

Tarnay László: Az eredeti eszméje és az új médiumok

Absztrakt

A dolgozat a *Hiteles másolat* (*Copie conforme*, Abbas Kiarosztami, 2010) c. filmben felvetett gondolatból kiindulva, hogy „jobb egy hiteles másolat, mint az eredeti”, azt vizsgálja, hogyan számolja fel eredeti és másolat viszonyának fogalmát a legújabb digitális médiumok két legfontosabb tulajdonsága, az *interaktivitás* és az *immerzivitás*, melyet az adott médium funkcionalitása határoz meg. E két tulajdonság legpregnansabban azokban a formákban jelenik meg, melyek az emberi (vizuális és auditív) percepció szimulációját kínálják, illetve a cyborg test prosztetikus élményét vetítik előre. A dolgozat megmutatja azt a folyamatot, mely az antikvitás szemfényvesztő képeitől kisebb megszakításokkal a film keletkezéséig tart, sőt azon túl a digitális mozgóképi szimulációban teljeseedik ki. Eredeti és másolat viszonya ebben a folyamatban értelmezhető.

Szerző

Tarnay László a PTE BTK Filmtudományi és Vizuális Kultúra

Tanszék tanszékvezető egyetemi docense. Kutatási területei: a kognitív filmelmélet,

filmesztétika, a francia fenomenológia és az argumentációelmélet. 1991 és 2002

között a PTE BTK Filozófia Tanszék oktatója, Emmanuel Lévinas *Nyelv és közelség* c. válogatott tanulmánykötetének szerkesztő-fordítója és *Teljesség és végtelen* c.

főművének fordítója. 2003 óta a pécsi filmszak vezetője. Pólya Tamással írt

könyve *Specificity and Recognition*

címmel a Peter Lang kiadónál jelent meg 2004-ben. Filmelméleti írásai és

fordításai a Metropolisban, az Apertúrában, a Degrès folyóiratban és hazai és

külföldi tanulmánykötetekben jelentek meg angolul és magyarul.

Tarnay László: Az eredeti eszméje és az új médiumok

Kiarosztami: *Hiteles másolat* című filmje alapján

Bevezető ^[1]

Milyen kihívást hordoznak az újabb digitális médiumok ^[2] az elméletalkotó számára? Valóban megváltoztatják-e az ember látásmódját, a valósághoz való viszonyát? Megváltoztatják-e magát az emberi percepciót? Milyen új cselekvési formákat tesznek lehetővé? Megannyi kérdés, melyet az új, digitális médiumokkal kapcsolatban feltehetünk és felteszünk nap mint nap. Íme, néhány szempont, melyet a vizsgálódásunk során fontolóra vehetünk:

- a valóságra vonatkozás (referencia) kudarca
- az előállítás technológiája és annak következményei (gépiesedés és gáznemű percepció)
- az interaktivitás és a felhasználóra (nézőre) gyakorolt hatás előtérbe kerülése (performativitás)
- az eredeti és a másolat kérdése: a reprodukálhatóság
- a digitális szimuláció realizitikussága

Jelen dolgozatban elsősorban az utóbbi két kérdéskörrel szeretnénk foglalkozni, anélkül, hogy azt a látszatot keltenénk, hogy a két kérdés összezsúszthatató. Éppen ellenkezőleg. A szimuláció problematikáját olyannyira alapvetőnek érezzük, hogy véleményünk szerint lényegileg határozza meg az új médiumok más megközelítési módjait. Ugyanakkor a kauzális viszony és a perceptuális viszony különbsége közül az utóbbin van a hangsúly, elsősorban azért, mert a digitális technika lényegénél fogva ('előre gyártott' szoftverek, algoritmusok, loopok alkalmazása, stb.) ^[3]*elvileg* megnehezíti az 'eredeti' fogalmának használatát. ^[4] Meggyőződésünk azonban, hogy az eredet és másolat kérdése csupán egyik lehetséges következménye (kapcsolódási pont) a szimuláció problematikájának.

Amellett érvelünk, hogy az új – digitális – médiumok a reprodukálhatóságot illetően lényegileg nem hoznak újat, csupán technikailag „kiélezzik” a fogalom középpontját alkotó eredet és másolat viszonyát. Van azonban ennek a technikai tökéletesedésnek egy olyan következménye, mely túlmutat a napjainkban divatos szimuláció fogalmán. Ha elfogadjuk e fogalomnak Frasca által adott meghatározását, mely szerint „szimulálni annyit tesz, mint modellezni egy (forrás)rendszert egy más rendszeren keresztül, amely (valamely szemlélő számára) átveszi az eredeti rendszer viselkedési mintáját”, ^[5] a releváns kérdés nem a szimuláció „tökéletessége”, hanem a funkcionalitása. Az, hogy a „más rendszer” az adott szemlélő (vagy inkább felhasználó) számára

képes ténylegesen úgy működni, ahogy az 'eredeti' (forrás)rendszer. A hangsúly a két rendszer hasonlóságáról áttevődik a *funkcionális* kicserélhetőségre, olyannyira, hogy nem a formális, hanem a funkcionális hasonlóságuk válik relevánssá. Példának okáért a gyufa sem azért tölti be jobban a kovákonél a tűzgyújtás funkcióját, mert perceptuálisan hasonló ahhoz, hanem mert hasonló elven működve kevesebb erőfeszítést kíván a felhasználótól.

A dolgozat alaptétele, hogy a funkcionalitás kiiktatja az eredeti/másolat különbségét. Éppen ezért a *Hiteles másolat* (*Copie conforme*, Abbas Kiarosztami, 2010) című filmben felvetett gondolatból kiindulva, hogy „jobb egy hiteles másolat, mint az eredeti”, azt vizsgáljuk, hogyan számolja fel másolat és eredeti viszonyának fogalmát az új médiumok egyik legfontosabb tulajdonsága, az *interaktivitás*, melyet az adott médium funkcionalitása határoz meg. Ismerve Kiarosztamit és az iráni film mediális nyelvezetét általában, sejtjük, hogy az eredeti és a másolat kérdését nem a digitális technológia felől, hanem a legklasszikusabb értelemben veti fel, amennyiben a két főszereplője közül az egyik, James, egy művészettörténeti témájú könyv szerzője, a másik, a Nő pedig egy régiségbolt tulajdonosa. Ennélfogva mindketten érdekeltek annak eldöntésében, hogy mi eredeti, s mi másolat, rosszabb esetben hamisítvány. A film kettejük jobbára párbeszédekben kibomló viszonyával egyrészt tematizálja az eredeti kérdését, másrészt szó szerint színre is viszi, azáltal, hogy bizonytalanságban tartja a nézőt abban a tekintetben, hogy a két főszereplő valódi házastársi kapcsolatban áll egymással, avagy csak eljátsszák azt. Tehát a film nemcsak beszél az eredet problémájáról, hanem példázza is azt: a néző a filmnézés közben maga is a szereplők helyzetében érzi magát, amikor azok gesztusait értelmezi.

A film üzenete első megközelítésben rendkívül pragmatikus: az eredet fogalmának relevanciáját azáltal iktatja ki, hogy a kép (másolat) használhatóságára helyezi a hangsúlyt. Az 'eredeti' kétszeresen is elérhetetlen a néző/felhasználó számára. Egyrészt azért, mert az eredeti példány kívül esik a hatókörén (múzeumban van, elpusztult, ismeretlen az eredete, stb.), másrészt azért, mert értéket és jelentést csak az hordozhat számára, ami „kéznél van”, része a környezetének, cselekvése, kurrens kifejezéssel, interakciója tárgya lehet.

A film egyik egyszerű példájával érzékeltetve, amikor James a könyvének példányait dedikálja, tulajdonképpen az egyes kópiákból 'eredetiket' hoz létre, s nem csak azért, mert beleír, hanem mert a dedikációval maga a konkrét olvasó íródik a könyvbe. Az olvasó vagy néző beleíródása a műbe valószínűleg egyidős a művel, a mű készítésével. Az a tény, hogy az új médiumok szinte tökéletesítik a néző bevonódását, idegen szóval az *immerzivitását* a műbe, egy hosszú folyamat eredménye, mely elválaszthatatlan a műnek különböző fokú reprodukálhatóságától. A dolgozat alapgondolata az, hogy az immerzivitás kortárs eszméje tulajdonképpen visszatérés a másolat fogalmának 'eredetijéhez', a (re)produkcióhoz. Mindazonáltal az interaktivitás nem azonos az immerzivitással. [6] Az ember alaptulajdonsága, hogy interaktívan viszonyul a világhoz.

Interaktivitás nélkül nem tudta volna az első szerszámokat elkészíteni, sem autót vagy repülőgépet vezetni. De a legtöbb esetben nem kívánta ezáltal magát belevetíteni a kőbe vagy bármilyen tárgyba, egyszerűen használni és élvezni akarta azokat. Az immerzivitáshoz olyan tárgyakra volt szüksége, amelyekbe saját tulajdonságait is képes volt belealkotni. Azt is mondhatnánk, saját

képére formálni. Az első számítógépesjáték-tervező minden bizonnyal maga isten lehetett, aki saját képére formálta az embert, s belehelyezte egy virtuális világba, az Édenkertbe. Az, hogy isten mennyire volt játékos is, mennyire avatkozott be és merült el saját teremtet világában, évszázados hitviták tárgya. Az új vizuális médiumok mindenesetre megteremtik annak lehetőségét, hogy az interaktív használatukkal a felhasználó egyszersmind bele is írja magát, azaz belemerüljön az általuk láttatott világba. Az immerzivitással a másolat eredeti jelentése, származtatott jellege és az eredetivel való formális hasonlósága kiiktatódik, mert a leszármazás nyelve csak olyasvalaki számára adott, aki egy meghatározott mértékben kívül marad a művön vagy az ábrázolt világon. [7]

1.

A „hiteles másolat” négy alapeleme

Habár a reprodukálhatóság fogalmát rendszerint Walter Benjamin korszakos tanulmányához szokás kapcsolni, kétségtelen, hogy a fogalom jelentésterjedelme (extenziója) jóval tágabb annál, hogy a fotó, film vagy az új digitális médiumokra korlátozhatjuk. Abbas Kiarosztami első nem Iránban forgatott filmjében, a *Hiteles másolat*-ban a reprodukálhatóságnak négy különböző, de összefüggő használatát kínálja.

A „hiteles másolat” fogalma a filmben *oxymoron*ként működik, amennyiben Kiarosztami filmjében megkonstruálható az alábbi logikai szillogizmus, mely a másolat jelentésének első elemét alkotja. E következtetés eredeti és másolat viszonyát a **leszármazás kauzalitása** felől határozza meg.

(LK) A: Az ‘eredeti’ kifejezés visszavezethető a születés fogalmára: „az ‘oriri’ latinul azt jelenti: kiemelkedni, megszületni”

B: „Alapjában véve az őseink DNS-einek másolatai vagyunk.”

C: Az eredet nem más, mint egy másolat megszületése, létrejötte

LK alapján eredeti és másolat viszonya feloldódik a cselekvés fogalmában: minden másolás egy minta átörökítése, reprodukálása. E minta (DNS) azonban éppúgy jelen van a ‘másolat’-ban, mint az ‘eredeti’-ben, s ebben az értelemben a másolat egyenértékű az eredetivel, vagy pontosabban értelmetlen a kettő között különbséget tenni. [8] A kettő különbsége csak a *leszármazás nyelvében* releváns, amikor két adott dolog közti kauzális kapcsolatot igyekszünk feltárni (lásd családfa), azonban irreleváns akkor, ha egy adott dologhoz önmagában viszonyulunk. A másolat fogalma az első esetben diakronikus, a másodikban szinkronikus módon határozódik meg. Ez utóbbi esetben mondhatjuk azt a film írójával, Jamesszel, hogy „jobb egy hiteles másolat, mint az eredeti”. Tegyük hozzá, hogy ekkor a másolat hitelessége az ‘eredeti’ távolságát vagy el nem érhetőségét feltételezi. James mottója azonban már a másolat fogalmának második jelentéselemére utal, amennyiben a Dávid-szobornak a Signoria épülete előtti másolata nemcsak ugyanúgy tartalmazza a *mintát*, mint az Accadémiában őrzött eredeti Michelangelo-mű, hanem *perceptuálisan hasonló* is az utóbbihoz. Lényeges különbség az emberi öröklődéssel szemben, hogy a művészetben fontos szerepet játszik

a másolat *formális hasonlósága* az eredetivel, mely azonnal észrevehető, s nem kíván „mélyebb” mikroszkopikus analízist, mint a DNS-minta. A leszármazás kauzalitása és a formális hasonlóság mellett Kiarosztami filmje egy harmadik elemmel is szolgál, a viselkedés, cselekvés, avagy az interaktivitás elemével, melyet *performativitásnak* nevezhetünk. A másolat hitelességéhez ugyanis az is kell, hogy az emberi cselekvés tárgya legyen, olyan cselekvése, mely *pozitív értékelést* közvetít.^[9]

Végül a negyedik jelentés úgy jön létre, hogy az első kettőt a harmadikra alkalmazzuk. Ez a film legszembeötlőbb másolat-fogalma, amennyiben a *mimikri*, az utánzás gondolatát vezeti be. A film James és a Nő kapcsolatát a valódi és az eljátszott férj/feleség viszony kettősségében ábrázolja. Pontosabban a néző a film során az egyik értelmezésből csúszik át a másikba. Az első részben a szerepjátszás a valószínűbb, míg a film vége felé felerősödik a valódi kapcsolat lehetősége. A szerepjátszás az adott cselekvést egy mintához köti, abból származtatja. Ez esetben viszont a viselkedés formális hasonlóságának közlőre sem kell annyira erősnek lennie, mint a másolt műtárgy esetében. A minta nem az identikus replikációt hordozza, sokkal inkább az átalakulás, variálódás lehetőségét. Az emberi cselekvések a kultúra és a hagyomány alapelemei, s a lényegük, hogy az adott mintát többé-kevésbé őrzik meg, vagyis utat engednek az újításnak, az improvizációnak.^[10] Az emberi cselekvések ilyen variációi átszövik a filmet, a fiatal párok és James és a Nő (feltételezett) esküvői ceremóniáitól James történetében felbukkanó anyja és fia és a Nő és a fia, Julien hasonló viselkedéseiig. De mi a következménye annak, ha az eredeti (minta) kauzális (leszármazás) és formális hasonlóságának követelményét az (utánzó) cselekvésre alkalmazzuk?

A film, mint látni fogjuk, nem kíván állást foglalni e tekintetben, legalábbis a filmi történeten belül. Ugyanakkor a film *nézése* megengedi, hogy a leszármazás nyelvén rekurzív módon az adott cselekvést a megfelelő mintához hasonlítsuk, illetve abból származtassuk.^[11] Ezzel újra bevezetjük eredeti és másolat különbségét, melyet egy következő körben (lásd rekurzivitás) tudunk újra felszámolni, majd bevezetni, s így a végtelenségig.^[12] Ahogy a bevezetőben jeleztük, vizsgálódásunk itt csupán az első szintre, a leszármazás nyelvére terjed ki. Azt vizsgáljuk, mennyiben járul hozzá az új médiumok interaktív jellege Kiarosztami filmjének címadó állításához, miszerint „jobb egy hiteles másolat, mint az eredeti”. Pontosabban ahhoz, hogy ezt az állítást a leszármazás nyelvén megfogalmazhassuk.

2.

Filozófiai háttér: rész-egész viszony

A kicserélhetőség fizikai alapjai: Thészeusz hajójától a genetikáig

Már a kezdetektől fogva létezett a másolás abban az értelemben, hogy egy dolognak tönkrement vagy elveszett részét pótolni, „restaurálni” igyekezettek. A biológiai test éppúgy, mint a mégoly kezdetleges technológia igyekszik a hibás, sérült részt pótolni. Nem véletlen, hogy a görög filozófia egyik alapkérdése éppen a részek pótolhatóságából, a kicserélhetőségből fakadt. Meddig marad

meg az egy dolog annak, ami? Mi a viszony a részek kicserélhetősége és az egész (dolog) időbeli állandósága között? A problémát Thészeusz hajójával szokás illusztrálni, ^[13] de egy ember sejtjeinek kicserélődése az élete során, vagy egy műtárgy teljes restaurálása ugyanúgy felveti az önzonosság kérdését. Vajon meddig van értelme visszautalni az eredetire? A válasz nem pusztán a fizikai világ felépítésében keresendő, hiszen minden esemény egyedi, s mint ilyen megismételhetetlen. A reprodukálhatósághoz szükség van arra a gondolatra, hogy a világ nemcsak különálló és létrejövő dolgok összessége, hanem azok részvétele és részesülése is egymásból. Más szóval rész-egész viszony és funkcionalitás. A funkcionalitás a molekulák kapcsolódásaitól az univerzumig terjed, de számunkra legpregnansabban a biológiai organizmusokban és az ember által készített művekben fordul elő. Az emberi testben éppúgy, mint egy épületben vagy festményben. Egy-egy alkotórész reprodukálása technológiai kérdés, legyen szó a sejtek regenerálásáról vagy egy mű restaurálásáról. E technológiának célja az 'eredeti' funkció biztosítása, akárcsak Thészeusz hajója esetében. A Kiarosztami filmjében felvetett kérdés szempontjából azonban akkor válik érdekessé a reprodukálhatóság, ha annak célja nem valamely rész működőképességének helyreállítása, hanem a részek által alkotott egész reprodukálása. Mit gondoljunk az eredeti hajóról akkor, ha annak minden alkotóelemét kicserélték ugyan, de a régi elemeket egy raktárban megőrizték, s azokból összeállítható az eredeti? Esetleg érvelhetnénk a funkcionalitás felől úgy, hogy egy hajónak az a dolga, hogy járja a vizeket, s nem az, hogy a kikötőben vesztegeljen. Következésképpen a *hajózhatóság* felől nézve az 'új' hajó az eredeti, s nem a régi, hiszen az előbbi képes betölteni a funkcióját, az utóbbi pedig nem. De ez az érv nem mindig használható, vagy ellentmondásos eredményre vezet. A kódexmásolók például nyilvánvalóan nem azért másoltak le egy 'eredeti' példányt, mert az már nem tudta betölteni a szerepét, nem volt olvasható, hanem mert a kódex reprodukálhatósága által több ember számára vált elérhetővé annak tartalma. ^[14] A festmények hamisításairól sem mondhatjuk azt, hogy az eredeti funkció megőrzése lett volna a céljuk. Éppen ellenkezőleg. Az eredeti (a szerzőiséghez kapcsolódó) funkciót a másolatok nem vagy alig tölthették be 'idegenkezű' eredetüknél fogva. Ez nem zárja ki, hogy alkalomadtán akár maga a szerző készíthetett másolatot különböző célokból, melyek eltértek az eredeti mű funkciójától.

A fizikai tárgyak önzonosságának és időben való létezésének filozófiai problémája megmutatja, hogy eredeti és másolat viszonya csak akkor tematizálódik, ha létezik olyan releváns közös funkció, mely összeköti azokat. Ilyen funkció hiányában vagy annak irrelevanciája esetében a másolatok hitelessé válnak, s a maguk 'eredetiségében' léteznek. Azáltal, hogy az új médiumok a felhasználó minél teljesebb immerzivitását teszik lehetővé az általuk létrehozott virtuális világba, felszámolják a közös funkciót, mely a valós és a virtuális világot összekapcsolhatta. ^[15] De mielőtt részletesebben megvizsgálánánk az új médiumok néhány jellemző alkalmazását, tekintsük át kicsit részletesebben az eredeti és a másolat viszonyát a hagyományos értelemben.

3.

Az eredeti és a másolat hitelességének klasszikus feltételei

Klasszikus értelemnek nevezzük a másolatnak a Kiarosztami-filmet megelőző meghatározását. Tehát azt, amelyik a reprodukálhatóságot nem a funkcionalitás, hanem a technológiai felől közelíti meg. A másolat fogalmának véleményünk szerint három feltétele van: i. a **kauzalitás**: a másolat az eredetivel oksági viszonyban áll; ii. a **hasonlóság**: az eredeti és a másolat tulajdonságai között perceptuális hasonlóság áll fenn; iii. a **differencia**: a másolat minden hasonlósága ellenére különbözik az eredetitől. ^[16]

Vessük össze e három feltételt a fenti négy alapelemmel. Az első feltétel megegyezik a leszármazási viszonnal (fentebb LK): a másolat az eredeti minta alapján készült. A második viszont csak részben feleltethető meg a formális hasonlóság követelményének, amennyiben a másolatnak elég az eredetihez a megjelenésében hasonlítani, anyagiságában vagy 'mélyebb' szerkezetében különbözhet attól. ^[17] Valójában azonban a harmadik feltétel mutatja meg, hogy a másolat klasszikus fogalma különbözik az új médiumok és a Kiarosztami-film által sugallt értelemről. Klasszikus értelemben a másolat szükségképpen elkülönül az 'eredeti'-től, miközben annak látszatát kelti.

E három feltétel tulajdonképpen megfeleltethető a modern filmelméletben használt realizmus fogalomnak. Habár itt nem célunk a mozgóképi realizmus történetét taglalni, megtették ezt már mások, például Manovich ^[18], annyit szeretnénk hangsúlyozni, hogy a realizmus fogalma André Bazin klasszikus meghatározását ^[19] követően egyetlen paraméter mentén változott és változik folyamatosan, mely nem más, mint a másolat fenti második feltétele, a kép perceptuális hasonlósága az 'eredeti'-vel. A változás tehát a kép fenomenológiájában megy végbe, függetlenül attól, hogy a mozgókép kauzális eredetének bazini mítosza nagyon gyorsan lelepleződött. A fénykép ontológiájával szemben az ökológiai és kognitív teoretikusok mellett érvelnek, hogy a klasszikus film a valóság szurrogátumát kínálja, ^[20] avagy projektív illúziót teremt, ^[21] s ebből a szempontból lényegtelen a kauzális története, vagyis az, ahogyan létrejött, csak az számít, hogy a mozgóképi illúzió minél több elemében „hasonlítson” ahhoz, ahogyan a való világ tárgyait az emberi látás észleli. ^[22] Ugyanakkor a szerzők szerint a néző mindvégig tudatában van annak, hogy a mozgókép nem azonos azzal, aminek a képe, miképpen nem azonos a való világgal sem, ami modellként szolgál számára. ^[23] Az új médiumok megjelenése egyrészt tovább erősítette e valóság-kritikát, másrészt egy új virtuális valóságot kínált a nézőnek.

A fotó és a film realiztikusságába vetett hittel szemben az elmúlt 50 évben sokan felemelték a szavukat. Sággy Miklós írása jó összefoglalása az ellenérveknek. ^[24] A lényeg abban ragadható meg, hogy a realizmus mítosza feltételezi, hogy a valóság képe, ahogy ezt az új médiumok (fotó és film) technológiája elének tárja, és a valóság hasonlít egymásra, vagyis a valóság objektív képét mutatja fel. Ezzel szemben Jean Mitry ^[25], és tegyük hozzá sokan mások, akik az ökológiai pszichológia és filmelmélet körébe tartoznak ^[26], azt vallják, hogy e médiumok nem a valósághoz,

hanem az emberi percepcióhoz hasonló képet kínálnak. Márpedig Ságghy szerint „a valóság egyáltalán nem olyan, mint amilyennek mi látjuk. Így a fotó önmagunkba vetett bizalmunkban rázkódtatott meg.”^[27] Egy nyilvánvaló logikai modus ponensszel állunk szembe. Ha a valóság nem olyan, amilyennek mi emberek látjuk, s az új média úgy láttatja, ahogyan mi látjuk, akkor az így előállt kép nem lehet transzpárens, hanem közénk és a valóság közé áll.^[28] Jól látható azonban, hogy ez az ellenérv nem az új média képfogalmával, hanem az emberi észlelőrendszerrel szemben fogalmaz meg kételyt. Ennek oka pedig abban az egyébként jogos feltételezésben rejlik, hogy az embernek nincs és nem is lehet önálló kritériuma arra, hogy eldöntse: egy adott kép valóban megfelel-e annak, ahogyan a valóságot látjuk. Ságghy Goodmant idézi: „[n]em látom külön a képet és annak (valós) tárgyát – melyeket módomban áll akkurátusan összehasonlítani -, hanem a valóságot mintegy a kép ábrázolási technikáin keresztül (is) látom.”^[29] Ezt a feltételezést nehéz volna tagadni, habár léteznek kísérletek a filmtörténetben arra, hogy a fotó és a film „valósághiányát” megmutassák. Az *Alice a városokban* (*Alice in der Städte*, Wim Wenders, 1974) c. filmben van egy jelenet, amelyben a főszereplő, Winters visszanézi korábbi fotóját, melyet egy benzinkútról és egy fekete fiúról készített, legalábbis ő így hiszi, mert a néger fiú nem látható a visszanézett fényképen. „Soha nem azt mutatják [a képek], amit valójában láttál” – mondja Winter. A fénykép realizmusának ilyen kritikájával szemben azt is gondolhatjuk azonban, hogy nem a fénykép a hibás, hiszen „az, hogy milyenek néz ki egy tárgy, nemcsak nézőpontunktól, »távolságtól és megvilágítástól függ, hanem mindattól, amit tudunk róla, valamint képzettségünkől, szokásainktól és érdekeinktől»”.^[30] Nem a fényképek „hazudnak”, vagy állnak a néző és a világ közé, hanem a saját percepciónk „homályos”, bizonytalan. De akkor mi garantálja, hogy azt látjuk a képen egyáltalában, ami rajta van? Kép és valóság megfelelését illető független kritérium hiánya végérvényesen felszámolni látszik az emberi percepció ‘realizmusát’. Az ökológiai filmelmélet azonban a realizmust nem a percepiált kép és a valóság, hanem a mozgóképi és a valóságos percepció viszonyában ragadja meg. A képek mint másolatok valóságigénye nem több, s nem kevesebb, mint hogy a képen ábrázolt jelenet percepciója hasonlítson a mindennapi percepcióra.

Ezzel egy fontos ponthoz érkeztünk. A modern filmelmélet realizmus-fogalma alapján tulajdonképpen helyesebb lenne arról beszélni, hogy az új médiumok nem annyira a valóságos világot ‘szimulálják’, hanem a mindennapi percepciót. Az általuk kínált virtuális világ forrásrendszere nem a valóság, hanem a valóság természetes percepciója, azaz az ember *kognitív* apparátusa. Az első lényeges következtetésünk tehát az, hogy miközben az új médiumok a valósághiánnyal szemben egy új valóságot kínálnak, „elvárják”, hogy a néző-felhasználó függessze fel a másodlagos tudatát arról, hogy csak egy mozgóképet néz. Amíg a klasszikus film projektív illúziója összeegyeztethetőnek látszott e másodlagos tudattal, az új médiumok használata és élvezete e tudat felszámolását előfeltételezi.^[31] A dolgozat következő részében azt vizsgáljuk, hogy miként befolyásolja mindez a másolat és reprodukálhatóság klasszikus benjamini felfogását. Más szóval milyen ontológiai következményei lehetnek annak, hogy az új médiumok szimulációja nem a fizikai rendszerekre, hanem az emberi percepcióra vonatkozik.

A technikai reprodukálhatóság és az apparátus transzparenciája

Walter Benjamin sokat idézett tanulmánya újabban egy javított fordításban olvasható az világhálón. A korrektor (Mélyi József) a fordító (Kurucz Andrea) korábbi sokszorosíthatóság terminusa helyett a „reprodukálhatóság” kifejezést használja.

A reprodukálhatóság fogalma jobban tükrözi az eredeti gondolatot, amennyiben a hangsúlyt a technológia helyett magára a „fizikai” másolhatóságára helyezi. Mégpedig azért, mert bármi, ami anyagszerű, önmagában véve nem zárja ki a másolhatóságot. Csupán azt kell tisztázni, hogy mi a hasonlóság alapja. Ez lehet formai, tartalmi, szerkezeti vagy eljárásbeli. Az elsőre példa lehet egy görög szobor római másolata, de akár egy gipsz szobor bronzba öntése is. Tartalmi vagy mennyiségi hasonlóság lehet két különböző formájú pohárban lévő folyadék közt, szerkezeti egy épület s annak tervrajza közt, eljárásbeli pedig egy futószalagról lejött termékek között. Természetesen a különböző feltételeket egyetlen tárgy, például Warhol kólás doboza is kielégítheti. ^[32]

Ahogy erre Flusser is rámutatott, a digitális kép alapvetően valamely „gép”, értsd: algoritmus által előállított képet jelent, „a készülékek transzkóderek: történeteket és szövegeket kódolnak képpé”, s a képeket megérteni, „kibetűzni” csak akkor tudjuk, ha magukba a készülékekbe, a „fekete dobozokba” tekintünk bele, ha a készülék szerkezetét tárjuk fel. ^[33] Az új médiák azonban általában nem bátorítanak az efféle leleplezésre. Flusser szerint „[a]z ember sosem fordítja hátra a fejét, hogy, akárcsak a leláncolt Platónnál, az igazság felé forduljon.” Ehelyett sokkal inkább arról van szó, hogy az új médiák elleplezik működési mechanizmusukat még az olyan „egyszerű” szinteken is, mint a Word szövegszerkesztő programja. Jól emlékezhetünk még arra, hogy 15-20 évvel ezelőtt az MSDOS szövegszerkesztőben egy billentyűkombinációval megnézhattuk a különböző parancsfájlokat (pl. dőlt és vastagbetű, szövegbehúzás). Ma már a felszíni megjelenés a lényeges, és sokszor egymást felülíró és feloldó (formattáló) parancsok húzódnak meg „alatta”. Természetesen a legtöbb modern technikai eszköz esetében nincs szükség a működésük megértéséhez, „feltárásához” ahhoz, hogy használni tudjuk őket. Habár például az autóvezetéskor hasznos lehet, ha valamennyire ismerjük az autó működési mechanizmusát. De az autót nem tekintjük médiumnak, nem transzkóder a flusseri értelemben. Mindazonáltal ha valaki idevetődne a középkorból, s fogalma sem lenne arról az eljárásról, amely az autó mozgását előidézi, ugyanúgy áldozatává válna az illúzióknak, mint az áttetsző mozgókép mai nézője. Vagy még inkább az új médiumok: a számítógépes játékok, az internetes műfajok, mint a Youtube, a különféle animációs formák, képregények vagy ez utóbbiak ötvözeteinek, a digitálisan létrehozott filmek, a photoshop képszerkesztő program stb. felhasználója.

Flusser Benjamin gondolatát veszi át, aki magát az eljárást, mely a reprodukálást lehetővé teszi, a mű részének tekinti. Ugyanakkor a film esetében éppen arról beszél, hogy képes úgy ábrázolni egy

világot, hogy eközben elrejtje a megcsináltságát, a megcsinálás módját, s ezzel egy paradox eredményhez vezet. Ugyanis

„[1]gy a mai ember számára a valóság filmbéli ábrázolása azért hasonlíthatatlanul jelentősebb, mert a valóság apparátustól mentes látványát, ami a műalkotásoktól joggal elvárható, éppen az apparátussal történő legintenzívebb áthatás biztosítja.” [34]

Vagyis a mozgókép áttetszővé válik saját anyagát és megcsináltságát illetően. Ez a transzparencia „logikus” folytatása a klasszikus filmek projektív illúziójának, és lényegileg járul hozzá a médiumtudatosság felszámolásához. Persze a bronzba öntés technikai kivitelezését is elfedte a kész szobor, de a szobor felülete tapinthatóan viselte az öntőforma nyomát. S ez más nyomtatási eljárásokról is elmondható volt. A papír például sokáig még a nyomdafesték illatát is megőrizte. Ebben az értelemben a digitális technika csak még jobban elfedi a látható kép alatt a hardveren futó programot, még szubtilisebb, egyre jobb „grafikájú” képet kínál. Ennek eredményeképpen a digitálisan létrehozott mozgóképre még inkább érvényes Benjamin fenti leírása: a játékok és filmek szimulált képi világa „a valóság apparátustól mentes látványát” kínálja, melybe órákra, sőt napokra úgy beleélheti magát az ember, hogy még a legalapvetőbb egzisztenciális és testi szükségleteiről is megfeledkezik. Mindez lehetetlen lenne a digitális kép áttetszősége nélkül, anélkül, hogy felhasználóként önként lemondanánk a technikai eljárás anyagiségének észleléséről, a készülék „fekete dobozába” való betekintésről. Persze a (digitális) film esetében előfordulhatnak olyan technikai eljárások, melyek „nyomait” nézőként nem tudjuk nem észlelni. Például a lassítás és gyorsítás jelensége, amiket maga Benjamin is említ. De ide sorolhatjuk a time-lapse fotózást is.

Az, hogy egy mű „nyersanyaga” és az elkészült, befogadásra kerülő mű között olyan réteg húzódik, melyen átlátunk, valószínűleg konvenció kérdése. Edward Branigan az áttetszőségről írva Alan Williamset idézi, aki szerint egy film nézésekor voltaképpen **négy filmet nézünk**:

„egy celluloidból készült anyagcsíkot; egy vetített képet hangfelvétellel; egy koherens eseményt háromdimenziós térben; és végül egy történetet, melyre emlékezünk (vagyis a filmet, melyről azt gondoltuk, hogy láttuk)”. [35]

Branigan utal arra, hogy akár **az első három szint is „eltűnhet” a film nézésekor**: „Néhány elmélet szerint az áttetszőség és a láthatatlanság szinte fenyegetővé válik, mivel szerintük egy veszélyes illuzionizmust táplál, mely a szokásoknak, a mindennapi nyelvnek, az elbeszélésnek és/vagy a művészetnek a cinkosává válhat.” [36] Ismét felbukkan a benjaminini gondolat a valóság apparátustól mentes látványát illetően.

Az, hogy a mű elkészítési módja része a műnek, ismét Benjaminra hivatkozva, a reprodukálhatósággal jelenik meg a művészettörténetben. Benjamin élesen megkülönbözteti az egyedi, reprodukálhatatlan műtárgyat a reprodukálhatótól, vagyis attól az esettől, amikor egy eljárás révén egynél több tárgy hozható létre.

„A görögök a műalkotás technikai reprodukciójának csupán két módját ismerték: az öntést és a veretet. A műalkotások közül csupán a bronztárgyakat, a terrakottát és az érmeiket tudták

tömegesen előállítani. Minden más egyedi volt és technikailag reprodukálhatatlan.” [37]

Nyilvánvaló, hogy az így létrehozott tárgyak is egyediek, akárcsak az egyetűjű ikrek, ám mint egy adott eljárás termékei „hasznalóak”, azaz másolatnak tekinthetők. Fontos, hogy maga az eljárás itt kauzális szerepet tölt be, e kauzalitás szavatolja a reprodukálhatóságot, azt, hogy *van valami* ‘eredeti’, ami reprodukálódik. Az első ilyen értelemben vett ‘eredeti’ maga az öntőforma. Vegyük észre, hogy ezekben az esetekben (s ide tartoznak a későbbi sokszorosító eljárások, mint a litográfia, metszet, rézkarc stb.) valóban létezik egy konkrét tárgy, mely az egyediséget és eredetiséget egyaránt hordozza. Igaz, ez a tárgy elpusztítható, s ekkor nem készülhet több másolat, de ez nem változtat a kauzális szerepén. Ez a hierarchikus minta-nyomat viszony minősíti a hagyományos értelemben vett hamisítványt is annak, ami: egy olyan műtárgy másolata, mely nincs kauzális viszonyban az eredetivel. A hamisítvány ugyanis nem kauzális, hanem *intencionális* viszonyban áll az eredetijével.

A helyzet párhuzamba állítható a festmény és kép különbségével. Ahogy ezt Walton kimutatta, a festményen látható tárgy létezése „kizárólag azon a tényen alapszik, hogy a művész a festményen ábrázolni akarta”. [38] Az intencionális jelleget tehát nem függeszti fel a tárgy valóságos léte (ha valóban létezik), mert a létezését a néző számára a festő képzelőereje közvetíti, mely olyannak ábrázolja a modellt, amilyennek a festő látja vagy elképzei. A fotó ellenben „*kontrafaktuálisan függ a lefényképezett jelenettől, akkor is, ha a fényképész meggyőződése (és más intencionális attitűdjei) mást sugallnak*”. [39] A fotó tehát transzparens, áttetsző, a festmény viszont homályos.

5.

A másolat fogalmának radikalizálása a *Hiteles másolatban*

A reprodukálhatóság tehát valahol elveszik a kauzális/intencionális különbségben. Kiarosztami filmje, a *Hiteles másolat* ezzel szemben éppen azt veti fel, hogy a modell és festmény, jelesül a Mona Lisa közti viszony megfeleltethető az eredet/másolat viszonyoknak, amennyiben a modell, Gioconda asszony, maga az eredeti, ha mondhatunk ilyent, az „igazi” eredeti. Kiarosztami a reprodukálhatóság fogalmát kiterjeszti magára az alkotásra, a benjamini eredeti és egyedi mű létrehozására, tehát egy lépéssel hátrább lép.

Ez az a viszony, a modell és a festmény, azaz az eredeti mű közti viszony, amire Benjamin semmiképpen sem alkalmazta volna a kifejezést. E szerint ugyanis a reprodukálhatóság nem a sokszorosíthatósággal jelent meg, hanem már az „eredendő” alkotáskor, az egyedi mű megalkotásakor, mely a modell vonásait, tulajdonságait van hivatva megörökíteni, ábrázolni. Ám Kiarosztami szerint maga az ábrázolás már másolás, az eredeti hús-vér vonások újra-megjelenítése. Itt lelhető fel a film alapvető paradoxona. Miközben a másolatok státusát igyekszik tisztázni, kiderül, hogy valójában a másolat/eredeti különbsége még az eredeti tárgy (modell) és a kép (mű) viszonyára sem alkalmazható, hiszen a másolóról sem tudni, hogy a festő akarta így, vagy Gioconda asszony mosolygott. De ez, mint láttuk, intencionális viszony, nem a benjamini

reprodukálhatóság esete. Vagyis a kérdés másképpen merül fel a technikai lehetőségek fejlődésével. Egy negatívról készített nagyítások akkor is hasonlóak lesznek egymáshoz minden releváns tulajdonságukban, ha a negatívon lévő kép nem hasonlít a modellhez. Hogyan lehet a másolatok öntörvényűsége mellett érvelni ebben az esetben, ez a film által felvetett másik fontos kérdés.

James, a könyv szerzője szerint a másolatok, ha az eredetihez tényleg hasonlítanak (ezt a feltételt nem feszegeti, hanem előfeltételezi a film), ugyanazt a szerepet töltik be, mint az eredeti. Miben más egy római másolat, mint annak görög eredetije? Nyilván ezt önmagában nehéz megmondani, hiszen nem áll rendelkezésünkre az eredeti. Ha így van, sugallja Kiarosztami, akkor minden utalás az eredetire, fölösleges, értelmét veszti. Ténylegesen csak kauzális jelentősége van. Persze különbséget kell tennünk az eredetiről készített másolat (értsd: hamisítvány is lehet) és a technikai reprodukálhatóság miatt készült másolat között. Első esetben felvethető a kérdés: mennyire jó a másolat? A kérdésre a válasz, mint láttuk, nem kauzális, hanem intencionális. A második esetben sem tudunk „jobb” válasszal előállni. Mi a különbség egy minta első és századik másolata között? Ha eltekintünk a fizikai különbségektől (a mintaforma kopása vagy más egyedi jellemzők), a válasz a sorszám, és csakis a sorszám, azaz maga kauzális viszony kell hogy legyen. Kiarosztami számára a látható hasonlóság elegendő ahhoz, hogy a másolat betöltse mindazt a funkciót, amit az eredeti tölthet(ne) be. Mivel a művészettörténet nem éri be a hasonlósági viszonnyal, hanem adatokat, mégpedig kauzális adatokat keres, Kiarosztami válasza botrányosan hangzik a művészettörténészeknek, ahogy ezt James, az író, a film legelején be is vallja. A művészettörténészt nemcsak a látható hasonlóságok érdeklik, hanem az „eredeti” kontextus, az a hely, ahol a mű létrejött. Ebből a szempontból pedig – így a művészettörténész – nem létezhet két tárgy egyforma joggal, mégha hasonlóak is. Egyszerre csak egy mű jöhet létre.

6.

A 'hiteles' másolat mint 'eredeti'

Azonban ez az állásfoglalás is kikezdzhetővé vált napjainkra a digitális reprodukálhatóság megjelenésével. Az egyik legújabb eset, mely felkavarhatja a művészettörténészi kedélyeket, a következő. Paolo Veronese készített egy utolsó vacsora festményt a velencei San Giorgio szigeten található kolostor ebédlőjének egyik falára. Az épület építészete Andrea Palladio volt, akire a források szerint Veronese festői elképzelése hatást is gyakorolt. A képet Napóleon felszabdaltatta és Párizsba vitette. Jelenleg a Louvre-ban látható, a Mona Lisával szemközt, hatalmas díszes, aranyozott keretben. Habár a francia kormány megígérte, hogy visszaadja Velencének (legutóbb André Malraux minisztersége idején), a kép máig nem került vissza. 2007-ben egy nagyszabású terv keretén belül a Factum Arte csoport munkatársai a képet digitálisan 1:1 arányban beszkenelték, és az eredeti vászon fizikai tulajdonságait is figyelembe véve vászonra nyomtatták, majd az „eredeti” helyén állították fel. ^[40]



Veronese: Kánaáni menyegző (*Nozze di Cana*, 1462-63)

Joggal merül fel a kérdés, hogy az így „restaurált” kép másolatnak, avagy magának az eredetinek tekintendő-e. Ugyanis a Veronese által festett képet kiragadták eredeti kontextusából, keretbe foglalták, megváltoztatták a fényviszonyokat, melyeket Palladio vélhetően Veronese kérésének megfelelően alakított ki eredetileg az ebédlőben. A másolat ugyan *kauzálisan* különbözik az eredetitől, ám fizikailag pontosan úgy néz ki, ahogy Veronese megfestette, sőt abban a történeti kontextusban található, ahová a festő megálmodta. Eredeti és másolat kérdése teljesen új megvilágításba kerül az ilyen rekonstrukciók lehetővé válásával. Gondoljunk csak arra, hogy hány falfestményt, mozaikot szállítottak múzeumba állagmegóvás céljából. Ha ezeket mind, többek között a filmben említett herculaeumi képet digitálisan az eredeti helyen rekonstruálják, az így előállított másolatot – feltéve, hogy mindenben hasonlít az eredetihez, kivéve a kauzális viszonyt – az eredeti jogai illetik meg. A kauzalitás az egyetlen érv, ami a történetileg eredeti mű mellett felhozható.

A Veronese-kép „másolatának” felállításához az inspirációt Peter Greenaway nagyszabású projektje adta, melynek során Európa 9 klasszikus festményének 3D-s multimediális animációját mutatja be. A sorozat 2006-ban a Rijksmuseumban őrzött *Éjjeli őrjárat*tal vette kezdetét, majd 2008-ban Leonardo *Utolsó vacsora*jának animációjával folytatódott 2008-ban a Santa Maria delle Grazie dominikánus kolostor ebédlőjében és a Palazzo Realeban Milanóban. ^[41] Ez utóbbiban aktív szerepet vállalt a holland fotómágus Reiner van Brummelen is. ^[42] Az előadás egyfajta összművészeti kísérletnek is tekinthető (mint Greenaway legtöbb próbálkozása), amennyiben

szöveg, zene, animációk, kivetítések, különleges fény- és hanghatások keverednek benne 50 percen keresztül. [43] Bármennyire is a látványosságra helyezi a hangsúlyt Greenaway, valójában nem az új média immerzív (beleélő) erejét használja ki; pontosabban használja, de nem ez a cél nála. [44]

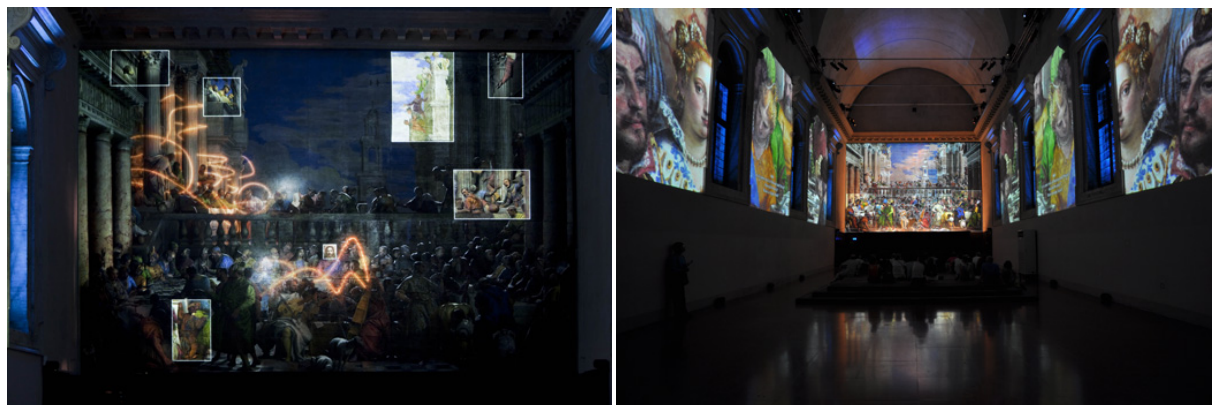
Barbara Penner az előadásról írt kritikájában úgy véli, hogy Greenaway sohasem számolja fel a távolságot néző és mű (kép) között, még akkor sem, amikor a terem bejáratánál felmutatja a nézővel a művészettörténet során oly sokszor előtérbe kerülő *trompe l'oeil* szemfényvesztő hatását. A két szökőkútból a csörgedező víz hangját halljuk, miközben a kutak szárazak. Greenaway gesztusa inkább azon, főként barokk művészek műveihez sorolható, akik egyszerre akarták létrehozni és lerombolni a megtévesztő illúziót. Gondoljunk csak Velasquez sokat értelmezett *Udvarhölgyek* című képére vagy az építész Le Notre-ra, aki az egyszerre szemfényvesztő és kijózanító kastélykertjének (*Vaux-le-Vicomte*) tervezésekor többek között Eukleidész két axiómáját, a 8. és 9. tételt használja ki, illetve fordítja visszájára. Az immerzivitás jelenségét nem a kortárs számítógépes kultúra, nem a 3D animáció „találta ki”, jelen volt a legenda szerint legelső szemfényvesztő reprezentációkban, Zeuxisz és Parrhasiosz versengő képeiben, a madarakat megtévesztő szőlő-, illetve az embert is megtévesztő műterem-ábrázolásban. A nézőt beszippantó ábrázolás vágya végig ott kísért a különböző korokban, csupán a technológiai megoldások „maradtak el” a digitális média lehetőségeitől, nem a szándék hiányzott. Ahogy Penner is utal rá, Greenaway multimediális performanszának közeli rokona a Loire-völgyi kastélyokban a 70-es évektől oly népszerű *son et lumière*, a fény- és hangjáték, melynek során az adott kastély egy-egy híres történelmi jelenetét elevenítették föl, vitték színre a kastély udvarán helyet foglaló nézők számára.



The Wedding at Cana: A Vision by Peter Greenaway



The Wedding at Cana: A Vision by Peter Greenaway



The Wedding at Cana: A Vision by Peter Greenaway

The Wedding at Cana: A Vision by Peter Greenaway

Abban is hasonló volt Greenaway projektjéhez, hogy a jelenetet azon a helyen, abban az épületben, szobában stb. vitték színre, ahol valóban megtörtént. Az ilyen **helyspecifikus** ábrázolások velejárója, írja Penner, hogy egy olyan dialógust indít el, mely az adott helyről/helytől áramlik mintegy „kifelé”, a tágabb környezet felé. ^[45] Tegyük hozzá, hogy ezáltal a mű (performansz) hatása óhatatlanul közelít ahhoz a rituális-kultikus értékhez, melyről többek között Walter Benjamin is ír a mű aurája kapcsán. ^[46] Benjamin szerint az auravesztésnek, a kiállítási értéknek éppen az áthelyezhetőség, elmozdíthatóság az egyik biztos jele. Ha egy művet múzeumból múzeumba költöztethetünk és kiállíthatunk, a mű azonosságát tulajdonképpen időbeli állandósága jelenti, még akkor is, ha időközben minden fizikai része kicserélődött. ^[47] Bizonyos értelemben így működik a restaurálás is, legalábbis akkor, ha a mű restaurált része nem különül el az „eredetitől”. Ezzel szemben a két rész találkozásának és különbségének jelzése, ami az épületek esetében viszonylag egyszerűbb, az időbeliséget hangsúlyozza. A múlt és a jelen párbeszéde a hely azonosságában gyökerezik. A kultikus érték a hely azonossága az idő folytonosságában, míg a kiállítási érték az idő azonossága a tér kontinuitásában. Pontosabban az idő „időtlensége”, Vivian Sobchackkal szólva, a jelen idő disszeminációja, szétszóródása. Egy testileg, „fenomenológiailag megtapasztalt homogenitás”. „Az elektronikust fenomenológiailag nem úgy tapasztaljuk meg, mint különálló, intencionális és testközpontú kivetítést a térben, hanem mint szimultán, szétszóró és anyagtalan továbbítást egy hálózaton keresztül.” A posztmodern kultúrában „az időbeliség szétszóródik, és a véletlen egybeesés ismétlődő, bár kaotikus szerkezetében talál megoldást. [...] Az időbeliséget paradox módon úgy alkotja meg, mint a folytonosságnélküliség homogén tapasztalatát, ahol a (filmre jellemző) szubjektív és objektív tapasztalat közötti időbeli megkülönböztetések eltűnnek, és az idő mintha újra és újra visszatérne saját magához az egyenértékűség és visszafordíthatóság szerkezetében.” ^[48] A gondolatmenetében Sobchack tulajdonképpen Kiarosztami filmjének alapgondolatát fogalmazza meg: „... az elektronikus média szemiotikailag egy szimulációs rendszert alkot – egy rendszert, amely az „eredetit” nélkülöző ‘másolatokat’ alkot.” ^[49] A téri folytonosság helyett időbeli kontinuitás: ez különbözteti meg Greenaway projektjét és más hasonló műveket az immerzivitásnak azoktól a formáitól, melyek a

legújabb médiumokra jellemző **interaktivitással** kapcsolódnak össze.

7.

Az interaktivitás kétféle értelme

Persze megint felmerül az a kérdés, hogy vajon tényleg a számítógépes interaktivitás az interaktivitás „valódi” értelme, avagy a jelenség ennél tágabban is érthető, értendő. Az utóbbi időben erősödik az a tendencia, hogy az új médiumokat azon az alapon (is) el kell különíteni a korábbiaktól, hogy nagyobb fokú interaktivitást tesznek lehetővé a befogadó/felhasználó számára. De mit értsünk interaktivitáson? Általában kétféle módon érvelhetünk. Az egyik szerint a játékok a prototipikus esetek, ahol a felhasználó stratégiai döntően befolyásolja a játék *menetét*, de a felhasználó bizonyos esetekben képes lehet akár a játék szabályait is megváltoztatni, s ezáltal maga is *alkotóvá* válhat. Másfelől a művészetelmélet egy markáns ága szerint az interaktivitás a mű *jelentésének* konstruálásban is megjelenik, amennyiben a mű jelentése függ a befogadó kreatív hozzájárulásától. ^[50] A játékmenet vagy cselekvés-alapú és a jelentés- vagy értelmezés-alapú felfogások nem feltétlenül zárják ki, de nem is feltételezik egymást. A jelentés-alapú értelemben az interaktivitás tulajdonképpen már a barokktól tetten érhető, de a romantika poétikájában már konstitutív szerepet tölt be. Amíg a késő reneszánszig Arisztotelész művészetfelfogása volt a meghatározó, mely szerint a mű techné, azaz produktum, tárgy, akár a mesterember alkotása, a romantikától fogva a mű nem azonos a leírt, eljátszott, felolvasott, megfestett stb. tárggyal, hanem a befogadó elméjében jön létre. A mű a kanti konstitutív képzelőerő működésétől függ. A művészet nem techné többé, hanem *folymat*.

A kortárs médiaelmélet igyekszik a kétféle interaktivitás-felfogást összekapcsolni. Ezt azért (is) teheti meg, mert a 60-as évek performansz-élményéből indul ki, melyet a színház megújításának vagy éppenséggel az azzal való szakításnak tekint. ^[51] Azzal, hogy a néző aktív részese lehet a műnek mint folymatnak a formálódásában, a játékmenet alapú interaktivitás-fogalmat előlegezi meg. A lényegi kérdés nem a befolyásolás, hanem a *megélése* a néző-játékos által. Ha a néző szereplővé válhat, vagy a színpad tere a mindennapok terével kontinuum lehet, éppúgy alakítja a folymatot, mint a számítógépes játék felhasználója, amikor az avatárját irányítja a virtuális térben. De vajon a színpadi tér és a mindennapi tér folytonossága vagy a különbségük feloldása párhuzamba állítható a játék virtuális terének és a játékos egzisztenciális terének viszonyával? Egy bizonyos értelemben nyilvánvalóan nem. Amíg a performansz során a nézők akár beszaladhatnak a „színésznek” segíteni, mert az életét féltik, ^[52] a játékos az avatárjával nem tud „fizikai” kapcsolatba kerülni, a kétféle tér nem átjárható, legalábbis egyelőre. ^[53] Eszerint meg kell különböztetnünk egy **valóságosan lehetséges** és egy **szimulált interaktivitást**.

Sajnos az interaktivitás pszichológiai vetületeit itt nem elemezhetjük részletesen. A kérdést a bevezetőben említett immerzivitással kapcsolatban intuitíve úgy is megfogalmazhatjuk, hogy mennyiben tért el a film megjelenésekor leírt nézői reakció a vásznon szembejövő vonattal szemben az új digitális médiumok, elsősorban a játékok által kínált beleélő szimulációtól. Az

ösztönös kinesztetikus reakció, a menekülés az érkező vonat elől természetesen az idők során kiiktatható vagy blokkolható lett, miután a nézők megszokták a vásznon megjelenő látványt. Ugyanakkor a nézők és a játékelhasználók a mai napig kinesztetikusán (is) reagálnak az erő mozgásra a vásznon, mint az autós üldözés, karddal való verekedés vagy a képen hirtelen és gyorsan megjelenő tárgyak esetében. A mozgókép nézői hatásmechanizmusaival foglalkozó tanulmányok a néző és a szereplő közti ún. kivetülési viszonyoknak többféle megvalósulási formáit különböztetik meg. Murray Smith a kivetülésnek három alaptípusát különíti el. ^[54] Ezek közül az ösztönös reakciók vagy **automatikus reflexek** a mozgóképi hatásnak csupán egyik esetét jelentik. Vélhetően ez magyarázza azt, hogy az emberek fejvesztve menekültek a teremből a Lumière-testvérek vonatát meglátva, vagy hogy amikor a *Halálos nyugalom* (*Dead Calm*, Phillip Noyce, 1989) elején hirtelen egy nehéz csörlő lendül a kamera felé, ösztönösen elrántjuk a fejünket. A reflexek mellett a másik típus az ún. **affektív mimikri**, amikor bizonyos mimikai és vokális jelzések a nézőt arra készítetik, hogy öntudatlanul lemásolja a szereplők affektív állapotait. Mindkét típus öntudatlanul, azaz nem kontextuálisan fejt ki hatását. Ezzel szemben a harmadik típus, melyet Smith **érzelmi szimulációnak** nevez, azt jelenti, hogy a néző egy szereplő érzelmi állapotát az élményeinek belülről való elképzelése által szimulálja. A filmben ezt a nézői viszonyulást tipikusan a szubjektív beállítással elehet előhívni, mely „képes visszaadni – úgy, ahogyan erre semmilyen más beállítás nem képes – a vizuális tapasztalat bizonyos vetületeit”. ^[55] Habár Smith különbséget tesz centrális és nem centrális képzeleti tevékenység között, egyértelműnek látszik, hogy a fenti három típus lényegileg meghatározza az immerzivitást, a beleélő nézői befogadást, anélkül, hogy feltételezné a performatív jellegű interaktivitást. De ha megvizsgáljuk e nézői viszonyulás „mélyebb” neurobiológiai magyarázatát, az interaktív magatartáshoz is eljuthatunk.

8.

A tükörneuronok és a virtualitás

Az utóbbi időkben számos alapos elemzés, könyv és tanulmány jelent meg, melyek szerint a majmokban és az emberben is a premotoros kéregben található ún. tükörneuronok a felelősek azért, hogy egyes szereplők viselkedéseivel „azonosulunk” filmnézéskor. ^[56] Ha veszélyhelyzetbe kerülnek, a néző is megijed, ha örülnek, a néző is örül, és így tovább. A tükörneuronok teszik lehetővé gyerekkorban az utánpótlást, melynek nagy szerepe van a gyerekek szocializálódásában. ^[57]

A tükörneuronok fontosak lehetnek abban is, hogy mások helyzetébe beleképzeljük, azaz kivetítsük magunkat. A modern elmefilozófia egyik kardinális kérdése, hogyan tulajdonítunk vágyat, szándékot, fájdalmat stb. másoknak. Ramachandran és Rogers szerint felnőtt korban a prefrontális kéregben (elülső homloklebeny) egy gátló mechanizmus akadályozza meg, hogy másokat tudat alatt utánozzunk. ^[58] Azonban egyre több olyan kísérletről hallunk, mely azt látszik igazolni, hogy az ember képes szinte minden percepcióját, beleértve saját testére vonatkozó egocentrikus érzéseit is kivetíteni egy másik emberbe, sőt akár mesterséges modellbe. ^[59] Ha a kivetülés tényleg a tükörneuronok működésének eredménye lenne, fel kellene tételeznünk, hogy a

játéktevékenység során a prefrontális kéreg gátló mechanizmusai legalábbis bizonyos mértékben oldódnak.

A döntés, hogy az eredeti válik-e másolattá, vagy a másolat eredetivé, nem csupán a művészettörténetet befolyásolja. Az újmédia ugyanis nemcsak egyes műveket képes az eredeti jogaival létrehozni, hanem képes magát a világot, melyben élünk, „másolattá” redukálni. No, nem kauzálisan. Botorság volna azt állítani, hogy a való világunk helyébe állítandó virtuális világ vagy világok ugyanolyan jogon léteznek. Az viszont valószínűnek látszik, hogy a tükroneuronok gátló hatásának csökkenésével a kivetülés érzéki-észleleti formái szabad utat engedhetnek az interaktivitás egy sajátos „virtuális” formájának, mely esetén nem az egzisztenciális valóságunkban, nem a testünkben/testünkkel reagálunk, hanem a reakcióképességünket is kivetítjük a mozgóképen megjelenített avatárunkba. Azt, hogy e kivetülés mennyire lehet „mély”, azaz a kivetülés jár-e klasszikus értelemben vett azonosulással, korai lenne eldönteni. A számítógépes játékok „megszállott” felhasználói körében még nemigen végeztek olyan felmérést, mely kimutatná, a játékszenvedély kiváltásához szükség van-e a centrális és nem centrális képzleti tevékenység teljes skálájára, avagy elegendő az érzéki-észleleti csatornák biztosítása az érzelmi szimuláció és a ráhangolódás más formái nélkül. Valószínűbbnek tartjuk azt, hogy a játékszenvedélyt az táplálja még a fentiekén kívül, amit Sobchack egzisztenciális biztonságnak hív. ^{60]}

Könnyen juthatnánk arra a következtetésre, hogy egy számítógépes játék felhasználója önnön testéről, egzisztenciális létéről is „megfeledkezik”, amikor minden érzékelését az avatárjába vetíti ki. Eredeti és másolat (=avatár) kérdése innentől kezdve a fent elemzethez hasonló pályán fut. A kauzális viszonyt leszámítva, a virtuális világ s annak elemei jelentik érzékileg a valóságos környezetet. A Veronese-képpel ellentétben itt nem arról van szó, hogy a „másolat” az eredeti helyére kerül, s ezért válik eredetivé. Fordítva, a világ percepciója egy olyan globális környezetet kínál, ahol „minden” valóságossá válik.

9.

Az ismételés „ereje”

Maga Kiarosztami is a Veronese-kép *in situ* rekonstruálásának hitelességével ellentétes véleményt fogalmaz a filmjének végén. A Nő (Juliette Binoche) megpróbálja maradásra bírni az író, Jamest azzal, hogy a férfi rendszerén belül reagál. A találkozásuk elején a férfi amellet érvelt, hogy az ‘eredeti’ tulajdonképpen nem kép, hanem maga a létező, hús-vér ember, a modell, akihez képest minden kép eleve másolat, beleértve Leonardo képét, a *Mona Lisát* is lehet. Ugyanakkor azt is világossá tette, hogy az eredeti státusához nem elég a kauzalitás, az, hogy egy dolog egy oksági lánc első eleme, hanem szükség van arra is, hogy az emberek (a környezet) meghatározott módon viszonyuljon ehhez az ‘eredeti’-hez. A konkrét példa, ami a beszélgetésükben felmerül, az, hogy a nő húga a férje dadogását dallamos zenének hallja. Az ‘eredeti’ a dadogás, aminek a ‘másolata’ a dallamos zene. Kiarosztami szerint tehát a másolat hitelességét nem valamiféle valószerű

hasonlóság adja meg, hanem az, hogy a másik (néző, felhasználó) az adott tárgyat, individuumot *így-és-így* látja. A hitelesség mindig az *aspektus* kérdése. *Mona Lisa* esetében az, hogy mosolyogni látjuk. Ez az aspektus olyan erős, hogy a kauzalitást is képes háttérbe szorítani. Nem az a kérdés, hogy a festő Leonardo akarta, hogy Gioconda mosolyogjon, avagy Gioconda mosolygott ‘eredetileg’. Leonardo képének hitelessége abban az aspektusban rejlik, hogy a nézők Giocondát a képen mosolyogni látják. Kiarosztami szerint az ember hübrisze az, hogy mindig felteszi a másolat hitelességének kérdését. A film végén a Nő azáltal szeretné maradásra bírni a Jamest, hogy dadogva mondja ki a férfi nevét. Mivel mi, nézők tudjuk, hogy ezzel a gesztusával valójában azt szerette volna, ha az író a húga gesztusát *utánozza*, s ezáltal hitelessé teszi a saját gesztusát mint másolatot, azt is megértjük, hogy a nő gesztusa visszájára fordítja James gondolatát. A nő azt hiszi, hogy az ismétlés hitelessége az ‘eredeti’ gesztussal való hasonlóságban áll, pedig tudhatná a *Mona Lisáról* való beszélgetésből, hogy a férfi szerint nem a hasonlóság, s nem a kauzális viszony megléte kölcsönzi a hitelességet. Éppen ellenkezőleg, **egy „másolat” hitelessége maga az eredetisége**, vagyis saját maga, s nem az, hogy egy másikra, egy „eredetire” hivatkozik. Ebben az értelemben az eredet és másolat különbsége csak egy *külső* nézőpontból érvényesíthető, csak egy külső szemlélő tud különbséget tenni dadogás és zene között, belülről nézve a kettő ugyanaz. Sok-sok ember számára a herculaneumi másolat pontosan azt a funkciót tölti be (ti. annyira szép), amit az eredeti tölt/tölthetett be, ahogyan Leonardo képének enigmatikussága is önmagában hordja hitelességének feltételét, s nem abban a hasonlósági vagy kauzálisan viszonyban, mely Giocondához fűzi. Következésképpen a nő filmvégi dadogása sem hitelesebb *azért, mert* a húgának a gesztusát ismétli meg („dalolva” ejti ki a név szótagjait). Akkor lehetne hiteles, ha kívül esne az ismétléses viszonyon, vagyis ha nem a film végén történne meg. Persze ellenvethető, hogy a nő számára nincs különbség a húga ‘eredeti’ gesztusa és a saját gesztusa között, vagyis saját magát nem kívülről, hanem belülről látja. Ezt a lehetőséget a film éppen a nézése miatt nem tudja lezárni. Ugyanakkor, *mint film*, nem tudja nem beiktatni az ‘eredeti’ és az ismételt, másolt gesztus különbségét sem. Ez ugyanis szükségképpen a mi nézőpontunk, mint nézőké.

Hasonlóképpen merül fel a külső/belső nézőpont kettőssége a férfi egyik gesztusánál, amikor a Nő vállára helyezi a kezét. Előtte egy köztéri kétalakos (férfi/nő) szoborról vitatkoznak, hogy mit is jelent az, hogy a nő a férfi vállára hajtja a fejét. A Nő (Binoche) úgy véli, hogy a nőnek ez a gesztusa azt jelenti, hogy a férfi védelmezi őt, s érvként a férfi tekintetét hozza fel. Ezzel szemben James szerint szó sincs erről, a férfi egyáltalában nem akarja védeni a nőt. A döntő elem mégis az, hogy a Nő (Binoche) nem annyira magát a szobrot akarja értelmezni, hanem annak tárgyát, azaz a gesztust és a tekintetet. Ez a szándéka pedig nagyon közel áll James korábbi véleményéhez, mely szerint a Nő húgának férje vagy a Gioconda a valódi „eredeti”, s nem az esetlegesen róluk készült mű vagy éppen a dedikáció. Ugyanakkor kétségtelen, hogy a gesztusok is másolhatóak, a dadogás mellett az ölelés vagy a fejnek a másik vállára hajtása. Ez a filmben meg is történik, miután az idős férfi, akit a Nő (Binoche) megszólított, Jamesnek azt javasolja, hogy tegye a vállára a kezét, mert a nő láthatóan ezt várja. Nem sokkal később James megteszi a gesztust, s ezzel a Nő (Binoche) szobor-értelmezését látszik megerősíteni. A fejjel és a kézzel tett gesztus egymás tükörképeinek tűnnek, mintha a szobor női alakjának gesztusára válaszolna James gesztusa, s ezzel egy kauzális

lánc indulna el. Eszerint pedig a férfi gesztusa éppúgy nem „eredeti”, mint a Nő (Binoche) „dadogása” a film végén. Egyik sem egyszerű a Nő húga, Marie egyszerűségének értelmében: mindkettő egy korábbi gesztusra utal vissza, s ez által válik autentikussá. James gesztusa is lehetne persze önmagában pozitív, de ő is és mi nézők is tudjuk, hogy a szobor „tárgyát” ismétli meg. A belső szempont tehát nem elérhető számunkra.

10.

Következtetések

Az eredeti és a másolat kérdése csak akkor merül fel, ha a mindkettő a rendelkezésünkre áll és ismerjük a köztük lévő leszármazási vagy kauzális kapcsolatot. Ekkor James és Kiarosztami szerint nem a dolog önértéke számít, hanem az, ahogyan az emberek viszonyulnak hozzá. De ez nemcsak a „másolatokra” vonatkozik, hanem voltaképpen mindenre, ami létezik másolatként vagy eredetként. Ha azonban tudunk az eredetiről, sokkal nehezebb elvonatkoztatnunk attól, s a másolat értékét az eredetihez való kapcsolatában látjuk; akárcsak Lorenzo de' Medici, aki azt kérte Michelangelótól, hogy úgy fesse meg Cupidót, hogy hasonlítson az antik mintához. De végső soron itt is arról van szó, hogy az adott kor nagyra értékelte az antik mintát, s e szerint ítélte meg a kortárs műveket is. Ugyanezzel a gesztussal állítja ki Duchamp és a filmben említett Jasper Johns a mindennapi élet tárgyait, hogy megváltoztassa a szemléletünket, a viszonyulásunkat. Jasper Johns gesztusa ugyanúgy „ismétli” Lorenzo de' Mediciét, mint James a női alakét. De itt már nem a kifejezés „eredeti” értelméről van szó, mely szerint az „originare” a születést jelenti, a testi reprodukciót (*originare* annyi, mint 'kezdeni', 'okozni', 'létrehívni'). A leszármazás itt legfeljebb családhasonlatot jelenthet, úgy, ahogy ezt Wittgenstein értette. ^[61] Három tárgy A, B és C úgy alkotnak egy családot, hogy a hasonlósági viszony, mely A és B között fennáll, nagyon más is lehet, mint ami B és C között adódik. Ily módon A és C akár nem is kell, hogy hasonlítsanak egymáshoz. Persze tudjuk, hogy minden valamirevaló család tagjai között fellelhető a mélyben egy fizikai hasonlóság is, melyet a genetika nyelvén tudunk ma megfogalmazni. S a genetikai hasonlóság visszacsempészi a kauzalitást, mely a gesztusok szintjén már-már elveszni látszott.

Eredeti és másolat viszonyának két alapeleme, a kauzalitás (származás) és a hasonlóság itt összeérnek. De ez csak akkor történhet meg, ha rendelkezésünkre áll a „leszármazás nyelve”, egy metanyelv, melyben a gesztusok összehasonlíthatóak, azaz a köztük lévő viszony megfogalmazható. Az új médiumok jövője jelen megközelítésünkben kétféle irányba vezethet, akár egyidejűleg is. Az egyik irány a kivetülés és az interaktivitás összekapcsolása. Manovich szerint a virtuális világ és az emberi világ szinkronizálható. ^[62] A cybersex és a Super Cockpit VR-rendszert hozza fel példának, amikor például a valóságban végzett mozdulatok és a cybertérben érzékelt mozdulatok összekapcsolódnak áthágva „a fizika törvényeit”. Ennek az összeolvadásnak a szélső esete az, ha a két világ léptéke megegyezik, amikor is a két világ folytonossá tehető. Meglátásunk szerint idekapcsolható az új médiumok egyik legígéretesebb alkalmazása, a prosztézis, mely egyre inkább teret nyer napjainkban az elméleti kutatásokban, elsősorban a

fenomenológiai elmélet újabb változatain belül. ^[63] A prosztézis olyan eszköz, mely a testbe építve megváltoztatja, általában javítva annak percepciói lehetőségeit. Az egyik legérdekesebb eset Rob Spence, kanadai filmrendező, aki miután a látását az egyik szemére balesetben elvesztette, kivetette a szemét, s beültetett egy minikamerát, mellyel nemcsak 'látja' és rögzítheti a világot úgy, hogy mások nem látják, hanem a képeket rögzíteni is képes a laptopján. Saját magát valódi cyborgnak nevezi: „Ma ott a Facebook és a kameraszem... Holnapra itt a kollektív tudat és a Borg [az adatközlő kameraszem]. Úgy vélem, a kollektív tudat a modern ember valódi célja.” ^[64] A valóságos és a virtuális innen kezdve a testben, s nem egy képernyő felületen kapcsolódik össze. Ebben az esetben eredeti és másolat viszonyát az interaktivitás számolja fel. A filmben ez a Nő hűgának, Marie-nak a helyzete, aki számára a férje dadogása a saját 'virtuális' világában gyönyörű dallam. Kivetülés és immerzivitás között ekkor nem lehet különbséget tenni, ahogy a külső és a belső nézőpont kettős tudata sem érhető el. ^[65]

A másik irány az új médiumok különböző kódoként való egyidejű alkalmazása, ahogy Greenaway igyekszik megvalósítani saját projektjében. Erre a lehetőségre utaltunk a dolgozatunk elején, amikor a leszármazás nyelvéből kiindulva az eredeti és a másolat viszonyának kvázi végtelen metanyelvi tematizálását vetettük fel. Ezt a lehetőséget véltük felfedezni a *Hiteles másolat* nézésében, s ez a tematizáció akadályozza meg, hogy a Nő filmvégi 'eljátszott' dadogása a néző számára lezárja a film elbeszélését. Tény, hogy a nézői interaktivitás ekkor nem a fizikai mobilitást, hanem az intellektuális kalandot jelenti. Az, hogy az új médiumok kétféle alkalmazásának viszonya miképpen alakul ténylegesen, a jövő kérdése.

Fontos hangsúlyozni azonban, hogy az itt körvonalazott prosztétikus esztétika még nagyon kezdetleges formában van. Ugyan Angliában már egyetemi katedrát kapott, s indul az önálló folyóirat *Radikális esztétika* címmel, a téma teoretikailag még nagyon kidolgozatlan, s a kollektív tudat formái sem léteznek még. ^[66] A jelen dolgozattal alapvetően Sobchack tézise mellett kívántunk érvelni, miszerint a digitális szimuláció olyan rendszer, amely „az 'eredeti' nélküli 'másolatokat' alkot.” Ugyanakkor árnyalni is szeretnénk volna a Sobchack által festett távolról sem eszményített képet erről az alapvetően térbeli rendszerről: „[a] csupa felszín elektronikus tér nem lakható. Megtagadja vagy protézisekkel alakítja át a néző fizikai emberi testét, úgyhogy a szubjektivitás és a hatások szabadon úsznak vagy zuhannak vagy lebegnek át egy horizontális/vertikális raszteren.” ^[67] Megpróbáltuk felmutatni azt a folyamatot, mely az antikvitás szemfényvesztő képeitől kisebb megszakításokkal a film keletkezéséig tart, sőt azon túl a digitális mozgóképi szimulációban teljesedik ki. Eredeti és másolat viszonyát ebben a folyamatban gondoljuk értelmezhetőnek. Nem azért tárgyaltuk részletesebben Kiarosztami filmjét, hogy a 'eredeti' fogalmát becsempésszük a digitális szimuláció világába. Éppen ellenkezőleg, úgy véljük, a *Hiteles másolat* arra mutat rá, hogy az 'eredeti' fogalma a mindennapi valóságunkban sem működik a maga tisztaságában. Sőt, könnyen lehet, hogy a világ megélt „egyszerűsége” *akkor is* képes irrelevánssá tenni az 'eredet' fogalmát, ha annak klasszikus hármas feltételrendszere egyébként teljesül. Igaz, az eredetiség megszüntetésének párhuzama a való élet és a szimulált, protézisekkel és prosztézisekkel megélt 'élet' között ezzel véget is ér. Kiarosztami filmje a fenomenális testről

szól, s nem arról a cyborg testről, vizualitásról és kollektív tudatról, mely egy virtuális világba 'éli bele magát'.

Jegyzetek

1. Ezúton szeretném megköszönni a lektoraimnak, Gollowitzer Diánának, hogy formailag korrigálta a szöveg első változatát, s Dragon Zoltánnak, hogy ráirányította a figyelmemet a gondolatmenet problematikus vagy nehezen érthető pontjaira.
2. Jelen dolgozatban nem kívánjuk az új digitális médiumokat külön számba venni. Nem azért, mert nem tartjuk fontosnak a különbségeket köztük, hanem mert a gondolatmenetünk a reprodukálhatóság benjamin-i eszméjéből kiindulva a digitális képkészítés és az ember mindennapi percepciójának viszonyát állítja a középpontba. Ezért a vizsgálódásunkat az újmédiának az emberi percepciót szimuláló vagy azon túlmutató, test és gép „kollektív” (ti. cyborg) vizuális képességére korlátozzuk.
3. Lásd erről részletesen Lev Manovich összefoglaló könyvét: *The language of new media*. Cambridge, MIT Press, 2001. <http://andreknorig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>; 2011.04.20. Magyarul részletek: Mi a film? Ford. Gollowitzer D. D. *Apertúra*, 2009. ősz, <http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>; 2011.04.17.
4. Az analóg médiumok esetében a nehézség csupán az 'eredeti' példány gyakorlati felkutatása és/vagy azonosítása lehet.
5. Frasca, G.: Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris N. In Thomka B. (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008., 125-143. 128.
6. Az interaktivitás egy korai, ha nem legelső példája Zeuxisz azon gesztusa lehet, hogy elhúzza a függőnyt Parrhasiosz festményén, amivel azután el is veszíti a versenyt. Mivel Zeuxiszt megtévesztette a festmény tökéletessége (*tromp l'oeil*) gesztusával nem beleírta magát a műbe, ugyanakkor megelőlegezte az érintő képernyő „logikáját”, amikor a felület interfészként működik a felhasználó és a képernyőn látható világ között.
7. A kívülállás mértékét ebben a dolgozatban nem tárgyalhatjuk. Valószínűleg a létező két szélsőséges álláspont között adható meg. Jacques Maquet szerint három alapvető módon viszonyulhatunk a világhoz: cselekvő, megismerő és érző módon. Ugyanakkor létezik egy negyedik mód is, a kontempláció, illetve az ezzel szoros kapcsolatban álló esztétikai élmény, mely se nem cselekvő, se nem kognitív, se nem érzelemtelített. Vö. uő: *Az esztétikai tapasztalat*. Ford. Antal É. és mások. Miskolc, Csokonai Kiadó. 2003. Az immerzív magatartás mindez a három. Az, ahogyan egy mű vagy ábrázolás reprodukív vagy másolt jellegét felismerjük, csakis megismerő módon történhet, mely egyidejűleg kizárja a cselekvő viszonyulást. Ezzel szemben a kontemplatív viszonyulás eltekint a mű kauzális eredetétől, kizárólag a tárgyra, s nem annak funkciójára irányul. A kontemplativitás ugyanúgy kizárja Maquet szerint a kognitív viszonyulást, mint a cselekvés vagy interakció. Másrészt szokás a kívülállás határértékének a médiumtudatosságot tartani. Allen szerint a filmnézés az ún. projektív illúzió esete, amikor a filmi világot „belülről” látjuk, s nem kívülről szemléljük, mégis összeegyeztethető a médiumtudatossággal. Azonban Allen szerint az, hogy egy filmképet projektív illúzióknak látunk vagy médiumtudatosan egyszerre *optikailag* nem lehetséges, mivel a kétféle nézési módot az aspektus-látás körébe utalja. Márpedig az aspektus-látás során sohasem láthatjuk egyszerre a két aspektust, csakis váltogatva. A moziban tehát két különböző nézési stratégiáról van szó, melyek közül tudatosan választunk. A projektív illúzió létrehozza az immerzivitást abban a mértékben, amit Allen nézőközpontú illúzióknak nevez, amikor *optikailag* vonódunk be a látott világba, mintha „személyesen lennénk szemtanúi”. Uő: Reprezentáció, illúzió és a film. Ford. Mánfai A. *Metropolis*, 1998/4-1999/1, 49-65. Allen érvelését alkalmazhatjuk az új médiumokra, elsősorban a számítógépes

játékok virtuális világának észlelésére. Ahhoz nem férhet kétség, hogy a virtuális világot is „belülről”, tehát projektív módon látjuk. Az is nyilvánvalónak látszik, hogy a virtuális világ ilyen észlelése egy előzetes döntés kérdése, amikor a felhasználó lemond a másik aspektus észleléséről. „A projektív illúzió valósága – virtuális valóság. A projektív illúzió tapasztalatát a médium teszi lehetővé, de nem szükségképpen tapasztaljuk.” (62) A különbség az immerzivitás mértékében van. A játék virtuális világában ugyanis nem pusztán szemtanúként veszünk részt, hanem cselekvő szereplőként. Mivel ez a fajta immerzivitás nemcsak megfigyelést és érzelmi azonosulást kíván tőlünk, hanem jól időzített cselekvéseket, fennáll a lehetősége annak, hogy „a néző a képen keresztül nézzen a megrendezett eseményre”. (65) A film esetében Allen szerint mindig megvan a néző lehetősége, hogy a keresztül-látás helyet (ahelyett, hogy a látott eseményeket valóságosnak észlelje) a médiumtudatosságot („ez csak egy film”) vagy a projektív illúziót (a valósághoz hasonló világ észlelése) válassza. Természetesen nem zárhatjuk ki, hogy egy virtuális világra is lehet bármely pillanatban médiumtudatosan tekinteni, de az nem biztos, hogy *játszani* is lehet ezzel a tudattal. Abban egyetérthetünk Allennel, hogy egy filmi szereplő testét nézhetjük a médiumtudatosságra jellemző „távolságból”, de nem láthatjuk *egyszerre* színésznek és szereplőnek. Ha azonban az a feladatunk, hogy mondjuk, beszélgetünk el vele a virtuális világon belül, a színészként való látás távolsága nem tűnik valós lehetőségnek.

8. Természetesen nem az egyént meghatározó teljes genomról van szó, hanem bizonyos öröklött tulajdonságokat meghatározó génszerkezetről. Ha nem így lenne, Dawkins nem állhatott volna elő az önző gén elméletével. Vö. uő: Dawkins, R.: *Az önző gén*. [1. rész] Ford. Síklaki I. Budapest, Gondolat, 1986
9. A 'pozitív' jelző itt tulajdonképpen redundáns, hiszen *bármiféle* cselekvés, mely az adott dologra irányul, értékessé vagy hasznossá teszi azt a cselekvő (és annak környezete) szemében. Ezt a filmben leginkább Marie, a Nő (Juliette Binoche) húga képviseli, akinek a számára a férje dadogása zenei dallam, a bizsuk a 'valódi' ékszerek, a modern gáztűzhely pedig többet ér, mint a régi. A pozitív értékelést a filmben az egyszerűség kettős értelme hordozza: egyrészt a funkcionalitás, a könnyebb kezelhetőség, másrészt a reflektálatlanság.
10. A másolat ilyen értelmezése közel áll ahhoz a felfogáshoz, melyet Dan Sperber fejt ki *A kultúra magyarázata* c. könyvében. Sperber szerint a kultúra alapegységei, a mémek nem azáltal öröklődnek, hogy replikálódnak, hanem hogy átalakulnak. Az átalakulás pedig nem egy minta *alapján*, hanem egy minta *irányában* megy végbe. Ezt a mintát nevezi Sperber attraktornak, mely adott esetben sohasem valósul meg, csupán a megvalósult formák „sűrűsödnek” a környezetében, azaz a lehetőségek terében. Vö. uő: *A kultúra magyarázata*. Ford. Pléh Cs. Budapest, Osiris. 2000., 138-165.
11. A rekurzivitás azt jelenti, hogy egy művet annak eredményére alkalmazunk ismételten. Az itt tárgyalt példában a művet egy dolog eredetiségének (kauzalitásának és formális hasonlóságának) a megállapítása, aminek eredménye lehet a születés vagy az alkotás pillanata, azaz egy meghatározott cselekvés.
12. Egy példával élve a leszármazás 'eredeti' fogalmához képest az adoptálás vagy a megvásárolt kutyabőr (pedigré) megfeleltethető a 'másolt' vagy 'hamisított' leszármazásnak, a kétféle (eredeti és hamisított) leszármazás azonban csak egy rekurzíve magasabb szinten hasonlítható össze.
13. A történet a következő: miután Thészeusz, az athéni hős legyőzte a gonosz Minothauruszt és hazahajózott Kréta szigetről, hajóját az athéniakra hagyta. Az idő múlásával az athéniaiak észrevették, hogy a hajó bizonyos alkatrészei (deszkái, szegei, kötelei, vitorlái stb.) tönkrementek. Mivel nem akarták, hogy a hajó az enyészeté legyen, a tönkrement részeket az eredetiekkel megszólalásig hasonló új részekkel pótolták, s arra is vigyáztak, hogy a hajó eredeti formája megmaradjon. Az idők során az eredeti hajó valamennyi alkatrészét kicserélték, így a kikötőben lévő hajó egyetlen alkatrészében sem egyezik meg az eredeti hajóval.
14. Persze lehettek egyéb motivációk is a másolásra. Például amikor a maja kódexeket a szerzetesek az

Újvilágban lemásolták, tehették ezt azért, hogy megőrizték a bennszülöttek hitvilágát az utókor számára, előre látván a konkvisztádor Cortez pusztító cselekedeteit.

15. A valós és virtuális világok viszonyának kérdése külön tanulmányt igényelne. Jelen érvelésünk szempontjából ugyanakkor elegendő, ha elfogadjuk azt, hogy az új médiumok szimulációs működése különbözik a mindennapi élet egyéb területein alkalmazott szimulációtól. Egy repülőgép-szimulátor funkciója például a valóságos repülő vezetésének elsajátítása, de egy stratégiai számítógépes játék, például a *Call of Duty* vagy a *FIFA 10* játéka nem a valóságos háborúskodást, illetve sportolást szolgálja. A játékokat általában 'önmagukért' játsszák, s nem a 'forrásrendszer' sikeresebb működtetése érdekében, már csak azért is, mert a számítógép billentyűzetének használata legtöbbször *fizikailag* eltér a gépfegyverek használatától vagy a labdával való zsonglörködéstől. Ugyanakkor egyre több szó esik arról, hogy a virtuális játékok játéka hozzájárulhat ahhoz, hogy a játékosoknak általában véve javul a reakcióképessége, döntési mechanizmusa a valóságos életben. Ez azonban semmiképpen sem annak a következménye, hogy a játékok valóságos cselekvéseket (=forrásrendszert) szimulálnak, hanem annak, hogy specifikusan hatnak az emberi kognitív folyamatokra.
16. A fenti hármas feltételt tekinthetjük akár – a népi pszichológia és fizika mintájára – a másolat „népi” felfogásának a Kiarosztami-filmben is elhangzó „kiköpött mása” értelmében. A kauzalitás fogalmát a benjamini reprodukálhatóság értelmében vesszük, így éppúgy tartalmazza a kódexek másolását, mint az analóg hordozók gyártását, vagy éppen a digitális mozgóképek letöltését a világhálóról. A perceptuális hasonlóságra azért van szükség, hogy kizárjuk az olyan eseteket, amikor ugyanazon (kauzális) eljárás radikálisan eltérő 'másolatokat' eredményez. A perceptuális hasonlóság tehát túlmutat a mögöttes strukturális hasonlóságon (például azonos szülőitől származó, de külső tulajdonságaikban radiálisan eltérő utódok genetikai viszonyán). A különbségre vonatkozó feltételre pedig azért van szükség, hogy egy adott mintáról készített különböző másolatok között különbséget tudjunk tenni. Voltaképpen a szimulákrum baudrillard-i fogalmától való elkülönítésről van szó, hiszen az 'eredetire' való utalás, a „referenciavesztés” könnyen vezethet oda, hogy a 'másolatok', illetve jelölők között egyfajta egyenértékűség lép fel, ami perceptuális megkülönböztethetlenséggel jár együtt. Ezzel szemben két warholi kólás doboz minden látszólagos hasonlóságuk ellenére *ontológiai* és Warhol szándéka szerint is különböznek.
17. Jól példázza ezt a műemléképületek modern restaurációs technikája.
18. Manovich: i. h.
19. Bazin azt írja: „Először történik, hogy a külső világ képe az ember teremtményének beavatkozása nélkül szigorú determinizmus jegyében automatikusan formálódik meg.” A fénykép ontológiája. In: uő. *Mi a film*. Ford. Ádám P. és mások. Budapest, Osiris, 1995., 20.
20. Anderson, J.D.: *The reality of illusion: an ecological approach to cognitive film theory*. Carbondale, Southern Illinois UP, 1996.
21. Allen, R.: Reprezentáció, illúzió és a film. Ford. Mánfai A. *Metropolis* 1998/4-1999/1, 49-65.
22. Manovich saját elbeszélésében megkülönbözteti a digitális kép hasonlóságát egyrészt a világ tárgyaitól, másrészt az emberi látástól. De ezt éppen a kép ontológiai megközelítéseire, Gombrichra és Bazinra hivatkozva teszi, akikkel szemben az ökológiai és kognitív elmélet a realizmus kapcsán fellép. (Manovich: i. m. 167)
23. Fontos leszögezni: nem arról van szó, hogy a filmet egyszerre lehetne *látni* (projektív) illúzióként és médiumtudatosan, vagyis filmként, mert „a valamiként-látás kizárja az észlelés illetén kettősségét”, hanem arról, hogy „nézhetjük a filmet projektív illúzióként, és ugyanakkor tudhatjuk, hogy csak egy filmet látunk”. (Allen: i. m. 62)
24. Sággy M.: Makacs realizmus, avagy miféle fikció a (képi) valóság? *Apertúra*, 2009. tavasz.
<http://apertura.hu/2009/tavasz/saggy>

; 2011.03.05.

25. Mitry, J.: *A film esztétikája és pszichológiája. [I. A struktúrák]* Ford. Dr. Heszke B. Budapest, Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum (Filmművészeti könyvtár 35). 1968.
26. Példának okáért lásd az alábbi tanulmánykötetet: Anderson, J. D. és B. Anderson szerk.: *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale, Southern Illinois UP. 2005. Valamint: Gibson, J.J.: *An ecological approach to visual perception*. Boston, Houghton Mifflin. 1979.
27. Sággy: i.h.
28. Egy lehetséges ellenérv a következtetés premisszájával szemben az, hogy többek között Manovich szerint az újmédia éppenséggel *nem* az emberi látásmódot reprodukálja, hanem egyfajta „cyborg vizualitást” vezet be. Kétségtelen, hogy már az analóg kamera működése is részben eltért az emberi szemtől, például képes a fókuszpont változtatására anélkül, hogy áthelyezné azt. Michael Snow filmje, a *Wavelength* (1966), egyetlen végtelenül lassú zoomolás. De említhetnénk Walisky Tamás animációs filmjeit, például *Az erdő* két változatát. Az elsőben a művész egy fa kétdimenziós képét átlátszó hengerekre rajzolta, melyeknek előre és hátra történő mozgása a virtuális kamera oldalirányú mozgását szimulálja, míg a kamera előre felé és hátrafelé is mozog egy körkörös pályán. Ezáltal a nézőben a végtelen tér érzetét kelti. A második interaktív változatban Sebastian Egner a rajzokat véletlenszerűen helyezte el egy óriási kockában, melyben a kamera mozgását a néző irányíthatja. A sort számos példával folytathatnánk, melyek az emberi nézőpont nem realiztikus absztrakciójára épül. De hasonló perceptuális ‘lehetetlenséget’ fedezhetünk fel a digitális animáción kívül, s azt megelőzően a festészet barokk és klasszicista periódusaiban. Egyik legszebb példája Jacob van Ruysdael *A wijki malom* című képe (1670, olaj, Rijksmuseum), mely egyszerre ábrázolja a várost egy felső, madártávlati perspektívából, a malmot viszont egy szokatlanul torz, alsó perspektívából. A nézőpont „narrativizálása”, rétegzettségé további ellenérv lehet a perceptuális realizmussal szemben. Manovich ugyanakkor felhívja a figyelmet arra is, hogy a digitális képszerkesztésnek megvannak az eszközei arra, hogy – például a szemcsézettséggel – közelítse a képet az emberi percepcióhoz. Vegyük észre azonban, hogy itt nem pusztán erről van szó. Az emberi percepció szimulálása esetén a digitális kép *optikailag olyan, ahogy* az emberi szem lát. A perceptuális realizmus viszont nem merül ki ebben a gondolatban. Az elmélet szerint ha a néző azt látja, hogy Arnold Schwarzenegger egy repülőgépről lelógva repül egy alagútban, azt is az emberi szem evolúció során kialakult optikájával látja, hiszen száz év nem elegendő ezen optika megváltozásához. A nézőpont transzponálása azonban más kérdés. Ha például az adott képet úgy látjuk, mint *flashbacket*, a látásnak a képzetben transzponált esetével állunk szemben. A különbség hasonló ahhoz, amiről Gregorie Currie beszél, amikor a látás (*seeing*) fogalmával szembeállítja az elképzelt látás (*imagined seeing*) fogalmát. [Vö. uő: *Image and mind: film, philosophy, and cognitive science*. New York, Cambridge UP., 1995.] Jóllehet Currie felfogása számos – jogos – kritikát kapott, a nézőpont ilyenén rétegzettségét el kell választanunk a szem optikai feltételeitől. Érvelésünk ez utóbbira vonatkozik. Mindazonáltal az emberi percepció szimulálása a digitális képszerkesztés *egyik* alkalmazási formája, mely a hollywoodi filmi realizmus történeti irányában helyezhető el. A *másik* lehetőséget a narrációt ellehetetlenítő avantgárd és kísérleti filmek jelenthetik, melyek a Gilles Deleuze által teoretizált szenzomotorikus séma blokkolását feltételezik. De ez utóbbi esetben sem arról van szó, hogy a kép ‘túllép’ az emberi percepción, bár kétségtelen, hogy Brakhage szavaival élve annak metaforizált, tehát transzponált formáját, az „embrionális látást” hiposztazálja. (Köszönet Dragon Zoltánnak, hogy felhívta a figyelmemet az itt kifejtett ellenérvre és a Manovich által bemutatott, az emberi percepciót szimuláló eszközökre.)
29. Sággy: i. h.
30. Sággy: i. h.
31. Természetesen a másodlagos tudat felszámolását itt nem abszolút értelemben értjük. Allen

gondolatmenetével összhangban (lásd 2. lj.) a kívülállás tudatának gyengülését jelenti elsősorban a számítógépes, s azon belül a stratégiai játékok virtuális világát illetően. De mit értsünk kívülálláson a játékok esetében? Az egyik lehetséges álláspont szerint a felhasználó interaktivitása alapvetően a kontroll kérdése: azzal, hogy avatárt vagy annak megfelelő játékon *belüli* szereplőt (például csapatot) választ, a játék menetét irányíthatja természetesen a szabályok adta kereteknek megfelelően. Márpedig az irányítás az irányítotthoz képest *külső* pozíciót feltételez, gondoljunk csak például a háborús stratégiát irányító parancsnok(ság)ra. Ugyanakkor az is nyilvánvaló, hogy pusztán a kontroll nem elég a kívülálláshoz, hiszen akkor voltaképpen minden olyan cselekvés, amikor az ágensnek aktív, irányító hatása van, kívülálló pozíciót feltételezne. Eszerint: ha például elbotlom, akkor része vagyok a cselekvésnek, ha viszont egy elfogó rakétát lövök ki, akkor nem? Nyilvánvalóan nem *erről* van szó. Sokkal inkább arról, hogy az adott cselekvés(ek)nek van-e *reprezentációs erejük*. Más szóval jelentenek-e valami mást, mint önmagukat? Egy példával illusztrálva, a beszédaktuselmélet egyik alapeleme az ún. „*X itt azt jelenti, hogy Y*” konstitutív szabály, mely kimondja, hogy egy adott megnyilatkozás meghatározott kontextusban minek számít, névadásnak, (házasuló felek) összeadásának, esküvésnek stb.. A játékok esetében ezt a sakkal szokás illusztrálni. A sakkbán meghatározható egy belső és a külső cél. A belső cél a matt, míg a külső lehet például az, hogy „rossz” érzést okozzunk az ellenfelünknek. Ez utóbbi cél az előző funkciója lehet, de fordítva nem igaz. A két cél között valódi átjárás nincs. Ezzel szemben a stratégiai játékok fejlődése (grafika + interaktivitás) azt mutatja, hogy egyre nagyobb szerepet játszik a látvány, mégpedig abban az értelemben, ami a klasszikus trompe l’oeil-jel rokonítja, azzal a különbséggel, hogy a klasszikus ábrázolással szemben tartalmazza a mozgást is. Képzeljük el, hogy nem egyszerűen élő sakkot játszunk, hanem ‘hús-vér’ bábukkal ‘valóságos’ célért. Könnyen elképzelhető egy olyan pont, amikor a ‘külső’ cél feloldódik a ‘belső’ célban. A kérdés a beleélés fokának meghatározása. Az interaktív viszonyulás egy perceptuálisan reális világgal természetesen nem zárja ki a kívülállás tudatát, de éppen az interaktív és illuzionisztikus jellege révén ösztönözhet a kizárására, a tudatát azonban semmiképpen sem támogatja. Ezt jelzik a játékok és film világának ‘átjárhatóságát’ illető különféle próbálkozások a *Ben X*-től (Nic Balthazar, 2007) a *Max Payne – egyszemélyes háborúig* (John Moore, 2008).

32. Ugyanakkor különböző programok, eljárások is vezethetnek „hasznló” tárgyakhoz, például az Ames-szoba esetében, amikor több különböző tárgy vetülete megegyezik, azaz ugyanabba a képbe vetíthetők ki, feltéve, hogy a képet egy kitüntetett nézőpontból nézzük.
33. Flusser, V.: *Nachgeschichten*. Düsseldorf, Bollman Verlag, 1990. Magyarul részlet: A filmezés gesztusa. Ford. Tillman J. A. 2000, 1992/2, 60-61.
34. Flusser: i.m.
35. Branigan, E.: Narráció. Ford. Füzi I. In *Füzi I. (szerk.): Vizuális és irodalmi narráció. Szöveggyűjtemény.* <http://szabadbolcseszlet.elte.hu/mediatar/vir/szoveggyujtemeny/tartalom.html>; 2011.04.20.
36. Branigan: i. h.
37. Benjamin, W.: *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*. Kurucz Andrea fordítását átdolgozta Mélyi József. http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html; 2011.04.20. http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html
38. Allen: i.m.
39. Idézi Allen: i.m. 51.
40. A technikai részletekről lásd: a Factum Arte csoport honlapját: <http://www.factum-arte.com/eng/>, valamint
41. A másik öt kép, amivel Greenaway dolgozni szeretne: Velasquez *Udvarhölgyek*, Picasso *Guernica*, Seurat *A Grande Jatte*, Monet *Vízililiomok – Nimfák* és Pollock *Numero 31*. (Penner 2010: 8. lj.)
42. A Kánaáni menyegző performance teljes stáblistája megtalálható itt: <http://www.changeperformingarts.it/shows/cana/cana.html>

; 2011.03.06.

43. Részlet az előadásból: http://www.youtube.com/watch?v=_CB2_msTGvg; 2011.03.05.
44. Greenaway animációja párhuzamba állítható Godard *Passiójátékával*, ahol Delacroix festményének *A keresztesek lerohanják Konstantinápolyt* tere „animálódik”, azaz nyílik meg a kamera számára egy werkfilmhez hasonlóan. Persze azzal a különbséggel, hogy Greenaway-nél a hatást nem a rendezői ötletnek, hanem a digitális médianak (is) tulajdoníthatjuk. Ugyanakkor lényeges különbség, hogy amíg Godard kitágítja a teret, úgy mond egybenyitja a filmi diegetikus és a festmény virtuális terét, addig Greenaway nem a tér szimulációjában, hanem a megsokszorozásában érdekelt. Greenaway összművészeti projektje nem egy látszólag homogén tér felépítését írja elő, hanem a kódok egymásra helyezését, oly módon, hogy kiváltsa a néző intellektuális aktivitását. Greenaway többszörös felületként kezeli a festmény terét, ami leginkább a számítógépben egymás mögött egyidejűleg megnyitott ablakaira emlékeztet, míg Godard megszemélyesíti a kamerát. Valóságos mozgás szimulációja áll szemben a reflexió ‘mozgásával’.
45. Vö. Benjamin: i.m..
46. Penner, B.: *The Wedding at Cana: A Vision by Peter Greenaway*.
<http://places.designobserver.com/entry.html?entry=13198>; 2011.03.06.
47. A kérdés ezen a ponton torkollik a Thészeusz hajója néven ismert filozófiai problémába. Az érvelés összefoglalását lásd:
http://szabadbolcsesz.elte.hu/index.php?option=com_tanelem&id_tanelem=1069&tip=0; 2011.03.05.
48. Igaz, hogy Sobchack mindezt a televízió és a videóra fókuszálva fogalmazza meg, de a bit-alapú információ továbbítás értelmében a világhálón való jelenlétre is vonatkoztatható: „[a]z elektronikusság anyagszerűsége oly módon digitalizálja az időtartamot és a helyzetet, hogy a narratíva, a történelem és egy központtal bíró (és központi) töltet az emberi megélt testben atomjaira hullik, és szerteszóródik egy olyan rendszerben, amely az időbeliséget nem a tudatos tapasztalat folyamaként, hanem a véletlenszerű információk továbbadásaként alkotja meg. Az elektronikus időbeliség elsődleges értéke a bit vagy a pillanat...”. Sobchack éppen ezért szembeállítja az elektronikus médiát a két korábbi vizuális médiummal: „Az elektronikus média digitális és sematikus, egyszerre vonatkoztat el a Természet empirikus objektivitásának reprodukálásától (ami a fotográfiát határozza meg) és az egyéni szubjektivitás és a Tudattalan ábrázolásának bemutatásától (ami a film lényegi eleme). Metavilágot hoz létre, ahol az etikai töltet és érték az önmagában vett ábrázolásban helyezkedik el.” Uő: A vászon és a képernyő színtere. Ford. Kaposy I. *Metropolis* 2001. 5/2. 8-24.
49. Sobchack: i. h. 23.
50. Ez a gondolkodási irány, mely elsősorban Lessing és Kant nevéhez köthető, alapvetően eltér attól, mely Arisztotelész *Poétikájából* kiindulva a művészetet produktumnak tekinti, hasonlóképpen a mesterember által készített asztalhoz. Kant a harmadik kritikájában a reprodukív képzelet mellett kitér a képzelőerő konstitutív lehetőségére, míg Lessing a *Laokoónban* (1766) a termékeny pillanat fogalmát a képzelőerő „szabad szárnyalásából” eredezteti: azért kell visszafogni a tetőpont ábrázolást, hogy teret adhassunk a befogadó intellektuális folyamatának. A teremtető képzelőerő azonban a gyakorlatban (és teoretikusan is) Samuel Taylor Coleridge műveiben jelenik meg a legpregnansabban. Coleridge Kantot parafrázálja poétikai főművében, a *Biographia Literariában* (1817), de a saját verseihez írt kommentárokból is fellelhető az a gondolat, hogy a vers abban a formában, ahogyan a papíron megjelenik *nem azonos* a verssel *sui generis*, ez utóbbi ugyanis mindig a szerző és az olvasó elméleti folyamataiban jön létre – ha létrejön. A *Kubla Khan* című vers (1797-ben írt és 1816-ban kiadott) szövege elé írt előszóban Coleridge azt állítja, hogy az olvasható vers csupán „halvány allegóriája” annak az élménynek, amit a költő, azaz saját maga félálomban megélt. Ily módon a papírra írt vers éppen olyan töredék, mint például a Belvederei Apollón, melynek a töredékességét J.J. Winkelmann állította az esztétikai gondolkodás középpontjába, szemben a korábbi

- időszakok ama tendenciájával, hogy a hiányzó részeket mindenképpen pótolni kell. [Vö. Winkelman, J.J.: A belvederei Apollón leírása. In *Művészeti írások*. Budapest, Helikon. 1978., 99-103.] A mű töredékessége túlmutat saját anyagiságán, a befogadási folyamat relevanciájára utal. Ez tükröződik a későbbiekben az impresszionizmus vágyában, hogy az optikai élményt (re)konstituálja a vásznon, de már Rembrandt technikájában is, mely a fokális és periférikus látás különbségét képezi le. De a modernizmus sem képzelhető el nélküle. Vö. Hochberg, J.: Egy és más a festmények mibenlétéről. Ford. Kelemen Á. – Major J. In Farkas A. (szerk.): *Vizuális művészetek pszichológiája 1*. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 1997., 55-83. és Livingstone, M.S.: Művészet, illúzió és a látórendszer. *Tudomány*, 1988/3, 58-65.
51. Voltaképpen három gyakori hivatkozási pontot lehet találni. Az egyik Victor Turner liminalitás-elmélete (lásd: Turner, Victor: A liminális és a liminoid fogalma a játékban, az áramlatban és a rituáléban. In Demcsák Katalin (P. Gy.) – Kálmán C. György (szerk.): *Határtalan áramlás. Színházelméleti távlatok Victor Turner kultúrantropológiai írásaiban*. Budapest, Kijárat, 2003., 11-55., Csíkszentmihályi flow-elmélete (lásd pl. Csíkszentmihályi M.: *Flow – Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest, Akadémiai Kiadó, 1991., valamint a 60-as évek performanszai (lásd pl. Fischer-Lichte, E.: *A performativitás esztétikája*. Budapest, Balassi Kiadó. 2009. E források közös tulajdonsága, hogy a formális és tartalmi tulajdonságokon túlmenően, sokszor azokat figyelmen kívül hagyva az esztétikai élményben a megélésre helyezik a hangsúlyt. Vö. Fischer-Lichte, E.: Performativität und Ereignis. In E. Fischer-Lichte, Ch. Horn, S. Umathum, M. Warstat (szerk.): *Performativität und Ereignis* (Theatralität. 4. kötet). Tübingen és Basel, A. Francke Verlag. 2003., 11-37.; Fischer-Lichte, E.: Einleitung: Theatralität als kulturelles Modell. In E. Fischer-Lichte, Ch. Horn, S. Umathum, M. Warstat (szerk.): *Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften* (Theatralität. 6. kötet). Tübingen és Basel, A. Francke Verlag. 2004., 7-26.; Roloff, V.: Intermedialität und Medienanthropologie. Anmerkungen zu aktuellen Problemen. In J. Paech, J. Schröter (szerk.): *Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München, Wilhelm Fink Verlag, 2008, 15-29.; Pfeiffer, L. K.: *A mediális és az imaginárius. Egy kultúrantropológiai médiaelmélet dimenziói*. Ford. Kerekes Amália. Budapest, Magyar Műhely – Ráció, 2005. 50-88.
 52. A kérdés jó összefoglalását adja Fischer-Lichte (2009), lásd elsősorban a harmadik fejezetet.
 53. Habár egyre több olyan újítást vezetnek be a játékgyártók, melyekkel az avatárra ható események fizikálisan is szimulálhatóak a játékos számára. Ilyen az a mellény, amit ha a játékos magára vesz, „átélheti” például kisebb szűrés formájában azt, amikor az avatárját az ellenség eltalálja. De ez nem változtatja meg a játékos és az avatárja közti szimulációs viszonyt, nem készíti a játékost arra, hogy „beszaladjon” az avatárjához segíteni. Vagyis a két tér továbbra sem válik kontinuuossá.
 54. Smith, M.: Imagining from the Inside. In Allen, R. – M. Smith (szerk.): *Film theory and philosophy*. Oxford, Oxford UP. 1997. 412-430.
 55. Smith (1997): 415. (saját fordításom)
 56. Thomson, K. – D. Bordwell (2008): Observations on Film Art. David Bordwell's website on cinema. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/09/19/theyre-looking-for-us/>; 2011.04.17. Grodal, T.: The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics. *Film Studies*, 2006/8 <http://www.manchesteruniversitypress.co.uk/uploads/docs/FS801.pdf>; 2011.04.17.
 57. Egyes szerzők, mint Gregory Currie, a szerepjátszással és az egyedfejlődés kitolódásával magyarázza a művészetet mint miméziszt. Currie szerint kb. 35.000 éve a mimetikus tevékenységek megnövekedett száma és gyakorisága vezetett oda, mégpedig nyelvtől függetlenül, hogy a különböző művészeti formák megjelenhettek. Vö. uő: Currie, G.: The Representational Revolution. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2004/62. 120-128.
 58. Ramachandran V.S. – D. Rogers-Ramachandran: Hey, Is That Me over There? And Other Real-life Tales from the Bizarre Realm of Out-of-body Experience. *Scientific American Mind*: <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=hey-is-that-me-over-there&page=2>

- ; 2011.03.05.
59. Vö. Petkova V. I. – H. Henrik Ehrsson: If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping. *PLoS ONE* 2008., 3/12. e3832. <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0003832>; 2011.03.05.
 60. Sobchack (2001): 24.
 62. Manovich: i.m.110-112.
 63. Lásd például Smith, M. és J. Morra szerk.: *The prosthetic impulse. From a posthuman present to a biological future*. Cambridge, Mass., MIT Press, 2006.
 64. <http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/medical-robots/061110-eyeborg-bionic-eye> Lásd még: <http://www.news.com.au/technology/filmmaker-to-implant-camera-in-eye/story-e6frfro0-111119114306>; 2011.04.04.
 65. Vö. Manovich: i.m. 111-113.
 66. Igaz, az első kis lépést úgy tűnik sikerült megtenni. A idegsejteket és félvezetőket sikerült közös hálózattá ötvözni. Lehet, hogy Spence kívánsága előbb valósul meg, mint gondolnánk? Vö. Ehrenberg, R.: Nerve-Electronic Hybrid Could Meld Mind and Machine. *Science News* 2011. Március 21.: <http://www.wired.com/wiredscience/2011/03/nerve-cell-chip/>; 2011.04.18.
 67. Sobchack (2001): 24.

Irodalomjegyzék

- Allen, R.: Reprezentáció, illúzió és a film. Ford. Mánfai A. *Metropolis*, 1998/4-1999/1, 49-65.
- Anderson, J.D.: *The reality of illusion: an ecological approach to cognitive film theory*. Carbondale, Southern Illinois UP, 1996
- Anderson, J. D. és B. Anderson (szerk.): *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale, Southern Illinois UP. 2005.
- Bazin, A.: *Mi a film*. Ford. Ádám P. és mások. Budapest, Osiris, 1995.
- Benjamin, W.: *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*. Kurucz Andrea fordítását átdolgozta Mélyi József. http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html; 2011.04.20.
- Branigan, E.: Narráció. Ford. Füzi I. In *Füz I. (szerk.): Vizuális és irodalmi narráció. Szöveggyűjtemény*. <http://szabadbolcseszlet.elte.hu/mediatar/vir/szoveggyujtemeny/tartalom.html>; 2011.04.20.
- Currie, G.: *Image and mind: film, philosophy, and cognitive science*. New York, Cambridge UP., 1995.

Currie, G.: The Representational Revolution. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2004/62, 120-128.

Csíkszentmihályi M.: *Flow - Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest, Akadémiai Kiadó, 1991.

Dawkins, R.: *Az önző gén*. [1. rész] Ford. Síklaki I. Budapest, Gondolat, 1986.

Fischer-Lichte, E.: *A performativitás esztétikája*. Budapest, Balassi Kiadó. 2009.

Fischer-Lichte, E.: Performativität und Ereignis. In E. Fischer-Lichte, Ch. Horn, S. Umathum, M. Warstat (szerk.): *Performativität und Ereignis* (Theatralität. 4. kötet). Tübingen és Basel, A. Francke Verlag. 2003., 11-37.

Fischer-Lichte, E.: Einleitung: Theatralität als kulturelles Modell. In: E. Fischer-Lichte, Ch. Horn, S. Umathum, M. Warstat (szerk.): *Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften* (Theatralität. 6. kötet). Tübingen és Basel, A. Francke Verlag. 2004., 7-26.

Flusser, V.: *Nachgeschichten*. Düsseldorf, Bollman Verlag, 1990. Magyarul részlet: A filmezés gesztusa. Ford. Tillman J. A. 2000, 1992/2, 60-61.

Frasca, G.: Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris N. In Thomka B. szerk.: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest, Kijarat Kiadó, 2008., 125-143.

Gibson, J.J.: *An ecological approach to visual perception*. Boston, Houghton Mifflin. 1979.

Goodman, N.: Az újraalkotott valóságról és a képek hangjairól. Ford. Habermann M. G. In Horányi Ö. (szerk.): *A sokarcú kép. Válogatott tanulmányok a képek logikájáról*. Budapest, Typotex, 2003.

Grodal, T.: The PECMA

Flow: A General Model of Visual Aesthetics. *Film*

Studies, 2006/8 <http://www.manchesteruniversitypress.co.uk/uploads/docs/FS801.pdf>;
2011.04.17.

Grodal, T.: 'Film, Character Simulation, and Emotion. In J. Friess, B.

Hartmann, E. Müller (szerk.): *Nicht allein das Laufbild auf der Leinwand:*

Strukturen des Films als Erlebnispotentiale. Berlin, Vistas Verlag, 2001
115-127.

Hochberg, J.: Egy és más a festmények mibenlétéről. Ford.

Kelemen Á. - Major J. In Farkas A. (szerk.): *Vizuális művészetek pszichológiája 1*. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó,
1997., 55-83.

Livingstone, M.S.: Művészet, illúzió és a látórendszer. *Tudomány*, 1988/3, 58-65.

Manovich, L.: *The language of new media*. Cambridge,

MIT Press, 2001. [http://andreknorig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-](http://andreknorig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf)
[langofnewmedia.pdf](http://andreknorig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf);

2011.04.20. Magyarul részletek: Mi a film? Ford. Gollowitzer D.D. *Apertúra* 2009/ősz,
<http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>;
2011.04.17.

Maquet,

J. : *Az esztétikai tapasztalat*. Ford.

Antal É. és mások. Miskolc, Csokonai Kiadó. 2003.

Mitry, J.: *A film esztétikája és pszichológiája*. [I. A

struktúrák] Ford. Dr. Heszke B. Budapest, Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum
(Filmművészeti könyvtár 35). 1968.

Mirzoeff, N.: Mi a vizuális kultúra? Ford. Horányi A. *Ex Symposion*, 2000. 32/33, 27-32.

<http://www.exsymposion.hu/cikk/952>;
2011.04.17.

Penner, B.: *The*

Wedding at Cana: A Vision by Peter Greenaway.

<http://places.designobserver.com/entry.html?entry=13198>;
2011.03.06.

Petkova V. I. - H. Henrik Ehrsson: If I Were You:

Perceptual Illusion of Body Swapping. *PLoS*

ONE 2008. 3/12. e3832.

<http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0003832>

;

2011.03.05.

Pfeiffer, L. K.: *A mediális és az imaginárius. Egy kultúrantropológiai médiaelmélet dimenziói*. Ford. Kerekes Amália. Budapest, Magyar Műhely - Ráció, 2005. 50-88.

Ramachandran V.S. - D. Rogers-Ramachandran: Hey, Is That Me over There? And Other Real-life Tales from the Bizarre Realm of Out-of-body Experience. *Scientific American Mind*: <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=hey-is-that-me-over-there&page=2>;
2011.03.05.

Roloff, V.: Intermedialität und Medienanthropologie. Anmerkungen zu aktuellen Problemen. In J. Paech, J. Schröter (szerk.): *Intermedialität analog/digital. Theorien, Methoden, Analysen*. München, Wilhelm Fink Verlag, 2008. 15-29.

Sághy M.: Makacs realizmus, avagy miféle fikció a (képi) valóság? *Apertúra*, 2009. tavasz.
<http://apertura.hu/2009/tavasz/saghy>;
2011.03.05.

Serafini, P.: The *Representative*: Problems of Terminology relating to the Digital Reproduction of *Le Nozze di Cana* by Paolo Veronese for the Palladian Refectory of San Giorgio Maggiore in Venice. *Word and Image* 2010. 26/4. 448 - 452.

Shusterman, Richard: *Pragmatista esztétika. A szépség megélése és a művészet újragondolása*. Ford. Kollár József. Pozsony - Budapest, Kalligram, 1994. 469-504.

Smith, M. & J. Morra (szerk.): *The prosthetic impulse. From a posthuman present to a biological future*. Cambridge, Mass., MIT Press, 2006.

Smith, M.: Imagining from the Inside. In Allen, R. és M. Smith (szerk.): *Film theory and philosophy*. Oxford, Oxford UP, 1997. 412-430.

Sobchack, V.: *The address of the eye: a phenomenology of film experience*. Princeton, Princeton UP. 1992

Sobchack, V.: A vászon és a képernyő

színtere. Ford. Kaposy I. *Metropolis*,
2001. 5/2. 8-24.

Sperber, D.: *A kultúra
magyarázata*. Ford. Pléh Cs. Budapest, Osiris. 2000. 138-165.

Stamenov, M. - V. Gallese (szerk.): *Mirror Neurons and the
Evolution of Brain and Language*. Amsterdam, John Benjamins. 2002.

Thomson, K. - D. Bordwell (2008): Observations on Film Art. David
Bordwell's website on cinema. [http://www.davidbordwell.net/blog/2008/09/19/theyre-looking-
for-us/](http://www.davidbordwell.net/blog/2008/09/19/theyre-looking-for-us/);
2011.04.17.

Turner, Victor: A liminális és a liminoid fogalma a játékban, az
áramlatban és a rituáléban. In Demcsák Katalin (P. Gy.) - Kálmán C. György (szerk.):
*Határtalan áramlás. Színházelméleti
távolatok Victor Turner kultúranropológiai írásaiban*. Budapest, Kijárat,
2003. 11-55.

Walton, K. L.: Transzparens képek. A fotografikus
realizmus természetéről. Ford. Simon V. *Metropolis*,
2003 7/1. 10-29.

Warburton,
N.: Seeing through 'Seeing Through' Photographs. *Ratio* (New Series) 1988/1.

Williams, A.: Max Ophuls. *Twentieth-Century
Literary Criticism*. 1986. 17-24.,
35-36.

Winkelman,
J.J.: A belvederei Apollón leírása. In *Művészeti
írások*. Budapest, Helikon. 1978. 99-103.

© Apertúra, 2011. tavasz | www.apertura.hu

webcím: <https://www.apertura.hu/2011/tavasz/tarnay-eredeti-eszmeje-es-uj-mediumok/>

