



1. //

Denis Kozerawski & Kristína Jamrichová, Ondřej Mohyla, Martina Růžičková:
Csak egy kis tésztát akartam venni, 2024 (digitális print, hang, 22'43")
 Hang: Andrej Žabkay | Grafikai tervezés: Matej Vojtuš

2. //

Sin Wai Kin: *The Breaking Story*, 2022 (hatcsatornás videó, 4K, szín, hang, 19'34")
 A Sunpride Foundation és a Tai Kwun Contemporary for Myth Makers, Tai Kwun, Hong Kong megbízásából

3. //////////////

Lawrence Lek: *AIDOL*, 2019 (CGI film, 85')

4. //

Tabitha Nikolai: *Kimondhatatlan glosszolália*, 2018 (unity videójáték)

5. //

Bassam Al-Sabah: *HIBA VAGYOK*, 2021 (HD CGI film, 30'27")

6. //

Paula Malinowská: *Hogyan változott Daphne növényé. „lába, imént oly gyors, végződik lomha gyökérben”*, 2022 (CFI videó)
 Hang: Andrej Žabkay | Videóvágás: Vladimíra Vrbiňáková | Szinkronhang: NaiKavols (Kristián Mikulovský) |
 3D művész: Paula Malinowska

Paula Malinowská: *(Nem)botanikai bestiárium*, 2023, (3D nyomtatott tárgyak)

7. //

Hollow: *Levél az üvegsivatagból*, 2024 (vegyes technika, videó, 03'40")

Ctrl+↑ for Coyote Time

Kiállítás és eseménysorozat

2024/03/22-04/07//

Kiállító művészek: Bassam Al-Sabah,
 Hollow (Muskovics Gyula, Páll Tamás, Szeri Viktor),
 Denis Kozerawski, Lawrence Lek, Paula Malinowska,
 Tabitha Nikolai, Sin Wai Kin

Kurátorok: Jen Kratochvil, Szalai Borbála, Maxine Vajt

Szakmai partner: Háttér Társaság

Lenézünk és észre vesszük, hogy túlfutottunk a szikla peremén, alattunk a mélység. Mit tegyünk? Mit tehetünk egyáltalán? Nincs véletlenül erre egy billentyűparancs?

A *Ctrl+↑ for Coyote Time* című kiállítás ebből a fel-függesztett pillanatból továbbblendülve arra keresi a választ, hogy elképzelhetők-e olyan - digitális vagy fizikai - világok, ahol dekonstruálhatóak és újragondolhatóak azok a szabályok, amik mentén „játsszunk”. Ahol a videójáték hegemon logikája és a csődöt mondott normatív célok meghaladhatóak, ahol az adottnak elfogadott szabályrendszerek újragondolhatóak, ahol az egyéni és a közösségi - egy-szerre politikai és mélyen személyes - tapasztalatok megélhetőkké válnak.

A kiállított művek kérdéseket vetnek fel a mainstream videójáték életünk mindennapi rutinjait meghatározó logikájával, és a későkapitalizmus olyan jellegzetes eszközeinek sajátosságos kihívásaival kapcsolatban, mint a gamifikáció és képzeletbeli digitális világok építése. Meg lehet-e zavarni, szét lehet-e szedni és újra lehet-e alkotni ezeket úgy, hogy szembemenjenek azzal a rendszerrel, amely létrehozta őket? A kiállítás a folyamatosan egymásba oldódó digitális és a fizikai valóság közötti réseket és határokat keresi, valamint a hegemon játék queer és transz módszereken és stratégiákon keresztül való dekonstrukciójának lehetőségeit vizsgálja, azzal a céllal, hogy közelebb vezessen ahhoz a ponthoz, ahol a szikla szélén túli kimerevített pillanatban tovább lebegünk, és ahol egy következő ugrás lehetségesnek tűnik.

\o/
/
))

Nyomd meg a START gombot. A játéknak máris vége! A játék megszerezte az irányítást saját maga felett. Ha játszani szeretnél, középen lépj be a >főmenübe<!

Figyelj a hangokra, egy légy zümmög el melletted, szél rezgeti a leveleket, nincs semmilyen kép, amit követned kellene, csak egy jövőbeli játék-élmény ígérete, ami egyelőre csak az alkotók fejében létezik, vagy legfeljebb néhány diagram formájában, ami lehetséges játékmeneteket mutat fel.

Ctrl+u

Denis Kozerawski & Kristína Jamrichová,
 Ondřej Mohyla, Martina Růžičková:
Csak egy kis tésztát akartam venni, 2024
 (digitális print, hang)
 Hang: Andrej Žabkay
 Grafikai tervezés: Matej Vojtuš

Denis Kozerawski alkotótársaival egy olyan inter-aktív oktatási videójátékot fejleszt cseh és szlovák általános és középiskolások számára, amely a közép-kelet-európai romák által megtapasztalt diszkrimináció különböző formáira összpontosít. Roma művészként Denis Kozerawski a faji alapú, testekre projektált társadalmi igazságtalanságokra reflektál, valamint arra, hogy ezek az elnyomások hogyan függenek össze az osztályalapú szegregációval. A projektben egy alulfizetett, vidéki roma építőmunkás karakterén keresztül teszi átélhetővé az állami, a regionális és a kisebb önkormányzatok szintjén tapasztalható elhanyagoló és diszkriminatív bánásmódot. A projekt a rendszerszintű rasszizmus ellen fellépő regionális civil szervezetekkel való szoros együttműködésben valósult meg, célja a hátrányos helyzetű közösségek számára jobb körülményeket biztosító jogszabályi változtatás elérése volt. A kiállítás keretében olyan folyamatábrák láthatóak, amik a jelenleg is készülőképben levő interaktív játék egyes szintjeit villantják fel.

Ctrl+→

Sin Wai Kin:
The Breaking Story, 2022
 (hatcsatornás videó)

A *The Breaking Story* egy szürreális híradós közvetítést idéz. A hírek tényszerű felolvasása helyett azonban a 2020 óta Sin Wai Kin munkáiban gyakran felbukkanó és a művész által alakított *Történetmesélő* karaktere a lét, a tudat, az elnevezés és az identitás filozófiai kérdéseiről beszél. A videó idővel egyre inkább széthullik; a torzítások, a glitchek és a hanghibák egymást követve tördelik szét a film struktúráját, tükrözve, hogy a valóság gyakran éppen annyira megkülönböztethetetlen az illúziótól, mint a pletykák és propagandahírek, amelyekkel nap mint nap találkozunk.

Sin a *Történetmesélő* karakterét a Covid-19 kitörése idején fejlesztette ki, abban az időszakban, amikor mindannyian egyre intenzívebben merültünk

alá a posztigazság korszakának jellegzetességeiben. A történetmesélés mint a valóság megfogalmazásának, nem pedig egyszerű leképezésének eszköze adja a karakter fő profilját, létjogosultságát, és ez legfontosabb képessége is. Ahogy Sin Wai Kin fogalmaz, *„a Történetmesélő* segít abban, hogy elgondolkodhassunk a szubjektív és objektív tudások binaritásáról, és arról, hogy a történetmesélés manapság gyakran hamis dichotómiákat produkál”. Sin Wai Kin alkotói gyakorlata az előre kódolt binaritások dekonstrukciójára koncentrál, legyen szó a nemek, vagy az igazság és a hamisság egymást látszólag kizáró kettősségéről.

Ctrl+f

Lawrence Lek:

AIDOL, 2019

(CGI film)

Az *AIDOL* Lawrence Lek korábbi CGI filmjeihez hasonlóan a videójátékok, a sci-fi, a zenei videók és a céges animációk nyelvezetéből merít. Az eredmény egy folyton változó és csábító virtuális valóság, amely egyszerre tekint a múltba és a jövő felé, és amelyet időnként Diva dalai és egy elektronikus hangsáv szakítanak meg. A hivatkozások sokaságával az *AIDOL* egy egyszerre ismerősnek és idegennek ható fiktív teret hoz létre. A történet mind a helyszín, mind a cselekmény tekintetében a stíláris konvenciók és a kísérteties szépség, valamint a valóságra való utalások és a káprázatos találmányok között egyensúlyozik. Esetenként mindkét utóbbi motívum megjelenik a filmben, mint például Diva *Deep Blue Monday* című slágere esetében, amelynek címe arra az 1990-es évekbeli számítógépre utal, amely legyőzte az uralkodó világbajnokot sakkban, a mesterséges intelligencia korai úttörő példajaként.

A modern délkelet-ázsia jellegzetességei - a megabrandektól a szuperkaszinókon át a kulturális üldöztetésig és a földalatti ellenállásig - egy futurisztikus vilákként jelennek meg. A *Farsight Corporation* az univerzumot irányító, egy politikai rendszerek szerepét és státuszát gyakorló globális konglomerátum. Diva egy, a *Farsight* által szponzorált nemzetközi verseny, az eSport Olimpia keretében ünnepli visszatérését. A verseny egy mélyebb, az emberiség és a gépek között húzóódó egzisztenciális konfliktust fed el, amely átmenetileg csillapodik Diva és a mesterséges intelligencia művészként aktív Geomancer találkozásában. Lek képzeletbeli világa egyszerre olvasható tündöklő utópiaként és automatizált, profitorientált és algoritmusok által hajtott disztópiaként is.

Ctrl+j

Tabitha Nikolai:

Kimondhatatlan glosszológia, 2018

(unity videójáték)

Tabitha Nikolai *Kimondhatatlan glosszológia* című rövid videojáték-munkája a Magnus Hirschfeld Szexuális Kutatóintézet archívumának 1933-as, náci fiatalok által végrehajtott könyvégetését állítja a középpontba. Ahogy a pótolhatatlan tudás és az egyéni történetek hamuvá foszlanak, Tabitha Nikolai kizökkenti a játékost a progresszív, transzbarát intézet romantikus elképzeléséből, emlékeztetve arra, hogy az intézmény története ugyanakkor a transz test eugenikájának, patalogizálásának és medikalizálásának története is. A *Kimondhatatlan glosszológia* semmiképpen nem egy utópia, sokkal inkább egy lázalomra emlékeztet. Talán a transz-történetírás hiánya, vagy a poszt-internetes kakaofónia bábeli hangzavara áll amögött a felfokozott érdeklődés mögött, amellyel Tabitha Nikolai a tűztől Hirschfeld eugenikus megjegyzéseket is tartalmazó jegyzetein át saját szövegéig, a műtőasztalig, az LMBT 4chan fórum transzfób posztjaiig cibál minket, a 404-es hibáig, a homofóniáig, az internetes megszólalásokig, mindvégig a hozzáférhetőséggel és az olvashatósággal játszva, mintha szinte arra bujtogatná a játékost, hogy megnyisson egy újabb ablakot, és kétségbeesetten guglizva próbálja megtalálni az értelmét annak, aminek természetéből adódóan nem lehet. Mert a transz történelem kusza, tele van résekkel és repedésekkel, amelyek egyszerre változtatják töredékessé és teszik mégis lehetővé a létezését.

Ctrl+e

Bassam Al-Sabah:

HIBA VAGYOK, 2021

(HD CGI film)

A 30 perces animáció egy képzeletbeli videójáték filmes jeleneteinek gyűjteménye, amelyben a főhős teste állandó átalakulásban van, és más létformákkal való találkozások következtében egy sajátos metamorfózison megy keresztül. Ezeknek a más létformáknak a fizikai érintése sebezhetővé teszi őt a változással szemben, és így veszélyezteti identitását és önazonosságát.

Al-Sabah filmjei a fantasy erotikát és a testhorrorot ötvözve ünneplik a hős fejlődését és átalakulását - ahogy teste kihajt és beleolvad a környezetébe, tekergő virágok és csápos lények között. Munkáiban a számítógépes animált világokban rejlő alakváltoztatót lehetőséget kiaknázva olyan fantáziavilágokat hoz létre, melyekben a személyes mitológiai, a történelmi traumák és a queer lehetőségek keresztezik egymást.

Ctrl+d

Paula Malinowska:

Hogyan változott Daphne növénnyé. „Lába, imént oly gyors, végződik lomha gyökdirben”, 2022

(CFI videó)

(Nem)botanikai bestiárium, 2023,

(3D nyomtatott tárgyak)

Daphne mitológiai története az első botanikai átalakulás Ovidius *Metamorfózis*ában. A történet az egyik legkorábbi olyan írásos emlék, amely szexuális erőszak kísérletét említi. A történetben Daphne vízi nimfa az erdőn keresztül menekül a kéjsóvár Apollón isten elől, aki szenvedélytől és vágytól hajtva zsákmányt kíván ejteni. *„a testem változtasd mássá: ez okozza az én veszedelmem!”* - kiáltja a nimfa az utolsó pillanatban, mielőtt növénnyé változna, ami az egyetlen lehetséges módja annak, hogy megmeneküljön a erőszak elől. Lábai, melyek az imént még oly fürgék voltak, lomha gyökerekké merevedtek. Paula munkája a mítosz történetének kortárs nézőpontból való újraírására tesz kísérletet, a történelem egy olyan pillanatában, amelyet a nemi erőszak kultúrája és a politikusok a testi autonómia ellenőrzésére irányuló állandó kísérletei határoznak meg. A mű a nimfa metamorfózisát nem elhallgattatásnak tekinti, sokkal inkább kiállítás és az ellenállás gesztusaként, miközben a támogató közösség erejéhez a lehorgonyzó gyökereken keresztül kapcsolódik.

Ctrl+l

Hollow:

Levél az üvegsivatagból, 2024

(vegyes technika)

Hollow Szeri Viktor, Páll Tamás és Muskovics Gyula közös hallucinációit testesíti meg. A csoport 2018 óta valósít meg immerzív installációkat és performanszokat, ahol a koreográfia játékmechanikával, költészettel, kiterjesztett valósággal és szerepjátékos módszerekkel keveredik. Munkáik világprototípusok, ahol a konszenzuális valóság uralkodó rendszerei megkérdőjelezhetővé és módosíthatóvá válnak. A *Levél az üvegsivatagból* a csoport első, 2018-ban bemutatott AR performanszához kapcsolódik, amely a Phoenixbe, vagyis egy képzeletbeli queer rave-re hívta a résztvevőket. A levél írója MCATBOY, a Phoenix fő karaktere, aki a rave-ről mint egy kollektív hallucinációról számol be. A levél 2021 nyarán íródott, amikor a csoport az eseményt hetedik alkalommal hívta életre. Ez egybeesett azzal, amikor a magyar kormány által bevezetett Gyermekvédelmi Törvény lehetővé tette a queer közösség társadalmi reprezentációjának a szabályozását. A mű így többek között a közösségi képzelet fontosságára hívja fel a figyelmet, hiszen a levélben lefestett disztópikus környezet talán nincs is olyan távol az egyre gyorsabban radikalizálódó magyar nyilvánosságtól, mint gondolnánk. A levél ezt követően bekerült Hollow Archívumába, a csoport évek óta bővülő spekulatív adatbázisába, ahol az eddigi világaikat értelmezik újra, újabb összefüggéseket felfedezve az általuk korábban kitalált helyek és karakterek között. Az Archívum egy bárki által bejárható online felület: szövegek, tárgyak, jóslatok és performanszok összessége, készen kapott és elképzelt valóságok metszéspontján szöve egy mindig változó, multilineáris narratívát.

„Egy 13 éves gyereknek sikerült megvernie a Tetrist.” - hallhatjuk az ABC News egyik főcímében. Annak ellenére, hogy ez a kijelentés ebben a formában félrevezető, ritka, hogy egy videójáték megjelenjen a mainstream médiában. És nem véletlen az sem, hogy ez egy játék „Legyőzésével” kapcsolatban történik meg. A videójátékok hűen tükrözik normatív siker- és boldogságfogalmakkal kapcsolatos megszállottságunkat. A többség számára highscores a meghatározó, vagyis az az elképzelés, hogy a fejlődés érdekében időbefektetésre van szükség - ez a gondolkodás elsősorban cisz fehér férfiak sajátja; ők azok, akik a legjobb játékosok ranglistáján rendre az élre törnek. Ez a logika sok szempontból emlékeztet a többnyire a produktivitás ismerős mintázatait idéző, népszerű játékok struktúrájára. A Tetris, vagy annak jelenlegi legnépszerűbb verziója, a Candy Crush valójában nem áll távol egy kegyetlenül optimalizált Amazon-raktártól. A Football Manager alapvetően nem más, mint egy felpimpelt excel-táblázat, az utóbbi időben népszerű lövöldözős játékok, mint a Squad pedig nem állnak messze a délkelet-ázsiai és észak-afrikai térségében zajló, a fehér felsőbbrendűség által vezérelt imperialista háborúktól.

Annak ellenére, hogy mindezeket a játékokat egymástól nagyon távoli műfajokként pozicionálják, az a mód, ahogyan játékra késztetik a játékost, hegemon játéknak nevezhető. Az a játék, amely másodpercek és nanoszekundumok alatt pörög le, gördülékenyen fut, csillogó textúrákkal és effektekkel hivalkodik, ismert nyelvezetet használ, a játékos számára ismerős módon működik, a halált nemkívánatos kimenetelnek tartja, a kudarcra az akadályok leküzdésére való ösztönzéseként tekint, magát a játékra pedig az uralomért folytatott harcként, melynek keretében az ember diadalmas-kodik a gép vagy egy másik játékos felett a siker és a boldogság elérése érdekében. A játék itt egyfajta menekülési kapszulaként működik, amely képes még akkor is apolitikus maradni, ha éppen nem fehér emberek lelövése a fő célja.

A *Ctrl+f for Coyote Time* egy hullámvasút, amely új fénytörésbe helyezi a teret és az időt, és olyan résekre irányítja a figyelmünket, ahol a normatív beteljesülés és az előítéletek által meghatározott elképzelések csődöt mondanak, felszámolódnak, megtörnek, elbuknak és elutasításra kerülnek. Vajon akkor, ha mi, transz és queer testekként nem elégszünk meg a társadalmi elfogadással, hanem arra törekszünk, hogy aktívan elbukjunk a felénk támasztott elvárások rendszerében; ha nem teszünk semmit akkor, amikor arra biztatnak bennünket, hogy próbáljuk meg jobban, ha eltorzítjuk és olvashatatlanná tesszük a rólunk szóló olvasatokat, és elutasítjuk a queerségről szóló neokoloniális definíciókat - milyen új keretek tárulhatnak fel? Az itt bemutatott művekre tekinthetünk az ellenállás formáiként, amik talán hiábavaló módon, de nem hajlandók egyszerű válaszokat adni, vagy olyan utakat felkínálni, amelyeken közösen indulhatnánk el. Hagyjuk csak hogy reakciós jobboldali politikusok továbbra is megpróbálják meglovagolni egy jobb jövő ígérétét, amiben amúgy sem szántak nekünk szerepet soha. Mi ehelyett - Bonnie „Bo” Ruberg játékszakértő metaforáját kölcsönözve - azt akarjuk, hogy újra és újra és újra és újra eluralkodjon rajtunk a lefelé nézés és a szakadékba zuhanás öröme. Tartsunk össze a bajban és a bajokkal, örökké lebegve a prériefarkas-időben.

(Maxine Vajt)