

# A közvetítés új terei. A tér medialitása és a tapasztalat új nyelve

Ármeán Otilia: *Médiatektúra. Médiumok, érzékelés, térbeliség.* Erdélyi Múzeum-Egyesület, Kolozsvár 2024. 160 oldal

Ármeán Otilia *Médiatektúra*, a Letöltés sorozat 19. kötete, amely a kortárs muzeológia és médiatudományok határterületein mozog. Komplex és sokrétű tanulmánygyűjtemény, amely a mediális reprezentáció, érzékelés és térbeliség összefüggéseit vizsgálja elsősorban a kiállítótér mint médium kontextusában. A szerző nemcsak elméleti megalapozottsággal közelít tárgyához, hanem saját kutatási és múzeumi tapasztalatait is beépíti elemzéseibe, ezáltal egyfajta kritikai reflexióként is működik a kortárs múzeumi gyakorlatokra nézve.

A kötet koncepciója – ahogyan az a címből is kiolvasható – a *média* és az *architektúra* fogalmának összevonásával létrejött *médiatektúra* terminus köré szerveződik, amely Ármeán értelmezésében a kiállítótér anyagi, vizuális és konceptuális szerkezetének azon aspektusaira utal, amelyek mediális funkciót töltenek be. A tanulmányok e fogalom segítségével térképezik fel, hogy a különféle térszerkezetek (pl. múzeum) és a digitális világ hogyan kapcsolódik össze, illetve miként válik a jelentésképzés és a kulturális emlékezet egyik aktív médiumává. A kötet öt nagy tematikus egységre tagolódik: (1) a digitális sokszorosíthatóság és az új média terei, (2) a térbeliség és érzékelés új formái (főként a múzeumok kapcsán), (3) a VR-, AR- és az XR-technológiák kulturális

szerepe, (4) a képhasználat és médiatrendek alakulása, valamint (5) a médiatektúra és az identitás kérdései a kortárs művészetek példáin keresztül.

A tanulmánykötet egyik legnagyobb erénye a különböző tudományterületek – művészettörténet, vizuális kultúra, fenomenológia, médiatudomány, múzeumpedagógia – közötti produktív párbeszéd megteremtése. Ármeán a kiállításokat nem pusztán *megjelenítő felületekként* elemzi, hanem komplex tapasztalati terekként, ahol a látogatók testi jelenléte és érzékelési módjai éppúgy jelentéshordozó tényezőkké válnak, mint a kiállított tárgyak vagy a narratív struktúrák. E megközelítés különösen aktuális a 21. század elejének múzeumi trendjei – az élményalapú kiállítások, a részvételi formák, valamint a digitális és interaktív elemek integrációja – fényében.

A *Médiatektúra* szerkezete logikusan felépített, a tanulmányok tematikailag összefüggő egységeket képeznek. A kiállítótér medialitásának, az érzékelés szerepének, valamint a test és tér viszonyának kérdéskörei fokozatosan bontakoznak ki, és újabb megközelítési lehetőségeket kínálnak a kiállítótér értelmezéséhez. Különösen figyelemre méltó Ármeán azon állítása, miszerint a kiállítás nem pusztán reprezentál, hanem *produkálja* a látogatói élményt – nemcsak

Máté Zsigmond (2002) – mesterszakos hallgató, Babeş-Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár, [zsigmond.mate@stud.ubbcluj.ro](mailto:zsigmond.mate@stud.ubbcluj.ro)

<https://doi.org/10.36373/em-2025-3-21>

bemutat, hanem aktívan formálja a befogadás módját, hiszen a környezetünk a mi mozgásunk függvénye, nem statikus, rögzített kontextus, ezáltal pedig a vele való mozgás, az együttműködés élményét hivatott megmutatni.

A szerző számos kortárs kiállítás példáját elemzi – romániai és magyarországi kontextusban –, ezek révén pedig a kötet nemcsak elméleti súllyal bír, hanem gyakorlati szempontból is releváns: múzeumi szakemberek, kiállítástervezők, kulturális közvetítők számára is értékes gondolatokat kínál. Ármeán írásaiban érződik saját tereptapasztalatainak hatása: a kiállítások nem csupán tárgyai az elemzésnek, hanem élő, változó, reflexív terek, amelyekbe a szerző maga is kutatóként és befogadóként lép be.

Stílusát tekintve tudományos igényű, de nem túlterhelt: a fogalmi apparátus világos, az elemzések jól követhetők, a nyelvezet pontos és árnyalt. Ez különösen fontos, mivel a *Médiatektúra* olyan bonyolult fogalmi összefüggéseket tárgyal, mint például a tér érzékelésének fenomenológiai dimenziói vagy a medialitás topológiái.

A *Médiatektúra* című kötet egyik kulcsfontosságú gondolatmenete az *Új média mint cselekvési és érzékelési tér* című fejezet, ahol Ármeán a kortárs újmédiás eszközök – mint például a VR-, AR- és XR-technológiák – múzeumi alkalmazhatóságát nem csupán technikai újításként vizsgálja, hanem a kultúraérezékelés új módjaként is értelmezi. Itt megfogalmazódik egyfajta médiatekturális játék: a térhasználat, az érzékelés és az interaktivitás együttesen strukturált folyamatát írja le, ahol a befogadó nem passzív nézőként, hanem aktív, cselekvő szereplőként vesz részt a kiállításban. Ez a gondolat különösen termékeny akkor, amikor a szerző a *cselekvési terek* fogalmát az érzékelési technológiák révén kitágított virtuális kiállításokra alkalmazza.

A *Fehér kocka – Fekete doboz – Szürke zóna* alfejezethármas a kiállítási terek

konvencionális típusait vizsgálja, és kritikusan viszonyul a múzeumi reprezentációk esztétikai és ideológiai beágyazottságához. Ármeán ezekben a részekben a múzeumi kialakítást és hatásmechanizmusait tárja fel, különös tekintettel arra, hogyan válik láthatóvá (vagy épp láthatatlanná) egyes kulturális tartalmak elrendezése a térben. E részek erőssége, hogy érzékenyen reflektálnak arra, miként strukturálják a terek a tudást, és hogyan járulnak hozzá az identitásképzés különböző narratíváihoz. Erre a három fejezetre épül rá az *Átnézeti tér*, amely a szerző szerint „egy médiatekturális nézőpontból válik igazán érthetővé” (45). Így tehát, az átnézeti tér fogalma különösen hangsúlyossá válik a médiatekturális értelmezésben, hiszen Ármeán gondolatmenete nyomán a médiatektúra nemcsak a különféle médiumokkal közvetített tér-élmények összességét jelenti, hanem azt a módot is, ahogyan a fizikai és virtuális terek összefonódnak, és közösen formálják a befogadó tapasztalatát. Az átnézeti tér ebben az összefüggésben olyan közvetítéssel átitott környezetként értelmezhető, ahol a médiumok – legyenek azok kirakatok, reklámfelületek, óriáskivetítők vagy digitális képernyők – nem pusztán dekoratív elemek, hanem aktívan részt vesznek a tér szervezésében és érzékelésében. A befogadó így nem egy *tiszta* fizikai térben mozog, hanem egy rétegzett, reprezentációval és közvetítésekkel sűrűn átszótt átnézeti térben, ahol a közvetítések folyamatosan alakítják az észlelést és az interakciót. Ez a tapasztalat nem csupán a digitális világ sajátja: a valós városi környezet, a fesztiválok látványvilága, a koncertek audiovizuális hatásai mind ilyen médiatekturális szervezett, átnézeti terek formájában jelennek meg.

Az *attrakciós fázis és A technológiai hiperciklusai – hol is tart a VR most?* alfejezetek a VR mint új médium korai fejlődési szakaszát tárgyalják. Ármeán részletesen érzékelteti, hogyan válik maga az újdonság

és a technológiai megmutatás önálló vonzerővé. A VR-élmények kezdeti népszerűsége nem annyira a tartalom mélységéből, mint inkább az immerzív technológia ígéretéből fakad: a résztvevők sajátos spektákulumként szolgálnak, amelyet a kívülállók is figyelemmel kísérhetnek. Ez a fajta kiállítottság – ahol a VR-felhasználó látvánnyá válik – az átnézeti tér logikájával is összhangban áll: a fizikai és virtuális rétegek itt egymást áthatva formálnak újfajta köztes tapasztalatot.

A szerző hangsúlyozza, hogy a VR még korai, kísérleti stádiumban van, ahol a médium egyelőre inkább az attrakció funkcióját tölti be, hasonlóan a Tom Gunning által leírt korai mozinhoz. A VR jelenlegi kihívásai – a bonyolult használati felületek, a magas belépési költségek, valamint az intézményi és üzleti célú fejlesztések dominanciája – arra utalnak, hogy a technológia széles körű elterjedése korántsem magától értetődő. Éles meglátás, hogy a felhasználók inkább a kiterjesztett valóság (AR) technológiái felé nyitottabbak, amelyek otthonosabb, a fizikai valóságot kiegészítő élményt kínálnak, szemben a VR radikális elmerüléssel. A kötet írója kritikai érzékenységgel világít rá arra, hogy a VR jövője nemcsak technológiai fejlesztés kérdése, hanem társadalmi elfogadottság, médiakonvergencia és felhasználói szokások átalakulásának függvénye is. Ezzel a médiatekturális nézőpontból vizsgált átnézeti tér elméletének alkalmazása itt is indokolt: a VR nem pusztán egy új médium, hanem egy újfajta, rétegzett tapasztalati környezet előhírnöke.

Az identitás medialitásának kérdése több szinten is megjelenik Ármeán Otília kötetében. A *Médiatektúra és identitás* című fejezet izgalmas kitekintést ad arra, hogyan alakítják át a kortárs technológiai eszközök – különösen a képrögzítés és -közvetítés különböző formái – az énkép és az identitás tapasztalatát. Releváns példákon keresztül

mutatja be, hogy a saját képmással való szembesülés milyen feszültségeket idéz elő: a tükör, a kamera, a mozgókép mind olyan médiumok, amelyek elbizonytalanítanak abban, hogyan is lássuk önmagunkat. A Kosztolányi- és Krúdy-idézetek révén a szerző azt is érzékelteti, hogy ez a széttöredett énkép nem új jelenség, de a mai digitális környezet ezt a folyamatot radikálisan felgyorsítja és megsokszorozza.

A digitális képek sokszínűsége, a külső nézőpontok szüntelen visszacsatolása már gyermekkorban elkezdődik, így az identitásépítés egyre inkább kaleidoszkópszerűű, mozaikyszerű szerveződéssé válik. Ármeán Kenneth Gergen *multiphrenia*-fogalmára támaszkodva mutatja meg, hogy az egyén identitása egyre inkább széttartó, belsőleg is plurális szerkezetű. Ezt a belső pluralitást Friedemann Schulz von Thun *belsőcsapat*-metaforája segíti értelmezni: az énrészek együttműködő vagy épp versengő dinamikája nem feltétlenül probléma, hanem egyfajta természetes alkalmazkodás a soksfajta, információban gazdag világ kihívásaihoz.

Fontos, hogy Ármeán Papacharissi nyomán a belső pluralitás hálózati dimenzióját is hangsúlyozza: a közösségi média konvergencia architektúrái nem pusztán rögzítik, hanem aktívan alakítják az identitásainkat. A hálózati én folyamatos változásban van, kapcsolatokban, interakciókban épül, így az önazonosság kérdése ma már elválaszthatatlan a médiatekturális terekben zajló kapcsolati dinamikáktól.

A *Médiatektúra* ezen részei erősen kapcsolódnak ahhoz a posztstrukturalista hagyományhoz, amely az identitást nem rögzített, hanem folyton újratárgyal, intermediális konstrukcióként értelmezi. Érdeemes kitérni arra, hogy az új technológiai médiumok – az Instagram-filterek, AI-portrék, digitális maszkok – nem pusztán esztétikai effektusok, hanem az önazonosság tapasztalásának és megalkotásának új

felületei is. A kötet ezen aspektusai nemcsak a médiatudomány, hanem a kortárs társadalomelmélet és antropológia felé is megnyitják az értelmezés horizontját.

A kötet vége felé haladva, Ármeán a *Testcsere és identitásproblémák Simon Senn Be Arielle F című Zoom-előadásában* alfejezetében a test és az identitás digitális térben történő újraértelmezésének egy különösen érzékeny és aktuális vonulatát tárja fel. Ennek kapcsán vizsgálja Simon Senn *Be Arielle F.* című Zoom-előadását, amely a pandémia okozta kényszerű digitális átállás idején született meg. Az előadás nemcsak a technológiai kísérletezés eszköze, hanem egyúttal radikális kérdésfelvetés is arról, hogyan alakítja át a digitális közvetítés az énről alkotott tapasztalatainkat. A szerző rámutat: a karanténhelyzetben a digitális felületek nem csupán pótlékaik voltak a korábbi közösségi tereknek, hanem olyan új közegként jelentek meg, amely sajátos szabályokat, új médiumspecifikus kihívásokat állított az egyéni és intézményi identitás elé is. A színház mint közösségi művészet különösen élesen szembesült ezzel a problémával: hogyan lehet jelen lenni, hogyan lehet kapcsolatot teremteni úgy, hogy a testi jelenlét – eddig a színházi élmény alapfeltétele – immateriálissá válik? Simon Senn előadása éppen ezen határátlépések természetére világít rá. A művész digitálisan megvásárolja egy ismeretlen nő, Arielle testének háromdimenziós szkennjét, majd ezt saját művészi projektjében használja fel, miközben kapcsolatba is lép Arielle-lel. E folyamat során felmerül a kérdés: mit jelent a test birtoklása a digitális térben? Hol húzódik a határ az eredeti és a másolat között? És hogyan változik meg az önazonosság, ha fizikai énkünk digitális leképezése önálló életre kel?

Ármeán értelmezésében Senn kísérlete nem csupán technológiai bravúr, hanem mély antropológiai és filozófiai tétje is van: a test, az identitás és az én határai újraformálódnak. A szerző finoman érzékelteti,

hogy a digitális másolat – legyen szó egy test 3D-modelljéről vagy egy online megjelenített arcképről – nem pusztán utánzat, hanem egyfajta *tengerkinc*s, Shakespeare *Vihar* című művének metaforáját kölcsönözve. A *tengerkinc*s itt azt a radikális átalakulást jelöli, amikor a test és az identitás egy új, eddig ismeretlen létmódban születik újjá, nem veszteségként, hanem új lehetőségeket hordozó, kincsértékű átváltozásként.

A *Be Arielle F.* előadás során a nézők is részeseivé válnak ennek a folyamatnak: nemcsak a történetet követik, hanem saját létezésük digitális kereteit is reflektáltan érzékelik. Ármeán kiemeli, hogy amikor bejelentkezünk egy online eseményre, és egy apró képkockában látjuk magunkat – monogramként, ikonként, fényképként –, akkor önmagunk digitális leképezéseit tapasztaljuk meg, amely alapvetően más élményt nyújt, mint a fizikai jelenlét. Lev Manovich megfogalmazása szerint ez a helyzet a *digitális közép*kor állapotát idézi: egy korai, sötét, átmeneti időszakot, ahol az új technológiák még nem teljes értékű emberi tapasztalatokat közvetítenek, de már visszafordíthatatlanul formálják az identitásunkat.

Az előadás – és Ármeán elemzése – rávilágít arra is, hogy a digitális másolatok világa nem feltétlenül dehumanizáló vagy kiüresítő, hanem éppen ellenkezőleg: újfajta jelenlétet és kapcsolódást tesz lehetővé. A *nem igazi* digitális testek és identitások komolyan veendő, értékes tapasztalati formák, amelyek megkérdőjelezzik a valóság és illúzió hagyományos megkülönböztetését. Ezzel Ármeán egy sokszínű és árnyalt képet rajzol fel a kortárs digitális kultúra kihívásairól: a *Médiatektúra* nem csupán a médiumok technikai változását dokumentálja, hanem azt is, hogyan alakul át az ember önmagáról való tudása és tapasztalata egy új intermedialis közegben.

Összegzésképpen elmondható, hogy Ármeán Otília kötetete fontos hozzájárulás a kortárs múzeumelmélet és médiatudomány

közötti diskurzushoz, illetve ezek identitásformáló erejéhez. A *Médiatektúra* nem csupán elméleti kereteket kínál a kiállítótér értelmezéséhez, hanem kritikai látásmódot is közvetít, amely érzékenyen reagál a kulturális reprezentáció és érzékelés új kihívásaira. A kötet erőssége a

multidiszciplinaritásban, a tapasztalati szemléletben és a gondolati struktúra áttekinthetőségében rejlik, így nemcsak kutatóknak, hanem a kulturális gyakorlat szereplőinek is ajánlható.

**MÁTÉ ZSIGMOND**