

KÖZELEBB AZ ÚJMÉDIÁHOZ?

KISS GÁBOR ZOLTÁN

Új, média, művészet

Szerk. Gerencsér Péter

Universitas Szeged Kiadó, Szeged,

2008. 180 oldal, 2490 Ft

(szatirIKON könyvek I)

A kötet előszava a téma magyar recepciójának megkésetttségével indít – ez már szinte kötelező érvényű fordulata a hazai olvasót valamely tudományterületbe bevezető vállalkozásoknak. A megkésetttség, a téma könyvtárnyi szakirodalmának itthoni feldolgozatlansága a hazai újmédia-művészet külföldi elismertsége miatt kimondottan sajnálatos és mindenképpen ellensúlyozandó helyzet. A kötet néhány alapszöveg és pár kevésbé ismert cikk közreadásával kíván valamicskét lefaragni a lemaradásból. (Lev Manovich *Ővő-kép* című írása kivételével a könyv valamennyi tanulmányát a szerkesztő fordította.) A szerkesztő a könnyebb áttekinthetőség kedvéért az újmédia, a hálózati művészet és a Flash témaköréből válogat, és rögtön jelzi, milyen összetett ez az interdiszciplináris téma, hogy összeállítása korántsem teljes, azaz csak röpke betekintést kínál ennek „a diverzitás, a különbség, a szétszórtság” (7. old.) által jellemezhető kutatási területnek az eredményeibe. Az *újmédia* maga a legösszetettebb és a legkevésbé definitív fogalom a kötetben; részint magába foglalja a másik két területet (a hálózati művészetet és a Flasht) is. A közölt szövegek sem definiálják az újmédia, az interaktív művészet, a szimuláció vagy a hálózati művészet fogalmát (ez persze nem is céljuk – a negatív meghatározásaik jóval hasznosabbak). A kötet nem definíciókat kíván nyújtani, hanem az összeválogatott szövegek párbeszédét jelezni, mivel az ilyesmi Gerencsér szerint hiányzik az újmédia hazai diskurzusából.

A szándék mindenképpen elismerésre méltó; hazai viszonylatban egyelőre valóban nem lehet elég beszélni „a számítógépes technológiák kulturális hatásait művészettörténeti-filozófiai kontextusba ágyazó” megközelítésekről (uo.). A továbbiakban a szövegeken végighaladva megpróbálom rekonstruálni implicit kapcsolódási pontjaikat, s eközben térek ki a kötet erényeire és a majdani dialógust megnehezítő mulasztásaira.

MANOVICH ELVEI

A válogatás Lev Manovich *The Language of New Media* című művének (MIT Press, Cambridge, 2001.) első fejezetével indul. Ez különösen jó választás, mivel a későbbi szövegek valamilyen módon szinte kivétel nélkül dialógusba lépnek a tézisével. Manovich az újmédiának a korábbi médiumokhoz mérhető, valódi újszerűségéről, „alapvető elmozdulásáról” (13. old.) beszél; arról, hogy az a terjesztés és bemutatás (*distribution, exhibition*), valamint a létrehozás (*production*) eszközeként egyszerre hozza mozgásba a kulturális kommunikáció összes szintjét. Amíg a nyomtatás csupán a terjesztésre, a fotográfia pedig csakis az állóképek létrehozására hatott – írja –, addig a számítógép metamédiума „kihat a média összes típusára, a szövegekre, az állóképekre, a mozgóképekre, a hangokra és a térbeli konstrukciókra”; emellett az adatszerzést, „a manipulálást, a tárolást és terjesztést” is befolyásolja (uo.). Manovich az újmédia létrejöttét két történet szintéziseként írja le – mintegy egymásra írva az analitikus számítógép és a valóság reprezentációjára hivatott fotográfia történetét –, és öt alapvető állapot meg az újmédiával kapcsolatban: a numerikus reprezentáció, a modularitás, az automatizálás, a változtathatóság (*variability*) és a kulturális átkódolás (*transcoding*) elvét. Az automatizált szövívőszék, Babbage összámitógépe, a fotográfia és a Neumann-elvek alapján működő modern számítógép között látszólag kevés a kapcsolat, Manovich elemzése azonban rávilágít a rejtett összefüggésekre – hogyan helyeződött rá a bináris kód az ikonikus kódra, majd hogyan vált el az absztrakt-numerikus elv a reprezentatívól, s végül hogyan találkoztak és olvadtak össze az újmédiában. Az öt alapelv közül az első kettőből következik a többi – nem valamiféle „abszolút igazságként”, hanem

1 ■ Vö. Steven Johnson: *Everything Bad Is Good for You. How Popular Culture Is Making Us Smarter*. Penguin Books, 2006.

2 ■ L. Espen J. Aarseth: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997. 81. old.

3 ■ A kötet e ponton néhány félrefordítást tartalmaz, ilyenek a „hipermédia a hipertext speciális esete” (27), vagy a „részletességi szintek” megfogalmazás. Az első esetben a „hipertext a hipermédia speciális esete” szerepel az eredetiben, a másodikban pedig a *level of detail* műszó – az utóbbival kapcsolatban a könnyebb érthetőség kedvéért érdemes lett volna zárójelben utalni az angol kifejezésre.

4 ■ L. Nick Montfort – Ian Bogost: *Racing the Beam. The Atari Video Computer System*. The MIT Press, Cambridge–London, 2009.

„a kultúra folyamatos számítógépesítésének általános tendenciájaként” (18. old.). Erdemes röviden összefoglalnunk az öt alapelvet.

Az első elv, a *folyamatos információ diszkrét adatá alakítása* a korábbi médiumokban sem ismeretlen (pl. mozgóképek), a *kvantálás*, a diszkrét értékek meghatározott sorozattá alakítása azonban valóban újdonság. A mintavételezés, a diszkrét egységekre osztás önmagában véve elégtelen szempont az újmédia meghatározásához, még ha egyes esetekben fontos felismerésekhez vezet is: „[s]em a filmkockának, sem a féltónusos pontoknak nincs köze ahhoz, hogy a film vagy [a] fénykép hogyan hat a nézőre (a modern művészet és az avantgárd film kivételével, amelyek gyakran a média »anyagi« egységeit építették bele a jelentés egységeibe.” (19. old.)

A második alapelvet, a *diszkrét elemek nagyobb (és eredeti identitásukat továbbra is megőrző) egységekbe rendezhetőségét* legjobban az internet weboldalakból és moduláris elemekből összeálló szerkezete szemléltetheti. A világháló „diszkrét és nem-hierarchikus szerveződése” (21. old.) sajátos analógiát teremt a kisebb, önálló modulokból felépülő számítógépes programok szerveződésével. Ez viszont már a programozói gondolkodás és a médiafogyasztás közti párhuzam felé mutat.¹

Az első két elvből következő, harmadik alapelv az *automatizálás*. Ez a média létrehozását, kezelését és hozzáférhetőségét meghatározó szempontként minimum kettős szemléletváltást feltételez: egyrészt a felhasználó szerepével, másrészt az információ elérhetőségével kapcsolatban. Az ember és nem ember közti határok elmosódnak, immár nem az az elsődleges kérdés, „hogyan hozunk létre újmédia objektumokat, például képeket, hanem az, hogy hogyan találjuk meg az objektumokat, amelyek valahol már léteznek” (25. old.). A *változtathatóság*, a negyedik alapelv az identikus másolatok kultúrája helyett visszalép az öt megelőző kulturális stádium felé, azaz az újmédia a másolatok helyett különböző változatok létrehozására ad módot. Emiatt utal a kiberszövegek kapcsán Espen Aarseth a benjamini aura visszatérére, tekintve, hogy az olvasót társszerzővé előléptető szövegek (illetve a rajtuk keresztül navigáció) egyedi alkotásokat hoznak létre.² A variabilitás „összhangban áll a »kereslet szerinti termelés« és az »éppen időben« [*just in time*] való szállítás posztindusztriális logikájával” (26. old.), ahol a felhasználó vagy a számítógép állítja össze a fogyasztásra kész kultúrjákat.³ (Az indusztriális és posztindusztriális társadalmak itteni megkülönböztetése a későbbi szövegekben, így a Flash kapcsán is felbukkan majd, a megfelelő marxista felhangokkal; az ideológiai interpelláció, a kapitalista monopólium vagy a kereskedelmi mediakörnyezet összefüggésében.)

Manovichnál az ötödik alapelv az *átkódolás* – „a média számítógépesítésének leglényegesebb következménye” (33. old.). Ezen a régi és az új média összehasonlításának kutatási szempontját érti. Az újmédia technikai és kulturális vonatkozásait egyaránt szem előtt tartó, egymásra rétegző elemzés tárgya, hogy

„hogyan hat kölcsönösen egymásra a nyomtatott oldal, a film és a hagyományos ember–számítógép interakció a honlapok interfészein, a CD-ROM-okban, a virtuális terekben és a számítógépes játékokban” (34. old.). A médiakutatás ugyanakkor nem veszi figyelembe a második alapelvet, a modularitást által implicált programozhatóságot – ami viszont mindegyikben újdonság a korábbi médiumokhoz képest. Erre utal Manovich, amikor megállapítja, hogy a kutatás iránya „a *medialmélettől a szoftverelmélet felé*” tart (35. old.), s gondolata összecseng a ma *platform studies* néven ismert kutatásokkal, amelyek a szoftver és a hardver technikai szempontjaitól haladnak a szélesebb kulturális implikációik feltárása felé.⁴

Az öt alapelv összefoglalása talán megfelelően érzékelteti a probléma összetettségét. Manovich ezután sorra veszi a régi és új média különbségéről szóló szerű képzeteket: a diszkrét (álló)képekből álló film paradigmaváltását, az analóg és digitális fénykép minősége körüli félreértést, a veszteséges tömörítési technikák normává válását, a „tisza és tökéletes digitális világ” illúziójának lebomlását, illetve az interaktivitás fogalmában rejlő mélyebb tautológiát. Az utóbbit illetően különbséget tesz a hagyományos média mentális folyamatokat tárgyasítató attitűdjé, illetve az új média dezindividualizáló tendenciája között: „Azelőtt a mentális állapot önmagában álló individuális állapot volt, most a nyilvánosság részévé vált. [...] Azelőtt ránéztünk egy képre, és mentálisan követtük saját személyes asszociációinkat a másik képhez. Most az interaktív számítógépes média [azt] kéri tőlünk, hogy kattintsunk rá a kiemelt mondatra, hogy egy másik képre ugorjunk”, és „az előreprogramozott, objektíven létező asszociációkat kövessük” (45. old.). Manovich megkülönböztetése döntő jelentőségű a kötet központi fogalmának közvetett meghatározásakor: az újmédia a technológia által elérhetővé tett szabadság eufóriája mellett „azt kéri tőlünk, hogy elménk strukturáját valaki máséval cseréljük fel” (uo.).

TÖRTÉNET, INTERAKCIÓ, JÁTÉK

A következő szemelvény, Dieter Daniels *Az interaktivitás stratégiai* című írása az interaktivitást vizsgálja „Bertold Brechtől kezdve a happeningen és a Fluxuson keresztül a hatvanas és hetvenes évek baloldali aktivizmusáig, és egészen a nyolcvanas és kilencvenes évek interaktív művészetéig” (74. old.). A történeti távlat ellenére a két cikk alapvető tárgyi és szemléleti különbségei szembevetődnek. Manovich gondolatébresztő megállapításai máig helytállóak, Daniels viszont – a történeti áttekintést követően – obskúrus és verifikálhatatlan kijelentésekre ragadtatja magát, főként a kibertér kapcsán. Találóg megállapításai leginkább a kibertér és az interaktivitás mai – azaz az ezredforduló körüli – állapotára vonatkoznak; az előbbit a laboratóriumtól elszakadó demokratizálódási folyamat, az utóbbit az ember–gép-kapcsolattól az interperszonális kapcsolathoz való visszatérítés jellemzi. A példa-

ként felhozott médiaprojektek partikulárisak, a mai olvasónak semmitmondóak, a tárgyalásmód pedig túlburjánzó metaforahasználata okán néhol egészen visszatetsző. Daniels művészettörténeti és médiaművészeti nézőpontja mindamellert kapcsolatot teremt Manovich megállapításai és a Flash kapcsán a későbbiekben olvashatók között.

Erkki Huhtamo *Az interaktív művészet félreértésének hét esete* című, rövid tanulmánya is történetileg esendő kijelentéseket tartalmaz. Ezek különösen a videojátékoktól való folyamatos elhatárolódásai esetében érhetőek tetten; érvei a kifejezésforma ellen semmiben sem különböznek az általa cáfolt félreértésektől, és lényegében súlytalanok. Huhtamo történeti, intézményes, produkciós, fogalmi és szélesebb társadalmi-kulturális hiedelmeket oszlat szét; cáfolja az interaktív művészet kezdetlegességét kárhóztató véleményeket, vitatja a művészségét elvitató értelmezéseket, a technofiliáját hangsúlyozó vádakat. Érdekes gondolata a szerző halála körüli, közismert félreértés tisztázása – amely szerint a „felhasználóvá átalakuló néző formál[ná] meg a jelentéseket” (77. old.). Ellenérve („A legtöbb interaktív alkotásban [...] sokkal kevesebb a nyitottság, mint gondolnánk”) azonban rögtön ellentmond a technológia előzőleg tisztázott félreértésének: „Az interaktív műalkotásnál nem létezik végső »megoldás«, nincs esély jelentésének kimerítésére”. (76. old.) Az interaktív műalkotás dilemmáit azzal zárja le, illetve zárja rövidre, hogy *nem* az interakció kritériuma alapján kell megítélnünk az interaktív művészeti kezdeményezéseket, következésképpen egyáltalán nincs „tüllíhegve” az interaktivitás kérdése. Huhtamo az interperszonalitás pozitív képzetével szembeállított „nárcisztikus interakció” félreértését a visszájára fordítva azt állítja, hogy a folyamat „a médium nárcisztikus lehetőségeinek leszűkítése” felé tart, amit az *online* alkalmazások egyre szélesebb körű elterjedése igazol (79. old.). A szöveg utolsó megcáfolandó félreértése maga is vaskos félreértést foglal magába: azt az elképzelést, hogy az interakció feltételezett maszkulinitása a televíziózás „feminizált” kultúrájával állna szemben (uo.). Amellett, hogy érteni véljük (bár aligha fogadjuk el) a szembeállítás első felét – hogy a videojátékok férfi hatalmi fantáziák kiszolgálói volnának⁵ –, a televíziózás mint társadalmi nemi kategória semmiképpen sem hat meggyőzően. Az utóbbi kettős félreértés mindamellert méltó párja a Huhtamo által felsoroltaknak.

Gonzalo Frasca *Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig* című írása csak érintőlegesen kapcsolódik az összeállításhoz. Máskülönb a ludológia egyik alapszövege, közvetve pedig az ún. narratológia–ludológia–vita kontextusában értelmezhető.⁶ Arra hívja fel a figyelmet, hogy a játékok az elbeszéléssel szemben „nem a hagyományos reprezentációra, hanem a szimulációra támaszkodnak” (80. old.) – ami a kötet többi szövegével részint ellentétes, részint összeérthetetlen álláspont. Manovich itteni írásai éppúgy mellőzik a játékokról szóló beszédet (vagy csak

érintőlegesen utalnak rájuk), mint ahogyan a hálózati művészettel vagy a Flash-sel foglalkozó szövegek sem foglalkoznak a ludológia kérdéseivel, kivéve azt, hogy Daniels és Huhtamo kimondottan ellenségesen fordul szembe e kifejezésformával. A ludológia – a *ludus* és a *logosz* összekapcsolásával – a videojátékokról szóló beszéd komolyságát hangsúlyozza, miközben korlátozni igyekszik a terület narratológiai megszállását. Ezt Frasca a *szimuláció* mint alternatív reprezentációs forma kifejtésével kívánja visszaverni és megfelelő keretek közé szorítani. A reprezentáció és a szimuláció összevetését megelőzően felsorolja a narratológia és a ludológia főbb képviselőit: az előbbihez Brenda Laurel és Janet Murray mellett Marie-Laure Ryan tartozna, míg az utóbbi kapcsán Espen Aarseth és Markku Eskelinenre hivatkozik.⁷ Frasca Aarseth kiberszöveg-elméletét alkalmazza a játékokra, mondván, a szimuláció – a kizárólagosan jelek sorozatára épülő reprezentációval szemben – visszacsatolós kibernetikai rendszer. Frasca különbségtétele itt az Aarseth által az ergodikusszövegek⁸ kapcsán megállapított fogalmi különbségre megy vissza: a hagyományos szövegek szemantikai kétértelműsége nem keverendő össze a hiperszövegek szintaktikai apóriájával. A hiperszöveg lényegében egyfajta gép, amelynek kezelője és anyagi valósága van, továbbá jelek füzéréből épül fel.⁹ Frasca mindezt azzal egészíti ki, hogy a reprezentáció tradicionális elsőbbségét technológiai esetlegességgé mutatja be (értsd: fölénye nem abszolút) – azaz nem tartja kizártnak, hogy közös történetük egy pontján felcserélődhetnek a szerepek, és a reprezentáció válik másodlagossá a szimulációhoz képest.¹⁰ A hagyományos és ergodikusszövegekről szóló aarsethi megkülönböztetés a videojátékokra is átvihető, amelyek nem csupán jelek összességeként, hanem szabályokkal rendelkező „gépként” is felfoghatók. Míg egyes szabályok nyilvánvalók, másokat „a rendszerrel való interakciója során magának a játékosnak kell felfedeznie” (85. old.).

5 ■ Könnyen élhetnének hasonló leegyszerűsítésekkel az irodalom vagy a film esetében is, ahol – pusztán mennyiségi alapon – az előbbit a lektúrral, az utóbbit pedig a műfaji filmmel azonosíthatnánk. A videojátékok a maszkulin frusztrációk kiélésének és hatékony levezetésének eszközei, olykor pedig az emberi létállapotról szóló, művészi érvényű, érzékeny és hiteles művészi állásfoglalások.

6 ■ Egy másik változata „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába” címmel már korábban megjelent magyarul: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Kijárát, Bp., 2008. 125–142. old.

7 ■ A teljesség kedvéért a ludológusokhoz sorolandó Jesper Juul is. A ludológia reprezentatív szövegei olvashatók a *Game Studies* online folyóirat legelső, 2001. júliusi számában: www.gamestudies.org/0101/.

8 ■ Ezt a kifejezést Espen J. Aarseth vezette be *Cybertext— Perspectives on Ergodic Literature* című könyvében – az ergodikusszövegek irodalom esetében az olvasónak a szövegen történő keresztülhatoláshoz nem triviális erőfeszítéseket kell tennie.

9 ■ Vö. Markku Eskelinen: Heurisztikus modellek a digitális irodalomtudományban. *Kalligram*, 2010. 1. szám, 56–59. old.

10 ■ A könyv e ponton a *toy*, a *play* és a *game* kifejezést a „játékeszköz”, „játsszadózás” és „játék” szavakkal fordítja. A „játsszadózás” némiképp lekicsinyölt felhangjain túl talán szerencsés-

A reprezentáció – szimuláció ide vagy oda – az új médiatechnológiák következtében maga is jelentős változásokon esik át. A kötet második Manovich-szövege a hagyományos és számítógépes eljárásokat ötvöző hibrid animáció és általában a vizuális és mozgóképi kultúra kérdéseivel foglalkozik. Az élszereplős és a 3D-felvételt ötvöző *Universal Capture (UCap)* eljárás¹¹ mutatja be azt a hibrid- (vagy meta-) esztétikát, amelyet a kilencvenes évektől mindmáig a „különböző médiumok vizuális nyelvének egymás mellé helyezése” jellemez (91. old.). Az eljárás egyelőre beláthatatlan mértékben befolyásolja majd a képekről és a reprezentációról szóló elképzeléseinket, ami természetesen megfelelő társadalmi-kulturális és percepciós változásokkal jár együtt. Az eljárás allegóriaként is értelmezhető *Matrix*-trilógia utolsó két filmjében alkalmazott technológiát Manovich azért emeli ki a valóság számítógépes újrateremtésének különféle technológiái között, mert az az élő felvételt (a fotorealistikus reprezentációt) vegyíti a szimulált valóság képeivel. A *UCap* csak egy a számítógépes speciális effektusok sorában, a kulcskocka-animáció (*keyframing*), az anyagi alapú modellezés (*physically based modeling*) és egyéb módszerek mellett. Fontosságát az adja, hogy „közvetlenül mintázza meg a fizikai valóságot”, azaz mintákat vesz belőle, a filmkészítők pedig ezekből a mintákból állítják össze a jeleneteket. „Az eredmény egy újfajta kép lesz, melynek fotografikus/filmes hatása van, szerkesztési módja mégis különböző.” (97. old.) A virtuálissá alakított valós filmanyag nagyfokú szabadságot biztosít az utólagos felhasználás (a rendezés, a kompozitálás) számára anélkül, hogy kompromisszumokra kényszerítene.

Manovich írásának távolabbi implikációi ismét a történeti folyamatokra vonatkoznak: a *Universal Capture* és a hozzá hasonló eljárások által megteremtett „információ-esztétikának” a modernizmusétől eltérő logikájára és a könyv-, avagy múzeumi kultúrával

sebb volna a „játékszer” (*toy*), a „játszás”, esetleg a „játszott játék” (*play*), illetve a „játék” (*game*) változatok használata. Kardinálisabb probléma a Frasca idézte egyik Eskelinen-mondat félrefordítása. A „Ha valakinek feldobom a labdát, nem várom meg, hogy az illető leüsse, hanem a történetmesélés kezdetére figyelek” (83. old.), Eskelinnél így hangzik: „If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.” A félrefordítás itt különösen zavaró, mivel sokszor idézett mondatról van szó.

11 ■ A *UCap* eljárás leírása: www.virtualcinematography.org/publications/acrobat/UCap-s2003.pdf

12 ■ Mielőtt továbbmennénk az ismertetésben, ismét szót kell ejtenünk néhány sajnálatos félrefordításról és fogalmi pontatlanságról. Nehezen érthető, hogy miért lesz a fordításban a *texture mapping*-ből „textúratervezés” (tervezésről szó sincs, legfeljebb „textúrázásról”), a *bump mapping*-ből pedig „domborított textúrázás” – ezeknek az elnevezéseknek nincs hivatalos magyar megfelelőjük. Másutt a *részecskerendszer* magyarul is létező elnevezése helyett „Particle System” szerepel. Néhány további pontatlanság: a szövegben „*Star Track*” szerepel *Star Trek* helyett, „élő-tér” élő háttér helyett, a *Wired*-cikkből „*Wired* című cikk” lesz stb. A mondatgyegyeztetési hibákra nem térek ki, bár ezek éppúgy ellentmondanak a könyv célkitűzésének (a majdani párbeszédnek és a népszerűsítésnek), mint a tárgyi tévedések.

szembeni forradalmi indulatra. Az új, hibrid esztétika legfőbb ellenfele azonban saját maga, ami a képek egyre fenyegetőbb uniformizálódásában, globális egyneműsödésében érhető tetten. Az egyneműség leghatásosabb ellenszere az új esztétika azon képessége lehet, hogy a korábbi médiumokkal fuzionálva, végtelen számú képfajta tud előállítani.¹²

HÁLÓZATI MŰVÉSZET

A kötet középső, legrövidebb egysége – három kisebb cikk és egy hosszabb tanulmány – a hálózati művészettel foglalkozik. Joachim Blank megkülönbözteti a hálózati művészetet a hálózaton létező művészet-től, amely a hálózatot pusztán dokumentációra, önmegjelentésre használja. Az internetes művészet, a tulajdonképpeni hálózati művészet ezzel szemben „témaként ismeri fel” (110. old.) a hálózatot. Általában kollektív kreativitás eredménye, ha van is szerzője, az nem ura a „műnek”. Blank elhatárolja egymástól az *összefüggő rendszereket*, illetve az *autonóm művészek és csoportok* rendszereit (az utóbbiakat a *Kutatók, bajkeverők, magányos csínytevők* cím alatt tárgyalja). Az *összefüggő rendszerek* rendeltetése a közösségek kialakítása, a kollektív munka; a tevékenységükre szolgáltatásként tekintenek, és tudásfelhalzásra rendezkednek be. Az autonóm művészek és csoportok ezzel szemben „anélkül működnek, hogy számításba vennék a honlapok látogatóit vagy a médium korlátait” (122. old.); a hálózat efemer és averzív jellemzőire, változásaira reagálnak – minél gyorsabban és hatékonyabban.

Andrej Tišma ehhez a megkülönböztetéshez kapcsolódva vizsgálja a *web.art* alkotásokat, amelyek szerinte nem „az internet reproduktív megközelítését reprezentálják”, hanem „az internet nyelvi és technikai lehetőségeinek figyelembevételével hozhatók létre” (114. old.) – a felhasználók aktív közreműködésével. Két további jellemzőjük a *hiperdimenzionalitás* (a végtelen nyitottság, a korlátok közé szoríthatatlanság) és az *anyagtalanság* (a ködként, digitalizált formában való létezés). A *web.art* olyan művészeti mozgalmak és elgondolások folytatója (vagy éppen megvalósítója), mint a mail art, a fluxus vagy a koncepcuális művészet. Andreas Brøgger ezzel szemben a *net art* történeti mozgalmaktól független természetéről értekezik, s annak négyféle értelmezését mutatja be: semmilyen más médiumon keresztül meg nem tapasztalható művészetként, a hagyományos művészethez képest intímabb tapasztalatként, a tájvelenlét lehetőségeként, illetve a *hálóról* szóló művészetként. (Az utóbbihoz fűződő, további megkülönböztetés – „van olyan művészet, amely *csak* a hálón létezik, és olyan művészet, amely *mindig* ott van a hálón” (120. old.) – az *online art* és a *net.art* közti különbségre hívja fel a figyelmet.)

Daniel Stringer *Hogyan folytatódik az avantgárd hagyomány a net.artban?* című tanulmánya módszeres kísérlet a történeti avantgárd és a *net.art* közötti

mélyebb összefüggések feltárására, méghozzá három lépésben: bevezetést nyújt a *net.art* történetébe és kritikátörténetébe, áttekinti az avantgárd elméleteinek hagyományát (Renato Poggioli, Peter Bürger, Clement Greenberg és Hal Foster munkáit), s végül vázolja a *net.art* avantgárd természetét. Kitűnik, hogy a *net.art* és a történeti avantgárd pszichológiai tendenciái, kollektív jellegük, a művészet intézményét érintő elgondolásaik és célkitűzéseik, a technológia ideológiahordozó lehetőségeinek felismerése – mind olyan szempont, amelyek alapján kijelenthető: „A *net.art* avantgárd tulajdonságai a művészeti intézményeknek az internet által lehetővé tett független infrastruktúrák segítségével végrehajtott, illetve a közösségek és azok együttműködése által megvalósuló kritikájában érhető tetten” (139. old.).

FLASH-ESZTÉTIKA

A kötet harmadik nagyobb egysége a Flash animációs szoftverrel és az általánosan értett Flash-esztétikával foglalkozik. Az itt olvasható szövegek – különösen Nate Burgos és Anna Munster írása – helyenként kimondottan zavarosak, ami nagyrészt az eredeti kontextus és fogalmak tisztázatlanságának, illetve a jegyzetek hiányának tudható be.¹³ A szerzőket láthatóan lenyűgözte a technológia, és már-már prózavetszet írnak a Flash-hez, míg másutt zenei fogalmakra fordítják le a Flash-animáció technikai jellemzőit. A heurisztikus lelkesedés az éppen forradalmian újszerűnek és lenyűgözőnek tűnő iránt igen hamar elavulttá, mai szemmel egyszerűen banálisá teszi a gondolatmeneteket.

Hogy mindezek ellenére miért érdemes e rész írásait foglalkoznunk, arra főként a *Flash generáció* című Manovich-tanulmány ad magyarázatot; a többi szöveg egyrészt előrevetíti az általa elmondottakat, másrészt az ő művészettipológiáját kritizálja. Manovich rögtön leszögezi, hogy nem kifejezetten a Flash szoftverről beszél, hanem egy általános esztétikai-művészettörténeti jelenségre hívja fel a figyelmet: „újfajta modernizmus”, „Bauhaus-design” áll „az információdesign szolgálatában” – és fordítva, új érzékenység áll a modernizmus szolgálatában. (Fontos, hogy ez a 2002-es cikk még a Flash multimédiás – vektor- és rasztergrafikus – változatának megjelenése előtt íródott, azaz a generációs gondolatot inspiráló legfőbb szempont itt még a vektorgrafikáé.) A számítógépes művészet helyét három attitűd és korszak páronkénti megkülönböztetésével jelöli ki: romantikus-modernista művész – modernizmus, médiaművész – posztmodernizmus, szoftverművész – „szoftmodernizmus”. Ha a romantikus-modernista „zseni volt, aki a semmiből teremtett és képzeletbeli látomásait rávetítette a világra”, akkor a posztmodern médiaművész „olyan parazita”, olyan „mintavételező”, aki a meglévő médiaszövegekből hoz létre valami újat és elgondolkodtatót. A szoftverművész attitűdjé pedig inkább a romantikus művészére emlékeztet; ő

az, aki „eredeti kódok írásával” hagy nyomot a világban (148–149. old.).

A kódírás, a programozás kreatív tevékenysége különösen fontos Manovich számára, mivel ez ad módot az elhatárolódásra a kereskedelmi szoftvert reflektálatlanul és funkcionálisan kezelő felhasználótól (*user*). A posztmodern–szoftmodern generációváltást mi sem jelzi jobban, mint a médiakritika megléte az előbbi esetében, illetve hiánya az utóbbiában. A szoftmodernistát a „kereskedelmi médiakörnyezet támadása” (150. old.) helyett az önálló művek létrehozása érdekli; ezek a művek nem igazán reflektálnak a fennálló médiára, nem is versenyeznek vele – hanem a társszerzővé előlépő felhasználóra bízzák a felkínált hangok, képek és szövegek értelmezését. Az „interaktivitás új retorikája” ennek megfelelően „nem szájbarrágós üzenetek meghallgatásával vagy megtekintésével igyekszik meggyőzni bennünket, hanem ránk bizza az adatok felhasználását, azok átszervezését, a kapcsolatok leleplezését, az összefüggések megtalálását” (uo.).

A Flash-hez visszatérve – a Flash-projektek rendkívül fontos jellemzője a „cselekvés kibővítése” (az eredetiben: *active amplification*),¹⁴ ez pedig az ember-gép-interfész egyik legdinamikusabban fejlődő területe: azt az automatizmust jelöli, amelynek során a gép a felhasználó viselkedését extrapolálva végez el különböző feladatokat. Manovich kiemeli a „generációváltás” geopolitikai szempontját, a „világháló multimédiás formátumokkal való gyarmatosítását” is, amely a kilencvenes évek utópikus demokratizmusa

13 ■ A fordítással kapcsolatban ismét az az olvasó érzése, hogy ezek a szövegek az eredetijükben jobban csenghetnek, hogy minden bizonytalansággal együtt is jobban érthetőek. (Az, hogy az eredeti ügyletségeik utólag fordítói ügyletségekké válnak, nyilván annak tudható be, hogy a fordítás során óhatatlanul is sérül a szerzői hang hitelessége.) A nehézséget persze csak tetézik a nyilvánvalóan fordító számlájára írható zavaros megoldások. A különösen zavaros mondatok – „Ez a menedék neveli fel a flashmátorok népes csapatát, akik lelkesen itatják át a szövegeket és képeket mozgással, az elektromos test szavait és képeit éneklésre biztatják” – bosszantók, mert bár az eredetiben sem igazán értelmesek, a magyar változatban kimondottan szerencsétlenül hangzanak. Egyetlen példa: a „vektoralapú folyadékkristályos kijelző” (143. old.) egyértelmű tévedés, nincs ilyen kijelző. Az eredeti szöveg itt a matematikailag generált vektoros képek folyadékkristályos – azaz diszkrét képpontokon (pixeleken) keresztül – megjelenítéséről beszél.

14 ■ Szerencsésebb volna talán a felhasználó döntéseinek *aktív felerősítéseként* vagy *kiegészítéseként* fordítani.

15 ■ Sajnálatos módon itt ismét becsúszik egy fordítói hiba: a hollywoodi mesterséges realizmus kapcsán a CGI-t „számítógépes grafikai interfészként” magyarázza a kötet – *computer-generated imagery*, azaz számítógépes képiség helyett.

16 ■ Itt a magyarázó jegyzetek ismét nagyon hiányoznak, illetve kérdéses, hogy megtalálja-e az összeállítás a célközönségét. A fenti passzus olvasásakor szinte lehetetlennek tűnik az átjárás a technológiát fejlesztői szinten ismerő olvasó, illetve a kötet elméleti érdeklődésű olvasója között. Az előbbi – ha egyáltalán olvas újmédia-elméletet – aligha hozza lázba az elmélet metaforikus felhangjai és a művészettörténeti párhuzamok, az utóbbinak pedig vajmi kevés rálátása van a mélyebb technikai összefüggésekre.

17 ■ A félrefordítások, fogalmi pontatlanságok, mondatgyegetési nehézségek mellett a könyv kiállítását, a tördelési hibákat és az alsó (láb) margó hiányát kell zárasképpen megemlítenünk – az utóbbiak, induló sorozatról lévén szó, különösen elkedvetlenítők.

után ismét „felújította a hagyományos kelet–nyugati hatalmi struktúrákat” (154. old.).

Manovich három szinten írja le a Flash-generáció jelezte változásokat, illetve több folyamatba is beilleszti a generációváltást. Elsőként a számítógép legkorábbi művészi alkalmazásának programozói korszakát említi, majd „az (alkotó) médium irányába forduló” (155. old.) középső korszakát definiálja, végül eljut a programíráshoz visszatérő, a makrók és *actionscrip*tek bővületében élő szoftmodernizmusig. Másrészt a számítógépes képszintézis három szakaszáról beszél, amelyek három különböző, gyakran egymás mellett létező habitust jeleznek: 1. a programok által generált absztrakt képeket létrehozó modernista; 2. „a programozást a hagyományos filmes realizmus szolgálatába állító” hollywoodi, illetve 3. a figuratív elemeket és az algoritmikusságot ötvöző játékipari törekvéseket.¹⁵ Harmadrészt a Flash-generáció feladatát úgy határozza meg, mint ami „a huszadik század két alapvető esztétikai paradigmáját integrálja”: a modernizmus tudományos idealizmusát és „a posztmodern »marginalitásra« és »komplexitásra« fogékony szkepticizmusát, dekonstruktív stratégiáit” (157. old.).

Fentebb utaltam arra, hogy Burgos és Munster cikkei megelőlegezik és folytatják Manovich gondolatmenetét. Burgos a Flash-t a romantika vizuális programjával hozza párhuzamba, ahol „a látható betűk látható szavakká, látható jelekké, látható metaforákká, látható érzésekké alakulnak át” (144. old.); a Flash-ben felismert generációváltást egy többretű, kevésbé történeti problémakörben tárgyaló Munster ezzel szemben a kézműves és a csúcstechnológia, a japán és az amerikai animáció, az analóg és a digitális kultúra, valamint a kommunikatív és az elosztói közösségek kontextusában értelmezi. (Megint csak zárójelben jegyzem meg, hogy a cikk a Flash MX-verziójának kibocsátása után íródott, azaz a vektoralapú animációs szoftvernek a multimédia és a fejlesztői környezet felé való elmozdulását követően.) A Flash Munster szerint szélesebb váltást jelez a hálózati társadalmon belül, amit a szoftver egyes funkciói és technikai paraméterei is jeleznek: a hálózati társadalom immár nem annyira a kommunikációra, mint inkább az elvileg mindenki számára hozzáférhető információ és kulturális javak (újra)elosztására rendezkedett be. A Flash „poszt-kommunikációs esztétikája” (161. old.) talán éppen a Manovich-féle korszakolással összevetve érthető meg a leginkább. Az az összefüggés, amely a Flash-esztétika minimalizmusa és „a modernizmus bizonyos irányzatai” között volna feltételezhető, Munster szerint felszínesebb párhuzam, amely nem veszi figyelembe az olyan operatív fogalmak implikációit, mint amilyen a *tömörítés*. Amellett, hogy Manovich maga is elvonatkoztat a történetileg létező moderniségtől – illetve olyan, szintén operatív fogalmak mentén elemzi a Flash-t, mint a *loop* –, Munster kritikája jogosnak tűnik. A *tömörítés* egy egészen „eltérő vizuális ökonómia felé való eltolódást jelöl: többé nem a helyettesítés logikája – az analóg információnak digitálissá való átalakítása –

és nem is a szimuláció logikája szerint működik” (162. old.). „Ehelyett a kép topologikussá válik, kiemelve az összefüggéseket és a szétválaszthatóságokat, amelyek a sorozatokon belül létrehozzák a képek egymáshoz való viszonyát.” (Uo.)¹⁶

Munster a továbbiakban sajnos kevésbé impozáns (néhol kimondottan homályos) fejtegetésekbe bocsátkozik a „sík esztétikájának felerősödéséről” a kilencvenes években, vagy a Flash és a mozi egyenes ági rokonságáról (az utóbbi ismételt oldalvágás a Flash helyét a média- és szoftverművész közötti különbségben kereső Manovich felé). A japán *anime* rajongói kultúrájáról írott meglátásai nagyfokú tájékozatlanságról tanúskodnak, a Flash „inspirációjaként” a legősebb elemeket megjelölni pedig kimondottan felületes. Ha a cikk alapján próbálnánk meghatározni, mi köti össze a Flasht a japán rajzfilmkultúrával, akkor csak sejtésekbe bocsátkozhatunk, mivel a sajátos terjesztés, a „szupersík” ábrázolás, a gazdaságos animáció, a vonalas formák iránti vonzódás, az animéről szóló beszéd állandó közhelyei a Flash esztétikája kapcsán kevésbé meggyőzőek. Sokkal inkább elfogadhatók a cikk eleji elhatárolódásokhoz visszakanyarodó passzusok, a modern tér és a számítástechnikai tér különbségéről szóló megállapítások, vagy a volumetrikus (kiterjedéssel bíró) tér és a vektoros síkfelület közti különbség kifejtése. A rengeteg témaváltás azonban nem tesz jót sem az érvelésnek, sem az érthetőségnek. A vektorgrafika elméletétől az animációtörténeten át a kísérleti zene és a Flash kapcsolatáig vezető úton elsikkadnak a címben megjelölt eredeti szempontok – a vizuális információ tömörítésének és felerősítésének esztétikai vonatkozásai.

MEGKÉSETT ÉS GONDATLAN RECEPCIÓ

Az összeállítás szövegeinek ismeretében igazat kell adnunk a szerkesztőnek a vállalkozás (és más, hasonló vállalkozások) fontosságával kapcsolatban: az *Új, média, művészet* többnyire olyan (alap)szövegeket tartalmaz, amelyeket érdemes a hazai olvasóközönség rendelkezésére bocsátani, hogy általános hivatkozási ponttá váljanak az újmédia-művészetéről szóló itthoni közbeszédben. A bírálatom jegyzeteiben említett problémák¹⁷ azonban arra hívják fel a figyelmet, hogy bár az elméleti megkésetttség sajnálatos tény, a recepció gondatlansága, ha lehet, még sajnálatosabb. A hiánypótláson túl a kötet elolvasása után sem világos, milyen irányba kellene tartania az előszóban említett majdani párbeszédnek. Egyáltalán nem biztos, hogy a kötet ebben a formában meggyőző módon képes az olvasó elé tárni az újmédia kérdéseit és diskurzív potenciálját. □