

BODONI-DOMBI TÜNDE

Számítógép-generált képiség (CGI) az 58. Velencei Biennálén

Az idei Velencei Képzőművészeti Biennálé – főkurátora Ralph Rugoff, a londoni Hayward Galéria igazgatója – bővelkedik mozgóképes alkotásokban, így megteremtve a válogatás, szemezgetés lehetőségét a műfaj rajongóinak. Mintegy 90 nemzeti pavilon, a fő kiállítás (a Giardini és az Arsenal területén) és a kapcsolódó 21 hivatalos esemény mellett több mint 100 egyéb történet alkotja a teljes rendezvényt. Összességében a mozgóképes műfaj sokrétű kifejezési módban mutatkozik meg, ám az összes videós, filmes, animációs mű figyelmes átfésülése inkább a korlátlan idővel rendelkezők kiváltsága marad.

Az itt említett művek egy olyan szűkebb csoportot alkotnak, amelyek jelen korunk vizuális kultúrájának elemeit rendezik újra, ezáltal új értelmezést és új értelmet nyújtva a befogadónak. Egyes esetekben már meglévő, kész filmeket dolgoznak fel új kontextusban, máskor pedig környezetünk (online és virtuális) fogyasztói képi formanyelvét alkalmazzák új értelemben. Ez utóbbiak leginkább a számítógépes játékok 3D animációs vizualitását, mint egy meglévő képi nyelvet, sajátos jegyeivel együtt használják.

A Giardini területén, a kortárs művészetbe illesztett virtuális játékok vizualitásának használatával, különös figyelmet érdemel az *Lc 15:11-32* című orosz pavilon, amely Lukács evangéliumából a tékozló fiú témája köré építve mélyvörös bugyraiban vetíti Alekszandr Szokurov digitális filmkolázsait. A néző ebben az esetben egy komplex kreációban találja magát, a kurátor Mihail Pjotrovcsikij múzeumigazgató által az Ermitázs múzeumból válogatott alkotások között tapogatózik a sötétben. Feltehetően ez is része a koncepciónak, a félhomály akaratlanul is óvatosságra int, egyértelműen lassítani kényszerül a befogadó. Nem csak Rembrandt *A tékozló fiú hazatér* című műve sejlik fel a drámai megvilágításban, de szobrok és szoborrészletek egyaránt a borongós

BODONI-DOMBI TÜNDE
vizuális kommunikáció
tervezőművész. A buda-
pesti Moholy-Nagy
Művészeti Egyetem
elvégzése után professzi-
onális utómunka stúdi-
ókban, televíziókban,
stábokban csapattagként
alkot, valamint a PKE-n
oktat. Doktoranduszként
az újmédia területén
a kortárs mozgókép-
művészet vizuális forma-
nyelvi megoldásait
kutatja.

környezet elemeiként bukkannak elő. A két méretes kivetítőn pörögnek a sötét tónusú CGI (Computer Generated Imagery) technológiával létrehozott mozgóképek. Egyik oldalon apokaliptikus, árnyas tájban áll két katona, korunk háborúit idéző közegben, tűzzel és füsttel övezve, repetitív módon végtelennek tűnő időben, butított 3D animációs formanyelven ábrázolva, mintegy utalva digitális világunk számítógépes játékaire. A kompozíció egy filmes kistotál plánjának felel meg, de az arcok felismerhetetlenek, az egyszerűsített technikai eljárás miatt homályosak. A kép elnagyolt, a mozgás darabos, csak a lángok és a felszálló füstfelleg



részletgazdagabb – de ez akár egy digitális, előregyártott effekt is lehet. Azonos vizuális megfogalmazásban, a másik kivetítőn többretegű, sötét jelenet elevenedik meg. A megtépázott romok között homályos emberalakok pusztítanak, az omladék tetejéről fortogó láva vagy vér hömpölyög alá. A nagytotálban sok apró részlet ábrázolja a vérontás örök érvényű szörnyűségeit, az alkalmazott képi ábrázolásmód miatt azonban kellőképpen távolinak tűnik az így megalkotott jelenet, hiszen ez a formanyelv a videójátékok világából ismert valóság virtuális távlatának érzetét kelti. A kompozíció előterében alig észrevehető mozgással halad a képen át egy mozdulatlan katona, félközeli, fején korszerű gázmaszkkal, kezében tartva egy kérdéses tárgyat, amely a felületes megjelenítés miatt akár szimbolikus elem is lehet – sejtethetően ez a kellék megmentésre szorul, vagy épp feltárlásra kerül... A vizuális összhatás a képzőművészetből ismert *chiaroscuro* eljárást idézi fényeiben, valamint Rembrandt drámai tónusait eleveníti meg, mindamellett, hogy a festői látvány ebben az esetben egy töredezett, háromdimenziós kreált valóság utánzata. Az így ötvözött festői színés fénykezelés a szándékosan korlátolt CGI formavilággal abszurd mozgóképes formanyelvet teremt meg.

Az Arsenale területén fellelhető számos mozgóképes alkotás közül, újrahasznált vizuális formanyelv szempontjából, az egyik kétségkívül figyelemre méltó film a *48 War Movies and Screams* című, Christian Marclay alkotta montázs, aki munkáiban már meglévő filmek snittjeit ollózza össze, akár csak a 2011-es biennálé *The Clock* elnevezésű filmjében, teljesen új kontextusba helyezve a kész mozgóképes elemeket. Ebben az alkotásában 48 háborús film jelenetei rétegződnek egymásra, a képernyőn egyre csökkenő méretben, így mindegyikből csak egy önmagában értelmezhetetlen, keskeny sávot láttatva a teljes kép széleiből. A hang szintén több sávon hallatszik, harci zajok és emberi hangok vegyülnek össze, ami érzékelteti a háborús állapotot. A vizuális élmény egy különös optikai játék hatását kelti leginkább, a hangzással együtt azonban létrejön az a kellemetlen összhatás, amelyben a látható és hallható tapasztalat asszociatív módon kapcsolódik össze, maga után hagyva azt a bizarr felismerést, hogy vérontás és pusztítás látható, illetve éppen hogy nem látható a kivetítőn. A kitakart harci jelenetek vékony, mozgó csíkjai biztonságos távolságot tartanak az

esetleges felkavaró képsoroktól, miközben a hang egyértelműen tájékoztat a háborús állapotról, holott semmi ehhez konkrétan kapcsolható látvány nem igazolja ezt. Vizualitásában érdekes módon egységes mozi észlelhető, színvilágában egy profeszionálisan összefényelt, csaknem esztétikus, grafikus absztrakt mozgókép a mű. Az élőképes felvételek trükk nélkül, egyszerű technikai megoldással, a videosávok egymásra rétegzésével, számítógépes, kreált látvánnyá válnak. Az első benyomás után a befogadó esetleg megpróbál kapaszkodókat keresni a mozgó folt-sávokban, annak ellenére, hogy érezhetően ez nem kulcsfontosságú. A kép és hang összhatása mégsem annyira disszonáns, mint az értelemmel felfogott élmény lehetne.

Egy másik sokrétű alkotás Ed Atkins konceptuális műve, melyben falaként emelkednek a ruhatartó térelválasztó elemek, rajtuk a Német Operából (Deutsche Oper) származó, vállfán lógó jelmezek sűrű, átláthatatlan tömeggé duzzasztva tornyosulnak a látogatók köré, ezzel reprezentálva a számítógépes világból hiányzó valódi embereket, de akár a jelenből a virtualitásba menekült személyeket is. Az így kialakított terek falain pörögnek a fiatal művész CGI mozii. Mint az alkotó egyéb munkái, ezek is 3D animációs technikával készített mozgóképek, mellettük fatáblákon olvasható idézetekkel. Az *Old Food* (2017–2019) című alkotáscsoportban látható egy film, amelyben a szendvics összeállásának és széthullásának lassított mozzanatait, azaz a végtelenített

fehér háttér előtt a részletgazdagon animált kenyérszeletek közé különféle zöldségkarikák potyognak, szószerű csorognak alá, miközben kisbaba-testek huppannak le mintegy töltelékként a barna, gyanús szaftba. A figurák, Atkins meghatározása szerint, érzelmi ütközési tesztbábuk (emotional crash-test dummies), jellegzetes komputer-animációs technológiával kreált karakterek, melyek elég élethűek és

a képernyőn egy zongora körül, újra és újra, de művi fáradhatatlansággal, időnként megszakítva. A képsorok párja azonos technikával készült videó, kistotálban rusztikus szobabelsővel, zongorával és egy kis méretű, régi televízióval, benne fekete-



részletgazdagok ugyan, de az alakok ismétlődő, személytelen, sokszorosított bábok. Mozgásuk lassított, lebegő, a hang pedig artikulálatlan, digitalizált emberi hangfoszlány, helyenként minimál zenei aláfestéssel. A művész saját hangját rögzíti és szerkeszti tovább, ahogy tulajdon testét is alkalmazza a mozgások kialakításához, vagy ahogy az előre elkészített, számítógéppel generált karakterekkel, emberi „avatar” figurákkal komponál tovább.

Egy másik falrészén látható egymás mellett párhuzamosan futó két CGI film, totálban a mesterséges, romantikus tájba helyezett körbefutó figura, aki lomha mozgással rója köreit

fehér repetitív képsorokkal, illetve a kandallóban lobogó tűzzel, mint a virtuális szentimentalizmus megjelenítésével. Ez a digitális érzelmesség a valósághű ábrázolás ellenére is látványos marad, még ha a valóságnak egy lehetséges új verziója szeretne is lenni, hiszen az élethű 3D animációs karakterek emberszerűek, de utánzatok, kreált teszt-bábok. A konstruált környezet, az érzelmek, érzelmes arckifejezések, hosszan pergő lassí-



tott könnycseppek aprólékos, gondos technikai megvalósításban jelennek meg, vizuálisan túlesztetizált, túlretusált, ragyogó képi formanyelvvel megalkotva. A néző többnyire rezzenéstelen arccal, döbbenetesen szemléli a túlcsondult jeleket, még abban az esetben is, amikor a nagy kivetítőn superközeliben jelenik meg a gyermeki 3D arc, finom arcjátékkal kifejezve a szomorúságot, krokodil-könnycseppeket hullatva. A CGI látvány – az ellentmondásos környezet

ben és élethű másolat-figurákkal – lenyűgöző, mégis felmerül a gyanú, hogy a teszt-bábok talán épp a nézők maguk leginkább...

A CGI mozik között kiemelt figyelmet érdemel Jon Rafman álomnaplója, a *Dream Journal* néven futó alkotás. A hatalmas kivetítőn amatőr 3D animáció látható, melyben az elavult videójátékok képi világa jelenik meg tökéletesen. A cselekmény soha véget nem érő, folyamatos álomszinteken zajló, egymást követő történetrészek sorozata. A két főszereplő, egyikük egy gyermek, avagy gyermeteg harcos típus, a másik napjaink női archetípusa, újabbnál újabb abszurd kalandba keveredik. Ez a virtuális környezet, annak ellenére, hogy butí-

tott képi világa egyértelműen a számítógépes játékokhoz tartozik, valóságosan vetít előre valamiféle posztfogyasztói negatív jövőképet. Az aláfestő kísérleti zenét Oneohtrix Point Never és James Ferraro komponálták, s ez végigkíséri digitális világunk játéktípusainak jellegzetes epizódjait. E markáns videójáték környezetben felbukkannak a hős archetípusok, átalakulva utópikus szörnyszülöttekké, akik minden megpróbáltatás és ostobán megformált testi kínzás után tovább folytatják kalandozásait. Az ember elfojtott fantáziái online fogságban vergődnek, halhatatlanságra ítélve. Ez a CGI mozi újabb kontrasztba állítja a butított, mára már amatőrnek számító 3D animáció képi világát az ember virtuális bolyongásának a tudatra gyakorolt hatásával.

Összességében a valóságos valótlan vagy a létező utánzata számítógéppel generálva is feszegeti a határokat, mint bármely másik képzőművészeti kifejezőeszköz. Bizonyosan felmerül a kérdés: meddig tart az így láttatott univerzum, illetve a néző-résztvevő kívül vagy belül kell-e maradjon a CGI világon?

Irodalom: *May You Live In Interesting Times*.
Biennale Arte 2019. Short Guide.
Felhasznált forrás: labiennale.org.

Rugilė Barzdziukaitė, Vaiva Grainytė, Lina Lapelytė
(az Arany Oroszlán díjas litván pavilon): *Sun & Sea*,
2019, performance

