

Résztevő testtől a közvetítő testig

Kortárs vetített képek a testtapasztalatban

Tartalom

1. Bevezető- a felszabadult test.....	2
2. A résztvevő test.....	4
2.1. A mozgókép kiterjesztett tere.....	4
2.2. „Telematic Dreaming”.....	10
3. A közvetítő test	16
3.1. Virtualitás: immerzió vs. kevert-valóság.....	16
3.2. Digitális lebegő-tér	22
Képmelléklet.....	28
Bibliográfia.....	33

Jelige: El Chorrillo

1. Bevezető- a felszabadult test

A vetített képek kortárs jelenségében, így a videoinstallációkban, az újmédia művészet jelenségeiben és a virtuális környezetet megvalósító alkotásokban a test kérdése, illetve a test tapasztalata központi probléma. A legtöbb alkotás interaktív, ahol nem csupán a befogadó aktív részvétele szükséges, hanem fizikai beavatkozása az alkotások működésének és létrejöttének is feltétele. A fizikai jelenlét ebben az interaktív közegben azonban nem minden esetben egyértelmű, nem minden szerző, elmélet tekint egységesen erre a problémára. A művészeti ágak, technikák, megoldások keveredése, egymásba olvadása tovább bővíti az értelmezés szempontjait, így az is kérdés marad, milyen paradigma felől közelítünk a problémához. A különböző vetítési hagyományok, a médium, a művészeti gyakorlat, vagy az intermediális sajátosságok szempontjából a vetített kép és test kapcsolatának különböző vetületei válnak láthatóvá, illetve a test szerepe is minden esetben változni fog.

A mozi paradigmájában írott szövegek foglalkoznak a legmarkánsabban és expliciten ezzel a problémával, melyek alapját a befogadó megváltozott szerepe jelenti és amelyet a „felszabadult test” fogalmában összegezzünk. A vetített kép és egyúttal az egész kortárs képzőművészeti mezőben megjelenő „mozieffektust”¹ a néző filmtérbe való belépésével, illetve a filmtér tapasztalatának konkretizálásával írják le. A moziteremből „emigrált” mozgóképet, a néző felszabadítása vagy felszabadulása kíséri. A befogadói mechanizmusok, viselkedésmódok, egyáltalán az egész befogadási szituáció alapvető módosulása, amennyiben a mozisituáció felől értelmezzük, a fizikai test felszabadulását jelentik. A fizikai „felszabadulást” pedig, valamiféle pozitív értékkel ruházzák fel: „a nézői pozíció megváltozásának hatására a mozi fogalma a mozgással lesz egyenértékű”², „A galériákban filmeket néző látogató kezében immár választási lehetőség van, ő dönt, hol helyezkedik el, a kép előtt vagy éppen mögötte, de leginkább arról dönt, hogy marad, vagy otthagyja a termet”³. A mozi paradigmája azonban csupán a mozi, a kiállítás, vagyis a néző fizikai terét „ismeri”. Ennek a térnek logikus ellenpárja a vetített kép kétdimenziós,

1 Dubois, Philippe: *Un „effet cinéma” dans l’art contemporain*. Cinema & Cie, no. 8, 2006 ősz, 15-26 old. (idézi Tóth Andrea Éva: *És-effektus*, avagy mozi a kiállítóterben). A jelenség egységes meghatározására nincs konszenzus a szerzők között, fogalmilag nem rögzült, ellenben minden elnevezés valamilyen módon a mozi fogalma körül mozog. Olyan elnevezései születtek, mint a már említett „mozieffektus”, továbbá „másik mozi”, „járulékos mozi” (cinéma autre, cinéma à-côté Jacques Rancière meghatározásában), „a harmadik mozi” (Pascale Cassagnau), „kiállítási mozi” (cinéma d’exposition- Christophe Royoux), „instabil mozi” (Philippe Dubois) stb.

2 Tóth Andrea Éva: *És-effektus*, avagy mozi a kiállítóterben

3 Walsh, Maria: *Cinema in the Gallery - Discontinuity and Potential Space in Salla Tykka's Trilogy*. *Sense of cinema*, no. 28, 2003 szeptember-október. (idézi Tóth A. Éva)

virtuális tere. Amíg ebben a dichotómikus viszonyban gondolkodik, addig az alkotást nem tudja e két tér kapcsolatának látni, így a néző felszabadulását is csak a hatalom, az autonómia kérdésének tekinti, a műben való részvételének bonyolult és alkotásokként változó karakterét/szerepét nem képes értelmezni. Tóth A. Éva a deterritorializáció⁴ fogalmával éppen ezt a problémát érinti, amelyet nem csupán a vetített képre, hanem az egész kortárs képzőművészetre kiterjeszti. Gondolatmenetét Deleuze megállapításával zárja: „becsúszik és behatol mindenhová, megront mindent: az ÉS már nem egy kötőszó vagy egy jellegzetes kapcsolat, hanem magával hoz minden kapcsolatot, annyi kapcsolat van, ahány ÉS”⁵. Ahogyan a paradigma más szövegei, úgy Tóth A. Éva szövege is a fogalom kiterjesztésével éppen annak lényegét hagyja figyelmen kívül, mert végig megmarad a mozi és a médium paradigmájában. Az effektus két vetületét vizsgálja: a nézői pozíció mozdulatlansága és mozgékonyasága, illetve a mozi/mozgóképek és a képzőművészet kapcsolata. Az elsőből a mozgóképek befogadásának térbeliségét vonja le, a másodikból pedig a kortárs művészet fogalmát. Az „ÉS” mint kapcsolat, kölcsönhatás, együttállás, vagy mint közös tér/a szökésvonal tere nem problematizálódik.

A dolgozatban ezt az „ÉS” által kijelölt teret, előbb Allan Kaprow⁶ és Rosalind E. Krauss⁷ „kiterjesztés” fogalmával próbáljuk kijelölni, majd az újmédia művészet és virtualitás elméletei felől próbáljuk újragondolni. Az első részben az installáció, mint művészi gyakorlat hagyományából indulunk ki, amely nem az egyes médiumok sajátosságait tekinti központi kérdésnek, hanem magát a gyakorlatot, az eljárásmodot és a befogadó viszonyát ehhez. Ebben az esetben a test, egy résztvevő, alakító faktor lesz a műalkotásban, amelyet nem csupán a fizikai térben való mozgékonyasága határoz meg, hanem a mű megvalósulásának mikéntje is. A második részben a testet, mint közvetítőt ragadjuk meg, amely fizikai és virtuális között maga válik az „ÉS” terévé, határfelületté, amelyen a különböző elemek dinamikája, játéka, illetve maga a műalkotás valósul meg.

4Deleuze és Guattari használja elsőként a „déterritorialisation” fogalmát, melyet nem mozgóképre alkalmaznak, hanem irodalomra (kisebbségi irodalomra). A fogalom tovább bővül a képzőművészetekre és a mozgóképekre is. A mozgóképek kapcsán más szerzők is ezzel a fogalommal dolgoznak, például Boris Groys is ezt a fogalmat ötvözi Walter Benjamin „aura” fogalmával.

5 *Pourparlers* 1972-1990. Párizs, Éditions de Minuit, 1990, 64-65. old. (idézi Tóth A. Éva)

6 *Assemblage, environmentek & happeningek*. Budapest, Artpool-Balassi Kiadó-Bae Tartóshullám, 1998

7 *A szobrászat kiterjesztett tere*. 1999, Meridián, IV. évf. 20-21. sz.

2. A résztvevő test

2.1. A mozgókép kiterjesztett tere

Krauss és Kaprow a kiterjesztés fogalmát használják, hogy a kortárs művészeti gyakorlatok, illetve irányzatok eredetét találják meg. A két szerző bár egy fogalmat használ és lényegében mindketten a fogalmon olyan művészeti mozgást értenek, amelyben egy konkrét művészeti ág térbeli kiterjesztése valósul meg, az elérni kívánt céljuk különbsége alapvetően el fogja különíteni a „kiterjesztés” konkrét lefolyását. Bár lényegesen különböző kiterjesztésről beszélnek, mindkét szöveg fontos lesz a vetített kép és test kapcsolatának továbbgondolásához. Kaprow révén a mozgókép új jelenségét a mozitól eltérő befogadási szituáció felől gondolhatjuk újra, Krauss pedig olyan rendszert biztosít, amely megengedi, hogy a mozgókép és a néző terének kapcsolatát ne egy irányból és ne szembenállásként értelmezzük.

Allan Kaprow az assemblage, az environment és a happening eredetét a festészethez vezeti vissza. A festészet terének konkrét térbeliséggé való kiterjesztése teremti meg ezeket az eljárásokat, amelyeknek a különbsége csupán az emberhez képest megállapítható méretarányoktól függ. A festmény terének kiterjeszthetőségét pedig annak konvenciói biztosítják: a keret és a vászon. A kiterjesztés révén a festmény már nem lefestett tárgyakat ábrázol, hanem maga válik festett tárggyá. Ehhez a tárgyasuláshoz a keret és a fal egységét kell megbontani (nem egyszerűen a keret arányainak vagy geometriájának megváltoztatásával, hanem átlukasztásával, áthelyezésével). A vászon már nem felület, hanem tárgy, így annak kerete sem *a priori* adott, hanem az alkotás során jön létre. A keret, a vászon és a festék így anyagságában terjed ki: „A rendelkezésre álló anyagok (ideértve a festéket is) szinte molekuláris, bármelyik kívánt irányba terjeszkednek, és bármilyen formát felvesznek. Ennek megfelelően a munkák szabadabbjai esetében a képmező sokkal inkább az alkotás során jön létre, semmint *a priori* ott lett volna...”⁸. A festmény így térbeli tárggyá válik, amelyet körbe lehet járni (assemblage), illetve térré válik, amelybe be lehet sétálni (environment). A tárgy vagy a tér befogadásában is fontos változások történnek: alkotás és befogadó viszonyát nem a *nézés* határozza meg, hanem a *részvétel*. A résztvevő nem egyszerűen interakcióba lép a művel, hanem fizikai értelemben is *részét* képezi annak. Ennek módja, mértéke és sikere az egyes alkotásoktól, alkotóktól

⁸ Allan Kaprow: *Assemblage, environmentek & happeningek*. 17. old.

függ, vagyis a konkrét művészeti gyakorlatban valósul meg.

A kiterjesztés Kaprow értelmezésében egy fiktív térbeliségnek a konkrét térbeliségbe való átfordulását jelenti. A mozgókép esetében is hasonló mozgást figyelhetünk meg a keret és a vászon, illetve az „anyag” változásában. A moziban a vászon ugyanazt a funkciót tölti be, mint a festmény esetében a vászon és a fal kapcsolata: megteremti azt a felszínt, ami a látványt fikcióként egybefogja. A kiállítótérben vetített mozgókép is ezt a paradigmát bontja meg azzal, hogy egy, a nézőhöz képest centrálisan elhelyezett vászon helyett a galéria terét használja „vászonnak”. A kiterjedését tehát a vászon módosulásában értelmezhetjük, amely hasonlóan a festmény keretéhez, nem *a priori* lesz adott, hanem a kiállítási tér határozza meg. A mozgókép „anyaga”, bár alapvetően nem anyag, hanem elektromágneses sugárzás és mint ilyen minden irányba terjedhet, mégis beszélhetünk „kiterjesztésről”. A „kiterjesztés” itt inkább a fény irányának módosulását jelenti: több irányból jöhet, így több felületen is ütközhet, amelyet már nem egy keret (filmvászon) határoz meg.⁹ A fény így válik valóban „anyagivá”, amelyen azt érthetjük, hogy már nem hordozóként, hanem valóban „fizikai jelenségeként” működhet. A vászon, a keret és az „anyag” így nem transzparens, amely egy fiktív világ megteremtését teszi lehetővé, hanem saját láthatóságukat állítják ki¹⁰.

A továbbiakban azt kell megvizsgálnunk, hogy ebben az új szituációban a néző/résztvevő milyen szerepet tölt be. A részvétel jellege, aránya, milyensége minden egyes esetben a művészi gyakorlat függvényében változik. A művészi gyakorlat pedig már nem függ a médium sajátos feltételeitől, sokkal inkább magától a köztes tértől amelyet minden egyes alkotás létrehoz, továbbá az intermedialitás adta lehetőségektől, kapcsolódási pontoktól és a köztük megnyíló területtől. Rosalind E. Krauss *A szobrászat kiterjesztett tere* című munkájában erről az alkotásonként változó területről beszél. A kiterjesztés fogalmát nem konkrét térbeliségre használja, hanem a különböző művészeti ágak mediális határai által kijelölt logikai mezőre. Krauss számára nem az a kérdés, hogy az egyes médiumok milyen értelemben terjeszthetők ki, hanem hogy a különböző

9 Az 1950 és 1960 között működő Zéró- csoport (Otto Piene, Heinz Mack, Günter Vecker) hasonló elgondolás alapján tereket módosított a fény és mozgás révén (pl. *Salon de Lumier*, 1962). De gondolhatunk Moholy Nagy-László *Fény-Tér-Modulátorjára* (Light Space Modulator), vagy Nicolas Schöffer kinetikus szobraira, amelyek a mozgásban levő fény-árnyék és tér kapcsolatát használják (pl. *Chronos*, 1960).

10 Vö. Tom Gunning *Az attrakció mozija. A korai film nézője és az avant-garde*. Gunning írása a mozgókép kortárs jelenségeit leíró szövegek egyik központi hivatkozási pontja. Az „attrakció mozija” a korai filmek jelenségét írja le, amikor nem egy zárt fiktív világ megalkotása volt a filmek célja, hanem maga a film, a mozgó-kép mint szenzáció volt érdekes. A korai filmek exhibicionista jellegét írja le a fogalom, amely a galériákban megjelenő alkotásokkal kibővíthető a mozgókép médiumára is, amelynek láthatóságát már nem a film világa szavatolja, hanem a vetítési szituáció.

médiumok kapcsolatából hogyan hozható létre olyan háló/mező, amelynek metszéspontjain keletkezhetnek az alkotások: „Eképpen a terület kiterjesztett, mégis véges számú egymással érintkező- elfoglalandó és kiaknázandó- pozíciót kínál egy-egy művész számára, s egyszersmind olyan műformát, amelyet nem egy konkrét médium lehetőségfeltételei szabnak ki”¹¹.

Amennyiben a mozgókép kiterjesztett teréről beszélünk, úgy mind Kaprow fizikai értelemben vett kiterjesztését, mind Krauss médiumok határai közti kiterjesztését figyelembe kell vennünk. A mozi paradimájában felmerült problémákra, úgy mint a mozgókép és kiállítási tér kapcsolata, illetve a néző megváltozott szerepe és percepciók sajátosságai, ebből a kétféle kiterjesztés fogalomból fogunk újabb szempontot találni. Ahogyan a fejezet elején is utaltunk rá, a két elmélet, bár ugyanazt a fogalmat használja, más és más céllal, illetve kiindulási alappal rendelkezik. Mozgóképre való egységes alkalmazásuk¹² nem a két elmélet összeegyeztetését célozza, hanem a vizsgált terület különböző aspektusainak megértését egy olyan kitágított vagy kiterjesztett perspektívából, amely a médium kérdését is magában foglalva, mégis azt általánosabb összefüggésben helyezve tudja megmutatni. A következőkben az installáció gyakorlata felől közelítünk a tér és befogadás/résztétel kérdéséhez, amely nem egyszerűen a mozgókép új jelenségeit, hanem a kortárs művészeti gyakorlatot is meghatározza. Az installáció megfelelően tág fogalom, így megteremti a lehetőségfeltételét, hogy Kaprow nyomán művészi gyakorlatnak, Krauss nyomán pedig műformának tekintsük, és ez alapján egyszerre tárgyalhassuk a tér és a résztétel kérdését.

Az installáció fogalmának nyitottságát veszi alapul Julie H. Reiss¹³ is, aki Kaprow elméletéből kiindulva, az installációk terét elemzi. Az installáció definíciójának nehézségét éppen ez a nyitottság jelenti: „Az installáció művészete lehet absztrakt vagy festői, tervezett vagy spontán. Bármilyen tárgyat magába foglalhat, vagy egyáltalán semmilyen tárgyat. Mindig egy visszaható kapcsolat van néző és mű, mű és tér, illetve tér és néző között.”¹⁴. A szöveg az installációt tehát egy alkotásmódnak tekinti, amelybe bármely médium bekapcsolódhat, és amely a néző, az alkotás és a tér visszaható kapcsolatát jelöli ki. A kapcsolat három módját írja le: a néző mozgása, amely a mű „felfedezéséhez” szükséges, a műalkotás kiegészítése vagy befejezése, amely szintén a néző résztételével

11 Rosalind E. Krauss, 104. old.

12 Vö. Gene Youngblood *Expanded Cinema*. P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970, vagy A. L. Rees-David Curtis-Duncan White (eds.) *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Tate Publishing, 2011

13 *From Margin to Center. The Spaces of Installation Art*. Cambridge, Massachusetts London, England, The MIT Press, 1999

14 Uo. xii-xiii old.

valószínűleg meg, és az interakció, amelynek megvalósulása az alkotás feltételét képezi. Oskar Bätschmann *A tapasztalat alakítása: az installációk*¹⁵ című írásában ezt a sokrétű viszonyt a percepció felől is vizsgálja. Az installáció célja nem egy műalkotásra való irányultság, hanem olyan nyílt szituáció megteremtése, amely egy tapasztalati folyamatot generál. Ez a nyílt szituáció a néző és az alkotás és a tér között felszámolja a szemlélői és megfigyelői pozíciót, helyette résztvevőként pozicionálja a „nézőt”. A részvétel így nem csupán eszköze az alkotásnak, hanem célja is, egyfajta felhívás a szemlélői pozícióhoz szokott nézőhöz, hogy éljen a tapasztalati folyamatok kínálatával. Azzal, hogy Bätschmann a percepció oldaláról vizsgálja a Reiss által leírt kapcsolati módokat, láthatóvá teszi, hogy a „részvételre csábítás” jellege is sokrétű lehet: lehet csábítás, lehet erőszaktétel, lehet sokk stb. Alkotás, tér, és résztvevő kapcsolata így nem csupán a mű megvalósulásának szempontjából osztályozható, hanem a részvétel jellegéből, intenzitásából és nem utolsósorban a hatalom gyakorlásának szempontjából is: „A szerkezetek vagy installációk, amelyek célja, hogy tapasztalatszerzésre szólítsanak fel és–vagy provokáljanak, nem teljesek a befogadói aktivitás nélkül. Itt nem csak Winckelmann és Hegel meglátásáról van szó, miszerint a szobroknak és a képeknek szükségük van a befogadóra, hogy általa életre keljenek vagy öntudatra tegyenek szert. A kiállításlátogatóktól sokkal inkább azt várják, hogy az installációkkal vagy tárgyakkal folytatott interakcióért cserébe feladják befogadói pozíciójukat. Ha az elvárásnak eleget tesznek, olyan szituációkba kerülnek, amelyek kellemetlenek, idegenek, veszélyesek, fenyegetőek vagy annak látszanak; olyan vállalt cselekvéseken keresztül pedig, mint pl. a belépés vagy találkozás, ami az akcióval szembeni egyetértésüket fejezi ki, manipulálhatják őket. Ezekkel az új formákkal foglalkozni annyit jelent, hogy a tárgyi esztétikát feladjuk a folyamat-esztétika javára...”¹⁶.

A tárgyi esztétikáról a folyamat-esztétikára való áttérés alapvetően módosítja a recepcióesztétika hármását a művész, mű és befogadó viszonyát. Így nem pusztán a befogadó válik résztvevővé, alakítóvá, hanem az alkotó és mű szerepe is változik. A folyamat-esztétika esetében nem beszélhetünk műről, a műalkotás hagyományos értelmében, hanem sokkal inkább a kapcsolatok, kapcsolódások folyamatáról, vagy magából a folyamatból létrejövő alkotásról. A „mozieffektus” paradigmájában megfigyelhető „ÉS” probléma, tehát, hogy az alkotást állandóan változó viszonyként, vagy viszonyok állandó változásaként, az alakulás folyamataként kell felfognunk, nem pusztán partikuláris probléma volt, ahogyan nem csupán a vetített/mozgóképek új jelenségével

15 In: *Kiállító művészek. Kultusz és karrier a modern művészet rendszerében*. L'Harmattan Kiadó, 2009

16 Uo. 259 old.

felmerülő probléma, hanem a kortárművészeti mező egyik meghatározó jelensége. A mozi paradigmája által hatalmi kérdésként felfogott befogadói felszabadulás pedig, tágabb értelemben szintén a folyamat-esztétikára való áttérés egyik sarkalatos kérdése, amely mind a mű, mind a résztvevő, mind pedig az alkotó megváltozott szerepét érinti. A folyamatban létrejövő alkotás, melynek nem csupán a művész az alakítója, hanem az esetleges résztvevő is, felveti a művészi intencionalitás kérdését. A kérdés gyakorlatilag az, hogy milyen mértékben akarja kontrollálni a folyamat alakulását. A kontroll mértéke¹⁷, ahogyan minden más viszony az installáció esetében alkotásokként, művészekként változik, a kérdés azonban, hogy hogyan tekintünk a művész megváltozott szerepére, a leginkább kontroll alatt tartott folyamatok esetében is fennáll. Ryszard W. Kluszcynski a filmművészet és az interaktív művészet közötti váltást médiumtörténeti szempontból tárgyaló munkájában¹⁸, Derrida mentén, „szétszórt szerzőiségről” beszél. Ebben az értelemben a művész a kontextus-tervezője, a befogadó pedig társszerző (*cocreator*) lesz. A mű esetében radikálisabban fogalmaz, mert beemeli az interpretációt is a mű, mint folyamat felfogásába: „Mind az elemzés, mind pedig az interpretáció párhuzamos kell legyen a befogadás és (társ)alkotás folyamatával, azonosnak kell lenniük. (...) radikálisabban fogalmazva- a mű azonos magával a befogadással. Ebből logikusan következik, hogy azonos magával az interpretációval.”¹⁹

A résztvevőt/alkotó(társa)t, mint a folyamat alkotóját/részét fizikai értelemben is meg kell vizsgálnunk: hogyan értelmezhetjük az installáció terét és ebben a fizikai test szerepét. Szintén Oskar Bätschmann érinti ezt a kérdést, amelyet az „elválasztott világok modern paradigmájaként” tárgyal. Elsőként a múzeumi tér transzcendens jellegét emeli ki, amely a megőrzés, a megóvás, az oltalmazás tartományaként jelenik meg, mintegy a transzpozíció helyeként: „Akkor is, ha teljességgel szekulárisan, materialista szemszögből fogjuk fel, a múzeum szentélyként, a falain kívül rohanó áradat tagadásaként létezik.”²⁰. Ezt a paradigmát, a tapasztalat alakítását célzó, vagy eszközével élő installáció művészete is, lényegében újratermeli, a művészet hatalmát erősíti meg. Mindezek ellenére, azonban,

17 Bätschmann a kontroll kérdésével magának a folyamat-esztétikának a kritikáját is megfogalmazza. Robert Rauschenberg 1961-ben, Amsterdamban bemutatott *participatory piece*-nek nevezett, *Black Market* című munkájával példázza azt az esetet, amikor a művész egyáltalán nem gyakorol hatalmat a folyamat alakulásában, de maga a befogadó-résztvevő még nem adaptálódott az új szerepéhez, és a hagyományos művészetértelmezés felül kerekedik, olyannyira, hogy maga az alkotás, mint folyamat nem jön létre. A *Black Market* lényegében arra hívta fel a résztvevőket, hogy egy bördöndben levő tárgyak közül tetszés szerint vigyenek el egy darabot és azt helyettesítsék egy másikkal. A résztvevők ellenben inkább ellopták a tárgyakat, hogy magukénak tudjanak egy darabka Rauschenberget. (Uo. 258 old.)

18 From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, MIT Press: 207-228.

19 Uo. 224 old.

20 Bätschmann: 264.

azt állítja, hogy az installációk a művek többségénél alkalmasabbak, hogy a hagyományos művész és publikum közösségét egy aktívabb viszonyra alakítsa. A közönség aktivizálásának sokrétű lehetősége pedig az érzéki észleléstől egészen a reflexióig terjedhet, így visszafogottabban fogalmaz, a korábban említett Ryszard W. Kluszcynskinál, de a folyamatban, és közösségben létrejövő mű fogalmát nem veti el. Ami azonban számunka további szempontot kínál, az az „elcsatolt tér” fogalma.

Rosalind Krauss a szobrászat kiterjesztésének történeti leírását szintén egyfajta elcsatolt tér létrejöttétől számítja. A tizenkilencedik század végén Rodin művészetével az emlékmű-logikának a megfordulása lesz a feltétele, ahogyan Bächtli is nevezi, az „elválasztott világok modern paradigmájának”. Krauss így fogalmaz: „a szobrászati alkotás modernista korszaka az, amelyben a mű-alkotás, a hely ezen elvesztéséhez kapcsolódik, amely megteremti az emlékmű absztrakcióját, az emlékművet mint funkcionálisan hely nélküli és nagyrészt önmagára utaló puszta jelet vagy alapzatot. [...] A szobor az alap fetiszizálása révén a lenti régiók felé irányul, bekebelezi saját talapzatát és elmozdul a valóságos helyéről...”²¹. Ezt a váltást nevezi Krauss az emlékmű negatív kondíciójának, amely arra készíti a modernista szobrászatot, hogy olyan idealista tér feltárására vállalkozzon, amely sem időbeli, sem térbeli referencialitással nem rendelkezik.

A film médiumán belül Deleuze szintén az elcsatolt tér fogalmát használja az (arc)közeli mint affekció-kép megragadásához. Deleuze elméletében azonban nem csupán a közeli képkivágat lehet elcsatolt tér, hanem bizonyos terek, térrészek is, amelyeknek a kiemelését már nem a képkivágat határozza meg, hanem a különböző stilisztikai eljárások is.²² Olyan terek vagy térrészek ezek, amelyek az (arc)közelihez hasonlóan elvesztették referencialitásukat a film világának konkrét helyeivel, vagy helyzeteivel: „A tér már nem ez vagy az a meghatározott tér, Pascal Augé szóhasználatát követve lebegő térré (*espace quelconque*)²³ változott. [...] A lebegő tér nem egy minden időtől és tértől elvont egyetemesség. Egy tökéletesen szinguláris tér, amelyik csupán elveszítette homogenitását, azaz metrikus viszonyainak elvét, illetve saját részei közötti kapcsolatot úgy, hogy az illesztések végtelen számú módon történhetnek.”²⁴. Oskar Bächtli is hasonlóan írja le az installáció által létrehozott teret. Richard Serra 1976-ban készített *Delineator* című alkotását (1. kép) hozza példának, hogy bemutassa, hogyan tud egy alkotás egy konkrét

21 Krauss, 1999: 99-100.

22 A német expreszionizmus és a francia lírai realizmus eljárásaiból indul ki, amelyekben a fény-árnyék kettőssége hozza létre az elcsatolt/lebegő tereket. A filmes modernizmus pedig a terek cselekménytől, szereplőktől való kiürítésével hozza létre.

23 Szó szerinti jelentésében „akármilyen-tér”.

24 Deleuze, 139.

fizikai térben olyan különálló teret létrehozni, amelybe ha belépünk, egy teljesen más térbeli rendszerbe kerülünk, amely aztán magát a galéria terét is újraalkotja. Serra egy 1976-os rádióinterjújából idéz: „Van egy lemez a látogatók alatt és egy a fejük felett. A két lemez térbeli elhelyezkedésén keresztül önálló tér keletkezik. Ha a látogatók a két lemezen kívül helyezkednek el, úgy tűnik, mintha a felső a mennyezetet tolná felfelé. A szituáció megfordul, ha alatta állnak. Befelé nem vezet közvetlen út. Amennyiben a középpont irányában haladnak, a mű vagy centrifugálisan, vagy centripetálisan működik. Készítést éreznek, hogy felülről, alulról, jobbról, balról, északról, keletről, délről, nyugatról is figyelembe vegyék a tér jelenlétét. Azonnal megkérdőjeleződnek a pszicho-fizikai koordináták és az orientációs képesség. Itt nem ugyanarról a tapasztalatról van szó, amit akkor szerezhetnek, amikor megpróbálnak átkelni Los Angeles valamelyik utcáján, és nem is arról, amit a *Sight Point* közvetít. Ott besétál és azonnal a középpontban van. Itt a helyzet bizonytalanabb.”²⁵. Az installáció terét így nem csupán az emberi méretarány függvényében határozhatjuk meg (be lehet-e sétálni, vagy körbe lehet-e járni), hanem az installáció által létrehozott sajátos térnek a percepciójában. Ahogyan Serra alkotása is példázza, a létrehozott tér elkülönültségében, kiszakítottságában érdekes - a részvétel benne lehet éppen egy különleges térpercepció megtapasztalása. Hasonló példaként említi Oskar Bätschmann, Bruce Neuman *Dream Passage* című alkotását (2. kép), amely a hétköznapi tértapasztalatot a szó szoros értelmében a feje tetejére állítja, rákényszerítve a nézőt, hogy saját percepcióját tegye önmaga számára explicitté.

A kiterjesztés fogalmával és az installáció gyakorlatának fentebb leírt jellemzőivel a következő részben Paul Sermon, 1992-ben, Finnországban a Kaajani művészeti galériában bemutatott, *Telematic Dreaming* című munkáját elemezzük. Az elemzéssel az elméleti keret alkalmasságát tesszük próbára: hogyan tudja megragadni a részvétel, a mű és a tér kérdését. Továbbá az is kérdése lesz az elemzésnek, hogy az új mozgóképes forma és technika miben módosítja az installáció gyakorlatában felmerülő részvétel és tér problémáját, milyen speciális lehetőségeket teremt meg.

2.2. „*Telematic Dreaming*”

„Itt távol vagyunk a nappalitól és közel a science fictionhoz.”

(Jean Baudrillard- *The Ecstasy of Communication*)

Paul Sermon *Telematic Dreaming*²⁶ című munkája a Finn Kulturális Minisztérium

25 In: Clara Weyergraf (ed.): *Richard Serra: Interviews, Etc. 1970-1980*. New York, The Hudson River Museum, 1980: 61.

26 Az 1992-ben bemutatott installációt, kisebb-nagyobb átalakításokkal folyamatosan bemutatják különböző

támogatásával létrehozott kiállításra készült, amelynek tematikája, Jean Baudrillard *The Ecstasy of Communication*²⁷ című írásában használt „otthon” fogalma köré épült. Sermon munkájához a technikai apparátust a Finn Telecom biztosította. Az installáció alapja a telekommunikációban használt ISDN technika, amely digitális adatátvitellel tesz lehetővé élő videó és hang kapcsolatot (magát a technikát telekonferencia beszélgetésekhez használják). A kezdetben üzleti kommunikációra, ma pedig mindenki számára használható technikát, Sermon nagyon speciális szituáció megteremtésére használja. Az installáció két, egymástól elválasztott teremben, illetve terem között van felépítve. Mindkét teremben található egy franciaágy, továbbá két vagy három képernyő. A két ágyon egy-egy résztvevő foglalhat helyet, az ágyak fölött pedig egy videófelvevő, illetve az egyik teremben egy projektor található. A felvevőgép az ágyon elhelyezkedő résztvevőt rögzíti, a projektor pedig a másik ágyon fekvőt projektálja (3. kép). A termek egyetlen szempontból különböznek: az egyik terem világos, míg a másik sötét: míg a lámpákkal megvilágított teremben csak felvevő gép van, addig a lesötétített teremben projektor is, így abban a teremben az ágyon a résztvevő fekszik, illetve a világos szobában tartózkodó vetített képe. A szobákban található képernyők a két terem felvevőgépe által leadott jelet szinkronizálják egyetlen képre, így mindkét résztvevő láthatja azt a digitálisan előállított képet, amely őket egy ágyban/térben mutatja. Az installáció az 1992-es bemutató óta némileg változott. Az első változatban a világos teremben egy előadóművész-táncos, Susan Kozel²⁸ foglalt helyet, aki az installáció teljes időtartama alatt ott tartózkodott és lényegében vele lehetett kapcsolatot teremteni. A következő változatokban már a látogatók foglalhatták el mindkét termet. Az installáció másik fontos tényezője, hogy az ISDN rendszer csak képi információt közvetít, hangot egyáltalán nem, így a két teremben levő résztvevők csak a szobákban elhelyezett képernyőkön keresztül, nonverbális jelekkel tudnak kommunikálni.

Az installáció egy erős ellentét felállításán alapszik: egyrésztől adott a szociális teret meghatározó kommunikációs eszköz, másrésztől pedig az intimitás tere, az ágy/hálószoba. Paul Sermon magát az ágyat emeli ki, mint komplex jelentésű tárgyat: „Az

kiállításokon: Es Baluard - Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma Majorca (Spanyolország- 2011), Nabi Művészeti Központ (Szöul, Korea- 2010), Taiwani Nemzeti Szépművészeti Múzeum (2005- teljesen felújított változat), National Museum of Photography, Film and Television (Bradford, Anglia- 1999), ArsLab 3 (Turin, Olaszország-1998), Maribor Kulturális Központ (Szlovénia- 1997), Ars Electronica Center (Linz, Ausztria- 1997), Between Zone Gallery Newcastle and Camerawork Gallery (London- 1996), Kortárművészeti Múzeum Barcelona (1996), bécsi Kunsthalle (1996), The InterCommunication Centre (Tokyo- 1995), Images du Futur (Montreal, Kanada- 1995), VIVAS 95 (Maubeuge, Franciaország- 1995), Interactive Media Festival (Los Angeles- 1994), Ik + de Ander (Amszterdam-1994).

27 In: Hal Foster (ed.): *The Anti Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*. Washington, Bay Press: 126-134.

28 Az installáció alatt szerzett tapasztalatairól itt olvashatunk: *Spacemaking. Experiences of a Virtual Body*.

<http://art.net/~dtz/kozel.html>

ágy egy olyan tárgy, amelyet mind szociális, mind kulturális kontextusban is értelmezhetünk. Szemiotikája váltakozik a gyermekkor biztonságától egészen a bonyolultabb kontextusokig, mint a magánélet, az intimitás és a pihenés.”²⁹. Sermon szerint az ellentétet önmagában az ágy hordozza, illetve ahhoz való megszokott viszonyunk felborulása. Az installációban való részvétel több szempontból is megbontja ezt a hagyományos viszonyt: egyrészt a részvétel feltétele, hogy a kiállítás helyszínén, vagyis egy publikus térben olyan tárgyhöz viszonyuljunk és használjuk azt, amely alapvetően nem publikus, másrészt olyan kapcsolatot hozunk létre a hagyományosan privát térben, amely ellentmond neki. A privát térben a kapcsolatteremtés fizikai, míg az installáció egy telekommunikációs szituációt kínál fel. A részvételre való felszólítás, ahogyan Batschmann nevezi, így egyfajta erőszaktétel magán a privát szférán, és egy láthatósági kérdés, hiszen a két tér közötti falon is található egy képernyő, amely szintén a szinkronba hozott két felvevőgép képét mutatja azoknak a látogatóknak, akik nem tartózkodnak egyik teremben sem. A résztvevő tehát nem egyszerűen látogatója a kiállításnak, hanem látványként, maga is az alkotás része. A láthatóság kérdése nyilván tovább bonyolódik, mert a szomszédos szobákban levő résztvevők is látják egymást, illetve minden résztvevő látja önmagát is. A privát szférára jellemző interioritás tehát egy exterioritással ütközik a műben. Ezt a kettősséget több szinten is értelmezhetjük: az installáció technikai apparátusa és a fizikai tér scenírozása, a résztvevő mint a mű „kiegészítése” (Reiss kategóriája), láthatóságának függvénye egy olyan szituációban, ami éppen a rejtettséget feltételezné, továbbá a privát szférában megvalósuló kommunikáció technika általi elidegenítése.

A privát szférát meghatározó fizikai kontaktust az installáció több módon is elidegeníti. Először is megteremti egy fizikai intimitás környezetét: egy sötétbe burkolózó ágy/hálószoba intim hangulatát, helyszínét. Másodszor felszámolja a verbális kommunikáció lehetőségét: „A Telematic Dreamingben soha sem használtunk audiókapcsolatot. Annál az oknál fogva, hogy ha megengeded a résztvevőknek, hogy beszéddel kommunikáljanak, azonnal csak ahhoz a kommunikációs formához folyamodnak - ahogyan a beszéd az ismeretlenek közötti kommunikáció domináns formája. Beszéd nélkül a résztvevők új módszereket kell kitaláljanak, amelyekkel interakcióba léphetnek.”³⁰. Az installáció így lényegében azt az egy kommunikációs lehetőséget hagyja meg, ami a privát szférát amúgy is dominálja, vagyis a fizikai, nonverbális kommunikációt - a mozgást, az érintést, a mimikát stb. Ezzel az eljárással viszont azonnal fel is függeszti az intimitást,

29 Az installáció szinopszisa: <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/dream/synopsis.html>

30 Uo.

hiszen minden interakció csak közvetített - a technikai apparátus által mediatizált kapcsolatban jöhet létre. Az alkotásban benne rejlő társadalmi és technika kritikán túl ez a jelenség az installációban létrejövő, vagy általa kiváltott percepciós folyamatok szempontjából lesz fontos.

Oskar Bätschmann erről a fajta felhívásról beszél, amelyet minden installáció felkínál: a percepciós folyamatokban való részvételre, ha úgy tetszik ezeknek való kitettségre. Ahogyan több installációt idézve mondja, a részvétellel mintegy kockázatvállalás is jár, amely egy kívülálló megfigyelői pozícióban fel sem merülhet. A *Telematic Dreaming* kapcsán is a be és kilépés traumáját említik a résztvevők: „A belépés és a kilépés a legkényelmetlenebb a résztvevők számára. De kis időt eltöltve az ágyon, a résztvevő tudata már nem a közvetlen környezetre fókuszál, hanem a távoli közvetítettre (*telematic*).”³¹. A részvétellel járó kitettség és láthatóság „kényelmetlensége”, egyáltalán az installáció által felkínált új „kommunikációs eszköz”, kapcsolatteremtési környezet egy további diffúz érzékszervi tapasztalattal is kiegészül. A tapintási érzet eltolása történik a vizualitás irányába. Az ágyra vetített képe a szomszéd teremben fekvő résztvevőnek megteremti a fizikai közelség illúzióját, de a tapintással azonnal le is lepleződik annak illúzió volta (4. kép). Nyilván érzékelhető, hogy vetített képről van szó, de illúzióként működhet addig a „fizikai” közelség, amíg meg nem akarjuk tapintani. Amint a vetített kép fele nyúlunk, azonnal a fény-nyaláb terébe is érünk és saját testünkkel takarjuk ki a megérinteni kívánt testrészt, így lesz a mi testünk a vetített test/kép „vászna”, ahogy Kaprow anyagi kiterjesztését a mozgókép esetében leírtuk. Maga a létrejövő tapintás is azonnal kioldja az illúziót, hiszen a konkrétan csak az ágy anyagát érinthetjük. Sermon erről beszél, amikor azt mondja, hogy a tudat lassan a közvetített környezetre kezd koncentrálni a fizikai helyett. Ez a fókuszeltolódás pedig egy vizuális tapintási érzet-taktilis képet hoz létre. A néző figyelme az ágy körül elhelyezett képernyőkre helyeződik, ahol a két résztvevő felett elhelyezett felvevőgép anyagának szinkronba hozott képét láthatja. A tapintási érzék ebben a távoli és vizuális találkozásban valósul meg, ahogyan maga a kommunikáció, az interakció is (5. kép).

A mozi paradigmájából jövő elméletek ebből a szempontból is tévesen ítélik meg a mozgókép új jelenségét. Magának a fizikai mozgékonságnak a megvalósulása nem teszi a vetített képet hasonlatossá a képzőművészeti alkotások befogadási módjához. Beszélhetünk térbeli érzékelésről, ahogyan Tóth A. Éva értelmezi, de csak amennyiben a galéria terében egymás mellett, alatt, után elhelyezett vásznak, vetítő felületek

³¹ Uo.

körbejárásáról, mint egy installáció teréről van szó. A szinesztetikus érzékelés a képzőművészeti alkotások és a vetített kép esetében is működik, viszont a résztvevő relatív távolsága, és mozgása a képsík viszonylatában egészen ellentétes módon működik. Míg egy távólnézetből mind a festmény, mind pedig a vetített kép terének lehet textúrája a szinesztetikus érzékelés révén, addig a közelelnézetből csakis a festmény textúrájának lehet tere³², a vetített képnek nem. Mozgóképen reprodukált felületnek is lehet textúrája, így tapintási érzetet kiválthat, de ahhoz a kamera objektívénak kell a reprodukált felülethez közelítenie, nem a nézőnek a vetített képhez. A különbségtétellel nem mediális határokat kell meghúznunk, amelyeket az érzékszervek osztanak ki, hanem, ahogyan W.J.T. Mitchell javasolja³³, az érzéki észleletek keveredésének arányát kell meghatározni. Clement Greenberggel szembehelyezkedve azt állítja, hogy nem beszélhetünk egyáltalán vizuális kultúráról, lévén, hogy tiszta vizuális érzékelés sem létezik, ennek következtében médiumspecifikusságról sem beszélhetünk olyan értelemben, hogy milyen érzékszervet rendelünk egy bizonyos médiumhoz. Marshall McLuhan nyomán javasolja azt, hogy a médiumspecifikusságot az érzékelési arányok mentén határozzuk meg, ahogyan a hibrid médiumok, intermediális alkotások, installációk esetében is arányelmozdulásokról beszéljünk.

A *Telematic Dreaming* esetében egy speciális térérzékelés irányába történik ez az arányelmozdulás. Ahogyan már korábban érintettük Serra és Neuman installációi kapcsán, az installáció terét egyfajta elcsatolt-térnek tekinthetjük, amely mind maga a múzeum, mind pedig a múzeum terén belül kialakított tér szempontjából lehet elcsatolt/lebegő tér. Ahogyan mindkét művész esetében, így Sermon installációja is olyan teret hoz létre, a résztvevő jelenlétével és a választott technikával, amely speciális koordinátaival a hétköznapi térérzékelést számolja fel. Egy virtuális tér tapasztalata valósul meg. A *Telematic Dreaming* résztvevője önmagából kivette, mégis önmagát tapasztalja ebben a virtuális térben. Az ISDN technika révén megteremtett élő videokapcsolat és a digitálisan szinkronba hozott két videokép Baudrillard szövegének címét, a kommunikáció eksztázisát a szó szoros értelmében valósítja meg. A Sermon által említett fókuszeltolódás a konkrét térről a közvetített (*telematic*) térre lényegében a résztvevő (ön)tapasztalatának eksztázisa (*ec-stasis*), önmagán kívülre helyezése. De hová? Milyen tér ez, és milyen tapasztalat?

Lényegében Kaprow kiterjesztésének fordítottja meg végbe: nem mint a festmény

32 Vö. Adolf Hildebrand: Látó-képzet és mozgás-képzet, In: *A forma problémája a képzőművészetben*. Modern Könyvtár 15., Politzer Zsigmond és Fia Könyvkereskedése, Budapest, 1910. Hildebrand a formálátás és a forma alkotás anyagának magát a mozgás-képzeteket tekinti. Egy kép közelelnézetében apró részletek időben kibomló és a szem mozgása, „letapogatása” révén jönnek létre a plasztikus képzetek.

33 *There Are No Visual Culture*. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, MIT Press: 398- 406.

esetében, ahol egy fiktív térbeliségtől egy konkrét irányába történik a kiterjesztés, hanem a *Telematic Dreaming* esetében a virtuális tér szívja fel a fizikai teret. Ez a virtuális tér Deleuze elcsatolt-terét hozza létre, úgy hogy a konkrét térből *szívja fel*, nem stilisztikailag vagy képkivágat révén egy szintén fiktív térből *csatolja el*. A digitális adatok végtelenül kombinálható halmazává alakított tér valódi lebegő-tér- „a lehetséges tiszta helyeként megragadva”. Ilyen értelemben nem nevezhetjük fiktív térnek, mert a résztvevőt nem egy fiktív tér illúziójában tartja, hanem egy virtuális tér tapasztalatában, önmagából kivetve, és mégis önmagát ebben a térben megtapasztalva inkább szétbontja vagy meghasítja.

Az első fejezetben azt állítottuk, hogy a mozi és médium paradigmája azért nem alkalmas a mozgókép új jelenségeinek leírására, mert csupán dichotómiaként tudja a virtuális és a valós tér viszonyát elgondolni. Az installáció gyakorlatában tudtuk a résztvevő testtel ezt a dichotómiát feloldani. A műelemzésben azonban láthatóvá vált az az érzékelési arányeltolódás, ami a résztvevő test (ön)tapasztalatában újabb dichotómiát hozott létre, dichotómiát, ami éppen a feltételét képezi a résztvevő öntapasztalatának. A következő fejezetben, szembefordulva a jelen fejezet logikájával, nem a kortárs művészeti gyakorlatban, illetve az intermediális kapcsolatok tág perspektívájában ragadjuk meg a mozgóképet, hanem visszatérve a kiindulási pontunkhoz, azt próbáljuk megfogalmazni, hogy mi a sajátos, csak a mozgóképre és új technikáira jellemző sajátosság, amely az érzékelési arányok állandó elmozdulását fogja megteremteni a virtualitás irányába. Amellett fogunk érvelni, hogy az újmédia művészet alkotásaiban a test nem résztvevő, vagy alakító, hanem elementálisabb értelemben jelenti a műalkotás feltételét, mint ahogyan az installáció esetében láttuk. A sajátos, fizikai és virtuális ellentétében létrejövő tértapasztalat lesz az új média művészet alapvető sajátossága, amely a test közvetítésével nem feloldásra „szorul”, hanem a kettő állandó ellentéte, keveredése, kapcsolódása a testben valósítja meg az állandó dinamikát, a változást, így a test maga válik a virtualitás terévé.

3. A közvetítő test

3.1. *Virtualitás: immerzió vs. kevert-valóság*

A mozgókép kortárs jelenségeiben, így az új média művészet alkotásaiban a test közvetítőként való megragadásához, a mozgókép, illetve a vetített kép, azon jellemzőit kell megnéznünk, amelyekkel az új technikai eljárások révén rendelkezik. Az előzőekben tárgyalt paradigmák és megközelítési módok kritikája, nem azok érvénytelenségét célozta, hanem hatékonyságuk és érvényességük határait jelölte ki. A következőkben nem teszünk mást, mint a már meglévő szempontokat és fogalmakat aktualizáljuk, árnyaljuk. Mark B. N. Hansen újmédiáról³⁴ és virtuális művészetről³⁵ szóló munkái alapján, a „folyamat-esztétikát”, illetve Deleuze „lebegő-tér” fogalmát a digitális kép felől gondoljuk tovább.

Az installáció gyakorlatában, illetve a kortárs művészetre jellemző interaktív tendenciákban olyan nyílt szituáció jön létre, amely a néző, az alkotás és a tér kölcsönhatását teszi lehetővé, illetve ezek kölcsönhatása hozza létre a szituáció nyitottságát. A folyamatban létrejövő műalkotás megváltoztatja a befogadó, az alkotó és a mű fogalmát, így a folyamat-esztétika veszi át a recepció esztétika helyét. A folyamat-esztétika sok problémát vet fel: a szerzőiség kérdését, kontroll lehetőségét, a percepció folyamatok alakulását/alakítását, az interpretációt. A második részben tárgyalt problémát a mű megvalósulásának szempontjából vizsgáltuk, illetve a test résztvevő/alakító tényezőként való megragadásához nyújtott újabb támpontot. A folyamatszerűség, illetve a mű folyamatban való megvalósulása, folyamatban való léte nem pusztán az installáció gyakorlatának, vagy az interaktív alkotásoknak a sajátja. A digitális kép fogalma, illetve az újmédia művészet technikai apparátusának értelmezése is ezt a folyamatszerűséget, változásban és alakulásban való létet valósítja meg. A tudományos és technikai újítások mentén alakuló új média művészet a kép fogalmát értelmezi újra: „ma a médiaművészet, a tudomány és művészet végérvényesen összekeveredett kapcsolatában, az interaktív, folyamatban létrejövő kép-világokban rejlő esztétikai potenciált fedezi fel. [...] Jelen pillanatban a kép egy számítógép-generálta, virtuális és térbeli entitássá való átalakulásának szemtanúi vagyunk, amely látszólag képes »automatikusan« változtatni és reprezentálni egy életszerű, vizuális-érzékszervi szférát”³⁶. A folyamatban megragadott új képfogalom, bár általánosan elfogadott, a technikai apparátus értelmezésében két ellentétes

34 *New Philosophy for New Media*. The MIT Press, 2004

35 *Bodies in Code. Interface with Digital Culture*. Routledge, 2006

36 Oliver Grau: Introduction. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, MIT Press: 5-7.

nézetet hoz felszínre. A technika értelmezése azon a ponton válik szét, ahol a folyamatban létrejövő kép az anyagtalanság, anyagtalan művészet fogalmává válik. A továbbiakban az anyagtalanság és anyag ellentétét megragadó szövegeket tekintjük át, amelyek egyben a tér és testfelfogás két különböző elképzelését teszik láthatóvá.

Cristian Paul az új médiaművészetet, az intézmény és a megőrzés szempontjából tárgyalja³⁷, és úgy határozza meg, hogy az milyen kihívásokat intéz a művészeti intézmény fele. A tárgyi esztétikára berendezkedett intézmény kihívása az, hogy „élő” információs teret tudjon megteremteni a folyamat-esztétikára való áttérés számára. Ennek a térnek transzparensnek és flexibilisnek kell lennie. A múzeum teret kell nyisson a cserére, a kollaboráción alapuló alkotásra. Az intézmény perspektívájából lát rá az anyagtalanság problémája által felvetett ellentmondásra. Hibásnak tartja azt a feltételezést, hogy a folyamatban létrejövő, szoftver és a hálózat alapú új média formájára anyagtalanságként tekintünk, illetve amennyiben ezt a fogalmat használjuk akkor magának a fogalomnak a meghatározását kell újragondolnunk. Az új média művészet és egyáltalán az egész folyamat-esztétika „anyagára” vonatkozó problémát Cristian Paul sarkalatos kérdésnek tekinti, lévén, hogy mindkettő valamilyen módon az anyagtalanság felől határozza meg magát. Azért javasolja, hogy az „anyagtalanság” fogalmát tekintsük, Tiziana Terranova meghatározásával³⁸, anyagok közti kapcsolatnak (*link*), mert így fontos aspektusait, úgy mint a technikai apparátust, nem hagyjuk figyelmen kívül az értelmezés és elméletalkotás során. A szintén anyagtalan művészetnek tekintet fluxus, vagy konceptuális művészettel ellentétben az új média művészetet problémás lenne a szoftver és hálózati kapcsolatokat lehetővé tevő hardverek nélkül elképzelni. Ebből a szempontból pedig arra is felhívja a figyelmet, hogy a befogadó nem csupán résztvevővé vált, hanem felhasználóvá is: az új múzeumlátogatónak nem csupán kulturális, művészettörténeti vagy esztétikai, hanem technikai ismeretekkel is rendelkeznie kell- otthonosan kell mozognia a hardver használatban³⁹ és a navigációs paradigmákban.

A technikai apparátus szerepét emeli ki Louise Poissant írása is, a *The Passage*

37 The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media, In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, MIT Press: 251-274.

38 *Immateriality and Cultural Production*. Előadás: *Curating, Immateriality, Systeme: On Curating Digital Media*, Symposium, Tate Modern, London, 2005.

39 Vö. Erkki Huhtamo: Twin-Touch-Text-Redux: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, MIT Press: 71-101. Huhtamo az új média művészettel megjelenő interaktivitást úgy értelmezi, és követi végig művészettörténeti alakulását, hogy a taktilitás, hogyan határozza meg egyre jobban a képzőművészeti, festészeti gyakorlatot, stílust, és hogyan jut el a taktilis kép percepciójától, egészet a konkrét tapintásig, amely az interaktív művek működésének feltétele lesz. Továbbá, hogy ez az alakulás, hogyan alakítja magát az intézményt és benne a résztvevő szerepét.

*from Material to Interface*⁴⁰. Azt állítja, hogy a folyamat-esztétika megjelenésével a forma vagy anyag alkotásról a folyamatok megtervezésére, a befogadó aktivizálására terelődött a hangsúly, illetve a folyamat létrehozás elve, magát a technikai kísérletezést, mint folyamatot is elindította. Az új média művészetbe integrált új technikai eljárások alkalmazása pedig interfészek megalkotását teszi szükségessé, amelyek nem csupán technikai rendszerek közötti kommunikációt teszik lehetővé, hanem a résztvevő és az alkotás-folyamat kommunikációját is⁴¹. A kommunikációt megteremtő interfész, hasonlóan a művészi anyaghoz és médiumhoz, transzparens kell legyen. Az interfész transzparenciája lehetővé teszi, hogy létrejöjjön egy „finom mediatizáció gondolat és tárgy, gondolat és észlelet között”⁴². Ezzel lényegében azt állítja a szöveg, hogy az új média művészet és az általa alkalmazott technológia a hagyományos értelemben vett eszközhasználat egy újabb változata, amelynek szerepe a test meghosszabbítása, kiterjesztése: „Mint kiterjesztés, (az interfészek) meghosszabbítják és fokozzák az érzékelést, lehetővé téve, a valóság elemeinek felfogását és megragadását. Tehát hozzáférést teremtenek a valóság újabb rétegeihez, a dolgok részleteihez, hozzáférést az univerzumhoz az ember számára, amelyek nélkül erre képtelen lenne. Vegyük példának a teleszkópot és a mikroszkópot, hogy magát a paradigmát illusztráljuk: mindkettő feltárja számunkra a világot, lehetővé téve, hogy másként határozzuk meg önmagunkat. Az előző a pozíciónkat relativizálja, az utóbbi pedig a folytonosságot teremti meg a különböző világok között: állat, növény és ásványi világ között. A művészek által kifejlesztett interfészek legtöbbje ezt a funkciót tölti be. Az adatkesztyű, a videokamera »elektronikai szervként« az érzékek meghosszabbítását szolgálják.”⁴³.

Ron Burnett *Projecting Minds*⁴⁴ című írása is a technikai apparátus jelentését, vagy jelentőségét a résztvevő oldaláról közelíti meg, de teljesen új vonatkozásban, amellyel egy újabb, látszólagos ellentétpárt állít fel,. A szöveg az új média művészet újdonságát kérdőjelezi meg, az interaktivitás folyamatának, mint az elme sajátos képességének a leírásával. Az interaktivitást, a művel való interakciót az elme projektáló/kivetítő képessége teszi lehetővé. A projekciót pedig két vágy mozgatja: a realizmus vágya és a máshol-lét vágya. Az első arra irányul, hogy a világ láthatatlan oldalát valamilyen módon látható formába hozza. Ennek a váagnak a kifejeződése például a kronofotográfia, amely

40 In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, MIT Press: 229-250.

41 Technika értelemben a különböző szenzorok, felvevőgépek, navigáló szerkezetek (a gomboktól, egészen az internetig), kijelzők, szinkronizáló berendezések jelentik az interfészt.

42 Uo. 240.

43 Uo. 240-241.

44 In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, MIT Press: 309-337.

az időt teszi egy bizonyos formában láthatóvá. A máshol-lét vágya pedig lényegében minden fikcióteremtés alapja: vágy, hogy egy kép belsejében legyünk, vagy egy regény világában- hit a képzelet erejében, hogy képesek vagyunk önmagunkat bármilyen kontextusba, önmagunkon kívülre projektálni. Az új média művészet technikai tehát nem csupán az érzékelést hosszabbítja meg, vagy terjesztik ki, ahogyan Poissant az interfészeket funkcióját látja, hanem az elme projektáló készségét/képességét is: „A projekció a telepresence-el mutat hasonlóságot, amely a máshol-lét fizikai érzetét jelenti, azt az érzet amelyet a számítástechnika felerősít. Minden mellett fontos felismernünk, hogy a telepresence, az immerzió és a projekció aktív része bármely médium, így az írott szó, »konvencionális« tapasztalatának [...]. A különbség, hogy a digitális technológia fokozza és kiterjeszti, a néző már létező folyamatát és vágyát, és a részvétel és interakció egyre szofisztikáltabb formáival mozdítja azt előre.”⁴⁵. A technikai apparátus tökéletesedésével a projekció, mint máshol-lét „tökéletesedik”, az immerzió irányába. Ebből a szempontból neveztük Burnett ellentétpárját, a jelenlétet és máshol-létet látszólagosnak, mert az elme projekciós képességét tökéletesítő technika azt a benyomást kelti, hogy létrehozható a máshol-lét tényleges tapasztalata.

Ez az elgondolás képezi Oliver Grau, virtuális művészetről szóló könyvének⁴⁶ is az alapját, amely a művészettörténet kezdeteitől- az antikvitástól egészen a legújabb virtuális valóság kutatásokig ívelő karrierjét írja le az immerziót létrehozó technikák fejlődésének. Az immerzió, mint egy virtuális térben való teljes elmerülés, rehabilitálja az új média művészetéhez kapcsolt anyagtalanság képzetét. Az anyagtalanságot nem a hardver, az apparátus figyelmen kívül hagyása feltételezi, ellenkezőleg: az apparátus fejlődése, tökéletesedése vezet, a címben jelzett illúziótól az immerzióig. Lényegében az egész könyvet csupán az apparátus fejlődésének aprólékos, technikai leírása tölti ki. Ami ebben a felfogásban az anyagtalanságot szavatolja az a résztvevő testének teljes eliminálása. A máshol-lét megvalósulásának feltétele a fizikai jelenlét felszámolása: a résztvevő percepcióját már nem a testi érzékszervek valósítják meg, hanem a technika révén reprezentált „életszerű, vizuális-érzékszervi”⁴⁷ szféra.

A technikai apparátus figyelmen kívül hagyása, vagy éppen ellenkezőleg, annak előtérbe állítása hiába árnyalja az anyagtalanság fogalmát, lényegét tekintve az anyagtalanságról ugyanazt állítja, mégpedig, hogy a technika, mint apparátus a résztvevő

45 Uo. 310.

46 *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts London, England , The MIT Press, 2003.

47 ld.51 lábjegyzet

test tapasztalatában szükségképpen transzparens kell legyen. A technika kell létrehozza az immerziót, a résztvevő testének, fizikai értelemben vett percepciójának felszámolását, és egy virtuális, a technika révén megteremtett térbe való belépését. A technika ebben a felfogásban eszköz, amely az elérni kívánt cél, vagyis a teljes immerzió megvalósulásának érdekében, mintegy önmagát is fel kell számolja, áttetszővé kell válnia a résztvevő számára. A technika eszközként való felfogását, R. L. Rutsky *High Technē*⁴⁸ című könyvében, teszi kritika tárgyává. Meglátása szerint, nem pusztán a posztmodernre jellemző techno-kulturális váltás indokolja, hogy a technika fogalmát újragondoljuk és elválasszuk az eszköz fogalmától, hanem, Heidegger nyomán, a fogalom görög eredetijéhez visszanyúlva a művészet és az esztétika territóriumába állítja azt vissza. A Rutsky által javasolt újragondolás, illetve az esztétika szférájával való összekapcsolása a technikának, nem jelenti annak klasszikus értelemben vett techné-ként való *rehabilitációját*. A probléma szigorúan történeti kérdés, így a fogalom újragondolását is a kultúrában való megváltozott szerepe teszi lehetővé. A technika új technévé válását a modernizmus „gép esztétikájától” számítja, ahol létrejön a technika és esztétika kapcsolata: „Ahogyan a modernizmus kapcsolatot teremt technológia és esztétika között, a kettő zavarossá, kuszává is válik. Mindazonáltal a technológia fogalma a modernizmusban »esztétikai fordulatot« kezd venni, de ugyanúgy az esztétika fogalma is egy »technológiai fordulatot« megy keresztül.”⁴⁹ A fordulat tehát nem egyirányú és nem pusztán a művészet, vagy technológia szférájában értelmezhető. A művészetnek van technikája, ahogyan a technikának, vagy a technológiának is van stílusa, és mindez techno-kulturális kérdés. A technológia számszerű és minőségi növekedésével „túl nagy, túl komplex, és túlságosan kontrollálhatatlan”⁵⁰ lett, hogy céleszközként értelmezhezzük, vagy úgy tekintsünk rá, mint amit valamilyen racionalizálható cél érdekében használatba vehetünk.

A technológia hasonló értelmezését alapul véve, az immerzió fogalmát kritizálja Mark B. N. Hansen, a *Bodies in Code* című könyvében. Monika Fleischman és Wolfgang Strauss fogalmát, a „kevert-valóságot” (*mixed-reality*) használja, hogy leírja a kortárs techno-kulturális világot, és ezzel a test kreatív, produktív funkcióját rehabilitálja az immerzióval szemben. A virtuális terek/környezetek, a fal méretű vetítések, a szoftver alapú világok, digitális képek, virtuális kapcsolatok nem pusztán a szórakoztatóipar, vagy a művészeti szférába tartoznak, hanem hétköznapi tapasztalatunk és életünk része. Ez a

48 *High Technē. Art and Technology, from the Machine Aesthetic to Posthuman*. University of Minnesota Press, 1999

49 Uo. 12.

50 Uo. 103.

megállapítás nem új, viszont Hansen azt is állítja, hogy figyelembe kell vennünk, hogy ez a technológia alapú kultúra az individuum meghatározásában és létrejöttében is szerepet játszik, sőt az individuum „helye” is ez a kevert-valóság. Mindig egyszerre vagyunk egy fizikai és egy virtuális térben, azoknak a technikáknak a révén, amit a mindennapi kapcsolattartásban, információszerzésben, önreprezentációban használunk. A könyv nem mond ellent a korábbi elméleteknek, amelyek a technikai apparátus értelmét az érzékszervi szféra, vagy a képzelőerő meghosszabbításának tekintik, ellenben nem mond le a test állandó jelenvalóságáról. Éppen a test, mint „közvetlenül adott invariáns” (*immediately given invariant*), „a világhoz való elsődleges hozzáférés” (*primary access to the world*), vagy mint „a világon-lét hordozója” (*vehicle of being in the world*)⁵¹, teszi lehetetlenné az immerziót, legalábbis abban az értelemben, mint ahogyan Oliver Grau használja. Tovább haladva pedig szintén a testben rejlő potenciál szolgáltatja a „töltőanyagot”⁵² a virtuális valóság létrejöttéhez. A virtualitás immerzióként való elgondolása, mint a máshol lét tényleges tapasztalata, a fizikai test felszámolását jelentené, a kevert-valóság felől elgondolva azonban a testben rejlő erő, hatalom és potencialitás lesz a virtualitás feltétele: „A virtuális test egyszerűen egy test anyagi burok nélkül, egy test gyengeségek nélkül, a gyönyör teste, de vágyak nélkül, és végül egy test élet nélkül? Nem inkább egy teljes erejében levő test, egy hatalmon levő test, amely előrejelez minden formát, de minden gondolatot is, egy test, amely alkalmat ad arra, hogy feltegyük a kérdést mi az egyén, mekkora a hatalma és mik a határai.”⁵³. Hansen az immerziót, amennyiben a máshol-lét tényleges tapasztalatként értelmezzük, elveti, a törekvést viszont, hogy olyan virtuális környezetet hozzunk létre, amely a máshol-lét illúzióját kelti meghagyja a maga jogán a technika kereskedelmi használatában. Éppen ez lesz az a határvonal, amely ugyanazon technika kétféle megvalósulását jelzi: a kereskedelmi és a művészeti szférában. Az új virtuális környezeteket létrehozó művészeti alkotások sajátja, hogy a kevert-valóság „mechanikáját” pörgetik tovább.

A kevert-valóság „mechanikája” a fizikai és a virtuális állandó egymásmellettségét jelenti, pontosabban állandó keveredését, határainak összemosódást. Ez láthatóan egy dinamizmust ír le, amely ellentétben az immerzióval, nem egy távoli, különálló valóság és a fizikai jelenlét passzív különállását jelenti, hanem a kettő állandó cseréjét, kapcsolatát: „A virtuális egy bizonyos specifikációja jelenti a középpontját a virtuális fogalmának,

51 Maurice Merleau-Ponty: *The Phenomenology of Perception*, Routledge, 1962, 139-141. (id. Mark Hansen, ford. Sajó Sándor, kézirat)

52 Hansen: 14.

53 Uo. 14. (Monika Fleishmannt Stephen Wilson idézi. In: *Information Art: Intersection of Art, Science, and Technology*, Cambridge, The MIT Press, 2002, 750.)

kevert-valóságként való újragondolásához. A virtuális többé már nem egy teljes egészében vett különállás, amennyiben, egy kódos, saját törvényszerűségeivel, önmagában nyugvó tartománynak gondoljuk el, hanem »információval telített teret« jelöl ki, amely »aktiválható, feltárható, újrendezhető és kombinálható, illetve bővíthető és transzformálható, ahogyan a felhasználó a valódi térben navigál«.⁵⁴ Hansen ezzel azt is állítja, hogy a kevert-valóságként felfogott virtualitás nem csupán a test jelenvalóságát helyezi vissza saját jogaiba, hanem aktivitása, vagy produktivitása motorikus funkcióként is értendő. A művészeti gyakorlat mind az immerziót, mind pedig az „emberi testet elnyomó technológia” paradigmáját, a feje tetejére kell állítsa azzal, hogy a teljes emberi test aktivitására nyit teret, nem pedig egyre valószínűbb percepciót re-prezentál. A fizikai és virtuális tér keveredése továbbá a test öntapasztalatát is meghatározza azzal, hogy külső és belső különállását felszámolja, inkább „átjáróvá” alakítva át a tapasztalatot ahol a test külső képe, egyszerre belső tapasztalattá is válik. Hansen ezzel azt állítja, hogy a művészetnek ezt az öntapasztalatot kell felerősítenie, explicitté tennie és játékba hoznia. Nem egyszerűen az érzékek meghosszabbításává kell válnia, hanem ez a felerősített, és főként aktivizált tapasztalati potenciál önreflexióvá, ön-affekcióvá kell váljon, amely egyben az alkotást, mint kevert-valóságot is létrehozza/működteti. Átvitt értelemben bár, de magát a testet is egy interfacednek tekinthetjük, amennyiben a szó közvetlen jelentését és nem technikai használatát vesszük figyelembe. Az interface, mint érintkező felület, vagy határterület Poissont felfogásával ellentétben nem a kevert valóság elemei között valósítja meg a „finom mediatizációt”, nem egy kommunikációban oldja fel a kettő ellentétét, hanem a kettő találkozásának határává válik, megkülönböztethetlenségi zónává, ahol a kevert-valóság, mint dinamizmus, mint erőter/erők tere létrejöhet.

A továbbiakban Hansen testfelfogását és virtualitás elméletét bontjuk ki, Seiko Mikami *Desire of Codes* című installációjának elemzésével.

3.2. Digitális lebegő-tér

„Az Y-cam nem pusztán egy, az internet kamerák sorában. Mi az Y-camnél messzebb tekintünk a vásárlóinknak eladott termékeken. A kis és családi vállalkozások tulajdonának és szereteteinek védelme jelentette cégünk megalapításának központi vízióját. Ez már szemléletként határozza meg minden fejlesztésünket és termékünket.”

⁵⁴ Uo. 3. Hansen éppen Oliver Graut idézi (*Virtual Art: From Illusion to Immersion*, 245.), aki szintén beszél a kevert valóságról, de nem tekinti a virtualitás alapvető meghatározásának, csupán egy fajta technikájának, amelyet az információs terekben való navigáció esetében figyelhetünk meg. (ld.tovább uo. *Space of Knowledge*, 212-268.)

Seiko Mikami⁵⁵ japán médiaművész installációja az Y-cam technikájával és támogatásával készült. A Y-cam, találó névvel, megfigyelő kamerák gyártásával foglalkozik, amelyet az alkotás nem pusztán technikaként használ, hanem egyben a reflexió tárgyává is teszi. Az installáció a *kamera-szem*⁵⁶ analógiáját használja, amelyben egyszerre van jelen a megfigyelés, a hatalmi kontroll kritikája, de a gépi, emberi és állati percepció kapcsolatának mélyebb jelentései is.

Az installáció három részre osztható. Az első részben, egy sötét térben, hat kamera van felszerelve a plafonra, amely a látogatók mozgását követik le. A kamerák olyan intelligens karokra vannak felszerelve amelyek lehetővé teszik a felvevőgépek vertikális, horizontális és körkörös, gyakorlatilag minden irányba megvalósuló mozgását, amelyet egy mozgásérzékelő szoftver irányít (6. kép). A kamerák egyszerre rögzítenek és projektálnak, mivel az optika végére egy vetítő szerkezet is be van építve, amelynek a képét az optika irányából vetítik a szerkezetek a földre. A látogató így egy kvázi tükörszerű mechanikában találja magát, amely folyamatosan követi a mozgását, azt rögzíti és egyszerre vetíti is.

A második részben egy fehér falra kilencven darab kis webkamera van felinstallálva, amelyek apró lámpákkal vannak ellátva (7. kép). Ezek a gépek vertikális és horizontális mozgást végeznek. A lekövetést nem az egyes gépek, hanem gép sorok végzik: a kamerák függőleges sorokként működnek együtt, az egy sorban elhelyezett kamerák mozgása egyfajta szinkronmozgás (a mozgás irányát tekintve, továbbá egy fókuszpontra összekapcsolva- 8.kép), amely a mozgó tárgyat egyszerre követi le, de a térbeli elhelyezkedésük révén különböző perspektíváját adják ugyanazon tárgynak.

A harmadik rész egy kerek vetítövászon, amely hexagonokból épül fel. A hexagon formák apró vetítövásznak, amelyek az első rész hat kamerájának, a második rész kilencven darab kis webkamerájának felvételeit mutatják (9. kép). Az installáció felvételei kiegészülnek továbbá köztéri felvételekkel, amelyek a világ minden részéről származnak

55 Seiko Mikami (1961) munkáinak központi témája az információ, a társadalom és az emberi test. Nagyméretű, intermédia installációi az ember-gép interface, az emberi percepció és a gépi percepció működését veszik alapul. Munkái: *Molecular Informatics* (1996), *World, Membrane, Dismembered Body* (1997), *Gravicells* (2004), *Desire of Codes* (2010)

56 Vö. Dziga Vertov filmszem elméletével, amelyben Vertov a film valóságmegragadó potenciálját fogalmazza meg, a fikciós filmek „polgári” hagyományával szemben. A film, mint gépszem az emberi percepció, pontosabban a látás egy tökéletesített, objektív formája, amely a legalkalmasabb a valóság megragadására (ld. *Ember a felvevőgéppel*, 1929-es dokumentumfilmjét). *Kinopravda* fogalma a film és a valóság közötti megfelelést/egyeztést jelenti.

(repülőterek, parkok, folyósok, utcák).

A hexagonok egy folyamatosan bővülő adattároló anyagából vett felvételek. Az adattároló az installáció teljes idejének, minden felvételét tárolja, azokat az időintervallumokat is, amelyekben nincs látogató és a kamerák nem követnek le mozgást, továbbá folyamatosan tölti le a nyilvános tereket megfigyelő kamerák felvételeit. A vetített anyagok továbbá egyszerre mutatnak real-time felvételeket és archivált anyagokat is, mindezek pedig másodperc gyorsasággal váltakoznak. A vetítést, illetve az vetített anyagok szelekcióját egy szoftver végzi, amelynek az algoritmusát egy képernyő jeleníti meg. Ez az egyetlen képernyő, amely jelen időben mutatja a futó program, egy grafikus képen megjelenített algoritmusát (10. kép).

Az installáció ter egy teljesen lecsupaszított, sötét tér, amelyet a különböző részek világító szerkezetein, illetve a projektor fényén kívül semmi sem világít meg. Az első két rész kamerái a vizuális anyagon kívül hangot is rögzítenek, amelyet szintén egy hangkeverő program erősít fel és játszik is le egyszerre. A látogatók mozgását, beszélgetését kiegészítik a kamerák mozgásának erős gépi zajai. Az így létrejött hangeffektusa az alkotásnak, egyszerre térképző szerepet is játszik. A felerősített hangok a kiállítás terének koordinátáit adják meg, azzal, hogy a szerkezetek távolságát, mozgását elhelyezik, ahogyan a látogató mozgásának zajai is mintha magáról a térről verődnének vissza így jelölve a látogató pozícióját, de egyben a fizikai tér határait is. A hangok bár kijelölik a fizikai teret, volument, nagyságot adva neki, a hangok elsősorban effektusként működnek: túl hangosak, túlságosan gépiesek, így egyben egy lehetetlen térré is változtatják a galériát, hiszen az az érzésünk mintha egy működő gép belsejében sétálnánk. A hangok egyfajta állati percepciót, pontosabban a denevér érzékelését is megteremtik, ahogyan a szerkezetek mozgásai is főként az állatok, a csúszómászó és bogárszerű teremtmények képzetét keltik. A kamerák egyszerre idézik a biztonsági kamerák megfigyelő, lekövető mozgását és a különböző állatok letapogató szerveit, mozgását. A harmadik rész vetítő vásznának kerek formája és hexagonjai pedig, egy rovar szemét, így percepcióját idézik. Az installáció első tapasztalatában máris egy erősen működő kevert-valóság jön létre: organikus-gépi, illetve fizikai-virtuális között. Azért nevezhetjük ezt az installáció első tapasztalatának, mert, ahogyan Oskar Bätschmann fogalmaz, egy hirtelen és nagyon erős érzékszervi és érzéki szinten szólít fel az mű, a „tapasztalati folyamatok kínálatára”⁵⁷. A hang által létrehozott tér tapasztalata máris felveti az installáció, számunkra, legérdekesebb problémáját: milyen teret hoz létre az installáció és ez milyen

57 ld.30. lábjegyzet

kapcsolatban áll a „résztvevő” test tapasztalatával?

Az első rész hat kamerája által készített felvétel és azonos idejű vetítés látszólag egy egyszerű tükrözés: követi a látogató mozgását, felvételt készít róla, majd azonos időben a padlóra projektálja azt. Rosalind Krauss a videó médiumával lehetővé váló egyidejűséget a nárcizmus esztétikájának nevezi⁵⁸. A felvétel és a vetítés egyidejűsége a technikai képet tükörré változtatja, amely a reflexiók végtelen spiráljának fogságába ejti a nézőt. A reflexió az én megtörésével, önmagán kívülre helyezi, de a tükörkép ugyanakkor az azonosság vágyát is létrehozza. Az én egy vetített tárggyá válik a tükörképben, de a tükörkép foglyul is ejti, amivel soha nem esik egybe vele, bár állandóan erre törekszik. Krauss azt állítja, hogy ezzel a videó lényegében a térben is zárlatot hoz létre⁵⁹: a külső (a videó tere) állandóan belsővé is válik, és fordítva, a végtelenségig. Mikami installációjában a kamera és a vetítő elhelyezése ezt a sima tükrözést is megbontja, mivel a látogató csak akkor látja a saját képét ha a „tükörnek” háttal áll: a látogató úgy látja önmagát, ahogyan nem láthatja. Hansen ezt nevezte a virtualításban létrejövő öntapasztalatnak, amikor a külső és belső határterülete a test lesz: a külső, mint az én olyan önpercepciója, amely a technika nélkül nem lenne lehetséges, vagyis egy olyan perspektíva felvétele, amely a test számára lehetetlen, lévén, hogy önmagát, önmagán kívülről nem szemlélheti. A virtualitás mint kevert-valóság, illetve az érzékszéri szféra kiterjesztése ilyen szempontból is értendő.

A falra installált kilencven webkamera és a kerek vetítővászon egymással szemben található. Ezt is felfoghatjuk egy tükrözésnek, mivel a kamerák a felvételt készítik, a vászon pedig azok képe is látható. A tükrözés itt azonban inkább a két apparátus azonosságának szembeállításából jön létre. A kilencven darab kis kamera fénnel megvilágított képe a pixel, vagy a digitális adat, maga a kettes számrendszer metaforája, ahogyan a kerek vetítő vászon hexagonjainak szerkezete is egy felnagyított kép pixeljeit idézi. A hexagonok esetében nemcsak metaforáról beszélhetünk, hiszen általában különálló képek hordozói, de a szoftver az adatbázis képeiből tud úgy kombinálni, hogy a kerek vászon egy képpé álljon össze. A kilencven kis fénylő pont a falon, mint digitális adat, bármivé kombinálható, a végtelenségig kombinálható alapegységei a digitális technikának, de egyben kamerák is: nem csak tárolnak, hanem rögzítenek. A kamerák a digitális adattárolás szerkezeti egységei és működési mechanizmusai így egyben, ahogyan a vászon hexagonjai is: önmagukban álló képek, de egyben a digitális kép építő kövei. Amennyiben az előző esetben tükrözésről beszéltünk, úgy itt azt kell mondanunk, hogy inkább két tükör

58 *Video: The Aesthetic of Narcissism*, October, Vol.1, 1976

59 Uo. 55.

összefordításáról van szó, ahol mindkét oldal egyszerre tükör és tükrözött. Az öntükrözést ezen a szinten egy metafora szolgáltatja, de mivel térben is egymással szemben helyezkedik el ez a két rész, a kamerák önmaguk vetített képét is rögzítik, ahogyan a vászon önmaga képét is vetíti. A látogató ebbe a térbe lép be, két szembefordított tükör terébe, amely a közbelépőt a végtelenségbe sokszorosítja. A valós térből elcsatol teret neveztek az előző fejezetben lebegő-térnek, amely bár a valós tér egy része, de már nem rendelkezik koordinátákkal, csupán saját törvényszerűségekkel. Azt a lebegő-teret, amelyet Mikami installációja létrehoz, Hansen specifikációjával⁶⁰ el kell különítenünk az előző részben látottól. Még mindig a tükör analógiája mutathatja meg a lebegő-tér és a digitális lebegő-tér különbségét. Két egymással szembefordított tükör, vagy videó esetében felvevőgép és projektor szembefordítása végtelenített teret, „hely nélküli helyet” hoz létre, de egy fizikai tér technikai eljárással (film esetében, ahogyan láttuk stilisztikai eljárással, vagy képkivágattal) való módosításával. Hansen a digitális lebegő-tér különbségét a referencialitás hiányában határozza meg: „A digitális lebegő tér egyszerre hasonló és különböző a filmes lebegő-tértől, amelyet Deleuze határoz meg. Hasonló a filmes lebegő-térhez, amennyiben egy alapvető váltást/változást hoz létre a tér emberi tapasztalatában, váltást egy kiterjedt, vizuálisan felfogható térről egy olyan térre, amelyet csakis a test érezhet. A különbség azonban, hogy míg a filmes lebegő-tér egy empirikus tér tapasztalatból alakul ki, addig a digitális tartalma egy testi reakció, amelyet egy stimulusra ad. A stimulus szó szerint előzmény nélküli és radikálisan heterogén az ember testi tapasztalatának.”⁶¹ A digitális lebegő-tér továbbá „anyagában” is radikálisan heterogén: a digitális adat felxibilis, numerikus alapú, kombinálható, rekombinálható és ezzel felrobbantjai a technikai kép stabilitását.

Ezt a digitális lebegő-tér maga a test tapasztalat hozza létre. Az előző fejezet installációjában is ugyanezt láttuk. A test önmagát, mint digitális adattá vált potencialitást tapasztalta. A *Desire of Codes* ezt a tapasztalatot vágyként fogalmazza meg, a test megtapasztalását mint kódot, adatot, egy végtelen számszerűségben, amely állandó változás, kombináció, alakulás. Az alakulás mint dinamika és mint ön-affekció. Deleuze a művészetet ennek az állandó változásnak, mint affekciónak tekinti: „Az affektumok pontosan ezek a változások, amelyek során az ember valami nem emberivé alakul át, ahogyan a perceptumok a természetnek a nem emberi vidékei. [...] Nem a világban vagyunk, hanem vele változunk, amikor szemléljük. Minden látomás és változás. Világgá

60 *The Affective Topology of New Media Art*, In: *New Philosophy for New Media*, 197-232.

61 Uo. 205.

válunk. Állattá, növénné, molekulává, nullává.”⁶². A közvetítő test öntapasztalata, mint határterület: a fizikai-virtuális találkozásának megkülönböztethetlenségi zónája, az erők cseréje, az állandó változás és átalakulás: „az érzet egy meghatározhatatlansági, megkülönböztethetlenségi zóna, mintha a dolgok, az állatok és a személyek minden esetben azt a végtelenbe tartó pontot érték volna el, amely közvetlenül megelőzi az egymással szemben fennálló természetes különbségeiket.”⁶³. Ha Deleuze azt állítja, hogy a művészetben előbb a táj lát, a virág lát, akkor Mikami installációban először a pixel lát, és szükségképpen pixellé, adattá kell válni, a végtelen változás potenciáljává.

62 Mi a filozófia, Műcsarnok Kiadó, 2012 (kézirat)

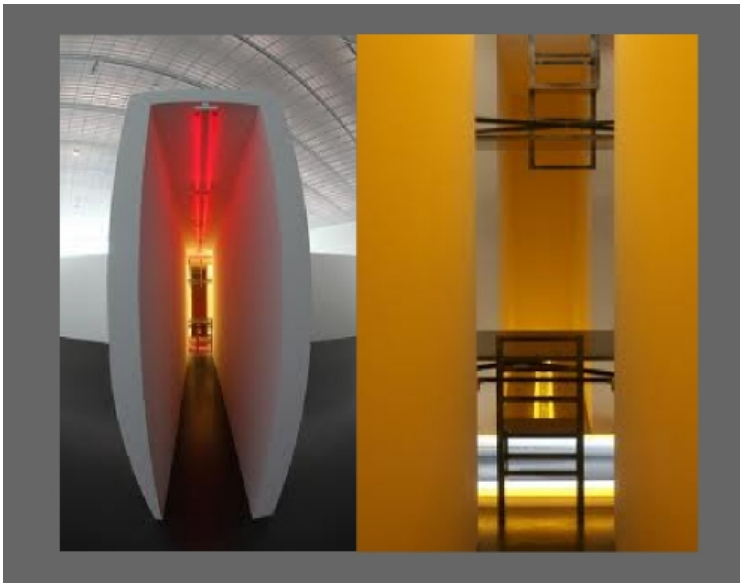
63 Uo.

Képmelléklet

1. kép



2. kép



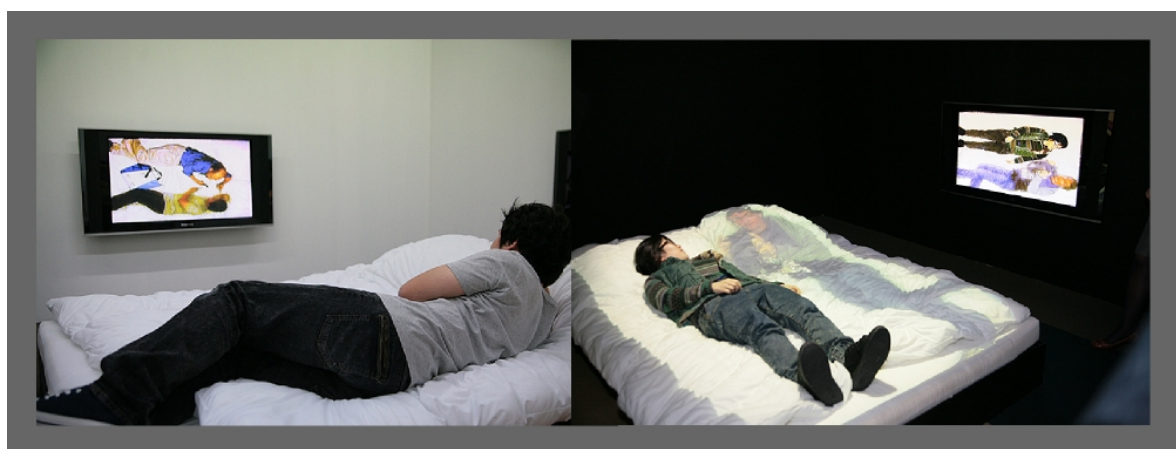
3. kép



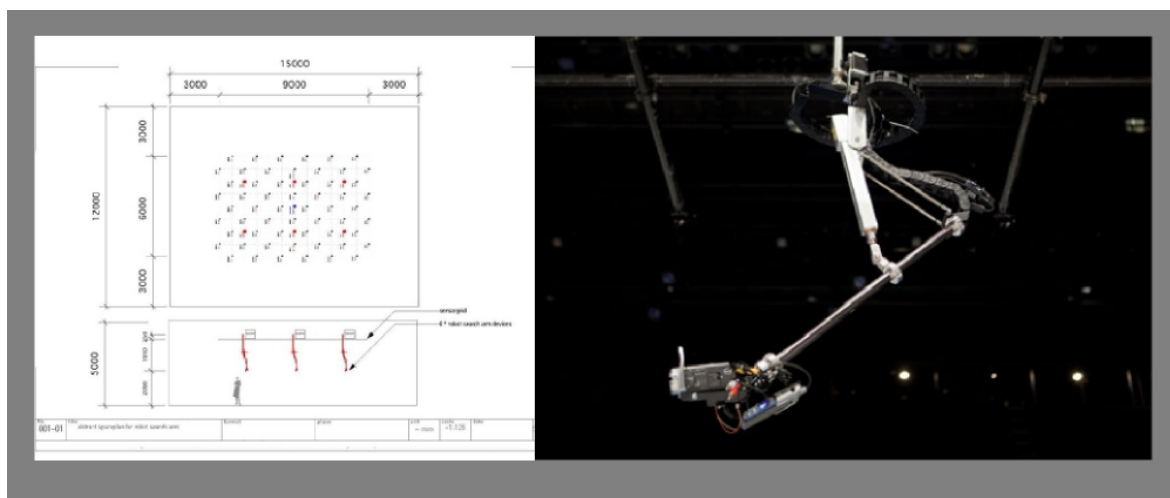
4. kép



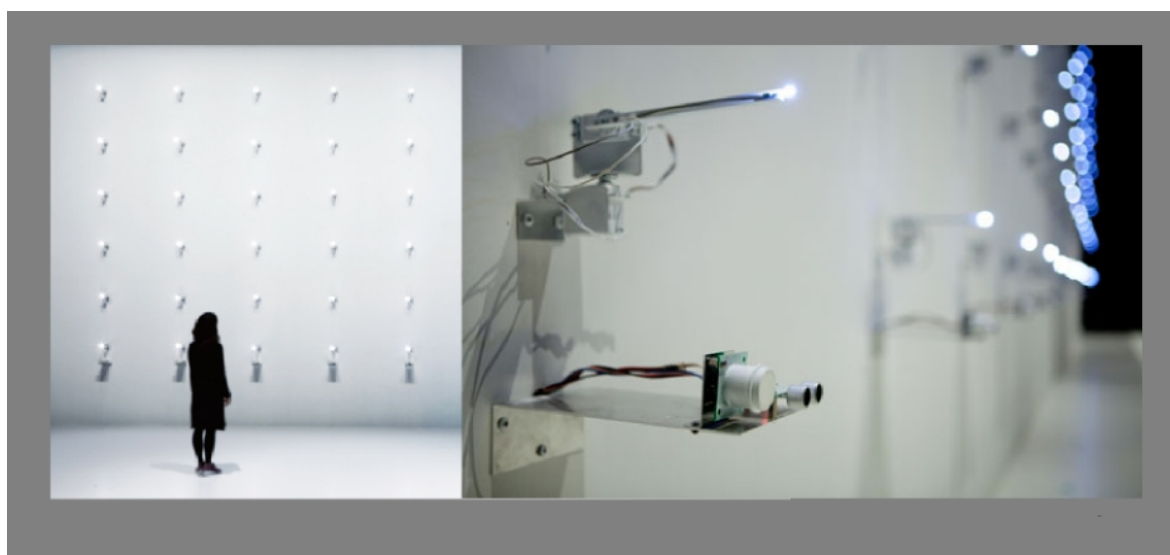
5. kép



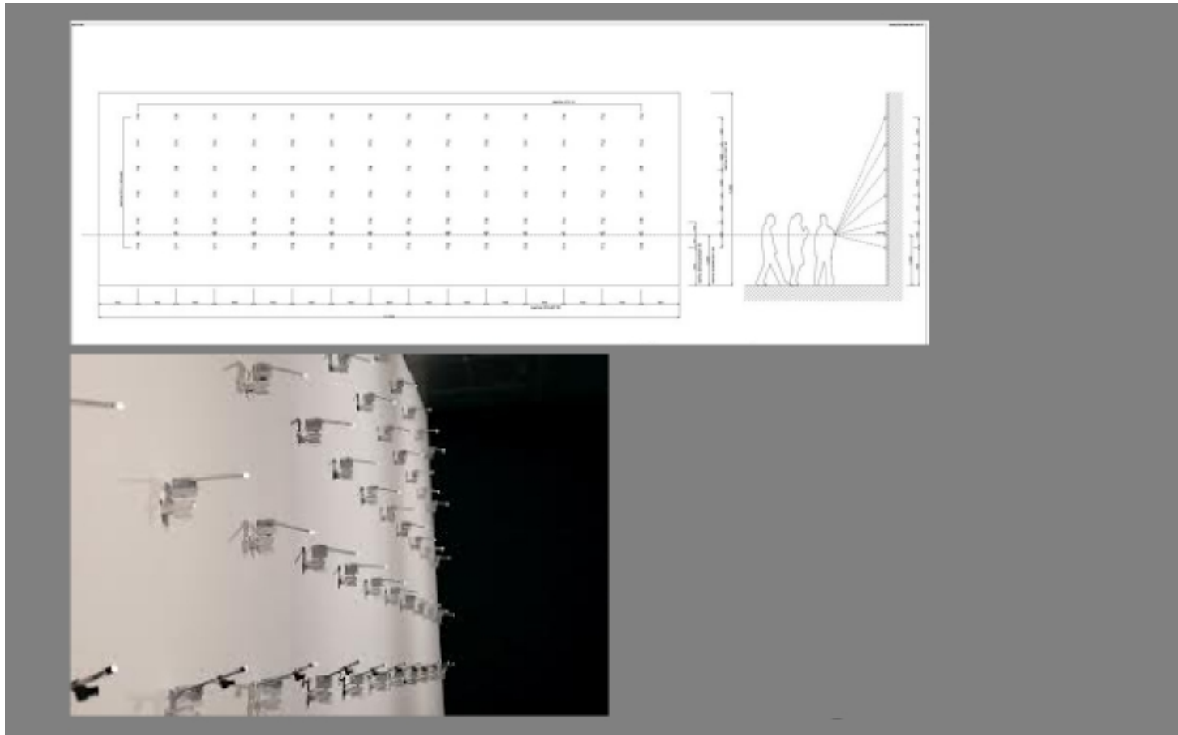
6. kép



7. kép



8. kép



9. kép



10. kép



Bibliográfia

BAUDRILLARD, Jean

1983 *The Ecstasy of Communication*. In: Hal Foster (ed.): *The Anti Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*. Washington, Bay Press: 126-134.

BÄTSCHMANN, Oskar

2009 *A tapasztalat alakítása: az installációk*. In: *Kiállító művészek. Kultusz és karrier a modern művészet rendszerében*. L'Harmattan Kiadó: 252-265.

BURNETT, Ron

2007 *Projecting Minds*, In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, The MIT Press: 309-337.

DELEUZE, Gilles

2008 *A mozgás-kép*. Palatinus: 113-155.

2012 *Mi a filozófiai?*. Műcsarnok Kiadó, (megjelenés alatt)

GRAU, Oliver

2003 *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts London, England, The MIT Press: 2-23. (Introduction), 140-21. (4.-5. fejezet)

2007 *Introduction*. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, The MIT Press: 5-7.

GROYS, Boris

2008 *Filmek a múzeumban*. *Metropolis*, no. 2: 66-76.

GUNNING, Tom

Az attrakció mozija. A korai film nézője és az avant-garde.

<http://mek.oszk.hu/00100/00123/00123.htm> (2010. jan. 23.)

HANSEN, Mark B. N.

2004 *New Philosophy for New Media*, The MIT Press: 1-20., 127-232.

2006 *Bodies in Code. Interface with Digital Culture*, Routledge: 1-103.

KAPROW, Allan

1998 *Assemblage, environmentek & happeningek*. Budapest, Artpool-Balassi Kiadó-Bae Tartóshullám

KLUSZCZYNSKI, W. Ryszard

2007 *From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts*. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, The MIT Press: 207-228.

KOZEL, Susan

Spacemaking. Experiences with Virtual Body. Dance and Technology Zone

<http://art.net/~dtz/kozel.html> (2012. ápr. 29.)

KRAUSS, Rosalind E.

1976 *Video: The Aesthetic of Narcissism*, Oktober, Vol.1, 50-64.

1999 *A szobrászat kiterjesztett tere*. Meridián, IV. évf. 20-21. sz.: 96-105.

MITCHELL, W.J.T.

2007 *There Are No Visual Culture*. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, The MIT Press: 398- 406.

MORIGNAT, Valérie

2007 *Ecocinema. Real Presences In Virtual Worlds*

<http://www.valeriemorignat.net/ecocinema.html> (2012. ápr. 21.)

PAUL, Cristian

2007 *The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media*. In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, The MIT Press: 251-274.

POISSANT, Louise

2007 *The Passage from Material to Interface*, In: Oliver Grau (ed.): *Media ArtHistories*, The MIT Press: 229-250.

REISS, Julie H.

1999 *From Margin to Center. The Spaces of Installation Art*. Cambridge, Massachusetts London, England , The MIT Press: xi-xxiv (Introduction), 69-109 (Space).

RUTSKY, R. L.

1999 *High Technē. Art and Technology from the Machine Aesthetic to Posthuman*, University of Minnesota Press: 1-22., 102-128.

SPIELMANN, Yvonne

2012 *Perceptual-responsive environments: sense and sensibility in Japanese media artist Seiko Mikami`s installations*. Journal of Aesthetics & Culture, Vol. 4

TAIT, Peta

2003 *Toni Dove's Artificial Changelings: Collapsing Time and Feeling e/Motional Spaces*. Double Dialogues, Issue Four, Winter

http://www.doubledialogues.com/archive/issue_four/tait.htm (2012. ápr. 18.)

TÓTH Andera Éva

És-effektus , avagy mozi a kiállítótérben. Apertúr, 2009 tavasz, IV évf. no.3

<http://apertura.hu/2009/tavasz/tartalom> (2010 jún. 19.)

WEYERGRAF, Clara (ed.)

1980 Richard Serra: Sight Point '71-'75/ Delineator '74-'76. A radio interview by Liza Bear. In: *Richard Serra: Interviews, Etc. 1970-1980*. New York, The Hudson River Museum, 1980: 61.

Walsh, Maria: *Cinema in the Gallery - Discontinuity and Potential Space in Salla Tykka's Trilogy*. *Sense of cinema*, no. 28, 2003 September-October