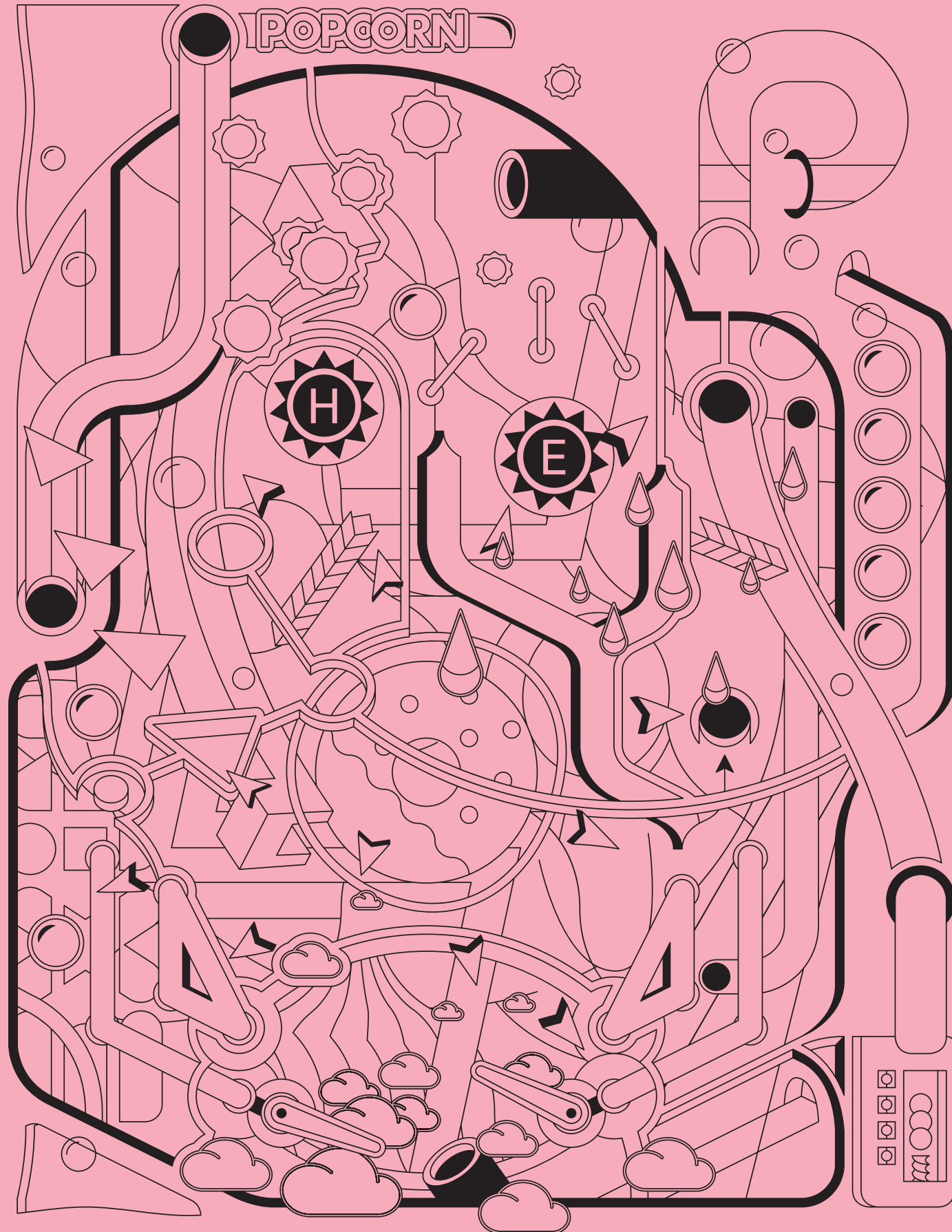




VARGA Ádám Loop

Varga Ádám legújabb sorozatának fókuszába a flippergépeket helyezi, azon belül is a képi dimenziójuk, síkba való átültetésük foglalkoztatja. A flipper története a 18. századi francia bagatelle játékgig vezethető vissza, a modern, érmével működő flipper a 20. század első évtizedeiben alakult ki, 1947-ben pedig a Gottlieb vállalat *Humpty Dumpty* című gépében alkalmazták először az elektromágnesesen működtetett flippereket. A játékos ettől kezdve nem csupán elindíthatta vagy meglökhette a golyót, hanem közvetlenül is beavatkozhatott annak mozgásába. A kiállításon látható művek ebből a sajátos rendszerből indulnak ki. Az egyes festmények eltérő vizuális formanyelvet alakítanak ki, miközben egy közös szerkezet és probléma tartja össze őket: hogyan lehet egy működő, szabályok által meghatározott rendszert képként megjeleníteni?

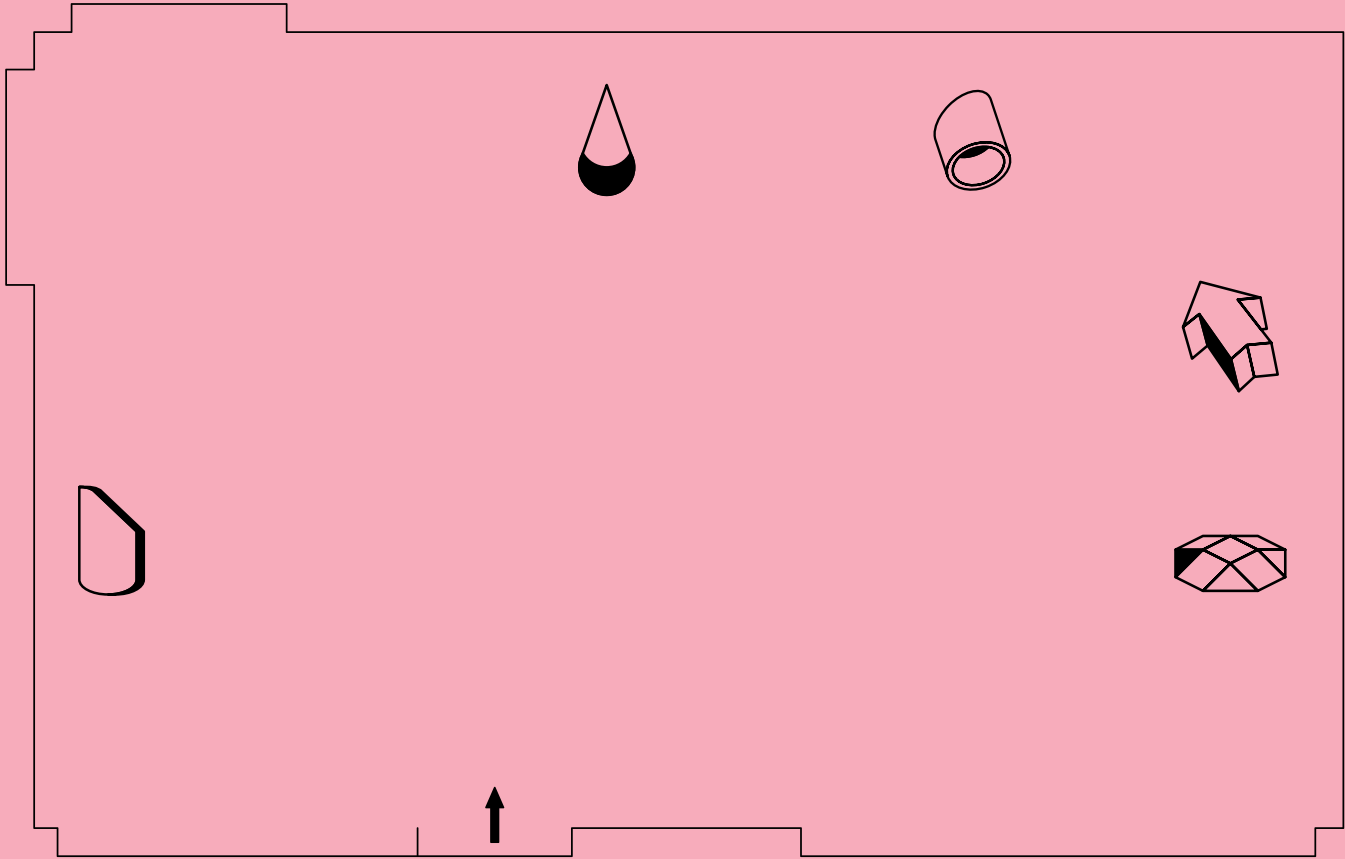
Varga művészeti praxisában az elmúlt években technikai szempontból egyre fontosabbá vált a térbeli ábrázolás problémája. Művei elkészítése során a plottereljárás és a festészet találkozásából olyan sík felületek jönnek létre, amelyek egyre összetettebb térélmény létrehozására törekednek. A pályák egymásra rétegződő elemei, a különböző vonalrendszerek, áttűnések és takarások mélységet hoznak létre, mintha a vászon felülete mögött egy tényleges gép belseje tárulna fel. A flipperpályák részletei szinte tökéletes pontossággal követhetők. A golyó lehetséges útvonalai, a rámpák, ütközők, karok, alagutak és egyéb játékelemek nem pusztán felismerhető motívumokként jelennek meg, hanem egy bejárható, működőképes rendszer elemeiként, így akár fejben végig is járhatjuk a pályát.

A sorozat darabjait öt markáns szín – zöld, kék, rózsaszín, szürke és sárga – határozza meg. A művekben a szintanulmányok fontos szerepet töltenek be és az egyes képek különböző vizuális világokat idéznek meg: a szürke a mechanikus gépezetek karakterét, a rózsaszín a játékok és emojik vizualitását, a zöld a sportpályák absztrakt szerkezetét, a kék és a sárga pedig színskálák metaforáiként értelmezhetők. A művekben Varga munkásságára jellemző kisajátítás gesztusa is megjelenik. A pályák részletei között popkulturális utalásokra bukkanhatunk. Megidézi a Pokémon két karakterét – a kék festmény háttérében például Vileplume, a rózsaszínben pedig Jigglypuff alakja ismerhető fel. Hasonló módon épülnek be a képekbe a szöveges elemek is. A zöld változatban a „Greatland” és a „sport” felirat, míg a sárga festményen a „hello” és a „lock up” szavak olvashatóak ki. Ezek a motívumok első pillantásra rejtett részleteknek tűnhetnek, közelebbről szemlélve azonban újabb asszociációs rétegeket nyitnak meg. Mindegyik újabb belépési pontot kínál, és minél tovább időzünk előttük, annál több kapcsolat és összefüggés válik láthatóvá. A művek így szinte a végtelenségig bonthatók és újraértelmezhetők.

A kiállított képek végső soron a megtervezettség és a kiszámíthatatlanság, a rendszer és az eltérés, a sokszorosítható forma és az egyedi műalkotás feszültségét fordítják át a festészet nyelvére. Nem egyszerűen egy játékot ábrázolnak, hanem maguk is összetett rendszerekké válnak, amelyeken a szem – akár a flippergolyó – folyamatosan újabb és újabb útvonalakat keres.

Tóth Boglárka

Varga Ádám (1995) a Magyar Képzőművészeti Egyetem festő szakán végezte tanulmányait 2014 és 2019 között. Vendéghallgatóként tanult a rigai Art Academy of Latvia intézményében 2017-ben. 2019-ben a lipcsei Galerie für Zeitgenössische Kunst gyakornoka volt. 2021 és 2024 között Derkovits Ösztöndíjban részesült, 2022-ben jelölték a debreceni MODEM Modern és Kortárs Művészeti Központ díjára is. Művészeti tevékenysége mellett a budapesti PINCE artist-run space egyik tagja, továbbá több független kiállítás és projekt megvalósításában is segédkezik. Tevékenységének fókuszpontja a produkció és reprodukció művészetben betöltött szerepére irányul, amelyben különböző festészeti projekteken keresztül igyekszik rámutatni a két fogalom között fennálló dialektikus viszonyra, valamint a különböző ellentmondások feloldhatatlanságára is.



Bloom City
2026, akril, vászon, 185x145 cm



Funtopia
2026, akril, vászon, 185x145 cm



Mechanic Park
2026, akril, vászon, 185x145 cm



Sun Valley
2026, akril, vászon, 185x145 cm



Greatland
2026, akril, vászon, 185x145 cm

VARGA Ádám
Loop

Funtopia

