

ciókat) hozva létre. Whitney főkusza a saját társulatával, majd más művészekkel való együttműködés során az volt, hogy kiderüljön, meddig lehet elmenni a test digitális absztrahálásával, hogy abban még felismerhesük az emberi mozdulatokat.

#### Bővülő terek

A digitális technológia és a digitális művészet alapvetően megkérdőjelezi a térről s különösen a térérzékelésről alkotott képünket. Hiroaki Umeda, japán vizuális művész és koreográfus, akinek több darabját is ismerheti a magyar közönség (köztük a magyar táncosokkal létrehozott *Drives* című munkáját), nagy mestere a fizikális és virtuális tér kettősségével való játéknak. Több videoprojektor különböző szögekből érkező és máshogyan, máshova vetülő, de tökéletesen szinkronizált képe a táncos (leggyakrabban maga Umeda) aprólékos pontossággal dinamizált mozgásával – és az azonos művészi jelentőséggel bíró hangeffektusokkal – hozza létre azt a színesztéziát, amely frontális nézőként is teljesen összezavarja szokott térérzékelésünket. A vizuális és fizikai érzetekre fókuszáló alkotó nemcsak a táncot, de a teret és az időt is koreografálja. A teret a fényen, a fény térbeli kiterjedésén és annak mozgásán, az időt pedig a dinamikán keresztül. Az audiovizuális környezet elválaszthatatlan része a koreográfiának, mely ugyanazt a nyers erőt közvetíti, mint ami Umeda koreográfiáinak védjegye. Alkotásain keresztül Umeda újradefiniálja a színpadi teret, mely sosem egy fix tér, hanem egy folyamatosan mozgó, nagyszabású térillúzió. Nézőként pedig a táncos fizikai pozícióján túl abban is elbizonytalanodunk, hogy egyáltalán képesek vagyunk-e látásunkkal helyesen észlelni a szóban forgó teret.

Ugyanakkor fény és mozgás térillúzióját tökéletesen meg lehet teremteni digitális technológia nélkül is, erre tökéletes példa a *The Last Step Before* (2004) című szlovák darab (kor.: Jaro Vinarsky, fénydesign: Pavel Kotlík), mely új szintre emeli a lézertechnológia színpadi használatát. Věra Ondrašíková cseh koreográfus *Guide* című hipnotikus audiovizuális előadásának fénytervezője, Dan Gregor 2016-ban nyerte el a Czech Dance Platform a legjobb fénydesignnak járó díját. A darabban a lézerprojektorok téralkotási lehetőségeit kihasználva teremődik meg a már Umedánál említett illúzió, amely egyfajta sci-fiszzerű filmhatással egészül ki. S bár szintén frontális darabról van szó, a füsttel megtöltött színpadot és nézőteret olyan szögekben raj-

zolják újra a fénysugarak, hogy a leghátsó sorban ülő nézőhöz is elér ez a fajta vizuális immerzió.

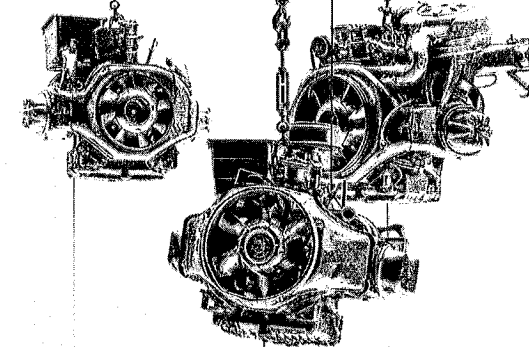
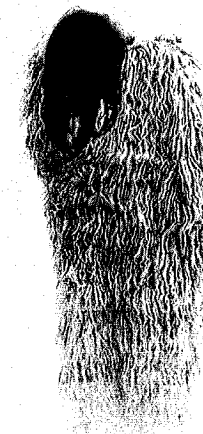
Ugyanitt fontos megemlíteni az AR (augmented reality), vagyis kiterjesztett valóság és a VR (virtual reality), vagyis virtuális valóság adta lehetőségeket a táncművészetben. Szintén a V4 régióból merített példa a Prágában élő, szlovák származású, de nemzetközileg is sikeres, a Japán Médiaművészeti Fesztiválon is díjazott vizuális művész, Mária Júdová eddigi munkássága. Júdová, aki már egy évtizede kutatja a technológiában rejlő kreatív potenciált kifejezetten a tánc és a technológia találkozási pontjaira koncentrálna, az elmúlt három évben úgynevezett VR-performanszokkal kísérletezik. *Camouflage* című VR-darabja, melyet egyben táncinstallációnak is tekinthetünk, egy kevert valóságban (mixed reality) játszódik, tehát egyaránt használja a VR által teremtett digitális 3D-s teret, illetve az adott helyszín fizikális terét. A virtuális valóság célja itt egyfajta szociális játék, közös élmény megteremtése, mely a bújócska elvein alapulva játszik a digitális és fizikális tér észlelésével. Az élményt a valós időben mozgó, szenzorokkal felszerelt táncosok irányítják, de amit látunk, az nagyban függ a VR szemüveget viselő nézők interakciójától is.

Fontos megértenünk, hogy a terület mozgatórugója nem maga a technológia, nem is a technológiai eszköz vagy annak high-tech jellege, hanem a technológiával együttműködő vízió és gondolkodásmód. A hol reaktív, hol interaktív, hol reoográfust inspirál arra, hogy fókuszát a táncról, mint time-based (időben történő) művészeti ágról a térbeliségre és az installatív jellegre helyezze át, magát a koreográfiai munkát pedig mint space-based, azaz a térre koncentrálnó művészeti kísérletként képzelje el. Ugyanez a nyitás megfigyelhető a digitális és/vagy képzőművészeknél, sőt a különböző technológiai területek specialistáinál is, akik interaktív installációikban előszeretettel helyezik a mozgásra a hangsúlyt. A nézői befogadás újragondolása történhet az interaktív technológián keresztül, mely mozgásba hozza a résztvevőt, aki befogadói szerepéből kilépve maga is táncossá válik. Reálisan várjuk el ettől a területtől, hogy perspektívát nyújtson az innovációra és a szektorokon átvélő kutatásra, ahogyan azt is, hogy megszólítson és bevonjon egy új, fiatal közönséget a színházba. Mindeközben pedig azt is reméljük, hogy nem veszítünk a táncművészet élő, emberi, változó, fizikális varázsából.

KOMJÁTHY ZSUZSANNA

# MI A SZABADSÁG?

Wayne McGregor, Hiroaki Umeda  
és Franck Vigroux: test és virtualitás



Flesh, r.: Franck Vigroux. Fotó: Quentin Chevrier

Olyan időkben, amikor a képzelet és a valóság egyensúlya jelentősen megbillen, és a jelenlét elsődlegességébe vetett bizonyosság megrepedezik, valahogy minden művészet elkezd a saját helyét keresni. Ennek egyik végpontjaként a vizuális művészet leveti magáról a naiv, leképező ábrázolás terhét, és egyre inkább a modern szellemi gondolkodás súrlódásaira, a valóságreferenciák fellazulására kezdi irányítani a figyelmet. A Photoshop kilencvenes évekbeli térhódítását jelentő pixelforrádalom, ma már mondhatjuk, átalakította a látás, a befogadás és talán a mozgás minőségeit is, ezt pedig a táncművészet sem hagyhatta reflektálatlanul: a tánc szakítani látszik eddigi belső lényegével, a folytonosságon alapuló mozgás imperatívuszával, hogy megágyazzon egy, a test lehetőségeit újrakeretező kritikai gondolkodásnak.

#### Emlékezet és felejtés

A képekkel szembeni szorongásunk több ezer éves. Már a bibliai idők képprombolóinak dühét is az az aggodalom táplálta, hogy a képek mágiája egyszer majd átstrukturálja a valóságot, az ember hallucinálni kezd, és még azt is elfelejti, hogy a képeket ő maga hozta létre, méghozzá azért, hogy könnyebben tájékozódjék a világban. Ez az alapvető frusztráció jelenik meg tulajdonképpen a ma divatos poszthumanista filozófiákban is, ha a digitális kép térfoglalásáról van szó. Hiszen a 20. század második felében lezajló „képi fordulat”, a technikai kép<sup>1</sup> előretörése és a digitális (re)produkció lehetőségeinek robbanása egyrészt azt eredményezte, hogy a képek többé nem értelmezhetőek a világra nyíló ablakokként, egyre inkább fikciává válnak, mégis hajlamosak vagyunk hagyományos ablakokként tekinteni rájuk. Ez a változás a Gutenberg-galaxisból kilépve

bizonyos értelemben éppen a technikai kép mozgékonyására mutatott rá. Arra, hogy ez a kép „a vizualitás, az apparátus, a diskurzus, a test és a figuralitás komplex összjátékaként”<sup>2</sup> értelmezendő, és újfajta környezetet teremt. Ebben a környezetben pedig minden mozog és kering. A technikai kép ugyanis mindent elnyel, ami információt hordoz (legyen szó tudományról, irodalomról, politikáról, szépművészetről, tömegkulturáról), és egyfelől redukciókkal helyettesíti azt, másfelől újra és újra emléket állít neki.<sup>3</sup> A technikai kép valójában olyan emlékezet, ami – gondoljunk vissza a képprombolók aggodalmára – a felejtésből táplálkozik.

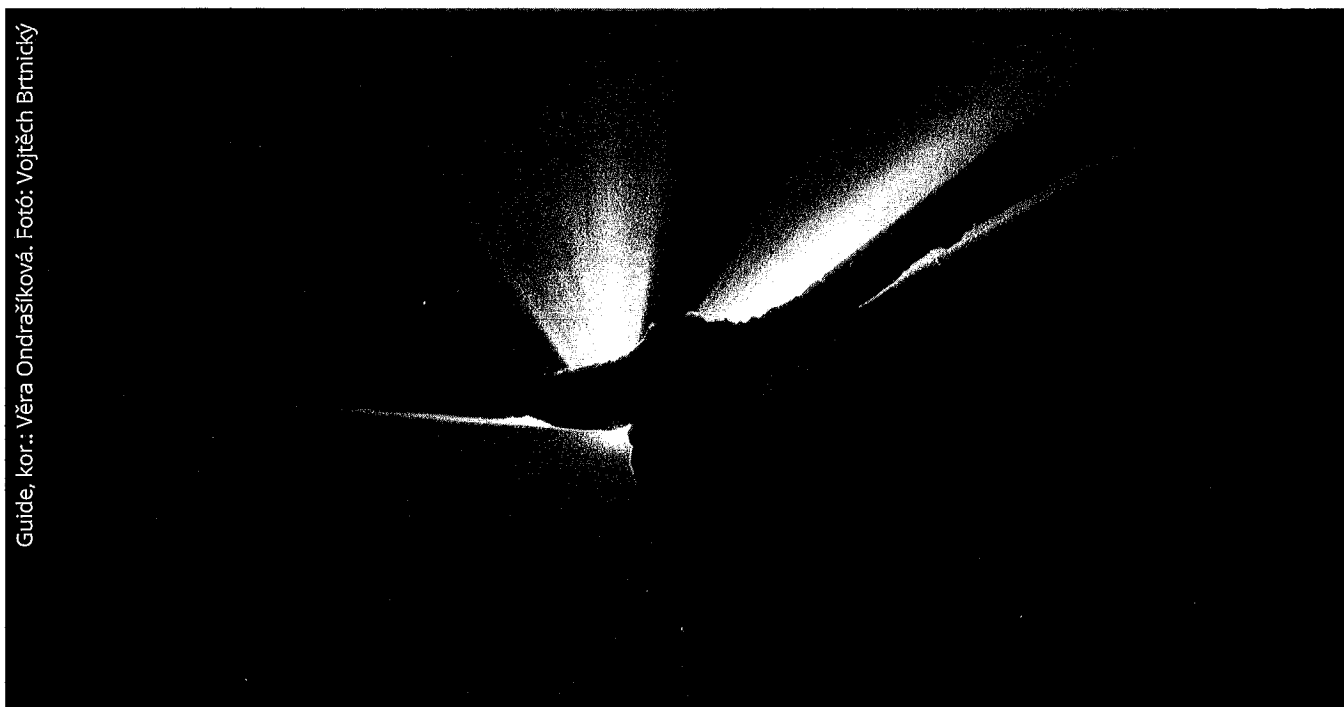
A tánc éppen ellenkezőleg: olyan felejtés, ami az emlékezetből nyeri az erőt. A mozgó test ugyanis nem hagy nyomot maga után, a mozdulatok efemerek, és már megszületésük pillanatában enyészetté lesznek. André Lepecki *A tánc kifulladás* című könyvében azonban rámutat arra, hogy ez az enyészet nem egészen egyenlő az elmúlással, a feledésbe merüléssel, és ezt Erwin Panofsky művészettörténész festészetről, pontosabban a képek felületén létrejövő centrális perspektívahatásról írt magyarázatának megidézésével vezeti le. Panofsky kifejtése szerint a perspektívahatás az enyészponton, vagyis azon a geometriai ponton alapul, amelyben a párhuzamosok, mint közös iránypontban, összefutnak, és amely a kép felületén létrejövő térélményt biztosítja: ehhez a ponthoz képest helyezkedik el, *figurálódik* a képsíkon minden, ez az a pont, amely kijelöli a képen megjelenő összes pont funkcióját. Lepecki úgy fogalmaz, hogy a perspektivikus reprezentációt „az enyészponton modern optikai találmánya tartja fenn”.<sup>4</sup> Ami mindennek a táncművé-

<sup>2</sup> William John Thomas MITCHELL, „A képi fordulat”, *Balkon* 15, 11–12. sz. (2007), [http://balkon.art/1998-2007/2007/2007\\_11\\_12/01fordulat.html](http://balkon.art/1998-2007/2007/2007_11_12/01fordulat.html).

<sup>3</sup> Vilém FLUSSER, *A fotográfia filozófiája*, ford. VERESS Panka és SEBBS István, Budapest: Tartóshullám – Belvedere – ELTE BTK, 1990, <https://artpool.hu/Flusser/Potografia/02.html>.

<sup>4</sup> André LEPECKI, *A tánc kifulladás* (Budapest: Kijarat Kiadó, 2015), 239.

<sup>1</sup> A kifejezést Vilém Flusser filozófus használja a technikai eszközök segítségével létrehozott képek megnevezésére.



szettel kapcsolatos relevanciáját illeti, Lepecki feltevése, hogy a tánc ebben az enyészpontban létezik, ami annyit jelent, hogy sohasem *figurálódik* a perspektivikus ábrázoláson belül, hiszen annak absztrakt gyűjtőpontjában, centrumában van, ez biztosítja egyáltalán a reprezentációt. Vagyis egyrészt a tánc végül az enyészet, a felejtés által válik önmagává; másrészt miközben az emlékezetből előhívott, látható, efemer mozdulatok eltűnnek a nézői emlékezetben, valójában a tudattalan mérhető időn kívüli dimenziójában merülnek el.

Mindezt végiggondolva, ha a technikai képet és a táncot összehazásítjuk, akkor abból szükségszerűen valami olyasmi következik, ami „kikezdi” az ábrázoló(dó) test jelentéseit és működési módjait, továbbá a nézés új típusú, posztindusztriális módozatait követve egy sor kérdéshez vezet: hol a helyem a mai világban? Ki vagyok én? Mi a szabadság? Nem könnyű ezeket megválaszolni.

### Három alkotó, három irány

Wayne McGregor a kortárs balett egyik legnagyobb hatású, hermetikusan saját világot létrehozó koreográfusa, aki a klasszikus szókinzből absztrakt, futurisztikus utópiát épített. A fémesség és az áradó mozgásanyag (a gumyszerű facsarodások, hullámzó törzsmozgások, csápos karmunkák) kiegészülve a tudományos kutatásokon alapuló narratívával, mely McGregor munkáit jellemzi, egyszerre káprázatos, hátborzongató és – a koreográfus szándéka szerint – mély értelmű.<sup>5</sup>

Ezt az egyéni univerzumot teszi még gazdagabbá a digitális technológia: McGregor a villódzó LED-panelektől (*FAR*, 2010) a 3D-s technológiáig (*Atomos*, 2013) sokféle technikai eszközt felvonultat a színpadon. A látványvilág kétségtelenül lenyűgöző, és – mint egyik elődje, Alwin Nikolais munkáiban – a vizualitás gazdag asszociációs hálójával tágitja ki az előadások lehetséges jelentésmezéjét. Ebből a tágulattól ugyanakkor hiányzik a reflexió, amely visszakérdezne a vizualitás sajátos jelenlétére. McGregor a technika beemelásával valójában „igazodik” a ma szokásos nézési stratégiákhoz, és ennek megfelelően mindent átesztétizál. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy bár a mozgás továbbra is efemer, a testet kiemeli az enyészpontból. Ha visszagondolunk a Panofsky-féle perspektivikus ábrázolással vont párhuzamra, akkor azt mondhatjuk, McGregor teste *figurálódnak*, azaz ahelyett, hogy megmaradnának a reprezentáció epicentrumában, az ábrázolt sík részeivé válnak, ami szükségszerűen egyfajta redukcióval jár. A digitális technológia valószerűtlenné teszi őket, pragmatikus kódokká lesznek, melyeken az aktuális program végigfut (ez még akkor is igaz, sőt akkor igaz a leginkább, amikor, mint a 2017-es *Autobiography* esetében, a program véletlenszerű).

McGregor munkái kapcsán nyomasztó kép bontakozik ki előttünk az egyén szabadságáról az áttechnologizált valóságban – mert ez szabadság gyakorlatilag megszűnik, nincs. A koreográfus elvitathatatlan érdeme ugyanakkor, hogy az eleven testet

és a digitális technikát úgy közelíti egymáshoz, hogy az egyben új identitást kölcsönöz az emberi szereplőknek.

Az új identitás Hiroaki Umeda darabjainak is sajátja. Umeda koreográfiáit gyakran olvassák a képzőművészet felől, nem véletlenül: bár Umeda a mozgás alapvető természetét kutatja, ezek a kutatások inkább elektronikus tájképek, melyekben a test, a fény, a digitális technika „összekoccan”, és egyenrangú játszótársként jelenik meg.

Umeda munkái radikálisak: Pfisztner Gábor például úgy fogalmaz – a Magyarországon kétszer is vendégzerepelt – *Holistic Stratáival* (2011) kapcsolatban, hogy a mozgó test víziószerű megjelenése során valójában „[a]z emberi test fizikai jelenlétének [...] az elbizonytalanítása, szinte felfüggesztése”<sup>6</sup> történik. Az eleven test majdhogynem beleolvad a digitális hóviharba, ember és virtuális környezet kölcsönhatásában pedig olyan 3D-s, lélegző újmédium keletkezik, mely sem a táncelőadásokban, sem a vizuális művészetekben megszokott csatlakozási pontokat nem kínálja fel a néző számára. Itt maga a médium az, ami „üzenetté” válik, és ez a médium sajátos anyagsággal és formai autonómiával bír.

A test Umeda koreográfiáiban egy nyitott, dinamikus keringető rendszer, a digitális képzuhatógóc-pontja (érdekes, hogy szólóban a táncos-koreográfus gyakran szinte egy helyben áll). McGregorral ellentétben ő nem emeli ki a testet az enyészpontból, ugyanakkor a reprezentációs síkot egy virtuális síkkal helyettesíti, a test pedig ennek a középpontjába kerül. Umeda valójában azt a pillanatot igyekszik elkapni, amelyben a digitális technika felől érkező emlékezet és a mozgás felől érkező felejtés speciálisan reflektál egymásra. Ez a pillanat az örök visszatérés nyugvópontja, a *gondolat elgondolásának* pillanata, minden szabadság lehetőségének origója, melyben a valós és a lehetséges (más szempontból a múlt és a jövő) összehajol.

Franc Vigroux újmédiaművész és experimentális zenész *Flesh* című „elektronikus operája” már aligha értelmezhető az előadó-művészet felől. Mechanikus gépeket, digitális képeket, fűlsértő zajból, zörejekből építkező soundscape-eket és emberi testeket egyaránt felhasználó installációja látványos művészi valóságot, Bob Cluness esztéta kifejezésével: cyberpunkpornó esztétikát teremt.

A *Flesh*ben „minden valóság a képben van”:<sup>7</sup> a színpad a fényképészetből ismerős black boxot idézi, egy olyan fekete dobozt, amelyben a képalkotási folyamat során a mágia történik, és amely mindent magába szív, amivel csak kapcsolatba kerül. Vigroux-nál tulajdonképpen már akkor sincsenek eleven testek, amikor vannak, amikor időnként két hús-vér nőalak is feltűnik. Itt minden csak önmaga reduktív mása. De nemcsak az, hanem a nézői magatartás modellje is: a jelenkori társadalmi működés egyik alappillére ugyanis, hogy a látott képek rituálékra készítetik a szemlélőket, az előadás végén ennek szimbólumaként a két sűbába bűjt, arctalan, horrorisztikus nőalak komótosan a nézőtérre sétál, mintegy megidézve a képprombolók ősi félelmeit.

Vigroux a maga kétségtelenül patetikus és didaktikus módján fontos mozzanatra hívja fel a figyelmet: arra, hogy a képdömping szemfényvesztésében valójában az ember kritikai képessége, ezáltal pedig szabadságának alapfeltétele kezd kikopni a világból. Hozzászoktunk az állandó változáshoz, a redundáns képek okozta káprázathoz, ezek viszont már nem segítenek a tájékozódásban. Ma a nyugalom, a változatlanosság az, ami meglepő és kalandos, talán ezért is mozognak annyira lomhán, butoh-lassúsággal Vigroux nőalakjai a színpadon.

5 McGregor kétségtelen formalizmusával kapcsolatban igen eltérő álláspontokkal találkozhatunk. Jennifer Homans például egy 2013-as esszéjében felrója neki, hogy míg a 20. századi, „emocionálisan és intellektuálisan rettenthetetlen” mestereket „egyszerre foglalkoztatta a forma és az absztrakció”, addig a jelenkori alkotók „a formát tökéletesre csiszolták, de hátrahagyták az érzelmet”; vö. [newrepublic.com/article/114707/crisis-contemporary-ballet-essay-jennifer-homans](http://newrepublic.com/article/114707/crisis-contemporary-ballet-essay-jennifer-homans). Luke Jennings viszont amellett érvel, hogy az emberi intimitás egyszerűen nem McGregor asztala, és a koreográfust inkább az inspirálja, ami egyáltalán érző lényé tesz minket; vö. [www.theguardian.com/stage/2013/oct/13/wayne-mcgregor-atomos-random-review](http://www.theguardian.com/stage/2013/oct/13/wayne-mcgregor-atomos-random-review).

6 PFISZTNER GÁBOR, „Összjátékok”, *Balkon* 23, 6. sz. (2015): 42.

7 Vilém FLUSSER, *A fotográfia filozófiája...*