

a kiállítás elbeszélő szótára → olyan fogalmak hálója, amelyek nem lineáris formában építik fel a művet és a kiállítás történeteit; a szótár olvasása bármely pontból indítható, az összefüggések vízszintesen és függőlegesen is kiadnak egy olvasatot és egy mintázatot; a szótár tartalmazza a kiállítás alapfogalmaint, a művekhez tartozó etnográfiai kulcsfogalmakat és szereplőket, illetve az egyes alkotások tartalmát feltáró fogalmakat is.

a kiállítás elbeszélő szótára	↓ Trapp Dominika	↓ Kristóf Krisztián	↓ Albert Ádám
dioráma installáció másolás történetmesélés természet	dioráma installáció másolás történetmesélés természet	vitrinarchitektúra installáció másolás történetmesélés természet	dioráma installáció másolás történetmesélés természet
csapda és dimenziókapu perspektíva váltás Sylvia Plath	vadászat szenvedés empátia hiány nyomolvasás barcogás kék	csurunga és álomidő terepegyzetek Róheim Géza	gyökérszobor és halhatatlanság és csempé Ted Chiang
tekintetek játéka a kétely felfüggesztése negyedik fal művészeti kutatás néprajzi múzeum etnográfia kolonializmuskritika	varázslás halott (tetszhalott) tárgyak analfabetizmus piktografikus üzenet szemasziográfia gomba kék	halhatatlanok hibriditás protézis anyaghierarchia őszibarack gomba kék	

tekintetek játéka → olyan perspektivikus szemlélet és gondolkodás, amely az olvasatok és értelmezések különbözőségét hangsúlyozza; a nézőpontok ugyanis aszerint változhatnak, hogy ki hol áll, honnan néz és milyen tudás-sal rendelkezik: eszerint mást lát és másként gondol a világra; magángyűjtők, európai utazók, különböző korok kutatói és a helyi kultúra tagjai, múzeumi kurátorok és kortárs művészek; ezek a tekintetek olykor radikálisan eltérnek egymástól, mégis mindegyik hozzátehet valamit egy jelen-ség megértéshez; ezt a többszólamú értelmezési folyamatot nevezzük a tekintetek játékáknak.

a kétely felfüggesztése → leginkább a színházi irodalomból ismert fogalom: arra utal, ahogy megpróbáljuk felfüggeszteni a bennünk rejlő kétséget az élvezet és az élmény kedvéért, hogy kritika nélkül tekinthessünk arra, ami ir-reális, hogy elhiggyük, ami valószerűtlen, fikció; irodalmi szövegekben a kétely felfüggesztésére épül a „természetfeletti” és a „fantasztikus” létrehozása, hihetővé tétele; az igazság látszata felszabadítja a képzeletet: színházban, iroda-lomban, filmben; és a múzeumban is: ahová egy nyitott negyedik falon keresztül tekinthetünk (és léphetünk) be.

negyedik fal → olyan előadáskonvenció, amely elválaszthatatlan a színházi és filmes világtól, a televíziózástól, a videójáték-fejlesztéstől és a kétely felfüggesztésének fogalmától; a negye-dik fal az előadókat és a nézőket képzeletben elválasztó, láthatatlan fal gondolatán alapul; annak ellenére, hogy a közönség egyértelműen „átlát” ezen a falon, az alkotó úgy tekint rá, a színészek úgy viselkednek, mintha nem tud-nának, hogy ott van; a kétely felfüggesztése teszi lehetővé, hogy elfogadjuk: ami a színpadon történik, az a valóság.

művészeti kutatás → olyan kutatótevékenység, művészeti gyakorlaton alapuló kutatás, amelyet művészek végeznek, akik az eredményeiket mű-vészeti alkotásnak fordítják; a művészeti kutatás terepe és motivációja nem feltétlenül különbözik a tudományos kutatásától, azonban előfelte- vései, módszere és célja más közeget terem-t: művészeti alkotást, művészeti intervenciót; a művészeti kutatás le is válhat a mű létrehozá-sáról, és irányulhat „csupán” addig ismeretlen tapasztalatok megszerzésére.

↓ ↘ **Trapp Dominika**: Az üregig szűkült minden ösvény

dioráma → csapdába ejtett állatok nyomai, a csa-logatás és a rabul ejtés hangjai, kifeszített állatbőrök és megfestett csapdák teremtenek hibrid diorámát a kiállítóterben – az autentikus élmény és a „hűség” környezet művészi megfogalmazásával, alkotói eljárások során születő fiktív tárgyak és történetek segítségével. **installáció** → olyan művészeti gyakorlat, amely vegyíti a múzeumi műtárgyak „hagyományos” bemutatását (falra szerelt vitrin) a szerzői művek elrendezésével (fest-mények, feszített és festett állatbőrök) és hangjátékkal, így teremt meg az állatok elajjtésének, szenvedésének és halálutsájának múzeumi és művészi közegét, egyben a táj hiányzó múzeumi ábrázolását. **másolás** → múzeumi tárgyak megfigyelésén, mo-dellezésén, művészi átfordításán és kommentálásán alapuló alkotói gyakorlat, amelyben az utánzás (hang-utánzás), a körberajzolás (madársziluettek) és a valós méretű, de modellé és metaforává alakított tárgyalko-tás együttesen van jelen.

csapda és dimenziókapu → a gyűjtemény csapdái a vadászatról és a népi vadfogásról ugyanúgy mesél-nek, mint a tudomány és a múzeumok összehasonlító, tipológiai gondolkodásáról; a csapda a mindennapok-ban akkor működik, ha a vad nem veszi észre: belesétli; a vadász és a vad világa találkozik tehát: a vadász a vad környezetét manipulálja, ott elhelyez és működni hagy egy csapdát; a vad akaratlanul lép a vadász világába, amelyben kiszolgáltatottá válik; a sikeres vadfogás fel-tétele, hogy a vadász pontosan ismerje a vad környeze-tét és abban képes legyen észrevétlen maradni. perspektíva váltás → olyan episztemológiai fogalom, amely arra utal, hogy minden leírásban megtalálható az alapjául szolgáló nézőpont; ez szükség szerint rész-leges, hiszen más nézőpontok kimaradnak belőle; az etnográfia korán felismerte a perspektívák egymásmel-lettségét és az ebből fakadó módszertani kérdéseket: az eltérő tudományos megközelítések szerepét, a helyi értelmezések különbözőségét; az egymás perspektí-vájába való kölcsönös behelyezkedés teljesen más értelmezések létrehozását eredményezi: lehetővé teszi más élőlények viselkedésének megértését.	Sylvia Plath → A nyúlfogó (részlet)
Csak egy helyre lehetett menni. Bujkálva, szagosan: Az üregig szűkült minden ösvény. S a csapdák csaknem magukra csappantak – Semmire se záruló nullák,	
Sűrűn, mint a szülés fájdalmái. A sikolyok hiánya Lyuk volt a dősegben, üresség. Az üveges fény tiszta fal volt, Körben a bozót csöndes.	
(fordította: Tandori Dezső)	

vadászat → a vadászat (a gyűjtögetés és a halászat mellett) a legkorábbi és legtovább alkalmazott létfenntartási mód; a homo sapiens 300 ezer éves múltja nagy részében vadászból tartotta fenn magát, amire testi sajátosságai is utalnak: képes a futásra, eszköz- és fegy-verhasználatra, célzott és távoli dobásra, mindemellett a csapdák alkalmazására; a vadászat feltételezi a vadak életmódjának, tulajdonságainak, szokásainak ismeretét, a környezet adottságainak kihasználását; az etnográfia már a legkorábbi időkzákban gyűjtötte és vizsgálta a vadászat eszközeit: a fegyvereket és csapdákat. **szenvedés** → a csapdába, törbe esett állat szenve-dése és haláltusa, az emberi tudás és akarat függvé-nye: a vadász élve, sebesülten vagy élettelen állapotban akarja eljeitni a vadat és a ház körülü kártevőket; a csa-pdába esés módja és az állat fogolyként való szenve-dése azonban kiszámíthatatlan: a tájtát és a természeti környezetet utánzó csapdák igyekeznek túljárni az állat eszén, aki már csak utólag, fogolyként szembesül ezzel a stratégiával; a csapdák „az állat környezetének halálos paródiái” – írja Alfred Gell brit antropológus. **empátia** → olyan érzés, amely képessé tehet az együttérzésre: például egy másik ember vagy élőlény lelkiállapotának átélésére; olyan érzés, amit egy másik ember bánata, egy másik élőlény szenvedése vált ki belőlünk, attól függően, milyen fejlett az empatikus képességünk; az empátia a művészeti diskurzusban a műalkotások megértését és átélését is jelenti. **hiány** → a hétköznapi tárgyak olyan médiumok, amelyek emberek, állatok, növények és dolgok között közvetítenek; múzeumi műtárggyá válva azonban kikerülnek ebből a szerepből, és csak utalnak korábbi funkcióikra; kiállítási tárgyként egykori hétköznapi funkciójuk bemutatása a cél, amelyet múzeumi mű-tárgyként már nem töltenek be; a múzeumi környezet jellegzetessége az eredeti környezet hiánya – egy csapda esetében az állat és az ember hiánya; fontos kérdés: miként tölthető be ez a hiány a kiállításban.

↓ ↘ **Kristóf Krisztián**: Mágikus analfabéta

↓ ↘ **Kristóf Krisztián**: Mágikus analfabéta

vitrinarchitektúra → üveg mögé, vitrinbe rendezett mágikus és titkos tárgyak, amelyek nélkülözik az autentikus környezetetremés gesztusát; a vitrin-architektúra mint múzeumi látkép kiemeli és keretezi a tárgyakat, amelyek így egymásnak teremtenek mesterséges és szimbolikus múzeumi környezetet, rendezői/alkotói kiegészítésekkel: magyarázó szö-vegekkel, feliratokkal, ábrákkal, szabadon bejárható rendben – akár egy képeskönyv lapjain. **installáció** → olyan helyhez kötött, helyre fektető elrendezés, amely formailag alkalmazkodik a kiállítóter épületszerkezetéhez (külső tényezők), a kompozíció pe-dig megteremtí a tárgyak egymást is értelmező közegét, az elrendezés narratíváját (belső tényezők). **másolás** → a művészi másolatok és költői hamisítvá-nyok készítése mint művészi gyakorlat a kultúra megis-merésének belső nézőpontját teremtí meg: eszerint egy tárgyát és egy képet nem elég csupán nézni, átélhetősé-gükhöz szükséges a készítésből nyert alkotói tapasztalat – akkor is, ha a másolás alakít a részleteken.

csurunga
és álomidő
→ a csurunga a közép-ausztráiai őslakosok rituális tárgya, agyagból vagy fából készült és egyszerre jeleníti meg a világ lenyomatát és a világ teremtését és idejét; a családok nemzedékeken át örzik és öröktik a csurungákat és a tudást, a szent tárgyak a fiatal férfiak avatási szertartásán nyernek fontos szerepet; Róheim Géza 1930-ban gyűjtött terepen csurungákat, amire azért kerülhetett sor, mert a gyarmatosítók és a misszionáriusok tevékenységé-nek hatására az őslakos fiatal férfiak eltávolodtak saját vallásuktól, így az idősebb férfiak nem adták át szent tárgyaikat; a megsemmisítés helyett egy „idegen” segít-ségét vették igénybe; de mi történik a szent tárgyakkal, ha múzeumba kerülnek?

áломidő → a fogalmat antropológusok kezdték használni a 20. század első felében; az álomidő a köz-ép-ausztráliai őslakosok vallási képzetének egészére vonatkozik, amely szerint az ősök álom révén teremtet-ték és tartják életben a világot; az álomidő (dreamtime) fogalma egybefűzi a helyi kultúrát és nyelvet a csurun-gával; ebben az összefüggésben az álomidő az őslakos vallás színonimájává vált.

varázslás → a mágikus cselekvés olyan rituális gyakor-lat, amely átlépi a hétköznapi valóság korlátait; a mágia vizsgálata a korai etnográfia egyik kedvec témája volt; egy helyi közösség minél inkább eltért a nyugati normák-tól, annál egzotikusabbnak és mágikusabbnak számított: életmódja, gondolkodása és világképe egyaránt; a „má-gikus” jelző tehát csak a „racionális” nyugathoz képest nyert értelmet; kérdés azonban, kinek a perspektívájából tekintünk valamit racionálisnak vagy mágikusnak.

halott (tetszhalott) tárgyak → a hétköznapi tárgyak múzeumi feldolgozásuk során kikerülnek a mindennapi használatból; eredeti szerepüket ugyan nem veszítik el, nem válnak alkalmatlanná a használatra, de műtárgyként az a funkciójuk nem aktív; a rituális tárgyak esetében ez a gondolat tovább fűzhető: a varázstárgyaknak szertar-tási szerepük elvesztésével vajon a mágikus erejük is megszűnik-e? a múzeumban alszanak, hibernálnódnak vagy meghalnak kicsit? ha igen, vajon feléleszthetők-e újra? hogyan vélekedik erről a tudós, a tárgyhoz egykor tartozó közösség és a képzőművész? **analfabetizmus** → olyan kulturális tudás hiánya, amely a beszélt nyelv alfabetikus (valamilyen ábécé betűi szerinti) lejegyzéséhez kötődik – így csak olyan kultúrákban lehetséges, ahol ismert az írás; az anafabe-tizmus mint metafora azonban ennél tágabban értendő: az egymástól eltérő kultúrák szimbólumai, kulturális és mágikus kifejezőformái közötti kulturális fordítás (olvashatóság és érthetőség) nehezségére vagy épp lehetetlenségére utal.

történetmesélés → a vizuális történetmesélésnél nem a nyelv és az írás a történet átadásának alapja, ha-nem a képek: ezek lehetnek élet- és képregényszerűek vagy jelekkel, szimbólumokkal dolgozó piktografikus üzenetek; a mesélés és az ábrázolás összekapcsolása egyfajta fordítási eljárás is: egymás nyelvét és írását nem ismerők között.

természet → a múzeumi tárgyak egy részében olyan rejtett információk vannak, amelyek a természetről és a világ teremtéséről szólnak; a kulturális és spirituális (mágikus) tudás az adott kultúra tagjai számára hozzáfér-hető (még ha ezt feltételek is szabályozkák), de a kultúra (közösség, törzs stb.) határain túl élő emberek számára talányos, titkos, félreérthető; a tárgyakba kódolt termé-szet univerzálnisnak tűnik, a múzeum pedig elhítheti velünk, hogy beavatatlanok számára is érthető.

terepegyzet → az „idegen” és „más” kultúrák tanul-mányozásának egyik eszköze az etnográfiai leírás, amely a maga teljességében igyekszik ábrázolni egy közösség életmódját és mindennapjait; a kutatói megfigyelések át érterjük és az alkalmi beszélgetések rögzítésének klasszikus módszere a terepegyzet: az események során vagy közvetlenül utánuk készülő szöveges és rajzos fel-jegyzés, amely a történésnek megörökítése mellett a ku-tató eseményekkel kapcsolatos gondolatait és érzéseit is tartalmazza; a terepegyzet a tudomány számára egyfelől fontos forrás, a terepegyzet a tudomány számára egyfelől vállalkutól, így az idősebb férfiak nem adták át szent tárgyaikat; a megsemmisítés helyett egy „idegen” segít-ségét vették igénybe; de mi történik a szent tárgyakkal, ha múzeumba kerülnek?

Róheim Géza
→ (1891–1953) néprajzkutató és pszichoanalitikus, aki Francia-Szomáliában, Közép-Ausztráliában, Melanéziában és a juma indiánok között (Arizona) is végzett terepmunkát; 1938-ban vándorolt ki az Egyesült Államokba, ahol pszichiáterként dolgo-zott; nemzetközi tereptapasztalatán túl a magyar néphi-tet is átfogóan vizsgálta: történeti és etnikus szemlélet mellett a vallási jelenségek pszichoanalitikus magyará-zata foglalkoztatta; ausztráliai terepmunkájáról számos csurungát és bumerángot hozott a múzeum gyűjtemé-nyébe, amelyek megfejtese és múzeumi státusza még ma is nyitott kérdés.

piktografikus üzenet → olyan tartalomrögzítés, amely átmenet a beszéd, az írás és a képi ábrázolás között; egyszerre utal egy adott helyzetre vagy esemény-re, valamint rögzíti és hozzáférhetővé teszi ezt az utalást – képi formában; a beszéd túllép a jelenen, az írás pedig rögzíti mindent; a képi üzenet azonban az utalás gesztu-sát is megőrzi – számos kultúrában az írás megjelenése előtt is alkalmazták erre a célra; a képi megfogalmazás ugyanakkor alkalmassá teszi az eltérő nyelvek közötti kommunikációra is, a jelbeszédhez hasonlóan. **szemasziográfia** → olyan írásfajta, amely nem a sza-vakból álló beszéd leképezése, mert a leírt elemek és a kiejtett hangok között nincs kapcsolat; mégsem képirás, mert annál lényegesen bonyolultabb: egyfajta vizuális nyelvtan; vizuális nyelvtanként működnek a matematikai egyenletek, a kották és a táncleírás.

gomba → a varázsgomba olyan tudatmódosító szer, amely hallucinogén anyagot tartalmaz, hatása pedig hasonló az LSD-éhoz; az etnográfiai leírásokban alkalmá-zását a helyi közösségek gyógyítói specialistáinak (mint például a sámánok) praxisához kötik, akik gyakran hasz-nálnak tudatmódosító szer az ősökkel és szellemekkel való kommunikációban – ami az gyógyító munkájuk alapja; a varázsgomba a föld lél és a természetfeletti világok közötti átjárását segíti, továbbá olyan belső energiákat szabadít fel, amelyek az eltérő világok közötti kapcsolatot teszik lehetővé; a varázsgomba használatáról kortárs elbeszélések is beszámolnak.

kék → a blueprint olyan kék alapon fehér vonalakat tartalmazó másolat, amelyet a műszaki és a mérnö-ki rajz reprodukciójára, másolására használnak; technológiáját tekintve fényérzékeny lapon végzett kontaktnyomati eljárás; a 19. század második felétől ismert nyomat ikonikus poroszkék színet a papírra felvitt fényérzékeny anyag és a lemosáshoz használt oldószer reakciójának köszönheti; a blueprintet ciano-típiának is nevezik; a kék cianotípia költői megfogal-mazásban a jövő rajzának is tekinthető.

↓ ↘ **Albert Ádám**: A halhatatlanok hajója

dioráma → a kínai kultúra halhatatlanjai és jövőbe repített szereplők történetei kerülnek az idő és tér hatá-raít átlépő elrendezésbe, amelyben a figurák „hátterét” fekete-fekete ábrázolások és animált történetek adják: ez helyezi őket ismeretlen időbe és térbe – a múzeumi és művészi közegbe; egy költői diorámatér ez, amelynek nemcsak az előnézete, hanem a kulisszája is látható. **installáció** → olyan művészeti gyakorlat, amely múzeumi műtárgyakat is terébe von, de lényege, hogy több médium bevonásával (videó, szoborcsoport, vetített ját) teremtí meg az idő és a tér összefüggéseit; halhatatlanságról és álomról mesél, így vonja a látoga-tót fiktív és narratív terébe.

gyökérszobor
és halhatatlanság
→ a gyökérszo-bor olyan faragvány, amely a köztés lét része: kiinduló-pontja egy gyökérkomplexum, amely a megmunkálás során antropomorfor alakot ölt; a faragványokat az eu-rópaiak nevezik gyökérszobroknak; az ábrázolt figurák taoista szentek és halhatatlanok, akik óvják és védik az emberek világát; a faragványokat templomokban és otthon helyezték el, tárgykARRIERÜK pedig szobor-temetőkbén végződött; a faragványok lényege: meg-látni egy szent fában, egy természeti képződményben az ábrázolás lehetőségét, megformálni egy halhatatlan aggastyán; a fa mint alapanyag a kínai anyaghierar-chiában önmagában nem értékes, de azáltal, hogy az élő fa föld és eg összekötője, élet és halál alapszimbólu-ma, nersanyagként mégis jelentőséget nyer; a szobor-temetőbe vagy élő fa odvába visszahelyezett faragvá-nyok körforgását a múzeum megállítja: kiemeli az időből és a térből a tárgyat, és elhelyezi gyűjteményében.

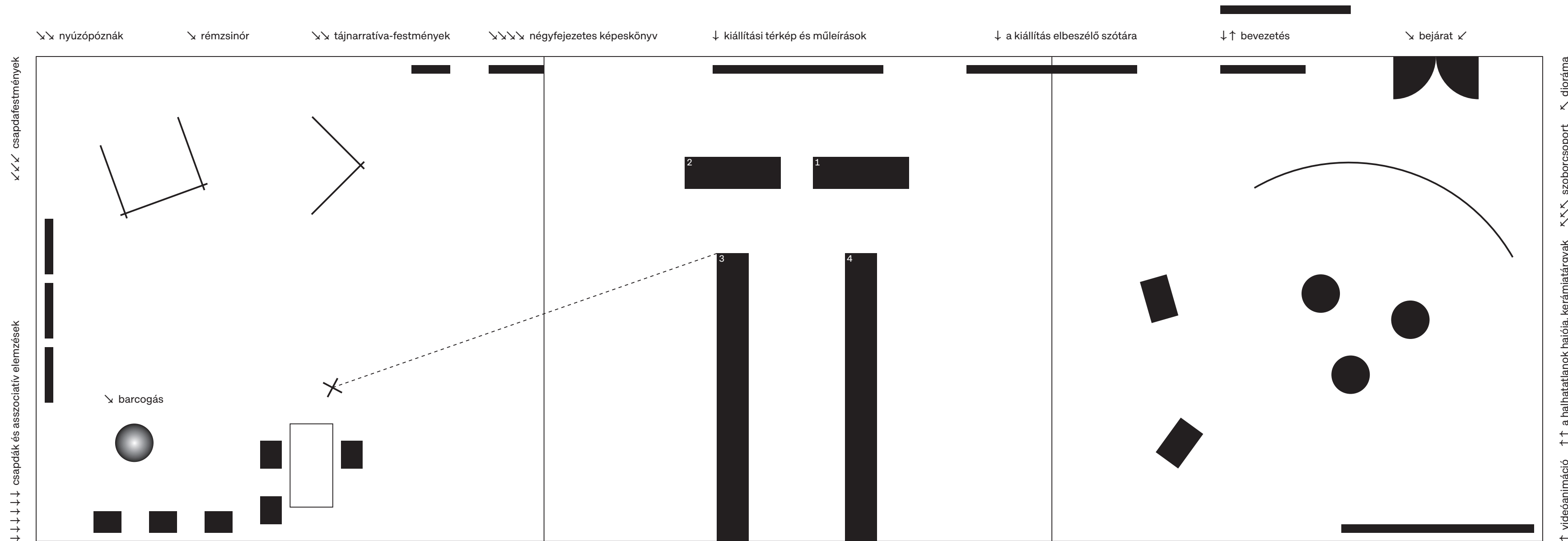
csésze és csempé
→ a kék-fehér kerámiá két technológiai újításnak köszönhethe születését: a magas hőfokon égető kínai kemencetípusnak és a Perzsiában használt kobaltszinezék alkalmazásának; a szalak Kíná-ban értek össze a 7. és a 8. században; pár száz év múlva a technológia és a kék-fehér porcelán egész Kelet- és Délkelet-Ázsiában elterjedt, majd a 17-18. századtól, a tengeri kereskedelemnek is köszönhetően az európai piacot is meghódította; a 18. századi nyugati terjedés motorja a nemesi és műkereskedői gyűjűrés. **Ted Chiang**
→ (1967) amerikai sci-fi író, aki írásaiban gyakran utal a hagyományos kínai kultúra történeteire és szimbólumaira, vallási és mágikus világára, de ugyanígy érdeklí a matematika, a számítástechnika és a mester-séges intelligencia; egy interjúban arról mesél, hogy fiatalkorában Isaac Asimov és Arthur C. Clarke nagy ha-tással voltak rá; ma az motíválja, hogy összetett filozófiai kérdéseket tegyen érthetővé és elmesélhetővé; könyvei végén rendszerint rövid történetet, jegyzetet ír arról, hogy miként áldtak össze ötletei novellává, miként kapcsolt össze olyan kérdéseket, amelyek foglalkoztatják – és ezzel előre meg is válaszolja kérdéseink nagy részét.

halhatatlanok → a kínai kultúra egykor élt, mára a taoista hitvilág mélyen tisztelt alakjai, akik képessé váltak életükben arra, hogy távol tartsák magukat az ártalmaktól, így tökéletesessé, halhatatlanná váltak; szabadon közle-kednek ég és föld között, védik és segítik az embereket abban, hogy tökéletessé váljanak; az ábrázolásokon arckifejezésük gyakran groteszk, lábuk mindig meztelen, és általában rendelkeznek egy karakterükhöz illő tárggyal; a legismertebb halhatatlanok a nyolc taoista, közülük Vas-mankós Li egy fellábú koldus, aki botjára támaszkodik.

hibriditás → a „hibrid dolgok” és „hibrid együtte-sek” fogalma Bruno Latour francia filozófus gondolatai nyomán került a társadalomtudományok szótárába; megközelítésében az emberek és nem emberek olyan közösségeit és hálózatot alkotnak, amelyben e kétfajta létező egyaránt és egyenrangú hangot kap: emberek és nem emberek együttműködnek, társadalmi és tárgyi mivoltukban; a hibriditás kiterjeszhető minden olyan együttesre, amelyben eltérő típusú résztvevők működnek együtt, oly módon, hogy átszívják egymás világát; az át-járások a digitális és az analóg, illetve a valós és virtuális tereket és világokat is közelíthetik egymáshoz. **protézis** → a mesterséges létrehozott, az egészhez illesztett részek a hiány pótlását szolgálják; az orvostu-domány a protézis fogalmát a mesterséges testrészekre használja, amelyekkel az emberi test hiányait és veszte-segeit pótolja; a múzeumi tárgyak esetében a restaurálás a tárgyak hiányzó és sérült részeit javítja és egészíti ki; a múzeumi interpretáció a tárgyak eredeti környezet-ének megidézését segíti; a művészeti tevékenységben a kiegészítés az alkotói intenció része: ahogy az alkotói gondolkodás kiegészíti a múzeumi tudást, elvesz belőle vagy hozzáépít.

másolás → olyan speciális technológia, amelynek segítségével egy valós múzeumi tárgy a virtuális térbe leképezhetővé válik, de nemcsak mint egy nagyszámú virtuális pontot tartalmazó adathalmaz, hanem mint megleveníthető, animálható esztétikai minőség. **történetmesélés** → az ismeretlen történettel ren-delkező múzeumi tárgyak jelentéstartománya kinyitható az irodalmi és fiktív közegek és szövegek felé, ámbár pusztá vizuális karakterükkel is újtára indíthatnak törté-neteket; az egy tárgyhoz kapcsolható elmesélhető történetek száma végtelen.

természet → a természet tapasztalati és tudományos olvasatán túl létezik spirituális megközelítés is, amely-ben a természeti tárgyak és lények lélekkel átítatott, animált résztvevők, és átjárást biztosítanak az emberek és a természet között; az átjárás gondolati teret terem-t, amelyben a természet spirituális közeggé válik: szent hely, ahol a teremtés játszódik, ahol nemcsak a tér, az idő is kitágul: múlt, jelen és jövő közelebb kerül egymás-hoz, vagy akár össze is ér.



➤ **Trapp Dominika:** Az üregig szűkült minden ösvény

A fikatív múzeumi táj dramaturgiája a művészi kutatás folyamatát tükrözi. Központi elemei az áttetsző öntvényekből és állatbőrökből épített nyüzópóznák, amelyek a tájcsapdák múzeumi bemutatására tett kísérletek, ugyanakkor dimenziókupukként is funkcionálnak: egy metaforikus tér irányába kínálnak átjárást. A szerkezetek alkotói előzményei a tájnarratíva-festmények, amelyeken a természet üreges képződményei (kürtök, vájlatok, likak) az emberi test nyílásaival olvashatók össze. Az installáció fordulópontja három csapdatípus művészi továbbgondolása: súlycsapda, verem és hurok. A festmények az élesztés és a hatástalanítás mozzanatait érik tetten: helyzeteket, amelyeket az emberi szándék vagy akár más erők is mozgathatnak. E működési mechanizmusok feltárását segítik a gyűjtemény csapdatárgyai, amelyekhez a tekintetet és testet terelő rémszínór vezet át. A csapdák körül látható asszociatív elemzések a kívülről szemlélő múzeumi tekintettel szemben egy elképzelt „belülről”, a préda szemszögéből tudósítanak. A jegyzetek, rajzok és szövegek, illetve a folyamat nehézségeit is felvállaló zenemű a behelyezkedés dokumentumai. A csapda mint modell tehát túlmutat a vadászat és a múzeum kontextusán: rámutat az ismerősség és otthonosság relativitására.

➤ **Kristóf Krisztián:** Mágikus analfabéta

A fejezetekből álló, képeskönyvként olvasható installáció az egymástól kulturálisan eltérő, egymás nyelvét nem értő és olvasó közösségek történeteit fűzi össze: piktografikus jelek, rajzolt jelenetek és tárgyak segítségével. Törvény előtti egyenlőség, börtönből küldött üzenet, öslakosok hangja a gyarmati hatalommal szemben, tárgyakba rejtett mágikus tudás az életről, a halálról és a szerelemről. Az alkotás az analfabétizmust interkulturális metaforaként használja. Az első két fejezet egyfajta sandbox: sorrendiséget nélkülöző játék, amelyben begyakorolhatjuk a mű befo-gadásához szükséges gondolkodást. A bevezetés témái az értetlenség, a félreértés, az elsajátítás, a fel- és félrehasználás. Ezeket a gondolkodási mechanizmusokat alkalmazza a harmadik és a negyedik fejezet: történetek a tárgyak és emberek kapcsolatáról, a tárgyak varázstartalmáról, a kulturális és mágikus analfabetizmusról. Feliratokkal, eredetiséget igazoló jegyekkel és tárgy történetekkel ellátott műtárgyak; replikák, költői és művészi másolatok és hamisítványok. Megcsinálni és megérteni a világot. Más megfogalmazásban: a tárgykészítés alkotói tapasztalatán keresztül keresni a mások megértésének lehetőségét.

➤ **Albert Ádám:** A halhatatlanok hajója

A diorámából, szobrokból, animált videómunkából és gyűjteményi példákból komponált installáció a halhatatlanság, az álom, az átmeneti, ideiglenes lét és az utazás gondolati terét teremti meg. Az alkotói intenció kiindulópontja a kínai kultúra rituális tárgya, a gyökérszobor, amely leggyakrabban halhatatlan taoista szenteket ábrázol. A szereplők, az anyaghasználat és a formaképzés egyaránt leírhatók az átmenetiség fogalmával: természet és kultúra, emberek és szellemek, evilág és a természetfeletti között. Fából kibújó szellemek és ember alakú, növényi protézissel rendelkező lények. Egy olyan történet szereplői, amelyben fontos kérdés, hogy miként maradhat meg az, ami egykor lényeges volt, de elműt. Létezik-e több helyen lévőség? És miként válhat a halál az élet szerves részévé? A halhatatlanok hajója installáció a halhatatlanok hajóját ábrázoló műtárgyból indul, és olyan eszközt választ, mint a műtárgyak háromdimenziós szkennelése: amely egy műtárgyat nem pusztán másol, hanem átalakít, átlényegít, egy másik világba emel. Összeköti a régmúltat a jelenel és nyitva hagyja a jövő felé. A mű a különböző létformák, az elmúlás és a megőrzés illeszthetőségével kísérletezik. Olyan világok között utaztat minket, amelyről nagyon keveset tudunk.