

Nézem Menyhárt Dani *New Highscore* című kiállítását és közben két dolog jár a fejemben.

Az egyik, hogy Dani alkotói életében nemrég beállt egy komoly fordulat. Talán nem is a fordulat erre a legjobb kifejezés, inkább a rátalálás, hiszen talált magának egy olyan témát és ehhez kapcsolódó formanyelvet, amely folyamatosan lázban tartja, új és új ötleteket indukál benne. Mindeközben alkotói habitusa a játékosság, a variabilitás irányába mozdult el.

De vajon mi készíti arra a húszas éveinek közepén járó, pályakezdő alkotót, hogy egy 1980-ban kiadott videójátékhoz nyúljon vissza művei inspirációs bázisaként?

Természetesen érvelhetünk a *retró trenddel*, hiszen a PACMAN túl azon, hogy minden idők legtöbb pénzt (14 billió dollárt) hozó és minden idők leghosszabban futó (az utolsó kiadás 2021-es) videójátéka, egyben popkulturális ikonná is vált. Sőt mi több, a videójáték, mint olyan ikonja lett. Ki ne ismerné az egy cikkely híjján teljes sárga kört, amely pályánként változó labirintusokba zárva falja a pontokat és közben menekül az őt üldöző szellemek (Blinky, Pinky, Inky és Clyde) elől?

Még mielőtt valaki azt gondolná, hogy a fenti fejtegetések közepette észrevétlenül letértünk a művészet területéről, megjegyzem, hogy a Smithsonian American Art Museum 2012-ben nyitotta meg a *The Art of Video Games* című kiállítását, a MOMA pedig még ugyanebben az évben felvett a gyűjteményébe 14 videójátékot, közöttük a PACMAN-t is.

Ennyit a trendekről. De talán van itt még más is.

Ismerjük a mondást "*semmi sem új a Nap alatt*" és valóban gyakran előfordul, hogy az első ránézésre újnak, előzmények nélkülinek ható dolgok eredete gyorsan levezethető.

A számítástechnika, informatika és a belőle kinövő virtualitás tekintetében azonban némiképp zavarban vagyok. Ahhoz a generációhoz tartozom, akiknek a szeme láttára ment végbe a személyi számítógép és az ahhoz tapadó teljesen új világ kifejlődése. Ehhez a világhoz elengedhetetlenül hozzá kapcsolódott valamiféle rálátás a rendszerre BIOS, MS-DOS, MEMMAKER, bütykölés, stb.. és ez a rálátás nem csak a hardware és a software területére volt igaz, hanem a vizuális nyelvezet és a hozzá kapcsolódó hatás rohamos változására is. A hajlékony nagyfloppyt felváltotta a kicsi, bejött a merevlemez, egyre több memória, a karakteres jelekből, grafikus jelek lettek, az egy színből 16 - 256, a síkból térhatás, a sort hosszan folytathatnám, de nincsen értelme, hiszen a "most-ot" mindannyian látjuk: Metaverzum, VR szemüveg, Second Life, Argumented Reality, Chatbot, stb. Egy roppant összetett rendszer, amely a valóságfogalmunk újradefiniálására készítet minket. Nem szeretnék senkit parttalan moralizáló futamokkal fárasztani, nyilván ki-ki tűrőképessége, ízlése szerint alakítja saját viszonyát a szóban forgó jelenségekhez.

Viszont nagyon érdekel, hogy az a generáció, amely a felhasználói informatika "járművébe menet közben" szállt fel, mennyiben tekint másképp erre az egész világra. Menyhárt Dani legfrissebb munkáiból mintha pont egy ilyen, múltból a jelent megérteni, vagy megérezni akaró hozzáállás rajzolódna ki. Játékos kompozícióiban megpróbálja az informatika által a vizualitás kosarába bedobott elemeket ízlelgetni: RGB, pixel, transparency, glitch, stb., "kerettörténetként" pedig a legszelesebb rétegre ható terméket, a videójátékot használja.

Az előbb említett fogalmak közül talán érdemes még pár szót szentelni a glitch számára. A fogalom az elektronikai hibát jelöli olyan módon, hogy egyben annak érthetetlen, rejtélyes, kaotikus jellegére is utal. Művészeti értelemben a hiba kiszámíthatatlan esztétikájaként fogható fel. A látványban adott glitch csak az okozat, melynek mélyén mindig ott van a bug, a programhiba, vagyis a kiváltó ok. A glitch értelmezhető az illúzió *felfelülésének* is, amikor az addig működő rendszer hibái, megtörik a fenálló esztétikai konszenzust és mintha egy pillanatra belelátánk az alatta működő káoszba.

És mindez, hogy jön ide? – kiderül a 256 pályán!
(Pécs, 2023.március. 10.)