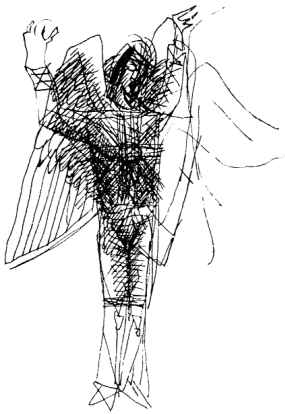


ÁRMEÁN OTÍLIA

DIGITÁLIS ESZTÉTIKA



A digitális esztétikát inkább multistabil értelmezésként és kritikaként kell felfognunk, semmint kész válaszokkal és megalapozott ítéletekkel rendelkező tudományként.

Azon túl, hogy manapság mindenhez hozzáilleszhető a „digitális” jelző, és sokszor igen termékeny végiggondolni a digitális kultúra hatásait a többé-kevésbé rögzült értelmekkel bíró, elavult vagy legálábbis bevált használatú fogalmainkra, illetve azon túl, hogy a digitális esztétikának máris széles szakirodalma van, és már önmagában ez a két tényező indokolhatja jelen írás témaválasztását, mégis érdemes megnézni, hogyan illeszhető egymáshoz a két fogalom.

Első meghatározásra egyáltalán nem. Az esztétikát 1750-ben névadója, Alexander Gottlieb Baumgarten „az érzéki megismerés tudománya-ként” határozta meg (Baumgarten 1999. 11.), és ez a meghatározás a mai napig tartja magát. Mitchell így foglalja össze: az esztétika – mint „az érzékelés és az észlelés tudománya” – „alapvető kérdéseket vet fel, amelyek a művészet lényegére, a művészi érték mibenlétére, illetve a perceptuális tapasztalatok általános körén belül a művészi percepció mibenlétére vonatkoznak” (Mitchell 2004. 19.). Ezzel szemben digitális mindaz, ami bináris számrendszer alapú kódban létezik, és ily módon érzékeink számára nem hozzáférhető. A két fogalom kizárja egymást még akkor is, ha a digitális jelentéskörébe beleértjük a numerikus kódoltságú, de a számítógép és a felhasználó érintkezési felületein (interfész) érzékelhetővé váló jelenségeket. Hiszen így is nyilvánvaló, hogy a digitális esztétika nem kerülheti meg azt a háládatlan feladatot, hogy olyan jelenségeket is tárgyaljon, melyek nem tárgyszerűek, nem láthatóak és nem megfoghatóak (vö. Cubitt 2009. 28.).

Második vizsgálódásra – az esztétika háza táján körültekintve – szembetűnő, hogy több kutató is említ olyan esztétizációs jelenségeket, amelyek napjaink „szép új világát” meghatározzák vagy éppen létrehozzák. Lev Manovich 2007-ben írt tanulmányában magát az információt is esztétikai eseményként definiálja, és az információ eszközök esztétizálásáról (*aesthetisation*) beszél. A formatervezés újabb trendjei már nem „a forma követi a funkciót” alapelvekből vezethetők le. Miután nyilvánvalóvá vált, hogy formatervezett tárgyainkat nem annyira funkciójuk miatt, sokkal inkább az általuk lehetővé tett érzések és érzékelések miatt választjuk (jó kézben tartani, jó végigsimítani a felületén, tetszetős a sima, törés nélküli felszín, ami a végtelenség, szabadság érzetét sugallja), a dolog megfordult, és immár a tervezők is ezeknek az érzéseknek a szolgálatába állítják döntéseiket. Ez a formatervezettség manapság már megkerülhetetlen, mindennapi tárgyainkat is az általuk sugallt érzés és (részben) hatalmi pozíció határozza meg. A közösségi oldalak üzenőfalain tömegesen jelennek meg az egyszerű, de nagyon ötletes megoldásokról tanúskodó képek, amelyeknek hatására mindennapi környezetünket még szebbé, művészibbé alakíthatnánk (lásd az 1. képet).



1. kép

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=215004665204278&set=a.210403462331065.51472.210313122340099&type=1&theater> (Ennek a címnek és a tanulmány többi hiperhivatkozásának utolsó ellenőrzött elérési dátuma 2012. június 24.)

Wolfgang Welsch 1996-ban írt az esztétizálódási folyamatokról (*Aestheticization Processes*), és miközben különbséget tett ezek felszíni és mélyreható változatairól, legfőbb hatásukat a valóság átférfálásában jelölte meg. Az esztétizálódás veszélye abban rejlik, hogy elmosódnak a különbségek művészi és hétköznapi, reális és virtuális között. Ez a határátlépés a giccs meghatározásában is szerephez jut, Voigt Vilmos a „giccstárgyat” írja le a műalkotás, a műtárgy és a mindennapi tárgy kategóriái közötti elmozdulással (Voigt 2005. 568.). Az új technológiák innovációi, illetve a könnyen megmunkálható anyagok azt eredményezik, hogy a korábban ellenállást tanúsító valóság megpuhul, manipulálhatóvá válik. Az *esztétikai* ebben az értelemben a virtualitásnak, a modellálhatóságnak a szinonimája, azaz az esztétikai és a digitális nagyon közel kerülnek egymáshoz. Mindebből egyrészt az következik, hogy Welsch is elmos egy különbséget (ha úgy tetszik, „esztétizál”), másrészt meg a „digitális esztétika” szókapcsolat tautológiaként tűnik fel.

Miért lenne mégis szükség egy olyan tudományra, amely a klasszikus esztétika eszköztárával vagy esztétikai alapelvek alapján új eszköztárral kortárs művészetek

leírására vállalkozhatna? Mi az, ami a nem digitális esztétika keretei között a digitális technológiák által lehetővé tett közvetítési rendszerekből nem látszik?

Maradjunk a csipkéknél. A 2. képen hórajzok láthatók; Sonja Hinrichsen a művész neve, őt önkéntes segítségével készítette el mulandó, ám annál tetszetősebb alkotását.



2. kép

<http://www.flickr.com/photos/steamboataerials/6785748133/> (én innen jutottam ide:

<http://balladora.blogspot.com>, <http://www.thisiscoolossal.com/2012/02/snow-drawings-at-rabbit-ears-pass-by-sonja-hinrichsen/>)

A képsorozat egyetlen képén látszik csupán a művész, a művészi hatáshoz mint-ha a művész hiánya is hozzátartozna, s ehhez még hozzávehetjük azt, hogy a kép hatásához a kép készítőjének és eszközeinek figyelmen kívül hagyása is szükségesnek látszik. A fotós neve pedig Cedar Beauregard, van külön weboldala is (<http://www.steamboataerials.com>), de apparátusa talán a 3. képen látszik a legjobban (és ezt a képet is készítette valaki, akinek a munkája láthatatlan marad).



3. kép

<http://www.exploresteamboat.com/news/2010/may/02/steamboat-man-hopes-aerial-photography-business-ta/>

Ann-Sophie Lehmann „Láthatatlan munka: a művészi gyakorlat reprezentációja a digitális vizuális kultúrában” című tanulmányában éppen erre az ellentmondásra hívja fel a figyelmet. Annak ellenére, hogy a digitális közeg, az új média (vagy a paradigmaticus példának tekinthető világháló) nyitottként, a kultúra partícipatorikus létrehozását segítő technológiák erősítőjeként, demokratikusként határozza meg önmagát, önnön létrehozásának folyamatai rejtve maradnak (Lehmann 2009. 36.). Az új média művésze láthatatlan marad, még a számítógépes grafika és animáció úgynevezett „making of...” filmjei sem mutatják meg, miként jön létre a mű, inkább csak beavatnak, elvarázsolnak, az effektus nem válik megismételhetővé. A predigitális kor művészt és művészi munkát, környezetet bemutató műfajainak (az önarcképek, a műhelyábrázolásoknak) nincsen folytatása a digitális korban.

Az egyik lehetséges ok a helyszín másféle metaforarendszerbe illeszkedése: a digitális alkotók inkább laboratóriumként tekintenek munkahelyükre (i.m. 35.), nem műhelynek látják és láttatják azt (bár munkájuk során a gyári előállítás előtti korhoz foghatóan függenek más alkotók munkájától, egy-egy művet szakértők sora hoz létre, akik között van mérnök, programozó, grafikus-designer, hardverépítő is). A laboratóriumi munka eredménye a kísérlet, amelynek csak a végkimenetele ismerhető meg a szélesebb közönség számára, amúgy a feketedoboz-effektus által rejtve marad a „hozzá nem értők” avatatlan tekintete előtt.

Az eléggé belátható másik okként azt említi a szerző, hogy az adatprogramozás procedurái nehézkesen leírhatóak vagy vizualizálhatóak (i.m. 39, 43.). A számítógépének képernyője előtt ülő digitális művészt mutató fénykép semmit nem árul el annak munkamódszeréről.

Az okok harmadik csoportja abban foglalható össze, hogy a kreatív terek hibrid terek, maga az alkotási folyamat pedig, amely ebben a hibrid térben zajlik, rendkívül összetett (i.m. 37–38.).

A művész önnön munkájára vonatkozó reflexiója áttételesen, más médiumok közvetítésével valósul meg – részlegesen. Az egyes képfeldolgozó programok eszköztárak elnevezései által a hagyományos képzőművészet eszközeit idézik meg: ecset, toll, vászon, festékesvödör, a munkaeszközök korábbi eszközök vizualizációiként lépnek színre. És ez egyaránt jelentheti azt, hogy a digitális eszközök a korábbi eszközök nélkül, amelyek mintegy használati utasítást jelentenek a felhasználó számára („úgy képzelj el, mint egy ecsetet” stb.), önmagukban nem működnének, de azt is, hogy azok az eszközök, amelyek élesen elválaszthatók lennének elődjeiktől, nem jöttek még létre.

Az új média, ha valamire, akkor arra bizonyosan megtanít: hogy valami nem érzékelhető, az még nem jelenti azt, hogy az a valami nincs is. Mitchell a vizuális kultúráról írja, hogy annak „velejárója az elmélkedés a vakság, a láthatatlan, a nemlátott, a nem látható és a figyelmen kívül hagyott dolgok, valamint a süketség és a látható gesztusnyelv jelenségein” (Mitchell 2004. 23.). Az új média mintha a vizuális kultúra gyakorlási terepe lenne, ahol tanulhatunk a látásunk korlátairól, feszegethetjük láthatatlan és láthatóvá tehető határait.

A digitális esztétikának a tér hibriditásából, a laboratórium titkosítási hajlamaiából fakadó láthatatlanságot kell összeegyeztetnie az interaktivitás, a remixelhetőség új követelményeivel, az új média olyan alaptulajdonságaival, mint a numerikus reprezentáció, a modularitás, az automatizálás, a variabilitás és az átkódolás (Manovich 2001. 49–65.). A digitális esztétikának szembe kell néznie néhány olyan fogalom alapvető megváltozásával, amelyek eddig hozzátartoztak a művészetről való gondolkodásunkhoz. Mít jelent az eredetiség, a hitelesség a digitális környezetben? Mi a helyzet a motiváltság, a kerek egész követelményével? Míhez kezdünk a materiális összetevőre alapozott esztétikai ítéletekkel? Újra ott tartunk, hogy elméletileg nem

létezhet az interaktív művészet esztétikája, a gyakorlat viszont azt mutatja, hogy van ilyen (Cham 2009. 18.).

Kézenfekvő lenne azt mondani, hogy az eredetiség, a hitelesség, a motiváltság, az egyszerűség mind olyan esztétikai elvárások, melyek az új média keretei között nem érvényesíthetők, és éppen ideje lenne lecserélni ezeket például a szimulakrum, az immerzió, a hálózat, a megtestesülés (*embodiment*) fogalmaira (Cham 2009. 19.). A különválasztás üdvös lenne azért is, mert akkor láthatóvá válna a különböző esztétikák határmezsgyéje, és pontosan meg lehetne mondani, melyik fogalmat, melyik esztétikát hol és hogyan kell használni. Ma már senki nem vonja kétségbe, hogy nincsen olyan képtudomány, melynek keretei között minden vizuális jelenségről értekezhetnénk. Azt is evidensnek tartjuk, hogy a művészettörténet, az esztétika, a vizuális-kultúra-kutatás egymástól jól megkülönböztethető gyakorlatok, mégsem tudnánk őket élesen elhatárolni egymástól. Mitchell vizuális kultúráról írt téziseinek és ellentéztéziseinek közös szempontja a nagyon evidens megkülönböztetések közelítése, a nagyon nyilvánvaló és felül nem bíralt azonosságok megszüntetése. Hangsúlyozza például, hogy a verbális-vizuális oppozíció nem tartható, ha az irodalmi szöveg virtuálisan vizuális dimenzióját is szem előtt tartjuk: „az irodalom, az ekphrasisz, a leírás technikájával vagy a formai elrendezés kifinomultabb eszközeivel a tér és a látás olyan »virtuális« vagy »képzeletbeli« élményeit foglalja magában, amelyek attól, hogy a nyelv közvetíti őket, még nem kevésbé valóságosak.” (Mitchell 2004. 29.)

Ahogy a verbális közvetíti a vizuálist, ugyanúgy a digitális is közvetítheti az egyszerűt, az a bizonyos benjamin aura pedig nem szűnik, inkább erősödik. A Magyar Nemzeti Galéria „Zooom In. A lényeg a részletekben van” elnevezésű projektje (<http://mng.360world.eu/index.html>) olyan közel hoz festményeket, amilyen közel soha nem lennének hozzájuk, ha a kiállítóteremben látnánk őket. Nyilvánvaló, hogy a reprodukálás ezzel elérte végső határát, az eredeti festmény hírneve pedig tovább öregbedik. A mechanikus sokszorosíthatóság jó szolgálatot tesz a képzőművészetnek, festészetnek, ám úgy tűnik, a digitális műalkotások, amelyek látszólag eleve sokszorosításban léteznek (egyszerre több helyszínen több felhasználója több számítógépen több böngészőben is megtekintheti ezeket), mégis kivonják magukat a reprodukálás folyamataiból. Egy weboldal képi felületét, netán annak egy részletét nehéz nyomtatni, a nagyítás minőségi romlást eredményez. Azt mondhatjuk: rendeltetésüket ezek a képek éppen ekkora felbontásban és méretben töltik be, ám ezzel ellen is állnak a más közegben való megjelenítésnek. A remediáció viszont a műalkotások továbbélésének, értelmezéskészségének alapfeltétele.

Ha működnek is régi fogalmaink, érdemes megnézni, milyen régi-új fogalmak bukkanak fel, milyen értékelési szempontokat dolgoz ki a digitális esztétika az interaktív műalkotások számbavételére.

Cubitt a klasszikus esztétika rész-egész alaptézisének elvetése, majd a montázs-elvnek és az építészet anyagszerűség-elvének elutasítása után az eleganciát említi mint lehetséges (digitális) esztétikai kulcsértéket. Az *elegancia* eredetileg matematikai fogalom, és olyan képletek tulajdonsága, melyek csupán annyira bonyolultak, amennyire bonyolultaknak lenniük kell (Cubitt 2009. 28.). Cubitt szerint az elegancia fogalma az, amit hitelesen lehet egy szöveges üzenet vagy egy nyitott forráskódú programozásdarab leírásában is használni. Egyféle takarékoságról van itt szó, amely a kódolási nyelv adottságainak, az interfész lehetőségeinek kihasználásában, a fölösleges terheknek (például az olyan szoftveropcióknak, amelyeket egyetlen felhasználó sem venne soha igénybe) az elhagyásában nyilvánul meg.

Bolter és Gromala (2006) tanulmánya az *önreflexivitást* hangsúlyozza. A közvetítési rendszer szzparenciája vagy kívánt szzparenciája helyébe a reflexióra való felszólítás és az önreflexivitás lép, az interfész nem kíván többé áttetsző lenni,

így használat közben azon is elgondolkodhatunk, miért éppen ez a metaforarendszer honosodott meg, miért tetszetős az a weboldal, amely tartalmait egy könyv elképzelt felületén teszi közzé (<http://www.claracollins.com> – régebbi megoldások itt: <http://www.claracollins.com/archives/index.html> – a lapozást a filmkockák pörgésével asszociálja a grafikus tervező, a felhasználó pedig felöltöztetheti, átöltöztetheti a modellt), illetve hogy miért érdekes egy operációs rendszer ikonhasználatát idéző weboldal grafikai tervezése (<http://www.artzoom.org>). Az ő példájuk Daniel Rozin *Fatükör* című installációja (<http://www.smoothware.com/danny/woodenmirror.html>): a kis motorok által irányított falapocskák a középben fellelhető kamera rögzítette képet adják vissza, azaz tükrözik annak a képét, aki a kamera elé áll (lásd a 4., 5., 6. és 7. képet).



4., 5. kép

<http://www.designboom.com/tools/WPro/images/12b/wm2.jpg>



6., 7. kép

<http://dornob.com/wp-content/uploads/2009/03/wooden-magic-mirror-design.jpg>

A önreflexivitás azt is jelenti, hogy a mű kulcsot ad önmön művészetiségéhez, a metakép önmagára és más képekre oly módon utal, hogy általa megtudhatjuk, milyen is egy kép. Daniel Rozin „Yonatan / metró térkép” kompozit-képén (lásd a 8. és 9. képet) a proxi technikának köszönhetően egyszerre két kép van jelen (Mitchell osztályozásában dialektikus, *multistabil* vagy kétértelmű kép – Mitchell 2008. 164.). A Mitchell által említett kétértelmű képektől abban különbözik, hogy míg ott a kép elemei kétféleképpen értelmezhetőek, azaz két látványnak egyformán a részei (elhíresült példa a kacsza-nyúl kép), itt a két kép egymásra tevődik, és hol az egyik halványul el a másik mögött, hol a másik válik mintegy hibás háttérre azért, hogy az egyik érvényesüljön. A képek elemei nem keverednek, az egyik látvány leválasztható a másiktól, mintha külön fólián léteznének. A láthatóság a néző perspektívájától, a nagyítás mértékétől függ (amit a galéria látogatója a térbeli pozíció változtatásával érhet el). Míg a kétértelmű képek a látvány egyértelműségébe vetett hitünket és látásunk korlátait tematizálják, Rozin kompozit-képei a látvány (a valóság) rétegzettségének következményeiről, a néző felelőségéről beszélnek.



8., 9. kép

<http://www.smoothware.com/danny/yonatanall.jpg>

A „Sounding Score” (Hangzó partitúra) elnevezésű zenei installáció (http://www.albatriana.com/-/PartituraSonora_En.html) több szempontból is tanulságos. A könyv médiumát használja interfészként: a kottatartóra emlékeztető állványon (8. kép) egy könyvre emlékeztető érintőképernyő öt virtuális lapja s az alattuk megjelenő gombok teszik lehetővé, hogy a galéria látogatója a művész (Alba Triana) zenéjéből saját darabot komponáljon. A zene vizuális megjelenítése során színes pöttyök (9. kép) mozognak, váltakoznak, eltűnnek és feltűnnek a lapokon (a hangmagasság, a hangerő, a hangterjedelem, az időtartam, a dinamika, a hangszín és a sztereofonikus jellemzők szerint). Mindez több szakember közös munkájának eredménye: Rodrigo Facundo volt a vizuális dizájn tanácsadó, Luis Fernando Henao a technikai rendező, interaktív interfész, zenei szintézis tanácsadó, Juan Ricardo Forero a kivitelező művész, zenei programozó, Nelson Ramón az animációprogramozó és egy újabb 2.5-ös verzióban Sebastián González Dixon az interfésztervező (<http://www.setianworks.net/sebastian/?p=437>).



10. kép

http://artandculturecenter.org/file_download/215



11. kép

<http://www.setianworks.net/sebastian/wpcontent/uploads/2011/10/Screen-shot-2011-10-27-at-12.13.27-AM.png>

A szerző által megfogalmazottak értelmében a közvetített esztétikai élmény participatorikus, interpretatív, interaktív, kollaboratív, muzikális és vizuális, elgondolkodtat arról, hogy mi is a zene, technológiák által kontextualizál. Számomra viszont a legérdekesebb az, hogy szakít a kottázás lineáris hagyományával, és a zenét térben, képpontok hálózataként ábrázolja. Az interaktív könyvlapok pöttyös felülete csomagolópapírt, grafikus kísérletet, lépegetős játékot is eszünkbe juttathat, amikor viszont a zene vizualizációjaként nézzük, ugyanolyan befogadói élményben lehet részünk, mint a multistabil képeknél. Az installáció interaktív, azaz a látogató komponál (remixel az előre beépített lehetőségekből), beleír a könyvbe úgy, hogy nem is ismeri a kódot (zene és vizuális ábrázolás megfeleltetésének jelmagyarázata ugyanis nem része a műnek, láthatatlan marad ugyanúgy, ahogyan láthatatlan az a munka is, ami ezt a művet létrehozta).

A digitális technikákra, interaktív interfészekre és új médiaobjektumokra építő műalkotások nem érvénytelenítik ugyan a hagyományos esztétika fogalmait, mégis nyilvánvalóvá teszik, hogy a kérdéseikkel, technikáikkal, kultúraértelmezéseikkel szembenézni kívánó kutatásoknak folyamatosan új fogalmakkal kell felszerelkezniük. A digitális esztétikát inkább multistabil értelmezésként és kritikaként kell felfognunk, semmint kész válaszokkal és megalapozott ítéletekkel rendelkező tudományként. „Pihent elmével, új kérdésekkel, nyitott szemmel” (Mitchell 2002. 179.) pedig nem csupán az újat nézhetjük, hanem időnként minden régít is újra megtekinthetünk.

■ IRODALOM

Baumgarten, Alexander Gottlieb

1999 *Esztétika*. (Ford. Bolonyai Gábor) Atlantisz, Bp.

Benjamin, Walter

1969 A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korában. (Ford. Barlay László et al.) In uő: *Kommentár és profécia*. Gondolat, Bp, 1969. 301–334.

Bolter, Jay David – Gromala, Diane

2006 Transparency and Reflectivity: Digital Art and the Aesthetics of Interface Design. In: Fishwick, Paul (ed.): *Aesthetic computing*. Cambridge–London: MIT Press, 2006. 369–382.

Cham, Karen

2009 Aesthetics and Interactive Art. In: Bentkowska-Kafel, Anna – Cashen, Trish – Gardiner, Hazel (eds.): *Digital Visual Culture: Theory and Practice*. Bristol–Chicago, Intellect Books, 2009. 15–22.

Cubitt, Sean
2009 Case study: Digital aesthetics. In: Creeber, Glenn – Martin, Royston (eds.): *Digital Culture. Understanding New Media*. Aberystwyth University, UK, University of Wales, UK

Lehmann, Ann-Sophie
2009 Invisible Work: The Representation of Artistic Practice in Digital Visual Culture. In: Bentkowska-Kafel, Anna – Cashen, Trish – Gardiner, Hazel (eds.): *Digital Visual Culture: Theory and Practice*. Bristol–Chicago, Intellect Books, 2009. 33–45.

Manovich, Lev
2001 *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press
2007 Information as an Aesthetic Event. Online: http://www.manovich.net/DOCS/TATE_lecture.doc

Mitchell, W. J. T
2002 *Showing seeing: a critique of visual culture*. *Journal of Visual Culture* 2002 Vol. 1, No. 2, 165–181.
2004 *A látást megmutatni – A vizuális kultúra kritikája*. (Ford. Beck András) *Enigma* 2004. 41. szám, 17–30.
2008 *A képek politikája*. (Ford. Szécsényi Endre et al.) *Ikonológia és Műértelelmzés* 13., JATEPress, Szeged

Voigt Vilmos
2005 *A giccs tárgya*. *Holmi*, 2005. 5, 567–577. Online: <http://www.holmi.org/arch/2005/05/11.html>

Welsch, Wolfgang
1996 *Aestheticization Processes. Phenomena, Distinctions and Prospects*. *Theory Culture Society* 1996; 13; 1–24. Online: <http://www2.uni-jena.de/welsch/welsch.aestheticization.processes.pdf>

