

## A LEHETŐSÉGEK LÁTTATÁSA ARTFORMER SZOBRÁSZAT

## LET THE POSSIBILITIES BE SEEN ARTFORMER SCULPTURE

Kelle Antal ArtFormer

DLA, művész, a Széchenyi Akadémia rendes tagja  
antal@kelle.hu

### ÖSSZEFOGLALÁS

A látható megörökítése nagy mesterségbeli/virtuóz teljesítmény, ahol a művész egyéni nézőpontján/stílusán keresztül mutatja be, másolja le a valóságot. Teheti realista, elvonatkoztatva, szürreális álmok vagy koncepciók megjelenítésével, de néhányan megpróbálkoznak a láthatatlan lefestésével is. Én a lehetőségek láttatását, vizuális megjelenítését tartom fontosnak, nem csupán variációk és nézőpontok bemutatásával, hanem kinetikus szobrokban, azok átalakítása, mozgathatósága, és pozícióba állíthatósága segítségével. Munkáim döntő többsége absztrakt geometrikus formarészekből áll össze, a felfűzések logikai/hálózati kapcsolata determinálja a modellnek is felfogható konstrukciók érvényességi területeit. Műtárgyaim bemutatásán keresztül fejtem ki az ezzel kapcsolatos gondolataimat.

### ABSTRACT

Capturing the visible is a virtuoso performance of great craftsmanship where the artist shows and copies reality through his individual aspect/style. He can do it in a realistic, abstract, surreal or conceptual way but some also try to paint the invisible. I consider it important to see and visualize possibilities but not just by presenting varieties and different points of views but also with the help of kinetic sculptures and their deformation, movability, and positioning. The vast majority of my works consist of abstract geometric form parts. The logical connection/network of the stringings determines the different fields the structures explore. These structures can also be understood as models. In the article I explain my thoughts on my works of art.

**Kulcsszavak:** kinetikus szobor, interaktivitás, variáció, nézőpont, lehetőség

**Keywords:** kinetic sculpture, interactivity, variation, point of view, possibility

## BEVEZETÉS

Szerencsére se szeri, se száma a képzőművészeti megközelítéseknek, amelyek a világra reflektálnak. Ahogy a kezdetektől közeledünk napjainkhoz, tükrözve a különböző felfogásokat, egyre jobban, osztódva szaporodnak a stílusok, izmusok, egyéni kifejezőmódok. A középkorban a „szabad emberhez méltó” tevékenységeket nevezték művészetnek, így például az akkori bölcsészeti fakultások „hét szabad művészete” sokkal közelebb állt ahhoz, amit ma nyelvészetnek, csillagászatnak, logikus gondolkodásnak nevezünk. A reneszánsz eszményben még sokszor egy személybe integrálódott a tudományt és a művészetet művelő ember. Jóllehet e két terület idővel eltávolodott egymástól, ma ismét közelednek, és egyre több művész nyúl a tudományhoz.

Ma ezek szétválasztása már csak azért is nehézségekbe ütközik, mivel a művészetre végképp nem tudunk egységes, mindenki által elfogadott meghatározást vagy határvonalat adni. Folyamatosan változik, bővül, különböző mélységeket érint. Ennek oka nemcsak ismereteink bővülése, hanem szemléletünk változása is. Ez vezetett el odáig, hogy a kortárs képzőművészetnek egyáltalán nem megkövetelt része a vizuális esztétika. Minden többszörösen ártértékelődik. A festészetet – mint tovább értelmesen már nem „fejleszthető” tevékenységet – már többször eltemették. Állítólag Paul Delaroche, az ismert francia festő „À partir d’aujourd’hui la peinture est morte” (Mostantól a festészet halott) felkiáltással csodálkozott rá egy dagerrotípiára, még 1839-ben. A 20. század izmusai látszólag kimerítettek minden vizuális és addig gondolt tartalmi megjelenítést. Kortársaira is igen nagy hatással volt Kazimir Malevics 1915-ben bemutatott absztrakt geometrikus festménye, a *Fekete négyzet*, amelyet maga a mester is – egyszerű formája miatt – tovább nem járható útnak gondolt. Ugyanakkor az évszázad közepén előretörő, absztrakt expresszionista festészet, például Barnett Newman képeivel mégis megtette. A kép gyakran csak egyetlen vonalat tartalmazott, amit a felületek anyagának és megmunkálásának hangsúlyozásával, a gesztusokat lenyomatoló maszatolások, fröcskölések és csurgatások központba állításával ért el. Ismét előkerült a – szerencsére nem önbeteljesítő – kijelentés, hogy „a festészetnek vége”.

Konok Tamás festőművész, a geometrikus absztrakció markáns magyar képviselője volt, aki a kezdeti figurális ábrázolásaitól eltávolodva, a „láthatatlan láttatását” kívánta megvalósítani műveiben. Több helyen írta: „Mindez változást indított addigi munkásságomban. Az egy nézőpontra irányuló állványfestés már nem érdekelt. Nem a látvány másolása, hanem a láthatatlan láthatóvá tétele foglalkoztatott. Egymásra vetült élményeim benyomásaira kerestem festői kifejezést.” Hasonlóan egyéni útnak mondható a geometriai absztrakció területén Saxon Szász János léptékváltásos és fraktál geometrikus, művészeti alkotótevékenysége.

Ugyanezt látjuk a térbeli alkotásoknál is. Szobrász bölcselkedés, amikor a művész azzal szerénykedik, hogy a kőben benne van már a szobor, csak ki kell há-

mozni onnan. Nem sokkal jobb, amit az agyagról mondanak, ami szintén kész, csak úgy kell formálni. Mindkét esetben gyakorlatilag végtelen – zavarba ejtően – sok lehetőség adódik bármilyen forma kialakítására. Az anyag mérete, a fantáziánk és az általunk ismert technológia szab csak határt, márpedig az ismereteink és a technológiai lehetőségeink exponenciálisan növekednek.

Statikus szobroknál egyértelmű a befoglaló méret, egy kinetikusnál jobb esetben burkoló felületről beszélhetünk, de önjáró is lehet, és „elcsavarogva” értelmezhetetlen a mű mérete. A kinetikus szobor megvalósítása sokszor gépre (Jean Tinguely), máskor költői elemelkedésre emlékeztet (Alexander Calder mobiljai). Számomra meghatározó élményt jelentettek a magyar származású Schöffer Miklós kinetikus munkái, kibernetikus szobrászata. Az Eiffel-tornyot kiváltani szolgáló *La Tour Lumière Cybernétique* pályázati szoborterve nem is hatalmas méretével, hanem szemléletével emelkedik ki, hiszen a mindenkori párizsi statisztikai adatokat, ünnepeket, eseményeket, magát a város lüktetését magába integrálva, azokat fény- és mozgásreakciókká transzformálta.

Ahelyett, hogy tovább szaporítanám az elméleti bölcsekedéseket, néhány munkámon keresztül bemutatom a számomra fontos megközelítést. Remélem, hogy a szobraimmal kíváncsiságot gerjesztek, a lehetőségek sokaságát sejtetem, aminek megélését interaktivitással biztosítom, ezáltal láttatom a befogadóknak.

## VARI.ART

A vari.art elnevezés köré gyűjtöttem az ezredforduló körül azon műtárgyaimat, amelyek eltértek az akkoriban szokásos műalkotásoktól. Ezek többállapotú, variálható szobroknak nevezhetők, a szobrokat felépítő egységek pedig egymáshoz képest elmozdíthatók, elforgathatók vagy felcserélhetők.

A látogatók nemcsak egyszerű szemlélődők lehettek, hanem interaktívan részt vehettek a tárgyak alakításában. Mivel ez korábban szokatlan lehetőség volt, ami nem volt összhangban a tanult szokásokkal, előhozta kíváncsiságukat. Ez a részemről tett jelképes, ugyanakkor gyakorlatias gesztus, a végtelenségig leegyszerűsített, absztrakt műtárgyaim alaposabb megismerhetőségét segíti. Mindig gondban voltam a csak olvasható/nézhető/fogyasztó, azaz a felülről lefelé terjesztett kultúra mindenhatóságával. Hozzám közelebb áll az a mód, melyben az emberek részt vesznek a kultúra meg- és újraalkotásában. Az ilyen műtárgy a képzőművészet, a tudomány és a játékosság közös részhalmozásában foglal helyet.

Ezeket a tárgyakat tökéletesítve/rendszerezve kialakult egy műtárgysorozat, melynek tagjai bizonyos állásukban mintha ismert matematikai, szabályos testekre hasonlítanak. Metszőfelületeik pedig olyan alapvető síkidomok, mint a háromszög, négyzet és a kör, de készültek hengerpalást- és gömbfelületekkel is.

Orientációs formaként találunk közöttük majdnem kockát, majdnem hengert, majdnem hasábot, kúpot és gúlát és még majdnem gömböt is. Ezek matematikailag egzakt, egyszerű megnevezései helyett, körülírásra kényszerülünk. Például: szabályos sokszöglapú, ferde és csonkolt hasáb vagy négyzetes, részben íves alkotójú csonka hasáb; ívelt hengerfelület, ahol az összes metszet különböző/növekvő nyílásszögű kör. Ezek a „majdnem ismert formák” kizökkentenek bennünket a mindennapi/magabiztos rutinból, megismerésre, újraértékelésre biztatnak.



1. ábra. *Geometriai Panteon*, 2000–2005 (fotó: Oravecz István)

Kiválasztottam közülük 12, lineáris felfűzésű műtárgyat, *Geometriai Panteon* I–XII szoborcsoportnak nevezve. Ezen alapsorozat politúrozott fából készült tagjait speciális posztamensekre helyeztem, amelyek jellegükben úgy folytatják a szobrok karakterét, mint törzs az ágakat vagy ág a rügyeket. Emberléptékű méretük megengedi, hogy egy kiállításon szétszórva vagy csoportokat alkotva, mint egy ligetben sétálva, barangolva körbejárjuk, és a formákat szabadon elforgassuk, kedvünkre alakítsuk (URL1).



Létrehozásukban kétféle szempont egyenlő hangsúllyal szerepelt és korrelált egymáshoz. Az egyik: a mozgófelületek speciális térbeli elhelyezése úgy, hogy a széleit magába foglaló burkolófelület karakteresen új testeket hozzon létre. A másik: a már meglévő kiinduló formák mozgó/elfordító felületekkel való részekre osztása. Ezen tárgyak alkotják a vari.art sorozat tagjait (QR-kód1).

Ebből a megközelítésből született az *Elágazások* szoborcsoport is, melynél a modell összetettebb, párhuzamos és lineáris kapcsolati hálót egyaránt épít, rozs-

damentes, technicista kialakítással. Több példánya, különböző pozíciókba állítva szerepelt a Velencei Biennálé Magyar Pavilonjában (URL2).

Ennek jellegzetes továbbgondolása a *Rész és egész – Opus 737* című kompozíció, melynél nemcsak az elsődleges forma gömb, hanem a metszési felületek is gömbsüvegek. Az excentrikusan elhelyezett forgáspontok miatt, az elmozdítások hatására a szobor ritmikusan szétszűszik, csak egyetlen „alapállásában” gömb. Az összetettségében is egyszerű szobor változásait és mulandóságát, a folyamatosan rozsdásodó vasfelület nyomatékosítja. 2015-ben elnyerte a pécsi, az I. Országos Kisplasztikai Quadriennálé fődíját (URL3).

### Helix – Opus 124

Az ezredfordulón megszületett egy ikonikus plasztikám, egy szokatlan tárgy, amely első ránézésre kúpra vagy átállítva például egy spirális csigaházra hasonlít.

Mi ez tulajdonképpen? Hogyan lehetséges, hogy úgy képzőművészeti, mint matematikusi körökben, szakmai érdeklődésben, elismerésekben részesítik? Ma már olyan gyűjteményekben található meg, mint a New York-i MoMath Múzeum, a londoni Kinetica Múzeum, a Nemzetközi Mobil MADI Múzeum vagy a Budapesti Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala. Ez volt továbbá az első szobrom, amelynek egy példányát külföldi kiállításon ellopták.

*Helix*-plasztikám egymáshoz képest elforgatható elemekből áll, mozgatusuk során pedig úgy geometrikus, mint antropomorf tulajdonságokat is mutató, interaktív mobil szobrot kapunk. Különlegessége, hogy forgatása során, a felületén nem keletkeznek ki-be ugrások, hanem a részei lépcsők nélkül, folyamatosan mennek át az egyik felületből a másikba. Matematikai értelemben ez egy szokatlan/lehetetlen tárgy, nem is forgástest, de legalábbis biztosan nem szabályos kúp, mivel nem felel meg a kúpszeletek alapvető ismérvének, miszerint, hogy a ferde szeletek ellipszisek. Ugyanis az én tárgyam elforgató felületei körök!

A helix szó kettős spirált jelent. Számomra fontos, hogy a lehető legritkább esetben mutassam be önmagában. Szeretem párban megjeleníteni, vagy kisebb-nagyobb csoportot alkotva készítek belőlük munkákat, installációkat.

Különösen akkor láthatjuk érdekességeit, ha kettő vagy több forma, már-már figura karakterei egyszerre vannak jelen, és egymással kapcsolatba lépnek. Az így keletkeztetett installációk konceptuális alkalmazása juttatja el ezen tárggyütteseket a dizájnól a képzőművészeti szférába.

Az *Opus 267 – Modern népmese* című interaktív installációban egy sakktáblaszerű alaplapot készítettem el, és ezekre helyeztem el a *Helix*-plasztikákat. Ezeket úgy forgattam, állítottam be, hogy sakkfigurákat jelképezzenek: a magába görnyedő Gyalog/Paraszt, a Ló, meghunyászkodó írnokeként a Futó, az ölelő/védő Bástyá, a mutatós Királynő, valamint az egyszerűségében tiszta, kúpszerű idea, a Király.





2. ábra. *Helix*-szoborcsoport, különböző pozíciókban, 2014 (fotó: Maja Emese Kaleem)

A látogatók a *Helix*eket állíthatják, forgathatják, ezért ezek a sakkfigurák menet közben átalakulnak, szerepet cserélnek. A sakknak kérlelhetetlen feltétele, hogy betartsuk a szabályokat, ennél az installációnál azonban eluralkodik az anarchia. Egyrészt eleve csak egy térfelünk van, ahol a küzdelem csapaton belül zajlik, másrészt a Gyalogból is lehet Futó vagy akár Király. Tehát: „állj fel, te is lehetsz Király!”. De ez visszafelé is igaz, a Királyból is lehet Futó vagy földönfutó. Nem tarthatók be a szabályok, és azzal sem tudunk mit kezdeni, hogy senki nem akar Gyalog lenni, ugyanakkor Királyból, Királynőből túl sok van. Nem is kell hozzá ellenfél, hogy a feszültségek, ügyeskedések megjelenhessenek csoporton belül (QR-kód2).



A *Helix*-plasztikám sokféleképpen van jelen.

Többeket annyira megihletett, hogy főszereplésével, *Helix* címmel, animációs filmet készítettek (URL4).

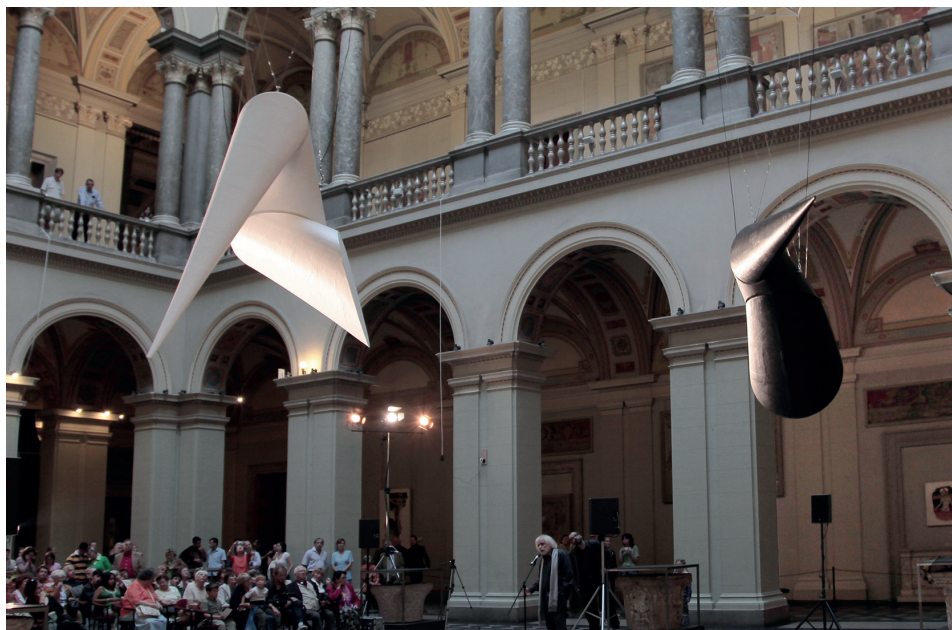
Elkészítettem a *Helix*nek olyan változatait, amelyet az interneten keresztül sokan elérhetnek, letölthetnek, és Creatív Commons (CC) segítségével, műanyagból, 3D-nyomtatással vagy papírmódellezéssel önállóan, csináld magad módszerrel megvalósíthatnak. Egy másik alkalmazással pedig a látogatók 2D-imittálásban egy *Helix*et virtuálisan mozgathatnak, a csúcsával, mint egy ecsettel, rajzolhatnak (URL5). Készült VR (virtuális valóság) feldolgozás is, ahol egy

3D-szemüveg segítségével bolyonghatunk és elmozdíthatunk ilyen plasztikákat (ma már természetesen mobilos, számítógépes applikációval is).

Ezen kúpszerű ikonikus tárgyam továbbgondolásával több későbbi szobrom/ installációm készült, melyeknél a formák antropomorf tulajdonságokat sejtetnek: a *Lelkitársak*, az *Egyenruhások* vagy a *Nexus*.

#### Opus 400 – Nexus

Ez a számomra nagyon fontos, 2009-ben bemutatott interaktív installáció a Budapesti Szépművészeti Múzeum Reneszánsz Csarnokában volt felállítva. Képzeljünk el két darab hatméteres, levegőben úszó marionettfigurát. Az egyik kecsesebb, ívelt fehér – a teremőrök szerint a „balerina lába” –, a másik egy egyenesebb, fekete figura. A látogatóknak egy terminál segítségével lehetőségük volt a figurákat mozgatni, beavatkozni. A mozgatás oly módon történt, ahogy a szerver kiosztotta, így felváltva hol a fekete, hol a fehér figurákat lehetett irányítani. Ez látványként légiesen könnyed mozgást, technikai táncot eredményezett a levegőben. Gyakran tűnt úgy, mintha a mozgatott figurák léptek volna kapcsolatba egymással, miközben táncoltak, egymáshoz hajoltak, elfordultak, gesztikuláltak. Valójában az indirekt kapcsolat a figurák mozgását vezérlő személyek között jött létre.



3. ábra. *Nexus*, három helyszínes interaktív installáció, 2009 (fotó: Scheiblinger Péter)

Ugyanakkor ez a projekt ennél jóval nagyobb léptékű volt, mivel két másik budapesti helyszínen, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen, illetve az Iparművészeti Múzeumban szintén volt egy-egy terminál. Ott kivetítéseken egy az egyben látták a látogatók a Szépművészeti Múzeum történetét, sőt a távoli helyen tartózkodó második/harmadik látogató közvetett módon, más terminálok segítségével ugyanúgy tudta mozgatni a figurákat, mint a helyszínen a Szépművészeti Múzeumban tartózkodó. Senki sem tudta, hogy ebben a kapcsolatban ki a partnere.

Ez egy indirekt ismerkedésnek/kapcsolatfelvételnek is felfogható, mert ha egy jelzésértékű bólogatással, integetéssel a másik megismételte ezeket a mozgásokat, akkor ez aktív reakció, jelzés volt. De mi van akkor, hogyha az egyik szobor kőzeledését a másik nem viszonyozza, sőt hátat fordít?

A *Nexus*-installáció a számomra legfontosabbról, az emberi nyitottságról szólt. Öles betűkkel kiplakátoztuk: „Vigyázz, mert időnként a szerver becsap, és nem egy eleven személlyel veszed fel a kapcsolatot, hanem a mesterséges intelligenciával!” Az AI az ember vezérelte mozgást pár másodpercnyi késleltetéssel megismétli/visszatükrözi, így nekünk az az illúziónk keletkezhet, hogy egy ember reagál ránk.



Tehát ez a kibernetikus szoborcsoport a bizalomról szól, mert ha tudjuk, hogy gyakran (például minden negyedik alkalommal) nem emberrel, hanem egy technikai, mesterséges intelligenciával kommunikálunk, akkor felmerülhet a dilemma, hogy egyáltalán szabad-e/értelmes-e nyitnunk, új kapcsolatokba belemennünk? Hiszen ez igen nagy százalékban csak illúzió, és nagy valószínűséggel balekok vagyunk, de mégis ez egy lehetséges út/remény (URL6) (QR-kód3).

#### INS-felület, egy intelligens térbeli pixel – Opus 302

A korai újságképeket kör alakú pontrácsozattal nyomtatták, ma a digitális képalkotásnál miniatűr négyzetes pixeleket használunk. Azonban, ha ki akarunk lépni a térbe, hogy testeket hozzunk létre, új 3D-s építőelemet kell találnunk. Létrehoztam egy felületet, amely nem más, mint egy térbeli pixel. Egy deformált háromszöggel próbálkoztam, azaz értelemszerűen nem síkkal, hanem leginkább egy hullámzó nyeregfelületre emlékeztető idommal, amit *INS-felület*-nek neveztem el.

Oldalai/élei speciálisak, csak az egyik oldala egyenes, mely a semlegességet jelképezi (S), a másik domború, mely a pozitivitást képviseli, ez az igenlő oldala (I), a harmadik pedig homorú, mely a visszahúzódást, a negativitást szimbolizálja (N). Erre a három élre, ami már önmagában a térben helyezkedik el, mint keretre, úgy feszítettem ki egy felületet, mint egy majdnem gravitációfüggetlen szappan-



buborékot. A létrejött forma tulajdonságainak definiálásánál nagy fokú bizonytalanságba kerülünk, hiszen nem tudunk egyszerű, egyidejű állításokat tenni, mert az függ a vizsgálódó személy időbeli és térbeli fókuszálásától, a megfigyelés irányától. Számomra kiemelt jelentőségű ez az egyszerű(nek látszó) elvonatkoztatott forma, a *Nézőpontok* sorozatom művei között.

Továbbgondolva, ezt a tárgyat nemcsak geometriai szempontból vizsgálhatjuk, hanem örökítési szempontból is. Kitalálhatunk olyan építőelemet, amelylyel nemcsak egyentéglaként mímeljük a majdani felépítendő formát, rendszert, hanem amelyben saját magában már integráltan benne található sokféle információ, mint például a magokban, a sejtekben, esetleg a Génben/Mémben. Ha filozófiailag a pozitív és a negatív végtelent – egy nem euklideszi geometria szerint – az INS-felület éleire vetítettem, a köztes információk arányos zsugorításával behatárolom, ezzel egy intelligens mikromechanikai rendszerelemet hozhatok létre (URL7).

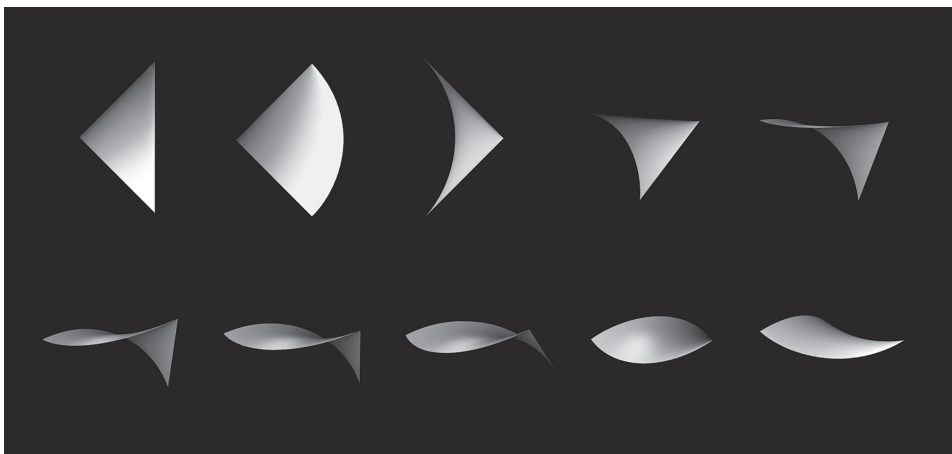
Az *INS-felület* a sok lehetőség közül egy ilyen rátalálással kacérkodik. Hiszen nem az automatikusan generált, manapság gyakran használt különböző háromszögek sokaságából hoz létre hálót, mint a szemléltető rajzprogramok vagy a valóban síklapokkal határolt térbeli, korszerűséget sugalló dizájn-szobrok, hanem ez egy tudatosan kifejlesztett, integrált építőelem, amellyel az elemeket sokszorozva/elforgatva/tükrözve – akár térfraktálszerűen meghatározva – „új világ” építhető.

E felületből és tükröképéből, a biológiai osztódás analógiájára, például bináris építkezéssel különleges, egyszerre organikus és geometrikus plasztikák hozhatók létre. Egyaránt alkalmas egy Descartes-féle derékszögű koordináta-rendszer és egy háromszögesedésre tetraéderszerűen épülő 60°-os koordináta-rendszer lefedésére/kitöltésére. Ezért az INS-felület finomításával olyan alaptestek modellezhetők, mint a tetraéder, a kocka vagy a gömb. Több ilyen INS-felület-elemből létrehozható olyan téridom is, mely bizonyos nézőpontból szabályos körnek, más-honnan szabályos négyzetnek vagy éppen csillagnak látszik. Az INS-felületet ugyanúgy torzíthatjuk, vetíthetjük, mint ahogy körből ellipszist, négyzetből paralelogrammát képzünk. Megvalósíthatjuk a kör négyszögesítését, sőt a „nem kör nem négyzetesítését” is.



Nekem mint artformer képzőművésznek, a legkedvesebb *Nézőpont* munkám az INS-felület. Mégpedig azért, mert míg a *Mű a Szentföldről* esetében jelképeket használok, a *Káosz* munkámnál fogalmi definíciókkal és azok megjelenítésével foglalkozom, addig ennél már semmilyen konkrétum nincs, egyszerűen csak geometriai formákkal teljes absztrakció van. A *Nézőpontok* sorozat először a MOME egykori Ponton Galériájában, majd a Magyar Nemzeti Galériában és a pécsi Cella Septichorában került bemutatásra (URL7) (QR-kód4).

Az INS-felületnek van egy szabályos derékszögű háromszög, egy szabályos derékszögű körcikk és a körcikket négyzetté kiegészítő látványa/vetülete (árnyéka). Azaz ennél az absztrakt tárgynál attól függően, hogy honnét nézzük, létrejöhetnek ugyanúgy kőkemény geometrikus és nagyon lágy, organikus formák is.



**4. ábra.** INS-felületek, 10 különböző nézőpontból (digitális grafika: Kelle Antal ArtFormer)

A természet nem foglalkozik azzal, hogy az emberek miért különítik el a fizikát vagy a kémiát mondjuk a biológiától. Sőt, azzal sem, hogy mit nevezünk élőnek és mit élettelennek. A kristályok növekednek, struktúrájukat örökítve újjászületnek. Így a 3. évezred kezdetén tanácstalanok vagyunk az AI rendszerbe helyezésével. Gondolhatjuk ezt áttételesen az Isten teremtményének vagy valami evolúciós lépcsőnek, amit kíváncsian és félelemmel teli borzongással építgetünk.

#### DERIVÁTUMOK

Sok INS-elemből felépítetek egy kvázi új geometriát, amely közelebb van a mindennapi valósághoz, mint a szigorú, elvont axiómákra épülő geometrikus felületek. Miért állíthatom ezt? Például azért, mert mint pixelek egymás mellé sorolhatók, és belőlük létrehozhatók egy összefüggő felületet, amely hullámossága ellenére is síknak tekinthető. Ha nagyon sok elemből hozom létre, zsugorítom, ezek a hullámok egyre kisebbek, végül is olyan, mint egy durva papír, ami teljesen ki is simul, ha kellően nagyszámú elemből jön létre. Ezzel a módszerrel építkezem, létrehozok síklapokat, hengereket, kockákat, esetleg gömböt, majd kiemelek ezekből közeli részletképeket, fali képeket. Ezeket a 2D-munkákat *Derivátumoknak* hívom. A térbeli átalakításokat, az átalakulások generációs nyomon

követését viszont *Transformációknak* nevezem, amelyek bronz kispasztikáimban testesülnek meg.

A valóság soha nem olyan egyszerű, nem olyan teoretikusan tökéletes, mint ahogy azt a matematikában találjuk. Ha ilyen durva, de síkoknak is felfogható felületekből, mondjuk hatból, létrehozok egy kockát úgy, hogy egy-egy felületén több száz darab ilyen kis térbeli pixel van, akkor létre tudok hozni érdekes látványokat. Egy falikép, például, ami elnyújtott téglalap-raszter minta sokszorozásából áll, egy kocka részletét ábrázolja. Egy máshonnan nézett, belenagyított kockarészlet tarajozott mintázatot mutat. Legfeljebb azt tudjuk elképzelni, hogy a tetején strukturálisan vonalkázott rész más nézőpontból, más méretarányokkal, görbe felületekből áll, ezért felismerhetően hasonló. Hogyha más megvilágítással nagyobb részt veszek ki belőle, akkor el tudjuk hinni, hogy esetleg valóban ugyanazt ábrázolja a két kép (*Léptékváltás/Makrorendszer*).

Ez összefüggésben van a manipulálhatósággal, mert úgy mondom igazat (egy részigazságot), hogy közben nem a lényeget mondom. Egy ilyen kép, amely ránézésre kockaságot nem nagyon tartalmaz, valóban egy kockát ábrázol. Nemcsak síkszerű poliédereket tudok létrehozni, hanem akár henger- vagy más nehezen definiálható felületet. Egy harmadik képen, egy dinamikusabb hullámzó felület valójában egy gömb részlete, mely ugyancsak INS-pixelekből van felépítve.

A kérdés tehát nem csupán az, hogy mit ábrázol, hanem hogy miről mit állítok. Milyen mértékig igaz vagy hamis az állítás? A bizonytalanság nemcsak a kvantumfizika privilégiuma, hanem mindennapi életünkben jelen lévő valóság.

#### Opus 867 – Vajúdás

Milyen összefüggést láthatunk egy tárgy és az árnyéka között? Ismert tárgyaknál van előképünk, meg tudjuk jósolni, hogy például egy kockának van négyzetes és egy hengernek kör alakú árnyéka. De ha a hengert nem a talpa felől, hanem oldalról nézzük, akkor szintén lehet négyzet az árnyéka. Tovább bonyolódva viszont a kockának általában nem is négyzet, hanem hatszögek sokasága a vetülete.

Még nehezebb dolgunk van, ha az árnyképből szeretnénk a tárgyra visszakövetkeztetni. Szinte biztosra vehetjük, hogy tévedünk. Eleve az árnyék mint egy sík alakzat kevesebb dimenziószámú, mint egy test, tehát részleges felismeréseink/sejtéseink még lehetnek, de az egy az egyben történő megfeleltethetőség kizárt. Ha felfüggesztjük és megvilágítjuk az általam kitalált INS-felületet, megfigyelhetjük a tárgy és az árnyéka közötti összefüggéseket, hasonlóságokat. Amennyiben további két-három megvilágítással kísérletezünk, vizsgálhatjuk/hasonlíthatjuk egymáshoz az árnyékokat is. Rögtön feltűnik, hogy nagyon különböznek egymástól. Forgassuk meg közben a tárgyat, mindegyik formailag másféle, mozgó árnyanimációba kezd.

A *Nézőpontok* ciklusomban részletesen kifejtem: az, hogy valójában mit látunk, attól függ, hogy a dolgokat milyen nézőpontból, milyen előítélettel nézzük, szemléljük. Tehát egy tárgynak két vagy több különböző vetülete/árnyéka más, és mégis mind a kettő igaznak minősíthető. Ez a gondolat átvitt értelemben kiterjeszthető, azaz a létező valóságnak többféle látszata van.



A *Vajúdás* című munkámnak még összetettebb, különböző formájú árnyképei vannak. Ezt a kinetikus mozgó szobromat Malevics ikonikus festménye, a *Fekete négyzet* emlékére rendezett kiállításra hoztam létre. A tárgy maga egy megduplázott INS-felület az egyenes éleinél összefogva, melynek árnyékképei ugyancsak többnyire organikus konvex/konkáv amorf formák sokaságai. Percekig nézve a számtalan egymásba alakuló fekete alakzatot egyszer csak – és csak egyetlen pillanatra – előtűnik a tökéletes négyzet (URL8) (QR-kód5).



5. ábra. *Vajúdás* kinetikus szobor 10 árnyéke (digitális grafika: Kelle Antal Artformer)

A szobrot forgatva és közben különböző módokon buktatva, számtalan pozícióba mozgatom. Ahogy egy INS-elem árnyéka ki tud adni egy derékszögű háromszögformát, a két INS-elem ki tud adni két háromszöget, és van egy-egy pont, amikor ez a két háromszög együtt négyzetté tud válni, így az árnyék egy tökéletes négyzetet mutat. Legény legyen a talpán, aki az árnyékból megpróbálja rekonstruálni, milyen lehet az eredeti elem. Platón barlanghasonlatára gondolhatunk. A kék szoborral jelképezett élet a Valóság, mely találkozik a Látszattal, az árnylenyomatokkal, amit értelmezhetünk. Ha csak az árnyképet látjuk (a Látszat), és azokat megpróbáljuk értelmezni, lehetnek teóriáink, hogy milyen lehet maga a tárgy (a Valóság). Ezt a jelenséget mi, emberek, hittel vagy tudományosan próbáljuk meg magunkban rendezni. Van, aki Isten dolgának gondolja, mások materiálisan képzelik el. Megint mások kiválasztanak közülük jelképeknek valót, például egy félkört vagy egy fekete négyzetet.

## ZÁRÓ GONDOLATOK

A művészetben ugyanúgy, mint a tudományban, folyamatos változás/haladás észlelhető. Egymásra hatásuk az idő folyamán különböző mértékű, de mostanában határozottan erősödő. Különösképpen érzékelhető ez az absztrakt geometrikus művészetben, ezen belül a kibernetikus szobrászatban is.

Munkáim olyan kinetikus láncolatok, amelyek modellként is értelmezhetők, pontosabban saját maguk a térbeli modellek. Én a lehetőségek láttatását, vizuális megjelenítését tartom fontosnak, a variációk és nézőpontok bemutatásával, valamint kinetikus szobrokban, azok átalakítása, mozgathatósága és pozícióba állíthatósága segítségével. Felhasználom a Mesterséges Intelligenciát, és töprengök a Mesterséges Érzelmeken (Kelle, 2019). Értelmezhetőségükhöz gyakran különböző narrációkat is említek példaképp, de a munkáim feldolgozását a befogadókra hagyom.



Azok közé a művészek közé tartozom, akik egyformán fontosnak tartják a vizuális megjelenítést és a filozófiai elmélkedést. Az absztrakt formák nem korlátozzák a szabad asszociációkat. Ezt segíti a munkáim több nézőpontúsága vagy többállapotúsága, a lehetőségek – gyakran – végtelen halmazának bemutatása (QR-kód6).

## IRODALOM

- Kelle A. (1987): *Útban a mikromechanika felé*. Budapest: Magvető Kiadó
- Kelle A. ArtFormer (2019): ARTIFICIAL EMOTIONS. *Symmetry: Culture and Science*, 30, 3, 193–256. [https://doi.org/10.26830/symmetry\\_2019\\_3](https://doi.org/10.26830/symmetry_2019_3)
- URL1: Geometriai Panteon, 2004, <https://artformer.com/hu/gallery/artworks/geometriai-panteon>
- URL2: Elágazások, 2005, <https://artformer.com/hu/gallery/artworks/elagazasok>
- URL3: Rész és egész, 2015, <https://artformer.com/hu/gallery/artworks/resz-es-egesz>
- URL4: Helix trailer, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=cIp5Vfp0qwE>
- URL5: Virtuális Helix, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=bDcuNH31BKk>
- URL6: NEXUS, 2009, [https://youtu.be/d\\_h5N9nZW3I](https://youtu.be/d_h5N9nZW3I)
- URL7: Nézőpontok INS, 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=nCxLwbh5278&t>
- URL8: Vajúdás, 2015, <https://youtu.be/xNzFPQ3EwhM>