

SZEGEDI TUDOMÁNYEGYETEM  
BÖLCSÉSZETTUDOMÁNYI KAR  
IRODALOMTUDOMÁNYI DOKTORI ISKOLA

GERENCSÉR PÉTER

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

A doktori értekezés tézisei

TÉMAVEZETŐ: DR. DRAGON ZOLTÁN

SZEGED  
2017

## I. AZ ÉRTEKEZÉS CÉLKITŰZÉSEI

A doktori értekezés az újmédia-művészet terepén belül az internetes művészetnek (vagy röviden: *net art*nak) a web 2.0 néven ismert szolgáltatások felőli vizsgálatát helyezi érdeklődése tengelyébe. A net art nemcsak egy művészeti mozgalomként, hanem az internetes kreatív alkotó eszközként igénybe vevő újfajta művészeti formaként is azonosítható. Ugyanakkor az internetes művészet kiesik a kortárs művészeti kutatások tengelyéből, melynek főként az az oka, hogy a kilencvenes években a világháló újfajta kommunikációs struktúrájának köszönhetően felvirágzó internetes művészetnek a 2000-es években a halálhírét deklarálták, amit a „művészet halála” néven ismert sokrétű művészetelméleti viták kontextusaiba ágyaztak be.

A disszertáció kérdésfelvetése tehát úgy fogalmazható meg, hogy miért állítja a témára vonatkozó szakirodalom az internetes művészet halálát, és mi idézte elő azt a változást, hogy amíg a kilencvenes évek végén az internetes művészetet egyfajta új avantgárdként üdvözölték, addig egy évtized múlva művészeti gyakorlatai lehanyaglottak, elméletei között pedig a végteória látszott győzedelmeskedni. A felvetett kérdésirány megválaszolása a doktori értekezés alaptézise szerint a web 2.0 néven ismert szolgáltatások felől hajtható végre, amelyhez általánosságban a folytonosságok és a törésvonalak, illetve az újdonság az elavulás dialektikájának logikáját működteti. Közelebbről pedig a médiumspecifikusság, az avantgárd és az interaktivitás háromszögének kulcsmozzanatai között vizsgálva tartja megközelíthetőnek a net art halálára vonatkozó kérdésfelvetést. A disszertáció azt a végső konklúziót igyekszik ezen csomópontok tüzetes vizsgálata alapján argumentumokkal bizonyítani és árnyalni, hogy a web 2.0 esztétikai és kulturális hatásai okozták az internetes művészet úgynevezett halálát. Arra a felvetésre is igyekszik azonban javaslatokat nyújtani, hogy valóban a net art haláláról, vagy pedig inkább ennek a művészeti formának az átalakulásáról jogosult-e inkább folytatni a vitát.

A dolgozat struktúráját és logikáját az alapkérdésből kiindulva nem az internetes művészet történetének elbeszélésére vonatkozó igény, hanem az internetes művészet egy bizonyos problémájára vonatkozó kérdésfelvetés szervezi. Ennélfogva a dolgozat történeti érdekeltsgű, de nem az internetes művészet történetének megírására vállalkozik. A doktori értekezés arra keresi a választ, hogy milyen technológiai, kulturális és esztétikai átalakulások idézték elő az internetes művészet diskurzusában az újdonság elpárolgását, aminek vizsgálatához elméleti és történeti szempontok kereszteződése szükséges. Az internetes művészet kutatása önmagán túlmutatva általános modelleket kínálhat a művészeti-kulturális

rendszerek és a médiumváltások működés módját illetően is, ilyenformán szélesebb mediális-művészeti diskurzusokba ágyazódik.

## II. AZ ÉRTEKEZÉS MÓDSZERTANI MEGKÖZELÍTÉSEI

Mint ahogy az internetes művészet kutatása csak szegmense az internetre vonatkozó kutatásoknak, ellentétben a mediális technikák szociokulturális kihatásait górcső alá vevő médiatudományi megközelítési módokkal, 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. Arra keresi a választ, hogy milyen módon használ a művészet esztétikai célokra egy médiumot, és az hogyan befolyásolja a művészetet mint rendszert. Ez a fajta esztétikai érdekeltségű kérdésirány metodológiailag eltérő szempontokat igényel az informatikatörténet technikacentrikus felfogásánál és a társadalmi rendszerek információs jelenségek felőli vizsgálatát előtérbe helyező információtörténetnél, ugyanakkor szűkebb az internet társadalomtudományi dimenzióit sokrétű, transzdiszciplináris eszköztárral kutató „internetkutatás” (*internet studies*) diszperz területénél is.

Másrészt mivel az internet komplex rendszerként fogható fel, a kutatásnak szükségszerűen tekintettel kell lennie a heterogén technológiai, politikai, gazdasági kapcsolódási pontokra, ezért az internetes művészet halálának vizsgálata nem „vegytisztá” művészettörténeti módszert von maga után, inkább az esztétikai kérdésfelvetések dominanciáját jelzi. Miközben tehát a vizsgálat tárgyát tematikailag a művészetre szűkítem, a feldolgozás metodikai pluralitást követel. A kérdésirányok a médiumspecifikusság, az avantgárd és az interaktivitás hármasszögletje köré csoportosulnak, és egyaránt támaszkodnak a médiumelmélet, a művészetelmélet és a művészettörténet, a diskurzusanalízis, az ideológiakritika és a szoftverkutatás (*software studies*) módszertani pilléreire.

A doktori értekezés álláspontja szerint az internetes művészet paradigmátikus elmozdulást jelent a modernitás és a posztmodernitás vízjeleként azonosított képdominancia felől az interaktivitás, a részvétel, a kétirányú kommunikáció és általánosságban a közösségi művészeti hálózati gyakorlatok felé. Ezt a 20. századi művészeti gyakorlatok által megalapozott változást a dolgozat az általa bevezetett terminussal az *interaktív fordulat* fogalmával ragadja meg a kultúrtörténeti fordulatok (*linguistic turn, cultural turn, corporeal*

*turn, spatial turn*) analógiái alapján. Arra a következtetésre jut, hogy a (poszt)modernizmus vizuális forradalma által kitermelt vizuáliskultúra-tudomány módszertana felől nem érthető meg kizárólagosan az internetes művészet. Olyan új, a vizuáliskultúra-tudomány eszköztárától eltérő, és az interaktivitás médiaarcheológiájára és taxonómiájára figyelő módszertani érzékenységre van szükség, amely képes láthatóvá tenni a net art halálára vonatkozó diszkurzív állításokat a web 2.0 gyakorlatai fényében.

### **III. AZ ÉRTEKEZÉS LOGIKAI STRUKTÚRÁJA**

Tekintettel arra, hogy az internetes művészet sajátossága, hogy korántsem magától értetődő, hogy egyáltalán mi sorolható a tárgykörbe, magának a korpusznak a létrehozása is a kutatás feladatát képezi. Ezért először a rokonfogalmak rendszerében helyezem el tárgyamot, és teszek kísérletet a különféle elnevezések közötti distinkcióra, majd ezt követően kerülhet sor az internetes művészet öndefinícióinak interpretációjára. Általánosságban a doktori értekezés 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.

Ezt a logikai ívet részletezve kiindulópontként elengedhetetlen ennek az új művészeti ágnak a médiumok és a művészetek rendszerében való elhelyezése, kitérve a terminológiai bizonytalanságokra is, hogy tárgyamot lehatároljam a rokonterületekről. Az internetes művészetet a kategóriahibákból következő inkompatibilitás problémák, rivális elnevezések, kodifikálatlan jelentések és előfeltevések miatt az elektronikus művészet, a számítógépes művészet, a digitális művészet, az újmédia-művészet, az interaktív művészet, a multimédia-művészet, az intermédia-művészet, a hálózati művészet, a webművészet, a webdizájn és net.art. keretei és kontextusai között veszem nagyító alá.

Második lépésben az internetes művészet definíciós labilitásait a médiumspecifikusság és a posztmédia/metamédium két szélső pólusának ütköztetésével igyekszem explikálni, annak érdekében, hogy amellet érveljek, hogy a net art nem ott ér véget, ahol mondják. A korai net art kritikáit olyan értelmezői hagyományként azonosítom, melyet az internetes művészet médiumspecifikus megközelítésének nevezek, és kimutatom, hogy médiumspecifikusság alatt a tradíció valójában metanyelvi önreflexiót értett. Álláspontom

szerint a médiumspecifikusság tana a greenbergi formalizmus avantgárd elgondolása felől áramlott be a net art diskurzusába. A médiumspecifikusság újfajta megközelítésére teszek kísérletet, hogy a kérdésirányokat a médiumontológia felől a médiumrendszer politikai gazdaságtana felé mozdítsam el, és arra kérdezek rá, hogy miért volt szüksége az elképzelésre az internetes művészetnek. Amellett érvelek, hogy a médiumspecifikusság valamennyi új médium legitimálásánál jelentkező esszencialista, preskriptív és reduktív gondolata a különállóság bizonygatása érdekében bukkan elő. Ennek folytán a médiumspecifikusság doktrínájának oka az apakomplexus volt, célja pedig az emancipáció. A médiumot a fizikai-materialista alpra való szűkítés helyett az előállítás, a befogadás, a terjesztés és az értelmezés olyan komplex viszonyrendszereként definiálom, amelynek tekintettel kell lennie a médiumok viszonyrendszerére, a történeti változások politikai gazdaságtanára, a politikai, gazdasági, kulturális és esztétikai kontextusok hatásmechanizmusára és logikájára is.

Logikailag ezen argumentumok teszik lehetővé a korábban statikusként értett internetes művészet művészettörténeti periodizációját, melyben a technikai, gazdasági, politikai, kulturális feltételek közepette négy szakaszt különítek el, s közülük hármat esettanulmányok keretében vizsgálok. Az első szakaszt „anarchikus net artnak” nevezem. Az „anarchikus” metaforát az magyarázza, hogy ezt az 1994-től hozzávetőlegesen az ezredfordulóig terjedő fázist a technikai, jogi, gazdasági és kulturális zabolátlanság dominálta. Ezt a korszakot a médiumspecifikusként értett, de valójában önreferencialitásban érdekelt stílus jellemezte, amit technikailag az alacsony sávszélességnek köszönhető lassú adatátviteli sebesség dominált. Az internetes művek leginkább alacsony technikai igényű, kézműves technikákat, főleg szövegeket és állóképeket alkalmaztak. Ebben a Flash szoftver internetes elterjedése hozott változást, ezért az internetes művészet második szakaszát „Flash alapú net art” néven írom körül. Ez a technikai újdonság az animációs filmektől és a mozgóképes interaktív webdizájntól a YouTube videomegosztó oldalig kulcsfontosságú szerepet játszott abban, hogy az internetes művészetben a textuális fölényt a vizuális és dinamikus dominancia váltotta fel. Amellett, hogy a Flash a szabványosítás, a kereskedelmi média felé terelte az online médiakultúrát, elmozdulást jelentett a később Tim O'Reilly által körülírt web 2.0 felé, amely a felhasználó generálta tartalom szerepének megnövekedése felé, és a Lev Manovich által „felhatalmazásként” (*empowerment*) megnevezett jelenség felé mutatott. Az internetes művészet elitista irányultságából a tömegesedés vezetett ahhoz a szakaszhoz, melyet a disszertáció „vernakuláris net art” néven ragad meg. Vernakuláris net arton a web 2.0 által lehetővé tett „internetes népművészetet” és digitális folklórt értem, amelynek a megosztáskultúrája a terjesztés felé irányította az internetes művészet/kultúra vektorait. A

webkettő „demokratizálódása”, a részvétel tömegesedése azonban egyúttal kéz a kézben járt az intézményesülés és a szabványosítás logikájának felgyorsulásával, amely a már a Flash által is megfigyelhető tendenciát katalizálta. Az internetes művészet negyedik szakaszát Marisa Olson nyomán „posztinternetes esztétikának” nevezem, amely az online logika offline kontextusokra való kiterjesztésére utal.

Tekintettel arra, hogy a posztinternetes esztétika diskurzusában hozzávetőlegesen sincsen egyetértés a tárgy jellegéről, részletes esettanulmányok keretében a doktori értekezés csak az első három történeti fázis részletesebb elemzésére vállalkozik. Mindhárom esettanulmány három eltérő fókusz távolsággal és módszertannal közelít tárgyhöz, hogy a dolgozat végső célkitűzésének megfelelően kirajzolja a közöttük meghúzódó folytonosságokat és törésvonalakat. Elsőként az anarchikus net arton belül egy művészcsoporthoz, a JoDi pályájának egy korszakára fókuszálok, melyet a net art médiumspecifikus iskolájának fényében értelmezek. Másodikként a Flash alapú net artot megjelenési formáinak függvényében, a szoftmodernista internetes művészet, a „flashimation” néven ismert Flash-animáció, végezetül pedig a böngészőjátékok kapcsán elemzem, hogy rámutassak a Flash szoftver korszakváltó hatásaira. Harmadikként pedig a vernakuláris net art esetében az *Átkelés az üvegen* című, nem művészetként definiált webkettes alkotás beható elemzésére vállalkozom, hogy rámutassak annak művészettörténeti és képelméleti beágyazottságára, valamint a részvétel tömegesedésének és a terjesztés-logika emancipációjának a diskurzuson belüli újabb töréspontjaira.

A korszakolás teszi lehetővé a következő nagyobb logikai egység, az avantgárd és a net art kapcsolatának tárgyalását. A végkövetkeztetés megalapozásához elsőként arra van szükség, hogy az internetes művészet avantgárd jellegét bizonyítsam, amit többoldalú szempontrendszer segítségével hajtok végre. A kapcsolatot az alkotói pályák genealógiája, a művészettörténeti irányzatok, az avantgárd eljárások és attitűdök, valamint az avantgárd általános elméletei négyféle megközelítési irányából vizsgálom, hogy kijelentsem, a net art számára az avantgárd állandó referenciapontot jelent. Ezt követően az avantgárd fogalmának olyan ahistorikus értelmezésére teszek kísérletet, amely a konkrét temporális meghatározottságokon túl mindig a fennálló esztétikai-társadalmi rendszer kritikájára vonatkozik. Az avantgárd fogalmának ilyenfajta, *attitűdként*, mintsem mozgalomként való újragondolása teszi lehetővé, hogy Peter Bürgernek a neoavantgárdot elítélő avantgárd elméletét és Hal Foster ezzel ellentétes véleményét a net art halálának modelljeként használjuk. Amíg ugyanis a bürgeri intézményelmélet szerint a neoavantgárd elkorcsosította a történeti avantgárdot, addig Foster szerint éppen hogy annak célját, az élet és a művészet

összeolvasztását, vagyis a művészeti autonómia felszámolását váltotta valóra. A bürgeri-fosteri polémiát az internetes művészet analógiájaként használva válik láthatóvá, hogy a web 2.0 konvencionalitását éppen a net art tette lehetővé, ahogyan az avantgárd a neoavantgárdot. Ezen közben azonban az anarchikus net art szükségképpen fel is számolta önmagát, amit az értelmezők nem a cél megvalósulásaként, hanem az internetes művészet halálaként magyaráztak.

Utolsó logikai lépésként az internetes médium médiumspecifikusként azonosított tulajdonságának, az interaktivitásnak a mélyebb vizsgálata szükséges ahhoz, hogy interaktivitásában avantgárd korai net art elavulása a művészet halála fényében artikulálhatóvá váljék. A disszertáció az 20. század művészettörténetét és esztétikai ideológiáit úgy olvassa újra, mint folyamatos törekvést a befogadó részvételének kiterjesztése felé. Ennek következtében a web.2.0 által tömegessé tett interaktív fordulatot a 20. század avantgárd művészete és a progresszív kulturális ideológiák avantgárdként előlegezték meg, s ebben játszott katalizáló szerepet az anarchikus net art. Ennek következtében az értekezés kijelenti, hogy az internetes interaktivitás természetessé válása elavulttá tette az interaktivitáson alapuló net artos művészeti formákat. Ez a belátás vezeti a disszertációt a „művészet halála” koncepcióinak tárgyalásán keresztül a végső konklúzióhoz, az értekezés téziseinek megformálásához.

#### **IV. AZ ÉRTEKEZÉS TÉZISEINEK ÖSSZEFOGLALÁSA**

Téziseim tömören a következőképpen foglalom össze:

Első és legfontosabb konklúzióm a net art halálára vonatkozik. Eszerint az interaktivitás intézményesülése folytathatatlaná tette az interaktív játékokon alapuló internetes művészetet, amely az internetes művészet halálához vezetett. A web 2.0 intézményesítette az anarchikus net artot, felszámolva annak további létokát. Ez abban kulminál, hogy az interaktivitás mindennapos gyakorlattá válása jelenti az úgynevezett halált, ebben az értelemben a web 2.0 a net art gyilkosa.

Második konklúzióm az avantgárd általános elméleteinek modellként való használatát javasolja: A net art megismételte azt az utat, mint amit Hal Foster szerint a neoavantgárd tett meg a történeti avantgárd felől. Ilyen felfogásban nyer értelmet a doktori disszertáció címét képező állítás, mely szerint a web 2.0 a net art neoavantgárdja.

Harmadik tézisem a művészettörténeti paradigmaváltásra vonatkozik: 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 sokadjára bejelentett végének alaptapasztalata, hogy a művészetnek szüksége van önnön autonómiájára, a különbségtételre, amely csak művészeti érdekeltségek felől hangozhat el.

Végezetül negyedik tézisem a médiumváltások logikájára vonatkozik: Az internetes művészet az új médium számos fázisát és irányát reprodukálja (underground/mainstream, elitkultúra/tömegkultúra, újdonság/elavulás), így tanulsággal szolgál az egyes médiumváltások általános működésmódját, ciklikus visszatéréseit illetően is.



## V. AZ ÉRTEKEZÉSHEZ KAPCSOLÓDÓ PUBLIKÁCIÓK

1. McLaden & Tali Wars (Képi cenzúra és paródia a szeptember 11-i terrortámadások után). *Vár Ucca Műhely*, 2003/3, 46-60.
2. [Kedvezményes Áron álneven] Interface to face. *Szörös Kő*, 2004/5. 61-68.
3. Előszó. In Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*. Szeged: Universitas Szeged, 2008. 7-9.
4. *Paidia a ludus álarcában. Gonzalo Frasca September 12th című böngészőjátékáról. Tiszatáj Online*, 2013. 10. 19. <http://tizatajonline.hu/?p=39343> (utolsó letöltés dátuma: 2016. 11. 15.)
5. *A mediatizált láthatatlansága. A látványtársadalom kritikája az internetes katasztrófahumorban 9/11 után. Vár Ucca Műhely*, 46. 2014/4. 16-31.
6. *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) (utolsó letöltés dátuma: 2016. 11. 15.)
7. 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> (utolsó letöltés dátuma: 2016. 11. 15.)
8. <myContent.swf>. *A Flash-esztétika diskurzusai. Médiakutató*, XVI. évf. 2. sz. (2016. Nyár) 27-40. Online változat: [http://www.mediakutato.hu/cikk/2016\\_02\\_nyar/02\\_a\\_flash-esztetika\\_diskurzusai.pdf](http://www.mediakutato.hu/cikk/2016_02_nyar/02_a_flash-esztetika_diskurzusai.pdf) (utolsó letöltés dátuma: 2016. 11. 15.)
9. 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/> (utolsó letöltés dátuma: 2016. 11. 15.)

MTMT-azonosító: 26249