

Kőszeghy Flóra

# Lázadás az algoritmus ellen

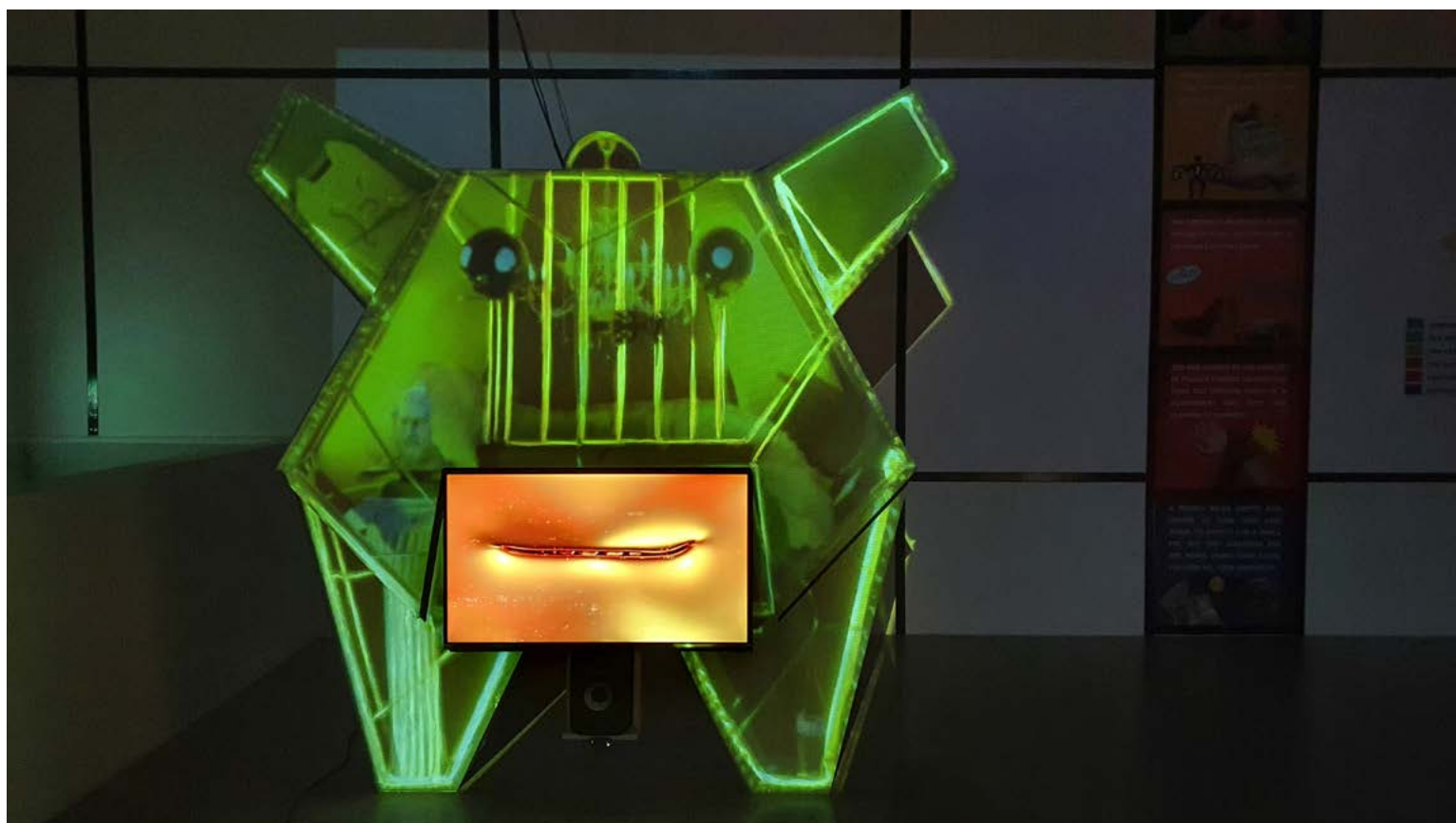
Neil Beloufa  
kiállítása

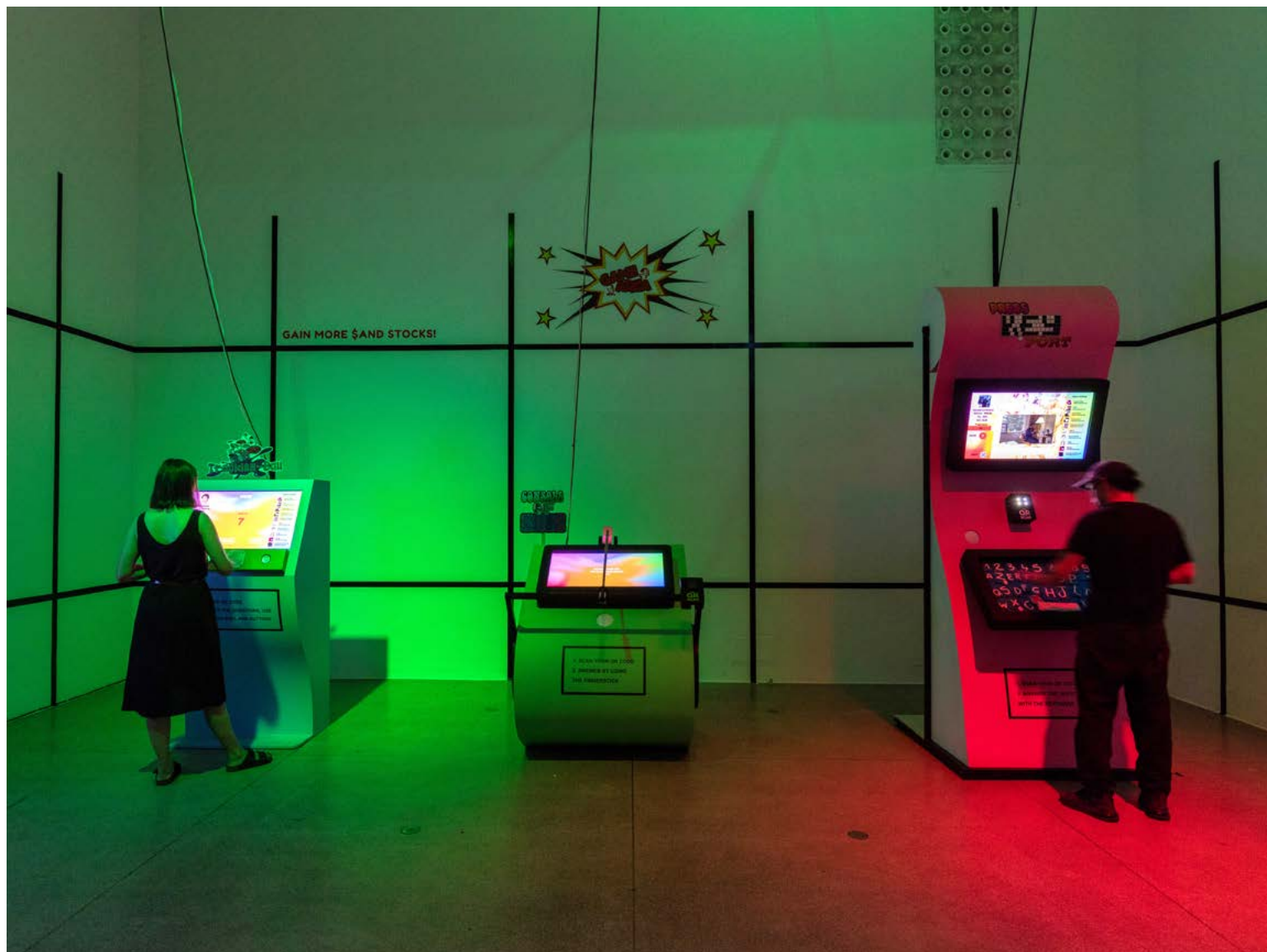
Secession, Bécs,  
2022. VI. 29. – IX. 4.

2022 nyarán a világ kicsit fellélegzett, a pandémia mintha eltűnőben lenne, ugyanakkor mindenki tudja, hogy ott leselkedik a hűvös, árnyékos jövőben. Nem szeretnénk vele foglalkozni, nem akarunk bele sem gondolni, hogy mi vár ránk ezen a télen. Azt ugyanakkor tapasztaljuk, hogy vannak dolgok, melyek velünk maradtak. Azok a technológiai körülmények, melyeket a vírus okozta szükséghelyzet kiprovokált, markánsabban meghatározzák életünket, mint a fertőtlenítés vagy a hozzá tartozó paranoia. Sok kutatás született azóta, ami ezeket a változásokat vizsgálja, statisztikák és analízisek tartanak tükröt, miközben nap mint nap tapasztaljuk a

techóriásoknak való kiszolgáltatottságunkat. Most még csak bosszantó, hogy egy algoritmus manipulál minket, de komolyabb kérdéseknél már veszélyesnek tűnik a tömegek mentális tehetetlensége. A bécsi Secessionban rendezett *Pandemic Pandemonium* című kiállításon az EBB és Neil Beloufa erről az állapotról segít elgondolkodni (kurátor: Bettina Spörr). A humoros és látványos kiállításon a néző is résztvevője az alkotásnak. A látogató egy játékban vehet részt, ahol még nyeremények is várják. A kiállítás azonban szórakoztató jellege ellenére képes társadalmi problémákat is feltárni. A projekt egy alkotói folyamat jelenlegi állomása, a 2021-es, milánói, *Digital Mourning* című kiállítás továbbfejlesztett verziója.

Neil BELOUFA:  
*Pandemic  
Pandemonium*,  
részlet a kiállításból,  
Secession, 2022  
HUNGART © 2022  
↓ →





### A VIZIONÁRIUS MŰVÉSZ

Neïl Beloufa fiatal kora ellenére rendkívül sikeres pályafutást tudhat magáénak. Az 1985-ben született, algériai származású, Franciaországban élő művészt harmadéves hallgatóként fedezték fel, azóta folyamatosan jelen van a nemzetközi szinten. Alkotói koncepciója egyre kifinomultabb és mélyebb problémákra reflektál, miközben vizionáriusként képes előre látni olyan kérdéseket, mint a pandémia vagy a digitalizáció általi elidegenedés. Munkásságának középpontjában a kortárs társadalom és annak reprezentációja áll digitális interakciókon keresztül közvetítve. Szakmai pályafutásának tizenöt éve alatt számos videót, filmet, szobrot és interaktív installációt készített, melyekhez az általa alapított EBB jelenti a szakmai háttérrel. Az EBB digitális közösség és laboratórium, amely Beloufa stúdiójából és produkciós cégéből jött létre. A művészekből és technikai kihívásokat kereső alkotókból álló szervezet nagy léptékű és bonyolult projektek megvalósítására képes, ezért is tartja fontosnak a művész, hogy egyre inkább előtérbe kerüljön az ő neve mellett. Művei a világ számos meghatározó múzeumának gyűjteményében megtalálhatók, nemzetközi díjakkal ismerték el, és olyan helyeken állított ki, mint a MOMA, a Hammer Museum, a Schinkel Pavilion vagy a Shanghai CHN.

Beloufa 1991-ben, a polgárháború kitörésekor hat évesen menekült el édesanyjával Algériából Franciaországba. Szociális érzékenysége és a társadalmi problémák iránti érdeklődése nem véletlenül meghatározó eleme munkáinak. Menekültként, később kettős állampolgárként olyan tapasztalatokat szerzett, melyek hite-

lessé teszik munkáit. Bár Franciaországban nőtt fel, algériai kisebbségként találkozott azokkal a feszültségekkel, melyek áthatják a mai francia társadalmat. A gyarmatok történelmén keresztül a háborúk, polgárháborúk témája számára személyes élményt jelentenek. Ennek ellenére munkáiban mindenhol jelen van a könnyedség és a humor, talán éppen a megküzdés stratégiájaként. Humorát mi sem mutatja jobban, mint első sikerének története. Amikor 2007-ben, harmadéves egyetemistaként Maliban forgattak dokumentumfilmet, sajátos elhatározásra jutott. Nem akart még egy olyan videót csinálni, amely az emberek nyomorát mutatja be, inkább egy absztrakt miliőt teremtve, egyfajta science fiction szcenárióba helyezte szereplőit, ezzel sajátos képi világot és bizarr narratívát hozott létre. A *Kempinski* című filmben a helyiek neonfényekkel megvilágítva, jelen időben mesélnek a jövőről – telepatikusan szeretnek, fénysebességgel utaznak vagy tárgyakat mozgatnak a gondolataikkal. Bár provokációnak szánta, a filmnek hihetetlen sikere lett, több kiállításra is meghívták vele.

Filmes emberek gyermekeként gyakorlatilag a kamera mögött nőtt fel, számára ez egy magától értetődő médium volt, így szabadon kísérletezett. Később a videók kiegészültek installatív elemekkel, ezáltal a kiállítások egyfajta interaktív díszletként működnek, és a néző szereplővé is válik. Nem egyszerűen kivetíti a videókat egy felületre, hanem műtárgyak részeként mutatja be őket. A kiállítások egyfajta evolúción mentek keresztül, aminek még láthatóan nincs vége. Először csak egy-egy installatív elem jelent meg, amely a videókat hordozta,



Ne'il BELOUFA:  
*Pandemic*  
*Pandemonium*,  
 részlet a kiállitásból,  
*Secession*, 2022  
 HUNGART © 2022  
 ← →

később egyre változatosabb szobrok, melyek a képernyőket tartalmazták, majd áttetsző felületű, előbb statikus, később mozgó panelek, melyek egészen bonyolult térbeli építményekké váltak. A kiállítóterhez igazodó, térbeli, szinte építészeti gesztusok ezek, amelyek a díszlet és a műtárgy határán mozognak. Mivel a kiállítások interaktív módon működnek, a néző bevonásával válnak teljessé. A kapcsolódás egyik formája a nagy léptékű, mozgó, bejárható architektúrális elemek megtapasztalása. A néző kamerák, kijelzők, valamint digitális applikációk és programozott eszközök segítségével válik a történet részévé, ahol a valóság és a fikció határa eltűnik. Így sokkal mélyebben érzékeli napjaink problémáit, melyeket a munkák feszegetnek – a hatalmi viszonyokat, a digitális megfigyelést, az adatgyűjtést, a nacionalista ideológiákat. Munkáiban jelen van a web világa, a videójáték, a reality TV és a propaganda is. Az információs kor szótárának jelentésrétegein keresztül vizsgálja azt a társadalmat, amit áthat a technológia, és ahol mindent az algoritmus határoz meg. Ebben a folyamatban a művész csupán szerkesztőnek tekinti magát, aki egyfajta dekonstrukciós folyamaton keresztül szedi szét, majd rakja össze a valóságot, de értelmezést nem ad hozzá. Végeredményben a néző egy immerzív installációban találja magát, ahol egy fragmentált valóságot lát, egy sajátos univerzumot, amiben felugró ablakokként úsznak a szobrok, és a CCTV-hálózatok segítségével szereplője is lesz a történetnek. Ne'il Beloufa azonban kijelenti, hogy válaszokkal nem tud szolgálni.

Egyik munkájában katonákkal készített interjúorozatot, de forgatott már nagyobb filmet is. Az ironia se-

gítségével olyan valóságnak vélhető dialógusokat mutat be, amelyek alig különböznek az internetes videóktól, így éppen csak aláhúzza azokat a momentumokat, melyekhez hozzászoktunk ugyan, de nem normálisak. Ez a torzítás jelenik meg abban a sorozatban, amit 2014-ben készítettek *Home is Wherever I'm with You* címmel. A filmben vázolt narratíva később bizonyos fokig valóra vált, ezért is nevezte a New York Times Beloufát „a művésznek, aki előre látta a pandémiát”. A film egy világgjárvány által gerjesztett, online jelenlétről szóló, interaktív történet, amelyben a Covid okozta valóságunk groteszk, de mégis valószerű verzióját láthatjuk viszont. A történet szerint az elidegenedést a Skype-on keresztüli kommunikáció erősíti fel, ami akkor még egészen merész következtetésnek tűnt, de mára már a hétköznapi tapasztalat része.

Filmjeiben érzékenyen nyúl a társadalmi feszültségek és a háborúk embert érintő oldalához is – többek között a franciaországi kisebbségi tüntetések is megjelennek munkáiban. A 2016-ban készített, *Occidental* című filmjében az utcai tüntetések egyfajta semleges háttérként vannak jelen, miközben az emberek rasszista, diszkriminatív dialógusai egymást oltják ki. A szurreális jelenetek és a meg-megszakadó narratív szálak mellett a szereplők dialógusainak párhuzamos valósága is azt az állapotot tükrözi, ami a digitális térben uralja hétköznapijainkat. Azzal, hogy ezt egy látszólag történettel bíró filmben keresztül mutatja be, gyakorlatilag a valóságba emeli át, hiába fiktív és irreális az egész. Ez az abszurd jelleg minden munkáját áthatja.





### PANDEMIC PANDEMONIUM

A bécsi Secessionban látható kiállítás a 2014-es, *Home is Whenever You Are* című film kiterjesztett valóságként történő bemutatása, amit egy interaktív játék formájában járhatunk végig. A bejáratnál vásárolt jegyünkön lévő QR-kód segítségével akár aktívan alakíthatjuk a műveket. A fő motívum maga a pandémia, amit a film interaktív verziójában egy irányítópult segítségével nézhetünk meg. A szatirikus és groteszk elemekkel tarkított történet során két egymással versengő kutató Skype-képernyőn látható napjait követhetjük, amint kollégáikkal és szeretteikkel magánéleti és szakmai problémákról beszélnek el egymás mellett. A végeredmény egy szappanopera jellegű klip, amely tele van hallucinációkra utaló kilengésekkel. Természetesen feltűnnek a görbék és az értelmetlen statisztikák is, de sokkal inkább az emberi kapcsolatok elhajlásai dominálnak. A hallucinációk során az emberi kézre rajzolt fogakkal illusztrált vírus hol a környezetet, hol az emberek fejét tépi szét. Ez a kéz alakítható át egy másik installáció segítségével egyedi, személyre szabott NFT-re.

Mivel a számítógépes játékokkal ellentétben a valós térben szabadon mozoghatunk, érdemes figyelni az iránymutatásokat. A kiállításon három szoborszerű installáció szólít meg minket, ők a hostok, azaz a házigazdák – olyan alakzatok, amelyek a számítógépes felugró ablakokra vagy a játékok figuráira emlékeztetnek. QR-kódokon keresztül a telefonunk segítségével megszólaltathatjuk őket, a szövegek a képernyőn is megjelennek. A kiállítás végén egy kvíz kitöltésével nyerevényekre is szert tehetünk, ehhez a szomszédos térben elhelyezett „cheateket” is használhatjuk. Ezek a „csalások” egy projektált felületen úszva lebegnek, köztük barangolva kaphatunk utalásokat a helyes megoldásokhoz, ha nem értettük volna a filmet. A kérdések és a válaszok közt elrejtett Elon Musk-fotók és egyéb, techcégekre történő utalások éreztetik a hatalmi viszonyokat, miközben a magánéleti drámák közösségi oldalakon történő

megélésével és a keresők általi nyomhagyás kérdéskörének problémáival is szembesülünk. Végezetül az összegyűjtött pontjainkból adóznunk is kell, hiszen ez is része a világnak. Egy szerencsekerék megpörgetésével csökkenthetjük az adónkat, ehhez csupán egy minket mozdulataiban lekövető, ufószerű figurát kell irányítani. Végezetül nyerhetünk kisebb-nagyobb ajándékokat, de egy NFT-t mindenki biztosan „hazavihet”.

Az immerzív élmény során csak úgy záporozik az ember fejében a sok utalás. Új perspektívák nyílnak azokra a kérdésekre, melyekről cikkeket olvasunk és beszélgetéseket folytatunk. Ez a bejárható videójáték azzal, hogy virtuális élményeinket valóságossá teszi, lehetőséget ad arra, hogy elgondolkodjunk a jelen és a jövő kihívásain.