

Bordács Andrea

Szimulánsok– szimulálók

Kép és képtelenség

A Capa Központ és a Kitchen
Budapest közös interaktív
kiállítása

Robert Capa Kortárs Fotográfiai Központ,
Budapest

2014. november 11 – 2015. március 1.

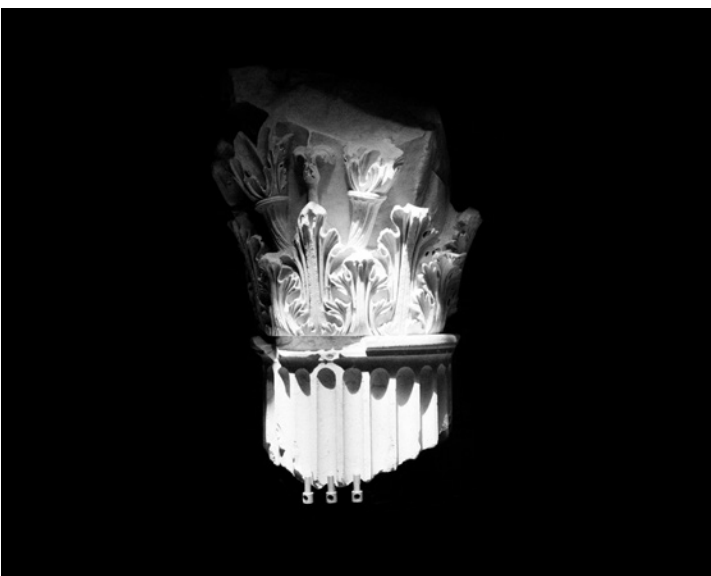


SZALONTAI ÁBEL
ROME DIARY PINEA2, 2013

Szalontai Ábel által, hogy felfedi és a nézők elé tárja az emlékeit, értékes és bizalmas kapcsolatokat teremt, hiszen a *Római napló* nem csak az „örök város” örök értékeit közvetíti, hanem saját tapasztalásai megélésének mikéntjét is rögzíti, majd osztja meg nézőivel. Megfigyelései, élményei feltárásával felkínálja az azonosulást, az együttérzés lehetőségeit, s emlékei így válhatnak a mi emlékeinkké is. Viszonylagos szűkszavúságával, töredékes narratívájával azonban mégis tisztességes távolságot tart, hiszen Hans Belting szavaival élve: „A fotografikus képek is mulandó pillantások néma emlékei. Csak akkor keltjük életre őket, ha saját emlékeinket hozzák vissza. Egyazon fotót szemlélő két ember pillantása akkor válik el egymástól, ha az emlékezet választja el őket.”⁶

6 Belting, Hans: A médium transzparenciája. In.: *Kép-antropológia: képtudományi vázlatok*, Kijárat Kiadó, Budapest, 2003. 252.o.

SZALONTAI ÁBEL
ROME DIARY TRAJANUS, 2013



A kiállítás a látással és a képalkotással kapcsolatos kortárs technológiákat mutatja be. Ezek jó részét a fiatalabb generáció nap mint nap használja, néhányuk azonban még újdonság számba megy. Ami közös bennük: feltétlen számíthatnak a látogatók interaktivitására. Pontosabban a kiállítás csak úgy érhető és élvezhető, ha a látogató kipróbálja az eszközöket. A program célja, hogy játékos és szórakoztató formában mutassa be, hogy milyen, a látást és megfigyelést segítő eszközök fogják meghatározni a következő évtizedet, egyszersmind ösztönözze a nézőket az eszközök kipróbálására és felhasználására.

A kiállítás a művészet és a technika kapcsolatát illusztrálja. Egyrészt a játékok, másrészt a képalkotó eszközök által keltett képek felől. Az eszközök többsége ugyanis alapvetően a szimulációval foglalkozik, de többnyire nem imitatív módon tárják elénk a világot (kivéve talán az LG vírusmarketingjét). Noha napjaink az elektronikus reprodukció kora, mely az illúziókeltés és a vizuális szimuláció, a virtuális valóság számos új formáját fejlesztette ki, mégsem a valóság pusztán másolása a cél, hanem sokkal inkább új valóságok teremtése.

W. J. T. Mitchell 1994-ben a *Képi fordulat* című tanulmányában¹ a fotóról és a videóművekről írva megállapította, hogy a rögzített képek révén nem az utánzásról, másolásról vagy megfeleltethetőségről, és nem is a képi „jelenlét” egy megújult metafizikájáról² van szó. A „kép”, s a befogadó személye, státusa is jelentős változáson ment át az idő folyamán. A képnek már nem passzív befogadói vagyunk, az aktivitás nem csak a befogadásra vonatkozik, hanem a néző gyakorlatilag a képalakításban is részt vesz. Crary arról írt³, hogy a 19. században „újfajta néző öltött alakot Európában”, mivel a korábbi évszázadok nézői mintegy testetlen alakok voltak, akiknek a vizuális élményei a camera obscura test nélküli viszonylataiban modelleződtek. Ehhez képest már a fényképezést is óriási változást hozott, nem beszélve a 90-es évektől megjelenő új mediális művekről. Míg Umberto Eco még a 60-as évek végén a Nyitott mű kapcsán pusztán a befogadó szellemi interaktivitására számított, mára ez már fizikait is igényel. A bemutatott és kipróbálható, kipróbálható technikák mind egy-egy világszimuláció lehetséges terepét adják. Ezek az új képfajták még inkább másfajta nézőre számítanak, passzív helyett aktív befogadót.

„Ez nem más, mint annak a felismerése, hogy a nézőiség (a tekintet, a nézés, a pillantás, a megfigyelés, a felügyelet, és a vizuális élvezet gyakorlata) ugyanolyan komoly probléma lehet, mint az olvasás különböző formái (megfejtés, dekódolás, értelmezés stb.), és hogy a vizuális élményt vagy a „vizuális műveltséget” nem lehet teljesen a textualitás modellje alapján magyarázni”³

Bár, mint írtam, a kiállításon bemutatott eszközök célja nem a valóságsszimuláció,

1 http://www.balkon.hu/2007/2007_11_12/01fordulat.html

2 Crary, Jonathan. „Origins of Modern Visual Culture | Department of Art History | Columbia University.” Visual Media Center | Columbia University in the City of New York. Web. 13 Apr. 2011.

3 Mitchell, i.m.



© Kép és képtelenség | Kurátor: Nemes Attila | Capa Központ 2014



© Kép és képtelenség | Kurátor: Nemes Attila | Capa Központ 2014

a kiállítás terébe lépve rögtön egy optikai csalódás részesei lehetünk: a terem még megmaradt ablakában a Nagymező utca hétköznapi látványa tűnik fel, ugyan kicsit szokatlanul, mivel a trolik közt egyszer csak egy úrhajó is felbukkan. De nem, nem az eredeti kilátást és a kint zajló eseményeket láthatjuk, hanem az LG vírusmarketing célokra beépített képernyője által keltett valóságot, a Nagymező utca illúzióját egy mesterséges ablakban mesterséges képet (DOMBÓVÁRI CSONGOR – BRINNER ZOLTÁN).

A következő termekben több olyan eszköz is van, amikkel már találkozhattunk (vagy legalábbis hasonlók), például a Nintendo legnépszerűbb játékával, a Mario Kart 8-cal. Ennek infravörös szenzora testre, fejre szerelhető, így a képernyő folyamatosan reagál a fej és test mozgására (JOHNNY CHUNG LEE). Az eszközök egyszerűbb alkalmazására adnak példát a Playstation Eye Camera különböző lehetőségei, például amikor a felvevő a képernyőn az arcunkra maszkot varázsol (HAJDÚ GÁSPÁR – PAPP GÁBOR).

A kiállítás igazán izgalmas szegmensét alkotják a viselhető technológiák. A Google Glass és Oculus Rift – széles körben ismertek, tömeges elterjedésük jelenleg zajlik, s a kiállítás legkedveltebb eszközei közé tartoznak. Akik viszonylag képen vannak a kortárs technológiákkal kapcsolatban, azok számára ismerős a Google Glass⁴, mely egy fejen viselhető apró komputer, s ahogy az eszköz neve is utal rá, szemüveggé hordható, bár látás javító eszközként nem működik.

A valóság szimulációja leginkább a Tammeka Games által fejlesztett Radial-G: Racing Revolved című játékban mutatkozik meg. A fotel kényelméből próbálhatjuk ki a szerkezetet, s a fejre szerelt szemüvegen át magunk szabályozhatjuk a joystickkal a játék menetét. A futurisztikus városképben, a henger alakú csöveken való száguldozás közben nem csak, hogy olyan reflexei működnek az embernek, mint a valóságban, de váratlanul rá-rátör az izgalomtól egy jó kis hányinger. Míg a játék közben alapvetően arra kell vigyázni, hogy ne essünk le

a henger szerű útról, később kiderül, ezt hiába is próbálnánk szánt szándékkal megtenni, valójában nem is lehet, mert végig pályán tart a játék.

Az eszközök egy másik sajátos csoportja, melyben a befogadói aktivitás testmozgás formájában jelenik meg. Ez lehet virtuális, mint a Kinect Sports esetében, melyben különböző extrém sportokat, például falmászást imitálhat a résztvevő, vagy épp nagyon is valóságos, ahol például a néző aktív mozdulatai egy madarat készítenek repülésre. Ez utóbbi eszközben egy testfelismerő algoritmus követi a játékos mozgását és amikor az leereszti a karjait, egy motor segítségével egy toll hozzáér az iPhone képernyőjéhez, aminek hatására a madárka leszálló ágba kezd, hogy a dombokat rámpaként használva repülni tudjon.⁵

Azért olyan inycenségekkel is kísérletezhetünk, mint hogy hogyan tudunk csak a gondolataink segítségével lebegtetni egy sziklát (Kitchen Budapest Talent Program – Dombóvári–Harsányi–Kerekes–Kiss–Makra). A kiállítás láttán vagy épp az egyes eszközökre várva egy vetítőteremben virtuális valósággal, heckeléssel kapcsolatos régebbi és mai sci-fi filmjeleneteket láthatunk.

A kiállítás, azon túl, hogy jó játékok terepe, felveti azt a kérdést is, hogy ezeket az új mediális és technikai műveket, mülékony jellegű és technológiájuk könnyű avulása mellett mennyiben állítják új kihívások elé a gyűjtőket, galeristákat, múzeumokat a bemutatás, tárolás és megőrzés szempontjából.

5 Az eszköz használati útmutatójából

Kozák Csaba

Munka-művek

Budapest Galéria, Budapest
2015. január 23 – március 8.

A Balkon januári számában olyan művészekről (Fekete Balázs, Gerber Pál, Méhes Lóránt Zuzu) írhattam,¹ akik alkotásaiban a szöveges betét egyenrangú a kép vizuális üzenetével, látvány és textus párban jár, vagy pedig az utóbbi egyenese elsőbbséget élvez. A *Munka-művek* kiállításon viszont nem a kész műtárgy vagy installáció a prioritás, hanem az alkotói folyamaton, az indítéktól/ötlettel a végső fázisig megtett úton van a hangsúly. Úton lenni fontosabb, mint megérkezni. A SZEGEDY-MASZÁK ZSUZSANNA rendezte tárlatra 17 – fiatalabb és középgenerációs – művész kapott meghívást. A kurátor szándékát a résztvevők többsége jól értelmezte, ám volt olyan, aki félreértette a koncepciót.

BÁLVÁNYOS LEVENTE pasztell színekben tartott fotó kollázsain, *Fotóreliefjein* különböző architektúrákat, belső tereket applikál egymás mellé. Képeslapszerű szeletekből építkezik, ahol a vízszintesen és függőlegesen csonkított fényképek csíkjai egymást fedik, egymást éltetik, értelmezik át. A geometrikus absztrakció jegyében valójában arról van szó, hogy az „aprómunka” után/által a művész szeretné megtalálni a saját terét, azt a műtermet, amit végre belakhat. CZENE MÁRTA *Éjjel* című fotórealista olajfestménye kettős osztású. A fekvő formátumú kép bal oldali négyzetében egy alvó nő felsőteste látható, arcát egy lámpa világítja meg. A jobb oldali kockában a figura két alsó lábszára derékszögben elforgatott. Inaierei csak úgy duzzadnak a vitalitástól. A fekete háttér a gyűrött lepedő fehérjével ellenpontoz, akárcsak a nyugalmi és aktív állapot fázisai. A mű létrejöttét a festő a terem másik falán egy 8 db fotóból összeállított, nyomtatott blokkal szemlélteti. Láthatjuk, amint a fekete-fehér kontúroktól, a színesedő felszíntől, az egyre realiztikusabb részletektől a szerző eljut a végleges képig. Visszacsatolás,

4 A Google Glasst 2012-ben kezdték tesztelni, Amerikában 2013-tól kapható 1500 dollárért

1 KONSTELLÁCIÓ: Fekete Balázs | Gerber Pál | Méhes Lóránt Zuzu kiállítása. Supermarket Gallery, Budapest, 2014. december 13 – 2015. január 16. Ld. *Balkon* 2015/1., 37-39.