

kēPE/N^[Y]ÖiD

Számítógépes játékok,
nosztalgia és művészet

TAYLER PATRICK

Aki az (y) vagy (z) betűvel megbélyegzett generáció tagja, az bizonyára találkozott már a régi számítógépes játékok emlékébe keveredő keserédes érzéssel. Constantine Sedikides pszichológus meghatározása szerint a nosztalgia egy olyan múltorientált tapasztalat, ami megalapozza az én kontinuitását a különböző életszakaszok között.¹ A 80-as években „házasított” virtuális játékok iránti nosztalgia egy kollektíven is működő ikonográfiai bázist biztosít a művészeknek, ahol a jelentés rétegeit egyéni élmények és programhibák árnyalják. Cory Arcangel és Paper Rad *Super Mario Movie* (2005)² című kisfilmjében a húsz éve a szekrényben heverő Nintendo-játék a szellemi leépülés áldozatává válik. A szabadon cikázó, túlszaturált felhők összekocognak utóképünkkel, a játék hangja megszőrösödik, és máris egy tamagocsitemetőben érezhetjük magunkat. A számítógépes játékok terét azonban ritkán bomlasztja ilyen identitáskrizis. Nincs por. Nincs változás. Megáll az idő addig, amíg a felhasználó vissza nem tér játékba hozni tét nélküli emlékeit. □

Az utóbbi pár évtizedben a „kocka” – azaz a számítógéppel szimbiózisban élő ember – a társadalom egyik kulcsfigurájává vált. Az 1969-es *Olasz melő* számítógépes szakijához viszonyítva a virtuális képes-ségkészletéből származó hatalma által mitologikus léptékűvé növvő „geek”-szerep ma kiváltságos pozíciónak tűnik, mivel az (önjelölt) informatikus a kulturális fogyasztás tekintetében szabad pályákon mozog. Mindeközben felfokozott érzelmi töltetű online veszekedésekben dől el, hogy ki a fake (hamis) és ki a legit (valódi) örököse a halmozódó digitális hagyományok.

A popzenében is észlelhetők párhuzamos jelenségek. Frank Ocean *Nostalgia, Ultra* című 2011-es lemezén vagy Thundercat albumain visszatérő elemekké válnak a textuális referenciaként vagy a gémer reflexeit



ÓDOR BENCE ISTVÁN: *gtasa*, 2020, akril, vászon, 115×110 cm
A művész jóvoltából

beindító hangji textúraként megidézett számítógépes játékok, megerősítve a 80–90-es évekhez kapcsolódó retro életérzést.

Számos nagyszabású nemzetközi kiállítás elemzi e diskurzus összetevőit. A közelmúltban a V&A Múzeum *Videogames: Design / Play / Disrupt* (2018–19), az Akron Art Múzeum pedig *Open World: Video Games & Contemporary Art* (2019–20) címmel rendezett kiállítást ezen a területen. A kiállítók munkái között keresgéelve kiderül, hogy e tematika nemcsak transzdiszciplinaris kísérletekben jelenik meg, hanem többek között a táblaképfestészet médiumában is. A svéd származású Kristoffer Zetterstrand a klasszikus festészet eszközeivel ábrázol modellszerű tereket, melyekbe a térbeli illúziót megzavaró, 8 bites stílusú figurákat és tárgyakat komponál. Mathew Zefeldt **[control+c]** **[control+v]** kombinációval sokszorosítható képelemek festészeti appropriációja és egymás mellé helyezése által hoz létre vásznak és tereket betöltő mintákat. Az iráni–amerikai származású Taha Heydari szintén ismétlődő

motívumokból építkező festészetével – azáltal, hogy munkáiban a hagyományos festészet térképészét és struktúráit is őrzi – klasszikusabb hangot üt meg. Maja Djordjevicnél az elektronikus jel anyagiba fordítása a megidézett pixelek peremeinek organikus oldódását eredményezi. Szabadkézzel formált digitális geometriájából pikareszkjelenetek rajzolódnak ki. Gépfegyverek és gravitáló óriásfagyik között ordító lányalakok. 🌟

A számítógépes játékokkal foglalkozó alkotások egy speciális csoportja egy új műfajt körvonalaz. Cory Arcangel *Game Mods* című sorozatában hardware-szinten avatkozik bele az eredeti rendszerekbe, hogy a játékokból kivonja vagy eltérítse a versengés motivációját. *Super Slow Tetris* (2004) című buherált játékában 8 órán keresztül figyelhetjük és irányíthatjuk a különböző formák ereszkedését. 🎮↔️

A hazai kiindulópont lehetne Waliczky Tamás médi- aművész számítógépes technológiával 1983 óta zajló dialógusa. *A kert (21. századi amatőrfilm)* (1992–1996) című számítógépes animációjában Waliczky egy virtuális tér bejárásának tapasztalatát tematizálja. De kezdhetnénk akár Kósa János paradigmatis, *Hackerek* című 1996-os festményének miliójét magunk köré képzelve is. Azóta a virtualitás szinte létezésünk fő perspektívájává vált, ami gyakran tükröződik az újabb művészgenerációk látásmódjában is. Batykó Róbert *Vörös szem* [👁️] című kiállítása (2019) esetében maga a képszerkesztő program, majd a festővászon a játék arénája. A hálózatszerűen összekapcsolódó virtuális tartalmak feltérképezésében kifáradt szem magas intenzitású, elektronikus utóképei Fridvalszki Márk, Molnár Zsolt és Kokesch Ádám alkotói tevékenységében pedig tárgyyszerű, installatív formában materializálódnak. A számítógépes játék műfaját közvetlenül alkalmazó Rites Network *RROMOK* (2018) című szimulációjában a szociális média beszédmódjait a mesterséges intelli-



ÓDOR BENCE ISTVÁN: *gtaiii*, 2020, akril, vászon, 115×110 cm
A művész jóvoltából

ÓDOR BENCE ISTVÁN: *gtavc*, 2020, akril, vászon, 115×110 cm
A művész jóvoltából

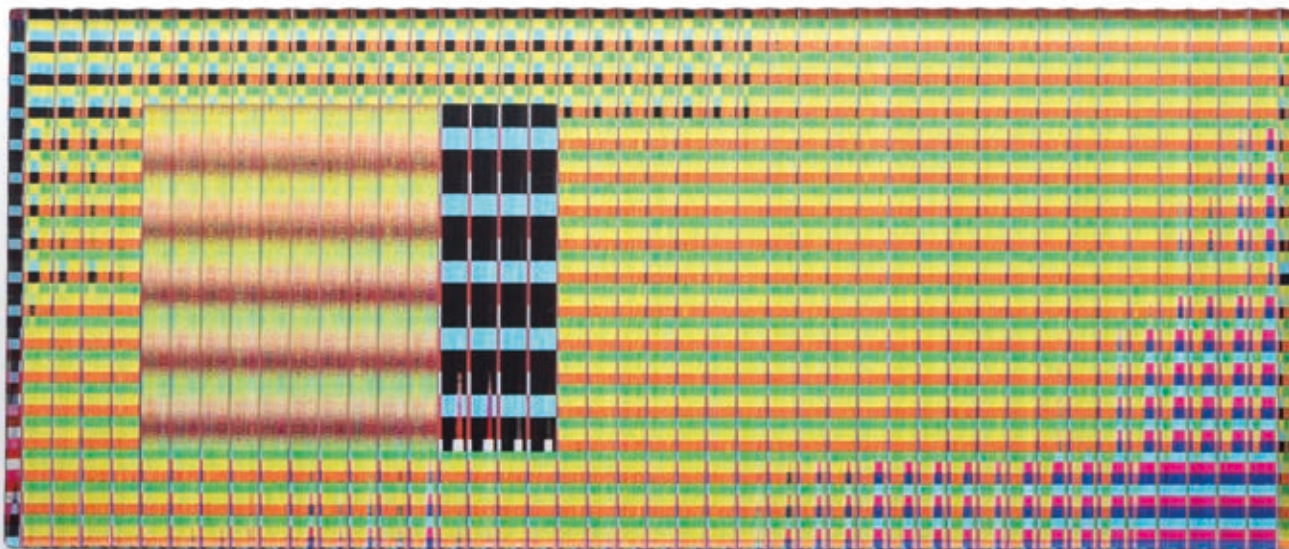
Munka, pihenés, szórakozás? Talán egyik sem. Pippin Barr 8 bites esztétikájú, tautologikus művei is a befogadó játékba vetett bizalmával élnek vissza. Ahogy Ian Bogost amerikai filozófus és játéktervező *Slow Year* (2010) című munkája is, melynek epizódjai az évszakoknak megfelelően alakulnak. A téliben például mindössze annyi történik, hogy a játékos egy bögre teával a kezében merenghet az ablakon keresztül a monokróm tájon. ✨ E konceptuális indíttatású művek mellett megjelennek olyan alkotói stratégiák is, amelyek a számítógépes játék hiperhivatkozásokkal terhelt univerzumát agyleolvasztóan sűrű élménnyé gyúrnak, mint Feng Mengbo, Jon Rafman vagy Jeremy Couillard esetében. A számítógépes játék tehát képes művészeti médiumként is működni.

gencia tanulságaival ötvözi. A kortárs magyar irodalom területéről fontos hivatkozás Kerber Balázs *Conquest* (2019) című kötete, amelynek lapjain a birodalomépítő számítógépes játékokban megjelenő fegyverek, lila színű tájak és taktikai átrendeződések fikatív történelmi hallucinációkkal keveredve kerülnek pixelközelségbe.

A tendenciák és a trendek folyamatosan formálódnak, egy azonban biztos: a virtuális térben történő barangolások olyan meghatározó útvonalakat alakítanak ki az elmében, amelyek a művészet szűrőjén keresztül rekonstruálhatók, és nosztalgikus érzetek árán újraélhetők. 🎮📄

[📄<savegame_ÓdorBenceIstván_gtasorozatáról.doc](#)

Ódor Bence István legújabb sorozatában a *Grand Theft Auto* című játékból appropriál jeleneteket, amelyek régi PC-monitorokat idéző, festett, monokróm keretben láthatóak vásznain. A savegame (játékmentés) lényege a



KŐRÓDI ZSUSZANNA: *Subpixel I.*, 2020, csiszolt, ragasztott üveg, UV-festék, 24,5×60 cm

A művész jóvoltából

virtuális halál kijátszása a későbbi előrehaladás érdekében, de szimbolizálhatja a szülők vagy az idegrendszer szabta képernyőidő végét is. Ódor festményei ebből a pillanattól táplálkoznak. A perspektivikus illúzió által létrejövő belépési lehetőség és a modernista képsík zárt felszínének ellentétéből fakadóan e művek ambivalens hangulatcsapdák. Akrilfestészetének fókuszában a játék központi narratívája szempontjából céltalan virtuális utakon bejárt augé-i nem-helyek állnak.³ Közlekedés a közlekedés kedvéért. A GTA mint „térbeli történet”⁴ ezekre a marginális útvonalakra is kiterjed, így az akciójáték drámájából kizökkenve a szemlélődés festői terepén is tartózkodhatunk. Ódor képei ezt a jelen idejű flashelést rögzítik, miközben a játék korábbi eseményeiről a tükörsimán megfestett ikonok árulkodnak: fegyver, térkép, dollár, szívek és seriffcsillagok. A szintén a GTA által inspirált New York-i művész, Joan Pamboukes a játék virtuális távlatait betöltő, éteri tájból csinál homályos, a naplemente RGB-kódjait megelevenítő, pseudomediterrán látképeket. Talán ugyanez az esztétika csábítja Ódor Bence Istvánt is arra, hogy félrehúzza a volánt, és lementse a játékot pont itt, pont most. 🎮

🎮🎮🎮 **KőrödiZsuzsanna_**
SUBPIXEL.mov

A platformjátékokat (jump 'n' run) balról jobbra olvassuk. Néha visszaugrunk egy előző mezőre, nehogy kihagyjunk valami fontosat, de az orientáció egyértelmű. Kőrödi Zsuzsanna üvegobjektjeivel falra installált téglatestekbe korlátozza

a sokirányú digitális koreográfiát. A nézői mozgástól működésbe lépő alkotások az üvegművészet médiumát temporális természetűvé teszik, az így kibontakozó narratívák pedig az op-art referenciái mellett a Commodore 64-es játékok vizualitását is hordozzák.



Fotó: Biró Dávid

KERESZTESI BOTOND: *Work Hard, Play Hard*, 2018, akril, airbrush, vászon, 120×100 cm

A művész jóvoltából

Ez utóbbi sportjátékaiban megjelenő ünneplő tömegek multikolor mintája vagy a „speedrun” során összegyűjtött aranygyűrűk csilingelő hangja és az ehhez kapcsolódó, feltartóztatlan, egyszemélyes eufória kerül itt előtérbe. Az akkurátus módon kivitelezett objektumok egy sajátos mechanizmust indítanak be. Az üveg jellegzetesen kiképzett felülete a mögötte elhelyezett grafika transzformációját eredményezi. E munkák alapeleme a pixel, amit Jesper Juul nosztalgikus, kollektív kiindulópontként definiál, aminek használatát az autentikusság iránti vágy legitimálja.⁵ Kóródi technicizált művei esetében a hiperaktív képpontok folyamatos alakulása által a rácsszerkezet hullámszerűen kezd, és így a pixel oszthatatlansága is megszűnik. 🟡🟢🟠🔴

🎮 **countergaming_KeresztesiBotond_festészetéről.exe**

A moddolás az a jelenség, amikor egy játékos átveszi a szerzői szerepet, és a forráskód meghackelése révén megváltoztatja az eredeti játékot, ami ezután gyakran felismerhetetlenné válik, és esztétikai kísérletek terepeként kezd funkcionálni. A festészet is egy moddolható játék. Ebben a hasonlatban a hardware a hordozó és a festékanyagok materiális tapasztalata, a telepíthető szoftverek pedig a különböző festészeti hagyományok. Keresztesi Botond festészetében azonban a szoftverek közötti kalózkodás és az egyéni programozás révén váratlan elemek is felbukkannak a vállaltan plurális platformon

futó rendszerben. Alexander R. Galloway „countergaming”⁶ fogalma a szabályokkal szembemenő, egyéni stratégiákat és célképzeteket mozgósító játékformálást jelenti, ami párhuzamba állítható azzal az attitűddel, ahogyan Keresztesi a festészet hagyományainak archaikus játékát kisajátítja. Műkörmök és művészettörténet találkozása a számítógépasztalon. Ebben a márkákat és populáris ikonokat megszólító és negáló univerzumban – olykor a lövöldözős játékok szubjektív perspektívájából nézve – egymás mellé kerül az Oddworld sárga szemű főszereplője, Bráncuși alvó múzsája és egy arany gépfegyver steampunkverziója. 🎮 Dísztelként pedig gyakran a szürrealizmus dombos topográfiája szolgál. Keresztesi *Szerezd meg hát mind* (2019) című képén Squirtle, Espeon és Vaporeon – három pokémon – tavirózsákon egyensúlyoznak. Arcukon afrikai szobrok kifejezése ül egyfajta filterként, mintha egy virtuális chatszobában lennének. A szédítő hivatkozások ellenére azonban Keresztesi countergaming-performanszai mindvégig megőrzik a potenciális költőiség vagy legalábbis a szimbolikus tartalom lehetőségét. A moddolásnak célja van: kibővíti a zárt világokat. 🎮

Jegyzetek

- 1 Tim Wulf et al.: Video Gaming as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming. *Media and Communication*, 2018, 6/2., 61–62.
- 2 <https://www.youtube.com/watch?v=JN-WCA5-Qxs>
- 3 Marc Augé: *Nem-helyek. Bevezetés a szürmodernitás antropológiájába.* Elmegyakorlat – Műcsarnok könyvek. Budapest. 2012.
- 4 Henry Jenkins kifejezése (Sybille Lammes: Terra Incognita: Computer Games, Cartography and Spatial Stories. Tracing New Media. In *Everyday Life and Technology*, Amsterdam University Press, 2009, 224.).
- 5 Jesper Juul: High-tech Low-tech Authenticity. 2014. Online forrás: <https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/>
- 6 Alexander R. Galloway: *Countergaming.* Gaming. University of Minnesota Press, 2006, 115.



KERESZTESI BOTOND: *Szerezd meg hát mind*, 2019, akril, airbrush, vászon, 120×100 cm
A művész jóvoltából



KERESZTESI BOTOND: *CS Gold Home Edition*, 2018, akril, airbrush, vászon, 120×100 cm
A művész jóvoltából