

Langh Róbert:
Visszaható, szenvedő és műveltető képfajták

TÉZISEK

A bevezető gondolatok a vizualításban megnyilvánuló kommunikációs és retorikai potenciál esélyeit járják körül. A példákkal kísért összehasonlítás során kirajzolódik, mely esetekben beszélhetünk egyirányú retorikai és több irányú kommunikációs alkotói szándékról. Mivel a vizuális kultúra általam vizsgált területein mindkét szándék kimutatható, ezért a befogadás-esztétikában egyfajta dinamikus nézőpontot, például társ-alkotói szerepet feltételezek.

Az aktív befogadói attitűd kialakulásának feltételei a transzparencia és önreflektivitás törésvonalának mentén keletkeznek, és a médiumokat kísérő sajátos "zajra" adott válaszként értelmezhetőek. Néhány olyan fogalom, mint hipermediáció, bipoláritás, vagy remediátizáció a nézőpont dinamikáját feltételező, vagy kialakító szerepét tekintve mediációs funkciót lát el.

A kommunikáció iránti fokozott igény okát keresve a kultúrában megfigyelhető médium-mediáció dichotómia bontakozik ki, vagyis a technika és a technológia közötti feszült viszony a retorika egyirányúságának jeleit mutatja. Ennek értelmezéséhez a narrativitás technikáiban keresek fogódzót, mivel a médiumok kialakulásának többféle olvasata lehetséges. A médiumokat kísérő zaj, mint az interpretáció tárgya végigvonul a művészettörténeti kitekintés fejezetén, megjelenéséből vagy elmaradásából származó következmények epizódikus ábrázolása segíthet értelmezni a feszültség létrejöttének okait.

A narrativitás szempontjait kompjuter-játékokra alkalmazó igyekezet azonban kudarcot vallhat, lévén, hogy nehezen választható el az ideológiától. A reprezentáció video inzertek formájában mégis beépül a játékokba, kritikai fenntartások kíséretében.

Mivel az értekezés műfajának szabadsága lehetővé tesz egyfajta "személyességet" is, kultúrtörténeti eszmefuttatásaimat saját műveim példájával is alátámasztom. Jómagamat az elektronikus médiumok művelőjeként számon tartva különösen foglalkoztat a remediátizáció természetének kérdése, beleértve, hogy mi az, amire használható, mint ahogy azt is, hogy mire nem. A ready-made szemléletű alkotásokra visszavezethető formai azonosságok ellenére ez esetben a remediátizációnak különböző okokból nincsen jelentésképző szerepe, mivel a médiaművek, hasonlóan a kompjuter metamédiához, nem remediátizálhatóak.

E szempontból speciálisnak mondható a multimédia területe, ahol szerzői szemlélet és alkotói szándék együttes kultúra teremtő erejéről beszélhetünk. Az ebből fakadó heurisztikus eredményeket egyfajta direkt percepció attitűd jellemzi, hiszen célja "a média jelenlétében való tapasztalás és egyben jelenlétének megtapasztalása; ragaszkodás ahhoz, hogy a médium által nyújtott élmény nem más, mint a valóság megélése". A környezet egyidejű átalakítása és megértése az úgynevezett naív realizmus szükséges és elégséges feltétele, amely biztosíthatja a természetes és mesterséges valóság folytonos jellegét. A multimédiás interfészek és perifériák által végezhető műveletek az aktív percepció megértést és elsajátítást célzó mozgásait idézik, miként a környezet tárgyai helyett is előbb a velük való kapcsolatokat észleljük.

Az egyetemi oktatásban a multimédia szimulációs lehetőségeit a műtárgykészítés várható helyzeteinek modellezésében alkalmazzuk. A szimulált műtárgy természete a szabályok nélküli játék

működéséhez hasonlít. Az alkotó átmenetileg félreteszi a befogadóval kapcsolatos szerzői kötelességeit, mint a játéktervező, aki nem jelöli ki a szabályok határait. A narratív műfajokban kulcsfontosságú a szabálysértés lehetősége, ez tartja ébren a néző figyelmét, a narrátorral kötött "szerződés" fajtái alapján.

Az aktív befogadói modellhez leginkább közel álló terület a számítógéppel bejárható perspektívikus tér érzékeléséhez köthető. A fotogrammetria alkalmazásának leírásával a kommunikáció eredeti jelentésének eleget téve "egybe nyíló terekről" beszélhetünk. A fotogrammetria konstruktivitása a tér síkokra való lebontásával az analízis egy módja, amely további értelmezési folyamatot indukál. Mivel célja a valóság minél hűbb megragadása, ezért az eljárás során belső értékek egyeztetésével, skálázással létrejövő eredmény egyben történetet is teremt, amelynek súlypontjait a fényképekkel dokumentált nézőpontok sűrűsége adja meg. Az optikai áramlási invariáns meghatározza a figyelem irányát, így a felvett kép optimális esetben az eredeti tér affordanciáit közvetítheti. Ennek jelentősége a működés során ontológiai szóhasználatával élve az átmeneti lét állapotának és a valóságtól való eltérésnek a koordinációjában mutatkozik meg. Az immerzivitás lehetőségét tehát klasszikus értelemben itt a diegetikus és a mimetikus ábrázolás együttes alkalmazása teremtheti meg.

Az immerzivitás növeléséről írott fejezetben az értekezést kísérő mestermunka térbeli elhelyezésére tesz kísérletet. Az érintő képernyők eseményei meggyőződésem szerint az immerzív és a virtuális tér között, a kép felületén kapnak helyet. A felület fokozott jelenléte az érintőképernyők esetében éppen az immerzivitás csökkenését, míg a kép előtt végzett mozdulatok, melyek a kép virtuális terén kívül történnek, kultuszok, rituálék, az immerzivitás növelését eredményezik. A Budapest közelmúltjára visszaható, a budapesti gettó történetét szenvedő és a régészeti feltárásokat műveltető képfajta nem a kép előterében, vagy amögött, hanem éppen a felületén öltönek testet.