

„A nagyszerű ötletek az emberi játékosságból születnek”

Waliczky Tamással* beszélget Seres Szilvia

☛ **Seres Szilvia:** *Tavaly részt vettél a budapesti '19 Szabadfogású Számítógép verseny' és a Hongkongi Független Filmfesztivál² zsűrijében is. Láttál irányvonalakat?*

☛ **Waliczky Tamás:** Trendeket nem láttam. Mintha túl sok irány és lehetőség, illetve fejlesztés lenne egyszerre jelen. Ha az animációt nézem, akkor érdekes újdonságot jelent – de egyelőre csak lehetőségként – az úgynevezett „machinima” film. Ennek előállításához valós idejű 3D-s grafikai renderelő motort használnak. Nincs tehát képenkénti kiszámítás és rajzolás, hanem a modern számítógépek és szoftverek gyorsaságát használják ki. A machinima szoftverek könyvtárai kész elemeket tárolnak (figurák, ruhák, hangok, mozgás alaptípusok stb.), amelyeket használhatsz és keverhetsz. Emiatt az egész filmkészítés inkább olyan, mint egy digitális rendezés; már nincsenek olyan animációs feladatok, mint például a rajzolás. Én még nem láttam igazán jó machinima filmet, de például a hongkongi fesztiválon volt egy, ami egy cég saját fejlesztésű szoftverét mutatta be, és megdöbbentően valóságos volt. Hongkongban ez a machinima animáció a produkció költségeinek csökkentését, a valós idejű effektek lehetőségét prezentálta (európai, kelet-európai mentalitás, hogy a magyar versenyen egy fiatal ezeket a szoftvereket művészetre próbálta használni). Biztos vagyok benne, hogy ez pár éven belül nagyon megváltoztatja majd az egész animációs szakmát.

☛ **SSz:** *Mennyire meghatározó a saját kelet-európai háttered?*

☛ **WT:** Egy amerikai számára talán az én európai művész-definícióm érthetetlen. Nem érti, hogy miért teszek különbséget Thomas Mann vagy J. K. Rowling, a Pixar Animációs Stúdió vagy BILL VIOLA között. Hongkongban sem értik a tanítványaim, hogy miért mondom azt a világ egyik legsikeresebb és legtöbbet kereső számítógépes animációs stúdiójára – amely a Museum of Modern Artban vagy a *Velencei Biennálén* is kiállított már –, hogy nem művészet, amit csinálnak. Itt jönnek azok a kérdések, amelyekben engem a kelet-európai hátterem irányít. Amikor művészként dolgozom, akkor a feladatom nem csak az, hogy esztétikus, profán kinéző vagy az embereket magával ragadó dolgokat hozzak létre, hanem az, hogy

olyan kérdéseket tegyek fel, amiket nagyon régóta az általam művészetnek tartott szakma feltesz. Miért vagyunk itt? Hova megyünk? Honnan jöttünk? Ilyen kérdések nélkül az, amit ma az új média cégek és kutatólaboratóriumok csinálnak, teljesen parttalan. Az a tapasztalatom, hogy sok programozó vagy tudós a szakmájában ugyan zseniális, de egyébként meglepően szűklátókörű. Képtelenek arra, hogy felfogják, hogy egy új szoftver vagy hardver borzasztó veszélyes is lehet, mert bele sem gondolnak ezekbe a kérdésekbe. A művészeknek viszont ez a feladata.

☛ **SSz:** *A művészi kísérletek eredményét mennyire veszi át az adott iparág?*

☛ **WT:** 2008-ban a *Sevillai Biennálén*³ PETER WEIBEL összeszedte és bemutatta azokat a munkákat, amelyek a „megfagyott idő” effektuson alapultak. Ez MICHEL GONDRY munkájában szerepelt először, de a *Mátrix*⁴ című filmben lett igazán híres. Itt szerepelt a *Tájkép* című munkám, Gondry videója és még egy harmadik kiállító művészé, sajnos már nem emlékszem a nevére. Gondry egy csomó fényképezőgépet rakott körbe anno, és rögzítette vele, ahogy egy táncos felugrik. Majd összefűzte a képeket egy videóvá, ahol körbe lehetett nézni a mozdulatot. Én voltam a második, aki ezt megcsinálta, de szoftveresen és anélkül, hogy Gondryról tudtam volna. Csak ezután jött a *Mátrix*. Azt látom sokszor, hogy magányos külsősöktől jönnek az eredeti ötletek, mert nekik van idejük és kedvük

1 <http://verseny.c3.hu/2014/#verseny>; <https://hu-hu.facebook.com/19SzabadfogasuSzamitogepVerseny>
2 <http://www.ifva.com/?p=7498&lang=en>

* Waliczky Tamás (1959, Budapest) új média művész, a hongkongi City University oktatója, a School of Creative Media tanszék számítógép-animációs részlegének vezetője.

3 *Bienal de Arte Contemporaneo de Sevilla (Biac3)*, 2008. október 2 – 2009. január 11. *YOUiverse*, kurátorok: Peter Weibel, Won-il Rhee és Marie-Ange Brayer.

4 *Mátrix* (1999): r.: Andy és Lana Wachowski

játszani az anyaggal. Aztán Hollywood vagy a piac lecsap a dologra: finomítja, profivá teszi és eladja.

A 90-es években a Morph-effektus is ilyen volt. Ha jól tudom, akkor ez a megoldás a Siggraph Fesztiválon⁵ egy egyetemista ötlete volt. A Georg Lucas alapította Industrial Light & Magictól volt ott egy programozó, aki becsületesen megkérdezte tőle, hogy felhasználhatja-e az ötletet? A diák mondta, hogy persze, ez csupán egy ötlet. Ez alapján tudták megcsinálni a Willow című filmben⁶ először, hogy egy boszorkány tigrissé változzon. Eredetileg tehát ez is egy külsős ötlete volt, aki csak eljátszott egy lehetőséggel.

⊕ **SSz:** *Az a furcsa átmeneti zóna, ami Magyarországon volt, más típusú mentalitást és kreativitást eredményezett a generációd számára. Húsz éve tanítasz. Mit látsz a mai fiataloknál?*

⊗ **WT:** Tanítottam Magyarországon az Intermédia Tanszéken a kilencvenes évek elején, aztán Németországban több helyen, majd Japánban, és jelenleg ötödik éve Hongkongban. Nagyon más a mentalitás mindenhol. De ennek is két rétege van. Azt gondolom kicsit cinikusnak mostanában, hogy minden négy évben van két olyan tanuló, aki igazán tehetséges. És akárhol vagyok, ez a szám mindig ugyanennyi. Ők eleve így jönnek, nem én tanítom meg őket arra, hogy zseniálisak legyenek. Ezek olyan fiatalok, akik képesek arra, hogy mindenhol összeszedjék azt, amire

5 SIGGRAPH. International Conference and Exhibition on Computer Graphics and Interactive Techniques, Vancouver, Kanada (alapítva: 1974)

6 Willow (1988); r.: Ron Howard, producer: George Lucas; vizuális effektek: Lucas' Industrial Light & Magic



Waliczky Tamás hongkongi diákoknak tart előadást a *Tánc a térközökkel* című kiállításán.
© Szepesi Anna, Waliczky Tamás, 2015

szükségük van. Ők azok, akik tényleg művészként folytatják tovább. És vannak a többiek, akik között vannak tehetségesebbek és kevésbé tehetségesek. A kulturális háttér az ő esetükben nagyon meghatározó. Magyarországon a kultúra még most is sokkal inkább jelen van a hétköznapjainkban, az oktatásban és az emberek gondolkodásában, mint Hongkongban. Persze ha ilyen szorgalmasan igyekszünk, akkor húsz év múlva majd itt is eltűnik.

⊕ **SSz:** *Mennyire jelentett más rendszert az európai oktatási tapasztalataidhoz képest az ázsiai?*

⊗ **WT:** Időbe került, amíg megértettem ezt a rendszert. Európában a műhelymunkára alapuló tradíció létezik. Most egy angol-kínai műszaki-tudományos egyetemi rendszerben dolgozom. Vannak nagytekintélyű tanárok, akik az előadóteremben háromórás előadásokat tartanak. Nincs sok személyes kapcsolatuk a diákokkal. Ezzel eleinte nagyon sok bajom volt, és állandóan beleütköztem a rendszer kiálló részeibe, mert valami mást akartam. Azt gondoltam, hogy egy művészeti iskolában együtt művészkedünk a diákokkal, de ez a rendszer ezt nem engedi meg. Itt minden józanul és kiszámítottan megy. A kiszámíthatóság fontosabb, mint a

WALICZKY TAMÁS
Micromovements in Snapshots, videóinstalláció, (részlet), 2014
© Szepesi Anna, Waliczky Tamás





WALICZKY TAMÁS
Reflections, 2014
© Szepesi Anna, Waliczky Tamás

személyiség. Magyar szemmel nézve időnként furcsa és hideg, ugyanakkor nagyon tiszteletreméltó is.

⊕ **SSz:** Ez a „kiszámíthatóság” az oktatói értékelésében és elvárásokban is megjelenik?

⊗ **WT:** Elvárják a tanároktól, hogy nagy, külsős ösztöndíjakat kapjanak a munkájukhoz, és úgy legyenek aktívak, ahogy egy tudományos pályán illik, vagyis publikációkkal és konferencia-előadásokkal, amelyeket pontoznak. A művészetben és a tudományban az igazán értékes és kivételes teljesítményeket nem lehet pontszámokkal osztályozni. Egy Einstent, egy Van Goghot nem lehet pontozni. Hongkong viszont nagyon realista: szeretnék a világot számokban látni, és ennek érdekében tudatosan lemondanak a kivételekről. Amikor elkezdtük az új média tanszéket, akkor az volt az első kérésük JEFFREY SHAWhoz – aki az intézet igazgatója –, hogy állítson össze egy olyan szótárt, ami a tudomány nyelvére fordítja át a művészeti eredményeket. Például: mennyit ér egy kiállítás, ha az ottani kultúrházban van, és mennyit, ha a *Velencei Biennálén*; mennyit, ha egy nemzetközi kurátor hív meg egy kiállításra, és mennyit, ha egy saját magad által rendezett kiállításon mutatod be a műveidet. Ugyanígy: a publikációk esetében sem mindegy, hogy melyik művészeti újságban publikálsz, vagy hol írtak rólad. Ezeket pontozzák, és minden szemeszter

WALICZKY TAMÁS
Wheels, 2013, RE-NEW DIGITAL ARTS FESTIVAL, Copenhagen
© Szepesi Anna, Waliczky Tamás



végén be kell számolnunk ezek alapján, hogy hol állunk a világban. Ezt olyannyira komolyan veszik, hogy a pontszámok alapján határozzák meg a fizetésedet. Öt kategória van, és ha „excellence” vagy, elég komolyan emelkedik a fizetésed. Ezzel az egyetem reputációját is növelik, mert folyamatosan versenyeznek a világgal.

Hongkong egy kicsi sziget, de van nyolc nagy állami egyeteme, meg van egy csomó magán-egyetem is, és ezek meglepően sikeresek. A nyolc egyetemből a University of Hong Kong az egyik legjobb ázsiai egyetem. A 2014-es QS World University Rankings listában a 28. helyen szerepel. A Chinese University a 46., a mi egyetemünk, a City University pedig a 108. Magyarországon ezek a dolgok sokkal képlékenyebbek és ködösebbek, de talán emiatt nyitottabbak is.

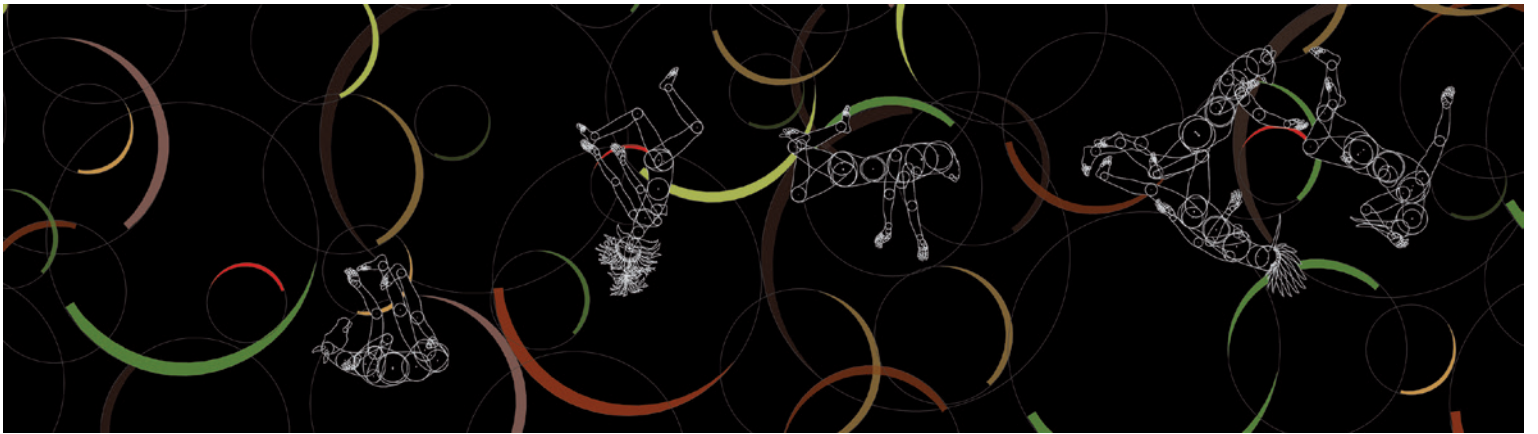
⊕ **SSz:** A négy év alatt mennyire vált ismertté az intézményetek?

⊗ **WT:** Nemzetközileg az első egy-két évben nem nagyon jegyezték minket, de a második év után már hallottam, hogy a *Siggraph*-on és az *Ars Electronicán* is érdeklődnek utánunk, és egyre több jónevű szakember jelentkezett hozzánk tanítani, miközben egyre több tanítványunk ért el komoly sikereket. Hongkong gyorsan változik, s ezzel együtt a művészi pálya megítélése is. Például itt van az *Art Basel Hongkong*, ami a diákjaink szüleinek is megmutatja, hogy adott esetben a művészetből meg lehet élni. Biztos, hogy Ázsiában lesz még több ilyen intézmény, ha Kína így folytatja a növekedést. Nekik nagyon fontos az oktatás, hisznek benne és áldoznak is rá. A kortárs művészet pedig egyre több támogatást kap.

⊕ **SSz:** Milyen munkákat készítettél az elmúlt években?

⊗ **WT:** Amióta Hongkongban vagyok, négy új installációt készítettem. Ebből kettőt magam, külső pénzügyi segítség nélkül, ahogy mondjuk egy kortárs festő dolgozik. Ezek a *Mikromozgások pillanatfelvételekben* (2014) és a *Tükröződések* (2014). A másik kettőt viszont egyetemi és tudományos ösztöndíjakkal valósítottam meg. Az első a 2013-ban keletkezett *Kerekek*. Ennél nagyon érdekelték a körkörös, illetve hullámmozgások, és az, hogy hogyan szimulálunk viszonylag egyszerű programozással emberi kapcsolatokat és csoportok viselkedését.

A másik a 2012-ben elkezdett *Otthonok*, amely azzal foglalkozik, hogy hogyan élnek a hongkongi emberek. Engem ez nagyon érdekelt. Az én művészi érdeklődésem viszont tetszett a hongkongiaknak, mert felfogható volt úgy, mint egy virtuális kulturális örökség projekt, ahol digitális eszközökkel próbálom megőrizni azt az életmódot, amely hamarosan el fog tűnni. Például: egy halászfaluban hogyan élnek az idős emberek, és a viszonylag nagy lakásaikban milyen tárgyak vannak, hogy vannak berendezve. Ennek



WALICZKY TAMÁS
Wheels, 2013
© Szepesi Anna, Waliczky Tamás

WALICZKY TAMÁS
Micromovements in Snapshots, videóinstalláció, 2014
© Szepesi Anna, Waliczky Tamás

a kutatására pályáztam egy másik tanártársammal együtt, és kaptunk rá egy állami ösztöndíjat. Ez a fő munkám, amin most dolgozom. Az ösztöndíjból tudtunk venni gépeket, szoftvereket, és fel tudtam venni tehetséges diákokat, mint kutatási asszisztenseket, akikkel elmegyünk a lakásokat dokumentálni. Ilyenkor általában ezernél is több fotót is készítünk, és ezekből a fotókból 3D-s szoftverekkel felépítjük a lakás pontos mását. Szeretnék mindent pontosan lemásolni és megmutatni a legapróbb részletekig. Ez nem egy olyan rendkívüli ötlet, mint amilyen *A kert* (1992, 1996) perspektíva-rendszere volt, vagy a *Szobrok* (1997) idő- és tér-alapú rendszere. Ezt a technikát sokan használják, főleg kulturális örökség projekteknel, történelmi épületek bemutatására. Az ötletem abban egyedi, hogy nem tudok olyan projektről, amelyik a dolgozó osztályhoz tartozó emberek környezetét dokumentálja, pedig szerintem ez is a kultúra része.

⊕ **SSz:** *Milyen nehézségekkel kell szembenéznetek a helyszíneken?*

⊗ **WT:** Sok apró nehézség van. Ugyan ma már léteznek lézerszkennerek, de ezek a 80-90 éves emberek a fotózást még engedik, de minden mástól félnek. Még mérni sem szabad, mert félreértik, és azt gondolják, hogy el akarjuk venni a lakásukat. Hiába vettünk különleges szoftvereket, végül mindig kézzel kell megmodellezni a tárgyakat, és úgy lesz a leghitelesebb. Hongkongban már 30 éves épületeket is lebontanak, és újat építenek helyette. Vannak kollégáink, akik már egy 70-es években készült épületért is elmennek tüntetni, mert az már régiségnek számít.

⊕ **SSz:** *Hogy áll a mérleg az eddigi tapasztalataid alapján?*

⊗ **WT:** Ha mérleget vonok a hongkongi életmről, akkor egyrészt ott van a nagyon komoly bürokrácia, a művészettől idegen akadémiai munka, másrésztől sok új munkám jött létre, sok kiállításon vettem részt, nagyon jó kollégákkal dolgozom együtt. Ezért vagyok ott. Az egyenleg pozitív.

