

LIMINÁLIS TÉR, LIMINÁLIS ÉLMÉNY

egy szubkultúra értelmezése a kortárs művészetben

Széchenyi István Egyetem Művészeti Kar

Design Tanszék

Babos Krisztina, Ratkovic Ljubica, Rovó Balázs

témavezető: Somogyi Krisztina Phd

TDK 2024

Tartalom

kulcsszavak: liminalitás, liminoiditás, küszöbállapot, online kultúra, új vizualitás, szubkulturális esztétika.....	3
Absztrakt	3
A liminális tér és a liminális térélmény jelensége:.....	3
Etimológia, interdiszciplináris értelmezések:	4
A liminalitás szakrális értelmezése:	10
A liminális élmény okai	12
Liminalitás a művészetekben	14
Alkotók és alkotásaik	15
Grubán József víztározó a Gellérthegyen.....	16
Filmművészet: Oldboy (2003).....	17
Liminalitás az online esztétikában	20
Creepypasta és digitális bestiárium.....	22
Weirdcore:	23
Dreamcore:.....	24
Traumacore.....	25
Design és videójátékok	26
Játék, ahol a fejlesztők nem akartak liminális tereket létrehozni, de mégis sikerült.....	26
Játék, ahol a mentális állapottól függ a lényeg.....	29
Összegzés	32
Hivatkozások.....	33

kulcsszavak: liminalitás, liminoiditás, küszöbállapot, online kultúra, új vizualitás, szubkulturális esztétika

Absztrakt: Liminalitás, liminális tér, liminális élmény: ezek a fogalmak egy szubkulturális jelenség kulcsszavai, az általuk leírt jelenség még nem terjedt el az esztétikai és a művészetelméleti, designelméleti diskurzusban. Kutatócsoportunk három különböző aspektusból értelmezi a jelenséget és példákon keresztül mutatja be azt. Az etimológia felől közelítve a liminális a latin „limes” szóból származik, jelentése határ, mezsgye. A kifejezés az antropológiában született meg Arnold van Gennep¹ által és egy küszöbállapotot, átmenetet jelöl, eredetileg belső szakrális megélésben.

Ma már számtalan tudományterület szóhasználatába beépült a fogalom és külön esztétikai kategóriaként is hivatkoznak rá. Vizsgálódásaink középpontjában a liminalitás fogalmához szorosan kapcsolódó liminális terek (az átmenet, átalakulás határterületei) és az általuk tapasztalható hétköznapi folytonosságot megtörő, az egyéni funkciókat gátló, egyfajta egzisztenciális megrendülés, a liminális tapasztalás áll.

A különböző értelmezések után áttekintjük, hogyan vált át az eredetileg szakrális minőségében értelmezett fogalom az internetes szubkultúra egyik kulcsszavává, majd hogyan inspirált művészeket, így első sorban képzőművészeket, filmművészeket és újmédia-művészeket, arra, hogy stiláris elemként és jelentésként is bevezessék a fogalmat. Dolgozatunk zárórészében a design területein belül, különös tekintettel a videójátékok vizualitására és hangi világára vonatkoztatjuk a bevezetett fogalmat. Célunk, hogy egy kevésbé ismert, de a fiatal generáció körében nagy hatású szubkulturának kereteit, eszköztárát és gondolatiságát beemeljük a művészeti diskurzusba.

A liminális tér és a liminális térélmény jelensége: A liminális terek mindennapjaink színhelyei, ideiglenes tartózkodásra vagy áthaladásra szánt térszakaszok, amelyekre a megszokottól eltérő, funkciójuktól eltérített nézetükben nyerünk rálátást. Nem társul hozzájuk az értelmezéshez szükséges kontextus, ezáltal minőségileg különböznek a hétköznapi valóságtól: valamilyen furcsaság, szokatlanság, kizökkentő élmény kapcsolódik hozzá, aminek oka nehezen megfogalmazható. A látványok kilépnek fizikai létezésük keretrendszeréből, álom és valóság

¹ Arnold van Gennep: *Rites of Passage*, 1909. Chicago University Press

együttes jelenlétének sajátos disszonanciáját keltik bennünk. Van, hogy a környezet ideiglenes állapotváltozása idézi elő a tér liminalizációját, ilyenek például a háború miatt elnéptelenedett utcák, települések vagy kiüresedett lakóházak, de a különböző katasztrófákat átélt emberek is beszámolnak hasonló jelenségről, ugyanakkor a hétköznapiakban is tapasztalhatunk liminális jelenséget: elhagyatott játszóterek, kiüresedett bevásárlóközpontok, sötétségben végződő folyosók is ekként megélhetők. Mindegyik tér más módon jeleníti meg az átmenetiség elbizonytalanító érzését, viszont tulajdonságaik közös enyész pontba mutatnak, ez maga a liminális élmény. Mivel a megnevezésük nem formai tulajdonságaik összességére utal, mindaddig liminális térként hivatkozunk rájuk, ameddig ezt a nosztalgikus elvágódással vegyes szorongásos állapotot fenntartják.



Etimológia, interdiszciplináris értelmezések: A liminális kifejezés etimológiai forrása a latin „limes” szó, melynek jelentése határ, mezsgye, mai használatában antropológiai eredetű fogalom, küszöbállapotot jelöl, egyfajta átmenetet, belső, szakrális megélésben. A fogalmat Arnold van Gennep alkotta meg, azon vallásos cselekvési formák leírására, melyek segítséget nyújtanak, a közösségi, vagy individuális lét két stabil pontja közti átmenetként, az átalakulás

megvalósulásában.² A *Rites of Passage* (1909) című alkotásában az átmeneti rítusokat hármas osztású modellel írja le, melyet az elkülönülés, az átmenet és az újraegyesülés fázisai alkotnak. Ebben a modellben a közbeeső, avagy liminális fázis a társadalmi rendszerek és hierarchiák feloldódásának szakasza.

A fogalom másik használója Victor Turner etnológus összefoglalóan, antistruktúrként utal erre az állapotra.³ A liminalitás, a marginalitás és az alárendeltség hármasegységére alapozza feltevését, és az átmeneti fázisok koncepcióját a társadalmi működés dinamikáját leíró, általánosabb elméletté szélesíti ki, ami a *communitas* és struktúra aspektusainak megkülönböztetése mentén értelmezhető. Írásaiban Turner azt részletezi, hogy a liminalitás jelensége nem korlátozódik az archaikus közösségek szintjére, hanem kiterjeszti azt a modern ipusztriális társadalomra is, ahol állítása szerint szintén kialakulnak rituális jellegű cselekvésformák és ezekben ugyancsak szerepet játszanak a fentiekhez hasonló liminális-elemek.⁴ Úgy érvel, hogy korunk társadalmában a liminalitás helyett a liminoiditás a jellemző, amely egyénibb jellegű, nem szakrális formája az átmenetnek.

A két fogalom szemantikai metszete, a hétköznapiak folytonosságát megtörő, az egyéni funkciókat gátló, egyfajta egzisztenciális megrendülés, amit a liminális és/vagy a liminoid élmény okoz. Közöttük a különbség az, hogy az utóbbi nem jár együtt a státusz megváltozásával.⁵ Megjegyzendő, hogy az elmúlt évtizedek során a turneri liminalitás fogalom szétterült, interdiszciplinárisává vált, így napjainkra már nem korlátozódik a kultúrantropológiai írások körére. Bár a kifejezés továbbra is az eredeti határkijelölések és határátlépések elméleti anyagából építkezik, viszont mindig az aktuális tudományterület narratívájába illeszkedik vagy annak célkitűzéseit szolgálja. A liminális, redukált jelentéskörrel, vagy a köznapi értelemben is használt átmenet szó választékos átfogalmazásaként nagy gyakorisággal szerepel tudományos szövegekben. Ha a fogalom minőségi megjelenéseit vesszük számba, akkor is nehéz rálátni a liminalitás teljes alkalmazási területére.

² Szakolczai Árpád: Marginalitás és liminalitás - Státuszon kívüli helyzetek és átértékelésük, *Regio* 23. évf. 2015/2. szám

³ Arnold van Gennep: *Rites of Passage*, 1909. Chicago University Press

⁴ Szauder Erik: Marginalitás és liminalitás a gyógypedagógiában, *Gyógypedagógiai Szemle* 34. évf. 3. sz

⁵ Dr. Szőke Katalin: Csoporthatárok és liminalitás MKTT. *Közösségek mai (kommunikációs) arculata.* konferencia megjelenés, 2010



Írásunkban arra törekedtünk, hogy egy nagylátószögű kép alakuljon ki a szöveg olvasójában a liminalitás általunk fontosnak vélt interdiszciplináris kapcsolódásairól, ugyanakkor érzékeltetni kívánjuk, hogy a fogalom jelentésbővüléséből és különböző tudományágakhoz tartozó használatából eltérő jelentésárnyalatok, ellentmondások adódtak. Az antropológiai eredet máig nyomot hagy, így a fogalom a jelenben is az egyén és társas tömörülések sajátos belső kultúrája, illetve magatartásformái kapcsán kerül elő leggyakrabban. Példa rá a designkommunikáció antropológiai megközelítése.

A designkommunikáció módszertana olyan átmeneti állapotként jelöli a liminális szakaszt, amelyben jelentős szerephez jut az egyenlőség (az egyén, a gondolat és az ötletek, egyenlősége), a státusz- és rangnélküliség, illetve egy olyan alkotóközösség kialakulása, amelyet Turnertől kölcsönzött terminussal élve communitasként funkcionál, tehát szerkezet nélküli, vagy csak kezdetlegesen strukturált differenciálatlan közösségként, melyben a státusz nélküliség uralkodik.⁶

A modern korban vallási eszmék, rítusok és egyházi intézmények elveszítik társadalmi súlyukat, a vallásosság választhatóvá válik, ezáltal a liminális fogalma is átalakul, a liminoid kifejezés kerül használatba. Fontos jelenség, hogy a liminoid élmény tárgyalásakor jóval több a szabadság, mert a liminoid léthelyzet az egyén döntésén alapszik, tehát bármikor

⁶ Cosovan Attila, Horváth Dóra, Mitev Ariel: A designkommunikáció antropológiai megközelítése: a kreatív alkotói kapcsolatteremtés rítusa, *Replika* 106–107, 233 o.

kezdeményezhető és felfüggeszthető. Ennek megfelelően a koncepció jól szolgálja a szekularizálódó társadalomban zajló folyamatok leírását, „fogyasztóbarát” és a szakralitástól mentes módon értelmezi a jelenséget, kiemelten az egyén, mint individuum vonatkozásában. A posztmodern önmagában is liminalizált helyzetébe pozícionált emberek különböző földrajzi és kulturális terek között mozognak, ami hibrid identitásokat idéz elő, valamint a liminalitás új értelmezéseit hozza magával. A fogyasztói típusú tér megjelenése a virtuális tereink kognitív szinten való bővülését eredményezi, azaz a folyamat során ezek a liminoid terek kulturális/hatalmi természetűvé alakulnak például az élet esztétizációja a reklámokban és a kulturális médiában.⁷

A liminalitás kiemelt szerepet kap az egyéni és a társadalmi átalakulások megértésében egyaránt. A könnyű használatra optimalizált világban megnövekedett tranzakció sebesség és a globális platformok képződése során az emberi lét többszörösen liminálisként megélhető. Ennek megfelelően a fogalmat különböző léptékekben definiálhatjuk: éppúgy vonatkozhat a társadalom egészére, mint kizárólag az egyénre. A liminális élmény vagy még gyakrabban a liminoiditás a pszichiátria területén is használatos, mert maga a pszichiátriai osztályon történő kezelés is határhelyzetnek fogható fel, egyfajta sajátos mentális térként értelmezhető, melyben a külvilági ingerektől elzártan valósul meg a terápia. Szintén gyakran használt fogalom az úgynevezett liminális tér kifejezés, amely egzakt értelemben a tervezett funkciójából és/vagy közösségi használatának módjából származtatja nevét, két érzelmileg és életvitelileg jelentőségteljes pont közé esik az ilyen tér, átmenetet képez közöttük. Ilyenek például a folyosók, várótermek, előszobák stb, tehát azok a helyzetek, ahol az épített környezet velejárója, mibenléte éppen a határhelyzetében áll vagy nyilvános övezet, ahol ennek megfelelően ezeknek a határoknak a kijelölése közmegegyezés szerint zajlik. A liminális tér fogalma kiterjesztett értelemben egyaránt utal egy hely fizikai létező formájára, a korábban említett mentális terekre, valamint ezeknek határfelületén is képződhet. A liminalitás fogalmának fizikailag tapasztalható környezetbe emelése lehetőséget adott a fogalom szenzoriális olvasatára is. Mindemellett lehet az antropológiai liminális fogalomból származtatott szakrális olvasatú szimbolikus tér is, végül, de nem utolsósorban önálló esztétikai kategóriaként is hivatkoznak rá.

⁷ Fejér Balázs: A parti. In: Az LSD kultusza: egy budapesti kulturális színpad krónikája. MTA PTI Etnoregionális Kutatóközpont Munkafüzetek, 1997



Az érzéki, az esztétikai és a szimbolikus jelentésváltozat kialakulását követően már a művészetekben is tudatosan kezdték alkalmazni a fogalmat. Elsődlegesen a liminalitás sokak számára inspirációsforrás, másrészt az értelmezhetőség gazdagságából következik, hogy az alkotók a liminális élménykeltésről eltérő módon gondolkodhatnak, sajátosan interpretálhatják az. A liminális tér ebben az olvasatban az identitásalkotás, a belső átalakulás bemutatásának megtestesülése, illetve a kísérletezés szférájaként teret ad az alternatív gondolatoknak és életviteleknek, tehát mint liminális potenciál jelenik meg, melynek aktualizálódása az absztrakciós és kreatív folyamatok felerősödését vonja maga után.

Az alkalmazott művészetekben, a design területén is megjelenik a liminalitás, főleg az inspiráció és az esztétikai aspektus szempontjából nevezhetjük hatását lényeginek. Victor Turner így ír erről: „A liminális helyzet egyik fontos összetevője az, hogy (...) a kultúra rovására erősen hangsúlyozza a természetet”⁸ A design területén érdekes kérdés azt vizsgálni, hogy a tervezés miként ösztönözheti és könnyítheti meg a puszta örömen vagy elégedettségen túlmutató élményeket azáltal, hogy a trendektől és múló aktualitásoktól elvonatkoztatva az

⁸ Paul Bohanan, Mark Glazer: *Mérföldkövek a kulturális antropológiában*. Panem Kiadó, 2006, 693 o.

emberi lét lényegére igyekszik reflektálni. Ebben a koncepcióban a liminális azt a pozitív (vagy negatív) felhanggal alkalmazott minőségi adalék, ami, kiegészíti a vizuális élményt.⁹

A digitalizáció folyamata az emberiség egészére kiterjesztett médiumok és az új térfogalom megjelenésével átemeli a liminális tapasztalást egy a szakrálishoz hasonló, de jellegében eltéréseket mutató alternatív térbe. Következtében az egyéni szinten megjelenő liminális élmény globális folyamatok által is kialakulhat, ráadásul nem csupán a fizikai valóság benyomásai kelthetik. A kommunikációs folyamatok és virtuális érintkezések sajátos rendszerében újradefiniáljuk a liminalitást, itt átmenetként értelmezhető a valós interakciókból a digitális világban megtapasztalható kapcsolatokra.



Napjainkra a liminalitás kifejezés bekerült a kulturális köztudatba és ezzel együtt a korábban említett aspektusai összeolvadtak; kialakult a liminalitás monolitikusabb koncepciója. Az „interszekcionalitás” vagy a „performatív” szavakhoz hasonlóan a „liminalitás” kifejezés is átkerült az egyetemi szemináriumok teréből az internetes köznyelvbe.¹⁰ Az online közösségek természetesen sajátos definíciós eljárás alá vonták a fogalmat, a választott szaknyelvi kifejezést

⁹ Johan Liedgren, Pieter M. A. Desmet, Andrea Gaggioli: *Liminal design – A conceptual framework and three-step approach for developing technology that delivers transcendence and deeper experiences*, NLM 2023

¹⁰ Robin James <https://dilettantearmy.com/articles/liminal-space> 2022 (utolsó megtekintés 2024.04.06.)

tudományos kontextusából kiragadva, a megélés felől értelmezik, és – amennyiben szükséges – a klasszikus szóalkotás módján új kifejezéseket is alkotnak, ezzel pontosítva a jelentését. A liminális terek szempontjából megkerülhetetlen John Koenig: Dictionary of Obscure Sorrows angol szóalkotási projektje,¹¹ amelynek célja a nyelvben még le nem írt érzelmek kifejezése. Koenig sajátos szótárában nemegy olyan kifejezés fellelhető, amit előszeretettel alkalmazhatunk a liminális élmény lefestésére is. Ilyen nehezen kikörvonalazható élményt fejez ki az *anemoia*, ami egy meg nem élt és meg nem tapasztalt kor utáni nosztalgikus vágyódás. Vagy *kenopsia*, ami pedig egy kísérteties, melankolikus atmoszféra, ami akkor keletkezik amikor egy jellemzően emberektől nyüzsgő hely elnéptelenedik.¹²

A liminalitás szakrális értelmezése: Az eredeti fogalom jelentésmezőjének fontos eleme volt a szakrális tartalom, ugyanakkor az csak archaikus közösségi társadalmon belül volt értelmezhető. S bár Turner kimondta, hogy az ipusztuális világrend is fenntart vallásos jellegű cselekvésformákat¹³ de a mai kultúra alapvetően az adatalapú tudásszerzés pozitivitását részesíti előnyben a szakrális konstrukciókkal szemben, így a liminális szakrális színezete kérdéses. A jelenkor profán világa ellenére az emberi lét alapvető koordinátái nem változnak, nem változhatnak meg a modern korban sem. Mircea Eliade román származású amerikai vallástörténész is erre hívja fel a figyelmet: „Azonnal tegyük hozzá, hogy valójában nincs teljesen profán létezés. A profán élet mellett döntő embernek, bármennyire deszakralizálja is a világot, sohasem sikerül teljesen megszabadulnia a vallásos viselkedéstől.”¹⁴

A kortárs ember sajátos hitfelfogása, nem konkrét vallásokhoz kapcsolódik, hanem hitlélményekhez, vagy a természetfeletti kategóriákhoz, így, ha manapság nem is egybefüggő rituális folyamat részeként értelmezhető és tervezetlenül, a közösség jóváhagyása nélkül jön létre, a liminális élmény ennek ellenére mégiscsak a vallásos átlényegülés aktusának való alávetettség állapota, az elemi szintű tapasztalatok egyike. Átala az élhető át, mintha az abszolút valóság nyilatkozna meg számunkra. Az élményt egyfajta negatív előjellel alkalmazott emelkedettség jellemzi, ami kiszakít a mindennapok meghatározott rendjéből és transzcendens

¹¹ <https://www.dictionaryofobscuresorrows.com/> (utolsó megtekintés 2024.04.06.)

¹² <https://www.biofeedbackneurofeedback.hu/post/meghat%C3%A1rozhatatlan-szomor%C3%BAs%C3%A1gok-sz%C3%B3t%C3%A1ra>

¹³ Victor Turner: *Liminality and Communitas*, Chicago University Press.1969

¹⁴ Mircea Eliade: *A szent és a profán*, Európa Könyvkiadó, 1987

értelemben közelebb kerülünk a tiszta tudatállapothoz. A szentség élménye ma részben a „hely szellemének” tapasztalása, szimbolikus megjelenítése által manifesztálódik. A szakralitás a genius loci-ban működő immanens szent-élmény ontológiai történetével van korrelációban. A mindennapiság világára vonatkoztatott homogén térfelfogása csupán tudományos elvonatkoztatás, a szent térhez hasonlóan a profán is minőségi határokon és struktúrákon keresztül működteti magát. Alkotóinak egyáltalán nem szükséges euklideszi értelemben közelállónak lenniük: egységet alkothatnak egymástól távol eső emberekből, dolgokból, mentális síkon zajló jelenségekből. Így szenzoriális tapasztalatokon túl nehezen megnevezhető, összetett, holisztikus és a világban változatosan jelenlévő érzet jön létre a helyhez kötődően.¹⁵ Eliade megfogalmazásában: „A térnek ezt az inhomogenitását ... úgy éli meg, mint a szent, vagyis az egyedül valóságos, valóságosan létező tér és minden egyéb közötti ellentétet, ami azt, mint formátlan tágasság veszi körül.”¹⁶ Prohászka Rád Boróka pedig abban látja a jelenséget tapintani, hogy a térben létrejövő liminális élmény során az ismert kulturális konfigurációk alap szinten dekonstruálódnak, majd olyan meglepő szerkezetben állnak össze, melyről világunk deviáns képe tűnik vissza.¹⁷ Az ilyen kép megjeleníti a fenséges, ambivalens, elidegenítő, félelmetes és ugyanakkor csodálatot is ébresztő érzésvilágot, majd a köznapi, értelemmel felruházott ismerős, kiszámítható rendjével méri össze azt. Megértéséhez kénytelenek vagyunk újra lkotni a kozmikus világképünket. Ebben az új rendben felébred a megismerés őseredeti vágya, és bár szigorúan keretezett kapcsolatrendszerben fejt ki magát, mégis olyan hibernált emberi képességeket aktivál, amelyeknek az a rendeltetése, hogy általuk az érzékszervi észlelésen túl szerezzünk tapasztalatokat a világról, ennek hatására mindennapjaink profanizálódott terei visszanyerik ősi lokális értéküket. Mindezek ellenére a liminális térben való tartózkodás könnyedén negatív élmény lehet, ami annak tudható be, hogy nincsenek a tájékozódásban segítő rítusok, sem ontológiailag megalapozott helyek, Eliade terminológiáját használva, nincsen ‘szilárd pont’¹⁸.

A liminális terek hatásmechanizmusa azon alapszik, hogy folyamatosan ellentmondanak saját létezésüknek. A tér az emelkedettség, a grácia elvesztése és dicstelenné válása nélkül megtűri magán a profanizáló elemeket, sőt maga a disszonancia termeli ki az állapotot fenntartó belső feszültséget. Ennek következtében nem csupán a vallásos ember számára nyilatkozik meg a

¹⁵ Pap Viktória: *A Sziget fesztivál, mint hely értelmezése*, Budapesti Corvinus Egyetem. PhD dolgozat, 2021

¹⁶ Mircea Eliade: *A szent és a profán*. Európa Könyvkiadó, 1987

¹⁷ Prohászka Rád Boróka: *Határ szegés: Újra-játszott rítus Edwar Albee és Sam Shepard válogatott színdarabjaiban*. Debreceni Egyetem Irodalomtudományi Doktori Iskola, Phd dolgozat, 2010

¹⁸ Mircea Eliade: *A szent és a profán*. Európa Könyvkiadó, 1987

szent, hanem deszakralizált pozícióból is hasonlóképpen megtapasztalható. A liminális tér létrehozása nem a liturgikus funkció egyszerű építészeti megformálásával történik, így nem is jellemző rá a szertartásokban alkalmazott térszervezés, sem a kulturálisan meghatározott szimbólumrendszer használata. Nem akar kapcsolatba kerülni azzal a lényeggel, amelyet egy adott vallás követője transzcendens valóságnak tekint.

A liminális élmény okai: Az ember nem csupán egzisztál térben, hanem olyan szociofizikai közeget generál, melyben az környezet túllép fizikai jellegén, jelentéstani összességgé válik. Ennek feltétele egy összetett kognitív struktúra, ami az alany környezetéhez való viszonyulása során keletkezik.¹⁹⁾ A liminális terek esztétikai élménye is a fizikai és mentális közti határfelületen képződik, úgy tekintünk rá, mint a vizuális benyomások tudat általi konstitúciójára, mely a tér és az ember tranzakcionális viszonyrendszerében valósul meg.²⁰



¹⁹ Várkonyi Gábor István: helykötődés és topológiai identitás vizsgálata. SZEGED Impulzus: szegedi pszichológiai tanulmányok 6-7. Évfolyam, 1. Szám, 2020. november 2. o.

²⁰ Altman, I., Rogoff, B. World Views in Psychology: Trait, Interactional. Organismic and Transactional Perspectives. E. Stokols, I. Altman (eds.) *Handbook of Environmental Psychology*. New York: Wiley–Interscience Publishing, 1987

A liminális helyzet szokatlanságát, zavarba ejtő, de nehezen tudatosuló mivoltát a korábbi természetes tapasztalásoktól eltérő mozzanat adja, amelynek a tudatosítása azonban ritkán valósul meg. Ez a kapcsolat téralkotó szerephez juttatja a tapasztalatok, tradíciók, egyéni érdeklődés tudattalan komponenseit is. Az erős külső ingerekre épülő környezet nincs folyamatosan a tudatosság fókuszában, viszont ezen tényezők konszolidálásával felerősíthető az ember tudatos és tudattalan tartalmai közötti kommunikáció. Így nem meglepő, hogy liminális terek a legtöbb esetben a többi térhasználó kivonásával jönnek létre, pl. Mark Fischer „a jelenlét hiányát” tekinti az esztétikai élmény egyik fő tulajdonságának.²¹ Michael Lewis és Alexander Diel tudományos kutatása²² a „hátborzongató völgy” jelenségének tulajdonítja a liminális terek nyugtalanító jellegét. Ez a jelenség a kognitív disszonancián alapszik. Ismerősnek tűnő, de a valóságtól finoman különböző, a vélt funkciójától eltérített helyzetében kapunk rálátást a térre. Freud anyanyelvén, németül „unheimlich” fogalommal írják le a jelenséget, ami azt jelenti, hogy nem otthonról való, vagy másként szólva, az ismeretlen. Unheimlich forrása az azonosnak, annak folyamatos visszatérése: „Wiederkehr des Gleichen”. Az ismétlődés során az „ugyanaz,” elveszti identitását, előtérbe kerül a „más”, az „Unheimlich”.²³ „Az interiorizációs folyamat az ismétlés, megerősítés aktusára épül, mely során az interiorizált jelenség az emlékezetbe vésődik. A továbbiakban a jelenséghez kapcsolódó élmények, észlelések értelmezése ezen az elsajátított alapon történik”.²⁴ Abban az esetben, ha környezetről való prekonceptióknak nem tudjuk megfeleltetni az új tapasztalást, hajlamosak vagyunk létünk alapvetéseit is megkérdőjelezni. Az unheimlich ilyenkor kifejezetten olyan szubliminális tapasztalatokat ingerel, amik nem voltak elég erősek ahhoz, hogy elérjék a tudatot, hasonlóképpen ahhoz, mint amikor álmodunk, de ennek ellenére hatással vannak ránk. Freud hozzáfűzi, hogy az unheimlich-et (vagy angol fordításában uncanny-t) bizonyos helyzetekben arra használták, hogy olyasmit jelentsen, ami az otthon belsejében rejtőzik, amit sohasem szabadott volna a napvilágra hozni.²⁵ Az unheimlich az emlékezés és felejtés, élő és halott, a konkrét és a definiálatlan ellentmondását tükrözi. Freud szívesen gyökerezteti a fogalomhoz társuló szorongásos élményt az elnyomott vagy szándékosan elfelejtett gyermekkorban. Az unheimlich önazonosság érzésének kríziseiben mindig

²¹ Heft, Peter. „Betwixt and Between: Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces”. *Pulse: The Journal of Science and Culture* 8, Central European University. 2021. 1–20. o.

²² Alexander Diel, Michael Lewis: Structural deviations drive an uncanny valley of physical places *Journal of Environmental Psychology*. 2022

²³ Miroslav Petříček Jr: Az „Unheimliches” különböző formái, 1993

²⁴ Fehérvári Marcell: *A modern nagyváros metafizikája: Egy kísérlet a városantropológia hazai kezdeteihez*. MTA PTI Etnoregionális Kutatóközpont, 2002

²⁵ Sigmund Freud: *Das Unheimliche*, Elv. 1919

újratermelődik. A gyermeklét, és az ahhoz kötődő tündérmesék, mesefilmek nem várják tőlünk, hogy egyeztessük őket a valósággal. A babonákra való emberi fogékonyságot kihasználva, viszont képesek lehetnek érvényre jutni. Ez az ember azon archaikus tulajdonságán alapszik, hogy gonosz szándékokat és különleges erőket feltételez a világi jelenségek mögött. Érvényes arra a helyzetre is, amikor digitális jelenségek valóságértékének megállapítása kerül sor.

Liminalitás a művészetekben

Esztétikai értelemben vett liminalitás megragadása az érzékeken keresztül történik, ezek közül is kitüntetett szerepe van a látásnak. Az így létrejött művek a fizikai és mentális tér határfelületének képi reprezentációjára törekednek. Az alkotók a világ fokozatos dekonstrukciójával jutnak el a liminalitás legelemibb szintű ábrázolását segítő képi megoldásokig, amit eszközként használva betekintést engednek saját poézisükbe. Bár művészettörténeti áttekintés során több alkotást találunk, amelyek megfelelnek a mai liminális definíciónak, újonnan egyre többen inspirálódnak közvetlenül a liminális terek és az azt környező esztétikából. Az ilyen jellegű alkotások a művészet és a liminalitás kölcsönös illusztrálására törekednek, egy jelentéstömörítő ontikus síkon értelmezve a fogalmat. Viszont művészeti jelentősége lehet mentes a konkrét liminális esztétikától, azáltal, hogy a szellemi benyomásokat a liminális térben létrejött megváltozott tudatállapotban éri az alkotót. Ebben az esetben szándék nélkül kialakult liminális jelenségek kerülnek a művész fókuszába.

Megemlítünk néhány jellemző megoldást, ami a liminális hatáskeltés optikai eszköztárába tartozik: így változatosan alkalmaznak az alkotók optikai illúziókat, amelyek hatására megbomlik az objektívnek tekintett valóság. Az agy nem, vagy nehezen tudja dekódolni így a látványt, és/vagy az egyéb szenzoriális érzékeknek ellentmondó képi benyomás keletkezik. Ezt a hatást erősíti, ha a végtelenségbe tűnő, szisztematikus sokszorosított elemeket látunk, például végtelennek tűnő oszlopcsarnokok vagy tökéletesen rendben, kimérten, raszterben ültetett erdő. Akkor is tájékozódási zavar alakul ki, ha környezetünk önmagához mért diszfunkcionalitásával találkozunk. Ezt tapasztaljuk, ha elveszítjük azt a támpontot, amibe kapaszkodni tudnánk, például határok nélküli utat vagy pusztát, homogén, horizontig tartó végtelent látunk. De a túlzottan stilizált felület vagy más módon életidegen látkép, az életben zajló mechanizmusoknak való folyamatos ellenmondás, a természetellenesre modifikált fényelés, a módosított látási viszonyok is erőteljes eszközei a hatáskeltésnek. Ismerünk azonban olyan helyzeteket is, amikor a kontextus hiánya önmagában is elegendő a liminális élmény megteremtéséhez.



Fujiko Nakaya

Alkotók és alkotásaik: Fujiko Nakaya

Fujiko Nakaya japán művész, a liminális művészet egyik kulcsfigurája, aki egyébként szobrásznak tartja magát. Életműve arról ismerhető fel, hogy a ködöt használja fel eszközként arra, hogy liminális tereket hozzon létre. Nagyon sok olyan ködinstallációt készített, ahol szervesül a város, az emberek és maga a köd, ami elvesz az adott térből, de egyben hozzá is ad. Ennek az az érdekessége, hogy a liminális tereknél a legtöbb esetben arra gondolunk, hogy ez egy olyan hely, ahol csak mi vagyunk jelen, ezért nem tudjuk eldönteni, azaz akár megkérdőjelezhetjük azt, hogy amit tapasztalunk az a valóság-e, avagy álom. Fujikonak az installációi azonban arra jól példázzák, hogyan lehet úgy is liminális tereket létrehozni, hogy többen vannak benne. Alkotásaiban nem egy képet látunk, hanem emberek mozognak a térben mellettünk, átjárjuk velük a már jól megismert tereket, csak egy másik kontextusba kerülnek azáltal, hogy a köd elvesz a térből. Fujiko egyik legsikeresebb installációja zárt teret fedett el köddel: amiben rengeteg ember mozgott egyszerre. A köd elnyelte a falakat, és csak fél méterre, ha ellátott a néző maga előtt, így a térérzékelés átalakult, módosított. Nakaya készített olyan kültéri installációt is, amikor nyitott városi épített környezetben hozta létre és használta művészi

eszközként a ködöt, azaz az épületeket, a valóságot és magát a benne levő embert is eszközként használta fel arra, hogy létrehozzon egy szerves, mozgó, élő szobrot.



Grubán József víztározó a Gellérthegyen: Grubán József tervei alapján 1974-ben épült meg Budapesten az I. kerületben, a Gellérthegy gyomrában az a víztározó, amelyet a legliminálisabb térként tartanak számon ma Magyarországon. Végtelennek tűnő hatalmas térrel találkozunk az, aki oda bejutást nyert, ami a végtelenség és elveszettség érzését adja. Bár felismerni, amit ott látni, beazonosítható, hogy a térben víz van, érthető, hogy mik azok az oszlopok, tehát dekódolható a látványt, de mégsem értjük az okát: valójában nem tudjuk, hogy miért van ott víz, nem tudjuk megbecsülni a tér méreteit, nem tudjuk elképzelni, hogy mi lehet a tér végén, vagy ki lehet a végén... A sok megválaszolatlan kérdés az, ami liminálissá teszi ezt a teret. Ennek az érzésnek persze része, hogy a tér szokatlan, mivel az emberek nagytöbbsége nem látott még víztározót életében, esetleg fotókról sejthető, hogy milyen egy víztározó, egy ilyen földalatti hatalmas létesítmény. Az a tudat is félelmet kelt, ami feltehetően megfordul a látogató fejében: mi lenne, hogyha bezárnának minket ebbe a hatalmas csarnokba és feltöltenék azt vízzel. A fulladás, vízzel töltött terek szintén a liminális esztétika fontos toposzai. Nyilván az építész tervezőknek nem volt szándéka liminális térélmény létrehozása, de a nézőből/látogatóból mégis ezt az érzést váltja ki az építészeti mű. Nemcsak az említett belső

tér, hanem maga a víztározó, hanem annak külső támfalai – amiket Vadász György és Szél András és terveztek – is különleges: a térfal megformáltságának sajátossága, hogy egybeolvad²⁶ a völgygel, a sziklával, rezonál a környezettel. Hunyorítva vagy rossz látási viszonyok mellett az építmény nehezen megkülönböztethető a tájtól, viszont érezzük, hogy ez egy ember által alkotta felszín – mindezek miatt a külső borítás is hozzáad a hely liminális érzékeléséhez.

Filmművészet: Oldboy (2003)

Művészi szempontból, a filmeknél és fotográfiánál élhetjük át a legjellemzőbben a liminális tereket, mert ez egy előszeretettel alkalmazott hatás, azaz az átmenti tereket hangulatkeltésre használja a filmművészet. Gyakran visszatérő helyszínek a metrók, kórházak, börtönök, folyosók, ahol mindig mesterséges a fény, inkább sötét van, vagy csak nem megszokott irányból jön a fény. Ezeket az átmeneti tereket, az emberek azért érzékelik liminálisnak, mert a hely kontextusa átváltozik: például metrón utazunk, ahol ahhoz vagyunk szokva, hogy sokan vannak, de mi egyedül vagyunk. Kórházban vagyunk este és nincs ott senki, átkerülünk egy olyan szárnyba, ahol üres minden, nem hallunk semmit, csak árnyakat látunk és üres kórtermeket. Ezek a speciális állapotok kizökkentenek minket abból a megszokott valóságból, amit korábban megtapasztaltunk, amit megtanultunk az évek alatt.

Az egyik legmeghatározóbb kult film, ami a legjobban reprezentálja, hogy milyen művészi eszköztára van a filmművészetben a liminális tereknek, az Oldboy, egy 2003-ban bemutatott thriller Park-Chan Wook rendezésében. A film nyitóképe a nagyváros, ahol egy férfi telefonfülkéből szeretne telefonálni, de a következő pillanatban már csak az esernyőjét látjuk: ebből tudjuk, hogy elrabolták. Motelnak tűnő szobában látjuk vissza őt ismét, ahol ugyanaz az ismétlődő nyomasztó tapéta van, csak egyetlen ablak van a szobában, amiről nemsokkal később kiderül, hogy az sem igazi és egy képernyő. Ebben a zárt, sivár és monoton térben játszódik a film, ebbe a szobába van bezárva a film idejére a néző is. A szobában átalakul, felfüggesztésre kerül a valóság: nincs kapcsolódás a külvilággal, a szereplő nem látja, hogy mi történik körülötte, nem lehet követni az idő múlását.

²⁶²⁶ Vadász Györgyre emlékezünk: Octogon <https://www.octogon.hu/epiteszet/elhunyt-vadasz-gyorgy/> (utolsó megtekintés 2024.04.05)



A filmjelenetekben sokszor látjuk a főszereplőt hátulról, ami ez elősegíti, hogy könnyebben beleképzeljük magunkat a pozíciójába, mintha mi néznénk a szobát, mi lennénk benne a helyzetben. Csak akkor látjuk szemből a főszereplőt, amikor valami olyan érzést akar átadni a film, amit nem lehet szavakkal leírni, átéljük, hogy miként törik össze ebben a bezárt helyzetben, érezzük a bezártságot és a bizonytalanságot. Mivel a szobában egy térben van a fürdő és a nappali, ez is teljességgel áttöri azokat a törvényeket és percepciókat, amiket megtanultunk a valóságról. Nincsen váltás a két tér között, olyan hatást kelt mintha téri anomáliát látnánk. Feltételezzük, hogy ez nem a valóság, nem ember által alkotott tér, olyasmi mintha egy álom lenne, ahol nincsenek átmenetek. De aztán egyik pillanatról a másikra vált az álomhatás, visszalépünk a rendezett térbe, amiben a főszereplőnek – mint később kiderül – 15 évig kellett léteznie. A térben tévé az ablak a világra, az közvetíti a valóságot. A film lényegi eleme, hogy azt a valóságot érzékeljük csak, ami ezen a képernyő keresztül megjelenik



Ez a medializált világ erőteljesen nyomasztja a főszereplőt, és bár a tévében leadott műsorok szűrőn átkerült tartalom, és sejthetően nem fedí le az igazi világot, mégis ez a legemberibb és a legvalóságosabb dolog az ő számára, hiszen ez egyetlen kapcsolódása a külvilággal. A film nyomasztó eleme, hogy a főszereplő mindig ugyanattól az embertől kapja az ételt, de sosem látja őt. A valóságról, a külvilágról csak nehezen szerez információt: egyszer elrejtí a fél pár evőpálcikáját, amivel az ágya mögött lassan kiűt egy téglát a falból, amin ki is néz és még a kezét is kinyújtja rajta. Érti, hogy esik az eső és fúj a szél, ezek az apró kapcsolódások a valósággal adják azt a reményt, ami miatt ő tovább küzd, és nem adja fel.

A film legliminálisabb jelenetében egy füves területet látunk, aminek a közepén vörös bőrönd fekszik. Egy férfi száll ki ebből a bőröndből, majd a következő snittben egy másik szemszögből látjuk ugyanezt a teret, amiből megértjük, hogy nem egy szép természeti környezetben, egy mező közepén áll a főszereplő, hanem egy többemeletes ház tetején, amit benőtt a fű. A léptékváltás igen hatásos rendezői- és operatőri döntés. Ebben a filmben minden egyes pillanatban, képkockáról-képkockára liminális térben járunk. Az egyik képkocka felülírja a másikat, állandóan elbizonytalanodik a néző abban, hogy mit is látunk.



Liminalitás az online esztétikában: A digitális korszak a liminalitás új formáit teremtette meg. A virtuális terek, például a közösségi média platformok vagy az online közösségek olyan korlátos térként működnek, ahol a hagyományos közösségi szabályok nem feltétlenül érvényesek. Az online communitas funkcionális szegmentálódása során létrejön a kívül- és felül álló ember kategóriája, amit szívesen vesz magára az információs közegben túlingerelt felhasználó.²⁷ Az önként vállalt kivonulás a társadalomból, a végtelenített tér, a közösségek szabály- és normarendszerén való felülemelkedés élménye, tehát a realitás megélésének alternatív módja valósul meg ebben a térben. Ez a vágy hajtja életre a virtuális világ liminális tereit.

A liminális esztétika mára internetes esztétikai besorolás, mely 2010 óta része az online kultúrának, de igazán elementáris módon csak 2019-ben a „The Backrooms” típusú animációk elterjedésével vált fontos jelenséggé. Azóta komplex fogalomként nőtte ki magát a liminalitás a kultúrának ezen a területén is, amihez kidolgozott társesztétikai jelenségek, zsánerelemek társulnak. Ma már célirányosan születnek ambientek, hanghatások, amiket leginkább a vizuális elemekkel analógiában alkalmaznak.

De mit is értünk tulajdonképpen az „internetesztétika”²⁸ alatt és azon belül milyen szerepet tölt be a liminalitás? Az „internetes esztétika” kifejezés az online kommunikáció része, egyben a multimédiás művészet aktuális trendjeinek egyike. „A net.art jellemzői közé a low-tech (mára

²⁷ Szauder Erik: Liminalitás és marginalitás a gyógypedagógiában *Gyógypedagógiai Szemle* 34. évf. 3. sz

²⁸ Borda Réka: Bevezetés az internetesztétikába – a trash, a remix és a vaporwave bűvöletében. *Artmagazin* online 2021.02.01. https://www.artmagazin.hu/articles/essze/bevezetes_az_internetesztetikaba (utolsó megtekintés 2024.04.05.)

egyszerűnek, kezdetlegesnek ható) esztétika és a metanyelvi önreflexió tartozott.” – írja róla Borda Réka az Artmagazinban. A különböző jelenségek kapcsán a szakirodalom előszeretettel használja a mikroesztétika fogalmát, olyan vizuális művészeti stílust értenek alatta, amelyet néha divatstílus, szubkultúra vagy zenei műfaj is kísér, és amely általában az internetről ered, vagy azon terjedt el. Megjelenési formáira leginkább úgy tekinthetünk, mint különböző médiumok gyűjteményére, amik lehetnek képek, zenék, szövegek, de akár egyszerűen csak színek, hanghatások is.²⁹

Az esztétika kifejezés leválik az antropológiai eredetéről, és általában melléknévként – liminális – használják a fogalmat, ami alapján kategorizálják a felhasználók saját identitásunkat, vizuális ízlésüket, aktuális hangoltságukat. Az internetes esztétikának öt elsődleges témája van: a tér, a mag, a hullám, a csoport vagy szubkultúra és az akadémiai. A tematizált esztétika utótagokkal konkretizálja a témáját, ilyenek a -wave és -core szavak. A liminális tér az internetes esztétikán belül mára önálló kategóriát képvisel, de más vizuális rendszereknek is ugyanúgy tárgyát képezi.³⁰ 2010-es megjelenésekor természetesen nem volt olyan szilárd struktúra, előzetesen kialakított rendszer, amibe betagozódhatott volna, csupán egyfajta élménycsere volt, amelynek során a felhasználók talált vagy általuk készített fotográfiákat osztottak meg egymás között.



²⁹ Tóth Zsófia: A múlt, ami sosem érkezett el – a sovietwave jelensége <https://hypeandhyper.com/sovietwave/> (utolsó megtekintés: 2024.04.05)

³⁰ <https://www.vogue.com/article/do-i-have-an-aesthetic> (utolsó megtekintés: 2024.04.05)

Később a „The Backrooms” sikerén felbuzdulva a tartalomgyártók elkezdtek nagy számban felületre vinni a nyomasztó terek digitális átdolgozásait. Egy ponton ezek a tartalmak kikerültek a szubkultúrához tartozó embereket tömörítő fórumokról a nagy nyilvánosság elé, és ennek nyomán megszületett az a felismerés, hogy a felhasználók nem egyforma mértékű liminoid érzékenységgel rendelkeznek, vagyis bár a liminális tapasztalás képessége archaikus adottság, de az átmenetiség érzése egyesek számára kevésbé artikulálódik. Ez az oka a ma ismert digitálisan kreált liminális képek szerkezetébe beágyazott szürrealizmusnak: a tartalomgyártók saját liminális tapasztalásuk pontos átadása és a megélhető térélmény érdekében modifikálják az eredeti képet, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy bármi áron hatást gyakoroljanak a felhasználóra.

Mit is jelent ez a gyakorlatban, milyen képi transzformációk, vagy manipulációk visznek közel a liminális élményhez? Ilyen eszköz a megváltoztatott perspektíva vagy a furcsa fényhatás, amik akadályozzák a környezet dekódolását, ezáltal tájékozódási zavart keltenek. Ismerős ritmusképletek, letisztult felületek, de képlékeny határvonalak, végtelenített folyosók, a pozicionálást akadályozó természetellenes fény-árnyék hatások léptetik ki a komfortérzetéből a térhasználót. Valószerűtlenül megalkotott megaló-struktúrák, paradoxikus terek végtelen egymásutánjába kerülünk, amelyek meghaladják az értelmünk befogóképességét. Ezzel együtt gyakran tematikus esztétikává alakulnak, vagy írott narrációt kapnak, ami a liminális terek egy adott karakterisztikus jegyére erősít rá. Nem mellesleg, elsődlegesen kimerevített képekről beszélünk. A tér tökéletes mozdulatlansága steril vászon az emberi fantáziának, mely a természetű jelleg megőrzése érdekében maga is animálja a képet. Lényegében az újabb és újabb hangolások által a képtelen, ismeretlen világ fokozatosan monumentális túlsúlyba kerül a racionalizálható elemekkel szemben.

Creepypasta és digitális bestiárium

A digitális térben értelmezett liminalitás elterjedésében nagy szerepet játszott „The Backrooms” internetes városi legenda. Elképzelt tér, amely a realitás árnyékdimenziót jelenít meg. Tulajdonképpen egy sárga falakkal határolt, elhagyatott irodaháznak berendezett, végtelenített platform, amelyre nem érvényesek a hagyományos téralkotás szabályai. Sohasem valódi tereket látunk, hanem azok fikciós átiratait, generált képeit, amelyek a valós építészeti jelenségekkel ellentétben lekövethetetlenek, diszfunkcionálisak és paradoxikus módon következnek egymásból. Nem ritkán írott narráció társul hozzájuk, annak érdekében, hogy nyilvánvaló legyen a felhasználó számára, milyen érzésekkel kell „belépnie” a térbe. Ezen elbeszélések nem

tárgyi leírásai a megkívánt diszpozíciónak, hanem a liminális terek és a creepypasta, avagy virtuális bestiárium összekapcsolásán alapuló affektív reakciókeltés eszközei. Azt az üzenetet közvetítik, hogy a liminális tartalom egy platformon osztozik természetfeletti entitásokkal. A szándéknak megfelelően az egzisztenciális fenyegetettség az ember figyelmét még inkább a térre fókuszálja.

A liminális tér esztétikájáról szóló diskurzus egy 2019-es májusi bejegyzéssel kezdődött a paranormális jelenségekre specializálódott 4chan /x/ fórumán. Benne képeket kértek „wrong or off” tematikában. A posztra reagálva az egyik felhasználó egy megsárgult képet tett közzé rajta egy üres és gyengén megvilágított irodahelyiségről. A Lost Media Wiki³¹ szerint szerkesztetlen fotográfiáról van szó, legalább is a hozzá tartozó kép metaadatai egy ezredforduló után gyártott fényképezőgépre mutatnak. Ezt felhasználva május 12-én kikerültek az online platformra a Backrooms-hoz tartozó első illusztrációk. A publikálást követő néhány napon belül pedig megjelentek, térhasználatra, valamint térélményre vonatkozó leírások is. ³² „Ha nem vigyázol, és rossz helyen zuhansz ki a valóságból, akkor a Backroomsba kerülsz, ahol nincs más, csak régi dohos szőnyegek szaga, sárga monokróm örület, fénycsövek hangos zümmögése és körülbelül hatszáz millió négyzetmérföldnyi véletlenszerűen szegmentált üres szoba, ahol csapdába esel.” írja egy ismeretlen felhasználó, 2019. május 13-án az online felületen.

Az analóg forrásból származó képek alapján, megalkották a „The Backrooms” háromdimenziós terét. S bár ez csupán az eredeti illusztrációk több nézetből való megtekintését tette lehetővé, szóval passzív felhasználóként nem avatkozhatunk be a térbe, illetve nincs olyan folyamatban lévő cselekmény sem, amihez kapcsolódni tudnánk mégis nagy érdeklődést váltott ki a nyilvánosságból. Hatására a különböző metafelületeken megszorodtak az elhagyatott tereket ábrázoló tartalmak, valamennyi a „liminal” vagy „liminalspace” gyűjtőlink alatt. A 2020-as évekre a liminalitás internetes esztétikává bővült, amely képzőművészeti alkotásoktól, zene-összeállításokig, videójátékokig és filmekig számos dolgot ihletett.

Weirdcore: A populáris kultúra esztétikájában az egyik legismertebb és legjelentősebb fogalom a weirdcore, ami a liminalitás, és annak fogalmi vonzáskörzetét foglalja egységbe. A weirdcore művészi kifejezési forma, sematikus fogalmazva, egy emberi és egy hozzá nem illeszkedő elem kapcsolatából áll. Mivel a weirdcore vizualitása a szürrealitásra épül, ezért előszeretettel

³¹ <https://lostmediawiki.com/Home>. (utolsó megtekintés: 2024.04.05)

³² https://en.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms (utolsó megtekintés: 2024.04.05.)

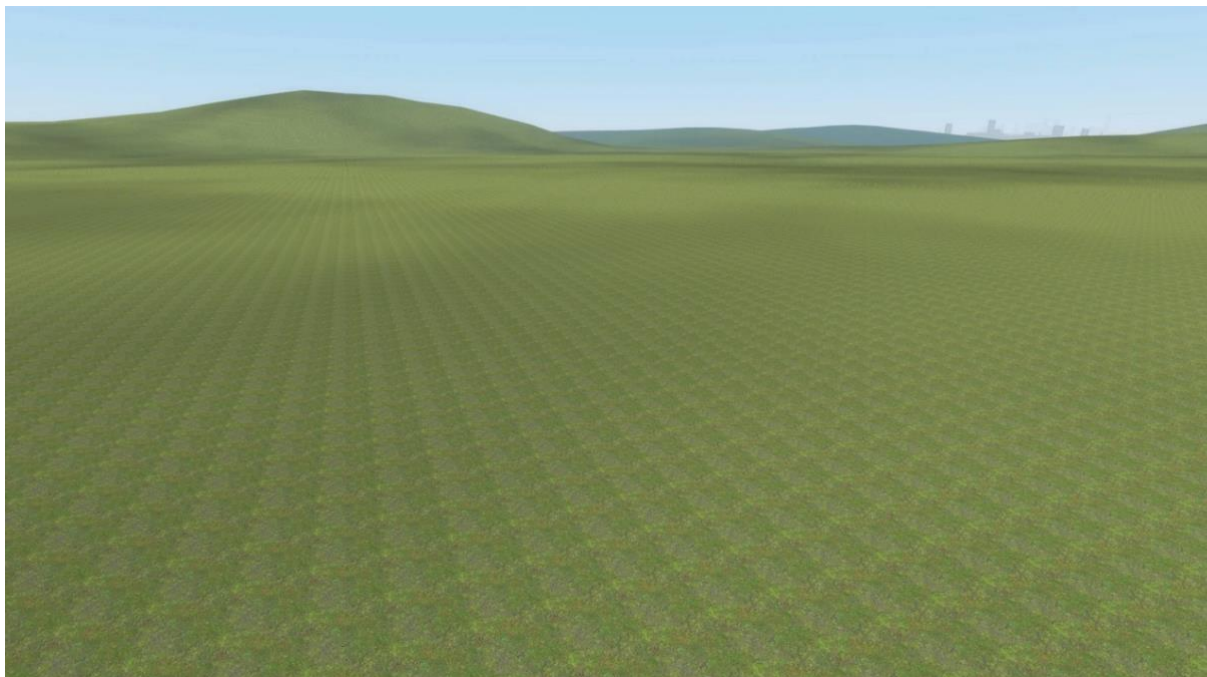
alkalmaz liminális tereket. Az internetes közösségek szokásjoga szerint minden esetben a gyermekkori nosztalgiával összefüggésben kell használni a fogalmat. Ugyanakkor figyelembe kell vennünk azt is, hogy a liminális témától függetlenített weirdcore fókusza kifejezetten a 90-es évek végére és a kétezres évek elejére esik. Ezáltal leginkább azon internetfelhasználókra van hatással, akiknek gyermekkoruk ebben az időintervallumban zajlott. Az első alkotások megjelenése is az internet korai szakaszához köthető, viszont mint önálló stílust a maga korában nem ismerték el. A legtöbb felhasználó DavidCrypt nevű youtuber dreamcore esztétikáról szóló videójában találkozott először a fogalommal, így őt tekintik megalkotójának.

Az alaphelyzet ugyanaz, mint ami korábban lett megfogalmazva köztes-helyekről lévén szó. Ami sajátos benne, az a magánmotívumokkal teremtett szürrealista esztétika, amelynek középpontjában az amatőr, gyenge minőségű fényképek és/vagy egyéb digitális elemek állnak, amelyeket a tájékozódási zavar, a rettegés, az elidegenedés, továbbá a nosztalgia érzésének kiváltása érdekében újrakonstruálnak vagy átszerkesztenek.³³ A mozgóképes alkotásokon érződik a korai *found footage* filmek behatása, ezeken belül is inkább a japán alkotásokat vették alapul. A választott helyszínek mind a gyermekkorhoz kötődnek, viszont a múlt távlatából nem lehetséges viszonyulni hozzájuk, legalábbis az elvárt módon semmiképpen. Kontextusából kiragadott vagy érvényét veszített életszakaszra reflektál, amihez nem rendelkezik megfelelő hangoltsággal a befogadó. A környezet nem integrál, csupán rámutat egy meghatározó életpillanatra. A helykötődés emlékének bevonása sem elegendő megtartóerő azzal szemben, hogy lényünk megkülönbözteti magát gyermeki formájától, ennek következtében nem képes otthonosan elhelyezkedni a térben. Az effajta, jelen személyiségünk vázát alkotó, korai éniidentitás térnyerése egy rendkívül sérülékeny állapotot eredményez.

Dreamcore: A dreamcore eszköztára, lágy, éteri a megjelenésű elemeket tartalmaz. Az alkotók álomszerű textúrák kialakítására törekednek, céljuk, hogy derealizált állapotba juttassák a befogadót. Itt már nem az épített környezet emlékeztetere alapozzák a liminális hatást, épp ellenkezőleg, igyekeznek minél határozottabban elemelni a látványt a valóságtól. Weirdcore-ra jellemző mozgóképek helyett szívesebben alkalmaznak virtuális valóságot, melyben cselekvési kényszer nélkül időzhet a felhasználó. Megfelelő szintér önreflexió gyakorlására. Akárcsak a pozitív felhanggal alkalmazott mindfulness esetében a liminális potenciál aktualizálódásának, s ezáltal létrejövő belső változások feltétele a koncentrált figyelem és nyitott jelenlét, amely

³³ DavidCrypt – Weirdcore (utolsó megtekintés: 2024.04.05)

csak külső tényezőkre zárt kölcsönkapcsolatos viszonyrendszerben tud megvalósulni. Erre kiváló teret biztosítanak az álmok, melyek minden esetben liminális tereket képeznek. A Weirdcore és a dreamcore összefüggésbe hozható egymással, mivel a dreamcore-t gyakran az előbbi alműfajának tekintik. Ameddig weirdcore a létezés és a jelenkorunk abszurditására mutat rá, addig a dreamcore menedékül szolgál ebből a felismerésből.³⁴



Traumacore: Azok a tartalomgyártók választják ezt az önkifejezési formát, akik mentális vagy fizikai abúzuson mentek keresztül. Átélt traumáikat gyermekkorhoz kötődő vizuális elemekkel jelenítik meg, sötét, riasztó kontextusba ágyazva. A liminális tér a megrázkódtatás háttéréül szolgál, benne minden vizuális komponens valamilyen formában az átélt bántalmazásra utal. Kiemelt helyszínek a gyerekszobák, fürdők és családi házak. A képekhez feliratok is társulnak azért, hogy az alkotók szorongásait, életellenes belső monológjait közvetítsék. A traumacore öncélúsága okán inkább tekinthető művészetterápiának mintsem önálló stílusnak. Viszont egyes tartalomgyártók fogták a liminális weirdcore műfaját és a traumacore-ral közös határfelületre tölték, ennek eredményeképpen egy interaktív pszichológiai tér jött létre, amelynek felhasználója komoly lélektani, pszichés károsodást kockáztat. Mivel a szorongásos állapot nem kizárólag a térrel összefüggésben keletkezik, ezért a korábban tárgyalt liminális

³⁴ <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Traumacore> (utolsó megtekintés: 2024.04.05)

jelenségekkel ellentétben nincs visszalépési lehetőség. A kollektív hatáskeltésre szánt terek nem alkalmasak egyénre optimalizált pszichoterápia elvégzésére, kicsi a garancia pozitív végkifejletre.

„A trauma és a szubjektum kölcsönösen egymás reprezentációjára törekszenek, és attól függően, hogy melyik kerekedik felül, lehet sikeres a szubjektum traumafeldolgozása.”³⁵

Design és videójátékok: A liminális megjelenése a design területén úgy képzelhető el, mint egy multidiszciplináris tervezési gyakorlat, ami az esztétikai élmény felett keletkező láthatatlan pluszt vizsgálja. A liminális design magában foglalja azt a vizuális megközelítést is, amelyben az alkotó a kortárs emberre optimalizált nézetből reflektál az újtípusú megjelenésformákra, amelyben megtapasztalja a világot. A liminális élmény tervezésbe való bevonása az absztrakció magasabb szintjét igényli, ami nehezíti a felhasználó igényeinek átfordítását a tervezés követelményeire. Ebből a megközelítésből az effajta design sokkal inkább hasonlít a művészi alkotási folyamatokhoz, mintsem a hagyományos tervezéshez.³⁶

A digitális játékok valóságrepresentációját stiláris alakzatként definiálja újra a grafikusan leképezett liminalitást ezáltal sajátos jelentésárnyalatokkal ruházza fel virtuális világainkat. Az elidegenítő hatás fokozatosan épült be a játékok vizualitásába. Ezek esztétikai értelemben vett felértékelődésének különböző technikai vívmányok kellett létesülnie a háromdimenziós tértervezésben, melyek a mindig a fotorealisztikus megragadásra és a fizika törvényeinek hihető ábrázolására törekedett, éppen ezért nem feltétlenül szerzői intenció a liminális hatás képzés, inkább funkcionális okokból, a játék jellegéből fakadóan vagy hibaként jelenik meg³⁷. A későbbiekben viszont a képet létrehozó eszköztár működési rendellenességeit, esetlegességeit kiemelten már stílusjegyként alkalmazták.

Játék, ahol a fejlesztők nem akartak liminális tereket létrehozni, de mégis sikerült...

A Garry's Mod³⁸ egy- vagy többrésztvevős sandbox videójáték, amit Garry Newman és a Facepunch Studios fejlesztett, 2006-ban. A játék egy másik rendkívül sikeres és kultusz-

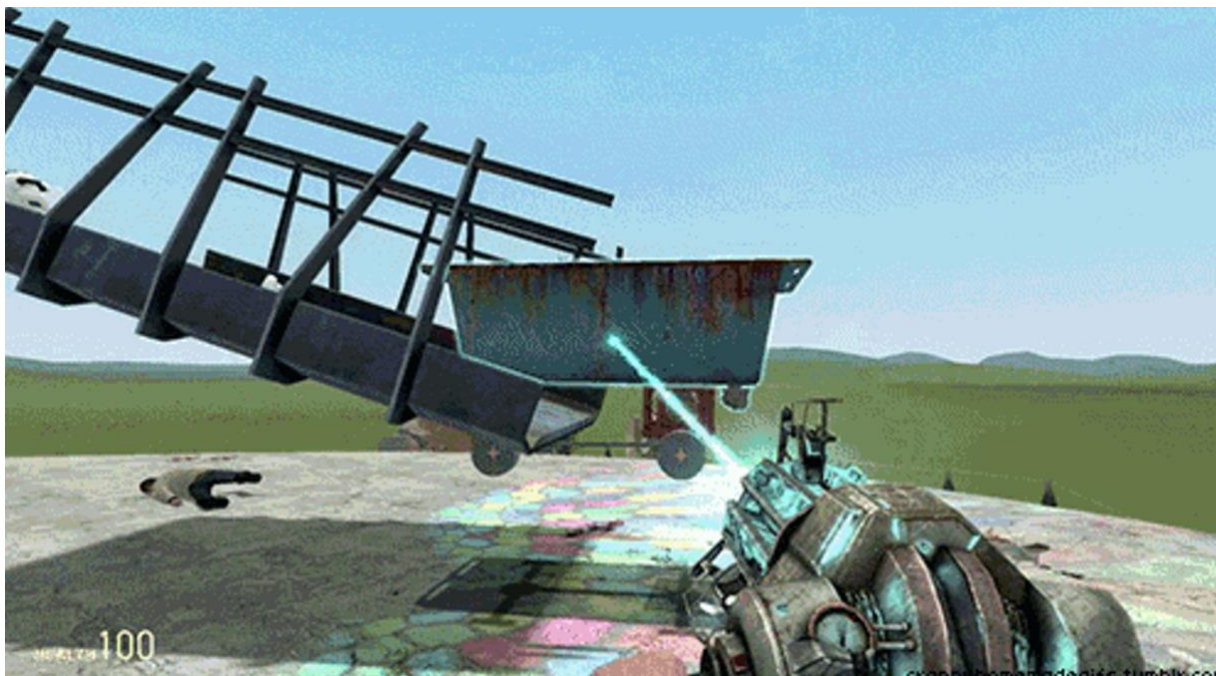
³⁵ Pintér Judit: A nem múltó jelen: Trauma is nosztalgia, L'Harmattan 2014

³⁶ Johan Liedgren, Pieter M. A. Desmet, Andrea Gaggioli: Liminal design: A conceptual framework and three-step approach for developing technology that delivers transcendence and deeper experiences *NLM 2023*

³⁷ Iszlai József: Tömörítési hiba: -Glitch-esztétika a videójátékok médiumában <https://filmtett.ro/cikk/tomoritesi-hiba-glitch-esztetika-a-videojatekok-mediumaban> (utolsó megtekintés: 2024.04.05.)

³⁸ Garry's Mood <https://gmod.facepunch.com>

klasszikus játék, a Half Life 2 motorját és elemeit használja fel, hogy egy olyan környezetet teremtsen a játékos számára, ahol nincs konkrét feladat vagy történet, hanem azt csinálhat, amihez kedve tartja. Ebből ered a zsáner neve, a sandbox is, ami angolul homokozót jelent. A játék a korához képest nagyon fejlett fizikával rendelkezett, illetve általánosságban a grafikai megjelenése is jónak számított. A már említett másik játék elemeit a játékos bármikor behívhatja egy nagy kiterjedésű könyvtárból, legyenek azok pályák, tárgyak, járművek, fegyverek, nem-játékos-karakterek vagy akár látványeffektet, például tűz, füst vagy robbanások. A lehívható elemek mellé tartozik egy úgynevezett „toolgun” is, egy eszköz, amivel befolyásolhatjuk egyes tárgyak jellemzőit, például súlytalanná tehetünk egy teherautót, vagy összehegeszthetünk két kanapét és mindezt szabadon mozgathatjuk a térben. Ezen eszköztár felhasználásával rengeteg időt eltölthetünk akár házak építésével, járművek létrehozásával, vagy csak egyszerűen lövöldözhetünk egymásra barátainkkal. Mivel a játék könnyed, játszótérszerű hangvételt vesz, az alapvető pályák is ehhez adnak teret. Ezek a helyek jellemzően kicsik és meglehetősen üresek, egy-két nagyon minimális épülettel vagy kis tóval jelennek meg, ahol a fizikai adottságokat aknázzhatjuk ki. A játék lényegében arra vár, hogy mi belakjuk azt, és a szó minden értelmében csak azt csináljunk, amit akarunk.

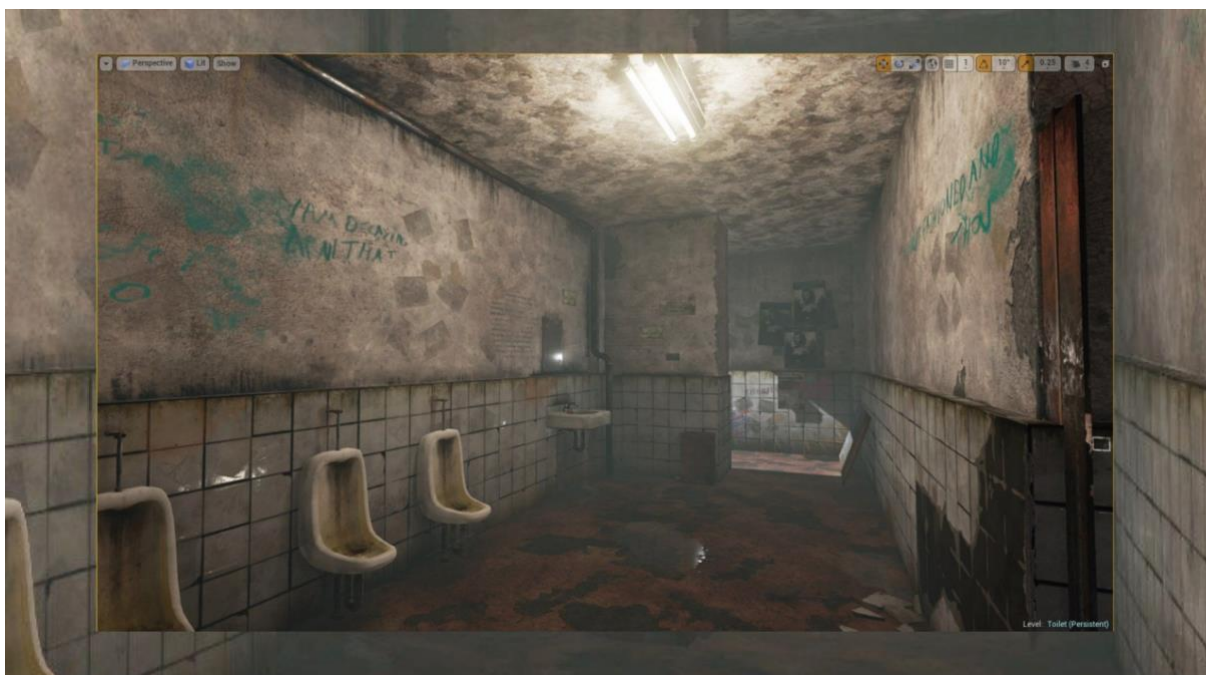


Aki játszott a Garry's Moddal annak fénykorában, a 2010-es években, biztosan felcsatlakozott egy-egy publikus szerverre, ahol más játékosokkal együtt tölthette idejét. Számukra az

alappályák tényleges virtuális közösségi térként maradhattak meg, még akkor is, ha néha egyedül játszottak, és saját építményeikkel töltötték be azt. Éppen ezért, mint minden közösségi tér, egy Garry's Mod pálya is szokatlanul, sőt egyenesen nyugtalanítóan hat üres állapotában. Ez a nyugtalanító, liminális térérzet a játékosok hiánya mellett sok dolognak köszönhető. A pályák egy olyan játék textúráit és elemeit használják fel, amik valós épületeken és elhasznált eszközökön alapulnak. Ha pedig kissé hétköznapiabb szemmel vizsgáljuk a létrejött tereket, arra eszmélünk, mintha a sok épületből és helyiségből hirtelen tűntek volna el azoknak lakói. De egyáltalán milyen lakói lehettek egy ilyen helynek? Ha körülnézünk ebben a virtuális közegben, azt tapasztaljuk, hogy sok épület szerkezetének egészen egyszerűen nincs értelme. Semmibe néző ablakok, véget nem érő füves puszták, amiken egyetlen szál fű sincs, ugyan az a koszos fehér fal 150 méteren keresztül – mindez játékszere hiányában ugyanazzal a monoton szélsűvítéssel aláfestve jelenik meg. Ez természetesen szándékos hatásmechanizmus: a játék fejlesztésekor a legkevésbé sem volt szándék, hogy legyen bárminek értelme, sokkal inkább csak az, hogy legyenek valamilyen határok, amin belül szórakozhatunk. Ha mindezekről elvonatkoztatunk, teljesen álomszerű szituációban találhatjuk magunkat: olyan világban, amiben nincsenek emberek és igazán soha nem is voltak, csak egykor belakott terek összeollózott mása.



Játék, ahol a mentális állapottól függ a lényeg: A Silent Hill 2 külsőnézetes túlélő-horror játék, amit a Konami stúdió fejlesztett 2001-ben. Toyama Keiichiro rendezésében készült, ez az első és egyben leghíresebb olyan videójáték, ami liminális tereket kihasználva éri el azt a rémálomszerű hatást, ami nagyrészen befolyásolta a 21. század popkultúrájának esztétikáját. Egy olyan várost álmodtak meg a fejlesztők, ahol mindent beborít a köd és csak a belső térképünkre tudunk hagyatkozni. Külön érdekesség az, ahogy a játékfejlesztők bántak a konzol technikai akkori határaival. A konzol hardvere még nem volt képes problémamentesen megjeleníteni egyszerre nagy tereket, ezért a fejlesztők a ködöt használták fel arra, hogy el tudják rejteni a még be nem töltött textúrákat és modelleket. Ezzel tehát a köd, mint központi elem, nem csak a játék történeti szempontjából volt jelentős, hanem ez egy nagyszerű művészeti- és technikai megoldás is volt. Egy teljesen átlagos amerikai üdülőváros képe rajzolódik ki, boltokat látunk és lakóépületeket. Hegyek veszik körbe és tavak a város, így hát először nem is okoz furcsaságot, hogy miért van köd alatt a város, de egy ponton túl már nem tudjuk megítélni a napszakokat. Nappal és este között nincs átmenet. A játék során elmerülünk a város különböző részeiben, ami a főszereplő tudatát reprezentálja. Először az utcát járjuk, majd egy iskolába kerülünk, onnan egy ajtót kinyitva pedig egy börtönbe. Mindegyik fázis, egy-egy részét képezi a főhős tudatának, így a börtönben megjelenik egy létra, ami lefelé vezet, ahol mindig egy szinttel lejjebb érünk, közben a tér egyre groteszkebb és félelmetesebbé válik. Végül kiderül a főszereplő titka és az is, hogy miért nyomja ezt el. Az utolsó jelenetben főhősünk egyenes folyosón fut, aminek nincs vége – ez is azt a mentális megakadást szimbolizálja, amit a bűntudat vált ki.



Azért is olyan különleges a Silent Hill, mert ez volt az első olyan játék, aminél pszichológusokkal együtt dolgoztak azon, hogy minél élethűbben bemutassák azt, hogy milyen is egy megbomlott elme. A liminális terek itt már a főszereplő mentális állapota miatt alakulnak ki, ő látja egyedül azokat a teljesen szokványos tereket magányosnak és különösnek. Ezzel is utalva arra a tényre, hogy egy liminális tér nem feltétlenül okozza ugyanazt a hatást mindenki számára. A térérzékelés, szubjektívvé alakul, mert mindenki a saját emlékeire hagyatkozik. Külön említést érdemel a játékműzene, amit Akira Yamaoka komponált és tökéletesen kiegészíti azokat a művészeti megoldásokat és létrehozott virtuális tereket, amiket a játékfejlesztők létrehoztak. Olyan hanghatásokat és monoton dallamokat komponált, amivel minden egyes tér értelmet nyer, és átadja azt a bizonytalanság érzését, amit a játék főszereplője is érez. Játék, ahol a fejlesztők szimulációval érik el a liminális hatást.



A No Players Online egy 2019-es rövid horrorjáték, amit két egyetemista, Adam Pype és Ward D'Heer fejlesztett. A játék a Garry's Mod kapcsán már említett kiüresedett online többjátékos érzet szokatlanságára alapoz. Emellett az egész projekt a késő 2010-es években feltörekvő retroesque stílusban, egy késő '90-es vagy kora 2000-es kihalt videójáték stílusát hordozza, mind a grafika és kezelőfelület egyszerűségében, mind a különféle post-processing effekt, képzaj

és alacsony felbontás terén. A játék a Garry's Mod-dal szemben teljesen tudatosan és szándékosan termeti meg ezt a nyugtalanító érzetet. Játékmenete lényegében annyi, hogy fellépünk pár elavult kezelőfelületen található üres online szerver egyikére. Ezután egy belsőnézetes, FPS lövöldözős játékban találjuk magunkat, zászlófoglalás játékmódban, a képernyőn pedig megjelenik a szöveg, „No Players Online” vagyis, hogy rajtunk kívül „nem található online játékos”. Mivel egyes-egyedül vagyunk, így nincs sok nehézségünk, egy általános lövöldözős pálya egyik végéből a másikba kell szállítanunk a zászlót, így pontokat szerezve magunknak. A No Player Online nagyban alapoz arra a feltételezésre, hogy az adott játékos már jártas az FPS zsánerben, esetleg játszott már más régebbi lövöldözős játékkal. Ha valakinek ez a legelső videójáték, ami elé leült, talán kevésbé lesz nyugtalanító, tekintve, hogy nincs alap emlék, amit kiforgathat. A pálya egyszerű és egyedi, mégis ismerős. Sok FPS játékban találkozunk hasonlóval, ahol két csapat a két végéből szembeindul egymásnak, egy vagy legfeljebb három bejárható, lineáris úton, például folyosón vagy udvaron. Emellé társul a játékmód, zászlófoglalás vagy 'capture the flag' egyszerűsége, amivel rengeteg körben találkozhatunk. Ahogyan bejárjuk a pályát, mindig számítunk rá, hogy valakivel találkozunk a sarkon vagy egy folyosó végén. Számítunk rá, hogy lőnek ránk és vissza kell lőnünk, ám ez sohasem történik meg. Egészen addig, ameddig a játék egyszer csak ki nem ír egy üzenetet, miszerint valaki felcsatlakozott a szerverünkre. Az illetővel sokáig egyáltalán nem is találkozunk, akármennyiszer bejárjuk a pályát. Idővel elkezdünk sötét alakokat látni a távolban, vagy a szemünk sarkából, majd a játék végén, egy bizonyos idő eltelte és megtett távolság után szembetaláljuk magunkat a másik „játékossal”, egy sötét alakkal, egy jumpscare ijesztés formájában. A No players Online tehát egy kihalt régi szellemjárta játék nyomasztó érzetét teremti és a játékidő nagyrésztében mindezt az ismerős pálya ürességével teszi.

Összegzés: A liminális fogalma erőteljesen kapcsolódik a jelenkorhoz, számos helyen és módon megélhető és kapcsolatban van életünk számos szintjével, a Z generáció fontos élménye. Létállapotként és stílusként egyaránt értelmezhető, számos igen különböző jelenség sorolható alá. Stílusként is értelmezhető, az internetes esztétika alá sorolható. Olyan reaktív műfaj, amely a társadalom alapvető ösztönös szintjén zajló helyzetre támaszkodik, az online felületre átmentett fizikai világunk elemi szintű megnyilatkozásait érhetjük benne tetten. Ha a jelenkornak megfelelő viszonyrendszerben lévő alkotói magatartást akarunk kialakítani, akkor fontos, hogy hangsúlyt fektessünk az online felületeken szocializálódott ember minőségi érintkezéseire, a hétköznapi megéléstől elvonatkoztatott tudományos és magasművészeti környezetbe beágyazott jelenségekre. Az öncélúság és halmozó jellegű hatáskeltés helyett a liminalitás, mint határhelyzet vagy küszöbállapot még komoly tartalékkal bír, összeköttetésként működhet különböző médiumok között, általa organikus egységbe kerülhet a látható és a láthatatlan világ.

Hivatkozások

- I. Altman, B. Rogoff: World Views in Psychology: Trait, Interactional. Organismic and Transactional Perspectives. E. Stokols, I. Altman (eds.) *Handbook of Environmental Psychology*. New York: Wiley–Interscience Publishing, 1987
- Borda Réka: Bevezetés az internetesztétikába – a trash, a remix és a vaporwave bővületében. Artmagazin online 2021.02.01
- Paul Bohanan, Mark Glazer: *Mérföldkövek a kulturális antropológiában*. Panem Kiadó, 2006
-
- Cosovan Attila, Horváth Dóra, Mitev Ariel: A designkommunikáció antropológiai megközelítése: a kreatív alkotói kapcsolatteremtés rítusa, *Replika* 106–107
-
- Alexander Diel, Michael Lewis: Structural deviations drive an uncanny valley of physical places *Journal of Environmental Psychology*. 2022
-
- Mircea Eliade: *A szent és a profán*, Európa Könyvkiadó. 1987
-
- Fejér Balázs: A parti. in: Az LSD kultusza: egy budapesti kulturális színpad krónikája. *MTA PTI Etnoregionális Kutatóközpont Munkafüzetek*. 1997
- Fehérvári Marcell: *A modern nagyváros metafizikája: Egy kísérlet a városantropológia hazai kezdeteihez* MTA. 2002
- Sigmund Freud: Das Unheimliche, Elv. 1919
- Heft, Peter. „Betwixt and Between: Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces”. *Pulse: The Journal of Science and Culture* 8. Central European University. 2021
- Arnold van Gennep: *Rites of Passage*, 1909. Chicago University Press
- Johan Liedgren, Pieter M. A. Desmet, Andrea Gaggioli: *Liminal design – A conceptual framework and three-step approach for developing technology that delivers transcendence and deeper experiences*, NLM 2023
- Pap Viktória: *A Sziget fesztivál, mint hely értelmezése*, Budapesti Corvinus Egyetem, PhD dolgozat, 2021
- Miroslav Petříček Jr: *Az „Unheimliches” különböző formái*, 1993
- Pintér Judit: *A nem múltó jelen: Trauma és nosztalgia*, L’Harmattan, 2014
- Prohászka Rád Boróka: *Határ szegés: Újra-játszott rítus Edwar Albee és Sam Shepard válogatott színdarabjaiban*. Debreceni Egyetem Irodalomtudományi Doktori Iskola, Phd dolgozat, 2010

- Szakolczai Árpád: Marginalitás és liminalitás - Státuszon kívüli helyzetek és átértékelésük, *Regio* 23. évf. 2015/2.
- Szauder Erik: Marginalitás és liminalitás a gyógypedagógiában, *Gyógypedagógiai Szemle* 34. évf. 3. sz
- Szőke Katalin: Csoportthatárok és liminalitás MKTT. Közösségek mai (kommunikációs) arculata című konferencia, 2010
- Victor Turner: Liminality and Communitas, 1969 in: *The Ritual Process Structure and Anti Structure*, Cornell University Press, Ithaca, 41-49.
- Várkonyi Gábor István: helykötődés és topológiai identitás vizsgálata. SZEGED Impulzus: szegedi pszichológiai tanulmányok 6-7. Évfolyam, 1. Szám, 2020

Online hivatkozások:

DavidCrypt – Weirdcore. <https://www.youtube.com/channel/UCxDnx96q0U8rJrVyXQkFobg>

Lost Media Wiki: <https://lostmediawiki.com/Home>.

Iszlai József: *Tömörítési hiba: -Glitch-esztétika a videójátékok médiumában*
<https://filmtett.ro/cikk/tomoritesi-hiba-glitch-esztetika-a-videojatekok-mediumaban>

Robin James: Dilettante Army https://en.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms

Garry's Mood <https://gmod.facepunch.com> (utolsó megtekintés: 2024-04-05-)

John Koenig: Dictionry of Obscure Sorrows: <https://www.dictionaryofobscuresorrows.com/>
<https://www.biofeedbackneurofeedback.hu>

The Backrooms: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Backrooms

Tóth Zsófia: A múlt, ami sosem érkezett el – a sovietwave jelensége
<https://hypeandhyper.com/sovietwave/>

traumacore: <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Traumacore>

Vadász Györgyre emlékezünk: Octogon <https://www.octogon.hu/epiteszet/elhunyt-vadasz-gyorgy/>