

Hermann Veronika

A szavak és a dolgok

Szegedy-Maszák Zoltán: Magányos és társas művek

● Paksi Képtár, Paks
● 2008. december 5 – 2009. február 8.

„Come on! Play! Invent the world! Invent reality!”
(Vladimir Nabokov: Look at the Harlequins!)

„Több dolgok vannak földön és egen,
Horatio, mintsem, bölcselmetek
Álmodni képes.”
(William Shakespeare: Hamlet, dán királyfi)

SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN legújabb kiállítása, a *Magányos és társas művek* életmű-keresztmetszet, amely áttekintést ad eddigi pályája legfontosabb állomásairól, kiegészülve a *Vizuális kommunikáció – Jonathan Swift tiszteletére* című, először itt, a Paksi Képtárban bemutatott interaktív installációval. Szegedy-Maszák Zoltán munkái létrehozásakor mindig a határok megkérdőjelezése, az aktív befogadói magatartás kiprovokálása, legfőképpen pedig – hangozzék bármilyen általánosan vagy közhelyesen – a megismerés és a kísérletezés vágya vezet. A határok „eltolásának”, az érzékelhetőség metaforáinak új funkció-összefüggésbe való elhelyezése, az egységes gondolkodásmód és a komplex jelentésközlés igénye a bemutatott munkákon jól nyomon követhető. „... e művek nagyobb része nem a 'Pictorial Turn' hatására, vagy épp arra reflektálva, inkább előtte, mellette jött létre, valamint sok tekintetben az 'Iconic Turn' utáni állapotot mutatja.”¹ Az alábbiakban a kiállítás legfontosabb elemeiről és az új installációról is megpróbálunk szót ejteni, egy nagyobb „zsákkal” – ahogy arról még később szó lesz.

1 PETERNÁK MIKLÓS, *Művészet a „képi fordulaton” túl*, Budapest, kézirat, 2008.

SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN
Aura 2.0 interaktív virtuális valóság installáció, 2005; társszerző: Fernezelyi Márton

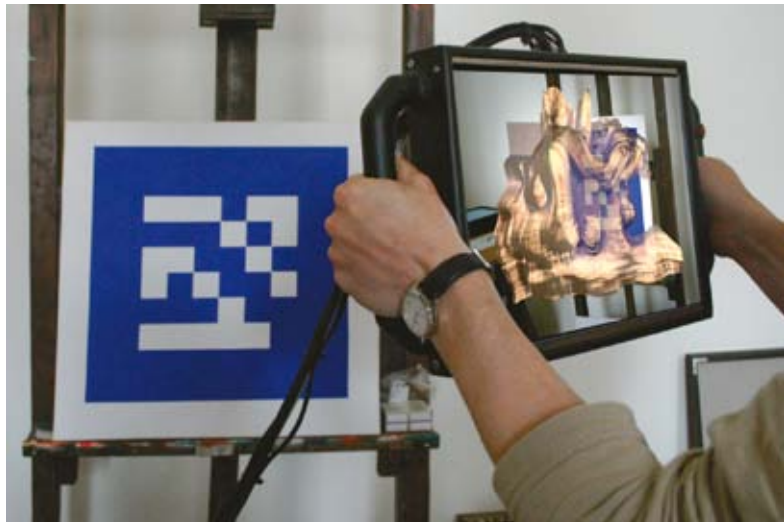


Szegedy-Maszák Zoltán érdeklődése már a főiskola alatt a technikai médiumok felé fordult. Fotogram-objektet és több ezer camera obscurával (illetve annak különféle speciális változataival) készített képet is csinált, de már 1991-ben elkészülnek első számítógépes/videós installációi, így például az *Oscillation* és a *Real Time*, amelyek közül az utóbbi camera obscurában hosszú expozíciós idővel készített képekből készült videóanimáció. A kiállításon nemcsak a korai camera obscurával készült fényképek, de az ezekhez való visszacsatolás eredményei is láthatók, így például a 2007-es *Legszebb nyári élményeim* sorozat, melynek címe ironikusan hívja elő a szeptember eleji iskolai fogalmazások mindannyiunkban élő kényszeredett élményét. Bár „legszebb” mint jelző játékba hozza az uncsi (és kivitelezés szempontjából sokszor didaktikailag is helytelen) nyári élménybeszámoló klasszikus elnevezését, a képek kivitelezése éppen az ellenkező irányba halad. A „legszebb” itt esztétikai minőségként realizálódik, a fotókon a nyár a megörökített, áradó fényben van jelen, ahogy a lombok és a nyári kert képi tapasztalatait a technika fénypontokká robbantja. Az egyik képen megjelenik Richard Gregory *Mirrors in Mind* című szövegének címe is, egyértelművé téve ezzel a látvány és felismerés kettősségére utaló (ön)reflexiót is. A sorozatnak – ahogy például a 2008-as *Mit jelent fényképezni?* egyes darabjainak is – volta-képpen a fény leképezése, megörökítése, a fény láthatóvá tételének tapasztalata volt a közepontjában.

Az eddigi munkák közül kiemelt jelentősége van a *Cryptogram* (1995–1996) című hálózati installációnak, amely nem csupán a 90-es évek amerikai titkosszolgálati botrányira reagált, de műként is megjelenítette Szegedy-Maszák Zoltán titkosítás és kódfejtés iránti érdeklődését. A *Cryptogram* szöveget alakít át virtuális szöveggé, így az esztétikai minőség fölülírja a szöveg szemantikáját. „A *Cryptogram* egy szép, kézenfekvő fikció” – mondta róla Szegedy-Maszák Zoltán,² s ezzel nem csupán az alkotás esztétikai-kriptográfiai idealizáltságára hívja föl a figyelmet, de a digitális világ azon tulajdonságára is, amely dekonstruálja a fikció és a valóság között feszülő ellentétet. „A fikció és a realitás régi oppozíciója ugyanis föltételezte annak hallgatólagos tudását is, hogy miben áll a fikció és a valóság jellege, és a fikciót így alapvetően azon jellegzetességek hiányával jellemezték, amelyek meghatározták azt, mi a valóság.”³ A fikcionalitás, amely az irodalomban nagyjából a 18. század végére vált meghatározó (befogadási) stratégiává, a képzőművészetben egész máshogy reali-

2 Lásd. *Jelentésdíjazn: Szegedy-Maszák Zoltánnal beszélget Hajdu István*. In: *Balkon* 1999/11-12, 8-13.

3 ISER, WOLFGANG, *A fiktív és az imaginárius*. Fordította Molnár Gábor Tamás, Budapest, Osiris, 2001, 22.



SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN
Oculus Artificialis Teledioptricus: Rembrandt, műfatanulmány a festészetéről,
interaktív installáció, 2006; társszerző: Ferenzelyi Márton

Egyes (erőteljesen megdőlni látszó) művészet-elméleti vélekedések szerint a szöveg magasabb rendű a képnél, így inkább a magas kultúra része, hiszen a kép egyértelmű vizualitása miatt egyszerűbben értelmezhető, és jóval valószínűbb, mint a gyakran tisztán fikciószerűen értelmezett szövegek. Az *Oculus Artificialis Teledioptricus 2.0: Rembrandt* interaktív számítógépes installáció⁷ a kevert valóság bemutatásával cáfol rá minderre. A falon látható, értelmezhetetlen jeleket ábrázoló képek az interfész (vagyis a „mesterséges szem”) segítségével alakulnak át Rembrandt képeivé,⁸ az interfész felületén a befogadó előtt lebegve, vagyis fényből alkotott, mégis jelenlévő valóságként.

„A szatíra olyan tükör, amelyben a szemlélők általában mindenkinek az arcát fölfedezik, kivéve a saját magukét.”⁹ Ez az idézet kétszeresen is igaz a *Vizuális kommunikáció – Jonathan Swift tiszteletére* című 2008-as interaktív installációra, amelyben a *Rembrandt* technikája és az *Aura 2.0* látványvilága újszerű módon alakul át. Címe ironikusan reflektál a megnevezett részdíszciplínára, amely napjainkban oly divatosá vált a művészetelméletben. Hátterét az a leírás képezi, amelyet Swift legismertebb hőse, Gulliver hall arra vonatkozólag, hogy a szavak fölöslegesek és károsak, és jobb lenne mindent tárgyakkal, vagyis – képpel kifejezni. „(...) egyáltalában ki kell irtani az összes létező szavakat, amit azzal indokoltak, hogy mind az egészségügy, mind az időmegtakarítás szempontjából rendkívüli előnnyel járna. Hiszen világos, hogy minden szó, melyet kiejtünk, fogyasztja a tüdőt; következésképpen nagyban hozzájárul életünk megrövidítéséhez. Ennélfogva a következő megoldást javasolták: tekintettel

arra, hogy a szavak tulajdonképpen mind tárgyakat jelképeznek, sokkal kényelmesebb volna minden ember számára, ha mindjárt magukat a tárgyakat cipelnék a hátukon (...)”¹⁰

Az installáció egy asztalon elhelyezett monitor, amely fölött egy igazolványkészítő fényképezőgéphez hasonló szerkezet is található. A befogadónak az asztal mögé kell ülnie, a monitorral szemben. Az installáció azt a mindenki számára ismert, sokszor idegesítő, zavarbaejtő érzést is megidézi, amikor a fényképező hivatalos célból megörökít minket, beemel a mátrixba, miközben egy idegen utasítása szerint mosolygunk, és középre nézünk. A monitor előtt lapok vannak, melyeken a *Rembrandt* képeihez hasonló jelek találhatóak. „Az asztalhoz telepedve a monitoron saját tükörképe tűnik fel, amit a fényképezőgép helyén álló videokamera mutat. A kamera felé tartva az asztalon fekvő lapokat azonban azt tapasztalja, hogy a videokamera látásmódja kiegészül valami szokatlanul: az egyszerű fekete-fehér ábrák előtt virtuális háromdimenziós tárgyak jelennek meg, melyek a lapok forgatására, elmozdulására úgy reagálnak, mintha valós testek volnának.”¹¹ A monitor egyszerre interfész és tükör is, saját magunk mellett az összeálló és valódinak tetsző tárgy képét is látjuk, amely így beemelődik a szubjektum által képviselt valóság diszkurzusába. A jelek dolgokká állnak össze, „az összes létező szavakat” valóban képek pótolják, a megjelenő tárgyakon pedig további képek is találhatóak. A fiú-figurán szemek, a patkányon egyéb állatok, tehát a térbeliként megjelenő dolgok újabb dolgokhoz vezetnek, végtelenítve ezzel a képek folyamát, a Gulliverben olvasható tárgyakkal való kommunikáció metaforáját szó szerintivé téve. A jelek véletlenszerű sokasága absztrakt valóságok képi metaforáit teremt meg, nem átírva, de kikerülve a nyelvi tényeket. A vizualitáshoz való viszony átalakult a képi fordulat után, s így a Gulliver is máshogyan értelmezhető. A *Vizuális kommunikáció* lebontja a szöveg retorikai kódjait, a metaforát valódi *szóképpé* teszi és végteleníti, mindezt pedig a szavak által vezérelve. A befogadó által elindított folyamat olyan valósággá válik, amelyet eleve egy kamera álcájába bújtatott képi tükröződés vezérel, s így váratlan látványokhoz és egymásba forduló képekhez vezet, melyeknek aleatorikus előfordulása folyton újabb képi csatornákat nyit meg. A képek uralta világban a tárgyakkal teli zsák, amelyet szavak helyett cipelünk, az Internet nevet is viselhetné, Gulliver trükkös tudói pedig egy paradigma eltolását metaforizálták. Az a világ, amely a szavakban még fikcionálisnak tekinthető, a látványban áttevődik a környezet megjeleníthető kontextusába. A szavak és a dolgok együttesen alkotják meg a képeket egy vizuális folyamat két sarokpontjaként. A vizuális kommunikáció, megszabadulva minden retorikai kötöttségtől, önmagában megvalósul. Ez a szöveg hány zsák szó lenne?

7 *Rembrandt – Kortárs magyar művészek válasznak*. Szépművészeti Múzeum, Budapest, 2006. júl. 6 – szept. 24. (www.szmz.hu/rembrandt/rembrandt.html)

8 *Agatha Bas képmása* 1641, *Fiatal tudós arcképe* 1631, *Az emmauszi vacsora* 1648, *Az emmauszi vándorok* 1628–29

9 SWIFT, JONATHAN, *Szatírák és röpiratok*. Fordította és az utószót írta Kéry László, Budapest, Európa, 1961, 9.

10 SWIFT, JONATHAN, *Gulliver utazásai*. Fordította Szentkuthy Miklós, Budapest, Magyar Helikon, 1979, 304.

11 SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN, a *Magányos és társas művek* című kiállítás vezetőjéből, 2008.