

Qubit.hu

2024.04.09.

<https://qubit.hu/2024/04/09/a-budapesti-light-art-museum-eppen-felfesti-magyarorszagot-a-kortars-muveszet-vilagterkepere>

A budapesti Light Art Museum éppen felfesti Magyarországot a kortárs művészet világtérképére



[Vajna Tamás](#)

A kizárólag magánpénzekből létrehozott és üzemeltett [Light Art Museum Budapest](#) (LAM) [tavaly szeptemberben megnyílt](#) második tárlata úgy lett az elmúlt fél év egyik legnépszerűbb, mostanra 200 ezernél is több látogatót vonzó fővárosi kulturális attrakciója, hogy [Bencsik Barnabás](#) és Szalai Borbála kurátorok a biztos sikert ígérő közép-szer helyett a világ élvonalát képviselő művészek alkotásaiból válogatták ki a kiállítás anyagát. A budapesti Hold utca sokat látott vásárcsarnokában működő fényművészeti múzeum emelte a tétet, és a napokban LAM Masters címen nemzetközi mesterkurzus- és workshop-sorozatot indított. A digitális- és fényművészet elméleti, technológiai és tartalmi vetületeit körbejáró „szabadiskola” a high-tech forradalom magyarországi zászlóshajójának számító Prezi Nagymező utcai főhadiszállásán debütált április 4-én.

A közel teltházas nyitóeseményen Tim Groeneboom, az amszterdami [Nap Labs](#) játékiparban pallérozódott főmérnöke, [Heleen Blanken](#), a velük több ízben együttműködő amszterdami új média művész, Nagy Ágoston generatív művész, kutató, a MOME oktatója, Hajdu Gáspár építész és médiadesignművész, valamint a mexikói születésű, de Magyarországon élő [Esteban de la Torre](#) interdiszciplináris média- és hangművész kutató vezetésével a szcena technológiai és programozói hátterébe nyert betekintést a publikum.

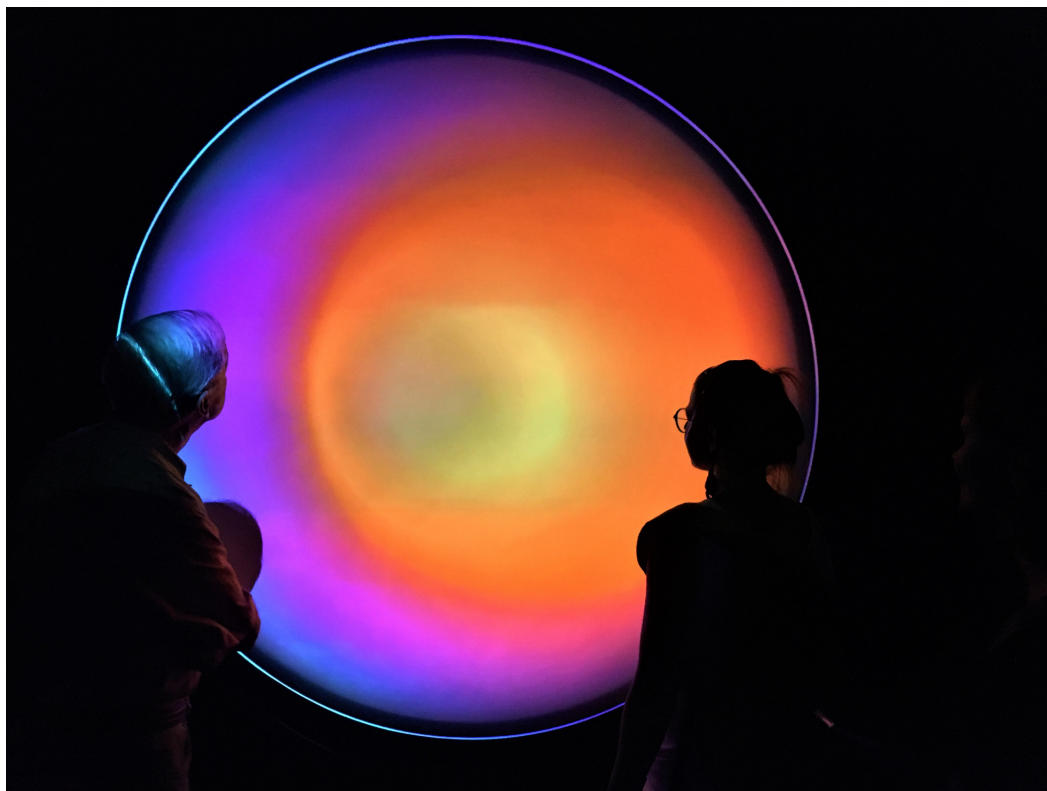
A Qubit tudósítójának elsőre mindössze az jött le, hogy a megkímélt MacBookjukról félhomályban is felismerhető kortárs hang- és fényművészek leginkább nyílt forráskódú hibrid fejlesztői környezetben decentralizált hálózatokon generatív algoritmusokkal és hiperfizikai interfészekkel dolgoznak, az „art&tech” jegyében szinte kötelezően elvárt interaktivitás miatt pedig gyakran maguk programozzák a szenzorokból kinyert nyers adatokat valós időben vizualizáló alkalmazásokat.



photo_camera Heleen Blanken, amszterdami fényművész a LAM MASTERS rendezvénysorozat nyitóeseményén 2024. április 4-én a Prezi főhadiszállásának auditóriumában Fotó: Qubit

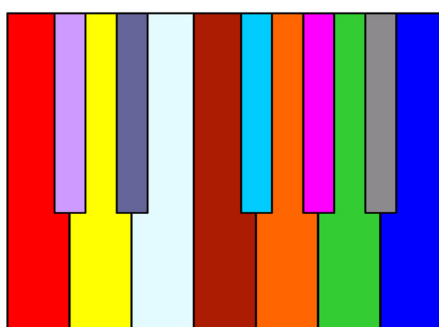
Olajvászon helyett szinesztézia

„Az új technológiák adta lehetőségek minden korban fontos szerepet játszottak a művészeti gondolkodás újra definiálásában, korunk technikai eszközeivel ugyanúgy kutatjuk a lehetőségeket és az új kifejezőmódokat, mint elődeink” mondja Sztojánovits Andrea, a Képzőművészeti Egyetem intermédia szakán oktató médiaművész, a mesterkurzus kurátora.



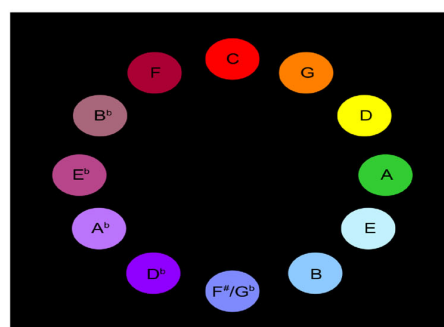
photo_camera Sztojánovits Andrea Oázis című fényinstallációja a budapesti Light Art Museum 2023. szeptember 14-én nyílt tárlatán Fotó: Qubit

A 19. század utolsó évtizedeitől kezdve számos művész és természettudós kereste, hogy miféle módon lehetne a zenét képekké alakítani. Az úttörők egyike [Alekszandr Nyikolajevics Szkrjabin](#) orosz zeneszerző volt, aki [szinesztéziája](#) okán a zenei hangokhoz színeket és fényeket társítva speciális skálákat, majd klaviatúrát is fejlesztett – utolsó, *Prometheus (A tűz költeménye)* című zenekari darabjában színorgonát is előírva az előadókknak.



Secondo la scala cromatica

Nota	Colore
Do	Rosso
Do#/Reb	Viola
Re	Giallo
Re#/Mib	Grigio-viola
Mi	Bianco-azzurro
Fa	Rosso scuro
Fa#/Solb	Blu
Sol	Rosa-arancione
Sol#/Lab	Viola porpora
La	Verde
La#/Sib	Bagliore metallico
Sib	Blu perlaceo



Secondo il circolo delle quinte

Nota	Colore	Sentimento
Fa	Rosso scuro	Differenziazione di volontà
Do	Rosso	Volontà
Sol	Rosa-arancione	Gioco creativo
Re	Giallo	Gioia
La	Verde	Problema, caos
Mi	Bianco-azzurro	Sogno
Si	Blu perlaceo	Meditazione
Fa#/Solb	Blu	Creatività
Reb	Viola	Volontà dello Spirito Creatore
Lab	Viola-porpora	Movimento dello Spirito in un problema
Mib	Grigio-viola	Umanità
Sib	Bagliore metallico	Avidità (desiderio smodato) o entusiasmo

photo_camera Szkrjabin clavier à lumières, illetve tastiera per luce néven ismerté vált klaviatúrája (balra) és színekre (jobbra) Forrás: Age of Audio

A működő hang-, illetve fényszert végül a honfitárs Vlagyimir Davidovics Baranoff-Rossine alkotta meg; azt az 1924-ben, a Moszkvai Nagyszínházban bemutatott Optiphonique zongorát, amely bonyolult optikai masinériával a hangokkal párhuzamosan színes fényeket, mintákat és textúrákat létrehozva színpadképes „szinesztetikus” élménnyel nyűgözte le a publikumot.

link[Forrás](#)

Sztójánovits Andrea szerint a kortárs interaktív installációk „megszóltatása”, a képek szonifikációja, illetve a hangok és adatok vizualizációja ugyanerre a srófra jár, de a kortárs technológiai és módszertani eszközökkel fejlesztve még mindig tartogat újdonságokat.

Digitális paletták és a gyűjthetőség dilemmája

A legsikeresebb kortárs fényművészek között vannak magukat festőként, fotográfusként, újmedia-művészként meghatározó alkotók, de a szakmai háttér önmagában nem meghatározó, hiszen már léteznek olyan, speciálisan művészeti célra fejlesztett számítógépes környezetek, mint amilyen az építészeti tervezést digitalizáló, magyar fejlesztésű Archicad szoftvercsalád.

„Ezek egyszerre eszközei a kreatívipari szereplőknek és az autonóm művészeknek: a legimertebbek a node alapú szoftverek, például a Max Msp, a VVVV, a Touchdesigner vagy a Puredata” – sorolja a LAM Masters kurátora.



photo_camera Nagy Ágoston algoritmisművész, a MOME oktatója 2024. április 4-én a LAM MASTERS sorozat első szeánszán Fotó: Qubit

A hagyományos képzőművészeti eszközökkel és módszerekkel létrehozott alkotásokhoz hasonlóan a kortárs hang- és fényművek esztétikai, művészettörténeti értékelésénél is szempont a gyűjthetőség. „Ahogy az is, hogy az adott műtárgy gazdát is cserélhessen, miközben meghatározó, hogy az alkotás autentikus, egyszeri és megismételhetetlen, de időtálló produktum legyen. Egy videóalkotás esetén ezért folyamatosan gondoskodni kell arról, hogy a mű a technológiai változások ellenére megtekinthető maradjon – gondoljunk csak arra, hogy mit kezdünk manapság a VHS kazettára rögzített családi emlékvideóinkkal. A programkód alapú alkotásoknál még nehezebb a helyzet” – mondja Vida Szabolcs, a LAM Budapest művészeti vezetője.

Ráadásul az sem mindegy, hogy egy ilyen alkotás optimális befogadási feltételeit, magyarul a láthatóságát mennyire lehet biztosítani a különféle kiállítási körülmények között. „Egy festményt könnyebb kitenni a falra, mint egy kinetikus alkotásnak helyet biztosítani és folyamatosan karbantartani. Nem véletlen, hogy a festészet még mindig az élen van” – fogalmaz Vida.

Érzetek, észleletek és a pesti ökoszisztéma

A médiaművész szerint az art&tech mostanra a művészet fogyasztását is átalakította, kinevelve a műértők új generációját.

Az érzékszerveinkre optimalizált mobiltelefonok okán ma már természetes szomatikus élmény az érintésirány vagy a térbeli orientáció. Sztojánovits szerint a hagyományos akadémiai kanonizáció és a műkereskedelem mellett, illetve helyett a közösségi médiában létrejött „függetlenül virtuális enklávék, átmeneti autonóm zónák segítik a szelektálást a vizuális kommunikáció bábeli zűrzavarában. Az újabbnál újabb generációk, más és más fogyasztói szokásokat indukálnak, korábban ismeretlen nyelvek képződnek, és azáltal szimultán kommunikációs csatornák nyílnak meg”.



photo_camera Heleen Blanken és hallgatósága a Light Art Museum Budapest LAM MASTERS sorozatának első szeánsán 2024. április 4-én Fotó: Qubit

A szinergiákat kihasználva a LAM Masters célja, hogy a legmodernebb kreatív technológiák, a mérnöki tervezés és a képzőművészet szintéziséen alapuló komplex módszertan mentén egy olyan, a feltörekvő nemzedék alkotóit támogató művészeti ökoszisztéma jöjjön létre, amely „felhasználja a klasszikus és a legújabb vizuális kísérletek eredményeit, és lépést tart a naponta változó technológiákkal és folyamatokkal”.