

Részeg Imola

Új média, új életvilág. A digitális kép hatásmechanizmusáról

McLuhan óta tudjuk, hogy a médiumok elsősorban nem az általuk hordozott tartalom, hanem e tartalom sajátos szervezési módja által fejtik ki hatásukat. Sokat idézett megfogalmazása, „a médium az üzenet”, tulajdonképpen nem mást jelent, mint hogy maga a médium jellege, struktúrája az, ami az információk tartalmát és feldolgozási módját egyaránt meghatározza, sőt megteremti. Azért beszélhetünk itt teremtésről vagy létrehozásról, mert amint McLuhan rámutat, nincsen tartalom vagy tudás azt azt hordozó, szervező médium nélkül. Ráadásul, mivel „minden médium tartalma egy előző médium”, vagyis a kulturális tudás egy előző információ-hordozó által strukturált formája, ezért egy új médium felbukkanása mindig e tudás egy újabb, az adott információhordozó szerkezetének és logikájának megfelelő átstrukturálása, átfordítása, ilyen értelemben pedig újjáalkotása.¹

Másrészt, amikor McLuhan a médium üzenetéről beszél, akkor arra is gondol, hogy minden egyes új médiumnak vagy technológiának – nála ez a kettő gyakorlatilag rokon értelmű szó –, az egyéni élet és a társadalom egészére kiható következménye van. Tehát hogyha meg akarjuk érteni kultúránk, társadalmunk jelenlegi állapotát, esetleg saját helyzetünket mindebben, akkor az éppen domináns médiumot/médiumokat kell tanulmányoznunk. Nemcsak azért, mert ez/ezek szervezik a tudásunk szerkezetét, hanem azért is, mert „a médium kontrollálja és alakítja az emberi tevékenységeknek, illetve kapcsolatoknak a formáját és mértékét.”² Egyszóval társas létmódunkat és életformánkat.

McLuhan e radikális elképzeléseit persze sokan felülbírálták már, és főleg a tömegmédiumok hatását illetően a képet jelentősen árnyalták, mégis úgy tűnik, hogy amennyiben meg akarjuk érteni az egyes új tudáshordozók, például a digitális médium személyes vagy társadalmi életünkre gyakorolt hatását, nem mellőzhető a hordozó és a tudás struktúráinak McLuhan által javasolt összehasonlítása, illetve azon új életformák számbevétele, amelyeket ez magával von.

A továbbiakban a legújabb digitális médium egy sajátos típusának, a digitális képnek a hatásmechanizmusát, azaz életformánkra, valóság- és önérzékelésünkre, illetve tudásunk szerveződésére gyakorolt hatását próbálom meg feltérképezni részben médiaelméleti, részben filozófiai perspektívában.

Részeg Imola (1984) – doktorandus, BBTE, Kolozsvár; egyetemi tanársegéd, Sapientia – EMTE, Csíkszereda, reszegimola@gmail.com

Jelen tanulmány 2013-ban a marosvásárhelyi Új média Konferencián elhangzott előadás írott változata.

¹ Vö. Marshall McLuhan: *Understanding Media. The Extensions of Man*. London – New York 2004. (1964.)

² Uo. 9.

A digitális kép sajátosságai

Úgy gondolom, mindenekelőtt egy definíciós kísérlettel érdemes kezdeni. A digitális képet egy első, nagyon általános megközelítésben úgy határozhatjuk meg, mint olyan információ-hordozó felületet vagy struktúrát, amelynek a hagyományos képekkel ellentétben nincs anyagszerűsége. Vagyis, pontosabban, mint olyan tiszta információstruktúrát, amely egy bináris kódrendszer alapján vizuálisan kétdimenziósként érzékelhető egységet állít elő.³ E meghatározásból máris kitűnik, hogy a digitális kép, az ún. hagyományoshoz képest valami radikálisan más, és hogy tulajdonképpen az ehhez képesti különbsége az, ami alapján sajátos jellegében le lehet írni. Az ún. hagyományos kép meghatározása azonban korántsem egyszerű feladat.

Vannak szerzők, akik az összes, elektronikus-digitális képalkotási technológia előtti képtípust hagyományosnak tekintik,⁴ vannak viszont olyanok, mint például Vilém Flusser, akik már a papír alapú fényképet vagy a filmet is az új, szintetikus technikai képek egy válfajaként kezelik.⁵ Flusser képdefiníciója azonban, azt hiszem, jól körvonalazza, hogy általában mit értenek a szakirodalomban a hagyományos kép fogalmán. „A képek jelentésteli felületek. Kiemelnek valamit – többnyire – a kinti téridőből, és ezt absztrakcióként (a téridő néhány dimenzióját a sík két dimenziójára szűkítve) teszik elképzelhetővé számunkra.”⁶ Vagyis a hagyományos kép egy négydimenziós téridőbeli valóság kétdimenziós absztrakciója – és úgy gondolom, hozzá kell tenni még – egy anyagszerű hordozón vagy felületen.

Ilyen értelemben e képek reprezentációk, vagy hogy a már-már klasszikusnak számító metaforát használjam, ablakok, melyek a világra vagy a valóságra nyílnak. Persze ez a definíció is megkérdőjelezhető – mint ahogy azt több képteoretikus, pl. Mitchell vagy Goodman is megteszi⁷ –, hiszen például már a barlangrajzok vagy az abszolút élethűsége törekvő reneszánsz festmények is egy bizonyos kódrendszerrel való operálást, a látvány erre való átfordítását, ez alapján történő megfejtését feltételezik.

Visszatérve a hagyományos képek jellemzéséhez, még elmondható róluk, hogy – amennyiben ez a reprezentációs szándék működteti létrehozásukat – a környezeti szituációknak, a dolgoknak tényekként vagy tényállásokként való rögzítései, de akár események tényszerű ábrázolásai is. Ilyenként pedig modellek, amelyek a környezetben való eligazodást, annak az értelmezését segítik. Flusser ugyanakkor arra is felhívja a figyelmet, hogy ezeknek a képeknek egyfajta mágikus szerkezete van, amely a valóság újra jelenvalóvá tételének az érzését, tudatát kelti.⁸ Ezen a ponton persze azt is meg kell említeni, hogy Flussernek elég radikális elképzelései vannak a hagyományos és nem hagyományos képek különbségéről, és amint már említettem, ő már a fénykép megjelenésével együtt beharangozza az újfajta, a kultúra és a tudás

³ Vö. Vilém Flusser: *A fotográfia filozófiája*. Bp. 1990; Lehmann Miklós: *A digitális kép. = Ezredforduló, műveltségkép, kisgyermekkorai nevelés*. 2001; Lev Manovich: *The Language of New Media*. MIT Press 2001.

⁴ Vö. Lehmann Miklós: *i.m.*; Lev Manovich: *i.m.*

⁵ Vö. Vilém Flusser: *i.m.*

⁶ Uo. 8.

⁷ Vö. W. J. T. Mitchell: *Mi a kép? = Kép, fenomen, valóság*. Szerk. Bacsó Béla. Bp. 1997; Eifert Anna: *A kép az eltűnés esztétikájában*. = Uo.; Nelson Goodman: *Az újraalkotott valóságról és a képek hangjáról. = A sokarcú kép*. Szerk. Horányi Özséb. Bp. 2003. 41–101.

⁸ Vilém Flusser: *i.m.*

szerkezetét radikálisan megváltoztató vizuális médium, a technikai kép megjelenését. A technikai kép fogalma alá nála egyaránt besorolható a fotó, a film, a videó, az elektronikus, illetve a digitális kép. Ez szerinte a hagyományos képpel szemben úgy jellemezhető, hogy 1) nem egy négydimenziós életvilág kétdimenziós, emberi tudat általi absztrakciója, hanem nulldimenziós kalkulációk apparátusok által előállított kétdimenziós kivetítése; 2) vagyis míg a hagyományos kép ontológiai értelemben egy jelenség (azaz első fokú absztrakció), addig a technikai kép egy fogalom (vagyis harmadfokú absztrakció). Egészen pontosan, olyan szövegek absztrakciója, amelyek a hagyományos képeket voltak hivatva magyarázni. Flusser magyarázata szerint a harmadfokú absztrakcióra azért volt szükség, hogy újra elképzelhetővé tegyék a szövegek által egyre absztraktabbá és szétesőbbé váló világot. 3) A technikai kép tehát tulajdonképpen a valóságról alkotott tudományos fogalmaink, illetve modelljeink leképezése. És ez érthető is, hiszen ha belegondolunk, azok a készülékek (vagy apparátusok), amelyek ezt létrehozzák, tudományos fogalmak, vagy szövegek termékei.⁹

Az így definiált technikai kép struktúrája kapcsán az mondható el, hogy ezt a hagyományos képekkel ellentétben nem csupán egy emberi tudat absztrakciós mechanizmusa szervezi, hanem maguknak a készülékeknek a logikája. Ez egészen konkrétan azt jelenti, hogy ezek a képek – mint fogalmak komputációi, legyenek ezek az optika vagy a számítástechnika fogalmai – olyan absztrakt, elemi egységekből, képpontokból vagy pixelekből épülnek fel, amelyek között alapvetően nincs összefüggés vagy kontinuitás, csak egy komputációs vagy projekciós séma, ami ezeket mégis egy látszólag egységes felület keretébe kényszeríti. A technikai képek szerkezete tehát mozaikszerű, ami az írás lineáris, vagy a hagyományos képek körkörös információszerző struktúrájához képest jelentős különbség.

Ha jobban belegondolunk, Flusser e leírása egészen jól alkalmazható a digitális kép szerkezetének jellemzésére, hiszen ez a legalapvetőbb szinten nem egyéb, mint információs bitek egy bizonyos, jelentéssel bíró felületben való tömörítése. Tehát egy mozaikszerű szerkezet, és az is igaz rá, hogy tulajdonképpen háttérkalkulációk eredménye. Mindazonáltal e jellemzés mégsem tekinthető teljesnek, hiszen a többi technikainak nevezett képpel, a fényképpel, a filmmel, a videóval vagy az elektronikus tévéképpel szemben a digitális képeknek vannak olyan tulajdonságai, amelyek ezektől radikálisan megkülönböztetik. Lev Manovich az új média egyik kortárs teoretikusa ezeket a jellemzőket a *The Language of New Media* című munkájában a következőképpen összegzi.¹⁰

1. Az első jellemző az, hogy „a számítógéppel készített kép diszkrét, mivel pixelekre van bontva. Ez pedig az emberi nyelvhez teszi hasonlatossá.”¹¹ Itt Manovich nyilván arra gondol, amire egyébként Flusser is – és ilyen értelemben ez a flusseri leíráshoz képest nem különbség –, hogy a számítógépes kép olyan, egymástól elkülönült, elemi egységekből épül fel, mint a nyelv szavai vagy betűi.

2. A második jellemző az, hogy: ez a kép moduláris. Ami azt jelenti, hogy a kép bizonyos komponensei úgy cserélhetők ki, távolíthatók el, módosíthatók, hogy közben az az egész, pontosabban az a rendszer – mert a modularitást a rendszerek tulajdonságaként szokás használni –, amelynek egy részéről vagy rétegéről van szó, nem omlik össze, nem bomlik fel. A modularitás

⁹ Vö. uo.

¹⁰ Vö. Lev Manovich: *i.m.*

¹¹ Uo. 49.

tehát magával von két újabb tulajdonságot: a változtathatóságot és az automatizálhatóságot. Így e képeknek elvileg végtelen variációja hozható létre különböző színekben, felbontásban, méretekben.

3. A számítógéppel készített vagy szerkesztett kép egy következő sajátossága az – állítja Manovich –, hogy két szintet foglal magába: a felületi megjelenítést és az annak alapjául szolgáló kódot (ez lehet a pixelek értéke, egy matematikai függvény vagy egy HTML-kód). Tehát egy olyan virtuális jelentéshordozó felület, amelyben a felületi megjelenítés a jelölőnek, a kód a jelöltnek felel meg. Ez a jelölt azonban, ellentétben a hagyományos képek jelöltjével – ami valami tény, történés, esemény, személy –, itt pusztán csak egy számsor vagy egyenlet. Ez nyilván ismét egy olyan jellemző, ami már Flussernél is megjelenik.

4. További jellemző tulajdonsága e képeknek, hogy össze vannak tömörítve veszteséges tömörítő technikák segítségével. Ezért a zaj – vagyis az a nem kívánatos pluszinformáció, ami az eredeti torzulásához vezet – lényegi tulajdonságuk.

5. Ami nagyon fontos, és a flusseri leíráshoz képest újat állít, az az, hogy a számítógépes kép a felület egy új értelmére tesz szert, mivel ember és gép érintkezési felületévé, vagyis interfésszé válik. A számítógépes képre rá lehet kattintani és bele lehet lépni. A képnek ez az új szerepe Manovich szerint verseng a reprezentációs szereppel, a számítógépes kép, azonban továbbra is és egyszerre betölti mind a kettőt.

6. Amellett, hogy reprezentálnak, és interfészként szolgálnak, a számítógépes képek ugyanakkor képi eszközökként is működnek, pl. távvezérelnek, távműködtetnek. Ráadásul sokszor egyesítik magukban az eszköz- és az interfészjellegét: pl. térképek esetében.

7. Végül jellegzetességükként még az is felsorolható, hogy a számítógépes képekhez gyakran kapcsolódnak hyperlinkként más képek, szövegek vagy médiatartalmak. Emiatt e képek önmagukon kívülre utalnak, valami más felé is irányítják, vezetik a felhasználót. (Ilyenek például egy számítógépes játék képei.)

Összegezve: a digitális kép hagyományos képekkel szembeni alapvető különbségeit egyrészt annak szintetikus és moduláris szerkezetében, másrészt felületének nem materiális voltában, harmadrészt interaktív természetében, negyedrész pedig eszközjellegű működésében lehet megjelölni. E sajátosságok számbavétele ugyanakkor felveti azt a kérdést, hogy beszélhetünk-e még úgy erről az új képformáról, mint a szó szoros értelmében vett médiumról – vagyis információhordozó felületről –, vagy inkább valamilyen más összefüggésben kell megközelítenünk. Manovich azt javasolja, hogy e képek jellemzésére a médium fogalma helyett itt az ideje inkább a szoftver fogalmát alkalmazni.

Hatás és visszahatás

A digitális kép életformánkra, tudásunk szerkezetére vagy valóságérzékelésünkre gyakorolt hatásáról már jóval nehezebb beszélni, mint a struktúrájáról. Ez azért van így, mert egyrészt nincs még rálátásunk e folyamat kimenetelére, másrészt mert az eddig létező filozófiai vagy médiahatás-elméletek sem rajzolnak ki ennek kapcsán egységes, egyértelmű képet. Mégis azt gondolom, hogy McLuhan médiaelmélete és Flusser technikai képpel kapcsolatos elemzései adhatnak támpontokat erre nézvést.

McLuhan médiaelméletét azért érdemes itt újra felidézni, mert bár kissé eklektikusan, de azért mégis tételesen megfogalmaz egy, a médiumok hatásmechanizmusát illető általános elképzelést. Ennek lényege az, hogy első lépésben fel kell ismernünk, a médiumok nem tőlünk független adathordozók vagy felületek, hanem saját testrészeink, érzékszerveink vagy idegrendszerünk kiterjesztései, ezek valamilyen mértékű felnagyításai. Másodsorban azt kell észrevennünk – figyelmeztet McLuhan – hogy ezek a kiterjesztések vagy protézisek egyben eredeti érzékszerveink funkcionális megbénításai, amputációi is. Egészen pontosan, ezek megelőző működési módjának felfüggesztései és egy újfajta működési mód beiktatásai. Harmadsorban azt kell mindenképpen tudatosítanunk, hogy az egyes médiumok, illetve az ezeket létrehozó technológiák átalakítják észlelésünk módjait és mintáit, megváltoztatva mindeközben az egyes érzetek és érzékszervek közötti arányokat is.¹²

Ha McLuhannek igaza van, akkor a digitális képkalkotási technológiát, illetve az ennek megfelelő médiumot agyunk vagy képzelőerőnk komputációs-projekciós funkciójának meghosszabbításaként kell értelmeznünk, egyben viszont ezek eredeti működés módjának felfüggesztéseként is.

Itt kapcsolható be Vilém Flusser gondolatmenete, szerinte a technikai kép megjelenése tulajdonképpen egy újfajta képzelőerő, illetve egy újfajta tudatforma színre lépését jelenti. Ez pedig a technikai kép előzőleg már elemzett sajátos információszervező struktúrájának köszönhető. Az újfajta képzelőerőt, amit egyébként magyarul „beképezőerőnek” is fordítanak, Flusser a projektálás képességeként határozza meg, sajátosságát pedig abban jelöli ki, hogy absztrakt, nulldimenziós fogalmakból kétdimenziós felületeket tud létrehozni. Persze mindehhez azt is hozzáteszi, hogy a beképezésnek ezt a feladatát – amit egyébként az egyre absztraktabbá váló tudásunk konkretizálásának a szükségessége követel meg – ma már szinte kizárólag csak az apparátusok, vagyis a fényképezőgép, a kamera és a számítógép végzik.¹³

Az új tudatforma, ami Flusser szerint manapság a technikai képek hatására uralkodóvá válik, világunk és ebben való helyzetünk történetietlen, mágikus megélése. Egy olyan új mágikus tudat, amely az írás és a szövegek által felépített történeti tudatot megszűnéssel fenyegeti. Ez elsősorban abban nyilvánul meg, hogy a fogalmi gondolkodást mellőzve egyre inkább arra vagyunk hajlamosak, hogy a technikai képek által közvetített információkat kritikátlanul, a valóság megjelenítéseket fogadjuk el, és a mozból, videofelvételről, tévéből látott képi összefüggéseket tények megjelenítésekként kezeljük. Sőt sok esetben az itt látott képeket valóságosabbnak tekintjük, mint egy eredeti helyszínt vagy eseményt – persze ezen a ponton nincs már értelme eredetiről beszélni. Flusser szerint egyébként erre jó példa a 89-es román forradalom vagy a 9/11 amerikai események. Végül ennek az újfajta tudatnak a struktúrája úgy függ össze a technikai kép mozaikszerű szerkezetével, hogy azt egy az egyben leképezi, vagyis: ugyanúgy absztrakt, önmagukban különálló elemeket szervez konkrét képszerű egységekbe, mint a modelljeül szolgáló kép. Mindez persze döntően kihat életformákra is, hiszen – és itt újra idézem Flussert – „ha a szövegeket képek szorítják ki, akkor másként éljük, ismerjük és értékeljük a világot, illetve magunkat, mint annak előtte: már nem egydimenziósan, lineárisan, folyamatszerűen, historikusan, hanem kétdimenziósan, síkként, kontextusként, szcénaként. És másként is cselekszünk, mint korábban: többé már nem drámaian, hanem vonatkoztatási

¹² Vö. Marshall McLuhan: *i.m.*

¹³ Vö. Vilém Flusser: *i.m.*

mezőkbe ágyazva. Jelenleg élményeink, ismereteink, értékeink és cselekvéseink mutációja, világban-való-létünk mutációja zajlik.”¹⁴

Nyilvánvalóan ezek messzemenő következtetések, és talán némi túlzás is vegyül beléjük, az viszont kétségtelen, hogy amennyiben az új információhordozók struktúrája átszervezi az észlelésünk és ezáltal ön- és világerzékelésünk módjait, annyiban az életformánk is szükségszerű átalakuláson megy keresztül.

Most már csak az marad hátra, hogy megnézzük, mindez a digitális kép esetében konkrétan hogyan valósul meg. Ehhez a továbbiakban az amerikai film- és médiumteoretikus Vivian Sobchack médihatás-elemzését veszem alapul.¹⁵ Ő Flussertől eltérően abból indul ki, hogy az olyan ábrázolási és képkalkotási technológiák, mint a fotó, a film vagy az elektronikus-digitális képkalkotás lényegi különbségeikből adódóan másként és másként hatnak ki észlelésünkre. Azaz mindegyikük a maga sajátos szerkezetének megfelelően alakítja és szervezi át ezt. A változás azonban alapvetően az észlelés négy szintjén vagy dimenziójában következhet be: a térérzékelésben, az időérzékelésben, önmagunk mint szubjektivitás érzékelésében és az ehhez kapcsolódó testérzetünkben. És ez persze mindig az adott médium sajátos információszervező szerkezetének felel meg.

Sobchack szerint tehát az elektronikus-digitális technológia és médium a tapasztalás egy olyan szerkezetébe von be, amely „mintha nem tartozna senkihez”. Vagyis miközben szörfölünk az interneten, egy interaktív számítógépes játékot játszunk, vagy postolunk a Facebookon, egy olyan hálózatszerű létben találjuk magunkat, amelyben bár jelen vagyunk, magunk sem tudjuk, hogy éppen hol, miben vagy mennyire. Ennek a virtuális világnak egy periférikus szereplőjévé válunk, amely itt nem annyira egy önazonos szubjektumként tapasztalja magát, mint inkább a különböző időpillanatokban különböző ingerekre reagáló és különböző vágyakat kielégítő aktorként. Testünk mintha megszűnne, vagy legalábbis cselekvéseink és önkifejezésünk mintha immár nem ebben vagy ezen keresztül valósulnának meg. Szubjektivitásunk egyfajta virtuális testet ölt magára, de ez a maga során nem egyéb, mint az információk generálásának és manipulálásának nyoma a hypertérben. Elektronikus jelenlét(ünk) tere és ideje szintén a decentralizáltság és az atomizáltság jegyeit ölti magára. A tér az emberi megélt test nélkül információátviteli és -szerzési lehetőségek, interfészek egymással össze nem függő terepeivé töredezik szét; az idő, illetve az időtapasztalat szintén a szétszóródó, egymástól különböző ritmusú, de ugyanakkor szimultán tapasztalatok diszkontinuus egymásra következésévé válik. Ha arra gondolunk, hogy a digitális kép, mint a digitális médium interfésze gyakorlatilag e tapasztalásmódok bármelyikét előidézheti, akkor a fentebb felsorolt jellemzők mind megjelölhetők e médium ránk gyakorolt hatásaként.

Végül, záró gondolatként még csak annyit jegyeznek meg, hogy: a tér, az idő, az önmagaság, illetve a test ilyen jellegű érzékelése nyilvánvalóan a tapasztalás új, a megelőzőekhez képest más formáit hozza létre. Ezek pedig nagy valószínűséggel kihatnak az individuális tapasztalás egészére is. Sőt, a médiumok tömeges használatára gondolva az a flusseri gondolat is tarthatónak tűnik, hogy a kultúra, illetve az életvilág egészét átszervezik.

¹⁴ Uo.

¹⁵ Vö. Vivian Sobchack: *The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic and Electronic "Presence"*. = *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. London 2004. 135–164.

New Medium, New Lifeworld. The Effects of the Digital Image

Keywords: new medium, lifeworld, technical image, digital image

In the sixties of the last century McLuhan already drew our attention to the fact that the newly emerging medium, the electronic image and technology which enabled it would be the starting point of a great cultural change. Though since then the electronic medium has gone through significant changes, the culture and media theorists who thematised this transition – Jean Baudrillard, Paul Virilio, Vilém Flusser, Vivian Sobchack – could do nothing more but to confirm McLuhan's diagnosis. For example Vilém Flusser in some of his essays points out that the effect of the medium, called by him technical image, is going to change the structure of our culture and also reorganize the structure of the lifeworld we live in. According to him, this is the consequence of the fact that these days, instead of writing, the technical image fulfills the role of the main information holder. In this article I would like to interpret and examine this idea of Vilém Flusser with regard to its applicability to the new technology of computer generated image. More concretely I am interested in the way this latest visual medium reorganizes the structure of our knowledge and experience.