

PÁPES ÉVA

„Mítoszok és merengések”

Lévai Ádám, P. Szathmáry István és Végh Kata grafikai kiállítása*

A modern embernek már nincsenek a fejében képzetek istenekről, szörnyekről, csodálatos hőstettekről, égig érő hegyekről, kozmikus összecsapásokról, tündérekéről, elfekről, boszorkányokról, netán az Olümposzról vagy a Walhalláról... Sorolhatnám még, mi mindentről nincsenek képzetek, de akkor sem lenne a fenti megállapítás igaz. Mert bizony, hogy vannak ilyen képzetek, ha nem is nevezhető mitológiára nyitottnak a mai gondolkodás. Miért is? Korunkban minden tanítás alapja a racionalitás, a kronológia, a tények vizsgálata és összehasonlítása. Fókuszban a gazdaságosság, a reál tudományok, a mesterséges intelligencia állnak... Pedig a mítosz örök témái: a jó és a gonosz, a fény és a sötétség, isten és ördög harca, a szerelem, féltékenység, megcsalás, áldozat – mindez az élet és a művészet, valamint a tömegkultúra egyik alapsémája volt és lesz, amíg az ember létezik...

A mitológia az emberi emlékezet őslenyomata, minden képzetünk alapforrása, ős-ismerős és nélkülözhetetlen, nemcsak a képzeletünk számára, hanem az egészséges lelki működésünk fenntartásához is. A gyermeki lélek számára elengedhetetlenek a tündérmesék (a mítoszok kistestvérei), amelyekben megtanulhatja a világ működését, megélheti a félelmet és a harcot, a gonoszsgot és a hősiességet önmaga veszélyeztetése nélkül. De a felnőtt sem létezhet az archaikus képek adta érzelmi hatások nélkül. Frusztrált nappal, aztán éjszaka sárkánnyal álmodik, majd reggel felhúzza a pókemberes trikóját, beleül az ágaskodó leopárdot viselő autójába, hogy beérjen a munkahelyére. Útközben a Starbucksnál iszik egy kávé, rámereng a logó sellőjére, majd az irodájában felnyitja Apple laptopját. Talán nem gondol arra az almára, amit a keresztény mitológia Évája adott a tudás fájáról Ádámnak, de mégis valamivel jobban érzi magát... Persze, nem véletlen, hogy a nagy világcégek logói előszeretettel használnak mitológiai elemeket, tervezőik pontosan tudják, hogy mekkora ereje van bizonyos ősi képeknek, képzeteknek...

Az emberi fantázia igényli és meg is kapja a képzeletvilágának nélkülözhetetlen szörnyeket, isteneket, mitikus lényeket. A fent említett logókon, a mindennapi reklámokon kívül ott vannak a videojátékokban, de ott kísértenek a ma oly divatos fantasy műfaj különféle (kép)regényes, filmes alkotásaiban is. Mindenki számára otthonosak azok a képek, amelyek ködbe vesző hegycsúcsokat, óriásokat vagy furcsa állat-emberszerű lényeket mutatnak, akkor is, ha azok a tudatunkban nem valóságosként szerepelnek. Rögtön megértünk olyan összefüggéseket, amelyeket bizonyos ősképek leképezésével alkottak meg, a sötétséghez automatikusan a félelmet, a gonoszt, a kiismerhetetlenséget kapcsoljuk, míg a fényhez a jót, az égit, a szellemet... Kitörölhetetlenül együtt élünk ezekkel a képekkel, mégis ritkán gondolunk rájuk, nem akarjuk értelmezni őket. A mitológiához való viszonyunk inkább a tudattalan mezőben zajlik, ilyenek például az álmainkban megjelenő furcsa lények, az analitikus által előhívott belső képek vagy azok az érzelmi reakcióink, ahogyan bizonyos eseményekre reagálunk. Az északi mitológia állati/emberi harcoss berserkere a futballmeccsek szurkolóiból bújjik elő, vagy időnként Káli arca is felbukkanhat szenvedélyes, féltékeny asszonyaink dühös tekintetében, hogy megérezzük a nő megsemmisítő, felfaló erő jelenlétét, a „vagina dentata” fenyegetését.

* Esterházy Nyári Lak, Angolkert, Tata, 2025. október 4 – november 10.

A tudattalan kapcsolódásokon túl konkrét módon is használjuk a mitológiai utalásokat, párhuzamokat: például ha ironizálni akarunk, vagy kemény szarkazmussal közelítünk mai témákhoz, és hangsúlyozni szeretnénk a dolog „örökkévalóan” irritáló jellegét. Ilyenkor előszeretettel személyesítünk meg (antropomorfizálunk) mitológiai isteneket, játszatunk el velük aktuális helyzeteket. Konkrét példa erre a *Kaos* című amerikai netflixes filmsorozat, ahol a görög panteon istenei Zeusszal, Hérával és a többiekkel mutatnak be egy, a mai világunkat erősen kritizáló kemény korrajzot tele intrikával, hatalmi harcokkal, fenyegetésekkel, háborúval. Persze, nem árt, ha tisztában vagyunk az illető istenség attribútumaival, jobban ülnek a poénok...

Számtalan irodalmi mű használt fel mitológiai vagy bibliai szereplőket, isteneket vagy prófétákat, hogy felhívja a figyelmet egy aktuális kritikus helyzetre, megoldandó emberi problémára. Ahogyan a viszonylag új keletű tudomány, a pszichológia is gyakran használja tanai kifejtéséhez, értelmezéséhez a mitológiai párhuzamokat. Gondoljunk pl. Jung kötetére, a *Válasz Jób könyvére* vagy Szondi Lipót *Káin, a törvényszegő és Mózes, a törvényalkotó* című munkájára. De a jelen korszak pszichológiai irányzatai között is fontos helye van a transzperszonális és archetipusos pszichiátriai módszereknek.

Modern kultúránk minden területén ott találjuk az ősi képeket, csak éppen elrejtve, látszólag jelentését veszve... A múlt átfolyt, átmosódott a jelenbe, az archaikus tudás elemei néha a leggiccsesebb, legbanálisabb tárgyakban jelennek meg. Felvillannak egy elveszített egység létezésének homályos emlékképei, vásári műanyag játék és porcelánangyal egyaránt hordozhat banalitásán túlmutató mélyebb jelentést, mindez összefolyva, egymásba érve, a legszürkébb hétköznapi világában állandó jelenlétben létezik, bárki számára hozzáférhetően. Lehet hazudni vele (ez a giccs), de lehet meglátni, megérteni a világot általa, mert a tárgyak banalitása mögött ott van egy mindig létezett örök szimbólumrendszer a maga sajátos képeivel. Az ősképnek vannak bizonyos kötött formái, állandósult formai elemei, amelyek felbukkanása a mélytudatra hat, megérint bennünket, még akkor is, ha nem értelmezzük, nem elemezzük, vagyis nem jut el a racionális énünkhöz, egyszerűen csak ott rezeg bennünk, egyfajta tükörként használható töredék, ami az egység világról szól, üzen, figyelmeztet arra, hogy egy kizökönt világban létezzünk.

A hosszas mitológiai bevezetés arra szolgált, hogy keretbe foglaljon egy érdekes törekvést: három kiváló grafikus ötletét, hogy egyfajta mitológiai merengés keretében „hozzászóljanak” a mai ember és a mitológia kapcsolatához. Három művész és három különböző viszony a múlt ősképeivel, archetipusaival. Mindhárman egyéni utat választottak, amelyen közvetítik a saját maguk mitológiáját, illetve amelyen keresztül átadják nekünk a bennük élő képet. Ez azért is különösen izgalmas vállalás, mert jóval szélesebb kaput nyitnak így a nézők, műélvezők számára, mert nem egy, hanem mindjárt háromféle megközelítést élvezhetünk. A három irány: a hagyomány mint archaikus forma, a hagyomány mint társadalomkritika és a hagyomány mint a melységeink tükre.

P. Szathmáry István, aki a *Magyar Bestiáriumban* már megmutatta hozzáértését a mitológikus gondolkodásban, egy olyan utat nyit meg számunkra, ahol az archaikus forma dominál. A kakason lovagló ördög vagy a meztelen boszorkány a bika szarva között pont az, illetve pont olyan, ahogyan egy valamirevaló ördög beégett a képi tudatunkba, ahogy a népmesék alapján elképzeltük. Nem azért olyan, mert ügyesen megtanulta volna a magyar hiedelemvilágról eddig megjelent képes anyagokat, hanem mert kiváló érzéke van a rítushoz. Ahhoz a pillanathoz, amikor kitágul a világ, a hétköznapi helyett egy olyan mezőben találjuk magunkat, ahol egyszerre érinthetjük meg a látható és a nem látható világot. Színtiszta transzcendencia, pillanatnyi kilépés a valóságból, bepillantás az őskép, az eredet világába. A tavi boszorkánya egyszerre félelmetes és ismerős, baljós és tragikus, mindaz, amit az asszonyi őserő a világnak adni tud. Komor és magányos lét, mint minden tudással megvert/áldott ember sorsa. A misztérium felvillantása Szathmáry képessége, ahogy a vonalából kibontakozó kép ős-ismerős képze-

ket hív elő bennünk, fellobbanó tüzeket, eksztatikus pillanatokot, szenvedéssel teli helyzeteket, egy hiedelemrendszer múltba süllyedt releváns mozdulatait...

Végh Kata iránya más, ő a mitológiai elemeket leleplezésre használja, a jelen világ groteszk megnyilvánulásait pellengérez ki, kemény, de mégis mulatságos. Jeleneteiben előbukkan az előítélet, a kisszerűség, a hatalomvágy, vagy biblikus szóhasználattal a hét főbűn: büszkeség, kapzsiság, harag, irigység, bujaság, falánkság és lustaság. A *Nagy parázna* alakja ráadásul nagyon jól példázza azt is, hogy minden kor maga teremti meg az elfogadott rosszat és jót. A nagy korszakváltásokra jellemző, hogy az előző kultúra szent alakja kerül a legmegvetendőbb kategóriába – a nagy anyaistennőből démonnő-boszorkány, az ágas-bogas, szarvasagancsos természetistenből ördög lesz. Figurái – bármely korszakból származnak is – tragikusan nevetségesek, ahogyan a hímtagját részegen babráló szárnalmas öreg szatírja is az. A mögötte felvillanó – ezt jócskán megszenvedő családja – már azt is jelzi, hogy mi az ára egy haszontalan életnek. Igen, ára van, mert felelősek vagyunk magunkért. Ez a felelősség az alapgondolata látszólag csak nevetséges alakjainak, ugyanis mindegyikük mögött ott van a következő ábrázolása is. Végh Kata grafikáit éppen a felelősség mindenkori megjelenítése teszi különlegessé, ugyanis bármit nevetségessé tehetünk, de értelmetlen, hacsak nincs meg annak a fókusz, hogy hol van a hiba. Ő történetet közvetít, illetve annak a folyamatát, ahogy a dolgok elromlanak. A rossz nála következménye valaminek, amit nem jól csináltunk, és ezért nagyon fontos, hogy nézzünk rá, ne vessünk rajta, illetve ne vessük ki, de soha ne felejtjük el, hogy van választásunk.

Lévai Ádám mitológiai merengésének iránya megint más, ő a mélylélektani oldal, a belső utazás megjelenítője. Bár a groteszk elem nála is jelen van, de leginkább mint egyfajta kivetítése egy kemény belső harcnak, ahol az önmagával küzdő lélek torz formákba görnyed. A torzulás nem társadalmi vetületű, hanem egy belső meghasonlás, békétlenség állapotrajza. *Legyőzött Góliátja* a mindenkori erő veresége a még nagyobb és meg annál is nagyobb erőtől, nem Dávid győzelme, hanem a küzdés fájdalmas mellékterméke. Hiszen mindig csak a győztes számít, nemde?! Sajnos folyamatos harc zajlik kívül és belül, békétlenség és sebek mindenütt. Az ő fenevadja, amely a kiállítás plakátján is szerepel, mitikus mivoltában autentikus, egyszerre fájdalmas és tragikus, ahogyan vad és kegyetlen is. De semmi nem lehet kegyetlenebb a belső fenevadjainknál, amelyek marcangolnak és darabokat harapnak ki identitásunkból. Megkérdőjeleznek és pofákat vágnak bennünk/ránk, hogy két-, sőt többértelművé tegyenek mindent. Lévai figurái mindig „többen” vannak egyen belül, sőt többfélék is, az állati és az emberi vegyül,

ahogyan bennünk is egyszerre dolgozik

ösztön és tudatosság, saját érzékelés és kapott világkép. Az ellentmondásos, harcokkal és torzulásokkal teli belső világ a külsőre mutat, a világ anomáliáira, a rendetlenségre, a kizökkentésre, de a mégis folyton és újra megvívott és nem feladott küzdelemre. Miért is vívjuk? Leginkább önmagunkért és egy jobb világért.

Bizony, így volt ez mindig... „ember küzdj és bízva bízzál”, mondhatnánk Madách szavaival, aki szintén mitikussá tágított emberi (*Az ember*) *tragédiájában* korszakokat összekötő ívet húzott a mindenkori múlt és jelen között. Mert mitológiai merengésekre mindig szükség van, mert fölényesen intelligens (AI) korunkra ráfér némi önreflexió és önirónia, ahogyan a mitikus képek felvillantása is, hogy legyen elég muníciónk megélni, megcsinálni a következő évszázadokat is.





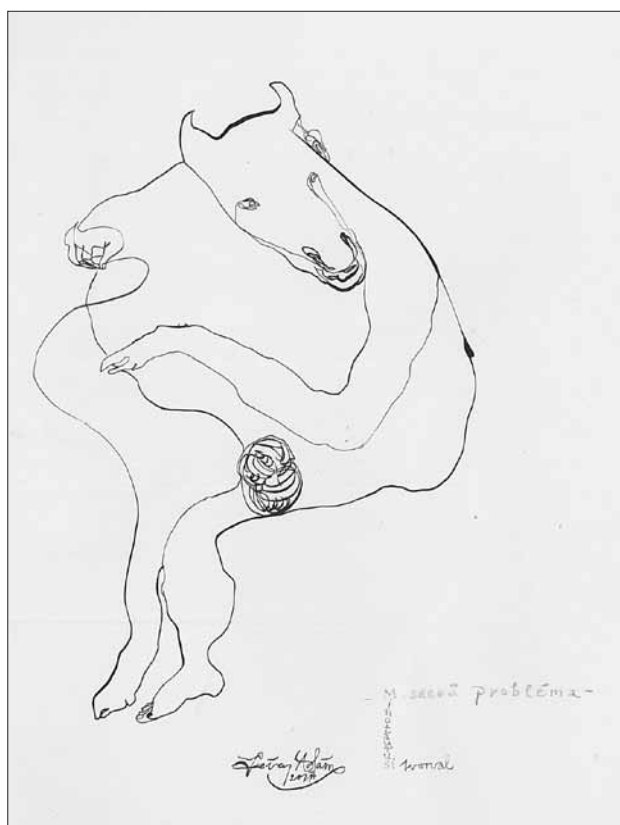
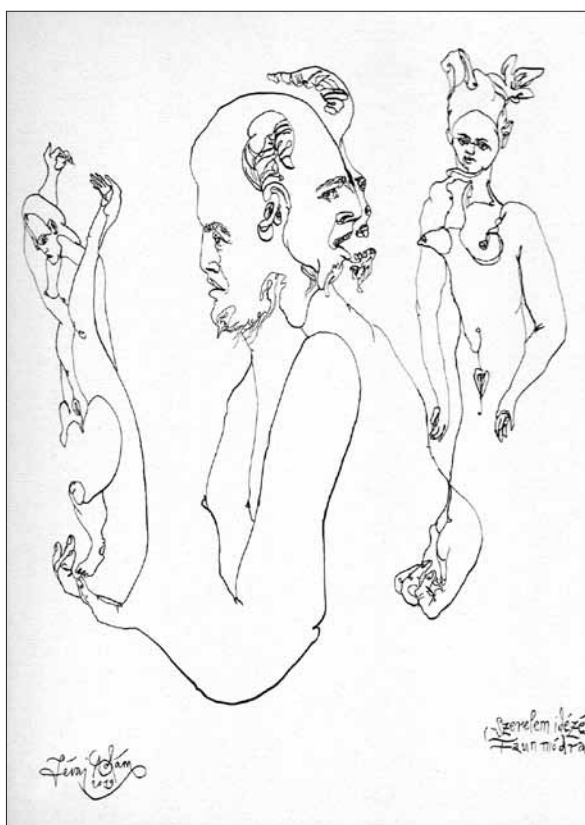
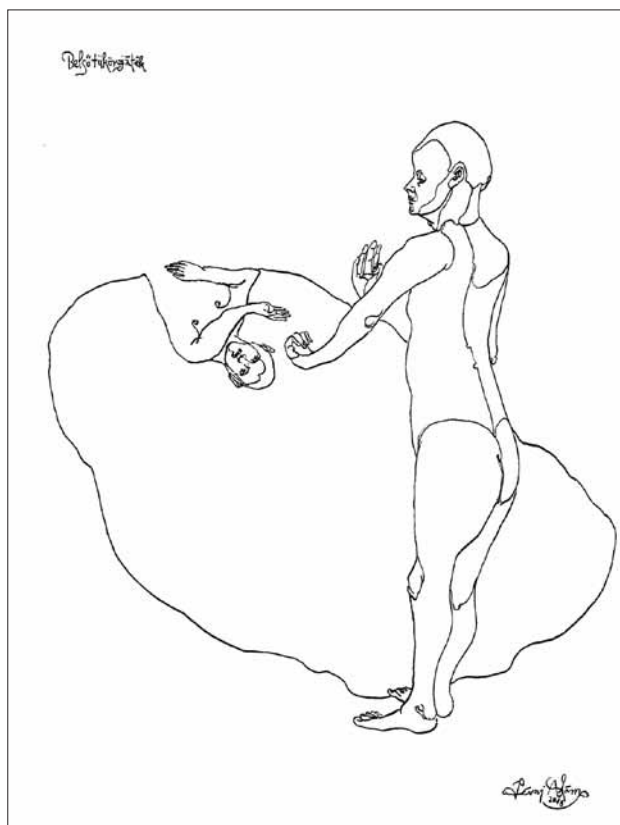
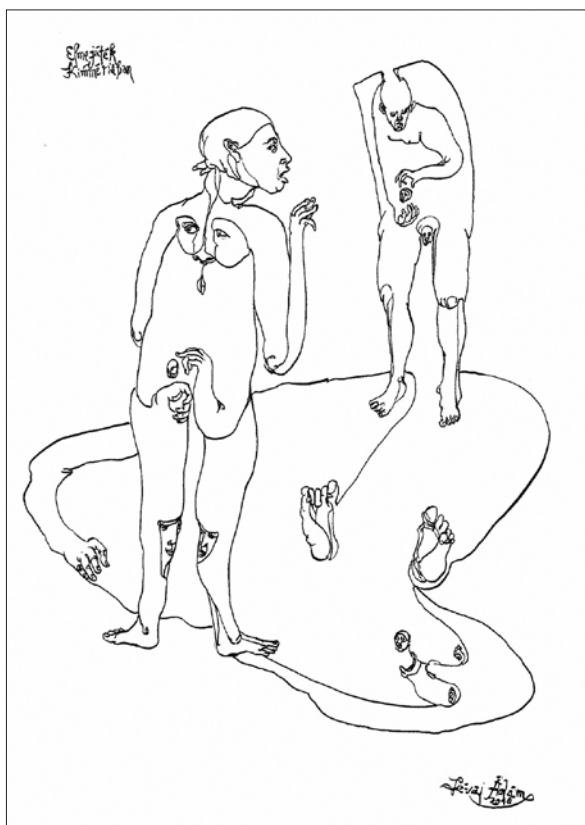
LÉVAI ÁDÁM, Goya álma, 2025, vegyes technika, papír, méret nélkül



LÉVAI ÁDÁM, A remény rabja, 2019, ceruza, papír; Európa elrablása, 2018, vegyes technika, papír; Macska, sámán, révület, 2023, vegyes technika, papír; Majom képében (Bartlangrajz), 2020, vegyes technika, papír, (4x) méret nélkül



LÉVAI ÁDÁM, Kiméra kutya, 1999, tollrajz, papír, méret nélkül



LÉVAI ÁDÁM, Elmejáték Kimériában, 2018; Belső tükörjáték, 2018; Szerelmidézés faun módra, 2019; Minótaurosz játéka, 2017, (4x) tollrajz, papír, méret nélkül



LÉVAI ÁDÁM, Minótauroszi átmenet, 2022, vegyes technika, papír, méret nélkül



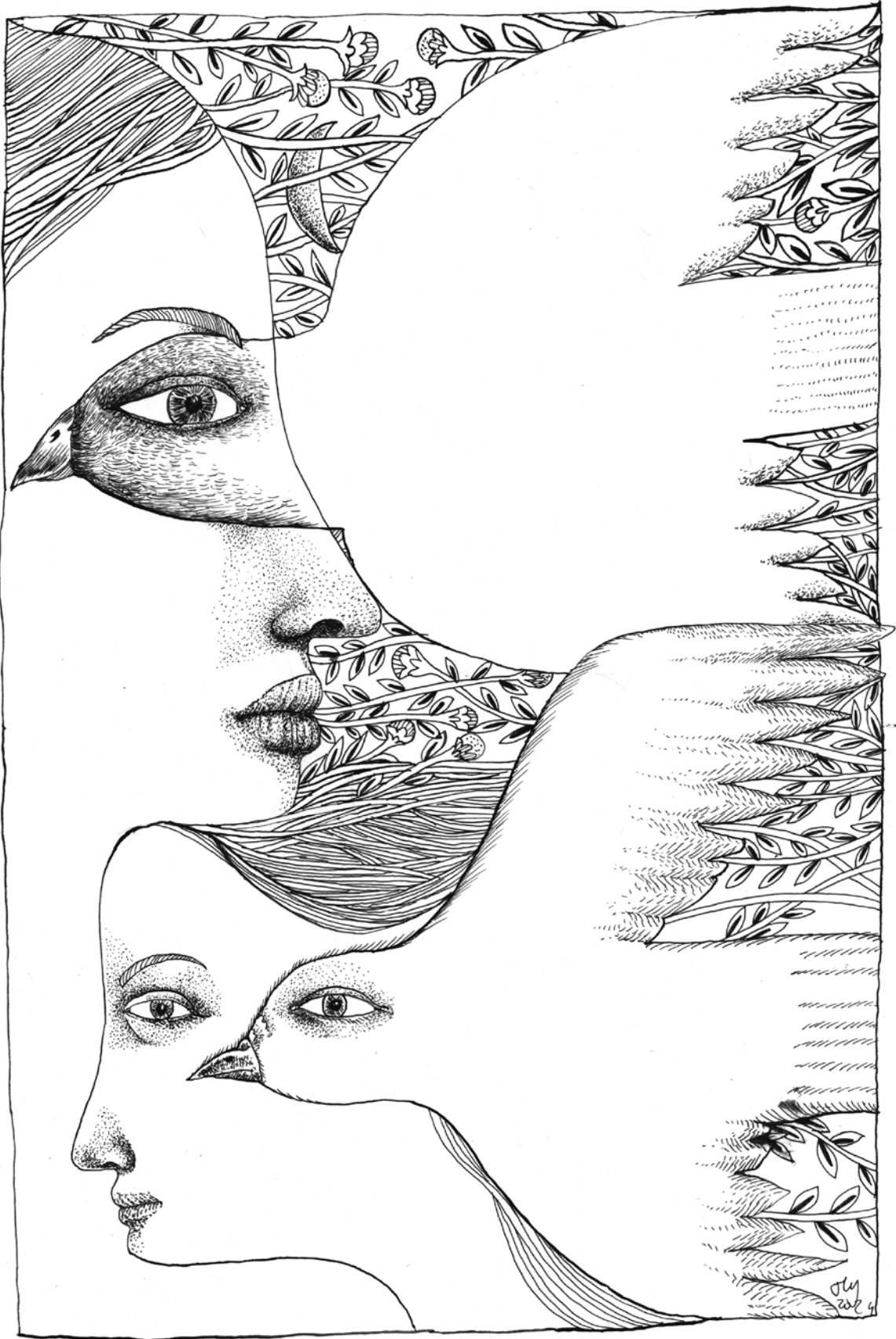
P. SZATHMÁRY ISTVÁN, Totem, 2024, tus, papír, 42x29,7 cm



P. SZATHMÁRY ISTVÁN, A boszorkány tava, 2025, tus, papír, 42x29,7 cm



P. SZATHMÁRY ISTVÁN, Rapunzel, 2023, vegyes technika, papír, 42x29,7 cm



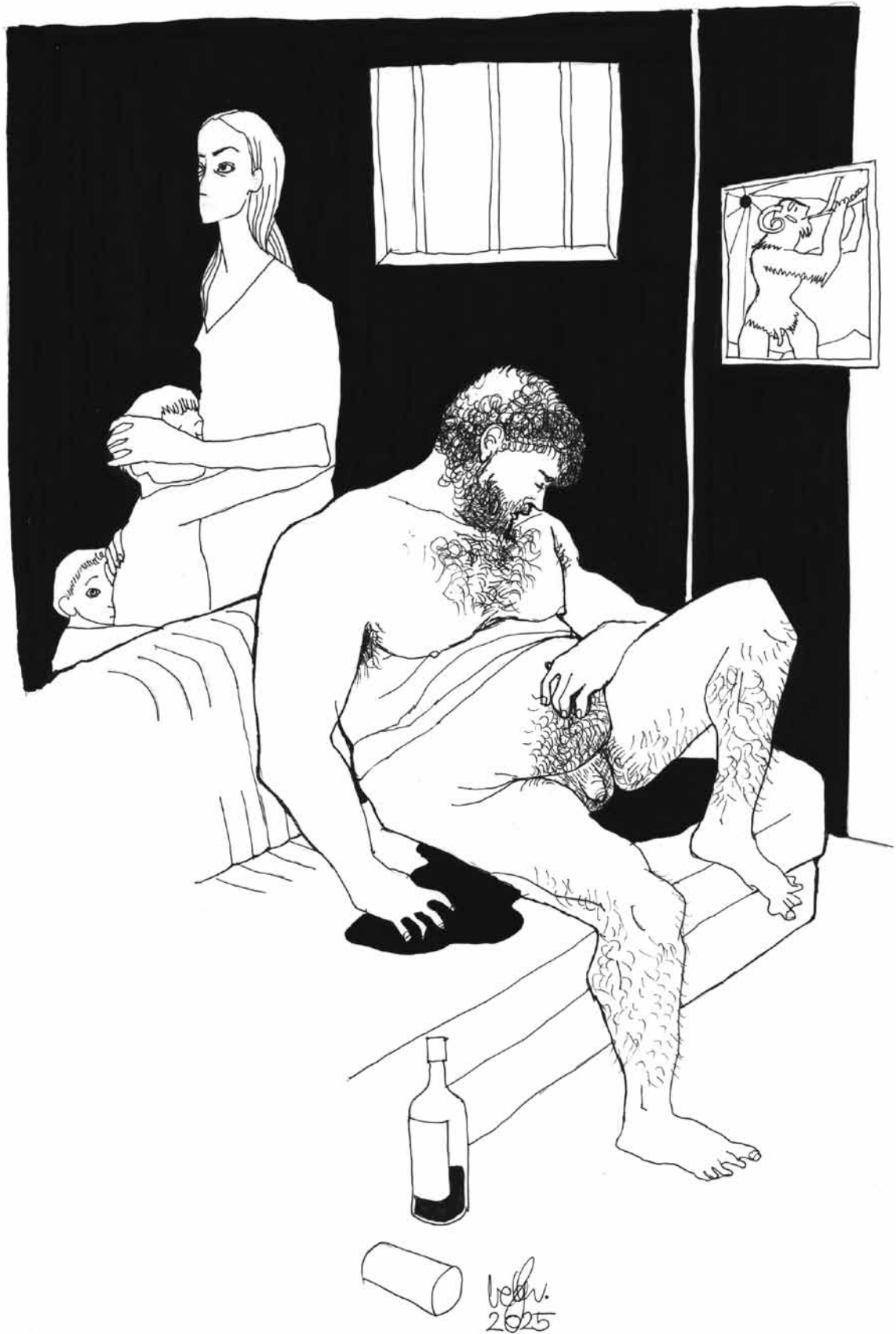
P. SZATHMÁRY ISTVÁN, Áttűnések, 2025, tus, papír, 42x29,7 cm



P. SZATHMÁRY ISTVÁN, Ördög; Halottlátó; Lidérc; Vérmedve,
(4x) Bestiarium Hungaricum, 2022, linómetszet, papír, 42x29,7 cm



P. SZATHMÁRY ISTVÁN, Az erdő lelke, 2025, vegyes technika, papír, 42x29,7 cm



VÉGH KATA, A megöregedett szatír, 2025, tus, papír, 42x29,7 cm



Végh.
2025

VÉGH KATA, Medúza, 2025, tus, papír, 29,7x42 cm



"Apollo chases Daphne, but
suddenly she becomes a saffronette."

Végh. 2021

VÉGH KATA, Apollo üldözi Daphnét, de az szüfrazsetté változik, 2021, tus, papír, 42x29,7 cm



Végh, 2021.
"Woman falling over
Saint Francis of Assisi."

VÉGH KATA, Assisi Szent Ferencben elbotló nő, 2021, tus, papír, 42x29,7 cm



Végli.
2025

VÉGLI KÁTA, Amphisbaena, 2025, tus, papír, 42x29,7 cm



VÉGLI KÁTÁ, Nyomódémon, 2025, tus, papír, 29,7x42 cm