

Virtuális pasztikák – pasztikus virtuáliák

Áfra János beszélgetése Előd Ágnessel

A médiaművészek, akik a XX. század második felében jelentős technológiai újításokkal is gazdagították a virtuális valóságok (Virtual Reality, VR) kutatását, az utóbbi években a természetes tapasztalati tér elleplezése helyett egyre inkább annak meghosszabbításával kísérleteznek. Az úgynevezett interaktív kevert valóságokban (Interactive Mixed Reality) kiemelt szerep jut a befogadó-felhasználó kreativitásának. Az elektronikus környezetek generálására alkalmas szerkezetek által felkínált új lehetőségekről, az emberi érzékelés új paradigmájának képzőművészeti jelentőségéről Előd Ágnessel, a Magyar Képzőművészeti Egyetem (MKE) adjunktusával beszélgettünk.

☛ **Áfra János:** *Az utóbbi időben még a hazai mainstream médiumok is nagyobb figyelmet szentelnek a virtuális valóságok kérdésének, azon belül is elsősorban Rátai Dániel új 3DVR termékének, a Leonar3Donak,¹ amelyet számos világdíjjal ismertek el.² A feltaláló szerint elsőként te tettél lépéseket a találmány által felkínált képzőművészeti lehetőségek feltárására. Ha jól tudom, a szobrászkutatásban való alkalmazás szép eredményeket hozott az MKE-n.*

☛ **Előd Ágnes:** *A Leonar3Do eszköz rendkívül alkalmas arra, hogy a számítógépes gyakorlattal ugyan nem, de hagyományos szobrászi képzettséggel viszont rendelkező művészek (illetve művészhallgatók) számára megkönnyítse a számítógéppel való munkát. Azok számára, akik hagyományos médiumokkal foglalkoznak, sokszor elrettentő, amikor először találkoznak egy profi 3D editáló szoftver bonyolult kezelőfelületével. Az ilyen szoftverek teljesen más logika szerint képeznek felületeket, mint ahogy teszi azt egy szobrász a valós térben,*

¹ Weboldala: www.leonar3do.com (letöltés ideje: 2011. március 28). (Ld. még: Áfra János, *Dimenziók korszakováltása*. Beszélgetés Rátai Dániellel, a Leonar3do feltalálójával. Műértő, 2011./ március, 11.)

² Web: <http://www.thetech.org/>; <http://www.techawards.org/laureates/stories/index.php?id=188>; <http://www.intelius.com/corp/press/leaders-tomorrow-intelius-announces-student-entrepreneurship-award-winners> (letöltés ideje: 2011. március 20).



HITTER MAGDOLNA
(MKE hallgató)
Lovász, 2010,
Leonar3Do tervezés

a kézi mintázás vagy faragás esetében. Ezért ez egy olyan szakadékot képez, amit nagyon nehéz – és eddig nem is nagyon volt mód – áthidalni. A Leonar3Do azonban pont ennek a szakadéknak az áthidalására alkalmas. Egy olyan környezetben teszi lehetővé a számítógépes mintázást, ami nem teljesen idegen azok számára sem, akik eddig a szoftverek bonyolultsága miatt idegenkedtek a számítógépes tervezéstől.

☛ *Az egyszerűség és átláthatóság fontos szempont, a mesterséges környezetben való képzetes immerziót az interfészek átgondolt tervezése is segíti. De miért válhat a hasonló fejlesztésekhez képest fontosabbá ez a technológia a képzőművészek számára?*

☛ *A Leonar3Do nyilvánvalóvá teszi a szabadkézi kreativitás fontosságát a számítógépes 3D szerkesztési gyakorlattal már rendelkezők számára, mégpedig pontosan azért, mert az általa biztosított környezet, az eddig ismert eszközökkel összehasonlítva, sokkal jobban szimulálja a kézi mintázásnál meglévő körülményeket. A mai technológia fejlettségi szint ugyanis már olyan finomságú megvalósítást tesz lehetővé a digitális médiumok esetében is, amelyhez már nem elég, ha valaki „csak” a szoftvert kezeli kiválóan, hanem a hagyományos manuális gyakorlattal összevethető képességekre is szükség van. Ehhez is nagy segítséget nyújt a Leonar3Do. Sőt forradalminak számít, hiszen minden előképzettség nélkül teszi megtapasztalhatóvá az eddig csak nagyon bonyolult módon elérhető, szabadkézi formázással összevethető alkotásélményt.*

☛ *Még a kortárs képzőművészetre nyitott közönség számára is meglepő lehet, ha a szobrászat keretei közt beszélünk például a Leonar3Dóval formázott munkákról, hiszen itt éppen a szakma eszenciájának tekintett materiális alapanyag hiányzik az alkotási folyamatból. A megformálható massa csak szimulákrumként van jelen, az alkotó felhasználó számára pedig kizárólag interfészek segítségével érzékelhető. Mintha minden a technikailag manipulált elmében dőlne el. De egyáltalán milyen szinten határozza meg manapság a szobrászat jelenét az újmédia terjedése?*

☛ *Nagyon szeretném, ha lehetne egy olyan „megjelenítőt” építeni, ami valós térben és valós időben lenne képes közvetíteni azt, amit a számítógép képernyőjén látunk 3D szerkesztés közben... egy ilyen eszközzel akár még távmintázni is lehetne.*

Mindenesetre az szerintem ma már nem kérdés, hogy a művészek használják-e a számítógépes eszközöket. Ezeknek az alkalmazása akkor is be van kalkulálva az alkotói folyamatba, ha egy művész teljesen hagyományos eszközökkel kivitelezett, köztéri szobrászati feladaton dolgozik. Egy pályázati látványtervet sem lehet ma már úgy benyújtani, hogy kizárólag papír makettet ad be valaki.

A 3D editálás ugyanazon a demokratizálódási folyamaton megy most keresztül, mint 10 évvel ezelőtt a Photoshoppal kapcsolatban a képszerkesztés, vagy 5 évvel ezelőtt a videó editálás. Kezdetben ezek is szakmunkának számítottak, és jól fizető állást lehetett kapni, ha valaki értett egypár ilyen szoftver kezeléséhez. Ma már azonban mindenkinek a rendelkezésére állnak ezek az eszközök, a futtatásukhoz nincs szükség egy egyszerű irodai gépnél nagyobb hardverre. A 3D editálás esetében ez a folyamat – aminek a felgyorsításához a SketchUp jellegű szoftverek is hozzájárulnak – még zajlik.

⊕ *A látványtervező 3D-s programok és a térbeli formázás között mégiscsak nagy különbség van, nem? Szerinted utóbbi esetben az elektronikus környezetben való rajzolás helyett inkább virtuális szobrászatról érdemes beszélni?*

⊗ Én ezt a magam részéről szobrászati munkának tartom, mivel a látványnak, amit ezzel az eszközzel létrehoz egy szakember, lényegi eleme a térbeliség. Éppen ezért meggyőződésem, hogy olyan szakember tudja csak maradéktalanul kihasználni a mai technológia adta lehetőségeket, aki sokoldalú képzésben részesült, tehát tud kézzel is mintázni, nem csak a szoftvereket kezeli jól. Ez ugyanolyan szakmunka, mint a gipszöntés. Az hogy a végeredmény bír-e művészi/esztétikai értékkel, az nem azon múlik, hogy milyen eszközt használ az ember a létrehozásához.

⊕ *Az ehhez hasonló jelenségek a művészeti ágak vagy műfajok kategorikus osztályozásának tartahatatlansága mellett a hagyományos térfo-galmunk újragondolásának szükségességére is ráirányítják a figyelmet. Véleményed szerint a virtuális valóság mint befogadói közeg mennyiben járulhat hozzá a felmerülő kérdések pontos körvo-nalazásához, netán megválaszolásához? Vannak erre mutató kísérletek?*

⊗ A művészek egyszerűen csak keresik az általuk elgondolt látvány létrehozásához szükséges legmegfelelőbb technikai megoldásokat. Ha ehhez egy új technológiát kell „felfedezni”, megismerni, majd beemelni a képzőművészet hagyományos eszköztárába, akkor ezt előbb vagy utóbb, de meg fogják tenni. Ez mindig is így volt a művészettörténet során. Nem hiszem, hogy erre külön kellene törekedni, mert a művészetben ez természeténél fogva benne van.

⊕ *A virtuális környezetek képzőművészeti alkalmazásának megvannak a hazai előzményei: Szegedy-Maszák Zoltán és Fernezelyi Márton egy virtuális valóság installációhoz tervezett drótnélküli pozíciókövető interfész, a 3DPOS elnevezésű, kézbe vehető eszközzel már 1999-ben lehetővé tette, hogy technikai protézisek viselése nélkül, valóságos térben tett sétával járjunk be virtuális tereket. Az ultrahang-adót később az augmentált valóság megtapasztalására alkalmas videója-*



HITTER MAGDOLNA
(MKE hallgató)

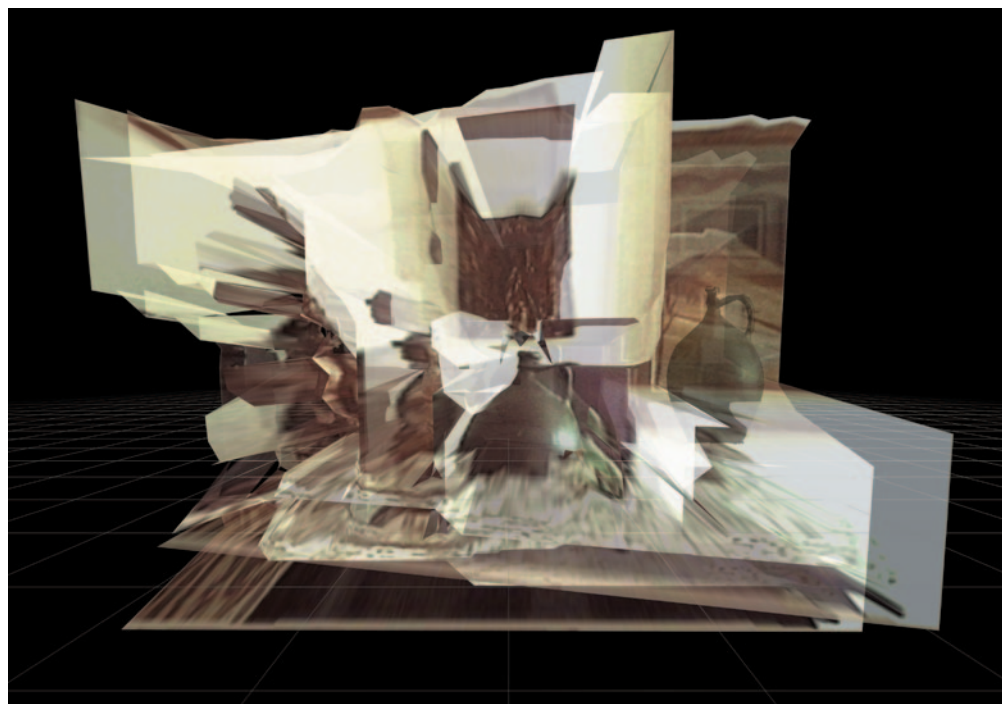
Jobb fogat, 2010, Leonar3Do tervezés

ték-konzolok fejlesztői is alkalmazni kezdték. Úgy tűnik, a kortárs képzőművészet felismerései gyakran a tudomány számára is inspiratívvá válnak. A kreativitás térnyeréséről, vagy tudatos technológiai útkeresésről lehet szó, ami az alkotás folyamatát is metaszintre helyezi?

⊗ A Képzőművészeti Egyetemen egy most induló kutatási program keretében pont ezzel fogunk foglalkozni. Nagyon érdekes, hogy ezt a munkát emlited, mert a *Promená*³ látvány része – ami elvileg a legkönnyebben avuló eleme lehetne a munkának – még tizenkét-tizenhárom év után is élvezhető és érvényes maradt. Ez pedig az egyik csalhatatlan jele annak, hogy maradandó művészeti értékről van szó. A kísérleti technológiákat felhasználó munkák esetében gyakran fennáll

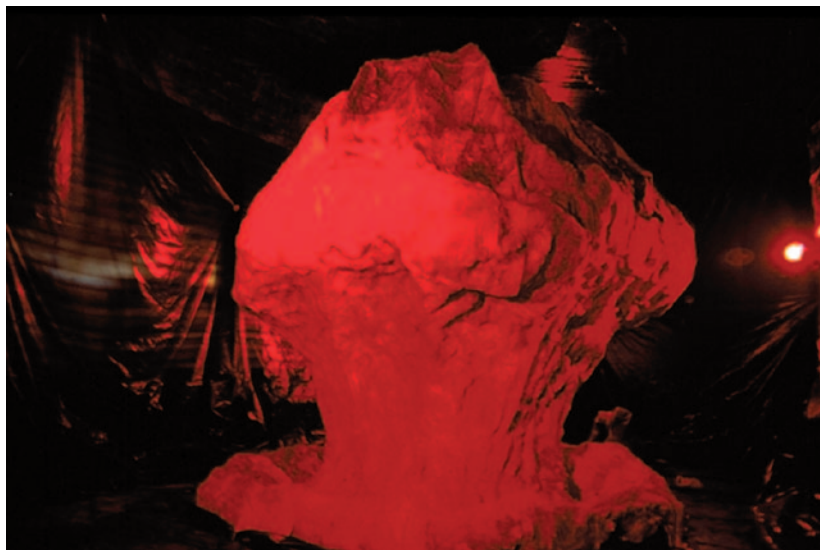
3 Web: http://www.c3.hu/~szmz/promenade/promenade_old.html; <http://www.c3.hu/~szmz/promenade/techd.html>; http://szmz.hu/promenade/_newdoc/promenade_stereo.pdf (letöltés ideje: 2011. március 15).

SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN ÉS FERNEZELYI MÁRTON
Promená, 1999



a veszélye annak, hogy a munka varázsát veszti egy idő után, amikor a technológia már nem bír akkora újdonságerővel. Az ember fél is ettől, hogy az, amit csinál, nehogy csak egy új jelenség pusztá felmutatása legyen, mélyebb tartalom nélkül. A *Promenád* viszont egy nagyon erős ellenpélda erre.

✚ Számos munkád – látenszen vagy nyíltan – tematizálja a virtuális valóságok kérdését. 1999-es *Robbanás* című diplomamunkád egy egész műtermet betöltő gipsz atombombafelhő-installáció volt, később pedig olyan, a képzetes terek rekonstrukciójára készített installációkat hoztál létre, mint amilyen a *Bűnügyi* kiállítás volt

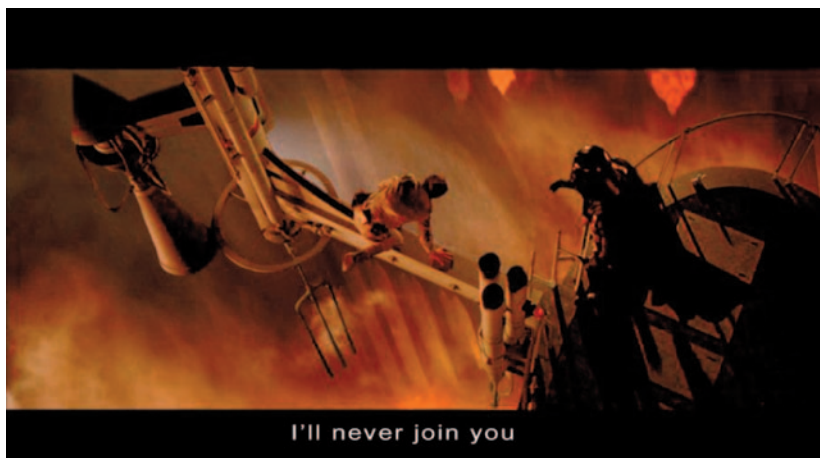


ELŐD ÁGNES
Robbanás (installáció), 1999

ELŐD ÁGNES
Menace of darkness (részlet), 2004, tekerős diafilm



Behold, sword of your father



I'll never join you

2001-ben a *Műcsarnokban*.⁴ A Mentse meg a világot Ön is! *munkacím alatt futó terved pedig gyakorlatilag világmegváltó játékkarakterre változtatta volna a kiállítás látogatókat. Mesélnél arról, miért és miként vált fontossá számodra, ez az új típusú tapasztalati közeg?*

✚ A mindenkori kortárs művészetnek a mindennapi vizualitás nem csak a háttere, de egyben az inspirációs forrása is. Ma a vizuális ipar olyan látványokat termel ki és tesz a mindennapjaink részévé, amilyenek eddig nem léteztek.

A művész ezt mindenképpen a saját céljai szerint fogja használni. Nem arról van szó, hogy egyszer csak fontossá válik, például a számítógépes játékok virtuális tere, vagy a filmek által használt ikonográfia. Inkább úgy fogalmaznék, hogy egyszerűen elkerülhetetlen, hogy kortárs művészként valaki ne merítsen saját korának mindennapi vizualitásából.

A *Robbanás* című munkám egy hely-specifikus installáció volt, amit kimondottan az akkori közös főiskolai műtermünkbe terveztem.

A terem fekete mezőgazdasági fóliával volt burkolva, továbbá be volt világítva piros és sárga lámpákkal. A közepén található nagyméretű tárgy a robbanásakor keletkező izzó felhő kimerítése volt, az atomrobbanásokra jellemző gombafelhő formában. Természetes fénynél szürke felülete a világítás által kapta ezt a szép, pirosan izzó színt, úgy, hogy befestettem egy szénporból, kötőanyagból és a közlekedési aszfaltfestésekhez használt különleges fényvisszaverő tulajdonságokkal rendelkező apró üvegyöngyökből álló bevonattal.

A *Cheat code* (2002) című munkám⁵ pedig a *First Person Shooter* játékok virtualitásáról szól.

Az ilyen játékokban mindig vannak olyan kódok (cheat code), amelyek segítségével a főhős sebezhetetlen lesz, vagy soha nem fogy ki a tölténye, vagy nem hat rá a gravitáció, vagy el tud bújni egy rejtekhelyre, ami egy, a játék virtualitásán belüli, virtuális tér. Az installáció ezt a virtualitáson belüli virtualitást ábrázolja úgy, hogy a valós térbe helyezi. Az installáció berendezése és kialakítása követte a *Half-Life* elnevezésű létező játék design-ját.

A *Bűnügyi kiállítás* egy fiktív gyilkosságot dolgozott fel olyan módon, mintha az egy híres esetként valamilyen bűnügyi múzeumban lett volna kiállítva. A fal mellett először egy vértócsa, majd posztamenszen a tárgyi bizonyítékok jelentek meg. Az első tárgy maga a gyilkos fegyver (egy késélező), a második egy jegyzetömb (aminek a legfelső lapját, amin a jegyzet volt, már letépték ugyan, de a helyszínelést végző rendőrök a toll szántotta nyomot átsatírozták ceruzával, és így

4 *Szobrászaton Innen és túl*. Műcsarnok, Budapest, 2001. márc. 26 – ápr. 1. (Ld. még: FORIÁN SZABÓ Noémi, *Sakkrendelő*. Balkon, 2001/5., 9–14. [12–13.]

5 *Előd Ágnes: Cheat Code*. kArtion Galéria – raktArt, Budapest, 2002 jún. 5–29.

az előző lapra írottak mégis láthatóvá váltak), a harmadik bizonyíték egy ukrán gyártmányú Marlboro márkájú cigarettacsikk. A falon még ezeken kívül ki volt állítva kilenc jegyzőkönyv a laborvizsgálatok eredményeivel és a tanulóvalomásokkal. Ha a néző figyelmesen végigtanulmányozta a kiállított anyagot, rájöhetett, hogy ki volt a gyilkos. (A gyilkos egyébként az áldozat fia volt, aki a gyógyszergyárért ölte meg az apját.) A terv szintjén maradt *Mentse meg a világot Ön is!* koncepciója egyébként a többszörösen használt terek problémájából indult ki. A számítógépes játékok virtuális terei sokszor eleve használt tereket jelenítenek meg. Végző soron ebben az esetben is a virtualitáson belüli virtualitásról lett volna szó.

⊕ *A mai popkultúrára reflektáló munkáid is arról árulkodnak, hogy tudatosan reagálsz kortárs problémákra: 2004 és 2005 között készült digitális nyomataid⁶ például a fanfiction-ök hatásmechanizmusát is megidézik. Itt már egyfajta hálólévű gondolkodás is megmutatkozik, mintha hipertext alapon tárulnának fel az összefüggések. A hálózati lét és a virtuális tér által adott lehetőségek összekapcsolása elég izgalmas terepnek mutatkozik. Gondolkodtál már ilyesmin? Tudsz olyanokról, akik kísérleteznek ezzel?*

6 *Open studio*. Cite International des Arts, Párizs, 2004. nov.: *Ne ijedjenek meg, négerok vagyunk!*, Előd Ágnes, Szabó Ádám, Szász György kiállítása, acb Kortárs Művészeti Galéria, Budapest, 2005. jan. 20 – febr. 25.; *Zúzd a csészét, lépj a tátra!* Bilbo Baggins ezt utálja!, acb Kortárs Művészeti Galéria, Budapest 2007. márc. 8 – ápr. 20.; *Mindenki azt eszik, amit akar*. Előd Ágnes kiállítása, Szent István Király Múzeum Országzászló téri épülete, Székesfehérvár, 2008. okt. 11 – nov. 23.



ELŐD ÁGNES
Star Wars, 2005, 56 × 100 cm, print

⊗ Nagyon sok művész foglalkozik ezzel a világon. Akkor kezdtek el foglalkozni a virtuális hálózatokkal, amikor az internet még csak egy kutatási alkalmazás volt. Ha akarom, akkor például még a mail art is felfogható virtuális hálózatépítésként. A saját munkáimat illetően viszont érdekes a kérdés, mert én magam soha nem gondoltam ezekre így. Én inkább ikonográfiai problémaként fogtam fel a dolgot. Van egy, a művek összessége alapján átlagolható megjelenési formája például a troll karakternek, amelyet egy képzőművész is szabadon használhat. Nem csak a fanfiction-ök, hanem maguk a kultúrák is hivatkoznak a meglévő formákra. És miért ne hivatkozhatnának? A *Harry Potter*-világában például benne van a huszadik század második felében, a *Gyűrűk ura*-trilógia nyomán kialakult hatalmas fantasy irodalomnak a hatása is. Ezért teljesen természetes, hogy a két film(sorozat) egymáshoz nagyon hasonló vizualitást használ, például egy troll megjelenítésekor. Egyszerűen csak alkalmazkodnak egy meglévő ikonográfiához. És ugyanezt a motívum- és formakincset idézem meg én is a printekben. A printek estében van egy másik elem is, ami talán nem nyilvánvaló első pillantásra. A kompozíciójukban mindig alkalmazkodom a kispasztikai sorozatok belső formai dinamikájához. Tehát végeredményben van egy nagyon klasszikus eleme is a dolognak.

ELŐD ÁGNES
Harry Potter, 2005, 56 × 100 cm, print

