

PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM MŰVÉSZETI KAR
DOKTORI ISKOLA

Kóródi Zsuzsanna

VÁLTOZÓ KÉP
Kísérlet a kinetikus művészet kitágítására

DLA értekezés tézisei

Témavezető:

Prof. Somody Péter DLA festőművész, egyetemi tanár

2024

A kutatás tárgya

A *Változó kép* cím kulcsa magában a változás szóban rejlik. A változás minden esetben egy folyamatra utal, vagy egy olyan eredményre, ami egy folyamat révén jött létre. Utalhat élő szervezet vagy, ahogy esetünkben is egy dolog, vagy még jobban körvonalazva egy tárgy, egy műtárgy átalakulására. A változással mindig együtt járó időbeliség pedig további dimenzióval gazdagítja a dolgozatban szereplő művek megismerésének körülményeit.

Az optikai és kinetikus művészetek egyik általam legfontosabbnak ítélt jellemvonása, hogy kaput nyitnak a geometrikus, az absztrakt vagy tágabb értelemben a kortárs művészet felé a nem műértő közönség számára is, így tovább élése, létjogosultsága örökké aktuális és fontos tud maradni. Ezek az elsősorban és hagyományosan tudományra, fizikára és optikai jelenségekre épülő művészeti formák a változó, újonnan kifejlesztett anyagok és technológiák révén, a legkülönbözőbb művészeti koncepciók mentén is folyamatos megújulásra képesek. Dolgozatomban egy a hazánkban kevésbé ismert, a Vasarely féle optikai művészettől távolabb eső formájával foglalkozom, ami saját autonóm pályámat is nagyrészt meghatározza, és amely leginkább a dél-amerikai alkotók sajátja, interaktivitása révén pedig különös figyelmet érdemel. Az idő, a tér és a mozgás együttes megjelenését és megjelenítésének formáit kutatom, aminek során a kinetikus művészet halmazának kibővítésére teszek kísérletet, állításaimat pedig részben a műbefogadás folyamatainak elemzésével igyekszem igazolni. A műbefogadásnak az alkotások típusától függően többféle mechanizmusa van. A mechanizmusok egy olyan szegmensét próbálom feltárni, amelyben csak a szemléltető mozgása révén válik a mű értelmezhetővé, megismerhetővé. A valóság és az illúzió közötti határ megtalálására, a mozgás képi megjelenítésének feltárására törekszem.

A kutatás célja

Kutatásom célja a kinetikus művészet pontosabb meghatározása, a műfajba tartozó művek halmazának újra-körvonalazása. Az optikai művészet megjelenésével egyéb, az optikai csoportba is sorolható műalkotások, vagy sok esetben teljes

életművek valamiféle köztes térbe szorulnak, hol optikainak hol kinetikusnak, hol egyszerre mindkettőnek tituláltatnak. Ezt a zavart igyekszem eloszlatni, és különböző szempontok mentén feltárni, és igazolni, hogy miért tekinthetők bizonyos alkotások tisztán optikainak vagy éppen tisztán kinetikusnak.

„Az op-art számára a mozgás mindig egy teremtet világ része, egy virtuális, elképzelt eredmény. A kinetizmus a mozgásba hozott szobrászatból merítkezik, bár itt is megjelenik a fényvisszaverésből, a fények játékából létrejött mozgásformák illúziója.” Írja Mészáros Flóra, majd így folytatja az összehasonlítást. „Az op-art – ellentétben a kinetikus művészettel – csakis az érzéksalódásból él. Ez nem illúzióvesztést jelent, hanem az érzékek tudatos megtévesztése a művek új dimenzióit hivatott felfedezni, miközben a látogató a saját tudását, látását, percepcióját újraértékeli. Az optikai művészetben a perspektíva mindig teremtet és stilizált, és ebben sűrűsödnek, vagy ritkulnak a formák. A sűrűsödés-ritkulás viszonyából adódik a látszat-térérzet megszületése.”¹ Amit itt Mészáros illúzióként deklarál azzal dolgozatomban vitába szállok és igyekszem bizonyítani is ezt a tévedést.

Míg az opart jellemzően síkban (síkra) szerkesztett illúziókban bontakozik ki, addig a kinetizmus minden esetben² kilép a harmadik dimenzióba is, és ez kellene, hogy legyen a legalapvetőbb jellemző, ami a két területet megkülönbözteti egymástól. Épüljenek a kinetikus művek a viktoriánus sztereoszkópra³, egy egyszerű forma repetíciójára, vagy külön képrétegek interferenciájára, minden esetben a szemléltető mozgása válik a befogadás eszközévé. S bár hagyományosan ezeket a nem mozgó műveket a művészettörténet nem tekinti kinetikusnak, ezzel vitába bocsátkoznék, hiszen a mozgás itt is megjelenik, igaz nem a műben önmagában, hanem annak értelmezésében, a befogadóra kiterjesztett módon. Ez pedig minden esetben az alkotói szándék, nem pedig véletlenek révén alakul így, nem tennék különbséget

¹ Mészáros, 2020

² Kivételt képezhet a hologram, amely sík, filmre lézerrel rögzített képi információ.

³ Charles Wheatstone, tükörsztereoszkóp, 1838

tehát azon alkotások között melyekben a mozgás valamilyen „gépesített” jelenségként ölt testet, vagy ahol a szerkesztői elv révén, az alkotás és szemlélője kerül kinetikus viszonyba.

A kutatás felépítése

Szobor és kép határmezsgyéje kerül a vizsgálódás fókuszába, ahol létrehozás és szemlélés nem választhatók teljesen külön, és melyben a szubjektum kiemelkedő szerepet kap, hiszen egy ennyire az érzékeinkre apelláló műfajban minden vizsgálódás csak is az egyén szemszögéből válik relevánssá.

A dolgozat első részében a címben jelölt *változó képeket* felépítésük alapján három szerkezeti csoportokba osztom, ezzel segítve az olvasó későbbi tájékozódását az ilyen típusú alkotások megismerése során. A folytatásban az érzékelést három aspektusból vizsgálom, egyik maga az érzékelés folyamatainak megismerése, melyhez Francois Molnár empirikus kísérleteit veszem alapul. Ezután felvázolom az elsődleges és másodlagos észlelés problematikáját, amely leginkább és elsősorban a tárgyalt műtípusok esetében tetten érhető. Az illúzió és a valóság kapcsolatának és különbözőségeinek vizsgálatát használom a művek kinetizmusba tartozásának egyik bizonyítékeként.

A negyedik fejezetben a mozgással, annak ábrázolásával, és Naum Gabo művészetével, a kinetikus művészet megszületésének körülményeivel és eredendő céljával foglalkozom.

Az ötödik részben a játékosságot vizsgálom, ami mind az alkotói, mind a befogadói oldalon nagyon fontos szerepet tölt be általánosságban minden művészeti ágban, a változó képek esetében pedig kiemelkedően fontos körülményt teremt.

A hatodik fejezetben a kortárs művészet alapanyagait veszem górcső alá, ahol is külön részt szentelek a transzparenciának, illetve mélyebben tárgyalom, saját médiumom, az üveg megítélésének okait. Végül a különböző fejezetekben kielemezett szempontokat összegezve pontosítom állításaimat.

Irodalomjegyzék

Anna Artaker [2002] *Marc Adrian*, Ritter Books

Adlin, Jane [2002] „Modern Art”, in *Ars Vitraria: Glass In The Metropolitan*

Museum Of Art, New York, The Metropolitan Museum of Art, 60–66. o.

Aragaki, Sayako [2007] *Agam: Beyond the Visible*. Gefen Publishing House, Jerusalem / New York.

Arnheim, Rudolf [1979] „A vizuális élmény”, in Uő. *Az alkotó látás pszichológiája*, Budapest, Gondolat, 409–449. o.

Blakemore, Colin [1982] *Hogyan csapható be az agy?* in *Illúzió a természetben és a művészetben*, Gondolat Kiadó, Budapest.

Bohus Zoltán [2010] *Az üveg szak rövid története*, in *100 éves kerámia oktatás, 50 éves üveg oktatás*, MOME Szilikát Tanszék, Budapest.

Butterfield, Jan [1993] *The art of light + Space*, Michigan, Abbeville Press

Celant, Germano [1976] *Ambiente/arte dal futurismo alla body art*, Velence, La Biennale di Venezia

Csikszentmihályi Mihály [2018] *Kreativitás - A flow és a felfedezés avagy a találékonyság pszichológiája*, Budapest, Akadémiai kiadó

Dr. Pogány Frigyes [1971] *Magyar Iparművészeti Főiskola*, Budapest: MIF, 8–9.
[Ezüstkönyv]

Eigen, Manfred [1981] *A játék, Természeti törvények irányítják a véletlent*, Budapest, Gondolat

Falkoner Byrd, Joan [2011] *Harvey K. Littleton: A life in glass: Founder of America's Studio Glass Movement*, New York, Skira Rizzoli Publications.

- Faludy Judit [2011] *A tekintet szintaxisa, Francois Molnár válogatott írásai a kortárs művészet tükrében*, Budapest, Gondolat Kiadó – MTA
Művészettörténeti kutatóintézet
- Flam, Jack D. [1978] *Matisse on Art*, New York, E.P. Dutton, 145. o.
- Gabo, Naum – Pevsner, Antoine [1920] *Realista manifesztum*
- Grastyán Endre [1983] *A játék neurobiológiája*, Budapest, Akadémiai kiadó
- Gregory, Richard L. [1973] *Az értelmes szem*, Budapest, Gondolat.
- Gregory, Richard L. [1978] *Eye and brain, the psychology of seeing*, New York, World University Library, 37–48. o.
- Haász Katali, Benedek Barna [2019] *GameOmetry*, Budapest, Nyílt Struktúrák
Művészeti Egyesület (OSAS)
- Huizinga, Johan [1990] *Homo Ludens*, Szeged, Universum kiadó
- Kepes György [1979] *A látás nyelve*, Budapest, Gondolat, 44. o.
- Kolyvas, Spyros [2020] *The "Playfulness" Meeting Place of Children's Art with Modern and Postmodern Art*, Journal of Social and Political Sciences
Vol.3, No.2
- Wörgötter, Markus [2019] *Vertigo: Op Art and History of deception 1520 to 1970*, Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig, Bécs
- Marzona, Daniel [2006] *Minimal Art*, Taschen
- Meads, Helen *The Quaker Meaning of Light (and James Turrell's work)*,
Univeristy of Birmingham
- Mészáros Flóra [2018] „(De)konstruálás Gáspár György művészetében” in Gáspár György, *Ablak a belső térre, szobrok 2012–18*, Budapest, Gáspár György, 32. o.
- Mészáros Flóra, [2020] Fény-Mozgás-Illúzió, in.: *Luminokinetika*, Szöllősi Nagy – Nemes gyűjtemény V., Budapest, Vasarely Múzeum Budapest

- Molnár, Francois [1983] „A térbeli művészetek időbeli aspektusa” in
Művészetpszichológia, Budapest, Gondolat Könyvkiadó, 400-411. o.
- Takanori, Okoshi [2011] *Three-Dimensional Imaging Techniques*, Atara Press,
Los Angeles
- Tószegi Zsuzsanna [1994] *A képi információ*, Az Országos Széchényi Könyvtár
füzetei, 6. Budapest, Országos Széchényi Könyvtár.
- Joker Johnsen, Susanne [2012] *European Glass Context 2012*, Bornholm,
Bornholms Kunstmuseum.
- Price, Richard W. (2006) *Glass: A pocket dictionary of terms commonly used to
describe glass and glassmaking*, The Corning Museum of Glass, Corning
- Peternák Miklós [2005] „Művészet, kutatás, kísérlet”, *Ars Hungarica*, 33. 1.
193-212. o.
- Ramírez, Mari Carmen [2011] *Carlos Cruz-Diez: Color in Space and Time*,
Museum Fine Arts Houston
- Warmus, William [1984] „The Art of Libensky and Brychtova” in *New Glass
Review*, Corning, Corning Museum of Glass.
- Wehner Tibor [2006] *A magyar üvegművészet. Alkotók, adatok 1945–2005*,
Budapest, Képző- és Iparművészeti Lektorátus.