

PORTÁLOK

Mi az az alvó portál? Egy nyílás valami felé. Fel lehet ébreszteni. Antropomorf. De legalábbis biomorf. Tükröződést vagy identifikációt hordoz magában. A portál egy biológiai lény, akár te magad, amit fel lehet ébreszteni.

Mi a művészet? Többek között a figyelemre szánt idő. Nevezték az érdek nélküli elmélkedés terének is (Immanuel Kant). Úgy is értelmezhető, hogy funkciója az érdeklődés felkeltése anélkül, hogy szükségleteink azonnali kielégítését hozná magával, különösen materiális vagy fizikai értelemben. Azt is mondják, hogy célja, hogy annyi szenzoros tapasztalatot, emléket és értelmet hívjon életre, amennyit csak lehet.

Maria Lavman Vető "Portálok"-jában három alapvető paraméter szövődik egymásba. A folyamat kezdetétől fogva jelen vannak és amikor a befogadó szenzoros, érzelmi és mentális kapacitásait eléri, kölcsönhatásba lépnek egymással, átfedik egymást, elfedik egymást, szemben állnak egymással. A három nehezen megközelíthető, ugyanakkor alapvető egység lehetséges megnevezése a véletlen, a kiszámíthatóság és a test. A véletlen társas nyugtalanságot, az önfeledtség vagy a szabadság érzetét kelti abban, aki kapcsolatba lép a művel. A kiszámíthatóság biztonságot, unalmat és a logikus következmények iránti érdeklődést teremt meg ezek fizikai és szó szerinti manifesztációi nélkül. A test időben és térben visszacsatol az emberi lét manifesztálódott, általános és individuális feltételeihez: az agy, a döntések, a kar, a kéz, a viselkedés, a testmozgások, az eszközök, az anyagválasztás. A test értelmezi az azonnali szándékot, tapintást, jelenlétet, emberi létet, és felébreszti a tükrőneuronokat.

A 'Domain' című kiállításon (ahol Maria Lavman Vető osztozik a térben Erdély Dániel és Vető János munkáival) szereplő 10 portállal a benyomásom szerint a művész úgymond egymásra akarta helyezni a hármat - a véletlent, a kiszámíthatóságot és a testet - egy olyan korlátozott területen, amennyire csak lehetséges. Hogy egymáshoz dörgölözzenek, hogy kénytelenek legyenek egymásnak kérdéseket feltenni, egymást konfrontálni - hogy a néző/résztevő szükségesnek érezze mérlegelni, hol húzódik közöttük a határ, miért és miben áll a három egység természete.

Tíz vászon ötvenszer hetvenöt centis méretben. Minden vásznon tíz négyszög. Megegyező négyszögek mind a tíz vásznon. A vásznak bal oldalán lévő öt négyszög fejtetőre van állítva a jobb oldalon. Az átlók, amik keresztbevágják a négyszögeket, általában ugyanabba az irányba mutatnak a tíz vásznon. De eltérnek. Igazából nem találunk bele a négyszögek sarkába. Az eltérések variálódnak a vásznak között. Valódi háromszögek meg sem jelennek.

A fokozatosan árnyalódó és "tisztátalan" színskála (messze Piet Mondrian-tól) a 10 műben a következőképpen teremtődött meg/határozódott meg/választódott ki/generálódott/alakult ki: a 20 formának mindegyikére 4 piros, 4 kék, 4 zöld és 4 sárga réteg került Adobe Illustrator-ban. A művész minden réteg átlátszóságát egyenként állította be. Az egyes színmezők rétegeit egyenként távolította el. Egy többé kevésbé kromatikus színpaletta született meg (legkevesebb 3 százalékos pigmenteltéréssel). Ezeket kinyomtatta egy lapra, egy festékkereskedő beszkenelte a színeket és létrehozott 20 db színkódot az NCS-rendszer szerint, amit falfestéseknél használnak. Ennek az eredménye lett 20 doboz festék, amelyek egy-egy számot kaptak. A szabály: egy adott szín csak egyszer fordulhat elő ugyanabban a

formában. Az első portál egy Illustrator-ban lévő skicc alapján készült el. A második fordított sorrendben kapta a színeket. A harmadikban maga a művész próbált meg izgalmas színtalálkozásokat előidézni. Néhány másik pedig klasszikus értelemben vett “esztétikai” és “művészi” döntések eredményeképpen született meg. Egy bizonyos pont után egy számrendszer segítette a fenti szabály követését, néhány kép eszerint készült el. A sorozat utolsó darabjai pedig a sötétségre és a fényre fókuszálnak, vagy világos vagy sötét színeket csoportosítanak a kép közepébe.

Josef Albers:

“Amikor festek,
akkor mindenképp színre gondolok
és színt látok
- de színt mint mozgást”
(saját fordítás)

A portálok háromdimenziós létet hordoznak magukban. Egy kétdimenziós portál elképzelhetetlen. A számítógépes játékok portáljai kétdimenziósak, de arra építenek és azt sugallják, hogy egy új világba, új dimenziókba vezetnek. De csak akkor, ha feltörtük a kódot, megoldottuk a feladványt, legyőztük a “főnököt” (addig ugyanis alszik a portál és nagyon nehéz rátalálni). A szótár szerint a portál “egy weboldal, amely linkek és szolgáltatások nagy csoportját kínálja”, de ez a jelentés manapság jobbra már elavult. A klasszikus jelentés “díszes főbejárat” még mindig releváns. A portál frontális. Egy nyílás valami felé. Impozánsabb és jelentőségesebb, mint a “bejárat”, az “ajtó” vagy a “kapu”.

A befogadó teste és érzékszervei találkoznak Maria Lavman portáljaival és azok véletlenszerűségével, kiszámoltságával, jelenlétével és identifikációs tulajdonságaival. A néző a tíz alkotás között vándorol. A szochasztikus, logikus és szó szerint anatómiai stratégiák látszólag mind egy szinte már tolakodó, taktilis minőség irányába mutatnak. Aztán a taktilis érzékelést felváltja valami, amit úgy írhatnánk le, mint egy multiszenzoros és változó színhely. A tökéletlen háromszögek átlói jelölik a teret. A képről képre történő elmozdulásuk a térbeli perspektíva mozgásává válnak, vízszintesen és függőlegesen is. A vásznak színei megtestesítik a “jelenetek” fényviszonyainak időbeli változását, a napszakok során és ahogy változik természetes és mesterséges fényben. A képek jobb oldalának fejtetőre fordulása a bal oldalon hatást gyakorol a néző megélésére arról, hogy mi van fent és lent. De a taktilitás garantálja is, hogy a mű visszatér a kép felszínére és újra egy önmagában vett egyedi, fizikai tárggyá válik. És mert a szemlélő legalább intuitív módon belátja azt és részt vállal abban, ahogy ez a “háromdimenziós színház” színre kerül.

Az alvó portálok megtalálásáról van szó. És arról, hogy tudjuk, hogyan nyithatjuk ki vagy ébreszthetjük fel őket. Ezen esetben a test és az érzékszervek kapacitásai által. A kiállítóter fényviszonyai, ahol a Domain kiállítás látható, olykor hajlamosak elmosni a határokat a színterületek között ott, ahol a nüansznyi különbségek a legapróbbak. A szemnek időre van szüksége ahhoz, hogy átálljon és alkalmazkodjon, hogy újra érzékelni tudja a különbséget. Eszembe juttatja James Turrell munkáit, amelyek során fényvel és sötétséggel dolgozik az amerikai művész és gyakran hosszabban kell őket nézni ahhoz, hogy egyáltalán felfogjuk magát a művet (legismertebb munkája a még mindig befejezetlen Roden Crater, amelyben

az arizonai sivatag egy inaktív vulkánját változtatja át egy teleszkóp nélküli obszervatóriummá.)

Az érzést, hogy egy multiszenzoros színházat látunk, csak még jobban felerősítik a Domain kiállítás másik két kiállító művészeinek munkái, Erdély Dániel, aki többek között olyan 3d-nyomtatott tárgyakkal járul hozzá ehhez, amelyek az általa feltalált geometriai formán, a "Spidron"-on alapulnak, amellyel a művész a hetvenes évek vége óta dolgozik (és amelyet jó kibernetikus hagyomány szerint földrengés sújtotta területek stabil házaihoz potenciálisan felhasználható építőkövekként szeretne prezentálni) és Vető Jánosé, aki elektronikus infrahang generátorral hozza rezgésbe Erdély tárgyait (és talán Lavman Vető vásznait).

Jörgen Gassilewski szövege a Domain c. kiállításához,

Erdély Dániel, Maria Lavman Vető és Vető János, Galleri Rostrum, Malmö, 2021.
Szeptember 4-26.

Fordította: Kiss Viki Réka