

ÁRMEÁN OTÍLIA

VIRTUÁLISBA TERJESZKEDŐ KIÁLLÍTÁSOK CSELEKVÉSI TEREI



...az is okoz egyféle megkönnyebbülést, hogy miután a világjárvány felgyorsította körülmények között nagyon sok elérhetetlen és/vagy túlszűfolt múzeum az online térben fogadta látogatóit, a kiállítások a szigorúan ellenőrzött nyilvános térből bekerültek a nézők privát terébe.

A mikor érdekessé, mozgalmassá szeretnénk tenni mindennapjainkat, utazásainkat, egyetemi vagy egyéb éveinket, akkor a mögöttes feltevéseink valahogy úgy szólnak, hogy a cselekvés pozitív, a kimozdulás újat hoz, és a több az mégiscsak több. Nem szoktunk azon gondolkodni, hogy mit kezdünk majd a sokféleséggel, a többlettel, az egymással akár összeegyeztethetetlen nézőpontok és tapasztalatok tömkelegével. „May you live in interesting times.” / „Élj csak érdekes időkkel!” A 2019-es Velencei Biennálé címe ez a felkiáltás, és egy olyan ókori kínai átkot idéz, amiről tüzetesebb vizsgálat kideríti, hogy nem ókori, nem kínai, és nem is átok, de a nyugati használatban ezek a jelentésrétegek keretezik. Átokként használva felhívhatja a figyelmet arra, hogy válságokkal, kihívásokkal teli korban élünk, de emlékeztethet arra is, ahogy a bonyolult, többrétegű valóságunkat igyekezzünk a maga összetettségében szemlélni. Éld csak meg az érdekességet (ha már olyan nagyon akartad)! Maradjon csak összeférhetetlen, ami összeegyeztethetetlen, maradjon többrétegű, ami rétegzett, maradjon kevert, ami hibrid! A maradás ígéje azt sugallja, hogy itt nincsen szükség cselekvésre, hogy csak hagyni kell ezeket úgy, ahogyan vannak. A dolgok viszont nem önmagukban érdekesek, nem önmagukban ellentmondásosak, valami miatt látjuk így őket. Hogy megtartsuk ezt a látásunkat, hogy megtudjuk az érdekesség okát anélkül, hogy megszűntetnénk, hogy meghagyjuk a

rétegzettet egyszerűsítés nélkül bonyolultnak – mindezekhez cselekvésre van szükség, aktív részvételre, megélésre. Ez adott esetben döntések sorozatát jelent, amivel ellenállunk egy nagy narratíva, egy totalizáló értelmezés homogenizáló, álláspontokat összehétközítő húzóerejének, és a széteső, szétforgácsoló, heterogén történetek, rész-értelmek és rész-eredmények kevésbé egyértelmű világát választjuk megismerésre. A nyilvánosságban persze egyszerre van jelen az előbbiek iránti nosztalgia és militáns helyreállítási szándék, illetve a marginális nézőpontok komolyan vétele, a leválasztott, letagadott vagy csak simán periférikus részek részvételi lehetőségeinek megteremtése. Tulajdonképpen ezeknek az erővonalaknak a mentén érdekes az is, hogy az egyre ismertebb és szélesebb körben használt, immerzív, interaktív tapasztalást lehetővé tevő új médium, a VR egyaránt mutat olyan produkciókat, ahol a teljes illúzió megteremtése a fő cél, illetve olyan súlyozású produkciókat, ahol a médiumtudatosság, önpercepció és önreflexió irány a fontos.

Múzeum és érzékelési technológiák

■ A kiállítótermek, galériák, múzeumok elsősorban gyűjtőhelyek és a felhalmozott tudás őrzőhelyei, ugyanakkor bemutatási, beavatási és tudásmegosztó helyek is. A felsorolt funkciók teljesítéséhez egyaránt jól jön a digitális technika térhódítása: egyrészt kimerítőbben és részletesebben lehet archiválni a digitálizálás segítségével, másrészt új közönségeket lehet elérni az új médiaplatformokra költözéssel. Az új felületek új tartalomtípusokat hívnak életre, új, interaktív médiastratégiákra van szükség, ezek viszont visszahatnak magára a múzeumi kiállítóterre is. A múzeum lehet az a kulturális gyakorlat, ahol legjobban szemléltethető az online visszahatása az offline-ra: míg első körben a szövegre és képre fordított múzeumi tartalom kerül be a digitális hálózatba úgy, hogy minden online tartalomnak van anyagi fedezete (referenciája) a gyűjteményben, második körben az online felületeken önálló életet élő tartalmakhoz kapcsolódó interaktivitás lesz a referenciája a fizikai tér különböző technológiai kiterjesztésében megélhetővé tett tapasztalatoknak.

A gyakorlat szó itt abban az értelemben szerepel, ahogyan Foucault a technika fogalmát használja, amikor az ún. „igazság-játékok” négy nagy specifikus csoportját különbözteti meg egymástól: „1. azok a termelési technikák, melyeknek köszönhetően tárgyakat tudunk előállítani, feldolgozni és kezelni; 2. azok a jelrendszer-technikák, melyek jelek, értelmek, szimbólumok vagy jelentések használatát teszik lehetővé; 3. azok a hatalmi technikák, melyek az egyének viselkedését határozzák meg, bizonyos céloknak vagy uralomnak rendelik alá őket, a szubjektumot objektívalják; 4. az önmagasság technikái, melyek az egyén számára lehetővé teszik, hogy egyedül vagy mások segítségével a saját testén és lelkén, a saját gondolatain, viselkedésén és életmódján különböző műveleteket végezzen el, megváltoztassa önmagát, hogy ezáltal elérje a boldogság, a tisztaság, a bölcsesség, a tökéletesség vagy a halhatatlanság valamilyen állapotát.”¹

A múzeum specifikus technikái alapvetően a második és a harmadik csoportba tartoznak, az érzékelés kiterjesztésének újabb technikái nyomán viszont a negyedik ígéretét is felvállalják, azaz megteremtik az önmagasság technikáinak olyan feltételeit, melyeket egyedül, otthoni körülmények között nem tudunk magunknak biztosítani (speciálisan berendezett érzékelési terek, anyagokkal és tárgyakkal való interakciók, tükrözési helyzetek önmagunk próbára tétele, meg-

figyelése érdekében). Az érzékelésről mint technikáról Chris Salter ír, és tanulmányában Foucault felosztását folytatva sorolja be még ezeket az ötödik csoportba: „Ezt azok a módozatok, eszközök, folyamatok és stratégiák határozzák meg, amelyek más érzékek segítségével testeket és önmagaságokat alkotnak meg – olyan érzékek által, amelyek a világ érzékelésének, azaz a látás, hallás, szaglás, tapintás, ízlelés hagyományos szokásrendjét meghaladják.”² Olyan kevésbé nyilvánvaló folyamatokról van itt szó, mint hogy mennyire tanult az, ahogyan mozgunk a térben, ahogyan az egyensúlyérzékelésünk megképezi számunkra a teret, ahogyan önmagunkat érzékeljük a térben. Milyen tudásunk van testi működésünkről, és milyen érzékek segítik ezt? Így válik fontossá például a fájdalomérzékelés vagy az undor. Érzékelési rendszerünk vizuális meghatározottsága legtöbbször a többi érzék szerepének lekicsinyelését is jelenti, ugyanakkor viszont éppen a vizuális érzetek építik ki az utat a háttérben észrevétlenül működő érzékelési programok tudatosításához. Amikor a VR-szemüvegben végignézzük a párizsi Louvre 360 fokos videóját, amit a *Mona Lisa* festményhez/-ről készítettek, akkor az, amit látunk, kiterjeszti a teret, és egy adott ponton a repülés illúziójával is meglep.³ Amikor a virtuális valóságban repülünk, akkor a valós térben fizikai mozdulatokkal igyekszünk korrigálni vagy éppen fokozni a látottból fakadó térérzetünket, egész testünk leköveti tehát azt, amit látunk.

Ha az érzékelés technológiai felől közelítünk a múzeumi tér felé, akkor Brian O’Doherty eredetileg 1976-ban megjelent, *A fehér kockában. A galériatér ideológiája* című esszéje megkerülhetetlen.⁴ A szerző itt mindazokat a technikai változásokat, művészi gesztusokat, társadalmi gyakorlatokat elemzi, melyek a galériatér fehér kockában összegezhető modern ideológiáját adják. A *white cube* fogalom érzékletesen ragadja meg, mi ennek a kiállítási technikának a lényege: fehér falak között vagyunk, melyek egy semleges, steril, művi teret teremtenek a művészet számára. Ami előtte volt, az sértés a modern szemnek: „mesterművek mint tapéta, minden trónusszerű térbeli leválasztás és izoláció nélkül. Az ilyen akasztás, ha el is tekintünk a korszakok és stílusok (számunkra) elborzasztó kavalkádjától, a mi felfogásunk szerint képtelen feladat elé állítja a nézőt. Szerezzen lét-rát, hogy felmászhasson a mennyezetig, vagy álljon négykézlábra, ha be akar szagolni a szegélyléc alá?”⁵

Az O’Doherty által elmondott történet eléggé fordulatos és indulatoktól sem mentes, mintha hatalmas tétje lenne annak, hogy sikerül-e a galériatérnek mint elkülönült egységnek, mint idealizált helynek a gondolatát lebontani. Az ideológia felfüggesztését egy sor olyan galériagesztus feszegeti, ahol a cselekvő a művész, a közönség pedig értetlenül vagy hálásan kullog utána. Nehéz rekonstruálni, hogy milyen érzésekkel viszonyulhatott a közönség Robert Barry ötletéhez, amikor 1970 márciusában a Los Angeles-i Eugenia Butler Galéria zárt ajtóit előtt ezt a feliratot olvashatta három hétig: „A kiállítás ideje alatt a galéria zárva tart.”⁶ A tippem az, hogy megkönnyebbülést éreztek, ugyanúgy, ahogyan az is okoz egyféle megkönnyebbülést, hogy miután a világjárvány felgyorsította körülmények között nagyon sok elérhetetlen és/vagy túlszűfolt múzeum az online térben fogadta látogatóit, a kiállítások a szigorúan ellenőrzött nyilvános térből bekerültek a nézők privát terébe. Igen, oda, ahol lehet inni és enni képnézegetés közben, le lehet hasalni vagy éppen létrára lehet mászni, miután kinagyítottuk a mennyezetre szerelt vetítőt a képet. A fehér kocka megszűnik, de egészen más módon, mint ahogyan azt O’Doherty elgondolhatta.

A múzeum mint belakható, személyesíthető és bizonyos projektek esetében rezponzív tér jelenik meg egy-egy olyan kiállítás esetében, amikor az immerzív technológia eszköztárát használják arra, hogy a látogató beléphessen a kép terébe, bekerüljön a képbe. Az Atelier des Lumières párizsi *Gustav Klimt*-kiállításáról készült képeken a látogatók szemmel láthatólag elmerülve, a projekciós térben képponttá válva élvezik az őket befogadó látványt.

Az immerzív kiállítás az érzékek felébresztésével is hirdeti magát. Az, hogy a képek formavilágát kiterjesztett formában szemlélhetjük úgy, hogy nem csupán beborítanak minden felületet, hanem mozognak is, próbára teszi érzékelésünket, és beindítja a legtöbbször észrevétlenül működő egyensúlyérzékünket.⁸ Ami ébren tartja a figyelmet, az éppen az lesz, amit a látogató önmagáról megtapasztal a multiszenzoriális környezetébe kiterjesztett térben.

Képben lenni

■ A kiállítótermek, múzeumok, örökség helyek egyik új funkciója lehet a képben levés megtapasztalásának a biztosítása. Amikor képben vagyunk, akkor keret nélkül látjuk a képet, és úgy fogjuk fel annak igazságát. Átjárhatóvá válik két világ, két nézőpont egyszerűen azzal, hogy átlépünk oda, és megnézzük, hogy mi látható onnan. Legtöbbször a határátlépés egyenlő az illúzióba való bekerüléssel, a saját nézőpont feladásával, a saját valóságról való megfélemezéssel. Oliver Grau ebben látja a virtuális művészet veszélyét is: a nagyobb fokú és teljesebb valóság hatás megteremtése képtelenné teszi a járatlan befogadót arra, hogy megelégeljen az illúziót. A távolság felszámolása konkrétan azt is jelenti, hogy nem rendelkezzünk azzal a kritikai pozícióval, ami felvértené a manipulációs hatásokkal szemben.⁹ Az interaktivitás lehet az egyik garanciája annak, hogy a saját nézőpontot megőrizzük, hogy saját preferenciáink szerint haladjunk úgy, hogy közben szembesüljünk is saját preferenciáinkkal. A másik Grau szerint a média-műveltség, azaz minél jobban érti valaki egy adott médium működését, annál könnyebben őrzi meg a kritikai távolságot.¹⁰

Az immerziót megcélzó médiumtípusok közül a VR az, ami egyelőre a ritkább. A virtuális valóság mint médium egy olyan virtuális érzékelési és cselekvési térbe léptet át, amit egy összetett technológiai apparátus tart fenn. Ennek értelmében a hatás egy része éppen abból adódik, hogy elcsodálkozunk azon, hogy mindez megvalósítható, hogy a technológia így működik, és hogy ezt teszi velünk. A budapesti Hagyományok Háza által kínált VR-tapasztalat például 6 szabadságfokú VR-környezetbe helyezi a résztvevőt, de igazából ugyanúgy tárlatot kell/lehet végigjárnia, mint a hagyományos múzeumban. Ami ezen túlmutat, az a színpadi jelenet, ahol táncosok között találja magát a látogató, ezzel mintegy megtapasztalva, milyen a színpadon állni. Történet nélkül viszont ez nem egy átélhető élmény. A projekt alkotói a célközönség preferenciáit tartották szem előtt, az új médium segítségével az Y és Z generációt akarták elsősorban megszólítani.¹¹ A projektben a Hagyományok Háza által elkülönített terepen, általában megszervezett keretben lehet részt venni. A várakozók képernyőn követik, hogy a VR-t tapasztaló éppen merre jár, mit lát. A kezdeményezés dicséretes, csupán hozzá kellene tenni az immerzív történetmondás kellékeit és valamilyen interpretációs apparátust.

A párizsi Louvre Múzeum már említett VR – *Mona Lisa* projektje szabadon letölthető az újabb operációs rendszerekkel rendelkező mobil eszközökre, és VR-

szemüveg segítségével végigkövethető, amint a festmény életre kel. Amit látunk, az egy 360 fokos videó, ami 3 szabadságfokot enged meg a résztvevőknek. A fej fel-le, jobbra-balra mozgásával vehetjük szemügyre a teret, tehát körbenézhetünk, de nem mozoghatunk benne.



A Louvre *Mona Lisa Beyond the Glass* c. ismertető filmjének képkockája

A 360 fokos videók és a VR-élmény különbségeit tisztázza Bakk Ágnes tanulmánya felvezetőjében.¹² A hétköznapi szóhasználatban VR-filmnek mondhatjuk mindkettőt, mert ugyanúgy a VR-szemüveg vagy a fejre szerelhető sisak a technikai feltétele a virtuális valóságba való átlépésnek. De míg a 360 fokos videók az alkotók által rögzített narratívával és időkerettel rendelkeznek, a résztvevők szabadsága pedig a rögzített pozícióból végzett fejmozdulatokkal történő navigálásban érvényesül, addig a VR-környezetek szabad mozgást biztosítanak, és választási lehetőségekkel erősítik az aktív élményszerzést a résztvevők számára, akik például a narratíva egyes állomásait tetszőleges sorrendben járhatják be (vagy nem is mindegyiket), és (elvileg) személyre szabott időt tölthetnek el a VR-ben.

A *VR – Mona Lisa* projektet VR-tapasztalatként hirdetik a múzeum honlapján. A készítő kiindulópontja az volt, hogy teremtsenek egy olyan környezetet, amiben a látogató közel mehet a festményhez, lévén hogy egyébként a festmény előtti látogatók által elfoglalható tér túlszűfolt, és megtörténhet, hogy sok ezer kilométert utazik valaki, és végül gyakorlatilag nem is látja a Louvre leghíresebb darabját. Így a *VR – Mona Lisa* nem is a távolságot szünteti meg, inkább a festmény és a nézője közötti tér ürül ki (ami akár a white cube-hoz való visszatérés is lehet).

A kevert valóság (MR) két vagy több réteg egymásrahajtásával ugyanúgy tud a képbe való belépés eszköze lenni, és leválasztva ezeket az eredeti valóságukról közel tud hozni olyan rétegeket, melyeket a valós fizikai közegben nem is érzékelnénk. A digitalizált képek extrém kinagyíthatósága a képernyőkön olyan színeket, anyaghatásokat, minőséget mutat, amilyen tisztán a kiállítási helyszínen biztosan nem látjuk a képeket. A Google *Arts & Culture* applikációja házba hozza a múzeumot. Az *Art Transfer* opción belül például tetszőlegesen kiválasztott, feltöltött saját fotókat remekművesíthetünk, azaz egy adott kiválasztott festmény, grafika szín- és formavilága szerint alakíthatjuk át ezeket. Az *Art Selfie* funkciója az, hogy a magunkról készített szelfihez legközelebb eső portrét meg-

találja. Az *Art Projector* igazán hasznos és szórakoztató, mert segítségével nappal linkba vetíthetjük a felajánlott festmények közül például éppen a *Mona Lisát*. Elkezdhetünk játszani, és kivinni a festményeket az udvarra, megnézhetjük, milyen lenne a tó vize mint háttér. A felhasználók lehetnek nagyon leleményesek, és borítékolható, hogy nem fogják tartani magukat a művészet megjelenítési konvencióihoz. Csak találgatni lehet, hogyan hat mindez vissza a művészet érzékelésére, de ez a visszahatás lehet a másik motorja az alternatív megoldások megtalálásának a művészet kiállítóhelyeinek fizikai tereiben. A *Pocket Gallery* segítségével 3D-s megjelenítésben vetíthetünk ki egész galériaépületet a fizikai valóságunkba, és utána a mobil segítségével virtuális túrát is tehetünk benne. A *Color Palette* pedig egy fotó szinkódjai szerint keres és ajánl műalkotásokat. Az applikáció szolgál még néhány érdekességgel, de az interaktív gyakorlatok lényege és hatásköre ennyiből is látszik. Egyrészt a valóság és a digitális virtuális világ átjárhatóságát szorgalmazza, és a különböző funkcionalitásokkal a keverés jó néhány változatát elő is állítja, másrészt a képek elemekre, illetve kódokra bontásával szétdarabolja a műalkotásokat lehatároltnak, befejezettnek, egésznek, változtathatatlanak tekintő korábbi elvárást.

A *Color Palette* funkcióhoz hasonló keresési opciót találtam a Smithsonian American Art Museum honlapján (ahová Edward Hopper *People in the Sun* című festményének eredetijét keresve keveredtem).¹³ A festmény bemutató oldalán az adatok mellett kulcsszavak is találhatóak, és a használt színpaletta öt színe. Ezáltal könnyen elérhető azon múzeumi tárgyak és képek listája, melyek ugyanazt a színt használják. Nem az alkotó, nem a stíluskorszak, nem a kortársak egyéb alkotásainak társasága a legkönnyebben előhívható, hanem a használt színek szerinti szomszédságok. Ez egy másik történet, ahol fontosabb a szín nevének konnotációja, mint az, hogy a festőt milyen hatások érték.

A felsorolás végére hagytam azt az opciót, melyet nagyon sok múzeum használ mint kiterjesztési lehetőséget: a virtuális túrát. Az idei év karanténidőszakában találtam olyan összeállítást, ami 2500 múzeum virtuális túráját listázta.¹⁴ A román Örökségvédelmi Hivatal honlapján elérhető táblázat¹⁵ szerint 112 romániai múzeumnak is van ilyen. Ezeknél nyilván sokkal több virtuális túrát kínáló múzeum (és 3D-be beszkenelt épület) létezik, de már ennyit is képtelenség végignézni.

Akkor hogyan lehet szelektálni? Milyen kritériumok mentén válogatok én? Az első szempont az, hogy hová szeretnék elmenni a leginkább. Tehát információkat gyűjtök: milyen a hely, hol kell jegyet venni (ez persze nem mindig egyértelmű), hol lehet parkolni (ez sem). Szívesen nézek ki az ablakon, hogy hová lehet látni. Elképzelem, hogy ezt majd összevetem azzal, amit látni fogok, amikor ott leszek. A virtuális túra során folyton gyanakszom, ez nem is ilyen lesz, valami nyilván elvesztődött.

A második szempont az, hogy hol jártam már. Az alapélmény ilyenkor az, hogy jó, tényleg ilyen, az tényleg ott van, stb. Összevetem a már létező benyomásaimat azzal, amit most látok, felelevenítem az emlékeimet, és hálás vagyok, hogy ingázhatok a két időszak között. Mélységesen elfogult vagyok.

Harmadik szempont az, amit már láttam valahol, ha nem is jártam ott. Filmek forgatási helyszíneit lehet így összevetni a galériák önmagukról közvetített helyszíni képével.¹⁶ Ugyanaz a helyszín, két teljesen különböző közvetítésben. Sajnos mindig a film jön ki győztesen, és csak azért, mert emberek szemén keresztül látok, vagy egyáltalán: látok embereket a térben.

Talán ennyiből is látszik, hogy a virtuális túra nem a valódi látogatás helyett van. Sokrétűen kapcsolódik össze valós és virtuális, emlék és tervezett cél. Sokkal kíváncsibbak vagyunk arra, amiről (sokat) tudunk, mint valamire, amiről semmit. A tömegtermelés nem szüntette meg az eredeti auráját, paradox módon inkább erősítette azt.¹⁷

A virtuális túra azért jobb, mint a galéria digitalizált anyagának sima katalógusa, mert a kiállított anyaghoz hozzákapcsolódik a kontextusa, a kiállítási tér. Amikor viszont képek is vannak szemlélődő emberekről, akik a múzeum terét használják, akik jelen vannak, akkor az nem gyengíti, inkább erősíti a képhez éppen kialakulóban levő kapcsolódásomat. Fontos referenciapont a test a térben, ehhez tudok kapcsolódni. Azonosulni a nézővel, ez tesz igazán résztvevővé.

A virtuális túrák legtöbbször csupán extra szolgáltatásként jelennek meg a múzeumok honlapjain, mint tükörképek, melyek mechanikusan ismételenek. Nem értelmeznek, és nem is ágyazódnak bele semmilyen narratívába. A nagyobb kontextus megteremtésének és a történetbe foglalásnak követendő példája a Pont Csoport projektje, a *History is OurStory*. Az interaktív webdokumentumfilm¹⁸ keretében az erzsébetvárosi Apafi-kastélyt, a bonyhai Bethlen-kastélyt és az erdőszentgyörgyi Rhédey-kastélyt lehet 3D-s virtuális túrák segítségével bejárni. A projektnek viszont nem csupán ez a három épület a főszereplője. A bevont kastélytulajdonosok interjúi és a szakértők megszólalásai lassan alakítják ki azt a meggyőződést, hogy itt óriási tétje van a 3D-s szkennelésnek, hogy ez nem valamiféle luxus, hanem inkább a cselekvés egyik lehetősége, az épületek megőrzésének egyféle garanciája legalább most és legalább így. Az, hogy bejárom a virtuális tereket, használatot jelent, a használat pedig önmagában olyan cselekvés, ami hozzájárul a megőrzéshez. A projekt a koncepció és a kivitelezés kidolgozottságával performatív módon meg is csinálja, amiről szól, a történet részesévé tesz. Résztvevőként érdekeltté válok, képbe kerülök.



Képernyőkép a *History is OurStory* interaktív projektből

■ A cselekvőképesség (*agency*) minden interaktivitás kulcsa. Az interaktív környezetek alkotói sokszor úgy gondolkodnak erről, hogy ők adják/biztosítják/teremtik meg a lehetőséget a befogadóknak, résztvevőknek, tapasztalat- vagy élményszerzőknek a cselekvésre. Cselekvőképességet adományoznak, a résztvevőknek így lesz valamijük, amivel addig nem rendelkeztek. A résztvevő felől ez úgy néz ki, hogy választási és döntési lehetőségei vannak, nyilvánvalóan egy szűkebb vagy tágabb skálán, hiszen a lehetőségek maguk előre meghatározottak. A kérdést bonyolítja az, hogy nyitott, szabad megnyilvánulást engedő helyzetekben (például fórumszínház) is érezheti úgy a tapasztaló, hogy nem mondhatja el, amit akar (a többi résztvevő domináns fellépése, az időtényező, nyelvi vagy más személyes akadály miatt). Résztételre alapozó dramatikus környezetek használják a szavazás technikáját, aminek a történetben elfoglalt helye ismét kiválthatja azt az érzést, hogy cselekedtem ugyan (szavaztam), de ez nem volt igazi cselekvés, mert nem számított. Ilyen esetben inkább a tehetetlenség megélése az eredmény, semmint a cselekvőképességé. Astrid Breel különbséget tesz a cselekvő viselkedés (*agentive behaviour*) és a cselekvőképesség megtapasztalása (*experience of agency*) között.¹⁹ Ez utóbbi a kreatív cselekvőképesség esetében a legerőteljesebb, amikor a résztvevő érdemben járul úgy hozzá a produkcióhoz, hogy elfogadja a felkínált helyzetet és kereteket, de valamit hozzá is tesz önmagából. A reaktív, interaktív, illetve proaktív cselekvőképesség kategóriáinak skáláján az interaktív és a proaktív között helyezhető el, ez utóbbi esetében ugyanis a résztvevő a játékon kívülről hozza a hozzájárulását, átértelmezi a kereteket. Itt az élmény szempontjából a keret rugalmassága, egy olyan szituáció, útvonal megtalálása a döntő, amiben ez a proaktív cselekvőképesség kifuthatja magát, különben az extra aktivitás magát a keretet érvénytelenítheti.

Ha a cselekvőképesség nem olyasvalami, amit adományoznak, hanem inkább olyasvalami, amivel a résztvevő mindig is rendelkezik, akkor a cselekvőképességet megszólító, aktivizáló keretek kedveznek annak, hogy a résztvevők ezt a képességüket meg is éljék, érvényesítsék.

Egy múzeum biztonságos környezete teljesen alkalmas egy ilyen funkció felvállalásához, amiben a cselekvési keret a résztvevő saját érzékelési rendszerének megtapasztalását ígéri. „Az élményszerzés aktusa maga [...] a »dolog« vagy a »tárgy«”, amit elmennénk megnézni – idézi Salter Maurice Tuchmant, a Los Angeles County Museum of Art-hoz kapcsolódó *Művészet és Technológia* (1968) program kurátorát.²⁰

Konklúziók, illetve hogyan fordítható át mindez a gyakorlatba

■ Nem vállalkozom semmiféle rendszerbe foglalásra, csupán két tényező fontosságára hívom itt fel a figyelmet. Az egyik az a pillanat, ami az interaktív projekt, multiszenzoriális produkció, immerzív tapasztalat, VR-alámerülés stb. után van. Kíváncsi-e valaki arra, hogy mit éltem meg? Megoszthatom-e a tapasztalatomat, és ha igen, kivel, milyen felületeken? Részévé tud-e válni az én személyes tapasztalatom magának a produkciónak? Magamnak kell megteremtennem ezt a visszajelzési lehetőséget, vagy megvan a keret? Elolvashatom-e mások beszámolóit? Megnézhetek-e másokról készült képeket? A feedback fontosságáról beszélni közhely. Valamely alkotás utóéletét követni kötelező. A látogatásra, él-

ményszerzésre vonatkozó reflexiót az alkotás részévé tenni bizonyára sokkal nehezebb.

A másik összetevő az összekapcsoltság. Ez is közhely. De még mindig az van, hogy minden egyes intézmény, minden egyes galéria, múzeum, kiállítótér egy kis sziget a maga gyűjteményével. Az előfeltevések rendszere (aminek a szerzői autoritás is része) az akadálya annak, hogy a most tapasztalhatónál átjárhatóbbak legyenek a keretek. Ne omoljanak le falak, de épüljenek ki utak, ösvények. Az mutat jó példát, aki hálózatot épít. A *History is OurStory* projekt például ott lehetne a Rhédey-Kastélyról információkat adó honlapon. Offline és online lehetne összekapcsolva, minél rétegzettebb és bonyolultabb struktúrában. Az élménytapsztaló élményhordozóvá válhatna – helyszíni cselekvőből hálózati aktív cselekvővé.

A sokféleséggel kezdtem, a sok nézőpont, a sok kis történet fontosságával. A technológiai újítások, innovációk, lehetőségek ismertetése közben is hangsúlyoztam, hogy fontos a tartalom, és mindig fontos az, akinél a többféle nézőpont összefut: a résztvevő, a látogató, az élményszerző, a tapasztaló. A *History is OurStory*-ban Bánffy Farkas mondja ki (a dokumentumfilmnek a 29. percénél), hogy „a múzeum nem funkció”. Ugyanakkor a dokumentumfilmben Lakatos Csilla, a miklósvári Kálnoky-kastély muzeológusa hálásan vallja be, hogy megtalálta a helyét a múzeumban. Ellentmondás? Vagy éppen az ellentmondás hordozta esély, kiút az egyirányúságból?²¹

„Szóval itt vagyunk” – Bánffy Farkasnak ezzel a sokfelé horgonyozható mondatával indít a rendező. Igen, Erdélyben vagyunk, de ugyanakkor egy projektben, egy ágas-bogas történetben, egy hiperstruktúrában, ahol különböző média-kategóriák között klikkelgethetünk előre-hátra, fel-le, választhatunk, és feltérképezhetjük az aktuális helyzetet. Itt vagyunk, ahol a film legemlékezetesebb pillanata számomra az, ahol elsírom magam.²² A legemlékezetesebb az, ami velem történik.

■ JEGYZETEK

1. Michel Foucault: *Az önmegaság technikái*. Ford. Kicsák Lóránt. In: *Uő: Nyelv a végtelenhez. Tanulmányok, előadások, beszélgetések*. Latin Betűk, Debrecen, 1999. 346.
2. Chris Salter: *Az érzékelés technológiai. Az érzékelés kibővítése az immerzivitás korában*. Ford. Bakk Ágnes. Játéktér 2020. 9. évf. 1. sz. 41.
3. Az applikáció okostelefonokra letölthető. Információk, werkfilm itt: <https://www.louvre.fr/en/leonardo-da-vinci-0/realite-virtuelle#tabs> (2020. 08. 27.)
4. Brian O'Doherty: *A fehér kockában. A galériatér ideológiája*. Ford. Erhardt Miklós. Exindex 2013. <http://exindex.hu/index.php?l=hu&page=17&tid=4&id=5881> (2020. 08. 27.)
5. Mindezt jól példázza Samuel F. B. Morse *Kiállító galéria a Louvre-ban* című 1833-as festménye. – Brian O'Doherty: i. m. *Első rész: Jegyzetek a galériaterről*. <http://exindex.hu/print.php?l=hu&page=3&id=877> (2020. 08. 27.)
6. Uo. *Negyedik rész: A galéria mint gesztus*. <http://exindex.hu/print.php?l=hu&page=3&id=938> (2020.08.27.)
7. Gianfranco Iannuzzi – Renato Gatto – Massimiliano Siccardi – Luca Longobardi: *Gustav Klimt*. Atelier des Lumières, Paris, 2018. 04. 13–2019. 01. 06.
8. Vö. Eifert Anna: *A kép az eltűnés esztétikájában. Interaktív Environment mint kinesztikus tapasztalati tér*. In: Bacsó Béla (szerk.): *Kép Fenomén Valóság*. Kijárat Kiadó, Bp., 1997. 395.
9. Oliver Grau: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Transl. by Gloria Custance. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts – London, England, 2003. 202–203.
10. Vö. uo. 340.
11. „A Virtuális Hagyományok Háza a legmodernebb technológia segítségével az érdeklődőket egy olyan dimenzióba hívja, ahol körbejárhatják az Országos Népművészeti Kiállítás termeit; különleges, eddig sosem látott nézőpontokból vizsgálhatják meg a népi iparművészet válogatott darabjait, vagy egy-egy perc erejéig akár együtt állhatnak színpadra a Magyar Állami Népi Együttes táncosaival.” <https://hagyomanyokhaza.hu/hu/node/3033> (2020. 08. 27.)
12. Bakk Ágnes Karolina: *Sending Shivers Down the Spine. VR Productions as Seamed Media*. Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies 2019. 17. sz. 143–144. <http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C17/film17-09.pdf> (2020. 08. 27.)

13. <https://americanart.si.edu/artwork/people-sun-10762> (2020. 08. 27.)
14. <https://hyperallergic.com/547919/2500-virtual-museum-tours-google-arts-culture/?fbclid=IwAR0PRok4vRx1zKV7PsUdLRRv2MwJDz1SC8zvVRpR72gi6si56QJNHC95ANM> (2020. 08. 27.)
15. <http://www.cimec.ro/muzee/muzee-cu-tur-virtual.html> (Legutóbbi frissítés 2020. június 24-én, 2020. 08. 27.)
16. Ilyen helyszínek megtalálásában segíthet a következő alkalmazás: <https://moviemaps.org/locations/63d> – ez a link közvetlenül az amsterdami Rijksmuseum oldalára mutat, ahol olyan filmek egy-egy jelenetét forgatták, mint a *Sense8*, a *Killing Eve* vagy a *The Fault in Our Stars*.
17. Benjamin jóslatával ellentétesen. Vö. Walter Benjamin: *A műalkotás a technikai sokszorosíthatóság korszakában*. Ford. Barlay László. 1936 (magyarul: 1969) <http://www.intermedia.c3.hu/mszovgy1/benjamin.htm>
18. Pont Csoport: *History is OurStory*. Rendező: Felméri Cecília. Producer: Balácsi-Pál Ágnes. Grafikai tervezés, vizuális megjelenés: Rubik Communications, Porcsalmi Balázs, Szabó Zsolt. Technikai megvalósítás: Fülöp Lóránd, Vas Levente, Olasz Tamás, Aprilred SRL. Zene: Iszlai József. Kastély Erdélyben program, 2019. <https://historyisourstory.ro> (2020. 08. 27.)
19. Astrid Bree: *Agentive behaviour, creative agency and the experience of agency: towards a contextual framework of agency in participatory performance*. Konferenciaelőadás: *Audience, Experience, Desire: Interactivity and participation in contemporary performance & the cultural industries*. University of Exeter, Department of Drama. 2016. január 29–30. https://www.academia.edu/22353721/Agentive_behaviour_creative_agency_and_the_experience_of_agency_towards_a_contextual_framework_of_agency_in_participatory_performance (2020. 08. 27.)
20. Chris Salter: i. m. 47.
21. Vagy ahogyan Bertolt Brecht fogalmazott: „Die Widersprüche sind die Hoffnung.” (Ellentmondásban a remény.)
22. Az a pillanat volt ez, amikor Teleki Kálmán, a geryeszegi Teleki-kastély tulajdonosa mellékesen megemlíti, hogy a fia ott lakik a blokkban. „A blokkban.” Ez a szó volt a ravasz. Csak az ellentmondás hangsúlyozása végett teszem hozzá, hogy blokkban nőtem fel, szerettem ott lakni.

