

most élőben – nem felvételek projektálásával és rájátszással – kívánták megvalósítani. Egy meditatív hangvételű – de korántsem visszafogott –, igazán tartalmas negyven perces improvizációt hallhattunk, amelynek előre elgondolt koreográfiája ellenére sikerült észrevétlenül mérnöki pontossággal adagolni a tárgyak megszólaltatására szánt időt, így a néző szintén elveszhetett a folyamatokba anélkül, hogy kizökkent volna belőlük. Vizuálisan pedig adódott mindaz, ami azonos mind a zenében, mind a képzőművészetben: az érintés. Fával, kövel, fémmel, ronggyal, szőrrel, ecsettel, vonóval, kézzel. Pierre Henry, a konkrét zene egyik atyjának megjegyzése jutott az eszembe a kilencvenes évekből, miszerint a konkrét zene képek és rituálé nélkül halott. TÓTH PÁL (én), a Tilos rádió műsorvezetője, dj-je három CD-lejátszón kevert egy hosszabb, 40 perces szettet. A visszafogott manipulált hangokból, szűrt és szélessávú zajokból szőtt bűgő fonatokat madár imitációból és sercegésből alkotott, visszatérő szekvenciák tagolták. A nagyon lassan építkező ambientből később kirajzolódott egy felismerhető forma-szerkezet is a maga repetícióival, a hosszú szekvenciákban mindig más tónus kiemelésével, hogy végül a kört bezárva a kiindulóponton fejeződjön be.

ROBERT PRAVDA hanginstalláció-performansa egy nagyon részletesen felépített koreográfia és partitúra szerint valósult meg. Pravda öt kísérleti hangszert szolgáltatott meg: egy egydimenziós húr-hangszert (elektromágnes segítségével gerjesztett kifeszített húr és rugó, a változó hangszínt a különböző gerjesztés és a kettő interferenciája adja); egy kétdimenziós lemez-hangszert (melyet egy preparált hangszóróval hoznak rezgésbe); illetve három darab egyforma, háromdimenziós hangszerszobrot (állvány, fémlemez, preparált hangszóró és láncok, melyek a fémlemmel érintkezve adnak hangot). Ezek szabályozása és kihangosítása mellett Pravda laptopot is használt, amellyel az élő hanganyagból vett mintákat újrafelhasználva és manipulálva vissza is táplálta a hangtérbe. A kezdetben lassú szekvenciákban és intenzitásban egymás mellett elcsúsztatott hangok és hangszercsoportok később a visszacsatolt felvételekkel együtt egy folyamatosan építkező, sűrűségében és mélységében változó – végül egész intenzitásában is kulmináló – textúrát hozott létre. A koreográfia része volt, hogy a szobrok intenzitásuk tetőfokán összedőlnek. A zene és a látvány katartikus volt. És még csak meg sem említettem Steve Reich *Three Movements* első tételét, melynek összetéveszthetetlen ritmizáltságát hasonló hangszínnel Pravda szintén megidézte.

SHINJI KANKI csend-performansa a szuperszonikus gép hajtóművének hangnyomását produkálta. J. S. Bach *E-moll Partita no. 6* zongoraművének interpretációját az előadó a legnagyobb komolysággal és átéléssel adta elő, hiszen ő hallhatott is valamit a saját játékból a pianó hangszertestére rögzített kontaktmikrofonok és fejhallgatója segítségével. Ugyanis ezeket a kontaktmikrofonokat triggerként is használta, amelyek a laptopnak küldött impulzusok értelmezésével egy algoritmus segítségével Merzbow és Incapacitance szerzeményekből összeválogatott és felsorakoztatott mintákat indítottak el. Mivel az előadó még a zongorajátéka előtt elindította az első mintát, és annak előrehaladtával egyre sűrűbb és áthatolhatatlanabb hangmassza alakult ki, a Bach-műből egyetlen másodpercre sem hallhattunk semmit. Így Kanki beváltotta ígérését. Viszont jóslata – miszerint az első két percben mindenki el fogja hagyni a termet – nem teljesedett be. A zsúfolásig telt teremben – a földugóknak köszönhetően – mindenki szolidáris maradhatott és hétköznapinak aligha nevezhető tapasztalatban lehetett része.

A rendezvény záróeseményére a Labor Galériában került sor. DANIEL DOOR és FLOW DEFOE a Müncheni Képzőművészeti Akadémia diákjai tartottak két részből álló performanszt saját készítésű hangszereiken, rögzített és generált hangokból. Az első előadásban egy oszcillátort használtak a hangok generálására. Ezeket továbbítva és átalakítva, egy dobgép, egy szintetizátor, egy joystick és egy keverő segítségével szolgáltatották meg. Az az otthonosság, amivel az eszközeikkel bántak, party-közeli hangulatot eredményezett. A második előadásban elmondásuk szerint Budapesten gyűjtött környezeti hangokból (field recording) játszottak. Daniel Door egy Wii Nunchuk kontrollert használt, melynek segítségével kinetikusán tudta befolyásolni a lejátszandó hangmintákat. Ehhez csatlakozott Flow Defoe és Blazsek András lappal, a közös örömmzenélés erejéig. (Az előadó páros egyébként idén februárban a budapestihez hasonló rendezvényt szervezett Münchenben, melyen a BA is fellépett.)

#### (zárszó)

Nem szándékom bárminemű következtetést levonni. Részben e helyett áll a beszámoló, illetve a folytatás – egy második  $+3dB$  – dönti majd el a felmerülő kérdéseket. Azonban az, hogy mennyire lehet hiánypótló és tarthat igényt a nagyobb érdeklődésre (az elméleti előadások gyér látogatottságára gondolva) a  $+3dB$ , nem csak a szervezőkön múlik, bár rajtuk is: azon, hogy mennyire tudják majd legközelebb bevonni és bírni az intézményt a részvételre.



■ A huszadik század reprezentációs krízise a művészetet – épp az ott lejátszódó forradalmi változások következményeként is – mint a természet tükrét erősen kétségessé tette, ha nem éppen megsemmisítette, összetörte. Az absztrakciótól a konceptuális művészetig eljutva, s teret adva az egyre gyorsuló ütemben folyó technológiai fejlesztések hatásainak, az esztétika állandósága szűnt meg: a digitális művészet gyűjtőnevet viselő mai alkotási formák a technikai fejlődés eredményeként érvényesítik és nyelik el létüket. Nemcsak az alkotási folyamat és annak eredménye, de bemutatása, konzerválása és befogadása is mélyrehatóan átalakult.

A kortárs művészek által használt technológiák lehetőségei a tudomány és a művészet kapcsolatát erősítik. A korábbi századokban még lazább kapcsolat, az ezredforduló művészetének meghatározó és nélkülözhetetlen elemévé szilárdult. A reneszánszban még nyilvánvalóan működő, a tudományhoz fűződő kötelék fokozatosan lazult meg: a művészet eszköztára a természet reprezentációjára épülve lassan elszakadt a tudományos racionalitás mérhető, igazolható törvényeitől. Az ipari forradalom azonban ismét más irányba terelte ezt a folyamatot: a gőzgép feltalálása nemcsak a társadalom egészére, hanem az alkotásra is robbanásszerűen hatott, s mozgást, dinamikát és egyfajta új életerőt adott. Az olyan romantikus festők, mint például Turner, „kibukkanó” színellentétek révén reprezentálják a gépek által produkált dinamikát, a „természeti” mozgás alternatíváját és az érzelmek egyesülését. Hirtenlen a technika (és ezáltal a tudomány) kerül a művészek érdeklődésének – és nem ritkán csodálatának – középpontjába: a darwini evolúciós elmélet inspirálja Odillon Redont, a kubisták a perspektivikus látásmódot kérdőjelezi meg, Duchamp Poincaré matematikáját elemzi, Oscar Schlemmer pedig a mozgást geometrizálja (a tánc területén). A művészek az okkult és tudományos közötti átmeneti zónában válnak szenvedélyes „felfedezőivé” a negyedik dimenzióknak, a relativitás elméletének vagy mutatnak felfokozott érdeklődést a pszichoanalízis iránt. A huszadik század második felében ez az inspirációs forrás kiteljesedik, új területeket kapcsol be: így például az op art vagy a kinetikus művészet a hatvanas években előtérbe kerülő kibernetika (Nicolas Schöffer) és a kommunikáció tudomány újításait. Maga az információ válik alkotói anyaggá. A legutóbbi kétszáz év felpörgő ütemű tudományos fejlődése nemcsak ötleteket ad, hanem egy új valóságot nyújtva át is formálja a világképet. A szimuláció és a képzelet a technikára épülő alkotási folyamatokat felcseréli az érzékszerveinkre ható tapasztalattal.

A digitalizáció teljesen felforgatja az időhöz való viszonyunkat, átalakítja az életmódunkat, az életre való „felkészültségi állapotunkat”. A mind inkább virtuális formát öltő valós idő mind könnyebben válik kiküszöbölhetővé és újra-felhasználhatóvá: a valós reprezentációja mint *jelenség* lehetővé teszi annak újjáépítését, összetömrítését vagy éppen szétboncolását, azaz a valós (tér és idő) szimulálhatóvá válik. Ez a programozhatóságra utaló elem a kifejezőeszközök technikai történetének megszakadását jelenti, s épp ez adja a digitális művészet fő specifikumát. Az alkotói folyamat megfoghatatlansága, a gépek által automatikusan végzett programok működésének eredménye. A technológiának köszönhetően a művek túllépve a hagyományos kiállítóhelyeken, s azok

látogatón, szinte bárhol (az otthoni személyi számítógép képernyőjétől a nyilvános terekig) megjelenhetnek: így válnak a galériák falait „áttörve” mindenki számára láthatóvá és érzékelhetővé. A művészet terjesztéséhez immár nem feltétlenül szükséges a galerista vagy a műkritikus munkája: a digitális művészet elterjedtsége, számtalan megjelenési formája miatt (netart, számítógépes játékok stb.) a terjesztő-alkotó függőségi rendszer korábbi viszonyai fel lazulnak. Ennek következményeképpen a művek ereje is megnő, létük más-fajta – bizonyos szempontból – nagyobb súlyt kap: az alkotó, az alkotás és a befogadó közötti kapcsolat közvetlenebbé válik. Új kapcsolati módok jelennek meg, amelyekhez a társadalom nagyobb „hozzáférést” kap, miközben az ipar is új lehetőségeket aknázhat ki. Ez a kitágított részvételi lehetőség az interaktivitás felkínálásával játéka hív, együttműködésre készítet: a befogadót passzív pozíciójának aktívra változtatása alkotóvá avatja. Az elsődleges interaktivitás nem az alkotás minőségéből, hanem annak folyamatából adódik, amely egy újfajta dialógusmód csatornáit nyitja meg. A befogadás minősége és módja megfogható és megszokott reprezentációs formáinak egyre virtuálisabbá válásával együtt formálódik át: a digitális technológia az alkotási formát elrejtve mindinkább szimbólumokkal, egy sajátos nyelvet létrehozva dolgozik. Bár maga az alkotói folyamat nem „kézzel fogható”, az eredménye mégis az lesz a „valós világba” való helyezése révén.

Ezek a reprezentációs változások – a technológia otthonainkba kerülése – nem csak az önmagunkhoz, hanem másokhoz való viszonyunkat is módosítja.

A számítógép, amelynek napi használata új kommunikációs formákat kialakítva egyébként is radikális változásokat indított el, olyan dolgokra képes, melyre a művészet hagyományos technikái sohasem voltak képesek: túllépi a térbeli határokat, dialógust folytat felhasználójával, imitálni tud látás- és viselkedésmódokat vagy bizonyos esetekben intelligenciát. Ez a fantasztikus „eszköz” látás-, élet- és alkotásmód szempontjából is új kereteket kínál.

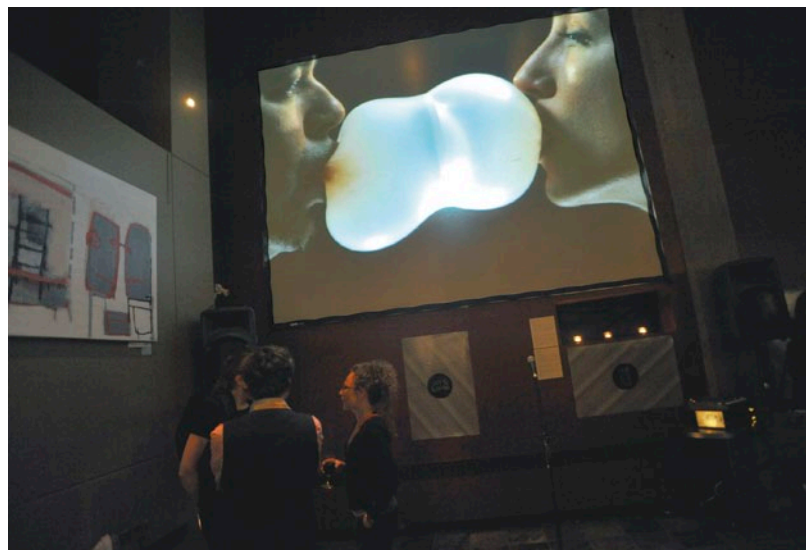
Az eddigi, az egyediségre épülő értéket megtagadva lehetővé teszi a mű sokszorosítását. Minderre már Walter Benjamin is tett utalást: a rögzítés és a látás gyári technikáinak új alapjaira épít a sokszorosítás, elhozva ezzel a metamorfózis és az állandó változás időszakát. Ezt az állandó metamorfózist Benjamin nem egy folyamatnak, hanem az alkotás legfőbb elemének tartja. A reprodukció könnyedsége adja a digitális művészet erejét, ennek következménye a reprezentációs rendszerek átalakulása: mű reprezentációs értéke éppúgy megváltozott, mint bemutatásának módja. A megszokott kiállítóterek már nem elegendők az új technológia által létrehozott művek számára: ez a látásmód (meg)tagadva a négy fal közé zárt elitista művészetet mindenki számára hozzáférhetővé akarja tenni az alkotásokat. A közterületek és a virtuális tér között átjárási lehetőségek újfajta viszonyrendszert építenek ki művész és befogadó között. Egyre több kapcsolódási felületet és pontot tesznek láthatóvá például a digitális művészetet bemutató fesztiválok, amelyeken még a nehezen megvalósítható művek is valóság, tapasztalatok kiindulópontjaivá válhatnak. Ez év nyarán két fesztivál is alkalmat adott ilyen friss és meglepő művek bemutatására: a tizedik évfordulóját ünneplő montreáli *Elektra Fesztivál*<sup>1</sup> és a tánra specializálódott, Párizs melletti *Bains Numériques (Digitális Fürdő)*.<sup>2</sup>

1 <http://www.elektramontreal.ca/2009/>

2 <http://www.bainsnumeriques.fr/>

KURT HENTSCHLÄGER

*Feed*, 2009, performansz; © fotó: Camil Scorteanu



JEAN DUBOIS ÉS CHLOE LEFEBVRE

képernyőre vetített interaktív installációja, 2009; © fotó: Camil Scorteanu

A május elején megrendezett *Elektra* az észak-amerikai kontinens egyik legjelentősebb eseménye a digitális művészet területén. A tapasztalást előtérbe helyező fesztivál a művészetben végbement legfrissebb „mutációkra” kíváncsi. Ilyen volt a már másodszorra bemutatott *Feed*, KURT HENTSCHLÄGER immerzív performansza is, amelyben a magas technológiára épülő tapasztalaton keresztül az emberi percepció határai kérdőjeleződtek meg. A performanszon csak egy aláírt nyilatkozat után vehet részt a látogató, amelyben kijelenti, hogy nem epilepsziás vagy szívbeteget. Mindennek okai nyilvánvalóvá válnak a performansz terébe belépve, ahol a székekre leülni kötelezett résztvevő még földugókat is kap. Kezdetben háromdimenziós, emberhez hasonló lények vonaglanak, ugrálnak, lebegnek és sokszorozódnak meg klónszerűen a súlytalanság állapotában egy hatalmas képernyőre kivetítve. Egyre többen, és egyre intenzívebben vonaglanak, miközben a felhalmozódó füst mindent betakar és a felerősödő hang eltompít, s teret ad a hangérzékelésnek. A sűrű füst miatt a saját testünk is eltűnik a térben, kibillentve az én stabilitását. A szinte elviselhetetlen hangerőt eleinte kisebb intenzitású stroboszkópikus fények kísérik, majd egyre inkább meghatározó elemként viszik tovább. Olyannyira intenzívek, hogy saját látásunk és hangérezésselünk ragad magával egyfajta utazásba, ahol a szemre villámgyorsan ható fényeket az agynak már nincs ideje lefordítani, és ahol a saját retinánk erei rajzolódnak ki látómezőnkre fura formákat és ritmusokat képezve. A tapasztalat egyedi és félelmetes, hiszen saját percepciónk határaitra ébreszt rá. Az alacsony hangfrekvenciára és főként stroboszkópikus hatásokra épülő performanszot több országban betiltották, a fesztiválon utoljára került bemutatásra.

Egy másik, egyedülálló performansz filmre rögzítése és levetítése is nagy hatást tett a látogatókra: HERMAN KOLGEN *Inject* projektje a hosszú időn át vízbe merített emberi test tűrőképességének határait feszegeti. A 2008-ban megszületett ötlet az idegen környezetbe merített testet, mint vizuális anyagot használja. A hat egymást követő napon, napi nyolc órán át merülésben lévő test az oxigénhiány és súlytalanság állapotán keresztül jut el egy, a valóságtól elszakadó dimenzióba. A magasfelbontású film képi precizitása a test lebegő állapotát, az izmok anatómiai pontosságú megjelenítését, a színek élességét olyan esztétikai minőséggé formálja át, hogy a mondanivaló elveszik a technikai megvalósítás rejtélyének önkéntelen keresésében. A speciális fotografiai rendszer és a nagy felbontású digitális rögzítés eredményeként nem a merülés átélése, hanem annak képi eredménye válik elsődlegessé. A finoman lebegő test anyaggá válva szűnik meg emberi létében, holott ebben a performanszban éppen a testet ért hatások a legfontosabbak és nem azok esztétizálása.

A fesztivál másik – tapasztalati – védjegye Lucy. Egy csinos fiatal lány, aki mindenféle gépekkel felszerelve követi a fesztivál eseményeit, amelyekről, illetve ezekhez kapcsolódó érzelmi állapotáról szívritmusa, pulzusszáma, térbeli helyzete, légzése ad információkat. Mindezek mérhető adatai nyommal követhetőek a fesztivál weboldalán. Egy személyes tapasztalatokból szövődő érzelmi háló rajzolódik így ki, azt állítva, hogy a fesztivál művészei – és munkáik – élénk érzelmeiket keltetik. Élénk érzelmeikről, mint résztvevő nem beszélnek, viszont érdekes tapasztalatokról annál inkább: így például RYOICHI KUROKAWA audióvizuális koncertjéről, ahol az előre rögzített kép- és hanganyag, az analóg technika eszközeivel válik digitálissá. A három képernyőre adaptált koncert – felhasználva vizuális memóriatárunk szabad asszociációt

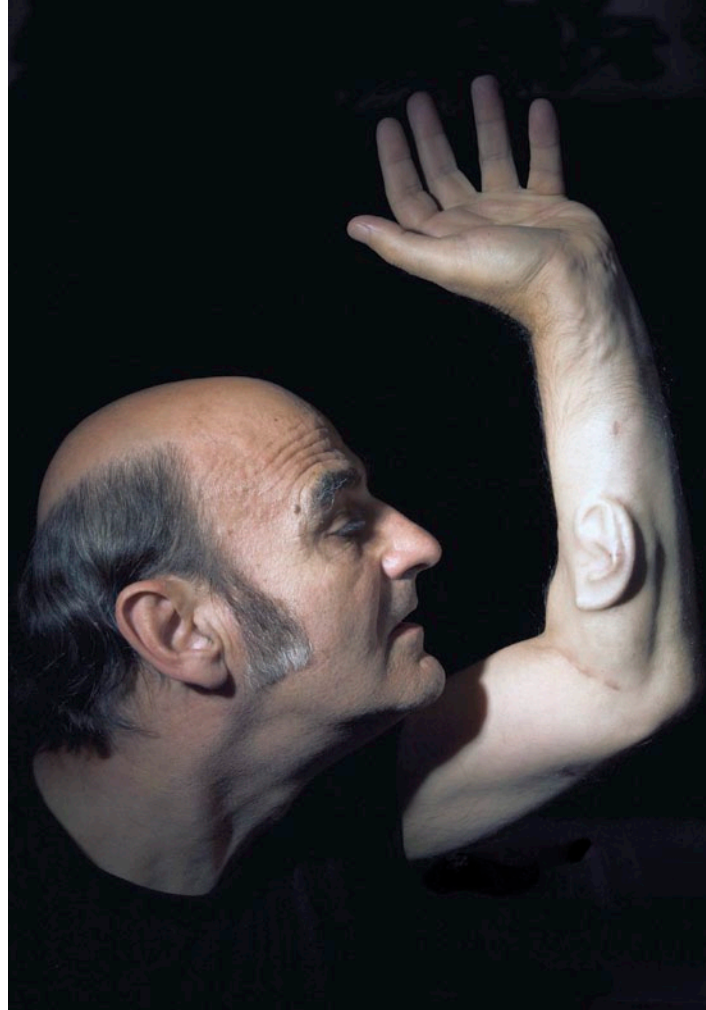
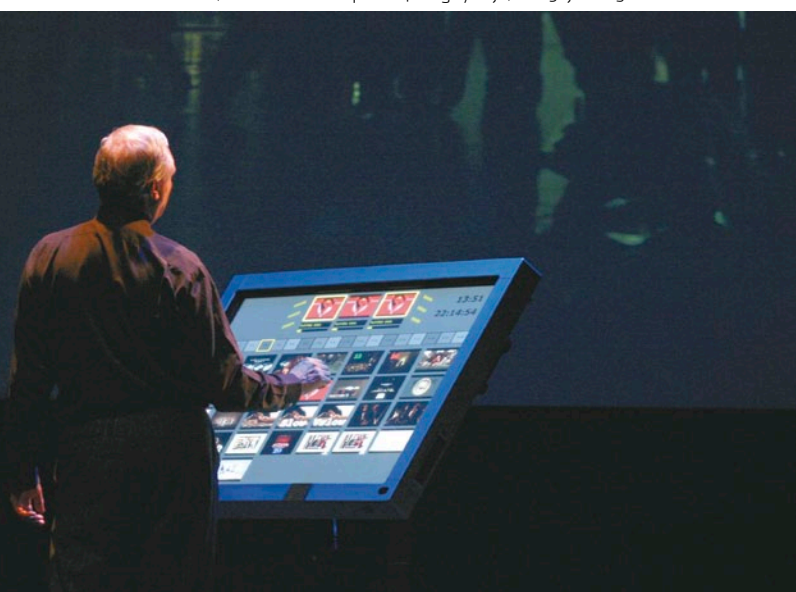
– egyedi képi világot teremt. Hasonló performanszt hozott magával az olasz OTOLAB dj-inek és vj-inek társasága, vagy a francia ANTI VJ és PRINCIPALES OF GEOMETRY, ahol a hang és a kép egységesülő egészé válna három- vagy két-dimenziós reprezentációvá válik. Mindebből a legérdekesebbnek, az egy másik japán művész által bemutatott *Test Pattern* bizonyult, amely egy önmagában is „megálló” hanganyag tökéletes képi lefordítását valósítja meg. A csak fekete és fehér lineáris elemeket használó RYOJI IKEDA a hangjeleket egyszerű, ritmikus formákká alakítja. A performanszok és koncertek mellett, a város galériáiban megrendezett kiállítások közül JEAN DUBOIS és CHLOE LEFEBVRE installációja – egy interaktív videoprojekció – volt a legérdekesebb, amelyben. két profiltól látható arc egyesül rágógumit felfújva: amikor a rágógumik összeérnek a levegő kicserélődik közöttük egy sajátos lufit képezve. A levegő „láthatatlanságára”, megfoghatatlanságra kínál megoldást a képernyőn jelzett telefonszám: tárcsázásával a telefonáló aktív résztvevővé válik, levegőt fújva saját készülékébe növelheti a levegőcserét, s okozhat változást az installációban.

□

Egy hónappal később nyitotta meg Párizs elővárosa, Enghien-les-Bains, pontosabban annak Művészeti Központja (Centre des Arts), a negyedik fesztiválját, amelyben a digitális művészet, a színház és a tánc kap teret. A technológiai fejlődés egyrészt a színházat is átforgalmazza, másrészt megújítja annak reprezentációs értékeit. Az új kifejezőeszközök segítségével így kap egyre több szerepet a tánc és a mozgás, illetve rajtuk keresztül és általuk megtapasztalható tér. Korábban a néző (jelen)létének szimbolikája határozta meg a teret, amelynek középpontjában a mű, a bemutatott darab és a befogadó kapcsolata állt. A mai színház lehetőséget nyújt a térrel való közvetlen érintkezésre: a néző a fizikai jelenlét szintjén is bevonható egy darabba, amelyben nemcsak a színház, de a performansz, az installáció és a tánc is egyszerre van jelen.

A fesztivál keretén belül közterekben elhelyezett installációk, a város mesterséges taván felállított színpadon pedig koncertek és a versenyben lévő darabok voltak láthatók. Maga a fesztivál PETER GREENAWAY filmkoncertjével vette kezdetét, aki vj-ként megdöbbentő képi világot kreált. Ezt követően sűrűn váltották egymást a napi programok: minden délutánra és estére jutott egy-egy darab, amelyet a válogatott zsűri jelenlétében mutattak be. A verseny végén 3 darabot díjaztak, amelyek közül kiemelkedett a végső nyertes CIE ADRIEN M. előadása. Egy olyan táncdarabról van szó, amelyben a zsonglörködés, a tánc és a digitális technológia adott találkozót egymásnak. A *Cinématique de la chute* az esés mechanikájának mozgásban való tanulmányozásaként fordítható le: ennek a „kiindulópontnak”, központi mozgás-elemnek a gravitációból következő szabályait kérdőjelezi meg, küszöbölt ki látványosan a zsonglőr és a könyvedén körülötte mozgó táncos. Az emberi létet behatároló fizikai törvények felforgatásának metaforája a zsonglőr játékának állandó küzdelmében nyilvánul meg. Ezt segítette a digitális technológiára épülő képi világ, mely egy vászonra kivetítve reagált a táncosok mozgására.

PETER GREENAWAY  
vizuális koncert; a Bains Numériques #4 megnyitója, 2009. június 5.



STELARC  
Ear on Arm, 2006; © fotó: Nina Sellars

A digitális technológia talán legmerészebb felhasználója az ausztrál STELARC.<sup>3</sup> A test művészetének híres-hírhedt performanszkirálya a fesztivál keretén belül mutatta be munkái nagy részét. Az általa rosszul felszerelt géphez hasonlított biológiai test robotikai, illetve elektronikai technikákkal keverve-ötvözve, protézisekkel bátran kiegészítve vetkőzi le ősi mivoltát. Stelarc úgy bánik a testével, mint egy alkatrészekből álló, határtalan tapasztalatok lehetőségét befogadó, tökéletlen géppel. Megváltoztatja, mesterséges fémalkatrészeket vagy egy egész robottestet rögzít hozzá performanszai során. Legmesszebbre talán akkor jutott el művészeti ars poéticaja valóra váltásában, mikor 2006-ban egy fület ültetett a bal alsókarjára. Ez nem csak szimbolikus tett, hiszen ez a fül egy adó-vevő szerepét veszi fel, képes a hallásra és a bluetooth technológiáján keresztül rögzítésre is. Az ember itt már nem használja a technológiát, hanem épp fordítva, az ember tekinthető a technológia termékének: az emberi testet modulálva tökéletesíthető a világ. Stelarc számára sokkal érdekesebb a gép és az ember, mint az ember és ember közötti kapcsolat. Ezt realizálja abban a mesterséges intelligenciában is, amellyel beszélgetést tudunk folytatni: írott kérdésekre ésszerűen válaszol, van vallási preferenciája, saját véleményével rendelkezik és ráadásul kitérő humorérzéke. Stelarc viszonyulása egyszerre játékos, ugyanakkor komoly, s mindez át is élhető installációi és performanszai során.

A digitális technológia folyamatosan táguló lehetőségei révén egyre több olyan munka születik, ahol a művész „átadja” a szerepét az alkotását megtapasztalni kívánó érdeklődőnek. Persze az is igaz, hogy ezek a kísérletek nem mindig kapnak elég teret vagy néha nehezen értelmezhetőek. Mint ahogy az is, hogy a fesztiválokön bemutatott újdonságok technológiailag tökéletes megvalósításának varázsa sokszor elrejtje a mélyebb értelmezés lehetséges rétegeit. A megvalósítás formája, a technika kivitelezés válik az elsődlegessé a mondanivaló rovására. Ennek egyik oka nyilván az az eltérés, ami a technológia rohamos fejlődése, illetve eredményeinek emberi mivoltunkból adódó „lassabb” adaptálási sebessége közötti fennáll, pedig ez utóbbi nélkül lehetetlen azok mélyebb elsajátítása. Talán még ezért váratnak magukra a művészeti „alapállásból” kiinduló, igazán erős, a helyüket a művészettörténetben megtaláló és maguknak kikövetelődő alkotások, amelyek ha idővel is, de majd csak megérkeznek.

<sup>3</sup> <http://www.stelarc.va.com.au/>