a művészettörténetnek még egy jövőbeli fontos feladata lesz. Itt nincs lehetőségünk arra, hogy ezt a hiányszót kielégítően pótoljuk, ezért csupán a komputertechnika azon két legfontosabb jegyére utalunk, amelyek az alkalmazott technológiától függetlenül a médiaművészet majd minden területére kihatással vannak: az adatfeldolgozás gyors tempója az elektronika következtében és az adatok *irritatív* összekapcsolhatósága a binerkód által.

A nagy mennyiségű adat feldolgozásának és közvetítésének nagy gyorsasága teszi lehetővé azt az animációs és szimulációs technikát, amely a ma oly jellemző képáradatot kiváltotta. A binerkód, mint elementáris és univerzális jelrendszer pe-

6 H. Belting, *Uo.*, 166. o.

7 Belting, 167. o.

dig lehetővé teszi, hogy legkülönbözőbb jeleket és jelenségeket tetszés szerint leképezzünk, átfordítsunk, kicseréljünk vagy egymással összekapcsoljunk. Ezek a tényezők eddig ismeretlen lehetőségeket nyitnak a művészet számára. Az egymástól függetlenül alkalmazott médiumok és technikák (pl. videó, kinetika, szenzorok és hangtechnika) összeolvastatásával olyan *multifunkcionális médiahalmaz* jön létre, amelyben az egyes médiumok nem csak mennyiségileg összegződnek, hanem kifejezőerejüket tekintve *minőségükben* változnak meg. Zene, beszéd, írás és kép hozható létre, válik rögzíthetővé, átalakíthatóvá, továbbíthatóvá és kombinálhatóvá. A különböző érzéki adatok kölcsönös átalakíthatósága képezi a digitális esztétika egyik legfontosabb alapkövét és ennek a tulajdonságnak jelentős kihatása van mind a művészi alkotásra, mind a művek recepciójára. Ennek a jelenségnek kapcsán némely médiateoretikus egy 'multimediális fluidumról' beszél, amely az egyes médiumok (hang, kép, írás) fogalmi megkülönböztetését és szétválasztását szinte lehetetlenné illetve feleslegessé teszi.⁸

A digitális technológiák fönt említett tulajdonságainak talán legjelentősebb következménye az *interaktivitásban* található. A mai nagy teljesítőképességű számítógépek lehetővé teszik, hogy a programok külső impulzusokra szinte egyidejűleg reagáljanak. Ezáltal mind a művész, mind a néző számára lehetővé válik, hogy közvetlenül beavatkozzon a program menetébe. A különböző impulzusok gyors átválttatásának lehetőségével a művésznak módja nyílik továbbá arra, is hogy olyan akcióstereket alakítson ki, amelyekbe a nézőt különbözőképpen – aktív cselekvés, valamint közvetlen érzékelés által – tudja bevonni. Így például a néző mozgása hangokká vagy képekké alakítható át, amelyek az *apparátto visszacsatolás* értelmében aztán visszahatnak a néző cselekvésére is.

Láthatjuk tehát, hogy a két legfontosabb tulajdonság, a sebesség és az univerzális kód, nem csak a komputerművészet műstruktúrájára van közvetlen kihatással, hanem a médiaművészet más ágazatainak forma- és rendszerképzésére is. Ezen túl ezek teszik lehetővé a különböző médiák (akár technikai, akár hagyományos médiumról van is szó) határainak összemossódását is, ami az *intermediális műformák* fokozott kialakulását vonja maga után. „Az 'intermédiá' fogalma alatt olyan 'közösséget' értünk, amelyet nem csak az 'art- és lifemedia' viszonyára, hanem az olyan különböző médiák közötti viszony jellemzésére is alkalmazunk, amely világképek különböző kifejezőmódjait tartalmazza.”⁹

Az interakció jellege, amellyel a környező képvilággal szemben föllépünk, meghatározza a fizikai tér – amelyben a néző testileg jelen van – és a képernyő (szóleg nagyobb értelmében véve) tere közötti kapcsolatot. A továbbiakban azt a kérdést vizsgáljuk meg közelebbről, hogy – a komputer szaknyelvén szólva – hogyan változott a technológiai fejlődés nyomán a művészi folyamatban az ember és a mű közötti *interface* kapcsolata? Mennyiben tekinthető a komputer képernyője a kép vásznának folytatásaként, és milyen vonatkozásban egy azzal szembeni kihívásnak? Hogyan alakul a recepció folyamat abból a szempontból, hogy a recipiens egy személyben az imaginárius világ szemlélője és cselekvő részese?

8 D. Daniels: Kunst und neue Technologien – warum eigentlich? In: RAM, 188. o.

9 Vö. T. Dreher: Kontextreflexive Kunst. Selbst und Fremdbezüge in intermedialen Präsen-tationsformen, in: P. Weibel (kiadó): Kontextkunst, Köln 1994, 109. o. Reaktiv komputerintéri-tást szimuláció kapcsán ezt a fogalmat a reális és virtuális világ közötti kapcsolat jelölésére is alkalmazzuk.

A hagyományos és mediális kép közötti megkülönböztetés módszertanilag azért tűnik fontosnak, mert a szintetikus képek a hagyományos képektől nem csak *esztétikai*, hanem *ontológiai* és *episztemológiai* szempontból is különböznek. V. Flusser azzal indokolja ezt az alapvető különbözőséget, „hogy az apparatív technikai képek, mint a fotó (és minden azt követő) a régi képekhez képest for-dítva vannak beállítva. A régi képek bizonyos jelenségek szubjektív absztrakci-ói, míg a technikai képek objektív absztrakciók konkretizálódásai.”¹⁰ Amíg a tradicionális művek a négydimenziós élettér két dimenzióba absztrahált ké-peit, azaz valóságos helyzetek ábrázolásai, addig a szintetikus képeket nulldi-menziós kalkulációk kétidimenziós projekciójának kell tekintenünk.¹¹ Amennyi-ben a technika úgy értelmezhető, mint tudományos ismeretek jelenségekre való alkalmazása, úgy a technikai készülékekkel előállított képek matematikai, op-tikai, kémiai stb. egyenletek vizuális megjelenítéseiként foghatók fel. A tech-nikai leképező készülékek fogalmak realizációi, tehát elméleti ismeretek eredményei.¹²

Az analógias és digitális kép példáján jól szemléltethető, hogy az új esztéti-kai formák értelmi tartalma az alkalmazott médiumok figyelembevétele nélkülül nem tárható föl kielégítően. Így például a videó referenciális analógképe és a komputer immateriális digitális képe még akkor is alapvetően különböző jellegű, ha a kép tartalmilag ugyanazt ábrázolja is. Az analóg és digitális kép közötti különbség találoan hasonlítható össze a cserkereskedés és a pénzgaz-dálkodás közötti különbséggel: analógia mindig csak hasonlóságot, azaz bizo-nyos szempontból történő, pontról pontra való átfordítást jelent. Hasonlóság vagy analógia egyben felételezi a különbséget is, amely megközelítőleg bár, de-sóhasem a teljes azonosságig, azaz megkülönböztethetenségig hidalható át. Épp ebből az áttételi differenciából adódhat a médiaspecifikus kifejezőerő fo-kozódása. Azonosság mindig valamire vonatkozóan állapítható csak meg; min-dig magában foglal egy perspektívikus nézőpontot, illetve egy mértékrendet, amelynek tekintetében az azonosság megállapítható. Analóg médiumok min-dig csak egy csatornát használnak, digitális információ ezzel szemben a közvetítő készüléktől függően tetszés szerint kanalizálható. Így például digi-talizált képek önmagukban nem tekinthetők vizuális jellegűnek, annak ellené-re, hogy a biner információ természetesen vizuálisan is megjeleníthető. A döntő lépést az analóg képtől a digitális kép felé a képponttól a bítchez, egy speciális-tól az univerzális kódhoz vezető átmenet jelenti; amelyben a kép mint vizuális információ eltűnik és egy a kisugárzó perifériás készüléktől függő, tetszés sze-rint átváltoztatható információvá változik. A digitális kód azért tekinthető uni-verzálisnak, mert általa lényegében minden információ bármelyik más infor-mációvá alakítható és mert így lehetővé válik, hogy a bontástól függően minden pixel, minden bit manipulálható legyen. Így mód nyílik arra, hogy

10 V. Flusser: Bilderstatus. In: Uö: Die Revolution der Bilder, Mannheim 1995, 88. o.

11 Uö.: Eine neue Einbildungskraft. In: Uo., 146. o. (magyarul in: *Athenum* 1993. I./4.).

12 Uö.: Bilderstatus, In: uo. 88. o.

olyan képeket, amelyeket pl. minden elkérülhetetlen véletlenszerűséggel fényképeztünk, digitalizálva tetszés szerint minden részletében átalakítsunk. Az univerzálkódnak ez a minőségbeli pénzjellege,¹³ átalakíthatósága és manipulálhatósága vezetett – a fényképpel ellentétben – a komputerkép referenciánélküli szimulakrumához. Az univerzálkód monitér jellegét tükrözi szellemesen pl. M. Zabelka, Th. Feuerstein, M. Fuchs u. K. Stricker installációja. „Hausmusik” (1993) – Házimuzsika egy automatikus zongorából és egy automatikus hegedűből álló zenekar (ennek a műfajnak tipikus hangszerei), amely egy globális háztartás zenéjét játssza: a ‘kotta’ a Reuter hírügynökség gazdasági adatalnak on-line közvetítésű számaiból áll össze.

A hagyományos és mediális kép episztemológiai különbségének szemléletes példája a fénykép (pl. pillanatfelvétel) és a festmény kontingenciához és kompozícióhoz való eltérő viszonya. Hasonlóan a festményhez, a fénykép készítésénél is a képkivágás meghatározása, azaz a kép határának kijelölése adja a kiindulópontot. Mégis ezáltal a képkeret által a fényképen alapvetően más valóságviszony kerül meghatározásra mint a festményen. „A pillanatfelvételt, mint kontingens helyzetek és viszonylatok mechanikus reprezentációs formáját, egy pillanat véletlenszerű rögzítésének mechanikai lehetőségére, azaz egy valószínűség megjelenítése, amely a ‘fégyvertelen’ szem számára láthatatlan.”¹⁴ Egy ilyen „véletlenszerű kompozíció” belső képi elemei között egy összefüggés nélküli (Unzusammenhang) viszony van, amely a kontingens világ egy véletlen időpontban kirögzített (arretiert) tetszés szerinti képkivágásában keletkezett. Az összképet, amelyet a képkivágás határoz meg, a kamera mozgatásával kelesztük és szabjuk meg. Ha a képkivágást csak egy kicsit is megváltoztatjuk, eltolódnak a kép elemei is, ami azt jelenti, hogy a kép minden pontja áthelyeződik. Minden ponthelyváltoztatás a belső képi elemek súlypontjának újrértékelésével jár. A formális eltolódások tartalmi változásokat vonnak maguk után. A képkivágásként lehatárolt pillanatfelvétel tehát elsősorban a képen kívüli viszonylatok által él.

A festészet ezzel szemben a kompozíciót úgy határozza meg, mint egy „minden kontingenssel ellentétes formai összefüggést, egy olyan egészt, amelyet elemeinek mind önmagukhoz, mind egymáshoz való következetes viszonya határoz meg”.¹⁵ Itt is érvényes az, amit az analóg és digitális képek kapcsolatán mondtunk: még ha egy fénykép képi és motívumbeli (képkivágás, kompozíció, montázs) elemei hasonlóak is egy festményéhez – mint például Im Dahl összevetésében egy utcajelenet fotója, G. Caillebotte: ‘Temps de pluie à Paris...’ és E. Degas: ‘Le Comte Lepic’ között – az eltérő kontingencia-kompozíció-viszonylat következtében episztemológikus eszmei tartalmuk mégsem azonos.¹⁶

¹³ B. Vief: Digitales Geld, In: F. Rötzer (Kiad.): Digitaler Schein, Frankfurt a. M. 1991, 120. o.

¹⁴ M. Im Dahl: Die Momentfotografie und ‘Le Comte Lepic’ von Edgar Degas. In: Ges. Schriften I, kötet Suhrkamp 1997, 181–193. o.

¹⁵ Uo.

¹⁶ Uo.

A képről való klasszikus elképzelésünk a kétdimenziós táblaképből indul ki, amelynek képi terét a képkeret, a néző reális terétől egyértelműen lehatárolja. Ebbe a térbe a néző L. B. Alberti híres ablakán keresztül, egy frontális beállítású nézőpontból nyert bepillantást. A képkeret ugyan a valóságos és pikturális teret szándékosan elválasztja, mégis a képet a recipiens tere veszi körül.

A képi tér és a néző tere közötti viszony a dinamikus képernyő bevezetésével (mozi, videó, televízió) sem változott meg lényegesen. Újdonságot csak az a tény jelentett, hogy a mozgó kép a néző figyelmét még inkább magára vona, mint az álló kép. A tekintet vászonra irányított rögzítésénél minden olyan tényező zavaróan hatott, amely a nézőtérrel a figyelmet elterelte. A terem elsötétítésével törekedtek arra, hogy a képet körülvevő fizikai teret lehetőleg kiiktassák. Ezzel megtörtént az első lépés abba az irányba, amely a megszokott környezet interface-ét a lehető legtokéletesebb módon kívánja kiiktatni. Célja az, hogy a néző minden nagyobb nehézség nélkül átléphessen a fikatív képi térbe.

Az interaktív képernyő illetve installáció használatánál a figyelem képernyőre történő irányítása többnyire nem a valós tér optikai kizárásával történik, hanem a tekintet és mozgás koordinációja által. Míg a kép, fénykép, film vagy televízió illúziós hatása ez idáig csak akkor működött, ha a néző egy meghatározott helyzetben maradt, addig ezzel ellentétben az interaktív digitális médiumok szemléltője mozgásra készítetett.

A virtuális realitás végül is radikálisan új viszonyt hoz létre a néző és a kép között. Ebben az esetben a néző fejére kis képernyőket rögzítenek és így az ott megjelenő képek a néző egész látókörére kiterjednek. A reális és a virtuális tér közötti távolság oly mértékig csökken, hogy a recipiens úgy érzi, mintha a reprezentációs térben lenne. Most már nem egy ‘ablakon’ tekint át egyik térből a másikba, hanem a két tér ez esetben úgy mond egybeesik.

A moziival ellentétben, ahol a mozgó kamera a mozdulatlan nézőtől függetlenül pásztázza át a teret, a virtuális térben a résztvevő csak akkor tapasztal vagy vált ki mozgást, ha ő egyidejűleg a reális materiális térben maga is mozog. Aki egy virtuális lépést akar tenni, annak a valóságban is lépnie kell egyet. A résztvevő fizikailag is a gép rabjává válik.

A képernyő azonban, mint kétdimenziós képhordozó, továbbra is megmarad. Az interface eltüntetése a szó szoros értelmében vett interakciós folyamattal történik, azaz a testi mozgás által, legyen az akár a ‘touchscreen’ szenzomotorikus használata pl. ráklikkeléssel, akár az ‘adatöltöny’ (Datenanzug) viselete, amely a mozgás által kiváltott impulzusokat mint adatokat a virtuális térbe közvetíti és így ott eseményeket vált ki.

Összefoglalóan megállapíthatjuk, hogy az illúziókeltes eddig tárgyalt formáiban a nézőtér és a reprezentációs tér közötti viszony döntő szerepet játszott. Láttuk, hogy a látvány érdekeiben a szemlélőnek egy meghatározott távolságban egy konkrét nézőpontot jelöltek ki, ahonnan nem mozdulhatott el. A tekintet ilyen jellegű kirögzítésének technikai megvalósulását követhetjük nyomon a perspektíva segédeszközektől kezdve a fényképezőgépig. Újnak tűnik ezzel szemben a digitális illúzióban a mozgás szerepe és a virtuális és reális tér közötti

távolság megszüntetése. „A készülék, amely a nézőt képz képekkel látja el, nem tartja őt többé mozdulatlanul lefoglalva és érzéstelenítve (anästhesiert).”¹⁷

Épp a touchscreen, a két főt említtet komponens – mozgás és taktilitás – jelképe, szemlélteti egyértelműen, hogy a néző még sincs a képből és hogy végül is hiába vár az ablak előtt bebocsátásra. A reális és virtuális test közötti interface az adott pillanatban történő visszacsatolásában (Echtzeitkoppelung) a szemléltő szubjektum megkettőződésével szembeesülünk, aki egyszerre két térben létezik. Amint L. Manovich helyesen megállapítja, a testnek ez a skizofrén törése „a virtuális realitással kerül felszínre, de tulajdonképpen már a festészetben és más optikai művészetekben is jelen van”.¹⁸

Többek között a modernnek ez a tapasztalata járult hozzá ahhoz, hogy különböző művészeti modellekkel próbáljon ebből a dilemmából kiutat találni. Kezdve a képfelület azon szándékkal való megbontásával, hogy feloldja a hagyományos perspektivikus áttekintést az ablakon át egy exocentrikus térbe, egészen a művészi tér azzal a céllal történő feloldásáig, hogy a művészetet az élettérbe illessze át. Ez a kép kikerekezésére irányuló szándék, amely végső soron a reális és virtuális tér közötti határok megszüntetésére irányul, az interakció új médiumok által kínált lehetőségével csupán egy fokozott ösztönzést kapott, még ha ezáltal egy bizonyos hangsúlyeltolódás figyelhető is meg. A 'closed-circuit-system'-ek¹⁹ technikai lehetőségei felgyorsították azokat a fejlődési folyamatokat, amelyek az 50-es évek óta (akciós művészet, happening, fluxus) a mű(tér) és az élettér közötti, illetve az alkotó művész és a befogadó publikum közötti, differenciáltan szétválasztott területek föloldására, összemosására illetve áthágására törekedtek. Az objektművészetől a performance-on és konceptművészetben keresztül az installációkig vezető út egyben annak a folyamatnak a rajzolata is, amely az eredeti műtől, mint műtárgytól, a dematerializált eseményig, mint recepciósfolyamatig vezetett és a mű nyitott szerkezetével egyben az aktív recepciónak kívánta lehetőséget biztosítani. Tehát annak, hogy az eddigi mű előtti nézőpont átkerüljön a műbe. A mű dematerializált jellegéből kiindulva már csak egy lépés választ el a digitális médiumok dematerializált műveitől. Ezek a művek csak akkor nyílnak meg a használó-néző számára, ha az aktív alkotó recepciósmunkát végez. Joggal állítja a médiaművész J. Shaw, hogy a médiaművészetben egyfajta új esztétika fog kialakulni. „A műalkotás egyre inkább a mű és a néző találkozási helyének metszőpontjában (Schnittstelle), artikulálódásában, sőt egy tér artikulálódásában ölt testet, ott, ahol a mű mint artefakt teljességgel eltűnmi látszik és ahol csak a nézők közötti kommunikáció marad.”²⁰ A távolság látszólagos felmorzsolása a virtuális és reális tér között végső soron nem más, mint az a szándék, hogy az ember és gép közötti határok ozmotikus összeolvastásával a néző elfelejtse az őt körülvevő közvetlen környezetet. Amint azonban így valójában tapasztalni fog, az *hontalanságra* (Ortlosigkeit) és testének *fragmentálódására*. Minden erőfeszítés, ami a határnivellődés technikai perfekciójára irányul, csak a hontalanságerzetet és ezáltal az identitásvesztést látszik fokozni.

17 L. Manovich: Archäologie des Computerschirms. In: Kunstforum Nr. 199, 132. o.

18 Uo., 129. o.

19 Pl.: P. Campus, D. Graham, L. Levin, N. J. Paik és B. Neumann

20 J. Shaw: Der entkörperterte und wiederverkörperterte Leib, In: Kunstforum Nr. 199, 170. o.

Valójában a média- és információátvitel adalom tulajdonságai és – részben csak potenciális – lehetőségei: a sebesség, teleprezenca és szimultán ubiquitás által, a világ és a test olyan újfajta tapasztalattal szembeeszenek, amely a művészi reflexióban azokban a téri és érzékelési koncepciókban talál kifejezésre, amelyeket a fenti idézetben J. Shaw jellemezett.

A testnek ez a szétszakítása és fragmentációja joggal vezet ahhoz a feltételezéshez, hogy „a cyberspace, tehát a mesterséges valóságba való belépés, szükségképpen esztétikai ellenprogramokat fog életre hívni; ez már az első képi készületek feltűnése óta megmutatkozik. Az árnyaltan érzékelhető materialitás és testiség közvetlen érzéki tapasztalásának esztétikai nagyrabecsülése tovább fog nőni. A virtuális, tetszés szerint megváltoztatható, de immateriális világ komponálásaként a hagyományos médiumok művészetének esztétikája utat nyithat egy fix tér- és időpozíciók által meghatározott, egyszerű, véletlenszerű és testi valóság megformálódása fele. Tehát mindarra, ami a digitális térben elvész. A végeség és az a kihívás, amit ez jelent: a halál és a visszafordíthatatlan esemény egyre inkább lenyűgöznek majd”.²¹

Egy ilyen szembehehelyezkedő művészi álláspont tűnik ki – amint azt a következőkben igazolni kívánom – például a többnyire interaktív rendszerű, multimediálisan szerkesztett környezetekben. Ezeknek a multimediális tapasztalati tereknek az esztétikai értéke csak első pillantásra tekinthető – mint ahogy azt F. Rötzer állítja – a közvetlenségre, testiségre és materialitásra vonatkozó *kompenzatórikus* minőségükben. Sokkal nagyobb jelentőséggel bír véleményem szerint az a tény, hogy ezekben a művekben olyan művészi tér- és időkonceptus kerül kifejezésre, amely az interface problémáit teljesen más irányból közelíti. Ellentétben a távolság szétmorzsolásának, illetve a közvetlen környezet elfátyolozásának módszerével, ezek a törekvések épp a médiavilág ubiquiter jellegéből adódó hontalanságra és fragmentációra reflektálnak. Annak következtében, hogy a művi tér egyben a szemléltő mediálisan virtualizált valós környezet is, a két tér szorosan egymásba kapcsolódik, egymással közvetlenül összefonódik. A nézőt a művi tér veszi körül, ez válik akciósterévé, amelyet a recepciósfolyamatban az apparatív visszacsatolás által aktívan alakít.

Environment, mit az érzéki megismerés tapasztalati tere

Az interaktív environment művészi formáiban az új médiák problémájának, az ember médiavilágbeli valóságé tapasztalatának olyan reflexiós módjait fedhetjük föl, amelyek tömörségükkel a szimuláció és cyberspace komplex technológiáit messze fölülmúlják. Amint azt a médiaművészetek eddigi történetében a hagyományos és technikai művészetek viszonya többszörösen is igazolja, a művésztörténeti vizsgálódásban mindig a művészi és nem a technikai meghatározott-

21 F. Rötzer: Kunstforum Nr. 95, 164. o.

ság játssza a döntő szerepet. Bár a fénykép technikatudománya tette lehetővé a kontingens valóság rögzítését, mégis a festészet tudatosította bennünk ennek a médiumnak a reprezentációs lehetőségét és egyfajta fényképeszeti látásmódot, amit végül is ő maga be is váltott.²²

További szemléletes példának tekinthető a panoráma összevetése a korabeli festéssel is. A panoráma, mint a szélszórtság és ábránd helye, egy tipikus modern polgári természet- és világszemlélet kifejezője, de egyben ennek a látásmódnak gyakorlótere is. Ezzel szemben a festészet, (pl. C. D. Friedrich: „Vandor a ködtenger felett”, panoramatikus képi tere vizuális tudatosítása és elcsajátítása annak a szembesülésnek, ami a végtelen és áthatolhatatlan természettel megy végbe, amely a szemlélőben vágyakozást és fennköltiséget (Ertahenheit) ébreszt. A dilemmát a természet feletti perspektivikus rendelkezési igény váltotta ki. Ez vezetett a tájképfestés kríziséhez is a 19. században. A természet egzakt leképezésének szándékával különös jelentőséget kap a nézőpont szerepe. Míg a festészet erre a dilemmára a nézőpont kérdésének problematizálásával reagált, addig a panoráma az illúzió segítségével a szubjektumnak ezt a világ feletti rendelkezési igényét kívánta kiszolgálni, amennyiben egy lehatárolt látókör – a horizont – meghatározásával egy potenciális hatalom érzetét elégitette ki.²³

W. Benjamin meggyőzően jellemezte, hogyan változtatták meg technikák és médiumok valóságfelfogó képességünket. Egyes szerzők, mint U. Eco vagy E. Panofsky munkáikban szemléletesen mutatták fel, milyen mértékben csapódik le valóságfelfogásunk a műalkotásban, mint episztemológikus metaforában. Így a mi esetünkben is kézenfekvőnek tűnik a kérdés, milyen az adattér (Datenraum) adekvát érzékelési módja. Különböző perspektívák dekontextualizált egyidejűsége, az 'ubiquiter simultaneitás' lenne a technikai médiumok korának megfelelő észlelési formája? Úgy tekinthető-e a cyberspace, a panorámához hasonlóan, mint ennek a valóságviszonyulásnak a megtestesítője, illetve ennek az érzékelési módnak gyakorlótere? És végezetül: tekinthető-e művészeti formák, esetünkben a multimediális interaktív environment, az ubiquiter világviszonylat dilemmáinak reflexív tükrözéseként?

Különböző objektumok és anyagok elhelyezésével az environment egy térbeli szituációt képez. A fikcionális téri jelleget tehát már maga a *műszerkezet* tartalmazza. Allan Kaprow, a happening alapítója, az 50-es években irányította a figyelmet az 'Art Environment'-re, amely többé nem a művészetnek adott teret, hanem a teret változtatta művészetté. Egy szabadon kitalált térről van szó, ahol a befogadó mint alkotó és mint motívum szerepelt. Javaslata szerint a művészek feladata többé nem egy mű kigondolásában és megvalósításában áll, hanem a művészet kontextusának megteremtésében.

Az environment jelentősége a médiaművészetben az elmúlt tíz év során fokozatosan növekedett (M. Abramovic, G. Hill, B. Neumann, N. J. Paik, J. Turell és B. Viola). Ezeket az arrangementeket a hagyományos elemek mellett sokszor bonyolult technikai felszerelések egészítik ki úgy, hogy a multifunkcionális média-

²² Imdahl, no.

²³ Vö. S. Oettermann: Das Panorama. Die Geschichte eines Massenmediums, Frankfurt a. M. 1980.

rendszerek alkalmazásával audiovizuális, sőt gyakran haptikus-szinesztikus tapasztalati terek alakulnak ki. Gyakran szolgálhatnak ezek a terek akcióstérként, ami annyit jelent, hogy a néző cselekvése által események, változások zajlanak le a térben.²⁴ A művészi alkotás során tehát mediális játék- és élményterek illetve tapasztalati terek állnak össze, amelyek a nézőt oly mértékben és olyan intenzitással veszik körül, amilyet más műfajoknál eddig nem tapasztaltunk.

A médiaművészet különböző válfajainak részletes műelemzése minden bizonyval széles körű áttekintést nyújthat a különböző műfajok elbeszélőformáinak és -tartalmainak széles köréről, amelyekkel W. Vostell és N. J. Paik úttörő művei óta a művészek kísérleteztek. Itt sajnos csak egy rövid áttekintésre van módunk. Jól ismertek számunkra azok a kritikus művészi reflexiói, amelyek a tv-valószínűségnek abból a tapasztalatából indulnak ki, hogy mai médiavilágunkban már nem a világ szabja meg a képeket, hanem a képek határozzák meg világunkat. Ennek a tiltakozásnak talán leglátalóbb megfogalmazását W. Vostell adja a De-coll/age fogalommal, amellyel a valóságábrázolás teljességét szuggereáló mediakép ellen lép fel. Célja, a látzólag összetartozó elemek és folyamatok koherenciájának feltörése azzal a szándékkal, hogy a valós mélystruktúrákat feltárja és beidegződött tapasztalati szokásokból kizökkentsen. De pl. N. J. Paik supermatrix-multi-monitor-installációinak kaleidoszkópszerű képtapétái, mint pl. V-yramid, jól ismert reflexiói a ránk áradó képözön „interpretációs-rezisztenciájára”. Ennek a képpáradatnak rohamos sebességére reagál többek között Friderik Petzold szinte mozdulatlan képeivel, amelyeket a néző csak akkor észlel, ha megfelelő kitarással és türelemmel figyeli a képernyőket. A valóság és fikció összefonódásának kiemelkedő példáit láthatjuk végül F. Plessi munkáiban.

Ezek a művészek mindannyian a médiakultúra és információstársadalom egy-egy szegmenstjét emelik műveik témájává. A médiavilágot tematikusan tárgyaló művek mellett megjelennek az interaktív szerkezetű multimediális környezetek, sajátos reflexióformáikkal amelyeket jobb híján environmenteknek neveznek. A fent említett példaktól eltérően, amelyek magukkal a médiumokkal ill. azok megjelenítési formáival foglalkoztak, az interaktív environmentek és installációk fő témája a szubjektum helyét kijelölni, meghatározni a telematikus világ újra konstituálódó terében. Kaprow téziséét követve, amely szerint az environmentet mint kontextust és nem mint művészeti tárgyat kell szemlélnünk, az interaktív environmentet értelemszerűen mediatizált környezetnek tekinthetjük, amelyet a recipiens szemantikájában csak az interakció által fejthet meg. Így tehát, ha egy kicsit kiélezve is, azt mondhatjuk, hogy a művi elbeszélés témája maga a néző, aki beilleszkedési lehetőségeit kutathja a világ médiumok által létrehozott összefüggérendszerébe, amely az ő testi jelenléte nélkül is minden távolságot megnyit és minden értelmezésnek teret biztosít. Egy adott hely és egy fix időpont keresése, az állandóság és általános érvényesség elvárása nélkül, sokkal inkább az itt és most pillanatnyi meghatározása az interakció idejére.

A binerkód kezdetben tárgyalt tulajdonságai – sebessége és univerzalizálása – messzemenően kedveznek az environment mint kontextus konceptusának. Ez a kombináció a nézőnek olyan bővített tapasztalati teret biztosít, amelynek ható-

²⁴ Vö. A kiállításokat: Ars Electronica (Graz), Mediale (Hamburg), MultiMediale (Karlsruhe)

sugarát az interakció aktív receptoros folyamatában ő maga jelölheti ki. A médiaspecifikus formákban, azaz az elbeszélések tér- és időstruktúráiban, még egyértelműben mutatkoznak a hagyományos narrációs formáktól eltérő új konstrukciós elemek, mint az elbeszélés tartalmában. Amíg a hagyományos képdimenzióinak redukálása megkövetelte az elbeszéléshez szükséges kompenzatórikus tér- és időkonstrukciók elvont egymásba szerkesztését, addig az environmentális tere elsősorban a mozgás, különböző ingerek és a szenzomotorikus impulzusok kombinációja által alakul fiktív művi térré. A szem mint egyedüli érzékszerv szerepe programszerűen csökken a szenzomotorikus érzékelés javára. Ez az interakció következtében történő eltolódás a műszerkezetben a szukcesszív komponenseket állítja előtérbe és ezáltal a mediális elbeszélőmódban egy új viszony áll be az elbeszélés ideje, az elbeszélő idő és a recepció megélt ideje között. A hagyományos képrecepció temporalitása nem függ közvetlenül a kép immánens időstruktúrájától; ennek feltárása a kép tanulmányozásának feladatához tartozott. Az interaktív művek időszervezetének kibontakozása viszont szükségképpen közvetlen függőségben áll az applikatív recepció folyamat alakulásával. A művi tér szukcessziójának ritmusát és sebességét a befogadó személy kineesztetikus érzékelési folyamata határozza meg.

Míg a kép a valóságot elsősorban mint vizuális teret fogja fel, addig az environment mint haptikus-szinesztetikus tér működik. A többnyire hermetikusan lezárt terek szenzorikus animáció segítségével a néző számára a 'térben levés' (sich im Raum Befindens) közvetlen testi érzetét közvetítik. A művészi praxisnak ez a kép-environment kontrasztja figyelmenre méltó hasonlóságot mutat az érzékelélmélet és a filozófiai esztétika némely aktuális diszkussziójával. Így pl. a szubjektum és objektum paradigmájára vonatkozóan, vagy a fizikai érzet és az absztrakciótapasztatlat hatókörét illetően. „A világ végső soron körülöttem van, nem előttem”.²⁵ A művészettörténeti analízisben fölmerül a kérdés, mennyiben reagál az environment arra a növekvő igényre, hogy fizikai tapasztalatainkat fokozottan észleljük, hogy magunkban propriocepciónkat újra fölfedezzük. (Propriocepció alatt itt testünk és belső folyamatainak érzékelését, testünk jelenlétének megtapasztatását értjük.)

A művész, mint az alkotófolyamat aktív meghatározója, a reflexiót hagyományosan mint testi tapasztalatot (Leibterfahrung) élte meg, hiszen az ő tevékenységében mozgás és látás, kéz és szem egymással mindig összhangban és függőségben működtek.²⁶ A néző számára ellenben a szem által meghatározott reflexió elsődlegesen szellemi tevékenység maradt. Annak ellenére, hogy legkülönbözőbb művészeti modellek próbálkoztak az extern nézőpont képi terébe és cselekményvilágba való bevonásával, csupán az új médiumok segítségével sikerült egy olyan rekurzív kört létrehozni, amelyben a néző teremtőként és szemlélőként egyaránt szerepelhet. Még egyszer visszatérve az interface problematikájához, ebből a szempontból az újonnan nyert endogén nézőpont alapvetően különbözik a néző re-internalizálására és kontextualizálására vonatkozó eddigi próbálkozásoktól.

²⁵ M. Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, Hamburg 1984, 31. o. (magyarul in: *Erignis* 1994/2., 3., 4. szám).

²⁶ Vö.: M. Merleau-Ponty: *Der Zweifel* Cézannes, in: G. Boehm (Kiad.): *Was ist ein Bild? München* 1994, 39–59. o.

Jóllehet a fentiekben leírt interakció nyújtotta lehetőségek a néző aktivitását és szuverenitását illetően új perspektívákat nyitnak, felmerül a kérdés, hogy mennyiben tekinthetők ezek a próbálkozások relevánsnak és legitímnek. Az interakció lehatárolása az önszuggesztívval és még inkább a manipulációval szemben különösen olyan hasonló művészeti törekvések összevetésében kap jelentőséget, amelyek a képi élmény serkentését mint esztétikai animációt értelmezik (pl. spirituális expresszivitizmus); s még inkább a politika esztétizálása jegyében inszenált terek tapasztalata nyomán, ahol építészeti és médiumok kulisszája között az emberek serege mint „tömegornamentika” (Massenornament) tölti be a koreográfiaiban előírt interakciós szerepet.²⁷ Az új médiumok interaktív jellegének megítélésében döntő szerepet játszik az a kérdés, hogy mennyiben képes a recepciónak ez a tevékenyen meghatározó formája a szellemi reflexiós szintet az esztétikai tapasztalás folyamatába integrálni anélkül, hogy az a multiszenzorikus, proprioceptív interpretációt elnyomná ill. kiszorítaná.

Az interakció haptikus érzéki minősége

A proprioceptikus érzék Kerckhove állítása szerint „elsődlegesen egy taktilis tapasztalat mind az egyéni érzékelés szempontjából, mind az egyént körülvevő közlebbi és távolabbi környezetben történő események és érzékelések szempontjából”.²⁸ McLuhan nyomán az interaktivitás tulajdonképpeni jelentőségét és minőségét is a taktilitásban látja, amely a vizualitás hosszú dominanciáját követően a tapintásérzék újrafelismerésének a lehetőségét nyújtja. „Hiszen interaktív rendszerek taktilis érzéki kvalitásunk számára elektronikus megnyilvánulások és metaforák, míg a könyvnyomatás, a festészet, fotó, film és televízió vizuális szenzibilitásunk projekciói és metaforái.”²⁹

A haptikus ilyen erős hangsúlyozása meglepőnek tűnik, különösen egy olyan korban, amelyikben a modern technika épp az emberi mozgás csökkentésétől, illetve kiktatásától vár sok előnyt. Billentyűt leütni, gombot nyomni, kattintani, 'ráklikkelni' és 'drag and drop' – ezek a modern új mozgásműveletei. A mozgás, azaz az interaktív cselekvés, elveszíti időtartamát (épp ezt az idő- és erőmegtakarítást értékeljük olyan nagyra) és ezzel a tárgyalt dolgok megértéséhez és fölfogásához szükséges elidőzés és elmélyedés szükséges mértékét.³⁰ A fönt említett cselekvési formákban nagymértékben visszasorvadnak a tér- és időbeli folyamatok struktúrái és a szenzomotorikus tapasztalatok. Így véleményem szerint feltétlenül felül kell vizsgálni a kérdést, hogy mennyiben beszélhetünk itt valós haptikus minőségekről, különösképpen, ha figyelembe vesszük az érzékelélmélet

²⁷ S. Kracauer: *Das Ornament der Masse*, Frankfurt a. M. 1977; M. Müller: *Die Verdrängung des Ornaments, zum Verhältnis von Architektur und Lebenspraxis*, Frankfurt a. M. 1977.

²⁸ D. d. Kerckhove: *Touch versus Vision: Ästhetik neuerer Technologien*, in: W. Welsch (kiad.): *Die Aktualität des Ästhetischen*, München 1993, 138. o.

²⁹ Uo., 155. o.

³⁰ V. Rittner: *Handlung, Lebenswelt und Subjektivierung*, in: D. Kamper, V. Rittner (kiad.): *Zur Geschichte des Körpers – Perspektiven der Anthropologie*, München/Wien 1976, 13–66. o.

erre a témakörre vonatkozó újabb vizsgálatot. J. Gibson³¹ például a haptikus érzéket mint tapintást új megközelítésben tárgyalja, amennyiben az egész testre kiterjeszti és nem csak bizonyos érzékszervekre, mint például a kézre. Valamit haptikusan érzékelni annyit jelent, mint a környezet egy tárgyát egy valós érintéssel megélni – egy hegyet megmászni és nem csak megnézni –, amihez egy erős kinestetikus komponens is kötődik. A haptika ezen túl azt a lehetőséget is magában hordozza, hogy a tapasztalat során egy változás is végbemenjen. Egyetlen más érzékszervünk sem rendelkezik azzal a tulajdonsággal, hogy egyszerre érzékeljen és változást hozzon létre. A haptikus érzékelés ezen akciós-reakciós tulajdonsága minden más érzékelési módtól eltérő és e miatt a jellegzetessége miatt járult hozzá ahhoz, hogy az interakció, mint applikatív recepciósforma, olyannyira előtérbe került.

A taktitítás aspektusának ezen erős hangsúlyozásában a művészettel szembeni elvárásaink egyértelmű eltolódása tükröződik. Az interaktív médiaművészetek haptikus aspektusa a művészettörténetnek egy hosszú tradícióra visszatekintő, Riegl és Wölfflin óta intenzíven tárgyalt témáját élesíti föl a művészet optikus és taktitilis jellegétől. Mindenesetre egy művi forma, amely a néző aktív beavatkozása révén szerveződik és egy multiszenzorikus érzékelést feltételez, diametrális ellentétben áll az esztétika platóni, kantói és hegelei hagyományvonalával, amely a művészeti élmény érzékszerveit a látásra és a hallásra korlátozza. Ha a látás és hallás 'ideális' érzékszerveknek számítottak azért, mert azok a dolgokat sem nem változtatják meg, sem nem konzumálják, és ha ezáltal a test, az ízlelés és szag érzéssel kívül rekednek, akkor itt nem csak egy alapvető ellentétéről van szó – egy ilyen elmélet nélkülözi azt a kellékítarat, amely egy ilyen jellegű művészeti forma mellő felállításához szükséges lenne. Kitérünk tehát, hogy az interaktív és haptikus művészet jelenlegi nagyrabecsülése nem csupán egy súlyponteltolódást jelent, hanem az érzékek értékítéletének szabályos megfordítását. Ez az esztétikai elméletek számára alapvető kihívást jelent. A haptikus érzék újrafogalmazásában és átértékelésében az érzékeléseméleten túl még az építésztelemélet oldaláról várhatunk leginkább értékes útmutatást.

Nem véletlen, hogy épp az építészet, a technikai és technológiai meghatározott-ságú formakeresés matematikájának megtestesítője, tárgyalta a haptikus térérzékelés kérdését mélyrehatóan. Ez arra az alapélményére vezethető vissza, „hogyan az objektív tér, úgy ahogy azt a szem látja és ahogy azt az absztrakt geometria descartes-i koordinációs rendszere rekonstruálhatóvá teszi, nincs a szubjektív terek mértékrendjével összefüggésben. Sem az emlékek, sem a saját testi mozgásunk élménye, sem a tapintás, szaglás és hallás nem hasonlíthatók össze a vizuális tapasztalattal, mégis döntő szerepük van a felelhető/élmélkezetes tér (einprägungamer Ort) vonatkozásában. Rendkívüli összefüggések és a testre vonatkoztatott összeállítás megteremtése tesz egy teret emlékezetessé”.³² Egy épületen mindig különböző mértékűen annak valós nagysága (mechanikus mérték), látszólagos nagysága (vizuális mérték) és a közöttük a nagyság között, amelynek benyomását az épület kelti

31 J. J. Gibson: Die Sinne und der Prozeß der Wahrnehmung, Bern 1973.

32 Ch. W. Moor, K. C. Bloomer: Architektur für den 'Einprägungsaamen Ort'. Überlegungen zu Körper, Erinnerung und Bauen, Stuttgart 1980, 12. o.

(testi mérték).³³ A két utóbbi mértéket sokszor összekeverik, „de csakis a nagyság érzete az, aminek esztétikai értéke van”.³⁴

Hasonlóképpen, mint ahogy az építészeti tér hatása a mechanikus, vizuális és testi mérték közötti viszonytól függ, úgy véleményem szerint a mediális valóság érzékelésénél is adott ez a hármasság: az adathálózat (Datennetz) digitális tere, a médiumok vizuális tere és végezetül a közvetlen környezetünk haptikus észleleti tere. A valóság ezen különböző tapaszlati formái között, amelyek egyben egy immateriális, egy vizuális és egy közvetlen környezetet jelenítenek meg, összeegyeztethetetlen aszinkronitás állt be. Ezért a diszsonanciáért azonban nem elsősorban a médiumok hibázthatók, hanem sokkal inkább az érzékszervek egyedisége közötti lényeges ellentmondásról van szó. A technikai apparátus csupán transzparenssé teszi ezeket a differenciákat és ezáltal figyelmünket az érzékek rendszerének matematikájára irányítja.

Érzékrendszerünkbe vetett bizalmunk megingását először az optikai érzékelés terén éltük meg a fényképezés elterjedése kapcsán. Ez a technológia annak az igénynek a hatására fejlődött ki, hogy a valóságot olyan élethűen képezzük le, mint ahogy azt magunk körül látjuk. Az eredmény azonban azt mutatta, hogy a valóság egyáltalán nem olyan, mint amilyennek mi látjuk. Így a fotó önmagunkba vetett bizalmunkban rázkódtatott meg. A teleprezencia nyomán ez az érzetünk csak fokozódott – végképp nem hiszünk a szemünknek. Sőt, „a teleszenzorikus, közvetlen kommunikáció megkérdőjelezte a vizuális térhez való hagyományos közelítési módunkat és kötődésünket egy megszokott »nézőponthoz«. Technológiai átruházásaink kihívást jelentenek biológiai határaink számára. [...] Kitágított és kiszélesített érzékrendszerünk ezen globalizált folyamában, amely minden irányból és a legkülönbözőbb formában ránk özönlik, nem szolgálhat többé a szem egyetlen vonatkoztatási pontként.”³⁵ Míg a jezsuiták arról folytattak teológiai vitát, hogy részt vesz-e az a szertartáson, aki azt látszóvön keresztül követi, addig mi ma azon töprengünk, hogy a cybex valódi-e vagy sem.

Telematikus világunkban ez a bizalomvesztés kiterjed egész érzékrendszerünkre, különösképpen azért, mert a különböző csatornákon felénk áramló benyomások jellegükben oly eltérőek és tartalmukban oly ellentmondásosak, hogy 'nem áll össze a kép'. J. Simmel találatosan nevezi a szédítő sebességű és mindenre kiterjedő multimedialis tapasztalati világ ezen modern szindrómáját „vertigo prinzip”-nek. „Hatodik érzékszervünk, az egyensúlyérzék a 19. század utolsó harmada óta forradalmasítja tér-idő-érzékelésünket. Modern gyorsulási formák (autó, vasút) és új tempó (munkagépek, nagyváros) fölébressztették és irritálják hatodik érzékünket (vestibulárium), amely addig szunnyadó állapotban 'sleep motion' pihent.”³⁶ Másképp fogalmazva tehát arról van szó, hogy a passzív és aktív érzékrendszerek korábbi egyensúlya és integrációja felborult, mert a felgyorsult tempó következtében a vestibulárium nem képes precíz koordinációs feladatának eleget tenni.

33 Uo., 44. o.

34 G. Scott.

35 D. d. Kerckhove, Uo., 167. o.

36 J. Simmen: Das Prinzip Vertigo. Sechster Sinn und Neue Medien, in: Sehnsucht, Göttingen 1995, 128. o.

Tartalom

Ahhoz, hogy valóságképpünk összeálljon, újra meg kell teremtenünk az érzékszerveink közötti szinkronizációt. Csak így van esélyünk arra, hogy érzékeink fragmentumainak halmazából kialakuljon testi tapasztalatunk és világtapasztalatunk.

Végezetül téjünk vissza ahhoz a kezdetben fölített kérdéshez, hogy mennyiben szolgál a cyberspace ennek az újfajta érzékrendnek koordinációs gyakorlatok tereként, ill. mennyiben tekinthető ezen folyamatok szimbólumának. Továbbá, hogy vajon mennyiben tekinthető az environment egy ubiquiret világviszonyulás művészi elcsajáttatási illetve reflexiós formájának? Az interakció multimediális alkalmazása természetesen önmagában még nem garantálja az intellektuális reflexió és a proprioceptikus interpretáció kívánt kölcsönhatását. Épp úgy szolgálhat a szórakoztató ipar huszadik századi testre szabott 'propriorámájának' kompenzatorikus eszközeként, mint ahogy a leg hagyományosabb technikával készült műalkotások magas művészi szinten tükrözhetik korunk problémáit anélkül, hogy alkotásuk interakcióra alapozna. A művészeti koncepciók főnti vizsgálatát nem a paragon kérdése motiválta. Kérdésünk sokkal inkább az, milyen alternatív modellek kínálkoznak az *eltűnés esztétikájában* a kép interpretációs rezisztenciájának megbontására. Milyen formalkotó erők működnek a multimediális fluidum amorf jellegével szemben? A művészi alkotás és recepciósmód egy ilyen lehetséges adekvát formája tűnik ki az environmentben. Azáltal, hogy az environment komplex akusztikai, vizuális és taktilis médiumhálózata a recipiens köré csakis a szenzomotorikus interakció által szerveződik befogadó térére, lehetőség nyílik az érzékelés apparatív kiszélesítésére. Ellentétben az ipari termelés ütemrendszerével, ahol a gép szabja meg az ember cselekvési tempóját, itt a hatások befogadásának mennyisége, üteme és intenzitása befogadó néző reflexiós ütemétől és igényétől függ. Az információelméletből tudjuk, hogy értelem csak az információ és redundancia megfelelő arányából képződhet. A tiszta információ csak zaj/zavar/zűgás (Rauschen). Az environmenttel, mint multimediális kontextussal való interaktív visszacsatolás lehetőségét biztosít a környezetből áradó információhalmaz szükséges redundáns lebontására, azaz értelmezésére. Annak multiszenzorikus szerkezete ugyanakkor a recipiens különböző – aktív és passzív – érzékszervei közötti interaktív visszacsatolás segítségével egy új kinesztetikus koordináció lehetőségét és a proprioceptívitás élményét kínálhatja.



| | |
|---|-----|
| A válogatáshoz | 5 |
| EDMUND HUSSERL Fantázia, képtudat, emlékezet | 9 |
| EUGEN FINK Megjelentés és kép | 47 |
| JEAN-PAUL SARTRE A kép intencionális szerkezete | 97 |
| MAURICE MERLEAU-PONTY A közvetett nyelv és a csend hangjai | 142 |
| BERNHARD WALDENFELS A lét szétrobbanása | 178 |
| HANS BLUMENBERG "A természet utánzása" | 191 |
| LOUIS MARIN A reprezentáció | 220 |
| RICHARD WOLLHEIM Valamiként-látás, benne-látás és a képi reprezentáció | 229 |
| GOTTFRIED BOEHM A képi értelem és az érzékszervek | 242 |
| MAX IMDAHL Ikonika | 254 |
| HANS-GEORG GADAMER A kép és a szó művészete | 274 |
| KARLHEINZ LÜDEKING Írások között | 285 |
| KIBÉDI VARGA ÁRON A szó-és-kép viszonyok leírásának ismérvei | 300 |
| PAUL DE MAN Az olvasás (Proust) | 321 |
| W. J. THOMAS MITCHELL Mi a kép? | 338 |
| ARTHUR C. DANTO Művészet a művészet vége után | 370 |
| EIFFERT ANNA A kép az eltűnés esztétikájában | 381 |