

## SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN – TÖRÖK ERVIN

Az anyagon túl.

Beszélgetés Livia Nolasco-Rózsással

**Nolasco-Rózsás Livia** kurátor, művészettörténész. 2006 óta világszerte rendezett kiállításokat kortárs és médiaművészeti intézményekben, többek között a ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, a shanghai Chronus Art Center, a koreai Nam June Paik Art Center, a tallini és a budapesti Műcsarnok kiállítótereiben. Az általa kurált tematikus kiállítások olyan kérdéseket vetnek fel, mint az információs technológia globális hatása, a számítógépes kódok genealógiája és társadalmi vetülete, az elektronikus megfigyelés és demokrácia kapcsolata, a tér fogalmának változása a virtuális és generatív terek elterjedésével, vagy a szinesztetikus érzékelés. 2019-ben a lipcsei Képzőművészeti Akadémián indított kuratori kutatást a „virtuális állapotról” és annak következményeiről. Párhuzamosan a ZKM | Karlsruhe BEYOND MATTER című nemzetközi együttműködési projektjének kezdeményezője és vezetője.

**Szegedy-Maszák Zoltán** képzőművész, egyetemi tanár; 1969-ben született Budapesten. Diplomáit a Képzőművészeti Egyetem Festő-, majd Intermédia Szakán szerezte, ahol 1992 óta oktatóként is dolgozik, jelenleg a Doktori Iskola vezetője. A Széchenyi Irodalmi és Művészeti Akadémia és a Nyílt Struktúrák Művészeti Egyesület tagja. Művészete ahhoz a tendenciához kapcsolódik, amelyet az új képfajtákkal (fotó, film, videó, digitális technológia) kísérletező, a kutatást, a tudományt és a művészetet egységben láttató képzőművészek képviselnek Magyarországon. Műveiben a technikai médiumok széles spektrumát alkalmazza az analóg fotokémiai eljárásoktól a digitális nyomatokon át a számítógépes interaktív installációkig. Nemzetközi elismertségét a 90-es évektől készített virtuális, illetve kevert-/kiterjesztettvalóság-alapú installációi hozták meg, melyek speciális interfészek, illetve a digitális technika kreatív használatán keresztül teszik megtapasztalhatóvá a számítógéppel előállítható illuzionisztikus környezeteket.

**Török Ervin** (1977) az SZTE Vizuális Kultúra és Irodalomelmélet Tanszék oktatója, az *Apertúra* folyóirat szerkesztője. 2014-ben jelent meg *A szatíra diskurzusai a modernitásban* (Pompeji, Szeged), 2015-ben az *Elmozdult képek. Nyelvi kép és megértés Heinrich von Kleist műveiben* (Ráció, Budapest) című könyve. Tanulmányai többek között az *Alföld*, az *Apertúra*, a *Literatura*, a *Helikon*, a *Filológiai közlöny* folyóiratokban, valamint magyar és idegen nyelvű tanulmánykötetekben jelentek meg.

**Szegedy-Maszák Zoltán:** Nagyjából a romantikával született, majd egészen a huszadi század végéig makacsul kitartott a köztudatban egy olyan kép a képzőművészetről, annak befogadásáról, amely elsődlegesen az eredeti műtárggyal való találkozáson alapult. A műalkotás tárgyszerűségének, eredetiségének varázsa az, amiért galériákba, múzeumokba látogatnak az érdeklődők; a műgyűjtő szenvedélye – vagy befektetési szándéka – is az eredeti tárgyak birtoklására irányul. A *Beyond Matter* projekt gyökeresen másképpen értelmezi a művészetet, történeti utalásaiban is olyan kiállítások megidézésével foglalkozik, melyek a huszadi század végén és a kétezres évek elején megkérdőjelezték az eredeti és tökéletes műtárgy kizárólagos kultuszát. Kezdeként el tudnád mondani, hogy általában mi is ez a projekt?

**Livia Nolasco-Rózsás:** A *Beyond Matter* egy nagyobb lélegzetű, négyéves, gyakorlati kutatáson alapuló program, amivel már 2019 vége óta foglalkozunk a ZKM-ben,<sup>1</sup> számos partner – múzeumok és egyetemek – bevonásával. Közéjük tartozik a párizsi Centre Pompidou, a finn Aalto Egyetem, a budapesti Ludwig Múzeum, a Tallini Műcsarnok (Tallinna Kunstihoone), a Tirana Art Lab és az EPFL Art Lab Lausanne is. Térben és időben is meglehetősen széles tehát a perspektívánk, de talán mindenek előtt érdemes utalni a kérdésben megbúvó hivatkozásra: Walter Benjamin 1936-os, nagy hatású, *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában* című szövegére,<sup>2</sup> mely a képzőművészet, illetve általában az eredeti művek befogadásával kapcsolatban kiindulópontként szolgál megjelenése óta, ráadásul bevezeti az „aura” fogalmát a művek eredetiségével kapcsolatban. A mi kiindulópontunk azonban nem az egyes művek, hanem a felidézett kiállítások aurájával kapcsolatos. Konkrétan arra keresem a választ, hogy a művek kapcsolatai, együttes jelentésük hogyan jön létre egy kiállítás „színpadra állításakor”, hogyan befolyásolja azt a kiállításépítész, a scenográfia – és mindez hogyan adható át vagy idézhető meg a digitális rekonstrukció keretei között.

A téma nem tűnt különösebben központi jelentőségűnek 2020 előtt, amikor a múzeumok, galériák a pandémia következtében bezárni kényszerültek. Kezdetben úgy gondoltunk erre, mint a távoli jövőben aktuálissá váló kérdésfeltevésre, amely megelőzi saját korát. Hirtelen azonban érdekessé vált azoknak a vizuális művészeti tartalmaknak az átültetése a digitális térbe, amelyek addig a megszokott fizikai valóságukban álltak a kiállítás látogatóinak a rendelkezésére.

A pandémia előtt csak sporadikusan fordult elő, hogy múzeumok a saját kiállításait online tegyék bejárhatóvá, és kizárólag online eseményeket szervezzenek. A *Beyond Matter* projekt alaptézise viszont éppen az, hogy egy-egy kiállítás a digitális térbe is kiterjeszthető. A múzeumok eddig is nagyon sokféle formátumot használtak arra, hogy műalkotásokat állítsanak ki, hogy azokat kontextualizálják és megismertessék a látogatókkal, legyen az egy kiállítás vagy valamiféle performatív esemény. Sok esetben a művek közötti tér, a művek egymáshoz való viszonya és a kiállítás vagy esemény helyszíne meghatározó fontosságú a kiállítás értelmezésében. Ebből is adódik, hogy a *Beyond Matter* esetében a digitális tér szerepe központi jelentőségű. Amikor 2018-ban elkezdtünk a projekten dolgozni, még egyáltalán nem volt világos, hogy

1 Center for Art and Media Karlsruhe. <https://zkm.de/en>

2 Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (1936). In Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften*. I.2. kötet. Abhandlungen. Szerk. Rolf Tiedemann és Hermann Schweppenhäuser. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1980. 471–508. Magyarul a *Médiatörténeti szöveggyűjteményben* olvasható. Szerk. Peternák Miklós - Szegedy-Maszák Zoltán. Budapest. Intermédia, 2011. 86-97. URL: <http://mek.niif.hu/19500/19557/19557.pdf>

milyen lehetőségeket rejt a hálózaton keresztül elérhető digitális tér. Eleinte a mainál jóval óvatosabb elképzeléseink voltak arról, hogy egy megidézett kiállítás aurája mennyire ültethető át a számítógép által generált valóságba.

A projekt több oldalról közelít a kérdéshez; talán az olvasók is találkoztak már a *Spatial Affairs* / *Térügyek* című kiállítással, amely idén május-júniusban volt látható a budapesti Ludwig Múzeumban – illetve online formában továbbra is látogatható a *Beyond Matter* weboldalán (<https://beyondmatter.eu>), ahol egy külön ennek szentelt oldalon a különböző online kiállításainkat tesszük közzé (<https://beyondmatter.eu/projects>). Itt többek között a *Térügyek* fotogrammetrikus másolata vagy digitális ikertestvére is elérhető, a kiállítás virtuális kiterjesztésével, a *Spatial Affairs. Worlding* – A tér világlása című online környezettel együtt. Ha a címben valaki Heidegger-áthallásokat vél felfedezni, akkor nem téved.



Petra Cortright:  
*The infinite sculpture garden without the boundaries torn and ripped into the vacuum of emptiness* (2010)

Akár úgy is fogalmazhatnánk, hogy a *Spatial Affairs* voltaképpen alap kutatás a *Beyond Matter* tézisének igazolására, melyben a tudomány és a művészetek reakcióját vizsgáltuk a tér fogalmára az információs technológia fejlődő térképzési lehetőségeinek tükrében. A *Spatial Affairs* kiállításon belül megpróbáljuk ezt az elejétől végigkövetni, tehát mondjuk Tamkó Sirató Károly harmincas években írt Dimenzionista manifesztumától<sup>3</sup> kezdve egészen Georg Nees első számítógépes nyomatain keresztül olyan virtuálisvalóság-installációkig, amelyek teljes egészében kihasználják a számítógép által generált tér jelenkori lehetőségeit. A kiállításhoz kapcsolódó digitális, csak online hozzáférhető rész, A tér világlása pedig a White Cube-tól,<sup>4</sup> vagyis a „fehér kockától” teljesen elrugaszkodott online tér. A fehér kocka eleve egy ambivalens fogalom, ami a 20. század második felében csupán néhány évtizedig jellemezte a képzőművészet kiállításának feltételeit, de például a Ludwig Múzeum kiállítótereit máig meghatározza, és ennek megfelelően letisztult és visszafogott háttérrel próbál biztosítani a műtárgyaknak. A fehér kockát megelőzően azért egészen máshogy néztek ki a kiállítóterek. Ezt tudjuk például az impresszionisták kiállításairól fennmaradt dokumentumokból, vagy például abból, hogy a Velencei Biennále Giardinijához eredetileg tartozott egy pálmaház is, amely a kiállításokon használt növényeknek nyújtott a két biennále között menedéket, abban az időszakban, amikor még dekoratív elemek használatával igyekeztek azt a hideg atmoszférát meggátolni, amelyet kizárólag műtárgyak teljesen üres térben való kiállítása tud okozni. A későbbi White Cube-nak vagy fehér kockának pontosan ez volt a célja, a művek kizárólagos szerepeltetése és hangsúlyozása – ez a kiállítási praxis, amelyet többek között Brian O'Doherty írt le, és elitista jelenséggé kritizált már a hetvenes években az *Artforum* hasábjain, máig nagyon sok esetben meghatározza a kortárs kiállítótereket.

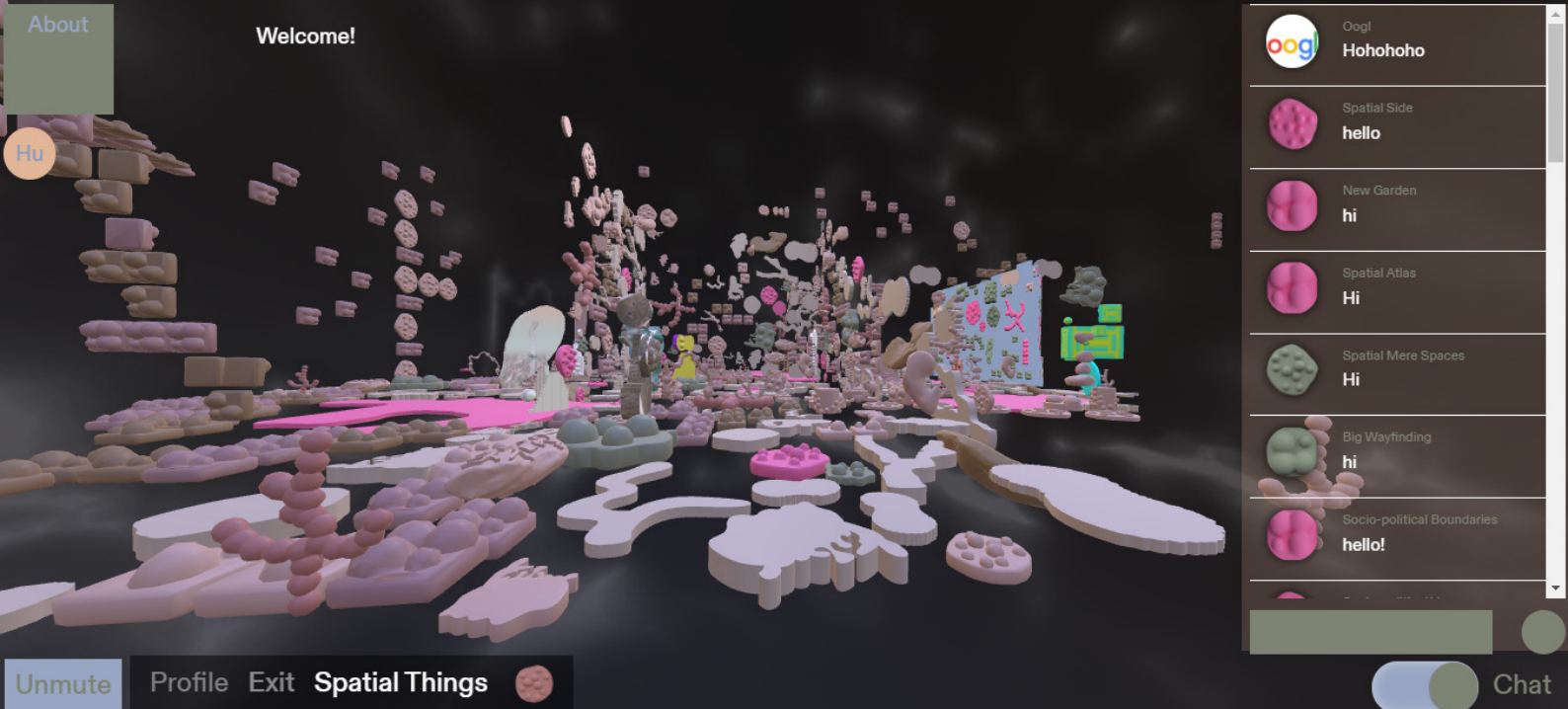
Ezt a kanyart azért tettem, mert a digitális térképzés reakciója erre az ambivalens tradícióra A tér világlásának tárgya, ahol teljességgel elhagytuk a falakat, az épület- és a múzeumszerűséget a kiállítóteréből. Inkább organikus élőhelyként vagy ökoszisztémaként lehetne leírni azt, ami a digitális térben „kinőtt”. Az itt található művek mind szoftveralapúak és mind online elérhetőek, mi csak összegyűjtöttük őket ebbe a világló kis térbe, ahol avatárokkal vannak jelen, folyamatosan mozognak, a látogatónak pedig az a feladata, hogy „elkapja” a műveket ahhoz, hogy meg tudja nézni őket. Ez teljesen más befogadói attitűdöt implikál, mint egy fehér kocka, ahol a kurátor dönt arról, hogy hogyan vezeti végig a kiállítóteren a látogatót, hogy melyik művet nézi meg először, és mikor mivel találkozik.

A digitális térképzés kérdésköréhez tartozik két múltbéli kiállítás, az 1985-ben a Pompidou központban megrendezett *Les Immatériaux* és a 2002-ben a ZKM-ben bemutatott *Iconoclash* digitális megidézése is. Nem beszélnék rekonstrukcióról, inkább kiállításmodellekről, mert nem digitális másolatokat készítünk ezekről a kiállításokról, hanem megpróbáljuk őket emulálni, felidézni és digitális platformokon, fizikai kiállítóterekben és online bemutatni. A *Les Immatériaux* Jean-François Lyotard és Thierry Chaput rendezésében volt 1985-ben látható, míg az *Iconoclash* egy egész kuratori csapat munkájának eredményeként, Bruno Latour és Peter Weibel vezetése alatt, a képrombolás kérdéskörét járta körül a vallás, a politika, a történelem és a tudományok terén.

3 Tamkó Sirató Károly: Dimenzionista manifesztum. URL: <https://artpool.hu/TamkoSirato/manifeszt.html>

4 Nikolett Erőss: White Cube. In *A kuratori gyakorlat és diszkurzus szótára*. URL: <http://tranzit.org/curatorialdictionary/index.php/dictionary/white-cube/>





A *Térügyek* című kiállítás kezdőoldala

E két kiállítás modelljét online, böngészőben jelenítjük meg – ezen keresztül kíséreljük meg a kiállítások scenográfiában is megnyilvánuló lényegét megragadni, és digitális térbe konvertálni. Fontos megemlíteni, hogy az online hozzáférés mellett szeretnénk ezeket a modelleket múzeumlátogatók számára is hozzáférhetővé tenni egy jelenleg Immaterial Displaynek nevezett kijelző segítségével, amely semmiképpen sem egy anyagtalan hardvereszközt jelent – megjegyzem, a hardver mellett természetesen a szoftver sem nevezhető anyagtalannak, még akkor sem, ha ez látszólagos és egyben feszültségekkel teli ellentmondás.

Mindkét kiállításmodell esetében abból indultunk ki, hogy nem feltétlenül a teret vagy a scenográfiát szeretnénk reprodukálni, hanem megpróbáltunk a kurátori koncepcióhoz hűek maradni, és ahhoz alkalmazkodva újat létrehozni. Az *Iconoclash* kiállítás esetében több interjú után a kurátorokkal és az építésszel arra jutottunk, hogy a digitális teret a scenográfia folyamatosan újraképzésére használnánk, ami a ZKM kiállítóterében statikus kellett hogy legyen. A digitális térben ezzel szemben lehetséges olyan folyamatos mozgás, ami akár ikonoklaszta gesztusként is felfogható. Ennek az az eredménye, hogy nem egyetlen scenográfia határozza meg a kiállítás befogadását, hanem a befogadóhoz alkalmazkodik a kiállítási környezet, ami folyamatosan változik annak megfelelően, hogy a befogadó mennyi időt tölt egy-egy műalkotással. A befogadó fogja a különböző műveket magához vonzani, másokat pedig eltaszítani annak függvényében, hogy addig miket részesített előnyben, és melyikükkel töltött több időt. Ebben a rendszerben a művek folyamatos mozgásban vannak, ahogy a látogató aktivitására reagálnak.

A *Les Immatériaux* esetében nem a scenográfia folyamatos újraalkotására helyezzük a hangsúlyt, hanem inkább a befogadó által bejárt útvonal lekövetésére, de az immerzió itt is nagyon fontos aspektus, amit főleg a kiállításához tartozó hanganyagon keresztül igyekszünk elérni.

**Török Ervin:** Nagyon izgalmas az immaterialitás kérdése, ami szerepel a francia kiállítás címében is. Tudjuk, hogy nagyon hosszú projektnek volt az eredménye a voltaképpeni kiállítás, a szervezés legalább nyolcvankettőben elkezdődött, és nagyon sok munkacímen futott még azelőtt, hogy Lyotard-t felkérték volna az egyik fő kurátornak. Az egyik ilyen munkacím bizonyos értelemben ellentétes azzal, ami a kiállítás végső címe lett: „La Matière dans tous ses états”, „az anyag

minden állapotában vagy rendjében”, aztán ebből lett a *Les Immatériaux*, ami mintha pont az ellenkezőjét mondaná: egyfajta anyagtalanságról beszél. Nyilván a technika akkori körülményei között az anyagtalanság mást jelentett, mint amit manapság jelent. Nagyon izgalmas dolog, hogy hogyan lehet lefordítani ezt a nagyon különös kontextust, amit Lyotard létrehozott az anyagiság kérdéseivel kapcsolatosan. Erről nagyon sok minden olvasható és tényleg rettenetesen kíváncsi vagyok, hogy ezt hogyan értelmezték, hogyan jön létre a fordításnak ez a munkája.

A másik dolog az immerzió kérdése, ami nyilván egyfajta hívószóvá vált a digitális technológiákkal kapcsolatosan. A *Les Immatériaux* kapcsán külön érdekes, hogy az egyik interjújában Lyotard a szomorúságra hivatkozik. Valahogy úgy fogalmaz, hogy a kiállításnak egy bizonyos fajta szomorúságot kell kiváltania. Egyrészt a technika és a technológia fölötti ujjongást, másrészt egyfajta szomorúságot. És ez bizonyos értelemben megint csak összefügg az anyagiságnak a furcsa hatásaival vagy tárgy nélküli hatásokkal, ami a látogatót éri, ahogy végigmegy ezen a nagyon különös téren fülhallgatóval a fején – ami akkor nyilván nagy technológiai újításnak számított. Az immerzivitás (mint a néző bevonása) nyilván egyféle hatásmechanizmus, amit egy bizonyos médium kivált. A kurátorok egyik célja a különös tapogatózás lehetett a technológia lehetséges érzelmi hatásait illetően, aminek csak egyik formája ez a fajta immerzív gyakorlat, a bevonás, a másik oldala pedig éppen egyfajta eltávolító hatás. Érzésem szerint az eltávolításra vagy korábbi hatásmechanizmusok elérhetetlenné válására is utalhatott. Mintha épp a distanciának az aspektusaival játszott volna a *Les Immatériaux*.

**L. N-R.:** A *Beyond Matter* projekt során az említett két kiállítást egységként kezelve értelmezzük. A *Les Immatériaux* esetében a materialitásnak különösen kiemelt jelentősége van, az *Iconoclash* esetében pedig inkább a reprezentáció kérdésköre kerül előtérbe. Ugyanakkor mind a kettőnek van egyrészt technológiai, másrészt pedig politikai vetülete, ami az *Iconoclash* esetében talán egy kicsit jobban tetten érhető Bruno Latour több, az *Iconoclash* követő kiállításában a ZKM-ben, amelyek kifejezetten politikai kérdésekkel foglalkoztak és foglalkoznak (*Making Things Public: Atmospheres of Democracy*, 2005; *GLOBALE: Reset Modernity!*, 2016; *Critical Zones. Observatories for Earthly Politics*, 2020).

A *Les Immatériaux* esetében ugyanakkor én azt gondolom, hogy a kiállítás címe nem feltétlenül a materialitás tagadását jelenti. Sőt; Lyotard írásaiból nem az derül ki, hogy ő a materialitás ellenzője lenne. Ugyanakkor a kiállítás scenográfiája egy bizonyos elemeltséget, immaterialitást próbál sugallni, például azzal, hogy nem épültek falak a kiállítóterben, hanem áttetsző fém hálókát függesztettek be, posztamensek helyett pedig függesztve mutattak be kiállítási tárgyakat, amelyek nem csak képzőművészeti alkotások, hanem különféle anyagok voltak. Ezt a közvetlen anyagiságot a digitális modellben, részben az online hozzáférés korlátai miatt, nem lehet visszaadni, azaz a koncepció haptikus része csorbul. Viszont az immerzió, mint olyan, ugyanúgy adott lehet, mint a fizikai kiállítások esetében, legfeljebb kicsit más formában.

Említetted a szomorúságot és a distanciát; ezek kétségtelenül olyan fogalmak, melyek felmerülnek a *Les Immatériaux* koncepciójában, de én inkább egy másik aspektust emelnék ki a koncepcióból: Lyotard céljából tűzte ki a látogató elveszejtését a kiállítóterben, ami a posztmodernitás lyotard-i fogalmával tökéletesen összhangban van, mely szerint nem írható le egy fő narratíva, hanem különböző összefüggés nélküli mikrotörténet vesz minket körül. A kiállítás scenográfiája, szintén ezzel összhangban, egy barlangszerű folyosóval indul, amelynek a végén egy kisebb térből

(Théâtre du non-corps) induló négy lehetséges útvonal közül választhat a látogató, amelyek négy párhuzamos tematikus csapást is jelentenek. De ezt a feliratok vagy az audioguide nem teszik világossá. Inkább az a cél, hogy a kiállítás rendszere rejtve maradjon, és hogy a látogató bolyongjon a kiállításon belül.

Míg a valós térben a dezorientáció érzetét meghatározott eszközök segítségével lehet elérni, a digitális térben elveszejteni valakit alapeset, avagy borzasztó könnyű feladat, sokkal könnyebb, mint egy jól körülhatárolt narratívát és egy könnyen értelmezhető teret létrehozni.

**Sz-M. Z.:** Én sem gondolom, hogy ezekben az online is megnézhető történetekben éppen az anyagszerűség lenne a kulcsfogalom. A közfelfogás szerint a képzőművész persze alapvetően kézműves munkát végez, egyedi és megismételhetetlen tárgyakat hoz létre, ám a gyakorlatban ez a tökéletességre törekvés leginkább abban nyilvánul meg, hogy minél gondosabban próbáljuk finomhangolni, azaz a kézműves kezében tartani azt a látványt, tapasztalatot, amivel a befogadó találkozik. Ez egyébként a White Cube gondolatában, a minden zavaró tényezőnek a műélvezetből való kizárásában is megnyilvánult. Ahogy említetted, nem volt ez mindig így, a Giardini pálmaháza szép példája annak, ahogy eredetileg a kiállítóterek megpróbálták megidézni azt a helyzetet, ahogy az emberek otthonában a művek jelen vannak, ahol a művek otthonra lelnek. A White Cube sterilitása olyan múzeumi, illetve galériakörnyezetet teremtett, ahol a művek otthontalanok; amint kikerülnek ebből az életidegen közegből, számos zavaró tárgy, az élet nyomai veszik őket körül – az elitizmus gondolata az én értelmezésemben leginkább azt jelenti, hogy onnantól megszűnnek befogadható művek lenni, berendezési tárgyakká válnak.

De visszatérve a kézműves gondosságra: a hálózati művészet hajnalán, a kilencvenes években – valószínűleg épp a White Cube diadalútjából adódóan – a művészek számára talán azt volt a legnehezebb elfogadni, hogy csak nagyon korlátozottan van ráhatásunk arra, hogy mi és milyen összefüggésben kerül a befogadó elé. Nem csak azt nem tudjuk, milyen megjelenítőn, milyen más tartalmak társaságában találkozik a befogadó egy alkotással, de azt sem, hogy fotelban ülve vagy hason fekve, esetleg éppen virslit vacsorázva tekinti-e meg remekművünket.

A belemerülés vagy immerzivitás kapcsán azonban van egy előnye is ennek a helyzetnek: az otthonos környezet biztonságában sokkal könnyebb táncba vinni a nézőt, sokkal bátrabban mer kísérletezni, játszodozni azzal, ami elé kerül. Arra figyel, ami a monitorján látható, könnyedén kizárja a környezetét, a nem oda tartozó dolgokat. Szabadon választ abból, amit elérhetővé teszünk számára, nem kell félni attól, hogy túl sokat tárunk elé, „túlterheljük”. Ha éppen nem ér rá, egy későbbi időpontban visszatér és megnézi azt, amire nem jutott ideje, türelme. Egy fizikai kiállítóter befogadóképessége számtalan olyan korlátot jelent a kiállításrendező számára, mely megalkuvásokra kényszeríti.

Elveszik viszont a néző számára a fizikai tér élménye és ezzel összefüggésben számos olyan információ, kapcsolat, mely a kiállított tárgyak méreteiből, dimenzióiból adódik. Online elérhető mesterséges világokban képesek vagyunk bejárható számítógépes, virtuális tereket létrehozni, ám barangolás közben a néző csak a kezét mozgatja egy néhány centiméteres területen. Miközben bejár hatalmas tereket, nincs tisztában azok dimenzióival, az arányokkal, igazából még az irányokkal, a megjelenített tárgyak egymáshoz képest elfoglalt térbeli helyzetével sem.

Említetted, hogy a hálózati változat mellett lesz egy kiállítótermi megjelenés is. Ez azt is jelenti, hogy a hálózati megjelenésre tervezett műveknek kell hogy legyen egy kiállítótermi változata is. Számomra leginkább az a kérdés, hogy hogyan lehet ezt a kettősséget létrehozni, hogyan lehet a virtuális művekhez olyan fizikai megjelenést rendelni, ami valami pluszt ad ehhez – és ez a plusz szerintem leginkább a tér lehet és nem az anyag.

**L. N-R.:** Pontosabban a tér élménye inkább, mivel nem tudjuk újra felépíteni ezt a két kiállítást. Pedig milyen izgalmas lenne a modellt az eredeti kiállítótér fölé helyezni egy digitális réteggént, ami aztán kiterjesztett valóságként megtekinthető ugyanott, ahol a kiállítás volt – de ez csak egy zárójeles mellékgondolat. Az Immaterial Display azért tudja a tér élményét jobban átadni, mint egy online, asztali számítógépen nézett kiállításmoделl, mert látogatójának egy adott pontról, pontosabban egy székből kell majd a kiállításmoделlt megnéznie és bejárnia. Most éppen egy olyan kontroller van fejlesztés alatt, ami egybeépül a székkal, azaz a látogató a saját mozgásán keresztül is irányítja azt, hogy merre megy, mit csinál a digitális térben, ami pedig előtte egy egészen a padlóig érő, a látóteret majdnem teljesen betöltő kivetítőn lesz látható.

Maguk a művek, amelyek a kiállított modells változatban jelennek meg, lényegileg nem változnak, sok esetben azonban a digitális reprodukciók készítése nem feltétlenül célravezető. Különösen igaz ez az olyan interaktív vagy több vetítést magukba foglaló installációk esetében, ahol már eleve nem egy White Cube-nak megfelelő atmoszféra megteremtése volt a művészek célja, hanem saját rendszerüket próbálták meg a kiállítás szcenográfiáján belül kialakítani. Ezek sajátos esetek. Viszont szobrok, festmények, fotók, vitrinek esetében azok leegyszerűsített digitális moделljét fogjuk a kiállítás architektúrájával együtt mozgatni a térben. Ezen felül is tartozni fog a moделlhez egy olyan réteg, amely a látogatók a kiállított művek tartalmában való elmélyedését segíti, itt nagyobb felbontású reprodukciók, hanganyagok, videók és minden olyasmi látható és hallható lesz, ami egy viszonylag hű kép kialakításához szükséges – arról, hogy mi is az a műtárgy, amelynek a digitális csontvázával szembesülünk.

**Sz-M. Z.:** Említetted, hogy a munka kezdetén az eredeti elképzelések nagyon óvatosak voltak azzal kapcsolatban, hogy egy virtuális térben mit lehet, mit érdemes csinálni a néhai kiállítások megidézése kapcsán. Beszelnél egy picit arról, hogy mennyiben változtak, mennyiben gazdagodtak az eredeti elképzelések?

**L. N-R.:** Az, hogy bátrabbak lettünk, leginkább annak köszönhető, hogy időközben elkészült hét interjú az *Iconoclash* kurátoraival, a Centre Pompidou pedig tovább folytatta a *Les Immatériaux*-val kapcsolatos kutatásait. Utóbbi egy eleve nagyon jól kikutatott kiállítás, amelyről rengeteg publikáció jelent meg. A kutatásoknak, illetve a korabeli résztvevőkkel való beszélgetéseknek köszönhetően bátrabbakká váltunk azzal kapcsolatban, hogy nem feltétlenül kell a kiállításokat egy az egyben digitalizálni. A digitális tér egy új platformot jelent, új médiumot. Ahogy Bruno Latour kitűnően összefoglalta: az *Iconoclash* eddig két platformon jelent meg, az egyik a katalógus volt, a másik pedig a kiállítás, most pedig ez lesz a harmadik manifesztációja az ötletnek. Az egyes megjelenéseknél gyakorlatilag csak a keretrendszer változik, a téma ugyanaz marad.

Mindkét kiállítás kapcsán sok értelmezés született az azóta eltelt időben, a *Les Immatériaux* még jobban vonzotta az elmúlt két évtizedben a kutatókat, mint az *Iconoclash*. Mindenesetre ezek az értelmezések mindenképpen befolyásolják, hogy a digitális moделl hogyan viszonyul az



eredetihez, hiszen olyan jelentésekkel gazdagították az eredetit, melyektől mi, akik a kiállítással foglalkozunk, nem tudunk eltekinteni. Az 1985-ben és 2002-ben megvalósult kiállításoktól más-más távolságra vagyunk ma, 2021-ben, így az összes kurátortól, akit el tudtunk érni, megkérdeztem azt is, hogy mit változtatna az általa eredetileg elképzelt kiállításrészekben, és hogy mit ad hozzá tartalmilag az, hogy most egy ilyen digitális változat jön létre. Nagyon sokféle választ kaptam, Boris Groys például kiemelte a nosztalgia szerepét, Peter Gallisonnal pedig a mesterséges intelligencia képromboláshoz fűződő viszonyáról beszélgettünk, ami ma mindenképpen része lenne az általa kurált kiállításrésznek: a közelmúltban egy fekete lyukról elkészült első „fotó” pedig az ő tudományos ikonoklázmust körüljáró kiállításrészének nyilván központi eleme lett volna. Messze vezet a lehetséges továbbfejlesztések és kiegészítések aspektusa.

**T. E.:** Nagyon fontos mindkét kiállítás esetében, hogy az európai gondolkodást meghatározó filozófusok léptek fel kurátorként. Bizonyos értelemben mindkét vállalkozás filozófiai projekt, így az eszméknek ez a fajta láthatóvá tétele, bemutatása a történetiségével együtt hozzá kell tartozzon az „újrafordításhoz”, ami nyilván nagyon nehézvé teszi a munkát.

**L. N-R.:** Nem feltétlenül nehézvé, hanem inkább érdekesebbé teszi. Két olyan filozófusról van szó, akiknek sajátos a viszonyuk a modernitáshoz. Lyotard sokak számára posztmodern filozófusként ismert, míg Latour „nem modern” filozófusként szokták aposztrofálni. Ami abból a szempontból érdekes, hogy mi olyan technológiákkal foglalkozunk, amelyek a modernitás nélkül nem jöhettek volna létre, gyakorlatilag az előfeltételük a modernitás. Ugyanakkor mindkét filozófiai rendszer esetében a modernitás megakadásáról, botladozásáról vagy akár bomlásáról van szó. Nem egyszerű ezt összehozni azzal, hogy mi egy bináris rendszeren keresztül próbálunk meg egy olyan alapvetően nem bináris hozzáállást megvalósítani, amiben a jelenlét és a távollét egymástól nem elválasztható. Ennek egyik következménye az, hogy kénytelenek leszünk egy szótárt is írni a projekthez, mert nagyon sokszor azt érzem, hogy olyan jelenségekbe botlunk, amelyeket nem feltétlenül írtak még le ebben a kontextusban. Így ez a munka is részben ránk hárul.

**Sz-M. Z.:** Szerencsére lehet ez egy folyamatos fejlesztés tárgya is; sokat szoktunk arról beszélni, hogy a távjelenlét világában milyen sok dolog hiányzik nekünk a fizikaiból, és egyre kevesebbet annak előnyeiről. Márpedig a fejleszthetőség, a folyamatos alakítás az online világ kétségtelen előnye, ahol nincsenek fizikai korlátok, sőt határidőn, vagy bemutatón, megnyitón túl is lehet tovább dolgozni valamin.

**L. N-R.:** Nem feltétlenül szerencsés, ha a digitális és a valós teret folyton szembeállítjuk egymással. Ahogy Bruno Latour fogalmaz, ezek más-más keretrendszerek. Ha elfogadjuk azt, hogy bizonyos dolgok az egyikben lehetségesek, amelyek a másikban nem, és viszont, akkor ennek megfelelően alakítva a koncepció átadásának feltételeit a digitális és a valós tér ugyanúgy alkalmas lehet arra, hogy kiállításokat rendezzünk benne.