

SZEGEDI TUDOMÁNYEGYETEM  
BÖLCÉSZETTUDOMÁNYI KAR  
IRODALOMTUDOMÁNYI DOKTORI ISKOLA

GERENCSÉR PÉTER

**A WEB 2.0 MINT A NET ART NEOAVANTGÁRDJA**  
**Folytonosságok és törésvonalak az internetes művészet**  
**diskurzusában**

TÉMAVEZETŐ: DR. DRAGON ZOLTÁN

DOKTORI ÉRTEKEZÉS  
2017

# TARTALOM

## I. LOADING...

<b>Bevezetés az internetes művészet kutatásának (majdnem) elviselhetetlen módszertani nehézségeibe .....</b>	<b>4</b>
--	----------

## II. TÚLCSORDULÓ DOMÉNNEVEK

<b>Az internetes művészet pozicionálása a rokonművészetek és médiumok rendszerében .....</b>	<b>20</b>
--	-----------

## III. A NET ART AZ NET ART AZ NET ART AZ

<b>A médiumspecifikusság és a metamédium dichotómiája az internetes művészetben.....</b>	<b>43</b>
Netművészet <i>kontra</i> művészet a neten.....	43
A net art médiumspecifikus felfogásának hasznáról és káráról .....	45
Metamédium és/vagy „mély remixelhetőség”? .....	56
A net art Oidipusz-komplexusának politikai gazdaságtana .....	60
Kísérlet az internetes művészet történetének periodizációjára .....	66

## IV. ESETTANULMÁNY 1.: AZ ANARCHIKUS NET ART

<b>A médium dekonstrukciója a JoDi korai webműveiben.....</b>	<b>72</b>
Digitális miskakancsó? .....	72
A 404 esztétikája.....	74
A manovichi „új avantgárd” és a JoDi ideológiakritikája.....	80

## V. ESETTANULMÁNY 2.: A FLASH ALAPÚ NET ART

<b>A Flash-esztétika szerepe az internetes művészet vizualizálásában .....</b>	<b>84</b>
A technikai esztétika ludditái .....	84
A net art szoftmodernizmusa.....	89
A tabudöntőgető flashimation .....	93
Paidia a ludus álarcában .....	96

## VI. ESETTANULMÁNY 3.: A VERNAKULÁRIS NET ART

<b>A látványtársadalom kritikája az internetes katasztrófahumorban 9/11 után.....</b>	<b>102</b>
A terjesztés-logika emancipációja .....	102

Parrhasziosz hiperreális függőnye .....	107
Többszintű keretezés és polifokáltság .....	109
A spektakulum és a hit láthatatlansága .....	113
Egymásba tükröződő ablakok.....	114

## **VII. A TEGNAP HOLNAPJAI**

<b>Az avantgárdbürgeri és fosteri vitájának adaptálása az internetes művészetre.....</b>	<b>118</b>
A net art avantgárd recepciója .....	118
A net art avantgárd státuszának négy megközelítése.....	121
A fennálló kritikájának szükségszerű elavulása .....	135

## **VIII. AZ ÖTÖDIK HATALOM FELEMELKEDÉSE**

<b>Az interaktivitás visszavezetése az életbe .....</b>	<b>142</b>
<i>Az interactive turn</i> a 20. század művészetében.....	142
Az interaktivitás taxonómiái.....	149
Az interaktivitás intézményesülése .....	158

## **IX. MÁR MEGINT VÉGE VAN?**

<b>A „művészet vége” koncepciója az internetes művészetben .....</b>	<b>163</b>
--	------------

<b>X. KONKLÚZIÓK.....</b>	<b>174</b>
---------------------------	------------

<b>BIBLIOGRÁFIA.....</b>	<b>178</b>
--------------------------	------------

## I. LOADING...

### Bevezetés az internetes művészet kutatásának (majdnem) elviselhetetlen módszertani nehézségeibe

„meg a mindig más is elmúlik”

Balaton: *Elmúlik (Tudom, hogy tudod)*

*Forradalom* címet viselő nyúlfarknyi novellájában a lengyel groteszk irodalom kanonikus képviselője, Sławomir Mrożek egy átlagos lakószoba hétköznapi bútorainak szüntelen átrendezéséből és funkcióváltásaiból építi fel paraboláját,<sup>1</sup> mintha csak virtuálisan újraépítené Juraj Jakubisko *Madarak, árvák és bolondok (Vtáčkovia, siroty a blázni)* című 1969-es filmjének szokatlan belső tereit. Az első személyű narrátor a berendezési tárgyak egyre radikálisabb áthelyezésének és eltérő rendeltetéssel való használatának három lépcsőfokát „nonkonformizmusnak”, „avantgárdnak” és „forradalomnak” titulálja. Miután a harmadik fázis, a szekrényben való alvás is megszokottá válik az elbeszélő számára, a szekrény és az asztal helyét, illetve funkcióját a kiinduló állapotba állítja vissza, mert „bizonyos idő múlva az újdonság újdonsága elszállt”.<sup>2</sup> Noha a lengyel szerző allegorikus, de egyszersmind enigmatikus meséje keletkezésének történeti kontextusa folytán elsősorban politikai értelmezéseket hívhat életre, és a világot a sarkaiból kiforgató forradalmi ideológiák ironikus reflexiójaként olvasható, az innovációkra építő esztétikai rendszerek *loop* alapú – önmagába körkörösén visszatérő – alapmozgását is modellezheti. Szellemes formában mutathat rá ugyanis az avantgárd törekvések ciklikusan ismétlődő logikájára, nevezetesen az időről időre szükségszerűen bekövetkező elavulásra.

Mrożek novellája meglátásom szerint ragyogóan megtestesíti azt az alakulástörténeti ívet, melyet az internetes művészet (rövidítve: net art) a kilencvenes évek közepének az egész művészeti (sőt az azon túli) világ megújítását megcélzó lelkesedéstől a 2000-es évek szkepsziséig bejárt. Amíg az előző évezred végén az értelmezések tekintélyes része egyfajta „új avantgárdként” üdvözölte, addig utóbb bombasztikus módon bejelentették a halálát. Bár az internetes művészet úgynevezett

<sup>1</sup> Mrożek, Sławomir: *Forradalom*. In Uő: *Ismeretlen barátom és más történetek*. Ford. Murányi Beatrix. Budapest: Európa, 2001. 5-6.

<sup>2</sup> Mrożek 2001: 5.

végének deklarálása az újmédia diskurzusában már az ezredforduló előtti években felbukkant,<sup>3</sup> akkor még részint eltérő indokokkal és hangsúlyokkal, lényegesebb, hogy a net art művészeti gyakorlatai is lecsendesedni látszanak az azt megelőző évtized virágzásához képest, alkotásaik gyakran egy helyben forognak, önmagukat ismétlik. Ez az értekezés arra keresi a választ, hogy milyen technológiai, kulturális és esztétikai átalakulások idézték elő az internetes művészet diskurzusában a mrožeki újdonságnak ezt az elpárolgását, mi a mélyebb oka annak, hogy a kilencvenes évek egyik radikálisnak tekintett művészeti mozgalmának és egyúttal új művészeti formájának apokaliptikus hangon rendszerint a halálhírét költik.<sup>4</sup>

Tézisem szerint az internetes művészetet az általában webkettesnek felcímkezett szolgáltatások esztétikai és kulturális hatásai „gyilkolták meg”, amely kijelentést ebben a dolgozatban a téma szakirodalmának tüzetes vizsgálata alapján igyekszem árnyalni és részletesen alátámasztani. Szándékosan használom a némileg teátrálisnak tetsző „gyilkosság” metaforát, hogy ezáltal az internetes művészetre fókuszáló értelmezésemet retorikailag is azokhoz a médiumelméleti vitákhoz kapcsoljam, melyek egy új hordozóeszköz konjunktúráját a régi(ként elgondolt) médium szavatossági idejének állítólagos lejártával tekintik ekvivalensnek. Nevezetes példája ennek az elévülés-hipotézisnek a The Buggles zenekar *Video Killed the Radio Star* című dala, amelynek videoklipje – öntudatosan deklarálva a médiumváltást – útjára indította az MTV zenecsatornát 1981. augusztus 1-jén, hogy aztán a nótát a The Limousines *Internet Killed the Video Star* című zeneszáma parafrázzálja, és konfigurálja újra 2010-ben a tévét leváltó médiumra, az internetre. Vizsgálatom tárgyát ennek analógiájára – de kérdéssel függesztve fel a kijelentő módot – így summázhatom: *Did the Web 2.0 Star Kill the Internet Art?* A temetői hangulatot keltő sarkos megfogalmazások szofisztikáltabb értelmezések után kiáltanak az internetes művészet esetében is, így kérdésként vetődik fel, hogy valóban a net art végéről beszélhetünk-e, vagy a hangzatos retorikai szólamok lehalkításával inkább átalakulásról kellene értekeznünk, amelynek során „az újdonság újdonsága elszállt”. Úgy vélem, az internetes művészet kutatása saját terepén túlmutatva általános tanulságokat tartogat a művészeti-kulturális rendszerek és a médiumváltások működésmódját illetően is, ilyenformán szélesebb keretbe ágyazódik. Annál is inkább, mivel az internetes művészet végéről értekező koncepciók gyakran összefonódnak a „művészet vége” régi elgondolásának felmelegítésével, melynek apokaliptikus szelleme új módon világítható meg a net art összefüggésében.

<sup>3</sup> Lásd például: Kukovec, Dunja: Esszé a net.art történetéről és futurizmusáról. Ford. Kedvezményes Áron. *Szörös Kő*, 2004/5. 59. A szlovén kutató 1998-ra teszi a net art végét.

<sup>4</sup> Mint azt teszi: Bookchin, Natalie: Grave Digging and Net Art: A Proposal for the Future. In Tom Corby: *Network Art: Practices and Positions*. New York: Routledge, 2006. 68.

Az értekezés az újmedia-művészet szféráján belül az internetes művészetet helyezi vizsgálatának tengelyébe, a jelzős szerkezet mindkét tagja pedig kölcsönösen leszűkíti egymás jelentését, így tárgyamat a körülhatárolás érdekében először negatív módon határozom meg. Dolgozatom nem magáról az internetről és nem is a művészetről szól, ennél szűkebb látószöveget választ magának. Minthogy az internetes művészet kutatása eltér az internet kutatásától, ellentétben a mediális technikák szociokulturális hatásait górcső alá vevő médiatudományi megközelítési módokkal, melyek nagyrészt Marshall McLuhan protéziselméletétől<sup>5</sup> megtermékenyülve születtek meg, ez a tanulmány elsősorban nem arra keresi a választ, hogy maga az internet miképpen változtatta és változtatja meg a politikai, kulturális, gazdasági és kulturális értelmezési paradigmákat és kereteket. Aktualizálva az egyik legközhelyszerűbb és Umberto Eco által a kommunikációelmélet talajáról megkérdőjelezett<sup>6</sup> „mcluhaniáda” („The medium is the message”<sup>7</sup>) egyik potenciális értelmezését, ez a szöveg nem a médiumoknak a művészeti világon kívüli társadalmi hatására irányul, miszerint hogyan formálja át a médium a világot és az emberi percepciót. Ehelyett arra keresi a választ, hogy milyen módon használ a művészet esztétikai célokra egy médiumot, és az hogyan befolyásolja a művészetet mint rendszert. Az értekezés ezért nem a 20. századi médiumelméletek azon kérdésfelvetéseivel mutat rokonságot, amely a médium által előidézett sokrétű változást kívánja áttekinteni. Inkább a művészeti diskurzusok felől vizsgálja tárgyát, a médium szerepét a művészeti diskurzuson belül tárgyalja. Nem követi ugyanakkor a baloldali fogantatású új művészettörténet (*new art history*) funkcióközpontú, a művészetet sok tekintetben politikai hordozónak tekintő szemléletmódját sem, amely a formalista megközelítés elutasításával igyekezett meghaladni a „hagyományos” művészettörténetet. Tézisem kifejtése a művészeti rendszer logikáján belülről érkező kérdések felvetését igényli (melyek persze szigorúan nem választhatók le más szféráktól, de a fókusz távolság változtatható), ennél fogva a dolgozatnak ez a „konzervatívabb” megközelítésmódja a mcluhani buzdítással ellentétben nem magára a médiumra, hanem a médium „tartalmára” kérdez rá.

<sup>5</sup> McLuhan, Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*. London/New York: Routledge, 1964.

<sup>6</sup> Eco kommunikációelméleti modellje számára a csatorna, a kód és az üzenet fogalmainak mcluhani összekeverése jelenti az alapvető támadási felületet. Eco, Umberto: *A cogito interruptus*. In Uő: *Az új középkor*. Ford. Schéry András. Budapest: Európa, 2002. 143-145.

<sup>7</sup> McLuhan 1964: 9. A kanadai médiateoretikus itt röviden azzal indokolja az aforizmát, hogy „a médium az, amely formálja és irányítja az emberi asszociációk és tettek skáláját és formáját” [itt és a továbbiakban, ha másként nem jelölöm, az idegen nyelvű idézetek a saját fordításaim.] McLuhan szerint a tartalom vakká tesz bennünket a médium által előidézett társadalmi változás megragadására, így a tartalomelemzés felől a technikának az emberi cselekedet kiterjesztése felé orientálta a kutatások fókuszpontját.

Az internetes művészet kutatásának metodológiája különbözik a számítástechnika változásaira érzékeny informatikatörténet technikacentrikus felfogásától és a társadalmi rendszerek információs jelenségek felőli vizsgálatát előtérbe helyező információtörténettől,<sup>8</sup> de partikuláris az internet számos dimenzióját transzdiszciplináris eszköztárral kutató „internetkutatás” (*internet studies*) diszperz területéhez képest is. A társadalomtudományi érdekeltségű internetkutatás szélesebb tudományterületet jelöl, melynek módszertanát és tárgyát összefoglaló kézikönyvében William H. Dutton a következőképpen határozza meg:

„Az internetkutatás több tudományágra támaszkodik, lefedve a politikai, gazdasági, kulturális, pszichológiai, és egyéb társadalmi tényezőket, valamint a számítástechnikát, az informatikát és a mérnöki tudományokat. Ennek a területnek a megjelenése azon elméleti és kutatási kérdésekre helyezi a hangsúlyt, melyek az internet, a világháló és a kapcsolódó információs és kommunikációs technológiák széleskörű elterjedésének és változatos felhasználásának kulturális implikációira vonatkoznak.”<sup>9</sup>

Szemben a tudományterületek akadémiai – bár egyre inkább összeomlóban lévő – formális felosztásával, mely a gyakorlati működésnek ellentmondva önkényesen húz demarkációs vonalakat egy-egy kutatási mező köré, saját vizsgálatom az internet komplex függőségi viszonyaiból adódóan természetesen nem nélkülözheti a technológiai, politikai, gazdaságtani tényezőket, ezért az internetkutatás egyes aspektusainak mellőzése nem „vegytisztá” művészettörténeti módszert von maga után, inkább az esztétikai kérdéscsoportok dominanciáját jelzi. Ugyanakkor a disszertációban csak a tézis által implikált kérdések tanulmányozásának mértékéig foglalkozom az internetes művészet és kultúra olyan, egyébiránt lényeges aspektusaival, mint a hierarchianélküliség politikai utópiája, a hacktivizmus, a taktikai média, vagy a YouTube-kultúra.

Miközben azonban a vizsgálat tárgyát tematikailag a művészetre korlátozom, a feldolgozás metodikai pluralitást követel, melyet elméleti és történeti szempontok kombinálásával igyekszem végrehajtani. A kérdésirányok a médiumspecifikusság, az avantgárd és az interaktivitás hármas csomópontja köré csoportosulnak, és egyaránt támaszkodnak a médiumelmélet, a művészetelmélet és a művészettörténet, a diskurzusanalízis, az ideológiakritika és a szoftverkutatás (*software studies*)

<sup>8</sup> Nádasi András: *Információtörténelem*. Eger: Eszterházy Károly Főiskola, 2011.

[http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0005\\_29\\_informaciotortenelem\\_scorm\\_02/adatok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0005_29_informaciotortenelem_scorm_02/adatok.html).

Lásd különösen az *Alapfogalmak. Mi az információtörténelem* című fejezetet.

<sup>9</sup> Dutton, H. William: *Internet Studies: The Foundations of a Transformative Field*. In Uő: *The Oxford Handbook of Internet Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2013. 1.

módszertani pilléreire. A dolgozat történeti irányultságú, de nem az internetes művészet történetének komplex megírására vállalkozik. Alapkérdésem, miszerint mi a magyarázata a korábban „forradalminak” tekintett internetes művészet elavulásának, időbeli dimenzióval rendelkezik, viszont óhatatlanul be is határolja a megtárgyalásra kerülő tematikai gócok körét. Másként fogalmazva: a dolgozat nem leíró, hanem értelmező jellegű. Ami az „internetes művészet” elnevezés második tagját, a művészetet illeti, nem arra vállalkozom, hogy definiáljam ezt a nyilvánvalóan definiálhatatlan fogalmat, internetes *művészet*nek azt tekintem, amit a diskurzus művészetként interpretál, s azok előfeltevéseiből, hitelesítési módozataiból vonok le művészeti elveket.

Némileg megelőlegezve végkövetkeztetésemet, az internetes művészet „gyilkosa” a fogalmilag a későbbiekben finomítandó interaktivitásban keresendő, ami kihatással van a módszertani megközelítésre is. Meglátásom szerint az internetes művészet egyik kulcsfontosságú újdonsága az alkotó és a befogadó közötti viszony megváltozásában detektálható, ahonnan nézvést a net art nem annyira a modernitás és a posztmodernitás vízjeleként azonosított képdominancia újabb expanziójaként értelmezhető, melyhez többek között Vilém Flusser, Gottfried Boehm és W. J. T. Mitchell kapcsolnak paradigmaváltásokat.<sup>10</sup> Következésképpen az internetes művészet két okból sem érthető meg kizárólagosan a vizuáliskultúra-tudomány felől. Egyrészt a teoretikusok a vizuális kultúra fogalmához a látással történő befogadás preferenciáját és a vizuális tapasztalás antropológiai hozadékait kötik. Nicolas Mirzoeff például az ezt lehetővé tevő technológiákat úgy írja körül, mint „amit vagy annak érdekében hoztak létre, hogy nézzék[,] vagy annak érdekében, hogy fokozza a természetes látást, vagyis mindent az olajfestészettől a televízióig át az internetig,” figyelmeztetve arra is, hogy a „vizuális kultúra nem a rajzolt vagy festett képeken múlik[,] hanem a létezés leképezésének vagy vizualizálásának modern tendenciáján”.<sup>11</sup> A net art viszont a képi fordulatok (*ikonische Wende* és *pictorial turn*) látáscentrikus elgondolásaival szemben egy más típusú elmozdulást jelent a művészet- és kultúrtörténetben, melyet a rortyánus gyökerű<sup>12</sup> sokféle *turn* (nyelvi, képi, narratív, kulturális, testi, térbeli stb.) mintájára – és bizonyos fókig ironikusan –

<sup>10</sup> Flusser, Vilém: *A technikai képek univerzuma felé*. Ford. Maleczki József. Budapest: Tartóshullám/Belvedere/ELTE BTK, 2001. Online változat: <http://www.artpool.hu/Flusser/flusser.html#kepek>. Boehm, Gottfried (hrsg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink. 2. Auflage. 1995. 11-38. Mitchell, W. J. T.: A képi fordulat. Ford. Tóth Zsófia Anna. In Uő.: *A képek politikája. Válogatott írások*. Szerk. Szőnyi György Endre – Szauter Dóra. Szeged, JATE Press, 2008. 131-153. (Ikonológia és Műértelmezés 13). [a továbbiakban Mitchell 2008a]

<sup>11</sup> Mirzoeff, Nicholas: Mi a vizuális kultúra? Ford. Horányi Attila. *Ex Symposion*, 32-33. (2000) 27-32. Online változat: [http://exsymposion.hu/index.php?tbid=article\\_page\\_\\_surfer&csa=load\\_article&rw\\_code=mi-a-vizualis-kultura\\_952](http://exsymposion.hu/index.php?tbid=article_page__surfer&csa=load_article&rw_code=mi-a-vizualis-kultura_952)

<sup>12</sup>Az amerikai szerző nyelvfilozófiai antológiája a kérdés tárháza: Rorty, Richard (ed.): *The Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method*. Chicago/London: The University of Chicago Press, 1967.



*interaktív fordulatnak* keresztelek. Azt állítom, hogy a net art hangsúlyeltolódást jelöl a (poszt)modernizmus vizuális forradalma felől a részvételiség és a befogadó hatalomhoz juttatása felé. Az átalakulás fontosabb fordulópontjainak nyomon követése a vizuáliskultúra-tudomány eszköztárától eltérő módszertani érzékenységet kíván, amit a 20. századi művészet interaktivitás felőli újraértelmezésének médiaarcheológiája felől tartok megragadhatónak. Dolgozatom az internetes művészet interaktív fordulatban játszott szerepének vizsgálatát a mediális sajátosságok tárgyalásával, majd az avantgárd egymással szemben álló általánosító elméleteinek ütköztetésével és ezek belső ellentmondásainak a net artra történő rávetítésével, végezetül pedig az interaktivitás elméleteinek applikációjával igyekszik megragadni. Innen pozicionálja a „halál” trópusának elterjedését az internetes művészet diskurzusában. Másrészt ez a kérdésirány eltér a vizuális kultúra hétköznapiságot szem előtt tartó szemlélettől is, amely szerint „[a] valóság (poszt)modern destrukciója a mindennapi életben történik és nem az avantgárd műtermekben”.<sup>13</sup> Mirzoeffhoz hasonlóan W. I. Homer a vizuális kultúra területét abban különíti el a művészetre koncentráló látásmódtól, hogy a „[v]izuális kultúra, ellentétben a hagyományos művészettörténettel, a tömegkultúrával és a populáris művészetekkel foglalkozhat”.<sup>14</sup> Miközben természetesen saját kutatásom nem mellőzheti a „mindennapi élet” trendkövető fogalmát, alapvetően a művészeti vonatkozási keretben történő úgyszólván „korszerűtlenebb” elméletek „arisztokratikus” irányát követem, mivel a művészeti logikán belüli átalakulásra igyekszem szolgálni magyarázatokkal.

Az internetes művészet vizsgálata majdnem elviselhetetlen kutatómódszertani nehézségekkel kénytelen szembesülni, melyet öt problémakör köré csoportosítok: (1) a korpuszok bizonytalansága, (2) az intézményesültség foka és a radikálisan nyitott kánon hátulütői, (3) az alkotások rögzítetlen identitása (4) az elkallódás és a dokumentálás fogyatékos volta és (5) a szoftveres elavulás miatti archiválási skrupulusok.

(1) A témába vágó művek korpuszának bizonytalansága az internetes művészet azon sajátosságára vonatkozik, hogy korántsem magától értetődő, hogy mi sorolható egyáltalán a tárgykörbe. Amint a következő fejezetben részletesen rámutatok, még a digitális művészettel foglalkozó szakirodalmak is gyakorta egyenlőségjelet tesznek az újmédia és az internetes művészet alkotásai közé, miközben a két kategória nem teljesen fedi le egymást. Minthogy az internetes művészet ortodox értelmezőinek médiumspecifikusságból táplálkozó tantételei gyakran szöges ellentétben állnak mind az esztétikai gyakorlatokkal, mind pedig a posztmediálisnak nevezett tendenciákkal, akadályokba ütközik a korpusz megkonstruálása érdekében közös nevezőre hozni a

<sup>13</sup> Mirzoeff 2000.

<sup>14</sup> Homer, William Innes: *Visual Culture: A New Paradigm. American Art*, Vol. 12. No. 1. (Spring, 1998). 7.

centrifugális definíciós kísérleteket. Amíg egy festmény vagy egy irodalmi szöveg esetében többé-kevésbé világos, hogy milyen mediális eszközökkel és keretekkel operál, és milyen autorizációs szűrőkön és csatornákon megy keresztül az adott mű, a net art esetében már maga a korpusz megszelídítése is a feladat részét képezi. Korpusz helyett azért beszélek korpuszokról, mert a vizsgálat tárgyának cseppfolyóssága és heterogenitása következtében a szakirodalmi források kiterjedése is bizonytalan. Noha számos tanulmány, többszerzős tanulmánykötet és önálló könyv született az internetes művészet és rokonterületei témájában, azok a munkák, melyek az újmédiával általában foglalkoznak, szintén tartogathatnak hasznos meglátásokat a net art számára, ezek viszont sok esetben kevésbé kerülnek szóba az internetes művészet diskurzusában. A net art-ra vonatkozó irodalom elsősorban online formát választ, az új típusú publikálási felület pedig új befogadói magatartásként a nonlinearis olvashatóságot, a bibliográfiai tételeknek a nyomtatott verzióktól eltérő használatát és a hipertext hipermédiával való ötvözését hozza magával. A „vonatkozó” „szakirodalom” (az idézőjeleket mindkét esetben a bizonytalan körvonalazhatóság indokolja) gyakran nem szakmailag ellenőrzött, professzionális folyóiratokban jelenik meg, melyek az írásokat előzetesen, tudományos apparátus révén szelektálják és bírálják, hanem olyan, az internet kommunikatív struktúrájából következő emailés közösségekben és fórumokon, melyek a teoretikus kinyilatkoztatások helyett a kávéházi<sup>15</sup> dialógus platonista, szimpóziumszerű, kötetlen, élőbeszédre hasonlító és kevésbé kikristályosodott formáját öltik. Az improvizatív-asszociatív megnyilatkozásmód figyelhető meg a Pit Schultz és Geert Lovink által 1995-ben létrehozott

<sup>15</sup> Ezzel a csevegő megnyilatkozásmóddal függ össze, hogy az internettel kapcsolatos retorikákban jelentős szerepet kapott a habermasi nyilvánosságkonceptióban is kulcsszerepet játszó „kávéház” metaforája. Ennek egyik origója a Los Angelesben rendezett 1984. évi nyári olimpia idejére időzített, az amerikai nagyváros különböző pontjait számítógéppel összekapcsoló és távkommunikációra képes *Electronic Café* című kísérlet volt, amely aztán a világháló népszerűvé válása után a kilencvenes évektől az „internetkávézó” szolgáltatásában és például Heath Bunting *Cybercafé* projektjében öröklődött tovább. (A kávéházi nyilvánosság, a demokrácia és a közvélemény kialakulásának sok szempontból vitatható klasszikus modelljét lásd: Habermas, Jürgen: *A társadalmi nyilvánosság szerkezetváltozása. Vizsgálódások a polgári társadalom egy kategóriájával kapcsolatban*. Ford. Endreffy Zoltán. Budapest: Századvég/Gondolat, 1993.) Másrészt pedig ugyanennek köszönhető a McLuhan eredetű „globális falu” (lásd: „a földgolyó nem több egy falunál”. McLuhan 1964: 5.) metaforáját felváltó „digitális város” retorikájának expanziója. A fogalmi csere abban leli magyarázatát, hogy amíg a falu a lakók familiáris viszonyát és ismertségét implikálja, addig a város – ideológiai szinten, legalábbis – az ismeretlen találkozásokat jelenti, amely új életre keltette a diskurzusban a Walter Benjamin által leírt kószáló (*flâneur*), a célnélküli, „szörfölő” magatartásának metaforáját is. Ilyen „digitális város” például a *The Thing*, az *Internationale Stadt*, a *De digitale Stad* (DDS). A flâneur-metafora hipertextuális „feltámadásához” lásd: Müllner András: Teknősbéka-sétáltatás. A város és a flâneur metaforája a hipertext-diskurzusban. In Uő.: *A császár új ruhája. Esszék a könyv és a hipertext kapcsolatáról, valamint más médiumokról*. Budapest: Jósöveg, 2007. 141-155. Különösen: 144.

*Nettime* levelezőlista<sup>16</sup> vagy Mark Tribe által egy évvel később alapított *Rhizome* fórum esetében,<sup>17</sup> amely már címével is a Deleuze-Guattari páros által használt rizóma-metaforára, az internet radikálisan decentralizált, egymással nonhierarchikus módon összekapcsolt, középpontot nélkülöző hálózatára utal, ahol minden csomópont (dokumentum) fizikailag egyenrangú, így megszakíthatósága folytán a net *fizikailag* sebezhetetlen.<sup>18</sup> Egyes szerzők pedig nem is email-alapú közösségek, a szórólapozás új formáját képviselő levelezőlisták, hirdetőtábla-rendszerek (BBS – *Bulletin Board System*), közösségi oldalak publikációs formáit használják, hanem magános, de a virtuális térben fizikailag ugyanilyen könnyen hozzáférhető saját honlapjaik felületén publikálnak előszeretettel, mint például az újmédia alapvető teoretikusa, Lev Manovich<sup>19</sup> vagy a (számítógépes) játékok elméletét megalapító Gonzalo Frasca, utóbbi blogformátumban.<sup>20</sup> Vagyis ezeket a megnyilatkozási formákat az akadémiai diskurzusokkal szemben erősebben jellemzi a decentralizáltság és a Walter Ong által körülírt „másodlagos szóbeliség”,<sup>21</sup> melyek megnehezítik a releváns tézisek megtalálását, szelekcióját és feldolgozását ebben az „információs túlcsoordulásban”. Másfelől az új művészeti ág fiatalága folytán a téma szakirodalmá klasszikus taktikaként gyakran hibrid módszertant működtet, és a már meglévő médiumok és művészetek elméleteit adaptálja

<sup>16</sup> nettime.org. A *Nettime* a publikációkat utóbb (a *Zentral Komitee Proceedings* neve után) úgynevezett ZKP-kötetekbe rendezte, melyek közül a harmadik kötet a Budapesten 1996-ban tartott konferencia előadásainak írott változatait tartalmazza.

<sup>17</sup> rhizome.org

<sup>18</sup> A szerződuó megfogalmazásában: „a rizóma bármely pontján kapcsolódhat és kapcsolódnia is kell bármely más rizómával. E tekintetben teljesen különbözik a fától vagy a gyökértől, melyek rögzítenek egy pontot, megszabnak bizonyos rendet.” Továbbá: „Nincs se kezdete, se vége, mindig csak közepe van, ahonnan kihajt és kiárad [...] a rizóma központ nélküli, nem hierarchián alapuló és nem jelentő rendszer”. Lásd: Deleuze, Gilles – Guattari, Félix: *Rizóma*. Ford. Gyimesi Tímea. *Ex Symposion*. 15-16. (1996). 4. 14. – Az általános véleménnyel szemben úgy vélem, hogy a rizomatikus struktúra önmagában nem elegendő az egalitáriusság és a semlegesség ideájához. Bár fizikailag valóban hierarchianélküliséget képvisel, társadalmi aspektusból nézve erősen hierarchikus. Az információhoz való hozzáférésnek nagyobb esélye van akkor, ha népszerű megosztóoldalakon vagy online sajtóban van publikálva, mintha egyedi honlapokon, ahogyan a Google kereső algoritmus is hierarchizáláson (a kereszthivatkozások magasabb számának előrébb rangsorolásán, vagyis a „PageRank”-en) alapszik, és ebből a szempontból a „bábeli” internet nem sokban különbözik „rég” változatának, a könyvtárnak a struktúrájától. A vállalati monopolizálás (Google, Facebook) és a szabadpiaci versenylogikával szemben az ellenfél kiiktatása (például felvásárlással), a megfigyelőrendszerek az elnyomás új oldalát, az amerikai stúdiórendszer filmes oligopóliumának folytatását jelentik más eszközökkel, megkérdőjelezve a rizómaszerkezet és a demokrácia logikai összekapcsolhatóságát.

<sup>19</sup> manovich.net

<sup>20</sup> ludology.org

<sup>21</sup> Ong, Walter J.: *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Second Edition. London/New York: Routledge, 2012. 133-134.

(helyenként látványosan félre<sup>22</sup>), terminológiája pedig gyakorta esetleges. Utóbbira példa, hogy a mai napig nem kristályosodott ki a net art befogadójának elnevezése, amelyre nem alkalmas sem az „olvasó”, sem a „néző”, sem a „felhasználó”, de a szerző-fogyasztó funkcionális kereszteződése folytán a semleges „befogadó” kifejezés sem (David Ross netművészet-kutató révén valamennyire elterjedt, de nem honosodott meg a „wreader” neologizmus, amely viszont csak erőltetetten magyarázható<sup>23</sup>). Talán csak a *prosumer* (a producer és a consumer kombinációja) tűnik alkalmasnak erre a feladatra, de alkalmasint a fogyasztói kultúrát idéző kereskedelmi konnotációi miatt idegenkedik vele kapcsolatban az újmédia-művészet egésze. A vizsgálódás módszertani nehézségeit tovább tetézi a téma transzdiszciplináris jellege, ugyanis egyszerre kell tekintettel lenni a technológiai, politikai, kulturális stb. dimenziókra.

(2) Miközben az elmúlt évtizedek posztstrukturalista kánonelméletei a kánon nyitottságáért kardoskodtak, és azt pozitívumként, a demokrácia expanziójaként fogták föl,<sup>24</sup> az internetes művészet kapcsán ennek vélt radikális beteljesülése az árnyoldalakkal, nevezetesen a „lost in cyberspace” (elveszettség a kibertérben) problémájával szembesíti a kutatást. Léteznek ugyan gyűjtőoldalak, listák, virtuális múzeumokban látható kiállítások,<sup>25</sup> melyek a kánonképződés korábról ismert gyakorlataira emlékeztetnek (különösen a művek elérhetőségének listázása

<sup>22</sup> Ennek a félreolvasásnak talán legjellemzőbb példája George P. Landow hipertext-elmélete, amely Roland Barthes „írható szöveg” és „olvasható szöveg” terminusait hasznosítja újra: „Az S/Z-ben Roland Barthes olyan leírást ad az ideális textualitásról, mely *pontosan megegyezik* azzal, amit kompjúter-hypertextnek nevezünk...” [kiemelés tőlem – G. P.]. (Barthes, Roland: *S/Z*. Ford. Mahler Zoltán. Budapest: Osiris/Gond, 1997. 14-15. Landow, George P.: *Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?* Ford. Ivacs Ágnes. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes és Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/landow.html>) Csakhogy amíg Barthes-nál az „írható szöveg” az olvasás módját jelenti, addig Landow a beavatkozás fizikai jellegére utal vele, ami nem ugyanaz. Lásd: Barthes, Roland: *S/Z*. Ford. Mahler Zoltán. Budapest: Osiris/Gond, 1997. 14-15. (A kérdésre *Az ötödik hatalom felemelkedése* című fejezetben részletesebben visszatérek.)

<sup>23</sup> Ross, David: Transcription of Lecture by David Ross. *Switch*, Vol. 5. No. 1. (1999).

<http://switch.sjsu.edu/web/v5n1/ross/index.html>

<sup>24</sup> Assmann, Aleida – Assmann, Jan: Kánon és cenzúra. In Rohonyi Zoltán (szerk. és vál.): *Irodalmi kánon és kanonizáció*. Ford. Beck András et al. Budapest: Osiris/Láthatatlan Kollégium, 2001. 87-107. Lásd különösen a *Cenzúra és kánon* című fejezetet 100-102.

<sup>25</sup> Valószínűleg az egyik legnagyobb közülük Mark Tribe adatbázisa: [rhizome.org/art/artbase](http://rhizome.org/art/artbase). Jelentős szerepet játszott a net art művészettörténeti emancipációjában 2002-es alapításától kezdődően a Whitney Museum of American Art szellemes elnevezésű *Artport* gyűjteménye: <http://whitney.org/Exhibitions/Artport>. Steve Dietz *Gallery 9* online kiállításának 1997-től szintén katalizáló funkciója volt a netalapú művek ismertté tételében: <http://gallery9.walkerart.org/>. További gyűjtőoldalak: [www.net-art.org](http://www.net-art.org). <https://www.artsy.net/gene/net-art>

asszociálja a *kánon* literális jelentését), ugyanakkor ezek gyakran vagy személyes és kereskedelmi preferenciákat tükröznek, vagy pedig utólagos létrehozásukkal muzeológiai érdekeket képviselnek. A művészettörténet ellenállása azzal magyarázható, hogy a net art nem tartozik egyetlen művészeti ág kategóriájához sem, nehezen kiállítható, de a művészet, a technika és a tudomány határait is áthágja, köztes léte miatt pedig a „két kultúra” közötti szakadékot megörökölve a tudományterületek „senki földjén” találja magát. Ennélfogva az internetes művészetnek kevésbé létezik általánosan elfogadott kánonja,<sup>26</sup> a terjesztésnek a korábban létrejött médiumoknál könnyebb módszere éppúgy megnehezíti a szétfolyó korpusz domesztikálását, mint a tárgy normatív meghatározatlansága. A digitális kultúra kapcsán gyakran használt asztronómiai retorikát aktualizálva: a folyton táguló internetes térben – Manovich szavait idézve – immár nem a hozzáférés, hanem a megtalálás jelenti a problémát.<sup>27</sup> Ezekből a belátásokból kiindulva a dolgozat elsősorban azokra az alkotásokra fókuszál, melyek az internetes művészet diskurzusának állandóan, vagy – óvatosabban fogalmazva – többször visszatérő elemei, kénytelen ugyanakkor beismerni, hogy a megtalálás gátjaiból fakadóan kénytelen lemondani az „teljes” korpusz horizontjáról. Így pedig nehéz feladat elkerülni, hogy egyes – adott esetben esztétikailag releváns – alkotások alkalmasint a vizsgálódás látókörén kívül maradjanak.

(3) A harmadik tényező, amely jelentős akadályokat gördít a kutatás elé, a művek többszörös identitásában és dinamikus jellegében azonosítható. Először is: ellentétben a hagyományosként elkönyvelt művészetfogalommal, az internetes projektek sok esetben palimpszeszt módon működnek. Nem létezik egyetlen, véglegesnek, késznek tekinthető változat, mert szerzőjük, szoftveres környezetük (és kisebb részben befogadójuk) időről időre átrendezi az adott mű struktúráját, melynek folytán egy adott interpretáció később már tényszerűen sem lesz érvényes.<sup>28</sup> Másodszor: az internetes művek határai abban a tekintetben is rugalmasak, hogy sokszor dinamikus módon használnak fel más alkotásokat, azaz önmagukban nem, csak kontextusaik függvényében értelmezhetők.<sup>29</sup> Amennyiben az egyik honlap egy másik honlapo(ka)t

<sup>26</sup> Jellemző, hogy Vuk Ćosić honlapja a kánonképződés paródiájaként és ironikus önkanonizációs gesztusként egy fiktív könyvsorozatot hozott létre *Classics of Net.Art* címmel, melynek nem létező darabjai „official history of net.art” álreklámmal hirdették magukat: <http://www.ljudmila.org/~vuk/books/>

<sup>27</sup> Manovich, Lev: Az újmédia nyelve (részlet). In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 13. [A továbbiakban: Manovich 2008a]

<sup>28</sup> Ilyen például a JoDi nevű művészduó [www.jodi.org](http://www.jodi.org) honlapja, melynek provokálóan villogó címdala az interpretációk sarokpontjait képezte, aktuálisan azonban az algoritmikus átalakítások következtében ez a sajátossága nem figyelhető meg.

<sup>29</sup> Erre példák Mark Napier művei ([potatoland.org](http://potatoland.org)) vagy Szegedy-Maszák Zoltán transzformatív „titkosírása”, a *Cryptogram* (<http://www.c3.hu/cryptogram/>).

önnön szerves részeként használ fel, utóbbiak megváltozása kihat az értelmezés műveletére, a hibás működés vagy az időközben történő megszűnés pedig akár lehetlenné is teszi az eredeti (vagy inkább: első) verzió(k) rekonstruálását. Ebben a tekintetben tehát számos projekt flexibilis identitással bír, amit Söke Dinkla a „lebegő mű” (*floating work*) metaforájával, bevallottan az Umberto Eco-féle „nyitott mű” radikális mutációjaként ragad meg.<sup>30</sup> Magam a megváltozott alkotó és a befogadó közötti viszony hangsúlyozása érdekében a *privatizált mű* metaforáját vezetem be erre a multiplikált identitásra.

(4) Ez a kérdés logikusan vezet át a kutatási problémák negyedik komponenséhez, nevezetesen a művek nyom nélküli eltűnéséhez. Hasonlóan a korai film történetéhez, a korai internetes művészet számos alkotását is elfelejtették dokumentálni, így azok örökre elpárologtak (szerencsésebb esetben is: nyilvánosan nem hozzáférhetők).<sup>31</sup> Ellentétben azonban a korai filmek tekerceivel, melyek esetében potenciális esély mutatkozik arra, hogy bizonyos nitrófilmek előkerüljenek archívumok és bolhapiacok mélyéről, a net art esetében a digitális kód könnyebb sérülékenysége folytán erre aligha van lehetőség. A net artnak a numerikus reprezentáció adja az alapját, amely ugyan anyagi platform (asztali gép, laptop, okostelefon stb.) nélkül önmagában működésképtelen, de a bináris kódsorozat elvesztése helyrehozhatatlanul az egész alkotás elillanásával jár együtt, míg a színfakulással, a karcollással, a szemcsésedéssel a filmanyag még nem feltétlenül foszlik semmivé. Számos internetes mű, melyet szinkrón recepciójuk magasra taksált, a tároló szerver cseréjével, felszámolásával örökre eltűnt, egyes esetekben pedig még összetevőik is különböző tárolószervereken voltak megtalálhatók. Így jobb esetben is csak olyan leírásokból juthatunk hozzá információkhoz róluk, melyek a korai filmek újságcikkekből való rekonstruálására emlékeztetnek.<sup>32</sup> A „Not Found” hibaüzenete új megvilágításba helyezi azt a közhelyet is, hogy az internet nem felejt.

(5) Ugyanakkor még ha fenn is maradtak ezek az archeológiai leletek, a szoftveres aura megváltozása folytán (az internet és az internetes alkalmazások technikai fejlődése révén) akkor sem funkcionálnak úgy, ahogyan azt tervezőik eredetileg megalkották. A múzeum „white cube”-modellje nem alkalmazható a net art esetében, ennek is betudható, hogy a hagyományos művészeti intézmények az új művészeti ágat a 2000-es évekig ignorálták. Nem elegendő az offline is

<sup>30</sup> Dinkla, Söke: Az elbeszélés művészete – a lebegő mű felé. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat. 2008. 83-101.

<sup>31</sup> Erre már Lev Manovich felhívta a figyelmet: Manovich, Lev: A film mint kulturális interface. Ford. Vajdovich Györgyi. *Metropolis*, 2001/2. 24.

<sup>32</sup> Ide sorolható például Natalie Bookchin *Metapet* című műve, míg *The Intruder* című módosított videójátéka, mely a legutóbbi időkhöz még működött, videódokumentációban legalább fellelhető.

működőképes dokumentálás, például képernyőfelvételek (screenshotok) készítése, vagy a digitális videóba való átalakítás és a mű áthelyezése (elköltöztetése), mivel ez kiüresíti az eredeti művet, és a dizájn struktúráján kívül lényegében semmit nem árul el róla.<sup>33</sup> Bizonyos művek – a böngészők által nem támogatott alkalmazások (Java-verziók, újabban már az egész Flash plug-in) miatt és/vagy a korábbi szoftveres generációkra optimalizált működésmódjuk folytán – láthatatlanokká váltak (sőt, maga a böngésző változott, vagy szűnt meg, mint a Netscape Navigator), esetleg megjeleníthetőségük olyan műszaki szakértelmet kíván, melynek a hétköznapi „felhasználó” alapértelmezés szerint nincsen a birtokában. Ezt az emulációnak elkeresztelt, a korábbi szoftveres környezetet imitáló technológiai megoldást több, magát virtuális múzeumnak nevező honlap, intézmény vagy egyéni gyűjtemény hasznosítja. Ebből a szempontból az internetes médiaarchiválás nemzetközi szinten is úttörő kísérlete a magyar C3 intézet honlapján működő internetes műhöz, Olia Lialina *Agatha appears* című korai munkájához kapcsolódik, melyet a szakértők a megszületése óta eltelt idő alatt bekövetkezett technológiai elavulások és inkompatibilitások miatt próbálták „konzerválni”, az új szoftveres miliőhöz optimalizálni. Elżbieta Wysocka ennek kapcsán hívja fel a figyelmet a képzőművészeti restauráció anyagi meghatározottságától eltérő renoválási szükségletekre: „A hagyományos művészeti objektumok esetében a műtárgy materialitásának ez a speciális tapasztalata mindig a konzerválók privilégiuma és területe volt. Ezzel szemben a net art tárgyakkal ez a materialitás mindenki számára nyitott maradt és felettébb sérülékeny.<sup>34</sup> Kérdés, hogy ha egy műnek nincsen eredeti, stabil identitása, hogyan lehetséges restaurálni az eredetit, továbbá mennyiben lehet és érdemes visszahozni a saját korára jellemző szoftveres állapotokat. Ha pedig kontextusfüggő, vagyis olyan alkotásról van, melyet az internetnek egy adott korszakra jellemző elemei határoztak meg, akkor nemcsak a tartalmat, hanem a kontextust is rekonstruálni kellene, ami lehetetlen vállalkozás. Ebben a dilemmában végső soron a benjamini „aura” fogalma visszhangzik – amely szerint mivel az azonos (megegyező) másolat veszélyezteti az eredetit, a technikai sokszorosíthatóság eltörli a műalkotás egyediségének, „itt és most”-jának elvét<sup>35</sup> –, ironikus módon mutatva rá a digitális művek kapcsán elpárologónak tételezett aurafogalom

<sup>33</sup> Az utólagos kiállíthatóság és a megőrzés problémái a korai időszaktól kezdődően a net art körüli viták kiterjedt fejezetét képviselik: Dietz, Steve: Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different. *NeMe*, Nov. 07, 2006. <http://www.neme.org/texts/collecting-new-media-art>

<sup>34</sup> Wysocka, Elżbieta: Agatha reappears. Restoration Project: Olia Lialina's early net.art piece Agatha Appears from the Collection of the C3 Center for Culture & Communication Foundation.

[https://www.incca.org/sites/default/files/2008\\_wysocka\\_e\\_agatha\\_re-appears\\_net\\_art\\_restoration\\_project.pdf](https://www.incca.org/sites/default/files/2008_wysocka_e_agatha_re-appears_net_art_restoration_project.pdf)

<sup>35</sup> A magyarul megjelent két fordítás közül a korszerűsített változatot használom: Benjamin, Walter: *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korszakában*. Ford. Kurucz Andrea – Mélyi József. C3, 2003. [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html)

visszaszivargására. A megőrzés és a restaurálás itt felvillantott súlyos elméleti dilemmáival számos tanulmány foglalkozott, a halott mű felélesztésétől (rekreáció) a gyűjtésen át a múzeumi politikáig.<sup>36</sup>

Amint az *Agatha appears* példája mutatja, az 1990-es években a magyar internetes diskurzus a honi kultúrtörténet szokásos megkésettiséggel szemben szinkronban állt a nemzetközi tendenciákkal, sőt ritka pillanatként talán azon kevés hazai avantgárd mozgalmak egyike volt, amely a világ élén járt. Budapest a net art szcéna egyfajta központjának számított, konferenciáival, találkozóival, művészeivel (Fernezeyi Márton, Szegedy-Maszák Zoltán, Sugár János, Waliczky Tamás, Szövényi Anikó stb.), az új médiumra fogékony intézményi háttérével (az 1996-ban alapított C3 Kulturális és Kommunikációs Központtal, illetve az 1979-ben Galántai György kezdeményezte, és önmagát „avantgárd művészeti archívumként” definiáló Artpool Művészetkutató Központ újmédia felé való kiterjesztésével).<sup>37</sup> Ezért is furcsa, hogy a korai magyar internetes művészet feltérképezése csak az utóbbi években indult meg,<sup>38</sup> és a téma hazai szakirodalma is viszonylag gyér. Aligha meglepő azonban ez akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a csaknem elfelejtett, de egykor a világ élvonalába tartozó hazai számítógépes művészetnek (Charles Csúri, Földes Péter, Julesz Béla, Michael Noll, Bódy Gábor, Sugár János, Hegedűs Ágnes, Böröcz András stb.) a formális intézmények részéről való újbóli felfedezése is inkább az utóbbi években történt meg.<sup>39</sup> Az internetes művészet honi alakítói közül kiemelkedik az 1990-ben létrehozott Media Research Alapítvány és a Magyarországon *MetaFórum* címmel 1994-től három éven át 1996-ig tartott internet-művészeti konferenciasorozat úttörő előadásai.<sup>40</sup> Fontos publikációkat tett közzé a

<sup>36</sup> Rinehart, Richard: The Straw that Broke the Museum's Back? Collecting and Preserving Digital Media Art Works for the Next Century. *Switch*, Vol. 6. No. 1. [http://switch.sjsu.edu/web/v6n1/article\\_a.htm](http://switch.sjsu.edu/web/v6n1/article_a.htm). Tribe, Mark – Jana, Reena: *Újmédia-művészet*. Ford. Beöthy Balázs. Budapest: Taschen/Vince, 2007. 24-25. Legutóbb a kérdés komplex összefoglalása: Paul, Christiane: Context and Archive: Presenting and Preserving Net-based Art. In Dieter Daniels – Günther Reisinger (ed.): *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*. Berlin/New York: Sternberg, 2010. 101-122.

<sup>37</sup> Honlapjaik: [c3.hu](http://c3.hu); [artpool.hu](http://artpool.hu)

<sup>38</sup> Lásd a korábban az Intermédia Tanszéken végzett Seres Szilvia interjúkon alapuló kutatásait az *Artmagazin Online-on*: <http://artmagazin.hu/projektek/halozat>

<sup>39</sup> Beszédés, hogy az Orosz Márton által a Magyar Nemzeti Galériában rendezett, *Magyar művészek és a számítógép* című 2016-os kiállítás olyan gyűjteményt vett alapul, melyet 1990-ben Joël Boutteville kurátori felügyelete alatt *Les Artistes hongrois et l'ordinateur (A magyar művészek és a számítógép)* címmel előbb mutattak be Franciaországban, hogy aztán több évtizedes elfeledettség után térjen haza. Katalógusa: Borus Judit (szerk.): *Magyar művészek és a számítógép*. Budapest: Magyar Nemzeti Galéria, 2016.

<sup>40</sup> Az első *MetaFórum* az interaktív multimédiára, a második a hálózat és a kultúra viszonyára, míg az utolsó konferencia a webes tartalmakra fókuszált.



nemzetközi mércével mérve is jelentős C3 kutatóközpont égisze alatt működő *Exindex* online periodika és kiváltképpen a hálózati kultúra (és benne a művészet) korai kérdésfelvetéseit kritikus módon megközelítő *Buldózer* című antológia, mely részben hazai előadásszövegeket is közölt.<sup>41</sup> Hangsúlyozandó Szentgyörgyi Tibor, az *[Új] Impulzus* folyóirat főszerkesztőjének tevékenysége, továbbá Sugár János, Peternák Miklós, Szegedy-Maszák Zoltán és az 1990-ben a Magyar Képzőművészeti Főiskola (ma: Egyetem) berkein belül megalapított Intermédia Tanszék oktató- és szervezőmunkája, ahol a számítógépes médiumot 1990-től Waliczky Tamás tanította, akitől 1992-ben Szegedy-Maszák Zoltán vette át a stafétabotot.<sup>42</sup> Szintén az Intermédia Tanszék adott ki számos, részben vagy egészben a témát érintő publikációt,<sup>43</sup> valamint ugyanitt védte meg Nyitrai Orsolya az internetes művészetre – hazai terepen tudomásom szerint elsőként – koncentráció diplomamunkáját, mely sok szempontból magán viseli az úttörő vállalkozás szokásos nehézségeit (a kontúrok bizonytalansága, definíciós problémák, az internetes kultúra és az internetes művészet elkülönítésének hiánya).<sup>44</sup> Tillman J. A. több munkája érinti az internet és a művészet kapcsolatát, még ha ezek nem is kimondottan erre a területre fókuszálnak.<sup>45</sup> Az újabb szakirodalmak közül Szűts Zoltán szentelt könyvet részben ennek a témának, összefoglalójának arányai azonban a hipertext felé billenek, munkájában érthetetlen módon alulreprezentálta a vizuális alkotásokat, ráadásul ez a munka lényegében mellőzi az internetes művészet gyakran hivatkozott példáit is.<sup>46</sup> Az elmondottakból következően tanulmányomban a recepció számos fogyatékoságával kellett megküzdenem, hazai vonatkozásban a témáról folyó jelenlegi nyilvános diskurzus totális hiánya okán bizonyos szintig az új kontinensre tévedő felfedező munkáját vállalva magamra.

Értekezésem logikai struktúráját nem az internetes művészet története, hanem az internetes művészet feltételezett „halálára” vonatkozó kérdésfelvetésem szervezi. Kiindulópontként elengedhetetlennek tűnik ennek a művészeti ágának a médiumok és a művészetek rendszerében való elhelyezése, kitérve a terminológiai bizonytalanságokra is, hogy tárgyammat lehatároljam a rokonterületekről. Ezt követően az internetes művészet definíciós labilitásait a médiumspecifikusság és a posztmédia/metamédium fogalmainak ütköztetésével igyekszem

<sup>41</sup> Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997.

<sup>42</sup> Szegedy-Maszák Zoltán: Digitális médiumok az Intermédia Tanszéken. *Balkon*, 2000/7-8.

[http://www.balkon.hu/archiv/balkon\\_2000\\_07\\_08/intermedia2\\_text.htm](http://www.balkon.hu/archiv/balkon_2000_07_08/intermedia2_text.htm). A tanulmányt a korai magyar net art alapvető történeti forrásának gondolom.

<sup>43</sup> Gyűjteményesen lásd: <http://www.intermedia.c3.hu/2.0/tanszek/publikaciok/>

<sup>44</sup> Nyitrai Orsolya: *Egy lépéssel közelebb a net művészetéhez avagy bevezetés a hálózati művek történetébe*. C3, 1999. <http://www.c3.hu/~nyorsi/Diploma/>

<sup>45</sup> Ezek hozzáférhetők a szerző személyes honlapján: <http://www.c3.hu/~tillmann/irasok/medium.html>

<sup>46</sup> Szűts Zoltán: *A világháló metaforái. Bevezetés az új média művészetébe*. Budapest: Osiris, 2013.

explikálni, annak érdekében, hogy amellejt érveljek, hogy a net art nem ott ér véget, ahol mondják. Ennek alátámasztására fázisokra bontom az internetes művészet történetét, amit e korszakok paradigmaticusnak tekintett műveinek vagy műcsoportjainak tüzetes esztétikai esettanulmányai követnek. A médiumelméleti megközelítés reményeim szerint nemcsak az internetes művészetet, hanem a rendszerbe szervező médiumok működés módjának ciklikus amplitúdóját illetően is tanulságokkal szolgál majd. A következő nagyobb egység az internetes művészetet az avantgárd elméletek és gyakorlatok függvényében tárgyalja, hogy bizonyítsam a net art avantgárd voltát. Előbb a net art avantgárdként értett esztétikai gyakorlatait a történeti avantgárd és a második avantgárd (vagy neoavantgárd) kontextusában tárgyalom, hogy kirajzolódjanak a „régii” és az „új” közötti folytonosságok és törésvonalak. Az internetes művészet haláláról szóló koncepció megalapozásához ezután Peter Bürger és Hal Foster egymással polemizáló avantgárd elméletét hívom segítségül. Az avantgárd kontextushoz azért van szükség, hogy az internetes művészet médiumspecifikus tulajdonságaként megragadható interaktivitást annak keretében vizsgálhassam, hogy miképpen gyakorolt hatást a web 2.0 megjelenése (pontosabban: elterjedése) az internetes művészeti forma diskurzusára. Végezetül az internetes művészet haláláról szóló koncepciókat a „művészet halálával” kapcsolatos viták kereszttüzebe állítom, hogy válaszlehetőséget kínáljak arra, hogy miért tekinthető a webkettő a címben felvetett módon a net art neoavantgárdjának.

Az értekezés számos vonatkozásban épít korábbi kutatásaimat összegző résztanulmányaimra, melyeknek egyes részeit eltérő hangsúlyokkal emeltem be a dolgozatba (ezeket a részben átdolgozott, részint csekély változtatással használt önidézeteket külön nem jelölöm). Támaszkodom továbbá az általam szerkesztett és nagyrészt általam fordított *Új, média, művészet* című művészeti antológiára, amely egyre kisebb koncentrikus körök keretében az újmédiát, az internetes művészetet és a Flash-esztétikát vizsgálta.<sup>47</sup> A témában korábban megjelent publikációim közé tartoznak definíciós és mediális problémákat érintő áttekintéseim,<sup>48</sup> az online játékokra fókuszáló Frasca-tanulmányom,<sup>49</sup> a JoDi korai netműveit főként az avantgárd gyakorlatok felől megértő

<sup>47</sup> Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008.

<sup>48</sup> Kedvezményes Áron [Gerencsér Péter]: Interface to face. *Szörös Kő*, 2004/5. 61-68. Gerencsér Péter: A net art az net art az net art. A médiumspecifikusság és a posztmédia dichotómiája az internetes művészetben. *Apertúra*, 2016. Nyár. <http://uj.apertura.hu/2016/nyar/gerencser-a-net-art-az-net-art-az-net-art-a-mediumspecifikussag-es-a-posztmedia-dichotomiaja-az-internetes-muveszetben/> [A továbbiakban: Gerencsér 2016c]

<sup>49</sup> Gerencsér Péter: Paidia a ludus álarcában. Gonzalo Frasca *September 12th* című böngészőjátékáról. *Tiszatáj Online*, 2013. 10. 19. <http://tiszatajonline.hu/?p=39343>

dolgozatom,<sup>50</sup> a webkettes jelenségeket a World Trade Center lerombolására reflektáló humor kapcsán vizsgáló tanulmányaim,<sup>51</sup> a Flash-esztétikának az internet vizuális paradigmaváltásában játszott szerepére koncentráló írásom,<sup>52</sup> valamint ennek a disszertációnak a logikai alappilléret összefoglaló tanulmányom.<sup>53</sup>

Végezetül: a szakirodalmi tételek első előfordulásakor a lábjegyzetben teljes bibliográfiai hivatkozást adok, ezt követően a szerzői név, a megjelenés évszámát, valamint – nyomtatványra való hivatkozás esetén – az oldalszám(ka)t közlöm. Ugyanakkor a teljes bibliográfia a disszertáció végén alfabetikus sorrendben is megtalálható. Az online források utolsó letöltési dátuma minden esetben a 2016. november 15.-i állapotra utal, ezeket külön nem jelzem minden „webliográfiai” tételnél.

<sup>50</sup> Gerencsér Péter: A médium dekonstrukciója: a JoDi korai webművei. *SZIFONline*, 2014. 10. 09. [http://www.szifonline.hu/?cikk\\_ID=51](http://www.szifonline.hu/?cikk_ID=51)

<sup>51</sup> Gerencsér Péter: McLaden & Tali Wars (Képi cenzúra és paródia a szeptember 11-i terrortámadások után). *Vár Ucca Műhely*, 2003/3, 46-60. Gerencsér Péter: A mediatizált láthatatlansága. A látványtársadalom kritikája az internetes katasztrófahumorban 9/11 után. *Vár Ucca Műhely*, 46. 2014/4. 16-31.

<sup>52</sup> Gerencsér Péter: <myContent.swf>. A Flash-esztétika diskurzusai. *Médiakutató*, XVI. évf. 2. sz. (2016. Nyár) 27-40. [A továbbiakban: Gerencsér 2016b]

<sup>53</sup> Gerencsér Péter: A web 2.0 mint a net art neoavantgárdja. Az internetes művészet és a „művészet vége” koncepciója. *Tiszatáj Online*, 2016. 01. 26. <http://tiszatajonline.hu/?p=91873> [A továbbiakban: Gerencsér 2016a]

## II. TÚLCSORDULÓ DOMÉNNEVEK

### Az internetes művészet pozicionálása a rokonművészetek és médiumok rendszerében

„Nem saját nevem viselem addig”

Balaton: *Nem saját nevem*

Az internetes művészet definíciós kísérleteinek szemügyre vételét megelőzően szükséges az elnevezések terminológiai kavalkádjára reflektálni, és azokat a médiumok és társművészetek komplex összefüggésében elhelyezni. Annál is inkább, mert a net art diskurzusa gyakran különböző névvel illetett (és illet) bizonyos esztétikai gyakorlatokat, anélkül, hogy számot vetne a köztük húzódó jelentős mediális töréspontokkal: különböző terminusokat használ szinonima gyanánt, melyek szintváltásait ignorálja. A megnevezéseknek ez az eklektikája sok szempontból hasonló ahhoz a gyakorlathoz, amely a száz éve kibontakozó új médiumra, a filmre volt jellemző, melyet egymással is rivalizáló, egymással párhuzamosan használt heterogén megnevezéssel illettek. Ilyen volt a kronofotográfia, a kinematográfia, a veriszkóp, a biográf, a bioszkóp, a motion picture, a photoplay, a mozidráma stb. – melyek behatóbb elemzése nemcsak a filmformátumok közötti eltérésekre, de egyúttal a használatmódok különbségeire is rámutathat. Hasonló belső feszültség feszíti az általános gyűjtőfogalomként többnyire performansz-művészetnek nevezett előadói formák terminológiáját is, melyek hol művészeti mozgalmakra, hol formai-mediális sajátosságokra utalnak: fluxus, happening, performansz, event, live art, living sculpture, body art, participation art, akcionizmus.<sup>54</sup> Ahogyan a happening és a performansz között történeti és előadásmódbeli különbség tehető, úgy az internetes művészet kapcsán is megfigyelhető a – gyakran nem is annyira – nüansznyi eltérés, a szemantikai túlcsoportulás és a történeti patina. Az említett példákból az a történeti tanulság szűrhető le, hogy kezdeti szakaszában egy újonnan születő médium és/vagy művészeti forma rendszerint egymással is versengő fogalmakkal operál, melyeknek ilyenformán megvan a maga gazdasági (piaci) aspektusa. A megnevezés kényszerével születő *ad hoc* terminusok teoretikusan kevésbé tisztázottak, kevésbé reflektáltak, míg történetük második fázisában közülük egyik domináns pozícióba kerül. Az egységes megnevezés hiánya nem független attól, hogy egy új forma a művészettörténeti közegben még kevésbé akklimatizálódott.

<sup>54</sup> A megnevezések összefoglalását nyújtja: Schröder, Johann Lothar: Bevezetés. A performance, valamint más rokon kifejezések és kifejezési formák fogalomtörténeti, történeti és elméleti áttekintése. Ford. Babarczy Eszter. In Szőke Annamária (szerk. és vál.): *A performance-művészet*. Budapest: Artpool/Balassi Kiadó/Tartóshullám, 2000. 13-34.

Az internet művészeti célú alkalmazásmódja esetében az *internetes művészet* (net art) elnevezés került ki győztesen a névtani evolúciótannak ebből a párbajából, de amint majd rámutatok, ez a terminus nem a legszerencsésebb és legpontosabb választás. A névválasztásból inherensen következő kodifikálatlan jelentések és előfeltevések azonban sok esetben vezetnek a művészeti forma félreértéséhez. A net art kapcsán terítékre kerülő leggyakoribb, régebbi és újabb keletű rokonfogalmakat a következőkben látom: (1) elektronikus művészet, (2) számítógépes művészet, (3) digitális művészet, (4) újmédia-művészet, (5) interaktív művészet, (6) multimédia-művészet, (7) intermédia-művészet, (8) hálózati művészet, (9) webművészet (és web.art), (10) webdizájn, (11) net.art. Még a téma egyik sűrűn idézett összefoglalója is kategóriahibákkal közelíti meg a kérdést. „Az újmédia-művészet és más, régebbi kategóriák, mint a »digitális művészet«, a »számítógépes művészet«, a »multimédia-művészet« vagy az »interaktív művészet« gyakran helyettesítik egymást a köznyelvben” – írja a Mark Tribe és Reena Jana szerzőpáros.<sup>55</sup> A nem- és a fajfogalom hierarchiájának összekeverése figyelhető meg a magyar vonatkozású művek közül Szűts Zoltán áttekintésében, amely a *Bevezetés az új média művészetébe* alcímet viseli, az előszóban azonban már „a művészet és a világháló kapcsolatának” elemzését ígéri, a két kategória azonban nem fedi pontosan egymást.<sup>56</sup> Az egymást átfedő területek szétszalazása ugyan nem könnyű, és szigorú elkülönítést a határterületek miatt sem célszerű tenni, mindazonáltal az alábbiakban ezen fogalmak distinkciói mentén igyekszem lokalizálni az internetes művészetet, annak érdekében, hogy a rokonterületek között leszűkítsem a vonatkozó tartományt, és némileg megszelídítsem a zabolátlan jelentéslehetőségek szükségesnél nagyobb mértékű túlsordulását.

(1) Az *elektronikus* (vagy korábban időnként előforduló nevén: elektromos) *művészet* esetében a technológiai alapú elnevezés a mediális aspektusokat állítja előtérbe.<sup>57</sup> Az elektronikus művészet szükségszerűen elektronikus médiát használ, amely hidat ver többek között a videoművészet és a digitális művészet közé, de utóbbinál szélesebb fogalom. Noha például a digitális könyvet nemcsak villamossággal való működés jellemzi, hanem egyúttal a digitális reprezentáció is, az *email* (elektronikus levél) és az *e-könyv* fogalma, valamint az *epub* formátum inkább a papírral szembeni technikai eltérést állítja előtérbe, mintsem az elektronikus képalkotástól való különbséget, míg az elektronikus zene a hagyományos hangszerekkel szemben határozza meg

<sup>55</sup> Tribe – Jana 2007: 6.

<sup>56</sup> Szűts 2013: 11.

<sup>57</sup> Lásd: Beke László: Elektromosság és művészet Magyarországon. In Uő: *Médium/elmélet*. Budapest: Balassi/BAE Tartóshullám/Intermedia. 1997. 231-241. Noha az elektromos és az elektronikus (csak tetézve a problémákat, más szóval: elektronikai) fogalmak is sok esetben hasonló értelemben használatosak, nem feleltethetők meg egymással, mert amíg előbbi a villamos árammal való működtetési elvre utal, utóbbi bonyolultabb áramköröket feltételez.

magát.<sup>58</sup> Az 1979-ben a gépi művészetek és különleges tudományos kísérletek ötvözésének bemutatására az ausztriai Linzben alapított, inkább a kulturális-művészeti aspektust, mintsem a technikai innovációt hangsúlyozó Ars Electronica Center és az általa évente megrendezett bemutató (Ars Electronica Festival) elnevezése az elektronikus művészeteket összekötő elemeket hangsúlyozza, bár mára alapvetően a számítógép alapú alkotásokat preferálja.<sup>59</sup> Az 1974-ben alapított SIGGRAPH (Special Interest on Computer Graphics and Interactive Techniques) elnevezésű nemzetközi konferenciák esetében is hasonló tematikai elmozdulás figyelhető meg.<sup>60</sup> A videoművészetet és a digitális művészetet az elektronikus működés hozza közös platformra, de legalább ilyen fontos a köztük lévő eltérés, amennyiben a digitális működésmód a fizikai mennyiségek változásán nyugvó analóg elektronikus mágnesszalag helyett a diszkrét (nem folytonos) feldolgozás és tárolás elvén nyugszik. Amíg a film fotokémiai alapokon nyugszik, addig a videó által alkalmazott technika eredménye a képpontok sorozatából álló elektronikus kép, míg az újmédia által létrehozott kép elektronikus és képpontos volta mellett egyúttal digitális is. Az internetes videómegosztó csatornákon, például annak legnépszerűbb változatán, a YouTube-on elérhető mozgóképes tartalmakat pusztán csak *videóknak* szokás címkézni, ezek a videók ugyanakkor elektronikus társuktól eltérően *digitális* videók is egyúttal. A filmkép, a videokép és a digitális kép közötti eltérésekre és kapcsolódási pontokra kitűnő példát nyújthat Nam June Paik videoművészetének rövid összevetése Cory Archangel internetes megjelenésre tervezett digitális Super Mario-kisajátításaival.<sup>61</sup>

A videónak a fotografikus alapokkal bíró filmtől való eltérése a képi manipuláció különbségeit is meghatározza. A videoművészet médiumspecifikus tulajdonságához hozzátartozik a képi torzítás lehetősége, melyet a filmszalag fizikai jellege nem tesz lehetővé. A videó autonóm esztétikai lehetőségének önálló tanulmányt szentelő Wulf Herzogenrath három attribútumot emel ki: „Alapvető különbség minden más formától az elektronikus képfelvétel és az egyidejű, a

<sup>58</sup> Az *elektronikus zene* kifejezés a mai napig megőrződött, s nem cserélődött le *digitálisra*. Érdekes ennek összefüggésében emlékeztetni arra, hogy az elektronikus művészet egyik legrégebbi ága az elektronikus zene, és általános tendenciaként megfigyelhető, hogy a zene mindig is elsőként alkalmazza az új médiumokat és eszközöket, amely nyilvánvaló összefüggésben áll azzal, hogy a zene a legkevésbé anyagigényes és kevés erőforrást igényel. Ilyenfórmán a zenei eszközhasználat rendszerint egy nagyobb tendencia előhírnöke, ahogyan közvetlen kapcsolat mutatható ki Karlheinz Stockhausen elektronikus zenéje és tanítványa, Nam June Paik videoművészetete között.

<sup>59</sup> A tudomány, a művészet és technika szimbiózisának nemzetközi áramlatai jól követhetők az Ars Electronica trendjein és díjain keresztül. Honlapja: aec.at

<sup>60</sup> Honlapja: siggraph.org

<sup>61</sup> A két alkotást korábban részletesebben hasonlítottam össze: Gerencsér Péter: *Se kép, se hang?* Virág Zoltán (szerk.): *Színkép, hangkép, összkép*. Szeged, 2016. [megjelenés alatt. A továbbiakban: Gerencsér 2016d]

végtelenségig sokszorosítható képviisszaadás lehetősége [...] 1. a kép azonnali ellenőrzése, 2. számos elektronikus lehetőség 3. a kép visszaadás monitorokon”.<sup>62</sup> Az elektronikus manipulálhatóságban rejlő esztétikai potenciált Herzogenrath így összegezte: „a képváltoztatás, -torzítás, vagy megfordítás, valamint a visszacsatolás különböző formái művészileg felhasználható új [sic!] lehetőségek, éppen úgy, ahogy színeket lehet szintetikusán előállítani és változtatni, és formákat egy végtelen térben lépcsőzetesen elhelyezni és ismételni, késleltetett felvételeket készíteni és valóságos idővel kombinálni.”<sup>63</sup> Ez eltér a filmnek a roncsolásból, a karistolásból, a színek elhalványulásából, a nyersanyag felhólyagosodásából és bomlási folyamataiból stb. álló fizikai és kémiai tulajdonságaitól. Gilo Dorfles öntudatos módon hangsúlyozza ennek a „televíziós területnek” a „valódi és sajátos autonóm kifejezési eszközét”, mint amely „megáll önmagában, nem helyettesíthető semmilyen más eszközökkel”.<sup>64</sup> Nam June Paik *Global Groove* (1973) című harmincperces „vizuális kollázsában” mozgó figurákat (táncoló emberi alakokat), a remixet előlegezve részben készen talált televíziós programokat alakított át elektronikus manipuláció révén absztrakt formákká. Elektronikusan megsokszorozta az emberi testrészeket, melyeket elektronikusan deformált, látványukat elhomályosította, a testrészeket megnyújtotta, nagyította. A zenére mozgó formák színeit elektronikus színkivonással manipulálta, azok körvonalait effektusokkal látta el, melyeket gyorsmontázsokkal és pulzáló, közelítő-távolító kameramozgásokkal keresztezte, megvetve az alapjait a '80-as évek variózó videoklipjeinek és a Music Television (MTV) zenecsatorna tévéstúdióbeli rángatózó kamerastílusának. Paik videoművészeti válogatása végső soron a *glitch* néven leírható alkotói módszerrel adekvát, mely aztán a digitális videóban, a széteső hangmintában és a (digitális videó esetében) a nézhetetlenné pixelesedett képben teljesedett ki. Rosa Menkman erre, a vizuális és/vagy audiális alkotóelemek torzításán, szétroncsolásán keresztül létrejövő, esztétikaiként értett formának a tanulmányozására felhívó hírhedt kiáltványában azt állítja, hogy a glitch a hiba művészete, amely azáltal válhat a digitális média kritikájának eszközévé, hogy negativitásában hívja fel a figyelmet egy technológiai rendszer normáira és elvárásaira. Menkman hangsúlyozza, hogy nemcsak a megjelenítésre, hanem a procedurális aspektusokra is fókuszálni kell, és arra a következtetésre jut, hogy a „glitch nemcsak a szerző halálát, hanem az apparátus, a médium vagy eszköz halálát is implikálja (legalábbis a technológiailag determinált néző

<sup>62</sup> Herzogenrath, Wulf: A videó mint művészeti médium. Ford. Hajdu Miklós. In Bán András – Beke László (szerk.): *Videóművészet. A videó világa*. Budapest: Népművelődési, 1983. 24.

<sup>63</sup> Herzogenrath 1983: 25.

<sup>64</sup> Dorfles, Gillo: A TV mint egy új vizuális expresszivitás csatornája. Ford. Beke László. In Bán András – Beke László (szerk.): *Videóművészet. A videó világa*. Budapest: Népművelődési, 1983. 4.

perspektívájából), amit gyakran ellen-»szoftverdeterminisztikus« formában használnak.”<sup>65</sup> Ezt a kezdetben az elektronikus és digitális paraméterek által véletlenszerűen előidézett szétesést a művészek tudatosan kezdték használni, a glitchelt kép a digitális médiában, s kiváltképpen az interneten kezdett újfajta esztétikai rangra szert tenni, noha előzményei a 60-as és a 70-es évek videoművészetéig nyúlnak vissza. A hibaművészet digitális manipulációval való ötvözését alkalmazta Cory Archangel, amikor a Nintendo közismert videojátékának módosításával hozott létre egyszerű, de hatásos esztétikát a *Super Mario Bros. Movie* (2005) című munkájában,<sup>66</sup> mely a DJ kultúra szkreccselt zajhatásaival vethető össze: a vizuális torzulásokat a 8 bites hang is leköveti. A szerző a kipreparált Super Mario-játék karaktereit és díszleteit geometrikus elemekre bontja, az így kapott fragmentált négyzetes formák pedig a rácsgeometrián alapuló pixelek digitális technológiáján alapszanak. A film technikailag nem tipikusan glitch, Menkman is azonban a *glitch art* fogalmának mint újfajta zajművészetnek a metaforikus használatát javasolja.<sup>67</sup> Amit Nam June Paik a videó médiumában az elektronikus kép transzformációjával hajtott végre, azt Cory Archangel a digitális technológia bevezetésével foglalta új keretbe. A digitális mű generatív esztétikája és a Paik-féle videoművészet közötti kapcsolatok és különbségek olyan kevésbé explikált lappangó párhuzamra mutatnak rá, melyet a művészettörténet alulreprezentált.

(2) A *számítógépes művészet* elnevezés szintén technikai meghatározottságra vall, ugyanakkor tekintve, hogy számos hibrid alkotás, ide értve a digitálisan készült vagy manipulált filmet, használ számítógépes eszközt, jelentésköre lényegében parttalanná bővült. Lev Manovich a fotografikus alapú film digitális képi manipulációja kapcsán például olyan heterogén formák elterjedéséről beszél, amelynek nyomán a festmény kézműves eljárásaival von párhuzamot, azt állítva, hogy a digitális film végső soron az animáció egyik fajtájává válik.<sup>68</sup> Fontos különbségtétel, hogy a számítógépes művészet nem okvetlenül igényli az internetet, de ez az egy feltétel önmagában nem különíti el a számítógépes művészetet az internetes művészettől és a digitális művészettől sem. Azt, hogy számítógépes művészet és a digitális művészet között történeti különbség tehető, az indokolja, hogy az ötvenes évektől kezdődően és különösen a hatvanas évektől a műszaki célú programozás mellett immár képalkotó eszközként is kezdték felfedezni a

<sup>65</sup> Menkman, Rosa: Glitch Studies Manifesto. In Geert Lovink – Rachel Somers Miles (ed.): *Video Vortex Reader II.: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011. 343-344.

<sup>66</sup> A hivatalos változat megtekinthető a legnépszerűbb videomegosztó portálon: <https://www.youtube.com/watch?v=JN-WCA5-Qxs>

<sup>67</sup> Menkman 2011: 341.

<sup>68</sup> Manovich, Lev: Mi a digitális mozi? Ford. Kiss Gábor Zoltán. In Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Budapest: Kijárat, 2011. 167. [a továbbiakban: Manovich 2011a]



számítógépet az informatikai tudományokban jártas mérnökök, akik ezt számítógépes művészetnek nevezték. Mike King meggyőzően bizonyítja a modernista nonfiguratív festészet és a korai számítógépes képalakítás közötti formai és spirituális kontinuitást, s periodizációjában a grafikus számítógép megjelenése előtti, 1956 és 1986 közé eső időszakot „az úttörők korának”, az ezt követő szakaszt „Paintbox-korszaknak” nevezi, míg a világháló 1994-ben megjelölt elterjedése utáni korszakot provizórikusan „Multimédia-korszaknak” kereszteli.<sup>69</sup> A magyar számítógépes művészek, mint Charles Csúri, Földes Péter, John Halas, Molnár Vera, Hegedűs Ágnes, Sugár János, Hannawati P. Ráden, Waliczky Tamás, később pedig Szegedy-Maszák Zoltán, Fernezelyi Márton (a névsor természetesen folytatható) nemzetközi szinten is jelentékeny szerepet játszottak a korai számítógépes művészetben, melynek recepcióját azonban a hazai művészettörténeti diskurzusban a szokásos megkésetttség és marginalizálás jellemzi.<sup>70</sup> Ami az úttörők korszakát illeti, King kánonalkotó célzattal a számítógépes művészet apafiguráiként, matematikai alapformákkal foglalkozó triumvirátusaként Ben Laposkyt, Herbert W. Frankét és John Whitney-t jelöli meg, a zenei struktúrák vizuális egyenértékűségének kutatóját Edward Zajecben látta, a hiperkockát létrehozó Manfred Mohrt a generatív esztétika, míg az *Algorits* csoport vezető figuráját, Roman Verostkót a véletlen, a történeti avantgárd e nagy szerepet játszott ismérve és az algoritmikus irányítás közötti kapcsolatok kezdeményezőjeként tárgyalta. A korai számítógépes művészet fogalmát azonban két megszorítás figyelembe vételével kell értelmezni. Egyrészt az úttörők által létrehozott munkák még nem kizárólagosan a számítógépes technológia igénybe vételével születtek, hanem egyszerre hasznosítottak filmes (analóg) és komputeres eszközöket. Charles Csúrinak a számítógépes animáció történetében vízvázalstónak számító *Hummingbird* (1967-1970) című munkája például fénycseruza, film és számítógép segítségével készült. Másrészt még ezek a számítógépes eszközök sem feltétlenül voltak digitálisak, hanem analóg (nem számalapú) és mechanikus módon működtek. A korai alkotók által lefoglalt *számítógépes művészet* fogalmának ez kölcsönöz patinát, s teszi lehetővé, hogy elkülönítsük a tisztán a numerikus reprezentáció elve

<sup>69</sup> King, Mike: Számítógépek és a modern művészet. (A *Digital Art Museum*). Ford. Fellmann Barbara Rozália. *Fosszília*, 2004/3. 107–108.

<sup>70</sup> A hazai számítógépes művészetre viszonylag egykorúan reflektált: Peternák Miklós (szerk.): *Új képkorszak határán. A számítógépes grafika és animáció kezdetei Magyarországon*. Budapest: Számalk, 1989. Legújabbban – szimbolikusan is befogadva a területet a művészet klasszikus intézményeibe – az 1990-ben Franciaországban bemutatott magyar számítógépes művészeti kiállítás „repatriálásához” kiadott katalógus összegezte a magyar művészek nemzetközi beágyazottságát: Borus 2016.

alapján működő számítógépes alkotások terrénumától.<sup>71</sup> Amennyiben a számítógépes művészet fogalmát ebben a szűkebb művészettörténeti értelemben használjuk, elkerülhető annak parttalan, megszelídíthetetlen használata. A számítógépes művészet „archaikus” karakterét az alábbiakban két alkotó példájával demonstrálom.

Habár a számítógépes művészet atyjának inkább John Whitney-t tekinti a recepció,<sup>72</sup> már csak azért is, mert ő alkotta a *Szédülés* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958) intrójának spiráljait (mely a szerző tipikus kézjegye) és Saul Bassal közösen a *2001: Űrodüsszeia* (*2001: Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) animációit, elsőként emelve be az új formát a mainstream kultúrába, ez az álláspont felülvizsgálatot igényel. Whitney-vel szemben ugyanis Ben Laposky nemcsak hogy néhány évvel korábban kezdte a számítógépes képalkotást, de eszközhasználatában is gyakran radikálisabbnak és előremutatóbbnak bizonyult, mint társa. Az, hogy a számítógép az adatfeldolgozás és a programozási funkció mellett kreatív képalkotó médiumként is használható, egyáltalán nem volt magától értetődő. Ezért nem lehet túlbecsülni annak jelentőségét, különösen a később CGI-nak (*computer generated imagery* – számítógépes képalkotás) elkeresztelt grafikai eljárás széleskörű területfoglalása fényében, hogy Ben Laposky egy technikai eszközzel, a mindennapokban például betegmonitorként használt oszcilloszkóppal hozott létre képeket.<sup>73</sup> Az oszcilloszkóp eredeti rendeltetése szerint temporálisan változó elektronikus feszültségek (például a szívritmus) mérésére alkalmazott eszköz, Laposky azonban használatát a vizuális kultúra felé terjesztette ki. Az így kapott hullámvonalakat „oszcillonoknak”, vagy ennek szinonimájaként „elektronikus absztrakcióknak” nevezte, amelyeknél az „oszcillografikus művészet a vizuális zene egy fajtájának tekinthető, mivel az alapvető hullámformák hanghullámokra emlékeztetnek”.<sup>74</sup> Laposky az oszcilloszkóp vibráló képeit (analóg) fényképezőgéppel rögzítette, ami rámutat ezen alkotások technikai hibriditására. A technikai képeknek időbeli kiterjesztést kölcsönzött, amikor az

<sup>71</sup> Fontos megjegyezni, hogy ettől eltérő értelemben használta a fogalmat *A számítógépes művészet kiáltványa* című manifesztumában Waliczky Tamás, aki már a világháló hajnalán, 1989-ben a filmmel állította szembe tárgyát, Moholy-Nagy László szellemében a műszaki tudomány és a művészet kombinációját sürgette, és ezt a művészeti ágat provokatívan még nem létezőnek nyilvánotta: „A számítógépes művészet még nem is létezik”. A kiáltvány újraközlését lásd: Borus 2016: 98-102.

<sup>72</sup> Ez a nézet nagyban adózik Gene Youngblood nevezetes könyvének, amely az elsők között igyekezett számot vetni az új médiumok és technikák esztétikai jelentőségével, beírva azokat a művészettörténetbe. Lásd a könyv *John Whitney: Composing an Image of Time* című fejezetét: Youngblood, Gene: *Expanded Cinema*. New York: Dutton & Co. 1970. 207-222.

<sup>73</sup> A Digital Art Museumnak az úttörő munkákat archiváló online gyűjteményében láthatók többek között ezek a művek: [dam.org](http://dam.org).

<sup>74</sup> Laposky, Ben F.: *Oscillons: Electronic Abstractions*. *Leonardo*, Vol. 2. (Oct. 1969.) No. 4. 347.

analóg (közvetlen fizikai hatásokon alapuló) számítógéppel generált vibrációit filmszalagra vette fel. Kétségtelen ugyanakkor, hogy John Whitney (és testvére, James) nagyobb hatást gyakorolt a korai számítógépes művészetre, mert az ő mozgóképek változatosabbak, színesebbek és bonyolultabbak voltak, a modernista festészettel való direkt kapcsolatuknak köszönhetően a recepció könnyebben is tudta beilleszteni munkáikat az Oskar Fischinger-féle geometrikus absztrakt film avantgárd hagyományába. Ahogyan a film egyik potenciális kezdőpontja, Étienne-Jules Marey fotópuskája egy kipreparált fegyverből született,<sup>75</sup> a számítógép a ballisztikus rakéták röppályájának gyorsabb kiszámításának igényéből fogant,<sup>76</sup> a memexnek keresztelt nonlinearis adatfeldolgozó gép Vannevar Bush-féle elképzelése militáns közegből származott,<sup>77</sup> és ahogyan az internet nonszekvenciális és rizomatikus koncepciója a nukleáris fenyegetések árnyékában kelt életre,<sup>78</sup> úgy a Whitney-fivérek képalkotó eszköze is a hadiipar és a tudomány szerelemgyereke. John Whitney és testvére légelhárító ágyúból alkotott meg egy olyan képalkotó technikai eszközt, amely egyszerre viselte magán a mechanikus alapelv és az elektronikus működésmód tulajdonságait. Mindez alátámasztani látszik Friedrich Kittlernek a háború és a mediális innovációk összefüggéséről vallott klasszikus állításait.<sup>79</sup> Az analóg számítógéppel készített, majd filmszalagra rögzített kísérletekből John Whitney 1961-ben *Catalog* címmel állított össze egy számítógép/film hibrid válogatást, míg az *Arabesque* (1975) című műben a növényi alakzatok fraktálszerű, bonyolult geometrikus formái már tisztán digitális számítógéppel születtek. Ma elcsépelte közhelynek hatnak azok a korabeli megállapítások, melyek szerint a számítógép a számítási műveletek mellett kreatív képalkotó

<sup>75</sup> Frizot, Michel: A szem nagy műve: Étienne-Jules Marey (1830–1904). In Bán András – Beke László (szerk.): *Fotóelméleti szövegyűjtemény*. Ford. Jávor Anna – Schulz Katalin – Wessely Anna. Budapest: Enciklopédia, 1997. 64.

<sup>76</sup> Lásd különösen *A ballisztikai Kutató Laboratórium* című fejezetet: Goldstine, Herman H: *A számítógép Pascaltól Neumannig*. Ford. Szabó G. Zoltán. Budapest: Műszaki, 2003. 77-86.

<sup>77</sup> Bush, Vannevar: Út az új gondolkodás felé. (Ahogyan gondolkodhatnánk). Ford. Ivacs Ágnes. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes – Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/bush.html>

<sup>78</sup> A hidegháborús közegben az USA védelmi minisztériumának célja egy olyan számítógéphálózat kiépítése volt, amely potenciális atomtámadás után is életképes marad, ebből, s nem a demokráciaeszményből fakad a decentralizáció koncepciója. Az 1969-ben életre hívott ARPANET a Pentagon keretében katonai funkcióval rendelkezett, ezt előbb tudományos, majd egyetemi kutatásokra is kiterjesztették, s fokozatos „demilitarizálásával” alakult ki a mai világháló öse, az internet, amely nevet elsőként 1974-ben használták a számítógépes hálózatokra. A számos összefoglaló közül ezt az átalakulást követi nyomon: Sterling, Bruce: *Az Internet rövid története*. Ford. Rupp Anikó. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>

<sup>79</sup> Kittler, Friedrich: *Optikai médiumok*. Ford. Kelemen Pál. Budapest: Magyar Műhely/Ráció, 2005. 21. 33.

eszközként is funkcionálhat.<sup>80</sup> Amint azonban az eredetileg sci-fi szerző, nem mellesleg pedig az Ars Electronica egyik alapítója, Herbert W. Franke megállapítja, „[a]zon kevesekre, akik művészeti eszközként használták a számítógépet, kívülállóként tekintettek: ezek a szabadúszó kísérletek eltértek a szigorúan definiált feladatok szilárd alapjától, másrészt pedig a művészeti körforgás nem fogadta be őket”.<sup>81</sup> Azt, hogy a számítógép képalkotó funkciója mára ebből az underground pozícióból evidenciává válhatott, éppen a számítógépes művészet úttörői alapozták meg, lehetővé téve, hogy historizálva a fogalmat elkülönítsük ezt a területet a digitális médiától.

(3) és (4) A *digitális művészet* és az *újmédia-művészet* fogalmát együtt tárgyalom, mert egymást lefedő szinonimáknak tartom őket. Mindkettő a modern digitális számítógéppel létrehozott alkotásokra utal,<sup>82</sup> ami elválasztja ezeket a műveket a korai – az első, a második és a harmadik generációs – számítógéppel készült alkotásoktól.<sup>83</sup> A két elnevezés azonban más-más aspektusát emeli ki a gép és az esztétika házasságának: amíg a digitális művészet az analóg művészettel szemben szigorúan technikailag határozza meg magát (a latin *digitus* ’ujj’ jelentése úgy utal a számokra, hogy az ujjakkal szokás számolni), addig az innovációra hangsúlyt helyező és az önmagát az ún. „régí médiához” képest definiáló „újmédia” kulturális-evolúciós konnotációval bír.

A digitális/újmédiális médium technikai értelemben is legátfogóbb ontológiáját Lev Manovich nyújtotta az újmédia bibliájában, a *The Language of New Media* című klasszikus művében. Az orosz-amerikai médiateoretikus öt egymásra épülő kritérium alapján határozta meg az újmédiát.<sup>84</sup> Az első a numerikus reprezentáció elve, amely arra utal, hogy a digitális média diszkrét alapon, kizárólag bináris kódokból (nullák és egyesek sorozatából) épül fel. Ebből következik második tulajdonsága, a modularitás, amely az elemekre bonthatóságra és annak következményeire (fragmentáltság, módosíthatóság, helyettesítés, átszervezhetőség) utal. Manovich harmadikként az automatizálást említi, amely a számítógépnek az önműködő alapon történő feladatvégzési képességére, végső soron a programozhatóságára hívja fel a figyelmet, ami a korábban megszülető médiumokhoz képest messze ható újdonság. A második alapelveből következik a negyedik maxima, a variabilitás, amely az elemek anélkül történő megváltoztathatóságát jelenti, hogy az egész

<sup>80</sup> Dietrich, Frank: Visual Intelligence: The First Decade of Computer Art (1965-1979). *Leonardo*, Vol. 19. (1986) No. 2. 159.

<sup>81</sup> Franke, Herbert W.: A The New Visual Age: The Influence of Computer Graphics on Art and Society. *Leonardo*, Vol. 18. (1985) No. 2. 105.

<sup>82</sup> Manovich 2008a: 13.

<sup>83</sup> A számítógépek „evolúcióját” az antropomorfizáló szakirodalom nemzedékekhez köti. A számítógép generációihoz lásd röviden az *Információközpontú technikatörténet* című fejezetet: Nádasi 2011.

<sup>84</sup> Manovich 2008a: 18-36.

struktúra sérülne. Végezetül Manovich nem annyira technikai, mint inkább kulturális aspektust emel be szempontjai közé a transzkódolás alapjával, amely a médiumok átfordítására, a kultúra egyre terebélyesedő számítógépesítésére vonatkozik.

Utóbbi kritériumot a digitális művészetben belüli gyakori összemosások felől érdemes árnyalni. Amíg a digitális médium a számok alapján történő ábrázolás, működés, műveletvégzés (programozás), tárolás elve alapján egységes platformra hoz valamennyi számítógépesített objektumot, nincs tekintettel ezek analóg-digitális belső különbségeire. A digitális kép például heterogén képalkotói eljárásokra utalhat, melyeket három csoport alapján lehetséges elkülöníteni. Az első a nem belső forrásból, hanem a „külvilág” felől érkező képalkotási mód, amely a közvetlen nyomhagyás elvén alapuló analóg művet digitálissá alakítja. Ezt hagyományosan digitalizálásnak nevezzük. Ezek gyakran megőrzik folytonos (analóg) tulajdonságaikat (mint a képként beszkenelt szöveg esetében), melyek a további manipuláció lehetőségét is meghatározzák. A második csoportba azok az objektumok sorolhatók, melyek részben vagy teljes egészében digitálisan születtek, mint amilyen a háromdimenziós animáció és a 3D-s manipuláció, a további számítógépes műveleteket is megkönnyítve. Lev Manovich azt a képalkotási módot, mely kollázsszerű esztétikájával felhívja magára a figyelmet, „special effectsnek”, míg a fotorealisztikus, hiperreális vizuális esztétikát, amely – eltüntetve a forrásbeli különbséget – lehetetlenné teszi a hibriditás észlelését, „beyond effectsnek” nevezi.<sup>85</sup> A harmadik csoportba azok az objektumok tartoznak, melyek a számítógép belső algoritmusai révén jönnek létre, ilyenformán nem külső forrásból származó, beszkenelt képekről, digitalizált hangokról stb. van szó, nem is külső referencialitással rendelkező tiszta vagy hibrid objektumokról, hanem a generatív alkotás termékeiről. A Max Bense matematikai filozófiájáig visszanyúló „generatív esztétika” kifejezés Philip Galanter meghatározásával kelt új életre. Galanter azt olyan autonóm működésként határozta meg, melyhez nem feltétlen szükséges a szoftverhasználat: „A generatív művészet bármilyen művészeti gyakorlatra utalhat, ahol a művész olyan rendszereket használ, mint a természetes nyelv szabályai, a számítógépes program, a gépi vagy egyéb procedurális találmányok, melyek bizonyos fokú autonómiával lendülnek mozgásba, műalkotást eredményezve vagy abban közreműködve.”<sup>86</sup> E három típus alapján tehát modern digitális számítógép szükségszerűen digitális alapon működik, de az analóg eredet belső különbségeket és feszültségeket teremthet a digitális fogalmán belül. A folytonos-diszkrét különbség a lineáris és a nonlineáris szerveződés gyökeresen eltérő kulturális

<sup>85</sup> Manovich, Lev: Understanding Hybrid Media. manovich.net, 2007. [http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52\\_article\\_2007.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf) [a továbbiakban: Manovich 2007a]

<sup>86</sup> Galanter, Philip: What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory. *Philipgalanter.com*. 2003. [http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003\\_paper.pdf](http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf)

logikáját is magával hozza. Bár sok esetben valóban nincs szigorú különbség az analóg és a digitális forma között, meglátásom szerint félrevezető például Jens Schröter azon igyekezete a lényegi különbség felszámolása irányában, amikor azt emeli ki, hogy „a digitális feldolgozás nem a referencia ellentéte” és a megváltoztathatóság nem döntő kritérium.<sup>87</sup> Schröter tanulmánya túlságosan is a digitalitással összekapcsolódó referenciális megtévesztés, képmanipuláció szempontjából ítéli meg a különbségeket, s ezért nem fordít kellő figyelmet az átstrukturálhatóság, a kalkulálhatóság, a műveleti sebesség, a veszteségmentes többszörözhetőség (másolhatóság), a könnyebb szállíthatóság és manipulálhatóság, és általában az átkódolhatóság kulturális következményeire, melyek az analógot a digitálisból igenis különbözővé teszik.

Az újmédia fogalma több szempontból sem szerencsés választás. Egyfelől a magyar nyelvben az *újmédia* és az *új média* egybe- vagy különírása már önmagában eltérő implikációkat hordoz magában, nem beszélve a *média* „tömegtájékoztatási eszköz”, „sajtó” értelemben vett használatáról, valamint a *médium-média* magyar nyelvben zavaró illeszkedési problémáiról. Az *új média* olyan újonnan létrehozott és/vagy elterjedt eszközt sejtet, amely a többi médiumhoz képest korszerűnek konstatálja magát, ugyanakkor valamennyi médium újszerűsége idővel szükségszerűen elpárolog, így tarthatatlanná válnak az elnevezésből adódó előfeltevések. Valaha a fotográfia vagy a film médiumai számítottak *új médiának*, s nem nehéz megjósolni, hogy a modern digitális számítógépet is felváltja egy még újabb eszköz.<sup>88</sup> Manovich erre reflektálva jegyzi meg a klasszikus újmédia-antológia bevezetőjében, „hogyminden modern média és telekommunikációs technológia keresztülment saját »új média fázisán«. Más szavakkal, bizonyos pontján a fotográfia, a telefon, a film, a televízió mind »új média« volt”.<sup>89</sup> Ezzel szemben az *újmédia* egybeírva terminusértékű, így függetlenül időbeli meghatározottságától, egyetlen bizonyos médiumra, a digitális számítógépre utal. Az angol *new media* többesszáma azonban nem egy médiumot, hanem médiumokat föltételez, s nem világos, hogy ez a számítógép különféle megjelenési formáit, informatikai nyelven szólva, platformjait (PC, laptop, digitális installáció, mobiltelefon, iPhone, táblagép, valósídejű digitális utastájékoztató-rendszerek stb.) jelöli-e, ahogyan az is tisztázatlan, hogy maga a számítógép, a számítógépes alapon működő digitális eszközök, a képernyők vagy a kijelzők tekinthetők-e

<sup>87</sup> Schröter, Jens: Analóg/digitális. Referencialitás és intermedialitás. Ford. Nagy Ambrus. *Apertúra*, 2012. Tavasz. [apertura.hu/2012/tavasz/schroter-analog/digitalis](http://apertura.hu/2012/tavasz/schroter-analog/digitalis)

<sup>88</sup> Beszédes továbbá, hogy a hetvenes években a videót is új médiumként definiálták, amint azt a videóval számot vető egyik könyv alcíme mutatja: Willener, Alfred – Milliard, Guy – Ganty, Alex: *Videology and Utopia: Explorations in a New Medium*. Trans. Diana Burfield. London/Boston: Routledge/Keagan Paul, 1976.

<sup>89</sup> Manovich, Lev: New Media from Borges to HTML. In Noah Wardrip-Fruin – Noah Montfort (eds.): *The New Media Reader*. Cambridge, MA/London: MIT Press, 2003. 19.

médiumnak. A másik zavaró tényező ismét csak az írásmódból következik, ugyanis az *újmédia-művészet* nem azonos a tömegmédiá technikaival folytatott kritikai élű kísérletezésekre épülő *médiaművészet* korszerűségét sugalló *új médiaművészettel* (a médiaművészet fogalmával a következő fejezetben foglalkozom részletesebben). A harmadik probléma az *újmédia* fogalmával, amit itt, mivel kizárólag a digitális számítógépről beszélek, most már egybeírok, hogy a régiként tételezett médiumokkal állítódik szembe. Kétségtelen ugyan, hogy a médiatörténet tanúsága szerint egyes eszközök azért szorítanak ki másokat, mert „valamit jobban tudnak”, mint ahogyan a bakelitlemez előbb a kazettás magnószalag, majd a CD, aztán az mp3 váltotta fel.<sup>90</sup> Ez azonban nem jelenti azt, hogy az analóggal ekvivalensnek tekintett úgynevezett „régí média” létezése (pláne létjogosultsága) egy új médium megjelenésével megszűnt volna, ami a médiatörténet egyre tökéletesedő teleologikus ívként való megragadhatóságát vonná maga után. Bár a fotográfia megjelenése meghatározó mértékben befolyásolta a festmény további alakulástörténetét, a festmény a fotóval, a regény a filmmel, a film a televízióval, mindezek pedig az internettel párhuzamosan is működnek, még ha az online digitalizálódás egyre nagyobb teret is nyer. Amint arra Manovich *átkódolás* fogalma figyelmeztet, számos korábban analóg módon működő médium vált át digitális kódra, beláthatatlanul kiszélesítve az *újmédia/digitális* terminusok használatát. Ennek egyetlen aspektusát említve: a digitális technika a film fogalmának felülvizsgálatát igényli. Nem pusztán az indexikalitás elvesztéséről, vagy az eltérő mediális logikák szintéziséről van szó, hanem az olyan formák kategorizálásának kérdéséről is, mint a *Wax Web*<sup>91</sup> (David Blair, 1993-1999) és a *FILMTEXT*<sup>92</sup> (Mark Amerika, 2001-2002) által példázható interaktív „film”, melynél kevésbé világos, hol húzódik a net art és a film határa. A digitális kultúráról szóló áttekintésükben Creeber és Martin a korábban felbukkant médiumok alapján rendezik el tárgyukat, amellyel a televízió, a film, a videojáték, a zene növekvő digitalizálódására, így pedig a *digitális* fogalmának inflálódására hívják fel a figyelmet.<sup>93</sup> Összességében tehát az *újmédia* azért szerencsétlen fogalom, mert minden médium egyszer régivé válik, míg a *digitális* azért válik egyre inkább semmitmondóvá, mert számos vonatkozásukban a korábban létrejött médiumok is digitálissá válnak.

<sup>90</sup> Meg kell azonban jegyezni, hogy ezek az eszközök információátviteli kapacitásaik különbségeinek köszönhetően a hangzás szintjén sem nyújtják ugyanazt a minőséget, mivel például a bakelitlemez bizonyos hanghatások visszaadására továbbra is jobban képes, mint a mintavételezés (*sampling*) útján digitalizált, tömörített, tárolt és lejátszott zene. A digitális médium esetében a művelet gyorsasága a pontosság rovására megy, mivel a digitális elv mintavételez, diszkrét pontokat köt össze. A sebesség és a pontosság összefüggéséről lásd: Goldstine 2003: 133.

<sup>91</sup> <http://www.waxweb.org/>

<sup>92</sup> [www.markamerika.com/filmtext](http://www.markamerika.com/filmtext)

<sup>93</sup> Creeber, Glen – Martin, Royston: *Digital Cultures: Understanding New Media*. New York: Open University Press, 2009.

Lev Manovich és Henry Jenkins egyaránt nyolc proposíció alapján igyekeznek körülhatárolni az újmédiát, de egyik sem kínál közelebbi szempontokat. Manovich megközelítésmódjában keverednek a technológiai és kulturális aspektusok, a kiberkultúra és az újmédia társadalmi és kulturális módokként való szembeállítását túlságosan általánosító, akárcsak azon állítása, hogy az újmédia a létező kulturális konvenciók és a szoftveres működésmódok kombinációja.<sup>94</sup> Jenkins pedig a technológia helyett alapvetően a kulturális gyakorlatokat keresi, amelyekből a levont következtetések nem kizárólag az újmédiára specifikusak (innovatív, konvergencia a régi és az új médiumok vonatkozásában, mindennapi, appropriatív, hálózati, globális, generációs, részvételi).<sup>95</sup> Christiane Paul a digitális művészetről írt áttekintésében nem nyújt szabatos definíciót tárgyáról, ehelyett két alapformát rajzol fel, amely szerint egyrészt azon művészet tartozik ide, amely hagyományos művészeti tárgyak (képek, fotók, zenék, szobrok) létrehozása érdekében használ digitális technológiát, másrészt az, amely kizárólag digitális bennszülöttként használja a médiumot.<sup>96</sup> Paul láthatóan a digitális művészet alapvetően hibrid természete miatt utasítja el a szabatos definíciót. Alexander R. Galloway pedig definálás helyett pusztán műfaji felsorolásra vállalkozik, s némileg egy helyben forgó szempontjait nem kristályosítja ki: „Az újmédia-művészet – amellyel az újmédia-technológiát használó kortárs művészetet határozom meg – magába foglalja az internetes művészet, a CD-ROM, bizonyos típusú installációművészet, a digitális videó, az elektronikus játékok, a netrádió stb. területeit.”<sup>97</sup> Ezek a kísérletek nem szolgáltatnak megnyugtató támpontokat az újmédia-művészet mibenlétéhez.

A digitális művészet/újmédia-művészet szélesebb kategória az internetes művészetnél. Amíg utóbbi kritériuma az internet, előbbié a modern digitális számítógép. A digitális számítógéppel készült alkotások egyúttal újmédiálisak, de nem feltétlenül internetesek. Mark Tribe és Reena Jana – miközben maguk is ingadoznak a genus és a species kategóriái között – az újmédia-művészet körébe sorolják az interaktív multimédia-installációt, a virtuális valóságot, a robotművészetet, valamint a biotechnológia és a számítógép ötvözetéből születő génművészetet (genomic art).<sup>98</sup> Ez a lista tovább bővíthető a CGI-ként ismert számítógépes képalakítás sokféle szintjeivel, a telematikus művészettel, a kiterjesztett (augmentált) valósággal, a fényfestéssel (videomapping), a VJ-

<sup>94</sup> Manovich 2003: 16-23.

<sup>95</sup> Jenkins, Henry: Eight Traits of the New Media Landscape. November 6, 2006.

[http://henryjenkins.org/2006/11/eight\\_traits\\_of\\_the\\_new\\_media.html](http://henryjenkins.org/2006/11/eight_traits_of_the_new_media.html)

<sup>96</sup> Paul, Christiane: *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003. 8.

<sup>97</sup> Galloway, Alex R.: *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge MA/London: MIT, 2004. 210-211.

<sup>98</sup> Tribe – Jana 2007: 6-7.



kultúrával, a szoftverművészettel, a hipertexttel/kibertexttel, a digitális zenével, a számítógépes játékkal vagy a machimával (a *screen capture* technológiával játékokból készült filmmel). Mindezek működtethetők internet nélkül is, ilyenformán a digitális művészet közé tartoznak, de nem esnek bele a net art fogalmába. Ezt a különbséget Noah Wardrip-Fruin *Screen* (2003) című digitális installációjával szemléltetem. A valós térbe helyezett alkotás kis tere a platóni barlang-metaforát megidézve három oldalról zárt, az ilyenformán dobozban elhelyezkedő néző szemüveg és testre helyezett szenzorok segítségével manipulálhatja a 3D-ként érzékelt virtuális falakon a szavak mozgását. Roberto Simanowski a művet a digitális irodalom egyik mintapéldányaként mnemotechnikai alkotásként olvassa.<sup>99</sup> A szavak elvesztésére, így az emlékezet és felejtés dichotómiájára reflektáló műnek egyaránt vannak valós, virtuális, zenei, mozgóképes és testi aspektusai (utóbbi esetében a test pozíciója statikus, de a végtagmozgás, a nézésirány és a test forgásiránya nem). Noha a mű dokumentációja hozzáférhető a Youtube-on is,<sup>100</sup> a *Screen* internetes nézője eltérő esztétikai tapasztalatban részesül, mint a valós térben mozgó, cselekvő befogadó. Vagyis az alkotás elsődleges közege a kiállítás fizikai tere. A *Screen* digitális eszközhasználata (digitális vetítés, 3D-szemüveg, szenzoros számítógépes manipuláció) az újmédia-művészet közé sorolja, de nem tartozik bele az internetes művészet körébe, mert a világhálóval nincsen lényegi kapcsolata.

(5) Az *interaktív művészet* szintén többszörösen terhelt, fogalma, mint ahogyan az a médiaarcheológus Erkki Huhtamo „félreértéseket” bíráló tanulmányából kitetszik, technikai gyökerű.<sup>101</sup> A szerző többek között arra emlékeztet, hogy az interaktivitást azért tekintik újszerűnek, mert szerepét az interaktív technológiák elburjánzásával kapcsolják egybe, s ennek megfelelően esik szó „interaktív médiáról” és „interaktív játékokról”. Huhtamo szerint azonban az interaktivitással folytatott kísérletek az egész huszadik századi művészetet átítatják, nem újszerű jelenségről van szó, melyet ő közvetlenül a dadaista esztétikai gyakorlatokra vezet vissza: a „hatvanas években a fluxus, a happening és a »részvételi művészet« (Frank Popper), a kibernetikus művészet, az Art & Technology mozgalom, valamint az environmental art és a videoművészet már ráeszmélt az interaktív művészet számos kételyére.”<sup>102</sup> Huhtamo nem húzza alá eléggé, hogy utóbbi

<sup>99</sup> Simanowski, Roberto: Holoköltészet, bioköltészet és a digitális irodalom. A close reading és a fogalomhasználat körüli vita. Ford. Kálmán C. György és L. Varga Péter. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijarat, 2008. 116-117.

<sup>100</sup> Lásd: <https://www.youtube.com/watch?v=WOWF5KD5BV4>

<sup>101</sup> Huhtamo, Erkki: Az interaktív művészet félreértésének hét esete. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 75-79.

<sup>102</sup> Huhtamo 2008: 75.

példái csak részint a technológiai interaktivitás esetei, s egy más típusú interaktivitást képviselnek. A performansz az ember és ember közötti kommunikációt részesítette előnyben, mely a társadalmi interakció típusához tartozik. Ezt a társadalmi interakciót a bécsi akcionista körhöz tartozó Valie Export *Tapp und Tast Kino* (1968) című happeningjével illusztrálom. Az osztrák neoavantgárd művésznő egy müncheni utca nyilvános terében egy függönnyel ellátott dobozt helyezett mellkasára, amelybe a járókelő behelyezhette a kezét, hogy érezze Export mellkasát és légzését. A művész ezt olyan tapintáson alapuló színháznak nevezte, amely az elsötétített moziteremben látható filmre utal, így a taktilitást, a filmes diskurzust és a társadalmi interakciót kapcsolta egybe.<sup>103</sup> A mű semmiféle modern technikai berendezést nem alkalmazott, mégis az interaktív művek közé sorolható. Kérdés, van-e olyan műalkotás, amely a szó széles értelmében ne lenne interaktív – s ezzel a *digitális* fogalma kapcsán már tárgyalt parttalansághoz jutunk vissza. A filmnézés, egy festmény megtekintése vagy bármely művel való szembesülés szükségszerűen interaktív, mivel a néző és a befogadó kölcsönviszonyát érinti. Egy ilyenfajta definíció az interaktív művészet fogalmát olyan mértékben kitágítja, hogy lényegében elveszti létjogosultságát. Amennyiben úgy értelmezzük, hogy a néző/befogadó/felhasználó képes befolyásolni a kimenetet, a hatókör valamelyest leszűkíthető. Lev Manovich nagy hatású újmédia-alapvetésében inkább a szó mellőzését javasolja, a tág értelmezési mozgáslehetőségen túl többek között azzal érvelve, hogy digitális közegben valamiről kijelenteni, hogy interaktív, a leghétköznapibb tulajdonság exponálását jelenti: „A számítógépes alapú média vonatkozásában az interaktivitás fogalma tautológia. A modern ember-számítógép interfész (HCI) már eleve interaktív”.<sup>104</sup> Miközben az *interaktív művészet* terminusértékű használatát ezen belátásokból magam sem tartom túlságosan célravezetőnek, az interaktivitás fogalma olyan kulcsjelölő az internetes művészetben belül, melyet később behatóan tárgyalok.

(6) A Tribe-Jana páros és Mike King által említett *multimédia-művészet* elnevezés szintén tágabb mind az internetes művészetnél, mind pedig a digitális művészetnél. A multimédia több különálló médium tulajdonságainak egymásra rétegződését implikálja. Ideiglenesen eltekintve attól, hogy mi tekinthető „különállónak” és kombinációnak, és mennyiben választhatók el egymástól az olyan érzékelési módok, mint a hallás, a tapintás és a látás, a multimédiát az interaktív művészetrel együtt általában technikai alapon szokás meghatározni. Innen nézve kérdés, hogy a színház és a 19. századi *Gesamtkunstwerk* fogalma mennyiben sorolható be a multimédia-művészet és a performansz leágazásaként osztályozott „total art” fogalma alá, ahogyan kérdés az is, hogy a multimediálisnak tekinthető film médiuma mennyiben különálló mediális tulajdonságok szintézisét

<sup>103</sup> Részletes leírását lásd: Berghaus, Günther: *Avant-garde Performance. Live Events and Electronic Technologies*. New York. Palgrave. 2005. 210-211.

<sup>104</sup> Manovich 2008a: 41.

nyújtja.<sup>105</sup> Tekintve, hogy egy újabb, tág jelentésmezővel bíró fogalom bevezetése inkább okoz több bonyodalmat, mint amennyit tisztáz, itt kerülöm a használatát.

(7) Az *intermédiá-művészet* elnevezése alapján közeli rokonságban áll a multimédia-művészettel, amennyiben médiumok kombinációjára épül, a kifejezés neoavantgárd eredete azonban eltéríti egymástól a két fogalmat. Az intermédiá fogalmának atyja, a fluxus mozgalomhoz tartozó Dick Higgins olyan „köztes jelenségként” határozta meg, amely „egyik médiumhoz sem sorolható”, mivel nem tiszta, hogy mi a hordozó.<sup>106</sup> Peternák Miklós ebből kiindulva a szabálytalanság, a határok átlépése alapján definiálja az intermédiát, amely ilyenformán különbözik a multimédiának a médiumok felismerhetővé tett formáitól.<sup>107</sup> Kérdés azonban, hogy a film nem tekinthető-e intermédiának, s a normatív meghatározások helyett nem inkább művészetpolitikai törekvésről van-e szó. Nevezetesen arról, hogy a művészettörténet által az új, neoavantgárd formák még nem voltak oly módon elfogadva, mint ahogyan a „hetedik művészet”, s ebben az értelemben az intermédiá különállósága épp annyira szól az autorizálás elméletéről, mint a mediális tulajdonságok problémáiról. Magyar vonatkozásban az intermédiá különösen azért asszociálja az újmédiát, mert 1993-tól a[z] – akkori nevén – Magyar Képzőművészeti Főiskolán megalapított Intermédia Tanszéken kezdték meg a digitális médium, majd az éppen kialakulófélben lévő internetes művészet oktatását a felsőoktatásban.

(8) A *hálózati művészetet* (network art) korábban<sup>108</sup> – követve a hazai fordítási gyakorlatot – magam is szinonimnak tekintettem az internetes művészettel, álláspontomat azonban több megfontolás alapján revideáltam. A hálózati művészet a net art hálózatos jellegét emeli ki, amely egyszerre társadalmi és technikai jellegű. Az internet technikai értelemben is network, de ez a fogalomhasználat összemosódik a társadalmi hálózatépítéssel<sup>109</sup> és az úgynevezett „közösségi médiával” (*social media*), melynek legnépszerűbb példája a Facebook. Ugyanakkor szociális

<sup>105</sup> A kettő közötti kapcsolatot történetileg is hitelesen mutatja, hogy Mihail Eisenstein a néző és a színházi előadás közötti határok eltörlésének kísérletéhez a wagneri összművészet koncepcióját vette alapul. Lásd: Grau, Oliver: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Ford. Gloria Custance. Cambridge, MA/London: MIT, 2003.181. 52. jegyzet.

<sup>106</sup> Higgins, Dick: Intermédia. Ford. Koppány Márton. In Klaniczay Júlia – Szőke Annamária (szerk.): *FLUXUS. Interjúk, szövegek, események, esetek*. Budapest: Artpool/Ludwig Múzeum, 2008. Online változat: <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermediahu.html>

<sup>107</sup> Peternák Miklós: Mi az intermedia? *Balkon*, 2000/7-8.

[http://www.balkon.hu/archiv/balkon\\_2000\\_07\\_08/intermedia1\\_text.htm](http://www.balkon.hu/archiv/balkon_2000_07_08/intermedia1_text.htm)

<sup>108</sup> Például az *Új, média, művészet* című kötetem „Hálózati művészet” című fejezeténél.

<sup>109</sup> A hálózattudomány (*network science*) jóval túlterjeszkedik az interneten, s a kapcsolatok, ismertségek társadalomtudományi vizsgálatát matematikai (természettudományos) alapon közelíti meg. Lásd alapvetését: Barabási Albert László: *Behálózva – a hálózatok új tudománya*. Budapest: Magyar Könyvklub, 2003.

értelemben vett használata összecseng a neoavantgárd mozgalmak kapcsolatművészeti tendenciájával, mely nem annyira a műalkotás létrehozására, fizikai manifesztációkban való megjelenésére összpontosított, hanem inkább az alkotás folyamatjellegét, dinamikus alakulását emelte ki a késztermék rovására. Ide sorolhatók azok a Ray Johnson által 1962-ben kezdeményezett, a Correspondence Schoolból indult mail art produktumok, melyek ugyan rendelkeztek fizikai dimenzióval, lényegük mégis az együttműködésen, a küldés-fogadáson, a közösségi alkotáson, a nyitottságon, a kommunikáción, mintsem a fizikai tárgyakon alapszik.<sup>110</sup> Andrej Tišma és Dieter Daniels közvetlen kapcsolatokat mutatnak ki a mail art és az email artnak nevezett internetes művészeti műfajok között, azt állítva, hogy utóbbi előbbinek a szerves folytatása, és eredetei a Ray Johnson által kezdeményezett kapcsolatművészetig nyúlnak vissza.<sup>111</sup> Mindazonáltal ezek a mail art művek abban különböznek az internetes művészet területéhez tartozó email arttól, hogy folyamatművészetük nem feltétlenül technikai-gépi alapú. Mivel a hálózati művészet fogalmához olyan offline gyakorlatok is hozzátartoznak, mint a mail art, a process art és a kapcsolatművészet más formái, a hálózati művészet fogalma szélesebb kategóriának tekinthető az internetes művészetnél. Ilyen, transzmediális értelemben használja a fogalmat Tatiana Bazzichelli olasz művészeti orientációjú összefoglaló könyvében, amely együtt tárgyalja az internetes kapcsolatművészetet a ready made-del, a fluxusalapító George Maciunas diagramjaival, a lettrizmussal, a cyberpunkkal, a hírhedt Luther Blissett-projekttel (LBP)<sup>112</sup> és a hackeretikával.<sup>113</sup>

<sup>110</sup> Magyarországon az Artpool kutatóközpont honlapján érhető el a téma egyik legszélesebb körű dokumentálása: <http://www.artpool.hu/MailArt/MAonlineshowhu.html>

<sup>111</sup> Tišma, Andrej: A web.art jelenség. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged, Universitas Szeged, 2008. 117. Daniels, Dieter: The Art of Communication: From Mail Art to the e-mail. *Medienkunstnet*, 1994. <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/73/>

<sup>112</sup> Az LBP egyaránt adózik a Guy Debord-féle szituacionista mozgalom *détournement* (kb. kizökkentés, eltérítés) néven ismert elgondolásának és a mindennapos kommunikációs formák már a mail art esetében megfigyelhető kimozdító, szubvertáló gesztusának. Debord *A spektakulum társadalma* című könyvének vége a szituacionizmus alapvetéseként olvasható, ahol a szerző azt írja, hogy a „*détournement* az idézet antitézise”, „[b]ecserkészi a szerzőket, magáévá teszi a szóhasználatukat, kizsákmányolja a kifejezéseiket”. (Debord, Guy: *A spektakulum társadalma*. Ford. Erhardt Miklós. Átdolgozott internetes kiadás, 2006. <http://www.c3.hu/~ligal/spekt%20tars%20liget%2011%20print.pdf>. 208. és 207. szakasz.) A Luther Blissett egy jamaikai focista nevének kisajátításával létrehozott, később fals internetes címeikkel bővített hamis identitáskonstrukció, hasonlóan a csehek Jára Cimrman mozgalmához. Az LPB számos olyan csínyet hajtott végre, amely a mára önálló YouTube-műfajjá érett *prank* öseként értelmezhető. Közülük a legnevezetesebb az a buszeltérítés, amelynek élő rádióközvetítése során az utasok mindannyian Blissettnek hívták magukat, felvetve többek között azt a kérdést, hol húzódik egy kollektív művészeti akció és egy terrortámadás határa. Ez utóbbi esetben a technológiai alapú hálózati művészet a kapcsolati hálókkal ötvöződött.

Bazzichelli a hálózati művészetet a kapcsolatsorok létrehozásaként, kommunikációs csereként definiálja, amely „összeköttetések konstrukcióin, heterogén szubjektumok közötti közösségi hálózatokon és kapcsolati hálózatokon nyugszik”.<sup>114</sup> Az internetes művészet tehát potenciális része a hálózati művészetnek, de nem azonosítható vele.

(9) A *webművészet* vagy – az Andrej Tišma által használt – *web.art* az előbbieknél szorosabban kapcsolódik az internetes művészetéhez, ennek ellenére nem tehető egyenlőségjel a web art és a net art közé. Az internet mint a számítógépek hálózata (sőt, figura etymologicaként: hálózatok hálózata) szélesebb jelentéssel bír a globális hozzáférést és a linkelést lehetővé tevő világhálónál, a webnél. Amíg az internet régebb óta működik, mint a világháló (a World Wide Web, azaz a web), s előbbi a fizikai infrastruktúrát jelöli, addig utóbbi arra a Tim Berners-Lee által standardizált – a böngésző és a kiszolgáló közötti információcsere módját meghatározó HTTP átviteli protokoll, az oldal címét jelző URL, valamint az információt kódoló HTML-nyelv hármasszabványát érvényesítő – rendszerre utal, amely a világ számítógépeinek összekapcsolódását a kompatibilitás szintjén tette megvalósíthatóvá, végső soron azt, hogy az egyik oldalról eljussunk a másikra.<sup>115</sup> Mivel az internetes művészet alapjait a világháló 1994-től számítható popularizálódása vetette meg, hogy a fogalomzavar még teljesebb legyen, a net art fogalma szigorúan nézve tulajdonképpen a web artot jelöli. Ezért „internetes művészet” helyett pontosabb volna a „webművészet” kifejezés alkalmazása, minthogy azonban a szakirodalomban az „internet art” terminus honosodott meg, a továbbiakban ezt használom.

(10) A *webdizájn* nem azonos a webművészetként értett internetes művészettel. Az internetes művészet ugyanis nem a honlapkészítésről és a „szép weblapok” kialakításáról szól. Ezt a különbségtételt azért is szükséges az eddigiéknél részletesebben tárgyalni, mert gyakori a két kategória összemosása. Jon Ippolito az internetes művészet gyakori „mítoszai” közül különös hangsúlyt fektetett az esztétikaként értett internetes művészet és az esztétikát piaci megfontolások alapján használó webdizájn különbségének megvilágítására.<sup>116</sup>

A „mítosz” különösen a Flash alapú művek használata kapcsán kristályosodott ki hatványozott erővel. Korai periódusában a Flash egyik legnépszerűbb alkalmazási területe a webdizájn volt, a Flash szoftverrel készült mozgóképek és -grafikák többnyire úgynevezett „intrók” gyanánt épültek be a honlaptervezésbe, vizuális attrakcióként szolgálva látogatójuk számára. A

---

<sup>113</sup> Bazzichelli, Tatiana: *Networking: The Net as Artwork*. [h. n.] Digital Aesthetics Research Center, 2009.

<sup>114</sup> Bazzichelli 2009: 19.

<sup>115</sup> Berners-Lee, Tim – Cailliau, Robert et al: The World Wide Web. In: Noah Wardrip-Fruin – Nick Montfort (eds.): *The New Media Reader*. Cambridge, MA/London: MIT, 2003. 792-798.

<sup>116</sup> Ippolito, Jon: Ten Myths of Internet Art. *Leonardo*, Vol. 35. (October 2002) No. 5. 485.

Flash ilyenfajta, alkalmazott művészetként, reklámcélokra történő igénybe vételét teoretikus szinten Jakob Nielsen, a webdizájn egyik legmagasabbra taksált guruja vizsgálta polemikus szövegeiben. Nielsen a 2000-ben megjelent *Designing Web Usability* című könyvében dolgozta ki két kulcsterminusát, a *hasznosság (utility)* és a *használhatóság (usability)* fogalmát.<sup>117</sup> A használhatóság elnevezés azt a fajta megközelítést örökölte meg, melyet Edward Tufte alkalmazott 1983-as *The Visual Display of Quantitative Information* című könyvében, melyben bevezette az adatpaca és a képszemét fogalmát. Tufte és saját művéből kiindulva Nielsen *A Flash: 99 % Bad* című nyúlfarknyi cikkével 2000. október 29-én robbantotta ki azt az internetes berkekben rendkívül nagy visszhangot keltő vitát, amelynek során a Flash esztétikai felhasználását becsmérelte.<sup>118</sup> Ebben Nielsen az internet művészeti természetű alkalmazását a használhatóság fogalma felől támadja, tagadja a Flash autonóm esztétikai célját, azt fölösleges cicomának, a szem elkényeztetésének tartja, és a letöltés gyorsaságát, az oldal egyszerűségét és célszerűségét helyezi a dinamikus és interaktív megoldások elé. A hasznosság kifejezést arra tartja fenn, vajon jó-e valamire az adott alkalmazás, vagy pedig irreleváns, míg a használhatóság kritériumát a hatékonysággal kapcsolja össze. Ez többek között azt jelenti, hogy egyes információk milyen gyorsasággal érhetőek el a felhasználók számára, mennyire megfelelő a tartalomszolgáltatások esetén a termékinformáció, választ ad-e a honlap a kiválasztott célcsoport potenciális kérdéseire, egyértelmű-e a honlap küldetése, felesleges-e a dizájn vagy sem, eltereli vagy pedig az információra koncentrálja-e a tekintetet. Az említett kritériumoknak Nielsen szerint minden honlapkészítés rendezőelvéül kell szolgálniuk. Kritikája szerint a Flash-intro késlelteti a felhasználót, hogy hozzáférjen az információhoz, az interaktivitás gyakori hiánya miatt nem netkompatibilis, és eltéríti a látogató figyelmét. Nielsen az általa elfoglalt pragmatikus pozícióból az öncélú vizuális-interaktív megoldásoknak semmiféle teret nem enged, a Flash-t puszta marketingorientált, piacvezérelt dizájnként fogja fel. Ugyanakkor a Flash-intrók még az általa üdvösnek tartott információesztétika szempontjából sem írhatók le fölösleges cikornyaként, mert ezt a látszólagos haszontalanságot valójában kommunikatív marketingstratégia vezérli. Az esztétikai máz mögött éppen az eladhatóság célorientált terve húzódik meg: az innovatív módon megalkotott honlap több látogatóval, így több letöltéssel jár, ezáltal a honlapon meghirdetett termék számára nagyobb bevételi forrást teremt. Az esztétikai funkció elválaszthatatlanul összekapcsolódik a kereskedelmi aspektussal, a nézőt pedig ez a taktika úgy csapja be, hogy képernyőre szegezett tekintetével észrevétlenül válik a termék fogyasztójává.

<sup>117</sup> Magyarul: Nielsen, Jakob (2002): *Web-design*. Ford. Nyisztor Andor – Tölgyesi Zsuzsanna. Budapest: Typotex, 2002. 8-14.

<sup>118</sup> Nielsen, Jakob (2000): *Flash: 99% Bad*. 29. Oct. 2000, <https://www.nngroup.com/articles/flash-99-percent-bad/>

A spektákulum és a vizuális megcsalás ezen összefüggését példázza Nate Burgos koncepciója, mely a Flash műveket imaginárius világuk (ahogyan ő nevezi: az *Alice csodaországban* világa) alapján az „álmok szemiotikus területének” titulálja.<sup>119</sup> Burgos felülstilizált és időnként kissé kultikusan ömlengő szövege a Flash kétdimenziós, vektorgrafikus eljárásából kiindulva kimondatlanul is azt sugallja, hogy a Flash a konstruktivizmus geometriai formáinak hagyományát újítja meg azzal, hogy ezeket az alakzatokat mozgástípusokkal és változatos tempóval kombinálja:

„Pont, vonal és síkfelület. Négyszög, kör és háromszög. Vizuális tapasztalatunk ezen alapvető építőelemei a Flash révén a képernyőre is kiterjesztették hatókörüket. A pontok megsokszorozódnak és lecsökkennek. A vonalak kitágulnak és összezsugorodnak. A síkfelületek magasra emelkednek és lehanyatlanak. A négyszögek körformává, majd háromszöggé alakulnak át.”<sup>120</sup>

Burgos, ugródeszkaként használva ezt a gondolatsort, a Flash-t a „vizuális alkímia új paradigmájaként” tárgyalja, amely proteuszi transzformációkra képes, és ahol a flashimátorok szerinte a grafikus formakincs karmestereivé válnak.<sup>121</sup> Ez teremt számára lehetőséget arra, hogy McLuhan klasszikus médiumelméleti tézisével azzal a parafrázissal írja fölül, hogy a Flash-ben mint „új médiumban maga az üzenet az, hogy az »alkotás célja maga a szépség«”.<sup>122</sup> Ez a fajta megközelítésmód a képimádat vallási konnotációit idézi fel, mivel a szerző szerint a cél az, hogy „képzeletünket megragadva elvarázsoljanak bennünket”, és „odaszegeznek minket a mozgó üzenetekhez”.<sup>123</sup> A szöveg retorikájában a nézés az élvezet forrásaként tűnik fel, olyan voyeurizmusként, amely szexuális implikációt hív elő, de éppen az általa használt kifejezések és rokonfogalmaik (csábítás, tekintet, élvezet, voyeur, nézés, fétis, szkopofília) képezték a korai feminista filmelmélet kritikájának tárgyát. „A hollywoodi (és minden befolyása alá került) stílus varázsa legjobb pillanataiban – nem kizárólagosan, de nagy részben – a vizuális élvezet mesteri és kielégítést nyújtó manipulálásából fakadt” – fogalmaz Laura Mulvey.<sup>124</sup> Burgos Flash iránti fetiszizált elragadtatottságával abba a csapdába esik bele, mint amely a webdizájn piaci haszonszerzését

<sup>119</sup> Burgos, Nate: Flash fétis. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged. 2008. 144.

<sup>120</sup> Burgos 2008: 142.

<sup>121</sup> Burgos 2008: 144.

<sup>122</sup> Burgos 2008: 144.

<sup>123</sup> Burgos 2008: 143.

<sup>124</sup> Lásd: Mulvey, Laura: A vizuális élvezet és az elbeszélő film. Ford. Juhász Vera. *Metropolis*, 2000/4. 13.

kormányozza, minthogy a nézés élvezete, a gyanútlan esztétikai immerzió révén fogadja el a fogyasztó rákényszerített pozícióját. Amíg tehát Nielsen kizárólag a haszonelvűség, addig Burgos diametrálisan ellentétes szemszögből, a „tisztá szépség” filozófiája felől tanulmányozza a Flash webdizájnban játszott szerepét, de eltérő okokból mindketten reflektálatlanul hagyják a vizuális csábítás mögötti kereskedelmi számításokat.

A Flash dizájn Nielsen és Burgos által körberajzolt diszkurzív terét az *eye4u.com* honlappal példázom.<sup>125</sup> Reinhard Marscha 1998-ban Münchenben alapította az Eye4U dizájn céget, melynek honlapja a Flash-re épülő információesztétika tipikus példányának tekinthető. A honlap címlapja a Burgos által leírt mozgó, geometrikus alakzatokból épül fel, melyek Oskar Fischinger absztrakt animációs filmjeinek formai tradícióját interaktivitással ötvözik: a köralakú színes interaktív menüpontokra kattintva a felhasználó loopolt (végtelenül ismétlődő) hangeffektek kíséretében aktiválhat egyes tartalomszolgáltatásokat. Amíg burgosi értelemben „a közönség elcsábul”, és a webfelület attraktív megoldásai „odaszegeznek minket a mozgó üzenetekhez,” addig a néző voyeurisztikus tekintete („lásd”: *eye for you*) gyanútlanul informálódik is a cég szolgáltatásairól. Vagyis a szépség álarca mögött észrevétlenül a médiaipar kommunikációs taktikája rejlik. Miközben a honlap a nézőnek a választás szabadságát és az interaktivitás illúzióját kínálja fel, a befogadó a fogyasztói logika öntudatlan szubjektumává válik. Ez párhuzamba állítható Louis Althusser ideológiadefiníciójával, amely működése közben észrevétlen marad, természetesnek mutatja önmagát, de szubjektumai nem aktív cselekvőként alakítják saját magatartásukat, hanem egy struktúra részeivé válnak az „uralkodó ideológiának való behódolással”.<sup>126</sup> Az althusseri ideológiaértelmezést Guy Debord hangszerelte át a spektakulum társadalmára, amely szerint a modern kapitalista világban a becsapás a lenyűgöző látványosságokon keresztül észrevétlenül történik meg.<sup>127</sup> A német cég által az Impress Software számára gyártott Flash-intro<sup>128</sup> megtestesíti mindazon ideológiákat, melyek az internetet futurisztikus elképzelésekkel kapcsolják össze. Az Impress Software a videoklipek és sci-fik vizuális stílusának adaptálásával hirdetési árucikké a jövő ígéretként: a dinamikusan lüktető, fémes layerekhez elektronikus zenét rendel, a futurisztikus világképhez tapadó sebességmániát klipszerű vágásokkal társítja. Az utópisztikus jövőképeket

<sup>125</sup> Az *eye4u.com* honlapja már nem található meg eredeti helyén, de keresőprogramok használatával tüköroldalokon klónként még fellelhető. Lásd: <http://163.30.44.2/flash/ad/eye4u.swf>

<sup>126</sup> Althusser, Louis (1996): Ideológia és ideologikus államapparátusok. (Jegyzetek egy kutatáshoz). Ford. László Kinga. In Kis Attila Atilla & Kovács Ferenc s. k. & Odorics Ferenc (szerk.): *Testes Könyv I.* Szeged: Ictus/JATE, 1996. 377.

<sup>127</sup> A szerző szerint „a spektakulum a látvány *igenlése*, illetve a teljes emberi, tehát társadalmi élet látszatként való *igenlése*”, így az „élet pszeudohasználata”. Debord 2006: 10. és 49. szakasz.

<sup>128</sup> [www.impress-software.com](http://www.impress-software.com). (Jelenleg nem elérhető.)



asszociáló ezüstös tipográfia, a gyorsmontázsok, a ráközelítő „kameramoszágok”, a számítógépes technológia vizuális önreflexiói – koordináta-rendszerek, absztrakció, geometrikus formák, a matematikai szépség – mind-mind a virtuális világba vetett hitet igyekeznek erősíteni, melyek visszatérő motívumok a piaci Flash-intrókban. A kantiánus esztétikafogalommal dolgozó Burgos állításával szemben a webdizájnban a médium üzenete nem „maga a szépség”, vagy Nielsen szempontjából a célorientáltság eltévesztése, hanem a vizuális lenyűgözéssel az áru eladhatóvá tétele.

Ezek után pedig meg kell különböztetni egymástól a webdizájn marketingorientált logikáját az internet művészeti használatától, amely egy termék szolgálata helyett valóban öncélúságra tör.<sup>129</sup> A webdizájn számára hasznos teoretikus fogódzókat nyújthat Julier Guy indítványa, amely a Debord-féle látványorientáltságból kiindulva a vizuáliskultúra-tudományt az értékesítés piaci szempontjaival ötvöznél, mivel a „modern kapitalizmus imperatívusza”, hogy „eladhatóságuk érdekében a dolgokat vizuálissá kell tenni”.<sup>130</sup> Nyomatékkal hangsúlyozom: nem azt állítom, hogy az internetes művészet és a reklám között nincs és nem lehet átjárhatóság, vagy hogy a kulturális tőke nem konvertálható át gazdasági tőkévé. Hanem azt, hogy előbbi döntően esztétikai céllal jön létre, anélkül, hogy a művek többsége a kereskedelmi forgalomban megjelenne, amit fémjelez a net art művek ingyenes megosztására, cseréjére alkalmazott „ajándék gazdaság” (*gift economy*) kifejezés is, melynek etikája a freeware-ekben, szabad licencekben, azt piacilag felhasználva pedig az „ingyenes” webkettes szolgáltatásokban, de kiváltképpen a fájlcserelésben folytatódott.<sup>131</sup> A két területet a gazdasági aspektus mellett azért is döntő fontosságú elválasztani egymástól, mert a net art a webdizájnval szemben (lásd: Jon Ippolito), vagyis a „szép honlapokkal” szemben határozta meg magát, hasonlóan a dadaizmus kiáltványához, amelyben Hugo Ball a mozgalmat az attól való megszabadulásként írta le, „ami kecses és csinos”.<sup>132</sup>

(11) Végezetül pedig el kell határolni az internetes művészetet (vagyis a net artot) a net.arttól. A két szó közötti pont ugyanis egy, az új médiumok születésére jellemző, a *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* című 1896-os film párizsi vetítéséhez hasonló legendás történettel kapcsolódik

<sup>129</sup> Természetesen a l'art pour l'art „tisztasága” olyan idea, mely a gyakorlatban maradéktalanul sohasem teljesülhet, így inkább az öncélúság dominanciájára, a piaci, a mágikus, a kultikus funkció helyett az esztétikai funkció előtérbe állítására irányuló törekvésekről lehetne beszélni.

<sup>130</sup> Julier, Guy: A vizuális kultúrától a designkultúráig. Ford. Szőke Julianna. *Disegno*, 1. évf. 1. sz. (2014) 19.

<sup>131</sup> Tribe – Jana 2007: 24.

<sup>132</sup> Hugo Ball: Az első dadaista kiáltvány (Zürich, 1916. június 14). Ford. Beke László. In Beke László (szerk.): *Dadaizmus antológia. Források a XX. század művészetéhez*. Budapest: Balassi, 1998. 11.

egybe,<sup>133</sup> amely aztán egy virtuális csoport elnevezésévé vált. A net.art arra a korai internetes mozgalomra utal, melyhez hagyományosan Heath Bunting, Alekszej Sulgin (Alexei Shulgin), a JoDi duó, Olia Lialina és az önelnevezés feltalálója, Vuk Ćosić nevét kötik.<sup>134</sup> Miközben tehát a net.art egy *mozgalom* neve, addig a net art egy *művészeti formára* utal. Utóbbi definíciós bizonytalanságaival foglalkozik a következő fejezet.

<sup>133</sup> Ćosić 1995-ben egy olyan emailt kapott, amely az adattovábbítás problémái miatt teljesen szétesett, csak egyetlen értelmezhető betűsört lehetett kihámozni belőle: „Net.Art”. Ez vált aztán a mozgalom önelnevezésévé. A keletkezéstörténetet elbeszélő Alekszej Sulgin 1997-es emailje még mindig elérhető a *Nettime* levelezőlista archívumában: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

<sup>134</sup> Lásd: Brøgger, Andreas: Net art, web art, online art, net.art? In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 121. A szerző Olia Lialina nevének megemlítésével adós marad.

### III. A NET ART AZ NET ART AZ NET ART AZ

#### A médiumspecifikusság és a metamédium dichotómiája az internetes művészetben

„Lónak ember, embernek ló  
Egy kicsit egy kentaurra hasonlító”  
Balaton: *Bizonytalan randevú*

#### Netművészet *kontra* művészet a neten

A rokonterületek leválasztása után az internetes művészet feltételezett halálának vizsgálatához elsőként a definíciós kísérleteket szükséges egységes keretbe foglalni. A legáltalánosabban fogalmazva a net art a világháló és a művészet kapcsolatának új alkotói módjait jelöli. A hálónak a hozzávetőlegesen 1994-től datálható hétköznapi hozzáférhetőségétől kezdődően az internetes művészet diskurzusában szinte az első művek megszületésével párhuzamosan megképződött az a máig ható dichotómia, amely a „net art versus art on the net” szófordulatban jegecesedett ki. Ez a szembeállítás radikális határvonalat húz az internetet elsődleges médiumként alkalmazó művészeti alkotások és a világhálón jelen lévő művészet közé. Joachim Blank *Was ist Netzkunst?* című korai, 1996-os nagy hatású írása, amely a mail art történeti kontextusa felől az elsők között tett kísérletet az internetes művészet teoretikus perspektívában történő megvitatására, a distinkciót a következőképpen vázolta fel:

„A hálózati művészet azonban különbözik a hálózaton lévő művészettől. A hálózaton lévő művészet legnagyobbbrészt csupán a művészet dokumentációja, nem a hálózaton jön létre, hanem inkább azon kívül áll[,] és tartalom szempontjából nem létesít semmiféle viszonyt a hálóval. A hálózati művészet csakis a hálózaton működik, és a hálózatot vagy a »háló mítoszát« témaként ismeri fel.”<sup>135</sup>

<sup>135</sup> Blank, Joachim: Mi a hálózati művészet? In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 110.

Ez az elgondolás az internetnek a terjesztés csatornájaként való felfogása helyett annak produktív/kreatív eszközként való használata mellett kardoskodik, aminek alaptétele a passzív és az aktív alkalmazás tišmai koncepciójában hagyományozódott tovább:

„Első pillantásra azt lehetne mondani, hogy a web.art nem a művészek széles körben elterjedt passzív prezentációit és interneten jelenlévő műveit öleli fel, mivel ezek inkább az internet reproduktív megközelítését reprezentálják. Ebben az esetben a más médiumokban megalkotott prezentációk, festmények, hangalapú és mozgóképes művek reprodukálódnak az interneten, vagyis az eredetitől eltérő médiummá alakulnak át.”<sup>136</sup>

A különbségtétel alapján nem tekinthető az internetes művészet részének az a festmény, amelyet digitálisan átalakítanak és a hipertext struktúrái által láthatóvá tesznek a világhálón, mert azon túl, hogy ott hozzáférhetővé válik, nincs szorosabb kapcsolata a nettel. Andrea Mantegna *Krisztus siratása* című táblaképének világhálón elérhető számos reprodukciója például önmagában nem nevezhető egyszersmind internetes műnek is, mert nem ez az elsődleges médiuma, eltérő kontextusban, eltérő eszköz- és anyaghasználat segítségével született meg. Hasonlóképpen iktatja ki ez az elméleti szigor a net art köréből a korábban a moziban analóg módon vetített, utóbb pedig digitalizált filmeket, melyek olyan videomegosztó csatornákon férhetőek hozzá, mint a YouTube, mert az internetet passzív módon, kizárólag a reprodukció és a disztribúció szintjén aknázzák ki. A fogalmi összemosások elkerülése érdekében elengedhetetlen annak nyomatékosítása, hogy a net artnak szükséges, de nem elégséges feltétele az újmédia igénybe vétele (a digitális forma), mivel az előbbi az utóbbinak a részhalmazát, nem pedig szinonimáját jelöli. Ilyenformán Noah Wardrip-Fruin említett *Screen* című, virtuálisvalóság-sisakot és digitális szenzorokat alkalmazó újmédia-projektjének YouTube-on elérhető változata nem sorolható az internetes művészet közé, mivel installációként primer megtapasztalási közege egy fizikailag létező kiállítótér, amelyhez képest a világháló virtuális tere olyan másodlagos átfordítás, amely önmagát pusztán dokumentációként kínálja fel az értelmezés számára. Ehhez hasonlóan Jeffrey Shaw *The Legible City* (1988-1991) című műve, mely a virtuális és a valós navigációt helyezi érdeklődése tengelyébe, és a képernyőn látható mozgóképet (az olvasható várost) valós idejű (*real-time*) interaktív kormányzással bővíti ki, szintén kibújik a net art ezen meghatározásból, mert nincs online dimenziója.<sup>137</sup>

<sup>136</sup> Tišma 2008: 114.

<sup>137</sup> Videodokumentációja: <https://www.youtube.com/watch?v=6117Y4MS4aU>.

Ezekkel a létmódokkal szemben Tišma szerint a „web.art” (mely ebben a kontextusban a net art elnevezéssel azonosítható) alkotásai „az internet nyelvi és technikai lehetőségeinek figyelembevételével hozhatók létre”, és a „hálózat nyelvét használják”.<sup>138</sup> A korai értelmezések közül Steve Dietz a világhálót ugyancsak a net art „szükséges és elégséges feltételeként” azonosította.<sup>139</sup> Az itt vázolt definíciós kísérletekhez a net art mediálisként tételezett tipológiáját (net art, web art, online art, net.art) felállító Andreas Brøgger az exkluzivitás kritériumát rendelte: „a net art olyan művészet, amely semmilyen más médium esetében, vagy semmilyen más módon nem tapasztalható meg, csakis a hálózat eszközeivel”.<sup>140</sup> Az új alkotói formát mélyebb művészettörténeti kontextusba az elsők között beillesztő Tilman Baumgärtel ezt a kizárólagosságot szigorúan technikai alapon definiálta, katalizálva a medialitást hangsúlyozó „netspecifikus” kifejezés elterjedését:

„A net art a saját médiumát szólítja meg; az internet által felkínált speciális feltételekkel foglalkozik. Azokat a lehetőségeket kutatja, amelyek az elektronikus hálózaton belüli történésekből merülnek fel, és ennél fogva »netspecifikusak«. A rendszeren belüli ismert és ismeretlen hibákat adja hozzá saját működéséhez. A net art az internet protokolljaival és ennek technikai tulajdonságaival játszik. Alkotó módon foglalkozik a szoftverekkel és azokkal a szabályokkal, melyeket a szoftver követ működése során. Jelentését csakis médiumán, az interneten belül nyeri el.”<sup>141</sup>

A fent körvonalazott net art definíciók láthatóan egy irányba konvergálnak, ami lehetővé teszi, hogy egységes értelmezői iskolaként azonosítsuk be őket. Különböző változatokban beszélnek ugyanarról a szükséges feltételrendszerről, amely az internetes művészet tárgyát lényegében önmagában jelöli ki.

## **A net art médiumspecifikus felfogásának hasznáról és káráról**

<sup>138</sup> Tišma 2008: 114.

<sup>139</sup> Dietz, Steve: *Beyond. Interface: Net Art and Art on the Net II.* Walker Art Center. 1998.  
[http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bi\\_fr\\_sd2.html](http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bi_fr_sd2.html)

<sup>140</sup> Brøgger 2008: 118.

<sup>141</sup> Baumgärtel, Tilman: *[net art 2.0.] New Materials towards Net Art.* Nürnberg, Institute für moderne Kunst, 2002. 24.

Ezekben a korai megnyilatkozásokban a médiumspecifikusság tana ismerhető fel, így ezt az interpretációs stratégiát az internetes művészet médiumspecifikus megközelítésmódjának nevezhetjük. A médiumspecifikusság az elkülönülésre helyezi a hangsúlyt, és az internet olyan felfogását előfeltételezi, amely e feltételezések szerint önálló „nyelvvel” vagy „tulajdonságokkal” rendelkezik. A mediális distinkcióra épülő szemlélet szerint az internetes művészetnek láthatóan úgyszólván netes funkciókkal kell rendelkeznie, nem fordítható át más médiumba lényegének sérülése nélkül. Nem más médiumokban készült művek digitális változatainak (digitalizált indexikus fotó, digitalizált/digitális film, zene, könyv stb.) hozzáférhető tételére hivatott, hanem a világhálót a kreatív alkotói tevékenység szerves módjaként gondolja el. Kérdés azonban, hogy mi tekinthető az internet kapcsán médiumnak, hogyan is lehetséges értelmezni a „netspecifikus” hangzatos evangéliumát, és mindez hogyan viszonyul az internet – és általában az újmédia – hibrid medialitásának kérdéséhez.<sup>142</sup> Első lépésben a net art médiumspecifikus felfogását két-két mintaszerűnek tekintett, de technikai szempontból eltérő alkotás vizsgálatával tesztelem.

A korai net art szcénában a kétpólusú világrend összeomlásának és a globális világháló vélelmezett demokratikus hatalmának politikai utópiájaként kardinális szerepet játszott az orosz internetes művészet,<sup>143</sup> melynek két kulcsfigurája a hipertextuális narratívák iránti megszállottsággal jellemezhető Olia Lialina és a világháló formai tulajdonságait kiforgató Alekszej Sulgin volt. Mindkét orosz alkotó előszeretettel támaszkodott a számítógép és az internet nyelvére, munkáik a korai művek önreferenciális médiumhasználatának paradigmaticus példáit nyújtják. Az orosz alkotónak a magyar C3 Kulturális és Kommunikációs Központ számára 1997-ben készített, már címével is az internetes formai paraméterek adaptálását sugalló *Form Art* című műve<sup>144</sup> a greenbergiánus médiumspecifikus formalizmus talaján „formalista értelmezést szült”, amint azt Brett Stalbaum és Daniel Stringer írásai mutatják.<sup>145</sup> A projektben a böngészőkre (akkor jellemzően a Netscape Navigator) és a HTML-struktúrákra jellemző vizuális tulajdonságok, interaktív gombok, üres szövegmezők, görgetősávok, eredeti rendeltetésétől megfosztott menüpontok vannak funkciójukból kifordítva, melyek vizuális elrendezése az absztrakt formákat játékos módon figurálissá alakítja. Az interaktív felület elemeinek aktiválásával a felhasználó a négyzetek, kör

<sup>142</sup> Lev Manovich szerint ugyanis a tiszta (vagy – teszem hozzá – inkább tisztának vélt) formák helyett éppen a hibriditás válik normává, ami homlokegyenest ellenkezik az internetes művészet médiumspecifikus irányzata által vallott elvekkkel. Lásd: Manovich 2007a.

<sup>143</sup> Összefoglalóan lásd: Green, Rachel: *Internet Art*. London. Thames & Hudson, 2004. 36-39.

<sup>144</sup> <http://www.c3.hu/collection/form/>

<sup>145</sup> Lásd erről a kapcsolatról: Stringer, Daniel: Hogyan folytatódik az avantgárd hagyomány a net.artban? In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 125.

alakú mezők és dobozok kombinációjából kirajzolódó élőlények, tárgyak (konyhai bútorok, tank, kutya stb.) stilizált formáit hívhatja elő, ami médiaarcheológiai szempontból a képvers irodalmi hagyományát idézi. Sulgin munkája egyszerre reprezentálja a korai net art önparodisztikus és *low-tech* – alacsony technikai igényű, kézműves – esztétikáját, valamint a metanyelvi érdeklődés dominanciáját. A *Form Art* abban az értelemben teljesíti be a médiumspecifikus imperatívuszt, hogy – Tišmát idézve – a „hálózat nyelvét használja”, nem fordítható át más médiumba anélkül, hogy visszavonhatatlan mediális veszteséget ne szenvedne, például a kulcsfontosságú interaktív dimenzió eltörlése nélkül nem nyomtatható ki papírlapra.

Az orosz művészek mellett a net art diskurzus modellértékűként tekintett Mark Napier projektjeire is,<sup>146</sup> melyek a HTML mellett Java alkalmazásra és Flash szoftverre támaszkodnak. Címét az irodai iratmegsemmisítőktől (aprítóktól) kölcsönző *Shredder* (1998) című dekonstruktív műve olyan alternatív böngészőalkalmazás, amely mindenféle honlapot virtuálisan felaprít.<sup>147</sup> Ha a felkínált üres szövegmezőbe egy URL-címet gépelünk be, a *Shredder* speciális algoritmus a bármely honlap dizájnját azonnal vizuális kollázssá (pontosabban: dekolázssá) darabolja. Mark Tribe és Reena Jana a művet médiumspecifikus alapon az amerikai avantgárd technikai kiterjesztéseként olvasta: „[Hans] Hoffmann és a többi absztrakt expresszionista a festményt alapvető formai tulajdonságaira – a képsík laposságára vagy a festék plaszticitására – redukálta. Napier az internet alapvető technológiai tulajdonságaira irányítja a figyelmünket, a kód összetettségétől a képek változékonyságáig”.<sup>148</sup> Mivel a projekt mindig a honlap aktuális kinézetét transzformálja absztrakt mintákká, ahol a szövegmorzsák és szétvagdosott képek még felismerhetővé teszik az eredetit, elengedhetetlenül szükséges az online megtapasztalás, a valósídejűség és az internetes kapcsolat. A mű dinamikus módon használ fel más honlapokat, így megkérdőjelezi a műalkotás késztermékként, stabil és változatlan identitásként való létezésének elvét, ehelyett a variációkat és a folyamatszerűséget állítja előtérbe. Ebben a tekintetben kielégíti a médiumspecifikus ismérvet, amennyiben a „netfunkciók” (a modularitás, a rizomatikus struktúra, a változtathatóság, a linkelés, a felhasználói beavatkozás) a mű lényegi részét képezik. David Ross a korai időszakban a net art huszonegy megkülönböztetőnek vélt jegyét sorolta fel, amelyek közül ugyan számos aligha tekinthető sajátlagosnak és kizárólagosnak, mindenesetre az ismérvek egy egységes tendenciát rajzolnak ki.<sup>149</sup> Téziseinek egy része olykor kimondatlanul is a hivatalos intézmények elutasítását és

<sup>146</sup> Brøgger 2008: 118.

<sup>147</sup> <http://potatoland.org/shredder/>

<sup>148</sup> Tribe és Jana 2007: 70.

<sup>149</sup> David Ross *21 Distinctive Qualities of Net.Art* című írása elérhető az alábbi szöveg részeként: Ross, David: Transcription of Lecture by David Ross. *Switch*, Vol. 5. No. 1. (1999). <http://switch.sjsu.edu/web/v5n1/ross/index.html>

a szerzői uralom felől az alternatív közösségi hálózatok és a részvétel, a felhasználói interakció felé való elmozdulást tanúsítják, aminek központi gondolata, az interaktivitás (a határok elmosódása, a kontrollálhatatlan viszony, az amatőr és a hivatalos közötti válaszfalak leomlása, a korábban már említett „wreader” neologizmus) egybevág Napier törekvéseivel. Ezekre a művekre tehát érvényesnek tűnik a net art médiumspecifikus értelmezői iskolájának felfogása.

A két példával szemben azonban számos olyan korai munkát is az internetes művészet körébe sorolnak, melyek kevésbé teljesítik ezeket a sziklaszilárdnak és transzparensnek tűnő elveket. Már a *Form Art* esetében felvetődhet, hogy mennyiben médiumspecifikus, ha végső soron a képvers technikailag modernizált és interaktivitással bővített változatát képviseli, vagy ha alakzatai az elemi formák abszolút formalizmusa és a denotatív figurativitás közötti oszcillációra épülnek, amely az absztrakt animációs filmben találja meg saját előzményeit.<sup>150</sup> Ehhez hasonlóan a *Shredder* is egy már létező technikai eszköz, az irodai papírdaráló működését imitálja (remediálja), és a kollázs korábbi avantgárd gyakorlatát folytatja. A szerb-szlovén Vuk Ćosić úttörő munkái nagy karriert futottak be az internetes művészet diskurzusában, már csak azért is, mert az ő nevéhez fűződik a „net.art” terminus megalkotása 1995 decemberében. Munkái ennek ellenére kitüremkednek a médiumspecifikusság hívei által szűkre szabott keretektől. Ćosić ASCII-művészete (American Standard Code for Information Interchange) az információcserének azt a szabványosított kódrendszerét aknázza ki művészeti célokra, melyet eredetileg az egymással nem kompatibilis jelrendszerek közötti univerzális kommunikációra fejlesztettek ki. A művész azonban ezt a kódrendszert klasszikus filmek, például a *Star Trek*, a *Nagyítás*, a *Madarak* vagy a *Mélytorok* egyes jeleneteinek ASCII-kódokban való vizualizálására használja, s miközben a digitális (bináris) kódolás láthatatlan, itt a jelkészlet láthatóvá válik.<sup>151</sup> Az átkódolás, a látható/láthatatlan dichotómia, a retroesztétika, a digitális remix, a kisajátítás posztmodern gesztusa, valamint a gépi művészet – egyébként meghatározó jelentőségű – nézőpontjainál ebben az értelmezési keretben döntőbb az ASCII-filmek médiumtudatos jellegének elégtelensége. Ezek az animációk ugyanis nem veszítik el működőképességüket internetes kapcsolat nélkül, elviekben nézhetők volnának offline is, anélkül, hogy lényegük kárt szenvedne. Így aligha váltják be a kizárólagos online létezésnek az internetes művészet médiumspecifikus megközelítése által vágyott ígértét. Szigorúan nézve szorosabb kapcsolatot nem ápolnak a világhálóval, azon túl, hogy ott férhetők hozzá. Az ASCII-kódot a világháló elterjedése előtt már használták textuális jelként viselkedő (és így kisebb tárolási kapacitást felemésztő) statikus rajzok létrehozására, mint azt az „ASCII art” alapítói között számon

<sup>150</sup> Utóbbiról lásd: Cowan, Michael: Absolute Advertising: Walter Ruttmann and the Weimar Advertising Film. *Cinema Journal*, Vol. 52. (2013) No. 4. 49-73.

<sup>151</sup> Az ASCII-filmeket lásd: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>



tartott Kenneth Knowlton hatvanas évekbeli nyomtatott képei mutatják. Így Ćosić „filmjei” nem is kimondottan (értsd: specifikusan) az internet sajátos tulajdonságait veszik igénybe, hanem a számítógépét. A net art médiumspecifikus felfogása felől ezek legfeljebb „net art lightként” tartoznak bele az internetes művészet kollekcijába.

A másik példa, Ken Goldberg *Telegardenje* szintén a mediális szemléletmód hatékonyságát ássa alá. A projekt a telematikus (távjelenléti) művészet és a robotika kombinációjának karakterisztikus darabja, mely online irányításon keresztül tesz lehetővé kertészkedést a felhasználó számára.<sup>152</sup> Az alkotás egyszerre rendelkezik online és offline aspektusokkal, mivel a valódi növény, melyet robotkar segítségével a befogadó akár a világ másik oldaláról, fizikai jelenlét nélkül is gondolhat, és videokamerákon keresztül felügyelhet, valóságosan is létezik a linzi Ars Electronica központjában. A technológia mesterséges és ridegnek tétélezett világát az élő organizmus természetességével és bensőségességével ötvöző installációban a fém és a növény kombinációja olyan erős metafora, mint a tank csövébe helyezett virág. A mű, mely a növényápolás felelősségének kérdésétől a kollektív alkotáson át a befogadói felhatalmazásig jócskán túlterjeszkedik a műalkotás „hagyományos” fogalmán, kétségtelenül működésképtelen volna mind internetes hozzáférés, mind háromdimenziós anyagi létezés nélkül. Mindent összevetve ez az alkotás, melynek offline aspektusai az ún. „posztinternetes” esztétikában izmosodtak meg, ellentétbe kerül a médiumspecifikus követelményekkel.

Azok a kifejezetten internetre alkotott műtípusok, melyek a korai net arttra vonatkozó teóriák *után* jöttek létre, szintén a médiumspecifikus álláspont tarthatatlanságára világítanak rá. Ide tartoznak például azok a statikus képek és mozgóképes alkotások, melyek a mémek<sup>153</sup> online változataiként foghatók fel, és amelyek elviekben internetes jelenlét nélkül is azonosak maradnak önmagukkal. Ugyanakkor az internetes mémek működés módjánál legalább annyira fontos a villámgyors és széles tömegeket potenciálisan elérő terjesztés, mint a létrehozási módja, ha nem éppen fontosabb (erre a vírus-metafora diadalútja az egyik legeklektánsabb példa), miközben a net art médiumspecifikus felfogása az internetnek a terjesztés médiumaként való használata helyett az alkotás módját preferálja. Blank szerint ugyanis a net art „a hálózaton jön létre”,<sup>154</sup> míg Stringer szerint a világhálót „önmagában vett kreatív médiumként aknázzák ki”.<sup>155</sup> Hasonlóképpen iktatja ki ez az értelmezői hagyomány az internetes művészet köréből a selfie-k, a remixek tekintélyes részét, a loop alapú GIF-alkotásokat, ennek videóra adaptált továbbfejlesztését, a végtelenül ismétlődő

<sup>152</sup> A projekt honlapja: <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>

<sup>153</sup> A memetika alapműve: Dawkins, Richard: *Az önző gén*. Ford. Síklaki István. Budapest: Gondolat, 1986.

<sup>154</sup> Blank 2008: 110.

<sup>155</sup> Stringer 2008: 124.

mozgóképek készítését megkönnyítő orosz Coub rövidformás mozgóképes portált. De ugyanígy alapvető műfajait veszíti el a net art, ha kirekesztjük belőle a YouTube-hoz hasonló videomegosztó oldalakat, melyek forradalmasították az internethasználatot. Ezek a szelektív példák kétségbe vonják azt a korai elméleti álláspontot, mely az internetes terjesztésnél hangsúlyosabbnak tartja az alkotási módot, ezért a net art médiumspecifikus felfogásának revíziójára van szükség szélesebb médiumelméleti kontextusban. Ehhez elsőként annak megértésére van szükség, hogy (1) valójában mit tekintettek a magyarázók speciális netművészeti tulajdonságoknak, továbbá (2) miért hódíthatott teret és (3) miért lehetett hasznos a médiumspecifikus szemlélet a korai net art értelmezésekben.

Jóllehet a médiumspecifikusságnak már az arisztotelészi miméziselméletből kiinduló lessingi művészetelmélet megágyazta a talajt 1766-ban, amikor különbséget tett az időbeli (költészet) és a térbeli (képzőművészet) művészetek esszenciálisnak vélt tulajdonságai között,<sup>156</sup> a 20. század második felében a médiumfogalom konjunktúráját a technikai determinizmus prófétája, a Harold Innis-féle elfogultságelmélet<sup>157</sup> kibővítő Marshall McLuhan protézisteóriája<sup>158</sup> alapozta meg. Míg a torontói iskola teoretikusai közül Innis a kommunikációs eszközök „részhajlását” az adott médium kulturálisan domináns pozíciójából vezette le, addig McLuhan a maga aforisztikus retorikájával a médiumot valamely érzékszerv kiterjesztéseként, meghosszabításaként interpretálta, amelynek társadalmi átalakulások a vonzatai. Dacára a mcluhani felfogás széles körű expanziójának, melyet a kanadai teoretikus populáris médiaszereplései is elősegítettek, a médiumspecifikusság teóriája véleményem szerint nem a technikailag meghatározott médiumelméletek, inkább a művészetkritika, közelebről Clement Greenberg formalista elmélete felől áramlott be az internetes művészetbe. Azok a művészek, akik a korai net art szcena kulcsfigurái voltak, vagy korábbi (neo)avantgárd gyakorlataikat költöztették át a világhálóra, vagy pedig munkáikban szorosan kötődtek az avantgárd kontextusaihoz.<sup>159</sup> A korábban experimentális filmkészítőként működő Olia Lialina művészete a szovjet avantgárdban és az eisensteini montázselméletben találja meg gyökereit, Heath Bunting saját, a street arthoz tartozó progresszív gyakorlatait költöztette fel a világhálóra, a JoDi művészduó a digitális dadaizmust, Vuk Ćosić pedig a számítógépes kódokkal végzett játékos

<sup>156</sup> Lessing, Gotthold Ephraim: Laokoón, vagy a festészet és költészet határaitól. Ford. Vajda György Mihály. In Uő: *Válogatott esztétikai írásai*. Szerk. Balázs István. Budapest: Gondolat, 1982.194.

<sup>157</sup> Innis, Harold A.: A kommunikáció részhajlása. In Angelusz Róbert – Tardos Róbert – Terestyéni Tamás: *Média, nyilvánosság, közvélemény*. Budapest: Gondolat, 2007. 843-865.

<sup>158</sup> McLuhan, Marshall: *A Gutenberg-galaxis: a tipográfiai ember létrejötte*. Ford. Kristó Nagy István. Budapest: Trezor, 2001. 13-25.

<sup>159</sup> Az internetes művészet avantgárd előzményekkel való összevetéséhez lásd: Green 2004: 19-29.

elképzeléseit folytatta a neten. A korai értelmezők a greenbergi formalizmus talaján értették meg a netművészetet. Mint korábban utaltam rá, ide tartozik Brett Stalbaum és Daniel Stringer összefoglalója, vagy a Reena Jana és Mark Tribe szerzőpárosnak a *Shreddert* az absztrakt expresszionizmus, Greenberg favorizált irányzata felől megragadó értelmezése. Az, hogy ez az értelmezési hagyomány a greenbergiánus médiumspecifikusságot visszhangozza, meglehetősen egyértelműen kiviláglik Tilman Baumgärtel azon állításából, miszerint a net art „a médiumhoz hozzátartozó speciális tulajdonságokkal foglalkozik”.<sup>160</sup>

Az avantgárd fogalmához hozzátapadó hagyománytörés helyett a 18. századi művészetelmélettel való kontinuitást jelzi, hogy Clement Greenberg tudatosan utalt a lessingi összehasonlításra, amikor saját felfogását „újabb Laokoónként” definiálta.<sup>161</sup> Ennek a médiumspecifikus elgondolásnak programszerű kifejtését szolgáltatta húsz évvel később a *Modernista festészet* című esszéjében, amely megtermékenyítette a net art médiumtudatos gondolkodásmódját.<sup>162</sup> Greenberg a médiumspecifikusságot a festészet és a szobrászat feltételezett belső ismérveinek exponálásával igyekezett felmutatni, a mediális különbözőségeket pedig arra alapozta, hogy „minden művészeti ág egyedi és tulajdonképpen hatásköre egybeesik mindazzal, ami médiumának természetében egyedülálló”,<sup>163</sup> így fogalmazva meg a mediális szingularitás tételét. Ezért elérendő célként a más mediális hatásoktól való megtisztítást, az esztétikai purizmust jelölte meg, „hogy minden művészeti ág a maga specifikus hatásai közül kiküszöbölje mindazokat, amelyekről elképzelhető, hogy egy másik művészeti ágból kölcsönözték, vagy hogy valamelyik művészeti ág médiuma kölcsönveheti azokat”.<sup>164</sup> Ugyanakkor a greenbergi formalista médiumspecifikusság meglehetősen preskriptív, reduktív és esszencialista, és jó pár esetben köszönő viszonyban sem áll az avantgárd gyakorlatokkal. Preskriptív, mert számos műalkotást egyszerűen kitilt az avantgárd köréből, nem beszélve arról, hogy az intermedialitás olyan formáit tekinti ezáltal illegitimnek, mint a kollázs, a képtárgy vagy a transzgressziót favorizáló vizuális szimfónia és az intermedialis műfajok. Másodszor reduktív, mivel – amint az Pernecky Géza joggal kifogásolja – „[a] tisztaság ilyen fanatikus követése persze arra vezetett, hogy egyre szűkebb

<sup>160</sup> Baumgärtel 2002: 26.

<sup>161</sup> Greenberg, Clement: Toward a Newer Laocoon. *Partisan Review* 7 (July/August, 1940) 296-310. [Magyarul: Greenberg, Clement: Egy újabb Laokoón felé. Ford. Heszky András. *Laokoón* 7 (2014) [http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/03.egy\\_ujabb\\_laokoon\\_fele.pdf](http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/03.egy_ujabb_laokoon_fele.pdf)] [A továbbiakban: Greenberg 2014a]

<sup>162</sup> Greenberg, Clement: *Modernist painting*. <http://www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html> [Magyarul: Greenberg, Clement: *Modernista festészet*. Ford. Török Patrícia. *Laokoón* 7 (2014) [http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/12.modernista\\_festeszet.pdf](http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/12.modernista_festeszet.pdf)] [A továbbiakban: Greenberg 2014b]

<sup>163</sup> Greenberg 2014b

<sup>164</sup> Greenberg 2014b

me[z]sgyét jelöljön ki a festő számára, amelyen az avantgárd művészet még járható volt”.<sup>165</sup> Harmadszor pedig esszencialista, mert a művészetet az időnek és a célnak ellenálló mediális „lényeg” kibontásának elvére vezette vissza. Noha Greenberg a szöveg 1978-as kiadásában némileg revideálta álláspontját, de annak sarokpontjait megtartva kritikusait vádolta „abszurd értelmezésekkel”.<sup>166</sup> Az amerikai művészettörténész a feltételezett tisztaságot a festészet esetében a síkszerűségben vélte megtalálni, amely ugródeszkrát képezett ahhoz, hogy elutasítsa a festészetnek a szobrászatra emlékeztető plasztikusságát. Mark Tribe és Reena Jana fent idézett Napier-értelmezése erről a greenbergi megalapozottságról tanúskodik (noha a festék plasztikusságának ottani kiemelése éppen hogy ellentétben áll ezzel a felfogással).

Kérdés azonban, mit tekintettek a net art esszencialista értelmezői a médium specifikus tulajdonságának. A médiumspecifikusság fogalma a médium fogalmának definícióját előfeltételezi, melyet többnyire „továbbító eszközként” vagy „hordozó közegként” írnak körül, kevés figyelmet fordítva a bennük rejlő belső különbségekre. Az internetes művészet esetében vajon a fizikai struktúráként értett internet, a globálisan összekapcsolódó hálózatként megragadható világháló, vagy a számítógépes interfészek jelentik a médiumot? Kérdés továbbá, hogy mi képezheti a net art médiumának anyagi alapját, a digitális kód, a HTML vagy a hipertextuális struktúra, amikor a digitálist gyakorta az immaterialitással kapcsolják egybe. A vonatkozó elméletek áttekintésével könnyen belátható tapasztalat, hogy nem rendelkezünk a médium fogalmának normatív meghatározásával, a „médium” szónak különféle szerzők, korok és érdekek eltérő jelentést tulajdonítanak, amiből egymással inkompatibilis használatmódok rajzolódnak ki. Gyakorta összemossák az érzékelési módok, jelölőrendszerek, kódok, csatornák, fizikai hordozók különálló fogalmait, és különböző kategóriákat azonos hierarchikus szinten kezelnek. Alkalmassint meghatározó szerepet játszott a médiumokat az egyes érzékek technikai felerősítéseként definiáló McLuhani extenzióelmélet abban, hogy a médiumok elrendezése az érzékek munkamegosztásával, mediális leszűkítésével kapcsolódott egybe: a hallás a zenével, a látás pedig a képi „médiummal”. A hiányzó átfogó fogalom felé tett radikális lépést Warren Weaver a kommunikáció formalizált (matematikai) modelljének megalkotásával, amely nem az egyes kommunikációs formákat elválasztó tulajdonságokat, hanem az azokat összekötő elemeket helyezte reflektorfénybe, és

<sup>165</sup> Pernecky Géza: *Kapituláció a szabadság előtt*. Pécs: Jelenkor, 1995. 60.

<sup>166</sup> Greenberg 2014b. A greenbergi médiumspecifikusságnak és revízióinak művészettörténeti vitáit nem követem ezúttal nyomon, mert a dolgozat ezen részének nem a greenbergi tételek, hanem a greenbergi tételeknek az internetes művészetben való öröklődése a tárgya.

függetlenítette azokat a tartalom szemantikai dimenziótól.<sup>167</sup> A közlési egységeknek később Shannon-Weaver modellként kanonizálódott leírása azonban nem nyújtott megfelelő értelmezési keretet a médium egyértelmű jelentésének megkonstruálásához, mivel mellőzte ezt a fogalmat, és Weaver a dehumanizált modellt az információtovábbítás kvantitatív paramétereinek eltérő érdekeltségei felől fogta fel: „egy kommunikációs csatorna kapacitását az általa továbbítható információ mennyiségének terminusaiban írjuk le; helyesebben, a csatorna kapacitását aszerint kell leírni, hogy mennyire képes továbbítani azt, amit [az] adott információforrás produkált”.<sup>168</sup> Az elméletnek ez a kulturális orientációjú médiumelméletektől láthatóan elütő, mérnöki, mennyiségi megalapozottsága nem ad megnyugtató támpontot a médium formalizált és általános definíciójához. A „médium” nem azonosítható az adatátvitelt lehetővé tevő és közvetítő (kommunikációs) eszközként értett csatornával, mivel az internet esetében a kábelre – vagy wifihasznalet esetén a rádióhullámokra – szűkülne a médiumfogalom szemantikája. A médium technikai alapokra történő redukciójának paradoxonjait tetézi, hogy az internet fizikai struktúra, míg az ezzel nem egybevágó web olyan eljárás mód, szabvány, amely a dokumentumokat (csomópontokat) hiperlinkek révén köti össze.

A net art médiumspecifikus felfogásának képviselői a greenbergi purizmust az internet immanens tulajdonságainak használatában látták. Greenberg szerint a más médiumokból való kölcsönzések eltávolításával „válhat minden művészeti ág »tisztává«,” és ebben az esszencialista koncepcióban a „»tisztaság« az önmeghatározást jelentette”.<sup>169</sup> *Introduction to net.art* című szövegükben Alekszej Sulgin és Natalie Bookchin többek között magát az internet speciális működés módját (a net mint tárgy, interakció, böngészőművészet, szoftverművészet stb.) jelölték meg témaként.<sup>170</sup> Azzal, hogy ez az esszencialista írás a manifesztum formát választja, rámutat a net art avantgárd gyökereire. Másrészt viszont azzal, hogy Joachim Blank és Karl-Heinz Jeron a kiáltványnak olyan megjelenési formát kölcsönzött, amely a digitális közegtől idegen ősi kőtáblát imitálja, és ezzel ironikusan kifordítja azt, rámutat a kőbe vésett elvek maradandósága és a digitális illékonyág feszültségére.<sup>171</sup> A greenbergi tisztaságot a net art korai értelmezői a médium önmagára való visszahajlásával ragadták meg, amikor a hipertextuális jegyeket (Olia Lialina), a számítógépes

<sup>167</sup> Weaver, Warren: A kommunikáció egy matematikai modellje. In Horányi Özséb (szerk.): *Kommunikáció I. A kommunikatív jelenség*. Budapest: General, 2003. 17-25.

<sup>168</sup> Weaver 2003: 20.

<sup>169</sup> Greenberg 2014b

<sup>170</sup> Bookchin, Natalie – Shulgin, Alexei: *Introduction to net.art (1994-1999)* 1999. <http://easylife.org/netart/>

<sup>171</sup> Blank és Jeron kőtáblája hozzáférhető Sulgin személyes honlapján (<http://easylife.org/netart/>), vagy archiválva a Rhizome művészeti adatbázisában: <http://archive.rhizome.org/artbase/48530/netart-rightside.JPG>.

kódokat, az ASCII-karaktereket (Vuk Ćosić), a HTML-nyelvet, a programozást, az internetes hibákat, a pixeleket (Alekszej Sulgin, Mark Napier, JoDi), a neoavantgárd mail arta és process arta emlékeztető telematikus kapcsolatművészetet (Heath Bunting), valamint az interaktivitást és a temporalitást ruházták fel „netspecifikus” funkcióval. Ezek a netfunkciók feleltethetők meg azokkal a tulajdonságokkal, a vászonnal, a kétdimenziós elvvel és a festékkel, amit Greenberg a festészet médiumspecifikus adottságaiként írt le. Megfigyelhető ugyanakkor, hogy a net art esszencialista koncepciója nem is annyira magát az internetes médium immanens tulajdonságait, mint inkább a világháló önreferenciális használatát tartotta médiumspecifikusnak. Ez köti össze a korai értelmezéseket, mivel például Vuk Ćosić ASCII-művei nem férnek bele a médiumspecifikus szigorba (amely szerint a netmű nem vihető át más médiumba), de az önreflexív felfogásba igen. Továbbá a speciálisnak tekintett tulajdonságokon belül is a net art médiumspecifikus értelmezése az internet szubverzív használatát emeli ki, ami a greenbergi „önkritika” axiómáját visszhangozza. Greenberg azt állítja a modernizmusról, hogy „belülről kritizál, magának a kritizált tárgynak az eljárásain keresztül”.<sup>172</sup> A médiumspecifikus formalizmust Greenberg egy magasabb művészetpolitikai elgondolás, nevezetesen az „önkritika” alá rendelte, amely szerint az adott művészetnek belülről és alapjainál fogva kell megkérdőjeleznie önmagát. Ennek, a magát a művészeti rendszert kétségbe vonó önkritikának a hatását őrzi a korai internetes művészet, a JoDi művészuó, Olia Lialina, Alekszej Sulgin művei vagy az említett *Shredder*, amikor a világháló nyelvét dekonstruálják, és önnön alapjukat támadják meg.

Meglátásom szerint ez az önreflexív használatmód a greenbergi purizmus mellett két másik forrásból is táplálkozik, melyek közül az egyik a művészek médiaművészeti kondicionáltságában gyökerezik. A médiaművészet, melyre az előző fejezetben az újmédia fogalmi képlékenysége kapcsán utaltam, a művészetnek a reprodukcióra képes tömegmédiumok megjelenésére adott ellenreakciójaként értelmezhető. Dieter Daniels arra a fontos megállapításra jut, hogy amíg az 1920-as években az avantgárd művészek magukat a médiumokat úgyszólván rendeltetésüknek megfelelően használták, addig a hatvanas években a médiumok tömeghatásának keserű politikai tapasztalatából kiindulva a kritikai alkalmazást preferálták, ami a médiaművészet pszichológiai genezise lett. A tömegmédiumok diktatúrák általi kisajátítása szkeptikussá tette a művészeket, ezért a tömegmédia „alternatív modelljeit” keresték, melynek értelmében „minden médiaművészet médiaellenes művészet”.<sup>173</sup> Daniels azt állítja, hogy részint ilyen megfontolásokból használta John

<sup>172</sup> Greenberg 2014b

<sup>173</sup> Daniels, Dieter: Forerunners of media art in the first half of the twentieth century. *MediaArtNet*. 2007. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/forerunners/scroll/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/forerunners/scroll/)

Cage alternatív módon a rádiót, Lucio Fontana a televíziót, Guy Debord pedig a filmet,<sup>174</sup> s a listához hozzátehetjük Nam June Paik nevét is a videóval és a hiphop zenészt a bakelitlemez szkreccselésével. Mármost innen érthető meg a médiaművészet és a net art kapcsolata, mivel a netművészek az internetet hasonlóképpen alternatív módon, rendeltetészerű tulajdonságaik defamiliarizálásával, destrukciójával vették igénybe. Nem véletlen, hogy a netművészek gyakran a nagy sajtómágnások (Rupert Murdoch, Ted Turner) ellenében és a nagy médiavállalatok (CNN, eToys, Ebay) kliséinek kiforgatásával dolgoznak,<sup>175</sup> és ebben a tekintetben is a videoművészetnek a televíziós médium perszonalizálására tett kísérleteit folytatják. Sőt, azok, akik az 1969-ben az internet őseként indult ARPANET-et a katonai információcsere helyett személyes kommunikációra, privát levelezésre kezdték használni, végső soron már a médium alternatív – de mára mainstreammé váló – használatmódját mutatták meg.

De egy harmadik – tágabb – hagyomány felől is megérthető a net art médiumspecifikus iskolája, nevezetesen a művészet filozófiává válásának hegeli eredetű tana irányából. A médiumspecifikusság Jean-Marie Schaeffer megfigyelései nyomán elsősorban abban kapcsolható a romantika művészetelméletéhez, hogy „a Művészet spekulatív elmélete a romantika óta a művészet evolúciójának historicista felfogása mellett áll ki, egy olyan felfogás mellett, amely szerint a művészetek történelmi célja saját belső lényegük egyre fokozottabb mértékű felmutatásában” leledzik.<sup>176</sup> A metakritikai esszencialista hagyományt ez alapján nemcsak a greenbergi formalizmus, hanem egy még régebbi, transzcendenciára épülő művészetelméleti implicit koncepciója is formálta.

Összegezve a felvetett kérdésekre adandó válaszaimat: (1) A három hagyományból (nagyobb részben a greenbergi médiumspecifikusságból, kisebb részben pedig a médiaművészet defamiliarizáló médiumhasználatának örökségéből és a filozófiává váló művészet gondolatából) következő belátás abban összegezhető, hogy amit a net art esszencialista felfogása médiumspecifikusnak és ezen keresztül művészetnek tartott, az valójában metanyelvi önreflexió volt. Az önreferencialitás pedig a greenbergiánus önkritika szolgálatába állítódott, és ennek érdekében preferálták az internetes formák hibás, szubverzív működésmódját. (2) A médiumspecifikusság tana azért érlelődhetett értelmezői hagyománnyá a net art interpretációiban, mert az internetes művészet szorosan kapcsolódott a (neo)avantgárd művészetéhez és annak olyan

<sup>174</sup> Daniels 2007.

<sup>175</sup> Vuk Čosić a *Net.art per se* konferenciára hamisított CNN-oldalt hozott létre, az Etoy a kereskedelmi vállalatokat parodizálta, míg Michael Daines az eBay-en szoborként hirdette eladásra a testét. (Az első két példával később részletesebben foglalkozom.)

<sup>176</sup> Schaeffer, Jean-Marie: A Művészet spekulatív elmélete. Ford. Seregi Tamás. In Házás Nikoletta (szerk. és vál.): *Változó művészetfogalom. Kortárs frankofón művészetelmélet*. Budapest: Kijárat, 2001. 122.

teóriáihoz, mint Greenberg által hajszolt esztétikai purizmus. A médiumspecifikusság valójában nem annyira a médium, mint inkább az adott médiumban működő művészet specifikus tulajdonságait keresi. Ennek következtében a médiumspecifikusság a greenbergi formalizmus miatt tapadt szorosan össze az avantgárd gyakorlatok, és így a net art esztétikai kritériumainak kérdéskörével. (3) A net art médiumspecifikus felfogása, amely a világhálót alkotói, mintsem terjesztői eszközként fogta fel, azért volt hasznos a korai értelmezések számára, hogy a net art fogalmát leszűkítsék, és leválasszák a digitalizált és online elérhetővé tett művek tömegétől, amit a netművészettel szembeállítva a „dokumentáció” (Blank), a „passzív prezentáció” (Tišma), általánosságban pedig az „art on the net” címkéjével illettek.

Kérdés azonban, hogy ez a szigorú, hovatovább doktrínér elgondolás mennyiben bizonyult tarthatónak, és mennyiben tekinthető károsnak, továbbá válaszokat igényel az is, hogy a történetileg változó technikai-kulturális feltételek mennyiben írták fölül ezt a gyakorlatot, különösen a metamédium fényében.

### **Metamédium és/vagy „mély remixelhetőség”?**

A médiumspecifikusság szempontjaival diametrális ellentétben áll a digitális kódolás következményeit firtató posztmediális megközelítésmód, melynek keretében a net art greenbergiánus „tisztasága” a hibriditással kerül feszültségbe. Még ha a posztmédia, a metamédia és a metamédium terminusait egymással helyettesíthetőnek tartjuk is, árnyalatnyi szemantikai különbségek érzékelhetők a három terminusban. A posztmédia a 20. században divatos prefixumával azt implikálja, hogy a digitális médium temporálisan meghaladta a mediális meghatározottságot, míg az ennek szinonimájaként értett, McLuhani eredetű metamédia és a számítástechnikus Alan Kay által használt metamédium előtagja a médiumokat átfogó, a médiumok felett ernyőként álló állapotot, ilyenformán pedig a mediális totalitást jelöli, amely magában foglalja a többi médiát is. A három terminus közül magam a metamédium elnevezést preferálom, a posztmédiával szemben azért, hogy a túllépés, az utániség elvével szemben a mediális összegződést domborítsam ki, a metamédiával szemben pedig azért, hogy a digitális számítógépre olyan egyes számban értett médiumként, első metamédiumként utaljak, amely *különböző* médiumokat fog össze, ezen keresztül pedig a posztmédiával szemben logikailag feltételezi is azok létét.

Lev Manovich a korábbi médiumváltásokhoz képest az újmédiában nagyobb horderejű földindulást detektál: „a számítógépes média forradalma a kommunikáció összes szintjét érinti, beleértve az adatforrást, a manipulálást, a tárolást és [a] terjesztést; szintén kihat a média összes



típusára, a szövegekre, az állóképekre, a mozgóképekre, a hangokra és a térbeli konstrukciókra”.<sup>177</sup> Ezt a más szempontból médiakonvergenciának elkeresztelt fúziót a digitális médium alapja, a numerikus reprezentáció teszi lehetővé, amely függetlenül az adatok minőségétől és funkciójától, valamennyi adathalmazt egységes kódokban, nullák és egyesek számsorozatában kezel, döntő mértékben megkönnyítve az analóg és a digitális közti átjárást. A médiakonvergencia hozadéka a korábban különálló technikai eszközök és médiumok közös platformra kerülése, az írógéptől és a levelezéstől a sajtón, az ebookon és a zenelejátszó eszközökön át a digitális televízióig, a filmig és a CGI-ig. Manovich a reprezentációs mód által lehetővé tett összegződést, amely szinte totális hatalomátvételt eredményez, mint arról korábban szó esett, a „kultúra átkódolásának”, permanens és totális számítógépesítésének nevezi.<sup>178</sup>

A metamédium azzal a – talán nem veszéllyel, mint ahogyan az apokaliptikus hangok sejtetik, hanem neutrálisabban fogalmazva – új jelenséggel szembesít minket, hogy a digitális médium univerzális jellege eltörli-e a médiumok között fennálló mediális különbségeket. Végző soron azt a kérdést veti fel, hogy a metamédium értelmetlenné teszi-e a médium fogalmát, annak halálához vezetve. Ez ad különös hangsúlyt az internetes művészet médiumspecifikus felfogásának. Az indexikus film effajta kihívásaira reflektált az észt animációs rendező, Ülo Pikkov *The End* (2013) című rövidfilmje, az újmediális technikáknak a film materialitását felszámoló műveletét értelmezve újra. Pikkov azt mutatja meg rövidfilmjében, amit az analóg filmek általában nem szoktak, a hagyományosan utolsó képsorként feltűnő „The End” felirat utáni képkockákat, melyek a moziban a szakértők számára árulnak el információkat a vetítéstechnikai paramétereikről. A film a karcolások, speciális jelek, szemcsézettségek középpontba emelésével a ’60-as és a ’70-es évek strukturális filmjének materiális érdeklődését visszhangozza, vagyis Vuk Ćosić ASCII-mozgóképeihez hasonlóan azt mutatja meg, ami rendszerint láthatatlan. Az anyagszerűség poentírozása és a hétköznapi néző számára értelmezhetetlen jelsorozatok szellemesen jelzik az (indexikus) film szimbolikus végét, a *The End* ezt az utániságot reprezentálja elégikus „posztfilmként”. A film és a digitális kódolás találkozásának tanulmányt szentelő Mary Ann Doane azt a kérdést veti fel, hogy „[v]ajon a digitális sajátossága nem inkább a médium fogalmának eltörlése-e”.<sup>179</sup> Ebben az értelemben a számítógép nem rivalizál a többi médiummal, ahogyan a festmény a fotóval, a film a színházzal, a film a televízióval és az internet a tévével, hanem versengés helyett bekebelez, monopolizál, maga alá gyűr, ami lehetetlenné teszi az internet és a

<sup>177</sup> Manovich 2008a: 13.

<sup>178</sup> Manovich 2008a: 33.

<sup>179</sup> Doane, Mary Ann: Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, 2012/tavaszi. <http://apertura.hu/2012/tavaszi/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma>

kultúra/művészet közötti kapcsolat elválasztását a kultúra/művészet egészétől. Ennek a folyamatnak a netművészet szempontjából végső soron az a tétje, hogy értelmezési tartománya parttalanul kitágul, ideértve az interneten közzétett (digitális) képet, zenét, filmet, televíziót stb., radikális ellentétbe kerülve az internetes művészet elsődleges médiumként való használatát előnyben részesítő elgondolással. Röviden tehát: ha más „médium” is az internetet mint metamédiumot használja elsődleges médiumként művészeti célokra, mi ad létjogosultságot a net artnak, vagy a klasszikus mondást aktualizálva, hogyan állítható szembe az „internetes művészet és a művészet az interneten”?

Joachim Paech emlékeztet arra, hogy már a film korai elméleti szövegeinek egy része is, például Ricciotto Canudo 1911-es kiáltványa a totális művészet fogalmával operált,<sup>180</sup> ez azonban mégsem ugyanaz az „abszolút hatalom”, mint amit a médiumok digitális létezésbe való átfordítását katalizáló numerikus reprezentáció a film médiumával szemben lehetővé tesz. A digitális médium az analóg formákhoz képest, mint amilyen az indexikus film, a bináris kód közös nevezője révén megkönnyíti a különböző médiumtípusok közötti átjárást, míg a film nem volt képes hatékonyan inkorporálni a többi közlésformát, Canudo idején még a hangot sem. Lev Manovich az általa posztmédianak nevezett jelenség okozta válságra kihegyezett tanulmányában veti fel azt az elvi, de általa elutasított lehetőséget, amelynek következménye, hogy az internetes művészet korábban tárgyalt médiumspecifikus felfogását kiüresíti: „A hálón fellelhető összes művet – amelyek a háló technológiáját használják – például egyszerűen a hálózati művészet (net art) kategóriájába erőszakoljuk. De vajon miért tételezzük fel, hogy az e technológián alapuló összes műben a befogadás szempontjából valami közösnek kellene lennie?”<sup>181</sup> A teoretikus a médium fogalmának a digitális fordulattal bekövetkező potenciális elavulását olyan posztmediális fogalmi hálóval igyekszik kompenzálni, mely a technikai fogalmakat kulturális jelentésekre hangolja át. Ennek a posztmediális esztétikának „[o]lyan kategóriákra van szüksége, amelyek képesek leírni, hogy *egy kulturális tárgy miként szervezi az adatokat, és miként rendszerezi a felhasználó ezen adatokkal kapcsolatos tapasztalatait* [kiemelés az eredetiben]”, mint amilyen a médium fogalmának leváltására javasolt „kulturális szoftver”, mely az információs viselkedésmódokra, használatmódokra telepíti át a hangsúlyokat.<sup>182</sup>

<sup>180</sup> Paech, Joachim: Miért média? Ford. Faluhelyi Krisztián. *Apertúra*, 2012/tavaszi, <http://uj.apertura.hu/2012/tavaszi/paech-miert-media/>

<sup>181</sup> Manovich, Lev: Posztmédia esztétika: Krízisben a médium. Ford. KissPál Szabolcs. *Exindex*, 2004. <http://exindex.hu/index.php?page=3&id=227>

<sup>182</sup> Manovich 2004.

Azok az elméletek azonban, melyek a médium jelentésének elpárologásáról és tarthatatlanságáról beszélnek a posztmediális vagy metamediális közegben, kevésbé számolnak a médium fogalmának a fizikai hordozón túli immateriális aspektusaival, a létrehozás, a terjesztés, a befogadás stb. műveleteivel. Steve F. Anderson a „digitális analóg” oximoronjának bevezetését szorgalmazza azon művek leírására, melyek egyrészt a korábban felhalmozódott médiumok újrakombinálása révén találkoznak a digitális médium alapvető módszereivel, másrészt ugyanakkor valamelyest meg is őrzik analóg eredetüket.<sup>183</sup> A szerző ennek a képalkotási módszernek a mintapéldányként elemzi az osztrák avantgárd filmkészítő, Virgil Widrich *Fast Film* (2003) című munkáját, melyben a művész rendhagyó módon klasszikus filmek digitalizált változatának képkockáit nyomtatta ki papírra, majd egyenként, kézműves módszerrel reanimálta. Az újrafényképezés előtt a papírlapokat fizikai hatásoknak vetette alá (gyűrés, tépés, hajtogatás), hogy látható módon viseljék magukon materiális eredetüket. Anderson ebben a filmben a digitális reprezentáció alapvetéseinek újradefiniálását ünnepli, ugyanakkor maga is elismeri, hogy Widrich alkotása „szélsőséges” kísérlet a médium fogalmának megőrzésére, és ebből a képi eljárásból csak nagyon kevés számú műből álló korpusz képezhető.

A fizikai hordozó andersoni hangsúlyozása helyett sokkal termékenyebbnek tűnik egy másik elméleti megközelítés, a Lev Manovich által bevezetett „mély remixelhetőség” (*deep remixability*) neologizmusának a net art médiumspecifikus vitái felől történő újragondolása. *Understanding Hybrid Media* című írásában a remixen túl – vagyis a legalább két, már létező médiaobjektum valamilyen fokú összeillesztésének különféle alakváltozatain túl – Manovich a remixek logikáját tartalmi és kulturális szinteken is megkülönbözteti. Érvelése szerint a „mély remix” eltér a különféle tartalmak összeszerelésétől, mivel nemcsak a már létező – és egyébként heterogén eredetükre gyakorta rávalló – elemeket, hanem logikákat, munkamódszereket, reprezentációs módokat, technikákat is újrakombinál. A kombináció és a vele kéz a kézben járó változtathatóság új esztétikai kategóriává emelkedik. Manovich így fogalmaz: „Az ebben az új metamédiumban előállított művek valamennyi technikát, vagy ezen technikák bármely alcsoportját használhatják, melyek korábban egyediek voltak a különféle médiumokban.”<sup>184</sup> Ez végső soron a korábban általa „posztmediális esztétikának” nevezett jelenség újragondolása, melynek folyamatában a posztmédia fogalmát Kay nyomán metamédiumba cserélte. A hibrid forradalom

<sup>183</sup> Anderson, Steve F.: A digitális avantgárd apóriái. Ford. Gerencsér Péter. In Virág Zoltán (szerk.): *Színkép, hangkép, összkép*. Szeged, 2016. [Megjelenés alatt – Angolul: Steve F. Anderson: Aporias of Digital Avant-Garde. *Digital Humanities Quarterly*, Vol. 1. (2007) No. 2.

Online elérhetőség: <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000011/000011.html>

<sup>184</sup> Manovich 2007a.

lényege ennek alapján a mély remix keresztező logikájában ismerhető fel. A „mély remixelhetőségnek” a forrásai bizonyos fókig meggátolják a médium fogalmának feloldódását, mivel felismerhetővé teszik a régebbi médiumokból származó *logikákat*. Szimbolikus például, hogy a YouTube videomegosztó oldalra 2005. április 23-án feltöltött legelső videónak, a *Me at the zoo* című videónak médiaarcheológiai szempontból két irányba visszavezethető forrása van, egyszersmind azonban a jövő felől az önreprezentációs videók műfaját is előre vetíti. Egyrészt a korábban televíziós show-műsorokban bemutatott házivideókat remediálja, amit ez a digitális mozgókép a terjesztés „demokratizálásával” rétegezett tovább, másrészt folytatója volt a videoművészet énközpontúságának, amit Rosalind Krauss a „videonárcizmus” kifejezéssel ragadott meg.<sup>185</sup> Lev Manovich legutóbb immár egyértelműen az Alan Kay-tól kölcsönzött „metamédium” használata mellett tette le a voksát, és a médium fogalma helyett a szoftverre fókuszált.<sup>186</sup> Új szintre emelve korábbi, többek között a „kulturális szoftverről” tett állításait, a médiateorikus könyve a médiumelméletek felől a szoftverkutató (*software studies*) felé való eltolódást jelzi, mivel úgy találta, hogy a médium fogalma helyett termékenyebb a szoftverrel való foglalatosság. Abból kiindulva, hogy a szoftver jelentőségét a humántudományok rendszerint alulreprezentálják, a szoftver kulturális oldalára való összpontosítást szorgalmazza, aminek azt kellene vizsgálnia, hogy hogyan hat a szoftver a kultúrára és hogy hogyan befolyásolja a kultúra a szoftvert, felvetve azt a kérdést, hogy a metamédiumban „még mindig létezik-e a » média«.”<sup>187</sup>

A médium- és a szoftverfogalom ilyenfajta szélesebb, kulturális értelemben való használata teszi lehetővé, hogy az internetes művészet történeti változásait a médiumspecifikus és metamediális értelmezések két szélső pólusának feszültségében értsük meg. Mielőtt azonban a net artot a médiumspecifikus felfogás által sugallt statikus, zárt, dehumanizált és ahistorikus elgondolás helyett a szoftveres környezet által is befolyásolt történetileg változó művészeti ággként ragadnám meg, s ennek összefüggésében kísérelném meg a korszakolását, szükséges a médiumspecifikusság funkcióját egy kevésbé vizsgált szempont felől újraértékelni.

## **A net art Oidipusz-komplexusának politikai gazdaságtana**

<sup>185</sup> Krauss, Rosalind: Videó: a nárcizmus esztétikája. In Bán András – Beke László: *Videóművészet. A videó világa*. Budapest: Népművelődési Intézet, 1983. 46-51.

<sup>186</sup> Manovich, Lev: *Software Takes Command*. New York/London/New Delhi/Sydney: Bloomsbury, 2013.

<sup>187</sup> Manovich 2013: 4.

Az internetes művészet médiumspecifikus megközelítését, mely a metanyelvi kritikai önreflexióban jelölte ki a művészeti kritériumot, a későbbi gyakorlat felülírta, ami történeti kontextusba helyezi a net artot. Ezért a médiumspecifikusságot más irányból kell újrafogalmazni, amely a kérdésirányokat a médiumontológia felől a médiumrendszer politikai gazdaságtana felé tolja el. Termékenyebbnek mutatkozik, ha a kérdést nem úgy tesszük fel, hogy mit jelent a médiumspecifikusság a korai net art értelmezésekben, hanem úgy, hogy miért volt rá szüksége az internetes művészetnek.

A médiumspecifikusság ügyét Noël Carroll kritikusan és elutasítóan közelítette meg, többek között azzal az állásponttal polemizálva, amely szerint a médiumok *ab ovo* léteznének, és maguktól értetődőek lennének a médiumra jellemző, a fizikai hordozóból következő tulajdonságok. Azzal a tétellel, miszerint „nincsen elképzelésünk arról, hogy a médium mely jellemzői fontosak, amíg nem használjuk a médiumot”,<sup>188</sup> a technikai alapnak a[z] – kittleri elméletet is jellemző – embertől független felfogásától a használat, vagyis az antropomorf szemlélet felé orientálta a vizsgálat látószögét. Carroll megközelítése azt is maga után vonja, hogy az internet speciális használatát hajlamosabbak vagyunk médiumspecifikusnak feltüntetni, és a birtokbavétel módozatai az adott médiumra jobban rávállanak, mint maga a fizikai alap. Az internetes médium nem eleve adott módon létezik, hanem létezése és célja a gyakorlat során kristályosodik ki, s e cél időről időre áthelyeződik, miközben még fizikai adottságai sem feltétlenül állandóak. Mary Ann Doane a médiumok szüntelen újbóli felfedezésének kényszerére hívja fel a figyelmet azzal a kijelentésével, hogy a „jellemzően esztétikai gyakorlat inkább a folytonos újra feltalálása a médiumnak az ellenállással szembeni ellenállás által”.<sup>189</sup> Amikor Charles Babbage kidolgozta az első digitális (de mechanikus) számítógép, az *Analytical Engine* elvét a 19. század harmincas éveiben, egy saját korában teljesen haszontalan gépet írt le, amely csak egy évszázad múlva kezdte meg karrierjét számítási feladatokat elvégző gépként, de nem médiumként.<sup>190</sup> Az internet sem esztétikai célra volt megtervezve, hanem – mint közismert – katonai célokat szolgált, művészeti célú hasznosítása ehhez képest másodlagos. A két példa az internetes művészet történetiségét vonja maga után, továbbá arra figyelmeztet, hogy a médium technikai, kulturális, gazdasági feltételrendszerekbe ágyazódik, folyamatosan módosul, melyeket aligha lehetséges egyetlen kizárólagos, koherensként elgondolt tulajdonsághalmazba kényszeríteni. A médiumspecifikussággal nem az a probléma, hogy nem létező entitással állunk szemben, sokkal inkább abszolutizálása és kizárólagos üdvtanná tétele az, ami félrevezető mivolta miatt kártékony.

<sup>188</sup> Carroll, Noël: The Specificity of Media in the Arts. *The Journal of Aesthetic Education*. Vol. 19. (Winter 1985) No. 4. 8.

<sup>189</sup> Doane 2012.

<sup>190</sup> Goldstine 2003: 37-38.

A net art médiumspecifikus felfogásának oka véleményem szerint részben a többi médiumtól való különbözőség hangsúlyozása volt. Vagyis nem pusztán abból fakadt, hogy az online hozzáférhető műveket („művészet az interneten”) leválasszák róla, hanem ezen túl abból is, hogy a már létező médiumoktól is távolságot teremtsenek, amely elgondolást aztán az internet metamédiummá válása torpedózott meg. A korábban idézett elméletalkotókon túl a hiperdimenzionalitás (a térbeli és időbeli korlátlanág) és az immaterialitás mellett Andrej Tišma is az interaktivitást emelte ki az újonnan megszülető médium speciális tulajdonságaként.<sup>191</sup> A net art szubsztanciájaként értett interaktivitás ellenpontja a bazini filmontológiának, amely szerint a film „az ember teremtő beavatkozása nélkül [...] formálódik meg”,<sup>192</sup> ilyen értelemben a net art a filmtől elvben a legtávolabb áll. Amíg az egyik imperatívusza a „don't touch me”, a másik az érintést, a manipulációt, a beavatkozást igényli az elméletek szerint. Az idézett netművek igazolhatják, hogy az interaktivitás az internetes művészetnek valóban olyan, Carroll nyomán „kiválósági követelménynek” (*excellence requirement*) nevezhető tulajdonsága, mely szerint egy médium valamit jobban tud a többi médiumnál.<sup>193</sup> A net art önreferencialitásban manifesztálódó különbségének nyomatékositása azonban nem öncélú, hanem az önállóság igazolásának szolgálatába szegődött. Saját függetlensége artikulálásának pedig művészetpolitikai célja volt, nevezetesen az, hogy létezésének értelmet adjon másságával, legitimálja önmagát a médiumok és művészetek rendszerében. Azért volt szüksége a médiumspecifikusság tana segítségével arra, hogy különbözőségét deklarálja, hogy létokát igazolja, s ezért figyelhető meg valamennyi felbukkanó médium (fotó, film, videó, számítógépes játék stb.) művészeti diskurzusának esetében a médiumspecifikusságnak a korai elméletírók szövegeiben való ciklikus visszatérése. Ezt az újonnan születő médiumok kapcsán minduntalan felbukkanó, az „előd” és az „utód” viszonyát érintő pszichológiai jelenséget Harold Bloom „hatásiszonyának” nevezett dekonstruktív koncepciója által lehetséges megragadni,<sup>194</sup> amit ebben az értelmezési keretben az apját meggyilkoló fiú logikája alapján metaforikusan a médiumok Oidipusz-komplexusának nevezek. A net art politikáját érintő Oidipusz-komplexus immanensen magában foglalja azt is, hogy a médiumok nem önmagukban léteznek, hanem egymással összefonódva kölcsönösen alakítják egymást, egymáshoz képest helyezkednek el, szüntelen alakulás során formálódnak. A net artot a médiumok és a társművészetek egymást kölcsönösen alakító és történetileg változó rendszerének, s kiváltképpen a metamédiumról szóló beszéd részeként kell szemlélni ahhoz, hogy megértsük logikáját, a többi

<sup>191</sup> Tišma 2008: 114.

<sup>192</sup> Bazin, André: A fénykép ontológiája. In Uő: *Mi a film?* Ford. Baróti Dezső. Budapest: Osiris, 2002. 20.

<sup>193</sup> Carroll 1985: 12.

<sup>194</sup> Bloom, Harold: Költészet, revizionizmus, elfojtás. Ford. Hódosy Annamária. *Helikon*, 1994/1-2. 58-76.

médiumhoz való viszonyát, amely viszony a munkamegosztástól a funkcióváltáson át a hatalomátvételig széles skálán mozoghat. Ez az internetes művészet „politikai gazdaságának” inkább az ökonómiai szegmensét képezi.

A médiumelméletek a fizikai hordozó, a médium materiális tulajdonságainak hangsúlyozása közepette a különözés elvének erre az ontológiáitól eltérő politikai okaira rendszerint kevesebb figyelmet fordítanak. A különözésvágy ezen politikai interpretációja szinte szükségszerűen terelte a net artot a médiumspecifikusság tételének aktiválása felé, mely a médium azonosságtudatának hangsúlyozása érdekében a ténylegesen létező mediális attribútumokat – ez esetben a „netfunkciókat” és az internet interaktív karakterét – dogmatizálta. A net art elkülönítési vágyát az Oidipusz-komplexus mozgatta: amíg történetének egyes szakaszában a fotó a festésztől, a film a regénytől és a színháztól, az IMAX a házimozzi-rendszerektől, a ludológia (a számítógépes játékok elmélete) pedig a narratológiától igyekezett elhatárolni magát, addig területfoglalási vágya közepette az internetes művészet részint a filmmel és a vizuális művészetekkel szemben próbálta pozicionálni magát, hogy törvényesítse, elfogadtassa magát. Az internetes művészet művészeti lehetőségeitől való ódzkodás világlik ki abból, hogy az új médium kezdetben az akadémiai és a múzeumi közeg részéről kiközösítést tapasztalt, s a bejáratott intézményeken kívül alapozta meg magát. Rachel Green szerint az „[i]nternetes művészetet az establishment időnként annak emblémájának tekintette, ahogyan élünk, máskor viszont származékos, éretlen művészeti gyakorlatnak”.<sup>195</sup> Mark Tribe és Reena Jana pedig az újmédia-művészetben belül rajzolta fel azt a drámai alakulástörténeti ívet, amely attól a ponttól, hogy „szinte alig vettek tudomást a digitális és elektronikus művészetről” odáig terjed, hogy „az újmédia-művészetre irányuló intézményes érdeklődés jelentősen megnőtt”.<sup>196</sup>

Mielőtt a „hivatalos” művészettörténet érdeklődést tanúsított volna ezen művészeti forma iránt, és kiszélesíthette volna a tömegek felé a net art közönségét, sajátos összefonódás figyelhető meg az internetes művészek és értelmezők között, akik az intézményen kívül egyfajta önlegitimációs, önautorizációs műveleteket hajtottak végre. Az, hogy ezek az alkotók önmagukat a művészet szférájába igyekeztek beírni, kitetszik művészeik neoavangárd gyökereiből, és magának a net art kifejezésnek a diskurzusanalíziséből, amely magával hozta az avangárd elitista magatartásmódjait is. Noha a pop art felemás módon magába szívta a tömegművészetet, amely a modernitásnak többnyire az ellensége volt, az avangárd és a neoavangárd ellentmondásos módon a művészet státuszára tartott igényt, miközben vagy antiművészetként definiálta magát, vagy az élet

<sup>195</sup> Green 2004: 12.

<sup>196</sup> Tribe – Jana 2007: 21. 22.

és a művészet közötti válaszfalak leomlását szorgalmazta. A net *art* elnevezés – véletlenszerű keletkezésének legendája ellenére is – a neoavantgárd olyan gyakorlataival mutat kontinuitást, mint a *body art*, a *mail art*, a *media art*, a *video art*, az *arte povera*, a *street art*. Ebből a hangoltságból kiindulva volt szüksége a korai internetes művészetnek arra, hogy saját kritikusaik művészetként fogadtassák el magukat, s miután az internetes művészeti szcénát már nem tudták hitelesítési programjaikkal uralni, töréspont helyett a net art végéről kezdtek beszélni. Az internet tömegesedésével és a szoftverfejlesztéssel párhuzamosan Dunja Kukovec 1998-ra tette a véget.<sup>197</sup> Natalie Bookchin a tömegesedés összefüggésében írt arról, hogy a net art 2000-ben halottnak nyilvánult, és „a szabad, könnyen használható böngésző megérkezése az internetet a félhomályból tömegmédiummá emelte”.<sup>198</sup> Magyar vonatkozásban is megfigyelhető ez a befejezettnak nyilvánítás, már az interjúkészítő Seres Szilvia kérdéseibe foglalt állításokban is („A net art gyors fellángolásnak bizonyult csupán.” „Mennyire tett be a művészeti szcénának a kommercializálódás?”), amire aztán Szegedy-Maszák Zoltán többek között ezt a választ adta: „A net artnak tett be. Ha definiálni kell, akkor az 1994-től 1998-ig tartó időszakban nagyon tudatosan, analitikusan viszonyult magához a médiumhoz, amiben született. Nagyon erősen a kommunikációról szólt. Ez a kritikus hozzáállás a későbbiekben megszűnt.”<sup>199</sup> Tézisem szerint azonban a médiumspecifikusság körüli vizsgálat arra is rámutat, hogy a net art nem ér véget a tömegesedéssel, a kommercializálódással, és a Greenberget idéző „kritikával”, hanem ez az internethasználati mód az internetes művészetnek csak az első fázisát képviseli. Előbb azonban azt tárgyalom, hogyan segítette kölcsönösen ennek a képnek a kialakulását a net art gyakorlóinak és értelmezőinek összefonódása.

A művészek, virtuális műgyűjtők és művészetkritikusok közötti szoros szövetségét mutatja, hogy ágenseik átlósan gyakorolták ezeket a területeket. Joachim Blank, aki a net art médiumspecifikus felfogását megalapozta, részt vett a digitális város projekteken, és Karl Heinz Jeronnal együtt maga is művészeti alkotásokat hozott létre, mint például a Bookchin és a Sulgin által jegyzett net art manifesztum virtuális kőtáblába való konvertálása. Sulgin és Bookchin netművészeti kritériumai talán még filológiailag is feltűnően emlékeztetnek arra a tizenkét

<sup>197</sup> Kukovec 2004: 59.

<sup>198</sup> Bookchin 2006: 68.

<sup>199</sup> Seres Szilvia: „Sejtések felé az ember folyamatosan tanulva indul el.” Beszélgetés Szegedy-Maszák Zoltánnal. *Artmagazin Online*, 2015.

[http://www.artmagazin.hu/artmagazin\\_hirek/sejtesek\\_fele\\_az\\_ember\\_folyamatosan\\_tanulva\\_indul\\_el..2278.html?pageid=81](http://www.artmagazin.hu/artmagazin_hirek/sejtesek_fele_az_ember_folyamatosan_tanulva_indul_el..2278.html?pageid=81)[a továbbiakban: Seres 2015a]



kritériumra, melyet Ken Friedman a fluxussal kapcsolatban felállított.<sup>200</sup> Mark Tribe újmédia-művészeti adatbázis-építésével egyszerre volt egyfajta alternatív műgyűjtő-kurátor és művészettörténész. Geert Lovink és Pit Schultz kritikusként és elméletíróként is tevékenykedett, amellyel, hogy előbbi 1994-ben a *de Digitale Stad* (DDS) közösség társalapítója volt, 1995-ben pedig közösen hozták létre az egyik legnagyobb netművészeti email-alapú közösséget, a *Nettime* listát. A *Nettime* weboldalán közzétett publikációk, köztük a Budapesten 1996-ban tartott harmadik *Metaforum* szerzői repertoárjának áttekintésével szintén a különféle pozíciók szoros összefonódására lehetünk. <sup>201</sup> Brett Stalbaum, aki a net artot az elsők között értelmezte Greenberg felől, a mexikói kormányzat ellen irányuló hírhedt *Zapatista Tactical FloodNet* (1998) című mű egyik operátora volt. Alex Galloway, aki *Protocol: How Control Exists After Decentralization* című könyvében a net art elismertetésén buzgólkodott, a Radical Software Group (RSG) formációval működött együtt a *Carnivore* (2001) című projektben, mely az FBI azonos nevű lehallgatórendszerének alternatív modelljét alkotta meg. Az öntézményesítés aktusának egyik legeklatánsabb példaként 1996-ban Triesztben *Net art per se* címmel szervezték meg azt az internetes művészettel foglalkozó nemzetközi konferenciát, <sup>202</sup> amely a létező művészeti intézményeket figyelmen hagyta, s a konferenciát játékosággal és intézményparódiával bővítette. <sup>203</sup> Ennek során Vuk Ćosić a hagyományos intézmények iránti ellenszenv gesztusaként kisajátította a CNN amerikai hírtelevíziós csatorna honlapjának dizájnját, ami az első hamisított weboldalként vonult be a net art történelmébe. <sup>204</sup> Ezek a példák azt mutatják, hogy a korai net art művészek önmaguk legitimálták alkotásaikat művészetként.

Az internetes művészet esete sok szempontból a médiumok művészetként való elfogadtatásának általánosítható alapmozgását modellezi, melynek lépcsőfokain az újonnan létrejövő médiumoknak minduntalan végig kell haladniuk, s úgy tűnik, az elismerés politikájának pályagörbéjét a művészeti és tudományos diskurzus ellenállása folytán kevésbé lehet elkerülni. <sup>205</sup> A

<sup>200</sup> Friedman, Ken: Fluxus és társai. Ford. Babarczy Eszter. *Artpool*. 1997.

<http://www.artpool.hu/Fluxus/Friedman/Fluxushu.html>

<sup>201</sup> Ezek az anyagok elérhetők a Nettime oldalán: <http://www.nettime.org/pub.html>

<sup>202</sup> <http://www.ljudmila.org/naps/home.htm>

<sup>203</sup> A rendezvényről részletesebben: Green 2004: 54.

<sup>204</sup> A korai darabokkal ellentétben ez a munka online még mindig elérhető: <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>

<sup>205</sup> Ennek a legitimációs vágnak legnyilvánvalóbb példáját talán Balázs Béla szolgáltatta a film esetében, amikor *A látható ember* című klasszikus filmesztétikáját a *Bebocsátást kérünk!* bekérészkedésével a film önálló művészeti terrénként való tudományos elfogadását követelte: „Immár évek óta új művészet áll Akadémiátok kapujában és bebocsátást követel. A filmművészet kér helyet, szót, képviselőt a klasszikus művészetek között. Méltassátok hát végre-valahára egy tudományos értekezésre: áldozatok neki egy fejezetet kiterjedt esztétikai rendszereitekben, ahol

médiumspecifikusság tantételének *oka* tehát részben az apakomplexus volt, *célja* pedig az emancipáció. Ez a „politikai gazdaságtan” másrészt arra is felhívja a figyelmet, hogy a médiumnak nemcsak technikai-materiális összetevői vannak,<sup>206</sup> hanem egyúttal hozzátartoznak a fizikailag nem érzékelhető immateriális elemek, diskurzusok, tradíciók is, így az internetes művészet történetének szegmentálását a technikai és a kulturális tényezők egymásra vetítésével szükséges elvégezni. Mert a korai értelmezők felfogásával szemben, amely interpretációs hagyományt a művész-kurátor-művészettörténész szoros szimbiózisa kanonizálta, a net art nem feltétlenül ér véget a médiumspecifikusként tételezett esztétikai gyakorlatok végével, a punktuális elképzelésekkel szemben fontos aláhúzni, hogy története szakaszokra bontható.

### **Kísérlet az internetes művészet történetének periodizációjára**

A net art médiumspecifikus felfogásának és a metamédiumnak az egymás mellé helyezése – Saussure-i metaforaként – a papírlap két oldalaként mutatja meg azt a dichotómiát, amely végső soron egymás irányába konvergál: a médiumspecifikusság fogalma nem értelmezhető más médiumoktól elszigetelten, a metamédium viszont a médium fogalmát előfeltételezi, miközben a más vagy „rég” médiumokban jelen lévő logikák és eljárások „mély remixelhetősége” életben is tartja a médiumhasználat korábbi gyakorlatait. Ezek után a belátások után az internetes művészet történeti változásait a tárgyalt szempontok egymásra vetítésével komplex viszonyrendszerként szükséges megkonstruálni, mintsem egyszerűen a médium technikai adottságai által lehetővé tett speciális tulajdonságok feltárására szűkíteni. Egyszerre kell tehát tekintettel lenni a médium történetileg is folytonosan módosuló technikai tulajdonságai által megengedett vagy éppen korlátozó ismérveire, a más médiumok viszonyrendszerében értett történeti változások politikai gazdaságtanára, a politikai, gazdasági, kulturális és esztétikai kontextusok hatásmechanizmusára és logikájára, valamint arra, hogy az ortodox teóriákkal szemben a művészet általában is előszeretettel favorizálja az intermediális határpontokat, átmeneteket, szabálytalanságokat. Mindezek alapján az internetes művészetben belül négy, számos elemében egymásba fonódó történeti szakasz

---

olyan sok minden kapott már helyet, a faragott asztalábaktól a hajfonóművészetig, csak éppen a film nem.” (Balázs Béla: *A látható ember. A film szelleme*. Budapest: Gondolat. 1984. 7-8.)

<sup>206</sup> Meglátásom szerint a technikai médium fogalmának diadalútja fedi el azt, hogy a médiumnak nem csak technikai meghatározottságai vannak, miközben a médiumspecifikusság kétségtelenül szorosan kötődik a médium anyagi hordozójához.

elkülönítését javaslom: (1) anarchikus net art, (2) Flash alapú net art, (3) vernakuláris net art, (4) posztinternetes esztétika.

(1) **Anarchikus net art**: Ezt az 1994-től hozzávetőlegesen az ezredfordulóig terjedő fázist a technikai, jogi, gazdasági és kulturális zabolátlanság dominálta. Ezért használom az „anarchikus” metaforát, amely a technikai szabványosítások csökevényes voltát, a kézműves technológia elterjedését, a jogi szabályozatlanságot, a műszaki és esztétikai kísérletezést, és az ezekből következő káoszt foglalja egységes értelmezői keretbe. A korszak, melynek művészetét a korai értelmezők médiumspecifikusként tételezték, de valójában a metanyelvi önreflexió kritikai megközelítését értették rajta, a net artnak csak az első szakaszát jelenti. Ezért az általuk meghatározott „netspecifikus” tulajdonságok kevésbé érvényesek a „posztanarchikus” periódusra.

A korai netművészet lehetőségeit behatárolták a korlátozott technikai paraméterek, nevezetesen az alacsony sávszélesség, mígnem a rézkábel optikai kábelre való cserélése megnövelte az információátviteli kapacitást. Az adatátvitel lassúságának köszönhető ezeknek az alkotásoknak a low-tech esztétikája, amely a honlapok betöltési sebességének nem kielégítő volta miatt vizuális művekhez is előszeretettel alkalmazott textuális kódokat, mint például Vuk Ćosić ASCII-karaktereket vagy Alekszej Sulgin és a JoDi tandem HTML-kódokat. A technika kulturális kihatásaként fogható fel a DIY (Do it yourself! – Csináld magad!) névre keresztelt amatőr mozgalom, barkácsolási eljárás dominanciája, valamint ebből következően a honlapok személyes és egyedi arculata. Minthogy a kilencvenes években döntően a korábbi gyakorlataikat online folytató és/vagy kiterjesztő avantgárd, kísérleti, progresszív művészet vette igénybe új művészeti médiumként a világhálót, a korai internetes művészet stílusát ebből következően a sklovszkiji *osztranyenie* (defamiliarizáció), a brechti *Verfremdungseffekt* (elidegenítő effektus), a ready-made, a dadaista provokáció, a formalista érdeklődés uralta. A greenbergi formalizmus elméletének expanziója tehát nem, vagy nemcsak a technikai adottságok függvénye volt, hanem a kulturális háttérből is legalább ilyen jelentős mértékben következett. Ezen belül lehetőség mutatkozik a mára klasszikusként elkönyvelt alkotók személyes kézjegyeinek elkülönítésére: Olia Lialina vesszőparipája a hipertext volt, Alekszej Sulgin az internet formai struktúráit parodizálta, Heath Bunting kollektív szerzőségeen alapuló művekkel kísérletezett, míg a holland-belga művészduót, a JoDi-t (Joan Heemskerk és Dirk Paesmans) a hibás működésmódok esztétikája foglalkoztatta.

(2) **Flash alapú net art**: Az anarchikus net arttól való elmozdulást a Flash szoftver elterjedésében látom. A kimondottan a webre kifejlesztett multimediális szoftver és platform, a Flash az előző évezred végétől kezdődően a 2010-es évek elejéig döntő szerepet játszott abban, hogy az internetes

művészet a textuális fölényt vizuális és dinamikus dominanciára (interaktív animációk, honlap-intrók, videolejátszó) cserélte, míg a HTML5 nyelv a legutóbbi években a „Flash haláláról” szóló hangokat hívta elő. A Flash az interneten különféle alakváltozatokban folyamatosan hódított teret, az animációs filmekről és a mozgóképes interaktív webdizájntól a 2005-ben a Flash-player alkalmazásával indult YouTube videomegosztó oldalig. Ezekre a formákra már kevésbé volt érvényes az önreferenciális tendencia, mégsem iktathatók ki a net art történetéből.

A Flash-nek mint kreatív alkotóeszköznek a technikai paraméterei kétségtelenül meghatározzák az általa létrehozható művek stílusát, ugyanakkor fontos hangsúlyozni, hogy nem egyirányúan a technika determinálta a Flash-esztétikát és az általa generált kulturális változást. A Flash expanziója ugyanis egy létező kulturális igényre adott technikai válasz volt, s a két dimenzió – szemben a McLuhani technikai determinizmus elvével – kölcsönösen formálta egymást. A Flash-nek tulajdonítható elmozdulást Lev Manovich kezdte „kulturális érzékenységgként” megragadni, és a hétköznapi felhasználó hatalomhoz juttatását ünnepelte benne.<sup>207</sup> Jellemző ugyanakkor, hogy az újmédia-teoretikus a Flash fogalmát metaforikusan használta, kulturális átértelmezését kiterjesztette más típusú programokra is, mivel Manovich számára a Flash a szerző és a befogadó kreatív lehetőségei közötti határvonal megváltozását (és a művészet fogalmának amortizálódását) szimbolizálta, amely aztán később, 2005-től, Tim O'Reilly neologizmusával, web 2.0 néven lett ismert. Tekintettel arra, hogy a Flash a rastergrafikus (bittérképes) adattárolási mód helyett a könnyen skálázható (méretezhető) vektorgrafikus képábrázolási módszert részesíti előnyben, viszonylag kis fájlméretet eredményez, és lassú letöltési sebességnél is alkalmazható, ami illeszkedett az ezredforduló körüli évek adatátviteli lehetőségeihez. Az ide tartozó művek speciális technikai adottságaiknál fogva a Flash-esztétika néven elterjedt stílust alkalmazták. A Flash az interaktív webdizájn, a látványalapú net art, az internetes interaktív animációkészítés és a böngészőjátékok (*browser game*) mellett ötödik elemként a YouTube megjelenésével radikálisan átalakította a világhálót. A Flash ahhoz is hozzájárult, hogy az internetes művészet a provokáció, a sokkhatás felől az időbeli kiterjesztés, a történetképzés felé lépjen tovább, megismételve ezzel a filmtörténetnek az attrakciótól a narratív dominancia felé tartó evolúciós ívét.<sup>208</sup> Ezzel szemben viszont az anarchikus net artot a Flash a szabványosítás, a kereskedelmi média felé terelte.

<sup>207</sup> Manovich, Lev: Flash generáció. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 145.[A továbbiakban: Manovich 2008b]

<sup>208</sup> Gunning, Tom: Az attrakciók mozija: a korai film, nézője és az avantgárd. Ford. Kaposi Ildikó. In Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus. 2004. 292-304.

(3) *Vernakuláris net art*: A fogalmat Olia Lialina orosz internetes művész különálló részekből álló, többször módosított esszéjéből kölcsönöztem,<sup>209</sup> és lényegében a web 2.0 által lehetővé tett „internetes népművészetet” és digitális folklórt értem rajta. Ezt a nehezen karakterizálható esztétikát a webkettes formák folytonos evolúciója tette lehetővé, amit a felhasználó által előállított tartalom és a részvétel jellemez. Ide tartoznak például a túlnyomórészt szöveges alapú szolgáltatások (blogok, fórumok, Wikipédia), a képmegosztó portálok (Flickr, Picasa), a videomegosztó oldalak (YouTube, Vimeo), a közösségi média (Orkut, Facebook), melyek a felhasználói beavatkozáson, a közösségi alkotáson, a megosztáskultúrán nyugszanak. A webkettő dinamikája végképp tarthatatlanná tette a net art médiumspecifikus koncepciójának az alkotói módot előnyben részesítő doktrínáját és elitizmusát, mivel a megosztások éppen a terjesztés kultúrája felé mozdították el az internetes művészet/kultúra vektorait. Másrészt a web 2.0 a már a Flash által is megfigyelhető tendenciát, az intézményesülés és a szabványosítás logikáját gyorsította fel, amennyiben a résztvevő a kereskedelmileg felkínált szoftvereket, mintákat használja, ahelyett, hogy maga programozna, ahogyan a korai netművészek tették.

Fontos ugyanakkor kidomborítani, hogy a webkettő önmagában nem technika függvénye, hanem az internet használatmódját jelöli, melyet a kereskedelmi sablonkészletek csak könnyebben kezelhetőbbé és „felhasználóbarátabbá” tettek. A befogadói részvétel lehetősége a kezdetektől fogva mindig is jelen volt a világhálón, de marginális használatból később emelkedett a mainstreambe, ami ilyenformán ismételten azt tanúsítja, hogy nem feltétlen a technikából származik kulturális változás. A webkettő „demokratizálódása”, a részvétel tömegesedése, a metamedialis „mély remix” nem hagyta érintetlenül a művészet és a mindennapi élet viszonyának kérdéskörét sem. Amíg a korai netművészek számára az avantgárd elitista attitűdjének megfelelően, melyet Clement Greenberg fejtett ki *Avantgárd és giccs* című cikkében,<sup>210</sup> a magaskultúra jelentette az orientációs pontokat, a webkettes alkotók számára a művészet és a nem-művészet viszonyának kérdése az irrelevancia felé tolódott el. Amit Lev Manovich a Flash-nemzedékről kifejtett, az voltaképpen inkább a vernakuláris net artra érvényes: „Ez a generáció nem törődik azzal, hogy alkotásaikat művészetnek vagy designnak hívják-e”.<sup>211</sup> A korszakok egymásba fonódásáról

<sup>209</sup> Lialina, Olia: *Experts from a Vernacular Web and Vernacular Web 2*. 2005-2007.

[http://www.andorgallery.com/shows/images/vernacular\\_web\\_excerpts.pdf](http://www.andorgallery.com/shows/images/vernacular_web_excerpts.pdf)

<sup>210</sup> A magyar fordítás két, egymást nem fedő változatban jelent meg: Greenberg, Clement: *Avantgarde és giccs*. In Józsa Péter (szerk.): *Művészetszociológia. Válogatott tanulmányok*. Budapest: Közgazdasági és Jogi, 1978.93-103. Greenberg, Clement: *Avantgarde és giccs*. In Gillo Doerfler: *A giccs. A rossz ízlés antológiája*. Ford. Schéry András. Budapest: Gondolat, 1986. 109-118.

<sup>211</sup> Manovich 2008b: 145.

árulkodik, hogy a webkettő más elemei is szorosan összekapcsolódnak a Flash-sel, hiszen például a hosszú ideig kizárólag Flash-lejátszóval – jelenleg pedig már HTML5-tel is – működő YouTube videomegosztó és streaming oldalak (letöltés nélküli azonnali lejátszást lehetővé tevő szolgáltatások) a mozgóképes tartalommegosztás szinonimáivá váltak.

Végső soron a vernakuláris net art a hangsúlyt az anarchikus internetes művészettel szemben az előállítás forrása helyett a terjesztésre helyezte, amelynek legjellegzetesebb példái a proteuszi alakváltozásokra képes, statikus képek, loopolt (körkörös) képszekvenciák vagy a digitális videók formáiban terjesztett mémek, remixek. A digitális folklór politikai hatalmat is befolyásolni tudó, alulról építkező logikája elsőként a WTC elleni terrortámadások népi reflexiójában mutatkozott meg elemi erővel globális szinten.

**(4) *Posztinternetes esztétika:*** A képzőművész Marisa Olson által kitalált *posztinternet* rendkívül szerencsétlen fogalma alá begyűrt, kevésbé meghatározott és diszperz művek területe az utóbbi években bukkant a felszínre. Olson szerint: „A *posztinternet* fogalma a hálózati körülményeket és azok kritikai tudatát mint olyant ágyazza be és transzportálja, hogy messze túllépje az internetet.”<sup>212</sup> A korábbi szakaszokhoz hasonlóan ez a váltás sem nélkülözi a technológiai környezetváltozás aspektusait, amennyiben a „poszt” előtag itt a korábbi internethasználatot megváltoztató magatartásformára, nem annyira az internet „utánra”, mint inkább az interneten kívüliség lehetetlenségére, az internet más területekre való kihatására, az online logika offline kontextusokra való kiterjesztésére utal.

Az internet előszeretettel fókuszpontba emelt témáit (megfigyelés, vizuális kiterjesztés, virtuális hálózatok) helyezi új környezetbe, a diskurzus kedvelt alkotói közé többek között Tabor Robak, Katja Novitskova, Camille Henrot, Artie Vierkant, Jon Rafman tartoznak. Az online és az offline dimenzió közötti határoknak javarészt az okostelefonok által lehetővé tett lebontása a posztinternet technikai, míg az internet médiumába beleszülető „Z generáció”, vagyis az 1990-es évek vége után született nemzedék megosztáskultúrája a változás társadalmi-kulturális vetületét képviseli. A diskurzus szerint maga az internet költözik be a hétköznapi tárgyakba, be(le)épül a mindennapok szintjeibe. Megközelítésének széttartó jellegét példázza a Mark Tribe *Rhisome* nevű újmédia-közösség oldalán Michael Connornak a *What's Postinternet Got to do with Net Art?* című esszéje kapcsán kialakult vita,<sup>213</sup> s ennél fogva a posztinternetes esztétika felettébb amorf fogalmának definiálására itt magam sem vállalkozhatom.

<sup>212</sup> Olson, Marisa: Postinternet: Art After the Internet. *Foam Magazine*, 29. (2011), Winter. 61.

<sup>213</sup> Connor, Michael: What's Postinternet Got to do with Net Art? *Rhisome*, 1. November 2013.

Az alábbiakban az internetes művészet fent vázolt szakaszait három esettanulmányban követem nyomon, három eltérő fókuszávolsággal és módszertannal, hogy kirajzolódjanak a folytonosságok és a törésvonalak közöttük. Reményeim szerint ezek az esettanulmányok nemcsak a net art historizálásának szükségességére világítanak rá, hanem arra is, hogy a médiumspecifkus megközelítés csak az első korszakra érvényesíthető, s ennek vége nem magát a net artot zárja le, hanem annak egy stádiumát. Elsőként az anarchikus net arton belül egy művészcsoport, a JoDi pályájának egy korszakára fókuszálok. Ezt követően a Flash-esztétika alkalmazási köreit komplex módon vizsgálom. A vernakuláris net art kapcsán egy nem művészetként definiált webkettes alkotás beható elemzésére vállalkozom, hogy rámutassak annak művészettörténeti és képelméleti beágyazottságára. Mindhárom témát összeköti a bomba metaforájának vezérfonala, hogy a különböző időperiódusok kontinuitását eltérő perspektívából vegyem górcső alá. Nem foglalkozom ugyanakkor a posztinternettel, mivel annak diskurzusában megközelítőleg sincsen egyetértés a tárgy jellegéről, ami jelenleg meggátolja a megalapozott állítások megformálását.

## IV. ESETTANULMÁNY 1.: AZ ANARCHIKUS NET ART

### A médium dekonstrukciója a JoDi korai webműveiben

„Húzd ki magad

magadat a sorból”

Trabant: *Húzd ki magad*

#### Digitális miskakancsó?

Az internetes művészet első szakaszát a strukturális kuszaság folytán anarchikus net artnak nevezem, melyet a sokféle értelemben vett intézményesülés hiánya és a szervezetlenség jellemzett, és amely az alkotóknak jelentős szabadságot, ezzel együtt pedig kísérletezési lehetőséget teremtett, ide értve a szerzői jogi szabályozatlanságok nyújtotta esztétikai lehetőségeket is. A világhálónak ez az underground korszaka elsősorban az avantgárd indíttatású művészek virágkorát jelentette, és ebből fakad a greenbergi formalista tanokat idéző önreflexív művek túltengése, amit ebben a fejezetben a JoDi nevű alkotópáros műveinek tüzetes tanulmányozásával igazolok.

A médiaarcheológia, miközben a régi és az új médiumok, kommunikációs technológiák közötti technikatörténeti és esztétikai kapcsolódási pontokra fókuszál, gyakorta teszi azt a sarkított megállapítást, hogy az újonnan felbukkanó médium általában – és bizonyos fokig szükségszerűen – a már korábban megjelent médium nyelvtanára hajaz. A korai film vizuális retorikáját fürkésző filmtörténet kanonikus állításpontja szerint például a film a színház tulajdonságait imitálta, kezdve a képkeret tablóiú stílusától a mozdulatlan kamerán át a mutatványok látványcentrikusságára hangsúlyt helyező és a populáris előadói formákat idéző „attrakciók mozijáig”.<sup>214</sup> A médiatörténet e kiragadott példája alapján úgy tűnhetne, hogy az internetes művészet nyelvtana azon történeti logikát ismételné meg, amikor az 1886-os évben a coca-colás butéliát a Biedenharn-palack, a miskakancsó amerikai verziójának dizájnja szerint tervezték meg.

Az internet médiuma és annak retorikája valóban remediálja<sup>215</sup> a korábban megjelent médiumokat, amire példa a honlapok kapcsán a „lap”, az „oldal”, a képalkotó és képmanipulációs

<sup>214</sup> Pearson, Roberta: A korai mozi. In Nowell-Smith, Geoffrey (szerk.): *Oxford filmenciklopédia. A világfilmtörténetének kézikönyve*. Budapest: Glória, 1998. 17. Gunning 2004: 292-304.

<sup>215</sup> A remedializáció fogalma a kortárs médiatudományos gondolkodásba Jay David Bolter és Richard Grusin nyomán vonult be, akik a médiumot nem izoláltan, hanem a többi médium gazdasági, politikai, társadalmi, társadalmi-nemi



programoknál az „ecset”, a „paletta”, az Apple által grafikus interfészként bevezetett „asztal” (*desktop*) és a „lomtár” elnevezéseknek az irodai eszközökre utaló metaforája. Ugyancsak a réginek az újban való jelenlétét tanúsítja az írógépet remediáló billentyűzet, a bakelitlemezzel logikáját követő CD-lemez, vagy a YouTube-on a televízió „privatizálására” utaló „csatorna” fogalma. A honlapokba beágyazott videók sok tekintetben a „régik” (vagyis analóg) videoklipek szerkesztésmódját és a UPA-stílusuként is ismert limitált animáció filmstílusát követik (utóbbival részletesebben foglalkozom a következő rész *A tabudöntőgető flashimation* című alfejezetében), míg a gyorsmontázsok az MTV-videoklipek hagyományát írják tovább. Ezzel szemben a korai, anarchikus internetes művészet sok tekintetben ellenállt a filmszerűségnek és a korábbi médiumok a művészet területén való remedializálásának, így a net art őslénytanára kevésbé tűnik érvényesnek a miskakancsós teória.

A korai internetes szcena esztétikai gyakorlatait nagymértékben befolyásolták, de nem determinálták a technikai paraméterek, a lassú adatátviteli sebesség, a fel- és letöltés korlátai. Az internetes művek leginkább *low-tech* technikákat, főleg szövegeket és állóképeket alkalmaztak, és ha mozgóképek meg is jelentek ezekben az alkotásokban, azokat sem feltétlenül a filmes médium kontextusai felől lehetséges megragadni. Azt a törekvést, hogy a korai hálózati művészet elszakadjon a familiárisan „réginek” nevezett analóg média vonatkoztatási keretétől, a médiumspecifikusság tantétele által megtámogatott hálózati ősteóriák a mediális különállóság, a létok igazolásának tekintették. Az említett technikai korlátokból fakadóan az egyik első hálózati művet, nevezetesen Heath Bunting *King's X Phone In*<sup>216</sup> (1994) című projektjét meghirdető honlap kizárólag fekete-fehér színeket és szövegeket használt. Az egyébként mindhárom magyarországi *Meta Fórum* elnevezésű konferencián részt vevő Bunting a londoni King's Cross vasúti pályaudvar környékéről kilistázott néhány telefonszámot, és arra kérte a felhasználókat, hogy megadott időpontokban tárcsázzák fel a számokat, beszélgetésre buzdítva a résztvevőket. Bunting projektje a különböző kommunikációs csatornák közötti kapcsolatokat kutatta, az internetes hálózatot a telefonhálózattal és emberi kapcsolatokkal ötvözte, melyek egyszerre képviseltek online és offline dimenziókat. Kétségtelen, hogy a mű sokban emlékeztet a neoavantgárd happeningekre, mint ahogyan a véletlenszerűség, a befogadó bevonása, valamint a keret és a műtárgy létrehozásának

---

rendszerében gondolták el, lakonikusan azt állítva, hogy „a médium az, ami remediál”. (Bolter, Jay David – Grusin, Richard: A remedializáció hálózatai. *Apertúra*, 2011. Tavasz. Ford. Babarcsi Katica. <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin>). Ez a gondolat egyébiránt McLuhani parafrázis, aki az *Understanding Media* elején a tézist így fogalmazza meg: „bármely médium »tartalma« mindig egy másik médium” (McLuhan 1964: 8).

<sup>216</sup> Lásd: <http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html>

hiánya is a performansz (és rokonfogalmi) logikájára emlékeztet. Amíg azonban azok többnyire helyhez kötöttek voltak, az itt tetten érhető relatív térbeli függetlenség csakis a netkapcsolaton keresztül volt lehetséges. A *King's X Phone In* nem értelmezhető a vizuális művészetek kontextusában, inkább maga a hálózatépítés (*networking*) vált esztétikai kísérletté. Ugyanakkor Bunting street art munkája csak részint teljesítette a tišmai hiperdimenzionalitás kritériumát, mert ugyan virtuálisan a világ bármely pontjáról lehetett hozzá kapcsolódni (térbeli hiperdimenzió), de a projekt időben korlátozott volt, csak egyetlen pénteki napra, 1994. augusztus 5-re korlátozódott (az időbeli hiperdimenzió megsértése). Bunting performatív művének a médiumspecifikussága az interaktivitásban és a globálissá szélesített kommunikációs lehetőségekben ragadható meg, melyeket a világháló tett lehetővé, s ebben az értelemben teljesíti az esszencialista iskola esztétikai kritériumait. Az pedig, hogy a korai net art ellentmondásos módon, de mégis csak a művészetet tekintette mércének, kiderül Bunting egy nyilatkozatából: „Ha valaki azt kérdezi, hogy művész vagyok-e, privátban valószínűleg azt válaszolnám, hogy igen, de nyilvánosan nemet mondanék, hogy én csak egy senki vagyok. Kontextustól függ.”<sup>217</sup>

A médiumspecifikusság korábban tárgyalt blanki elgondolása termékenyen hozzájárult ahhoz, hogy az internetes művészet definíciói ne szélesedjenek parttalanná, és a német elméletalkotó a maga tantételével a korai net art domináns, metanyelvi, önreflexív *használatmódját* azonosította. Bunting projektje az internetet elsődleges médiumként, nem pedig passzív módon használta, a távkommunikáció infrastruktúrájának a társadalmi kapcsolatokkal való vegyítése teljesítette a másik blanki kritériumot, miszerint a projektek veszteség nélkül nem vihetők át egyik médiumból a másikba. Ezt a gondolatot az egyik legkorábbi hálózati művészpáros, a JoDi néhány példáján keresztül igyekszem az alábbiakban vizsgálni. A JoDi a médium sablonjainak dekonstruálására törekszik, ami előfeltételezi, hogy ne a remedializáció mentén működjön. A JoDi a holland Joan Heemskirk és a belgiumi Dirk Paesmans nevének rövidítéséből alkotott művészeti csoportosulás elnevezése, alkotásaikat a művészekkel szorosan összefonódó kritikai irodalom az anarchikus internetes művészet archetípusaként szokta értelmezni.

## A 404 esztétikája

<sup>217</sup> Bosma, Josephine: Street Artist, Political Net Artist or Playful Trickster? Interview with Heath Bunting. *Telepolis*, 17. Auguszt. 1997. <https://www.heise.de/tp/features/Interview-with-Heath-Bunting-3446062.html>

A JoDi duó által jegyzett egyik legismertebb hálózati projekt már a webcím révén is ironizál a világhálón, amennyiben a honlap a tripla duplavé megháromszorozásával érhető el.<sup>218</sup> A honlap nyitóoldalán fekete háttérben zölden villogó<sup>219</sup> ASCII-jeleket és alfanumerikus kódokat látunk, amelyeknek sehogyan sem sikerült összeállni valamiféle olvasható, értelmezhető tartalommal. Továbbkattintva, absztrakt színfoltokat, pixeles képfragmentumokat, szétesett videójáték-maradványokat,<sup>220</sup> dekódolhatatlan jeleket látunk, amelyekből időnként kirajzolódik ugyan valamiféle szótörmelék, de ezek nem képeznek koherens egészet. Az egyik link mögött mozgó figurák bukkannak fel, melyek egy archaikus videójáték értelmezhetetlen fragmentumaira emlékeztetnek, de úgy tűnik, mintha az egész honlap roncsolódott volna. Az oldal textuális jelei vizuálissá válnak, a szöveg és a kép egymással elválaszthatatlanul összefonódik. Úgy tűnik, mintha a HTML-programozásban valamiféle hiba történt volna, vagy a böngésző nem tudja dekódolni az oldalt. Ha azonban megnézzük a böngésző „Eszköz” menüjéből előhívható forráskódot,<sup>221</sup> amely megadja a böngészőnek, hogyan olvassa be az oldalt, azt láthatjuk, hogy egy előre megtervezett átverés gyanútlan áldozatai lettünk. A forráskódban található karakterek vizuális egészé állnak össze, egy bomba ábrája rajzolódik ki belőlük, amely a feltételezések szerint<sup>222</sup> egy hidrogénbomba stilizált rajza, s ilyen értelemben a villogás az atombomba villanófényét is jelképezheti. A JoDi a

<sup>218</sup> <http://wwwwwwwwwwww.jodi.org>

<sup>219</sup> Jelenleg nem villog, ami rámutat a hálózati projektek egyik sajátosságára, nevezetesen önidentikus voltak gyakori hiányára, ami a manovichi variabilitás alapelvéből következik. Ezek az alkotások a produkció oldaláról nézve is gyakorta módosuló, nyitott művek. Ugyanakkor a villogás megszűnése, amint egy interjúból kiderül, korábban is előfordult, ami beszédes példával szolgál a szoftveres környezet megváltozásának hatására is: „Egyszer volt egy problémánk, amikor a Netscape 3.0-át kiadták. Ezeket a háttérregeket használtuk, hogy oda-vissza ugráljanak a Netscape 2.0 alatt, és nem működött az új böngészővel.” Baumgärtel, Tilman: „We love your computer”. Interview with Jodi. *Telepolis*, 6. okt. 1997. <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6187/1.html>

<sup>220</sup> A páros korábban videójátékokkal is foglalkozott, s ezeket a gyakorlatokat vitték tovább a világhálóra, megalapozva a net art egyik kedvelt műfaját, az online *game modot*, a videójáték-módosítást. A páros egyébiránt Rachel Green szerint szimbolikus módon a kaliforniai Palo Altóban, a Xerox PARC-ban találkozott egymással (Green 2004:40), megteremtve a térbeli-szellemi kontinuitást a mozgókép születése (Muybridge a palo altói méntelepen folytatott vitákat Stanforddal a ló mozgásáról 1872-ben), a közvetve ennek nyomán kialakuló Stanford Egyetem, a későbbi számítógépes kutatóműhely (Douglas Engelbart), a modern számítógépet megelőző Alan Kay-féle *Personal Dynamic Media* koncepció (vagyis a PC), a Google hajnala és a net art között. Muybridge kísérleteihez lásd: Taft, Robert: Eadweard Muybridge és munkássága. In Bán András – Beke László (szerk.): *Fotóelméleti szöveggyűjtemény*. Ford. Jávor Anna – Schulz Katalin – Wessely Anna. Budapest: Enciklopédia, 1997. 53-62.

<sup>221</sup> Lásd: [view-source:http://wwwwwwwwwwww.jodi.org/](http://wwwwwwwwwwww.jodi.org/)

<sup>222</sup> Tribe – Jana 2007: 50.

bomba metaforáját, amely végigkíséri a 20. századi történelmet és a művészeti reflexiókat,<sup>223</sup> a Szovjetunió összeomlása után ironikus módon értelmezi át.

A forráskódban található írásjelek tehát egy szabályos, koherens ábrává állnak össze, bár a JoDi itt nem a kedvelt ASCII-t használja, mint a címlapon. Az ASCII mint a korai internetes művészet előszeretettel alkalmazott eszköze jól mutatja a technológiai korlátok kompenzálásának, ellensúlyozásának kényszerűségéből fakadó kísérletét. Az korai internet alacsony sávszélességéhez képest nagyméretű, s így lassan letölthető képfájlokkal szemben az ASCII-jelek és a HTML-kódok kisméretűek voltak, s ebben a korszakban ez a textuális kód tette lehetővé a kis helyigényű képalkotást. A [www.jodi.org](http://www.jodi.org) esetében a kép és az azt megjelenítő kód, a látható és a láthatatlan viszonya fordított, egyfajta inverz programozás, amely azt mutatja meg, amit hagyományosan nem szoktak, és azt rejti el, amit a web alapértelmezés szerint megjeleníteni szokott. A karakterekből megformázott bomba képe olyan metaforaként értelmezhető, amely az internettel kapcsolatos elvárásainkat robbantja szét, amikor a gyanútlan felhasználó ellátogat a honlapra. Egyúttal világossá is teszi, hogy nem hibás vagy amatőr programozásról van szó, mint vélnénk, hanem szándékos esztétikai taktikáról. A honlap tudatosan diszkomfort érzést idéz elő látogatójában, aki azt hiszi, hogy böngészője hibásan működik, vagy hogy vírussal fertőződött meg a számítógépe. Ebben az elképzelésben az előző fejezetben tárgyalt greenbergi önkritika elve visszhangzik, amennyiben az alkotás magának a médiumnak a sablonjait közelíti meg polemikus éllel. A páros egy interjúban azt nyilatkozta, hogy a megtevesztés abban is megmutatkozott, hogy programozók ajánlották fel nekik a segítségüket a kódolás helyes elsajátításához: „Csomó emailt kapunk. Az első pár hétben, miután feltöltöttük az oldalt, sok panasz érkezett. Az emberek komolyan azt gondolták, hogy hibákat vétettünk. Így hát tanítani akartak minket.”<sup>224</sup> A JoDi műve az internetes médiumra önreflexív módon utal, a számítógép diszfunkcionális viselkedését modellezi, és az internet nyelvét dekonstruálja. Önmagában nem is a szöveg- és képtöredékekből összeálló látvány lényeges, hanem a mögötte meghúzódó koncepció, amely részint a konceptuális művészettel, részint az internetes művészetben gyakorta megfigyelhető „error poézisével” áll kapcsolatban. Ezt a destruktív gesztust Michele White a cyberpunk irodalom omnipotens és fenyegető kiborgjaival, valamint a katasztrófafilmekkel olvassa össze,<sup>225</sup> de az általa említetteken

<sup>223</sup> Ennek tárházát nyújtja az úgynevezett *The Bomb Project*, amely Moholy-Nagy László *Nuclear II.* című 1946-os olajfestményétől kezdődően követi az atombombára reflektáló művészeti alkotásokat:

<http://www.firstpulseprojects.net/bombproject/Artists2.html>

<sup>224</sup> Baumgärtel 1997.

<sup>225</sup> White, Michele: *The Aesthetic of Failure: Net Art Gone Wrong. Angelaki*, 7/1. (Ápril 2002) 179.

kívül prototípusként a 19. századi luddita steampunkkal vagy a Fritz Lang-féle *Metropolis* című film által katalizált mozgóképes technikai disztópiájával is rokonítható.

A net art médiumspecifikus felfogásának téziseit (az internetes médium privilegizálása, netfunkciók, önreferencia, metanyelvi dekonstrukció, interaktivitás) alkalmazva a műre, megállapítható, hogy a [www.jodi.org](http://www.jodi.org) elsődleges médiuma az internet, nem létezik netkapcsolat nélkül, offline módon, állóképen, papírra kinyomtatva, vagy egy hagyományos galéria kiállítóterében. A kívánt hatás elérése érdekében fontos, hogy a befogadó egyénileg, a saját számítógépe előtt ülve legyen kitéve a provokációnak. Ha ugyanis ezt a művet például projektor segítségével nyilvános térben mutatják be, a közönséget alkalmasint kevésbé keríti hatalmába az álvírus miatti zavarodottság tapasztalata, mert azt nem saját számítógépük összeomlásának személyes tragédiájaként érzékelik. Az önreflexió és a médium konvencióinak dekonstrukciója folytán a művet Brett Stalbaum a formalizmus Clement Greenberg-féle fogalma felől interpretálta, miszerint a médium önkritikai megközelítését az jelenti, hogy a művészek magának a médiumnak a sajátos tulajdonságait polemizáló módon tárják fel. Stalbaum írja erről az esztétikáról: „Tehát a net által továbbított szépséges képeket bemutató grafikus tervező stílus helyett azt találjuk, hogy a böngésző felületét a médium önreflexív tulajdonságaként gondolták újra, és a böngésző ezen sajátosságainak implikációt tárja fel a *jodi*.”<sup>226</sup> Az internet mint kontextus Walter Benjamin „aura” fogalmát újrakonfigurálva központi szerepet játszik a jelentésképződésben, és ennél fogva nem is lehet a művet kizárólag vizuálisan értelmezni, mert az anarchikus korszak alkotásainak jelentős része az interaktivitásra támaszkodva az internettel szemben támasztott nézői elvárások kijátszására törekszik. A JoDi-páros projektje nem szolgálja ki a befogadót, távol áll a későbbi Flash-alapú webdizájn kétezres évektől egyre fajsúlyosabbá vált attraktív vizualitásától. A mű nem felhasználóbarát, éppen ellenkezőleg, a látványtársadalomban edződött felhasználó kielégítése helyett zavart ébreszt.

A JoDi szemlátomást ezt nézőt nyugtalanító, elidegenítő, idegesítő látványvilágot vitte tovább a fekete-fehéren villódzó <http://asdfg.jodi.org/> és az ehhez hasonló <http://www.yt-rtyuiop.org/> webműben is, remixelve korábbi alkotásaikat. Julian Stallabrass a Jodi ezen provokációiban a brechti tanítás kontinuitását fedezi fel, „amely megzavarja az ilyenfajta elvárásokat, és nem nyilvánítja magát művészetnek”,<sup>227</sup> legalábbis, teszem ezt már én hozzá, a hagyományos értelemben. Ugyanakkor a JoDi által megképzett stílust gyakran utánozták más

<sup>226</sup> Stalbaum, Brett: Aesthetic Conditions in Art on the Network. Beyond Representation to the Relative Speeds Of Hypertextual And Conceptual Implementations. *Switch*, Vol 4. No. 2. (1998) <http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/brett/>

<sup>227</sup> Stallabrass, Julian: The Aesthetics of Net.Art. *Qui Parle*, 14. (Fall/Winter 2003) 1. Online változat: [http://beausievers.com/bhqfu/computer\\_art/readings/stallabrass-aesthetics\\_of\\_net.art.pdf](http://beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/stallabrass-aesthetics_of_net.art.pdf)

művészek is, aminek legironikusabb példája Cornelia Sollfrank *Female Extension* (1997) cím alatt jegyzett projektje,<sup>228</sup> amely a holland-belga duó műveit imitáló alkotásokat tartalmazott, hogy ravasz módon a művészetkritika patriarchális vonatkozásaira világítson rá (ennek gender aspektusaival később foglalkozom).

A polemikusság folytán a JoDi csoport alkotását az avantgárd kontextusában értelmezték. Daniel Stringer *Hogyan folytatódik az avantgárd hagyomány a net.artban?* című tanulmányában Renato Poggioli ahistorikus avantgárd elméletével fésülte össze.<sup>229</sup> Poggioli az avantgárdot négy úgynevezett mozzanat, az aktivizmus, az antagonizmus, a nihilizmus és az agonizmus alapján véli megragadhatónak. Stringer ebből a négy terminusból kettőt vél alkalmazhatónak a JoDi projektjére. Az antagonizmust – amely ebben az elméleti keretben olyan ellentétes magatartást takar, amely valami ellen irányul – Stringer úgy aktualizálja, hogy az alkotás az internet konvencionális, intézményesített használata ellen tör, játékos és parodisztikus formában támadást intéz a hagyományos használatmód ellen. Így fogalmaz: „A Jodi honlapja a technológia gesztusalapú alkalmazását, a konvenciók, az azok létrejöttét irányító intenciók és ideológiák spontán megsértését testesíti meg.”<sup>230</sup> Az antagonisztikus mozzanatból szorosan következik a másik mozzanat, a nihilizmus, amely a destrukcióval, a rombolással áll kapcsolatban, olyan értelemben, hogy a projekt az internet kulturális ideológiáját támadja meg.

Az ezzel a kulturális ideológiával való szembenállás, melyet az alábbiakban még részletesebben tárgyalok, élesen mutatkozik meg a <http://oss.jodi.org> című Javascript-alapú munkában, amely hasonlóképpen a hibás használatot emeli tárgyává. A honlapon pop-up ablakok repkednek mindenfelé a monitoron, ismét csak a megbolondult böngészőt/számítógépet imitálva.<sup>231</sup> Az ablak motívuma számos művészettörténeti és technikai konnotációval rendelkezik, Leon Battista Alberti ablakos metaforájától a Bill Gates-féle Windows cég operációs rendszeréig. Lev Manovich *Avant-garde as software* című tanulmányában a számítógépen és a világhálón használt ablakokat az avantgárd montázstípusokkal hasonlítja össze, és azt állítja, hogy az újmédia mint új avantgárd ezek örökébe lépve az egymást fedő ablakokat új montázsként használja, amelyben a felhasználó maga szerkeszti meg a montázst.<sup>232</sup> A JoDi felugró ablakai itt azonban inkább értelmezhetetlen zajjá

<sup>228</sup> <http://www.artwarez.org/femext/index.html#>

<sup>229</sup> Stringer 2008: 138.

<sup>230</sup> Stringer 2008: 138.

<sup>231</sup> Itt szintén egy technikai különbségre kell felhívni a figyelmet az 1990-es évek és a jelenlegi helyzet között: ma lehetőség van a böngészőt úgy beállítani, hogy letiltsa a felugró ablakokat.

<sup>232</sup> Manovich, Lev: *Avant-garde as Software*. *Artnodes*, 2002.

<https://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html> [a továbbiakban Manovich 2002a]

válnak, és az ablakok üresen mozgó kereteiben sokkal fontosabb maga a gesztus, mint az úgynevezett montázs struktúrája. A látvány provokálja a gyanútlan nézőt, aki pánikba esve kétségbeesetten próbálja becsukni az összevissza ugráló ablakokat. Alex Galloway azt hangsúlyozza, hogy az OSS funkcióeltérései képesek áthágni a böngészőablak és a számítógépes asztal határait: „a Jodi sokkal immerzívebb hatást képes szerezni. A képek és formák elfoglalják az egész képernyőt, nemcsak az egyes internetes böngészőablakon belül”.<sup>233</sup> A munka ezzel annak a virtuális és valós határait felülíró metaleptikus transzgressziónak a filmtörténeti pillanatát ismétli meg, amikor a film médiumával elsőként találkozó mozinézők a Lumière-fivérek *A vonat érkezése* című filmjének láttán a fáma szerint felugrándoztak a székekükből.<sup>234</sup> A projekt ismét a felhasználó elvárásait játssza ki, és a számítógépes támadásokra, a hibás üzemmódokra reflektál. Az ideológiakritika szempontjából legalább ilyen fajsúlyos azonban az is, ahogyan az internetes reklámokat, a tolakodó, agresszív hirdetésformákat is erős kritikával illeti. Amíg a pop-up ablakok zöme kereskedelmi funkcióval rendelkezik, a <http://oss.jodi.org> kereten belüli felülete teljesen üres, reklámtörekvések helyett esztétikai céljai vannak. A mainstream kultúra eszközeinek ilyenfajta provokatív kisajátítása szintén domináns volt a korai internetes művészetben (és azóta is), ami egyaránt párba állítható a pop art mozgalommal és a nyolcvanas évek kisajátításon alapuló posztmodern művészetével (*appropriation art*). Utóbbi fényében egyenesen logikus, hogy Cornelia Sollfrank *Female Extension* című darabjaihoz hasonlóan ezt a művet is remixelték, méghozzá Alekszej Sulgin, aki azonban a *This Morning*nek nevezett művében a pop-up ablakok agresszióját szelídebb, személyes tónusra hangszerelte át.<sup>235</sup> A kölcsönös fricska jeleként pedig a JoDi Sulgin *Desktop IS* című kapcsolatművészeti projektjét remixelte a *:NetWorked*ben.<sup>236</sup>

Az internetes nyelv efféle esztétikai megközelítésmódja távol áll a felhasználóbarát környezettől és a nézői élvezetet andalító módon kielégíteni igyekvő szüntelen törekvésektől. Az internet szubverzív módon történő alkalmazásának célja az esztétikai élvezettel szemben az elidegenítő hatás megteremtése, amely az internet működésmódját használja fel dekonstruktív célokra. A hiba esztétikája a JoDi munkáiban a fent említett projekteken kívül explicit módon is megjelenik a *%20Wrong*<sup>237</sup> című böngészőműben, melynek ikerdarabja az első háromdimenziós FPS-videójátékot, az 1992-ben piacra dobott *Wolfenstein 3D*-t módosító *SOD* című

<sup>233</sup> Galloway 2004: 221.

<sup>234</sup> Pearson 1998: 17.

<sup>235</sup> [www.easylife.org/this\\_morning](http://www.easylife.org/this_morning)

<sup>236</sup> Sulgin projektje: <http://www.easylife.org/desktop/>. A JoDi paródiája: <http://x20xx.com/networked.html>.

<sup>237</sup> <http://404.jodi.org/>

böngészőművészeti (browser art) munka.<sup>238</sup> A *Wrong* esetében a 404-es hibaüzenet azt jelzi, hogy a kért tartalom „Nem található”, a műnél viszont a tartalom maga a hiba, a felhasználói bevitel törlésével (cenzúrázásával) együtt. Rachel Green az internetes művészetről szóló monográfiájában azt írja erről az alkotásról, hogy „meghiúsítja az interakcióra tett kísérleteket”, valamint „a félreértés, az összeomlás és a csalódás sablonjaira” reflektál.<sup>239</sup> Ez a befogadót szándéka szerint frusztrálni igyekvő esztétikai ambíció az avantgárd dadaista hagyományából táplálkozik, melynek destruktív (vagy hálózati szakzsargonban: hacktivist) és nihilista tendenciái a világhálón gyanútlanul szörfölő közönség és a szoftvertervezők által előírt hagyományok, konvenciók ellen irányulnak.

### **A manovich „új avantgárd” és a JoDi ideológiakritikája**

Lev Manovich fentiekben már említett *Avant-garde as software* című tanulmányában az 1920-as évek avantgárdjának „új látását” – a kifejezést Moholy-Nagy László klasszikus munkájából meríti – párosítja össze az 1990-es évek újmédiájával, és bevett stratégiájához híven régi fogalmakat költöztet át az újmédiára.<sup>240</sup> Teóriája szerint a húszas évek „új” médiumai (valójában új módon használt médiumai, mint a film) és avantgárd formanyelvei analógiát mutatnak a kilencvenes évek újmédiájával, így az újmédiát új avantgárdnak nevezi. Manovich szerint a kilencvenes évek újmédiája paradox módon semmiféle új kifejezésformát vagy nyelvet nem vezetett be, hanem az 1920-as évek avantgárdját intézményesítette a szoftverek segítségével. Vagyis, mint fogalmaz, az újmédia valójában régi média, mivel „az avantgárd látás a számítógépben materializálódott”. Tanulmányának befejező sorai szerint a gondolatot, miszerint az avantgárd szoftverré vált, kétféle módon lehetséges érteni: az egyik értelmezési javaslat szerint „a szoftverek kodifikálják és természetessé teszik a régi avantgárd technikákat”, míg a másik magyarázat szerint „a médiával kapcsolatos új szoftveres technikák új avantgárdot jelentenek a metamédia társadalomban”.

Manovich ebben a kategóriahibákkal felettébb terhelt szövegében a média és a stílus, a csatorna/eszköz és a nyelvhasználat fogalmait keveri össze egymással. Egyrészt önmagában egyetlen média sem lehet avantgárd, az avantgárd ugyanis nem média, hanem nyelv, vagy még inkább attitűd. Másrészt pedig az újmédia (a digitális média) igenis különbözik a „rég”i médiától (analóg médiumok), mert a digitális számítógépes technológiák újak, csak a stílus régi (legalábbis

<sup>238</sup> <http://sod.jodi.org/>

<sup>239</sup> Green 2004: 92.

<sup>240</sup> Manovich 2002a.



Manovich szerint). Eltekintve azonban a fogalomhasználat ezen hanyagságaitól, Manovich azon alaptézise, miszerint az avantgárd technikák szoftverré váltak, olyan meglátásokat tartalmaz, melyeket érdemes a JoDi korai webműveinek összefüggésében röviden megvitatni.

A szerző azt az állítását, miszerint az avantgárd technikák popularizálódtak, és egyúttal intézményessé váltak, arra alapozza, hogy például a „cut and paste” technikában a kollázs, a layoutokban pedig az „új tipográfia” köszön vissza. Ehhez hozzáteszi, hogy a videoklip vizuális nyelve is sokban adózik az avantgárd vágástechnikának, a gyorsmontázsoknak, a szürrealista képi világnak stb. Manovich a *Flash generáció* című tanulmányában azzal vélte teoretikusan meghaladni a posztmodern, hogy a szoftverre utalva bevezette a szoftmodernizmus neologizmusát. Szemben a modernizmussal és a posztmodernnel, szerinte a szoftmodernizmus a másodlagos létezés és a kereskedelmi média hatása alól kíván kikerülni azzal, hogy a szoftverművész „a piacorientált szoftverhasználattal szemben eredeti kódok írásával hagyja ott a nyomát a világban”.<sup>241</sup> Manovich szerint a régi média, elsősorban a film és a televízió gyarmatosította a látásmódot, ezért a DIY (Do It Yourself) mozgalomból inspirációt nyerve amellet kardoskodik, hogy a szoftmodernizmusnak saját kódokat kell alkotnia. Ez az állítás azonban ellentmondásban áll azzal a kijelentésével, hogy az avantgárd szoftverré vált, mert ezek a szoftverek szükségképpen piacorientáltak. Az általa említett intézményesülés dacára érthetetlen, hogy Manovich miért nevezi továbbra is avantgárdnak az újmédia szoftveres technikáit, legalábbis érthetetlen Peter Bürger avantgárd elmélete fényében, amely az avantgárdot a hagyományos intézményen kívüli léttel tartja megragadhatónak. Ahogyan bürgeri értelemben véve a neoavantgárd intézményesítette az avantgárdot, úgy az újmédia szoftverei Manovich szerint szintén ugyanezt tették. Az 1920-as évek avantgárd nyelvét normává emelő szoftveres technikákat véleményem szerint azonban nem lehetséges „új avantgárdnak” elkeresztelni. Normává válásával – szoftverként való intézményesülésével – elveszíti kritikai képességét, ezért az avantgárd soha nem is lehet pusztán csak nyelv, és nem lehet stabil sem, folyton meg kell újulnia, hogy intézményellenes szerepét és polemikus potenciálját fenntartsa, amire a JoDi volt a példa. Lev Manovich állítása szerint az „új avantgárd” intézményes módon működik („materializálódott”, „kodifikálódott”, „természetessé vált”), de nem veszi számításba azt a különbséget, hogy ha az avantgárd intézményesül, többé már nem méltó a nevére, mert esztétikai eunuchként nem képes a kritikára. Arra a kritikára, amire a JoDi projektjei képesek voltak a kilencvenes években. Ez pedig rámutat az anarchikus net art azon sajátosságára, hogy a korai

<sup>241</sup> Manovich 2008b: 49.

projektek nem az intézményesített szoftvereket használták, a JoDi-hoz hasonlóan saját kódsorokat írtak, s nem a kereskedelmi szabványokat hasznosították.<sup>242</sup>

A JoDi projektjei ilyenformán ellene szegültek az internetes médium intézményes normáival, avantgárd attitűdjeikkel képessé váltak a szubverzióra. Ugyanakkor a JoDi hálózati műveit kétszeresen is fenyegette a kodifikálás, rámutatva, hogy az intézmény dinamikus jelenség, így egy ellenkultúra az underground létezésből is intézményesülhet. Egyrészt a JoDi alkotásai az internetes művészetkritika színterében kanonikus művekké, állandó hivatkozási alappá váltak, és ezen keresztül intézményesültek, aminek egyik legszembetűnőbb példája, hogy 2000-ben a művészeti kategóriában elnyerték az Ars Electronica linzi fesztiváljának Webby-díját (az persze nemkülönben fontos, de más kérdés, hogy a díjra így reagáltak: „Fuck You!”<sup>243</sup>). Másrészt pedig a JoDi stílusa a net art szcénában is intézményesült, az eddig említetteken (Cornelia Sollfrank, Alekszej Sulgin) kívül Vuk Cosić *Jodiblink*<sup>244</sup> című paródiájától kezdve Eryk Salvaggio *Absolut Net.Art*<sup>245</sup> vagy a Hotwired *RGB* projektjéig (utóbbi már nem érhető el online). De a hiba esztétikája és a destrukció mint stratégia is intézményesült, mint azt például Cory Archangelnek a JoDi játékmódosításait folytató *Super Mario Movie*<sup>246</sup> című glitch műve mutatja, melyet korábban az elektronikus képpel összevetve tárgyaltam.<sup>247</sup>

Ezek után a foucault-i „archeológia” szempontjait<sup>248</sup> szem előtt tartva feltehető a kérdés: mennyiben volt képes a JoDi az intézmény kritikájára („archeológiai” szempont), és mi a tanulsága ennek a mai internetes művészeti szcénában („genealógiai” szempont). A jelenből visszatekintve megállapítható, hogy a Flash szoftver webes használatának elterjedésével az internetes művészet új korszaka kezdődött el, melynek révén a vizualitás, benne a mozgókép a korábbi szöveges nyelv dominanciájához képest nagyobb szerephez jutott. A Flash szoftver megjelenése nem az „új kód”

<sup>242</sup> Hozzá kell tenni, hogy bár projektjeihez a JoDi saját programozást használt, így Manovich szavai értelmében teljesíteni kellene a szoftmodern eltávolodást a kereskedelmi média alól, másfelől azonban művei többségében maga is a kereskedelmi média által felkínált böngészőre optimalizálja projektjeit, bár – mint a Netscape 3.0 esetében szóba került – nem mindig sikeresen.

<sup>243</sup> Galloway, Alex: net.art Year in Review: State of net.art 99. *Switch*, Vol. 5. (1999) No. 3.

<http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/D-1.html>

<sup>244</sup> <http://www.ljudmila.org/~vuk/jodiblink/>

<sup>245</sup> <http://archive.rhizome.org/artbase/1690/index.html>

<sup>246</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_2vjnBF\\_oXY](https://www.youtube.com/watch?v=_2vjnBF_oXY)

<sup>247</sup> A rombolás esztétikája persze tágabb intermedialis összefüggésbe is ágyazható, elég csak a dadán, a destruktív művészetten és a zajzenén túl Kukorelly Endre korai nyelvi hulladékokból építkező költészetére, a magyar roncsfilmekre vagy a YouTube Poop műfajára gondolni.

<sup>248</sup> Foucault, Michel: *A tudás archeológiája*. Ford. Perczel István. Budapest: Atlantisz, 2001. 7-28.

irányába mutatott, szemben azzal, mint amit Lev Manovich a *Flash generáció* című írásában tételezett. Ellenkezőleg: a DIY mozgalommal szemben a tendencia mindinkább a szabványosítás felé mozdult el, elég csak a blogok sablonkészletére, a piacorientált Facebookra vagy a közösségi demokrácia „hamis tudatára” utalni. Ezekkel a tendenciákkal szemben a JoDi korai alkotásai radikálisabbak voltak. A korai internetes művészet a látványossággal szemben jött létre, míg a Flash alapú net art eljövetele óta a domesztikált látásmód kiszolgálja a barokkos illuzionizmus után ácsingózó híveket. A JoDi duó két tagja Tilman Baumgärtel egy 1997-es interjújában a következőképpen nyilatkozott: „Nyilvánvaló, hogy munkáink a high-tech ellen harcolnak. Mi grafikai szinten is küzdünk a számítógéppel.”<sup>249</sup> Archeológiai szempontból a JoDi a néző provokálásával a spektakulum társadalma és az internet kulturális ideológiája ellen intézett támadást, míg genealógiailag nézve ez messze radikálisabb (ha úgy tetszik: avantgárd jellegű), mint a mai Flash alapú vagy high-tech hálózati alkotások zöme, melyek a befogadó kívánságát lesik. A Flash szoftver Manovich jóslataival szemben nem a „szoftmodernizmus”, hanem az „alkalmazott művészet” felé tendált. Guy Debord szavaival szólva: a „spektakulum csillogó változatossága alatt a globális *banalizáció*” dominál, ahol a befogadó „lemond minden autonómiáról, hogy így azonosulhasson a dolgok menetének való engedelmesség általános törvényével”.<sup>250</sup>

Miközben tehát a 2000-es éveket követően az internetes szcénában a kommersz és a szabványosítás uralkodott el, a JoDi webműveit szubverzív, kritikai attitűd jellemezte. A későbbi penetráns látványossággal szemben a JoDi korai projektjei a networking és az interaktivitás dimenzióira való kritikai rákérdésük révén a hálózati művészet distinktív lehetőségeit kutatták, kibújva a remedializált miskakancsó koordináta-rendszeréből. Mindez lehetővé teszi, hogy ebben az elmozdulásban a net artnak egy, a korai net artot lezáró új fejezetét lássuk, amely az anarchikus rendezetlenségtől, a low-tech esztétikától és a médiumspecifikus értelmezői iskolától való eltávolodást jelzi, melyek helyére a piacorientált szoftverhasználat, a szabványosítás és a gazdag esztétika lépett. Hasonlóan válaszvonalat látott a net arton *belül* a kereskedelmi szoftverek dominanciáját illetően Alexander Galloway: „A korai internetes művészet – a »net.artként« értett szerfölött konceptuális fázis – elsősorban a hálózatot érintette, míg a későbbi internetes művészet – melyet vállalati vagy kereskedelmi fázisnak nevezhetünk – elsősorban a szoftverhez kapcsolódott.”<sup>251</sup> Ezt a szoftveres váltást a magam részéről a Flash szoftver interneten történő elterjedésének tulajdonítom, így az általa elhozott új korszakkal foglalkozik a következő fejezet.

<sup>249</sup> Baumgärtel 1997.

<sup>250</sup> Debord 2006: 59. és 61. szakasz.

<sup>251</sup> Galloway 2004: 218-219.

## V. ESETTANULMÁNY 2.: A FLASH ALAPÚ NET ART

### A Flash-esztétika szerepe az internetes művészet vizualizálásában

„El kell kezdeni, abba kell hagyni”

Balaton: *Ez lett a vége*

#### A technikai esztétika ludditái

Az internetes művészet második szakaszának a Flash-korszakot tekintem, és az alábbiakban azt vizsgálom, hogy az ide tartozó munkákra mennyire érvényesíthető a médiumtudatos kritikai önreflexiónak a net art médiumspecifikus megközelítése által főszirozott művészeti kritériuma. A konjunktúra és az elavulás szükségszerűen bekövetkező etapjairól rögtön árulkodik az a tény, hogy amíg a 2000-es évek körül a Flash expanziója volt jellemző, a 2010-es évek internetes diskurzusában meglehetősen divatossá vált az instabilnak tartott és jelentős energiaforrásokat felemésztő Flash szoftver szidalmazása, aminek katalizátora a HTML5 nyelv felemelkedése volt. Ezek a Flash halálát<sup>252</sup> beharangozó hangok azonban nem számoltak egyrészt azzal, hogy a Flash nem pusztán egy animált internetes reklámfelülettel azonos, hanem egy szerteágazó, többfunkciós platform neve, másrészt elmulasztják figyelembe venni azt a radikális esztétikai-kulturális változást, melyet a 2000-es évektől a Flash az internet vizualizálásában és dinamizálásában véghezvitt. A Flash ugyanis nemcsak videók lejátszását és beágyazását is lehetővé tevő webes multimediális alkalmazás, hanem egyúttal animációkészítő program, melynek megvannak a technológiai lehetőségekből (és korlátokból) adódó esztétikai következményei. A Flash-esztétika alapvetően a webdizájnban, az internetes művészetben, az animációban és az internetes böngészőjátékokban terjedt el.

A technika és az esztétika házasságát az ortodox elméletek újfajta Gólemként rendszerint törvénytelen kapcsolatnak tartják, és a kézműves művészet ontológiai státuszának veszélyeztetéseként fogják föl, mint ahogyan Max Bill és Karel Teige fotóelméleti polémiaja mutatja. Bill szerint az első igazi gépi alapú vizuális tömegmédium, a fotográfia azért nem emelkedhet sohasem a művészet rangjára, mert technikai apparátuson keresztül, részint automatikus módon, a természetnek úgyszólván pusztá reprodukciója révén jön létre, míg Teige azzal vág vissza,

<sup>252</sup> Olejnyik Attila: Meghalt a Flash, éljen a Flash! *szoftver.hu*, 2015. augusztus 27.

<http://szoftver.hu/fobb-hirek/meghalt-a-flash-eljen-a-flash>. A szerző szkeptikusan viszonyul a bejelentett véghez.

hogy nem önmagában a médium, hanem a médium speciális használata lehet művészet. Teige így érvel: „A fotóprodukciónak nem egész komplexumát, hanem csak azt a részét lehet a művészet körébe utalni, mely túlnyomórészt csaknem kizárólag költői erővel telített”.<sup>253</sup> A fotó esetében a sokszorosíthatóság szembekerül az egyediség művészeti elvével, az ezt felváltó automatizáltság és önidentikus másolatok problémáját pedig a benjamini auraelmélet emelte be a 20. századi művészetelmélet fókuszpontjába.<sup>254</sup> A művészet és a technika szimbiózisának katalizálása a 20. században Moholy-Nagy Lászlóig vezethető vissza, míg a gép és a gondolkodás viszonyát a Norbert Wiener-féle intelligens gép, és az Alan Turing által leírt, a hipertext összefüggésében George P. Landow által továbbgondolt gép-elme összefüggés határozta meg. A digitális képalkotást ugyanakkor hosszú ideig főként a számítógépes technológia és a műszaki tudományok szempontjai szerint értékelték, s kisebb hangsúlyt fektettek annak esztétikai oldalára.<sup>255</sup> Erkki Huhtamo arra a belátásra, hogy az általa „interaktív” nevezett művészetben jobbra csak a technikai feltételek által lehetővé tett csúcstechnológiát ünnepelték, a következő magyarázatot adja:

„Igaz, az interaktív műalkotásokat először inkább a tudományos központok üdvözölték (vagy éppen rendelték meg), mintsem a művészeti intézmények. [...] Az interaktív művészet leggyakrabban még mindig leginkább csak a számítógépes világ kontextusában (például a *Siggraph* művészeti seregszemléje során) vagy a művészet, a technológia és a design közötti szakadék áthidalásának szentelt fesztiválokon és intézményekben (mint a linzi *Ars Electronica*) bukkan fel. A tömegkommunikációban az interaktív művészetet gyakran a tudomány és a technológia, mintsem a művészet és a kultúra kontextusában jellemzik.”<sup>256</sup>

Bár a Flash kapcsán az esztétikai ludditák érvei között szerepelhetne az a technológiai sajátosság, hogy a program a hagyományos, kézzel készült animációtól eltérően a képek egyes elemeit automatikusan rajzolja meg, hozzá kell tenni, hogy minden művészet az írástól az

<sup>253</sup> Teige, Karel: Fotó és művészet – válasz Max Billnek. Ford. Schulcz Katalin. In Bán András – Beke László (szerk.): *Fotóelméleti szöveggyűjtemény*. Budapest: Enciklopédia, 1997. 118.

<sup>254</sup> Benjamin 2003.

<sup>255</sup> A *New Media Reader* antológia szerkezete abban töri meg a hagyományt, hogy a művészeti és a technikai szövegeket egymás mellé helyezi, például Borges *Az elágazó ösvények kertje* című novellája Bush Memex-elméletével, Nelson hipertextelmélete az Oulipo-csoport kombinatorikus szövegeivel van párba állítva. A kétségtelenül meglévő konvergencián alapuló elgondolásnak ugyanakkor az a hátulütője, hogy az eszme technikai megvalósulása felé, így a hasonlóság helyett az azonosság felé tereli az interpretációt. A könyv szerkezetének indoklását lásd: Manovich 2003: 23.

<sup>256</sup> Huhtamo 2008: 76

olajfestészetig bizonyos fokig szükségszerűen technikai alapú, a „mesterségbeli tudásként” felfogott görög *tekhné* értelmében is. Amint azonban Huhtamo emlékeztet, bár az újmédia nyújtotta önvezérelt lehetőségek sem nélkülözik a kreativitást, önmagában mégsem ez, hanem az egyes művek retorikája vagy poliszémikus interpretációs lehetőségei kínálhatják fel önmagukat művészetként,<sup>257</sup> vagyis – ezt már én teszem hozzá – *poiészisz*ként, a „költői alkotás mesterségeként”.<sup>258</sup>

A Flash művészetként való megközelítésének egyszerre kell tekintettel lennie a tárgy tudományos-számítástechnikai és – technológiai adottságaiból következő – esztétikai-kulturális aspektusaira. Deklaráltan ezt a szemléletmódot vallja magáénak Anastasia Salter és John Murray Flash-ről szóló könyve, amely elemzési módszerül a platformtudományokat (*platform studies*) választja, melyet a szerzők Nick Montfort nyomán „a hardver, a szoftver és a kreatív alkotások közötti kapcsolatok vizsgálataként” írnak le.<sup>259</sup> Az, hogy miben különbözik ennek metodikája, a médiatudományoktól való elhatárolódásukból világlik ki: „A web médiatudományos megközelítései gyakorta a Flash által lehetővé tett közösségekre és művekre, nem pedig magára a platformra, vagy ennek abban az ökoszisztémában játszott szerepére figyeltek, amely ezeket a közösségeket és alkotásaikat lehetővé tette”.<sup>260</sup> Miközben azonban úttörő szempontrendszerük közepette Salter és Murray a transzdiszciplinaritás helyzetbe hozása érdekében az izolált vizsgálati módszert teszi kritika tárgyává, nagyobb hangsúlyt kap könyvükben a platform kulturális és társadalmi hatása, mint az esztétikai irányultság. Ezért itt erősebb nyomatékkal szerepeltetem az általam alulreprezentálnak tartott esztétikai megközelítésmódot.

Az esztétikai higiéne hívei szempontjából már maga a „Flash-esztétika” összetétel létjogosultsága kételyeket ébreszthet, mivel a Flash-t szimplán egy webalapú multimédiás szoftvernek tekinthetik, amely önmagában nem jelenthet önálló esztétikai kutatási mezőt. A Flash eredetileg valóban egy kimondottan internetre tervezett multifunkciós szoftver megnevezése, melyet animációkészítő alkalmazásként Jonathan Gay fejlesztett ki, majd előbb a Macromedia, utóbb pedig az Adobe cég vásárolt fel, immár komplex platformként. A Flash azonban Lev Manovich *Generation Flash* című úttörő tanulmánya nyomán a szoftver megnevezésének metonimikus áthelyezésével esztétikát kezdett jelölni. Írása címével a szerző rafináltan rá is játszik erre a kettőségre: a „generáció” egyszerre jelentheti a szoftverek újabb verzióit, azaz a technikai

<sup>257</sup> Huhtamo 2008: 77.

<sup>258</sup> A *poiészisz* és a *tekhné* szembeállítása csak bizonyos fokig végezhető el az arisztotelészi poétika alapján.

<sup>259</sup> Salter, Anastasia – Murray, John: *Flash: Building the Interactive Web*. Cambridge, MA/London, England: MIT. 2014. 10.

<sup>260</sup> Salter – Murray 2014: 13.

oldalt, valamint az általa teremtett új nemzedéket, azaz a kulturális aspektust. A Flash Manovich-nál a név értelmezési tartományának expanziójával jóformán a webes multimédiás alkalmazások megnevezésének helyére vándorolt, mivel a platform az addigi legprofesszionálisabb és legkönnyebben kezelhető ilyen típusú alkalmazást nyújtotta. Manovich értelmezése szerint a Flash-esztétikának nem feltétele a Flash szoftver használata, inkább egyfajta esztétikai magatartásforma tünete, „egy új generáció kulturális érzékenységét példázza”.<sup>261</sup> A paradigmaváltást az alkotó és befogadó közötti viszony újfajta felfogása által generált új hálózati médiakultúrának tulajdonítja, melynek a Flash az egyik előmozdítója:

„Ezt a generációt már nem érdekli a »médiakritika«, amely lekötötte az elmúlt két évtized médiaművészeinek figyelmét, ehelyett a szoftverkritika foglalkoztatja. Ez a generáció saját kulturális rendszereinek megteremtése érdekében saját szoftverkódokat ír, ahelyett, hogy a kereskedelmi média mintáit használná.”<sup>262</sup>

Lev Manovich itt, amikor a felhasználó által előállított tartalmat, később pedig a befogadó felhatalmazását, hatalomhoz juttatását (*empowerment*) domborítja ki az új „érzékenység” vízjeleként, lényegében azt a fajta kulturális elmozdulást, megosztói közösséget vetíti előre 2002-ben, amit aztán három év múlva Tim O'Reilly web 2.0-nak nevezett el,<sup>263</sup> és amelyre még inkább érvényesek az újmédia-teoretikus felhatalmazásra utaló mondatai. A Flash nem pusztán multimédia alapú platform, amellyel animációk, dinamikus szövegek, mozgóképek és hozzájuk rendelt hangok hozhatók létre, a 2002-ben forgalomba hozott Flash MX kiadása óta pedig videóbeágyazás is lehetséges. Legalább ennyire lényeges, hogy hipermediális tartalmaival a hétköznapi befogadó aktív részvételére számít, azaz esztétikája interaktív esztétika. Igazi hordereje a dinamikus webtartalom és az online real-time interaktivitás kombinálásában rejlik. A Salter-Murray szerzőpáros a Flash kulcsának kimondottan a részvételi kultúra felé tett lépéseit tartja, melyet a szerzők „teforradalomként” (*„you” revolution*) ragadnak meg.<sup>264</sup> A hardveres-szoftveres környezet műszaki paramétereiből következnek a hierarchikus viszony leépüléseként, a kultúrafogalom demokratizálásaként, az amatőr, webes népművészet apoteózisaként értelmezett tulajdonságok.

<sup>261</sup> Manovich 2008b: 145.

<sup>262</sup> Manovich 2008b: 145.

<sup>263</sup> O'Reilly, Tim: What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 30 Sept. 2005, <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

<sup>264</sup> Salter – Murray 2014: 3.

A technikai újdonságok közül az egyik a Flash-animáció képábrázolási módszerét érinti. A bittérképes (rasztergrafikus) ábrázolási mód a képi információkat képpontokként tárolja, amely nagyméretű állományokat eredményez, ráadásul nagyításkor minőségromlással jár. Ezzel szemben a Flash-animációk vektorgrafikát alkalmaznak, mely pixelek helyett utasításokat tárol, így az adatállomány kisméretű lesz, átméretezése és transzformálása pedig nem befolyásolja a felbontás minőségét. Ennek az ezredvégi alacsony sávszélesség korában azért volt jelentősége az interneten, mert a kisebb méret a letöltési időt is lerövidítette, így részben kiküszöbölte a dinamikus webtartalmak megjeleníthetőségének korábbi technikai korlátait, részint felváltva az anarchikus net art esztétikáját. Ugyanakkor a vektorgrafika hátránya, hogy bonyolultabb képi információk és fotografikus kép tárolására kevésbé alkalmas. A pontra, a vonalra és az alakzatokra alapuló vektorgrafika meg is határozza a Flash stílusát, amennyiben a geometrikus formákat és a síkszerű animációt részesíti előnyben. Minthogy a Flash művek az animált GIF-ekkel szemben interaktívvá tehetők, és egyes objektumaihoz események (akciók) rendelhetők, nagymértékben hagyatkoznak a felhasználói részvételre.

A szerző és a befogadó közötti merev határok fellazítását (melyet időnként utópisztikusan összeomlásként interpretálnak), valamint az egalitárius kultúrafelfogást tekintve lényegesebb a Flash másik technikai sajátosságából, a tweeningből fakadó kulturális-esztétikai hatás. Ez azt jelenti, hogy a Flash-animációban az alkotónak lehetősége van arra, hogy csak a kulcsképkockákat (a mozgás kiinduló és végső állapotát) rajzolja meg, míg a köztes rajzokat a program automatikusan kiszámítja, megspórolva a rajzoló feladat sziszifuszi részét. Amíg a hagyományos kézműves animáció roppant időigényes és költséges, a Flash viszonylag olcsó és könnyen kezelhető módját kínálja fel a digitális animációkészítésnek, voltaképpen a fázisrajzoló munkáját vállalva magára. Ennek igazi jelentősége akkor mutatkozik meg, ha figyelembe vesszük, hogy ez az eljárás megnyitotta az utat az olcsó animáció felhasználói tartalomelőállítására előtt, hozzájárult a professzionális és az amatőr rajzoló közötti határvonal mobilitásához, az „amatőrök” kulturális felhatalmazásához (*cultural empowerment*). Minthogy a Flash kimondottan internetre kifejlesztett platform, az egyszerű webes publikálást, a könnyű globális terjeszthetőséget, ezen keresztül pedig a kultúra alulról történő befolyásolását segítette elő. Ezt az intézményen kívüli, mindenki számára hozzáférhetővé tett publikációs formát terjesztették ki aztán később, 2005-től a Flash videót használó videómegosztó oldalak, melyeknek nem lehet eléggé túlbecsülni társadalom- és kultúraformáló szerepét. Az alábbiakban a Flash dinamikus, interaktív és multimediális lehetőségeit (1) a Flash alapú net artban, (2) a „flashimationben”, végül (3) a böngészőjátékokban vizsgálom.



## A net art szoftmodernizmusa

Mint a második fejezetben szó esett róla, Jakob Nielsen a webdizájn szempontjából ítélte meg a Flash-t, amikor haszontalanságnak aposztrofálva elutasította azt. Anna Munster azért kárhoztatja a Nielsen-vitát, mert meglátása szerint a használhatóság maximájának előtérbe állítása elterelte a figyelmet egyes, fontosabbnak ítélt kérdésektől. „Egyrészt a szabványosítás, a leegyszerűsítés és a kapcsolódó vizuális »megtévesztés«, másrészt a tervezérelt Flash esztétika innovatív látványvilága közötti vita győzedelmeskedett a design, az animáció és a kulturális kölcsönhatás online kultúrái fölötti másik vitán” – írja.<sup>265</sup> Itt most nem foglalkozom a Munster által hiányolt kulturális-esztétikai hibriditás kérdésével (de a Flash animációra a későbbiekben visszatérek), ehelyett a Flash és a net art kapcsolatára fókuszálok.

Rachel Greene az internetes művészetről szóló áttekintésében a Flash-t csak nagyon röviden, elszórtan és felületesen érintette könyvének a „Videós és filmes diskurzusok”-at tengelyébe állító fejezetében.<sup>266</sup> Jon Ippolito amellet kardoskodik, hogy a lenyűgöző grafikára, a Flash cikornyás mozgóképeire és egyéb látványelemekre törekvő webdizájn abban különíthető el a net arttól, hogy utóbbi túlmutat a pusztá vizuális csáberőn, többletjelentéssel rendelkezik. Megfogalmazása szerint a „dizájn szükséges, de nem elégséges feltétele a művészetnek”.<sup>267</sup> Ezzel szemben Lev Manovich azzal az állítással kerüli meg a kérdést, hogy a Flash generáció „nem törődik azzal, hogy alkotásaikat művészetnek vagy designnak hívják-e”.<sup>268</sup> Nem fejt ki ugyan részletesen, de azt sugallja, hogy ez az alkotónemzedék felülemelkedik a hagyományos demarkációs vonalakon, nem érdekli a művészet intézményes rendszerében való részvétel presztízse, sem a művészet rangja, ehelyett alternatív utakat keres, párhuzamosan a professzionális és az amatőr művész, a magaskultúra és a populáris kultúra néven megkonstruált dichotómia közötti falak lebontására irányuló kulturális törekvésekkel.

Manovich a Flash-esztétikát, melyet kitágított, a konkrét szoftvertől eloldott értelemben használ, a „kódalkotás” kulcsszavával jellemzi, amely arra a döntő jelentőségű különbségre utal, amit a „szoftmodernizmus” terminusával ragad meg. Manovich a szoftmodernizmust a válságba kerülő posztmodernizmus utáni kulturális mintázatként interpretálja, amelynek feladata az azt megelőző paradigmák egyesítése. Ebből a szempontból a szerző három szakaszt különböztet

<sup>265</sup> Munster, Anna: A vizuális információ tömörítése és felerősítése a Flash esztétikában. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged. 2008. 160.

<sup>266</sup> Greene 2004: 192–193.

<sup>267</sup> Ippolito 2002: 486.

<sup>268</sup> Manovich 2008b: 145.

meg.<sup>269</sup> Az elsőt a romantikus és modern művészet címszó alatt tárgyalja, amelynek eszméje szerinte a semmiből teremtést és a képzelet primátusát foglalta magában, míg a második szakasz, a posztmodern, az eredetiség lehetetlenségét vallotta, ahol a valóság reprezentációja magának a médianak a világát jelentette. Ezekkel szemben a szoftmodernizmus a másodlagos létezés és a kereskedelmi média hatása alól kíván kikerülni azzal, hogy „a piacorientált szoftverhasználattal szemben eredeti kódok írásával hagyja ott a nyomát a világban”.<sup>270</sup> Manovich szerint a média, elsősorban a mozi és a televízió gyarmatosította a látásmódot, ezért a szoftmodernizmusnak el kell távolodnia a figuratív reprezentációs módoktól, hogy a kultúra újra érvényesként tudja fölmutatni önmagát, így emelkedve fölül a posztmodern okozta általános szkepszisen:

„Az új generáció feladata az, hogy a huszadik század két alapvető esztétikai paradigmáját integrálja: (1) a tudományba és az ésszerűségbe vetett hitet, kiemelve a hatékony alapformákat, a modernizmus idealizmusát és hősiesszellemét; illetve (2) a hatvanas évektől kezdődő posztmodern »marginalitásra« és a »komplexitásra« fogékony szkepticizmusát, dekonstruktív stratégiáit, barokkos átláthatatlanságát és szertelenségét.”<sup>271</sup>

Eltételezve attól, hogy Manovich az időnként rá jellemző felületességgel egyes fogalmakat és nagy ívű elméleteket, korszakokat anélkül kapcsol egybe, hogy a közöttük lévő viszonyt tisztázná,<sup>272</sup> elképzelése szerint a posztmodern világ meghaladása a vizualitás kontextusában az alapoktól való építkezést jelenti, és a „Flash arra szólít fel bennünket, hogy előlről, a rajtvonaltól

<sup>269</sup> Manovich 2008b: 148–149.

<sup>270</sup> Manovich 2008b: 149.

<sup>271</sup> Manovich 2008b: 157.

<sup>272</sup> Nem világos például, hogyan is érti Manovich a minimalista modernizmus és a posztmodern – egyébiránt Fredric Jameson által hangsúlyozott – manierista dekorativitása egymást kizárni látszó paradigmájának egységesítését. Még ennél is fontosabb, hogy a Flash és más multimédiás szoftverek használata nem feltétlenül „eredeti” kódok írása felé mutat, ellenkezőleg, piac által felkínált szoftveralkalmazást jelent, ráadásul az 1990-es évek második felének Flash előtti netművészetére inkább volt jellemző a személyes programozás anarchisztikus eredetisége, mint a Flash-esztétikára. Amint szóba került, a Flash elterjedésével az új generáció éppenhogy nem a saját kódjait, hanem másokét kezdte el használni, ami a standardizálódás felé mozdította el az internetes művészetet, együtt haladva a webkettes technológiák előre gyártott mintákra, felügyeletre és formalizált struktúrákra épülő tendenciájával. Továbbá figyelembe véve, hogy a YouTube (mely, a korrektség kedvéért tegyük hozzá, Manovich szövegének születése idején még nem létezett) tekintélyes része kritikai kultúra, amely a már létező médiatartalmakat mint talált tárgyakat remixeli, felvetődik a kérdés, mennyiben tud kibújni a „másodlagos létezés” alól, és mennyiben ignorálja a „médiakritikát”.

kezdjük. A Flash generáció vizuális megtisztulásra készítet minket, ezért alkalmaz monokróm palettát, fehéret és világosszürkét. A neominimalizmust a posztmodernizmusból való kigyógyítás pirulájaként használja”.<sup>273</sup> A vektorgrafikus absztrakció nem jelent szimpla visszafordulást a modernizmus nonfiguratív művészetéhez, mert a szoftmodernizmus döntő eleme a kódalkotás, a programozás. A Manovich-féle Flash-esztétika paradigmaticus példájaként értelmeződik a diskurzusban Mark Napier *p-Soup* című Java műve, melynek címe – a netművészetre alapvetően jellemző játékosággal – a borsólevesre és a felszínén úszkáló zsírcseppekre utal.<sup>274</sup> Ez az alkotás legegyszerűbben a *Paint* nevű Windows-alkalmazás továbbfejlesztett változataként fogható fel, annak statikus látványvilágát mozgással, az ezekhez dinamikusan hozzárendelt hangállományokkal és interaktivitással bővíti ki. A felület aktiválásával a felhasználó hangok kíséretében színes, egyre táguló geometrikus formákat generálhat, amit a befogadó afféle „grafikus zongoraként” hangszerelhet, mivel ezek az alakzatok egymással összekoccanva zeneileg és vizuálisan is kölcsönösen átalakulnak. Amellett, hogy Napier munkája a szerző és a befogadó közötti viszony, a mű identitásának és nyitottságának esztétikai problémáját is érinti, mindezt a programozhatóság teszi lehetővé. Roberto Simanowski, aki a digitális művészetről írt könyvében a *p-Soupot* kulcsfontosságú projektként tárgyalja, a „tisztá kód” jelentőségét emeli ki, amely nem a valóságot kívánja reprezentálni, hanem önreferenciális módon „önző és nárcisztikus”, mivel „csak akcióként történő önnön kinyilvánítása iránt mutat érdeklődést”.<sup>275</sup>

Amíg a *p-Soup* láthatóan nagyban adózik a vizuális modernizmusnak, addig a primitív alakzatokat figuratív formákra cserélő *Otogai World* „animinimalizmusa” úgy teremt saját internetes nyelvet, hogy egyúttal mélyen gyökerezik a japán síkesztétika tradíciójában.<sup>276</sup> Az *otogai.com* ellene szegül a barokkos látványnak, erős stilizáltsága és minimalizmusa a japán vizuális kultúra, nevezetesen a fametszetekből született *mangák* (képregények) és *animék* (rajzfilmek) örököse. Minthogy műszaki adottságaiból fakadóan mind a Flash-nek, mind pedig a japán grafikának a síkvilág az ismérve, a használt technológia és a vizuális stílus harmonikus és szoftverspecifikus módon kapcsolódik össze. A szupersík esztétika jelentőségéről írja Anna Munster:

<sup>273</sup> Manovich 2008b: 157.

<sup>274</sup> Az alkotás elérhetősége: <http://www.potatoland.org/p-soup/>

<sup>275</sup> Simanowski, Roberto: *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2011. 78. és 11.

<sup>276</sup> Amíg az *Otogai World* nyitóoldala működik, Flash-galériája jelenleg offline állapotban van: [www.otogai.com](http://www.otogai.com)

„Takashi Murakami, egy kortárs művész, tervező és író, azt állítja, hogy a sík vizuális tér a *manga* és az *anime* hatására mind a kortárs japán populáris kultúra, mind pedig számos művész és tervező elemi jellegzetességévé vált. [...] ezt az esztétikát különösen a japán képzőművészet elsősorban a vízszintes és függőleges tengelyt előnyben részesítő terével kapcsolja össze, amely ezért kiérdemelte a »szuperlaposság« állandó jelzőjét.”<sup>277</sup>

A *Snow* című „szuperlapos” Otogai-projekt lassú tempójával, színárnyalatokat mellőző felületalakításával megy szembe a mainstream látványvilággal: az éjszakában hulló fehér hó háttere komótosan kékre, majd pirosra vált, a hó szív alakúvá alakul, hogy aztán kiderüljön, a hó csak egy fejről (isten fejről?) hulló korpa. Egyszerre kontemplatív és humoros, ökonomikusan idézi meg a japán kultúra szakrális természetközelségét, az élet múlandóságára emlékeztető cseresznyevirág-hullást, nagyban építve a *johakura*, az üresen hagyott felület axiómájára. Bármennyire is mutatja a *Snow* a japán vizuális kultúra Flash-ben való adekvát folytathatóságának lehetőségét, mégsem teljesíti a Flash-esztétika egyik döntő kritériumát, mert nem interaktív. Az interaktivitás kreatív használatára példa azonban többek között a *Run*, melyben egy kék vásznat láthatunk, ahol nem történik semmi. Amikor a befogadó elkezd mozgatni az egeret, éppen az egérmozgatás kezdi aktiválni a háttérből felénk közeledő klónozott figurák mozgását loopolt technozenére. Nemcsak hogy a felhasználó indítja be az eseményt, de az egerrel az aktív felhasználónak kell stimulálnia a szereplők mozgását, különben a tér ismét üressé válik. A *Suicide?*, melyben egy emberi figura áll a magasház tetején, szintén arra számít, hogy ez az állóképszerűség zavarba hozza a felhasználót. Amikor egérmozgatás közben a nyíl a figura fölé kerül, az leugrik a ház tetejéről, elindítva a dilemmát arról, hogy itt öngyilkosság történik-e vagy pedig mi válunk virtuális gyilkossá.

Az Otogai-művek vizuális haikuk, az információesztétika adatvizualizációjával és megtévesztő retorikájával szemben túlmutatnak a pusztá látványvilágon, minimalizmusuk széles kulturális kontextust nyer, interaktív lehetőségeik szellemesen vannak megtervezve. Jakob Nielsen egyfajta „felhasználói kézikönyvet”, útmutatót igyekezett adni a webdizájnhoz, ami konvencionálizmushoz vezet, de ez összeegyeztethetetlen a határok folytonos áthágására épülő művészet logikájával. Így értelmezhető Jon Ippolito állítása, amikor azt állítja, hogy a művészet több merő dizájnál.<sup>278</sup>

<sup>277</sup> Munster 2008: 165.

<sup>278</sup> Ippolito 2002: 486.

## A tabudöntőgető flashimation

A Flash-animáció a narratív formák felé tágította ki a netes kultúrát, és a létrejött műveket gyakorta „filmként” mutatták be. Ross Olson a Flash-animáció kapcsán mutatott rá arra, hogy a technikai paraméterek hogyan determinálják a speciális esztétikai lehetőségeket.<sup>279</sup> A szerző a Flash-t a 21. század „első vizuális mozgalmának” nevezi, a szoftver járványszerű terjedését annak a vektorgrafikus eljárásmodnának tudja be, amely nem igényel különösebb szakértelmet. Olson négy alapvető elemet különít el, melyek sajátos karaktert kölcsönöznek a flashimatonnak. Elsőként említi a vektorgrafikából következő skálázhatóságot (átméretezhetőséget), amely a hagyományos cel-animációtól eltérően nem igényli az elemek folytonos újrarajzolását. Ennek következménye a filmszerű kameramozgások imitációja, amely például a közelítő és eltávolító mozgásokat könnyűvé teszi. A második elem a 2D-stílust érinti, amely a Flash-t a filmszerű, fotorealisztikus reprezentációs módtól különíti el, amihez hozzátehető, hogy laposságával világképében is szembelyezkedik a háromdimenziós animációt erőltető nagyvállalati CGI-produkciókkal. Harmadszor az erős körvonalakat, az elemeket körülölelő vastag kontúrokat ruhazza fel esztétikai jelentőséggel. Ezt a sajátosságot azzal a törekvéssel magyarázza, hogy meg lehessen különböztetni az előteret a háttértől, mert ez a nehézség az előző princípiumból, a kétdimenziós rajz síkszerűségéből fakad. Végezetül a negyedik elem a folyamatos mozgás hiánya, vagyis az, hogy a szereplők lábmozgása nem az antropomorf mozgást imitálja, hanem a karakterek lépések helyett mintegy átúsznak a képernyőn.

Olson nem figyel fel arra a párhuzamra, hogy ez a loopokban való mozgás új életre kelti az '50-es évektől a kimunkált Disney-stílus alternatívájaként létrejött korlátozott animációt (*limited animation*), az úgynevezett UPA-stílust,<sup>280</sup> amely a költségek lecsökkentése és a gyors munkatempó miatt redukálta a fázisrajzok számát.<sup>281</sup> Éppen a limitált animációval való kapcsolatra hívja fel a figyelmet Peter Moyes, amikor a Flash egyszerűsített grafikáját és minimalista mozgásstílusát a 3D-s és fotorealisztikus animációval állítja szembe.<sup>282</sup> De nemcsak a fázisrajzok redukciója, hanem a

<sup>279</sup> Olson, Ross: The Flash Aesthetic. *A List Apart*, 12 Oct. 2001, <http://alistapart.com/article/flashaesthetic>

<sup>280</sup> A United Production America nevű animációs stúdió nevének rövidítéséből.

<sup>281</sup> Bishko, Leslie: A rajzfilm-stílus helyes és helytelen alkalmazása az animációban. Ford. Buglya Zsófia. *Metropolis*, 2009/1. 65.

<sup>282</sup> Moyes, Peter: Behind the Flash Exterior. Scratching the Surface of Online Animated Narratives. *Animation Studies Online Journal*, 19 July 2009. <http://journal.animationstudies.org/peter-moyes-behind-the-flash-exterior/>

már az említett szuperlaposság is a UPA-stílusban találja meg egyik potenciális elődjét, melynek kulturális jelentőségéről Anna Munster azt írja:

„A populáris kultúrában a nyíltan grafikus animációk vállalták magukra a rendszabályok és a család intézményébe visszafaroló test megfegyverzésének kritikáját és nevetségessé tételét. [...] A *South Park*ban pontosan a vizuális illúziónak a lapos esztétikából való kiiktatása és a realizmustól való leválasztása teszi lehetővé az erkölcs bármilyen formája iránti általános tiszteletlenséget [...]”<sup>283</sup>

A minimalista formakészlet, a síkesztétika és a mozgásredukció önmagán túlmutató súlya tehát abban rajzolódik ki, hogy a fotorealisztikus spektákulum helyett a Flash-animációt a paródia és a kritika elvei felé vezetik, melyek a kulturális tabuk szubverziójában érdekeltek. Ennek a domináns ideológiákkal szembeszegülő „népi alternatívának” (Peter Moyes) az új lehetőségét pedig, melyet Manovich *empowerment*nek nevezett, a Flash műszaki adottságai teremtették meg (a szoftverhasználat viszonylagos olcsósága, a kis fájl méret, a tweening automatizmusa, a könnyű terjeszthetőség, a hozzáférés demokratizmusa). A Flash-nek a tévéhez fűződő Oidipusz-komplexusát szem előtt tartva ennek az újfajta kulturális beállítódásnak szentelte tanulmányát Michael S. Daubs. Állítása szerint a Flash lehetővé tette a hétköznapi „felhasználók” részvételét a kultúra alakításának folyamatában azáltal, hogy a létező tömegmédián, főként a televízió kívüli publikációs fórumot, az internetet nyitotta meg előttük. Az előállításnak, a disztribúciónak és a befogadásnak ez az alulról szerveződő struktúrája „kihívás elé állítja a televízió kulturális termelés fölötti hegemónikus, »fentről lefelé« irányuló kontrollját”.<sup>284</sup> A terjesztés módja tehát lényegi része az alkotásnak, szemben a net art médiumspecifikus felfogásával. Amíg a tanulmányok zöme ennél a logikai pontnál megáll, Daubs azzal viszi tovább fejtegetését, hogy a Flash-animáció visszafelé is hatott a televízióra, amennyiben a domináns médium asszimilálja magához az újat, így újratermeli az amatőr és a profi ellentétet, veszélyezteti a flashimation autonóm státuszát, aláássa társadalomkritikai lehetőségeit. Vagyis Manovich korábban idézett állításával ellentétben a televízió újfajta kulturális gyarmatosítására figyelmeztet. Daubs tézise szerint a Flash bár mobilizálta a kultúrát és destabilizálta a tévé domináns pozícióját, a szubverzió forog kockán, mivel a fő dilemma

<sup>283</sup> Munster 2008: 163–164.

<sup>284</sup> Daubs, Michael S.: Subversive or Submissive? User-Produced Flash Cartoons and Television Animation. *Animation Studies Online Journal – Animation Studies*, vol. 5. 2010. 51. <http://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2011/02/ASVol5Art5MDaubs.pdf>

az, hogy a felhasználó előállította tartalom tévés esztétikai remedializációja „segít-e semlegesíteni az internetet, kiszolgálva a televíziót, mintsem hogy kiszorítaná azt”.<sup>285</sup>

A flashimation szubverzív esztétikáját a cseh rajzfilmkészítő, Michaela Pavlátová művein példázom. Pavlátová már a Flash-sel való találkozására előtt is a tabuk, a sztereotípiák gender-alapú kiforgatásán munkálkodott, mint az a férfi-nő hatalmi viszonyát feminista módon ellenkező előjellel változtató *Etuda z alba* (*Etűd az albumból*, 1987) vagy a szexuális allúzióktól és testi reprezentációktól hemzsegő *Karneval zvířat* (*Az állatok karneválja*, 2006) című filmjében megfigyelhető. Flash műveit alternatív, független fórumokon és/vagy az interneten keresztül, saját honlapján publikálja, így kerülve meg a cenzurális elnyomás korlátait. A 2012-ben készült *Tramvaj* (*A villamos*) című Flash-filmje egy villamosvezetőnőnek a jármű férfiutasai iránti szexuális képzelgéseinek tárháza, amelyben azonban nem közvetlenül, hanem asszociációláncon és konnotációkon keresztül utal a nemiségre. A megjelenítés kétértelműsége révén ezért inkább erotikus, mintsem pornografikus filmről van szó: a rúzsos száj a klitorisra, az irányítókar és a szék a férfi nemi szervre, a lyukasztó a női nemi szervre, a karok végén található gombok a makkra és a mellbimbóra referálnak. Miriam Harris ezt az ambivalenciát a közép- és kelet-európai filmek diktatúrák alatti szükségszerű kettős kódolásának, ezopuszi beszédmódjának kontextusából származtatja.<sup>286</sup> Ami azonban igazán izgalmassá teszi Pavlátová imaginárius orgiáját, az az, hogy a Laura Mulvey-féle militáns, pszichoanalitikus feminizmus azon alaptételét is kiforgatja, miszerint „a nő megjelenítése mint a férfi (aktív) tekintetének (passzív) nyersanyaga”<sup>287</sup> kap szerepet tárgyként, a szkopofiliából származó vizuális élvezet pedig újratermeli a patriarchális társadalmat. Itt szemben azzal, hogy „a férfi nem képes elviselni, hogy szexuális tárggyá tegyék”,<sup>288</sup> a villamosvezető nő helyezkedik az aktív voyeur pozíciójába, a férfiak nő általi tárgyiasítása ad alkalmat a nő fantáziálására.

Interaktív Flash-animációit Pavlátová a *Tramvaj*-ból származó intróval felvértezett honlapján publikálta, azokat csak online működő mozgóképekkel egészítette ki, így ezek a net art körébe is besorolhatók.<sup>289</sup> A *Laila* című websorozat az online kultúra alapvető formáit, a remixet, a loopot, a posztmodern fragmentáltságot Lyotard-féle kis narratíváit és a manovich-i moduláris adatbázis-

<sup>285</sup> Daubs 2010: 56.

<sup>286</sup> Harris, Miriam: How Michaela Pavlatova both incorporates and rebels against the Czech animation tradition. *Animation Studies Online Journal*, 19 July 2009. <http://journal.animationstudies.org/miriam-harris-how-michaela-pavlatova-both-incorporates-and-rebels-against-the-czech-animation-tradition/>

<sup>287</sup> Mulvey 2000: 22.

<sup>288</sup> Mulvey 2000: 16.

<sup>289</sup> Lásd: <http://www.michaelapavlatova.com/show/>

logikát belső struktúraként alkalmazza. Laila egész napját a féltékenység tölti ki, az elemek újrakombinált ismétlődése pedig gyötrelmét folyamatos jelen idejűvé teszi. A címében szójátékra építő *Taily Tales (Farokmesék)* naplopó, unatkozó macskája, Norbert a hét minden napján önmagát tisztogatja, megidézve az autofelláció kétféle kontextusát is. Ennek mindegyik epizódja kis módosításokkal újrarendezett monoton loop, márpedig a loop *par excellence* az unalom örök körforgásának a metaforája. Pavlátová munkái összességében a flashimation kreatív alkotásaival együtt azt reprezentálják, hogyan kezdik ki az alulról építkező struktúrák a mainstreamet, mely erjesztő hatást gyakorolhat a kultúra egészére.

### **Paidia a ludus álarcában**

A Flash-esztétika fontos alkalmazási területe a böngészőbe beépülő internetes játék, amelynél a kérdésirányok a vizuális stílus felől az interaktív lehetőségek kreatív megtervezése felé mozdíthatók el. A számítógépes játék a tudományos kutatásokban hosszú időn át afféle páriának számított, legfeljebb a gyermekekre gyakorolt állítólagos közvetlen agresszív hatás szociálpszichológiai megközelítése dominálta a beszédet.<sup>290</sup> A radikális fordulat azután következett be, amikor Gonzalo Frasca lényegében egy személyben megalapította a ludológia tudományát, amelynek interdiszciplináris megközelítése általában a játékot, közelebbről pedig a számítógépes játékot vizsgálja.<sup>291</sup> A frasca-i játékelmélet kulcsfogalma a szimuláció, amely a színházelméleti és narratológiai fogalmak adaptációja helyett gyökeresen más szempontot felkínálva termékenyítette meg a kutatást. Frasca szerint ugyanis a számítógépes játékok nem történetmesélő (azaz reprezentációs) alkotások, hanem egy másik rendszert, egy viselkedési mintát modelleznek (azaz szimulálnak): nem ugyanaz a lelátóról megtekinteni egy focimeccset, mint a pályán játékosként játszani. Így a narratológia módszertanából merítő korábbi elszórt megközelítések helyett nem az elbeszélésre, a tér-idő kapcsolatokra, a szereplőkre és az ok-okozati viszonyokra, hanem a játékot működtető szabályrendszerekre helyezte a kutatás fókuszát, a tanulmányozás tárgyaként a

<sup>290</sup> Magyarul lásd ezekhez például *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra* című vándorkonferencia-sorozatot és az előadások sokkötetes írott változatait.

<sup>291</sup> Frasca szövegei magyarul: Frasca, Gonzalo: Szimuláció vs. narratíva: Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris Norbert. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat, 2008. 125-142. [a továbbiakban: Frasca 2008a.] Frasca, Gonzalo: Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig. In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 80-89. [a továbbiakban: Frasca 2008b.]



szimuláció szemiotikáját, a „szimiotikát” jelölte meg.<sup>292</sup> A ludológia generálta vita hamarosan kialakította a „ludológusok” és a „narrativisták” szemben álló szekértáborait, a játék mibenlétéről szóló ontológiai csörték azonban az immerziótól a taktilitásig számos más alapkérdésről elvonták a figyelem centrumát.

A Flash lehetővé teszi, hogy egyes játékok a böngészőkbe beépülve online működjenek. Egyértelműen a szórakoztató funkció dominanciája figyelhető meg ezekben a játékokban, melyeknek műfaji spektruma a lövöldözős játékoktól a stratégiai játékokon át a sportjátékokig széles, gyűjtőoldalakon keresztül pedig könnyen, tömegesen és nagyrészt ingyenesen hozzáférhetők.<sup>293</sup> Ezekkel a „nem-komoly játékokkal” (*non-serious games*) szemben az alapvetően esztétikai, politikai, kritikai céllal született művészi játékok (*art games*) speciális kategóriát képeznek, melyeknek elterjedt műfaja az oktatójáték (*educational game*) és az aktuális közéleti eseményekre rendszerint kritikusan reflektáló hírajáték (*news game*). A magyar változatok közül a 2014-es úgynevezett kitiltási botrányra reagáló *Ildiko Vida goings to America* és a Simicska-Orbán háborúra utaló *Geciródlí* (2015) örvendett népszerűségnek, mindkettő azonban inkább egyszerű fricska.<sup>294</sup>

Minthogy Frasca nemcsak a ludológia teoretikusa, hanem gyakorló játéktervező is, lehetőség van elméleti tézisei gyakorlatba történő átültetésének tesztelésére. Frasca egyik legzseniálisabb Flash alapú hírajátéka a World Trade Center elleni terrortámadások másnapjára reflektáló *September 12th* című műve.<sup>295</sup> Ez a háborút szimuláló mű a szerző ludus-paidia ellentétpárján keresztül közelíthető meg, ahol a ludus a győzelemmel vagy vereséggel végződő célorientált játékot jelöli (ilyen a foci, ahol az győz, aki több gólt rúg az ellenfél kapujába), míg a paidia esetében nincsenek ilyen szigorú szabályok (a babázást például nem győzelemre játsszák).<sup>296</sup> A minimalista akcióra, de annál kreatívabb ötletre támaszkodó *September 12th* látszólag a First-person Shooter logikájába illeszkedő harci játék, így felületesen nézve a ludus kategóriájába tartozik. A játékban felülről látunk egy iszlám attribútumokkal felvértezett várost, amit a játékos a bombázógép pilótájának pozíciójába helyezve lebombázhat. Ennek a döntésnek emberéletek kioltása és az épületek romba döntése a következménye. A játékos azáltal, hogy tüzet nyit, az iszlám városokra légicsapást mérő amerikaiak pozíciójába kénytelen helyezkedni, vagyis a játék a háborús helyzetet szimulálja. Mivel a célpont megsemmisítése után semmiféle továbblépési

<sup>292</sup> Frasca 2008b: 83–85.

<sup>293</sup> Néhány ilyen gyűjtőoldal: [www.fupa.com](http://www.fupa.com), <http://ingyenesjatek.hu/>, <http://www.game-mania.hu/>.

<sup>294</sup> A játékok elérhetősége: [kozpontiujssag.hu/vidaidiko/](http://kozpontiujssag.hu/vidaidiko/) és <http://keresettaferi.ininet.hu/gecirodli/gecirodli.swf>.

<sup>295</sup> A játék ingyenesen játszható online: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>.

<sup>296</sup> Frasca 2008a: 137-139; Frasca 2008b: 85-86.

lehetőség, játékszint nem következik, csak női sírás hangját halljuk, a játékosban felvetődhet a kérdés, mit tekintsen győzelemnek. A ludus típusú játékok esetében a célpont eltalálása rendszerint valamiféle jutalmazással jár együtt, amely katarzishoz vezet, itt viszont ez az elem teljességgel hiányzik. A játék sohasem fejeződik be, nincs kijelölve egy egyértelműen meghatározott cél, melynek elérése végső sikerre vezethetne. Miközben a mű első pillantásra egy ludus típusú játékot *szimulál*, annak bevett kellékeivel (akció, lövöldözés, háborús szituáció, a győzelem lehetősége) együtt, a sikeres rombolásnak a játék menetére nézve látszólag nincsen semmiféle következménye. E módosított ludus a lövöldözés hatásaira igyekszik felhívni a játékos figyelmét, és az akciót reflexióval cseréli fel. A játék látszólag arra egyszerűsödik le, hogy a játékos a lövés vagy a nem lövés opcióját válassza-e, így Frasca a militáns videojátékok maszkjában antimilitáns politikai kommentárt fűz a 9/11 utáni eseményekhez. A projekt voltaképpen a *paidia* kategóriájába tartozik, miközben a ludus típusú számítógépes játékokat szimulálja. A csavar abban áll, hogy amíg a játékos eljut arra a logikai orompontra, ahol saját, gyilkolói pozíciójára reflektálhat, és számot vehet a gombnyomás következményeivel, addig szükségszerűen pusztítania kell, a tömegmészárlás hatásait csak akkor képes felmérni, ha már virtuálisan embereket ölt. A *September 12th* olyan csali, amely átveri játékosát, a háborút elutasító logika a virtuális háborún keresztül tapasztalható meg.

A nézés fizikailag passzív állapota kényelmes helyzet a televíziókészülék előtt vagy a moziban ülő néző számára, ellenben itt, a videojáték esetében rendellenes, nyugtalanító, mert felülírja mindazokat a konvenciókat, melyek a játékhoz társulnak (testtel végzett mozdulatok, taktilitás, performancia, akció, újrajátszhatóság, immerzió). A projekt ideális játékos paradox módon az lesz, aki nem csinál semmit, és nézővé alakul át. A játék tétje az az Oscar Wilde-féle kérdés, hogy a játékos képes-e ellenállni a csábításnak, annak, hogy fizikai interakcióba lépjen a projekttel, hogy cselekvés helyett a nem-cselekvést válassza, ezzel a mű a játékok akcióközpontúságát, végső soron a „játékélményt” iktatja ki. A „játékélményt” (*game feel*) a narratológia-ludológia dominálta vita után Steve Swink emelte be a játéktudományok kérdései közé.<sup>297</sup> Swink szerint azzal, hogy a játékos beavatkozik egy játék szövetébe, a taktilitás generálta érzések a számítógépes játékok szerves részét képezik. Erkki Huhtamo a taktilis művészet múltjára irányuló médiaarcheológiai nyomozása során az ikonoklazmus mintájára leírt „taktiloklazmust” a múzeum tapintásellenes tradíciójából eredezteti, míg a 20. század művészetében egy ezzel ellentétes tendencia felerősödését látja.<sup>298</sup> Gonzalo Frasca projektje az „érintheletlenséget” preferálva pontosan a játéknak ettől az érzésétől fosztja meg ideális játékosát, ahol a filmes konvenció kerül

<sup>297</sup> Swink, Steve: *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann, 2009. 6.

<sup>298</sup> Huhtamo, Erkki: *Twin-Touch-Test-Redux: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility*. In: Oliver Grau (ed.): *MediaArtHistories*. Cambridge, MA/MIT Press, 2007. 71-101.

feszültségbe a taktilissal. A játékos a kimenetel azonossága folytán az újrajátszhatóság elvétől is megfosztódik, miközben Torben Grodal szerint a „játékos tevékenységeknek a központi eleme ezáltal tehát az ismétléses jelleg”.<sup>299</sup>

A *September 12th* nyitóoldalán Frasca a következő figyelmeztetéssel látja el a játékost: „Ez nem játék. Győzhetsz vagy veszíthetsz. Ez egy szimuláció”. A játék a háború működés módját modellezi (szimulálja), a játékos azt látja a monitoron, mint amit a bombát kioldó katona a repülőgép képernyőjén. Az egyik rendszer és az azt modellező másik rendszer között bizonyos értelemben eltörlődik a különbség, mindkét esetben azonos a felülnézet és az, hogy egy puszta gombnyomás elegendő a valós és a virtuális lövedék elindításához. 9/11 után az afganisztáni, majd iraki területeket bombázó gépek lövedéket kioldó harcosai sem magát a területet, hanem egy térképet, egy virtuális helyet láttak, a valódi repülőgépen ülő katona távcselekvő módon éppúgy számítógépes játékot játszott monitorján, ahogyan a virtuális bombázó. Mark Hansen szerint „a fizikai és a reprezentációs tér kontinuitásának illuzionista ábrázolása helyett egyszerűen eltörli a két tér megosztottságát.”<sup>300</sup> Ugyanazok a szabályok érvényesek a játékon belül, mint azon kívül, miközben a WTC elleni támadást végrehajtó terroristák is repülőgép-szimulátorokon sajátították el a valódi repülőgépek kormányzásának szabályait. A játék visszatér hazájába, a katonai és tudományos kutatóintézetekhez, ahol a háború melléktermékeként megszületett. Frasca munkája nemcsak a terrorizmus elleni harc, hanem egyszersmind a lövöldözős játék kritikája is, mert hiszen a szimulátor voltaképpen *educational game*, amely megtanítja felhasználóját az éles helyzetekre. Gonzalo Frasca nem-játéka arra emlékeztet, hogy pontosan olyan egyszerű elsütni a bombát a valóságban, ahogyan a játékban. A gombnyomás által elindított háború, amely a hidegháború során az atomháborút asszociálta, egy apró fizikai interakció következménye. A *September 12th* különösen a *Collateral Murder* néven ismert videó fényében kap ijesztő jelentőséget.<sup>301</sup> A WikiLeaks 2010-ben hozta nyilvánosságra azt a 2007-es bagdadi gépfegyveres lövöldözésről szóló videófelvételt, melyen az amerikai hadsereg helikopteréből a háború „járulékos gyilkosságaként” többek közt gyanútlanul járkáló civil irakiak ellen intéztek támadást, szinte vadászva rájuk a levegőből. A címadás a „járulékos veszteségekre” utal, amely a polgári áldozatok eufémikus és cinikus retorikája a híradásokban. A megsemmisítés ugyanúgy gombnyomással történik, mint

<sup>299</sup> Grodal, Torben: Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videójátékok, médium és megtestesült tapasztalás. Ford. Kiss Miklós. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat, 2008. 241.

<sup>300</sup> Hansen, Mark B. N.: Test és kép között: Miért „új” az újmédia-művészet. Ford. Gyuris Norbert. In: Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Budapest: Kijárat, 2011. 189.

<sup>301</sup> A videó megtekinthető: <https://www.youtube.com/watch?v=5rXPrfnU3G0>.

ahogyan azt Frasca négy évvel korábbi játéka *szimulálta*, rámutatva a valódi lövöldözés és a játékbeli lövöldözés közös „materiális” alapjaira, amint a bagdadi légitámadásról a *The Independent* újságírója meg is jegyezte: „az egész úgy hangzik, mint egy játék”.<sup>302</sup>

Hasonlóképpen a ludus típusú játék sztereotípiáit forgatja ki az ukrán-orosz háború kapcsán a LuGus Studios által fejlesztett *Battle for Donetsk* című 2015-ös „komoly játék” (*serious game*).<sup>303</sup> Amíg a harci játékokon edződött gyanútlan felhasználó abban a hitben van, hogy akkor jár el helyesen, ha minél több virtuális erőszakot és gyilkosságot követ el, meglepve tapasztalhatja, hogy a végén a gép azt írja ki a képernyőre: „Megnyerted a játékot, de elvesztetted a háborút”. Itt ugyanis a rakéták célba találása, az aknatűz, a „sikeres” fegyverhasználat a ludus logikájával szemben nem jutalmazással jár, hanem vereséggel, azt azonban, ha a játékos betartja a tűzszünetet, nem okoz halált vagy éhezést, a játék győzelemmel honorálja. Az áldozatokra, s nem a harci célokra koncentráló játék tehát elutasítja a konfliktusrendezés háborús úton való elintézésének bevett módját, és pacifista szellemben állítja a feje tetejére a ludus játékok alapsémáját. A játék és a háború logikai összefüggése rávilágít a politikai-közéleti eseményekre kevés anyagi ráfordítással reflektáló és könnyen terjeszthető szimulációs Flash játékok kulturális hatására, melyről Frasca ironikusan azt írja:

„Talán majd egy szép napon, miután a nagyközönség hozzászókkott a szimuláció retorikai képességeihez, a társadalomtudósok elhatározzák majd, hogy filozófiai munkáiknak elbeszélésekben való felépítése helyett átadják magukat a szimulációnak és a játékoknak. [...] Marx például szimulátort építhetett volna, amely feltárhatta volna a szocializmus gazdasági és társadalmi szabályait, ahelyett, hogy csak könyvben írt volna erről. Talán ilyen „Sim-Tőke” jó lett volna arra, hogy előre kiszámítsa a »valódi szocializmus« hibáit.”<sup>304</sup>

A szimuláció ezen újfajta használatát képezi az oktatójáték, amely immerzív lehetőségeivel és egyszersmind a döntéshozatalra való rákényszerítéssel kondicionálhatja az éles helyzetekre játékosát, aki átélheti a határhelyzeteket, a felelős/felelőtlen döntések következményeit, vagy ellenőrizheti a hivatalos történelem hitelességét. Az utóbb a Kennedy-család által letiltott *JFK*:

<sup>302</sup> Smith, Joan: Now we see what war does to those who wage it. *The Independent*, 8 April 2010,

<http://www.independent.co.uk/voices/commentators/joan-smith/joan-smith-now-we-see-what-war-does-to-those-who-wage-it-1938495.html>

<sup>303</sup> Elérhetősége: <http://www.battlefordonetsk.com/game/BattleForDonetsk.html>.

<sup>304</sup> Frasca 2008b: 88.

*Reloaded* például a Kennedy-gyilkosság szimulációja, ahol a játékos célja az amerikai elnök alakjának fejbe lövése, ezen keresztül pedig az, hogy ellenőrizze, a Warren-bizottság helyesen állapította-e meg a gyilkos nézőpontját. Az oktatójáték ragyogó példája a Tenement Museumnak a migráció kérdéseit szimuláló *From Ellis Island to Orchard Street* című Flash műve.<sup>305</sup> Vizuálisan abban speciális, hogy a Flash-animációt élőszereplős felvételekkel, dokumentumokkal, 3D-s navigációval és ezeken túl interaktivitással kombinálja. A játék lényege, hogy a felhasználó a bevándorló szerepébe belehelyezkedve a saját bőrén tapasztalja meg az expatriálás és az akkulturáció gyötrelmeit, például csupán három tárgyat választhat ki, amit magával visz Amerikába, vizsgálatokkal és kötelező feladatokkal kell szembesülnie. Mindeközben a játékos történelmi-kulturális ismereteket kap a korszakról Victoria Confinótól, aki múzeumi idegenvezetőként afféle vergiliusi útítársa lesz, de egyes klipek aktiválódásával kapcsolatba is léphet vele. Bármennyire is változatos és gazdag a mű látványvilága, ez az oktatójáték is azt igazolja, hogy a Flash játékok ereje nem annyira a vizuális stílusban, inkább ergodikus szinten, a fizikai interakció lehetőségének rafinált megtervezésében keresendő.

A Flash általános jellemzőiből és megjelenési formáinak vizsgálatából az a következtetés párolható le, hogy a webre optimatizált szoftver az interaktivitással folytatott játékokat a metanyelvi önreferencialitás felől inkább a kulturális ideológiák szubverziója felé mozdította el, ezért nem minden esetben teljesítik a korai értelmezők maximáit (fordíthatatlanság, a terjesztési elv lefokozása). Ez azonban nem zárja ki a médiumspecifikus iskola önkritikára vonatkozó kritériumainak folytathatóságát, ahogyan a *September 12th* is defamiliarizáló módon közelítette meg a számítógépes játék sablonkészletét. A Flash eltolódást jelentett ugyanakkor a hétköznapi felhasználó helyzetbe hozását illetően, melyet az *empowerment* terminussal jelöltek, s ezzel együtt a standardizálódásban is, melyeket aztán a web 2.0 tett uralkodóvá, amely így önálló fejezetet igényel.

<sup>305</sup> <https://tenement.org/immigrate/>

## VI. ESETTANULMÁNY 3.: A VERNAKULÁRIS NET ART

### A látványtársadalom kritikája az internetes katasztrófahumorban 9/11 után

„a másik oldal szembe magával”

Balaton: *Ragaszthatatlan szív*

#### A terjesztés-logika emancipációja

A net art harmadik periódusát a web 2.0 révén megformált vernakuláris (köznapi) internetes művészetnek tekintem, fontos azonban előre leszögezni, hogy egymástól nem élesen elhatárolható korszakokról, hanem tendenciákról van szó. Végtére is, az *empowerment* logikai előzménye a részvételiségnek és a „népinek”, a webkettő pedig már a korai internetes szcénában jelen volt, csak a 2000-es éveket követően emelkedett a fősodorba. Lev Manovich szerint az internet az új évezred első éveitől a szétbonthatóság, a partikularitás, a mobilitás felé, a dokumentumok helyett a diszkrét (időfüggetlen) adatok irányába tendált, amely nem kedvezett a Flash komplex struktúrájának:

„A mai internetkultúra azon irányáról van itt szó, amely a nehezen részekre szétszedhető, részletesen megtervezett, bonyolultan csomagolt »információs objektumok«, például a *Flash*-weboldalak felől az »egyszerű« információs formák – ASCII-szövegfájlok, RSS-értesítések, blogbejegyzések, sms-üzenetek – felé mozdul el. [...] A dokumentumok hálózata átalakul adatok hálózatává.”<sup>306</sup>

Ezzel a szállíthatóságot is megkönnyítő tendenciával párhuzamosan a vernakulárisnak nevezett internetes művészet felemelkedése tarthatatlanná tette a net art médiumspecifikus felfogásának az alkotói módot privilegizáló álláspontját, mivel a webkettes formák esetében a terjesztés is a mű releváns tényezőjének tekinthető. A terjesztés szempontjainak kiiktatására (legalábbis alulértékelésére) véleményem szerint azért volt szüksége az anarchikus net art diskurzusának, hogy megakadályozzák a már létrejött médiumok internetre való felköltöztetésének netművészetként való értelmezését, és ez magyarázza az „elsődleges médium” feltételként való hangsúlyozását is.

<sup>306</sup> Manovich, Lev: Remixelhetőség. In Halácsy Péter – Vályi Gábor – Wellman, Barry (szerk.): *Hatalom a mobiltömegek kezében*. Budapest: Typotex, 2007. 84. [a továbbiakban: Manovich 2007b]

Legnyilvánvalóbb bizonyítékát a változásnak a kedvelt web 2.0 műfaj, az internetes mém (vagy röviden: mém) szolgáltatja, melynek nem elengedhetetlenül szükséges feltétele a létrehozás internethez kötődő módja, terjesztési rendszere viszont kifejezetten a világhálózathoz kötődik. Már az elnevezés biológiai eredetének technológiai interpretációja a terjedésre fókuszál, amennyiben a memetika atyja, Richard Dawkins a gén kifejezésből származó mémet a „kulturális öröklődés hipotetikus egységéként” definiálta.<sup>307</sup> Az internetes mém fogalmához tapadó genetikai retorika a darwini evolúcióelmélet szociobiológiai újragondolását implikálja a replikáció, az örökítőanyag, az ismétlés, az iteráció, a fertőzés, a véletlen, a populáció, a klón vagy a vírus metaforájával. A terjedés módozatai a káoszelméletként és a pillangóhatásként ismert megjósolhatatlan (kalkulálhatatlan) mozgásformával ragadhatók meg.<sup>308</sup> Az internetes mémet Limor Shifman háromosztatú mémtipológiája az utánczás tárgya (forma, tartalom, álláspont) alapján osztályozza, s ő nem annyira a terjedést, mint inkább ezt továbbgondolva, a terjesztésből és a közös elemekből következő közösségbe tartozást, azaz végső soron (bár ő ezt a szó nem használja) a hálózatiságot emeli ki.<sup>309</sup> Ugyanakkor fontos hangsúlyozni, hogy az internetes mémek rendszerint (de nem mindig) efemer jellegűek, divatszerű jelenségek. Pillanatnyi funkcionalitásuk azzal magyarázható, hogy javarészt vagy sokkhatással operálnak vagy politikai, társadalmi, kulturális szituációra reagálnak, így szatirikus és parodisztikus eszközökhöz nyúlnak, vicestructúrájuk kontextushoz és időhöz kötött, ami elavulásukhoz vezet. Megjelenési formájuk a textuális formáktól a statikus képeken, illetve ezek kombinációján át az animált GIF-ig és a videóig ível, terjedési és terjesztési eszközük pedig a formális elektronikus sajtón kívül zömmel a blogok, mikroblogok (mint a Twitter), közösségi hálózatok (például a Facebook). A tipikus mémek, mint a trollface, a csillámfaszláma (The Rainbow Bunchie), a Grumpy Cat vagy a *Bitch, please* noéma alapvető médiuma az internet, de az anarchikus net arttal szemben nemcsak hogy nem szükségszerűen önreferenciálisak, hanem működtetésükhöz gyakorta elsődlegesen offline dimenzió szükséges, mint a 2014-es *Ice Bucket Challenge* esetében.

Mindez a „dot.com összeomlás”<sup>310</sup> utáni elmozdulás láthatóan felülírta a korai definíciókat a web 2.0 időszakában, ugyanakkor szembeállítás helyett pontosabb a vernakuláris net artot sok

<sup>307</sup> Dawkins 1986: 380.

<sup>308</sup> A pillangóhatás és a káoszelmélet internetes adaptációjához lásd: Szűts 2013: 24-28.

<sup>309</sup> Shifman, Limor: Az internetes mémek definiálása. Ford. Pölcz Róbert. *Apertúra*, 2016. Ősz.

<http://uj.apertura.hu/2016/osz/shifman-az-internetes-memek-definialasa/>

<sup>310</sup> A „dot.com” korszaknak a 1990-es évek végi időperiódust szokták nevezni, amely a hagyományos üzleti vállalkozásoknak a világhálóra való tömeges felköltöztetését jelenti a piaci haszonszerzés, a gyors meggazdagodás céljából, aminek következtében a világháló a tudományos-oktatói paradigmától a kereskedelmi használat felé haladt. A

szempontból az anarchikus net art folytatásaként, a hétköznapiak felé irányuló kiterjesztéseként megragadni. A web 2.0 a tömegkommunikációs médium egyirányú (a létrehozótól a befogadó felé irányuló) modellje helyett a felhasználó szerepvállalását és az alulról szerveződést állította előtérbe, demokratizálta a hozzáférést, a tartalomgenerálás módjait, melyet olyan szoftveres szolgáltatások támogattak, mint az ingyenesen elérhető kép- és videomanipulációs eszközök.<sup>311</sup> Tim O'Reilly, az elnevezés atyja, a web 2.0-t a felhasználói részvétel, a „passzív” befogadó felől az aktív alakítószerp felé való eltolódásként definiálta, szembeállítva az „up-to-down” struktúrájával,<sup>312</sup> melyet a Nettime-alapító Geert Lovink a „push media” (nyomuló média) metaforájával, a hagyományos centralizált tömegmédiafelfogás kiterjesztéseként írt le.<sup>313</sup> A közösségi alkotás, az alkotó-befogadó viszony kölcsönössége, a parazitászerű működésmód azonban – mint láthattuk – már az anarchikus net artban is létezett. Ezen mintákat viszont a web 2.0 a széles tömegek bázisára terjesztette ki, amit demokratizálódási folyamatként szoktak megragadni. Fontos ugyanakkor megjegyezni, hogy a webkettő önmagában nem technika,<sup>314</sup> inkább használatmód, amely mindig is jelen volt az interneten, de csak később popularizálódott.

A két fázisnak, vagyis a web-alapú közösségek első (1.0) és második generációja (2.0) közötti kapcsolatoknak négy formáját emelem ki. Az egyik a variációkra épülő ready-made technika, amely a „cut and paste” mémes kultúrában öröklődött tovább, de előzményeit akár Marchel Duchamp Mona Lisa reprodukciójára bajsztot festő *L.H.O.O.Q.* című művéig vissza lehet vezetni. A remix egyfajta civil kommentár, mely felhívja a figyelmet a szintaktikai újrendezés szemantikai aspektusaira is, de egyúttal a szerzőséget és a tulajdonjog kategóriáit is kihívás elé állította. A másik a megosztáskultúra, amely az anarchikus net artban Alekszej Sulginnek az számítógépes asztalok képernyőfelvételeit kiállító *Desktop Is* című munkájától a

---

2000-es évek első felében a cégek tőzsdei crashjával ez illúzióknak bizonyult, a gazdasági lufi kipukkanását eredményezte, ezt hívják az inetnetes szakzsargonban a cégek kereskedelmi tartományi kódja (.com) nyomán „dot.com összeomlásnak” vagy dotkomlufinak.

<sup>311</sup> Ezt a tömeghasználat, a privatizáció felé való elmozulást két példával igazolom. Az ingyenes vágóasztalok, melyek mozgóképek szerkesztésére és manipulációjára alkalmasak, mindenki számára felkínálták a filmkészítés korábban egy szűk kör elitista klubjára korlátozott lehetőséget. A YouTube videószerzés „csatorna” nevű funkciójának retorikája televíziós eredetre vall, melynek értelmében korábban elképzelhetetlen módon mindenkinek lehet saját televíziós csatornája.

<sup>312</sup> O'Reilly 2005.

<sup>313</sup> Lovink, Geert: „Push media”-kritika a *Wired* magazin újjászületési stratégiáról. Ford. Hideg János. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>

<sup>314</sup> Vö. Creeber – Martin 2009: 3-4.



0100101110101101.org *Life Sharing* projekjéig terjed, melyek a Facebook-kultúrát előlegezve a magánélet és a nyilvánosság (privát és publikus) közötti határokat a kukkolás révén feszegették. A harmadik kapcsolódási pont a GIF-alapú mém, melynek első internetes formája az 1996-ban a Kinetix által készített 3D animáció, a *Baba Cha Cha* volt, előrevetítve a műfaj későbbi populáris hullámait. Végezetül a negyedik elemet az identitással való játék jelenti, mely egyaránt jellemzi az anarchikus és a vernakuláris internetes művészetet. Mint a harmadik fejezetben említettem, Vuk Ćosić 1996-os *Net art per se* projektje volt az első hamisított oldal, amely a CNN televízió honlapját a megtevesztés érdekében másolta le. A korai net artban a jogi szabályozatlanságok réseibe behatoló 0100101110101101.org megvette a *vaticano.org* domainnevet, és a felületet a Vatikán szellemiségéhez illő vallásos tartalommal töltötte meg, de a szövegekbe észrevétlenül popkulturális idézeteket, pornográfiára és drogokra vonatkozó utalásokat, kitalált szavakat rejtett el, hogy a hipokrita magatartást és a kritikamentes kultikus befogadást fricskázza. Cornelia Sollfrank többször említett *Female Extension* című ironikus műve a hamburgi Kunsthalle kiállításra fiktív női művészek profiljait kreálta meg, és a nevükben a „net.art generator” nevű programmal a netről véletlenszerűen gyűjtött és állított össze 200 darab, a JoDi-stílushoz hasonló pályaművet, hogy rámutasson a bírálók maszkulin preferenciáira (már maga a „female extension” név szexista, amennyiben az angolban vezetékes csatlakozót jelent). A korai identitásjátékok az internetes fake-projektekben, hoaxokban, a virtuális identitást kreáló avatárokból vagy a Second Life-ban hagyományozódtak tovább. A hamisítást kiterjedt módon vizsgáló Radnóti Sándor a hamisítás esztétikáját a demitologizálás (sőt: a „teremtő művész” képét illetően a deszakralizálás) szándékával párosítja, mint amely „a kreációt imitálja, s ezzel semmisíti meg”, s a megtevesztésből fakadó „tréfa mindig az *eredetiség* fogalmát kezdi ki”.<sup>315</sup> Mindezek a példák arról árulkodnak, hogy a webkettes formák mindig is részei voltak a világhálónak, de a korábbi szűk alkotói kör tömegesedett, amire a korai net art művelői és értelmezői „halálként” utaltak (erre a kérdésre *A már megint vége van?* című fejezetben térek vissza részletesebben).

A módosulás érinti a művészetként való definiálás problémáját is. Bár már az anarchikus net art is előszeretettel használt pszeudoneveket vagy maradt anonim, a web 2.0 mémjeinek a szerzői zömmel ismeretlenek. Amíg a korai netművészek orientációs pontja az avantgárd *művészet*, és ebből következően a magaskulturális elitizmus volt, addig a web 2.0-es tartalomgenerálás számára nem fontos a szerzőség, és nem foglalkozik azzal, hogy alkotóikat művészekként, műveiket pedig művészetként értékelik-e: a művészet az autonóm státusz kivívása helyett a mindennapi életben oldódik fel. Lialina szerint stílárisan az új esztétika egyik vízjele a glitter (kb. „cuki” csillogás)

<sup>315</sup> Radnóti Sándor: *Hamisítás*. Budapest: Magvető, 1995. 26. 54.

lett.<sup>316</sup> A HD-féttel (a nagy képfelbontás piederesztálra emelésével) szemben a művek technikai színvonala sem feltétlenül döntő tényező, amint azt Hito Steyerl a többször átmásolt, le- és feltöltött, rippelt, tömörített, remixelt „silány kép védelmében” kifejtette, amelyben a privatizáció és a kalózkodás egy ellenkultúra része.<sup>317</sup> Az egyedi és kézműves műalkotás elvét sértő mémgenerátorok<sup>318</sup> retorikai szinten is folytonosak Sollfrank *net.art generator*ával. Mindazonáltal azok az önelnevezések, melyek technikai alapon tagelnek (címkéznek) műveket tumblr.art, glitch.art, gif.art néven, azt jelzik, hogy a webkettő bizonyos alkotói, szegmensei igényt tartanak arra, hogy művészetként érdeemesítsék őket, ahogyan a *gifart.org* egyértelműen az op art mozgóképes folytatója (így orientációs pontja a magasművészet), vagy ahogyan a Szarvas álnéven ismert magyar mémgyártót is „netművészként” írja le a sajtó.<sup>319</sup> A korai számítógépes művészet stílusát idéző műveket készítő Nicolas Sassoon művészként definiálja magát, nem mellesleg van neve (értsd: műveit szerzőhöz kötik),<sup>320</sup> akárcsak John Maeda.<sup>321</sup> A memefest.orghoz hasonló mémes fesztiválok háttérében, melyek közül az elsőt 2002-ben *The World's First Internet Memefest* néven az LA Freeware szervezte, szintén a művészeti elkülönülés (autonóm státusz) és a szerzői név tudatosításának igénye áll.

A felhasználói tartalomgenerálás felé tett eltolódás az elsők között mutatkozott meg a 2001. szeptember 11-én elkövetett terrortámadások kritikai reflexiójában, akkor még főként állókép és GIF formátumú mémek formájában, melyek többnyire a klasszikus vagy populáris művek remixei voltak. Ezen mémek némelyike ragyogó tömörséggel került párbeszédbe a képelméletek azon téziseivel, miszerint a 20. század a szimuláció, a szemfényvesztés, a spektakulum, a médiamanipuláció, a hipermediáció, talajvesztettség kérdése körül forog, és gazdag művészettörténeti kontextussal rendelkezik. Ebben a fejezetben, hogy ütköztessen az internetes művészet és a webkettes internetes kultúra viszonyát, ennek példaként egy az internetes térben keringő *anonim szerző névtelen* képének értelmezésére vállalkozom, amely a 9/11 utáni referenciális krízishelyzetben a kép és a valóság viszonyára ironikusan, mindazonáltal mélyenszántóan reflektált. Az alábbiakban tehát egy nem művészetiként definiált alkotást

<sup>316</sup> Lialina 2005-2007.

<sup>317</sup> Steyerl, Hito: In Defense of the Poor Image. *e-flux*, 10. November 2009.

<http://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

<sup>318</sup> Ilyen magyar „mémizátor” például a [nyultam.com/meme-generator/](http://nyultam.com/meme-generator/)

<sup>319</sup> [szarvas.tumblr.com](http://szarvas.tumblr.com)

<sup>320</sup> Honlapjának neve is a szerzői nevet reklámozza: [nicolassassoon.com](http://nicolassassoon.com)

<sup>321</sup> [maedastudio.com](http://maedastudio.com)

értelmezek komplex módon művészetként, és ágyazom be művészettörténeti és -elméleti kérdések közé, hogy igazoljam a webkettes alkotások magasszintű esztétikai lehetőségeit.

### **Parrhasziosz hiperreális függőnye**

Vilém Flusser úgy kommentálja a „képimádattal” kapcsolatos fordulatot, hogy a „technikai képek”, melyet a magam részéről inkább „gépinek” keresztelnék, mindenütt jelenvalósága vált uralkodóvá: „Ama univerzum tehát, mely néhány évtizede azon van, hogy – fényképek, filmek, videók, tévéképernyők és számítógép-terminálok formájában – átvegye a funkciót, melyet addig lineáris szövegek töltöttek be: a társadalom és az egyes ember számára életfontosságú információk hordozásának feladatát.”<sup>322</sup> Flusser ezen az univerzumon belül azonban elkülöníti a „technikai képet”, melynek pontelemekből álló szerkezete „nulldimenziós” jellegében (nincs kiterjedése, megfoghatatlan) tér el a hagyományos képtől. *A fotográfia filozófiájában* a fordulatot úgy magyarázza, hogy „a technikai képek kezdik »valóságunkat« mágikusan átstrukturálni.”<sup>323</sup> W. J. T. Mitchell is az episztemológiai szerep megváltozásában látja a „képi fordulat” jelentőségét, amely „egy olyan kultúráé, melyet teljes mértékben uralnak a képek”, és „a videó és a kibernetikai technológia korszaka, az elektronikai reprodukció kora a vizuális szimuláció és illuzionizmus új formáit fejlesztette ki”<sup>324</sup> – amihez hozzátehetjük a digitális manipulációt is. Mitchell szerint a képek diskurzusát illető változás nem visszatérés a reprezentáció „elavult” eszméjéhez, hanem poszt szemiotikai jelenség, és a még preteoretikus állapotban lévő új képelméletnek Erwin Panofsky kritikai ikonológiáját kell megújítania. Ebben az értelmezésben a képek úgyszólván többé nem leképezik világot, nem reprezentálják, hanem alakítják.

Bazin a képi fordulat felől nézve számos vonatkozásban éppen ellentétes szemszögből közelítette meg a kérdést, amikor a fotográfiát a valóság reprodukciójának vette és ontológiailag azonosnak tartotta vele. „A fényképnek a festészettel szembeni eredetisége tehát maradéktalan objektivitásában rejlik. Nem véletlen, hogy az emberi szem helyébe lépő fényképező szem is, illetve az azt alkotó lencserendszer az »objektív« nevet kapta. Először történik, hogy semmi sem iktatódik be az ábrázolás tárgya és az ábrázolás közé. Először történik, hogy a külső világ képe az ember teremtő beavatkozása nélkül szigorú determinizmus jegyében, automatikusan formálódik meg” –

<sup>322</sup> Flusser 2001.

<sup>323</sup> Flusser, Vilém: *A fotográfia filozófiája*. Ford. Veress Panka és Sebesi István. Bp., Tartóshullám – Belvedere – ELTE BTK, 1990. Online változat: <http://www.artpool.hu/Flusser/flusser.html#foto>.

<sup>324</sup> Mitchell 2008a. 135.

írja.<sup>325</sup> Bazin állítása a trompe-l'oeil felől értelmezhető, melynek lényege a médium észrevétlenségével a valóság érzetének felkeltése, az a reproduktív megtévesztés, amely a valóság hitelének illúzióját kelti. Az, hogy Bazin Zeuxiszként nem veszi észre Parrhasziosz függönyének festett voltát, és az azonossági viszonyból arra következtet, hogy a fénykép nemcsak ontológiailag azonos a valósággal (mint azt Roland Barthes „ott volt” tétele, vagyis az indexikalitás sugallná<sup>326</sup>), hanem egyszersmind objektivitást is tételez, ugyancsak ennek az illúzióknak a része. A kép szükségszerűen kimetsz valamiféle szeletet, a keret és a nézőpont révén megformált képmező megkonstruálja a nézői pozíciót, miközben a közvetlenség illúziója megteremti a manipuláció lehetőségét. A manipuláció attól manipuláció, hogy láthatatlan marad, ebben az értelemben hasonlatos az ideológia althusseri leírásához, mely szerint az ideológia láthatatlanságával és észrevétlenségével fejt ki hatását, mivel a mesterséges természetesnek, evidensnek mutatja magát.<sup>327</sup> Konstruktórként értelmezte a kép keretét Lebensztejn is, mert a keret „szabályoz, megszűr, összesűrít, kimetsz, kivet”, ugyanakkor „csak akkor hatékony, képes magába foglalni, ha a lehető legdiszkrétebb és láthatatlanabb marad.”<sup>328</sup>

Ez vezet át a mediáció láthatatlanságának problémájához. A névtelen kép,<sup>329</sup> melyet a továbbiakban Márton László regénye nyomán önkényesen az *Átkelés az üvegen* címmel illetem, a keret, a nézőpont, a hipermediáció, a trompe-l'oeil, a reprezentációban rejlő kettőség (a jelenlét és a hiány), valamint a szimuláció számos elméleti feszültségpontját érinti, amely a webkettes alkotás nagy fokú művészeti relevanciáját modellezheti.

<sup>325</sup> Bazin 2002: 20.

<sup>326</sup> Barthes „a fényképezőgép lencséje elé állított *szükségszerűen* valóságos dolgot, azt, aminek híján fotográfia sincs”, dokumentatív-indexikalís nyomnak tartja, mivel „*a dolog ott volt*”. (Barthes, Roland: *Világokamra. Jegyzetek a fotográfiáról*. Ford. Ferch Magda. Bp., Európa, 2000.)

<sup>327</sup> Althusser 1996: 403.

<sup>328</sup> Lebensztejn, Jean-Claude: A keretből kiindulva. Ford. Simon Vanda. *Enigma*, 18–19. [1998–1999.] 60.

<sup>329</sup> A képet újabban semmilyen formában nem sikerült fellelnem az interneten, amely a „lost in cyberspace” és az efemer alkotások klasszikus szimptomája. Ezért a képet saját, archivált változatom alapján használom.



### **Többszintű keretezés és polifokálitás**

A képen többszörös keretezéssel van dolgunk. Először is számot kell vetni magának a digitálisan létrehozott képnek a keretével, amely a képteret „el is különíti a világtól, amelyet utánoz”.<sup>330</sup> A keret a kép bal alsó sarkában töből elmetszi az ott ülő alak (a megnevezés kényszere miatt: Joe) karját. A hibás keretezési eljárásnak is nevezhető félbevágás, a csonkolt test 9/11 felől nézvést önmagában is többszörös jelentéssel ruházható fel. Másrészt utal a kép kép voltára, arra, hogy az

<sup>330</sup> Lebensztejn [1998–1999.] 61.

alak a képmezőn kívüli térben folytatódik, vagyis arra, hogy a keretek „közvetítők, médiumok. A világot jelentik, közvetítik, de ezáltal el is rejtik. Ez minden közvetítő belső dialektikája.”<sup>331</sup> Ugyanakkor a kép egy másik keretet is tartalmaz: önreflexív módon képet a képben, ahol a keretet magának a számítógépes monitornak a kerete alkotja, amelyen keresztül Joe kitekint a világra. A kettős keretezés újfent magára a médiumra hívja a figyelmet, a közvetítettségre, amely hozzáférést biztosít a dolgok képéhez.

Az első kérdés, amely e belső kép – a monitoron látható kép – kapcsán felvetődik, hogy mit néz Joe. Joe nézésirányát nem látjuk, mert csak karja van megjelenítve a képen, arca láthatatlan marad. Az egyik lehetséges értelmezés szerint egy hírcsatorna élő televíziós közvetítését nézi, amely egy rendkívül magas épület felé közeledő utasszállító repülőgépet mutat. Megkockáztatható, hogy ez az épület a New York-i Világkereskedelmi Központ, a repülőgép pedig a United Airlines Bostonból rendeltetése szerint Los Angelesbe tartó 175-ös járata, amely szeptember 11-én három perccel kilenc óra után bombaként csapódott a déli toronyba. A képernyőn látható gép, hogy nagyobb pusztítást végezhesen, 45 fokos szögben igyekszik beleszállni az épületbe, és a monitoron Joe az épület és a gép térbeli viszonyát egy épületen kívüli nézőpontból szemlélheti. Az, hogy az egész képen egy másik repülőgép is látszik, amely szintén 45 fokos hajlásszögben közelít a WTC egyik tornya felé, afelé tereli az értelmezést, hogy ugyanarról az eseményről van szó. Vagyis a kép, az egynézőpontúság egyeduralmára törő „küklóptikus” ábrázolásmódokkal szemben kettős nézőpontot mutat: egyet az épületen belülről, a másikat pedig az épületen kívülről. Ez az egymást tükröző struktúra nemcsak a beállítás-ellenbeállítás eljárásával hozható kapcsolatba, de az ábrázolás mint olyan lényegére is fényt vet. Maga a reprezentáció magában rejti a jelölt és a jelölő kettősségét, azt, hogy az ábrázolás esetén a reprezentált dolog soha sincs jelen: a reprezentált hiányt tételez, amely a távollévre utal. A monitoron megjelenő képen a képpontokból kirajzolódó formák a repülőgépre mint hiányra utalnak, ugyanakkor maga a repülőgép a kép logikája szerint a (képi) valóságban is megjelenik. Vagyis maga a reprezentált és a reprezentáló egyaránt jelen van, az is, amely jelölve van, és az is, ami jelöl. A repülőgép egyaránt jelenlévő hiányként és távollévőként. Ami jelen van, az a kép tere és a valódi tér, de a valódinak nevezett tér egy másik nézőpontból maga is képtér. A képernyőn kívüli repülőgép a befogadó nézőpontjából nem valódi repülőgép, mivel az *Átkelés az üvegen* című képen belül helyezkedik el. Így ha nem Joe szemszögéből értelmezzünk, akkor maga sem jelenlévő, a kép nézőjének nézőpontjából ez a repülőgép is a hiány jelölőjeként értelmeződik. A kép digitális technikával készült, melynek elsődleges interfésze a

<sup>331</sup> Flusser, Vilém: A televíziós kép és a közösségi tér kategóriái a romániai forradalom fényében. In Peternák Miklós – Szegedy-Maszák Zoltán (szerk.): *Médiatörténeti szöveggyűjtemény*. Bp., Magyar Képzőművészeti Egyetem, Intermedia Tanszék. 2011. 214.

képernyő, a képernyőn keresztül szemléljük magát a képet, a kép egész logikája és kompozíciója a képernyő státuszára irányítja a figyelmet. Ha mi, a nézők is egy asztali számítógépes monitorján nézzük a képet, ugyanolyan módon járunk el, mint a képen Joe. Maga a kép nézője is bele van kalkulálva a képbe, és megengedi azt az értelmezést, hogy a képen jelzett néző és a kép nézőjének nézőpontját a polifokális játékát továbbgondolva megközelítőleg azonosítsuk egymással. Az *Átkelés az üvegen* nézője ebben az értelemben önmaga reprezentációját láthatja a képen, egyaránt külső és belső nézőpontból tekinthet önmagára, ami az immerzió, a képbe való belefeledkezés kritikáját nyújtja.

A képen Joe egyaránt megfigyelő és megfigyelt, amennyiben pedig Joe a néző allegóriája, mi, a nézők is megfigyelők és megfigyelték vagyunk. Így ha a néző kénytelen is elfogadni a „kamera” kartézianus tekintetét, amely szükségképpen megkonstruálja és determinálja a nézői helyet, az allegorikus interpretáció folytán egy másik nézőponttal is rendelkezünk, amely egyrészt azonos lehet Joéval, másrészt önmagunkat kívülről is szemlélhetjük. A képen jelzett megfigyelő, Joe arca láthatatlan, mivel nincs jelen a képen, nézőpontja azonban a képmezőn kívüli tér felől kiegészíthető úgy is, mint amely hozzávetőlegesen azonos az *Átkelés az üvegen* című kép nézőjének térbeli pozíciójával. Ilyenformán a kép nézője jelölve van a képen *belül*, bevonódik a képbe, az épületben tartózkodik, melynek következtében minket is fenyeget a halál. Ahogyan a repülőgépen ülő terroristák és Joe is láthatatlan, úgy a néző sem láthatja önmagát a képen, mégis jelen van abban a nézőpontban, amelyből a képet látja. Joe a képernyő és a televízió médiuma segítségével a saját pusztulását is képen keresztül nézi. A képen lévő figura a terroristák célpontja és áldozata, a kép nézője a „kamera” által elfoglalt pozícióból adódóan szintén célpont. „Akit vagy amit lefényképeznek, az a céltábla, az ábrázolt...” – írja Barthes a fotográfiáról.<sup>332</sup>

Joe arcát a baloldalon nem látjuk, de a monitorján lévő képet igen. Az eddig mellőzött, másik monitornál ülő figura esetében viszont a képernyő van háttal nekünk, így nem látható, mit nézett azon az illető. Ebből a szempontból a két alak és a két monitor viszonya egymás fordítottja. Ez a kompozíció azokat a festményeket idézi, melyek takarásokkal, töredékes ábrázolásokkal fedik fel és egyúttal el is rejtik tárgyukat. Nicolas Poussin 1650-es *Önarcképén* például olyan képkereteket látunk, mely az *Átkelés az üvegen*-hez hasonlóan hátoldalt mutat, „amin – mint Marin írja elemzésében – csak részben látjuk, amit az ábrázol”, és az látható, „amit a festmények általában nem szoktak megmutatni: a hátlapjukat.”<sup>333</sup> A hátlap megmutatása a JoDi vagy Vuk Ćosić műveinek kifordított logikájával rokon. A kompozíciós elv pedig részabrázolásával,

<sup>332</sup> Barthes 2000: 13.

<sup>333</sup> Marin, Louis: A reprezentáció néhány kerete és alakzata. Ford. Z. Varga Zoltán. *Enigma*, 18-19. [1998–1999.] 85.

fragmentumaival, kimetszéseitevel azokra az egymást fedő keretekre emlékeztet, melyeket a számítógépes desktopon látunk, amikor az ablakok részlegesen elfedik egymást. Joe karjának és a „Másik” karjának helyzete feltűnően hasonlít egymásra, ami megengedi az értelmezést, hogy a két alak egymás viszonylagos tükörképe, így a láthatatlan látható (itt még nyúl a telefonért, ott már telefonál, közvetít). Ebből a szempontból a „Másik” az „Én” projekciója, tekintve azonban, hogy a kép elsődleges médiumában, az interneten a néző éppúgy tekinthet a monitorra, mint Joe, nemcsak a két alak képletes egymásba fonódásáról van szó, hanem maga a néző is úgy van megkonstruálva, hogy önmagára tekintsen: Joe, a Másik és a néző Narcisszus módjára metaforikus tükörképei egymásnak. Innen nézvést a terjesztés módja, amely a webkettes alkotásoknál kulcsmozzanat, újabb jelentésréteggel árnyalja a művet, s a létrehozási mód mellett a befogadás módja is jelentéses. Ez olyan „megkésett tükör-fázis”, mint amikor a csecsemő hat hónapos korától kezdve tudatára ébred annak, hogy a tükörben látott alak a saját képmása, ami a kép nézője számára az önmagával való szembesülést jelenti, amennyiben „a tükör-stádiumot *mint egy identifikációt* kell felfognunk [kiemelés az eredetiben]”.<sup>334</sup> A néző és a nézett körforgása metanyelvi térbe helyezi át a jelentést, ahogyan az anarchikus net art is az önreflexió megszállottja volt. A néző és a nézett felcserélhető, olyan torzított tükörképként, amely megmutat valamit, ami már egyszer rajta van a képen, mégsem redundáns. Ha a monitoron lévő kép és az ablakon túl látható repülőgép képe egymás fordítottja, és hasonlóképp egymás fordítottjai a képernyő előtt ülő alakok, akkor a többszörözött identitás ironikus önreflexiójával állunk szemben. A láthatatlan és látható játéka arra a 9/11 kapcsán hatványozottan felvetődő problémával szembesít minket, hogy saját halálunknak is lehetünk úgyszólván külsődleges tanúi, saját pusztulásunkat is képernyőn nézzük, melyet a hírsatorna közvetít nekünk. A Metz-féle „elsődleges azonosulást”, a kamera által megkonstruált nézőpontot mint az emberi szem helyettesítőjét kénytelenek vagyunk elfogadni, de a kép által megmutatott többszörös fokalizáció ezzel szembeszegül. Az *Átkelés az üvegen* a televízió, és általában az elektronikus és a digitális médiumok fogyasztáskritikáját nyújtja, olyan nézőpontokkal bontva le a kartézianus látásmodellt, ahonnan másként látszik a világ. A többszintű keretezési eljárás, valamint a szemlélőkkel és nézőpontokkal folytatott „kubista” játék felhasználó generálta tartalma mélyen művészeti kontextusokba ágyazódik.

A nézőpont magában rejti azt a kettősséget, hogy a néző jelen van, de a jelenléttel szemben nem látható. A kartézianus perspektíva egyik gyakori kritikája, hogy a világot mintegy kívülállóként szemléli, olyan kereten kívüli tér felől, melyet valóságként élhetünk meg, de nem a mi

<sup>334</sup> Lásd: Lacan, Jacques: A tükör-stádium mint az én funkciójának kialakítója, ahogyan ezt a pszichoanalitikus tapasztalat feltárja számunkra. Ford.: Erdélyi Ildikó és Füzesséry Éva. *Thalassa*, 1993/2. 6.



valóságunkhoz tartozik, passzívként veszünk részt benne. Itt azonban a nézőpontok játékaival, az azonosulási lehetőségekkel mi is résztvevőkké válunk, bevonódunk a kép terébe. A kereten kívüli is jelenlévő, a láthatatlan bekerül a képmezőbe, és a kép tárgya maga a befogadó. A kép a reprezentáció és a nézőiség kérdését veti fel, minthogy nemcsak az ábrázolt repülő van jelen többszörösen, hanem a néző/megfigyelő is. A kép a reprezentáció jelenlétét és hiányát artikulálja, a reprezentáció reprezentációja, önmagát képként definiálja.

### **A spektakulum és a hit láthatatlansága**

Joe nézői tevékenységében van valami, nyugtalanító részlet, amit leginkább Roland Barthes *punctum* fogalmával lehetne körülírni.<sup>335</sup> Feltéve, hogy Joe a CNN televíziós közvetítését nézi élőben a terrortámadásról, a képen nem csupán az Ikertornyok déli épületébe beleszálló gépet látja, hanem az északi torony füstölgő épületét is. A Joe képernyőjén látott tornyok viszonya az események alapján rekonstruálható. Szem előtt tartva a történeti hűséget, miszerint az első gép, a 11-es járat 8:46-kor fűrődött az északi toronyba, a második gép pedig csaknem húsz perccel később, felvetődik a kérdés, Joe miért nem rohant ki a még ép toronyból. Az egyik lehetséges értelmezés szerint régóta nézi a tévéközvetítést, de nem tudja eldönteni, mit lát: filmet vagy hírműsort. Amíg meg nem pillantja a feléje száguldó repülőgépet, nem hisz abban, hogy megtörténik a csakugyan hihetetlen. A hit a látás zálogaként tételeződik, mindazonáltal a hit éppen a láthatatlanságon alapszik. A pozíció, melyet Joe az épületen belül elfoglal, nem biztosít rálátást a másik épületre, hiszen az éppen mögötte van. Ez a valami, ami szemet szúr, a *punctum*, amely tehát a mediatizált világban gyökerezik. Joe a világot mediatizált formában érzékeli, fontosabbá válik számára az apparátuson keresztül áradó kép, mint a „közvetlenség”. A kép az ilyen nézőtípus metsző kritikáját nyújtja, azt, hogy a közvetítés általi megtapasztalás megváltoztatja a valósághoz való viszonyt, ezért látható, hogy Joe *éppen most* döbben rá a várható következményekre (a kilöttyenő kávé és a megkapaszkodni vágyó kézfej erre a rácsodálkozásra utalnak). Amikor Joe megtapasztalja azt, hogy amit eddig képnek vélt, az maga a valóság, és immáron hisz a saját szemének, már késő: illúzióknak hitte a valóságot, amire szó szerint érkezik a csattanós válasz. Mint Ted Turner, a CNN alapítója fogalmazott: „mi itt leszünk a világ végénél is, azt is közvetíteni fogjuk”.

Ennek a nézőtípusnak, amely először ilyen reakciót adott az élő közvetítésre, a következménye, hogy egyes hírcsatornák szeptember 11-én állítólag ténylegesen is kiírták a

<sup>335</sup> A szerző úgy definiálja a „punctumot”, mint ami a képen szemet szúr. Lásd: Barthes 1985: 34.

képernyőre: „Ez nem film”. A csatornának a film és a valóság közötti ontológiai rokonságot el kellett hitetnie, Joe viszont nem hisz a szemének. A film és a hír közötti válaszfalak lerombolása, az infotainment, az akciófilmes műfajok mintájára megszervezett híradások és manipulációk O. J. Simpson perétől kezdve az autós üldözéseken át az Öböl-háborúig arra kondicionálták a nézőt, hogy képként értelmezzék a szeptember 11-én elkövetett merényleteket. Ha ideszámíthatjuk a kép és a valóság, valamint a médium viszonyának átfordulását tárgyukévá tevő filmeket, a *Hálózattól* (*Network*. Sidney Lumet, 1976) kezdve a *15 perc hírnévig* (*15 minutes*. John Herzfeld, 2001), és a felhasználóbarát *Szemenszedett szenzációtól* (*Switching Channels*. Ted Kotcheff, 1988) a *Truman Show-ig* (Peter Weir, 1998), akkor nyilvánvaló a kép azon „korszaka”, *Amikor a farok csóválja...* (*Wag the Dog*, Barry Levinson, 1997) a nézőt.

Ennek a képfetisizmusnak nyújtotta kiterjedt politikai, filozófiai kritikáját *A spektákulum társadalmában* Guy Debord, akinek könyve azonban évtizedekig porosodott visszhang nélkül, és jellemző módon csak az 1990-es években fedezte fel a média szerepéről, a szimulációról és képi fordulatról értekező diskurzus. Joe a látványtársadalom paradigmatis példaként tűnik fel, amennyiben a látszatok és pszeudovilágok által uralt világba illeszkedik. A francia szerző így fogalmaz: „Ahol a létező világ pusztá képekké változik, ott a pusztá képekből valódi lények lesznek – fantazmák, amelyek hipnotikus erővel hatnak a viselkedésre. Mivel a spektákulumnak az a dolga, hogy a világot, amely közvetlen módon immár nem megragadható, különböző speciális eszközök és elvek közvetítésén keresztül *láttassa...*”<sup>336</sup> A spektákulumra épülő társadalom termelte ki azokat a filmeket, melyek annyiszor eljátszották Amerika pusztulását. Amikor azonban valóban megesett az, amit szimuláltak, nem hittek a szemüknek. Éppen a látványtársadalom szűrőjén keresztül beszédes, hogy a WTC-t elpusztító terroristák a spektákulum nyelvét beszélték, saját kommunikációs rendszerükkel üzentek az Egyesült Államoknak. Mitchell a terrorizmus és a kép összefüggésére fókuszáló szegedi előadásában jelentette ki, hogy a „terror legfőbb fegyvere az erőszakos látvány, a rombolás képe, vagy egy kép lerombolása,”<sup>337</sup> vagyis kimondottan a látvány képi reprezentációja.

## Egymásba tükröződő ablakok

A megtévesztés az immerzió és a „technikai kép” illúzióteremtése felé tereli az értelmezést. Joe rácsodálkozásának jelölői (ijedt kézmozdulat, felboruló kávécsés bögre) azt implikálják, hogy Joe nem

<sup>336</sup> Debord 2006: 18. szakasz

<sup>337</sup> Mitchell, W. J. T.: A kimondhatatlan és az elképzelhetetlen. Szó és kép a terror idején. Ford. Matuska Ágnes. *Apertúra*. 2008. Ősz. <http://apertura.hu/2008/osz/mitchell> [A továbbiakban: Mitchell 2008b]

hisz a szemének, ami felveti a kérdést, hogy miként nézi azokat a képeket. Richard Allen megkülönbözteti egymástól a *reproduktív illúziót* és a *projektív illúziót*, utóbbiról azt állítva, hogy az nem hiteti el a látottak valóságos létezését.<sup>338</sup> Ezt a különbségtételt kamatoztatva, Joe szerint a kijelzőn láthatóvá tett kép a valóság illúzióját kelti, miközben a valóság illúzióként értelmeződik. Amint Wim Wenders nyilatkozta a FAZ-ban: „Elmondhatjuk, hogy soha egyikünk sem látott még olyan eseményt, amely ennyire megzavarta volna, és amely a képekhez és a médiumokhoz való viszonyunkat utólag ilyen mértékben továbbra is megzavarná.”<sup>339</sup>

Ez az összezavarás azt jelenti, hogy összeomlik a jelölő és a jelölt között a hierarchikus rend, amit Bazin még olyan egyértelműnek talált. Fontosabb és elsődlegesebb lesz a kép annál, mint amit jelöl, s ez Jean Baudrillard sokat idézett szavait visszhangozza: „A szimuláció ma már nem a területre, referenciális létezőre, szubsztanciára irányul, hanem egy eredet és realitás nélküli reálisnak a modelleken keresztül történő generációja. Hiperreális. A térkép előbbre való a területnél – ez a *szimulákrum elsőbbsége* – ő hozza létre a területet.”<sup>340</sup> Kérdés azonban, hogy mi itt a térkép és mi a terület, melynek megváltozott viszonya révén beköszönt a „szimuláció kora”. A terület a katasztrófával (a terrorcselekménnyel) lenne megfeleltethető, míg a térképnek a katasztrófát kellene reprezentálnia. Csakhogy a katasztrófafilmek olyan mértékben átalakították a hollywoodi nézőnek a képhez fűződő viszonyát, hogy Joe a modell mögött nem tételez fel külső referenciát: „a szimuláció kora minden referenciálisnak a likvidálásával veszi kezdetét.”<sup>341</sup> Paul Virilio *Az információs bomba* című könyvében az atombomba analógiájára megalkotott, és az atomkorszakot követő „információs bomba” metaforája az általános virtualizáció és a háború összefüggésére figyelmeztet: „A megfélemlítés korszakában végül elég jól hozzászoktunk az új rémképekhez, és főképp a tv-összeköttetésnek köszönhetően bolygónk hosszú haldoklása megszokottá vált”.<sup>342</sup> Az USA pusztulásait tematizáló katasztrófafilmek nem rendelkeztek a Baudrillard-féle eredet-fogalom értelmében referenciálissal, szimulációk voltak, melyek a birodalom elpusztításának fikcióját játszották el. Joe *ezért* nem hisz a szemének, addig, amíg meg nem pillantja az ablak felé száguldó légi járművet. Minthogy a támadás a katasztrófafilmek forgatókönyve szerint volt megkomponálva,

<sup>338</sup> Allen, Richard: Reprezentáció, illúzió és a film. Ford. Mánfai Alice. *Metropolis*, 1998/4–1999/1. 49-65.

<sup>339</sup> [Wenders, Wim:] Részletek a Frankfurter Allgemeine Zeitung Wim Wenders-szel készült interjújából. *Exindex*, 2001. okt. 6. <http://exindex.hu/index.php?page=3&id=529>

<sup>340</sup> Baudrillard, Jean: A szimulákrum elsőbbsége. Ford. Gángó Gábor. Kis Attila Atilla – Kovács Sándor s. k. – Odorics Ferenc (szerk.): *Testes Könyv I.* Szeged: JATE/Ictus 1996. 161.

<sup>341</sup> Baudrillard 1996: 162.

<sup>342</sup> Virilio, Paul: *Az információs bomba*. Ford. Ádám Anikó. Budapest: Magnus Design Studio, 2002. 41.

9/11 alkalmával a valóság kezdte el másolni a filmet. Amíg Bazinnél a térkép az ontológiai modellel azonos, addig Baudrillard-nál magát a modellt fenyegeti.

A kép megengedi azt az olvasatot, hogy Joe a képernyőn filmet nézett, elvégre még a hírsatorna logója sincs feltüntetve a sarokban. Ebben az esetben logikussá és érthetővé válik, hogy miért csodálkozik rá Joe a világra, hiszen a támadásról eddig nem lehetett tudomása. Ilyenformán a harmadik keret maga az ablak, ahonnan a világról szerzett tudását beszerezheti. Ez a keret azonban csak Joe-hoz viszonyítva helyezkedik el valós térben, a kép egészének befogadója számára maga is a képtér része.<sup>343</sup> Az ablak metaforája hosszú hagyományra tekinthet vissza. Leon Battista Alberti a festmény általi képkivágatot nyitott ablaknak titulálta, melyen keresztül a világra látunk, Douglas Engelbart feltalálta a számítástechnikai ablakot, a Microsoft ezt melegítette fel a Windows márkanévvel, Anna Friedberg *Window Shopping* című könyvének metaforája a látvány, a kirakat és a piac összefüggésére utal, a JoDi pedig a monitoron felugró pop-up ablakok kritikáját adta. Az *Átkelés az üvegen*-ben a monitor foglalja el a világra nyitott ablak pozícióját, az általa megjelenített „technikai kép eme látszólag nem-szimbolikus, objektív karaktere a nézőt arra indítja, hogy ne képnek, hanem ablaknak tekintse.”<sup>344</sup> A világ azonban szükségszerűen közvetítettség foglya, amely amennyire megmutatja az ablakon keresztüli valóságot, épp annyira láthatatlanná is teszi azt: a világra nyitott ablakon át homályosan látunk.

A televíziós közvetítés és a filmnézés mellett a harmadik lehetőség, hogy Joe szimulátorral múlhatja az időt. A távérzékelés példája a mediatisált háború, melynek során a légiere a célpontok bombázása alkalmával nem magát a területet látja, hanem egy térképet a monitoron. Mindez fényt vet a taktilistól a szimuláció felé való elmozdulásra, vagyis arra, hogy a katona számára a valóságos bombázás csak létmódjában különbözik a repülőgép-szimulátorok által végrehajtott támadásoktól. Mint Frasca paidia-játéka kapcsán utaltam rá, a *Járulékos gyilkosság (Collateral Murder)* címen nyilvánosságra hozott videó az amerikaiak 2007-es bagdadi rakétatámadásáról a látványtársadalom kontextusában a vietnámi háború, az 1992-es los angelesi lázadásokat kiváltó Rodney King-videó, az Öböl-háború televíziós manipulációjának és a WTC elleni merénylet filmszerű forgatókönyvének sorába illeszkedik. A játékkal való kapcsolat megerősíti, hogy szeptember 11-e előtt Usama ibn Ladin terroristái a Microsoft által kifejlesztett *Flight Simulator* szoftvereken gyakorolták a támadást, vagyis a valóságos támadás a szimulációt másolta. Ismét emlékeztetnék, hogy Gonzalo Frasca ludológiája amellet érvel, hogy a számítógépes játékok a reprezentáció

<sup>343</sup> Mivel irodahelyiséget látunk, akár azzal a gondolattal is eljátszhatunk, hogy az ablakként azonosított felület egy repülőgépet ábrázoló gigantikus méretű poszter. Ebben az összefüggésben ironikus, hogy az asztalon repülőjegyek hevernek.

<sup>344</sup> Flusser 1990.

helyett szimulációs médiumok, melynek fényében aligha kétséges, hogy itt „a reálisnak a reális jeleivel való felváltásáról van szó”.<sup>345</sup>

A kép látható módon számítógépes grafikával készült, a Joe monitorján látható kép azonban fotó, melynek hagyományosan nagyobb hitelességfokot (dokumentatív értéket) tulajdonítanak. Az, hogy az ismeretlen alkotó kétféle képi minőség szintézisét kínálta, már önmagában is az új képalkotási technikáknak a korábbiaknál kiterjedtebb szimulációs lehetőségeiről árulkodik. Ezért a technikák keveredése is jelentéssel bír, és bár a háromdimenziós illúzió megteremtésének számos módja érvényesül a képen, a tárgyak és az alakok szándékosan műviék. Noha technikailag feltehetően nem lett volna akadály, a képalkotó mégsem élt a fotorealisztikus vagy hiperrealisztikus illúzió lehetőségével. Az egyetlen, amely bazini értelemben a modell ontológiáján alapszik, és ebben az értelemben valóságosságot tulajdonítunk neki, az Joe monitorjának keretein belül található, vagyis ironikus módon éppen azon a felületen, amely hatványozottan asszociálja a szimulációt. A kép és a valóság, a hír, a film és a számítógépes játék (szimuláció), valamint a tömegtájékoztatás és a szórakoztatás csatornái egymást szimulálják. A hírcsatorna a hírt mozivá alakította, a film viszont átalakította a hírhez való viszonyt, a fikciót másolta (a háború mozi), míg a háború a szimulációs játékokhoz vált hasonlatossá. 2001. szeptember 11-én a valóság idézte a filmet, a terroristák valóságossá tették azt, amit az amerikai tévéképernyőkön és mozivásznakon láttak.

Úgy vélem, a fentiekben értelmezett kép tömény iróniával és mély kritikával világít rá erre a megváltozott viszonyra. Legalább annyira jelzi a művészetként való felcímkézés iránt gyakran érdektelenséget mutató vernakuláris net art művészettörténeti tradícióba ágyazottságát, mint a netművész (és a *The Thing* nevű BBS alapítója) Wolfgang Staehle 2001 című projektje, amely Andy Warhol *Empire* című művének hódolva New York valósidejű képét vetítette a Postmasters Gallery falán, s a webkamera a látogatóknak mintegy véletlenül a terrortámadást is közvetítette.<sup>346</sup> A galéria intézményét a 2001 időbe ágyazott, változó, nem újra megtekinthető projektje duchamp-i gesztusként olyasféle kritika tárgyává teszi, mint a *Forrás*. A gépeltérők számára *térkép* e táj, amely a látványtársadalom számára előbbre való a *területnél*.

A net art korszakolásának ezen logikai lépései után lehetséges rátérni a három periódus (az önreferenciális anarchikus net art, a vizualizáló Flash-alapú net art és a tömegesítő vernakuláris net art) által közösen előidézett változásoknak az avantgárd és az interaktivitás felőli komplex vizsgálatára, hogy a net art feltételezett haláláról szóló kijelentést értelmezhesük.

<sup>345</sup> Baudrillard 1996: 162.

<sup>346</sup> Tribe – Jana 2007: 90.

## VII. A TEGNAP HOLNAPJAI

### Az avantgárd bürgeri és fosteri vitájának adaptálása az internetes művészetre

„Túl késő már és túl hamar”

Balaton/Trabant: *Itt van, pedig senki se hívta*

#### A net art avantgárd recepciója

Mielőtt az internetes művészet egyik kulcsfontosságú, többek között Andrej Tišma által médiumspecifikusnak tekintett tulajdonságának, az interaktivitásnak a részletes tárgyalására sor kerülne, a „forradalomtól” az újdonság elpárolgásáig terjedő alakulástörténeti ív értelmezését meg kell előznie az avantgárd és a net art közötti kapcsolat vizsgálatának, annak érdekében, hogy a net art avantgárd jellegét bizonyítsam. Annál is inkább, mivel az internetes művészet kritikai diskurzusában az avantgárd kezdettől fogva állandó referenciapontot jelent.

Joachim Blank többek között a korai internetes művészet nem kereskedelmi jellegét, függetlenként tételezett struktúráját, rizomatikus szerkezetből következő hierarchianélküliségét emelte ki, amely végső soron a Peter Bürger által az avantgárd műalkotás szerves részeként azonosított intézményellenesség tételét visszhangozza.<sup>347</sup> Blank ezen belül megkülönböztette a virtuális közösségek kialakítását célzó alternatív „összefüggő rendszereket” és a „magányos csínytevőket”, akik a „virtuális látogatók közötti zűrzavarhoz vezető művészi beavatkozást” tűzték zászlajukra.<sup>348</sup> Brett Stalbaum meghatározó hatású tanulmánya a greenbergi formalizmus felől közelített tárgyához, ami a net art diskurzusát a médiumspecifikusságra kondicionálta.<sup>349</sup> Stalbaum többek között a JoDi műveiből vezette le a net art formalizmushoz fűződő viszonyait, azt állítva, hogy „a net.art legfontosabb aspektusai a hálózati protokollok és nyelvek (mint a HTML, HTTP, FTP, JAVA, PERL stb.) használatával foglalkoznak, hogy megvalósítsák elképzeléseiket, melyek jelentősen hozzájárulnak a net.art formájához”.<sup>350</sup> Andrej Tišma a webművészetet főként a mail art történeti előzményei felől vizsgálta, és a műtárgy helyett a kommunikáció esztétizálását olyan fogalmakon keresztül ragadta meg, mint a globális hálózat, az együttműködés, a beavatkozás,

<sup>347</sup> Bürger, Peter: *Az avantgárd elmélete*. Ford. Seregi Tamás. Szeged: UNIV Kiadó, 2010.

<sup>348</sup> Blank 2008: 112.

<sup>349</sup> Stalbaum 1998.

<sup>350</sup> Stalbaum 1998.

a multimédia, valamint az ismét csak bürgeri konnotációkkal rendelkező intézményen kívüli közösségformálás. Mindezek tanulságaként a net artot abban látta a neoavantgárd folytatójának, hogy „nyilvánvaló hasonlóság van az internet és a web.art[,] illetve a kommunikatív művészetek korábbi formái és alapelvei, például a 60-as évek eleji mail art és a 80-as évek eleji hálózati művészet között”.<sup>351</sup> Daniel Stringer az egyik első volt, aki komplex módon vizsgálta azt a kérdést, hogy „hogyan folytatódik az avantgárd hagyomány a net.artban”, s nemcsak egyes avantgárdként azonosított ismérveket vizsgált. Az avantgárd meghatározó elméleteit is összevetette a netművészeti gyakorlatokkal, behozva a diskurzusba Hal Foster felülvizsgálatát is, ami arra a konklúzióra vezette Stingert, hogy az internetes művészet alapvetően adózik az avantgárdnak: „Az avantgárdot úgy irtuk körül, mint amely elengedhetetlen a net.art mint művészeti mozgalom bonyolult voltának megértése szempontjából”.<sup>352</sup> Az említettek mellett Dieter Daniels és Rachel Schreiber kifejezetten az internetes művészet avantgárd felfogásának apóriáit vették górcső alá, melyekre a későbbiekben részletesebben kitérek.<sup>353</sup>

Az internetes művészet avantgárd jelenségként való interpretációját alátámasztják azok a szövegek, melyek a történeti avantgárd kedvelt megnyilvánulási formájához, a kiáltványhoz fordulnak művészeti elveik programszerű (gyakran pontokba szedett) kifejtéséhez. Bizonyos fokig már ide tartozik Donna Haraway-nek még a világháló előtt született, a gép és az ember közötti határok eltörlésére reflektáló, futurisztikus és feminista felhangokkal rendelkező kiborg-kiáltványa,<sup>354</sup> amennyiben Cornelia Sollfrank többszörös identitásra reflektáló műve, a *Female Extension* és a nevében a DNS-t parodizáló, a maszkulinként tételezett linearitás helyett a rizómát preferáló ausztrál feminista csoport, a VNS Matrix genderalapú művei egyértelműen ennek internetes folytatásaiként ragadhatók meg.<sup>355</sup> Amint korábban szó esett róla, ezt a manifesztumformát alkalmazza Natalie Bookchin és Alekszej Sulgin *Introduction to net art* című kiáltványa, amelyben a „szubverzióra”, a

<sup>351</sup> Tišma 2008: 115-116.

<sup>352</sup> Stringer 2008: 139.

<sup>353</sup> Daniels, Dieter: Reverse engineering modernism (after the last avant-garde). In Dieter Daniels – Günther Reisinger (hrsg.): *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*. Sternberg, 2010. 15-64. Schreiber, Rachel: *The (True) Death of the Avant-Garde*. 2002.

<http://www.rachelschreiber.com/pdfs/TrueDeathOfTheAvantGarde.pdf>

<sup>354</sup> Haraway, Donna J.: Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években. Ford. Kovács Ágnes. *Replika*, 51-52. (2005. november) 107-139.

<sup>355</sup> A netművészet kiberfeminista tendenciáiról lásd: Green 2008: 62-64.

„radikális művészi stratégiára” és az „intézményi bürokráciától való függetlenségre” vonatkozó megállapítások félreérthetetlenül az avantgárd beszédmódhoz illeszkednek.<sup>356</sup> Richard Barbrook és Pit Schultz 1997. május elsején a *Nettime* levelezőlistán publikált *Digital Artisans Manifestója* az új alkotói formában a futuristák gépkultuszához hasonlóan a jövő ígérését látja: „Munkáink és képzeletünk azon prométheuszi hatalmát ünnepeljük, hogy formáljuk a virtuális világot. A hackeléssel, a kódolással, a tervezéssel és a keveréssel [*mixing*] erőfeszítéseinken és találékonyságunkon keresztül a bedrótozott jövőt építjük.”<sup>357</sup> Matthew Fuller *OKÁDÉK* című metaforikus nyelvhasználattal felvértezett manifesztuma jellemző módon a berlini dada-mozgalomra hivatkozva vizsgálja az internet kultúraformáló lehetőségeit.<sup>358</sup> A derridai grammatológiára utaló *GRAMMATRON* (1997) című nevezetes narratív hipertext alkotójaként ismert Mark Amerikának az underground szubkultúrák digitális folytatását ígérő *Avant-pop kiáltványa* már címadásával és patetikus hangvételével is a dadaista és futurista manifesztumokkal kontextualizálta magát: „Jobb szeretünk feloldódni a kozmikus szex és az időtlen narratíva csapása, a szintaxis lerombolásának izgalma és a kompozíciós tér megbontása tündöklő birodalmában, hogy soha többé ne érezd magad a kereskedelmi szabványok ágyához láncolva”.<sup>359</sup> Hasonlóan újfajta lehetőséget látott az internetben a digitális avantgárd megvalósítására az internetes politikai művészet egyik legradikálisabb csoportosulása, az „elektronikus polgári engedetlenséget” meghirdető Critical Art Ensemble, amely 2002-ben *Digital Resistance* című kiáltványával a hackelést teszi meg „kiberforradalmi” aktivizmusuk fő eszközéül.<sup>360</sup> Ezt az internetes politikai aktivitást dolgozta ki 2004-ben filozófiai kontextusban Wark McKenzie, akinek újbaloldali *Hacker-kiáltványa* annak a történeti ívnek a felrajzolásából indul ki, hogy amíg a középkorban a föld, az újkorban a tőke volt a legfőbb hatalom letéteményese, addig jelenleg az információbirtoklásra

<sup>356</sup> Bookchin – Shulgin 1999.

<sup>357</sup> Barbrook, Richard – Schulz, Pit: The Digital Artisans Manifesto. *Imaginary Futures. From Thinking Machines to Global Village*. 2007. 04. 16. [Újraközlés] <http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/16/the-digital-artisans-manifesto-by-richard-barbrook-and-pit-schultz/>

<sup>358</sup> Fuller, Matthew: *OKÁDÉK – mértéktelenség és mérsékletesség a hálózatokon*. Ford. Zsádon Béla. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/02.htm#cim10>

<sup>359</sup> Amerika, Mark: *Avant-pop kiáltvány*. Ford. Bakos Petra Johanna. *Symposion*, 2000. Tavasz-nyár, 10.

<sup>360</sup> Critical Art Ensemble: *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*. New York: Autonomedia/CAE. 2002.



tevéődött át a hangsúly. McKenzie a hacker-aktivitást<sup>361</sup> az információszabadsághoz vezető út mérföldköveként interpretálja, és az információnak az általa preferált marxista alapon való közös tulajdonba vétele (lásd még a creative common licencek) „az információ szabad elérésében, és nem a kizárólagos jövőben érdekelt”.<sup>362</sup> A kiáltványoknak ezen rövid seregszemléje legimimmé teszi, hogy a net artot az avantgárd függvényében vizsgáljuk. Az alábbiakban négyféle megközelítési irányból veszem vallatóra ezt a kapcsolatot, (1) az alkotói pályák genealógiája, (2) a művészettörténeti irányzatok, (3) az avantgárd eljárások és attitűdök, valamint (4) az avantgárd általános elméletei alapján.

### **A net art avantgárd státuszának négy megközelítése**

(1) A korai net art számos művésze korábbi, többnyire a neoavantgárd vagy az experimentális művészet alá besorolt gyakorlatait költöztette fel az internetre, ami részint magyarázatot kínál arra, hogy miért értelmezték ezeket a műveket az avantgárd függvényében. Rachel Green szerint a korai net artban kulcsszerepet játszó orosz internetes művészet három hagyományból, a kapitalista logikával valló baloldali szembenállásból, a határokon átívelő együttműködésből és a gazdag szovjet filmavantgárd örökségéből táplálkozott.<sup>363</sup> Alekszej Sulgin érdeklődése a fotó felől fordult az internet felé a '90-es években, míg Olia Lialina a *CINE FANTOM* nevű szovjet-orosz experimentális filmes csoportban működött korábban. Lialina hipertextjei az eisensteini montázsesztétikával vethetők össze, a szintén orosz származású Lev Manovich ezeket a műveket az időfüggő, szekvenciális filmmel szemben olyan térbeli montázst alkalmazó „netfilmnek” nevezte, amely több keretet rendel egymás mellé, ennél fogva a film időbeli narrációjával szemben szimultán alkalmaz több elbeszélői egységet: „Mindent

<sup>361</sup> Meg kell különböztetni a hackert a crackertól. A hackerkedés célja az információáramlás szabadsága, amit a mozgalom jelszava is kifejez: „Az információ szabad akar lenni” (*Information wants to be free*). Ezt példázzák az Anonymus csoporttól Edward Snowdenen át a – sok szempontból, többek között a személyes adatvédelem megsértése okán vitatható – WikiLeaksig terjedő csoportok, amelyek adatbázisokat és honlapokat az információ nyilvánosságra hozatala és ezen keresztül a politikai transzparencia elősegítése érdekében törnek fel. A cracker ezzel szemben olyan digitális bűnöző, aki személyes anyagi haszonszerzés érdekében szegi meg a törvényeket. A megkülönböztetésre utal a hacker-etika néven ismert önszabályozó kódex (a hozzáférés totalitása, ingyenessége stb.) is. Utóbbiról lásd: Himanen, Pekka: *The Hacker Ethic and the Spirit of Information Age*. London: Vintage, 2001.

<sup>362</sup> McKenzie, Wark: *Hacker-kiáltvány*. Ford. Nagy Mónika Zsuzsanna. Budapest: Noran Libri, 2010. 45.

<sup>363</sup> Green 2008: 36.

egybevetve, a film szekvenciális elbeszéléstechnikájával szemben a térbeli narráció során az összes »beállítás« egyszerre hozzáférhető a néző számára.”<sup>364</sup> A különféle (technikai és társadalmi) kommunikációs hálózatok ötvözését szem előtt tartó Heath Bunting a street art underground közegéből érkezett a net arthoz, amit a tér és a performatív művészet kombinációinak szentelt munkái (*Visitors Guide to London*, *King’s Cross Phone-In*, *BorderXing Guide*) világosan mutatnak. A JoDi duónak a videójátékok és a szoftvertechnológia, míg Vuk Ćosić-nak a technikai régészet képezte érdeklődése tárgyát, ami szemmel látható az ASCII-képek filmeket átkonvertáló gesztusában és retrosztétikájában. Alighanem a legnyilvánvalóbb kapcsolatot mutatja Douglas Davis esete, aki a Joseph Beuys-féle „társadalmi szobor” koncepciót előbb az interneten kívül, az első nemzetközi távközlési művészeti projektben, az 1977-es *The Last Nine Minutes* nyilvános terében igyekezett megvalósítani, majd a világháló színre lépésével az első nyitott részvételen alapuló textuális művet (*The World’s First Collaborative Sentence*) hozta létre 1994-ben a virtuális térben. Amint azt Orosz Márton megjegyzi, magyar vonatkozásban is megfigyelhető ez a kapcsolat: „Magyarországon a komputerművészet kibontakozása az 1970-es évek neoavantgárd generációja technikai újdonságok iránti nyitottságának volt köszönhető”<sup>365</sup>

(2) A másik kézenfekvő módszertani megközelítést a művészettörténeti párhuzamok kiemelése kínálja, amit Rachel Green és a Mark Tribe – Reena Jana páros áttekintő könyvei röviden érintettek, én most egyes avantgárd irányzatok és a net art kontinuitását igyekszem igazolni.<sup>366</sup>

Az avantgárd irányzatok közül Rachel Green hangsúlyozottan, de elnagyoltan foglalkozott a net art és a dada kapcsolatával, a véletlenben, valamint a kód és az algoritmus alkalmazásában találva meg a párhuzamokat. Scott Rettberg a dada újjászületését regisztrálta az elektronikus színtéren olyan fogalmak újragondolásával, mint a nyelvi absztakció, az esetlegesség, a Merzbau hulladékkollázs, a groteszk test, a közönség részvétele, bár ő nem szigorúan a net arttal, hanem tágabb keretben a kísérleti irodalommal foglalkozott.<sup>367</sup> Ezeket a kapcsolatokat a dadaista költészet vizsgálatával lehetséges elmélyíteni. Ahogyan a dadán

<sup>364</sup> Manovich, Lev: Mi a film? Ford. Gollowitzer Dóra Diána. *Apertúra*, 2009. Ősz.

<http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3> [a továbbiakban: Manovich 2009a]

<sup>365</sup> Orosz Márton: Magyarok a komputerművészet korai történetében. In Borus 2016: 22.

<sup>366</sup> Green 2004: 19-29. Tribe – Jana 2007: 7-9.

<sup>367</sup> Rettberg, Scott: Dada Redux: Elements of Dadaist Practice in Contemporary Electronic Literature. *The Fibreculture Journal*, Issue 11. 2008. <http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-071-dada-redux-elements-of-dadaist-practice-in-contemporary-electronic-literature/>

belül a berlini ág a zürichi iskolával szemben politikai töltetet kapott, úgy a net art is szegmentálható ilyen beállítottságok szerint. Amíg a Critical Art Ensemble, az RTMark, a The Yes vagy az 0100101110101101.org a médiaaktivizmus taktikai oldalát<sup>368</sup> képviseli vagy a (h)aktivista gerillaakciók gyakorlatait preferálja, addig a JoDi dadaizmusa esztétikai kérdésfelvetésekben érdekelt. A JoDi esetében a dadával való kapcsolatot jelzi a gesztusalapú anti(művészet) preferenciája, a jóízű provokálása a szándékosan felhasználóbarát-ellenes és/vagy hibás programozással, a botrányokozás, a netes konvenkciókkal való szembenállás. A dadaista spontaneitás és a véletlen, amit például a zürichi *Cabaret Voltaire* estjei vagy Tristan Tzara „kalapkölteményei” reprezentálnak, a *Shredder* és a *The World's First Collaborative Sentence* című művekben folytatódott tovább. Tzara verseinek algoritmikus (utasításos) felépítése a *King's Cross Phone-In* vagy a *Desktop IS* című projektekben köszön vissza. Huelsenbeck, Janco és Tzara szimultán verse, *Az admirális kiadó házat keres* kollektív szerzősége, tipografikus elrendezése, szétbontott tördelése és párhuzamos felolvashatóságának a real-time interaktív többfelhasználós rendszerrel mutatott rokonsága révén mutat kapcsolatot a net arttal.<sup>369</sup> A Tribe – Jana páros Greennél sokkal heterogénebb kapcsolódási pontot látott a dadában, így a fotómontázs és a kollázs szerepét, a talált tárgyat, a

<sup>368</sup> A *taktikai média* elnevezés a francia filozófus, Michel de Certeau könyvének inspirációja alapján született meg, aki, szembeállítva a stratégiával, a taktikát az alávetettek parazita módszereként definiálta, amelynek során a gyengék, a hatalomnélküliek nem az új, hanem a már létező struktúrákat használják fel találékony módon, s ennek a folyamatnak a során a „fogyasztó” is „termelővé” válhat. Vagyis a taktikai média „a fogyasztók eljárásai és cselei által alkotott »fegyelemellenességre«” fókuszál, ahol a „gyengének szüntelenül idegen erőforrásból kell hasznot húznia”. Certeau, Michel de: *A cselekvés művészete*. Ford. Sajó Sándor – Szolláth Dávid – Z. Varga Zoltán. Budapest: Kijárat, 2010. 15. 19. A „taktikai” fogalmának internet-művészeti recepciójához lásd: Garcia, David – Lovink, Geert: A taktikus médiumok ábécéje. Ford. Gyukits Gábor. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>. A szerzők ide sorolják az aktivistákat, a „nomád médiavitézeket, a csínytevőket”, és azt állítják, hogy a „prédának vadásszá kell válnia”. A másik magyarul elérhető szöveg: Richardson, Joanne: A taktikai média nyelvezete. Ford. Erhardt Miklós. C3. [2002] <http://www.c3.hu/~ligal/ManaJoanne1.htm>. Joanne ugyanakkor bírálja Garcíát és Lovinket, mert azok, ahelyett, hogy az alávetettnek a másik területére való behatolása általi szubverziót hangsúlyoznák, alternatív médiáról is beszélnek, miközben ez Certeau értelmében különbözik a kalózkodás logikájától. A taktikai média elméletalkotói esetében ugyanakkor egybecseng az az érdek, amit a „művészet politizálása” benjaminhi hagyománya újragondolásának nevezhetünk. Lásd Walter Benjaminnál: „Így áll a helyzet a politika fasiszta esztétizálásával. A kommunizmus erre a művészet politizálásával válaszol.” Benjamin 2003.

<sup>369</sup> Richard Huelsenbeck – Marcel Janco – Tristan Tzara: *Az admirális kiadó házat keres*. Lásd: Beke 1998: 44-45.

politikai akcionizmust, a provokációt és az abszurdot emelték ki.<sup>370</sup> Daniel Stringer már említett szofisztikált interpretációja lényegében a rombolás gesztusára vezette vissza a dadaizmussal való kapcsolatot.<sup>371</sup>

A mind Green, mind pedig a Tribék által marginalizált szürrealizmus főként az automatikus írás révén hozható összefüggésbe a netművészettel, melyet a hipertextuális és együttíró projektek reprezentálnak, mint Mark Amerika *Grammatronja*<sup>372</sup> vagy a Young-hae Chang és Marc Voge koreai duónak a szöveget automatikus képként kezelő és időzítésen alapuló *Heavy Industries* (1999) című projektje.<sup>373</sup> A konstruktivizmus hagyományai az 1920-30-as évek absztrakt animációja által megalapozott geometrikus formákra visszamenő digitális modernizmusban keltek új életre, melyre Simanowski a *p-soup*, Manovich pedig a Flash újfajta szenzibilitása és neominimalizmusa kapcsán utalt.<sup>374</sup> De kontinuitás figyelhető meg Naum Gabo absztrakt képei és szobrai valamint a generatív esztétika, mint a rekurzív geometrián nyugvó fraktálképek és az öngeneráló kiberrendszerek között is. A konstruktivizmus malevicsi (esztétikai-formai) ága mellett politikai (tatlini) válfaja is tetten érhető az olyan projektekben, mint a *Carnivore* vagy a Futurefarmers *Utopia* (2001) című művének transzparenciát szorgalmazó adatvizualizációja.<sup>375</sup>

Furcsa módon a net art recepciója kevésbé emelte ki a kapcsolatot a futurista mozgalommal, noha már a kiáltványok modalitása is maga után vonhatná ezt. Másrészt fontos megjegyezni, hogy a mcluhani technológiai determinizmussal szemben, melynek értelmében a technikai találmányok fialnak kulturális változásokat,<sup>376</sup> az internet – sőt Charles Babbage

<sup>370</sup> Tribe – Jana 2007: 7-8.

<sup>371</sup> Stringer 2008: 138.

<sup>372</sup> <http://grammatron.com/>

<sup>373</sup> <http://www.yhchang.com/>

<sup>374</sup> Simanowski 2011: 78. Manovich 2008b: 157.

<sup>375</sup> <http://theyrule.net/>

<sup>376</sup> A 2011-ben a kanadai teoretikus születésének tiszteletére rendezett budapesti McLuhan-konferencián Pólya Tamás szállt szembe a mcluhani determinizmussal, miszerint a társadalmi forradalom követi a technika születését, és a technikának az ember úgyszólván elszenvetője volna. Az előadó szerint a médium nem determinál, és bár katalizál és korlátoz, de a hangsúlyeltolódás nem kizárólag a technika függvénye. (Írott változatban különösen az alábbi oldalak: Pólya Tamás: A médium mint cselekvési közeg: Médiumelméleti nézőpontváltás a technológiai determinizmus után. *Replika*, 76. (2011) 57. 70. 51-74.) A mcluhani gondolat különösen Donald Trump 2016-os amerikai elnökké választása után nyer speciális kontextust, amikor a sajtó nagy része a Facebookot tette meg bűnbaknak, felmelegítve McLuhan mesterének, Harold Innisnek azon koncepcióját, miszerint egy új médium elterjedése birodalmakat buktat (lásd: Innis 2007: 843-865). Ahogyan azonban a Facebook nem tehető kizárólagosan felelőssé a „posztigazság” politikájaként elhíresült jelenségért,

esetét tekintve, már a számítógép – története ennek az ellenkezőjét sugallja,<sup>377</sup> amennyiben az internethez kapcsolódó eszmék előbb születtek meg, futurisztikus módon a távoli jövőbe napolva el azok technikai megvalósítását. Ahogyan Vannevar Bush-nak az információkeresés problémájára nonlineáris adattárolási módot ajánló Memex-terve is csak papíron létezett, úgy Theodor Nelson az internet őseinek tartott hipertextuális projektjének, a Xanadunak az egységes adatstruktúrája is egy már létező archiválási vágyból született, nem beszélve az elnevezés coleridge-i, az emlékezet megőrzésére utaló irodalmi allúziójától.<sup>378</sup> Hasonlóan ahhoz, hogy az úrkorszak retorikája a földrajzi felfedezések korához nyúlt vissza, a böngészőnevek is új életre keltették ezt a retorikát (*Netscape Navigator*, a *Internet Explorer*).

A *Star Trek* című amerikai sci-fi sorozat meglepően nagy hatáskokkal inspirálta a kaliforniai ideológia képviselőit és a társadalmi utópiákat (Martin Luther King például a sorozat Michelle Nichols játszotta fekete nőjében a jövőbeni „faji” egyenjogúságot vizionálta<sup>379</sup>), s az információtechnológia egyfajta szlogenjévé vált a sorozatbeli Kirk kapitánynak a lehetetlenség megvalósítását vágyó mondata: „Risk is our business” („A veszély a lételemünk”). A mesterséges intelligencia, a fülbe tehető telefon, a maroktelefon, a

---

úgy a technika és a társadalom között sem egyirányú, hanem egymást kölcsönösen alakító viszony van, amit éppen a számítógépes technológiák születése bizonyít azzal, hogy gyakran előbb fogant meg az eszme, mint ahogyan annak technikai megvalósítása lehetséges lett volna.

<sup>377</sup> Babbage az *Analytical Engine* nevű digitális, de mechanikus gépet 1833-tól kezdte fejleszteni, de nem sikerült befejeznie halála előtt. A gép saját korában semmilyen hasznos feladatra nem volt hasznosítható, így Babbage megkeseredve halt meg. Az egyetlen, aki felfedezte a potenciált a feltaláló-mérnök gépében, Ada Byron (a későbbi Lady Lovelace grófnő), Lord Byron lánya volt, aki népszerűsíteni kezdte a találmányt, de még száz évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a számítógépet komolyan vegyék mint eszközt. Babbage-ról: Goldstine 2003: 37-38. Ada Byron neve előtt tisztelgett a korai net art kultúrában az *Ada web* nevű 1994-ben létrehozott és 1997-ben az AOL (America OnLine) által felvásárolt galéria, amelynek kurátora Benjamin Weil volt: [adaweb.com](http://adaweb.com).

<sup>378</sup> Meg kell azonban jegyezni, hogy mindkét projekt eltért a későbbi tényleges megvalósulástól (és ezért bírálható a *New Media Reader* felépítése, amikor a kulturális és a mérnöki szövegek egymás mellé helyezésével a vágyak beteljesülését sugallja). A Memex tárolási módja ugyanis helyhez kötöttként volt elképzelve, cédulákból álló gépesített könyvtárként, amely digitális kód helyett mikrofilmen tárolja az információkat, míg a Nelson-féle hipertext az internet multimediális jellegével szemben kizárólag „dokuverzumként”, textuális hálózatként definiálta önmagát. (Bush 1996.) Nelson, Ted: Hipervilág, a szellem új otthona. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes és Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/nelson.html>. A Xanadu és a dokuverzum értelmezéséről lásd: Feldman, Ian: A Xanaduról. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes és Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/feldman.html>

<sup>379</sup> <http://www.npr.org/2011/01/17/132942461/Star-Treks-Uhura-Reflects-On-MLK-Encounter>

számítógépes adatkeresés, a vizualizáció, a drótnélküli kommunikációs technológiák, az omnipotens kamerák, a virtuálisvalóság-sisak filmes elképzelései inspirálták a digitális és internetes művészet olyan alkotóit, mint Noah Wardrip-Fruin vagy Paul Sermon, hogy a futurisztikus űrruha által ihletett latexből készült testhez tapadó síruháról ne is beszéljek. Olia Lialina *teleportacia.org* című honlapjának nevét, valamint az orosz alkotó által kedvelt háttérzet, az csillagos eget is a *Star Trek*nek köszönheti, jelölve, hogy a net maga az univerzum, a nelsoni „dokuverzum” beteljesítése: „Az internet a jövőt jelentette, ez vitt minket új dimenziókba, közelebb más galaxisokhoz”.<sup>380</sup> Lialina *Agatha appears* című művében, melyben a címszereplő ruhája egyébként a JoDi-designt remixeli, a téma, a transzportálhatóság ismét a *Star Trek* transzporterének adózik. Aligha véletlen tehát, hogy a csillagközi utazás futurizmusa az internetes szcénában a virtuális utazás (Nam June Paik Bill Clinton által az 1992-es elnökválasztási kampányban elcsent terminusával szólva: az „információs szupersztrádán” való szörfölés) futurizmusával, a kozmikus óceán a McLuhani retorikára rájátszó „internetes galaxissal” (Manuel Castells) kapcsolódott össze, ahol a sci-fi filmeket remediáló fémes dizájn, a gyorsvágások, a pergő elektronikus zene a jövő ígérését asszociálta. A világháló már önmagában a pozitív jövőképpel kapcsolódott össze a korai net art szcénában, amit a kiáltványok túlzó elvárásai és megállapításai, mint a demokrácia kiterjesztése, a történelem Fukuyamai „vége”, a földrajzi, etnikai, kulturális, művészeti válaszfalak leomlásának Berlin újraegyesítése által is inspirált víziója, egyértelműen fémjeleznek.

Összességében: az internetes művészet a gépekbe (és a kiborgokba) vetett hit és disztópia, az adatátvitelt érintő, a viriliói dromológia által vizsgált sebességkultusz (lásd: azonnali hozzáférés, valósidejű kommunikáció), a John Cage-et is ösztökélő generatív vagy glitch-alapú neobruitizmus,<sup>381</sup> valamint „a művészetek közötti interferencia”<sup>382</sup> révén kontextualizálható a futurista mozgalommal. A szofterművészetnek és generatív művészetnek nevezett tevékenységforma is szorosan kapcsolódik a futurizmushoz. A net artban az alkotók nemcsak művészek, hanem a reneszánsz ember ideálját új életre keltve egyúttal szoftvertervezők is, így a mérnöki tudomány és az esztétika találkozása során maga a szoftver

<sup>380</sup> Lialina 2005-2007.

<sup>381</sup> Az elektronikus zenének a futurista zajművészethez fűződő viszonyáról lásd: Ignác Ádám: Gépek zenéje. Adalékok az elektronikus zene előtörténetéhez, 1900-1930: Elméletek, kompozíciók, hangszerek. In Batta Barnabás (főszerk.): *Médiium, hang, esztétika*. Szeged: Universitas Szeged, 2009. 22-40.

<sup>382</sup> Fontana, Giovanni: A futurista performansz. Szöveg, hang, gesztus – útban a totális művészet felé. Ford. Puskár Krisztián. *Helikon*, 2010/3. *A félreértelmezett futurizmus*. 370.

esztétizálódik, amint erre a korábban tárgyalt „szoftmodernizmus” neologizmusa kapcsán utaltam. Florian Cramer nyomán a szoftverművészet kulcsterminusává a kód vált, ahol nem a kimenet, hanem a programozás által lehetővé tett működésmód a lényegi tényező.<sup>383</sup> Inke Arns az átfedések miatt így különítette el ezt és a generatív művészetet: „Mint ahogyan a szoftver csak az egyik a generatív művészetben használt sokféle anyag közül, úgy a szoftverművészet is magában foglalhatja a generatív művészet elemeit, de nem szükségszerűen kell technikailag is generatívnak is lennie.”<sup>384</sup> Amíg tehát Philip Galanter Duchamp, John Cage, Hans Haacke, Sol LeWitt munkáit is a generatív művészet közé sorolja,<sup>385</sup> addig a szoftverművészet nem feltétlenül kreál művészetet, hanem maga a szoftver képezi a műalkotást, amint azt a Linux nyílt forráskódú operációs rendszernek az 1999-es Ars Electronica fesztiválon elnyert Golden Nica-díja példázza.

A harmadik művészeti formát Green a fluxus mozgalomban és happeningben azonosította, és a kapcsolódási pontot az interperszonális interakvitásban és a nyitottságban találta meg, kiemelve a műtárgy fogalmának az eseményfüggőség felé való elmozdulását. A *fluxus* elnevezés a lezáratlanságra utal, ami az interneten a *flow* szakszargonban öröklődött tovább. Green nem figyelte fel azonban arra, hogy a fluxus maga is globális hálózat, internacionális irányzat volt, melynek intézményen kívüli karaktere, játékos experimentalizmusa sokban emlékeztet a korai net art-ra. A fluxussal szoros kapcsolatot ápoló mail art internetes folytatását Tišmánál részletesebben vizsgálta Dieter Daniels, kiemelve azt az „íj és a nyíl, valamint a géppuska” viszonyával érzékeltetett „áthidalhatatlan különbséget”, hogy a 60-as évek művészi kísérletezéseivel szemben a jelenlegi kommunikáció médiatechnológiai valóság.<sup>386</sup> Daniels mondataival szoros összefüggésben ismét csak a technikai determinizmus cáfolata érdekében érdemes aláhúzni, hogy miközben a fluxus és a mail art eszmeileg megelőzi a net artot, ideáit technikailag a net art tudta megvalósítani. A világháló előtti internetes BBS-ek, például a *The Thing* technikai szinten folytatta a mail artot és a társadalmi szobrászatot. A kapcsolatművészet a személyes és a nyilvános szféra eltörlését, valamint az alkotói és a befogadói pozíció változtathatóságát tűzte zászlajára, amint azonban

<sup>383</sup> Lásd: Cramer, Florian: Concepts, Notations, Software, Art. *NetzLiteratur.net*. 2002.

[https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts\\_notations\\_software\\_art.html](https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html)

<sup>384</sup> Arns, Inke: Read\_me, run\_me, execute\_me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text. *MediaArtNet*.2004. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read\\_me/print/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read_me/print/) [a továbbiakban: Arns 2004a]

<sup>385</sup> Galanter 2003.

<sup>386</sup> Daniels 1994.

Morris és Ogan korai (1996-os), így azóta evidens kijelentések tárházává váló tanulmányában már rámutatott, az internet egyesíti magában a személyközi kommunikációt (email, MUD, chat, levlista) és a tömegkommunikációt, így – teszem hozzá – technikailag törölte el a határokat.<sup>387</sup>

Green hasonlította össze a net artot a részint a fluxusból induló videoművészettel, amely multimediális formájával, közvetítesen és együttműködésen alapuló médiaművészetével, privatizált műveivel rokonítható a net arttal. Az általa televízióművészetnek (*television art*) is nevezett videószcéna és a net art további közös nevezője szerinte a tömegmédiá, a terjesztés, a hozzáférés iránti megszállottságban, a decentralizált szerkezetben, az önreflexióban, a tévékészülék és a közvetítés nonkonform használatában, valamint a részvételben rejlik.<sup>388</sup> Nam June Paik *Participation TV*-jének címe is erre utal, amely egy televíziós műfajbokr kisajátítása, ahol a „részvételi televíziózás” a közönség szűk értelmű bevonását (vetélkedők, tehetségkutatók) jelentette. A net art és a távközlési eszközöket használó projektek közötti párhuzamok a különböző földrajzi helyek közötti kommunikációs kísérletekben figyelhető meg. Az 1967-től működő, Billy Klüver kezdeményezte úgynevezett EAT (Experiments in Art and Technology), amely a mérnökök és a művészek szorosabb együttműködését célozta, Green szerint előformázta az internet – és azon belül az internetes művészet – olyan technikai szakértelmet igénylő jelenségeit, mint a szoftverművészet, a hackelés és a MIT (Massachusetts Institute of Technology) berkein belül a mérnöki és a humántudományok közelítésére irányuló, „Research and Development” címszó alatt ismert kísérletek.<sup>389</sup> Az összefüggések érdekében érdemes kiemelni, hogy a Paik mellett is dolgozó számítógépes művész, Laurence Gartel tanította meg Andy Warholt az AMIGA otthoni gép használatára. Green nem figyelte fel azonban arra, hogy ez a jelenség a kilencvenes években felívelő „kaliforniai ideológiát” is megelőlegezte, amennyiben egyes kutatók az 1968-as elbukott utópiákat mérnöki és szoftveres találmányokon keresztül igyekeztek új életre kelteni: „Az új hit San Francisco bohém kulturális életéből és a Silicon Valley-i csúcstechnológia házasságából született.”<sup>390</sup> A fluxus, mail art és az EAT közötti

<sup>387</sup> Morris, Merrill – Ogan, Christine: The Internet as Mass Medium. *Journal of Communication*, Vol. 46 (1996) No. 1. 39-50.

<sup>388</sup> Green 2004: 24-26.

<sup>389</sup> Green 2004: 21.

<sup>390</sup> Barbrook, Richard – Cameron, Andy: A kaliforniai ideológia. Ford. Lengyel Anna. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>. A dolgozat a témát kritikusan közelíti meg. A Szilícium-völgyben fekvő



kapcsolat is megfigyelhető abban, hogy az 1966-ban New Yorkban rendezett *9 Evenings: Theatre and Engineering* fesztivál résztvevői közé tartozott John Cage, Robert Rauschenberg és Klüver is.

Tribe és Jana a pop art és a net art közötti hasonlóságot a kommersz iránti figyelemben jelölik meg. Ezt továbbgondolva, a tömegkultúrából származó elemek pseudofetiszta módját alkalmazta a popkultúra, a reklám és a magasművészeti absztrakció egyvelegéből kikevert *Superbad*, Ben Benjamin kollázsa, amely játékoságával és humorával az anarchikus net art egyik kedvelt projektje volt.<sup>391</sup> Ugyanők utaltak a konceptuális művészet és a net art közötti párhuzamra, elsősorban a műtárgy fogalmán túllépő alkotó módban és a realizálás vagy a befogadás korlátain túllépő elgondolásban („eszmében”) látva meg a hasonlóságot. Ez ismét arra a bevezetésben említett sajátosságra figyelmeztet, hogy a net art nem értelmezhető kizárólagosan a vizuáliskultúra-tudomány felől, ahogyan Marcel Duchamp is a konceptuálist „nem retinafüggő” művészetként értelmezte.<sup>392</sup> Edward A. Shanken a konceptuális művészet és a művészet és technológia (Art & Technology) elfelejtett szoros kapcsolatára hívja fel a figyelmet a Jack Burnham által a brooklyni Zsidó Múzeumban 1970-ben rendezett *Software* kiállítás kapcsán. A köteléket a dematerializáció folyamatában, a műtárgy (a hardver) felől a műtárgyról szóló információ (a szoftver) felé való elmozdulásban jelölve meg, amely végső soron lakmuszpapírja a „nagyobb társadalmi átalakulásoknak az ipari társadalom gépi korszakától az úgynevezett posztindusztriális társadalom információs korszaka felé”.<sup>393</sup> Shanken szerint az 1968-as kapitalizmus- és technikaellenesség miatt maradt el a konceptuális

---

kutatóintézetek és egyetemek kebelében kifejlődő „kaliforniai ideológia” leegyszerűsítve két paradigma egyesítését jelöli, azokra a számítástechnikailag képzett mérnökökre, sőt „kockákra” (*geek*ekre) utal, akik bizonyos fókig megőrizték a hatvannyolcas mozgalmak ellenkulturális utópiáit, s a technika által ezeket az utópiákat igyekeznek valóra váltani. Közöttük feltűnően nagy a garázsprojektek száma, Steve Jobstól a Google alapítóin át az egy kapuvári garázból induló hip-hop ikonig, Essemmig. Vagyis az ideológia egy szubkultúra mainstreammé válására utal, amit a Google „Do not be evil”, az Apple „Think different” és a Facebook „Move fast and break things” szlogenje reprezentálhat. Ezek a mottók azonban a demokrácia, a transzparencia, a hozzáférhetőség, a nagy médiacégek ellenében kialakított „small is beautiful” ideológiai alatt ellentmondásos módon bizonyos fókig valóra váltják a megfigyelésre épülő társadalom orwelli disztópiáját és monopóliumra törnek.

<sup>391</sup> <http://superbad.com/>

<sup>392</sup> Duchamp, Marcel: *Az eltűnt idő mérnöke. Beszélgetések Pierre Cabanne-nal*. Ford. Tészabó Júlia. Budapest: Képzőművészeti, 1991. 69.

<sup>393</sup> Shanken, A. Edward: *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art. Leonardo*, Vol. 35. (2002) No. 4. 433.

művészet és a művészet és technológia összekapcsolása a recepcióban. Ennek folytathatóságát látom az új-zélandi *Radioqualia* csoport *Free Radio Linux* című „hangköltészeti” projektjében.<sup>394</sup> 2002. február 3-án a csoport a szerzői jogi kötöttségekkel, szabad használat, terjesztéssel, módosítással szembeszegülő „nyílt forráskód” fogalom megszületésének 4. évfordulóját azzal ünnepelte, hogy a Linux nevű nyílt forráskódú operációs rendszer 4141432 sornyi kódját hangformátumba konvertálta egy program segítségével és online sugárással nyilvánosan elérhetővé tette. Az értelmetlen hangokból álló beszédperformansz teljes meghallgatása két évig tartana, amely jól tükrözi a konceptuális művészet és a net art összekapcsolásának lehetőségeit. Az említett példák, melyek tovább árnyalhatók és mélyíthetők, azt igazolják, hogy az internetes művészet mind a „két avantgárd” (történeti és neo) egyaránt szoros genetikai kapcsolatba hozható.

(3) Egyes avantgárd mozgalmak jegyei több irányzaton belül is megjelennek, s nehéz eldönteni, melyikhez tartoznak relevánsabb módon. Ezért termékenyebbnek tűnik az a megközelítés, amely általános ismérvek, és nem művészettörténeti irányzatok szerint veti egybe a net artot és az avantgárdot, ez a módszer ugyanakkor alulreprezentált a diszkurzusban. Amennyiben magára a net art esztétikai jellemzőire fókuszálunk, olyan technikákat, taktikákat és formai tulajdonságokat fedezhetünk fel, mint (a) a nyitottság, (b) a talált tárgy, (c) a kollázs, (d) a destrukció, (e) a politikai akció, (f) a részvételiség – melyek részint az avantgárd bürgeri elméletének is sarokpontjait képezik. A (a) nyitottságot alább a véletlen bürgeri interpretációja függvényében tárgyalom. A (b) talált tárgy duchamp-i gesztusának net artban játszott szerepe nemcsak az avantgárd mozgalomhoz kapcsolódik, hanem a kisajátítás, a de- és rekontextualizálás posztmodern gyakorlatához is (*appropriation art*), amit legeklatánsabban az *AfterSherrieLevine* projekt jelez.<sup>395</sup> Amíg itt az aura és a médium

<sup>394</sup> A projekt már nem érhető el a csoport honlaján, rövid dokumentációját lásd a Walker Art Center *Gallery 9* online múzeumában: <http://gallery9.walkerart.org/midobject.html?id=10672>

<sup>395</sup> 1936-ban Walker Evans lefotózta a mezőgazdaságból élő Burrough család, Sherrie Levine 1979-ben pedig újra lefotózta a fotókat. 2001-ben Michael Mandiberg beszkenelte az újrafotózott fotók katalógusban megjelent másolatát, majd feltöltötte az internetre, radikálisan rákérdezve a tautológiára, a másolat és az eredet különbségére, valamint a sokszósítás és az aura Walter Benjamin által megfogalmazott problémájára. Ennek összefüggésében hajlamos vagyok azt gondolni, hogy sorozatos módosulásai ellenére a művészetfogalom nem tudott túllépni a tág értelemben vett eredetiség művészeti normáján, paradox módon ideértve a másolás többi posztmodern gyakorlatait is. Szemben tehát a modern művészet maximáját vizsgáló Thierry de Duve állításával, miszerint a művészetnek paradox módon a bármiség lett a kritériuma („Ez a modernitás törvénye, ami csak ennyit mond: *bármit lehet*”), azt állítom, hogy az *AfterSherrieLevine* nem a bárm-i logikáját követi, és nem haladja meg az eredetiség kritériumát, de nem tárgyával, hanem kontextusával eredeti. De Duve, Thierry: *Bármit*

változott, számos projekt a talált tárgyat csak alapanyagként használja, mint a *Shredder*, az RTMark vagy Vuk Ćosić, ezért szükséges különbséget tenni a talált tárgy (*objet trouvé*) és a késztermék (*ready-made*) között. Amint arra Jindřich Chaloupecký érzékeny elemzésében rámutatott, Duchamp ready-made-jei nem a művészi deixis isteni gesztusával válnak használati tárgyakká, műalkotásokká, szerzőjük át is alakítja valamilyen fokig a talált tárgyakat.<sup>396</sup> A digitális modularitás alapján megkönnyített ready-made az anarchikus net után a „cut-and-past” kultúrában az újrafelhasználás, a remix olyan kiterjedt internetes gyakorlataiban hagyományozódott tovább, mint a paródia, a pastiche, a kollázs/montázs, a szituacionisták *détournementje*, a mashup (két különböző forrásból származó elem vegyítése), és szorosan kapcsolódik az idézet, a másolás posztmodern diskurzusához is. A (c) kollázs szorosan tapad a remixhez, amennyiben egy már létező anyag újrendezését jelenti, ugyanakkor a kollázs fogalma statikus képekre korlátozódik, így szűkebb a remixnél. A transzvesztita Teena Brandon meggyilkolására reflektáló *Brandon* című alkotásában Shu Lea Cheang újrakombinált interaktív képrészleteken keresztül idézi fel az áldozat életét, s éppen ezek parciális megmutatása mutat rá a társadalmilag megképzett nemek bizonytalanságára. A hagyományos kollázssal szemben a digitális kollázs ragasztás helyett vizuális komponensek egymásra rétegzésével vagy egymás mellé helyezéséből áll, ugyanakkor az olyan formák, mint a *Shredder*, a virtuális tépés, aprítás révén szigorú értelemben inkább a happening művész Wolf Vostelltől származó dekollázs fogalmával rokonok. A (d) destrukció szintén egy már létezőt előfeltételez, ilyenformán a talált tárgyhoz kapcsolható. A korai net art kedvelt eljárása nem annyira az „új kezdet” avantgárd imperatívuszában, mint inkább a konvencionális használatmód lerombolásában és újjal való helyettesítésében artikulálódik. A JoDi esetében a hiba esztétikája összefüggésében mutattam rá ennek működés módjára. Az (e) internetes politikai akciót elsősorban a (h)aktivizmus és a taktikai média formái alá sorolják be, melyek az avantgárd politikai fegyverként való használatát folytatják, és végtére is a politizáló művészet benjamin tanát melegítik fel. A médiaaktivizmus két alapformájának különbségét világította meg a taktikai média és a hacktivizmus 1998-as Ars Electronica vitája, amikor Linzben a HEART (Hackers for Electronic Arts) csoport az Electronic Disturbance Theater (EDT) *Zapatista Tactical FloodNet* című projektjét kifogásolta. Az EDT a *Floodnet* (netes elárasztás, leterhelés) nevű Java-program „taktikai” alkalmazásával megbénította a

---

lehet. Ford. Házás Nikoletta – Molnár Dávid. In Házás Nikoletta (szerk. és vál.): *Változó művészetfogalom. Kortárs frankofón művészetelmélet*. Budapest: Kijárat, 2001. 71.

<sup>396</sup> Chaloupecký, Jindřich: *A művész sorsa. Duchamp-meditációk*. Ford. Beke Márton. Budapest: Balassi. 2002. 95-102.

mexikói kormányzati honlapok működését, előrevetítve az olyan virtuális támadást, mint a nevezetes orosz-észti kiberháború 2007-ben. Amíg a HEART hackerei az információáramlás szabadságának zászlóvivőiként definiálták magukat, addig a taktikai zapatisták korlátozták az információhoz való hozzáférést. Galloway szerint „[e]z a tény segít megérteni a hackerek és a [taktikai] művészek/aktivisták közötti véleménykülönbséget. Ha maga a világháló kezdettől fogva politikai, akkor a hálózaton belüli bármilyen politikai gyakorlatnak politikailag kell elköteleződnie vagy tudatlanságot kell színlelnie.”<sup>397</sup> Ugyanakkor szükséges emlékeztetni arra is, hogy a taktikai akcionizmus nemcsak a politikai ágenciákat, hanem – a virtuális mozgalmárok baloldali, antikapitalista beállítottságánál fogva – a kereskedelmet is érinti, ami az 1999-es játékháborúban csúcspontot ért el.<sup>398</sup> Az *Etoy* nevű művészcsoporthoz a korai net art kedvelt csínytevéseként egyesesen tervezte meg honlapját játékokat áruló fiktív kereskedelmi cég gyanánt, mire az *eToys* nevű valódi cég védjegybirtoklás miatt beperelte. Válaszul az *Etoy* részvényeket bocsátott ki, és túlterheléssel támadta az *eToys* honlapját, hogy annak anyagi veszteséget okozzon. A per a művészcsoporthoz győzelmével végződött (mivel az *Etoy* korábban, így jogszerűen használta a domainnevet), másrészt az *eToys* hatalmas piaci veszteséget okozott. Ez a „Toy Story” arra világít rá, hogy az alulról induló kezdeményezések hogyan kezdhetik ki az internet segítségével a bebetonozottnak vélt hatalmi struktúrákat. Grether a beuysi elképzelés mutációját látta a projektben: „Úgy tűnik tehát, hogy az *etoy* erőfeszítései azt célozták, hogy a társadalmi szobor koncepcióját folytassák digitális formátumban.”<sup>399</sup> Az *Etoy*-nak az eseményszerű műfogalmat világosan mutató *Digital Hijack* című projektje a felhasználói kereséseket térítette el, és saját honlapjukra irányította. Hasonlóan a vállalatparódia módszerét alkalmazza a profitorientáltság helyett a kulturális érdekekkel bíró, valóban létező vállalat, az RTMark, amelynek neve már e kettőséget tükrözi: az *artmark* kiejtés a művészi, míg a „™” és a „®” márkajel a kereskedelmi aspektusra utal. Végezetül a (f) részvételiség, melynek tétje a felhasználónak adott szabadságfokokban, a mű privatizálásában és testre szabhatóságában ragadható meg, szerves részét képezi a net art legtöbb projektjének, aminek bonyolult kérdése az interaktivitás összefüggésében a következő fejezet tárgya lesz.

<sup>397</sup> Galloway 2004: 214.

<sup>398</sup> A purparléről: Grether, Reinhold: How the *etoy* Campaign Was Won: An Agent's Report. *Leonardo*, Vol. 33. (2000) No. 4. 321-324.

<sup>399</sup> Grether 2000: 322.

(4) A negyedik elemzési módszer az avantgárd átfogó elméletei szempontjainak alkalmazása, melyhez Peter Bürger teóriáját veszem alapul,<sup>400</sup> anélkül, hogy az általa meghatározott kategóriákhoz való pozícióm meghatároznám, ugyanis itt most a net art avantgárdként való értelmezésének igazolása, s nem megközelítésmódjának kritikája áll a fókuszpontban. Bürger az avantgárdot konstituáló alapelvek közül ötöt tárgyal: a műalkotás kategóriáját, az új fogalmát, a véletlent, a benjamini allegóriefogalmat és a montázst.

Bürger a „hagyományos” és az avantgárd esztétikát a szerves és a szervetlen műalkotás fogalmával állítja szembe, azt állítva, hogy utóbbi a műegység feloldását, koherenciájának feladását vonja maga után, ahol „a szerves műalkotás hagyományos fogalmát destruálták, és egy másikat állítottak a helyébe”.<sup>401</sup> Az más kérdés, hogy szerinte az „posztavantgárd” restaurálta a műalkotás autonóm státuszát, így elvesztette sokkhatás jellegét. Bürger szervetlenségre vonatkozó koncepciója érvényesíthető a net art alkotásokra is, melyek nemcsak a műtárgy fizikai létezésének elvét kérdőjelezzik meg, mint a *Digital Hijack*, vagy a műalkotás határait, kereteit, mint a *Shredder* dinamikus információcserén alapuló műve, hanem egyúttal kontextusfüggők is, melyek környezetük nélkül működésképtelenek. Másrészt a netművek „palimpszeszt műalkotásként” írhatók le, amennyiben gyakorta stabil identitás nélküli, verziókban létező, temporálisan módosuló, efemer és illékony projektekről van szó. Söke Dinkla a digitális (tehát nemcsak netes) alkotásokra a „lebegő mű” metaforáját alkalmazta, melyet „mozgásban lévő, fragmentált és non-lineáris” struktúraként definiált.<sup>402</sup> A „lebegő mű” retorikája azonban nem hozza magával azt a nagy jelentésű átalakulást, amely a felhasználó hatalomhoz juttatásában és a személyre szabottságban ragadható meg, ezért magam inkább a „privatizált mű” metaforáját alkalmazom.

Bürger második kategóriája az új, amely az avantgárdnak a múltat eltörlő „tabula rasa” attitűdjével kapcsolódik össze, amit klasszikus kiáltványai is fémjeleznek. A greenbergi önkritika fogalmára támaszkodva azt állítja, hogy az egymásra következő stílusirányzatok dialektikája helyett „[a]z európai avantgárd mozgalmak a polgári társadalomban működő művészet státusza elleni támadásként határozhatók meg. Nem a művészet egy korábbi kifejezésmódját (egy stílusát) támadják meg, hanem a művészet intézményét [...]”<sup>403</sup> Amint azonban Rosalind Krauss az „avantgárd eredetiségéről” szóló könyvében kifejti, az avantgárdra éppúgy jellemző „az ismétlés és a visszatérés” (*repetition and recurrence*), mint a

<sup>400</sup> Bürger 2010.

<sup>401</sup> Bürger 2010: 72.

<sup>402</sup> Dinkla 2008. 96.

<sup>403</sup> Bürger 2010: 61.

korábbi stílusokára, és ennek egyik formáját a reneszánsz perspektívához visszanyúló, és „[s]trukturálisan, logikailag és axiomatikusan csak megisméltethető rácsban” látta.<sup>404</sup> Eltekintve attól, hogy a rácsstruktúra folytatására mi sem lehetne beszédesebb, mint a digitális képalkotás x és y tengelyre épülő kartézianus koordinátái, megfigyelhető, hogy ahogyan a tradíciót tagadó, s így „hamis tudatban” lévő történeti avantgárd, úgy az önmagát újként meghatározó net art is mélyen tradícióba ágyazott, amit éppen az avantgárd fentiekben vázolt „isméltései és visszatérései” példáznak. Vagyis miközben tagadja a hagyományt, mélyen benne áll. Boris Groys *Az újról* szólva az internetes művészet számára is azt a hasznos meglátást teszi, hogy az új történeti jelensége mindig csak a régi viszonyrendszerében nyer értelmet, a vég mindig kéz a kézben jár a művészetnek az életbe való visszavezetésébe való ígéretével.<sup>405</sup> Következésképpen a régi és az új nem határozható meg normatív módon, csak egymás függvényében értelmezhető, így elengedhetetlenül szüksége van egyiknek a másikra. Ebből azt a következtetést szűrhetjük le, hogy az újdonságkritérium már maga is az avantgárd hagyomány része (vagyis „rég”), ellenállni a régivel pedig azt jelenti, hogy párbeszédben lenni a művészet múltjával és jelenével. Groys a múzeum felől közelít tárgyahoz, amellel érvelve, hogy az új az „élőnek lenni” (*being alive*) elvével, míg a múzeum a múlttal, s így a halállal kapcsolódik össze, ami a net art szempontjából azért tartogat hasznos szempontokat, mert az újdonság mrožeki elpárologását a diskurzus nem az életbe való visszavezetéssel, hanem a „net art halálával” kapcsolja össze. Kierkegaardból kiindulva Groys szellemes példával választja le az újdonság és az eredetiség fogalmáról a „különbséget”, azt állítva, hogy „az újnak lenni semmi esetre sem azonos a különbözőnek lennival”. Duchamp-i háttérrel azt állítja, hogy Jézus Krisztus volatképpen talált tárgy, mivel nincs „semmiféle látható, konkrét különbség Krisztus és egy hétköznapi emberi lény között”, mégis „Krisztus *valóban* új, és nem pusztán különböző”. Ezt a belátást az önmagát újként definiáló anarchikus net art „halála” és a mindennapi („az életbe visszavezett”) vernakuláris net art különbségének megértésénél lehetséges majd kamatoztatni.

Harmadik alapelveként Bürger a véletlent a célracionalitás korlátozásaként definiálja, amit azonban nem a szabadság formájaként, hanem megtervezett tetszőlegesként, „közvetett véletlenként” ragad meg.<sup>406</sup> A véletlen esztétikai felértékelődése szorosan kapcsolódik az

<sup>404</sup> Krauss, Rosalind E.: *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, MA: MIT Press. 1986. 158. 160.

<sup>405</sup> Groys, Boris: *On the new. Artnodes*, 2002.

<https://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/groys1002/groys1002.html>

<sup>406</sup> Bürger 2010: 75.

avantgárd mozgalmakhoz, s kivált John Cage-hez, ezen keresztül pedig az avantgárd alapú anarchikus net arthoz. Fontos aláhúzni, hogy legalább ekkora szerepet kap a vernakuláris net art „pillangóhatást” idéző terjedési modelljében. Az aleatória mint egyedi esemény az alkotás szintjén azokra a művekre jellemző, melyek a szabadság bizonyos fokát nyújtják a befogadónak, mint amilyen a *King's Cross Phone-In*, ahol előre nem megjósolható a beszélgetőpartnerek személye és a beszélgetések tárgya. A véletlent ugyanakkor szükséges elkülöníteni az indeterminizmustól, ahol ugyan nincsenek előre meghatározva az ok-okozati viszonyok, mégis kiszámíthatóak és valószínűsíthetőek, mert a közvetlen véletlen szemben áll a valószínűségszámítással. Ilyenformán különböző utat járhat be a hipertext olvasója, de kiszámítható módon ugyanazzal, vagy közel hasonló befejezéssel kell számolnia. A *The World's First Collaborative Sentence* esetében meghatározatlan például, hogy milyen módon írja tovább a projektet a befogadó, de valószínűsíthető, hogy az írás aktusa meg fog történni.

Az utolsó két kategóriát együtt tárgyalom, mivel a német teoretikus számára Walter Benjamin kiszakításként értett allegória-interpretációja logikailag lényegében a montázst készíti elő. Bürger szerint az avantgárd az elrejtés helyett felfedi megalkottságát, ami leginkább a JoDinál érhető tetten a net artban, s így a montázssal együtt a szervesetlen műalkotás fogalmához kapcsolódik. Bürger nem filmes értelemben használja a montázst, hanem fragmentált struktúraként, amelyben az egység elve megtörik és a rész emancipálódik.<sup>407</sup> Ennek a montázselvnek az internetes médiumban való folytatása nyilvánvaló a diszkrét (különálló) adatelemek által lehetővé tett, és Manovich által leírt moduláris szerkezet által, melyből magának a hipertextnek a struktúrája, a rizomatikus szerkezet és a folytonos helyettesíthetőség (cserélhetőség) következik.

A fenti négy elemzési szempont alapján kirajzolódik a net art és az avantgárd többszintű összefüggésrendszere, kérdés azonban, hogy az avantgárd jelleg valóban a közös formai és stílusjegyek párhuzamba állítása révén ragadható-e meg leginkább, ahogyan azt a recepció teszi. Ezért szükség van az avantgárd mibenlét más típusú, magatartásformák felőli definiálására is.

### **A fennálló kritikájának szükségszerű elavulása**

<sup>407</sup> Bürger 2010: 84-85.

Az olyan átfogó igényű elméletek, mint amilyen Peter Bürgeré, nem számolnak az avantgárd fogalmának három tényezőjével. Egyrészt azzal, hogy az avantgárd gyakorlata lényegesen diszperzebb, mint ahogyan azt a német teoretikus szűkítő koncepciója tételezi, amely voltaképpen a dadaista attitűdöt terjeszti ki az avantgárd egészére, miközben a különféle mozgalmak aligha foghatók össze egységes értelmezési keretbe. Az elméletalkotó az avantgárd mozgalmak heterogén tendenciáit egyetlen célnak rendeli alá, csakhogy a mozgalom heterogenitása folytán nem egy, hanem sokféle avantgádról beszélhetünk. Másrészt Bürger az avantgárdot intézményellenes, forradalmi és destruktív mozgalomként értelmezi, noha olyan gyakorlatokat is magában foglal, mint a konstruktivizmus vagy az absztrakt művészet, melyek gyakran nem a létező politikai és kulturális intézményesség ellenében és a művészet „önkritikájaként” működtek, hanem a politikával vagy a kereskedelemmel szoros szövetségben. Harmadrészt a szerző nem választja szét kellőképpen az avantgárd formai és politikai oldalát, melyek számos esetben nem vágnak egybe.

Ha a net art avantgárd jellegének kritériumait formai tulajdonságok alapján határozzuk meg, úgy az olyan ismérvek, mint a kisajátítás, a másolat beletartozhatnak a posztmodern tendenciákba is, nehezen szálazható szét a két korszak (ha egyáltalán korszakokról beszélhetünk, nem pedig tendenciákról). A kreáltság, a megszerkesztettség nyilvánvalóvá tétele, melyet Bürger a szervetlen (avantgárd) műalkotás elveként tárgyalt, éppúgy kapcsolatba hozható a posztmodern önreflexivitással és illúziórombolással. Továbbá: amennyiben az avantgárdot történeti jelenségként definiáljuk, ahogyan azt Bürger tette (történeti avantgárdként), az avantgárdot egy speciális korszak kulturális-esztétikai mozgalmaként azonosítjuk, amely az avantgárd mozgalmakat időhöz köti és temporálisan lezárja. Így felvetődik a kérdés, hogy mennyiben releváns az avantgárd fogalmának kiterjesztése a net art gyakorlataira. Ebben a bürgeriánus értelemben az avantgárd történeti jelenség, ezáltal pedig az internetes művészetre történő adaptációja nem lehet más, csakis vaskos anakronizmus. Az avantgárd mint történeti fogalom alkalmazásának ennél fogva nem lehet létjogosultsága az internetes művészet diskurzusában.

A terminus azonban használatos ahistorikus, a konkrét temporális feltételektől elszakadó módon, metaforikus jelentésben is. Az avantgárdot ilyen módon értelmezte az olasz teoretikus, Renato Poggioli, aki Bürgert megelőzően négy tendenciát azonosított benne,<sup>408</sup> mindazonáltal szintén az olyan radikálisabb irányzatokból szűrve le elméletét, mint a

<sup>408</sup> Poggioli, Renato: *The Theory of the Avant-Garde*. Ford. Gerald Fitzgerald. Cambridge, MA/London: Harvard University Press. 1968. 26-27.



dadaizmus. Ezt a négy elemet attitűdnek nevezem, hogy rámutassak azok szociálpszichológiai implikációira. Poggioli szerint az első mozzanat, vagyis attitűd, az aktivizmus alkalmazható mind a politikai, mind az esztétikai aspektusra, amennyiben a cselekvést, az akciót és a gesztust hangsúlyozza. A második „attitűd” számára az antagonizmus, amely a valami ellen irányuló támadást, a provokációt jelenti, de Poggioli fontosnak tartja, hogy „különbséget tegyünk a nyilvánosság és a hagyomány ellen irányuló antagonizmus között”.<sup>409</sup> Harmadik mozzanata a nihilizmus, melyet az aktivizmus extrém formájaként azonosít, mint amely az olyan korlátok, határpontok lerombolásával kapcsolatos, mint a kulturális ideológia: „Ha az aktivizmus lényege az önmagáért való akcióban rejlik, míg az antagonizmusé a negatív reakcióban, akkor a nihilizmus lényege a cselekvés általi nem-cselekvés elérésében, a destruktív, nem konstruktív munkában rejlik”.<sup>410</sup> Végezetül az agonizmus fogalmát a nihilizmus önmagára irányuló mozzanataként, az önrombolás formáira tartja fenn. Az, hogy Poggioli a maga avantgárd elméletét „attitűdök” alapján konstruálja meg, lehetővé teszi az avantgárd fogalmának ahistorikus használhatóságát, vagyis azt, hogy az avantgárdot ne történeti korszakként értsük meg. Daniel Stringer volt az első, aki Poggioli mozzanatait ráolvasta az interenetes művészetre, főként a JoDi példáján mutatva ki a hagyományellenes és a nézőt provokáló magatartásformát és a konvenkciók lerombolására irányuló kísérleteket.<sup>411</sup> Ezek a példák bővíthetők a már elnevezésében is beszédes (h)aktivizmus és a taktikai média fentebb idézett példáival. Az avantgárd fogalmának ilyenfajta értelmezése módot teremt arra, hogy a net artra applikáljuk, amennyiben az avantgárd *attitűd* mindig a fennálló esztétikai rendszer és kulturális gyakorlattal szemben, annak radikális kritikájaként jön létre. Ha ebben a második, és kétségtelenül származékos értelemben definiáljuk az avantgárd szó jelentését, elemeljük eredeti jelentésétől, nem formai-stiláris szempontok alapján definiáljuk, s lehetővé válik aktualizáló használata, de kizárólag ahistorikus jelentésben. Tézisem szerint tehát az avantgárd a már létező paradigmáknak való ellenszegülés (és ennyiben ahistorikus), az ellenszegülés irányultsága azonban szükségképpen elavul (ennyiben pedig historikus).

Ez a származékos értelem – a fennálló kritikája – *elengedhetetlenül* szükséges ahhoz, hogy az avantgárd felől értsük meg a net art haláláról szóló beszédet, amihez elsőként a szó eredetének szemantikája kínálhatja a trambulint. Az európai filmavantgárról szóló könyvében a fogalom etimológiai jelentéséből kiindulva az avantgárd szó mesteri elemzését

<sup>409</sup> Poggioli 1968: 30.

<sup>410</sup> Poggioli 1968. 61-62.

<sup>411</sup> Stringer 2008: 137-138.

adja Malte Hagener.<sup>412</sup> A filmtörténész abból indul ki, hogy ha az avantgárd szó eredetileg katonai előőrsöt, élcsapatot jelentett, akkor olyan kettős mozgás figyelhető meg benne, mint a történelem angyala esetében, amely egyszerre tekint előre és hátra, pontosabban, hageneri értelemben – monográfiájának címét idézve – „előre megy, de visszafelé tekint”. Az előremenetel időbeli fókuszpontja a jövő, a szó mindkét értelmében vett „haladás” (a valami irányába tartó menés és a progresszió), miközben tekintetét folyton a múlton tartja, melyet igyekszik „véggépp eltörölni”. Amennyiben az avantgárd úgy viselkedik, mint egy előretolt helyőrség, feltételezi, hogy a többiek követni fogják, az általa kitaposott ösvényen mások is a nyomába indulnak: „Az avantgárd olyan kor irányába munkálkodott, amely már előre volt vetítve, egy láthatóan küszöbön álló jövő felé, amelynek nem az a kérdése, hogy elérhető-e, hanem az, hogy *hogyan* érhető el.”<sup>413</sup> Hagener szavai értelmében ebben rejlik az avantgárd dialektikájának egyik forró pontja, feloldhatatlan önellentmondása, mely folytonosan identitásválságokat termel ki magából (amit Peter Bürger könyve példáz). Ha ugyanis az etimológia szerint az avantgárd csupán a többieket megelőző előőr, akkor célja csakis az önfelszámolás, az önlerombolás lehet: abban az esetben érhető el az avantgárd célja, ha megszűnik avantgárd lenni, és mint a pázzással küldetésüket beteljesítő tiszavirágok, feladata végeztével kimúlik. Ebből pedig az is következik, hogy eleve lehetetlen az avantgárd „avantgárdságát” fenntartani, mint azt Bürger sugallja, mert ha az avantgárdként értett mozzanatoknak követői támadnak, képtelenné válik a fennálló rendszer kritikájára, annak folytán, hogy maga is a fennálló rendszer részévé válik. Hagener ezt a szükségszerű és elkerülhetetlen folyamatot hegeli terminussal *Aufhebung*nak nevezi,<sup>414</sup> ahol a „megszüntetés” az avantgárd jelleg múltékonyságára utal, míg a „megőrzés” a fennálló struktúrákba való integrálódásra vonatkozik. Utóbbi immanensen magába foglalja a konformmá válást is, amely élesen szemben áll az avantgárd feltételezett underground, ellenkulturális, nonkonformista jellegével – hogy részben mrożeki terminológiát működtessenek. Az avantgárd örök paradoxona tehát az óhatatlan elavulás, amely sikeressége esetében elháríthatatlan, végzetes fátumként telepszik rá, mert „bizonyos idő múlva az újdonság újdonsága elszáll” – ahogyan azt a mrożeki szoba tárgyainak szüntelen áthelyezésénél láthattuk. Véleményem szerint ebből a kettőségből érhető meg a jövőt előrevetítő, magasművészeti (avantgárd alapú) anarchikus net

<sup>412</sup> Hagener, Malte: *Moving Forward, Looking Back: The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919-1939*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007. 11-17.

<sup>413</sup> Hagener 2007: 11.

<sup>414</sup> Hagener 2007. 16.

art és az avantgárd elvet a mindennapi életbe visszavezető vernakuláris net art temporális feszültsége, mivel az avantgárd mindig időbe ágyazott, preventív.

Ezen a ponton kapcsolható be a diskurzusba a neoavantgárd homlokegyenest eltérő bürgeri és fosteri megítélése. Peter Bürger nagyhatású avantgárd teóriája szerint az avantgárd célja az élet és a művészet egymásba való visszavezetése, összeolvasztása volt. Azon túl, hogy a német elméletalkotó nem siet meghatározni az úgynevezett élet és az úgynevezett művészet egyébként is nyilvánvalóan reménytelenül definiálhatatlan tartományait, Bürger amellet foglal állást, hogy az avantgárd mozgalmak ezen célja elbukott, nem sikerült az „élet” és a „művészet” egyesítése:

„[A] történeti avantgárd mozgalmak az autonóm művészet lényegi meghatározottságait tagadták meg: a művészet társadalomtól való elválasztottságát, az individuális alkotás és az ettől élesen különválasztott individuális befogadás elvét. Az avantgárd célja az autonóm művészet felszámolása volt, a művészet gyakorlati életbe való visszavezetésének értelmében. Mindez nem következett be, és a polgári társadalmon belül nem is következhet be, mivel az az autonóm művészetnek csak hamis felszámolása lenne.”<sup>415</sup>

Bürger elmélete az avantgárd mozgalmakat historizáló értelemben fogja fel, a megnevezésben is elkülönítve a „történeti avantgárdot” a „neoavantgárdtól” vagy „posztavantgárdtól”. Szerinte a történeti avantgárd azért vallott kudarcot, mert nem tudta végrehajtani küldetését, a vágyott esztétikai és politikai forradalmat, és erős krikával illeti a neoavantgárdot, amely állítása szerint megcsúfolta a történeti („első”) avantgárdot. Egyenesen azt állítja, hogy „a neoavantgárd intézményesíti az *avantgárdot mint művészetet* [kiemelés az eredetiben], és ezzel megszünteti az eredeti avantgardista szándékokat”.<sup>416</sup> Bürger itt művének kulcsfogalmát, az intézményt aktualizálja, amit könyvében kettős értelemben is használ: egyfelől szűkebb értelemben a művészeti intézményeket (akadémia, múzeum, galéria) érti alatta, másfelől azonban tágabb jelentéstartományt ad neki, és a művészet intézményére, vagyis az előállítás, a befogadás, a terjesztés feltételeit meghatározó apparátusrendszer egészére kiterjeszti a használatát.

<sup>415</sup> Bürger 2010. 65.

<sup>416</sup> Bürger 2010. 71.

Hal Foster amerikai teoretikus Peter Bürger radikálisan elítélő megállapításával szemben több cikkében is „rehabilitálni” igyekezett a neoavantgárdot, és német kollégájával szemben az ellenkező álláspontra helyezkedik. Foster a neoavantgárdot olyan történeti jelenségként fogja fel, melyet Bürgerrel szemben nem választ el egymástól, hanem egymás kölcsönös függésében tárgyalja, az „első” és a „második” megszorítással egyszerre jelezve a kontinuitást és a szakadást. Azt a kérdést veti fel, hogy ahelyett, hogy „megszüntetné a történeti avantgárd tervét”, nem lehetséges-e, hogy „a neoavantgárd értette meg először” azt.<sup>417</sup> Tanulmányának későbbi passzusában szinte szó szerint megismétli ezt a mondatot, immár állítássá változtatva kérdését, kijelentve, hogy a neoavantgárd hajtotta végre az avantgárd célját, és hogy a „művészet intézménye mint olyan nem a történeti avantgárddal, hanem a neoavantgárddal ragadható meg”.<sup>418</sup> Foster szerint tehát a neoavantgárd nemhogy elkorcsosította volna az avantgárdot, hanem „intézményesítésével” lényegében annak céljait tükrözte vissza. Másik tanulmányában, amelynek – Bürgerre utalva – a szellemdús *Nem félünk a neoavantgárdtól?* címet adta, álláspontját három állításban így körvonalazza:

*„(1) a művészet intézménye mint olyan nem a történeti avantgárddal, hanem a neoavantgárddal ragadható meg; (2) a neoavantgárd legjobb esetben is egyszerre speciális és dekonstruktív kreatív elemzéssel szólította meg ezt az intézményt (nem pedig nihilisztikus, elvont és anarchikus támadással, mint gyakran a történeti avantgárd); és (3) ahelyett, hogy eltörölné a történeti avantgárdot, a neoavantgárd léptette életbe annak tervét első alkalommal [...] [kiemelés az eredetiben].”<sup>419</sup>*

Mármost: ezt az analógiát alkalmazva a net art-ra, a kérdést úgy tehetjük fel, hogy vajon a web 2.0 és a hozzá tartozó vernakuláris net art valósította-e meg az anarchikus net art célját, ahelyett, hogy meggyilkolta volna. A Bürger és Foster között az avantgárdról szóló polémia ugyan Daniel Stringer ráolvasta az internetes művészetre, anélkül azonban, hogy a viszonyokat mélyebben boncolgatta volna.<sup>420</sup> Ugyanakkor a bürgeri intézménykritika nemcsak a net art, hanem általában az újmédia diszkurzusában is jelentős adaptációs hagyományt tudhat magáénak. Az intézmény fogalma a legtöbb esetben központi

<sup>417</sup> Foster, Hal: What's Neo about Neo-Avant-Garde? *October*, Vol. 70. (Autumn, 1994) 16.

<sup>418</sup> Foster 1994: 20.

<sup>419</sup> Foster, Hal: Who's Afraid of the Neo-Avant-Garde? In Uő: *The Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge, MA/London: MIT, 1996. 20.

<sup>420</sup> Stringer 2008: 136-137.

kategóriaként jelentkezik, mint amely az avantgárd attitűdöt fenyegeti. Amennyiben az avantgárdot a fentiek szerint a fennálló kritikájaként definiáljuk, intézményesülésével kevésbé válik lehetővé a bürgeri „önkritika”. Meglehetősen furcsa, hogy pontosan Bürger, aki művében hosszasan elmélkedik a műalkotás és a művészet történeti jellegéről, nem számol az avantgárd *attitűdnek*, a fennálló kritikájának a történetiségével. Azon állítása ugyanis, miszerint a neoavantgárd az eredendő oka az avantgárd intézményesülésének, nem tartja észben azt a fajta elavulást és *Aufhebungot*, amit Malte Hagener a szó etimológiai elemzéséből levezetett. Amikor az internet médiuma underground kommunikációs formából mainstreammé lett, a web 2.0 formái pedig intézményesítették a net artot, szükségszerűen újratermelték az „intézményt”, és a net art az intézményesüléssel veszített kritikai potenciáljának radikalizmusából. Az avantgárd tehát végső soron öngyilkosságra van kárhozthatva. Másként fogalmazva: győzelme pürrhoszi. A web 2.0 konvencionalitását éppen a net art tette lehetővé, ahogyan az avantgárd a neoavantgárdot. Ennélfogva a net art halálának problémája az intézményesülés problémája.

Ezeknek a logikai lépéseknek a szem előtt tartásával lesz látható az internetes művészet avantgárd jellegének elpárolgása az interaktivitás összefüggésében. Azt ugyanis, hogy a net art interaktivitását avantgárdként ragadhassuk meg, meg kellett előznie a net art avantgárd jellegének bizonyításának. A net art az ebben a fejezetben mondottak értelmében a szerzői-alkotói kapcsolódások szintjén, művészettörténeti, formai, elméleti értelemben is számos módon tekinthető avantgárddnak. Mindez azonban önmagában nem elégséges feltétel, az avantgárdot a formai sajátosságokon túl olyan attitűdként kellett meghatároznunk, amely legitimimmé teszi a név használatát ahistorikus értelemben is. Innen lehetséges ráfordulni az interaktivitás és az intézményesülés problémájának kapcsolatára.

## VIII. AZ ÖTÖDIK HATALOM FELEMELKEDÉSE

### Az interaktivitás visszavezetése az életbe

„a mindig késő gyorsvonattal  
ott lenni egy pillanat”

Balaton: *Balettcipőben*

#### *Az interactive turn a 20. század művészetében*

Az internetes médium médiumspecifikusként azonosított tulajdonsága, az interaktivitás, valamint a formai ismérvek helyett a fennálló rendszer kritikájaként megértett avantgárd alapozza meg a net art halálával kapcsolatos beszéd megértését, amennyiben – leegyszűsítve – a net art az interaktivításban volt avantgárd. Mások mellett Andrej Tišma az internetes interaktivításban művészettörténeti elmozdulást látott a befejezett műalkotás koncepciója felől a nyitott műideál felé: „A web.art művek egyik közös jellemzőjét tulajdonképpen interaktív természetük képezi, amely azt jelenti, hogy a néző a művek »tettetársává« válik [...] formájukat leggyakrabban a nézői aktivitásnak köszönhetően nyerik el [...] [a]z eddig uralkodó művészeti formákkal ellentétben, amelyekben a művész a nézőnek egy készterméket, annak bizonyos formáját és dimenzióját kínálta fel, a web.art művek előre meg nem jósolható irányban fejleszthetők tovább [...]”<sup>421</sup> A teoretikus által említett jegyek – a néző mint tettestárs, aktivitás, kalkulálhatatlanság – a 20. század művészettörténetének is hívószavai. Meglátásom szerint az elmúlt század művészettörténete és esztétikai ideológiái olvashatók úgy is, mint folyamatos törekvés a befogadó részvételének kiterjesztése felé, amit némileg ironikusan *interaktív fordulatként* (*interactive turn*) keresztelek el a nyelvi, képi, testi, térbeli stb. fordulatok mintájára.

Jóllehet az interaktivitás nem kizárólagos és abszolutizálható tulajdonsága az internetes művészetnek, de a legtöbb netmű domináns vízjele, s ilyenformán ez az új művészeti forma nem is annyira a vizuális kultúra terepében belül, mint inkább a hálózatosságra (*networking*) és a kommunikáció esztétizálására törekvő folyamatművészeti paradigmához kapcsolható. A böngészőművészet, a szoftverművészet, a kódra irányuló játékok esetében a kérdésirányokat nem a látás, hanem a részvételiség dominálja. A

<sup>421</sup> Tišma 2008: 114. 115.

videojátékok esztétikája például nem a vizuális kialakítás, a 3D-s animáció és/vagy a fotorealistikus reprezentáció függvénye, sokkal inkább a szoftveres tervezés, az immerzió (a virtuális valóságba való belemerülés), a választási lehetőségek és a döntési szabadság koordinátarendszerei között rejlik. Nevével ellentétben a videojáték nem annyira a látvány, mint inkább az interaktivitás médiuma. Nem állítható, hogy az interaktivitás egyébként is sokféle értelemben használatos fogalma az internet által bevezetett újdonság volna, de az igen, hogy a tér- és időkorlátokon felülemelkedő, hiperdimenzionális és azonnali (real-time) visszacsatolásokat lehetővé tévő interaktivitás minden korábban felbukkant médium lehetőségeit túlszárnyalta. A net art a 20. századi művészet részvétel utáni hajszájának beteljesüléseként fogható fel, amennyiben a befogadói interaktivitást tette természetessé, ami az avantgárd bürgeri-fosteri vitája alapján világítható meg.

Végigtekintve a 20. század avantgárd művészetének csomópontjain, az interaktivitásra törekvő vágyat fedezhetjük fel bennük. Már a dadaista és futurista előadások igyekeztek kiterjeszteni a felolvasásokat a performansz és a közönség műbe való bevonása felé, amely aztán az olyan neoavantgárd mozgalmakban folytatódott tovább, mint a fluxus, a happening, a body art, a videoművészet. John Cage zenei kísérletei sok szempontból előzményei ezeknek a kísérleti műveknek, amennyiben az avantgárdnak a kombinatorika, a véletlen, a gamut technika (egy előre rögzített hangsor) elrendezésének nyitottsága, a folyamat-alapú műkonceptió felé való eltolódásról árulkodnak. Nevezetes *4' 33''* (1952) című műve, melynek fókuszában nem is annyira a sokszor emlegetett csend, mint inkább a közönség által keltett hangok állnak, szimbolikusan megfordítja a nézőtér és a színpad közötti viszonyt, és a nyitottság, a véletlen, a nézői részvétel és az indeterminizmus felé orientálódik. A *zapping* (a televíziós csatornák gyors váltogatása) cselekedetét megelőlegező módon tizenkét rádió aktuális hangjaiból összeálló *Imaginary Landscape No 4.* (1951) című Cage-mű a megismételhetetlenség és a változtathatóság olyan elveit demonstrálja, amely később a net artnál a *Shredder* esetében folytatódik. Allan Kaprow happeningjei, kiváltképpen a Reuben galéria terében végrehajtott eseményekre épülő *18 Happenings in 6 Parts* (1959) a kollázsszerű environmentből<sup>422</sup> kialakuló happening, valamint a pollocki absztrakt expresszionizmus és a Cage-féle nyitottság szintéziséről tanúskodik. Az eredetileg zenészként,

<sup>422</sup> Teoretikus szövegében Kaprow a termet kitöltő environmentet méreteiben különíti el a kollázst térben kiterjesztő, heterogén tárgyak egymás mellé illesztésén alapuló assamblage-tól: „Míg az assamblage-ok kezelhetők vagy körbesétálhatók, addig az environmentekbe be kell sétálni”. Kaprow, Allen: *Assamblage, environmentek & happeningek*. Ford. Horányi Attila. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/Kaprow/HappEloszo.html>

Karlheinz Stockhausen tanítványaként indult Nam June Paik John Cage zeneesztétikája és a fluxus mozgalom felől érkezett a videoművészethez, melynek egyik vesszőparipája a televíziós médium egyirányú távközlési csatornából kétirányúvá való átalakítása volt, amint ez a saját, *Magnet TV* (1965) és *TV-Buddha* (1974) című művében, vagy Bruce Nauman nem kevésbé önreflexív *Live-taped Video Corridor* (1970) című videoművészeti projektje esetében megfigyelhető. Ezek a projektek egyrészt Bertolt Brechtnek a rádió egyirányú felfogása helyetti részvételi médiummá történő átalakításáig mutatnak vissza,<sup>423</sup> másrészt pedig az internetes művészet esztétikai céljait megalapozó olyan telematikus művészetig mutatnak előre, mint Kit Galloway-nek és Sherrie Rabinowitznek az internetkávézó őseként felfogható *Electronic Café* (1984) című projektje, amely az olimpiai játékok idején a Los Angeles különböző helyein lévő számítógépeket kapcsolt össze kommunikációs célból, nyilvános hozzáférhetőséggel és részvételi lehetőséggel. Ezek a telematikus, műholdas kommunikációra épülő projektek közvetlenül a (neo)avantgárd gyakorlatokból származtak, ahogyan Luigi Russolo futurista zajkonceptiója, John Cage zeneesztétikája, a kaprowi „participatory art”, a fluxus hálózati művészete és Nam June Paik videoművészete között is egyenesági leszármazás található.

Amíg azonban ezek a művek gyakran fizikai helyekre és ezáltal szűk térre korlátozódtak, addig a világháló közvetlen előzményei, mint az *Electronic Café* vagy Robert Adrien X közösségi elektronikus alkotáson alapuló *The World in 24 Hours* (1982) című projektje már szélesebb közönség számára biztosított hozzáférést, amit Tišma hiperdimenzionalitásnak nevezett.<sup>424</sup> Dieter Daniels, aki komplex módon tárgyalta az interaktivitásnak az egész huszadik századon végighúzódó „stratégiáit”, a brechti rádióelmélet és a Douglas Davis-projektek közötti „genetikai” kapcsolatokra, valamint arra hívja fel a figyelmet, hogy „Brecht referenciapontnak számított a hatvanas és a hetvenes évek amerikai média- és művészeti diszkurzusában is”.<sup>425</sup> Douglas Davis 1972-es *Talk Out!* című projektje, amely telefonvonalak segítségével a tömegmédiát kétirányú kommunikációs formává változtatta, előremutat saját, internetes *The World's First Collaborative Sentence* című kollektív projektjéig (amely egyébiránt korábbi kísérleteit is összegezte), valamint szoros

<sup>423</sup> Brecht szerint „a rádiót disztribúciós apparátusból kommunikációs apparátussá kell változtatni”. Brecht, Bertolt: A rádió mint kommunikációs eszköz. Ford. Sós Endre In Uő: *Irodalomról és művészetről*. Budapest: Kossuth, 1970. 86.

<sup>424</sup> Tišma 2008: 115.

<sup>425</sup> Daniels, Dieter: Az interaktivitás stratégiái. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 46. 1. jegyz.



logikai kapcsolatban áll Heath Bunting *King's Cross Phone-In* című telekommunikációs projektjével is.

Mindezek a – hangsúlyozottan kiragadott, de hatástörténetük miatt önmagukon túlmutató – példák és az általuk bevezett fogalmak azt tanúsítják, hogy a 20. század művészetének egyik domináns ismérve az objektumorientált műideál felől a kommunikációalapú mű, valamint a zárt mű helyett a nyitott alkotás iránti megszállottság volt. Számos experimentális alkotó a nézői részvétellel és az elektronikus távközléssel kapcsolatos kísérleteit folytatta az internetes művészetben. Dieter Daniels mellett az interakcióval folytatott kísérletek hagyományát behatóan vizsgálta Inke Arns is, és azt a befogadó emancipációjaként interpretálta: „A 20. századi művészetben az interakció, a részvétel és a kommunikáció fogalmi és koncepciói központi jelentőségűek”, melyek magukban foglalják a mozgást „a zárttól a »nyitott« műalkotás, a statikus tárgytól a dinamikus folyamat, a kontemplatív befogadástól az aktív részvétel felé”.<sup>426</sup> Arns ezeket az elmozdulásokat részint az internetes kommunikáció esztétikai célú kiaknázásához vezető lépésekként olvassa, és arra a következtetésre jut, hogy a happening interperszonális kommunikációja a beuysi szociális szobor helyett a „kommunikációs szobrászat”, a technikai interaktivitás pedig az interaktív médiaművészet, a műholdas projektek, a *The Thing*hez hasonló elektronikus BBS-ek (Bulletin Board System – hirdetőtábla-rendszer) felé vezetett a digitális városok „kontextusfüggő rendszerei” és a digitális média használata révén.<sup>427</sup>

A 20. század esztétikai ideológiáiban hasonló interaktív fordulatot tapasztalhatunk az alkotó, a mű és a befogadó között. Nagy vonalakban: amíg a 19. század produkcióesztétikája javarészt az alkotó művész személyére összpontosított, a formalista és strukturalista hagyomány a művet, majd a szöveget helyezte az érdeklődés tengelyébe, addig a posztstrukturalista elméletek a befogadó szerepére fókuszáltak. John Guillory a médium fogalmának genezise kapcsán azt hangsúlyozza, hogy a kommunikáció mint kétirányú viszonyt jelölő fogalom a retorikai meggyőzés egyirányúságával szemben keletkezett: „Valójában a kommunikáció fogalma a kora újkorban bukkant fel, a retorika rendszerének szánt nyílt kihívásként”.<sup>428</sup> A jelentős és hatásos irodalom- és művészetelméletek tekintélyes

<sup>426</sup> Arns, Inke: Interaction, Participation, Networking: Art and Telecommunication. Trans. Tom Morrison. *MediaArtNet*. 2004. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/communication/scroll/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/scroll/) [a továbbiakban: Arns 2004b.]

<sup>427</sup> Arns 2004b.

<sup>428</sup> Guillory, John: A médiafogalom eredete. Ford. Berze András – Nagy Ambrus – Szvetnik Péter. *Apertúra*, 2012. Tavasz. <http://apertura.hu/2012/tavasz/john-guillory-a-mediafogalom-eredete>

hányada a befogadás és az interakció problémájával foglalkozott. A német tradíció közül a heideggeri hermeneutikából táplálkozó gadameri esztétikai elmélet az olvasó és az értelmezés kérdései iránt mutatott fokozott érdeklődést.<sup>429</sup> A jaußi recepcióesztétika az „olvasó irodalomtörténetét” tűzte ki célul, miközben „nagykorú olvasóról” beszélt.<sup>430</sup> Az iseri olvasáselmélet a mű és a befogadó közötti dialogicitás hangsúlyozása alapján a befogadó szerepét emancipálta, de ugyanúgy a befogadói részvétel mellett kardoskodott a már említett brechti rádióelmélet.<sup>431</sup> Brecht baloldali intenciójához csatlakozva Walter Benjamin a polgári eszközöknek a proletariátus apparátusává való átalakítási kísérlete közepette egy olyan újfajta termelőnek (*produzent*) nevezett alkotótípust sürgetett, amely a mindenható szerző felől az alkotófolyamat kezdeményezője felé mozdul el.<sup>432</sup> Benjamin gondolata jól alkalmazható a net art művekre, ahol a szerző gyakran operátor. Az általa használt „proletariátus” történetileg lejáratódott terminusa helyett ma előszeretettel használnánk a tömeg, a gyengék, a hatalomnélküliek felhatalmazásának retorikáját.

Az Umberto Eco-féle „nyitott mű” a többértelműséget, a poliszémájában befejezetlen műideált, a Barthes-i „olvasható/írható” ellentétpár szintén a referenciális nyitottságot, a derridai disszemináció a jelentések elkülönbözését (*différance*) leíró fogalmi egyaránt a befogadóra való odafigyelést demonstrálják.<sup>433</sup> Ezeknek az elméleteknek a recepciója, az újmediális esztétikai jelenségekre történő adaptációja korántsem törésmentes. Amikor a technológia és az esztétikai elméletek egybevágóságát már tanulmánya címével (*Hipertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?*) is sejtető George P. Landow a barthes-i „scriptible” (olvasható) fogalmat alkalmazza a hipertextre, félreolvassa a francia elméletalkotókat: „számos ponton egyezik [...] amit Derrida ír a középpont nélkülivé tételről, és amit Barthes mond az írható és az olvasható szövegről. Valójában a hypertext szinte szó szerint megtestesíti mindkét elgondolást [...]”.<sup>434</sup> Barthes azonban nem fizikai írhatóságról

<sup>429</sup> Gadamer, Hans-Georg: *Igazság és módszer*. Ford. Bonyhai Gábor. Budapest: Osiris, 2003.

<sup>430</sup> Jauss, Hans-Robert: *Arecepció elmélete*. (Visszatekintés ismeretlen előtörténetére). Ford. Kulcsár-Szabó Zoltán. In Uő: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika*. Ford. Bonyhai Gábor – Király Edit – Bernáth Csilla. Budapest: Osiris 1999. 28. 29.

<sup>431</sup> Iser, Wolfgang: *Az olvasás aktusa. Az esztétikai hatás elmélete*. Ford. Hárs Endre. In Kiss Attila Attila – Kovács Sándor s.k. – Odorics Perenc (szerk.): *Testes könyv I*. Szeged: Ictus, 241-265. Brect 1970: 85-91.

<sup>432</sup> Benjamin, Walter: *Az alkotó mint termelő*. Ford. Pór Péter In Uő: *Angelus Novus*, Budapest: Magyar Helikon, 1980. 757-780.

<sup>433</sup> Derrida, Jacques: *Az el-különböződés*. Ford. Gyimesi Tímea. In Bacsó Béla (szerk.): *Szöveg és interpretáció*. Budapest: Cserépfalvi, 1991. 43-64.

<sup>434</sup> Landow 1996.

beszél az S/Z-ben, hanem az olvasás módjáról, a jelentések nyitottságáról.<sup>435</sup> Tagadhatatlanul van rokonság a nelsoni koncepció és a Barthes-féle teória között, de előbbi nem utóbbinak a technikai beteljesülése. A különbség akkor válik élessé, amikor az asszociáció mentális folyamatát fizikai struktúraként kezdték kezelni, mivel utóbbi indeterminált. Ilyenformán Landow kilúgozza ezt a nyitottságot, vagy amint Müllner András megjegyzi: „Az olvasás emancipációja éppen akkor fordul önnön ellentétébe, amikor egy technikai apparátus megjelenéséhez kötik. Abban a pillanatban nem emancipációról, hanem külsővé tételről, mechanikussá válásról beszélhetünk.”<sup>436</sup> Emellett a „szerző halálának” az „isten halála” nietzschei mintáján nyugvó koncepciói sem feleltethetők meg egymásnak, mint ahogyan azt az újmédia-művészet kapcsán Szűts Zoltán egymás mellé helyezi a recepcióban.<sup>437</sup> Amíg Roland Barthes a szerzőközpontúságtól való megszabadulást követeli, ahol „az olvasó születésének ára a Szerző halála”,<sup>438</sup> addig Michel Foucault a diskurzusanalízis felől közelít tárgyhöz, ahol a tudásformáknak alávetett szubjektum nem önállóan beszél, hanem beszéltetve van, és ebben az értelemben „hal meg”.<sup>439</sup> Az New Music-ből és a cage-i zeneesztétikából táplálkozó Eco-féle „nyitott mű” sem kompatibilis a fizikai lezáratlansággal, mivel az olasz teoretikus magáról az interpretációról, s nem a fizikai nyitottságról beszél, amikor azt állítja, hogy a mű „lényegileg nyitott a *lehetséges olvasatok* [kiemelés tőlem – G. P.] látszólagos sorozata felé”.<sup>440</sup> A mentális és a fizikai nyitottság közötti egyenlőségtétel olyan akut, visszatérő problémát jelent az újmédia interpretációiban, melyet a következő alfejezetben részletesebben szükséges tárgyalni.

Az újabb teóriák közül Nicolas Bourriaud „relációesztétikája” terjesztett elő olyan értelmezési módot, amely egyirányú kapcsolat helyett ténylegesen két ágens (a folyton módosuló és képlékeny alkotó-befogadó viszony) felől vizsgálja a „művet”, „amely abban áll, hogy jelek, formák, gesztusok és tárgyak segítségével kapcsolatokat hozzunk létre a

<sup>435</sup> Barthes 1997: 14-15.

<sup>436</sup> Müllner András: A hipertext elmélete mint az interaktivitás technológiai ideológiája. In Uő: *A császár új ruhája. Esszék a könyv és a hipertext kapcsolatáról, valamint más médiumokról*. Budapest: Jászóveg, 2007. 107.

<sup>437</sup> Szűts 2013: 73.

<sup>438</sup> Barthes, Roland: A szerző halála. Ford. Babarczy Eszter. In Uő: *A szöveg öröme*. Budapest: Osiris, 1996. 55.

<sup>439</sup> Foucault, Michel: Mi a szerző? *Világosság*. 1981/7. Melléklet.

<sup>440</sup> Eco, Umberto: A nyitott mű poétikája. Ford. Zentai Éva. In Uő: *A nyitott mű*. Budapest: Gondolat, 1976. 55.

világgal.”<sup>441</sup> A net art szcénában Sulgin felkiáltó jelekkel tűzdelt kiáltványa a dialogicitásért szállt síkra: „A Net-art a kommunikációt, a kommunikáció pedig a jelent jelenti.”<sup>442</sup>

Az együttműködésből fakadó újfajta szerzőség magával hozza a tulajdonjog megítélésének változását is. A nyílt forráskódból, vagyis a felhasználói módosításból és a főként a korai zenei letöltőprogramok (Napster) szerzői jogi problémái okán megizmosodó „copyleft” mozgalom, valamint a demokráciaeszményből kisarjadt „open theory”<sup>443</sup> az individuális szerzőségtől a kollektív szerzőség felé való paradigmátikus elmozdulást jelzi. Daphne Keller a zene kapcsán a hétköznapivá váló szerzői jogi problémákat jogi szempontok helyett azzal a Thomas Jefferson-féle politikatörténeti alapállásból közelítette meg, miszerint a szellemi tulajdonok nem azonosak a fizikai javakkal, az eszmék szabadon terjeszthetők.<sup>444</sup> A remix védelmében írva tanulmányát, az amerikai alkotmányból vezeti le a *fair use*-t (a méltányolható másolást), s mivel McLuhan logikát működtetve az állítja, hogy a technológia kultúrát változtat, értelmezése szerint a kreatív újraalkotásnak szabadnak kellene lennie, ami aláássa a DMCA (Digital Millennium Copyright Act) törvényt. Így fogalmaz: „a digitális technológia lehetővé teszi, hogy interakcióba kerüljünk az információval, és új módon teremtsünk kultúrát.”<sup>445</sup> Jogi érvelés helyett szintén kulturális szempontból közelíti meg a *peer-to-peer* (ponttól pontig tartó) fájlcsere-ést Bodó Balázs, és a szerzői jogi törvények szigorát a kulturális párbeszéd akadályának tartja, azt állítva, hogy „amit az ezredfordulón *peer-to-peer* forradalomként éltek meg egyesek, valójában csak a hálózat ideális működéséről alkotott eredeti [...] elképzelések gyakorlati megvalósulását jelentette.”<sup>446</sup> Élesen világította meg a helyzet komolyságát a *Guerilla Open Access Manifesto* szerzője, Aaron Schwartz esete, aki 2013-ban egyenesen az életét adta aktivizmusáért, amikor a *JSTOR* tudományos adatbázis,

<sup>441</sup> Bourriaud, Nicolas: *Relációesztétika*. Ford. Pálfi Judit – Pinczés Bálint. Budapest: Műcsarnok, 2007. 92.

<sup>442</sup> Shulgin, Alexei: Művészet, hatalom, kommunikáció. Ford. Hideg János. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>. Ironikusan paradox persze, hogy miközben Sulgin kétirányú kapcsolatot követel adó és vevő között, preskriptív módon imperatívuszokkal látja el a művészeket.

<sup>443</sup> Moglen, Eben: Anarchism Triumphant: Free Software and the Death of Copyright. *First Monday*, Vol. 4. (2. August 1999) No. 8. <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/684/594>

<sup>444</sup> Keller, Daphne: The Musician as Thief: Digital Culture and Copyright Law. In Paul D. Miller aka DJ Spooky (ed.): *Sound Unbound. Sampling Digital Music and Culture*. Cambridge, MA – London: MIT, 2008. 135-150.

<sup>445</sup> Keller 2008: 144.

<sup>446</sup> Bodó Balázs: *A szerzői jog kalózzai. A kalózzok szerepe a kulturális termelés és csere folyamataiban a könyvnyomtatástól a fájlcsere-áló hálózatokig*. Budapest: Typotex, 2011. 171. A könyv beszédes módon „minden” helyett „néhány jog fenntartva” jogi kikötéssel jelent meg.

vagyis végső során a tudás szabaddá tételéért a szerzői jogok megsértése miatt hosszú börtönbüntetésre ítélték, ami elől öngyilkosságba menekült.<sup>447</sup>

A befogadással kapcsolatos viták az interaktivitás gyűjtőfogalma alá sorolhatók be, s a vele kapcsolatos elméletek és gyakorlatok ezen kontextusai jelzik, hogy részvételfüggőség, a zárt modellektől a nyitott paradigma felé való elmozdulás az egész 20. századi művészettörténetben markánsan jelen volt, s ezeket a vágyakat, „cél” (Bürger), „tervet” (Foster) végső soron az internetes médium látszott való váltani.

### **Az interaktivitás taxonómiái**

Az interaktivitás fogalma jelentésének konnotatív terheltsége folytán sokféle logikai kisiklás forrása, amint azt a barthes-i „olvasható/írható” ellentétpár George P. Landow-féle technikai adaptációja mutatja. Lev Manovich részint a szemantikai túlsordulás okán egyenesen elutasítja az interaktivitás „mítoszá”t, azt állítva, hogy a digitális média esetében interaktívnek lenni redundancia.<sup>448</sup> Dieter Daniels részint abból az alapállásból indult ki, mint Landow, nevezetesen az esztétikai ideológia (speciálisan a brechti rádióelmélet) és a műszaki technológia (speciálisan a turingi mesterséges intelligencia [AI]) konvergenciájának tételéből, s arra a kérdésre, hogy az interaktivitás technológia vagy ideológia, a következő választ adja: a gépek és az emberek közötti kölcsönös kommunikáció „maga után vonja az ideológia és a technológia közötti határvonal elmosódását, és azt, hogy a technológia a kilencvenes években valójában az ideológia központi része”.<sup>449</sup> Ennek a különbségtételnek a gyakori elmosódását szem előtt tartva az alábbiakban (1) a formák, (2) a módok, (3) a beavatkozási lehetőségek és (4) a szerzőség alapján az interaktivitás négy osztályozási kategóriáját különítem el. Nyomatékosan hangsúlyozom azonban, hogy az interaktivitást a felhasználó felhatalmazása, beavatkozása, részvétele felől közelítem meg, mivel a net artban a hangsúly az interaktivitás ezen oldalára esik. Vagyis nem az az alapkérdésem, hogy a mű hogyan hathat a nézőre (mentális tevékenységek és az ezekből következő testi reakciók, mint a nevetés, a sírás, a félelem, libidó stb.), hanem az, hogy a néző hogyan hathat a műre.

<sup>447</sup> Schwartz, Aaron: Guerilla Open Access Manifesto. *Archive.org*. 2008.

[http://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008\\_djvu.txt](http://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008_djvu.txt)

<sup>448</sup> Manovich 2008: 41.

<sup>449</sup> Daniels 2008: 73.

(1) A speciális megszorítások nélkül parttalaná váló *sokféle* interaktivitás-fogalom különféle feloszthatósági szempontjai között alapvető különbségtétel tehető a mentális interaktivitás és a fizikai interaktivitás között. A klasszikus hermeneutikai alaptételből, miszerint nem létezik mű értelmezés nélkül, következik, hogy az esztétikai tapasztalat minden esetben a művel való találkozáson alapszik, s ebben az értelemben mindenféle olvasói, nézői, fogyasztói, befogadói tevékenység szükségszerűen interaktív. Ez az elgondolás azonban elmosza a különbségeket a mentális kölcsönviszony és a fizikai beavatkozás lehetőségén alapuló fizikai interakció között. Az interaktivitás ezen módjain alapuló felosztást gyakran összekeverik az elméletek. Amikor Umberto Eco a nyitott mű ideájáról beszél, akkor azt az olvasás stratégiájaként, vagyis mentális interakcióként érti, de az olvasó ténylegesen nem változtathatja meg a szöveg materiális tulajdonságait. Ehhez hasonlóan Roland Barthes „írható” fogalma vagy a szerző halálát tételező felfogása a mentális interakció keretén belül marad, ezért tekinthető félreolvasásnak Landow azon megállapítása, amely a barthes-i elméleteket a hipertextualitás „szó szerinti” megvalósulásaként interpretálja, mivel itt két eltérő fogalomhasználati módról van szó.

A zavarok fogalmi megaragadásának érdekében Espen Aarseth a (virtuálisan) térbeli kombinatorikára épülő hipertext fogalmát a kibertext terminusával helyettesítette, hogy megkülönböztesse a papíralapú szövegeket a csak elektronikusan létező szövegektől, és a fogalmat az időbeli függőségi viszonyok elemzésére alkalmazta, ahol a rend/rendezetlenség mellett a hozzáférés időtartama is számít. Aarseth a mentális és a fizikai interaktivitás megkülönböztetésére vezette be az „ergodikus” fogalmát a kísérleti irodalom elméletébe. Az ergodikus megköveteli az olvasó vagy a játékos aktív irányítását, szemiotikája nemcsak a jelsorozatok, hanem az azokat kontrolláló szabálykészletek értelmezésén is nyugszik. Aarseth polemikus hangvételben marasztalja el az ennek a különbségnek a megértésére képtelen irodalomtudományt:

„A kibertextek tanulmányozása során lelepleződik a narratívaelmélet térdinamikus metaforáinak félrevezető volta, mégpedig annak köszönhetően, hogy az ergodikus irodalomban olyan módon jelennek meg ezek a modellek, ahogy a lineáris irodalomban nem. Lehet, hogy ezt egy hagyományos módon gondolkodó irodalomtudós számára nehéz megértenie, mert nem érzékeli a különbséget a

metaforikus és a logikai struktúra között, a dolog ettől függetlenül döntő jelentőségű. A kibertext olvasója valóban résztvevő, játékos, hazardőr.”<sup>450</sup>

Az *ergodikus*, mely az újmédia bevett szokása szerint egy technológiai fogalomnak kölcsönöz kulturális értelmet, ebben a vonatkoztatási keretben nem az értelmezés, hanem a cselekvés fizikai műveletére utal, amit Aarseth máshol a játékok kapcsán abban összegez, hogy „az elbeszélés és a szemiotika hagyományos hermeneutikai paradigmái nem alkalmazhatók eredményesen a szimulációs hermeneutika problémáira”.<sup>451</sup> Azt gondolom, metaforikusan úgy lehetséges röviden érzékeltetni a különbséget, hogy nem ugyanaz a pályán játszani a labdarúgást (cselekedni), mint a lelátóról nézni a mérkőzést (értelmezni).

Az internetes művészet interaktivitása tehát elsősorban a fogalom ergodikus, fizikai értelmében használatos, még ha ez a fizikai interakció csak minimális testi akciókkal is kapcsolódik össze, mint amilyen az egér gombjainak megnyomása, a touchpad használata, a kattintás, az érintés az érintőképernyőn, a billentyűk lenyomása. Azzal szemben azonban, amit Aarseth-nek a „hagyományos hermeneutika” elutasítására vonatkozó állítása sugall, erős nyomatékkal hangsúlyozandó, hogy a fizikai interakció távolról sem zárja ki a mentális interakció lehetőségét (sőt: szükségességét), azaz egy (fizikai értelemben vett) linkre kattintást elengedhetetlenül mentális műveletek is követnek vagy előznek meg. Landow Bush memexét értelmezve azt állítja, hogy az amerikai mérnök a „lineáris módszereket lényegében költői gépekkel kívánta felváltani – olyan gépekkel, melyek az analógia és az asszociáció útján működnek, melyek megragadják és reprodukálják az emberi képzelet anarchikus csodáját”.<sup>452</sup> Csakhogy a link nem a mentális asszociáció objektívációja: a fizikai struktúraként értett elágazás nem zárja ki a többféle értelmezési lehetőségeket, azaz a fizikai interaktivitást a mentális interaktivitás követi.

(2) A fizikai és mentális szembeállítás mellett a második csoportosítási szempont a társadalmi és a technikai interakció körül kristályosodik ki. Amíg a társadalmi interakció az emberek közötti kommunikációt jelenti, addig a technikai interakció az internet esetében a számítógép és az ember kölcsönös visszacsatoláson alapuló viszonyát jelöl, melyet rendszerint HCI-ként (*Human-Computer Interaction*) titulál a vonatkozó szakirodalom. Az

<sup>450</sup> Aarseth, Espen J.: Ergodikus irodalom. Ford. Kozma Zsolt. *Replika*, 40. (2000. június) 206.

<sup>451</sup> Aarseth, Espen: Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete. Ford. Czitrom Varga Enikő. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat, 2008. 172.

<sup>452</sup> Landow 1996.

interaktív technikai eszközök (elektronikus és digitális eszközök) fejlődésével és elterjedésével párhuzamosan a 20. század művészetében egyre inkább a technikai interakció felé mozdult el a használat iránya: amíg a fluxus, a happening, a performansz alapvetően szociális interakcióban gondolkodott, addig a videoművészet, a műholdas projektek, az elektronikus levelezési hálózatok, mint az ARTEX, valamint az újmediális művek az adott időperiódus csúcstechnológiának számító eszközeit használták.

Ahogy azonban a fizikai interakció nem zárja ki a mentális interakció lehetőségét, úgy a technikai sem feltétlenül szegmentálható el a szociális interaktivitástól. A kombinációs lehetőségeknek három alapformája különböztethető meg. Az első az ember és a számítógép közötti kommunikáció, mint a JoDi esete. A második a gép és ember közötti visszacsatolás, mint a párbeszédablakok vagy a *Shredder* esete. A harmadik az ember – gép – ember közötti kapcsolat, mint a többszereplős videojáték esete. Ez utóbbi alakváltozataként könyvelhető el az ember – organizmus – ember viszonya, mint a *Telegarden*hez hasonló robotikus művek esetében, vagy Eduardo Kac biotechnológiai műveiben, amilyen a bibliai *Genesis* szövegét DNS-sé, majd baktériummá alakító *Genesis*<sup>453</sup>. Manovich a résztvevők típusán alapuló taxonómiát állított fel, mely közül az első négy emberi, míg az ötödik tisztán gépi együttműködést jelent: 1. művészek és csoportok közötti együttműködés, 2. a szerző és az olvasó közötti együttműködés, 3. a menüből való kiválasztás szerzősége (aktiválás), 4. vállalatok és felhasználók együttműködése, 5. a szerző és a szoftver együttműködése.<sup>454</sup> Látható módon a netművek esetében az ember és ember közötti kommunikációhoz minden esetben szükséges a technikai közvetítőeszköz, amely elhatárolja ezeket a példákat a közvetlen interperszonális kommunikációtól. Az internetes művészet esetében azonban a technikai interakció önmagában nem elegendő ezen művek definiálásához, két másik tényező is szükséges. Az egyik a kapcsolatok *real-time* időbeli formája, vagyis az, hogy a kommunikációs technológia azonnali (vagy közel azonnali) visszacsatolási lehetőséget tesz lehetővé adó és vevő között. A másik pedig a Tišma említette „hiperdimenzionalitás”,<sup>455</sup>

<sup>453</sup> Leírása: <http://www.ekac.org/geninfo2.html>

<sup>454</sup> Manovich, Lev: Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source.

[http://manovich.net/content/04-projects/035-models-of-authorship-in-new-media/32\\_article\\_2002.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/035-models-of-authorship-in-new-media/32_article_2002.pdf) [a továbbiakban: Manovich 2002b]

<sup>455</sup> Tišma 2008. 114.



amely szerint a művek bárhol és bármikor hozzáférhetők, nem szükséges a fizikai jelenlét, ilyenformán a távjelenlét és a folytonos online ottlét jellemzi őket.<sup>456</sup>

(3) A módok és formák után az interaktivitás harmadik felosztási szempont a befogadó beavatkozásának szabadságfokait jelöli, melyet Manovich-ot követve zárt és nyitott interaktivitásnak nevezek.<sup>457</sup> A változtathatóságon nyugvó megkülönböztetést tovább lehetséges árnyalni, ezért ergodikus szinten megkülönböztetnek zárt, félig nyitott és nyitott interaktivitást.

A zárt interaktivitás lehetővé teszi a felhasználónak a művel való fizikai interakciót, de csak az aktiválás, a menüválasztás, az útvonal kiválasztása szintjén, míg az alkotás fizikai struktúráját a befogadó nem változtathatja meg. Erre példa Olia Lialina *My Boyfriend Came Back From The War* című multilineáris netfilmje.<sup>458</sup> A projekt egy olyan low-tech (fekete-fehér statikus képekből és szöveges elemekből, valamint GIF-ekből) álló hipertext (pontosabban multimedialis jellege miatt: hipermedia), amely egy közelről meg nem határozott háborúban megtörtént szerelmi félrelépést beszél el. A hiperfikció nyitottsága kapcsán folytonos félreértések terepe a linearitás és a nonlinearitás szintjeink összekeverése. Bár a hipertextet/hipermédiát nonszekvenciális objektumként definiálják, amely a folytonosságot megszakítottsággal cseréli fel, nem elhanyagolható azonban, hogy a szöveg vagy az olvasás nyitottságáról beszélünk-e, amit Roberto Simanowski a „kombinatorikus nyitottság” és a „konnotatív nyitottság” különbségének nevez.<sup>459</sup> Minden olvasási mód lineáris, ahogyan a hipertext esetében a betűk sorrendje is szekvenciális, így aztán nem a szöveg felbomlásáról, hanem – Vannevar Bush terminusával szólva – a „cédulák” közötti viszony determinisztikus viszonyának felbomlásáról van szó, amit a cédulákat összekapcsoló linkek laza kötődése tesz lehetővé. A nonszekvencialitás ezen téves elgondolásának kiküszöbölésére vezette be Aarseth a „texton” kifejezést, „a szöveg által elénk tárt megszakítatlan szekvenciát”, hogy leváltsa a Landow által Barthes-tól adaptált „lexiát”, amely kifejezést „a szerialításra (fragments contigu) helyezett hangsúly és a lexia szövegtől való

<sup>456</sup> Szükséges azonban megemlíteni, hogy ez az ismérv nem minden netműre érvényesíthető, inkább domináns jegynek nevezhető. A *Telegarden*ben például a növény fizikai térben létezik, vagyis meghatározott földrajzi helyen, míg a *King's Cross Phone-In* egy részint fizikai jelenlétű (egy londoni vasútállomáshoz) kötött, ráadásul egy már lezárult projekt, ilyenformán mind térbeli, mind időbeli határtalansága csorbul.

<sup>457</sup> Manovich 2008a: 29. 41.

<sup>458</sup> <http://www.teleportacia.org/war/>

<sup>459</sup> Simanowski, Roberto: Hiperfikció. Ford. Némedi Andrea. *Helikon*, 2004/3. *A hipertext*. 391.

elszakításának (découpé) destruktív folyamata miatt akarom elkerülni”.<sup>460</sup> Lialina hipermédiája esetében tehát a multilinearitás a textonok közötti keresztkapcsolatok megtervezettségének kvalitásaira utal, amely úgy teremt lehetőséget alternatív útvonalakra, hogy a cédulákon szereplő vizuális és textuális elemek konnotatívan kellőképpen tágak ahhoz, hogy a narratív koherenciát bármilyen ösvényen (kombináción) keresztül megőrizzék. Simanowski szerint a hiperfikció-irodalom tétje ugyanis az, hogy mennyiben képesek ügyesen lavírozni a történet integratív egysége és az elbeszélésmód alternatív útvonalainak káosza között, így a teoretikus „a rend és a zabolátlanság kiegyensúlyozott elegyéért száll síkra”.<sup>461</sup> Lialina hipermédiáját azért ünnepli, mert az fenntartja ezt a feszültséget, anélkül, hogy az elbeszélés atomjaira hullana szét, és szerinte a „matrjoska-metafora” (a textonok osztódása) és a „szöveg rövidege mindezekén túl még azt is megakadályozza, hogy elveszünk szövedékében”.<sup>462</sup> Ugyanakkor a montázs Bürger említette struktúráját alapul vevő projektben bármilyen ösvényt választunk is, a történet összeállításának útvonala szabad csak, minden út ugyanazon végkifejlethez vezet. Minthogy az olvasónak csak a textonok közötti választás lehetősége adatik meg, a *My boyfriend...* a zárt (fizikailag nem nyitott) interaktivitás típusába sorolható, a személyre szabottság az útvonalválasztásra, vagyis lényegében az olvasás módjára korlátozódik.

Fontos hangsúlyozni, hogy maga az aktiválás is szemantikai többlettel járhat, amit Natalie Bookchin *The Intruder* (1999) című Flash-alapú narratívájával szemléltet.<sup>463</sup> A mű Jorge Louis Borges azonos című (*A betolakodó*<sup>464</sup>) című novellájának adaptációja, így lehetőség mutatkozik a textuális alapú és az interaktív alapú narratíva különbségének megvitatására is. Az internetes alkotás a játékberhelések (*mods*) klasszikus műfajába tartozik, amelynek személyre szabott kisajátítását *pwn* néven illeti a szleng.<sup>465</sup> Bookchin a szövegből olyan multimedialis interaktív projektet hoz létre, amely a novellát feminista interpretációval és a videójáték agresszív, maszkulin szórakozási formaként értett felfogásával gondolja

<sup>460</sup> Aarseth, Espen J.: Nem-linearitás és irodalomelmélet. Ford. Müllner András. *Helikon*, 2004/3. 322.

<sup>461</sup> Simanowski 2004: 401.

<sup>462</sup> Simanowski 2004: 414. 413.

<sup>463</sup> A dolgozatom írása kezdetén még elérhető (játszható) mű (<http://bookchin.net/projects/the-intruder/>) ma már csak videós (nézhető) dokumentációban érhető el: <https://vimeo.com/30022802>

<sup>464</sup> Borges, Jorge Louis: A betolakodó. Ford. Hargitai György. In *Uő: A tükör és a maszk. Elbeszélések*. Szerk. Scholtz László. Budapest: Európa, 1999. 77-82.

<sup>465</sup> Pichlmar, Martin: 10 Tales of Appropriation in Video Games. [2006]

[http://publik.tuwien.ac.at/files/pub-inf\\_4395.pdf](http://publik.tuwien.ac.at/files/pub-inf_4395.pdf)

tovább, csőbe húzva a játékosát. A mese szerint az argentin Turderiában élő Cristián és Eduardo ugyanazon a cselédlányon, Julianán osztozik, és az idegen (a betolakodó) nő miatt féltékenyekké válnak egymásra, így annak érdekében, hogy helyre álljon közöttük a béke, a lányt végül megölik. A novellát Bookchin tíz játék alapján meséli el, melyek mindegyike egy-egy a témához egyébiránt szorosan kapcsolódó árkádjátékot idéz fel, így lényegében a korai videojátékok történetét is elbeszéli. A címdalton és az ötödik játékban például a nő egymáshoz passzolását metaforizáló ütők és a vörös színű női piktogram a *Pong* (1972) Atari-játékot idézi, a harmadik a *Space Invaderst* (1978), a negyedik a *Gun Fight* (1975) harci játékot, a nyolcadik a *10-yard Fight* (1983) rögbijátékot. Azzal például, hogy a két férfinak a nő fölötti osztozását a pattogó labda metaforizálja, cselekvésével a játékos is bevonódik a szöveg terébe, olvasóból játékosává válik, s a mű gender-aspektussal telítődik (a nő mint a férfiak játéka). A történet a videojátékok jutalmazás aktusát módosítva csak akkor halad tovább a következő szintre, ha a játékos Eduardo és Cristián karakterébe bújik, velük együtt gyarmatosítja a nőt, így ugyanabba a pozícióba kényszerül, mint a két férfi. Az utolsó játék egy első személyű lövöldözős játék (FPS), melyben off-screen helikopterzaj kíséretében a játékosnak a történet lineáris haladásához a menekülő nőt kell célkeresztbe venni, következésképpen a játékos virtuális bűntársaként a gyilkos szerepébe kényszerül. A játék áthelyezi a betolakodó szerepét is, amennyiben itt nem a nő, hanem a játékos válik behatolóvá, jelentőségteljesen áthágva a diegetikus és extradiegetikus szinteket. A műben a befogadó passzív szerepe ergodikus szinten résztvevővé módosul, miközben metaszínten éppen a szerző, a játéktervező játszik vele úgy, ahogyan a két férfi a nővel. Ez a ravasz játéktervezési logika felveti a kérdést, hogy ki a betolakodó (a szereplők, a szerző vagy a játékos?), mint ahogyan azt is, hogy ki a győztes. Nem mellesleg maga a játéktervező egy nő, a narráció női hangon szólal meg, ami duplafenekű feminista értelmezést is lehetővé tesz. A klasszikus játékok ezen átíratában a borgesi szerelmi háromszög a szoftveres tervezéssel újfajta jelentéssel gazdagodik, mivel nem ugyanaz olvasni a művet, mint eljátszani. A befogadó külső szemlélőből (TPS) a szimuláció révén belső cselekvővé (FPS) válik, megmutatva a zárt interakció lehetőségeit.

A Lialina és Bookchin művei által példázott egyirányú, zárt interaktivitás helyett a fizikai elrendezés megváltoztatását is lehetővé teszi a második típus, a Cage-féle 4'33" logikáját követő félig nyitott interaktivitás, mely a következményekre is hatást gyakorol. Ez átmenetet képez a strukturális változtathatlanság és a felhasználói változathatóság között. Ide tartoznak az aktiválás módjait nem kész rendszerként elgondoló interaktív alkotások és kiváltképpen a videojátékok. Az x és y tengelyen audiovizuális elemeket aktivizáló

*Ardnamurchan Zillij* (2004) „filmkészítő” programjának<sup>466</sup> mozikos szerkezete a textonok összeszerelésének szabadságán nyugszik, melyet leginkább Manovich „adatbázis-logika” fogalmával lehetséges megragadni.<sup>467</sup> Manovich az adatbázist (a megszervezett adatgyűjteményt) az újmédia elsődleges logikájának tartja, amely felváltja a készen kapott lineraritást, mivel az adatbázis (a paradigma) jelenik meg fizikailag, míg a narratíva (a szintagma) elvonttá válik. Az adatbázisból való kiválasztás és a kombinatorikus lehetőség azonban, amint azt az *Ardnamurchan Zillij* mutatja, a felhasználó szerzősége felé való kiterjesztést tekintve továbbra is a zárt interakción belül marad, de a változtathatóság nagyobb fokát kínálja fel.

A szabadságfokokon belül a harmadik altípust a nyitott interaktivitás képviseli, amelyben nemcsak a személyre szabott útvonal (mint a zárt rendszer esetében), vagy a testre szabott elrendezés és azok következményei (mint a félig nyitott rendszer esetében) lehetségesek. A nyitott interaktivitás azt teszi lehetővé, hogy a befogadó fizikailag is befolyásolja a „textus” testét, azaz alkotótárrá váljon, melynek megvannak a maga fokozatai. Ide tartozik például a többször említett *Shredder*, amelynek kimenetele nincs előre meghatározva, és előre meghatározatlan módon más honlapokat is használ. A módosítást lehetővé tevő művekhez sorolhatók továbbá azok a videójátékok, melyek a metaszabályok, az alapértelmezés módosítását is lehetővé teszik. Ilyen a paidia típusú játékok közül a *Sim City*, melyek nemcsak aktiváláson, hanem a befogadó alkotói kreativitásán alapszik, akárcsak a taktikai média és a hacktivizmus, valamint a remix, a sampling parazita működési elvei.

Az együttíró projektek első fecskéje volt az interneten Douglas Davis *The World's First Collaborative Sentence* című munkája, mely lehetővé tette a felhasználóknak, hogy közös együttműködésben beleírjanak a szöveg fizikai testébe, így aktív részvételre buzdította látogatóit. Munkája a kollektív szerzőség egyik modellértékű, bár inkább gesztusalapú alkotása az interneten, amely megkérdőjelezte a szerző és az olvasó közötti egyirányú viszonyt, és azt a kölcsönösség felé mozdította el. A nyitott interaktivitás a legradikálisabb változata annak a privatizáltnak tekinthető műtípusnak, amelynek nem létezik egyetlen látható formában megragadható identitása, minden felhasználó által kreált változat egyedi és megismételhetetlen, és/vagy a készterméki elv helyett folyamatművészeti logika működteti. Mindezek a „ki a szerző?” nagy horderejű kérdését vonják maguk után. Heath Bunting

<sup>466</sup> <http://archive.rhizome.org/artbase/30885/>

<sup>467</sup> Manovich, Lev: Az adatbázis mint szimbolikus forma. Ford. Kiss Julianna. *Apertúra*, 2009. Ősz.

<http://apertura.hu/2009/osz/manovich> [A továbbiakban: Manovich 2009b] Manovich a gyakorlatban is példázza elméletét a *Soft Cinema* projektben: <http://www.softcinema.net/?reload>

humoros formában mutatott rá a szerzősége *\_readme (Own, Be Owned or Remain Invisible)* című munkájában, amely a *Wired* magazin egy a művésztől szóló újságcikkét sajátította ki oly módon, hogy a szöveg minden egyes szavát hipertextté téve linkké alakította át, kivéve magát a szerzői nevet.<sup>468</sup> Miközben a szavak mögé illesztett *.com* doménnév 1998 óta más-más oldalakra vezet (ha egyáltalán), kiforgatva az eredeti szöveg szemantikáját és a szoftverekhez csatolt „Read me” használati utasítás műfaját. Ironikus módon reagál a személy és a szoftveripar, a szöveg jelentése és a hipertextuális nyitottság, a szerzőség valamint a művészeti kritika közötti viszonyra.<sup>469</sup>

(4) A szerzőség légiesebbé válása átvezet a negyedik szempontoz, amely a „szerző halála” koncepciójának újraéledését eredményezte az internetes művészetben. Amíg a 19. század a Szerzőt a hétköznapal állította szembe, és azt szakrális retorikával transzcendensnek és misztikusnak gondolta el, addig a „szerző halála” koncepciói a romantikával piedesztálra állított magányos szerző képének felbomlása felé mutatnak. Ebben a folyamatban a net art is megkérdőjelezte az alkotó – mű – befogadó hármasságának kereteit, s a határképzés helyett az interakció, a kölcsönös függőség, az abszorbeáció került előtérbe. Manovich szerint az „újmediális kultúra a szerzőség többféle új modelljét hozza magával, melyek mind az együttműködés különböző formáit hozzák magukkal.”<sup>470</sup>

Ebből kiindulva a netművek lehetnek egyszerezős és többszerzős művek, ugyanakkor utóbbiak nem feltétlenül járnak együtt nyitott interakcióval is. Ahogyan a film vagy egy videojáték szerzője nem magányos alkotó, hanem együttműködésben dolgozik, úgy az internetes művet is létrehozhatja több alkotó, anélkül, hogy a felhasználónak bármiféle bevonódási lehetőséget nyújtana. Amíg ezekben az esetekben az alkotótársak személye és szerepe előre meghatározott, akiket a szerző/gyártó/producer választ ki, addig egyes netműveknél a szerzők indetermináltak. Vagyis a többszerzős internetes mű nem szükségszerűen nyitott mű, de a nyitott interaktivitás szükségszerűen többszerzős.

Manovich az újrakombinálás felől közelítve meg a kérdést, azt állítja, hogy az újmédiája új szerzői modellje leváltotta a magányos szerző romantikus eszményét, és a remekmű helyére a flexibilis körvonalú művet, a szerzőt pedig a honlappal mint branddal helyettesítette,

<sup>468</sup> [http://www.irational.org/heath/\\_readme.html](http://www.irational.org/heath/_readme.html). Bár nem a nyitott interaktivitást képviseli, hasonlóan ironikus módon reflektál a szerzősége Thomson & Craighead 1998-as videojátéka, a *Trigger Happy* (<http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/th/>), amely a *Space Invader* lövöldözős játékot alakította át oly módon, hogy a játékosnak Foucault *Mi a szerző?* című szövegét kell megsemmisítenie.

<sup>469</sup> Vö. Green 2004: 45.

<sup>470</sup> Manovich 20002b.

ahol a fókusz „inkább a site-ra, mint az egyéni nevekre” esik.<sup>471</sup> A kollektív szerzőség elterjedésének dacára azonban véleményem szerint finomításra szorulnak azok az utópikus hangok, melyek egyenesen a szerző és az olvasó, avagy a feladó és a címzett közötti hierarchikus viszony felbomlásáról értekeznek. Elvégre Douglas Davis szerzősége – legalább benjamin-i értelemben vett termelői (produceri) vagy operátori minőségében – jelen van a *The World's First Collaborative Sentence* című műben, ő az, aki elindítja és/vagy irányítja a folyamatot. Az, hogy egy mű a formák felhasználói aktiváláson keresztül történő megalkotását és azok egymáshoz való viszonyát nagymértékben a résztvevőre bízva, még nem jelenti a szerző fogalmának elpárolgását. A nyitott interaktivitás megengedi ugyan a felhasználónak, hogy fizikailag avatkozzon be a műbe, azaz ne csak használja a felkínált lehetőségeket, hanem létrehozva a „privatizált művet” kívülről társítson új elemeket a már meglévőkhöz. De még ebben az esetben is a szerző irányítja a folyamatokat, ugyanis ő szabja meg, hogy mit enged meg a befogadónak, minden egyes lépéslehetőség mögött ott áll a nagybetűs Szerző. Douglas Davis művéhez hasonlóan Mark Napier projektjei közül a *Shredder*-ben például csak azon műveletek hajthatók végre, melyeket a szerző előzetesen jóváhagyott, a *p-soup* is megengedi az üres felületre való fizikai rajzolást, sőt a mű a felhasználó aktív beavatkozása nélkül nem is működőképes, de csak azon minták aktiválását (privatizálását) teszi lehetővé, melyre a szerző előbb rábólintott. Az egyirányú kommunikációt az alkotó és befogadó közötti kölcsönös viszonyra cserélő projektek esetében tehát a kölcsönösség nem jelenti az „adó” és a „vevő” közötti válaszfalak leomlását, a „szerző halálát”. Azok, akik a minél nagyobb szabadság mellett kardoskodnak, elfelejtik, hogy az interaktivitás mindig kölcsönviszonyt tételez fel, ezért a befogadói alkotás totalizálása olyan utópia, melynek elérése illúzió.

Végső soron tehát, ha a felhasználó/befogadó/néző/olvasó teljes szabadságot kapna a művet illetően, akkor az lényegét tekintve nem lenne más, mint a mű létezésének „nullfoka”. Mindebből az következik, hogy sohasem találkozhatunk olyan művel, amely a maximális beavatkozási lehetőséget nyújtana a felhasználó számára, mivel ebben az esetben ontológiailag nem is beszélhetnénk műről.

### **Az interaktivitás intézményesülése**

<sup>471</sup> Manovich 2002b.

A *The World's First Collaborative Sentence*-hez hasonló műalkotás ma aligha kaphatna figyelmet, mert az „újdonság újdonsága elszállt”, az egymás szövegébe való beírás a webkettes szolgáltatásoknak köszönhetően mindennapi gyakorlattá vált. Ezt bizonyítja a Wikipédia kollektív szerzősége, amely az együttíró projektek, a kollektív szerzőség hétköznapi formája. Amíg azonban Davis munkáját műalkotásként ragadták meg, addig a Wikipédiát nem tekintik művészetnek, mert a kollaboratív írás újdonsága elpárolgott, ebben az esetben az online szótárírás közösségi aktusában intézményesült.

Ezt az elavulást Heath Bunting két művével szemléletem. A *King's X Phone In* című performatív művéhez Bunting a korai internet technikai korlátai miatt (az alacsony adatátviteli sebesség) egyszerű, szöveges alapú honlapot hozott létre, melyen arra kérte a látogatókat, hogy meghatározott időpontban hívják fel a londoni King's Cross pályaudvar környékén található telefonfülkéket, és tetszőleges témában beszélgessenek a másik oldalon a telefonkészüléket felvevő személlyel. Amint az anarchikus net art elemzésénél utaltam rá, Bunting projektje különböző hálózatok összekapcsolására tett kísérletet, az internetet és a telefonhálózatot mint kommunikációs hálózatokat globális méretekben egyesítette az emberi kapcsolatok hálózatával, ilyenformán a technikai és a társadalmi interakciót ötvözte. Nem nehéz felfedezni ebben a projektben olyan (neo)avantgárd örökségeket, mint a nyitottság, a véletlen szerepe, a műtárgy nélküli művészet, a kapcsolatművészet, a happening, vagy éppen Bunting másik vesszőparipája, a street art. Ugyanakkor utólagosan, a jövő felől visszatekintve a *King's X Phone In* az internet úgyszólván természetessé vált működését előlegezi meg, elvégre egy tipikus webkettes műfajt, például a Facebookon meghirdetett eseményt, a villámcsődületet vetíti előre. Másik műve, a *Visitors Guide to London* (1995) a technikai korlátok miatt szintén fekete-fehér honlappal operált, ahol a textuális elemeket vizuális komponensek helyettesítették, s a mű lehetővé tette a felhasználó számára, hogy nyilak, gombok navigációs lehetőségeinek segítségével London helyein virtuálisan kóboroljon. Ahogyan Douglas Davis munkája a Wikipédiát, a *King's X Phone In* a Facebook-on vagy bármilyen más online szférában szervezett flash-mobot, úgy a *Visitors Guide to London* a Google Street View-t vetítette előre, amiben a bürgeri punktuális avantgárd koncepciót bíráló fosteri neoavantgárd-elmélet köszön vissza. Vagyis az, hogy a tömeg előtt előörsként haladó anarchikus net art avantgárd célját, nevezetesen a művészetnek az életbe történő visszavezetését, a web 2.0 szolgáltatásainak felhasználása valósította meg.

Itt ismét ki kell térni röviden Lev Manovich-nak a húszas évek avantgárdját az újmédiával összevető – korántsem problémamentes – tanulmányára, amely szerint a két korszak analóg a médiumokban jelentkező forradalmakat illetően, melyre az „újmédiá

avantgárd” terminust alkalmazza.<sup>472</sup> Manovich szerint ahogyan a gyorsvágások és a kísérleti formák a videoklipekben normává váltak, úgy vált szoftverré a montázs az egymást fedő számítógépes ablakok által, az új tipológia a grafikus felhasználó felület által és a Moholy-Nagy László által felvázolt „új látás” a háromdimenziós adatvizualizáció által. Amiről itt az orosz teoretikus voltaképpen beszél, az az intézményesülés Bürger által kritizált jelenségével ragadható meg. Érdeemes reflektálni arra, hogy az anarchikus net art számos alkotása ma azért tűnik értéktelennek, gagyinak, mert a web 2.0 ezeket a formákat intézményesítette. Fosteri értelemben azonban éppen ez az elértéktelenedés jelentőségteljes, mivel a korábban művészetként értett formák mindennapossá válását példázza. Hasonlóképpen vetítette előre a Creative Artists Agency női identitást teremtő projektje, a *lonelygirl15*<sup>473</sup> az első kizárólag a YouTube-on szerveződő pop-zenei sztár, Justin Bieber identitáskonstrukcióját. Az ötödik hatalom, a civil alkotás felemelkedése viszont együtt jár az interaktivitás avantgárd jellegének elavulásával, az újdonság széttünedezésével.

Dieter Daniels erre az időbeli változásra a „modernizmus mérnöki visszafejtésének” (*reverse engeneering modernism*) technikai metaforáját alkalmazza, amely a szoftvertechnológiában egy program funkcióinak elemzését, elemeire történő visszabontását jelenti.<sup>474</sup> Daniels a modernizmust úgy fogja fel, mint amely az avantgárd szükségszerű ideiglenességével, lejárt szavatossági idejével szemben az abszolútra tör: „Az avantgárd temporális beavatkozásával szemben a modernizmus az innováció tartósságának meggyőződésén alapszik”.<sup>475</sup> Amit tehát Manovich az avantgárd „szoftveresedéseként” ragadott meg, azt Daniels kifinomultabb művészettörténeti értelmezési keretben modernizmusként ír le.

Mind Davis, mind pedig Bunting művének példája azt mutatja, hogy bizonyos típusú művészet az internetes közegben folytathatatlanná vált. Az, hogy a fizikai interaktivitással való ilyenfajta játék jóformán ellehetetlenült, a web 2.0 eljövételének tulajdonítható, amely a kétirányú kommunikációt standardizálta. Mivel a webkettőnek éppen a felhasználó által létrehozott tartalom az alapvető ismertetőjele, a véletlen, a beavatkozás, a nyitottság, a részvétel, az interakció, ezek a korábban a net art avantgárd jegyeiként tárgyalt elemek, természetes részeit képezik a jelenlegi közösségi hálózatoknak. Amíg az 1990-es évek végén úttörő attribútumoknak számítottak, most a mindennapos gyakorlat részeivé váltak, így

<sup>472</sup> Manovich 2002a.

<sup>473</sup> YouTube-csatornája: <https://www.youtube.com/user/lonelygirl15>

<sup>474</sup> Daniels 2010: 57.

<sup>475</sup> Daniels 2010: 52.



elpárolgott avantgárd jellegük. Az avantgárdnak ez a szükségszerű elavulása, „megszüntetve megőrzése” párhuzamba állítható Malte Hagener azon állításával, hogy az avantgárd művészet előretolt katonai egységként működik, melyet majd a többiek időben követni fognak.<sup>476</sup> Így vetítette előre Davis és Bunting (valamint társaik) alkotásai a „jövőt”, egyúttal azonban fel is számolták saját folytathatóságukat.

Véleményem szerint itt leledzik a net art haláláról szóló diskurzus gyökere, abban a belátásban, hogy *az internetes interaktivitás természetessé válása elavulttá tette az interaktivitáson alapuló net artos művészeti formákat*. A folyamatot a Peter Bürger és Hal Foster között kialakult vita prizmáján keresztül olyan módon lehet értelmezni, hogy míg Bürger szerint a történeti avantgárd elbukott, mert nem tudta megvalósítani céljait, addig Foster szerint az avantgárd céljai a neoavantgárd törekvések által váltak valóra. A polémiaát ráolvasva az internet avantgárd jellegére: miközben a nagyrészt avantgárd tradíciókat folytató internetes művészet egyik domináns vágya a fizikai interaktivitás minél szélesebb körű expanziója volt, a web 2.0 megvalósítani látszik ezeket a célokat. Vagy amint Dieter Daniels a parallaxis fosteri terminusát<sup>477</sup> kimondatlanul is aktualizálja: „a kilenvenes évek elején működő netalapú művészeti közösségek előrevetítették a web 2.0 fejlesztéseit”, és az előbbieket, a „vázszerkezet projektek a huszadik század végi avantgárd mozgalom utolsó lehetőségét nyújtották”.<sup>478</sup> A web 2.0 a bürgeri elmélet másik axiómáját is „megvalósította”, amikor a művészetet úgyszólván visszavezette az életbe: az interakcióval végzett művészeti kísérleteket a mindennapi gyakorlat interiorizálta, egyúttal azonban kioltva ezen gyakorlatok avantgárd jellegét is.

A net art haláláról szóló diskurzus számára a probléma abban jelentkezik, hogy ha az avantgárdot – mint fentebb javasoltam – nem formai jegyek által, történetileg lezárt mozgalomként ragadjuk meg, hanem ahistorikus módon a létező esztétikai rendszer elleni támadásként, vagy greenbergi terminussal szólva „önkritikaként”, az intézményesüléssel képtelenné válik a fennálló kritikájára. Bürger klasszikus tételmondatát, miszerint „a neoavantgárd intézményesíti az *avantgárdot mint művészetet*, és ezzel megszünteti az eredeti avantgárdista szándékokat [kiemelés az eredetiben],”<sup>479</sup> úgy lehetséges újragondolni, hogy *a*

<sup>476</sup> Hagener 2007: 11.

<sup>477</sup> A parallaxis matematikai-asztrofizikai terminusát Hal Foster kulturális értelemben úgy használja, hogy a megfigyelő elmozdulásával maga a tárgy is változik, így a nézőpontváltásra és az időbeli-térbeli változásra hívja fel a figyelmet. Lásd: Foster 1996: xii-xiii.

<sup>478</sup> Daniels 2010: 34.

<sup>479</sup> Bürger 2010: 71.

*web 2.0 intézményesíti az anarchikus net artot, felszámolva annak további létokát.* Bürger kétféle értelemben használja az intézmény fogalmát, egyrészt szűkebb értelemben a művészeti intézményeket, szélesebb értelemben pedig magát a művészetet mint intézményt értve rajta. Utóbbit továbbgondolva a net artnak bürgeriánus értelemben azokat az előállítási feltételeket, közvetítő apparátusokat, befogadási módokat kell megtagadnia, melyek között funkcionál – erre volt példa az anarchikus net art médiumspecifikusként felfogott önreferenciális jellege. Ugyanakkor miközben Bürger historizálja az esztétikai fogalmakat, éppen ő nem számol az intézmény fogalmának történetiségével, azzal, hogy az intézmény fogalma nem egyszer és mindenkorra adott, s a standardizálódás szükségszerűen bekövetkezik, mint azt Manovich detektálta az „újmédia avantgárd” (pontosabban ezt danielsi alapon módosítva: az újmédia modernizmus) esetében.

Ahogy maga az internet underground médiumból mainstreammé emelkedett, úgy az anarchikus net art művészeti gyakorlatai is konvencionalizálódtak. Így pedig az avantgárd alapú internetes művészet hoz létre intézményt, kitermelve önnön elutasítását. Tekintettel azonban arra, hogy az intézmény újratermelődése szükségszerűség és folyamat jellegű, az avantgárd időről időre elveszíti a fennálló kritikájának képességét. Úgy gondolom, végső soron ezt nevezik aztán a korai net art művelői és értelmezői a „net art halálának”.<sup>480</sup> Kérdés azonban valójában mennyiben teljesítette be és „gyilkolta meg” a web 2.0 a net artot, aminek megválaszolására az következő fejezet kínál fel javaslatokat.

<sup>480</sup> Kukovec 2004: 54-57.

## IX. MÁR MEGINT VÉGE VAN?

### A „művészet vége” koncepciója az internetes művészetben

„Hogy lenne vége, számár”

Balaton: *Kész az egész*

Az internetes művészet médiumspecifikus tulajdonságaként megragadott interaktivitás avantgárd kontextusa teszi lehetővé a net art vég felőli értelmezését. Ez az a pont, ahol az internetes művészet állítólagos vége a „művészet vége” koncepciójával találkozik. A művészet halálát már számosan bejelentették Hegeltől és Adornótól kezdve Dantón és Hans Beltingen át Gianni Vattimóig. Az internet és a kultúra viszonya kapcsán is annyi „halál” fogalmazódott meg a „Flash halálának” artikulálásától az „utolsó avantgárd halálán” át a „szerző halála” barthes-i és foucault-i koncepciójának újrafogalmazásáig, hogy az elméletalkotók lényegében alig hagytak valamit életben. Az anarchikus net art önreflexióra való fogékonysága, az öntükrözés, az önnön elméletté válás gyakorlataiban felfedezhető a művészet filozófiává válása hegelianus hagyományának (vagyis a végnek) a folytatása. Meglátásom szerint azonban az internetes művészet halála nem ebben a vonatkozásban, vagyis a művészetnek a filozófiában, hanem a művészetnek a hétköznapi világban való úgynevezett feloldódásában keresendő, mégha az internetes művészet értelmezői sokféleképpen is értették meg ezt a feltételezett „véget”. A következőkben előbb négy szerzőnek az internet kapcsán bekövetkező művészeti halálról való elképzelését, a közöttük lévő párhuzamokat és különbségeket veszem górcső alá, hogy aztán a heterogén értelmezéseket összekötő általánosabb ismérv azonosítását követően kísérletet tegyek saját elgondolásom megfogalmazására.

Az egyik végteória Alex Galloway azon interpretációjában artikulálódik, amely Tilman Baumgärtelnek a végességre vonatkozó elgondolásából kiindulva a net art halálát részint egy technikai problémához, nevezetesen az alacsony sávszélesség végéhez köti, s helyette a plug-inek (bővítmények) és a szoftverművészet felemelkedését regisztrálja.<sup>481</sup> A szerző itt ugyan fejezetcímként is kiemelve úgy fogalmaz, hogy a „Net-dot-art is dead”, s amint az elnevezések kavalkádjáról szóló második fejezetben utaltam rá, a net.art abban

<sup>481</sup> Galloway 1999.

különbözik a net arttól, hogy amíg előbbi egy mozgalom önelnevezése, utóbbi egy új művészeti formára vonatkozik. A korai diskurzusban ugyanakkor rendkívül elterjedt volt a net art net.art néven való emlegetése, ahogyan Andrej Tišma is pontot tett a „web.art” közé, de Galloway mondataiból kiviláglik, hogy itt nem egy mozgalom (a ponttal jelölt internetes művészet) bukásáról, hanem a művészeti lehetőségeket behatároló lassú adatátviteli sebesség leküzdésének kulturális-művészeti következményeiről van szó: „A net.art teljes mértékben alacsony sávzélességű. Ezt látjuk az ASCII-művészetben, a formaművészetben, a HTML-konceptualizmusban, mindenben, mai könnyedén passzol a modem keresztmetszetéhez”.<sup>482</sup> A kilencvenes évek végén az adatátviteli sebesség egyre inkább bekövetkező növekedését pedig ismét a technikai változásokhoz, a szoftver jelentőségének felemelkedéséhez köti.

Néhány évvel később az információs hálózatokról szóló könyvében Galloway lényegében ugyanezt a gondolatot ismétli meg határozottabb formában, olykor filológiailag is egyező mondatokkal, amikor az internetes művészetet két, egymástól elkülönülő szakaszra osztja, ezzel azonban láthatóan egyúttal módosítja is azelőtti elképzelését. Ahol ugyanis egy folyamatot korszakokra bont, ott értelemszerűen nem annyira halált, mint inkább kontinuitást feltételez. Korábban már idézett megkülönböztetése szerint a net art első korszakát, melyet a „piszkos stílus” (*dirty style*) metaforájával ír körül, a hálózattal való foglalatosság jellemzi, míg annak második szakaszában – melyet ő „kereskedelmi fázisnak” keresztel el – a vállalati esztétika és a szoftverrel való törődés nyomul az előtérbe.<sup>483</sup> Miközben azonban egy szakasz lezárulását látja az internetes művészetet tendenciák megváltozásában, és azt új kezdetként érti meg, mégis a plug-ineket, mint amilyen a Flash, folytathatóság helyett olyan töréspontnak tartja, amely megszüntette a kereskedelmi világon kívüliség úgyszólván felhőtlen gyermekkori állapotát, melyet korábban a „halál” retorikájával írt körül. Amire Galloway-nak sem 1999-ben, sem pedig 2004-ben nem volt meg az egyértelműen megragadható fogalmi készlete, azt utólagos pozícióból a web.2.0 eljövételének nevezhetjük, amint a Flash kapcsán Manovich *Generation Flash* című tanulmányának „empowerment” terminusát is ebben az összefüggésben értelmeztem korábban. Alexander Galloway teóriája szerint mindez azon technikai korlátok eltűnéséhez vezetett, amelynek megszorításai a kreatív alkotótevékenységre ösztönözték az alkotókat. Számára tehát a kereskedelmi szoftverek megjelenése okozta az önreflexív „piszkos stílus” „halálát” vagy – amint későbbi művében állítja – „új fázist” nyitott, ami Dunja Kukovec nézeteivel állítható párhuzamba.

<sup>482</sup> Galloway 1999.

<sup>483</sup> Galloway 2004: 218-219.

Dunja Kukovec szintén az 1990-es évek végén kezdődő újfajta tendenciákkal azonosítja a halált. Galloway-jel szemben viszont a net art halálát az önreflexió kimerülésével, folytathatatlanságával magyarázta, nem pedig annyira technológiai változással vagy művészetpolitikai okokkal. Itt tehát a technikai determinizmus helyett a kulturális dimenziókra tolódik át a hangsúly. A szlovén kutató szerint az internetes diskurzusban „meghirdették a net.art végét, mert a virtuális világ nem pótolta az eredetit, és mert a cybertér és a net.art profán dolgokat alkotott, és végül azért, mert nem tudunk megszabadulni a túlzott önreflexió l'art pour l'art-izmusba torkollásától. A net artnak előbb-utóbb saját kontextusává és saját tartalmává kellett válnia”.<sup>484</sup> Kukovec végső soron a „művészet halála” Danto-féle interpretációjának aktualizált változata felől írta le a véget, amennyiben a művészet átvállalta a filozófia feladatát, amikor önreflexiójával a művészet elméletévé vált.<sup>485</sup>

Galloway azonban egy másik módon is bejelenti a net art halálát, nevezetesen azáltal az állítással, hogy az „underground halott”. Ezt a fajta halált abban látja, hogy 1999-ben a karlsruhe-i ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) művészeti és médiakutatói intézmény megrendezte az első nagyobb szabású net art kiállítást *Net\_condition* címmel, amely Galloway szerint „víváspont pillanatot jelentett a net art számára az intézményesített, offline művészeti világban”.<sup>486</sup> Ebben az esetben a halál a szűkebb értelemben vett művészeti intézmények általi inkorporáció problémájához kapcsolódik. Galloway értelmezése összecseng Bürger intézménykonceptiójával, amely szerint a neoavantgárd annak folytán korszakosította el az avantgárdot, mert intézményesítette azt, így maga az intézmény fenyegető veszélyként tűnik fel. Ebből a szempontból is újragondolható a JoDinak az Ars Electronica által nekik adományozott Webby-díjára adott lényegretörő „basszátok meg” reakciója, és nemcsak a nyelvhasználatnak az intézményesített beszédmóddal tudatosan és provokatívan szembeszegülő retorikájával.<sup>487</sup> Annál fogva is, hogy a díjazás szükségképpen intézményesülést jelent, a befogadás pedig egyúttal muzealizálási törekvéseket is magával hoz, s amint korábban Boris Groysnak az „új” fogalmára vonatkozó értekezése kapcsán utaltam rá, a múzeum mint a művészet ravatalozója, szakrális helye az újdonsággal, a vitalitással szemben a halált asszociálja.<sup>488</sup> Ebből az álláspontból nézve maga a kanonizáció szünteti meg

<sup>484</sup> Kukovec 2004: 58.

<sup>485</sup> Danto, Arthur C.: Történetek a művészet végéről. Ford. Pernecky Géza. In Pernecky Géza (szerk.): A művészet vége? *Európai füzetek*, 1. szám (1999) <http://mek.oszk.hu/01600/01654/01654.htm>

<sup>486</sup> Galloway 1999.

<sup>487</sup> Galloway 1999.

<sup>488</sup> Vö. Groys 2002.

a művészet élő jellegét. Megfigyelhető ugyanakkor, hogy Galloway-nek az internetes művészet halálára vonatkozó mindkét argumentumát (a korábban jellemző technikai korlátok halála, az underground létmód halála) közös nevezőre hozza az intézményesülés problémája, ez az az általános tényező, amely a kétféle magyarázat mögötti ideológia kovásza. Az egyik esetben a kereskedelmi szoftverek korszakának dominanciája révén bekövetkező intézményesülés, a másik esetben pedig a kulturális befogadás által létrejövő intézményesülés vezet el a befejezettség deklarálásához. Mindkét érvrendszer mögött egy underground forma mainstreammé válásáról van szó, amely logikailag Lev Manovich-nak a tömegesedés felől megértett végkonceptiója felé építhető tovább.

A „web 1.0” (az idézőjeleket azért használom, mert a névadás csak a „vég” felől, utólagos pozícióból következhet be) utáni megváltozott viszonyt a „művészet vége” régi elképzelésével kapcsolta össze Lev Manovich akkor, amikor *A mindennapi (média)élet gyakorlata* című tanulmányában arról elmélkedik, hogy lehetséges-e a művészet a web 2.0 eljövetele után.<sup>489</sup> A szerző a kérdést a tömegesedés problémájához csatolta, mivel a közösségi média úgyszólván demokratizálta az alkotófolyamatot. Ez a kulturális eltolódás, melyet *a fogyasztói kultúrától a részvételi kultúra felé való elmozdulásként ragadok meg*, az előző fejezetben tárgyalt „interaktív fordulat” szélesebb kulturális folyamataiba ágyazódik be. Manovich végső soron az „ötödik hatalom felemelkedésének” (saját elnevezésem, nem az orosz-amerikai teoretikusé) és a kétirányú kapcsolatok kettős szerepét emeli ki ebben a folyamatban, amikor a következően fogalmaz:

„Egyrészt az elmúlt évtizedben fokozatos átmenetnek voltunk tanúi, melynek során az internet felhasználóinak többsége a sokkal kisebb számú, professzionális gyártó által létrehozott tartalmaktól egyre nagyobb mértékben fordult a nem-professzionális felhasználók által létrehozott tartalmak fogyasztása felé. Másrészt míg a web az 1990-es években jobbra publikációs médium volt, addig a 2000-es év óta egyre inkább kommunikációs médiummá vált.”<sup>490</sup>

Bár Manovich nem foglalkozik kimondottan a net arttal, inkább az internet és a művészet általánosabb szintű kapcsolatával, állítása úgy gondolható tovább, hogy amíg az 1990-es

<sup>489</sup> Manovich, Lev: *A mindennapi (média) élet gyakorlata*. *Apertúra*, 2011/tavaszi, <http://apertura.hu/2011/tavaszi/manovich> [a továbbiakban: Manovich 2011b]

<sup>490</sup> Manovich 2011b

években az internetes alkotás egy kisebbség privilégiuma volt, addig a 2000-es évekre lehetővé vált a szélesebb körű popularizálódás, és a világháló a „társadalmi nyilvánosság szerkezetváltozásával” underground médiumból mainstreammé vált, amely hatást gyakorolt az internetes művészet pozícióira is. Miután a net art művészei bizonyos értelemben elvesztették „előjogaikat” (mint korábban szóba került: az avantgárd mindig is elitista volt) és az interaktív, részvételi, kétoldali kommunikációra épülő művészeti-kulturális folyamatok fölötti irányítást, úgy gondolom, *ezt a mindenapivá válást* értették meg halálként. Az persze más kérdés, hogy az internetkutatás diskurzusa rendszerint az egyirányú kommunikációs modelltől a kétirányú modell felé tartó átalakulást nevezi habermasi idealizálás alapján „demokratizálódásnak”, „uralomnélküli diskurzusnak”.<sup>491</sup> Mindebben az a feltételezés rejlik, végső soron a McLuhani mediális meghatározottság talaján, hogy a szolgáltatások útján lehetővé tett interaktivitás, részvétel, a tömegek felhatalmazása szükségképpen elvezet a demokrácia kiszélesítéséhez (társadalmi változást idéz elő). Ezenközben a jelenlegi politológiai viták a dialógust felváltó, egymással nem kommunikáló izolált szekták, a „tömegek új lázadása” (Ortega y Gasset) és a „posztigazság” eluralkodását tételezik a web 2.0 egyes formáinak.<sup>492</sup> Ahogyan azonban a tömeges részvétel önmagában nem vezet a demokrácia expanziójához, úgy kizárólagos okként a webkettes szolgáltatások sem tehetők önmagukban felelőssé egy ezzel ellenirányúnak tartott folyamatért.

Manovich *A mindennapi (média)életben* úgy érvel, hogy amikor a kereskedelmi média átveszi a hatalmi hierarchiában hagyományosan alatta álló felhasználóknak a Michel de Certeau-féle cselekvésemélet értelmében vett úgynevezett taktikáit, jelen esetben a brikolázst, az újrendezést és a remixet, abban az esetben „a taktikák logikája a stratégiák logikájává vált”, ami felveti a kérdést, hogy nem vezet-e mindez a művészet megsemmisüléséhez.<sup>493</sup> „Röviden, míg a modern művészek eddig helytálltak a médiatechnológiák minden generációjának kihívásaival szemben, túlélheti-e a hivatásos művészet a médiaalkotás és a hozzáférés szélsőséges demokratizálását?” – teszi fel a kérdést Manovich.<sup>494</sup> Felvetését az internetes művészetre vonatkoztatom: miközben az avantgárd bürgeri üdvtana, az élet és a művészet közötti fennálló autonómia megszüntetése lehetővé vált a korábban inkább a net art művészi produktumaira jellemző kétirányú kommunikációs folyamat és a DIY (Do It Yourself)

<sup>491</sup> Daniels 2008: 49.

<sup>492</sup> Az 1990-es években a nyugati és a keleti világrend összeomlásának eufóriája közepette az ideológiák a világhálót is olyan eszköznek tekintették, amely a demokrácia expanziójához vezet.

<sup>493</sup> Manovich 2001b

<sup>494</sup> Manovich 2001b

elvének tömeges kiterjesztésével, az elméleti megnyilatkozások nemcsak a net artot, hanem egyenesen a művészetet is temetik, ahelyett hogy a cél megvalósulásáról értekezzenek. Manovich álláspontja szerint: „A kortárs művészet, mely többé már nem a kevesek elfoglaltsága, a tömegkultúra újabb formájává vált.”<sup>495</sup> Amennyiben ez az összegző megállapítás helytálló, a művészet a kultúra szélesebb szférájába integrálódik, és így elveszíti művészet státuszát is. Ez a net art-ra úgy applikálható, hogy az internet és a művészet kapcsolatának értelmezése kikerült a művészek és a velük szimbiózisban álló (vagy akár velük azonos) művészeti kritikusok felügyelete alól, a művészet visszavezetődött az életbe, elbizonytalanodott a határa. A bürgeri értelemben vett célhoz érés – az autonómia felszámolása – csak a vég felől válhat láthatóvá, s ebből származik a tragikus modalitás. Ahogyan a kezdetet kijelenteni a kezdet után, úgy a véget kijelenti is csak a vég feltételezett bekövetkezése után, egyfajta poszthisztorikus pozícióból lehetséges. Amennyiben a cél maga a halál, a múlttá válás, az a vég történelembe ágyazottságára figyelmeztet.

Mindazonáltal tagadhatatlan, hogy az interakciónak a web 2.0 eluralkodása miatti művészi elavulása radikális változás, sőt törést jelenthet a művészeti szempontok számára, ami magával vonhatja az intézmény bürgeri fogalmának átalakulását is. Rachel Schreiber szerint az újmédia mint „új avantgárd” (Manovich) művészeti gyakorlatai azért jelentik „az avantgárd (igazi) végét”, mert a felhasználó számára lehetővé tett lehetőségek folytán – vagyis, amire korábban „felhatalmazásént” utaltam – többé már nem lehetséges az intézményen kívül/belül állni, de az internet struktúráinak nyitottsága miatt nincs is erre szükség, ami magával hozza azt is, hogy az avantgárd oppozicionális attitűdje elenyészik.<sup>496</sup>

*„Abban a pillanatban, amint az intézmény a következő avantgárd műre irányul, az avantgárdizmus, többé nem lehetséges. A művek, melyek megpróbálják kihívás elé állítani az akadémiát, vagy kritika alá helyezni az intézményt, mindig az intézményesülés kérdésével szembesülnek.”<sup>497</sup>*

Bár Schreiber felveti a reményt a „belülről” való kritika lehetőségére, fókuszpontjában az marad, hogy az interneten nem lehetséges szemben állni intézményi szinten a mainstreammel, mert az – a rizomatikus struktúra miatt – nincs. Schreiber állításából az következik, hogy az

<sup>495</sup> Manovich 2011b

<sup>496</sup> Schreiber 2002.

<sup>497</sup> Schreiber 2002.



avantgárd mindig opponálást jelent, a hivatalos kultúrán kívül szerveződik, a kívüllét azonban nem lehetséges, ami az avantgárd elhalásához vezet. Amint azt Rainer Rochlitz a művészet és az intézmény kapcsolatának vizsgálatával megállapítja, „a XIX. század közepe óta az újító művészetek, ha nem is azt intézmények (akadémiák, szalonok, múzeumok) ellenében, de azokon kívül fejlődtek”, ami akkor változott meg, amikor a „közintézmények tárt karokkal fogadják a modern és kortárs művészetet”, ugyanakkor a „hivatalos kultúrába történő beolvasztása [...] hatástalanítja a potenciális szembeszállást”.<sup>498</sup>

A fent idézett belátásokat kamatoztatva, az internetes művészet nagyrészt saját intézményi infrastruktúrát hozott létre, de már maga a net art mint intézmény is Intézmény volt, történetesen azonban a megalapozott intézményeken kívül. Mark Tribe *Rhizome*-ja például a befogadás és a hitelesítés aktusát hajtotta végre a „kizártak” fölött. A net art művészetként való szentesítésének intézménye először a *Rhizome*-hoz, az Ars Electronicához, a *Net\_condition* és a kasseli *Documenta X* (1997) kiállításokhoz hasonló alternatív művészeti intézményeknek a művészekkel egyébként összefonódó rendszere által, utóbb pedig a „hivatalos” intézmények szakértői befogadása által történt meg, miközben az alternatív intézmények maguk is a hivatalosság rangjára emelkedtek. Schreiber állítása azon a ponton támadható, hogy a taktikai média arra példa, hogy egy adott rendszeren belülről is megvalósulhat az intézmény támadása, ahogyan Michel de Certeau is egy készen kapott rendszer kiforgatására használta a „taktikai” fogalmát,<sup>499</sup> amely a netművészet „taktikai média” műfajában öröklődött tovább. Meglátásom szerint nem a végként értelmezett cél képezi az avantgárd attitűd szempontjából a lényegi tényezőt, mint inkább az ellenállás. Az ellenállás underground jellege feltételezi ellenfogalmát, a mainstreamet, amelynek szükségszerű létezése okán pedig szükségszerűen léteznie kell „intézményen kívüliségnek” is. Ennek megítéléséhez számításba kell venni azt, hogy a „társadalmi nyilvánosság szerkezetváltozása” (Jürgen Habermas) alternatív kommunikációs, oktatási és művészeti fórumból mainstreammé emelte az internet médiumát, nem felejtve el azt a korábban tárgyalt szempontot sem, hogy szükségszerű fenntarthatatlansága, elavulása miatt az avantgárd konzerválhatatlan, így a folytonos újrafeltalálást igényli.

Végső soron mind a négy szerző esetében (Alexander Galloway, Dunja Kukovec, Lev Manovich, Rachel Schreiber) a széttartó elemek álláspontom szerint az intézmény felé

<sup>498</sup> Rochlitz, Rainer: Művészet, intézmény és az esztétikai követelmények. Ford. Varga Róbert. In Házás Nikoletta (szerk. és vál.): *Változó művészetfogalom. Kortárs frankofón művészetelmélet*. Budapest: Kijárat, 2001. 46.

<sup>499</sup> Certeau 2010. 15.

konvergálnak, ami alátámasztja, hogy a net art halálának problémája az intézményesülés problémája. A halálról szóló kijelentések origója tehát abban rejlik, hogy az internetes művészet által médiumspecifikus tulajdonságként szorgalmazott interaktivitás intézményesülése elavulttá tette a net art avantgárdban gyökerező interaktív formáit. Vagyis azáltal, hogy a web 2.0 domináns formái intézményesítették az anarchikus net artot, felszámolták annak további lehetőségeit. Az interaktív fordulat művészet kontextusai megelőzték a nem művészetit, élgárdaként a nyomukban haladó tömeg előtt haladtak. Ebből a szempontból a webkettő hol művészetként, hol nem művészetként látszott valóra váltani a korai internetes művészet vesszőparipáit és ígéreteit, az elkülöníthetőség problémája pedig az autonómia felszámolásának bürgeri ideáját visszhangozza. Az „élet” és a „művészet” internetes összeolvasztásának példaszerű tanújelét adja a nyílt forráskódú – a hétköznapi felhasználói beavatkozást lehetővé tevő – Linux operációs rendszernek az 1999-es Ars Electronicán elnyert Golden Nica-díja, melyet nem szoftverként, hanem művészeti alkotásként tüntettek ki. Bár az esztétikai jellegtől a használati kritériumok felé funkcióeltolódás mutatható ki, a linzi bírálóbizottság a használhatósági szempontok (szoftver) fölé helyezte az esztétikai ideológia aspektusait (konceptuális mű), miközben eldönthetetlen, hogy művészeti alkotásról vagy mindennapos eszközzel legitim-e inkább beszélnünk róla.

Meglátásom szerint azonban amit a „visszavezetés”, vagyis az élet és a művészet közötti határ ideológusai kevésbé vesznek számításba, az a paradoxon, hogy a művészetnek léte fenntartásához életbe vágóan szüksége van az elkülönülésre, az autonómiára, miközben teoretikus szinten gyakran ez ellen dolgozik. A művészet és a nem-művészet, az elitkultúra és a tömegkultúra, az avantgárd és a mainstream viszonya olyan kölcsönviszonyként fogható föl, amelynek szüksége van saját ellenfogalmaira, ennél fogva pedig a különbség folyton újratermelődik. Maga az „antiművészet” is végső soron nem-művészetként definiálta magát, de egy ilyen kijelentés csakis a művészeti érdekeltségek felől hangozhat el. A határmódosulás, az áthelyeződés, a „visszavezetés” nem a határok megszüntetését, hanem átalakulását eredményezi, mert a művészetnek létoka fenntartásához szüksége van a distinkcióra. Ezért Dantóval szólva azt lehetne mondani, hogy nem a művészet, hanem a művészet egy típusa ért véget.<sup>500</sup> Ebben az értelemben, mely a művészet eredetiség-elvét, sokkhatásszükségletét, újszerűségét fenntartja, Alexander Galloway módosított álláspontja arról, hogy nem a net art haláláról, hanem egy szakasz lezárulásáról van szó, tűnik érvényesnek.

<sup>500</sup> Az elgondolás kifejtését lásd: Danto, Arthur C.: A művészet vége. In Uő: *Hogyan semmizte ki a filozófia a művészetet?* Ford. BabarczyEszter. Budapest: Atlantisz, 1997. 125.

De vajon a web 2.0 valóban a korai internetes művészet avantgárd célkitűzéseit valósította-e meg, vagy pedig ez a látszólagos beteljesülés nem más, mint a „kultúripar új változata” (Manovich),<sup>501</sup> vagy az autonómia „hamis felszámolása” (Bürger)?<sup>502</sup> Dieter Danielsnek a net art avantgárd kontextusáról a web 2.0 kontextusában értekező jelentős tanulmánya szerint a web 2.0 szolgáltatásai látszólagosan azokat az avantgárd elgondolásokat viszik véghez, melyek a korai internetes művészethez vagy azok előtörténetéhez tartoznak hozzá.<sup>503</sup> A webkettő Daniels terminusa szerint gyakran csak a kereteket (*framework*) biztosítja az alkotáshoz, amely a szabadság illúzióját nyújtja a felhasználó számára. Állítása alátámasztható azzal, hogy így működnek a Facebookhoz hasonló közösségimédia-szolgáltatók és közösségi hálózatok, a különféle blogszolgáltatók, a wikipédia, a videómegosztó oldalak. Ugyanakkor Daniels szerint az „amatőrök reneszánsza” elfedi azt a jelentős különbséget a korai net art és a webkettő felületi azonossága között, hogy amíg előbbi technikai értelemben is önszerveződő, kaotikus, kevésbé szabályozott és anarchikus volt, addig a 2000-es években a konformizmus és standardizálódás tendenciái jellemzi ezeket a közösségi szolgáltatásokat, melyek mögött a kereskedelmi média intézménye áll. A német teoretikus állítása árnyalando azzal, hogy ez a kereskedelmi média azonban gyakran alulról szerveződő intézményként bukkan felszínre (lásd az úgynevezett „garázsprojektek” nagy számát a Google-tól a Youtube-on át a Facebookig). Danielshez hasonló megfigyelést tett Olia Lialina is, miszerint a honlapkészítés uralmát a webkettes panelek használata vette át: „A világháló felhasználóinak új nemzedéke fiókokat, profilekat, lapokat, tereket, csatornákat és blogokat létesít.”<sup>504</sup>

Daniels szerint tehát ezek a paradigmák az önszerveződő közösségek álarcában a kereskedelmi függőség letéteményesei. Miközben, teszem ezt már én hozzá, a szabadság, a demokrácia és a decentralizálás ideáját kínálják fel, valójában potenciálisan a Nagy Testvér orwelli utópiáját rejtik magukban, vagy talán meg is valósítják, elég csak a Google vagy a Facebook és egyéb hasonló vállalatok kínálta szolgáltatások „felhasználói szerződéseit” kapcsán az igénybe vevő adatvédelmi kiszolgáltatottságára gondolni. Ilyenformán a webkettő nem az avantgárd fosteri értelemben vett megvalósulása. Amit Manovich – megfordítva Certeau gondolatát – a „stratégiák taktikájának” hív, azt Dieter Daniels „keretnek” nevezi. Ez a fajta standardizálódás egybevág a művészetnek a Hans Belting által említett piacósításával:

<sup>501</sup> Manovich 2011b.

<sup>502</sup> Bürger 2010: 65.

<sup>503</sup> Daniels 2010: 59-61.

<sup>504</sup> Lialina 2005-2007.

„a korábban minden nyilvános befolyásától megfosztott progresszív művészet válik hivatalossá; ám eközben piaci művészetté is lesz, melynek mechanizmusai mintegy a nyugati piac meghosszabítását jelentik”.<sup>505</sup>

Daniels és Belting gondolatmenetét továbbépítve, a web 2.0 összefüggésében megfigyelhető, hogy az előre kapott sablonkészletek, az ingyenesség látszata (amely valójában az információval, a személyes adattal való láthatatlan fizetést jelenti), a moderálás, a számkódok szerepe analóg azzal a deleuze-i gondolattal, amely szerint a foucault-i „fegyelmező társadalmat” az „ellenőrzés társadalma” váltja le.<sup>506</sup> Deleuze történeti vázolata három korszakot különít el. Az elnyomást nyíltan alkalmazó abszolutista „uralkodói hatalom” (fejvesztés, birtokelkobzás, exkommunikáció, tortúra) korszaka és a felvilágosodással kezdődő, fegyelemre épülő kifinomultabb elnyomói időszak módszerei (kirekesztés, büntetés) után a harmadik szakaszt az ellenőrzés társadalmának kora képviseli, ahol a hatalmat a megfigyelés és a kontroll tartja fenn. Így fogalmaz:

„Az ellenőrzés társadalmában viszont már nem a kézjegy vagy a szám a fontos, hanem a kód: a kód mint a *hozzáférést biztosító jelszó* [password], míg a fegyelmi társadalmat *katonai jelszavak* [watchwords] szabályozzák (úgy az integráció, mint az ellenállás vonatkozásában) [a kiemelés az eredetiben].”<sup>507</sup>

A deleuze-i koncepciót aktualizálva, a mindenre kiterjedő ellenőrzés hatalmi struktúrája azonban az internet esetében megoszlik az állami apparátus és a kereskedelmi cégek között, míg előbbi az irányítás és az uralom, utóbbi a piaci haszonszerzés érdekében alkalmazza a panoptikus tekintetet.

Összességében tehát a web 2.0 nem teljesíti be a korai net art politikai utópiáit, mert a szabadság és a hierarchianélküliség helyett a mindenütt jelenlévő ellenőrzéshez vezet, s ebben a tekintetben az információs korszak demokráciája ijesztően közel kerül a Nagy Testvér megfigyelésére épülő orwelli totalitárius disztópiájához. Mivel a „régí” és az „új” dialektikája

<sup>505</sup> Belting, Hans: *A művészettörténet vége – Az első kiadás újragondolt változata – tíz év után*. Ford. Teller Katalin. Budapest: Atlantisz, 2006. 90.

<sup>506</sup> Beszéd az is, hogy a szöveg magyar nyelven az internet és a kultúra kapcsolatát elemző korai szöveggyűjteményben jelent meg. Deleuze, Gilles: Utóirat az ellenőrzés társadalmához. Ford. Ivacs Ágnes. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/01.htm>

<sup>507</sup> Deleuze 1997.

a kontinuitás és a szakadás dialektikája, a webkettő bizonyos fokig az örök visszatérés mítoszát, az idő ismétlését hozza magával.

A net art a web 2.0 eljövételével minden bizonnyal mérföldkőhöz érkezett, mert az interaktivitással való játék, legalábbis ebben a formában aligha folytatható. A szerző és a befogadó közötti választóvonal lazulása (de nem felbomlása, mint ahogyan gyakorta túlzó módon és utópisztikusan hangoztatják), valamint a privatizált mű hétköznapivá válása új kihívás elé állítja a művészetről való beszédet is. Mindazonáltal a művészetet már annyiszor temették, hogy már réges-rég a sírban kellene lennie, ezzel szemben mindig túlélte a saját halálára vonatkozó értelmezéseit. Nagyobb léptékű – így ebben a vonatkoztatási keretben nem megválaszolható – kérdésként merül fel, hogy amíg korábban az elit határozta meg a kulturális mozgást, amint azt Clement Greenberg az *Avantgárd és giccs* című esszéjében kifejtette,<sup>508</sup> a hétköznapi és a részvételi kultúra mennyiben módosítja a művészet és a kultúra fogalmait. A dolgozatban vizsgált szempont alapján a web 2.0 gyermekei bizonyos fokig felfalták a forradalmi szülőket.

Azzal ugyanakkor, hogy a net art és az interaktivitás szoros szimbiózisra folytathatatlaná vált, még nem feltétlenül jár együtt a vég is, hovatovább a „művészet halála”. Analógiaként említhető, hogy film korai történetében az exhibicionizmusra épülő „ attrakció mozija” hasonlóképpen fulladt ki, míg fokozatosan át nem vette a helyét a történetmesélő film, vagy a videojátékot is halottnak nyilvánították az 1980-as évek elején az Atari kimúlásával, míg a Nintendo Super Mariója szintén a komplexebb cselekményességgel át nem lendítette ezt a médiumot a széksziszen.

Az internetes művészetnek éppen ezért inkább az átalakulásáról, mintsem haláláról van szó. Alkalmassint új elgondolásokat kell kidolgoznia, de annak megválaszolására, hogy miben áll majd ennek újdonsága, legfeljebb csak az utópista futurológusok mernének jóslatokba bocsátkozni, ők viszont biztosan.

<sup>508</sup> Greenberg úgy beszél az avantgárd funkciójáról, mint amelynek célja „meglelni az ösvényt, amelyen a kultúrát, az ideológiai zürzavar közepette, *mozgásban* lehet tartani” (Greenberg 1978: 95). A mozgás pedig értelemszerűen szemben áll a célorientált véggel.

## X. KONKLÚZIÓK

Bár az internetes művészet számos módon kapcsolódik a posztmodernként elkönyvelt gyakorlatokhoz, mint amilyen az Ihab Hassan által azonosított *indeterminancia* (indetermináció és immanencia), instabilitás és szkepszis,<sup>509</sup> a fentiekben vizsgálatom tárgyát az avantgárd kontextusa felől értelmeztem, mert a net art osztozik a történeti avantgárddal a jövő felé való optimista odafordulásában, amit a diskurzus gyakran lelkendező tonalitása is fémjelez. Másfél évtizednyi kutatásom kezdetén a net artot saját diskurzusa többnyire még virulens esztétikai gyakorlatként ragadta meg, az időközben eltelt idő azonban megváltoztatta a fókuszpontomat, és reflektálnom kellett a beszédmód azon módosulára, miszerint – ahogy mondani szokták – a beteg a vizsgálat során úgyszólván elhalálozott.

Kutatásom az újmédia egy speciális területére, az internet művészetére fókuszált, melyet történeti és elméleti szempontok alapján módszertanilag heterogén kontextusokban igyekeztem elhelyezni. A kutatás kérdésiránya alapvetően két részre bontható: (a) Egyfelől azokat az esztétikai elemeket próbálta megragadni, amelyek folytonosságot mutatnak korábbi művészeti gyakorlatokkal, hogy rávilágítson arra, mi számít „réginek” az „újban”. Feladatomnak tekintetem továbbá, hogy azokat az avantgárd és jobbára a posztstrukturalizmus átfogó fogalma alá tartozó teoretikus megközelítéseket is vizsgáljam, amelyeket a teoretikusok áthelyeztek a hálózati művészet diszkurzusára, ám éppen az adaptáció belső ellentmondásai miatt bizonyult elengedhetetlennek ezeknek az alkalmazásoknak a kritikája. (b) Másfelől azokat az elemeket kíséreltem meg górcső alá venni, amelyek mind a művészeti gyakorlatok szempontjából, mind pedig a művészetelméletet illetően törésvonalakat jelentenek a korábbiakhoz képest, ennek alapján pedig arra keresem a választ, milyen új esztétikai formákat hordoz magában az internetes művészet. A folytonosságok és törésvonalak elméleti és gyakorlati tárgyalása után arra tettem kísérletet, hogy összefoglaljam azokat a jellegzetességeket, amelyek értelmezésem szerint egyfajta paradigmaváltáshoz vezettek a művészet történetében az interaktivitás szempontjából.

Meglátásom szerint a net art elmozdulást jelez a modernizmus látványfüggő paradigmájától az interaktivitás és a kód koncepcióján alapuló szoftvertervezés felé, ahol már nem a vizuális megjelenés, a kimenet, hanem a folyamat, a részvétel és a procedurális elv a

<sup>509</sup> Hassan, Ihab: A posztmodern egy lehetséges fogalma felé. Ford. Török Attila. In Bókay Antal et al (szerk.): *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása. Szöveggyűjtemény*. Budapest: Osiris, 2002. 51.

lényeges. Ennek következtében a net art kihívás elé állította a mű, a művész és a közönség viszonyát, átértékelte a terjesztés hagyományos fogalmát. Az internetes művészethez tartozó alkotások többnyire nem kész és rögzített alkotások, hanem ideiglenesek, kontextusfüggők, testre szabhatóak, melyeket a privatizált mű fogalmával igyekeztem körülírni. Az internetes művészet újrafogalmazta a művészet és a technika viszonyát is, ahol a kód a fontos, amint azt a Linux operációs rendszer Ars Electronicán aratott győzelme mutatja. Azzal azonban, hogy az internetes művészet alkotói és kritikusai a művészet irányába orientálódtak (hivatkozásaikkal, hagyományaikkal, kérdésirányaikkal), szükségszerűen a művészet szférájába írták be magukat. A művészet szentesítésének intézményei előbb a művészekkel személyi összefonódásban lévő alternatív művészeti rendszerek voltak, a 2000-es évektől pedig egyrészt ez az alternatív intézmény elfogadottá vált a hivatalos intézmények által, másrészt az elismerés aktusaként a hivatalos szakértők is kezdték befogadni a net artot.

Ehhez a vizsgálathoz nyújt hasznos támpontot az avantgárd gyakorlata és elmélete. A kutatás tárgyává olyan fogalmakat emeltem, mint *önkritika*, *megettévesztés*, *gesztus*, *véletlen*, *nihilizmus*, *automatikus írás*, *kollázs*, *remix*, *nonfigurativitás*, *metanyelv*, *önreflexió*, *részvétel*, *politikai akció*, *hacker-taktika*, melyek rámutatnak az internet diskurzusában a hagyomány folytonosságaira és töréspontjaira, a „régiről” jelenlétére az „újban”. Az avantgárd nem határozható meg normatív fogalmakkal, sem pedig stílusként, hanem olyan *Aufhebung*, amely szükségszerűen elavulásra van ítélve. Ezt a problémát a net art kapcsán az interaktivitás felől vizsgáltam, és a net art korszakolásának alternatív módját állítottam fel. A technikai és a kulturális változások *szorzata* felől a net art négy történeti szakaszra bontható:

- Anarchikus net art
- Flash alapú net art
- Vernakuláris net art
- Posztinternetes esztétika

Az internetes művészet médiumspecifikus kategóriájának az interaktivitást tekintetem, amelynek ideológiája két irányból táplálkozik. Egyfelől a történeti avantgárdnak és a neoavantgárdnak a befogadó aktív részvételére vonatkozó eszméjéből, másfelől pedig a passzív és az aktív olvasó dichotómiájára irányuló elméletek adaptációjából. Umberto Eco

nyitott mű, Barthes *scriptible-visible* és Derrida jelentésszóródás fogalmai, vagy a „szerző halála” koncepciója gyakori vendégei ennek a diskurzusnak. Az internetes művészet törésvonalai a korábbi művészeti gyakorlatokhoz képest a „hálózatosságban”, az együttműködésben keresendők. Bár ez nem semmisíti meg a szerző és a befogadó viszonyát, továbbá nem hoz hierarchianélküliséget, a közöttük lévő határok fellazítására jóval nagyobb lehetőséget teremt. Az anarchikus net art vesszőparipáját, az interaktivitást a webkettes szolgáltatások és technikák terjesztették el széles körben, megbénítva egy bizonyos művészeti gyakorlat folytathatóságát. Amíg a korai net art művészei többnyire önmagukat hitelesítették művészetként, a web 2.0 a popularizálódással felszámolta annak létokát, és a korábbi elitista művészetet internetes tömegkultúrává alakította. A net art avantgárd tendenciáinak mindennapossá válása lehetetlenné tette a kilencvenes évek korszakának folytathatóságát. Ez a melankolikus hangvétel jellemzi például a korai net art szcéna egyik magyar résztvevőjének, Maróy Ákosnak a hangvételét:

„Technológiai szemszögből nézve visszatéréseket látok. Megjelenik egy technológia, ami más[,] mint a korábbiak és óriási potenciál van benne. Aztán az emberek elkezdik ráerőszakolni az ismert dolgokat az új technológiára, és emiatt elromlik minden. Majd rájönnek, hogy ez attól új, hogy mást tud, az az mást kell vele csinálni. Aztán újabb idő telik el, hogy az eredeti célját végre elérhesse, amit a »közönség« általában valami újabb fejlődésnek él meg, holott valójában az eredeti potenciálhoz kezdünk csak közeledni.”<sup>510</sup>

A diskurzus általánosnak tekinthető meglátásával szemben azonban a „halál ágensei” meglátásom szerint a net art egy bizonyos tendenciáját azonosították a net arttal, nevezetesen az anarchikus net artot, melynek mindennapossá válásával, intézményesülésével a net art halálát, sőt a művészet végét konstatálták. Ennek következtében, hogy egy elitkulturális gyakorlat a mindennapok részévé vált, ahogyan Sławomir Mrożek hőse számára vált megszokottá a szekrényben való alvás, úgy az internetes művészet „forradalmában” is

<sup>510</sup> Seres Szilvia: „A vízió jobb volt, mint az Ars Electronica új központjéé”. Beszélgetés Maróy Ákossal. *Artmagazin Online*, 2014. 03. 28.

[http://artmagazin.hu/artmagazin\\_hirek/a\\_vizio\\_jobb\\_volt\\_mint\\_az\\_ars\\_electronica\\_center\\_uj\\_kozpontjae..2301.html?pageid=119](http://artmagazin.hu/artmagazin_hirek/a_vizio_jobb_volt_mint_az_ars_electronica_center_uj_kozpontjae..2301.html?pageid=119) [a továbbiakban: Seres 2014b]



„bizonyos idő múlva az újdonság újdonsága elszállt”.<sup>511</sup> Ezt nevezték az elméletalkotók és kritikusok a net art „halálának”, és ebben az értelemben gyilkolta meg a web 2.0 a net artot.

Téziseimet tömören a következőképpen foglalhatom össze: Az interaktivitás intézményesülése folytathatatlaná tette az interaktív játékokon alapuló internetes művészetet. Az interaktivitás mindennapos gyakorlattá válása jelenti az úgynevezett halált, ebben az értelemben a web 2.0 a net art gyilkosa. A net art megismételte azt az utat, mint amit Hal Foster szerint a neoavantgárd tett meg a történeti avantgárdtól, ennél fogva a net art neoavantgárdja a web 2.0. Az internetes művészet elmozdulást jelent a vizuális paradigma felől az interaktív fordulat felé. Ennek következtében az alkotó, a mű és a befogadó közötti viszony megváltozása új műtípust, a privatizált művet hozza létre. A művészet sokadszorra bejelentett végének alaptapasztalata, hogy a művészetnek szüksége van önmön autonómiájára, a különbségtételre, amely csak művészeti érdekeltségek felől hangozhat el. Általánosságban pedig az internetes művészet az új médium számos fázisát és irányát reprodukálja (underground/mainstream, elitkultúra/tömegkultúra, újdonság/elavulás), így tanulsággal szolgál a médiumváltások általános működésmódját, ciklikus visszatéréseit illetően is.

Az internetes művészet, jelezve a folytonosságokat és töréspontokat, megismételte azokat az elméleti polémákat és történeti fázisokat, melyek korábban, az új technikai médiumok (fotó, film, videojáték) kapcsán már lejátszódtak, melyek azonban nem feltétlenül halált, hanem egy bizonyos elbeszélés lezárulását jelentik.

<sup>511</sup> Mrožek 2001: 6.

## BIBLIOGRÁFIA

- Aarseth, Espen J. (2000): Ergodikus irodalom. Ford. Kozma Zsolt. *Replika*, 40. (2000. június) 203-218.
- Aarseth, Espen J. (2004): Nem-linearitás és irodalomelmélet. Ford. Müllner András. *Helikon*, 2004/3. 313-348.
- Aarseth, Espen (2008): Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete. Ford. Czitrom Varga Enikő. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat, 2008. 159-174.
- Allen, Richard (1998-1999): Reprezentáció, illúzió és a film. Ford. Mánfai Alice. *Metropolis*, 1998/4–1999/1. 49-65.
- Althusser, Louis (1996): Ideológia és ideologikus államapparátusok. (Jegyzetek egy kutatáshoz). Ford. László Kinga. In Kis Attila Atilla – Kovács Ferenc s. k. – Odorics Ferenc (szerk.): *Testes Könyv I*. Szeged: Ictus/JATE, 1996. 373-412.
- Amerika, Mark (2000): Avant-pop kiáltvány. Ford. Bakos Petra Johanna. *Symposion*, 2000. Tavasznyár, 6-24.
- Anderson, Steve F. (2016): A digitális avantgárd apóriái. Ford. Gerencsér Péter. In Virág Zoltán (szerk.): *Színkép, hangkép, összkép*. Szeged, 2016. [Angolul: Steve F. Anderson: Aporias of Digital Avant-Garde. *Digital Humanities Quarterly*, Vol. 1. (2007) No. 2. Online elérhetőség: <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000011/000011.html>]
- Arns, Inke (2004a): Read\_me, run\_me, execute\_me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text. *MediaArtNet*. 2004. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read\\_me/print/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read_me/print/)
- Arns, Inke (2004b): Interaction, Participation, Networking: Art and Telecommunication. Trans. Tom Morrison. *MediaArtNet*. 2004. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/communication/scroll/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/scroll/)
- Assmann, Aleida – Assmann, Jan (2001): Kánon és cenzúra. In Rohonyi Zoltán (szerk. és vál.): *Irodalmi kánon és kanonizáció*. Ford. Beck András et al. Budapest: Osiris/Láthatatlan Kollégium, 2001. 87-107.
- Balázs Béla (1984): *A látható ember. A film szelleme*. Budapest: Gondolat. 1984.
- Barabási Albert László (2003): *Behálózva – a hálózatok új tudománya*. Budapest: Magyar Könyvklub, 2003.
- Barbrook, Richard – Cameron, Andy (1997): A kaliforniai ideológia. Ford. Lengyel Anna. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html>
- Barbrook, Richard – Schulz, Pit (2007): The Digital Artisans Manifesto. *Imaginary Futures. From Thinking Machines to Global Village*. 2007. 04. 16. [Újraéledés]

<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/16/the-digital-artisans-manifesto-by-richard-barbrook-and-pit-schultz/>

- Barthes, Roland (1985): *Világoskamra. Jegyzetek a fotográfiáról*. Ford. Ferch Mária. Budapest: Európa, 1985. 34.
- Barthes, Roland (1996): A szerző halála. Ford. Babarczy Eszter. In Uő: *A szöveg öröme*. Budapest: Osiris, 1996. 50-55.
- Barthes, Roland (1997): *S/Z*. Ford. Mahler Zoltán. Budapest: Osiris/Gond, 1997.
- Baudrillard, Jean (1996): A szimulákrum elsőbbsége. Ford. Gángó Gábor. Kis Attila Atilla – Kovács Sándor s. k. – Odorics Ferenc (szerk.): *Testes Könyv I*. Szeged: JATE/Ictus 1996. 161-193.
- Baumgärtel, Tilman (1997): „We love your computer”. Interview eith Jodi. *Telepolis*, 6. okt. 1997. <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6187/1.html>
- Baumgärtel, Tilman (2002): *[net art 2.0.] New Materials towards Net Art*. Nürnberg, Institute für moderne Kunst, 2002.
- Bazin, André (2002): A fénykép ontológiája. In Uő: *Mi a film?* Ford. Baróti Dezső. Budapest: Osiris, 2002. 16-23.
- Bazzichelli, Tatiana (2009): *Networking: The Net as Artwork*. [h. n.] Digital Aesthetics Research Center, 2009.
- Beke László (1997): Elektromosság és művészet Magyarországon. In Uő: *Médium/elmélet*. Budapest: Balassi/BAE Tartóshullám/Intermedia. 1997. 231-241.
- Beke László (1998) (szerk.): *Dadaizmus antológia. Források a XX. század művészetéhez*. Budapest: Balassi, 1998.
- Belting, Hans (2006): *A művészettörténet vége – Az első kiadás újragondolt változata – tíz év után*. Ford. Teller Katalin. Budapest: Atlantisz, 2006.
- Benjamin, Walter (1980): Az alkotó mint termelő. Ford. Pór Péter In Uő: *Angelus Novus*, Budapest: Magyar Helikon, 1980. 757-780.
- Benjamin, Walter (2003): *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korszakában*. Ford. Kurucz Andrea – Mélyi József. C3, 2003. [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html)
- Berghaus, Günther (2005): *Avant-garde Performance. Live Events and Electronic Technologies*. New York. Palgrave. 2005.
- Berners-Lee, Tim – Cailliau, Robert et al (2003): The World Wide Web. In: Noah Wardrip-Fruin – Nick Montfort (eds.): *The New Media Reader*. Cambridge, MA/London: MIT, 2003. 792-798.
- Bishko, Leslie (2009): A rajzfilm-stílus helyes és helytelen alkalmazása az animációban. Ford. Buglya Zsófia. *Metropolis*, 2009/1. 56-68.

- Blank, Joachim (2008): Mi a hálózati művészet? In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 110-113.
- Bloom, Harold (1994): Költészet, revizionizmus, elfojtás. Ford. Hódosy Annamária. *Helikon*, 1994/1-2. 58-76.
- Bodó Balázs (2011): *A szerzői jog kalózzai. A kalózzok szerepe a kulturális termelés és csere folyamataiban a könyvnyomtatástól a fájlcsereelő hálózatokig*. Budapest: Typotex, 2011.
- Boehm, Gottfried (1995) (hrsg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink. 2. Auflage. 1995. 11-38.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard (2011): A remedializáció hálózatai. *Apertúra*, 2011. Tavasz. Ford. Babarcsi Katica. <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin>
- Bookchin, Natalie – Shulgin, Alexei (1999): Introduction to net.art (1994-1999) 1999. <http://easylife.org/netart/>
- Bookchin, Natalie (2006): Grave Digging and Net Art: A Proposal for the Future. In: Tom Corby: *Network Art: Practices and Positions*. New York: Routledge, 2006. 68-73.
- Borges, Jorge Louis (1999): A betolakodó. Ford. Hargitai György. In Uő: *A tükör és a maszk. Elbeszélések*. Szerk. Scholtz László. Budapest: Európa, 1999. 77-82.
- Borus Judit (2016) (szerk.): *Magyar művészek és a számítógép*. Budapest: Magyar Nemzeti Galéria, 2016.
- Bosma, Josephine (1997): Street Artist, Political Net Artist or Playful Trickster? Interview with Heath Bunting. *Telepolis*, 17. August. 1997. <https://www.heise.de/tp/features/Interview-with-Heath-Bunting-3446062.html>
- Bourriaud, Nicolas (2007): *Relációesztétika*. Ford. Pálfi Judit – Pinczés Bálint. Budapest: Műcsarnok, 2007.
- Brecht, Bertolt (1970): A rádió mint kommunikációs eszköz. Ford. Sós Endre In Uő: *Irodalomról és művészetről*. Budapest: Kossuth, 1970. 85-91.
- Brøgger, Andreas (2008): Net art, web art, online art, net.art? In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 118-121.
- Burgos, Nate (2008): Flash fétis. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged. 2008. 142-144.
- Bush, Vannevar (1996): Út az új gondolkodás felé. (Ahogyan gondolkodhatnánk). Ford. Ivacs Ágnes. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes – Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/bush.html>
- Bürger, Peter (2010): *Az avantgárd elmélete*. Ford. Seregi Tamás. Szeged: UNIV Kiadó, 2010.
- Carroll, Noël (1985): The Specificity of Media in the Arts. *The Journal of Aesthetic Education*. Vol. 19. (Winter 1985) No. 4. 5-20.

- Certeau, Michel de (2010): *A cselekvés művészete*. Ford. Sajó Sándor – Szolláth Dávid – Z. Varga Zoltán. Budapest: Kijárat, 2010.
- Chalupecký, Jindřich (2002): *A művész sorsa. Duchamp-meditációk*. Ford. Beke Márton. Budapest: Balassi. 2002.
- Connor, Michael (2013): What's Postinternet Got to do with Net Art? *Rhizome*, 1. november 2013. <https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>
- Cowan, Michael (2013): Absolute Advertising: Walter Ruttmann and the Weimar Advertising Film. *Cinema Journal*, Vol. 52. (2013) No. 4. 49-73.
- Cramer, Florian (2002): Concepts, Notations, Software, Art. *NetzLiteratur.net*. 2002. [https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts\\_notations\\_software\\_art.html](https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html)
- Creeber, Glen – Martin, Royston (2009): *Digital Cultures: Understanding New Media*. New York: Open University Press, 2009.
- Critical Art Ensemble (2002): *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*. New York: Autonomedia/CAE. 2002.
- Daniels, Dieter (1994): The Art of Communication: From Mail Art to the e-mail. *Medienkunstnet*, 1994. <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/73/>
- Daniels, Dieter (2007): Forerunners of media art in the first half of the twentieth century. *Medienkunstnet*. 2007. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/forerunners/scroll/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/forerunners/scroll/)
- Daniels, Dieter (2008): Az interaktivitás stratégiái. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged, Universitas Szeged, 2008. 46-74.
- Daniels, Dieter (2010): Reverse engineering modernism (after the last avant-garde). In Dieter Daniels – Günther Reisinger (hrsg.): *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*. Sternberg, 2010. 15-64.
- Danto, Arthur C. (1997): A művészet vége. In Uő: *Hogyan semmiszte ki a filozófia a művészetet?* Ford. BabarczyÉszter. Budapest: Atlantisz, 1997. 95-130.
- Danto, Arthur C.: Történetek a művészet végéről. Ford. Perneczky Géza. In Perneczky Géza (szerk.): *A művészet vége? Európai füzetek*, 1. szám (1999) <http://mek.oszk.hu/01600/01654/01654.htm>
- Daubs, Michael S. (2011): Subversive or Submissive? User-Produced Flash Cartoons and Television Animation. *Animation Studies Online Journal – Animation Studies*, vol. 5. 2010. 51. <http://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2011/02/ASVol5Art5MDaubs.pdf>
- Dawkins, Richard (1986): *Az önző gén*. Ford. Síklaki István. Budapest: Gondolat, 1986.
- Debord, Guy (2006): A spektakulum társadalma. Ford. Erhardt Miklós. Átdolgozott internetes kiadás, 2006. <http://www.c3.hu/~ligal/spekt%20tars%20liget%2011%20print.pdf>

- Deleuze, Gilles – Guattari, Félix (1996): *Rizóma*. Ford. Gyimesi Tímea. *Ex Symposion*. 15-16. (1996). 1-17.
- Deleuze, Gilles (1997): Utóirat az ellenőrzés társadalmához. Ford. Ivacs Ágnes. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/01.htm>
- Derrida, Jacques (1991): Az el-különböződés. Ford. Gyimesi Tímea. In Bacsó Béla (szerk.): *Szöveg és interpretáció*. Budapest: Cserépfalvi, 1991. 43-64.
- Dietrich, Frank (1986): Visual Intelligence: The First Decade of Computer Art (1965-1979). *Leonardo*, Vol. 19. (1986) No. 2. 159-169.
- Dinkla, Söke (2008): Az elbeszélés művészete – a lebegő mű felé. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat. 2008. 83-101.
- Dietz, Steve: Beyond. Interface (1998): Net Art and Art on the Net II. *Walker Art Center*. 1998. [http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bi\\_fr\\_sd2.html](http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bi_fr_sd2.html)
- Dietz, Steve (2006): Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different. *NeMe*, Nov. 07, 2006. <http://www.neme.org/texts/collecting-new-media-art>.
- Doane, Mary Ann (2012): Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, 2012. Tavasz. <http://apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma>
- Dorfles, Gillo (1983): A TV mint egy új vizuális expresszivitás csatornája. Ford. Beke László. In Bán András – Beke László (szerk.): *Videóművészet. A videó világa*. Budapest: Népművelődési, 1983. 4-9.
- Duchamp, Marcel (1991): *Az eltűnt idő mérnöke. Beszélgetések Pierre Cabanne-nal*. Ford. Tészbó Júlia. Budapest: Képzőművészeti, 1991.
- Dutton, H. William (2013): Internet Studies: The Foundations of a Transformative Field. In Uő: *The Oxford Handbook of Internet Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2013. 1. 1-23.
- De Duve, Thierry (2001): Bármit lehet. Ford. Házas Nikoletta – Molnár Dávid. In Házas Nikoletta (szerk. és vál.): *Változó művészetfogalom. Kortárs frankofón művészetelmélet*. Budapest: Kijárat, 2001. 71. 61-93.
- Eco, Umberto (1976): A nyitott mű poétikája. Ford. Zentai Éva. In Uő: *A nyitott mű*. Budapest: Gondolat, 1976. 24-58.
- Eco, Umberto (1992): A cogito interruptus. In Uő: *Az új középkor*. Ford. Schéry András. Budapest: Európa, 2002. 125-149.
- Feldman, Ian (1996): A Xanaduról. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes és Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/feldman.html>

- Flusser, Vilém (1990): *A fotográfia filozófiája*. Ford. Veress Panka és Sebesi István. Bp., Tartóshullám – Belvedere – ELTE BTK, 1990. Online változat: <http://www.artpool.hu/Flusser/flusser.html#foto>.
- Flusser, Vilém (2001): *A technikai képek univerzuma felé*. Ford. Maleczki József. Budapest: Tartóshullám/Belvedere/ELTE BTK, 2001. Online változat: <http://www.artpool.hu/Flusser/flusser.html#kepek>
- Flusser, Vilém (2011): A televíziós kép és a közösségi tér kategóriái a romániai forradalom fényében. In Peternák Miklós – Szegedy-Maszák Zoltán (szerk.): *Médiatörténeti szöveggyűjtemény*. Bp., Magyar Képzőművészeti Egyetem, Intermedia Tanszék. 2011. 214-216.
- Fontana, Giovanni (2013): A futurista performansz. Szöveg, hang, gesztus – útban a totális művészet felé. Ford. Puskár Krisztián. *Helikon*, 2010/3. *A félreértelmezett futurizmus*. 370. 370-379.
- Foster, Hal (1994): What's Neo about Neo-Avant-Garde? *October*, Vol. 70. (Autumn, 1994) 5-32.
- Foster, Hal (1996): Who's Afraid of the Neo-Avant-Garde? In Uő: *The Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge, MA/London: MIT, 1996. 1-34.
- Foucault, Michel (1981): Mi a szerző? *Világosság*. 1981/7. Melléklet.
- Foucault, Michel (2001): *A tudás archeológiája*. Ford. Perczel István. Budapest: Atlantisz, 2001.
- Dietrich, Frank (1986): Visual Intelligence: The First Decade of Computer Art (1965-1979). *Leonardo*, Vol. 19. (1986) No. 2. 159-169.
- Franke, Herbert W. (1985): A The New Visual Age: The Influence of Computer Graphics on Art and Society. *Leonardo*, Vol. 18. (1985) No. 2. 105–107.
- Frasca, Gonzalo (2008a): Szimuláció vs. narratíva: Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris Norbert. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat, 2008. 125-142.
- Frasca, Gonzalo (2008b): Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 80-89.
- Friedman, Ken (1997): Fluxus és társai. Ford. Babarczy Eszter. *Artpool*. 1997. <http://www.artpool.hu/Fluxus/Friedman/Fluxushu.html>
- Frizot, Michel (1997): A szem nagy műve: Étienne-Jules Marey (1830–1904). In Bán András – Beke László (szerk.): *Fotóelméleti szöveggyűjtemény*. Ford. Jávor Anna – Schulz Katalin – Wessely Anna. Budapest: Enciklopédia, 1997. 63-66.
- Fuller, Matthew (1997): *OKÁDÉK – mértéktelenség és mérsékletesség a hálózatokon*. Ford. Zsádon Béla. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/02.htm#cim10>
- Gadamer, Hans-Georg (2003): *Igazság és módszer*. Ford. Bonyhai Gábor. Budapest: Osiris, 2003.

- Galanter, Philip (2003): What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory. *Philipgalanter.com*. 2003. [http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003\\_paper.pdf](http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf)
- Galloway, Alex (1999): net.art Year in Review: State of net.art 99. *Switch*, Vol. 5. (1999) No. 3. <http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/D-1.html>
- Galloway, Alex R. (2004): *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge MA/London: MIT, 2004.
- Garcia, David – Lovink, Geert (1997): A taktikus médiumok ábécéje. Ford. Gyukits Gábor. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>
- Gerencsér Péter (2003): McLaden & Tali Wars (Képi cenzúra és paródia a szeptember 11-i terrortámadások után). *Vár Ucca Műhely*, 2003/3, 46-60.
- Gerencsér Péter (2008) (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008.
- Gerencsér Péter (2013): Paidia a ludus álarcában. Gonzalo Frasca *September 12th* című böngészőjátékáról. *Tiszatáj Online*, 2013. 10. 19. <http://tizatajonline.hu/?p=39343>
- Gerencsér Péter (2014): A mediatizált láthatatlansága. A látványtársadalom kritikája az internetes katasztrófahumorban 9/11 után. *Vár Ucca Műhely*, 46. 2014/4. 16-31.
- Gerencsér Péter (2014): A médium dekonstrukciója: a JoDi korai webművei. *SZIFONline*, 2014. 10. 09. [http://www.szifonline.hu/?cikk\\_ID=51](http://www.szifonline.hu/?cikk_ID=51)
- Gerencsér Péter (2016a): A web 2.0 mint a net art neoavantgárdja. Az internetes művészet és a „művészet vége” koncepciója. *Tiszatáj Online*, 2016. 01. 26. <http://tizatajonline.hu/?p=91873>
- Gerencsér Péter (2016b): <myContent.swf>. A Flash-esztétika diskurzusai. *Médiakutató*, XVI. évf. 2. sz. (2016. Nyár) 27-40.
- Gerencsér Péter (2016c): A net art az net art az net art. A médiumspecifikusság és a posztmédia dichotómiája az internetes művészetben. *Apertúra*, 2016. Nyár. <http://uj.apertura.hu/2016/nyar/gerencser-a-net-art-az-net-art-az-net-art-az-net-art-a-mediumspecifikussag-es-a-posztmedia-dichotomiaja-az-internetes-muveszetben/>
- Gerencsér Péter (2016d): Se kép, se hang? Virág Zoltán (szerk.): *Színkép, hangkép, összkép*. Szeged, 2016. [megjelenés alatt]
- Goldstine, Herman H (1987): *A számítógép Pascaltól Neumannig*. Ford. Szabó G. Zoltán. Budapest: Műszaki, 2003.
- Grau, Oliver (2003): *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Ford. Gloria Custance. Cambridge, MA/London: MIT, 2003.
- Green, Rachel (2004): *Internet Art*. London. Thames & Hudson, 2004.
- Greenberg, Clement (1978): Avantgarde és giccs. In Józsa Péter (szerk.): *Művészetszociológia. Válogatott tanulmányok*. Budapest: Közgazdasági és Jogi, 1978. 93-103.



- Greenberg, Clement (1986): Avantgarde és giccs. In Gillo Doerfler: *A giccs. A rossz ízlés antológiája*. Ford. Schéry András. Budapest: Gondolat, 1986. 109-118.
- Greenberg, Clement (2014a): Toward a Newer Laocoon. *Partisan Review* 7 (July/August, 1940) 296-310. [Magyarul: Greenberg, Clement: Egy újabb Laokoón felé. Ford. Heszky András. *Laokoón* 7 (2014) [http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/03.egy\\_ujabb\\_laokoon\\_fele.pdf](http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/03.egy_ujabb_laokoon_fele.pdf)]
- Greenberg, Clement (2014b): *Modernist painting*. <http://www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html> [Magyarul: Greenberg, Clement: *Modernista festészet*. Ford. Török Patrícia. *Laokoón* 7 (2014) [http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/12.modernista\\_festeszet.pdf](http://laokoon.c3.hu/dok/greenberg/12.modernista_festeszet.pdf)]
- Grether, Reinhold (2000): How the etoy Campaign Was Won: An Agent's Report. *Leonardo*, Vol. 33. (2000) No. 4. 321-324.
- Grodal, Torben (2008): Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és megtestesült tapasztalás. Ford. Kiss Miklós. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat, 2008. 226-256.
- Groys, Boris (2002): On the new. *Artnodes*, 2002. <https://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/groys1002/groys1002.html>
- Guillory, John: A médiafogalom eredete. Ford. Berze András – Nagy Ambrus – Szvetnik Péter. *Apertúra*, 2012. Tavasz. <http://apertura.hu/2012/tavasz/john-guillory-a-mediafogalom-eredete>
- Gunning, Tom (2004): Az attrakciók mozija: a korai film, nézője és az avantgárd. Ford. Kaposi Ildikó. In Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Budapest: Palatinus. 2004. 292-304.
- Habermas, Jürgen (1993): *A társadalmi nyilvánosság szerkezetváltozása. Vizsgálódások a polgári társadalom egy kategóriájával kapcsolatban*. Ford. Endreffy Zoltán. Budapest: Századvég/Gondolat, 1993.
- Hagener, Malte (2007): *Moving Forward, Looking Back: The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919-1939*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2007.
- Hansen, Mark B. N. (2011): Test és kép között: Miért „új” az újmédia-művészet. Ford. Gyuris Norbert. In: Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Budapest: Kijárat, 2011. 181-197.
- Haraway, Donna J. (2005): Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocialista feminizmus az 1980-as években. Ford. Kovács Ágnes. *Replika*, 51-52. (2005. november) 107-139.
- Harris, Miriam (2009): How Michaela Pavlatova both incorporates and rebels against the Czech animation tradition. *Animation Studies Online Journal*, 19 July 2009. <http://journal.animationstudies.org/miriam-harris-how-michaela-pavlatova-both-incorporates-and-rebels-against-the-czech-animation-tradition/>
- Hassan, Ihab (2002): A posztmodern egy lehetséges fogalma felé. Ford. Török Attila. In Bókay Antal et al (szerk.): *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása. Szöveggyűjtemény*. Budapest: Osiris, 2002. 49-56.

- Herzogenrath, Wulf (1983): A videó mint művészeti médium. Ford. Hajdu Miklós. In Bán András – Beke László (szerk.): *Videóművészet. A videó világa*. Budapest: Népművelődési, 1983. 24-29.
- Higgins, Dick (2008): Intermédia. Ford. Koppány Márton. In Klaniczay Júlia – Szőke Annamária (szerk.): *FLUXUS. Interjúk, szövegek, események, esetek*. Budapest: Artpool/Ludwig Múzeum, 2008. Online változat: <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermediahu.html>
- Himanen, Pekka (2001): *The Hacker Ethic and the Spirit of Information Age*. London: Vintage, 2001.
- Homer, William Innes (1998): Visual Culture: A New Paradigm. *American Art*, Vol. 12. No. 1. (Spring, 1998). 6-9.
- Huhtamo, Erkki (2007): Twin-Touch-Test-Redux: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility. In Oliver Grau (ed.): *MediaArtHistories*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 71-101.
- Huhtamo, Erkki (2008): Az interaktív művészet félreértésének hét esete. Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 75-79.
- Ignác Ádám (2009): Gépek zenéje. Adalékok az elektronikus zene előtörténetéhez, 1900-1930: Elméletek, kompozíciók, hangszerek. In Batta Barnabás (főszerk.): *Médium, hang, esztétika*. Szeged: Universitas Szeged, 2009. 22-40.
- Innis, Harold A. (2007): A kommunikáció részrehajlása. In Angelusz Róbert – Tardos Róbert – Terestyéni Tamás: *Média, nyilvánosság, közvélemény*. Budapest: Gondolat, 2007. 843-865.
- Ippolito, Jon (2002): Ten Myths of Internet Art. *Leonardo*, Vol. 35. (October 2002) No. 5. 485-498.
- Iser, Wolfgang (1996): Az olvasás aktusa. Az esztétikai hatás elmélete. Ford. Hárs Endre. In Kiss Attila Attila – Kovács Sándor s.k. – Odorics Perenc (szerk.): *Testes könyv I*. Szeged: Ictus, 1996. 241-265.
- Jauss, Hans-Robert (1999): A recepció elmélete. (Visszatekintés ismeretlen előtörténetére). Ford. Kulcsár-Szabó Zoltán. In Uő: *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika*. Ford. Bonyhai Gábor – Király Edit – Bernáth Csilla. Budapest: Osiris 1999. 9-35.
- Jenkins, Henry (2006): Eight Traits of the New Media Landscape. November 6, 2006. [http://henryjenkins.org/2006/11/eight\\_traits\\_of\\_the\\_new\\_media.html](http://henryjenkins.org/2006/11/eight_traits_of_the_new_media.html)
- Julier, Guy (2014): A vizuális kultúrától a designkultúráig. Ford. Szőke Julianna. *Disegno*, 1. évf. 1. sz. (2014) 19. 14-28.
- Kaprow, Allen (1996): *Assamblage, environmentek & happeningek*. Ford. Horányi Attila. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/Kaprow/HappEloszo.html>
- Kedvezményes Áron [Gerencsér Péter] (2004): Interface to face. *Szörös Kő*, 2004/5. 61-68.
- Keller, Daphne (2008): The Musician as Thief: Digital Culture and Copyright Law. In Paul D. Miller aka DJ Spooky (ed.): *Sound Unbound: Sampling Digital Music and Culture*. Cambridge, MA – London: MIT, 2008. 135-150.

- King, Mike (2004): Számítógépek és a modern művészet. (A *Digital Art Museum*). Ford. Fellmann Barbara Rozália. *Fosszília*, 2004/3. 107-121.
- Kittler, Friedrich (2005): *Optikai médiumok*. Ford. Kelemen Pál. Budapest: Magyar Műhely/Ráció, 2005.
- Krauss, Rosalind (1983): Videó: a nárcizmus esztétikája. In Bán András – Beke László: *Videóművészet. A videó világa*. Budapest: Népművelődési Intézet, 1983. 46-51.
- Krauss, Rosalind E. (1986): *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, MA: MIT Press. 1986.
- Kukovec, Dunja (2004): Esszé a net.art történetéről és futurizmusáról. Ford. Kedvezményes Áron. *Szőrös Kő*, 2004/5. 57-60.
- Lacan, Jacques (1993): A tükör-stádium mint az én funkciójának kialakítója, ahogyan ezt a pszichoanalitikus tapasztalat feltárja számunkra. Ford.: Erdélyi Ildikó és Füzesséry Éva. *Thalassa*, 1993/2. 5-11.
- Landow, George P. (1996): Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson? Ford. Ivacs Ágnes. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes és Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/landow.html>
- Laposky, Ben F. (1969): Oscillons: Electronic Abstractions. *Leonardo*, Vol. 2. (Oct. 1969.) No. 4. 345-354.
- Lebensztejn, Jean-Claude (1998-1999): A keretből kiindulva. Ford. Simon Vanda. *Enigma*, 18–19. [1998-1999.] 60-75.
- Lessing, Gotthold Ephraim (1982): Laokoón, vagy a festészet és költészet határaitól. Ford. Vajda György Mihály. In Uő: *Válogatott esztétikai írásai*. Szerk. Balázs István. Budapest: Gondolat, 1982. 193-303.
- Lialina, Olia (2005-2007): *Experts from a Vernacular Web and Vernacular Web 2*. [http://www.andorgallery.com/shows/images/vernacular\\_web\\_excerpts.pdf](http://www.andorgallery.com/shows/images/vernacular_web_excerpts.pdf)
- Lovink, Geert (1997): „Push media”-kritika a *Wired* magazin újjászületési stratégiáról. Ford. Hideg János. Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>
- Manovich, Lev (2001): A film mint kulturális interface. Ford. Vajdovich Györgyi. *Metropolis*, 2001/2. 24-43.
- Manovich, Lev (2002a): Avant-garde as Software. *Artnodes*, 2002. <https://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html>
- Manovich, Lev (2002b): Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source. [http://manovich.net/content/04-projects/035-models-of-authorship-in-new-media/32\\_article\\_2002.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/035-models-of-authorship-in-new-media/32_article_2002.pdf)

- Manovich, Lev (2003): New Media from Borges to HTML. In Noah Wardrip-Fruin – Noah Montfort (eds.): *The New Media Reader*. Cambridge, MA/London: MIT Press, 2003. 13-25.
- Manovich, Lev (2004): Posztmédia esztétika: Krízisben a médium. Ford. KissPál Szabolcs. *Exindex*, 2004. <http://exindex.hu/index.php?page=3&id=227>
- Manovich, Lev (2007a): Understanding Hybrid Media. manovich.net, 2007. [http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52\\_article\\_2007.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf)
- Manovich, Lev (2007b): Remixelhetőség. In Halácsy Péter – Vályi Gábor – Wellman, Barry (szerk.): *Hatalom a mobiltömegek kezében*. Budapest: Typotex, 2007. 84. 79-90.
- Manovich, Lev (2008a): Az újmédia nyelve (részlet). In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Kiadó Szeged, 2008. 12-45.
- Manovich, Lev (2008b): Flash generáció. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Kiadó Szeged, 2008. 145-158.
- Manovich, Lev (2009a): Mi a film? Ford. Gollowitzer Dóra Diána. *Apertúra*, 2009. Ősz. <http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>
- Manovich, Lev (2009b): Az adatbázis mint szimbolikus forma. Ford. Kiss Julianna. *Apertúra*, 2009. Ősz. <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>
- Manovich, Lev (2011a): Mi a digitális mozi? Ford. Kiss Gábor Zoltán. In: Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Budapest: Kijárat, 2011. 159-180.
- Manovich, Lev (2011b): A mindennapi (média) élet gyakorlata. *Apertúra*, 2011/tavasz, <http://apertura.hu/2011/tavasz/manovich>
- Manovich, Lev (2013): *Software Takes Command*. New York/London/New Delhi/Sydney: Bloomsbury, 2013.
- Marin, Louis (1998-1999): A reprezentáció néhány kerete és alakzata. Ford. Z. Varga Zoltán. *Enigma*, 18-19. [1998–1999.] 76-92.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media: The Extensions of Man*. London/New York: Routledge, 1964.
- McLuhan, Marshall (2001): *A Gutenberg-galaxis: a tipográfiai ember létrejötte*. Ford. Kristó Nagy István. Budapest: Trezor, 2001.
- McKenzie, Wark (2010): *Hacker-kiáltvány*. Ford. Nagy Mónika Zsuzsanna. Budapest: Noran Libri, 2010.
- Menkman, Rosa (2011): Glitch Studies Manifesto. In Geert Lovink – Rachel Somers Miles (szerk.): *Video Vortex Reader II.: Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011. 336-347.
- Morris, Merrill – Ogan, Christine (1996): The Internet as Mass Medium. *Journal of Communication*, Vol. 46 (1996) No. 1. 39-50.

- Mirzoeff, Nicholas (2000): Mi a vizuális kultúra? Ford. Horányi Attila. *Ex Symposion*, 32-33. (2000) 27-32. Online változat: [http://exsymposion.hu/index.php?tbid=article\\_page\\_\\_surfer&csa=load\\_article&rw\\_code=mi-a-vizualis-kultura\\_952](http://exsymposion.hu/index.php?tbid=article_page__surfer&csa=load_article&rw_code=mi-a-vizualis-kultura_952)
- Mitchell, W. J. T. (2008a): A képi fordulat. Ford. Tóth Zsófia Anna. In Uő.: *A képek politikája. Válogatott írások*. Szerk. Szőnyi György Endre – Szauter Dóra. Szeged, JATE Press, 2008. 131-153. (Ikonológia és Műértelmezés 13.).
- Mitchell, W. J. T. (2008b): A kimondhatatlan és az elképzelhetetlen. Szó és kép a terror idején. Ford. Matuska Ágnes. *Apertúra*. 2008. Ősz. <http://apertura.hu/2008/osz/mitchell>
- Moglen, Eben (1999): Anarchism Triumphant: Free Software and the Death of Copyright. *First Monday*, Vol. 4. (2. August 1999) No. 8. <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/684/594>
- Moyes, Peter (2009): Behind the Flash Exterior. Scratching the Surface of Online Animated Narratives. *Animation Studies Online Journal*, 19 July 2009. <http://journal.animationstudies.org/peter-moyes-behind-the-flash-exterior/>
- Mrožek, Sławomir (2001): Forradalom. In Uő: *Ismeretlen barátom és más történetek*. Ford. Murányi Beatrix. Budapest: Európa 2001. 5-6.
- Mulvey, Laura (2000): A vizuális élvezet és az elbeszélő film. Ford. Juhász Vera. *Metropolis*, 2000/4. 12-23.
- Munster, Anna (2008): A vizuális információ tömörítése és felerősítése a Flash esztétikában. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged. 2008. 159-176.
- Müllner András (2007): A hipertext elmélete mint az interaktivitás technológiai ideológiája. In Uő: *A császár új ruhája. Esszék a könyv és a hipertext kapcsolatáról, valamint más médiumokról*. Budapest: Jászöveg, 2007. 87-117.
- Müllner András (2007): Teknősbéka-sétáltatás. A város és a flâneur metaforája a hipertext-diskurzusban. In Uő: *A császár új ruhája. Esszék a könyv és a hipertext kapcsolatáról, valamint más médiumokról*. Budapest: Jászöveg, 2007. 141-155.
- Nádasi András (2011): *Információtörténelem*. Eger: Eszterházy Károly Főiskola, 2011. [http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0005\\_29\\_informaciotortenelem\\_scorm\\_02/atok.html](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0005_29_informaciotortenelem_scorm_02/atok.html).
- Nelson, Ted (1996): Hipervilág, a szellem új otthona. In Sugár János (szerk.): *Hypertext + Multimédia*. Ford. Ivacs Ágnes és Bartha Gabriella. Budapest: Artpool, 1996. Online változat: <http://www.artpool.hu/hypermedia/nelson.html>
- Nielsen, Jakob (2000): Flash: 99% Bad. 29 Oct. 2000, <https://www.nngroup.com/articles/flash-99-percent-bad/>
- Nielsen, Jakob (2002): *Web-design*. Ford. Nyisztor Andor – Tölgyesi Zsuzsanna. Budapest: Typotex, 2002.

- Nyitrai Orsolya (1999): *Egy lépéssel közelebb a net művészetéhez avagy bevezetés a hálózati művek történetébe. C3*, 1999. <http://www.c3.hu/~nyorsi/Diploma/>
- Olejnyik Attila (2015): Meghalt a Flash, éljen a Flash! *szoftver.hu*, 2015. augusztus 27. <http://szoftver.hu/fobb-hirek/meghalt-a-flash-eljen-a-flash>
- Olson, Marisa (2011): Postinternet: Art After the Internet. *Foam Magazine*, 29. (2011), Winter. 59-63.
- Olson, Ross (2001): The Flash Aesthetic. *A List Apart*, 12 Oct 2001. <http://alistapart.com/article/flashaesthetic>
- Paech, Joachim (2012): Miért média? Ford. Faluhelyi Krisztián. *Apertúra*, 2012 Tavasz, <http://uj.apertura.hu/2012/tavasz/paech-miert-media/>
- Paul, Christiane (2003): *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.
- Paul, Christiane (2010): Context and Archive: Presenting and Preserving Net-Based Art. In Dieter Daniels – Günther Reisinger (ed.): *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*. Berlin/New York: Sternberg, 2010. 101-122.
- Pearson, Roberta (1998): A korai mozi. In Nowell-Smith, Geoffrey (szerk.): *Oxford filmenciklopédia. A világfilmtörténetének kézikönyve*. Budapest: Glória, 1998. 13-23.
- Pernecky Géza (1995): *Kapituláció a szabadság előtt*. Pécs: Jelenkor, 1995.
- Peternák Miklós (1989) (szerk.): *Új képkorszak határán. A számítógépes grafika és animáció kezdetei Magyarországon*. Budapest: Számalk, 1989.
- Peternák Miklós (2000): Mi az intermedia? *Balkon*, 2000/7-8. [http://www.balkon.hu/archiv/balkon\\_2000\\_07\\_08/intermedia1\\_text.htm](http://www.balkon.hu/archiv/balkon_2000_07_08/intermedia1_text.htm)
- Pichlmar, Martin (2006): 10 Tales of Appropriation in Video Games. [2006] [http://publik.tuwien.ac.at/files/pub-inf\\_4395.pdf](http://publik.tuwien.ac.at/files/pub-inf_4395.pdf)
- Poggioli, Renato (1968): *The Theory of the Avant-Garde*. Ford. Gerald Fitzgerald. Cambridge, MA/London: Harvard University Press. 1968.
- Pólya Tamás (2011): A médium mint cselekvési közeg: Médiumelméleti nézőpontváltás a technológiai determinizmus után. *Replika*, 76. (2011) 51-74.
- Radnóti Sándor (1995): *Hamisítás*. Budapest: Magvető, 1995.
- Rettberg, Scott (2008): Dada Redux: Elements of Dadaist Practice in Contemporary Electronic Literature. *The Fibreculture Journal*, Issue 11. 2008. <http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-071-dada-redux-elements-of-dadaist-practice-in-contemporary-electronic-literature/>
- Richardson, Joanne (2002): A taktikai média nyelvzete. Ford. Erhardt Miklós. *C3*. [2002] <http://www.c3.hu/~ligal/ManaJoanne1.htm>

- Rinehart, Richard: The Straw that Broke the Museum's Back? Collecting and Preserving Digital Media Art Works for the Next Century. *Switch*, Vol. 6. No. 1. [http://switch.sjsu.edu/web/v6n1/article\\_a.htm](http://switch.sjsu.edu/web/v6n1/article_a.htm).
- Rochlitz, Rainer (2001): Művészet, intézmény és az esztétikai követelmények. Ford. Varga Róbert. In Házas Nikoletta (szerk. és vál.): *Változó művészetfogalom. Kortárs frankofón művészetelmélet*. Budapest: Kijárat, 2001. 39-59.
- Rorty, Richard (ed.): *The Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1967.
- Ross, David: Transcription of Lecture by David Ross. *Switch*, Vol. 5. No. 1. (1999). <http://switch.sjsu.edu/web/v5n1/ross/index.html>
- Ong, Walter J. (2012): *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Second Edition. London & New York: Routledge, 2012.
- O'Reilly, Tim (2005): What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 30 Sept. 2005, <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Salter, Anastasia – Murray, John (2014): *Flash: Building the Interactive Web*. Cambridge, MA/London, England: MIT. 2014.
- Schaeffer, Jean-Marie (2001): A Művészet spekulatív elmélete. Ford. Seregi Tamás. In Házas Nikoletta (szerk. és vál.): *Változó művészetfogalom. Kortárs frankofón művészetelmélet*. Budapest: Kijárat, 2001. 107-125.
- Schreiber, Rachel (2002): The (True) Death of the Avant-Garde. 2002. <http://www.rachelschreiber.com/pdfs/TrueDeathOfTheAvantGarde.pdf>
- Schröder, Johann Lothar (2000): Bevezetés. A performance, valamint más rokon kifejezések és kifejezési formák fogalomtörténeti, történeti és elméleti áttekintése. Ford. Babarczy Eszter. In: Szőke Annamária (szerk. és vál.): *A performance-művészet*. Budapest: Artpool/Balassi Kiadó/Tartóshullám 2000. 13-34.
- Schröter, Jens (2012): Analóg/digitális. Referencialitás és intermedialitás. Ford. Nagy Ambrus. *Apertúra*, 2012. Tavasz. [apertura.hu/2012/tavasz/schroter-analog/digitalis](http://apertura.hu/2012/tavasz/schroter-analog/digitalis)
- Schwartz, Aaron (2008): Guerilla Open Access Manifesto. *Archive.org*. 2008. [http://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008\\_djvu.txt](http://archive.org/stream/GuerillaOpenAccessManifesto/Goamjuly2008_djvu.txt)
- Seres Szilvia (2014a): „Sejtések felé az ember folyamatosan tanulva indul el.” Beszélgetés Szegedy-Maszák Zoltánnal. *Artmagazin Online*, 2014. 03. 14. [http://www.artmagazin.hu/artmagazin\\_hirek/sejtesek\\_fele\\_az\\_ember\\_folyamatosan\\_tanulva\\_indul\\_el..2278.html?pageid=81](http://www.artmagazin.hu/artmagazin_hirek/sejtesek_fele_az_ember_folyamatosan_tanulva_indul_el..2278.html?pageid=81)
- Seres Szilvia (2014b): „A vízió jobb volt, mint az Ars Electronica új központjéé”. Beszélgetés Maróy Ákossal. *Artmagazin Online*, 2014. 03. 28. [http://artmagazin.hu/artmagazin\\_hirek/a\\_vizio\\_jobb\\_volt\\_mint\\_az\\_ars\\_electronica\\_center\\_uj\\_ko\\_zpontjaje..2301.html?pageid=119](http://artmagazin.hu/artmagazin_hirek/a_vizio_jobb_volt_mint_az_ars_electronica_center_uj_ko_zpontjaje..2301.html?pageid=119)

- Shanken, A. Edward (2000): Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art. *Leonardo*, Vol. 35. (2002) No. 4. 433-438.
- Shifman, Limor (2016): Az internetes mémek definiálása. Ford. Pölcz Róbert. *Apertúra*, 2016. Ősz. <http://uj.apertura.hu/2016/osz/shifman-az-internetes-memek-definialasa/>
- Shulgin, Alexei (1997): Művészet, hatalom, kommunikáció. Ford. Hideg János. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>.
- Simanowski, Roberto (2004): Hiperfikció. Ford. Némedi Andrea. *Helikon*, 2004/3. *A hipertext*. 386-416.
- Simanowski, Roberto (2008): Holoköltészet, bioköltészet és a digitális irodalom. A close reading és a fogalomhasználat körüli vita. Ford. Kálmán C. György és L. Varga Péter. In Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat, 2008. 102-122.
- Simanowski, Roberto (2011): *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2011.
- Smith, Joan (2010): Now we see what war does to those who wage it. *The Independent*, 8 April 2010, <http://www.independent.co.uk/voices/commentators/joan-smith/joan-smith-now-we-see-what-war-does-to-those-who-wage-it-1938495.html>
- Sterling, Bruce (1997): *Az Internet rövid története*. Ford. Rupp Anikó. In Sugár János – Ivacs Ágnes (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997. Online változat: <http://mek.oszk.hu/00100/00140/html/>
- Stalbaum, Brett (1998): Aesthetic Conditions in Art on the Network. Beyond Representation to the Relative Speeds Of Hypertextual And Conceptual Implementations. *Switch*, Vol 4. No. 2. (1998) <http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/brett/>
- Stallabrass, Julian (2003): The Aesthetics of Net.Art. *Qui Parle*, 14. (Fall/Winter 2003) 1. Online változat: [http://beausievers.com/bhqfu/computer\\_art/readings/stallabrass-aesthetics\\_of\\_net.art.pdf](http://beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/stallabrass-aesthetics_of_net.art.pdf)
- Steyerl, Hito (2009): In Defense of the Poor Image. *e-flux*, 10. November 2009. <http://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
- Stringer, Daniel (2008): Hogyan folytatódik az avantgárd hagyomány a net.artban? In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 122-140.
- Sugár János – Ivacs Ágnes (1997) (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Budapest: Media Research Alapítvány, 1997.
- Swink, Steve (2009): *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann, 2009.
- Szegedy-Maszák Zoltán (2000): Digitális médiumok az Intermédia Tanszéken. *Balkon*, 2000/7-8. [http://www.balkon.hu/archiv/balkon\\_2000\\_07\\_08/intermedia2\\_text.htm](http://www.balkon.hu/archiv/balkon_2000_07_08/intermedia2_text.htm)



- Szűts Zoltán (2013): *A világháló metaforái. Bevezetés az új média művészetébe*. Budapest: Osiris, 2013.
- Taft, Robert (1997): Eadweard Muybridge és munkássága. In Bán András – Beke László (szerk.): *Fotóelméleti szöveggyűjtemény*. Ford. Jávor Anna – Schulz Katalin – Wessely Anna. Budapest: Enciklopédia, 1997. 53-62.
- Teige, Karel (1997): Fotó és művészet – válasz Max Billnek. Ford. Schulcz Katalin. In Bán András – Beke László (szerk.): *Fotóelméleti szöveggyűjtemény*. Budapest: Enciklopédia, 1997. 116-120.
- Tišma, Andrej (2008): A web.art jelenség. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged, Universitas Szeged, 2008. 114-117.
- Tribe, Mark – Jana, Reena (2007): *Újmédia-művészet*. Ford. Beöthy Balázs. Budapest: Taschen/Vince, 2007.
- Weaver, Warren (2003): A kommunikáció egy matematikai modellje. In Horányi Özséb (szerk.): *Kommunikáció I. A kommunikatív jelenség*. Budapest: General, 2003. 17-25.
- [Wenders, Wim] (2001): Részletek a Frankfurter Allgemeine Zeitung Wim Wenders-szel készült interjújából. *Exindex*, 2001. okt. 6. <http://exindex.hu/index.php?page=3&id=529>
- Willener, Alfred – Milliard, Guy – Ganty, Alex (1976): *Videology and Utopia: Explorations in a New Medium*. Trans. Diana Burfield. London/Boston: Routledge/Keagen Paul. 1976.
- Virilio, Paul (2002): *Az információs bomba*. Ford. Ádám Anikó. Budapest: Magnus Design Studio, 2002.
- White, Michele (2002): The Aesthetic of Failure: Net Art Gone Wrong. *Angelaki*, 7/1. (ápril 2002) 173-194.
- Wysocka, Elżbieta (2008): Agatha reappears. Restoration Project: Olia Lialina's early net.art piece Agatha Appears from the Collection of the C3 Center for Culture & Communication Foundation. [https://www.incca.org/sites/default/files/2008\\_wysocka\\_e.\\_agatha\\_reappears\\_net\\_art\\_restoration\\_project.pdf](https://www.incca.org/sites/default/files/2008_wysocka_e._agatha_reappears_net_art_restoration_project.pdf)
- Youngblood, Gene (1970): *Expanded Cinema*. New York: Dutton & Co. 1970.