

• A virtuális világba lépő, könnyűbúvárhoz hasonlító néző a képet nem tudja többé „keretbe foglalni”, saját szubjektuma és a reprezentáció (szimuláció) között nem tud távolságot tartani. Mozgása tehát bizonytalan lesz, hiszen itt a fizikai világ eukleidészi törvényei sem érvényesek; ezért nevezik a virtuális világot „utópikus tér”-nek: nincs reális topográfiaja, s benne autonóm („szimulációs”) idő uralkodik. A virtuális világ mindezek ellenére hibridálható a tapasztalati, anyagi világgal, valósággal, sőt gyakran azzal izomorf, vagyis megtévesztésig hasonlít rá.

Az avantgárd művész számára a virtuális világ az a kísérleti terep, ahol a lét és a formák ludikus lehetőséget kapnak a kipróbálásra. A művész nem anyaggal, fával, márvánnyal, filmmel, elektromos jelekkel dolgozik, hanem absztrakciókkal, modellekkel, törvényekkel, számokkal, érzékelőkkel. A gép és az ember érintkezésének módja megváltozik: ha a gépbe akarunk valamilyen információt eljuttatni, bemeneti (input) interface, ellenkező esetben kimeneti (output) interface áll rendelkezésünkre; kezünk az egér hátán, vagy fogjuk az elektromos ceruzát, a joystick botkormányt, a spaceball „űrlabdát”, majd dataglove-ot (adatkesztyűt, érzékelőkesztyűt) húzunk a kezünkre és datasuitba (adat- és mozgásérzékelő kezes-lábasba) öltözünk - így mozgunk, mindig valóságos testünkkel, a virtuális világ (átmeneti valóság) hiperképei között.

• Azokhoz a lehetőségekhez, ismérvekhez, amelyekről a számítógépes művészet kapcsán már szó volt (kombinatorika, aleatorika, párbeszéd vagy interaktivitás) a virtuális művészet esetében a szimulációt kell hozzátennünk. Mindez azonban számos kérdést vet fel. Mi értelme van a valóság költséges és fáradságos utánzásának? Nem tükrözése, hanem a valóság minél tökéletesebb utánzása lenne célunk, mint Pascal Gauchet francia kritikus állítja? Olyan dolgok létrehozása, amelyek egyre jobban hasonlítanak a természet(es)re? (Ezt Bill Viola amerikai videoművész reméli.) Mimézis? Klón létrehozása? Elég absztrakt-e, elég lényegre törő-e az, amit virtualitás (virtuális művészet) címen csinálunk? Nem valamiféle numerikus naturalizmust (neorealitást) hozunk-e létre? (A realista művészt felváltja a virtualista művész...) Valóban interaktív-e, amit csinálunk (vagy csinál velünk a gép)? Bele tudjuk-e magunkat élni, tudunk-e majd benne navigálni, tudunk-e rá hatni? Mi a viszonya a virtualitásban a mesterséges intelligenciának és a szintetikus (mesterséges) képnek?

• Különösen Paul Virilio francia filozófus foglalkozik sokat a számítógépes-virtuális kor problémáival, a „televizuális patológiával”, a „mediatizált erőszakkal”, a „videografika tirannizmusával”, a televízió „háborús csatornáival”, a „percepció iparosításával” a „látható túlexponálásával”, a „mesterséges látással”, a „látás standardizálásával, motorizálásával”, a „gyámság alá helyezett percepcióval”, a „katódcső-kirakattal” (Virilio 1992.) Azt szeretné, ha a médiumok új nyelve nem a reklám stílustalan, semmitmondó nyelve lenne, ha nem tévesztenénk össze a reklámot és a propagandát az információval. Virilio bírálja azokat az ép eszű és testű embereket, akik mindenféle protézissel felszerelve techno-tudományos fanatikusokként járnak-kelnek világunkban. (Híres „cyberpunk” havilapjuk a Louis Rosetto és Jane Metcalfe által 1991-ben alapított Wired, Kaliforniában pedig a MONDO 2000.)

• Jean Baudrillard a virtuális valóságba „menekülést” a valóság dezertálásának tartja.

A virtuális világot fenyegető veszélyek véleményem szerint nem specifikusan „virtuális veszélyek”, hanem ugyanazok, amelyek reális világunkat fenyegetik: az erőszak, a pénzhasználat, az eltömegedés, a (faji, vallási stb.) fanatizmusok, a közönségesség, a stílustalanság eluralkodása a merkantilizmus jegyében. Már a Sega és Nintendo terminálok, a video games idején is többnyire primitív és agresszív harci játékot játszhattak füstös, kietlen „játéktermekben” a magukra hagyott félanalfabéta külvárosi proligyerekek, Ugyanezt kínálják most (kb. négyszáz forintnyi összegért) a londoni „virtuális bazárok”-ban. Mint minden technikai és technológiai újdonság, a video-sisak és az adat-kezes-lábas is egyaránt használható tömegbutításra vagy alkotómunkára. Egy bizonyos: virtuális világunk, virtuális valóságunk se jobb, se rosszabb nem lesz valós világunknál; virtuális világunk reális világunkra, reális valóságunkra fog hasonlítani.

• A virtuális művészet, a szimuláció esztétikája még kidolgozásra vár, hiszen a virtuális világ teremtésének egyik első napján vagyunk. Azonban már ma is érzékeljük az új tér-idő mélységét, szédítő (labirintikus) perspektíváit. Daniel Bell-lel együtt reméljük, hogy az új művészeti lehetőségek is megszülik majd a maguk Eizensteinjét és Buheljét.



P A N N O N

L ű K O B

◀ AVANTGARDE ANTOLÓGIA ▶



Az új művészet jellegzetessége, legfőbb jellemvonása a kettéosztás azok osztályára, akik értik, és azokéra akik nem értik. Az új művészet - ellentétben a romantikussal - nem mindenkinek való, s elejétől fogva egy különösen tehetséges kisebbséghez szól. Innen a fölháborodás, amelyet a nagyobb részből kivált. Ha egy mű , amelyet megértenek, nem nyeri el a tetszésemet, én maradtam fölényben, s nincs okom bármin is méltatlankodni. Ha azonban a kellemetlen benyomás, amelyet a mű okozott, abból származik, hogy képtelen vagyok megérteni: mintegy meg vagyok alázva, legyőzetésem zavaros tudatát kell jóvátennem a magam fölháborodott állásfoglalásával, amelyet a műnek szegezek. • Ortega Y Gasset