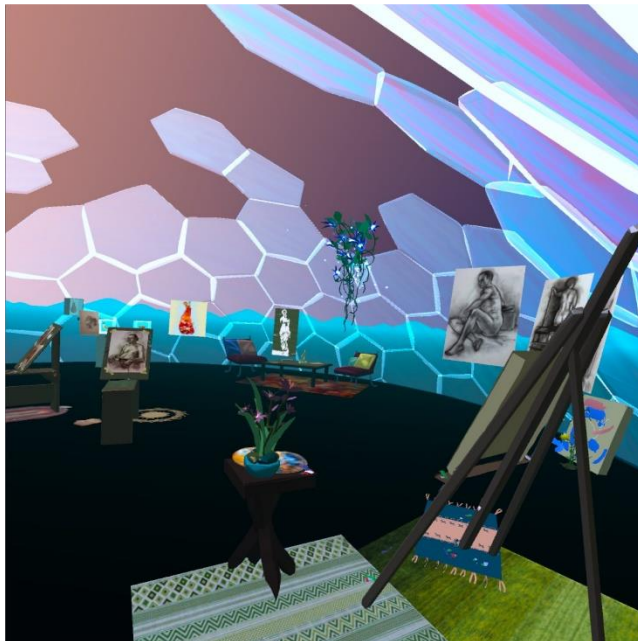


VR MŰTEREM

Korunkat időről időre egyre jobban átszövi a digitalitás és a kibertér, pillanatnyilag pedig a virtuális valóságok térnyerésének lehetünk szemtanúi. Tagadhatatlan tehát, hogy míg egyre nagyobb hangsúly kerül a digitális környezetre, addig a külső tér egyre inkább háttérbe szorul, amit akár szó szerint is érthetünk, ha csak arra gondolunk, hányan használnak tájképeket PC háttérképként. E „térnyerés” természetesen a művészetre is nagy hatással van, és nem csak technikai, de a klasszikus művek esetében formai-esztétikai szempontból is, hiszen egyre jellemzőbb, hogy hagyományos eljárásokkal jelenítenek meg digitális, illetve internetes közeget megidéző képi elemeket. Ez az összetett jelenség az utóbbi időben engem is foglalkoztatni kezdett, éppen ezért kísérletezni kezdtem a virtuális valósággal, a különböző alkotóprogramokkal, és az azokban rejlő lehetőségekkel, avagy korlátokkal.



A VR használat során különböző rétegeken keresztül jutunk el a szóban forgó műalkotásig: a lakás egy korábban kijelölt pontján felvesszük a VR szemüveget úgy, hogy közben a „Guardian”-on belül maradunk; majd a saját fiókunkban megnyitjuk az „Open Brush”-t, végül pedig kiválasztjuk a kívánt „Sketch” fájlt. E rétegződés létrejöttének alapvető feltétele viszont egy először kifejezetten banálisnak tűnő, alárendeltségünket azonban merőben tudatosító dolog: egy Facebook fiók. Itt az Oculuson keresztül a Metaverzum területére lépünk be, ahol a Facebook fiókunk által válunk e terület szubjektumaivá mi is, mint felhasználók.¹

Az ilyen esetekben, mint ez, mindig felmerül a kérdés, hogy tulajdonképpen mennyi befolyásunk van erre a „környezetre”, illetve milyen mértékben válhatunk mi e tér tényleges alakítóivá? És ha már itt tartunk, melyik térben van nagyobb befolyásunk a környezetünk felett, a virtuálisban vagy a valóságban?

¹ Geert LOVINK: On the Social Media Ideology, *e-flux Journal*, 2016

(<https://www.e-flux.com/journal/75/67166/on-the-social-media-ideology/> - utolsó letöltés: 2023. 02. 09.)

A VR műterem gondolatát elsősorban a műtermi lét, avagy a műterem megléte iránti alapvető igényem inspirálta. Nagyon érdekesnek találtam, hogy valamit, ami rendszerint fizikai jellemzőkkel rendelkező tárgyak létrehozására és tárolására rendeltetett, újraírhatom egy olyan térré, amely ugyanezt a funkciót csak látszólagosan tölti be. Megalkothatok egy egész teret benne az összes tárggyal a saját igényeim szerint, viszont azokat mégsem használhatom, maximum gyönyörködhetem bennük. A fotelekre nem tudok ráülni, a búra, ami körülvesz, nem véd meg semmitől, a festőállvány pedig teljesen szükségtelen, hiszen minden test és forma, amit megrajzolok, elengedés után egyébként is "lebegni kezd". (Ezt az asztronauták által jól ismert zavart, amit a tárgyak elengedése okoz a földi gravitációban, én is megtapasztalhattam csupán 10 óra VR használat után.) Az egész műterem, benne a posztamensekkel, a rajzbakokkal és az azokra illesztett "autentikus kosszal" együtt értelmét veszti. Céлом részben az volt, hogy összekössem a kényelmes ismerőset a hátborzongatóan mesterséggel és ebből egy egészen furcsa, kevert benyomást ébresszek a "műterem látogatóiban".

Mivel manapság újult népszerűségnek örvend a műtárgyrombolás (vagy legalábbis annak látszata) akár az aktivista megnyilvánulásokat, akár a művészcelebeket nézzük, úgy gondoltam én is készítek egy olyan videó dokumentációt, amiben a "comet brush" segítségével felgyűjtom a munkáimat. Ez a lángnyelv azonban épp olyan könnyen vissza is vonható, mint amilyen egyszerűen letörölhető a paradicsomleves az üvegről.