

Deres Kornélia

Az ember és a pixel

HIROAKI UMEDA MOZDULATSZÍNHÁZA



Accumulated Layout

Hiroaki Umeda teste a Trafó teljes nézőtere előtt változott pixeles képpé. Nem bűvészműtárvány, nem szemfényvesztés. Illetve csak annyira, amennyire becsapható az emberi szem, és persze becsapható. A japán táncos előadásai ugyanakkor arra is rávilágítottak, hogy a színházi tár miként válhat az észlelés kortárs tréningcentrumává.

A színház mint tréningcentrum gondolata a német színháztudós Peter Boenisch 2003-as cikkében¹ bukkan fel, méghozzá az emberi kognitív standardokkal kapcsolatban. Boenisch a (McLuhan-féle) médiaelméletet a klasszikus görög színházzal összefésülő Derrick De Kerckhove kutatásaiból indult ki, melyek

szerint a görög színház annak idején alapvető szerepet játszott az ábécé és írásbeliség új kognitív rendszereinek széles körű megismertetésében és bevezetésében. De Kerckhove vizsgálata rámutatott, hogy a klasszikus görög színház gyakorlata több órán keresztül megkövetelte a többé-kevésbé mozdulatlan közönség tekintetének egyetlen fix területre való koncentrációját. Ekképp a színházi esemény koordinálta a térbeli és időbeli viszonyokat, és a közönséget egy újfajta, egységesítő és leválasztott, a kinesztetikus részvételt nem igazán bátorító észlelésmóddhoz szoktatta a színházi elő-

¹ Peter M. BOENISCH: coMEDIA electrONica. *Theatre Research International*, 2003/1. 34–45.

adások „észlelési tréningjein” keresztül. Így a tér maga is mentális konstrukcióvá, spektakulummá vált.² Boenisch hasonló funkciót tulajdonít a kortárs színháznak, ám az elektrONikus kultúra észlelési mintázatainak tekintetében. A hagyományos nyomtatási kultúrát (print culture) meghatározó kognitív standardeket (melyek ugyanúgy meghatározták a színházat, mint a narratív mozi vagy a történetmesélő regényeket) felváltják a multimédiális és multiszenzorális észlelési módok, amelyek a hipertextuális szimultaneitás és az (inter)aktív felhasználók által keretezett téridőben alakulnak ki. S ezek a standardek nem csupán az új technológiák által meghatározott digitális esztétikákban lelhetők fel, hanem kulturális gyakorlatok egész sorát hatják át. S éppen ilyen gyakorlatnak tekinthető Hiroaki Umeda január végén a Trafóban látott két táncelőadása is, amely a nézőket az észlelés és érzékelés kortárs módozataival s az ezek által felmerülő problémákkal szembesítette.

A kortárs japán művészeti paletta egyik kiemelkedő alakja a harminchétfős koreográfus-táncos, aki előadásaiban a digitális univerzumba belezuhanó ember mozgulatainak szoros olvasatát tűzi ki céljául. Hiroaki Umeda mozgulatszínháza így a látás, a hallás, az érzékelés és a téridő-tapasztalat határaitra fókuszál. Ebben a színházban többé nem az a kérdés, hogy a színpadon megjelenő alak milyen érzelmeket közvetít, vagy milyen történetet mesél el, esetleg milyen fizikai attrakcióra készül, hanem hogy miként alakul át az emberi test helye és észlelhetősége a technológiák mindennapos zajörvényében. Ezek a poszthumán látképek így egyfelől arra irányítják a nézők figyelmét, hogy miként látszódhat és épülhet újjá az ember (mint test és szubjektum) a digitális technológia korában, illetve arra is rámutatnak, hogy a nézők – érzéki csaldásoknak is kitett – érzékelő testtel rendelkeznek. Vagyis a nézés határait, új területeit veszik célba.

Az elsőként bemutatott szülő, az *Accumulated Layout* (nagyjából: Megsokszorozódott elrendezés) alapvetően a mozgás és a világlátástechnika segítségével hozott létre olyan tűpontosra komponált percepciókalandokat, amelyek az elidegenített emberi mozgulatok hatásesztétikáját aknálták ki. Például a tekintet számára hirtelen követhetetlen gyorsaságúvá váló karkörzések, majd hirtelen megállításaik a mozgóképpé alakulás sajátos stációiként jelentek meg. A fekete-fehér térben Hiroaki Umeda darabossá, szakadozottá vagy máskor nagyon is fluiddá váló mozgulatait a világlátás irányainak (oldalról, előlről, hátulról jövő) és módozatainak (éles, középérs, gyenge fény) változása szervezte olyan látvánnyá, amely a filmek és számítógépes animációk észlelési konvencióit idézte meg. Tehát a fény le- és felkapcsolása révén működtetett villámgyors vágástechnika következtében néha úgy tűnt, mintha darabosan rögzített videót néznénk, máskor egyenesen egy pixelekből felépülő, élettelené váló számítógépes grafika tárult a tekintet elé. Ezek a megtört, átalakított, újrakerezett mozgulatok pedig végső soron az emberi test mechanikus robottá válását is előrevetítették.

A vizuális varázslat kiegészült a technológia szonorikus környezetével: zajok, különféle hangfrekvencián megszólaló, zenévé összeálló zörejek és hangeffektusok keretezték az emberi test újraszerveződését. Az elektronikus morajlások sok esetben olyan kíméletlenül hangossá váltak, hogy a néző nem pusztán a fülön keresztül és által érezte őket, hanem az egész test átvette azok frekvenciáját és ritmusát. Így a hangok a testben vertek olyan dübörgő visszhangokat, melyek minden gond nélkül háttérbe szorították például az ember saját szívdobogását. Ezért is tűnt meghatónak, amikor ebből a gyors és lehengető elektronikus vizuális-szonorikus környezetből néha kihallatszott a fáradó emberi test is: a táncos lihegése, fáradsága, a testi erőnlét határai.

S míg az *Accumulated Layout* a képpé és robottá váló emberi test kísérletiessége határozta meg, addig a második szülő, a *Holistic Strata* (Holisztikus réteg) esetében némiképp elveszni látszott az áramló fénypontok közegében meghajló emberi test bemutatásának ötletessége. Mert bár kétségkívül igen imponáló volt, ahogyan a néha pixelörvényként, néha hóviharként, máskor úrbéli csillagzönként feltűnő digitális fénypontok és őket kísérő hangeffektusok szó szerint beburkolták Hiroaki Umeda testét, adathalmazá alakítva azt, ám a mozgulatok koreográfiája, valamint az ezek alapján létrejövő látványok és percepciók lelemények egy idő után mintha önmagukat ismételték volna. Mindeközben a médiatechnológia és ember találkozásának pillanatában megtapasztalhatóvá válhatott az, ahogyan a hang, a kép és a test rétegei újrajrják egymást.

Ebben a felgyorsuló, majd lelassuló csillagviharban ott hajladozott maga az ember, aprón, de láthatóan, megtörve és megváltoztatva a rendszertelennek tűnő rendet. Az előadásban alkalmazott érzékelő technológia révén ugyanis a táncos izmainak mozgásából származó fizikai adatok összehangolódtak a vetített pixelörvényekkel, így alakítva egymás ritmusát, illetve mozgási irányát a harmónia és ellentartás dialektikájában. Tehát az ember mint fizikai adattömeg a fénypontokból felépülő adatuniverzum közegében olyan, a nézői érzékszerveket stimuláló multiszenzorális és intermediális élményt kínált, amelyik a tér és idő ismert koordinátáit újjászervezte. Ezzel párhuzamosan ismét kiemelten fontossá vált a nézői észlelés érzékennyé tétele, amelynek során a bevett, egyes médiumokhoz kötődő percepciók konvenciók keresztettkék és átalakították egymást.

A Trafóban bemutatott két táncelőadás a digitális-elektronikus kultúra észlelési tréningjeiként mutatott rá a linearitás elvesztésének érzéki tapasztalatára, a képpontok felől újraszerveződő emberi test határaitra, valamint a fizikai és digitális adatok egymásra hatására. Tehát nézőként nem pusztán azért volt izgalmas látni Hiroaki Umeda két táncszólóját, mert a látás és a hallás érzékrendszerein túl az egész emberi test reflektáltan és letagadhatatlanul bevonódott a befogadás folyamatába, hanem azért is, mert megtapasztalhatóvá vált az, hogy az újmédia használata által tudatosuló észlelési keretek hogyan hozzák létre – Boenisch szavaival élve – „az információ feldolgozásának és rendszerezésének újfajta standardeit, ide értve azt az esztétikai információt is, amelyet művészetnek nevezünk”.³

² Idézi BOENISCH: i. m. 38.

³ BOENISCH: i. m. 44. (Fordítás tőlem: D.K.)