

# Három évtized szerkezetei

Beszélgetés Waliczky Tamással kamerákról, technikáról, látásról és a Velencei Biennáléről

SOMOGYI-ROHONCZY ZSÓFIA

Még javában látogatható az idei Velencei Építészeti Biennálé kiállítása, de gondolatban már a jövő évre készülhetünk. A 58. Képzőművészeti Biennálé magyar pavilonjában Waliczky Tamás különleges kameragrafikái töltik majd meg a falakat, sőt egy külön erre az alkalomra készített prototípussal kísérletezhetnek is a látogatók. Ez alkalommal ráadásul abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy egy kis „ízeltőt” is kaphattunk a kiállítás anyagából, ugyanis július 5. és október 13. között a Molnár Ani Galéria *Kamerák és más optikai eszközök* címmel mutatta be a jövő évben nyíló kiállítás törzsanyagát a magyar közönségnek. A szemet gyönyörködtető, nyugalmat és precizitást árasztó grafikák játékra hívják nézőjüket: a képek előtt állva és a részletekben elveszve nemcsak a különleges kamerák működési mechanizmusát térképezhetjük fel. A képekhez párosított szövegek Waliczky Tamás és Szepesi Anna beszélgetését rögzítik, s a grafikák mögötti gondolatokat is bemutatják.

**Grafikái a biennáléra kerülő anyagban jelentős részben fekete-fehérek. Ennek a tudatos választásnak mi a jelentősége? Mi történe, ha színese válna ez a világ?**

**WALICZKY TAMÁS:** Életművemben változtatják egymást a színes és a fekete-fehér korszakok. Az utóbbi években több olyan munkát készítettem, ahol a színeknek fontos szerepe volt. Valószínűleg itt volt az ideje annak, hogy ismét fekete-fehér munkákat csináljak. Nagyon szeretem a

**A számítógépes technika fejlődése nagyban meghatározza a grafika minőségét. Miben tudná megfogalmazni a *Masinák* elkészítése óta történt változás jelentőségét? Hová tovább?**

**W. T.:** A jelenlegi *Kamerák*-sorozat sok szempontból hasonlít az 1989-es *Masinák*-sorozat grafikáira. Azok fekete-fehér számítógépes rajzok voltak, melyek elképzelt, nem létező gépeket mutatnak be. 1989 óta rengeteget fejlődött a számítógépes technika. Az akkori grafikus számítógép felbontása a töredéke volt annak, amivel ma dolgozhatok.



Waliczky Tamás látványterve a 2019-es Velencei Biennálé pályázatához

fekete-fehér képeket. Mindig is szerettem a korlátozásokat, mert szellemességre, találmányosságra ösztönzik az embert. Amellett ez a grafikai sorozat a fotográfia történetével is foglalkozik, márpedig ez a történet nagyrészt fekete-fehér képekből áll. Különböző ez a sorozat sem teljesen fekete-fehér, az utolsón, a 23. grafikán megjelennek a színek.

Akkoriban nem létezett olyan nyomtató, amellyel fotográfiai minőségű képeket lehetett volna készíteni számítógépes fájlból. A grafikákat le kellett fotóznom a monitorról, és utána ugyanúgy előhívni és nagyítani, mint egy analóg fotót. Ma a digitális giclée-technikával múzeumi minőségű nyomtatásokat lehet előállítani. A technika változása természetesen



Waliczky Tamás és Szegedy-Maszák Zsuzsanna

foto: Boros Géza

hatással van a művekre is, de én azért mindig igyekeztem a munkáim vizuális, képzőművészeti részére legalább akkora hangsúlyt fektetni, mint a technikaira. Ha a 80-as években készült munkáim még mindig élvezhetőek, az ennek köszönhető.

Nem tudom, hogy merre fejlődik tovább a technika. Engem például nagyon érdekelne a „digitális papír”, vagyis olyan papírra hasonlító anyag, amit lehet hajlítani, felületekre ragasztani és képes mozgóképet megjeleníteni.

**A sorozat kamerái vitathatatlanul szépek is. Mennyire fontos és hangsúlyos az esztétikum, és mennyire a praktikum? Elkészíthetőek és használhatóak is lennének ezek a gépek?**

**W. T.:** A *Kamerák* című sorozat egyik legizgalmasabb kihívása az egyensúlyozás volt a mérnöki technika és a vizuális esztétika között. Arra törekedtem, hogy az általam tervezett fényképezőgépek megépíthetőek és működőképeseek legyenek. Legjobb tudásom szerint ezeket a szerkezeteket meg is lehetne építeni, és valószínűleg működnének is. Biztosan szükség lenne változtatásokra és pontosításokra, de azt

hiszem, ezek rendesen kitalált és pontosan megtervezett szerkezetek. Még az objektíveket is igyekeztem precízen megtervezni. Másrésztől viszont képzőművészeti alkotásokat akartam létrehozni, vagyis nagyon fontos volt számomra a kompozíció, a tömegek és formák egyensúlya, a különböző szürke árnyalatok ritmusa. Amellett szerettem volna, ha a néző megérthetné a kamerák működését és funkcióját. Ezért a gépeket úgy ábrázoltam, hogy ne rejtsek el a szerkezet részleteit, inkább mutassanak meg mindent a nézőnek. Vagyis az alkatrészeket úgy terveztem meg, hogy egyrészt funkcionálisak, másrészt viszont érthető és esztétikus vizuális jelek legyenek.

**A különböző kamerák manipulálják az általunk, általuk látható és láttató világot. Ez alapján a vizuális képek befolyásolják a látásmódunkat és azt, ahogy a világot érzékeljük. Véleménye szerint, ha más vizualításban nőünk fel, akkor a világ is megváltozik?**

**W. T.:** Hogy milyen képeket készítünk a világról, az kultúrafüggő. A centrális perspektíva például a reneszánsz kultúra pontos kifejezése. A fotografiai technika fejlődése hosszú folyamat volt. Ez alatt az idő alatt számos olyan találmány létrejött, amely más irányba terelte volna ezt a fejlődést. De valamiért ezek a találmányok nem illeszkedtek az elvárásainkhoz. Ezért ezek az alternatív fejlesztési irányok eltűntek. Amilyenek mi



Waliczky Tamás látványterve a 2019-es Velencei Biennálé pályázatához



fotó: Berényi Zsuzsa

**WALICZKY TAMÁS:** *Flipbook kamera lucida*, 2018, komputergrafika, 60×42 cm  
A Molnár Ani Galéria jóvoltából

most a fényképezőgépet ismerjük, az pontosan kifejezi a kultúránk elvárásait. Például hogy egyszerűen lehessen képet készíteni, a kamera automatikusan állítsa be az élességet, a helyes színeket, a megfelelő fényességet. A kép legyen könnyen sokszorosítható, megosztható másokkal. Könnyen elképzelhető egy másfajta kultúra, amely másfajta elvárásokkal élne, például hogy minden fotó egyedi és megismételhetetlen legyen, hogy a fotográfusnak sokkal többet kelljen az egyéniségéből és

tudásából hozzáadnia a kép készítéséhez és így tovább. Az általam elképzelt kamerák például ilyenek. Nehéz őket kezelni, komoly tudás és gyakorlat kell hozzá, szinte lehetetlen pontosan megismételni egy fotót. Ebben a sorozatban a kameratervezés alternatív lehetőségeit szerettem volna megmutatni és ezzel együtt azt, hogy a világról nem csak olyan képek készíthetők, mint amilyeneket a jelenleg elterjedt fényképezőgépek csinálnak.

**A pályázat kiírásakor nem volt központi kurátori téma megadva, ez mennyiben volt hatással a koncepció kialakítására?**

**W. T.:** Amikor Szegedy-Maszák Zsuzsannával, a kiállítás kurátorával és Szepesi Annával, aki az alkotótársam több mint harminc éve, elkezdtük megtervezni a pályázatunkat, valóban nem lehetett még tudni a jövő évi Velencei Biennálé központi témájáról. Ez egy kis bizonytalanságot jelentett, de egyben szabadságot is. A pályázat tervezésekor arra koncentrálhattunk, ami jelenleg a legjobban foglalkoztat:



fotó: Berényi Zsuzsa

**WALICZKY TAMÁS:** *Spiral kamera*, 2016,  
komputergrafika, 60x42 cm  
A Molnár Aní Galéria jóvoltából



fotó: Berényi Zsuzsa

**WALICZKY TAMÁS:** *Swivel kamera*, 2016,  
komputergrafika, 60x42 cm  
A Molnár Aní Galéria jóvoltából

a *Képzelt kamerák*-sorozatra és arra, hogy hogyan lehetne ezt a projektet a legszebben bemutatni a magyar pavilonban. A központi téma később jelent csak meg, és nagyon örültünk, amikor kiderült, hogy a mi pályázatunk jól illeszkedik hozzá.

**A kiállítás részeként a látogatók is létrehozhatnak egy egyedi portrét, tehát bevonják a nézőt is az alkotási folyamatba. Mennyire tartja fontosnak a kiállításokon a látogatók aktivizálását?**

**W. T.:** Amikor a 80-as években elkezdtem videójátékok tervezésével foglalkozni, már látszott, hogy az interaktivitás a számítógép egyik legfontosabb tulajdonsága. Aztán később a karlsruhei ZKM kutatóközpontban az egyik legérdekesebb kutatási irányunk volt az interaktivitás megjelenése a kortárs művészeti kiállításokon. Általában a nézők a passzív nézelődéshez vannak szokva

egy kiállítóteremben. Mi szeretnénk volna rábírnunk őket, hogy lépjenek valamilyen kapcsolatba a kiállított művekkel, érintsék meg az érintőképernyőt, vagy kattintsanak az egérrel, mozogjanak a mozgásérzékelő előtt. A 90-es évek elején ez nem volt egyszerű. Ma már a mobiltelefonoknak és a hasonló technológiáknak köszönhetően teljesen megszokottá vált, hogy a néző valamilyen módon interakcióba lép a kiállított munkával.

A Velencei Biennáléra egy olyan interaktív installációt hozunk létre, amivel a nézők maguk is kipróbálhatják, hogy milyen képek készíthetők az egyik általam elképzelt kamerával. Remélem, hogy élvezni fogják ezt a lehetőséget, és sok szép fotót készítenek majd ezzel az installációval.

**Elérhető a biennáléiroda oldalán a pályázati anyag, megtörtént a helyszínbejárás, elkezdődött a tervezési és szervezési munka. A pályázati anyaghoz képest történt-e változás?**

**W. T.:** A Velencei Biennáléra tervezett kiállításnak a Ludwig Múzeum a felelőse. Ez nagy segítség nekünk, mert a múzeum szakemberei támogatják a kiállítás létrejöttét. Ők szervezték a helyszíni szemlét is, ahol bejárhattuk a magyar pavilont, megnézhattuk az összes részletet, beszélhettünk a szakemberekkel a kiállítás technikai szükségleteiről meg az esetleges problémákról. Pontosíthattuk az elképzeléseinket, megvitathattuk az összes kérdést. Ennek következményeképpen átrajzoltuk, pontosabbá tettük a kiállítási terveket, kicsit módosítottunk az interaktív installáció tervein. A kiállítás lényege változatlan maradt, az eltérések nem túl jelentősek, de a számunkra ez nagy lépés volt a kiállítás megtervezésében.