

Nem csak nézel, mint a moziban: a nézői szubjektum problematikája az újmédia tükrében

Dragon Zoltán

A születését követően alig több mint száz évvel annak lehetünk tanúi, amint a mozi – a huszadik századot meghatározó kulturális interfész-paradigma – visszatér oda, ahonnan indult: az utcára. A filmszínház képzete, és a Lumière-fivérek 1895-ös párizsi kávéházi bemutatója kissé elfedi a film médiumának kezdeti *modus operandiját*, pedig az edisoni kinoszkóp utcai árkádok alá telepített masinája megelőzi a nickelodeonok intézményét. A mozgókép tehát a kezdetekben nem is annyira a világot hozta egy bezárt terembe, mint a külvilágba tagozódott be, bezárt, publikusan nem hozzáférhető világok bemutatásával. A huszonegyedik század elején pedig a digitális mobil technológia segítségével úgy tér vissza ezen gyökereihez, hogy mindeközben már csupán távoli emlék az a mediális különlegesség, specifikum, ami az előző évszázadban jellemezte. A digitális számítógép és az újmédia térnyerésével egyre problematikusabbá válik mindaz, amit eleddig a nézőiség pszichoanalitikus, főleg posztstrukturalista filmelméleti irányultságú modelljei tanítottak. Az újmédia működési elve és a mobil technológia lebontják a filmszínház falait, kiterjesztik a diegézist, átalakítják a reprezentáció logikáját. Tanulmányomban az újmédia jellegzetességei által indukált kérdésekre igyekszem választ találni úgy, hogy mindeközben megkísérlem a főként lacani pszichoanalitikus elméletre támaszkodva kiterjeszteni a nézői szubjektum definícióit és pozícióit.

Amikor az Augmented Reality Cinema App¹, vagyis a *kiterjesztett valóság* alapelvein működő mozialkalmazás ötlete napvilágot látott, nem történt más, minthogy a konkrét földrajzi helytől elszakított, mozgóképekben reprezentált filmes diegézis újra lokalizálódott, helyhez kötötté vált: ahhoz, hogy egy film szekvenciáit egyáltalán megpillanthassuk, az adott földrajzi pontban kell tartózkodnunk. Persze ebben az esetben egy újabb adalékkal is számolni kell: nem a helytől független, hanem éppen ellenkezőleg az adott kartográfiai ponthoz szervesen kötődő jelenetek bontakoznak ki a felhasználó mobil eszközének képernyőjén, mindaddig folytatva az adott szcéna hurokszerű (*loop*) lejátszását, amíg egy másik georegisztrált pontban a szekvencia, illetve a cselekmény folytat-

¹ Lásd: <http://www.engadget.com/2011/06/22/augmented-reality-app-concept-conjures-movie-scenes-shot-in-your/>

hatóvá válik. A kiterjesztett valóság lényege ugyanis éppen ez: adott földrajzi ponthoz társított adathalmazt (legyen az egyszerű szöveg-, illetve számalapú, vagy bonyolultabb hipermediális megoldás) az adott helyen lehívjuk és megjelenítjük. A kiterjesztett valóság mozi közelebb van, mint gondolnánk. Manapság már több nagyváros kínál kiterjesztett valóságra alapuló alkalmazást az oda látogatóknak. Nincs szükség idegenvezetőre, tájékoztató füzetek tömkelegére, hiszen elég az okostelefon vagy a táblagép, és máris minden szöveges, audiovizuális, illetve interaktív információ a turista rendelkezésére áll. Innen már csak pár lépés, hogy a mozgókép és a kiterjesztett valóság szorosabbra fonja a szövevényes viszonyát.

A kiterjesztett valóság vizuális reprezentációjával eleinte *lokatív művészet* néven találkozhattunk: William Gibson *Árnyvilág* című regényének főhősnője, Hollis Henry egy reggel megtapasztalhatta, amint a fizikai valóságra szótt virtuális adatréteg láthatóvá válik, pontosabban azt, ahogy az adatokba kódolt képi információ az adott helyszín megjelenítésére rávetül, létrehozva ezáltal egy kompozit vizuális reprezentációt.

„Hollis feltette a szempajzsot: bár csak homályosan, de átlátott rajta. Elnézett a Sunset és a Clark sarka felé, ahol ki tudta venni a Whisky night-club körvonalait. Alberto a szempajzs oldalához nyúlt és gyengéden eligazított egy kábelt.

– Erre gyere – mondta és Hollist a járdán egy feketére festett, alacsony, ablaktalan, falszerű épülethez vezette. A lány felsandított a cégtáblára: The Viper Room.

– És most – szólta a férfi és Hollis hallotta, ahogy a noteszgép billentyűzetén kopog. A nő látóterében valami megremegett.

– Nézz ide, nézd!

Hollis az Alberto által mutatott irányba fordult és a járdán egy hason fekvő, sötét hajú, vékony testet pillantott meg.

– ‘Alloween éjszaka, 1993 – szólalt meg Odile.

Hollis közelebb lépett a testhez. Az nem volt ott. De mégis.”

(Gibson, 2009, 12)

Manapság – egyre inkább az összetett, mozgást és érzékelési tapasztalatot egyaránt befolyásoló szempajzsokat és egyéb kellékeket nélkülözve – mi magunk is Hollis-hoz hasonlóan forgatjuk a fejünket: nem vagyunk biztosak, mit és hogyan látunk, hol húzódik a hátravékony határvonal virtuális és valóságos, vagy akár online és offline között. Ugyanakkor mintha kicsit a fenti idézet virtualitásában megjelenő testhez is hasonlóak volnánk – feltérképezve és feltérképezetlenül valamiféle furcsa, *unheimlich* kartográfiai síkban, folyamatos helykeresésben a különböző tartományok között.

Jelen tanulmány a fentihez hasonlatos, egyre hétköznapibb jelenségeket, valamint ehhez szorosan kapcsolódva, a mozgókép nézőjének pozicionálását, helyzetét vizsgálja. A valóság, a földrajzi környezet kiterjesztésének azon technológiai és pszichés aspektusai kerülnek a középpontba, amelyek a Nanna Verhoeff által

megfogalmazott *performatív kartográfiát* eredményezik. Ez az új típusú térkép-szemlélet és -gyakorlat nem csupán a városi környezetőr alkotott jelenkori elképzeléseinket kérdőjelezi meg, hanem ezen túlmenően a nézői szubjektivitás elméleteit is új kihívások elé állítja: hogyan alakítja a szubjektumot az őt körülvevő kiterjesztett téri valóság?

A valóság és a szubjektum kiterjesztett viszonyában azonosítható egy közös elem – egyfajta digitális-materiális ragasztóanyag –, amely segít annak megértésében, hogy a szubjektum miként térképezhető fel azon kartográfia koordinátáin, amelyről eddig azt gondolta, éppen ő irányítja. Ez a közös elem nem más mint az *interfész*. Korábbi tanulmányok elég sok figyelmet szenteltek külön-külön a szubjektum és a tér kérdésének a digitális kultúra és környezet kontextusában. Ehelyütt arra kívánok koncentrálni, hogy mi az, ami a kettőt végérvényesen összeköti, és ez az alapvetően technológiai természetű összekötetés miként definiálja a tér és a tér szubjektumának kiterjesztettségét.

A kiterjesztett valóság

A kiterjesztett valóság alapvetően abból áll, hogy a valóságunkhoz egy adatokból komponált réteget adunk hozzá georegisztrált formában, ami által egy adott földrajzi ponthoz digitális mobil interfészekon keresztül lehívható és megjeleníthető extra adatréteg társul. A kiterjesztett valóságot működtető algoritmus, illetve szoftver, a mobil képernyő-technológia segítségével, nem pusztán térbeli kiegészítő, hanem magának a tér létrehozásának tevékeny részese (Verhoeff, 2012, 134): az interfész képernyője átalakítja a körülöttünk lévő földrajzi teret, egy adatokkal telített képet létrehozva, amin keresztül már nem csupán saját helyzetünket vagyunk képesek felmérni és értelmezni (a deiktikus „Ön itt áll” jelzéshez hasonlatos, hagyományos kartográfiai mutatók alapján), hanem a feltároló tér navigációjára is vállalkozhatunk. A kiterjesztett valóság tehát georegisztrált pontokhoz kötődő képi információval és adattartalommal tölti meg a teret, kiterjesztve (de nem elfedve vagy átfedve) a valóság érzékelését.

Az Augmented Reality Cinema alkalmazás jól ismert filmek, illetve jelenetek földrajzi ponthoz kötődő információját dolgozza fel, így allokálva egy adott adatréteget, illetve multimedialis tartalmat a valóságban létező helyszínhez, amelynek meglátogatásakor aktiválhatjuk a mozgóképes információ lejátszását az interfészen keresztül. Ezáltal azonban már nem a szubjektum lép be a film diegetikus terébe, sokkal inkább a diegézis maga válik a szubjektum valóságának szerves részévé, a mozi intézményén kívülre invitálva a nézőt (vagy, megfordítva, a néző navigálja el a képsort a felvétel helyére), mégpedig az adott szekvenciák valós, földrajzilag azonosítható helyszínére.

Ami a kiterjesztett valóságot felhasználó, illetve azt építő alkalmazásokban közös, az a frissített, továbbfejlesztett kartográfia. Hagyományosan a kartográ-

fia feladata a térképek elkészítése, tökéletesítése, a földrajzi pontok fixálása, pontosítása egy kétdimenziós, sík felületre applikálva – elválasztva, eltávolítva a megfigyelőt a megfigyelt tértől (Verhoeff, 2012, 139). Azonban a mobil és alapvetően hálózati kapcsolattal rendelkező technológiák által működtetett interaktív, digitális térképalkalmazások korában a térképészet funkciója és működési mechanizmusa is jelentősen átalakulóban van. Az új térképészeti gyakorlatban a megfigyelő és a megfigyelt közötti határ elmosódik: a felhasználó a navigátor szerepét ölti magára az olyan applikációk és platformok segítségével, mint amilyen a globális helymeghatározó rendszer (GPS), a geográfiai információs rendszerek (GIS), a geo-böngészők (pl. Google Earth). Ezek segítségével az átlag felhasználó számára is megnyílik a térkép-hacking, a geo-címkézés és kartográfiai alapú mash-upok² készítésének lehetősége. Verhoeff szerint mindez nem csupán a tér újfajta reprezentációjához vezet, hanem ezen túlmenően olyan eszközöket tesz elérhetővé, amelyekkel változtatni lehet a térképeken, és így azokat „különböző tudással lehet feltölteni” (139).

Mindez tehát új módja annak, ahogyan a felhasználó-szubjektum saját magát „feltérképezheti”, vagyis kijelölheti szubjektív pozícióját, ami így már nem a térképészen múlik, hanem a hálózatra való felkapcsolódás hatékonyságán. A korszerű digitális kartográfia lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy manipulálja és navigálja a folyamatosan fejlődő térkép adatrétegeit, ami lehetőséget teremt – a felhasználó újra- és újrapozícionálása révén – a tér létrehozására és átalakítására.

Verhoeff szerint e folyamat során a reprezentációs kartográfiától eljutottunk a performatív kartográfiához, ami szerinte nem más, mint „a tér szimultán létrehozásának és értelmezésének procedurális formája, a hibrid tér fizikai és virtuális atomjainak és darabkáinak felfedezése a képernyőn, illetve az azon túli navigálható tér közötti interakción keresztül” (137). Ez a gyakorlat a navigáció képi reprezentációjának három sarkalatos területét fogja össze: a képernyőt, a teret, és a mobilitást. A performatív kartográfia „mozgás közben, az interaktív navigáció egy adott formájaként” jön létre: „már nem a statikus térképek határozzák meg a menetrendet, hanem a térképek és nézetek jönnek létre út közben” (145).

Verhoeff a performatív kartográfia működését a *bricolage*-hoz hasonlítja, azaz egy olyan alkotáshoz, ami a rendelkezésre álló, kész darabkák kreatív összeillesztéséből jön létre – ahogyan arról Claude Lévi-Strauss vagy Gérard Genette is értekezik (146). Úgy vélem azonban, ez esetben másról van szó. A performatív kartográfia és a digitális mash-upok inkább annak példái, amit Lev Manovich *mély remix*nek hív, ami egy teljesen hibrid média formátum

² A mash-up egy olyan hibrid webalapú alkalmazás, amely legalább két adat-, megjelenítési-, vagy funkció-forrásból kombinálva hoz létre új szolgáltatást. A források jellemzően valamilyen nyílt alkalmazásprogramozási felületen keresztül kapcsolódnak össze és kommunikálnak egymással.

(Manovich, 2008). A *bricolage* – vagy remix – és a mély remix közötti különbség abban áll, hogy míg a remixben az alkotóelemek megtartják reprezentációs logikájukat (vagyis egy kép akkor is kép marad, ha szöveghez vagy zenéhez kapcsolódik), addig a mély remix esetében a reprezentációs logika – azaz a szoftver programozható nyelvezet – lesz a közös platform.

Hadd utaljak ehelyütt egy mash-up példára, amely egyrészt remekül illusztrálja az újmédia hibriditását, miközben a performatív kartográfia egy igen innovatív módját is bemutatja. A kanadai Arcade Fire együttes Chris Milkkel társult egy különleges Google-projekt létrehozására, mely a *Wilderness Downtown* címet kapta. Az alkotók az együttes „We Used to Wait” című dalát alakították át egy olyan hibrid mash-up alkalmazássá, amely összekapcsolja a zenét, a hozzá forgatott, élőszereplős video anyagot, műholdfelvételeket, valamint a Google térkép utcanézet opcióját. A felhasználó elnavigál a projektnek otthont adó webhelyre, ott megadja tetszés szerint lakhelyének vagy szülőhelyének címét – ekkor az algoritmus kikeresi a megfelelő koordinátákat, majd egy személyre szabott klipet hoz létre. Egyfajta különös digitális *flânerie* megvalósulásaként a felhasználó egy többszörös nézőpontot alkalmazó, videót és utcanézetet, valamint digitális grafikai inzerteket is tartalmazó alkotást kap, ami a dinamikusan megjelenő és el-eltűnő böngészőablakok az arc nélküli szereplő mozgásához igazítva hozza létre a tér-kép(zet)et.

A nyilvánvalóan nosztalgiai indukáló klip a felhasználó-szubjektum téri emlékeit használja fel, összekapcsolva a pszichés tényezőket a tér algoritmikus újraépítésével. Az alkalmazás a digitális logikát követve, procedurális módon, dinamikusan pozicionálja újra a szubjektumot a mash-up interfészen keresztül, hogy ismét létrehozza az egykor látogatott és megélt tér élményét. Ennek eredményeképpen a szubjektum nem pusztán az emlékeit, de az adott térbeli koordinátákhoz kapcsolható testi, érzékelésből fakadó élményeit is újra átélheti. A szubjektum téri emlékezete így a digitális és performatív kartográfiához idomul – André Nusselder Lacan-olvasatára utalva, egy olyan fantázia-kivetüléssé válik, amelyet egy interfészen keresztül lehet és kell navigálni.

Milk egy másik, ugyancsak online böngészőben megjeleníthető projektje, az úgynevezett RO.ME projekt (<http://ro.me>), azt mutatja be, hogy a tér és maga a vizuális megjelenítés létrehozásához és működtetéséhez, a diegetikusként észlelt tér navigálásához nincs szükség valós koordinátákra. Az utazásnak tetsző, akár álomként is értelmezhető fantasztikus hullámvasút valójában csak egy web alapú renderelésre³ alkotott programnyelv (Web GL – a javascript nyelv kiterjesztett, kibővített változata) aktuális állapotának függvénye. A felhasználó kénye-kedve szerint átírhatja a nyílt forráskódot, ha másként akarja pozicionál-

³ A renderelés itt azt a folyamatot jelenti, amelynek során a számítógép böngészője a kódban tárolt információt képként vagy szöveggé értelmezhető megjelenítéssé alakítja át.

ni magát, vagy más navigációs lehetőségeket akar megadni a virtuális térben – netán magát a teret írná-rajzolná át. Bár nyilvánvalóan nem valós kartográfiai elemekkel van dolgunk ebben az esetben, a performatív kartográfia programozható, újmediális alapját kitűnően példázza ez a projekt is.

A mozgókép

Ezek a jelenségek szükségessé teszik a nézőiség fogalmának kiterjesztett vizsgálatát: egyrészt át kell tekinteni, mi történik akkor, ha a néző kinetikus jelenléte elsődlegessé válik a mozgóképéhez képest, azaz a mozgóképek földrajzilag lokalizáltan, hálózatosan kapcsolódnak egymáshoz, meghatározva a néző térbeli mozgását (vagyis amikor a mozgás már nem a kép sajátja a mozi esetében); valamint akkor, ha a mozgókép térszerkezetének térképekkel, adatokkal való kiterjesztése egyfajta digitális *flânerie*-t hoz létre, és így a kiterjesztés a technológiai apparátusán keresztül a valóságos sétához hasonló barangolásélményt generál.

A modern filmelmélet számára a nézői szubjektum a sötét nézőtérben viszonylagos tétlenségben, mozdulatlanul ülő befogadó. Ebbéli pozíciója alapján talán nem véletlen, hogy Platón barlanghasonlata ősemlekképként, mintaként szolgált az apparátust magyarázó teoretikusok számára (gondolok itt elsősorban Jean-Louis Baudry⁴ munkáira). Ugyanilyen szembetűnő az álomanalógia ötlete (lásd pl. Christian Metz⁵ vagy Bruce Kawin⁶ írásait), miszerint a néző a felvilágított mozgóképekkel az álomképek projekciójához hasonló körülmények között találkozik: az álomszituációban éppúgy tehetetlen szemlélője a lepergő eseménysornak, mint ahogyan egy film vetítése során.

Mindezen nézői elméletek a modern filmszínház technológiájára és jellegzetességeire építenek. De mi történik akkor, ha visszanyúlunk a filmnéző eredeti pozíciójához: a mobil nézőhöz? A nickelodeonok és a mozi paloták elterjedését ugyanis az a Thomas Alva Edison nevével fémjelzett, William K. L. Dickson és társai által kifejlesztett eszköz és technológia előzte meg, amit a kivetítő eszközöket használó filmtechnológia később teljes mértékben kiszorított: ez nem más, mint a kinetoszkóp (Belton, 2005, 6-8). Az 1892-ben bemutatott eszköz az utcai árkádok alatt talált otthonra. Az egymás mellé helyezett gépek mindegyikében a néző rövid, ismétlődő jelenetekkel találkozott. A jelenetek egyes esetekben kapcsolódtak egymáshoz, így a rövid, géptől-gépig tartó séta során egy kerek

⁴ Jean-Louis Baudry: „Az apparátus”, ford. Morvay Zsuzsa, *Metropolis* 1999. nyár, 10-23.

⁵ Christian Metz: *A képzeletbeli jelentő. Három tanulmány*. Ford. Józsa Péter, *Filmtudományi Szemle*, 1981/2.

⁶ Bruce F. Kawin: *Mindscreen: Bergman, Godard, and First-Person Film*. London: Dalkey Archive Press, 1978.

történetet lehetett összeállítani. Ahogyan arra Manovich rámutat, ez a módszer rendkívül hasonlatos az 1990-es években megjelent QuickTime videólejátszó működési elvéhez: mindkét esetben privát befogadásról beszélhetünk a kollektív helyett, megegyezés látszik a kisebb képméret terén is, és természetesen a *loop* elve is hangsúlyos mindkét technológia logikájában (Manovich, 2001, 315). Úgy vélem, a különbség a két megjelenítési és befogadási mód között a jelen mobil interfész technológiájában ragadható meg, ami nem pusztán a városi térbe helyezi vissza a mozgóképet, de a felhasználó kezébe adja az eszközt, aminek segítségével immáron nincs szükség az árkadok hűvösére sem: a valóság kiterjesztésével új helyre kerül a mozgókép, a film is.

A huszonegyedik század eleje fontos változást hozott a valóság megtapasztalhatóságáról való gondolkodásban: a valóság már húsvér valójában sem tekinthető csak és kizárólag érzékelés által megtapasztalhatónak, hiszen a percepciót már alapjaiban meghatározza egy több rétegű, földrajzi helyhez köthető (georegisztrált), dinamikus alakítható adathalmaz. A mozgókép ennek az adatrétnek válik szerves részévé; a valóság kiterjesztésének látványos formája azonban a nézői szubjektum fogalmát sem hagyja érintetlenül.

Az avatár és az x-szubjektum

Bár úgy tűnhet, a szubjektivitás fogalma a pszichoanalitikus irodalomban talán kevésbé kapcsolódik a térhez, mégis elválaszthatatlan tőle, legyen szó akár Freudról (pl. topografikus modell), akár Lacanról (pl. a tér és az optikai struktúra). Pile és Thrift amellet érvelnek, hogy a szubjektivitás „a test térbeli otthonában gyökerezik ... többé-kevésbé narratíva által egyesítve és komponálva, az érzékelések sora által regisztrálva” (Pile és Thrift 1996, 11). A szubjektivitás érzékszervekhez kötődő konstitúciója, illetve „a test térbeli otthona” mintha csak Freud azon meglátását visszhangozná, miszerint „az ego elsősorban valami testi jelenség, nem csak felület, hanem maga vetülete egy felületnek” (Freud 1991, 30). Jacques Lacan éppen a felszín projektív minőségét ragadja meg, amikor azt állítja, hogy a háromdimenziós tér, amelyben a szubjektum funkcionál, nem valamiféle adott, mivel nem a térbe születünk bele: sokkal inkább a Másikon keresztül történő azonosulás készíti fel a szubjektumot arra, hogy megértse és navigálja a teret (Adams, 2003, 148). Lacan meglátása kiemelten fontos ehelyütt, ugyanis már a tükörstádium leírás óta következetesen hangsúlyozza a képernyő jelenlétét, ami nem más, mint egy projektív felület, melyen az azonosulás különböző verziói játszódhatnak le.

Az *Interface Fantasy: A Lacanian Cyborg Ontology* című tanulmányában André Nusselder amellet érvel, hogy az információ technológia korában a szubjektum a képernyőn él (Nusselder, 2009, 2), ami – többek között – Nicholas Mirzoeff azon meglátását fűzi tovább, miszerint a „modern élet a képernyőn zaj-

lik” (Mirzoeff, 1999, 1) Nusselder szerint ugyanis a számítógép képernyője alapvetően pszichológiai tér, a fantázia képernyője, amely torzítja a felhasználó-szubjektum és a jel „ideális kapcsolatát” (Nusselder, 2009, 2). „Ennélfogva,” mondja, „a felhasználó és a jel közötti kapcsolat ... kibernetikus” (3).

Míg azzal egyet értek, hogy a digitális számítástechnikai eszközök elterjedése és használata torzítja, de legalábbis megváltoztatja azt, hogyan a felhasználó-szubjektum és a reprezentáció jelei kapcsolatba kerülnek, mégsem gondolom, hogy ettől a szubjektum már a képernyőn élne. A felhasználó-szubjektum és a jel közötti kibernetikus kapcsolatot a Lacan által felvázolt vizuális struktúra teszi értelmezhetővé: a képernyőt egy olyan entitásnak, közvetítőnek, még inkább digitális interfésznek kell látni, amelyen *keresztül* létrejöhet e fenti kapcsolat. Más szóval, az élet nem a képernyőn zajlik, hanem rajta *keresztül*. Ez azért fontos kitétel, mert nem gondolom, hogy a szubjektum végérvényesen virtualizálódott volna – bár kétségtelen, hogy visszavonhatatlanul kiterjesztetté, augmentálttá vált.

A web 2.0 korának szubjektumának definiálása során nem lehet figyelmen kívül hagynunk a szubjektivitás digitális aspektusait sem, hiszen a szubjektum egyszerre van jelen a hűsvér valóságban és az online kibertérben. Nem másról van szó, mint az *avatár* feltérképezéséről. Az avatár nem pusztán azon képek, vizuális reprezentációk összessége, amelyeket azonosítókként használunk közösségi vagy személyes weboldalakon (pláne nem a kék na'vik James Cameron technikai áttörést hozó 2009-es filmjében), hanem a mindezek mögött láthatatlan lábnyomokként felhalmozódó adattár, amelyet mi magunk építünk, miközben a webes felületeken böngészünk.

A szubjektivitás eme online rétege jóval gazdagabb, mint amire sok esetben számítunk: természetesen tudjuk, milyen weboldalakat látogattunk meg, milyen videoklipeket néztünk vagy osztottunk meg a YouTube oldalain keresztül, vagy éppen kivel kötöttünk barátságot a Facebook hálójában: az internet azonban ettől jóval többet tud rólunk! Amikor bejelentkezünk az Amazon.com oldalára, a háttérben fáradhatatlanul munkálkodó algoritmus azonnal egy sor portékát ajánl – és vajon honnan tudja, hogy épp a science-fiction a kedvenc műfajom, vagy hogy oda vagyok a digitális kütyükért? Nos, a válasz egyszerű: nyomon követi online útvonalamat, ami persze nem pusztán arra az esetenként meglehetősen rövid barangolásra korlátozódik, amely az adott online bolt virtuális területére vonatkozik, hanem arra az útvonalra is, amely az érkezést és a boltból való távozást is tartalmazza – sőt, még ennél is tovább eltávolodhatok az adott rendszertől, a digitális lábnyomok mindig árulkodni fognak böngészési preferenciámról. Az ügyes algoritmus tehát tudja, honnan jöttem, mit csinálok a webboltban, és pontosan tudja, hová, merre távozom onnan. Rengeteg olyan cég specializálódott ezeknek az útvonalaknak, és a hozzájuk tartozó adatoknak gyűjtésére, létrehozva így egy személyre szabott virtuális térképet a barangolásokról. Az online avatár tehát egy folyamatosan növekvő adathalmaz, amely a

navigációk, böngészési szokások, választások alapján alkot egy „képet”, ami által a személy azonosíthatóvá válik a kereskedelmi jellegű oldalak számára.

Nusselder arra irányuló meglátásaival egyetértve, amelyekkel a lacani pszichoanalízis digitális korszakban történő relevanciáját vizsgálja kijelenthető, hogy az a nem szándékos böngészésből felgyülemelő adathalmaz, amely az avatár felépítéséhez használatos, valójában nem más, mint egyfajta *digitális tudattalan*, amely konokul vissza-visszatér a legváratlanabb pillanatokban, a web legváratlanabb végeiből. Nusselder arra mutat rá, hogy „az információ technológiák... látszólag egy második, párhuzamos világot terveznek, illetve hoznak létre” (ez tulajdonképpen megfeleltethető az olyan virtuális világok főbb hipotézisével és céljával, mint amilyen például a *Second Life*⁷), amellyel úgy léphetünk interakcióba, hogy közben a felhasználó és az adat kapcsolata áttetszővé, észrevétlenné válik (Nusselder, 2009, 8) – csakúgy, mint a Bolter és Grusin által megfogalmazott közvetlen hozzáférés [*immediacy*] során (Bolter és Grusin, 2011).

Beth Coleman megvizsgálta, hogyan változik egyik pillanatról a másikra a valóság percepciója, és hogyan válik online avatárunk egyre hangsúlyosabbá abban, ahogyan magunkat látjuk. *Hello Avatar: Rise of the Netwroked Generation* című könyvében igyekszik eloszlatni azt a feltételezést, miszerint az identitás alakulásában ellentét van az offline és az online dimenziók között, és éppen a *Second Life* működése kapcsán kérdőjelezi meg e bináris oppozíció létjogosultságát. Coleman tanulmányában arra hoz meggyőző példákat, ahogyan a két konstrukció valójában eggyé válva, oszthatatlanul működik, aminek megnevezésére bevezeti az „*x-reality*” („*ex-valóság*” [*ex-reality*] és „*valóságköziség*” [*cross-reality*] egyaránt kódolt jelentés ebben a kifejezésben) terminust, ami azt a kvázi-virtuális teret hivatott leírni, amely összeköti a két tapasztalatot (Coleman, 2012, 3-4).

Bár Coleman vizsgálata mindenképpen előrelépést jelent a szubjektum-objektum relációk digitális korban történő elgondolásában, de azzal, hogy a végső hangsúlyt a felhasználó-szubjektum ágenciájára helyezi az interakciókban (4), az interfész közvetlensége egyfajta szellemszerű nem-jelenlétté válik. Véleményem szerint a technológia diszruptív aspektusára vonatkozó kijelentések sem állják ki a fejlődés próbáját: míg számos technológia működéséhez és működtetéséhez bonyolult eszköztárra, perifériák üzemeltetésére és kapcsolatára van szükség, a legújabb kiterjesztett valóságot használó alkalmazásokhoz már leginkább csupán egy digitális mobil interfész kell – vagyis egyre kevésbé avatkozik bele a technikai eszköz az interakcióba, egyre kevésbé észlelhető diszruptív aspektusa. Egyre észrevétlenebbé válnak azok az interfészek (pl. a Google okos szemüvege), amelyek segítségével egy permanensen augmented valóság

⁷ A *Second Life* (<http://secondlife.com>) a Linden Research, Inc. által 2003-ban kifejlesztett, internet alapú, böngészőn keresztül elérhető virtuális világ, melyben a felhasználók avatárjaikon keresztül alakítják ki közösségi kapcsolataikat.

részesei lehetünk Mindazonáltal egyetértek Nusselder és Coleman azon érvelésével, miszerint az interfész transzparenciája alapvető fontosságú – még akkor is, ha úgy vélem, kifejezetten bonyolult lenne az ágenciát akár a reprezentáció, akár a szubjektum oldalán lokalizálni.

Amint azt fentebb vázoltam, a tér az interfészen keresztül épül fel: a performatív kartográfia az, amely a georegisztrált adatok, a felhasználói interakció és az interfész technológia felhasználásával létrehozza a térbeli reprezentációt. Mivel a felhasználó csak a programozható interfészen keresztül tudja magát szubjektumként lokalizálni és megformálni, így maga is részese lesz a tér kialakításának. Mintha a lacani nagy Másik manifesztálná az interfész mobil képernyő technológiájában: a felhasználó-szubjektum azon az eszközön keresztül azonosul, amely segít önmaga lokalizálásában – egy olyan gesztus ez, amellyel egyúttal a rendelkezésre álló tér konfigurálását és az abban történő navigációt is lehetővé teszi.

Az interfész

A lacani Valós kibertérben betöltött szerepének taglalásakor Slavoj Žižek arra mutat rá, hogy „ami a valódi »emberi dimenziót« jelenti, az a képernyő, a keret jelenléte, amelyen keresztül kommunikálhatunk az »érzékelésen túli« virtuális univerzummal, amely a valóságban sehol nem található meg” (Žižek, 1997, 60). Ebben a modellben arra a diagramra utal, amelyet Lacan a nézés és a tekintet különbségének bemutatására dolgozott ki. A diagram lényege, hogy a reprezentáció szubjektumát – a reneszánsz perspektíva által meghatározott alapvető pozíciók alapján – megfosztja minden képzetes ágenciájától: mindattól, ami a vizuális mező hatalmi pozíciójával ruházta fel egykor. Érdekes módon ezzel párhuzamosan Lacan nem tulajdonít hasonló hatalmat a tekintetnek sem, vagyis nem jelöli ki a nagy Másikat az erőpozíció birtokosaként, ezzel megkérdőjelezve a vizuális reprezentációkban eladdig hierarchikusan szerveződő szubjektum-objektum kapcsolatrendszereket (Lacan, 1998, 67-78). A Lacan által kínált struktúra, amit Žižek aztán a kibertér leírásához is használ, valójában nagyon közel áll ahhoz a kiterjesztett valóságban megnyilvánuló szituációhoz, amelyről én is beszélek.

Mindazonáltal az egyetlen különbség leírásaik és a kiterjesztett valóság vizuális struktúrájának felépítése között, amiről Žižek nagyvonalúan hallgat, sokat mondó. Mind Lacan, mind Žižek a következőként képzelik el: például egy festmény amikor meghatározza szemlélőjének pozícióját (a perspektivikus ábrázolás szabályrendszerének megfelelően), melynek eredményeként a néző a vizuális mező kiténtetett pontjaként fogadja el mindent látó, teljes rálátást biztosító helyét a térben. Azonban, mint azt Lacan látványos példája, Hans Holbein *A nagykövetek* című alkotása bemutatja, a legapróbb részlet, ami nem illik a képbe, ami megzavarja a kompozíció egységét, kizökkenti a szemlélőt, felszámolja a mindentlátás illúzióját, és felfedi a reprezentáció „másik oldalát”, a

tekintet, amellyel a találkozás a hártányi strukturális közbeékelődésen, a képernyőn/vászonon [*screen*] keresztül valósul meg. A képernyő tehát az a közvetítő instancia, amely szükségképpen fenntartja a vizuális reprezentációban a nézés és a struktúrában immáron hasonló hangsúllyal megjelenő tekintet közötti egyensúlyt, amelyben így a szubjektum maga is a reprezentáció részévé válik: nem külső szemlélődő tehát, sokkal inkább a struktúra egy része.

A kiterjesztett valóság szituációiban azonban az interfész képernyője (manapság konkrét materiális formában) sokkal inkább *preprezentál*, minthogy a reprezentáció részeként viselkedne. Arra a technológiai szükségszerűsége utalok ehelyütt, amelyre Verhoeff hívja fel a figyelmet (Verhoeff, 2012, 146): a digitális kartográfiában a felhasználó-szubjektum a teret az interfészen keresztül folyamatosan újraépíti. Bár Verhoeff véleményem szerint nem hangsúlyozza eléggé az interfész jelentőségét – ahogyan az a performatív kartográfia és a *bricolage* gyakorlatának összehasonlításából is kitűnik –, nyilvánvaló, hogy ez a *preprezentációs* fordulat nem jöhetne létre az interfész, a mobil képernyő alapvető jelenléte nélkül.

Továbbá el kell ismerni az interfész ágenciáját is a képletben: arról az ágenciáról van szó, amelyet korábban vagy magának a vizuális reprezentációnak, vagy az abban a struktúrában megjelenő szubjektumnak tulajdonítottak. William Uricchio hívta fel nemrégiben a figyelmet a vizuális kultúrában lezajlott *algoritmikus fordulatra* (Uricchio, 2011, 25) a Microsoft által gondozott Photosynth alkalmazás vizsgálatában. A Photosynth valójában felhasználók által létrehozott, georegisztrált képi tartalmakat használ fel úgy, hogy megkeresi a megszámlálhatatlan (vagy adott esetben meghatározott mennyiségű) képfájl közötti térbeli kapcsolódási pontokat, és úgy köti össze őket, hogy az nem pusztán a vizuális tér háromdimenziós reprezentációjává válik, hanem úgy, hogy egy navigálható, minden irányban bejárható tér-képet hozzon létre. Ennek egyik látványos példája volt Barack Obama elnöki beiktatása, amelyet a CNN-nel közösen úgy közvetítettek a weben, hogy professzionális és amatőr fotósok töltötték fel az eseményről készített képeiket egy szerverre, amelyből a Photosynth algoritmus Washington, és a Fehér Ház környékének geográfiailag tökéletesen megalkotott, dinamikus, navigálható élményét alkotta meg.

Bár úgy vélem, az algoritmikus fordulat ennél korábban megtörtént: jó példa erre az Animoto szolgáltatása, amely azzal büszkélkedik, hogy a felhasználó által feltöltött képekhez színharmóniájuknak és hangulatukhoz szabott vágást és zenét applikálva egy komplett videoklipet hoz létre, és már évekkel a Photosynth előtt sikeresen működött. Ez a fordulat egyértelműen megerősíti azt a felvetésemet, miszerint a kiterjesztett valóságban az ágencia az interfész és a mögötte meghúzódó technológia oldalán áll. Ennek fényes bizonyítéka az is, hogy saját non-lineáris logikáját is ránk erőlteti: a Photosynth például nem ad fix nézőpontot, nem jelöli ki a keretet, minthogy kollaboratív szerzőséggel, és az adatokra támaszkodva a képek rugalmas rendszerezésével dolgozik.

Az interfész azonban korántsem ártatlan, és bár törekszik, de még mindig nem sikerül a transzparenciát elérnie. Lev Manovich definíciója szerint az interfész „olyan kódként működik, amely különböző médiumokban kulturális üzeneteket hordoz” (Manovich, 2001, 64). Az interfész az információ megjelenítésének, fogadásának, illetve továbbításának módozata, egy olyan elektronikus felület, mely a felhasználó részére a tartalom minden formájához interaktív hozzáférést biztosít, és amelynek része a képernyő, a felhasznált hardver és szoftver, valamint a velük járó speciális logika. Azonban, amint arra Manovich figyelmeztet, „az interfész korántsem egy áttetsző ablak, amelyen keresztül láthatóvá válik az számítógépben rejlő adat”, sokkal inkább olyan felület, „amely saját erőteljes üzeneteit hordozza magával” (65). Mindez azt jelenti, hogy az a logika, amely alapján az interfész működik, eleve kódolt minden adat továbbításában.

Az interfész, mint egyfajta technológiai közbeékelődés a felhasználó-szubjektum és a tér tengelyében, megteremti a performatív kartográfia lehetőségét. Verhoeff meglátása szerint

„a képernyőalapú navigáció alapelve az, hogy látjuk, hogyan mozgunk, miközben ahogyan mozgunk, lehetővé teszi, hogy lássunk. Ez a látás és mozgás közötti kölcsönösen konstruktív, diskurzív kapcsolat egy új elv a valósídejű, digitális kartográfiában. A mozgás alapozza meg a térképet; a tér értelmezéséhez navigációra van szükség, nem pedig fordítva. A digitális térképek a címkézés [*tagging*], grafikus tájolás [*plotting*] és az öltés [*stitching*] logikáját hasznosítják mint interakciós formák” (Verhoeff, 2012, 153 – saját ford.).

A címkézés objektumok és helyszínek metaadatokkal történő megjelölését jelenti. A grafikus tájolás a tárgyak címkézésének gyakorlata, melynek során a felcímkézett objektumokat a térképbe szűrjük (mint ahogyan a valósídejű képfeltöltések és videók megjelennek a Photosynth algoritmusának közvetítésével a térképen). Végül az öltés az, amikor a fenti két gyakorlat egy navigálható egészzé áll össze (153).

Az öltés olyan, mint a film varratának négydimenziós változata: nem a sokat kritizált, klasszikus varrat mechanizmusról van persze szó, hanem annak „rövidzárlatos” módozatáról, melynek során – ahogyan azt Žižek igen meggyőzően bemutatta – a beállítás és annak ellenbeállítása ugyanazon képkockában jelenik meg, miáltal a nézés tárgya és alanya egyszerre jelenik meg ugyanazon virtuális, lehetetlen térben, létrehozva ezzel egy *varratinterfészt* (Žižek 2001, 40). Az Augmented Reality Cinema alkalmazásra visszautalva azt mondhatjuk, hogy az applikáció ugyanezt a varratoperációt mutatja be, csak éppen itt egy digitális interfész összeköti a protofilmes és az utómunkálati szekvenciák képsorait, mint egy pre-prezentálva a valós teret a szubjektum számára: a szubjektum ezáltal egy kiterjesztett diegetikus valóságba szövődik bele.

Pontosan ez a felhasználó-szubjektumot a performatív kartográfiában címkéző, tájoló és összeöltő aspektusa hiányzik Verhoeff fentebb bemutatott tár-

gyalásából: mindannak ellenére, amit az ilyesféle interaktív természetű folyamatokról egyébként állít, a szubjektum mintha távol tudná magát tartani attól a tértől, ki tudná vonni magát abból a környezetből, amelyet navigál – pontosan úgy, mint a reprezentációs kartográfia kartéziánus alanya. A lényeg azonban az, hogy a szubjektum a folyamat során születik meg: a térben címkézve, a térképen tájoltva, valamint a fizikai és kiterjesztett környezetbe öltve. Olyan ez, mintha csak a lacani, nagy Másikon keresztül történő azonosulásnak, illetve az azonosulás folyamányaként létrejövő tér-képzés forгатókönyvét látnánk digitális köntösben: itt azonban az interfész kiterjesztési aktusa, a kiterjesztést működtető algoritmus veszi át a nagy Másik terepének szerepét.

Manovich interfész meghatározására visszautalva, és ennek segítségével egyúttal kiterjesztve Verhoeff performatív kartográfiáját azt láthatjuk, hogy alapvető változás állt be abban, ahogyan saját térbeli elhelyezkedésünk észlelése szerveződik: Lacannál láthattuk, hogy a vizuális mező (a térbeli koordinátákat is ideértve) a tekintet és a nézés elválasztásából eredeztethető, a képernyő térbeli betüremkedésével. A kiterjesztett valóság, különösen pedig a performatív kartográfia esetében azonban a képernyő, vagyis az interfész teszi lehetővé mind a szubjektum, mind pedig a tér (és koordinátái) megszületését. Pontosán ebben rejlik a digitális térbeli reprezentáció techno-logikája.

Ennek következményét nem lehet eléggé hangsúlyozni: azáltal, hogy az interfész mind a valóságot, mind pedig a szubjektumot kiterjeszti, magával hozza a reprezentációhoz kapcsolódó ideológiai háttérrel is, mivel immáron nem a térkép funkcionál a tudás, a politika, a hatalom, vagy az instrukciók lókusza-ként, vagyis nem a reprezentáció határozza meg az objektumok és a szubjektum elhelyezkedési pontjait, hanem az a preprezentációs interfész, ami – ahogyan amellet Nusselder érvelt – eltorzítja a felhasználó és a jel közötti kapcsolatot.

Mindez végezetül oda vezet, hogy a digitálisan kiterjesztett valóság korában szükségessé válik újragondolni mindazt, amit a szubjektivitásról eddig gondoltunk. Mint ahogy valóságunk napról napra kiterjesztettebbé válik, a kiterjesztés forгатagában keringő szubjektum elkerülhetetlenül részesévé válik ennek az interaktív mozzanatsornak. Így a digitális interfészen keresztül végbemenő folyamatos újrapozicionálás, és önfelismerés ahelyett, hogy narratíváinkat a térbe illesztené, arra invitál, hogy legyünk részesei a folyamatos címkézésnek és tér-képzésnek. A kortárs kiterjesztési lehetőségekkel tehát a kiterjesztett szubjektum is megszületik az interfészen keresztül.

A kortárs mozgókép – a filmszínház épületéből ismét az utca forгатagába kilépő, és ott érvényesülni igyekvő mozi – mintha a bazini „totális mozi” felé folyó fejlődési vonalát bezárva, az újmédia segítségével, egy eddigiektől merőben eltérő technológiai háttérrel *loop*-szerűen visszatérne oda, ahonnan indult. Míg születésekor az árkádokba szuszakolt kintoszok technikai szükségyszerűsége kötötte le a mozgókép fejlődését egy időre, addig manapság éppen

a technológia mobilitása, felszabadító lehetősége engedi vissza kiindulási helyére: furcsamód hasonló *loop*-technikák és a néző, vagyis a felhasználó-szubjektum aktív kinetikus részvételével. Anno a *loop* szigorú kötöttségként szabályozta a gépek működését, mára olyan algoritmikus vezérelvként tér vissza, amely megteremti a mozi kiterjesztésének technológiai alapját. Azonban a mozi megjelenése a kiterjesztett valóságban nem pusztán önmagában jelentős változás: a vászon projektív, rigid felületét felváltó dinamikus, rugalmas mobil interfész a néző kiterjesztését is feltételezi.

IRODALOM

- ADAMS, P. (2003). Art as Prosthesis: Cronenberg's *Crash*. In uő (szerk): *Art: Sublimation or Symptom*. London: Karnac.
- BELTON, J. (2005). *American Cinema/American Culture*. New York: McGraw-Hill.
- BOLTER, J. D. – GRUSIN, R. (2011). A remedializáció hálózatai. Ford. Babarcsi Katica. *Apertúra*, 2011. tavasz, <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin>. Letöltés dátuma: 2012. október 19.
- COLEMAN, B. (2011). *Hello Avatar. Rise of the Networked Generation*. Cambridge MA: MIT Press.
- FREUD, S. (1991). *Az ősvilági és az én*. Ford. Dr. Hollós István és Dr. Dukas Géza. Budapest: Hatágú Síp Alapítvány.
- GIBSON, W. (2009). *Árnyvilág*. Budapest: Metropolis Media.
- LACAN, J. (1998). *The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis*. London: Vintage.
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- MANOVICH, L. (2008). *Software Takes Command*. <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>. Kindle e-könyv. Letöltés dátuma: 2011. november 29.
- MIRZOEFF, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.
- NUSSELDER, A. (2009). *Interface Fantasy. A Lacanian Cyborg Ontology*. Cambridge, MA: MIT Press.
- PILE, S –THRIFT, N. szerk. (1996). *Mapping the Subject: Geographies of Cultural Transformation*. London: Routledge.
- URICCHIO, W. (2011). The Algorithmic Turn: Photosynth, Augmented Reality and the Changing Implications of the Image. *Visual Studies*, Vol. 26., No. 1, March 2011, 25-35.
- VERHOEFF, N. (2012). *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam: Amsterdam UP.
- ŽIŽEK, S. (2001). *The Fright of Real Tears. Krzysztof Kieślowski Between Theory and Post-theory*. London: BFI.
- ŽIŽEK, S. (1997). *The Plague of Fantasies*. London, Verso.