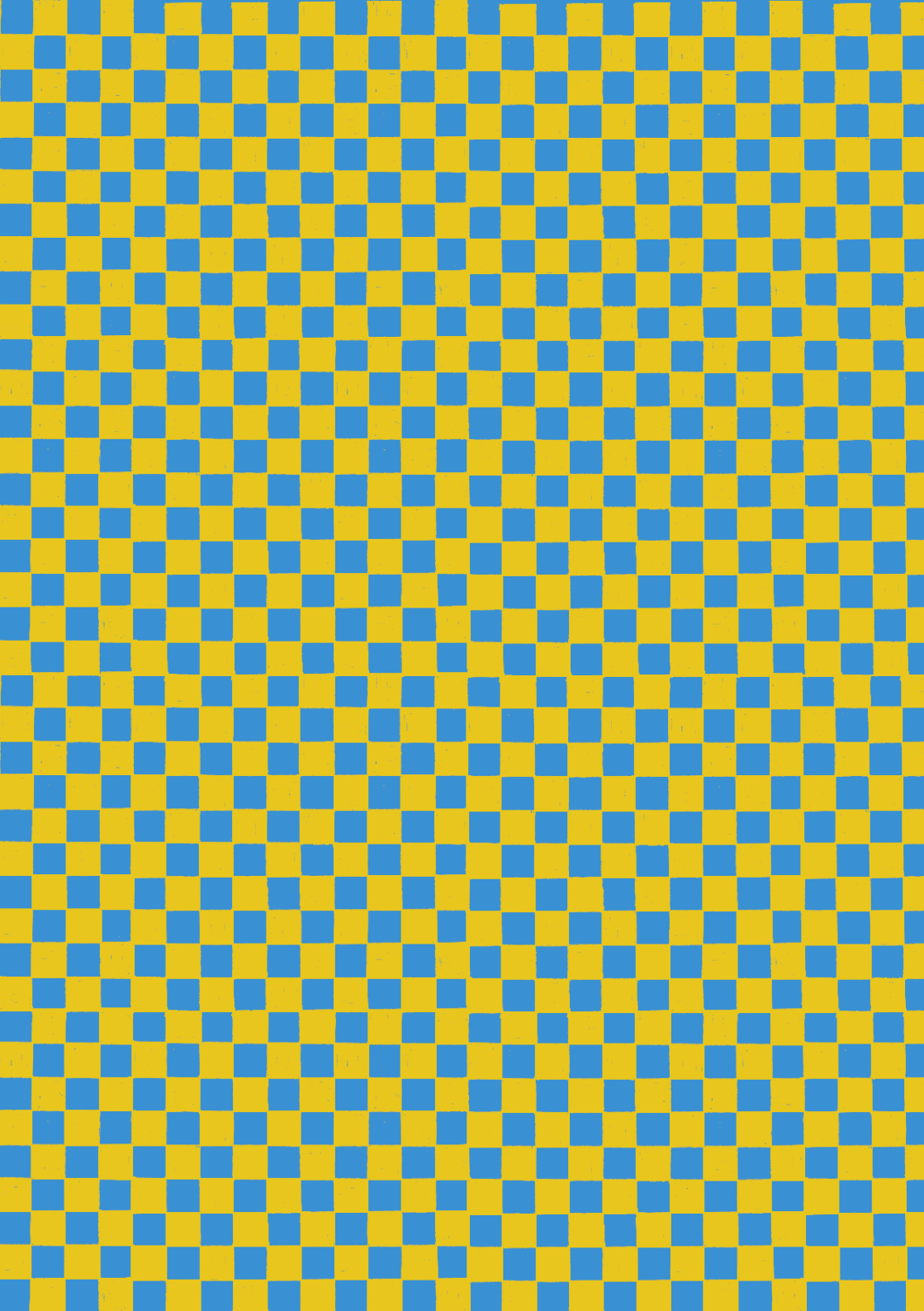


V4 AbstrACTION



supported by

-
- Visegrad Fund
-



A **V4 ABSTRACTION** egy olyan oktatási és kreatív projekt 5–12 éves gyermekek számára, amely fejleszti a különböző kultúrák elfogadását, a kortárs művészet befogadását, mindezekkel együtt Szlovákia, Lengyelország, a Cseh Köztársaság és Magyarország művészeti örökségének behatóbb megismerését.

FILMES FOGLALKOZÁSOK VALÓSULTAK MEG:

- Lengyelországban, a wrocław-i Centrum na Przedmieście-ben,
- a Cseh Köztársaságban, a prágai Karpuchina Galériában,
- Szlovákiában, a kassai Kino Úsmevben,
- Magyarországon, a budapesti MET Galériában és a pécsi Vizuálzene Stúdióban.

A filmes foglalkozásokon 12 film készült, a résztvevők és a műhelyt vezető művészek együttműködésének gyümölcseként, amelyeket a visegrádi csoport (V4) tizenkét művészeinek munkássága ihletett:

- Victor Vasarely / Vásárhelyi Győző (HU)
- Július Koller (SK)
- Maurer Dóra (HU)
- Victor Hulík (SK)
- Mark Starel (PL)
- Zdenek Sykora (CZ)
- Vladimír Boudník (CZ)
- Schiller Géza (HU)
- Katarzyna Kobro (PL)
- Gyarmathy Tihamér (HU)
- Edward Krasinski (PL)
- Vladimír Kompánek (CZ)

A projekt keretében létrejött egy memóriajáték és két interaktív installáció is. További információk az alábbi címen: **V4ABSTRACTION.COM**



LENGYELORSZÁG

Filmek, amelyeket

Maurer Dóra (HU),
Július Koller (SK) és
Victor Vasarely (HU)

művészek munkássága inspirált.
A gyermekek művei Wrocławban,
a Centrum na Przedmieście-ben,
2022. 08. 17-18-án rendezett,
a kinoMANUAL által vezetett
workshopokon születtek.

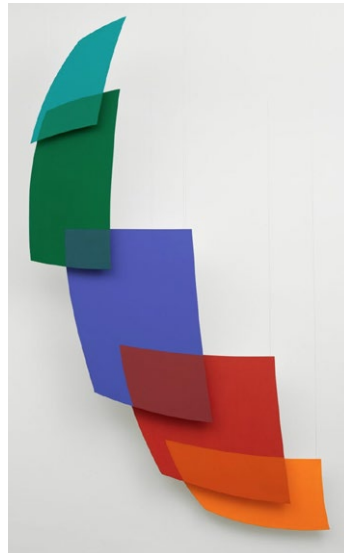
INSPIRÁCIÓ

Maurer Dóra (sz. 1937)

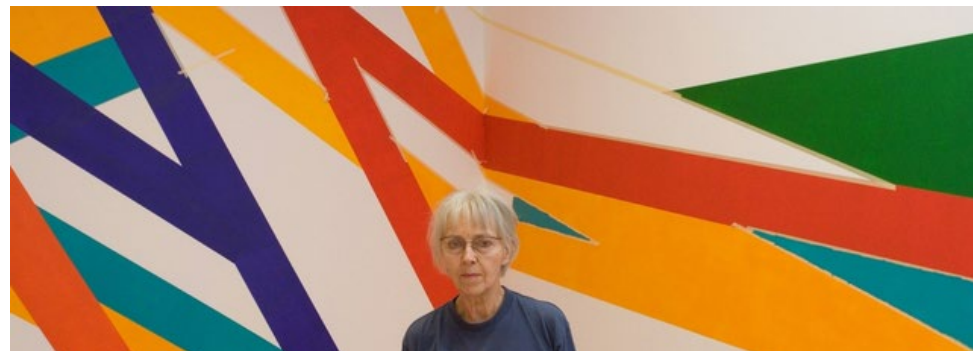
Magyarország egyik legismertebb képzőművésze. Több mint ötven éve alkot, szinte minden médiumban, a filmtől és a fotográfiától kezdve a festészetig, a performanszig és a szobrászatig.

Maurer a hivatalos rendszeren kívül tevékenkedő független művészek közösségének tagja volt, a 70-es években Erdély Miklóssal együtt vizuális oktatási programokat vezetett fiatal művészek és gyári munkások számára. Maurer

Dóra munkáiban geometriai, matematikai és fogalmi rendszerek (konceptualizmus) jelennek meg. Művei analitikus gondolkodásmódon alapulnak, ugyanakkor játékos kísérletek és tudományos megfigyelések is egyben. A művész az egyszerű, ismétlődő cselekvések ciklikusságát, a színek és a tér tulajdonságait és azok érzékelését vizsgálja. A mozgás, az elmozdulás és az átalakulás állandó témák maradnak munkáiban. Művészeti projektjeihez filmkamerát is használ, aminek kapcsán absztrakt kompozíciói egy plusz dimenziót nyernek; a mozgást.



DÓRA MAURER, ÖNKÉPZÉS (KÖRÉSZLET) 4, 2009-2010, DÓRA MAURER, @FENKÉP: WHITE CUBE (BEN WESTON), FORRÁS: JAVAREKONENARTISTS.COM



DÓRA MAURER, FALFESTMÉNY FESTÉSÉNEK FOLYAMATÁBAN, FOT. JÓZSEF ROSTA, FORRÁS: WWW.LUDWIGMUSEUM.HU

ANIMÁCIÓ

A mikrotér „összeragasztása”

01'30" | színes | kamera nélküli animáció | fiatal művészek: Kasper Cisowski, Tymek Cisowski, Lukrecja Kamińska, Witold Kamiński, Mark Petrovy, Daria Petrova, Gaja Raduchowska, Liwia Raduchowska, Michalina Respond, Jerzy Solarewicz

Az animációnk ihletője Maurer Dóra egyik projektje volt, amelyben a művész az egész galériát (a padlót és a mennyezetet is) különböző színű csíkokkal festette be, és az így kapott kompozíciót és a festés aktusát azután még egy absztrakt film elkészítéséhez is felhasználta. Ennek a műnek a hangulatát próbáltuk megidézni kamera nélküli technikával, ahol a filmképek közvetlenül az átlátó 35 mm-es filmszalagra készültek. Maurer

a galériateret vizsgálta – a távolságokat, a felületeket, a felkínálkozó helyzetet. Később a magyar művész az elkészített felvételeken elemezte azokat a mozdulatokat és gesztusokat, amelyek a festés során kísérték. Egy hosszúságú, keskeny szalag terét, „működését” vizsgáltuk, színes, öntapadós fóliák segítségével. Így fedeztük fel a színek tulajdonságait, valamint a médium sajátosságaiból adódó részleteket – a film „ráncaiban” önkéntelenül kialakuló rajzot, vagy a filmszalagra rakódott porszemcséket.



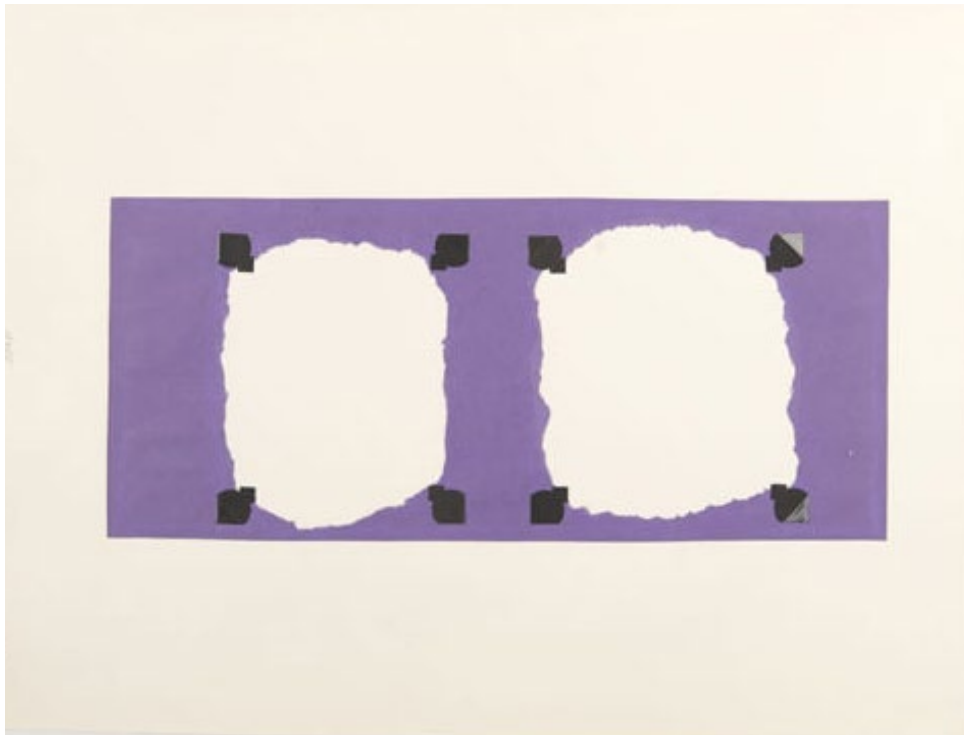
INSPIRÁCIÓ

Július Koller (1939–2007)

Festőként végzett, majd később otthagyta a vásznat a konceptuális művészetért – egy olyan mozgalomért, amelyben az ötlet és az alkotási folyamat fontosabb volt, mint a végeredmény, maga az anyagi mű. Nagyra értékelte a humort és az iróniát, amit a Ganek galériában megvalósított ötletei is bizonyítanak, ahol képzeletbeli kiállításokat szervezett.

Ma a művészt fehér latexből készült festményekkel és kérdőjelekkel hozzák kapcsolatba, amelyek a mindennapi élet és a valóság kritikus szemléletének egyetemes szimbólumává válhattak. Koller a művészetben azt vallotta, hogy „inkább foglalkoztasson, mint rendezzen”.

Sokan Kollert a „Junk Culture” („szemét kultúrája”) fogalmához kötik. A művész 1966-tól egy szokatlan archívumot hozott létre – összegyűjtötte azokat a nyomtatott anyagokat, amelyek művészek kezén mentek át: napilapoktól, képeslapokon, kiállítási belépőjegyeken át az eldobott élelmiszerzacskókig. Ezeket a tárgyakat, ezt a „szemétkultúrát” használta fel olyan kompozíciók létrehozásához, amelyekben a tárgyakat forradalmakról, háborúkról szóló hírekkel és a mindennapi életről szóló információkkal állította szembe. Így nemcsak a korszakról alkotott képet, hanem bemutatta az ezekben az anyagokban rejlő „életkultúrát” is.



JULIUS KOLLER, WASTE CULTURE, 1966, GYŰJTEMÉNY THE JULIUS KOLLER SOCIETY, FOT. ADAM ŠAKOVY, FORRÁS: JULIUSKOLLERSOCIETY.ORG/SK/ARCHIV

ANIMÁCIÓ

A szemét kultúrája

01'52" | színes | stop-motion animáció | fiatal művészek: Filip Adamek-Sapiński, Iwo Aleksy, Madzia Chumieja, Lukrecja Kamińska, Witold Kamiński, Marcelina Majewska, Mark Petrovy, Daria Petrova, Jan Popko, Liwia Raduchowska, Gaja Raduchowska, Jerzy Solarewicz, Marysia Solarewicz

Július Koller számos gondolata ösztönözhet felfedezésre az absztrakt film területén. Mi az ő „Junk Culture” koncepcióját választottuk. Koller papírhulladékokból, használt albumokból, könyvekből, plakátokból, sérült lapokból és összeollózott elemekből egyszerű, minimalista kompozíciókat hozott létre. Szeméttel vagyunk körülveve – mint mindannyian tapasztaljuk. A művész képes volt ezt az állapotot kreatív módon felhasználni, reagálni a problémára. Ez a módszer inspirált minket leginkább az absztrakt, stop-motion animációhoz. Maradt papírdarabok, selyempapír, sérült és gyűrött kartonpapír, egyszóval minden, ami

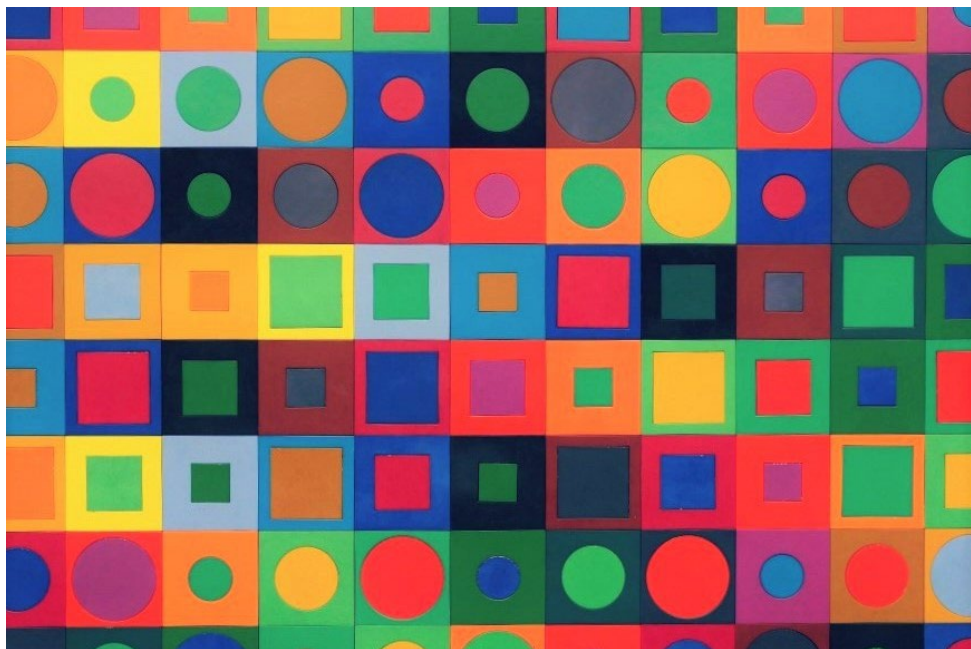
például egy irodában vagy egy műteremben bármelyik szemetesben megtalálható, a filmünk anyagává vált. Hasonló stratégiát alkalmaztunk a film hangsávjának elkészítésekor is. Ez a film a mindennapi hangzsvilágunk elemeiből áll össze; szemeteskosci, autóduda, fax, elektronikus eszközök, beszélgetések moraja. Az animációt egy kérdőjellel zárjuk; Koller munkásságának vezérmotívuma ez, amely gondolati sémák megkérdőjelezésére ösztönöz, és új értelmezések előtt nyitja meg a kapukat.



Victor Vasarely (1906–1997)

Eredeti neve: Vásárhelyi Győző. Magyar származású művész volt, aki élete nagy részét Franciaországban töltötte. Sokáig grafikusként és iparművészként a konstruktivizmus és a Bauhaus (az építészetben leginkább elterjedt stílus, amelyet többek között a minimalizmus és a funkcionalitás jellemez) szellemében alkotott. Idővel kísérletezni kezdett, és ma már az OP-ART – az illúzióra, a látszólagos három-dimenzióra és a néző szemére gyakorolt intenzív hatásra épülő geometrikus absztrakt irányzat – megalapítójaként ismerik el. Műveit különböző technikákkal valósította meg, gyakran akrillal festett és szitanyomatokat is készített. Geometriai formák elrendezését és a térbeli mélység illúzióját hozta létre kétdimenziós felületeken, csak absztrakt színfoltokat használva. Kezdetben a feketefehér színek domináltak műveiben, amelyeket későbbi

munkáiban jelentősen variált. 1955-től kezdve „optikai-kinetikus” festmény-ciklusait hozta létre, amelyek a lüktetés, a hullámmászás, a kavargás vagy a villódzás érzetét keltik a nézőben. Jól felismerhetőek kocka alakú kompozíciói, amelyek mintha fodrozódnának, megtörnének, meghajlanának – szakítva a néző érzékelési szokásaival, befogadásával. A XX. század 50-es éveitől kezdve manifesztumokat tett közzé, amelyekben a művészettel kapcsolatos aktuális problémákat elemezte. Ezek közül többben írt a vizuális ábcéről alkotott elképzeléséről, amelynek keretében számos művet készített („Bolygófolklor” sorozata). Ezeket a műveket kísérleti technikák bevonásával hozta létre, többek között mágneses blokkok segítségével, amelyek lehetővé tették a felhasználók számára, hogy a „plasztikus egységekből” saját elrendezéseket alkossanak meg. Ma ez a koncepció a számítógépes pixelek tulajdonságait juttatja eszünkbe.



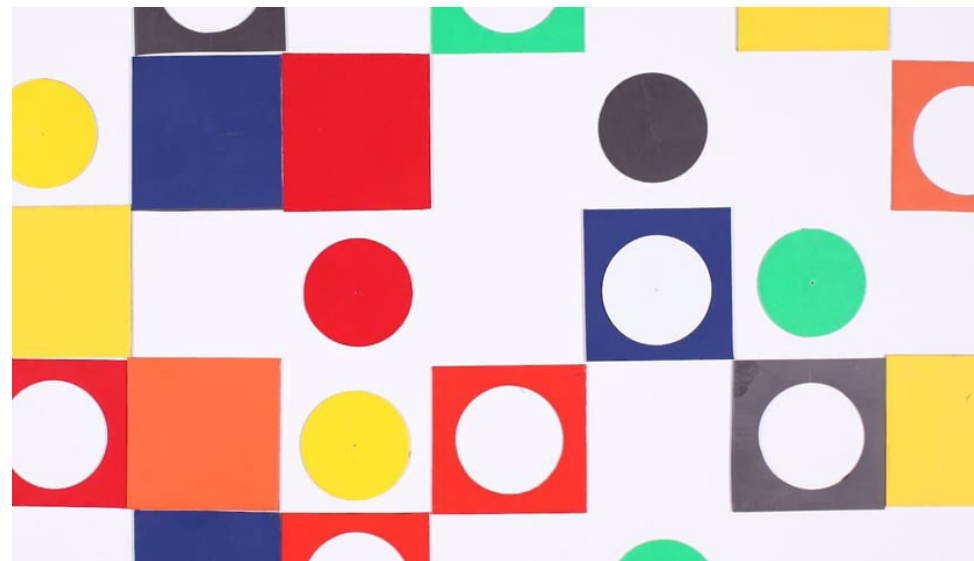
VICTOR VASARELY, PLANETARY FOLKLORE PARTICIPATIONS NO. 1, 1969, FORRÁS: WWW.DESA.PL

Op-art animáció

01'36" | színes | stop-motion animáció | fiatal művészek: Filip Adamek-Sapiński, Kasper Cisowski, Tymek Cisowski, Liwia Raduchowska, Gaja Raduchowska, Madzia Chumieja, Marcelina Majewska, Mark Petrovy, Daria Petrova

A tiszta színek és a geometrikus formák játéka ösztönzött bennünket arra, hogy absztrakt animációval kísérletezzünk. Victor Vasarely jóformán minden egyes festménye szinte kívánja, hogy megmozgassuk, hogy a színek és az alakok helyét felcseréljük, hogy játsszunk a tiszta, geometrikus és absztrakt formákkal, hogy felfedezzük az egyes elemek és a teljes kompozíció közötti kapcsolatot. A színes négyzetek hátoldalára helyezett mágneses fólia és a mágneses táblák voltak a használt tárgyaink fő elemei. Ezeket megfelelően alkalmazva pontosan meg tudtuk tervezni a geometrikus

tárgyak mozgását. Felvételeink erősebb hatást gyakorolnak a néző szemére, a színek kontrasztosak, intenzíven villognak, a kompozíciók vibrálnak, a formák gyorsan változtatják helyzetüket, hogy egymást követő, váratlanabb elrendezéseket hozzanak létre. Animációnk képes megzavarni, meglepni a nézőt a képek és hangok egyenletes, ritmikus és magával ragadó lüktetésével.





SZLOVÁKIA

Filmek, amelyeket

Vladimír Boudník (CZ),
Katarzyna Kobro (PL) és
Schiller Géza (HU)

művészek munkássága inspirált.
A gyermekek művei Kassán, a Kino Úsmevben,
2022. 09. 20-án, 2022. 09. 28-án és 2022. 10. 6-án
megrendezett, a Róbert Rampáček által vezetett
workshopokon születtek.

INSPIRÁCIÓ

Vladimír Boudník (1924–1968)

Cseh grafikus és fotóművész, a háború utáni cseh művészet egyik kulcsfigurája, aki megalapította saját művészeti mozgalmát, a „robbanacionalizmust”. Boudníket lenyűgözte a fémhulladék, a romok, a városi tér pusztulása. A háború után művészeti iskolába járt, ahol grafikai tervezést tanult. Rövid ideig a reklámszakmában dolgozott, majd egy kladnói vasgyárban helyezkedett el. A művész

számos innovatív grafikai technikát fejlesztett ki. A gyári környezet szolgált inspirációul egy új módszeréhez, a strukturális nyomatokhoz, amelyeket úgy készített, hogy forgácsokat, csavarokat, drótdarabokat és egyéb hulladékot nyomott fémlapokra egy erős prés segítségével. Az egyik első cseh művész volt, aki a nyilvánossággal, a közönséggel együtt kezdett el dolgozni; happeningeket szervezett és pszichiátriai betegekkel lépett kapcsolatba.



VLADIMÍR BOUDNÍK, VARIÁCIE NA RORSCHACHOV TEST I, 1966
FORRÁS: WWW.WEBUMENIA.SK



VLADIMÍR BOUDNÍK, VARIÁCIE NA RORSCHACHOV TEST VI, 1967
FORRÁS: WWW.WEBUMENIA.SK



VLADIMÍR BOUDNÍK, VARIÁCIE NA RORSCHACHOV TEST VI, 1966, FORRÁS: WWW.WEBUMENIA.SK

ANIMÁCIÓ

Cím nélkül

01'01" | színes | rajz, stop-motion animáció |
fiatal művészek: Barbora Damková,
Hugo Hrehor, Nina Jureková, Nela Pinčáková

Vladimír Boudník egyik késői grafikai sorozata keltette fel az érdeklődésünket. A művészt a Hermann Rorschach svájci pszichoanalitikus által megalkotott tintafolt-teszt inspirálta, ami a tintapacáknak a vizsgált alanyokhoz kapcsolódó értelmezésén alapul. Boudník a tintapacák szimmetriájának elvét használta; az így

kapott grafikai képek szerves és állati formákra hasonlítottak. A workshop során festékhasználatával saját Rorschach-képeket készítettünk úgy, hogy a papír egyik felére absztrakt formákat festettünk, míg a másik felére átnyomtattuk az ábrákat. Ezután a festményeket stop-motion technikával animáltuk.



INSPIRÁCIÓ

Schiller Géza (1895–1927)

Magyar művész volt, a kassai modernizmus kiemelkedő képviselője, egy olyan stílusú, amelyet a Kassához kötődő művészek közösen hoztak létre. Itt, a XX. század 20-as éveiben különböző hatások keresztezték egymást; magyar, szlovák, német és zsidó lakosság élt egy helyen. A kassai modernizmus áramlatát a multinacionalizmus, a nyitottság és a művészi attitűdök sokfélesége jellemezte. A művészeket gyakran a városi ikonográfia,

társadalmi kérdések vagy egzisztenciális témák inspirálták. Schiller művei összhangban voltak a kor törekvéseivel, ugyanakkor a művészethez való szerzői hozzáállását is megmutatták. Schiller festményein a stilizált, kubista formák dominálnak, kitöltött körvonalakkal és karikírozott vonásokkal rendelkező figurákkal. A művész egyrészt tiszta, nyugodt színekkel építette fel a kompozíciót, másrészt a rajzhoz közeli – sok ecsetvonásból álló – erősebb festői gesztusokat is alkalmazott.



GEJZA SCHILLER
Z PÁSE, 1922
HLAVAN MIŽA, 1923
OBERÁČKA, 1921
FORRÁS: WWW.WEBUMENNA.SK



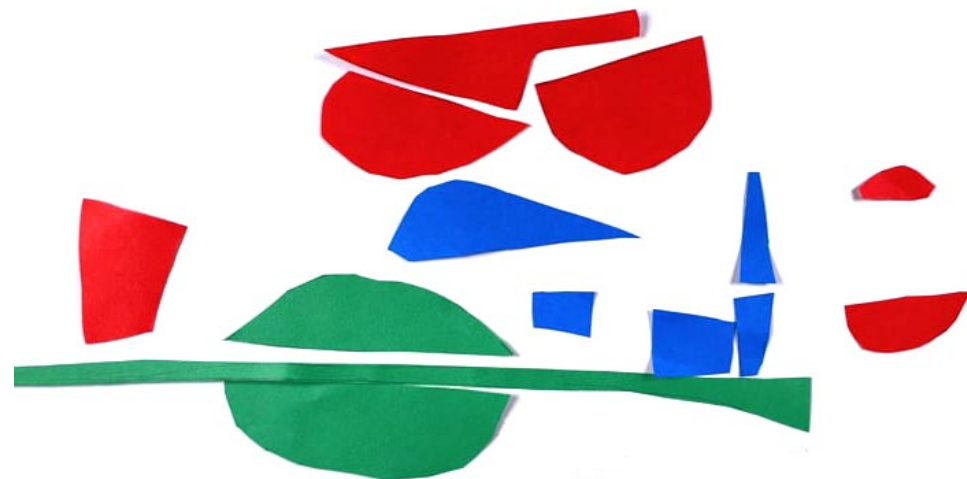
ANIMÁCIÓ

Cím nélkül

00'50" | színes | stop-motion animáció |
fiatal művészek: Livia Babčová, Tomáš Babčo,
Barbora Damková, Lukáš Damko,
Hugo Hrehor, Zuzana Rusnáková, Tomáš Semán,
Samuel Maďar, Boris Kirilenko

Schiller Géza munkájában a háttérből kiemelkedő formák, a kontrasztos színek kombinációi és a témák geometrikus kompozíciók formájában való megjelenítése nyugtázta le minket leginkább. Végül több művet is kiválasztottunk (többek között: „Egy férfi portréját”), és úgy döntöttünk, hogy színes papírokból készült kivágások formájában, szabadon reprodukáljuk azokat.

Ezután a kamera alatt játszva, mozgatva az elemeket beleéltük magunkat a művész világába, és elképzeltük, mit figyelhetett meg, amikor a képeit festette. Ennek eredményeként számos, változatos, színes és humoros felvétel született festményei alapján. Nálunk az egyik kompozíció átváltozik egy másikba, a néző szeme előtt formálódik vagy mozog, kiegészítve a festő képéből kiinduló történettel – mindezt stop-motion animációval megvalósítva. Munkánk egyébként a nézők kognitív képességeit teszi próbára. Megoldandó rejtvenyként tesszük fel a kérdést, hogy megtalálják-e a többi mű címét, amelyek kompozíciós elemeit felhasználtuk a filmünkben?!



Katarzyna Kobro (1898–1951)

Német–orosz származású, lengyel avantgárd szobrászművésznő volt. A konstruktivizmust, az építészetet és a szobrászati formákat ötvöző „térszobraitól” vált híressé, és a XX. század egyik legkiemelkedőbb szobrászaként vívott ki elismerést magának. Kobro műveiben arra törekedett, hogy a teret úgy szervezze meg, hogy ne legyen elválasztás, különbség a tömör, zárt tér és a nyitottabb környezet között, hanem a mű együtt éljen a körülvevő térrel, engedje azt áthatni. A művész expresszív, geometrikus formákat használt, ugyanakkor

fontos volt számára az egyes részek színe is. Az „Absztrakt szobrokban” tiszteletben tartotta az anyag természetes színét, néha fekete vagy fehér színt adva hozzá, viszont a „Térkompozíciókban” ettől eltérően sárga, piros, kék, fekete és fehér színeket alkalmazott. Kobro mindenekelőtt a matematika és a logika szabályaiban bízott, célja az volt, hogy a kísérletezés és elemzés útján felfedezett objektív törvényszerűségek alapján absztrakt műalkotásokat hozzon létre.



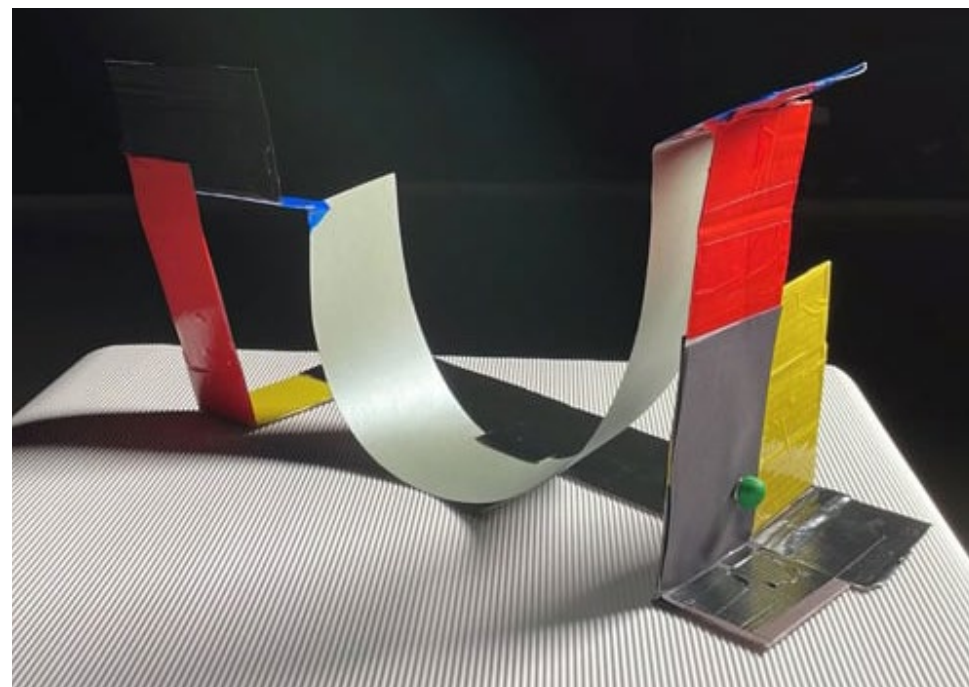
KATARZYNA KOBRO, KOMPOZYCJA PRZESTRZENNA (4), 1929, ©EWA SAPKA-PAWLICZAK & MUZEUM SZTUKI W LODZI, FORRÁS: ZASOBY.MSL.ORG.PL

Cím nélkül

00'56" | színes | stop-motion animáció |
fiatal művészek: Michaela Babčáková, Barbora
Damková, Gabriel Mitro, Timur Rosiar, Vladislav
Vasylijev

A workshop során két térbeli szobrot készítettünk Katarzyna Kobro munkája által inspirálva. Mindkettőt különböző kartonból és papírból; a „4. számú térkompozíció” és a „6. számú térkompozíció” mintájára készítettük el. Ezeket felhasználtuk a videóban, hogy bemutassuk a művészi gondolat fejlődését, annak átalakulását és a művésznő munkáinak sajátos térbeli minőségét. A munka kapcsán a statikus kompozíciókat stop-motion animációval dinamikus, vibráló mozgásba hoztuk.

Ily módon lehetővé tesszük a nézők számára, hogy különböző nézőpontokból tekintsenek rájuk és értékeljék ezeket a látszólag egyszerű konstrukciókat. Emellett arra ösztönözzük a nézőket, hogy azonosuljanak a zöld golyó szerepével. Ez egy kis tárgy, amely „gyurmatésztábol” készült és nem része a szobornak. Megpróbálja felfedezni a művet a saját szemszögéből és talán még a részévé is válik? Minden egyes Kobro-szobor egy másfajta futurisztikus tárgy, amely saját hangulatot épít. Filmünkben ezt a másságot a mozgás és a hang változásai hangsúlyozzák. Hagyjuk, hogy a szobrok a színpadon, a reflektorfényben „kifejezzék” magukat, mintha a színpad sztárjai lennének!





CSEHORSZÁG

Filmek, amelyeket

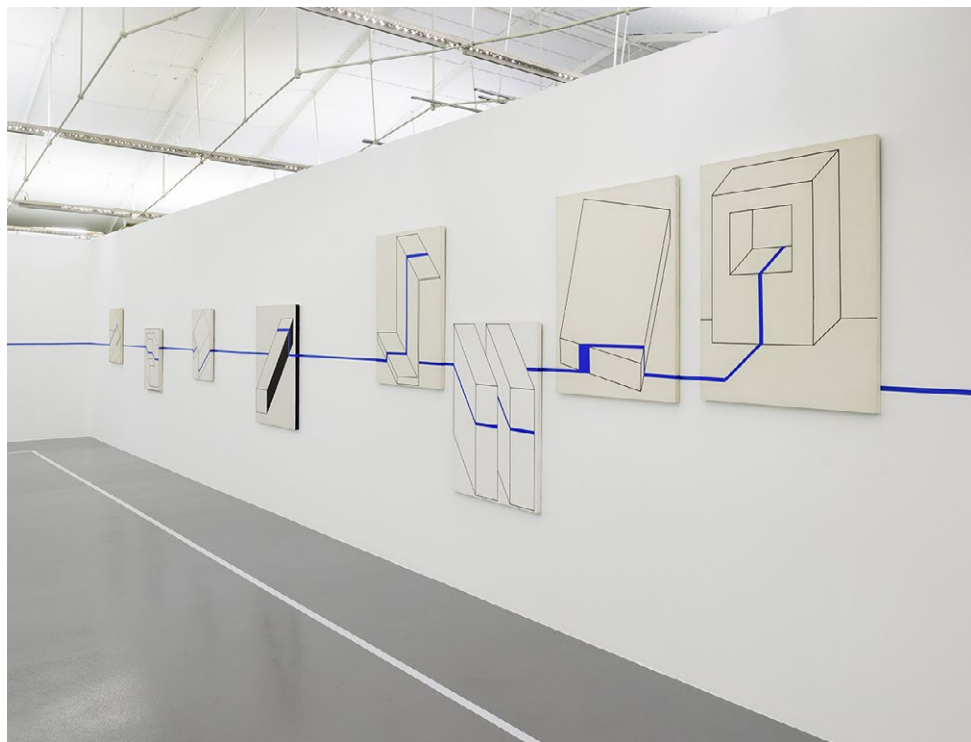
**Gyarmathy Tihamér (HU),
Edward Krasinski (PL) és
Vladimír Kompánek (CZ)**

művészek munkássága inspirált.
A gyermekek művei Prágában,
a Karpuchina Galériában,
2022. 10. 1-én és 2-án rendezett,
Anna Fukátková és Barbora Quaiserová
által vezetett workshopokon születtek.

Edward Krasiński (1925–2004)

Lengyel képzőművész, szobrász, festő, aki installációk és happeningek szerzője is volt. Drótokból, rudakból, kábelekből, egyszerű formájú tárgyakkól készített térbeli objektumokat. Ezeket úgy állította ki, hogy a nézőkben tudatosította azok dinamikus tulajdonságait – a mozgás benyomását keltve. Munkáinak jellemzője a vonal volt. 1968 után kék ragasztószalagot használt, hogy a térbe hatoló rajzokat hozzon létre. A szín nem volt véletlen; a művész szerint a kék volt a legerősebb hatással a pszichéjére és kínálta a legtöbb értelmezési lehetőséget. Krasiński megkérdőjelezte a hagyományosan értelmezett képek létrehozását

és a „művész” szóhoz bizonyos „szemhunyorítással” viszonyult, távolságtartással és humorral közelítve az alkotáshoz. Tiszavirág életű, pillanatnyi jellegű akciókat valósított meg és gyakran túllépett azokkal a galéria határain is. Már első szalaghasználatánál, egy bizonyos összejövetel alkalmával fákat és két kislányt tekert körül ragasztószalaggal. Krasiński a műveiben a konstruktivista és a szürrealista tendenciákat ötvözte. Egyrészt a vonal a térbeli látásmód felépítésének eszköze volt, másrészt olyan absztrakt szituációt teremtett, amelyben a néző maga is részesévé vált; „belegabalyodott” a vonal tekervényeibe, a rajta keresztül kifejezett idő múlásába.



EDWARD KRASIŃSKI, KIÁLLÍTÁS MEGTEKINTÉSE, ©TATE LIVERPOOL, ROGER SINEK, FORRÁS: WWW.MAGAZYNSZUM.PL

Kék vonal

01'02" | színes | stop-motion animáció |
fiatal művészek: Maya Chmelnická,
Tary Kravchenko, Lada Pugacheva

Felvételünkön a főszereplő – Krasiński térbeli rajzaihoz hasonlóan – a kék ragasztószalag. A filmben „kis lépésekkel” járjuk be a Karpuchin Galéria terét. A környezet felfedezésének ezt a módját a stop-motion animáció tette lehetővé. Kockáról kockára haladva, egymás után következő szalagdarabok használatával keltettük életre „vándorló vonalunkat”. Felvételünkön a szalag „idegenvezető”, különböző tárgyakat, formákat, síkokat és helyeket

összekötő titokzatos energiává válik. Krasińskihez hasonlóan mi is szembeállítjuk a vonalat más geometriai formákkal vagy színekkel. Így módon megváltoztatjuk a jelentéseket, új, lehetetlen, abszurd történeteket hozunk létre. Krasiński műveit többször is érdemes megnézni, a részletesség, a kivitelezés pontossága miatt. A mi filmünket, a kék csík dinamikus történetét is érdemes többször megtekinteni, mert részletekben, apró eseményekben ez is gazdag munka. Azon túl a figyelmes néző olyan tárgyakat vehet észre a felvételeken, amelyeket maga Krasiński is szerepeltetett az installációiban.



INSPIRÁCIÓ

Gyarmathy Tihamér (1915–2005)

Avantgárd festőművész, a háború utáni magyar absztrakció egyik fő képviselője. Életművében szobrokat és rajzokat is találunk. Ma elsősorban olajfestékekkel készült képeiről ismert.

Tanulmányait a Magyar Képzőművészeti Főiskolán, Olaszországban, Franciaországban, valamint Németországban végezte. Utazásai során olyan emberekkel találkozott, akik nagy hatással voltak a művészetről való gondolkodására. Megismerkedett többek között Piet Mondriannal, az ismert absztrakt festővel és André Bretonnal, a szürrealizmus első számú teoretikusával. Kapcsolatba került a magyar avantgárd képviselőivel, köztük a konstruktivizmus híres elméleti szakemberével, Kállai Ernővel is.

Az XX. század 40-es éveitől kezdve szürrealista, nonfiguratív képeket festett. Kompozícióiban fontos szerepet játszott a szín és a fény. Festményein gyakran geometrikus alakzatokkal tagolt organikus elrendezések figyelhetők meg. Sok apró elemekből összeállított kompozíciókat hozott létre. Gyarmathy műveinek témáját a természet és az emberi érzések iránti fokozott érdeklődése, illetve saját festészeti technikájának kísérleti megközelítése határozta meg.



TIHAMÉR GYARMATHY „JOY OF LIFE” 1998. FORRÁS: WWW.AUTARCI.COM

ANIMÁCIÓ

Ritmus és forma

01'25" | színes | stop-motion animáció | fiatal művészek: Zdenka Kemenová, Nikolas Obermayer, Eliška Svobodová, Jáchym Šimek, Filip Štulo, Veronika Šutová

Gyarmathy absztrakt festményeinek hangulata annyira elvarázsolt bennünket, hogy úgy döntöttünk, animációban keltjük életre a művész kompozíciót. A téglalap alakú filmkeret tökéletesen illeszkedik az eredeti művek formátumaihoz. A meleg színárnyalatú, jellegzetes körök és téglalapok térbeliséget kapnak filmünkben is. Olykor gömb alakú üvegvastacskokat, máskor pasztellszínekkel festett, kocka alakú fa gyöngyöket használunk a munka tárgyaként. Filmünk rövid összefoglalása

a következő; a kamera lencséje előtt játszunk a különböző tárgyakkal, felfedezzük azok művészi-kifejező tulajdonságait, képkockáról képkockára építjük fel a mozgást. A testek, tárgyak megváltoztatják helyüket és színüket. Egyszerű mozgáspályák szerint mozognak, hatnak egymásra, megsokszorozódnak és összeolvadnak; egymást követő geometriai alakzatokká rendeződnek. Ismétlődő elrendezéseiket ritmikus zenei aláfestés hangsúlyozza.



Vladimír Kompánek (1927–2011)

Szlovák szobrász- és festőművész volt. Olajfestékekkel dolgozott, szobrokat pedig főként fémből vagy fából készített. Élete jelentős részét Rajec faluban (a mai Ukrajna területén) töltötte. Művei kapcsán visszatér ennek az időszaknak az emlékeihez. Rajecben a természet közelében, festői tájjal körülvéve élt. Pozsonyban a Szlovák Műszaki Egyetemen, majd a Képzőművészeti Akadémián tanult. 1957-ben társalapítója lett az úgynevezett Mikuláš Galand csoportnak, amely fontos szerepet játszott a szlovák művészet alakításában. Tagjai nagyra értékelték az absztrakciót, a geometrikus kompozíciókat és a művészi kísérletezést.

Kompánek a valóság egyszerű formákra való redukálása, a korlátozott színpaletta, valamint a szlovák kultúra és természet szépségét tükröző témák jellemzik. Műveinek egyes elemeit a jel, majd az őseredetű tartalmakban gazdag, szinte bárki számára olvasható szimbólum szintjére egyszerűsítette. Kompánek sajátos témakörök érdekelték; téli tájak, falusi karneválok, aktok, ősi hiedelmek, alakok a tájban és a vidéki építészet. A kunyhók és a téli idill ábrázolásaiban az igazságot kereste, a népi bölcsesség, a szépség és a jóság hordozóját.



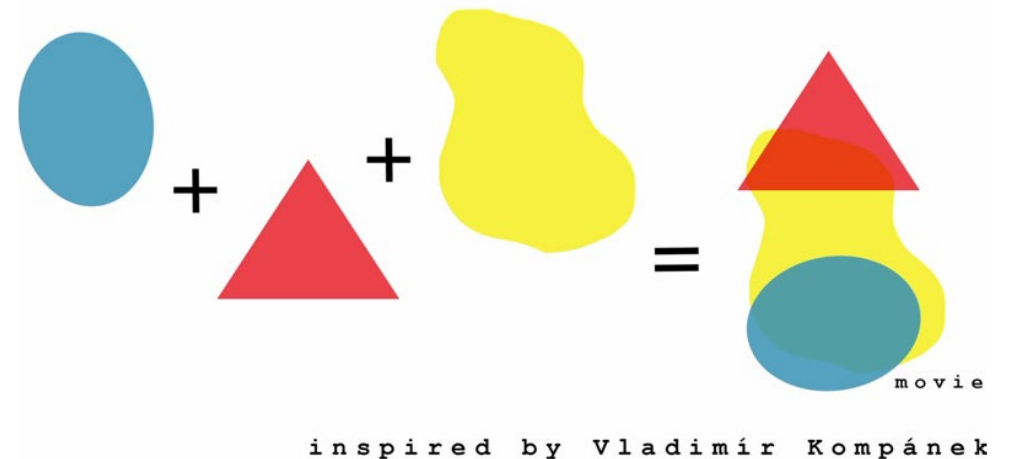
VLADIMÍR KOMPÁNEK, POSTAVY NA SNEHU, 1976-1997, FORRÁS: WWW.ARTNET.COM

Ovális + Háromszög + Alakzat

01'25" | színes | stop-motion animáció | fiatal művészek: Maya Chmelnická, Meda Danel, Lotta Jánská, Tary Kravchenko, Lada Pugacheva, Kvido Šimek

Az animációt három részre tagoltuk. Az egyes részek szereplői papíralakzatok voltak. Képkockánként, különböző háttereken rendeztük el a formákat, hogy azután a mozgás benyomását keltsük velük. Mindegyik részben utalunk a művész munkásságának valamelyik jellemzőjére, miközben hűek maradtunk a saját koncepciónkhoz is, tehát olyan történeteket mutatunk be, amelyek közel állnak hozzánk. Így az első részben visszavisszük a nézőt a gyermekkor idilli környezetébe, ahol mindig a jó győz.

A következő egységben többek között tájképi elemeket és maszk motívumot használunk, míg az utolsó részben a legendák és mítoszok világára utalunk. Kompánek művei által inspirálva lekerekített formákat, egyszerű kompozíciót és tiszta, olykor világító színeket választottunk, hogy a jeleneteknek könnyed és finom jelleget adjunk. Filmünk megtekintésekor érdemes „nyitott szemmel lennünk” és hagyni, hogy új jelentéseket és érzeteket, saját asszociációkat találjunk – akárcsak a művész festményeinek szemlélésekor. Mindenki, aki hosszabb ideig „engedi magához közel” ezt, talál magának valami újat, izgalmasat bennük!





MAGYARORSZÁG

Filmek, amelyeket

Mark Starel (PL),
Zdeněk Sykora (CZ) és
Victor Hulík (SK)

művészek munkássága inspirált.

A gyermekek által készített művek Budapesten,
a MET Galériában, és Pécsen,
a Vizuálzene Stúdióban,

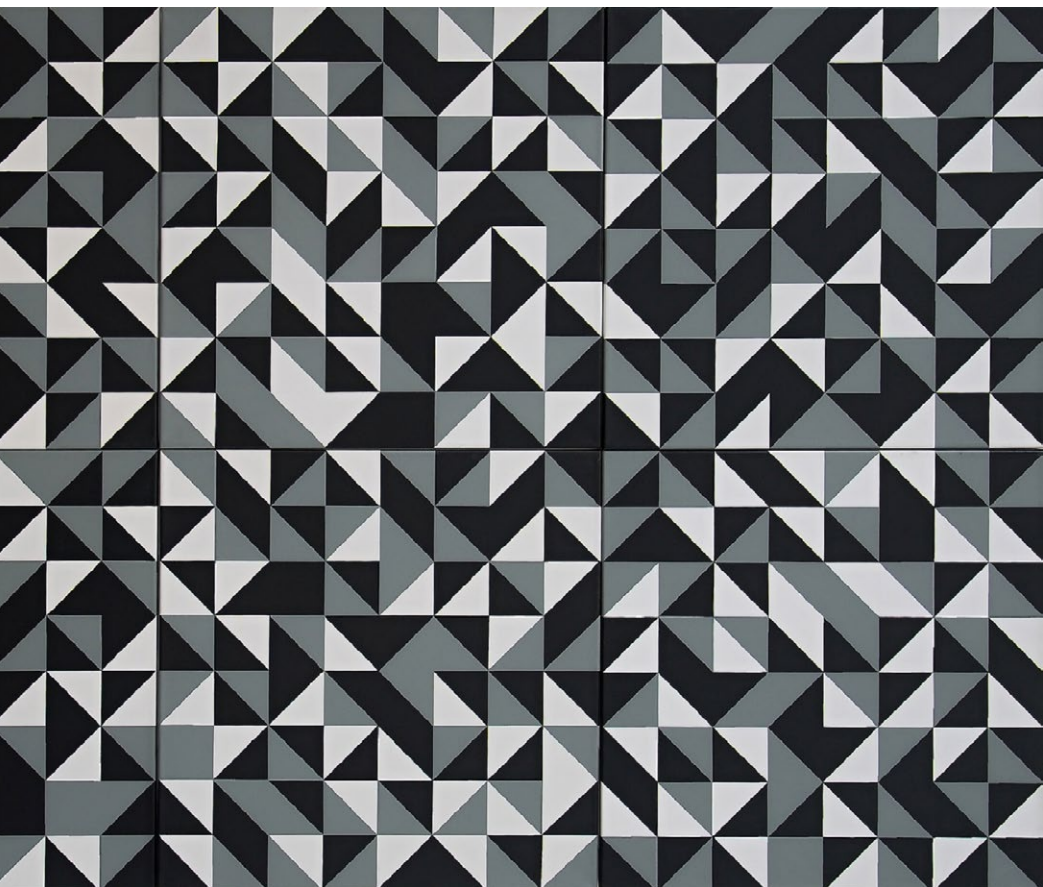
2022. 09. 24-én és 25-én, Spitzer Fruzsina
(Victor Hulík művészete ihletett film), Ruzsa Dénes
(Mark Starel művészete ihletett film) és Gyenes Zsolt
(Zdeněk Sykora művészete ihletett film) vezetésével
megtartott workshopokon születtek.

INSPIRÁCIÓ

Viktor Hulík (szül. 1949)

Szlovák festő, grafikus, szobrász, a geometrikus absztrakció irányzat egyik fő alakja. Hulík fő inspirációs forrása a struktúrákkal, színekkel és átalakulásokkal teli természet. Asszemblázsait, kollázsait és háromdimenziós rajzait geometriai alapformákból építi fel. A kép felületére bizonyos elemeket fest vagy ragaszt, majd egyszerű manipulációkkal kibővíti és megváltoztatja a kompozíciót. Így sikerül monumentális hatást elérnie, még műveinek

kis formátumában is. Hulík a számítógépes grafika egyik szlovákiai úttörője. Műveiben, egyszerű formákból kiindulva, a gép segítségével, egyetlen képkockán belül, lényegében végtelen számú variációt generál.



VIKTOR HULÍK, GEOMETRICA FOT. JIŘÍ NEČID, FORRÁS: WWW.MUZEUM-HRANICE.CZ

ANIMÁCIÓ

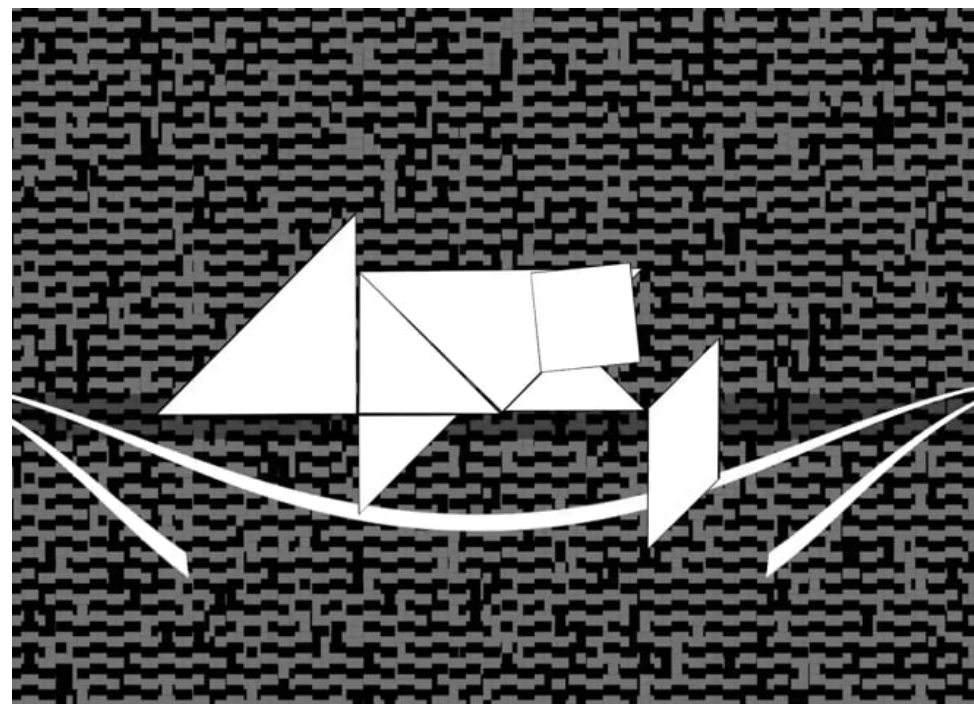
Tangram történetek

01'30" | fekete-fehér | rajz, stop-motion animáció | fiatal művészek: Németh Kassa Vince, Steiner András, Szilágyi Krisztián és Versics Kamilla

Viktor Hulík „Geometrica” című alkotása volt elsősorban az inspirációs forrásunk az animáció készítése során. Hulík műve variálható modulokból épül fel. Ennek dinamikája továbbgondolásra készítette a kisfilm alkotóit. Az alapkonceptióhoz tartozott az is, hogy a kiinduláshoz szolgáló művelemtől hozzuk kapcsolatba a művészt kinagyított, pixelekre redukált arcképével. Egy másik vonalon a tangram formavilága került az előtérbe,

mely Hulík alapelemeiről jutott a filmkészítők eszébe. A vizuális rész alapja kamera alatt, kockáról kockára felvett képsorokból épült fel, mely az utómunka során digitális technikával módosult, nyerte el végső formáját.

A hang, zene (szintén) a workshop ideje alatt készült el. A szlovák művész kiindulásnak szánt művét szétvágtuk elemeire és a hátlujára a hangskála egymást követő, különböző hangjait írtuk fel. Ezeket húzták ki egymás után a gyerekek és ez a véletlen sorrend határozta meg a hangot, a zene vázát. Több sávon, effektek hozzáadásával, egy zenekészítő-szerkesztő program segítségével jött létre a végleges hangzás. A foglalkozás alatt kép és hang egy időben született meg.



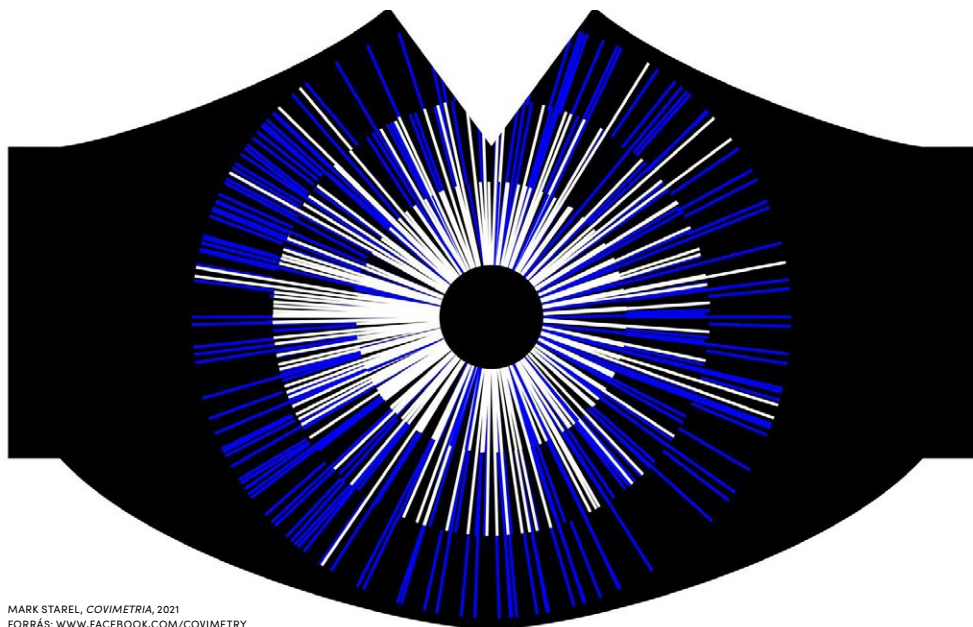
INSPIRÁCIÓ

Mark Starel (szül. 1960)

Született Wiesław Łuczaj, lengyel intermedialis művész, aki a festészet, a térszervezés, a digitális grafika és a generatív művészet (az algoritmikus eljárásokon alapuló művészeti áramlat) területén tevékenykedik. Starel művészetének kiindulópontja az a feltételezés, hogy a kortárs valóság, jelenünk statisztikai valóságokból kiindulva modellezhető. A művész adatbázisok vagy más analitikus adatforrások által inspirált festményeket készít, elsősorban a lengyelek társadalmi viselkedéséről. 2011-ben, más művészekkel együtt indította el a „Discursive Geometry” elnevezésű nemzetközi művészeti mozgalmat. Ez a kör a geometrikus művészetet a kortárs diskurzusokba illeszti be, például társadalmi, nyelvi, tudományos vagy magát a művészetet érintő témakörökbe helyezi azt.



MARK STAREL, STATYSTYCZNE OBRAZY, 1999. FORRÁS: ARTENTATA.PL



MARK STAREL, COVIMETRIA, 2021
FORRÁS: WWW.FACEBOOK.COM/COVIMETRY

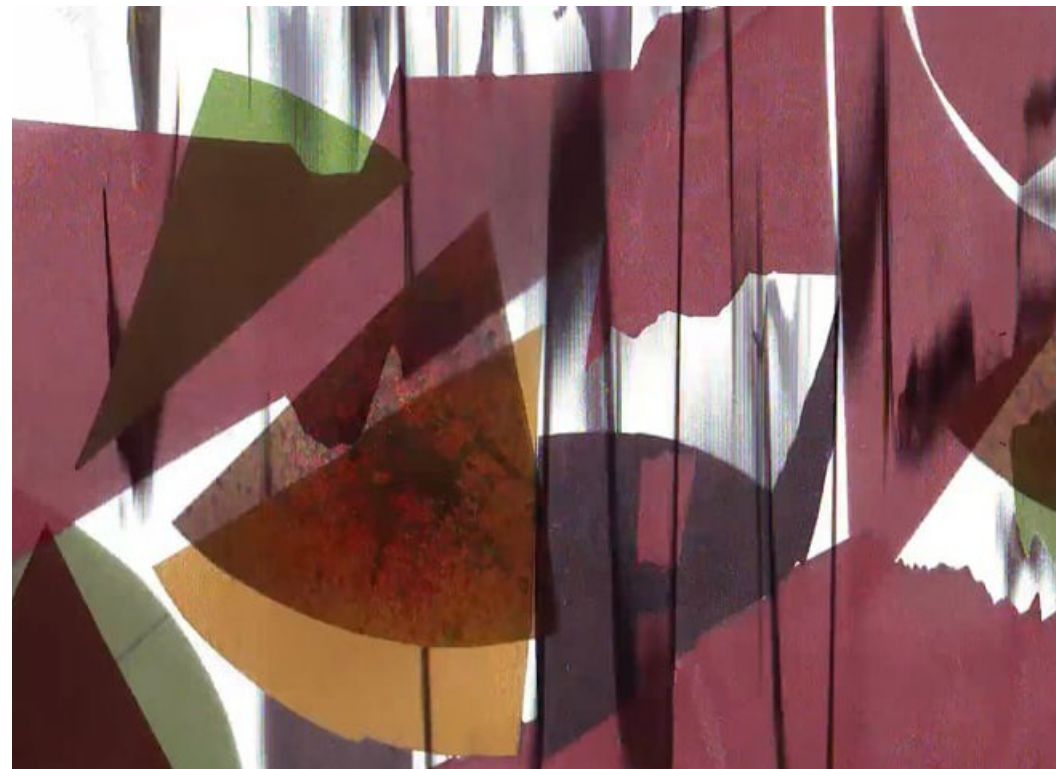
ANIMÁCIÓ

Bolygók

01'34" | színes | rajz, digitális technika |
fiatal művészek: Aradi Lujza, Jankó Jázmin,
Kónya Kincső, Lovas Bernadett, Pintér Kadosa,
Rábai Róbert, Ruda Helka és Tóth Andor

Mark Starel „Statisztikai Képek” (1999-től) és „Covimetry” (2021) című alkotásai voltak elsősorban az inspirációs alapok ennél az animációnál. Starel körcikk formái, azok variálhatósága, illetve változatai a bolygók, mint asszociációs mező felé vitték el a munkát. A szigorúbb geometrikus formák a szkener-használat organikusabb karakterű

kép-torzításaival épültek össze. A gyerekek, az általuk készített papírból kivágott elemeket, illetve rajzaikat mozgatták a másolás során a szkennerekben. Ezek a copy-motion technikával készült elektrográfiák, absztrakt vizuális formák alkották elsősorban a háttérét. A különböző karakterű, folyamatosan visszatérő, – geometrikus és lírai – absztrakt vizuális megközelítés egybeforrt, amit a tudatosan összefogott színvilág használata is tovább erősített. Mikro- és makrovilág azonossága is szerepet kapott a kisfilm elkészítése során.



Zdeněk Sykora (1920–2011)

Cseh absztrakt festő és szobrász, a számítógépes művészet egyik úttörője, aki a 60-as években, a kubizmus és a szürrealizmus hatására, finom fekete-fehér op-art illúziókat alkotott. Párhuzamosan tárta fel a számítógépes programok lehetőségeit a „véletlenszerű geometriája” kialakításában. A művész a készülék által generált numerikus adatokat geometrikus formákon keresztül tükrözte vissza, ilyen módon hozta létre a vászonra festett minták méretét,

alakját vagy elrendezését. A véletlen és a mechanikus szükségszerűség közötti kapcsolat vizualizálása majdnem hogy rögeszméjévé vált. Azt állította, hogy ezek az összefüggések nem csupán a festményei terét jellemzik, hanem az emberi életet és a kozmoszt irányító szabályokat is. Sykora művei azt a benyomást keltik, mintha teljesen önkényesen lennének egy keretbe beszorítva, így úgy tűnik, mintha túl akarnának lépni a kétdimenziós téren.



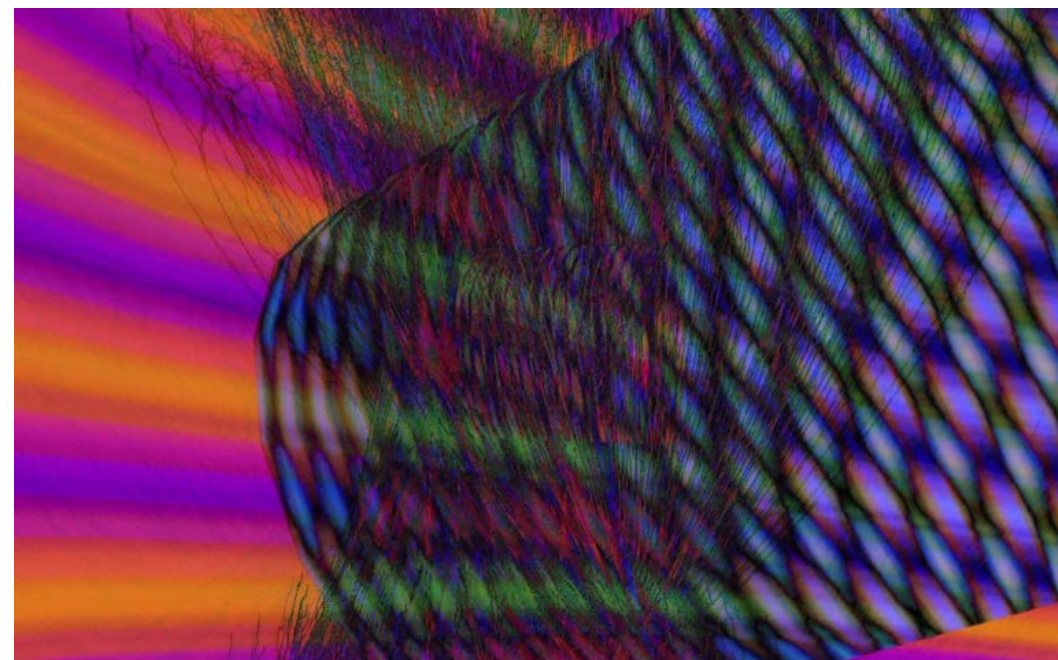
ZDENĚK SYKORA, VONALAK NO. 24 – POSLEVNÍ SOUD, 1983–84, FORRÁS: WWW.ZDENĚKSYKORA.CZ

Gubancok

01'30" | színes | hang-reaktív, hibrid elektronikus technika | fiatal művészek: Ákli Iván, Ákli Júlia, Császár Emma, Császár Júlia, Csernecky Zsófia, Gyenes Berta, Gyenes János, Györpál Kira, Horváth István és Pál Róza

Zdeněk Sykora „Vonalak No. 24 – Az utolsó ítélet” (1984) című alkotása volt legfőképpen a videó inspirációja. Sykora felszabadult „vonaljátéka”, illetve „gubancai” a gyerekeket is hasonló önfelédet alkotásra készítették. Azontúl R. D. Laing: Gubancok (Knots, 1970) című könyvéből is felolvasásra kerültek rövid részletek a felkészülés során, mely kiegészítő motivációnak, szintén kiindulásnak tekinthető. Az audiovizuális mű lényegében egy improvizáció, ahol a mozgókép és a hang egyszerre

készült el. Az alkotók szabadon improvizáltak hangjukkal és ezzel párhuzamosan, egy analóg videó-szintetizátor használatával, teljesen azonos időben mozgókép szekvenciákat is produkáltak. Ezeket a – hang által generált – „multimediális akciókat” rögzítettük. A második lépésben az elkészült anyagokat tovább alakították a gyerekek, szintén valós időben. Ehhez digitális applikációkat és MIDI kontrollert használtunk. A végeredmény egy hibrid technikájú, vágatlan audiovizuális mű, illetve vizuális zene lett. Az egész munka lényege tehát a szabad, spontán improvizáción, az érzelmek felszabadításán, azok audiovizuális megformálásán volt.



FORGATÓKÖNYVEK

1. FORGATÓKÖNYV

Az absztrakt film – hol kezdjük?

korosztály:

- 6–12 éves gyerekek
- I–VI. osztályos tanulók
- esetleg vegyes csoportok az ilyen korú gyermekek részvételével

cél:

- A diákok kompetenciájának növelése a kortárs művészet, különösen a művész-, illetve a kísérleti filmek befogadásában és létrehozásában.

fejlesztési célok:

- a diák megismeri a visegrádi régió absztrakt művészetét
- a tanuló megérti az absztrakt és figuratív képek közötti különbségeket, megérti az olyan fogalmakat, mint filmművészet, absztrakt, művészi- és kísérleti film, storyboard, filmszalag
- a diák képes a film koncepcióját, tervét storyboard formájában bemutatni

tevékenység megvalósítási ideje:

1,5 óra

szükséges felszerelés:

asztalok, székek, számítógép, projektor, vetítövászón, filmszalag, többféle nyomtatott storyboard-lap a gyerekek által ismert filmekből/rajzfilmekből

szükséges anyagok:

pontmátrix papír, kréták (viasz, pasztl, pitt, stb.)

módszerek:

- prezentáció
- megbeszélés
- történet (fel)építése szövegen keresztül
- narratíva (fel)építése képekkel – művészeti tevékenység

tevékenységek:

1. Keressünk inspirációkat a kreatív alkotáshoz! Készítsen prezentációt absztrakt és figuratív festmények és absztrakt filmek példáinak bemutatásával! Célszerű a workshop felvételeit használni: www.v4abstraction.com/films és röviden megemlíteni a Visegrádi Csoport régió kiválasztott művészeinek absztrakt munkáit. (15 perc)
2. Beszéljessünk a résztvevőkkel arról, hogy mit értenek az olyan fogalmak alatt, mint: absztrakció, művészfilm, kísérleti film! Kérdezzük meg, milyen asszociációkat fűznek ezekhez a fogalmakhoz, majd magyarázzuk el őket, és tisztázzuk az absztrakt művészet és a figuratív művészet közötti különbséget! (10 perc)
3. Mutasson a gyerekeknek egy filmszalagot, magyarázza el, mi az a képkocka, hogyan készül egy film! A forgatókönyv sajátosságai. Mutasson példákat storyboard-okra! (10 perc)
4. Osszuk az osztályt kisebb csoportokra! Mindegyiknek az lesz a feladata, hogy öt mondatban írjon le egy kitalált történetet (fiatalabb csoportokban a vezető segít a tartalom leírásában). A következő lépés a storyboard, azaz a kitalált történet képi forgatókönyvének megrajzolása öt képkockában, de kizárólag nonfiguratív ábrázolási eszközökkel. A szövegben megjelenő összes elemet, – mint például a szereplőket, a hátteret, a tárgyakat –, absztrakt alakzatok, színfoltok és/vagy geometriai ábrák formájában kell ábrázolni. A gyerekek a feladatot pontmátrix lapokon, munkamegosztással végzik el. (40 perc)
5. Ezután a csoportok kicserélik a storyboard-okat, és fordított sorrendben végzik a feladatot, azaz megpróbálnak a társuk által készített absztrakt storyboard-okhoz rendelni történetet. (15 perc)

13–14 éves (VII.–VIII. osztályos)

fiatalok számára készültváltozat/ok:

1. Az idősebb csoportokban röviden beszélhetünk az absztrakt művészet történetéről és az 1920-as évek abszolút filmjéről is.
2. Az absztrakt hagyományhoz tartozó művészek alkotásainak bemutatásakor megkérhetjük a fiatalokat, hogy alaposan elemezzék valamelyik művet. Fontos rákérdezni, hogy mit látnak; milyen formák, színek, motívumok

ismétlődnek; mit gondolnak, mi különbözetheti meg az adott művész munkáját az általuk ismertektől. A művész stílusának meghatározása után közösen találgassák ki, hogyan lehetne az említett elemeket mozgásba hozni egy absztrakt film létrehozása kapcsán.

2. FORGATÓKÖNYV

A tárgyak kiszámíthatatlan élete

korosztály:

- 6–12 éves gyerekek
- I–VI. osztályos tanulók
- esetleg vegyes csoportok az ilyen korú gyermekek részvételével

cél:

- A tanulók kompetenciájának növelése a kortárs művészet, különösen a művész-, illetve kísérleti filmek megítélésében és létrehozásában.

fejlesztési célok:

- a tanuló megismerkedik az absztrakt filmek kiválasztott példáival
- a diák megérti az olyan fogalmakat, mint filmművészet, absztrakt film, animáció, felvétel és képkocka
- a tanuló képes a többi résztvevővel együtt kidolgozni a film koncepcióját, animálni a tárgyakat, érzékelni a fizikai kép és a képernyőn látott (virtuális) kép közötti különbségeket, képes felismerni az absztrakt kép jellemzőit

tevékenység megvalósítási ideje:

1,5 óra

szükséges felszerelés:

kamera, állvány, számítógép, projektor, vetítövászón, hely a mozgáshoz és a játékhoz

szükséges anyagok:

140x200 cm-es, három különböző szövet, mint például puha és kellemes tapintású, plüss anyag paszteliszínekben, többszínű és sima szatén; flanel vagy fehér, merev vászón; kártyák, tollak

módszerek:

- prezentáció
- megbeszélés
- ötletelés („brain-storming”)
- gyakorlatok a kamera előtt; animáció, tárgymozgatás
- a tevékenységek hatásainak bemutatása

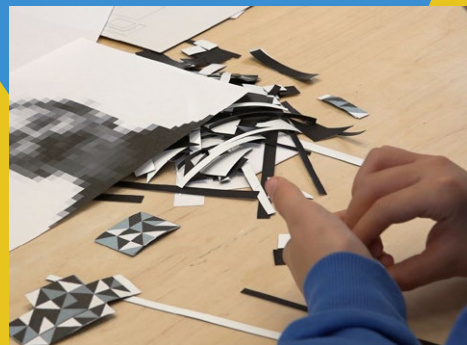
tevékenységek:

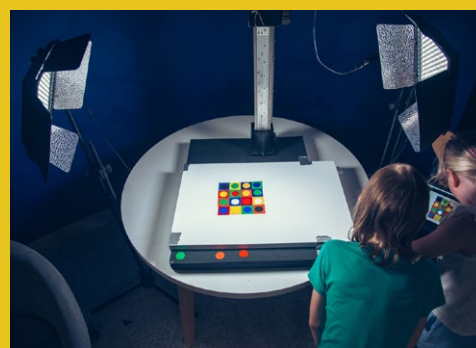
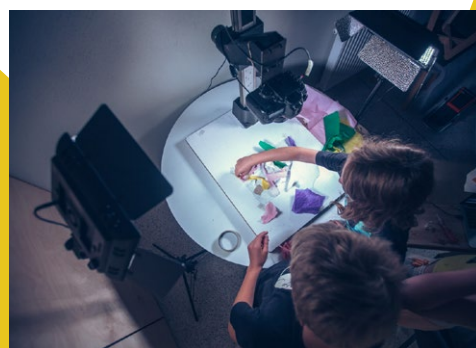
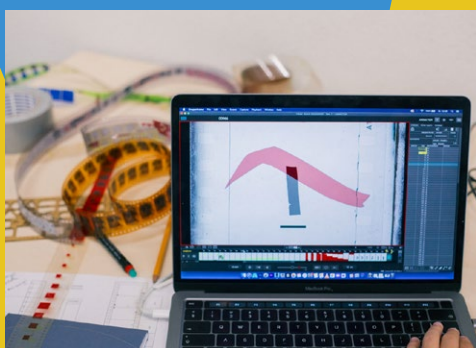
1. Beszélgessünk a gyerekekkel arról, hogy milyen típusú filmeket ismernek! Mi lehetne a filmjük témája? Hivatkozzanak filmes élményeikre! Kérdezzenek rá a legfurcsább és legmeglepőbb filmekre – egyedi vagy felejthetetlen jelenetekre kedvenc meséikből vagy filmjeikből! (10 perc)
2. Mutassunk be néhány részletet kiválasztott absztrakt filmekből! Ismertessük a címet és mutassunk meg néhány meglepő, jellemző képkockát. Kérdezzük meg a gyereket, hogyan asszociálnak a képekre, illetve a címekre! Magyarázzák el, miről szólnak általában a művészfilmek, illetve mi jellemez egy absztrakt filmet! (10 perc)
3. Osszuk az osztályt két csoportra! Kérjük meg a gyereket, hogy nevezzenek meg téglalap alakú tárgyat a környezetükből, és válasszanak ki közülük egyet, gondolkodjanak el azon, hogy mire asszociálnak annak kapcsán; milyen jellemzői, tulajdonságai vannak! Ezután kérjük meg őket, hogy válasszanak egy olyan szövetet (textíliát), amely a legjobban tükrözi a tárgy tulajdonságait! Később a gyerekek közösen döntsék el, hogy mi történhet meg az elképzelt tárggyal, és hogyan mozgatják azt meg, szem előtt tartva annak tulajdonságait! Igyekezzenek olyan eseményt ábrázolni, amelyben részt vehet például: téglalap alakú tárgy = boríték / meglevenítendő tárgy = fehér ruha / esemény-mozgás = boríték beleesik a postaládába! (15 perc)
4. A gyerekek próbálják meg újraalkotni a mozgást (textíliával)! Ezután némán, állványról rögzítjük egy csoport munkáját kb. egy percig. A felvétel alatt a másik csoport megfigyelővé válik. (35 perc)

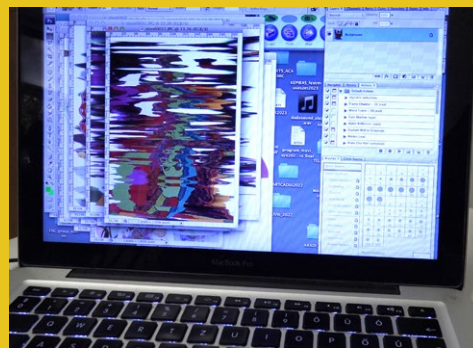
5. Játsszuk le a felvételt egy nagy képernyőn. Kérdezzük meg a gyereket a benyomásaikról; az élőben és a képernyőn keresztült látott jelenetek érzékelésének különbségeiről. Keressük meg közösen az absztrakt filmekben rejlő jellegzetességeket (kétértelmű formák, geometriai alakzatokra redukált tárgyak, többféle értelmezési lehetőség stb.)! (20 perc)

13–14 éves (VII.–VIII. osztályos) fiatalok számára készültváltozat/ok:

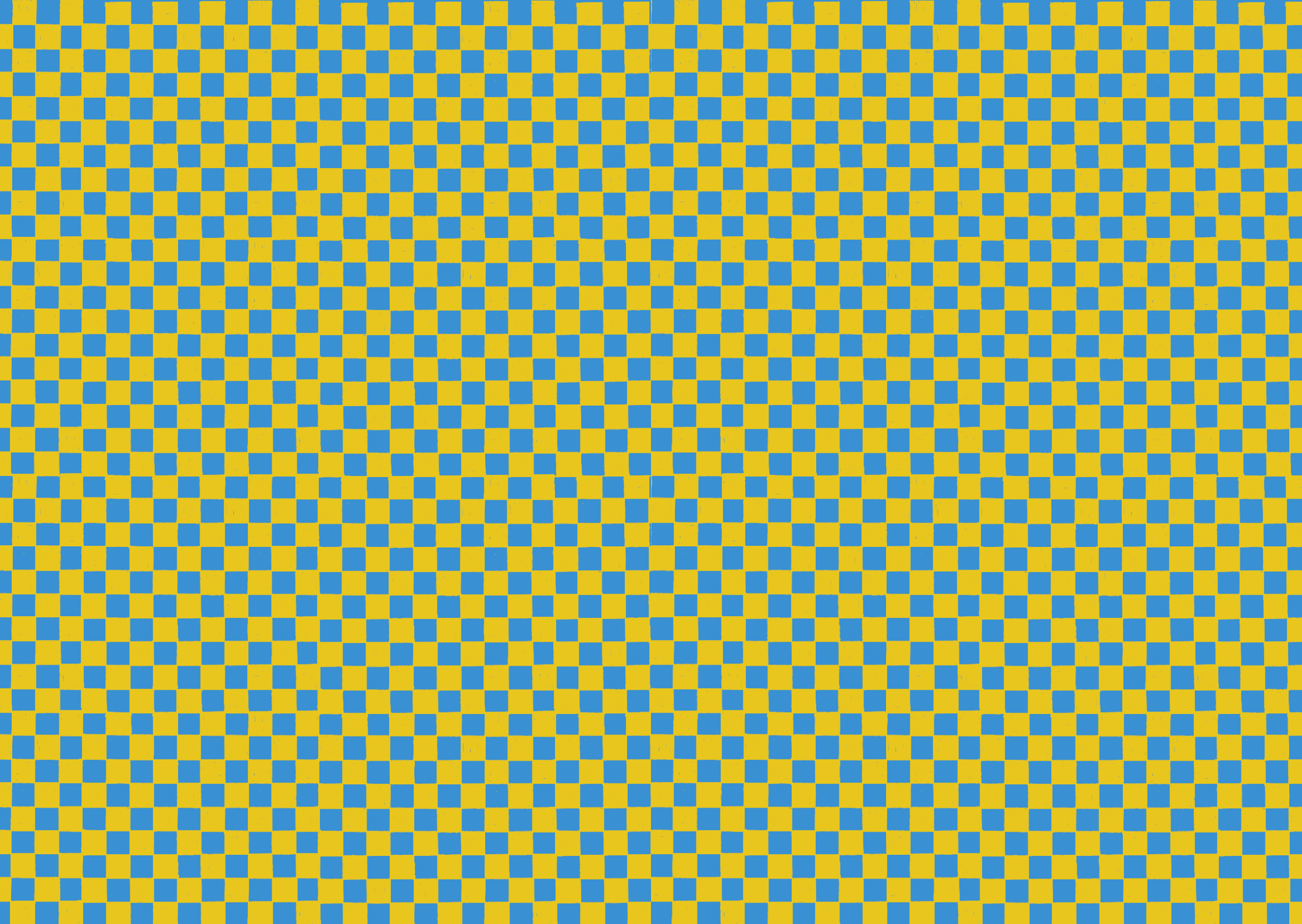
1. Megkérhetjük a nagyobb gyereket, hogy párhuzamosan dolgozzanak a hangnyagon. A fiatalok a saját hangjukat használhatják a videó hangsávjának elkészítéséhez (például a népszerű beat-box technikával).
2. A résztvevők felvehetnek két-három rövid beállítást ugyanarról a vizuális ötletből kiindulva, különböző zenei háttérrel és később értékelhetik, hogy a hangréteg hogyan befolyásolja a vizuális felvétel hangulatát.











A kiadványt összeállította:
Anna Krukowska és Małgorzata Rzerzycha-Myśliwy

Szerkesztette:
Monika Łuszek-Skiba

Grafikai tervezés, borító-illusztráció:
Kasia Walentynowicz

V4abstraction.com



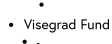
organizer



partners



supported by



The project is co-financed by the Governments of Czechia, Hungary, Poland and Slovakia through Visegrad Grants from International Visegrad Fund. The mission of the fund is to advance ideas for sustainable regional cooperation in Central Europe.