

## TANULMÁNYOK

***Azonosulás, hasadásesemény és az új médiumok****Tarnay László****I. Az új médiumok és a nézés új keretei***

A dolgozat célja, hogy felvázolja azt a változást, mely az ún. új médiumok (világháló, videojátékok, Youtube, digitális televízió, valóságshow-k, tehetségkutató műsorok stb.) megjelenésével következik be napjaink vizuális gyakorlatában. A fő gondolat, amelyet itt igazolni igyekszünk, a következő. Nagyjából azt mondhatjuk, hogy eddig a pszichoanalízis – Lacan tükörstádiumára és Metz szemiotikai alapállására hivatkozva – a mozgókép esetében a néző kettős, elsődleges és másodlagos azonosulását tételezte a befogadás során, elsődlegesen a kamerával (transzcendentális szubjektum), másodlagosan pedig a szereplővel. Habár e kettős azonosulás finomítására, sőt aláaknázására többen is tettek kísérletet, a legismertebb talán Silverman (1999), a kamera és a szem, illetve a tekintet és a nézés különbsége egyáltalában nem összeférhetetlen a kettős azonosulással. Sőt, e két különbség elengedhetetlen ahhoz, hogy a mozgóképi befogadás során egyáltalában beszélhessünk az azonosulás lehetőségéről. Gondoljunk csak a fenti modell egyik leggyakoribb megnyilvánulási formájára, a kukkolásra, idegen szóval a voyeurségre. A kamera illetén „rejtőzködő” értelmezése azon alapszik, hogy léteznek helyzetek, amikor a nézői szubjektum áthatolhatatlan a Másik számára, azaz nincs benne a látványban, hanem éppen ellenkezőleg, a látványt kisajátító tekintet pozíciójába helyeződik át.<sup>1</sup> Ha a kamera a tekintet jelölője, ahogyan a pszichoanalitikus filmkritika kezeli, a voyeursége olyan episztémikus kiváltságot kínál a nézői szubjektum számára, melyet nagy-

---

<sup>1</sup> Fontos leszögezni, hogy a kukkoló nézői pozíció nem azonos a Crary, Silverman és mások által hivatkozott reneszánsz néző kívülállására. Ez utóbbi optikai értelemben foglal el kiváltságosan egyedi és egyszeri pozíciót. A nézőpont a látógúla értelmében a látvány legitimációja vagy modern értelemben ontológiai realizmusának záloga. A kukkoló néző látványa nem feltétlenül ilyen. Egy kulcslyukból szemlélt jelenet nem szükségképpen perspektivikus és realiztikus. A kukkolás elsősorban informatív és egzisztenciális jellegű, s a belőle fakadó örömrözet vélhetően a rejtőzködés erős evolúciós értelemben szelektív előnyöségéből eredeztethető. Éppen ezért nem korlátozódik a vizuális észlelésre, hanem lehet auditív (vö. valaki kihallgat valakit vagy valakiket), szag alapú (vö. árulkodó illat), sőt történhet tapintással is (pl. a zsebtolvajlás esetében).

on nehezen lehetne elutasítani. A voyeur kamera megszemélyesíti a nézői szubjektumot. Az azonosulások játéka feltételezi, hogy a kamera nem egyszerűen egy eszköz az ember kezében, hanem „egy diszkurzív rendben elhelyezkedő episztemológiai alakként és kulturális szokások elrendezésében álló tárgyként” is meghatározható. (Crary 1990 [1999. Idézi Silverman 1996 [1999, 22]). Azonban nézetünk szerint az új médiumok gyökeresen átalakítják a (mozgó)kép befogadásának (fogyasztásának) előzőekben leírt gyakorlatát. Az egyik legfontosabb változás a tekintet-képernyő-nézői szubjektum viszonyrendszerben következik be, mely az azonosulások játékát teszi lehetővé. A jelen dolgozatban mégsem e viszonyrendszer pszichoanalitikus vagy feminista módosulásait kívánjuk górcső alá venni, hanem a francia fenomenológia és a pszichoanalízis egyik kereszteződésének, a hasadáseseménynek szegődünk a nyomába. Tesszük ezt azért, mert úgy véljük, hogy a lacani és a fenomenológiai szubjektumelemzések élesen szembeállíthatók az új médiumok által kiváltott nézői vagy felhasználói azonosulási formákkal, melyek elsősorban a szubjektív vagy megszemélyesített kamera általánosításából adódnak. E formák nem jellemezhetők a tekintet és a nézés szétválasztásával, mint ahogyan az is kérdéses, hogy vonatkoztatható-e rájuk a szimbolikus, valós és imaginárius szintjeinek lacani különbsége. A hasadásesemény középpontba állításával amellett érvelünk, hogy az új médiumok felszámolják az azonosulás-problematikán belül a Másik kérdését. A Másik tekintete szinte semmiféle szerepet nem játszik, a hangsúly döntően az Én felé tolik, következésképpen az azonosulás mint olyan elveszti etikai töltetét. Az új médiumok alapvetően az Én trauma mentes vágymegvalósítását szolgálják.

### 1.1 Leselkedés vs. interaktivitás

Az új médiumok befogadásának megváltozását alapvetően két tényező felerősödése okozza. Egyrészt megváltoznak a mozgókép nézésének körülményei. Közismert, hogy a pszichoanalízis mozgóképi alkalmazásának egyik hagyományosan meghatározó pillére, a *voyeurizmus*, a leselkedés gyönyörszerző szerepe. Az elsötétített moziteremben másokkal együtt „cinkosan” figyeltük a hatalmas vásznon a szereplők intim jeleneteit, s rettegtük a láthatatlan gyilkos szuszogását. Manapság azonban azt az érzést, hogy bepillanthatunk mások magánéletébe, nem a hagyományos játékfilm szolgáltatja, hanem az internet, a Skype, Facebook és más hasonló közösségi oldalak. A nézés „otthonossága” jelentősen átalakítja a filmnézés évszázados hagyományát, melyet a leselkedéshez volt szokás hasonlítani. Persze teljesen nem számolja fel, hiszen a filmkép kompozicionális elemei, a keretezés, az apertúra (keret a keretben), a szubjektív kameraszög stb. továbbra is hordozhatja a filmi reprezentáció és a kukkolás hasonlóságát. Ugyanakkor észre kell venni, hogy a közösségi oldal népszerűsége lassan kiiktatja a privát és publikus szféra különbségét. A határ, hogy egy felhasználó mennyit mutat meg

saját intim szférájából egyre inkább kitolódik, ami végképp kihúzhatja a talajt a leselkedés alól.

Másrészt a digitális mozgóképpel szemben egyre erősödő igény, hogy helyt adjon a nézői aktivitásnak, pontosabban az *interaktivitás*nak. Ez nem csupán a számítógépes játékokra vonatkozik, hanem a mozgóképnek szinte minden formájára a világhálón való „kóborlástól” a digitálisan letölthető sorozatokig. Ma már a valóságshow-k és a sorozatok is igyekeznek figyelembe venni a néző kívánságait, bizonyos keretek között a néző ezekben a médiumokban is játékoská, sőt szerzővé válhat, előírhat és tilthat cselekvési stratégiákat a szereplők számára, kiiktathatja vagy akár újraélesztheti őket. A nézőnek nem egyszerűen az a csábító, hogy bepillanthat a játékosok intim szférájába, hanem hogy azok *azt és akkor* teszik, amit és amikor ő kívánja.

Persze a kép interaktív befogadása nem újkeletű, hanem a kép rituális-kulturális funkciójából származtatható. A neo- és paleolitikum barlangfestményei vagy a Gorgók pajzsra festett képe harci eszközként működött, amellyel az ember a körülötte lévő világot befolyásolni (vadászni és kővé dermedzeni) kívánta. Walter Benjamin szóhasználatával az új médiumok a kulturális funkciót felváltó kiállítási érték revitalizálását vagy újra-ritualizálását kínálják.<sup>2</sup>

A „kukkoló” néző immáron nem akar kívül maradni a kukkolt jeleneten, hanem szeretne belépni a képbe, s így vagy úgy részévé válni az általa is nézett jelenetnek. Néző és nézett, megfigyelő és megfigyelt egyirányú, aszimmetrikus viszonyát megbontja a néző és a megfigyelő törekvése, hogy interaktívan „magára ismerjen” abban, akit néz és kifigyel, s ne csak „passzívan” azonosuljon vele. Az utóbbi a néző vagy inkább már a felhasználó *cselekvési terévé* válik: akárcsak a neolitikum sziklarajzolója számára a póni, melyet azért vésett a kőbe bonyolult módon Pêche-Merle-nél, hogy a kép mások számára olyan „jövöbeli cselekvések alapja legyen, mint például a pónivadászat.”<sup>3</sup> Ily módon a véset a sikeres vadászat zálogává vált. Az efféle képek szerepe az volt, hogy „segítették a történelemelőtti embert eligazodni egy számára idegen világban. A képre nem úgy tekintett, mint ami a világot ábrázolja úgy, ahogyan az van” (Ieven, 2003), hanem úgy, amivel hatni tud a világra beleértve saját magát is. A párhuzam az új médiumok és a paleolitikum embere között tehát a képek akció-orientáltságát hangsúlyozza.

Maguk a képek tehát – s nem egyszerűen a képeken láttatott testek, tárgyak – cselekvési lehetőséget hordoznak a (fel)használója számára. Mégpedig a *siker* cselekvés lehetőségét. A sikernek köztudottan örömszerző jellege van.

---

<sup>2</sup> Vö. Wolfgang Ieven megjegyzésével, mely szerint „a mindennapi valóság a médiumok realitásán belül jelenik meg, ami a mindennapi valóságra gyakorolt ellenhatással jár. Innentől kezdve nem választható szét tisztán a mindennapi és a mediális valóság.” (Ieven, 1996 [1999, 64.]).

<sup>3</sup> Flussler, 1988, 10. Idézi Ieven (2003). Saját fordításom.

Addig amíg a képeket rituális jelleggel, a külvilágban kitűzött célok elérése érdekében használták, a képek reprezentációs értéke nem érvényesülhetett.<sup>4</sup> A képi reprezentáció azonban lehetővé tette, hogy a nézőben a pusztán szemlélet révén, tehát külsőlegesen cselekvés nélkül örömezzet keletkezzen. A kép olyan fizikai tárgy, amellyel a néző testére vagy a lelkére lehet hatást gyakorolni. A képre úgy is tekinthetünk, mint az első tudatmódosító szerre, mely fizikai léténél fogva az ön-erotika vagy az ön-gyógyítás lehetőségét is hordozza. Persze néző és nézett viszonya ekkor még szigorúan aszimmetrikus volt, a képtől a néző felé irányult. A jelenkori interaktivitás megjelenésével e viszony megfordul: a kép fizikai léte háttérbe szorul, s a fiktív, reprezentált, pontosabban szimulált világ a felhasználó cselekvési tereként lepleződik le. Olyan térként, mely a neolitikum barlangfestményétől eltérően önálló világként jelenik meg, ám ahhoz hasonlatosan hatással van a képhasználójának valóságára. A digitális mozgókép felerősíti a barlangfestmény képfüggőségét.

Az új médiumok által kínált „vizuális” nyilvánosság két irányból is lehetővé teszi a nézői/felhasználói beavatkozást. Egyfelől befolyásolhatja a látott eseményeket, akár virtuálisan beléphet a látvány terébe, másfelől saját privátszféráját teheti láthatóvá, s engedheti meg a belépést más felhasználóknak. E kétirányú folyamatot valósítja meg az ún. *cyberkesztyű* (dataglove), melynek segítségével a szemlélő „ugyanúgy mozoghat a kép virtuális világában, mint a valóságban”. Sőt a cyberlove esetében a cyberruhák révén a két ember egyetlen *cybertérben* „olvadhat össze”, miközben valóságos testük külön világokhoz tartozik. „A kép-előtt-lét [...] képben-létté-változik. A kép előtti, a képben szembeni jelenlét képbeni jelenlétté válik – mondhatni, teleprezenciává” (Welsch, 1996 [1999, 66]). Az ötlet lényege, hogy az ember interakcióba tudjon lépni hologramokkal, ahogyan például a Star Trek TV show szereplői tették ezt az emberek 3D képmásaival. Itt „a virtuális tér olyan médiumot alakít ki, amely a testet olyan fizikai térrel köti össze, amellyel nem áll közvetlen fizikai kapcsolatban” (Hansen, 2006 [2011, 189]).

Az érzékelés felől tekintve a telejelenlét, vagyis a valóságos és a virtuális terek egymásba folyása a percepciónak mint hallucinációnak a gondolatát idézi fel, melyet olyan különböző szerzők, mint a kognitív tudós, Francisco Varela, a fenomenológus Hans Jonas, a számítógépes kultúra teoretikusa, Mark B. Hansen vagy Linda Williams filmkutató is leírt. A virtuális cselekvés esetében olyan tapasztalatról van szó, mely a résztvevő testében ölt alakot. A hallucináció azt jelenti, hogy „a beavatkozást a test végzi el, ami a résztvevőben olyan hatást kelt, mintha a cselekvés «megegyezne a valósággal»” (Hansen, 2004 [2011, 190]). A magyarázat a viselkedésbiológusok szerint abban rejlik, amit a kognitív

---

<sup>4</sup> Reprezentációs értéken itt egyszerűen azt értjük, hogy az ábrázolt tárgyak, események, cselekvések, stb. nem a valóságra, hanem egy fiktív *világ*ra vonatkoznak.

tudomány és a fenomenológia Merleau-Ponty-ra hivatkozva megtestesült tudatnak vagy egzisztenciának hív. Ha ugyanis elfogadjuk, hogy minden percepció karnális, a mozgó testben történő percepció során „a megtestesült elme ténylegesen létrehozza azt, amit lát (Hansen, 2006 [2011, 189]). Ez az ún. *ergodikus dimenzió*, ami a testi motilitásra hagyatkozó médiumok (zoopraxiszkóp, mutoszkóp, stb.) esetében annyit jelent, hogy a virtualizált test *saját magában* egyszersmind fizikálisan tapasztalja meg az általa létrehozott látványt. A szimuláció virtuális világának és a valóságnak a kontinuitása voltaképpen a szemlélőben/felhasználóban valósul meg. Hansen a filmi mozgást megelőző médiumok kézzel mozgatott jellegére utal; eszerint a pornográfiahoz hasonlóan a néző a látványt vagy a szemiotikai értelemben vett hiányzót a mozgásillúziót létrehozó mozgatás miatt a saját testében éli meg. Williams (1995) szerint a taktilis élmény már a filmet megelőző eszközök esetében elválik a képi illúziótól, mert miközben a néző létrehozza azt, a saját teste felé irányul.<sup>5</sup> Az alapvető kérdés, melyet itt részletesebben nem tárgyalhatunk, az, hogy miből fakad az újmédiumok szimulációs *virtuális* világnak *érzéki* dimenziója. Vajon – ahogy Manovich (2001) érvel – abból, hogy a fizikai világ vagy teljes mértékben zárójelbe kerül, vagy egyszerűen szétválaszthatatlanul egybeesik a virtuális világgal? Avagy abból, hogy a felhasználó „olyan teret épít fel *saját magában*, mely önnön mozgásának funkciója lesz (legyen az akár valós fizikai mozgás, vagy ennek a mozgásnak a virtuális interfész által kiváltott helyettesítője)” (Hansen, 2006 [2011, 191])? Készen kapjuk és belemerülünk, avagy tapintással felépítjük a teret, ez a kérdés. Bárhogyan is legyen, jelen érvelésünk szempontjából mellékes, hogy miért is fordul az ember önmaga felé az örömszerzés érdekében ahelyett, hogy másokra leselkedne? A válasz tömören és provokatívan így hangzik: azért, mert a – sikeres – cselekvés nagyobb örömet ad a szemlélődésnél; az akciótér vonzóbb, mint egy rögzített – kulcslyuk – nézőpontból másokat kifigyelni

### 1.2 Az ön-érintés két formája és a privát szféra visszaszorulása

Érdemes összevetni a virtuális tér érzékelésének fenti leírását azzal, ahogyan a film fenomenológiájának egyik apostola, Vivian Sobchack beszél a klasszikus film nézőjének érzékelési mechanizmusairól. Sobchack úgy fogalmaz, hogy a film nézője „mimetikus közösségre pozicionálja magát a látott-hallott dolgokkal”. Ugyanakkor a filmi néző a testének „dinamikus beállítódásában” rájön arra, hogy nem tudja szó szerint „megszagolni, megkóstolni a vásznon látott tárgyat, mely

---

<sup>5</sup> Bár Hansen kifejezetten nem említi, de a virtuális világok (video-, konzol-, szimulációs, érintőképernyős vagy mozgásérzékelős játékok) esetében a szimuláció kiváltásához elengedhetetlen taktilis élményt, az ergodikus dimenziót a billentyűzet használata, az érintés vagy az imitáló testmozgás hozza létre.

felkeltette szenzuális vágyakozá[sát]”, ezért a vágyakozását olyan tárgyra „helyezi át, mely szó szerinti értelemben is hozzáférhető. Ám ez a [...] „hozzáférhető érzéki tárgy nem más, mint a saját, szubjektív, megélt teste”. (Sobchack, 2004, 34). Vagyis a képek hatását saját testi élményei forrásának tekinti. Sobchack azonban különbséget tesz a klasszikus film és a pornográf képek nézése között. Amíg Williams és Hansen szerint a néző testi élménye a pornográfiához hasonlóan kvázi elválik a mozgóképi látványtól, Sobchack szerint a néző olyan érzéki struktúrával jellemezhető, mely „egyszerre különbözteti meg és kapcsolja össze konkrét testem érzékét a filmbeli, képletes testek és tárgyak értelmével” (Sobchack, 2004, 35), miközben maga a testi élmény *diffúz* marad. A filmben látott szövet taktilis érzetét a saját „selyemblúzának szövetében és súlyában” éli át. Ezzel azonban nem veszi el az eredeti tárgyat, hanem a saját teste révén ragadja meg, ahol azok mintegy „megkettőződnek”. Így teljesülhet be Merleau-Ponty „jóslata” a percepció kettősségéről, mely szerint a néző egyszerre érintő és érintett, mert nem csak látja a vásznon a képeket, hanem egy „retúr során” a vásznonról az érzékelést a saját testébe helyezi át. A néző egyszerre van *egzisztenciálisan itt* (ti. a vásznon előtt) és *máshol, optikailag ott* (ti. a vásznon). Az ön-érintésnek ezt a kettősségét, hogy mindig valami *más* érint meg saját testünkben, állítja szembe a pornográfia ön-érintésével, amikor a „test és a tudat önmaguktól is *egyazon* tárgy felé haladnak” (Sobchack, 2004, 35). A későbbiekben e különbség a kétféle ön-érintés között alapvető lesz ahhoz, hogy megmagyarázzuk azt a különbséget, mely a klasszikus film és az új médiumok által kínált vágykielégítés struktúrái között fedezhető fel. Most csak azt jeleznénk, hogy az interaktivitás dominanciája és a folyamatos – akár reflektálatlan – szándék, hogy az életünkben a lehető legtöbbet vizualizáljuk, azaz a privát és a publikus szféráink egybenyitása az új médiumok esetében ellehetetleníti azt a vágykeltést, amellyel mind a pszichoanalitikus, mind a fenomenológiai értelmezés a klasszikus filmet jellemezte. Ez pedig nem más, mint a Másik vágyára való vágy felbukkanása, mely a Lacan által feltárt kettős hasadáseseményhez köthető, de túl is lép azon, ahogy ezt, egy etikai megalapozás irányában, Tengelyi László kimutatta.

Az új médiumok ereje a privát és a publikus szféra határainak lebontásában teljeseedik ki. A privát szféra az ókori ember találmánya. A törzsi társadalmakban még szinte minden – a szeretkezéstől a szülésig, a kínzásoktól a halálig – a közszférához tartozott, szinte bárki számára elérhető volt. Ugyanakkor persze hatalmas különbségek vannak a kultúrák és társadalmi csoportok között abban a tekintetben, hogy hol húzzák meg a határt privát és publikus között. Itt azonban nem ez a kérdés, sokkal inkább az, hogy a határ részleges vagy teljes eltörlése odavezet, hogy a nézett/látott immár nem egy „hiánytapasztalat” forrása, nem a vágy többlete, mely kiközösítené a totális örömtárgy keresését. Inkább arról van szó, hogy az új médiumok használata során elvakít minket „a maradéktalanul valóra váltott vágy képzete”, s a reális, azaz a Dolog „sohasem válik

tevékenységünkben jelenvalóvá” (Tengelyi, 1998, 325). Ezzel szemben az új médiumok világában „a jelenség és a lényeg különbsége hatályon kívül helyeződik. A létezés kongruens a monitoron és a memóriában. A jelenség a „lényeg” tökéletes reprezentációja. Semmi nem hiányzik. A „lényeg” nem tartalmaz se többet, se kevesebbet, mint a jelenség. [...] Sőt, mi több, a lényeg a jelenség területén végzett műveleteknek van alávetve” (Welsch, 1996 [1999, 60]).

### 1.3 A mediális használat „pozitív” nyitottsága

Nem véletlen, hogy a valóra váltott vágy ismétléskényszert, egyenesen függőséget eredményezhet, ami az új médium alkotóit további munkára sarkallja, sőt be is építik az újrakezdés elemét e médiumok használatába. A pszichoanalitikus érvelés folytatása viszont igencsak megkérdőjelezhető. Ha a Dolog nem válik jelenvalóvá, akkor „traumát okozva fog hatni” – így a következtetés. Az új médiumok azonban a vágykielégítésnek egy olyan módját kínálják, melyben látszólag minden lehetséges. Ha ügyes és bátor vagy, látszólag minden kívánságod teljesülhet, persze a beépített szoftverek által meghatározott kereteken belül. A használatnak részét képezi az is, hogy a felhasználó elfogadja a korlátozó tényezőket (lehetséges útvonalak, tárhely nagysága, a valóságshow játékosainak, a sorozat szereplőinek száma és személye stb.), s nem törekszik még reflektálatlanul sem azok áthágására, kivéve, ha a szabályok megengedik a játék közbeni módosítást. Cserébe viszont megkapja az elvben végtelen interaktivitás lehetőségét, egy „befejezhetetlen” pozitív gondolkodást, mely mindig egy újabb játékszint meghódítására, egy újabb sorozatszezon szerkesztgetésére vagy a Youtube-on egy újabb „kóborlásra” sarkall. A voyeurizmus, illetve a privát és publikus szféra határának felszámolódása és az interaktivitás mellett a *használat lezárhatatlansága* az új médiumok harmadik lényeges jellemzője lehet.

Persze a médiumok fetisizálása mellett mindig nyitva áll egy másik út is, melyet Andrea Arnold filmjének, a *Red Road*-nak főszereplője (Jackie) vagy a *Pont kom* színházi előadás fiúja választ, amikor végleg kilépnek vagy visszalépnek a virtuális világból és a (mozgó)képek referenciális „többletét” igyekeznek megkeresni, mely e világi, testi, egyszeri és individuális. Azaz nem tágítanak a vágytól, de lemondanak „a totális örömtárgy [...] az *imaginárius* boldogság kereséséről” (Tengelyi, 1998, 324). „Az elektronikus mindenütt-jelenvalóság és a virtuális lehetőségek univerzuma egy másfajta jelenlét, a hic et nunc megismételhetetlen jelenléte, az egyedi történet utáni sóvárgáshoz vezet” (Welsch, 1999, 58). Ehhez azonban arra van szükség, hogy újraértelmezzük (mozgó)kép és valóság viszonyát, mégpedig nem a lehetséges cselekvések felől, hanem afelől, amit Lacan *többletértelemnek* hív. Ám ez nem elég. Ezt a többletértelmet – Ricoeur bibliakritikája nyomán – önmagunkra kell vonatkoztatni. Ez az önmagamra vonatkoztatás tehát egyrészt fenomenológiai (vö. az itt és az ott

kettőssége), másrészt *egzisztenciális*. Nézzük meg most részletesebben, hogy miféle kielégülést kínálnak az új médiumok. Mi történik az etikával egy olyan világban, ahol a lényeg és a jelenség azonosak egymással?

## 2. Lacan és a kettős hasadásesemény

### 2.1 Akció tér és szimuláció

Miért lehet érdekes a lacani úgynevezett kettős hasadásesemény az új médiumok képisége kapcsán? Láttuk, hogy az új médiumok megjelenése alapvetően megváltoztatta a látás és a nézés struktúráit azáltal, hogy a korábbi viszonylagosan „passzív” nézői szubjektumot felváltotta egy interaktív felhasználói szubjektummal. Néző és felhasználó között az alapvető különbség az, hogy az utóbbi számára a nézés csupán egyik *operacionális* eszköze annak, hogy megvalósítsa saját magát. Számára a látvány a cselekvési tér része, azon belül konstituálódik. James E. Cutting a szubjektumhoz kapcsolódó úgynevezett *egocentrikus* térnek három formáját különbözteti meg az alanytól való távolság szerint: a vistát, az akcióteret és a személyes teret. Nézete szerint már a klasszikus hollywoodi film is csupán az akcióteret használja, mivel „a filmnézéshez hozzátartozik az, hogy a néző, amikor egy film cselekményét figyeli, nem engedi be a dolgokat a személyes terébe. Ha beengedne, személyesen érintve lenne, de amikor az ember filmet néz, szeret elfeledkezni magáról” (Cutting, 2005, 17). Ugyanakkor a vista túl távoli a szubjektumhoz képest, ezért lehet például a külső helyszíneket műtermi díszletekkel helyettesíteni a régi hollywoodi filmekben. Cutting a néző terét, azaz a képernyőn megjelenő látványt nem az új médiumok „aktív” szubjektumára, hanem a néző téri percepciójára, pontosabban a filmi *diegetikus tér* nézőinek – egyébként „passzív” – észlelési folyamatára vonatkoztatja. E percepció azonban közvetlenül átvihető az új médiumok interaktív befogadására, főképpen ott, ahol a *szimuláció* határozza meg a vizuális rend domináns strukturális természetét. Az új médium felhasználója számára az akcióteret egy másik rendszerben nyílik meg, melyet általában *virtuális* valóságnak/világnak/térnek neveznek, amely, mint láttuk, Manovich (2001) szerint kontinuos a valóságos világgal, melyhez a felhasználó tartozik. Nézőként vagy interaktív felhasználóként ugyanazzal a téri reprezentációval vagy térszerkezettel találkozunk. Ezt csak erősíti az a tény, hogy a virtuális tér egy eredeti „valóságos” tér szimulációja. Ugyanakkor Hansen (2004 [2011]) szerint nem a terek kontinuitásáról, hanem a konstrukciójáról van szó.

A két tér kontinuitása természetesen nem egzisztenciális jellegű. Nem fizikai, hanem *perceptuális* tényezők hozzák létre. E tényezők közül az egyik legfontosabb a mindenkori észlelés akcióorientáltsága, az, hogy a szubjektum az

észlelt tárgyakban, eseményekben rejlő cselekvési potenciálra igyekszik összpontosítani. Az ökológiai pszichológia J. J. Gibson után *affordanciáknak* hívja egy dolog azon tulajdonságait, amelyekre valamely szubjektum cselekvése(i) irányulhat(nak). (vö. Anderson, 1996, 41-42) Ha valami vagy valaki megjelenik az akcióterünkben a mindennapi életben, automatikusan az affordanciáit észleljük vagy keressük. *Akciómentesen* csak ritkán és speciális helyzetben nézzük a világot, például egy hegy tetején szemlélődve, egy múzeumban vagy olyan helyzetekben, amikor választanunk kell különböző cselekvési vagy döntési útvonalak között. Amikor filmet nézünk vagy az új médiumokat használjuk, erre a mindennapi tapasztalatra támaszkodunk. A szubjektív kamerával való optikai és az avatarral való motorikus azonosságunk révén a valós tapasztalatunkat szimuláljuk, még akkor is, ha ezt a fizikai törvényeket meghazudtoló módon tesszük. A szimuláció során nem az a kérdés átértékeltük-e valaha az adott cselekvést, hanem hogy végre tudjuk-e hajtani. Ez pedig a tréningtől, gyakorlattól függ, mely lehet rutin (bevésődött viselkedésminta), de lehet az adott cselekvéshez hasonló cselekvés tapasztalata.<sup>6</sup> Ez utóbbi esetben a cselekvés szimulációjával állunk szemben.<sup>7</sup> A szimuláció lehetősége, úgy is fogalmazhatunk, benne rejlik az affordanciában. Amikor a parti csiga a dagály érkezése előtt felkúszik a kerítés drótjára a számára megszokott fűszál helyett, vagy a rák elbújik a hajóroncs réseiben, voltaképpen szimulálják az „eredeti” cselekvést. Egy „lehetetlen” cselekvést egy játékban mindig egy lehetséges cselekvés szimulációjaként hajtunk végre.

## 2.2 Mediális azonosságok és differenciák az új médiumokban

A virtuális térben végrehajtott akcióorientált percepció másik következménye az, hogy amíg a felhasználó/játékos egzisztenciálisan az „eredeti” (valóságos) térben helyezkedik el, a látvány észlelése az optikai/virtuális térben történik. Vivian Sobchack ebben látja az új médiumok „etikátlanságának” forrását. Ehhez persze szükség van az interaktív „fordulathoz”, melyet az új médiumok hoznak el, mivel az egzisztenciális „itt” és az optikai „ott” kettősége a filmnézés során éppen ellenkezőleg működik: a filmnéző szubjektum a vásznon megjelenő

---

<sup>6</sup> A hasonlóságot itt elég tágra értjük. Jó példa erre a súlytalanság „szimulációja”. A súlytalanság érzését földi körülmények között nem tudjuk átélni, ugyanakkor az űrhajósok kiképzése során ki lehet váltani úgy, hogy a páciens egy gyorsan zuhanó lapra kötözik, vagy ellenkezőleg, hosszú ideig egy speciális heverőre fektetik. Az ember azonban egyik esetben sem lép be a virtuális térbe, hanem egy olyan *valóságos* élményt él át a *valóságos* térben, mely *hasonlít* a súlytalanság érzéséhez az űrben.

<sup>7</sup> Ilyen szimulációs helyzeteket élünk át a mindennapi életben, amikor vezetni tanulunk, de így tanulunk dobolni is az iskolában, amikor a dobot kezdetben a párna helyettesíti.

látvány (optikai „ott”) érzékiségét saját testében (egzisztenciális „itt”), mint másságot éli meg. A valóságos és a virtuális tér minden akcióorientált kontinuitása ellenére tehát az új médiumok használata nem szünteti meg a kétféle tér *egzisztenciális* elkülönülését. Ezáltal a szubjektum, így Sobchack, virtuálisan bármit megtehet felelőtlenül, mivel egzisztenciálisan, azaz testi értelemben, biztonságban van a képernyő előtt.<sup>8</sup>

Az akcióter dominanciája és a valóságos és a virtuális tér kontinuitása odavezet, hogy megrendül a Lacanból kiinduló pszichoanalitikus megközelítések alapja, a kamera és a szem megkülönböztetése, miközben a néző elveszti transzcendentális pozícióját, s belekerül a látványba. Lacan szerint a képernyő átlátszatlan, s benne a másik tekintete közvetítődik, pontosabban az, ahogyan a szubjektum látva van. „Létezni annyi, mint látva lenni” – idézi Lacan Kaja Silverman, aki szerint „a képernyő jelenti azt a helyet, ahol a tekintetet egy bizonyos társadalom számára definiálják” (Silverman, 1996 [1999, 18]). Paradox módon a képernyő ideológiai meghatározottsága az új médiumok felhasználója számára felolvad annak interaktivitásában. A képernyő átlátszatlanságát felváltja egy anonim láthatóság, mely gyakorlatilag ugyanazt a szerepet tölti be az új médiumokban, mint az immerzivitás a klasszikus filmben. Az üzenőfal lenne a láthatóságnak szimbolikus megjelenési formája. Ugyanakkor azt is le kell szögeznünk, hogy a kamerával, azaz az apparátussal való azonosulás, amelyet a filmelméletben Metz és Baudry szorgalmazott, „implicit módon a képen keresztül megy végbe”, úgy, hogy eközben megvalósítja „az azonosulás lehetőségét a látvány és test által konstituált látással” (Silverman 1996 [1999, 10]). Az új médiumok tulajdonképpen szó szerint értelmezik a varratelmélet tételét a kameráról, mint Hiányzóról. A digitális korszakban a kamera hovatovább nem több mint a néző metaforája, s valóban hiányzik a filmből. A „test által konstituált látás” természetesen nem egzisztenciális értelemben értendő, hanem a látványba „varrt” néző/felhasználó látásaként.

Az alábbiakban azonban nem ennek a helyzetnek a részletes elemzésére vállalkoznánk, hanem az etikai viszonyulás lehetőségére vagy lehetetlenségére helyezük a hangsúlyt. Egy olyan viszonyulására, mely – ahogyan Tengelyi László kifejtette – a vágyból adódik, amikor Lacannal szólva „létezni annyi, mint látva lenni”, ami Kaja Silverman szerint voltaképpen a szimbolikusnak, a Másiknak a betörése a vizuális rendbe. De betörhet-e a Másik akkor, ha a láthatóság elvileg

---

<sup>8</sup> A digitális médiumokkal kapcsolatban az ehhez hasonló vélekedés sok helyütt felbukkan. A szimuláció és a virtuális valóság a „Valóságos dolgok »terhei nélkül«” olyan élményt kínál, amelyhez képest „az eredeti [...] csalódást kelt” (Welsch, 1996 [1999, 66]). A szubjektum vágykeresése pedig „a virtuális világháló terében a cyberszexualitás érintés nélküli (chat)narratívába zárt összekapcsolódásaiba, a klaviatúra és webkamera steril kelékeivel eljátszott fizikai kontaktus híján fertőzésveszély nélkül, mégis érzelmileg addiktív, végtelen (szerep)játéklehetőségekkel kecsegtető online flörtjeibe fordul” (Kérchy, 2009).

végtelen, s csupán néhány – a közösségi tagságra vagy a játéktér bejárhatóságára vonatkozó – önkényes szabály korlátozza? A Másik alapvetően hasadásesemény okozója a szubjektumban. Tekintsük át röviden e „kettős” folyamatot.

### 2.3 A totális örömtárgy és az új médiumok

A kettős hasadásesemény első mozzanatát az hozza létre, hogy a szükségletek alanya nem esik egybe a szimbolikusban megnevezett vágyak alanyával. Ennek oka az, hogy ahogy Tengelyi fogalmaz, az ember „szóba hozza” a szükségletét, vagyis egy előzetes kód terminusaiban, nyelvilleg fogalmazza meg. A második mozzanat már e szimbolikus renden belül következik be: ahogy ezt Ludwig Wittgenstein a *Tractatus*-ában leírta, a kijelentés alanya mindig különbözik a megnyilatkozás (kijelentésesemény) alanyától. A beszélő, akkor is, ha az azonosítást, a nézőpontját kifejező egyes szám első személyű névmásokat használ, fizikailag és logikailag sem egyezik meg az állításainak alanyával. Ez utóbbiak ugyanis mélyen konvencionálisak, a személyességet csupán átkódolva hordozhatják. De vajon hogyan tud betörni ez a szimbolikus a vizuális rendbe?

Kétségtelennek látszik, hogy amikor akcióorientált percepcióról beszélünk, vágyainkat nem tudjuk egyszerre szavá tenni, hacsak nem akarunk a hamleti pozícióba kerülni, amikor „a szavak ölik a tetteket”. A percepció operacionálitása éppen a diszkurzivitás kizárásának irányában hat. Ugyanakkor azok a téri és egyéb jelzések, melyeket a mindennapi percepció során észlelünk, a mozgóképen „kódként” működhetnek, amennyiben az *immerzivitást*, a „szimulált világba való behelyezkedést segítik elő. Igaz, ezeknek a jelzéseknek a legtöbbjét nem diszkurzív módon, hanem úgymond „genetikailag” kapjuk, de mégis képesek nyelvként viselkedni, ahogy a műfaji filmek, s az új médiumok ezt maximálisan ki is használják. A régi és az új médiumok közti valódi különbség azonban nem a kódszerűségben, hanem a kettős hasadással együtt járó jelentés-eltolódás *metonimikus* folyamatának „csonkoltságában” rejlik. Az, ami Lacannál és másoknál a „vágy vándorlásának” és egy egyedi, beszélőnként változó többlet-értelem megjelenésének forrása, nem abban az értelemben létezik az új médiumokban, ahogy ezt a lacani Valós fogalma jelzi. A valós (reális) Lacannál maga az uralhatatlan, amely folyamatosan kicsúszik az ellenőrzésünk alól. Az új médiumok feltételezésünk szerint mindenekelőtt az uralhatóság érzését kívánják megadni. Ha beszélhetünk uralhatatlanságról, az nem a reális kiszorulása „a cselekvő látóköréből”. Éppen ellenkezőleg, az „uralhatatlan” voltaképpen újabb és újabb cselekvési lehetőségeknek, a videojátékokban „küldetéseknek” a *sorozatában*, mégpedig végtelen sorozatában határozható meg. Amíg a realitáselv Freudnál Lacan szerint úgy működik, hogy elszigeteli az alanyt a külvilág realitásától, addig az új médiumokban éppenséggel „realitást”, igaz, *virtuális realitást* kínál a felhasználó/játékos számára. Fogalmazzunk úgy, hogy az új médiumok az örömelev

korlátlan érvényre juttatását célozzák. Ha a reális a normatív, nem könnyű szerepet találni számára az új médiában. A reálisnak és a külvilág realitásának különbsége az új médiumok kapcsán nem vethető fel. Az elérhetőségen, a külvilág realitásán túl egyszerűen nincs semmi. (Vö. a jelenség azonos a lényeggel.) Ugyanakkor a reális nem az élő szervezet hasznához, hanem a jóhoz, a normatívhoz, az ideálshoz kapcsolódik, ez utóbbi azonban már az *imaginárius* körébe, s nem a reálshoz tartozik. (Vö. Tengelyi, 1998, 321) Ennek azonban súlyos következményei vannak a pszichoanalitikus logikán belül.

Az imaginárius ugyanis az örömev irányítása alatt áll, mely az ismétléskényszerért felelős. A totális örömtárgy nem más, mint a lacani Dolog, mely minden hiánytapasztalat mögött húzódik. A Dolog az újramegtalálás hajlama, annak a valaminek, ami tulajdonképpen sohasem veszett el. A vágynak az a többlete, ami a pszichoanalitikus megközelítésben a szimbolikus dimenzióból származik, Lacan szerint azt jelenti, hogy minden vágykielégülés hiánytapasztalat. A totális örömtárgy éppen ezért uralhatatlan.

Létezik-e ilyen „totális örömtárgy” az új médiában? Két dolgot mindenképpen állíthatunk. Az egyik ez: minden tárgykeresés és újramegtalálás eltolódás a tárgyak között, egyfajta *kóborlás*, ami Baudelaire és Walter Benjamin flâneurjének céltalan, de legalábbis végcél nélküli bolyongásához lenne hasonlítható. De nem valószínű, hogy Benjamin egyetértett volna azzal, hogy az, ami a flâneurt mozgatja, valamiféle újramegtalálódó örömtárgy. Sokkal inkább hajlott volna arra, hogy lemondjunk az imaginárius boldogságról, e Legfőbb Jóról, s e helyett a szimbolikus dimenzióban végbe menő jelentés-eltolódásnak metonimikus működését lássuk a flâneur kóborlásában. Az egyszerre megnyitható ablakoktól a Youtube-on való kattintgatásig számos példáját adhatjuk a kóborlásnak, vándorlásnak, amivel Gilles Deleuze próbálta meg leírni a modernista filmben látzólag céltalanul mozgó szereplőket. Azonban itt fontosabbnak tűnik a másik megállapítás az új médiumokkal kapcsolatban; az, hogy a felhasználó/játékos szubjektumot egyfajta ismétléskényszer, az „újramegtalálás vágya” hajtja. A pályák, az ablakok, a Youtube videók, sőt a sorozatok évadai olyan végtelenített láncolatot képeznek, mely tökéletes ellentéte a klasszikus, Arisztotelész által meghatározott tragédiának, melynek „eleje, közepe és vége van”. Ha a tragédia egy „jól megcsinált történet utánzása”, az új médiumok a végtelenített és párhuzamos történetépítés lehetőségét kínálják. Ez azt is jelenti, hogy hagyományos esztétikai kategóriáink – tragikus, komikus, groteszk, fenséges, stb. – nem alkalmazhatók többé, hiszen az új médiumokban a véget nem kell feledni, hiszen a kezdet sem volt sohasem adott. Az archívumnak, az eredetnek, az archéának a fogalma „lepereg” az új médiumokról. Ha beszélhetünk is megtalálásról, vagy sikeres pályamegoldásról, ez sohasem az, ami „sohasem veszett el.”

A döntő kérdés ezen a ponton, úgy véljük, az, ahogyan Tengelyi László a vágyat értelmezi. Tengelyi szerint az etikai feladat az, hogy lemondjunk az imaginá-

rius boldogság kereséséről, azaz ne tágítsunk a vágytól. Ezt azonban csak akkor érhetjük el, ha a beszéd törvényét választjuk, mely egyszersmind a vágy törvénye, melyből az alany nem engedhet, tehát etikai értelemben törvény. Le kell tehát küzdeni az újramegtalálás hajlamát, azaz az ismétléskényszert, ami magáról a vágyról való lemondás lenne, míg a vágy a szimbolikusban mint diakritikai rendszerben folyamatosan eltolódik a tárgyak között. Következésképpen kitartani a vágy mellett annyi, mint kitartani az önhasadás mellett, amikor a reális, azaz a Dolog sohasem válik teljesen jelenvalóvá a világban, hanem traumát okoz. (Vö. Tengelyi, 1998, 325) Mit tegyen azonban az új médium felhasználója/játékosa, ha az ismétlést nem kényszerként, hanem olyan örömként éli meg, mely „további öröm kedvcsinálója”? Ha a kép, képernyő számára valamiképpen éppen a Dolgot, azt az elkerített irt jelenti, ami egyébként az örömelv irányítása alatt áll, az imaginárius boldogság keresését vezérli? A felhasználó nyilván nem az örömelvről „mond le”, hiszen a Dolog számára a virtuális világ, ahol minden más világnál jobban megvalósíthatja önmagát, saját maga építheti fel az avatarját, s szinte abszolút értelemben uralhatja a nézőpontot. Ott, ahol minden kudarc az újakezdést hozza el, minden „halott” szereplő feltámasztható, minden állás elmenthető és újraindítható, a traumatikus élmény veszélye végtelenül kicsi. Úgy tűnik, hogy a szimbolikus betörése nélkül vagy nem tudunk tartalmat adni a „Ne engedj a vágyadból!” felszólításnak, vagy e felszólítás visszacsúszik az örömelv által irányított imaginárius szintre. Ez azt is jelenti, hogy a lacani feltételezés, mely szerint „létezni annyi, mint látva lenni” szintén (újra)értelmezendő.

Úgy gondolom, hogy az önhasadás gondolata nem tartható akkor, ha a való-sághiány nem jelenti egyszersmind a Másik vágyának a vágyát. Emmanuel Lévinas ez utóbbit igyekszik meghatározni a műveiben, ám ezt nem a szimbolikus abszolút érvényre juttatásával teszi, hanem megpróbál kilépni a diszkurzív rendből.

### 3. Lévinas és a Másik vágyára irányuló vágy

Könyvtárnyi irodalma van ma már annak a kérdésnek, hogy a Másik a szimbolikus vagy az imaginárius alá tartozik-e. Itt még csak a kérdés áttekintésére sem vállalkozhatunk. Közismert, hogy Lacannál a másiknak kétféle fogalma fordul elő: a nagybetűvel írt radikális Másik és a kisbetűvel írt másik, az *objet petit a*, mely az én kivetülése. Az első a szimbolikus, míg a második az imaginárius rendhez tartozik. (Vö. Evans, 1996) Itt nincs módunk arra, hogy összevegyük a lacani különbségtélt Lévinas fogalomrendszerével. Egy efféle összevetés külön tanulmányt igényelne.<sup>9</sup> Előzetesen annyit azért elmondhatunk, hogy a radikális

---

<sup>9</sup> Ehhez jó alapot kínál a lévinasi etikainak és a lacani terapeutikainak az összevetése, melyet Gondek (1996) ad.

Másik, mely a nyelvben, a diskurzusban áll elő és szólítja meg a tudattalan lacani szubjektumát nem áll messze a lévinasi abszolút Másiktól, aki a Mondáson keresztül, tehát a lévinasi nyelvben szólítja meg az Ént. Habár Lévinas nem oly következetes az írásmódban, mint Lacan, a lacani másik egy olyan másiknak lehetne megfeleltethető, mely *az én, az ego felől tekintve* bekebelezhető lenne, azaz visszavezethető a szubjektum előzetesen adott fogalmaira. Mivel ez az ego-másik viszony Lévinasnál az ontológia körébe tartozik, a pre-ontológiai etika szempontjából figyelmen kívül hagyható. Éppen ezért az alábbi gondolatmenetben a kétféle másik lacani/lévinasi megkülönböztetése alapvetően nem játszik szerepet.

Ha a Dolog lacani fogalmával élünk, úgy tűnik, hogy a Másik vágyának a vágya, azaz a Másik kimeríthetlensége megfeleltethető annak, hogy a Dolog teljesen sohasem válik jelenvalóvá. Ez azonban Lévinasnál nem léthiányból fakad ellentétben Lacannal (*manque d'être*), de nem is attól – ahogy Tengelyi László fogalmaz – „hogy vágyaink nyelvi eredetű képzettársítások mentén eloldódnak és átalakulnak, hanem attól, hogy *vágyaink itt olyasmibe ütköznek, ami nem vágykeltő*” (Tengelyi, 1998, 329). Hogyan lehetséges ez?

A nem vágykeltő vágy (azaz a vágy többletképződése) nem hiánytapasztalatból ered, hanem egy idegen vágy igényeinek (feleletigény) hatására ébred föl. Ez a *hasadásésemény a vágyban*, amikor „megérint bennünket az is, ami idegen”. (ibid.) Ez lenne az a pont, ahol az erotika elválik az etikától. Ellentétben az erotikával, ahol a nem vágykeltő tulajdonságot vágykeltővé alakítjuk, a Jó maga ez a közelség az idegenhez a másikban, ami sohasem válhat el- vagy kisajátításá. Lévinas a Másik vágyára irányuló vágyról etikai értelemben másutt úgy beszél, mint a Másiknak való kiszolgáltatottságról, olyan Vágyról, mely önnön vágyával táplálkozik. A vágyak ezt a többletet Bernhard Waldenfels *reszponzív* vágyként fogalmazza újra, mely a Másik vágyára válaszol. De hogyan értelmezzük ezt a Vágyat?

Ha elfogadjuk, hogy a tudattalannak is szimbolikus (nyelvi) struktúrája van, s a realitáselv voltaképpen a vágy szimbolikus ábrázolásának törvénye és a tudattalanba nyúlik, s nem áll az örömelv irányítása alatt, amiről lemondunk a kiszolgáltatottságunkban a Másiknak, az saját (?) legfőbb boldogságunk keresése, vagyis maga az örömelv. Nem tágitani a vágytól annyi, mint lemondani az imaginárius boldogság kereséséről. (Vö. Tengelyi, 1988, 325) Ha a Dolog totális örömtárgy, a Másik ezzel szemben csakis a szimbolikusból érkezhethet. A Másiknak való végtelen kiszolgáltatottságot, azt az igényt, melyet Tengelyi László *feleletigénynek* nevez, halál-elv működésével azonosíthatnánk.

De másfelől amellett is érvelhetnénk, hogy a Másik vágyának a vágya, azaz a Másik kimeríthetlensége tulajdonképpen maga a Dolog, mely teljesen sohasem válik jelenvalóvá. A hasadásélmény következtében ugyanis a Dolog eleve teljesen *nem* megjeleníthető, azaz *nem* birtokolható. A lacani gondolat,

mely szerint minden vágy hiánytapasztalat, ez esetben a Másik távollétével is jellemezhető. A Másik nem más, mint maga az etikai tárgy, azaz a Dolog. A valódi kérdés az, hogyan értelmezzük a (soha teljesen nem jelenvaló) Dolog, a reális és a (totális) örömtárgy kapcsolatát? Vajon az ismétléskényszerről lemondva, azt legyőzve nem marad-e meg mégis „valamennyi” öröme a szubjektumnak? Nem biztos ugyanis, ahogy Tengelyi László írja, hogy a hiánytapasztalat elválasztható a totális örömtárgy keresésének imaginárius dimenziójától „Nem sodor-e e dimenzió felé az a gondolat, hogy minden öröm csupán további öröm kedvcsinálója?” Tengelyi szerint Lacan ezt a lehetőséget „sorszerűnek” és „tragikusnak” látja, mivel az etikai tárgy (a Dolog) abszolutizmusát részesíti előnyben annak relativizálódása helyett. Ez esetben viszont a Vágy vágya úgy is tekinthető, mint ami folyton késésben vagy elcsúszásban van – éppen ez zárja ki akkor az ismétléskényszert –, s a Másik megragadhatatlanságát (megnevezhetetlenségét) eredményezi.

Összefoglalva: a Másik egyszerre meghatározható a szimbolikus és az imaginárius felől. Pontosabban a kettő metszéspontjában helyezhető el. Vajon nem állítható párhuzamba e kétféle értelmezés (etikai abszolutizmus és relativizmus) a Másik *qui* vs. *quoi* felfogásának derridai és lévinasi ellentétével?<sup>10</sup> A Dolog egy olyan *qui*, akihez folyton más és más *quoi* (értsd: tulajdonság) rendelődik a szubjektum keresése során. Nincs totális örömtárgy, a Másikra sohasem lehet végleg rálelni vagy újramegtalálni, de minden egyes találkozás a következő találkozás felé lendít, hajt, s ez a „hajlam” önmagában adhat örömet. Az újramegtalálás mint feleletkényszer mindig a Másiknak a szimbolikusba való beemelését jelenti: a szubjektum válasza a szimbolikusban a Másikra válaszol, akkor is, ha ez a válasz nem felelhet meg a Másiknak. Lévinas kifejezésével élve, mindig visszabontandó a Mondásban.

Másfelől a Másik vágyára irányuló vágy mindig hiánytapasztalat, mert a Másik mindig távollétével van jelen az imagináriusban. A feleletkényszer ugyanis a szubjektum a Másikra nem vonatkoztathatja. A Másiknak a szimbolikusban való késése ugyanakkor felfogható úgy, mint a realitás „súlya”. Minden válasz, bármennyire megkésített, kiválthatja a szubjektum örömét, miközben újabb feleletigényt is támaszt. Minden válasz a távollét jelenléte, s mint ilyen hiánytapasztalat, a totális örömtárgy „elodázása”. Ugyanakkor ez a késést vagy elodázást nem tekinthetjük az etika tárgy relativizálódásának. Ellenkezőleg, a lacani „Dolog” kimeríthetlenségéből fakad.

---

<sup>10</sup> A *qui* és a *quoi* ellentétésségéről Derrida – Lévinasra nem hivatkozva, de az ő szellemében – a szeretet fogalmával kapcsolatban beszél. Eszerint a *qui* maga a személy a „magánvalóságában”, akit szeretünk, függetlenül attól, hogy milyen tulajdonságokkal (*quoi*) rendelkezik. A valódi szeretet a *qui*-re, s nem a *quoi*-ra irányul. Ellenkező esetben a szeretet a másik kisajátítása és megerőszakolása lenne.

Tisztában vagyok azzal, hogy a Másik vágyára való vágy illetően megközelítése könnyen visszacsaphat az erotika területére, melytől korábban már elkülönült. Az *erósz* ugyanis képes arra, hogy bármit, ami nem vágykeltő, vágykeltővé tegyen. Tengelyi kiemeli, hogy a végső, Merleau-Ponty kifejezésével „vad” felelősség arra felel, ami a Másikban visszavonhatatlanul *idegen* marad. Ez azonban nem valamilyen teoretikus határként adódik, sokkal inkább a „leleményesség” elapadása. Kétségtelen, hogy a gyakorlatban sokszor már a legelején kifogyunk e leleményességből, de ez nem ok arra, hogy a Másikban benne rejlő Idegent vagy idegenséget ehhez az empirikus pillanathoz kössük. Úgy gondolom, Lévinas szellemiségével összeegyeztethető, hogy a szubjektumnak a Másik vágyára irányuló vágya vagy radikális kiszolgáltatottsága már az *első pillanattól* a Másikban lévő Idegenre/Idegennek felel. Az Idegen általi megérintettség súlya nem empirikus kérdés, hanem a *qui* és a *qoi* archaikus – tehát minden eredetet megelőző – különbsége. És ez függetlenül a bennünk rejlő leleményességtől azért, mert az Idegen nem merül ki egy vagy két empirikus tulajdonság meglétében, hanem a megújuló feleletigényben és kényszerben azonosítható. Lacannal szólva a Másik vágyában az Én olyasmit talál meg (újra), amit sohasem veszített el, de nem azért, mert mindig megvolt neki, hanem mert nem egy ’eredeti’ jelenlét újramegtalálása. Az ismétléskényszer Lévinas után való újrafogalmazásában *erósz* és *éthosz* nagyon közel kerülnek egymáshoz.

#### **4. Vissza a fenomenológiához: a játékok filozófiája**

A fenomenológiai filmelmélet felől közelítve úgy fogalmazhatunk, hogy a film és az új médiumok közti különbség legalábbis egy értelemben nem áthidalható. Ez pedig nem más, mint a filmnézés etikai mozzanata. Ez azt jelenti, hogy csak a filmnézés során tudatosítható a különbség a nézői Én (szubjektum) és a filmkészítői Másik belső (introszeptív) képei között. Természetesen e tudatosítás nem normatív erejű, amennyiben megengedi, hogy a filmeket más módon, például akár el- vagy kisajátító módon nézzük. Ugyanakkor e különbséget a fenomenológiai filmelmélet *immanens* különbségnek tekinti: a film maga uralhatatlan! Függetlenül attól, hogy milyen vizuális és episztemológiai nézőpontból nézzük, a filmnézés nem azonosítható sem a vizuális nézőponttal (a kamera nem azonos az emberi szemmel), sem valamilyen pszichológiai vagy kognitív alapállással. Ezt két előfeltevés indokolja. Egyfelől az, amit Sobchack a psichoanalitikus kritikával szemben fogalmaz meg, miszerint a filmben *nincs* kitüntetett nézőpont. A nézőpont, ha létezik egyáltalán ilyen, folyamatosan eltolódik. Másfelől a fenomenológia tételezi a megélt test és a reprezentáció, „a karnális anyag és a tudatos jelentés” különválását. Ennek oka az érzéki élmény természetében van, mondja Sobchack. Tegyük hozzá, az a hasadásesemény, melyet

az *étosz* és az *erósz* között fedeztünk fel, párhuzamba állítható az ön-érintés kétféle formájának. Az egyik tudatos ön-érintés akkor következik be, ha „test és a tudat önmaguktól is egyazon tárgy felé haladnak.” Ez működik akkor, ha „ha egy kitűnő falatot lenyelve vagy egy pohár remek bort megkóstolva reflektív módon is átélhetjük magunkat” (Sobchack, 2004, 35), de akkor is, ha például egy pornográf filmet auto-erotikus szándékkal nézünk.<sup>11</sup> A képeket ilyenkor úgymond az uralmunk alatt tartjuk. Az ön-érintés másik formájában a Másik felé tudatosan irányulunk. Ilyenkor a megélt testem a szünesztézia által érzékeli a filmben „ott” megjelenő tárgyak, érzékek partikuláris minőségeit, s diffúz módon érzékeli önmagát is. Ekkor a film önmagában uralhatatlan marad. Az, ami reflektálttá válik, maga a hasadás az „itt” lévő megélt testem és az „ott” megjelenő „képzetes testek” partikuláris tulajdonságai között. Ez annyit jelent, hogy felsejlik a különbség a testem valódi érzetei, például a saját selyemruhám által okozott borzongás és a reprezentációban megjelenő ruha minőségei között. Sobchack itt egy elméleti „trükkal” él: a film működését a filmtest megéltségével azonosítja. Úgy véli, a filmen látható borzongás magának a filmtestnek a borzongása, mely ily módon nem más, mint maga a Másik, akire a vágyaim a filmnézés során irányulnak. Ez a Másik azonban uralhatatlan, sohasem jön el teljesen, mindig hiánytapasztalat marad, hiszen sohasem tudjuk *ugyanazt* érezni, amit a film (és a filmet készítő) érez/érezhet. Ám képesek lehetünk reflektálni a kétféle megéltség különbségére, mely ilyeténképpen immanensen adódik a filmnézés folyamatában.

Tekintsük most át röviden, hogyan valósul meg/valósulhat meg ez a különbség az új médiumokban. A játékok esetében úgy tűnik, hogy a játékok alanya összeolvad egyrészt a játszás alanyával (avatarépítés), másrészt a játék során folyamatosan változó nézőpont lehetővé teszi, hogy az „ellenfél”, vagyis a másik nézőpontjából is lásson. Más szóval a játék feltételezi a nézőpontok jöveteletlen eltolódását (vö. Wittgenstein elemzésével a látás és a kijelentés

---

<sup>11</sup> Carolien van Mulken Sobchack tanulmányáról (Sobchack, 2004) írt, de már fel nem lehető recenziójában amellet érvel, hogy a számítógépes játékok, s általában a digitális médiumok felhasználója saját testében is megéli a virtuális világban az avatárjával történő eseményeket. Mulken szerint a videojátékok is hasonlóképpen működnek, mint Sobchack leírásában a film, azaz hiába „hagyja el” a játékos a testét, amikor belép a virtuális világba, a képernyőn megjelenő világ sem érzékelhető a test nélkül. Mulken azonban nem veszi figyelembe, hogy Sobchack kétféle érzetről beszél, egyrészt arról, amit az „odaúton” a vászon felé a látott szereplők élnek át, másrészt arról, amit a „visszaúton” a saját test felé a néző saját testében tapasztal meg, s a két érzet *különbségében* rejlik az etikai mozzanat. Ezzel szemben a virtuális világ esetében az immerzív élmény egybeesik a felhasználó élményével, vagy hasonló kategóriába tartoznak, mint amikor például az autóversenyzős játékban nekivezetjük az autónkat a falnak, s a csattanásának rezonálását a konzolt irányító kezünkön érezzük.

alanyáról). Ha az optikailag és egzisztenciálisan különböző pozíciók egybefoly-  
nak, a jó és a rossz etikai különbsége nem alapozható meg: a játékos maga  
teremti meg a természet rendjét. Igaz ugyan, hogy a szabályokat a játék ter-  
vezője határozza meg, de egyre növekszik azoknak a játékoknak a súlya és nép-  
szerúsége, ahol a játék során maguk a szabályok is változtathatóak a játékos  
által.

## 5. Zárógondolatok

Két kérdést szeretnék ezen a ponton befejezésképpen megfogalmazni.

Az első kérdés ez: Alkalmazható-e a játékokra a fenomenológiának Merleau-  
Ponty-tól hagyományozott és kiterjesztett modellje? Úgy véljük, nem, mert az  
avatarra nem úgy tekint a játékos, mint a festő a képére vagy a modelljére,  
hanem mint cselekvési lehetőségre, Merleau-Ponty kifejezésével élve, olyan  
„képes vagyok”-ra, mely az adott világ húsába ágyazódik. Az is kérdés, hogy hol  
tudna az uralhatatlan, vagyis a lacani reális megjelenni, ha a feladat a játék  
uralása, azaz a győzelem? A „totális” szimuláció kiiktatja a szimbolikus és az  
imaginárius különbségét, miközben a valóst leválasztja a reális világról.

A második kérdés a virtuális világok belső lényégre vonatkozik. Vajon  
lehet-e a virtuális világ bármilyen értelemben egylényegű a játékos világával?  
Vajon a test által konstituált látás (és más érzékelés), amelynek révén a felhasz-  
náló/jatékos belép a virtuális világba lehet-e fenomenológiailag is kontinuum a  
szubjektum egzisztenciális testével? A telejelenlét, a „testcsere”<sup>12</sup> jelensége és  
azok a kutatások, melyek a tudatnak egy mesterséges testbe való áthelyezését  
valósítanák meg, igenlő választ sejtetnek. Az emberben óhatatlanul felmerül  
Cronenberg víziója az *eXistenZ* játékról. Azt is láttuk, hogy a *Ben X* éppen egy  
ilyen világot prognosztizál. Akkor is, ha igennel felelünk e kérdésre, a két világ  
folytonossága szükségképpen részleges marad (lásd testmozgással irányított  
játékok), azonban a részlegesség feloldásának számos vetülete nem lesz releváns  
a játékos számára. Például mindegy hogy a virtuális asztalitenisz környezetében  
hány fok van, s mennyire tér el a játékos környezetétől. De ha el is tudunk  
képzelnéni olyan játékot, ahol, mondjuk, a hőmérséklet fontossá válna, nehezen  
tudjuk azt elképzelni, miképpen lehetne vizualizálni a hőmérsékletet?<sup>13</sup>

A játék befejezésével, illetve az után persze felmerülhetnek etikai vonzatok,  
amennyiben a felhasználó reflektál a játékkészítő szándékairól. Valódi külön-  
bséget (hasadáseseményt) azonban csak akkor tudunk bevezetni a játékos és a  
készítő pozíciói közé, ha a játék(os) az akcióorientált nézőpontot és a morális-

---

<sup>12</sup> Lásd erről Petkova (2011).

<sup>13</sup> Azt még nehezebb elképzelni, hogy a szagokhoz hasonlóan a virtuális világ hőmérsék-  
letét a játékos/felhasználó valamiféle kisugárzásként érzékelje.

pszichológiai tartalmat elválasztja egymástól. Azonban ha elvben bármilyen tulajdonságok alapján felépíthető az avatár és megvalósítható a „testátvitel”, akkor nincs hely a traumatikus események számára, mi több, az álomvilág egybefolyik a realitással, a vágy és valóság drámája nem léphet föl.

## IRODALOM

- ANDERSON, J.D. (1996). *The reality of illusion: an ecological approach to cognitive film theory*. Carbondale: Southern Illinois UP
- BENJAMIN, W. (1980). A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában. (Kurucz Andrea fordítását átdolgozta Mélyi József) 2011. (Letöltés: 2012.03.07.)  
[http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html)
- CUTTING, J.E. (2005). Perceiving Scenes in the Film and in the World. In: Anderson, J. D. & B. Anderson (eds.), *Moving Image Theory: Ecological Considerations* (pp. 9-27). Carbondale: Southern Illinois UP
- CRARY, J. (1990). *A megfigyelő módszerei*. Budapest: Osiris, 1999.
- EVANS, D.(1996). *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London/New York: Routledge.
- FENYVESI K. – KISS M. szerk. (2008). *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest: Kijárat Kiadó.
- FLUSSER, V. (1988). *Krise der Linearität*. Bern: Benteli Verlag.
- GIBSON, J.J. (1971). The Information Available in Pictures. *Leonardo*, 4: 27-35.
- GOMBRICH, E. H. (1974). ‘The sky is the limit’; The Vault of Perception and Pictorial Vision. In: *Perception: Essays in Honor of J.J. Gibson*, Ithaca and London.
- GONDEK, H.-D. (1996). *Cogito and Séparation: Lacan/Levinas*. *European Journal of Psychoanalysis*, 2.
- HANSEN, M.B.N. (2011). Test és kép között: miért „új” az újmédia művészet? In: Kiss G. Z. (szerk.), *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig* (pp. 181-198). Budapest: Kijárat Kiadó, 2004.
- IVEN, B. (2003). How to Orientate Oneself in the World: A General Outline of Flusser’s Theory of Media. *Image and Narrative: Online Magazine of the Visual Narrative*, 4(6). (Letöltés: 2012.03.07.)  
<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/bramieven.htm>
- KÉRCHY A. (2009). Tapogatózások. A test elméleteinek alakzatai. *Apertúra*, 7(tél). (Letöltés: 2012.03.07.) <http://apertura.hu/2009/tel/kerchy>
- MANOVICH, L. (2001). *Language of the new media*. Cambridge, Mass./London: MIT Press. Magyarul részletek: Mi a film? *Apertúra*, 7(ősz). (Letöltés: 2012.03.07.)  
<http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>

- PETKOVA V. I. – H. H. EHRSSON (2008). If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping. *PLoS ONE*, 3(12):e3832.  
<http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0003832>  
(Letöltés 2011.03.05)
- SILVERMAN, K (1996). A tekintet. Kamera és szem. *Metropolis*, 12(3):10-23, 1999.  
<http://emc.elte.hu/~metropolis/9902/sil1.html> (Letöltés: 2012.03.07.)
- SOBCHACK, V (2004). Amit az ujjaim tudnak. A cinesztéziai szubjektum avagy a testi tekintet. *Metropolis*, 8(3):30-51.
- SOBCHACK, V. (1992). *The address of the eye: a phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton UP.
- TENGYI L. (1998). *Élettörténet és sorsesemény*. Budapest: Atlantisz.
- WELSCH, W. (1999). Mesterséges mennyországok – Gondolatok az elektronikus médiumok világáról és más világokról. *Enigma*, 6 (22):53-73, 1996.
- WILLIAMS, L. (1995). Corporealized Observers: Visual Pornographies and the „Carnal Density of Vision”. In: P. Retro (ed.), *ugitive images: from photography to video* (pp. 1-41). Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.