

Az 58. Velencei Képzőművészeti Biennálén a Magyar Pavilonban Waliczky Tamás újmédia-művész munkái láthatók, aki olyan kamerákról készített képeket, amelyek sohasem léteztek. Lehívódtak a virtuális valóságból, hogy a „mi lett volna, ha?” történelmietlen kérdésére adjanak választ, legalábbis ami a látvány leképezésének történetét illeti. Nem véletlenül kértük, hogy minderről olyan szerző írjon, aki a spekulatív design kutatója.

Schneider Ákos

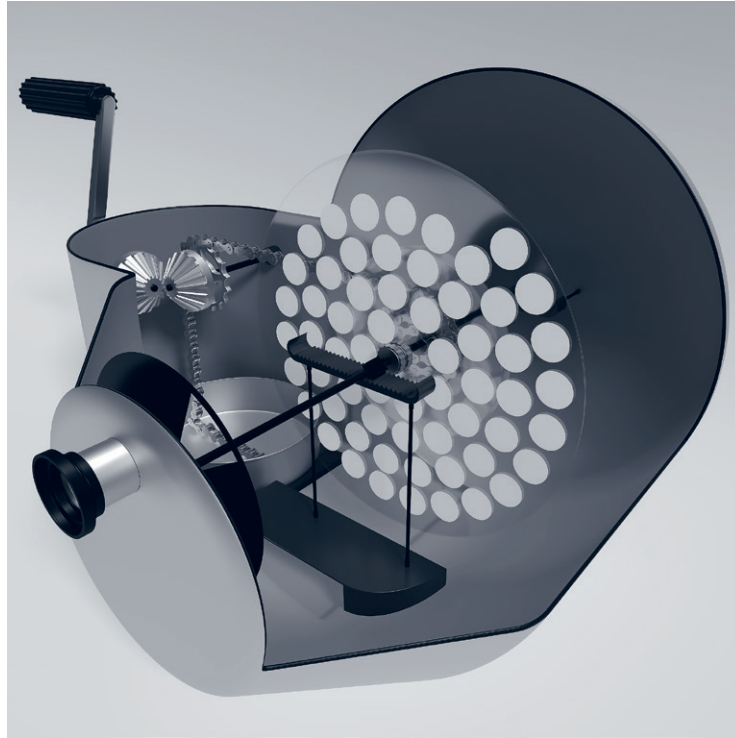
GÉPEK A FANTAZMAGÓRIÁN TÚL

Waliczky Tamás Képzelt kameráiról



Enteriőrészlet az 58. Velencei Képzőművészeti Biennálé Magyar Pavilonjából

Fotó: Rosta József / HUNGART © 2019



Waliczky Tamás: *Spirál kamera*, 2017/2018, számítógépes grafika, lightbox, 100 x 100 cm
A művész és a Molnár Ani Galéria jóvoltából / HUNGART © 2019

„A gépek az emberi test szimulált szervei.”¹

Waliczky Tamás a technológiai fejlődés párhuzamos irányait szimulálja; a világról alkotott képünk lehetne merőben más, mint amilyen – a *Képzelt kamerák* a fotografiai rögzítés eredményeit nem, csak az előállításához szükséges eszközöket láttatják. A gépek képe áll a középpontban. Nézzük, amin keresztül nézhetnénk.

Fikció és gondolatjáték, de tétje van: „a gépek az emberi test szimulált szervei” – áll a fenti mottóban –, a technológia pedig nemcsak eszközt, de keretet is jelent. A fényképezőgép lehetővé teszi és meg is szabja egy új típusú látás irányát. Legkésőbb Marshall McLuhan óta tudjuk, hogy amennyire kiterjesztenek, annyira újra is írják minket eszközeink. A velőbe vágó technológiai fejlesztés egyben a test és a testélmény újrahangolását is maga után vonja. „Minden

médiум az ember valamely – testi vagy szellemi – képességének kiterjesztése”² – ismétljük a mantrát, és valóban: ha – mondjuk – Waliczky *Spirál kameráját* vesszük alapul, akkor lehet, hogy a rektanguláris helyett ma kör alakú mozivásznon előtt ülünk. Ez nem mellékes kérdés. Tervezett környezetünk és gépeink alapvetően meghatározzák gondolkodásunk és fantáziánk irányát: lehetővé tesznek, megengednek.

Egy „kiterjesztett technológiai világba beágyazva élünk”³ – ahogy Robert Pepperell fogalmaz –, ráadásul olyan világ ez, aminek az anyagával bár folyamatosan dolgozunk van, működését rendszerint mégsem értjük. Használjuk digitális eszközeinket, de nem látunk beléjük; az emberközpontú tervezés, a jó design funkcionalitása és komfortérzete, az interfészek simulékonyasága mögött van valami belső, zakatoló működés, amiről hétköznapi felhasználóként semmit sem tudunk, és nem is nagyon

akarunk tudni. Vilém Flusser fogalmával élve: „fekete dobozok” vesznek minket körül. Technológiai eszközeink elkendőzik belső mechanizmusait. Nap mint nap használom az okostelefont, ugyanakkor fogalmam sincs arról, hogy hogyan működik, de arról a globális kommunikációs infrastruktúráról sem sok, amibe beleilleszkedik, és amibe engem is beköt. A felhasználói interfész ilyen értelemben valami, ami kitakar. Kényelmesen vagyunk idegenek a saját világunkban – és ez fontos designprobléma.

Waliczky Tamás pontosan érti ezt, és az 58. Velencei Biennálé Magyar Pavilonjában szereplő munkáival elegánsan nyit más utak felé. Olyan gépek terveit alkotja meg, amelyek nem takargatják, hanem feltárják és érthetővé teszik mechanikájukat. Ha úgy tetszik, Waliczky huszonhárom darab anti-„fekete dobozt” kínál fel nekünk. Ehhez pedig vissza kell nyúlnia az analóg



Waliczky Tamás: *Flipbook camera lucida*, 2018,
számítógépes grafika, lightbox, 100 x 100 cm
A művész és a Molnár Ani Galéria jóvoltából / HUNGART © 2019



Waliczky Tamás: *Kamera absztrakt filmhez*, 2017/2018,
számítógépes grafika, lightbox, 100 x 100 cm
A művész és a Molnár Ani Galéria jóvoltából / HUNGART © 2019

kamerák mára letűnő világához, aminek kapcsán akár technológiai romantikára is gyanakodhatnánk, de van ebben valami alapvetően humoros. Mérték-tartó ironia, amelyet a precíz ábrázolás és a mérnöki attitűd elsöre nem is tesz érzékelhetővé. Itt mégiscsak analóg gépek digitális grafikáiról van szó, és az sem lehet véletlen, hogy Waliczky nem gyártotta le a képzelt kameráinak térbeli prototípusait. A gépek megmaradnak képnek – szoftverben született predigitális vízióknak, amelyek éppen magát a számítógépet és a digitális képkalkotás egyéb eszközeit állítják pellengérré.

Theodor W. Adorno fantazmagóriaként beszél azokról a művészeti gyakorlatokról, amelyek lényegéhez tartozik, hogy elrejtik saját háttérmechanizmusait a hatásosabb illúziókeltés és befogadói elmélyülés érdekében.⁴ Ez az elrejtés nem feltétlenül tudatos: akár a kortárs fotográfia, akár az újmédia-művészet területét vizsgáljuk, azt tapasztalhatjuk, hogy az alkotók készségesen használják

ugyan a termékeik előállításához szükséges technológiai eszközöket, de nincsenek tisztában azok működésével, és hozzáférésük is korlátozott. A háttérben rendszerint olyan áramkörtörténeti mágia zajlik, aminek az alkotó maga is csak a végeredményével vagy interfészével lép kapcsolatba. A technológiai status quo által kijelölt térben mozog.

Waliczky kamerái ezzel szemben a fantazmagórián túlra mutatnak – miközben maguk is a képzelet szüleményei. Felteszik a kérdést: mi lett volna, ha? Mennyiben látnánk mást, és mennyiben látnánk máshogy, ha a képrögzítési eszközök történetének egy-egy elágazásánál nem azon az úton indultunk volna el, mint amit ma ismerünk. Amit Waliczky a *Képzelt kamerákkal* bemutat, az spekulatív design a javából. És annak is egy sajátos változata: nem a jövőbe, hanem a múltba tekint – képzeletbeli design-archeológiát művel.

A spekuláció a különböző média- és designlaborok tereiben jellemzően a jövő

büvökörében mozog. A spekulatív alapállás ezeken a területeken egy ígéret hordozója: „feltaláljuk a jövőt!” – idézi Jussi Parikka az MIT Media Labjének 1980-as évekből származó szlogenjét.⁵ Ugyanakkor miért ne jelenthetnének ugyanilyen legitím megközelítést „a múlt feltalálására vagy különböző alternatív időskálákra”⁶ tett javaslatok? A *Képzelt kamerák* éppen ilyen, fiktív temporalitásokkal kísérletezik, miközben mentes marad a technológiai innovációhoz tapadó közhelyektől. A designkutatás élen járó intézményekben – mint például az IDEO, a Carnegie Mellon School of Design vagy éppen az említett MIT Media Lab – a visszamodellezés (reverse engineering) és a technológiai „brókerkedés”⁷ jellemzi a kísérleti fázisban lévő fejlesztéseket. Waliczky azonban eltér ettől a tervezői modelltől: nem a meglévő eszközeinket bontja vissza, nem kezd technológiai „fekete dobozok” kicsomagolásába, és nem spekulál bizonytalan kimenetelű újításokra sem.



Waliczky Tamás Barbara Londonnak, a New York-i MoMA egykori kurátorának mutatja be éppen a Magyar Pavilon átriumában felállított, Fernezelyi Mártonnal és Szegedy-Maszák Zoltánnal közösen megvalósított, periszkópszerűen működő, de közben a látogatót virtuálisan a velencei tájba helyező konstrukcióját

Fotó: Rosta József / HUNGART © 2019

Helyette új belépési pontot választ magának; a fotográfia 19. századi hajnalára tekint vissza, kutatólaborját az analóg képalkotás korai eszközeivel tölti fel, és ezek között építi meg saját masináit. Így aztán új időskálát is teremt, hiszen „egy új technológia feltalálása mindig egy sajátos időbeliség feltalálását is jelenti.”⁸ Gépei szűkszavú történeteket mesélnek a képzelet és a valóság határán.

A *Képzelt kamerák* velencei szereplése nemcsak a magyar újmédia-művészet, de a spekulatív designtörekvések szempontjából is fordulópontot jelent. Waliczky Tamás következetesen kísérletező munkássága önjogán tart számot figyelemünkre, mert rajta keresztül olyan területeket sejtethetünk meg, amelyek megvalósításához előbb még az eszközeinket is fel kéne találnunk.

Waliczky Tamás: *Képzelt kamerák*, 58. Velencei Képzőművészeti Biennálé, Magyar Pavilon, Velence, 2019. október 31-ig

Schneider Ákos a spekulatív design és a poszthumanizmus témáinak kutatója. A Moholy-Nagy Művészeti Egyetem tanársegédje és a MOME Doktori Iskolájának doktorandusza. ÚNKP ösztöndíjasként (2017–2018) a designkutatás, művészeti kutatás kérdéskörével foglalkozott, majd vendégkutatóként tevékenykedett a City University of Hong Kong kreatív média intézetében (2018).

[1] Flusser, Vilém: *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. London, Reaktion Books, 1999 [1993], 51. „Machines are simulated organs of the human body.” (Az idézett rész a cikk szerzőjének fordítása.)
 [2] McLuhan, Marshall – Fiore, Quentin: *Médiamassázs*. Ford.: Kiss Barnabás. Budapest, Typotex, 2012 [1967], 26. [3] Pepperell, Robert: *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*. Bristol, Intellect Books, 2003, 187. „Humanists saw themselves as distinct beings in an antagonistic relationship with their surroundings. Posthumans, on the other hand, regard their own being as embodied in an extended technological world.” (Az idézett rész a cikk szerzőjének fordítása.) [4] Adorno 1952-es könyvében Richard Wagner azon művészeti törekvései kapcsán ír a fantazmagóriáról, hogy az orkesztrát az előadás során elrejtse a befogadó szeme elől, és ezáltal a befogadói immerzió, belemérés magasabb fokát érje el. (Adorno, Theodor: *Versuch über Wagner*. Berlin, Suhrkamp Verlag, 1952)
 [5] Parikka, Jussi: *The Lab Imaginary: Speculative Practices In Situ*. In: *Across and Beyond – A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions*. Szerk.: Ryan Bishop, Kristoffer Gansing, Jussi Parikka, Elvia Wilk. Berlin, Sternberg Press, 2006, 78. [6] Parikka uo. [7] A technológiai „brókerkedés” olyan tervezői attitűdöt jelöl, amelyben a fejlesztői és designproblémák megoldását az emergens technológiákkal való szabad kísérletezéstől, kreatív mérnöki megközelítéstől és képzelettől várják. A designkutatást itt nem tudós átgondoltság, hanem egy experimentális, trial-by-error megközelítés jellemzi. Az utóbbi évtizedekben a felsőoktatási intézményekben és a designcégekben is erre rezonálva jöttek létre azok a technológiai játézterek vagy „sandbox”-ok, amelyekben a kutatás és fejlesztés irányát elsősorban nem a tudományos igazolás iránti vágy, hanem a tervezői spekuláció diktálja. (Koskinen, Ilpo – Zimmerman, John – Binder, Thomas – Redstrom, Johan – Wensveen, Stephan: *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. New York, Morgan Kaufmann, 2012) [8] Parikka, Jussi: *The Lab Imaginary: Speculative Practices In Situ*. In: *Across and Beyond – A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions*. Szerk.: Bishop, Ryan – Gansing, Kristoffer – Parikka, Jussi – Wilk, Elvia. Berlin, Sternberg Press, 2016, 81.