

## <myContent.swf> A Flash-esztétika diskurzusai

Az utóbbi évek internetes diskurzusában meglehetősen divatosá vált a Flash szidalmazása, aminek katalizátora a HTML5 nyelv felemelkedése volt az instabilnak tartott és jelentős energiaforrásokat felemésztő Flash szoftver rovására. Ezek az elhamarkodott kritikai hangok azonban, amelyek máris a Flash halálát konstatálják, nem számolnak egyrészt azzal, hogy a Flash nem pusztán egy animált internetes reklámfelülettel azonos, hanem egy szerteágazó, többfunkciós platform neve is, másrészt elmulasztják figyelembe venni azt a radikális esztétikai-kulturális változást, amelyet a 2000-es évektől a Flash az internet vizualizálásában és dinamizálásában vitt véghez. A Flash ugyanis nemcsak videók lejátszását és beágyazását is lehetővé tevő webes multimediális alkalmazás, hanem egyúttal animációkészítő program is, amelynek megvannak a technológiai lehetőségekből (és korlátokból) adódó esztétikai következményei. Most, hogy alapértelmezésében egyre több böngésző tiltja le a kegyvesztetté vált Flash által megjeleníthető tartalmakat, érdemes történeti perspektívából mérlegre tenni ennek a platformnak a webkettes szolgáltatásokban játszott esztétikai jelentőségét. Ez a tanulmány a Flash-esztétika súlyát négy diskurzusban veszi górcső alá, nevezetesen a webdizájnban, az internetes művészetben, az internetes játékokban és az animációban. A terület kiterjedtsége miatt azonban nem foglalkozik a sok szempontból a „videonárcizmust” (Rosalind Krauss) folytató, eredetileg Flash-alapú videómegosztó oldalak – például a YouTube – esztétikai-kulturális paramétereivel.

### A technikai esztétika ludditái

A technika és az esztétika házasságát az ortodox elméletek rendszerint törvénytelen kapcsolatnak tartják, és a kézműves művészet ontológiai státusának veszélyeztetéseként fogják föl. Emlékezhetünk, hogy egyes korai elméletalkotók szerint az első igazi gépi alapú vizuális tömegmédiium, a fotográfia azért nem emelkedhet sohasem a művészet rangjára, mert technikai apparátuson keresztül, részint automatikus módon, a természet úgyszólván pusztán reprodukciója révén jön létre, sokszorosíthatósága pedig ellentmond az egyediség elvének. Ez az alaptézis ciklikusan visszatér szinte valamennyi új médium, technika és technológia születésénél, a technikai médiumok kapcsán felmerülő automatizáltság és önidentikus másolatok problémáját pedig a benjamini auraelmélet emelte be a 20. századi művészetelmélet fókuszpontjába (Benjamin 2003). A digitális képalkotást ugyanakkor hosszú ideig főként a számítógépes technológia és a műszaki tudományok szempontjai szerint értékelték, s kisebb hangsúlyt fektettek annak esztétikai oldalára. Erkki Huhtamo arra, hogy az általa „interaktívnak” nevezett művészetben jobbra csak a technikai feltételek által lehetővé tett csúcstechnológiát ünnepelték, a következő magyarázatot adja:

„Igaz, az interaktív műalkotásokat először inkább a tudományos központok üdvözlötték (vagy éppen rendelték meg), mintsem a művészeti intézmények. [...] Az interaktív művészet leggyakrabban még mindig leginkább csak a számítógépes világ kontextusában (például a *Siggraph* művészeti seregszemléje során) vagy a művészet, a technológia és a design közötti szakadék áthidalásának szentelt fesztiválokon és intézményekben (mint a linzi *Ars Electronica*) bukkan fel. A tömegkommunikációban az interaktív művészetet gyakran a tudomány és a technológia, mintsem a művészet és a kultúra kontextusában jellemzik” (Huhtamo 2008: 76).

Bár a Flash kapcsán az esztétikai ludditák érvei között szerepelhetne az a technológiai sajátosság, hogy a program a hagyományos, kézzel készült animációtól eltérően a képek egyes elemeit automatikusan rajzolja meg, hozzá kell tenni, hogy az írástól az olajfestészetig minden művészet bizonyos fokig szükségszerűen technikai alapú, a „mesterségbeli tudásként” felfogott görög *tekhné* értelmében is. Amint azonban Huhtamo emlékeztet, az újmédia nyújtotta önvezérelt lehetőségek sem nélkülözik a kreativitást; önmagában mégsem ez, hanem az egyes művek retorikája vagy poliszémikus interpretációs lehetőségei kínálhatják fel önmagukat művészetként (Huhtamo 2008), vagyis – ezt már én teszem hozzá – *poiésisz*ként, a „költői alkotás mesterségeként”.

A Flash művészetként való megközelítésének egyszerre kell tekintettel lennie a tárgy tudományos-számítástechnikai és – technológiai adottságaiból következő – esztétikai-kulturális aspektusaira. Deklaráltan ezt a szemléletmódot vallja magáénak Anastasia Salter és John Murray Flash-ről szóló könyve, amely elemzési módszerül a platformtudományokat (*platform studies*) választja, amelyeket a szerzők Nick Montfort nyomán „a hardver, a szoftver és a kreatív alkotások közötti kapcsolatok vizsgálataként” írnak le (Salter & Murray 2014: 10). Az, hogy miben különbözik az ő metodikájuk, a médiatudományoktól való elhatárolódásukból világlik ki:

„A web médiatudományos megközelítései gyakorta a Flash által lehetővé tett közösségekre és művekre, nem pedig magára a platformra vagy ennek abban az ökoszisztémában játszott szerepére figyeltek, amely ezeket a közösségeket és alkotásaikat lehetővé tette” (Salter & Murray 2014: 13).

Miközben azonban úttörő szempontrendszerük közepette Salter és Murray a transzdiszciplinaritás helyzetbe hozása érdekében a különálló vizsgálatot teszi kritika tárgyává, nagyobb hangsúlyt kap könyvükben a platform kulturális és társadalmi hatása, mint az esztétikai irányultság. Ezért magam ebben a tanulmányban – hasznos tanácsokat merítve a hardveres-szoftveres környezet és a kulturális kontextus együttes tanulmányozására irányuló effajta kísérletekből – erősebb nyomatékkal szerepeltetem az általam alulreprezentáltnak tartott esztétikai megközelítésmódot.

Az esztétikai higiéne hívei szempontjából már maga a „Flash-esztétika” összetétel létjogosultsága is kételyeket ébreszthet, mivel a Flash-t szimplán egy olyan, webalapú multimédiás szoftvernek tekinthetik, amely önmagában nem jelenthet önálló esztétikai kutatási mezőt. A Flash eredetileg valóban egy kimondottan internetre tervezett multifunkciós szoftver megnevezése, amelyet animációkészítő alkalmazásként Jonathan Gay fejlesztett ki, majd előbb a Macromedia, utóbb pedig az Adobe cég vásárolt fel, immár komplex platformként. A Flash azonban Lev Manovich *Generation Flash* című úttörő tanulmánya nyomán a szoftver megnevezésének metonimikus áthelyezésével esztétikát kezdett jelölni. Írása címével a szerző ügyesen rá is játszik erre a kettőségre: a „generáció” egyszerre jelentheti a szoftverek újabb verzióit, azaz a technikai oldalt, valamint az általa teremtett új nemzedéket, azaz a kulturális aspektust. A Flash Manovich-nál a név értelmezési tartományának expanziójával jóformán a webes multimédiás alkalmazások megnevezésének helyére vándorolt, mivel a platform az addigi legprofesszionálisabb és legkönnyebben kezelhető ilyen típusú alkalmazást nyújtotta. Manovich értelmezése szerint a Flash-esztétikának nem feltétele a Flash szoftver használata, inkább egyfajta esztétikai magatartásformát takar, „egy új generáció kulturális érzékenységét példázza” (Manovich 2008: 145). A paradigmaváltást az alkotó és a befogadó közötti viszony újfajta felfogása által generált új hálózati médiakultúrának tulajdonítja, amelynek a Flash az egyik előmozdítója:

„Ezt a generációt már nem érdekli a »médiakritika«, amely lekötötte az elmúlt két évtized médiaművészeinek figyelmét, ehelyett a szoftverkritika foglalkoztatja. Ez a generáció saját kulturális rendszereinek megteremtése érdekében saját szoftver kódokat ír, ahelyett, hogy a kereskedelmi média mintáit használná” (Manovich 2008: 145).

Lev Manovich itt, amikor a felhasználó által előállított tartalmat, később pedig a befogadó felhatalmazását, hatalomhoz juttatását (*empowerment*) domborítja ki az új „érzékenység” ismérveként, lényegében azt a kulturális elmozdulást, megosztói közösséget vetíti előre 2002-ben, amelyet aztán három év múlva Tim O’Reilly web 2.0-nak nevezett el (O’Reilly 2005). A Flash ugyanis nem pusztán multimédia-alapú platform, amellyel animációk, dinamikus szövegek, mozgóképek és hozzájuk rendelt hangok hozhatók létre, a 2002-ben forgalomba hozott Flash MX kiadása óta pedig videóbeágyazás is lehetséges. Legalább ennyire lényeges, hogy hipermediális tartalmaival a hétköznapi befogadó aktív részvételére számít, azaz esztétikája interaktív esztétika. Ezért a Flash nem is definiálható pusztán vizuális jelenségként, a Gottfried Boehm-féle *Ikonische Wende* (ikonikus fordulat) vagy a W. J. T. Mitchell-féle *pictorial turn* (képi fordulat) internetes kiterjesztéseként (Boehm 1995, Mitchell 2008). Igazi hordereje a dinamikus webtartalom és az online *real-time* interaktivitás kombinálásában rejlik. A Salter-Murray szerzőpáros már említett könyve a Flash kulcsának kimondottan a részvételi kultúra felé tett lépéseit tartja, amelyeket a szerzők „te-forradalomként” („*you*” *revolution*) ragadnak meg (Salter & Murray 2014: 3).

Mielőtt röviden elemeire bontanám ennek a részvételi kultúrának az általános jegyeit, fontos megjegyezni, hogy a Flash esztétikájának és „kulturális érzékenységének” a kialakulása a technikai adottságok függvénye. A hardvereszoftveres környezet műszaki paramétereiből következnek a hierarchikus viszony leépüléseként, a kultúrafogalom demokratizálásaként, az amatőr, webes népművészet apoteózisaként értelmezett tulajdonságok.

E technikai újdonságok közül az egyik a Flash-animáció képábrázolási módszerét érinti. A bittérképes (rasztergrafikus) ábrázolási mód a képi információkat képpontokként tárolja, ami nagyméretű állományokat eredményez, ráadásul nagyításnál minőségromlással jár. Ezzel szemben a Flash-animációk vektorgrafikát alkalmaznak, amely pixelek helyett utasításokat tárol, így az adatállomány kisméretű lesz, átméretezése és transzformálása pedig nem befolyásolja a felbontás minőségét. Ennek az ezredvégi alacsony sávszélesség korában azért volt jelentősége az interneten, mert a kisebb méret a letöltési időt is lerövidítette, így részben kiküszöbölte a dinamikus webtartalmak megjeleníthetőségének korábbi technikai korlátait. Ugyanakkor a vektorgrafika hátránya, hogy bonyolultabb képi információk és fotografikus kép tárolására kevésbé alkalmas. A pontra, a vonalra és az alakzatokra támaszkodó vektorgrafika meg is határozza a Flash stílusát, amennyiben a geometrikus formákat és a síkszerű animációt részesíti előnyben. Minthogy a Flash-művek az animált GIF-ekkel szemben interaktívvá tehetők, és egyes objektumaikhoz események (akciók) rendelhetők, nagymértékben hagyatkoznak a felhasználói részvételre.

A szerző és a befogadó közötti merev határok fellazítását (amit időnként utópisztikusan összeomlásoként interpretálnak), valamint az egalitárius kultúrafelfogást tekintve lényegesebb a Flash másik technikai sajátosságából, a tweeningből fakadó kulturális-esztétikai hatás. Ez azt jelenti, hogy a Flash-animációban az alkotónak lehetősége van arra, hogy csak a kulcsképkockákat (a mozgás kiinduló és végső állapotát) rajzolja meg, míg a köztes rajzokat a program automatikusan kiszámítja, megspórolva a rajzoló feladatokat sziszifuszi részét. Amíg a hagyományos kézműves animáció roppant időigényes és költséges, a Flash viszonylag olcsó és könnyen kezelhető módját kínálja fel a digitális animációkészítésnek, voltaképpen a fázisrajzoló munkáját vállalva magára. Ennek igazi jelentősége akkor mutatkozik meg, ha figyelembe vesszük, hogy ez az eljárás megnyitotta az utat az animáció felhasználói tartalom-előállítására előtt, hozzájárult a professzionális és az amatőr rajzoló közötti határvonalnak – ha nem is a lebontásához, mindenesetre a – mobilitásához, a semmilyen hivatalos pozícióval nem bíró hétköznapi civil kulturális felhatalmazásához (*cultural empowerment*). Minthogy a Flash kimondottan az internetre kifejlesztett platform, az egyszerű webes publikálást, a könnyű globális terjeszthetőséget, ezen keresztül pedig a kultúra alulról történő befolyásolását segítette elő. Ezt az intézményen kívüli, mindenki számára hozzáférhetővé tett publikációs formát terjesztették ki aztán később, 2005-től a Flash-videót használó videómegosztó oldalak, mint amilyen a YouTube, amelyeknek nem lehet eléggé túlbecsülni társadalom- és kultúraformáló szerepét.

Az alábbiakban a Flash dinamikus, interaktív és multimediális lehetőségeit négy diskurzusban vizsgálom. Előbb a webdizájn, majd a net art, aztán az internetes játék, végül pedig az úgynevezett „flashimation” esztétikai-kulturális gyakorlatait veszem tüzetesebben górcső alá.

## Webdizájn: Nielsen 99 %-a rossz

Korai periódusában a Flash egyik legnépszerűbb alkalmazási területe a webdizájn volt; többnyire úgynevezett „intrók” gyanánt épült be a honlaptervezésbe, vizuális attrakcióként szolgálva látogatójuk számára. A Flash ilyenfajta, alkalmazott művészetként, reklámcélokra történő igénybevételét polemikus szövegeiben teoretikus szinten vizsgálta Jakob Nielsen, a webdizájn egyik legmagasabbra taksált guruja. Nielsen a 2000-ben megjelent *Designing Web Usability* című könyvében dolgozta ki két kulcsterminusát, a *hasznosság (utility)* és a *használhatóság (usability)* fogalmát (magyarul: Nielsen 2002). A használhatóság elnevezés azt a megközelítést örökölte meg, amelyet Edward Tufte alkalmazott 1983-as, *The Visual Display of Quantitative Information* című könyvében, amelyben bevezette az adatpaca és a képszemét fogalmát. Tufte és saját művéből kiindulva Nielsen *A Flash: 99 % Bad* című nyúlfarknyi cikkével 2000. október 29-én robbantotta ki azt az internetes berkekben rendkívül nagy visszhangot keltő vitát, amelynek során a Flash esztétikai felhasználását becsmérelte (Nielsen 2000). Ebben Nielsen az internet művészeti természetű alkalmazását a használhatóság fogalma felől támadja, tagadja a Flash autonóm esztétikai célját, azt fölösleges cícomának, a szem elkényeztetésének tartja, és a letöltés gyorsaságát, az oldal egyszerűségét és célszerűségét helyezi a dinamikus és interaktív megoldások elé. A „hasznosság” kifejezést arra tartja fenn, vajon jó-e valamire az adott alkalmazás vagy pedig irreleváns, míg a „használhatóság” kritériumát a hatékonysággal kapcsolja össze. Ez egyebek között azt jelenti, hogy egyes információk milyen gyorsasággal érhetőek el a felhasználók számára, mennyire megfelelő a tartalomszolgáltatások esetén a termékinformáció, választ ad-e a honlap a kiválasztott célcsoport potenciális kérdéseire, egyértelmű-e a honlap küldetése, felesleges-e a dizájn vagy sem, eltereli vagy pedig az információra koncentrálja-e a tekintetet. Az említett tényezőknek Nielsen szerint minden honlapkészítés rendezőelvül kell szolgálniuk. Kritikája szerint a Flash-intro késlelteti a felhasználót, hogy hozzáférjen az információhoz, az interaktivitás gyakori hiánya miatt nem netkompatibilis, és eltéríti a látogató figyelmét.

Nielsen az öncélú vizuális-interaktív megoldásoknak láthatóan semmiféle teret nem engedélyez. Az általa elfoglalt pragmatikai pozícióból, amely a Flash-t pusztán marketingorientált, piacvezérelt dizájnként fogja fel, a maga módján érthető is álláspontja. Ugyanakkor ez a szűk látásmód teszi őt vakká arra, hogy meglássa: a Flash-intrók még az általa üdvösnek tartott információesztétika szempontjából sem írhatók le fölösleges cikornyaként, mert ezt a látszólagos haszontalanságot valójában kommunikatív marketingstratégia vezérli. Az esztétikai máz mögött éppen az eladhatóság célorientált terve húzódik meg: az innovatív módon megalkotott honlap több látogatóval, így több letöltéssel jár, ezáltal a honlapon meghirdetett termék számára nagyobb bevételi forrást teremt. Az esztétikai funkció elválaszthatatlanul összekapcsolódik a kereskedelmi aspektussal, a nézőt pedig ez a taktika úgy csapja be, hogy képernyőre szegezett tekintetével észrevétlenül válik a termék fogyasztójává.

A spektákulum és a vizuális megcsalás ezen összefüggését példázza Nate Burgos koncepciója, amely a Flash-műveket imaginárius világuk (ahogy ő nevezi: az *Alice csodaországban* világa) alapján az „álmok szemiotikus területének” titulálja (Burgos 2008: 144). Burgos felülstilizált és időnként kissé kultikusan ömlengő szövege a kétdimenziós vektoralapú grafikus eljárásból kiindulva kimondatlanul is azt sugallja, hogy a Flash a konstruktivizmus geometriai formáinak hagyományát újítja meg azzal, hogy ezeket az alakzatokat mozgástípusokkal és változatos tempóval kombinálja:

„Pont, vonal és síkfelület. Négyyszög, kör és háromszög. Vizuális tapasztalatunk ezen alapvető építőelemei a Flash révén a képernyőre is kiterjesztették hatókörüket. A pontok megsokszorozódnak és lecsökkennek. A vonalak kitágulnak és összezsugorodnak. A síkfelületek magasra emelkednek és lehanyatlanak. A négyyszögek körformává, majd háromszöggé alakulnak át” (Burgos 2008: 142).

Burgos – ugródeszkaként használva ezt a gondolatsort – a Flash-t a „vizuális alkímia új paradigmájaként” tárgyalja (Burgos 2008: 144), amely proteuszi transzformációkra képes, és ahol a flashimátorok a grafikus formakincs karmestereivé válnak. Ez teremt számára lehetőséget arra, hogy McLuhan klasszikus médiumelméleti tézisével azzal a parafrázissal

írja fölül, hogy a Flash-ben mint „új médiumban maga az üzenet az, hogy az »alkotás célja maga a szépség«” (Burgos 2008: 144). Ez a megközelítésmód a képimádat vallási konnotációit idézi fel, mivel a szerző szerint a cél az, hogy „képeletünket megragadva elvarázsoljanak bennünket”, és „odaszegeznek minket a mozgó üzenetekhez” (Burgos 2008: 143). A szöveg retorikájában a nézés az élvezet forrásaként tűnik fel, olyan voyeurizmusként, amely szexuális implikációt hív elő, de éppen az általa használt kifejezések és rokonfogalmaik (csábítás, tekintet, élvezet, voyeur, nézés, fétis, szkopofília) képezték a korai feminista filmelmélet kritikájának tárgyát (vö. Mulvey 2000). Burgos Flash iránti fetisizált elragadtatottságával abba a csapdába esik bele, amely a webdizájn piaci haszonszerzését kormányozza, minthogy a nézés élvezete, a gyanútlan esztétikai immerzió révén fogadja el a fogyasztó rákényszerített pozícióját. Amíg tehát Nielsen kizárólag a haszonelvűség, addig Burgos diametrálisan ellentétes szemszögből, a „tisza szépség” filozófiája felől tanulmányozza a Flash webdizájnban játszott szerepét, de eltérő okokból mindketten reflektálatlanul hagyják a vizuális csábítás mögötti kereskedelmi számításokat.

A Flash-dizájn Nielsen és Burgos által körberajzolt diszkurzív terét az *eye4u.com* honlappal igyekszem példázni.<sup>1</sup> Reinhard Marscha 1998-ban Münchenben alapította az Eye4U dizájn-céget, amelynek honlapja a Flash-re épülő információesztétika paradigmatis példányának tekinthető. A honlap címdala a Burgos által leírt mozgó geometrikus alakzatokból épül fel, és Oskar Fischinger absztrakt avantgárd animációinak formai tradícióját interaktivitással ötvözi: a kör alakú, színes interaktív menüpontokra kattintva a felhasználó loopolt (végtelenül ismétlődő) hangeffektek kíséretében aktiválhat egyes tartalomszolgáltatásokat. Amíg burgosi értelemben „a közönség elcsábul”, és a webfelület attraktív megoldásai „odaszegeznek minket a mozgó üzenetekhez”, addig a néző voyeurisztikus tekintete (vö. *eye for you*) gyanútlanul informálódik is a cég szolgáltatásairól. Vagyis a szépség álarcá mögött észrevétlenül a médiaipar kommunikációs taktikája rejlik. Miközben a honlap a nézőnek a választás szabadságát és az interaktivitás illúzióját kínálja fel, a befogadó a fogyasztói logika öntudatlan szubjektumává válik. Ez összevetethető azzal, ahogyan Louis Althusser definiálta az ideológiát, amely működése közben észrevétlen marad, természetesnek mutatja önmagát, de nézői nem aktív cselekvőként alakítják saját magatartásukat, hanem egy struktúra részeivé válnak az „uralkodó ideológiának való behódolással” (Althusser 1996: 377). Az althusseri ideológiaértelmezést Guy Debord hangszerelte át a spektakuláris rendre, amely szerint a modern kapitalista társadalmakban a becsapás a lenyűgöző látványosságokon keresztül észrevétlenül történik meg (Debord 2006).

A német cég által az Impress Software számára gyártott Flash-intro<sup>2</sup> megtestesíti mindazon ideológiákat, amelyek az internetet futurisztikus elképzelésekkel kapcsolják össze. Az Impress Software a videoklipek és a sci-fik vizuális stílusának adaptálásával hirdeti árucikkét a jövő ígéreteként: a dinamikusan lüktető, fémes layerekhez elektronikus zenét rendel hozzá, a futurisztikus világkép által tételezett sebességmániát klipszerű vágásokkal társítja. Az utópisztikus jövőképeket asszociál ezüstös tipográfia, a gyorsmontázsok, a ráközelítő „kameramozgások”, a számítógépes technológia vizuális önreflexiói – koordináta-rendszerek, absztrakció, geometrikus formák, a matematikai szépség – mind-mind a virtuális világba vetett hitet igyekeznek erősíteni, és tipikusan visszatérő elemek az ilyenfajta Flash-intrókban. A kantiánus esztétikafogalommal dolgozó Burgos állításával szemben a webdizájnban a médium üzenete nem „maga a szépség”, vagy Nielsen szempontjából a célorientáltság eltévesztése, hanem a vizuális lenyűgözéssel az áru eladhatóvá tétele. Ezek után pedig meg kell különböztetnünk egymástól a Flash-dizájn marketingorientált logikáját a Flash művészeti használatától, amely egy termék szolgálata helyett valóban öncélúságra<sup>3</sup> tör.

1 Az *eye4u.com* honlapja már nem található meg eredeti helyén, de keresőprogramok használatával tüköroldalokon klónként még fellelhető (ezek URL-címét potenciális szerzői jogi problémák miatt nem teszem itt közzé). Ez egyébként rámutat a korai internetes szcéna bosszantó sajátosságára, nevezetesen a webdizájn- és netart-műveknek az online archiválás hiánya miatti nyom nélküli eltűnésére, ami lehetetlenné teszi a jövőbeni „internetrégészetet”. Ezzel az internet mint új médium megismétli a 20. század eleji új médium, nevezetesen a film által leírt utat, amikor is pótolhatatlan veszteségként elmulasztották rendszerszerűen dokumentálni a születőfélben lévő művészet gyermekkori botladozásait.

2 Lásd [www.impress-software.com](http://www.impress-software.com) (jelenleg nem érhető el).

3 Természetesen a *l'art pour l'art* „tisztasága” olyan idea, amely a gyakorlatban maradéktalanul sohasem teljesülhet, így inkább az öncélúság dominanciájára való törekvésről lehetne beszélni.

## A net art szoftmodernizmusa

Anna Munster azért kárhóztatja a Nielsen-vitát, mert meglátása szerint a használhatóság maximájának előtérbe állítása elterelte a figyelmet egyes, fontosabbnak ítélt kérdésektől. „Egyrészt a szabványosítás, a leegyszerűsítés és a kapcsolódó vizuális »megtévesztés«, másrészt a tervezérelt Flash esztétika innovatív látványvilága közötti vita győzedelmeskedett a design, az animáció és a kulturális kölcsönhatás online kultúrái fölötti másik vitán” – írja (Munster 2008: 160). Itt most nem foglalkozom a Munster által hiányolt kulturális-esztétikai hibriditás kérdésével (de a Flash-animációra a későbbiekben visszatérek), ehelyett a Flash kapcsán a webdizájn és a művészet elkülönítésének diskurzusára fókuszálok.

Az öncélú Flash-művek, amelyek alkotási és terjesztési eszközként a világhálót elsődleges médiumként használják, azaz identitásuk szerves része az online létmód, az internetes művészet (vagy röviden: a net art), egy az 1990-es években felbukkanó új művészeti forma kategóriájába írhatók bele. Rachel Greene az internetes művészetről szóló áttekintésében a Flash-t csak nagyon röviden, elszórta és felületesen érintette könyvének a *videós és filmes diskurzusok* tengelyébe állító fejezetében (Greene 2004). Az internetes művészet alapvető „mítoszait” tárgyaló tanulmányában Jon Ippolito külön részt szentel az internetes művészet és a webdizájn elhatárolásának. Amellett kardoskodik, hogy a lenyűgöző grafikára, a Flash cikornyás mozgóképeire és egyéb látványelemekre törekvő webdizájn abban különíthető el a net arttól, hogy az utóbbi túlmutat a pusztán vizuális csáberőn, többletjelentéssel rendelkezik (s ezzel a *tekhné* és a *poiészisz*, a szakértelem és a művészet viszonyához térünk vissza). Ippolito megfogalmazása szerint a „dizájn szükséges, de nem elégséges feltétele a művészetnek” (Ippolito 2002: 486). Ezzel szemben Lev Manovich már idézett, nagy hatású cikkében azzal kerüli meg a kérdést, hogy azt állítja, a Flash generáció „nem törődik azzal, hogy alkotásaikat művészetnek vagy designnak hívják-e” (Manovich 2008: 145). Nem fejt ki ugyan részletesen, de azt sugallja, hogy ez az alkotónemzedék felülemelkedik a hagyományos demarkációs vonalakon, nem érdeklődik a művészet intézményes rendszerében való részvétel presztízse, ehelyett alternatív utakat keres, összhangban a professzionális és az amatőr művész, a magaskultúra és a populáris kultúra néven megkonstruált dichotómia közötti falak lebontására irányuló törekvésekkel.

Manovich a Flash-esztétikát, amelyet kitágított, a konkrét szoftvertől eloldott értelemben használ, a „kódalkotás” kulcsszavával jellemzi, amivel arra a döntő jelentőségű különbségre utal, hogy ez a generáció nem a kereskedelmi média által felkínált szoftvereket alkalmazza, hanem saját szoftvernyelveket ír, ami a „szoftmodernizmus” terminusával ragadható meg. Manovich a szoftmodernizmust a válságba kerülő posztmodernizmus utáni kulturális mintázatként interpretálja, amelynek feladata az azt megelőző paradigmák egyesítése. Ebből a szempontból a szerző három szakaszt különböztet meg. Az elsőt a romantikus és modern művészet címszó alatt tárgyalja, amelynek eszméje szerinte a semmiből teremtést és a képzelet primátusát foglalta magában, míg a második szakasz, a posztmodern, az eredetiség lehetetlenségét vallotta, ahol a valóság reprezentációja magának a médiának a világát jelentette. Ezekkel szemben a szoftmodernizmus a másodlagos létezés és a kereskedelmi média hatása alól kíván kikerülni azzal, hogy „a piacorientált szoftverhasználattal szemben eredeti kódok írásával hagyja ott a nyomát a világban” (Manovich 2008: 149). Manovich szerint a média, elsősorban a mozi és a televízió gyarmatosította a látásmódot, ezért a szoftmodernizmusnak el kell távolodnia a figuratív reprezentációs módoktól, hogy a kultúra újra érvényesként tudja fölmutatni önmagát, így emelkedve felül a posztmodern okozta általános székepsziszen:

„Az új generáció feladata az, hogy a huszadik század két alapvető esztétikai paradigmáját integrálja: (1) a tudományba és az ésszerűségbe vetett hitet, kiemelve a hatékony alapformákat, a modernizmus idealizmusát és hősiesszellemét; illetve (2) a hatvanas évektől kezdődő posztmodern »marginalitásra« és a »komplexitásra« fogékony szkepticizmusát, dekonstruktív stratégiáit, barokkos átláthatatlanságát és szertelenségét” (Manovich 2008: 157).

Eltételezve attól, hogy Manovich az időnként rá jellemző felületességgel egyes fogalmakat és nagy ívű elméleteket, korszakokat anélkül kapcsol egybe, hogy a közöttük lévő viszonyt tisztázná,<sup>4</sup> elképzelése szerint a posztmodern világ meghaladása a vizualitás kontextusában az alapoktól való építkezést jelenti, így

„...a Flash arra szólít fel bennünket, hogy előlről, a rajtvonaltól kezdjük. A Flash-generáció vizuális megtisztulásra készítet minket, ezért alkalmaz monokróm palettát, fehéret és világgoszürkét. A neominimalizmust a posztmodernizmusból való kigyógyítás pirulájaként használja” (Manovich 2008: 157).

A vektorgrafikus absztrakció nem jelent szimpla visszafordulást a modernizmus nonfiguratív művészetéhez, mert a szoftmodernizmus döntő eleme a kódalkotás, a programozás. Aligha véletlen, hogy a Manovich-féle Flash-esztétika paradigmatis példaként értelmeződik a diskurzusban Mark Napier *p-Soup* című Java-műve, amelynek címe – a netművészetre alapvetően jellemző játékosággal – a borsóleves felszínén úszkáló gyűrűkre utal.<sup>5</sup> Ez az alkotás a legegyszerűbben a *Paint* nevű Windows-alkalmazás továbbfejlesztett változataként fogható fel, annak statikus látványvilágát mozgással, az ezekhez dinamikusan hozzárendelt hangállományokkal és interaktivitással bővíti ki. A felület aktiválásával a felhasználó hangok kíséretében színes, egyre táguló geometrikus formákat generálhat, amelyeket a befogadó afféle „grafikus zongoraként” hangszerezhet, mivel ezek az alakzatok egymással érintkezve zeneileg és vizuálisan is kölcsönösen átalakulnak. Amellett, hogy Napier munkája a szerző és a befogadó közötti viszony, a mű identitásának és nyitottságának esztétikai problémáját is érinti, mindezt a programozhatóság teszi lehetővé. Roberto Simanowski, aki a digitális művészetről írt könyvében a *p-Soupot* kulcsfontosságú projektként tárgyalja, a „tisztá kód” jelentőségét emeli ki, amely nem a valóságot kívánja reprezentálni, hanem önreferenciális módon „önző és narcisztikus”, mivel „csak akcióként történő önnön kinyilvánítása iránt mutat érdeklődést” (Simanowski 2011: 78, 17).

Amíg a *p-Soup* láthatóan nagyban adózik a vizuális modernizmusnak, addig a primitív alakzatokat figuratív formákra cserélő *Otogai World* „animinimalizmusa” úgy teremt saját internetes nyelvet, hogy egyúttal mélyen gyökerezik a japán síkesztétika tradíciójában is.<sup>6</sup> Az otogai.com pusztán esztétikai céllal készült Flash-művei ellene szegülnek a hájpolt ámítást, a csillivilli vizuális megoldásokat és az MTV-s videoklipek álszurrealizmusát alkalmazó webdizájnnak. Ezzel szemben erős stilizáltsága a minimalizmusra és az egyszerűsége esküszik, amely a japán vizuális kultúra, nevezetesen a fametszetekből született *mangák* (képregények) és *animék* (rajzfilmek) örököse. Minthogy műszaki adottságaiból fakadóan mind a Flash-nek, mind a japán grafikának a síkvilág az ismérve, a használt technológia és a vizuális stílus harmonikus és szoftverspecifikus módon kapcsolódik össze. A szupersík esztétika jelentőségéről írja Anna Munster:

„Takashi Murakami, egy kortárs művész, tervező és író, azt állítja, hogy a sík vizuális tér a *manga* és az *anime* hatására mind a kortárs japán populáris kultúra, mind pedig számos művész és tervező elemi jellegzetességévé vált. [...] ezt az esztétikát különösen a japán képzőművészet elsősorban a vízszintes és függőleges tengelyt előnyben részesítő terével kapcsolja össze, amely ezért kiérdemelte a »szuperlapposság« állandó jelzőjét” (Munster 2008: 165).

4 Nem világos például, hogyan is érti Manovich a minimalista modernizmus és a posztmodern Fredric Jameson által hangsúlyozott manierista dekorativitása egymást kizárni látszó paradigmájának egységesítését. Még ennél is fontosabb, hogy a Flash és más multimédiás szoftverek használata nem feltétlenül „eredeti” kódok írása felé mutat, ellenkezőleg: piac által felkínált szoftveralkalmazást jelent. Ráadásul az 1990-es évek második felének Flash előtti netművészetére inkább volt jellemző a személyes programozás anarchisztikus eredetisége, mint a Flash-esztétikára. A Flash elterjedésével az új generáció éppen hogy nem a saját kódjait, hanem másokét kezdte el használni, ami a standardizálódás felé mozdította el az internetes művészetet, együtt haladva a webkettes technológiák előre gyártott mintákra, felügyeletre és formalizált struktúrára épülő tendenciájával. Továbbá – figyelembe véve, hogy a YouTube (amely, a korrektség kedvéért tegyük hozzá, Manovich szövegének születése idején még nem létezett) tekintélyes része kritikai kultúra, amely a már létező médiatartalmakat mint talált tárgyakat remixeli – felvetődik a kérdés, mennyiben tud kibújni a „másodlagos létezés” alól, és mennyiben ignorálja a „médiakritikát”.

5 Az alkotás lelőhelye: <http://www.potatoland.org/p-soup/> (jelenleg nem érhető el).

6 Amíg az *Otogai World* nyitóoldala működik, Flash galériája jelenleg offline állapotban van: [www.otogai.com](http://www.otogai.com).

A *Snow* című „szuperlapos” Otogai-projekt lassú tempójával, színárnyalatokat mellőző felületalakításával megy szembe a *mainstream* látványvilággal: az éjszakában hulló fehér hó háttére komótosan kékre, majd pirosra vált, a hó szív formájúvá alakul, hogy aztán kiderüljön, a hó csak egy fejről (isten fejről?) hulló korpa. Egyszerre kontemplatív és humoros, ökonomikusan idézi meg a japán kultúra szakrális természetközelségét, az élet múlandóságára emlékeztető cseresznyevirág-hullást, nagyban építve a *johakura*, az üresen hagyott tér elvére. Bármennyire is mutatja a *Snow* a japán vizuális kultúra Flash-ben való adekvát folytathatóságának lehetőségét, mégsem teljesíti a Flash-esztétika egyik döntő kritériumát, mert nem interaktív. Az interaktivitás kreatív használatára példa azonban többek között a *Run*, amelyben egy kék vásznat láthatunk, ahol nem történik semmi. Amikor értetlenségéből kifolyólag a befogadó elkezd mozgatni az egeret, éppen az egérmozgatás kezdi aktiválni a háttérből felénk közeledő klónozott figurák mozgását loopolt techno zenére. Nemcsak hogy a felhasználó indítja be az eseményt, hanem az egérrel nekünk kell stimulálnunk a szereplők mozgását is, különben a tér ismét üressé válik. A *Suicide?*, amelyben egy emberi figura áll a magasház tetején, szintén arra számít, hogy ez az állóképszerűség zavarba hozza a felhasználót. Amikor egérmozgatás közben a nyíl a figura fölé kerül, az leugrik a ház tetejéről, elindítva a dilemmát arról, hogy itt öngyilkosságról van-e szó, vagy pedig mi váltunk-e virtuális gyilkossá.

Ez a néhány kiragadott példa jelzi, hogy az Otogai-művek lényegében vizuális haikuk, amelyek az információesztétika adatvizualizációjával és megtévesztő retorikájával szemben túlmutatnak a pusztá látványvilágon, minimalizmusuk széles kulturális kontextust nyer, interaktív lehetőségeik szellemesen vannak megtervezve. Jakob Nielsen egyfajta „felhasználói kézikönyvet”, útmutatót igyekszik adni a webdizájnhoz, ami konvencionálizmushoz vezet, de ez összeegyeztethetetlen a határok folytonos áthágására épülő esztétikával. Így értelmezhető Jon Ippolito állítása, amely szerint a művészet több merő dizájnnál.

## A játék „szimiotikája”

A Flash-esztétika harmadik fontos alkalmazási területe a böngészőbe beépülő internetes játék, amelynél a kérdésirányok a vizuális stílus felől az interaktív lehetőségek kreatív megtervezése felé mozdíthatók el. A számítógépes játékokról szóló diskurzus a tudományos kutatásokban hosszú időn át afféle páriának számított, legfeljebb a gyermekekre gyakorolt állítólagos közvetlen agresszív hatás szociálpszichológiai megközelítése dominálta a beszédet.<sup>7</sup>

A radikális fordulat és az akadémiai közegbe való bebocsátás azután következett be, hogy Gonzalo Frasca lényegében egy személyben megalapította a ludológia tudományát, amely interdiszciplináris megközelítésben általában a játékot, közelebről pedig a számítógépes játékot vizsgálja (Frasca szövegei magyarul: Frasca 2008a, 2008b). A frascái játékelmélet kulcsfogalma a szimuláció, amely a színházelméleti és narratológiai fogalmak adaptációja helyett gyökeresen más szempontot felkínálva termékenyítette meg a kutatást. Frasca szerint ugyanis a számítógépes játékok nem történetmesélő (azaz reprezentációs) alkotások, hanem egy másik rendszert, egy viselkedési mintát modelleznek (azaz szimulálnak): nem ugyanaz a lelátóról megtekinteni egy focimeccset, mint a pályán játékosként játszani. Így a narratológia módszertanából merítő korábbi elszórt megközelítések helyett nem az elbeszélésre, a tér-idő-kapcsolatokra, a szereplőkre és az ok-okozati viszonyokra, hanem a játékot működtető szabályrendszerekre helyezte a kutatás fókuszpontját, a tanulmányozás tárgyaként a szimuláció szemiotikáját, a „szimiotikát” jelölte meg (Frasca 2008b: 83–85). A ludológia generálta vita hamarosan kialakította a „ludológusok” és a „narrativisták” szemben álló szekértáborait, és a játék mibenlétéről szóló ontológiai csörték folytán az immerziótól a taktilitásig egyes alapkérdésekről elvonta a figyelem centrumát.

A Flash lehetővé teszi, hogy egyes játékok a böngészőbe beépülve online működjenek. Egyértelműen a szórakoztató funkció dominanciája figyelhető meg ezekben a játékokban, amelyeknek műfaji spektruma a lövöldözős játékoktól a stratégiai játékokon át a sportjátékokig széles körben, gyűjtőoldalokon keresztül pedig könnyen, tömegesen és

<sup>7</sup> Magyarul lásd ezekhez például *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra* című vándorkonferencia-sorozatot és az előadások sokkötetes írott változatait.



nagyrészt ingyenesen hozzáférhető.<sup>8</sup> Ezekkel a „nem-komoly játékokkal” (*non-serious games*) szemben az alapvetően esztétikai, politikai, kritikai céllal született művészi játékok (*art games*) speciális kategóriát képeznek, amelynek elterjedt típusa az oktatójáték (*educational game*) és az aktuális közéleti eseményekre rendszerint kritikusan reflektáló hírláték (*news game*). A magyar változatok közül legutóbb a kitiltási botrányra reagáló *Ildiko Vida goes to America* és a Simicska–Orbán-háborúra utaló *Gecirodli* örvendett népszerűségnek, mindkettő azonban inkább egyszerű fricska.<sup>9</sup>

Minthogy Frasca nemcsak a ludológia teoretikusa, hanem gyakorló játéktervező is, lehetőség van elméleti tézisei gyakorlatba való átültetésének tesztelésére. Frasca egyik legzseniálisabb Flash-alapú hírlátéka a World Trade Center elleni terrortámadások másnapjára reflektáló *September 12th* című műve,<sup>10</sup> amelyre ezúttal csak röviden térek ki, mert korábban részletesebben foglalkoztam vele (Gerencsér 2013). Ez a háborút szimuláló mű a szerző *ludus–paidia*-ellentétpárján keresztül közelíthető meg (Frasca 2008a: 137–139; Frasca 2008b: 85–86), ahol a *ludus* a győzelemmel vagy vereséggel végződő célorientált játékot jelöli (ilyen a foci, ahol az győz, aki több gólt rúg az ellenfél kapujába), míg a *paidia* esetében nincsenek ilyen szigorú szabályok (a babázást például nem győzelemre játsszák). A minimalista akcióra, de annál kreatívabb ötletre támaszkodó *September 12th* látszólag a First-person Shooter logikájába illeszkedő harci játék, így felületesen nézve a *ludus* kategóriájába tartozik. A játékban felülről látunk egy iszlám attribútumokkal felvértezett várost, amelyet a játékos a bombázógép pilótájának pozíciójába helyezve lebombázhathat. Mivel a célpont megsemmisítése semmiféle továbblépési lehetőséggel, újabb szinttel nem jár, csak női sírás hangját halljuk, a játékosban felvetődik a kérdés, mit tekintsen győzelemnek. A kontempláció lassan ráébreszti játékosát, hogy itt valójában olyan *paidiáról* van szó, amelyet akkor játszik „helyesen”, ha nem lő, megzabolazza affektusait. Ez a nem-cselekvés élesen szemben áll a játékokhoz szervesen hozzátartozó interaktivitással, így a játék alapkérdése az, hogy a játékos képes-e türtőztetni magát, képes-e a pusztá szemlélődésre, játékosból nézővé válni. Frasca zseniális egyszerűséggel kritizálja a háború logikáját, amely különösen a *Collateral Murder* néven ismert videó fényében kap ijesztő jelentőséget.<sup>11</sup> A WikiLeaks 2010-ben hozta nyilvánosságra azt a 2007-es bagdadi gépfegyveres lövöldözésről szóló videofelvételt, amelyen az amerikai hadsereg helikopteréből a háború „járulékos gyilkosságaként” többek közt gyanútlanul járkáló civil irakiak ellen intéznek támadást, szinte vadászva rájuk a levegőből. A megsemmisítés ugyanúgy gombnyomással történik, mint ahogyan azt Frasca négy évvel korábbi játéka *szimulálta*, rámutatva a valódi lövöldözés és a játékbeli lövöldözés közös „materiális” alapjaira. Amint a bagdadi légitámadásról a *The Independent* újságírója meg is jegyezte: „az egész úgy hangzik, mint egy játék” (Smith 2010).

Hasonlóképpen a *ludus* típusú játék sztereotípiáit forgatja ki az ukrán-orosz háború kapcsán a LuGus Studios által fejlesztett *Battle for Donetsk* című 2015-ös „komoly játék” (*serious game*).<sup>12</sup> Amíg a harci játékokon edződött gyanútlan felhasználó abban a hitben van, hogy akkor jár el helyesen, ha minél több virtuális erőszakot és gyilkosságot követ el, meglepve tapasztalhatja, hogy a végén a játék azt írja ki: „Megnyerted a játékot, de elvesztetted a háborút”. Itt ugyanis a rakéták célba találása, az aknatűz, a „sikerese” fegyverhasználat a *ludus* logikájával szemben nem jutalmazással jár, hanem vereséggel; azt azonban, ha a játékos betartja a tűzszünetet, nem okoz halált vagy éhezést, a játék győzelemmel honorálja. Az áldozatokra, s nem a harci célokra koncentráló játék tehát elutasítja a konfliktusrendezés háborús úton való elintézésének hagyományos módját, és pacifista szellemben állítja a feje tetejére a *ludus* játékok alapsémáját.

A játék és a háború logikai összefüggése rávilágít a politikai-közéleti eseményekre kevés anyagi ráfordítással reflektáló és könnyen terjeszthető szimulációs Flash-játékok kulturális hatására, amelyről Frasca ironikusan azt írja:

„Talán majd egy szép napon, miután a nagyközönség hozzászólt a szimuláció retorikai képességeihez, a társadalomtudósok elhatározzák majd, hogy filozófiai munkáiknak elbeszélésekben való felépítése helyett átadják magukat a szimulációnak és a játékoknak. [...]”

8 Néhány ilyen gyűjtőoldal: [www.fupa.com](http://www.fupa.com), <http://ingyenesjatek.hu/>, <http://www.game-mania.hu/>.

9 A játékok elérhetősége: [kozpontiujtag.hu/vidaildiko/](http://kozpontiujtag.hu/vidaildiko/) és <http://keresettaferi.ininet.hu/gecirodli/gecirodli.swf>.

10 A játék bárki számára regisztráció nélkül ingyenesen játszható online: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>.

11 A videó megtekinthető: <https://www.youtube.com/watch?v=5rXPrfnU3G0>.

12 Elérhetősége: <http://www.battlefordonetsk.com/game/BattleForDonetsk.html>.

Marx például szimulátort építhetett volna, amely feltárhatta volna a szocializmus gazdasági és társadalmi szabályait, ahelyett, hogy csak könyvben írt volna erről. Talán az ilyen »Sim-Tóke« lett volna arra, hogy előre kiszámítsa a »valódi szocializmus« hibáit” (Frasca 2008b: 88).

Ezek a bárki által feltölthető játékok ismételten a Flash technológiai képességeiből adódóan képesek rövid idő alatt potenciálisan nagyszámú közönséget elérni, ezen keresztül pedig gyors hatást kiváltani, mert globálisan és állandóan jelen vannak az interneten, és különösebb számítástechnikai ismeretek nélkül, a bővítmény telepítésével vagy aktiválásával laikusok számára is máris játszhatók. Ezzel szemben azok a játékok, amelyek közvetlenül nincsenek jelen a hálózaton, vagy ott promócióként csak a demó-változatuk férhető hozzá, és számítógépre való letöltés, asztali programtelepítés után játszhatók, eleve hátránnyal indulnak kritikai missziójuk terén. Az online elérhető játékok társadalomkritikai-oktatói lehetőségei jelenleg még kevésbé vannak kiaknázva, de valós szituációk modellezésével hatékonyan járulhatnak hozzá az aktuális politikai, társadalmi, kulturális problémák mélyebb megértéséhez, a viták „demokratikusabb” kezeléséhez azáltal, hogy a játékos átélheti a határhelyzeteket és a felelős/felelőtlen döntések következményeit.

A szimuláció ezen újfajta használati lehetőségének egyik típusát képezi az oktatójáték, amely immerzív lehetőségeivel és egyszersmind a döntéshozatalra való rákényszerítéssel kondicionálhatja játékosát az éles helyzetekre. Az oktatójáték ragyogó példája a Tenement Museumak a migráció kérdéseit szimuláló *From Ellis Island to Orchard Street* című Flash-műve.<sup>13</sup> Vizuálisan abban speciális, hogy a Flash-animációt élőszereplős felvételekkel, dokumentumokkal, 3D-s navigációval és ezeken túl interaktivitással kombinálja. A játék lényege, hogy a felhasználó a bevándorló szerepébe belehelyezkedve a saját bőrén tapasztalja meg az expatriálás és az akkulturáció gyötrelmeit, például csupán három olyan tárgyat választhat ki, amelyet magával visz Amerikába, vizsgálatokkal és kötelező feladatokkal kell szembesülnie. A játékos mindeközben történelmi-kulturális ismereteket kap a korszakról Victoria Confinótól, aki múzeumi idegenvezetőként afféle vergiliusi útitársa lesz, de egyes klipek aktiválódásával kapcsolatba is léphet vele. Bármennyire is változatos és gazdag a mű látványvilága, ez az oktatójáték is azt igazolja, hogy a Flash-játékok ereje nem annyira a vizuális stílusban, hanem inkább ergodikus szinten, a fizikai interakció lehetőségének rafinált megtervezésében keresendő.

## A tabudöntögető flashimation

Amíg az eddig vizsgált területek nagy része néhány jelenetből álló attrakcióként használta a platformot, a Flash-animáció a narratív formák felé tágította ki az alkalmazást, megismételve ezzel a korai film „attrakciók mozijától” a narratív film felé való időbeli elmozdulásának történelmi sémáját (a film kapcsán lásd Gunning 2004). Ugyanakkor a „flashimation” hagyatkozik a legkevésbé a felhasználói interakcióra, és a létrejött művet gyakorta „filmként” mutatják be.<sup>14</sup> Ezt a másik médiumot, a filmet remediálól megközelítést illusztrálja például Adonyi Gábor 2001-ben készült Flash-filmje, a *Pancerotti szabadul*, amelyben lineáris történetmesélési grammatika érvényesül (egy pancser szabadulóművész kudarcba fulladó bűvészmutatványa), a film médiumának imitációját erősíti a fekete-fehér „filmanyag” archív felvételeket idéző összekarikolása és a némafilm hagyományaira hajazó inzerthasználat, ugyanakkor a Flash interaktív képességeiből semmit sem aknáz ki.

Ross Olson a Flash-animáció kapcsán mutatott rá arra, hogy a technikai paraméterek miként determinálják a speciális esztétikai lehetőségeket (Olson 2001). A szerző a Flash-t a 21. század „első vizuális mozgalmának” nevezi, a szoftvernek az animáció szcénájában való járványszerű terjedését annak a vektorgrafikus eljárásmodnak tudja be, amely nem

<sup>13</sup> Lásd <https://tenement.org/immigrate/>.

<sup>14</sup> A Flash-animáció az anyagi hordozót tekintve ugyan nem tekinthető filmnek abban az értelemben, hogy a hagyományos film fotokémiai eljárásból születő indexikális médium, míg a digitális „film” alapja a numerikus reprezentáció. Ugyanakkor azonban egy médiumnak nemcsak technikai-materiális feltételei vannak, hanem hozzátartoznak mindazon intézményi keretek is, amelyek meghatározzák az előállítás, a bemutatás és az értelmezés kontextusát. Ez teszi indokolttá a Flash-„film” fogalmának használatát. A film és a digitalitás médiumelméleti kihívásairól lásd Doane (2012).

igényel különösebb szakértelmet, és amely a képi információk automatikus létrehozását teszi lehetővé. Olson négy olyan alapvető elemet különít el, amely sajátos karaktert kölcsönöz a Flash-animáció esztétikájának. Elsőként említi a vektorgrafikából következő skálázhatóságot (átméretezhetőséget), amely a hagyományos cel-animációtól eltérően nem igényli egyes elemek minduntalan újrarajzolását. Ennek következménye a filmszerű kameramozgások imitációja, amely például a közelítő és az eltávolító mozgásokat könnyűvé teszi. A második elem a 2D-stílust érinti, amely a Flash-t a filmszerű, fotorealisztikus reprezentációs módtól különíti el, amihez hozzátehető, hogy laposságával világképében is szembehelyezkedik a háromdimenziós animációt erőltető nagyvállalati CGI-produkciókkal. Harmadszor az erős körvonalakat, az elemeket körülölelő vastag kontúrokat ruházza fel esztétikai jelentőséggel. Ezt a sajátosságot azzal a törekvéssel magyarázza, hogy meg lehessen különböztetni az előteret a háttértől, mert ez a nehézség az előző princípiumból, a kétdimenziós rajz síkszerűségéből fakad. Végezetül a negyedik elem a folyamatos mozgás hiánya, vagyis az, hogy a szereplők lábmozgása nem az antropomorf mozgást imitálja, hanem a karakterek lépések helyett mintegy átúsznak a képernyőn.

Olson nem figyel fel arra a párhuzamra, hogy ez a loopokban való mozgás új életre kelti az 1950-es évektől a ki-munkált Disney-stílus alternatívájaként létrejött korlátozott animációt (*limited animation*), az úgynevezett UPA-stílust, amely a költségek csökkentése és a gyors munkatempó miatt redukálta a fázisrajzok számát (Bishko 2009). Éppen a limitált animációval való kapcsolatra hívja fel a figyelmet Peter Moyes, amikor a Flash egyszerűsített grafikáját és minimalista mozgásstílusát a 3D-s és a fotorealisztikus animációval állítja szembe (Moyes 2009). De nemcsak a fázisrajzok redukciója, hanem a már említett szuperlaposság is a UPA-stílusban találja meg egyik potenciális elődjét, amelynek kulturális jelentőségéről Anna Munster azt írja:

„A populáris kultúrában a nyíltan grafikus animációk vállalták magukra a rendszabályok és a család intézményébe visszafaroló test megfegyvelésének kritikáját és nevetségessé tételét. [...] A *South Park*ban pontosan a vizuális illúzióknak a lapos esztétikából való kiiktatása és a realizmustól való leválasztása teszi lehetővé az erkölcs bármilyen formája iránti általános tiszteletlenséget” (Munster 2008: 163–164).

A minimalista formakészlet, a síkesztétika és mozgásredukció önmagán túlmutató súlya tehát abban rajzolódik ki, hogy a szemet lenyűgöző háromdimenziós spektákulum helyett a Flash-animációt a paródia és a kritika elvei felé vezeti, ezek pedig a kulturális tabuk szubverziójában érdekeltek. Ennek a domináns ideológiákkal szembeszegülő „népi alternatívának” (Peter Moyes) az új lehetőségét pedig, amelyet Manovich *empowerment*nek nevezett, a Flash műszaki adottságai teremtették meg (a szoftverhasználat viszonylagos olcsósága, a kis fájl méret, a tweening automatizmusa, a könnyű terjeszthetőség, a hozzáférés demokratizmusa). A Flash-nek a tévéhez fűződő Oidipusz-komplexusát szem előtt tartva ennek az újfajta kulturális beállítódásnak szentelte tanulmányát Michael S. Daubs. Állítása szerint a Flash lehetővé tette a hétköznapi „felhasználók” részvételét a kultúra alakításának folyamatában azáltal, hogy a létező tömegmédián, főként a televízió kívüli publikációs fórumot, az internetet nyitotta meg előttük. Az előállításnak, a disztribúciónak és a befogadásnak ez az alulról szerveződő struktúrája „kihívás elé állítja a televízióknak a kulturális termelés fölötti hegemónikus, »fentről lefelé« irányuló kontrollját” (Daubs 2010: 51). Amíg a tanulmányok zöme ennél a logikai pontnál megáll, Daubs azzal viszi tovább fejtegetését, hogy a Flash-animáció visszafelé is hatott a televízióra, amennyiben a domináns médium asszimilálja magához az újat, így újratermeli az amatőr és a profi ellentétet, veszélyezteti a flashimation autonóm státusát, aláássa társadalomkritikai lehetőségeit. Vagyis Manovich korábban idézett állításával ellentétben a televízió újfajta kulturális gyarmatosítására figyelmeztet. Daubs tézise szerint noha a Flash mobilizálta a kultúrát és destabilizálta a tévé domináns pozícióját, a szubverzió forog kockán, mivel a fő dilemma az, hogy a felhasználó előállította tartalom tévés esztétikai remedializációja „segít-e semlegesíteni az internetet, kiszolgálva a televíziót, mintsem hogy kiszorítaná azt” (Daubs 2010: 56).

A flashimation szubverzív esztétikáját a cseh rajzfilmkészítő, Michaela Pavlátová művein keresztül tesztelem, annál is inkább, mert egyszerre alkotott filmszerűen statikus és interaktív Flash-animációkat. Pavlátová már a Flash-sel való találkozása előtt is a tabuk, a sztereotípiák genderalapú kiforgatásán munkálkodott, mint az a férfi-nő hatalmi viszonyát

feminista módon ellenkező előjellel változtató *Etuda z alba* (Etűd az albumból, 1987) vagy a szexuális allúzióktól és testi reprezentációktól hemzsegő *Karneval zvířat* (Az állatok karneválja, 2006) című filmjében megfigyelhető. Flash-műveit alternatív, független fórumokon és/vagy az interneten keresztül, saját honlapján publikálja, így kerülve meg a cenzurális elnyomás korlátait. A 2012-ben készült *Tramvaj* (A villamos) című Flash-filmje egy villamosvezetőnő a jármű férfitasai iránti szexuális képzelgéseinek tárháza. A rendezőnő azonban korábbi műveihez hasonlóan sohasem közvetlenül, hanem asszociációláncokon és konnotációkon keresztül utal a nemiségre. A megjelenítés kétértelmősége révén ezért inkább erotikus, mintsem pornografikus filmről van szó: a rúzsos száj a klitorisra, az irányítókar és a szék a férfi nemi szervre, a lyukasztó a női nemi szervre, a karok végén található gombok a makkra és a mellbimbóra referálnak. Erre a filmre is érvényes Miriam Harris azon megfigyelése, amely ezt az ambivalenciát a közép- és kelet-európai filmek diktatúrák alatti szükségszerű kettős kódolásának, epopuszi beszédmódjának kontextusából származtatja, és a cseh filmes tradícióba ágyazza. Mint írja, jelen van „a cseh animációs örökség teljes repertoárja: a fekete humor, az abszurditás, az allegória és a képek roppant szimbolikus, konnotatív képességeinek használata” (Harris 2009). Ami azonban igazán izgalmassá teszi Pavlátová imaginárius orgiáját, az az, hogy a Laura Mulvey-féle militáns, pszichoanalitikus feminizmus azon alaptételét is kiforgatja, miszerint a nő a férfi nézésének tárgya, a szkopofíliából származó vizuális élvezet pedig újratermeli a patriarchális társadalmat (vö. Mulvey 2000). Itt azonban a villamosvezetőnő helyezkedik az aktív voyeur pozíciójába, a férfiak nő általi tárgyiasítása ad alkalmat a nő fantáziálására.

Interaktív Flash-animációit Pavlátová a *Tramvaj*-ból származó intróval felvértezett honlapján publikálta.<sup>15</sup> Ezek a Flash-esztétika „médiatudatos” használatmódjáról árulkodnak. A *Laila* című websorozat az online kultúra alapvető formáit, a remixet, a loopot (az elemek hurokszerű, végtelenített ismétlődését), a posztmodern fragmentáltság Lyotard-féle kis narratíváit és a manovich-i moduláris adatbázis-logikát belső struktúráként alkalmazza. Laila ugyanis egy olyan „neurotikus hősnő”, aki folyton „azon agonizál, hogy vajon meg nem nevezett partnere megcsalta-e” (Harris 2009), az elemek újrakombinált ismétlődése pedig gyötrelmét folyamatos jelen idejűvé teszi. A címében szójátékra építő *Taily Tales* (Farokmesék) naplopó, unatkozó macskája, Norbert a hét minden napján önmagát tisztogatja, megidézve az autofelláció kétféle kontextusát is. Ennek mindegyik epizódja kis módosításokkal újrendezett monoton loop, márpedig a loop *par excellence* az unalom örök körforgásának a metaforája. Pavlátová munkái a flashimation kreatív alkotásaival együtt azt reprezentálják, hogyan kezdik ki az alulról építkező struktúrák a *mainstreamet*, amely erjesztő hatást gyakorolhat a kultúra egészére.

## A Flash-bővítmény összeomlott?

Ezek után feltehetjük a kérdést, mennyiben prognosztizálhatjuk a Flash bukását. A HTML5 konjunktúrája kapcsán a platform közeli halálát vizionáló beszéd rendszerint leszűkíti az alkalmazást a mozgó hirdetésekre, de a Flash nem azonos a bannerrel, mint ahogyan az „swf” kiterjesztéssel sem, hanem „mint fejlesztőeszköz még sokáig lesz megbízható társa a web és egyéb platformra fejlesztő multimédiás szakembereknek, fejlesztőknek” (Olejnyik 2015). Elég csak a Flash-re kifejlesztett *Prezi* kortárs diadalmenetére gondolni. Ugyanakkor a halálról szóló jóvendőmondásokra járványszerű hatást gyakorló Steve Jobs sem semleges félként, hanem riválisként lépett fel jóslatával a vitában.

Ugyanakkor nem árt észben tartani azt is, hogy egy eszköz vagy egy szoftveres technológia szükségszerűen elavulásra van kárthatva. Az újdonságoknak az a logikájuk, hogy felváltják, kiszorítják a régit. Ahogyan a The Buggles 1979-es dalának címét parafrázáló (ha úgy tetszik: kiszorító) The Limousines éneklie: „Internet killed the video star.” Ennélfogva a Flash-t saját történeti feltételei között, az ezredforduló körüli években a dinamikus webtartalom és a webkettő kialakítása terén játszott innovatív szerepe alapján kell megítélni. S akkor talán nem kérnénk számon a CD-n, hogy miért nem mp3.

*A tanulmány a TÁMOP-4.2.2.B-15/1/KONV-2015-0006 azonosítószámú, „A tehetség értékének kibontakoztatása a Szegedi Tudományegyetem kiválósága érdekében” című projekt keretében készült.*

<sup>15</sup> Lásd: <http://www.michaelapavlatova.com/show/>.

## Irodalom

- Althusser, Louis (1996): Ideológia és ideologikus államapparátusok. (Jegyzetek egy kutatáshoz). Ford. László Kinga. In: Kis Attila Atilla & Kovács Ferenc s. k. & Odorics Ferenc (szerk.): *Testes Könyv I.*, 373–416. o. Szeged: Ictus/JATE.
- Benjamin, Walter (2003): *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korszakában*. Ford. Kurucz Andrea & Mélyi József, [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html) (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Bishko, Leslie (2009): A rajzfilm-stílus helyes és helytelen alkalmazása az animációban. Ford. Buglya Zsófia. *Metropolis*, XIII. évf., 1. sz., 56–68. o.
- Boehm, Gottfried, Hrsg. (1995): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink. 2. Auflage.
- Burgos, Nate (2008): Flash fétis. In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*, 142–144. o. Szeged: Universitas Szeged.
- Daubs, Michael S. (2010): Subversive or Submissive? User-Produced Flash Cartoons and Television Animation. *Animation Studies Online Journal – Animation Studies*, vol. 5, pp. 51–59, <http://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2011/02/ASVol5Art5MDaubs.pdf> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Debord, Guy (2006): *A spektákulum társadalma*. Ford. Erhardt Miklós. Átdolgozott internetes kiadás, <http://www.c3.hu/~ligal/spekt%20tars%20liget%2011%20print.pdf> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Doane, Mary Ann (2012): Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma. Ford. Füzi Izabella. *Apertúra*, VII. évf., 3. sz., <http://uj.apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma/> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Frasca, Gonzalo (2008a): Szimuláció vs. narratíva: Bevezetés a ludológiába. Ford. Gyuris Norbert. In: Fenyvesi Kristóf & Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, 125–142. o. Budapest: Kijárat.
- Frasca, Gonzalo (2008b): Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig. In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*, 80–89. o. Szeged: Universitas Szeged.
- Gerencsér Péter (2013): Paidia a ludus álarcában. Gonzalo Frasca *September 12th* című böngészőjátékáról. *Tiszatáj Online*, 2013. október 19., <http://tizatajonline.hu/?p=39343> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Greene, Rachel (2004): *Internet Art*. London: Thames & Hudson.
- Gunning, Tom (2004): Az attrakciók mozija: a korai film, nézője és az avantgárd. Ford. Kaposi Ildikó. In: Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*, 292–304. o. Budapest: Palatinus.
- Harris, Miriam (2009): How Michaela Pavlatova both incorporates and rebels against the Czech animation tradition. *Animation Studies Online Journal*, 19 July 2009, <http://journal.animationstudies.org/miriam-harris-how-michaela-pavlatova-both-incorporates-and-rebels-against-the-czech-animation-tradition/> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Huhtamo, Erkki (2008): Az interaktív művészet félreértésének hét esete. In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*, 75–79. o. Szeged: Universitas Szeged.
- Ippolito, Jon (2002): Ten Myths of Internet Art. *Leonardo*, vol. 35, no. 5, pp. 485–489.
- Manovich, Lev (2008): Flash generáció. In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*, 145–158. o. Szeged: Universitas Szeged.
- Mitchell, W. J. T. (2008): A képi fordulat. Ford. Tóth Zsófia Anna. In: Szauter Dóra & Szőnyi György Endre (szerk.): *A képek politikája. W. J. T. Mitchell válogatott írásai*, 131–153. o. Szeged: JATE.
- Moyes, Peter (2009): Behind the Flash Exterior. Scratching the Surface of Online Animated Narratives. *Animation Studies Online Journal*, 19 July 2009, <http://journal.animationstudies.org/peter-moyes-behind-the-flash-exterior/> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Mulvey, Laura (2000): A vizuális élvezet és az elbeszélő film. Ford. Juhász Vera. *Metropolis*, 4. évf., 4. sz., 12–23. o.
- Munster, Anna (2008): A vizuális információ tömörítése és felerősítése a Flash esztétikában. In: Gerencsér Péter (szerk.): *Új, média, művészet*, 159–176. o. Szeged: Universitas Szeged.
- Nielsen, Jakob (2000): *Flash: 99% Bad*. 29 Oct. 2000, <https://www.nngroup.com/articles/flash-99-percent-bad/> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Nielsen, Jakob (2002): *Web-design*. Ford. Nyisztor Andor & Tölgyesi Zsuzsanna. Budapest: Typotex.
- Olejnyik Attila (2015): Meghalt a Flash, éljen a Flash! [szoftver.hu](http://szoftver.hu), augusztus 27., <http://szoftver.hu/fobb-hirek/meghalt-a-flash-eljen-a-flash> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).
- Olson, Ross (2001): The Flash Aesthetic. *A List Apart*, 12 Oct 2001, <http://alistapart.com/article/flashaesthetic> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).

O'Reilly, Tim (2005): *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. 30 Sept. 2005, <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).

Salter, Anastasia & Murray, John (2014): *Flash: Building the Interactive Web*. Cambridge, Massachusetts & London, England: MIT.

Simanowski, Roberto (2011): *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Smith, Joan (2010): Now we see what war does to those who wage it. *The Independent*, 8 April, <http://www.independent.co.uk/voices/commentators/joan-smith/joan-smith-now-we-see-what-war-does-to-those-who-wage-it-1938495.html> (utolsó letöltés: 2016. III. 2.).

**Gerencsér Péter** (1977) a SZTE Irodalomelmélet és Vizuális Kultúra Tanszékén doktorjelölt. Kutatási területe az internetes művészet, az újmédia, a cseh/szlovák film és a közép-európai animációs film. Jelen témához kapcsolódó fordításkötete és szerkesztése: *Új, média, művészet* (Szeged: Universitas Szeged, 2008). Email: [gerencser77@gmail.com](mailto:gerencser77@gmail.com)