

# Virtuális magány

## Gaál Kata képeiről

*Ebben az új korszakban érvénytelenné vált az észlelés régi rutinja, mivel az előző technológia, vagyis a mechanizáció által teremtett pszichés válaszokon és fogalmakon alapszik.*

*Marshall McLuhan: Médiamasszázs*

Ha egy szóval kellene jellemezni Gaál Kata képeit, talán az elidegenedés lenne a megfelelő. Nem a szó szigorú marxi értelmében (ahogy talán elsőre használnánk), hanem általános, antropológiai szempontból.

A *Keresve sem találunk / Keresve sem találnak* ikerkép (diptichon?) a digitális társkeresést és az ezzel szorosan összefonódó male gaze, azaz a női testet objektíváló férfitekintetet mutatja be. Az első képen fiatal nők fotózásként magukat, egyértelműen azzal a céllal, hogy az elkészült képeket megoszassák az interneten egy közösségi vagy társkereső oldalon, míg a másodikon magányos férfiak állnak mobiltelefonjuk képernyőjét bámulva, érezhetően a képek áradatába ragadva. Ironikus, hogy ha felnéznének, hús-vér nővel akkor sem találkozhatnának, csak a női test tömegkultúra-fogyasztásra ösztönző képével egy Coca-Cola-reklámon.

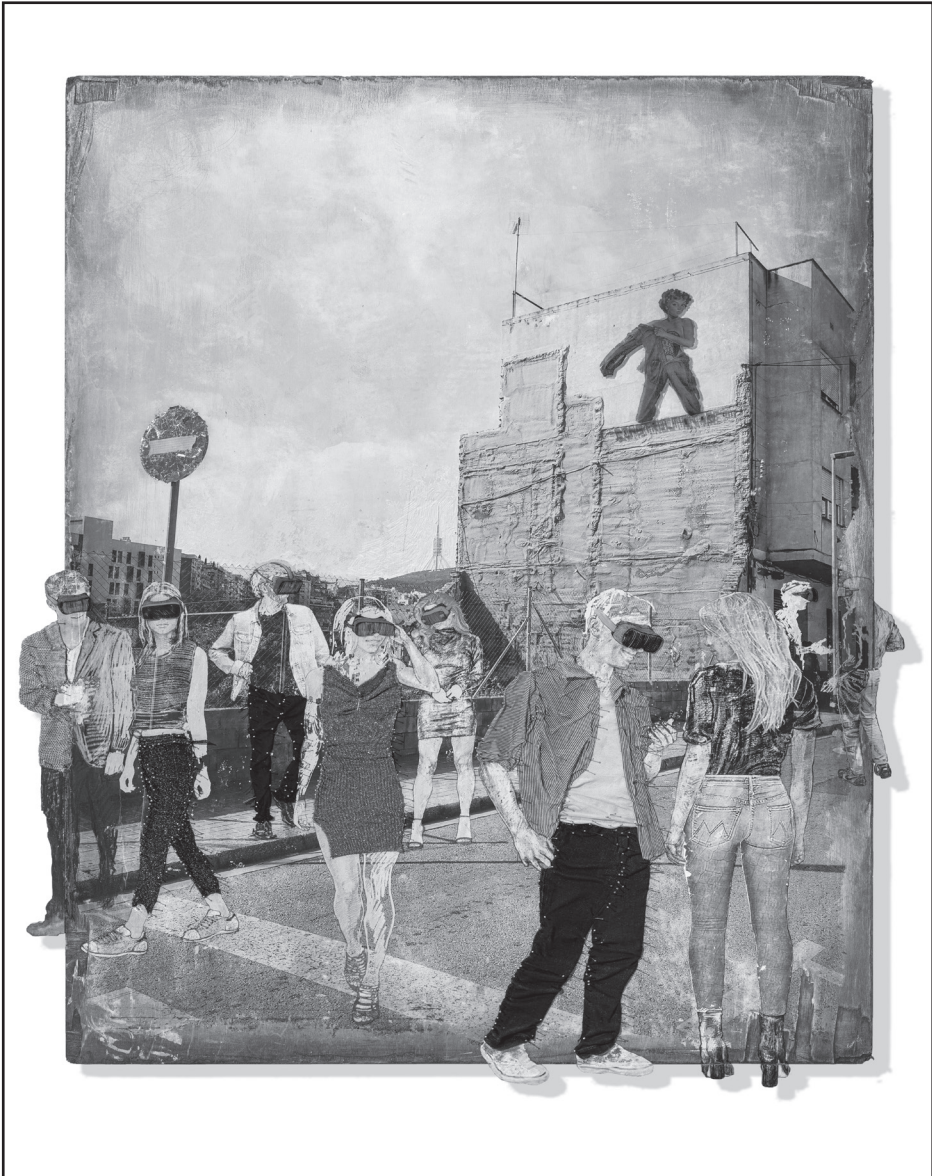
Azonban Gaál számára az elidegenedés nem állapot, hanem állandó, peszsimista folyamat. Nemcsak átalakítja, hanem tulajdonképpen meg is szünteti a férfi-női kapcsolatokat, és a másik képe helyett – mely még mindig magán hordozza az eredeti lenyomatát, hiszen a fényképnek modellt álló test tényleg létezik – egy virtuális, eredet nélküli másikat, szimulákrumot állít. A *Társkeresés a Kibertérben* ezt az állapotot mutatja, ahol az egyes résztvevők már nem egymás képét, hanem virtuális valóságokat, avatarokat néznek, és semmi nem biztosít afelől, hogy ezek az a képernyők bármilyen módon kapcsolatban lennének a valósággal.

A közösségi oldalak kép- és információáradata fontos szerepet játszik Gaál művészetében, a játszótéren instagramozó anyukák és a szülő nélkül iskolába igyekvő kisgyerek ugyanolyan magányos párt alkotnak, mint a társkeresésnél a férfiak és nők. A gyerek világa az, ahol mégis tovább tud fejlődni a gondolat: a *Kis rabok* című kép a mobiltelefonba ragadt gyerekek magányát mint a felnőtt világ lenyomatát mutatja be, de a *Jövő generáció I–II.* túllép ezen, és megfordítja a kérdést. Mi történik akkor, ha az emberi élet alapja nem a testi valóság, hanem a játékok és a virtuális világ? Ezeken a képeken a számítógépes játékok világa kívülre kerül, és a szereplőknek már nem kell képernyőt nézniük ahhoz, hogy benne maradjanak ebben a képzelte világban, mert az kívülre került. Talán kevésbé nyilvánvaló, de ugyanez a témája a *Legóhősök I–II.*-nek is. A gyerekek jelmezei nem csak elfedik az arcot és

a személyiséget, de helyükbe a kései kapitalizmus jellegzetes marketing-megoldását állítják, a Marvel- és DC-képregényekből készült filmből készült legókészlet alapján készült játékokat, amik végső soron saját előzményeik reklámjai.

Gárdonyi László

68



Gaál Kata: Társkeresés a kibertérben



Gaál Kata: Magányos fiúk