

Jelentésvesztés és a tárgyak felszabadulása

Csiki Csaba munkáiról

1 Bill Brown, „Thing Theory’, *Critical Inquiry* 28, no.1 (2001): 1-22.

2 Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford: Oxford University Press, 2005.

3 idézet Issa Samb és Antje Majewski beszélgetéséből (2010), in: Antje Majewski, *The World of Gimmel: How to Make Objects Talk*. Dijon: Les Presses du réel, 2011 (saját fordítás)

Csiki Csaba munkáiban megtörténik az értelem felfüggesztése. Ez amellest, hogy gazdag egzisztenciális élményt nyújt, új materiális nézőpontokat aktívvá a befogadóban.

A kétdimenziós vagy virtuális képek esetében egyfajta elidegenedett perspektíva jelentkezik, amely kizökkenti a nézőt a megszokott, távolságtartó vizuális-empirikus kontemplációból, és meglepő, kiüresített formák elé állítja. A *Simulation of bad quality* az alkotó diplomamunkája. Első körben a „művészetietlen” képpel iktatja ki a hagyományos mechanizmusokat (laikus által fotózott, semleges képeket állít ki), majd a képhez túl közel állított kamera és a lefele fordított objektívek a kép rögzíthetlenségét, a rögzítés szükségtelenségét jelzik. Minden kép, még a képet rögzítő szerkezet is, ezért a képet mint fetiszálható egységet az alkotás teljesen felszámolja. A *Just do it* című videó a futball élő jelenségét teszi elvonttá: kivág a képmezőből, ezzel a jelenetek veszítenek drámaiságukból, a felvétel fehér-fekete és hangtalan, ezzel archív jelleget kap, a „sztárolós” nézőpont is eltűnik, a vágások pedig megszüntetik a narratívát. A képsorokat kísérő, de tőlük független, ritmikus nyikorgás a megmaradt információt is a jelentésvesztés fele taszítja. Jelszerű energiákat követünk a képernyőn.

A redukált konnotációk azonban más területeken erős plaszticitást eredményeznek.

Bill Brown¹ szerint létezik egy sajátos kategória: a dologké (things). A *dolog* egyszerre kevesebb, mint tárgy és több is annál. „Az a...*dolog*, az a...*valami*, az az *izé ott*” amorf, mivel még nem vált tárggyá a fejünkben, vagy megnevezhetetlen, mert már valamivel túlhaladta a tárgyak elménkben meglévő kategóriáit, és ezért vagy csak körülírni lehet, vagy a fentebb említett pótlószavakkal illetni. Példa lehet erre az egyes golyóstollak végén levő, funkciótlanul rugózó dísz, vagy egy fehér kövön levő szürke dudor. A *dolgok* olyan jelenségeket takarnak, amelyek fölött nem rendelkezünk, amelyek számmunkra névtelenek.

Csiki Csaba bizonyos szempontból a dolog-léte kísérte és próbálja előhozni munkáiban. Érvelhetnénk ugyan azzal, hogy minden műalkotás, amely objekt vagy installáció, Brown elmélete alapján *dolognak* minősül: mivel egyedi kreáció, nem meghatározható kategória, s így egyszerre több és kevesebb is a tárgyaknál... Mégis, ezek többsége vagy metaforaként működik, vagy valamilyen fikatív funkcióval bír – egyszóval mindenképp jelentéssel felruházott objektumok, így pedig nem mondható róluk, hogy a tárgynál kevesebbek lennének. Ezzel szemben a Csiki installációi kimondottan jelentéstelen tartományokba törekszenek. Kísérleti társításokról van szó, amelyek elsősorban perceptuális élményt nyújtanak: a kombinációkban erőteljesen érvényesül a dolgok materiális karaktere, s erre „harap rá” a befogadó, de a látvány izlelgetése közben valahányszor empirikus eszközökkel próbálja megfejteni azt, újra és újra az anyagok szuggesztív, erős jelenlétébe ütközik, amely ellenáll minden címkézésnek.

Csiki Csaba



Ilyenek a *Wunschtraum* című projekt furcsa tárgyegyüttese: nem derül ki, hogy miért került a plafonhoz közel a falra a fekete (függönyrúd)tartóelem, miért konyul le belőle a két bog-dísz, s miért „közlekedik” a furcsa formájú asztallapban cápauszonyként egy hajlott túske-forma, vagy mi a szerepe a közte és a krikettkapu, a golflyuk és egyéb kis elemek között húzódó vonalnak. A vonal logikusan semmilyen tárgy útját nem jelölheti, de egyúttal interakcióra hív, és az ember akaratlanul is ki szeretné találni azt a játékot, amelyet ezen a pályán játszani lehet. A fekete fényes műbőr-szerű anyagból készült tárgy két fogantyújával alternatív gumimatracra vagy -csónakra emlékeztet, azonban az anyag nem feszül, hanem lazán, egyenetlenül horpad, gyűrődik s ezen a felületen egy kék fénycsík vonul végig, az egyik fogantyútól a másikig, majd vissza. Mozgásával párhuzamosan taps és ujjongás hangjai hallatszanak, majd csitulnak el. A tömeg ujjongó megnyilvánulásai, a végigvonuló sáv és a fogantyúk által aktivált kéz-asszociáció együtt a sportesemények tömeg-hullámmozását is idézheti, valamilyen elvont valóság szintjén, de nem ennyire egyértelmű a helyzet: a göröngyös fekete felület fáradt látványa, a fénycsík virtualitása és a tömeg mérséklődő lelkesedése ennél sokkal szürreálisabb élménnyé áll össze.

Sajátos tulajdonsága ugyanakkor a dolog-tárgyak kategóriájának, hogy valamiféle autonómiájuk van hozzánk viszonyulva: amíg nem tudjuk őket megnevezni, addig nem is birtokoljuk őket. Felmerül ezért a síkontológia modellje, és a nem-hierarchikus vizsgálati módszereké, amelyek maguk után vonják a dolog-tárgyak önálló, majdhogynem cselekvőképes tényezőkként való felfogását is.

Valamelyest összecseng ez Bruno Latournak és társainak cselekvőhálózat-elméletével is (Actor-network theory)², amely szimmetrikus viszonyt sugall emberi és nem-humán cselekvők között. Ebben a modellben a tárgyak is külön entitásokként jelennek meg, bár ez csak a hálózat működésének függvényében vagy érdekében érvényesül. Az viszont, ahogyan maga a hálózat megjelenik, fontos támpontokat nyújt Csiki művészetéhez: azt a cselekvők közötti viszonyok határozzák meg, és csak addig léteznek, amíg a közöttük levő viszony élő; így tehát az egész rendszer az interakciókban valósul meg.

Csiki Csaba installációiban tárgyak találkoznak más tárgyakkal (vagy anyagok anyagokkal), illetve egyéb vizuális, auditív elemekkel (fény- és hanghatásokkal), és nem utolsósorban emberekkel – mediálatlan tartalmú szerkezetben, szabad, de mégis valóságos (asszociatív) kapcsolódási pontokkal. A végeredmény élő konstrukció, amelyben maguk a tárgyak és anyagok is megelevenednek. Beszélni, megnyilvánulni hagyni a tárgyakat márpedig nem könnyű feladat. *Bátornak kell lennünk ahhoz, hogy megtegyük a következő lépést. Felismerni, hogy azontúl, hogy mi magunk fel tudjuk tölteni a tárgyat jelentéssel, a tárgy önmagában is rendelkezik egyfajta saját erővel, léttel, amely értelemmel telített, és a mi akaratunktól, szükségleteinktől, vágyainktól és esztétikai érdekltségünkől független, és attól is, hogy ezek következtében mi milyen irányokba visszük. Éppen ezért, ha a helyükön hagyjuk őket[a tárgyakat], ők a helyükön maradnak. De mivel ezzel a ténnyel tisztában vagyunk, segítenünk kell őket helyet változtatni.*³

Amit az ember számára nyújt egy ilyen konstrukció, az többé-kevésbé egzisztenciális élmény. Mivel, ahogyan az a fentiekben említésre került, az alkotások a tapasztalat és nem a mentális interpretáció szintjén hatnak, az ember arra kényszerül, hogy valahogyan önmagát is pozícionálja a helyzettel szemben, illetve benne. A befogadó részévé válik a dialógusnak, amint a virágos textílián lépkedve az anyag, minta és fény tapogatózó párbeszédébe hirtelen beleszól a gépi trilla (*Stimulated Vibrations*), feszeng vagy menekül a *Confessor* disztópikus és nonszensz világától, s bár tudja, hogy valószínűleg fal és nem nyílás van a különleges anyagú függöny mögött, mégis valamit vár a túloldalról (*Stimulated Vibrations*). Az *50.000* című installáció kicsit titokzatos elemei (formájuk, anyaguk, arányaik és méretük sajátos kombinációjának köszönhetően) kvázi élőlények jelenlétével bírnak a kiállítóterben, s a látogató mint a Másik csapatát szemléli a látványt... kihúzza magát, méregeti, ismerkedik velük, megérinti őket.

A Szabó Péterrel közösen kifejlesztett *Fém+bőr* című interaktív installációban a tapasztalás még tovább rétegződik, és még tejesebb élményt hoz. Egyszerre éljük meg a tárgy vizualitását és tapintását, tudatosítjuk fizikai határainkat az érintésben és testi, anyagi mivoltunkat a rezgések által. A sokdimenziós műélvezet után akár maga a valóság is síkszerűnek tűnhet...