

## Médiaművészet az egyszerűség nevében

**Így hivatkozzon erre a cikkre:**

Kollányi Bence. „Médiaművészet az egyszerűség nevében”.

*Információs Társadalom* VI, 4. szám (2006): 131–133.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.VI.2006.4.13>

---

---

*A folyóiratban közölt művek*

*a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0*

*Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

Kollányi Bence

## Médiaművészet az egyszerűség nevében

Ars Electronica 2006 – Simplicity  
 Festival for Art, Technology and Society  
 Linz, Ausztria  
 2006. augusztus 31.–szeptember 5.  
<http://www.aec.at/en/festival2006/>

Az *Ars Electronica* Európa legjelentősebb médiaművészeti fesztiválja, melyet több mint 25 éve, 1979 óta rendeznek meg Linz városában. A kiállított művek és a programok egy része az aktuális fesztivál témájához kapcsolódik, a többi alkotást az immáron hat kategóriában kiosztott „Arany Nica” elismeréssel díjazott művek adják. A szervezők minden évben igyekeznek sokakat foglalkoztatni, aktuális témát választani. Az idei fesztivált az „egyszerűség” jegyében rendezték meg.

A fesztiválról készülő beszámoló kapcsán beszélgettem Gerfrid Stockerrel, a rendezvény művészeti vezetőjével, aki a linzi Ars Electronica Központ igazgatója. Véleménye szerint a technológia ma már nemcsak az ipar számára fontos, hanem a kultúra alakulásának is az egyik legfontosabb tényezője. A digitális eszközök elterjedése, az internet és a mobilkommunikáció a bennünket körülvevő társadalomra is hatással van, és alapjaiban változtatja meg kultúránkat. Stocker ezért évek óta igyekszik a fesztivál keretein belül együttes gondolkodásra sarkallni a technológiai iparág képviselőit, a művészeket és a társadalomtudósokat.

### Médiaművészet az iparban

A médiaművészet egyik fő csapásiránya a kísérletezés, az új technológiákban rejlő lehetőségek kipróbálása. Sokan éppen ezért túlságosan is alkalmazott művészetként tekintenek rá. Az mindenesetre tény, hogy a technológián alapuló művészet, különösen a költséges, *high-tech* elképzelések megvalósítása sok esetben egybeforr az iparág érdekeivel. A számítástechnikai gyártók ugyanis évek óta szívesen foglalkoztatják a művészeket új területek megművelésére, kísérletezésre, nem utolsósorban azért, mert az elkészült alkotásoknak jelentős marketingértékük van. Amellett, hogy a művészet szponzorálása pozitív színben tünteti fel a vállalatot, kellőképpen kifejezi a technológia fejlődése iránti elkötelezettségüket, a fejlesztés során nyert tapasztalatok pedig sok esetben beépíthetők a piacra szánt alkalmazásokba.

Az *Ars Electronica* fesztiválon kiállított alkotások az elmúlt években egyre kevésbé tűnnek újszerű, revelációerejű munkáknak. Azt gondolom, hogy ebben nagyon erőteljesen közrejátszik két tényező: egyrészt az új fejlesztések nagyon gyorsan megjelennek a piacon, másrészt jelentősen megváltozott a szolgáltatások és a játékipar megközelítése. A *dot-com* válság után – többek között a web 2.0-val – ismét szabadabban kísérleteznek a fejlesztők, bátrabban kockáztatnak a befektetők. Az egyik idei munkában például videofelvételen rögzítették a New York-i Manhattan valamennyi utcáját, amelyeken

egy kiszuperált botkormány segítségével előre és hátrafelé haladhatunk, és befordulhatunk a kereszteződéseknél. Mindeközben a *Google Earth* alkalmazásban már háromdimenziós modellek között lehet haladni New York városában, míg más alkotások készítői az utcai portálokat fényképezték le módszeresen, vizuálisan támogatva a különféle szolgáltatások és üzletek megtalálását. Ám az sem véletlen, hogy a *Nokia* mozgás közben üzenetet kirajzoló telefonja nem valamilyen hasonló művészeti fesztiválon jelent meg, hanem a piacon.

A szervezők a művészi alkotások bemutatása mellett ezért egyre nagyobb teret engednek az iparhoz kötődő kutatóközpontok fejlesztéseinek. Ennek megfelelően a fesztiválhoz szorosan kapcsolódó konferencián az idén is szót kaptak nagy információs és kommunikációs cégek képviselői. A *Microsoft*, a *Vodafone* és a *Nokia* vállalatok kutatói az egyszerűség témáját elsősorban az új eszközök és szoftverek fejlesztése kapcsán vizsgálták. A résztvevők az egyszerűség fogalmából kiindulva az aktív felhasználókat és a komplex rendszerek jelentéstelenségét emelték ki.

## Médiaművészet az utcákon

A *Fraffiti Research Lab* az utcai terek valódi és virtuális birtoklásával és az önki-fejezéssel foglalkozik. Az intézmény tudományosan hangzó neve mögött néhány fiatal graffiti és más műfajokban alkotó képzőművész, valamint egy *open-source* művészeti kezdeményezéseket felkaroló szabadszellemű szervezet áll. A New York-i székhelyű csapat extenzíven használja a digitális és elektronikus eszközöket, neonból készült Krisztusokat installálnak városi oszlopokra, ledekből, elemekből és ragasztószalagból álló apró eldobható fényforrásokkal borítanak be épületeket, vagy éppen virtuálisan előállított, óriási interaktív falfirkákat vetítenek házfalakra projektorokkal.

A csoport két tagja Linzben saját tevékenységén túl más hasonló projekteket is bemutatott. Beszámoltak például a brit *Banksy* tevékenységéről, aki bizarr, háborúellenes motívumokkal kiegészített klasszikus portréképeivel vagy térfigyelő kamerával rögzített, részletesen kidolgozott tájképével vált ismertté. A képeket ugyanis nagy múzeumok állandó tárlatain helyezte el, s műveit ráadásul az intézmények fenntartói rendre csak napokkal később fedezték fel. A művészeti tárlatok „hekkelését” videóval dokumentálta, a felvételeket pedig az interneten tette közzé. Az amerikai előadók *Mark Jenkins* munkáiból is szemezgettek. Jenkins installációiban kitömött ruhákból összeálló, arc nélküli, merev alakokkal sokkolta az utcán elhaladó embereket. Az arcát kapucnival eltakaró koldust azonban sok esetben a valódi kéregetőkhöz hasonlóan kerülték el a járókelők, észre sem vették az arc hiányát. Más alkalommal nyakától a falban folytatódó embert vagy a szemetesből kiálló, cipőben végződő két nadrágszárat helyezett el különféle városi terekben. Jenkins a reakciókat Banksyhoz hasonlóan videóval dokumentálta és honlapján tette közzé. A ragasztószalagból és neonfényforrásokból összeeszkábált Jézus-alakokat a *Graffiti Resarch Lab* tagjaival közösen készítette el.



## Médiaművészet és a technikatörténet

*Paul De Marinis* amerikai médiaművész több alkalommal is merített munkáinak megtervezésekor a technika fejlődése során bejárt, mára elfeledett vakvágányok bizarr elképzeléseiből. Az *Ars Electronica* fesztiválon műveit a finn médiatörténész, Erkki Huhtamo mutatta be, aki előadásában új angol szót alkotva „*thinkener*”-ként, gondolati barkácsolóként jellemezte De Marinist (*thinkener* = *thinker* + *tinkerer*). Munkáit szerinte egyfajta edisoni tudományosság, a szigorú módszertan hiánya, a folytonos kísérletezés jellemzi.

De Marinis az idén megnyerte az *Ars Electronica* fesztivál egyik fődíját. Projektjének alapötlete ezúttal Don Francisco Salva y Campillo 18–19. századi katalán fizikustól származott. Salva 1795-ben mutatta be az elektroakusztikus telegráf terveit a barcelonai Nemzeti Tudományos Akadémiának. Találmánya 26 (az ábécé betűinek megfelelő) vezeték segítségével továbbította az üzenetek egyes karaktereit: Salva többek között Madrid és Aranjuez között végzett sikeres kísérleteket.

A katalán feltaláló emlékének szánt „*Messenger*” című alkotás egy internetalapú *low-tech* alkalmazás, amely három különleges audiovizuális megoldással eleveníti meg a De Marinis e-mail címére érkező üzeneteket. Az első, leglátványosabb megoldás 26 zöldes neonfényben úszó antik befőttesüveg segítségével jeleníti meg a szöveges üzeneteket. Az üvegekben a művész két fémből készült lapos elektródát helyezett el, amelyek közül az egyik az ábécé megfelelő betűit formázza. A beérkező üzenet egyes karakterei megváltoztatják az üvegekben lévő folyadék színét, és a megfelelő betűhöz kapcsolódó apró hidrogénbuborékokat hoznak létre. (Az üzenetek dekódolásához hasonló megoldást választott Salva is). A második változat az ábécé betűin lógó csontvázak mozgásának segítségével mutatja be az üzenetet, a harmadik ábrázolás pedig 26 egyforma széken, 26 egyforma zománcozott fürdőszobai lavór mögé rejtett hangszórókból, 26-féle eltérő hangon olvassa fel a levél karaktereit. Ehhez hasonló megoldás a telegráf egykori elképzelései között is szerepelt, az üzenetek egyes karaktereit akkor élő emberek olvasták volna fel. De Marinis a technikatörténet felelevenítésével izgalmas módon kapcsolja össze a mai kor alkalmazásait egy minden szempontból letűnt kor ideáival.