

GamEOmetria

NYILT STRUKTÚRÁK MŰVÉSZETI EGYESÜLET
OPEN STRUCTURES ART SOCIETY, BUDAPEST, 2019

BEVEZETŐ

A MEGNYITÓN ELHANGZOTT SZÖVEG SZERKESZTETT VÁLTOZATA

MAURER DÓRA: A Nyílt Struktúrák Művészeti Egyesület és a Vasarely Múzeum nevében szeretettel üdvözlök mindenkit. Örülök, hogy ilyen sokan eljöttek, mert ez a nagy figyelemmel és gonddal szerkesztett kiállítás meg is érdemli a nagy érdeklődést.

Üdvözlöm a külföldről érkezett művészeket is, Esther Stockert Bécsből – itt van a kisleányával együtt, Viktor Hulik Pozsonyból jött, – és itt van Bécsből Franz Riedl is, aki ezt a furcsa átmászható rácsot hozta ide nekünk. Az ő munkája látható a hátam mögötti falon is.

MINTA címmel volt már korábban egy játék témájú kiállításunk a 2017-es független Off-Biennálé keretében, a Három Hét magángalériában. A kurátorok, Haász Kati és Benedek Barna, mint írták a bevezetőben, olyan művészeket hívtak meg a kiállításra, „akiknek gondolkodásában szerepet játszik a rendszeralkotás, a szerialitás, a humor és műveikben megjelenik a játék lehetősége. Képzőművészek és zenészek játékaikat és játékterveit mutatjuk be, melyeknek ötlete a munkafolyamatban keletkezett, de egy megvalósult mű játékként is értelmezhető, újra alakítható lehet. A játék mozgásba hoz, gondolkodásra, helyzetfelismerésre,

interaktivitásra késztet és ezeknek megélése örömet, szabadságérzetet vált ki. Kiállításunk szándéka, hogy oldja a művészettel kapcsolatos sztereotípiákat, melyek a kortárs művészetet megközelíthetatlenségbe zárják.”

Ez a kis kiállítás olyan jó hangulatú lett, hogy a kurátorok elhatározták, meg kell ismételni, de nagyban. Hát most ez vált valóra itt a Vasarely múzeumban. Látható, hogy két friss erő vállalta a rendezést, láthatják, mennyire részletgazdag és végiggondolt minden, ami itt felsorakozik, óriási energia kellett hozzá. Nagy köszönet az Egyesület nevében Haász Katinak és Benedek Barnának. Örömmel gratulálok.

Megkérném Katit, hogy mesélje el, mennyire volt élményszerű maga a kiállítás építése is, tehát nemcsak mindent felraktatok a falra, kiraktatok az asztalokra, ami beérkezett, hanem ... kérlek, mondd el...

HAÁSZ KATI: Jó, hát először is azt szeretném mondani, hogy Barnával nagyon jó volt együtt dolgozni. Mindig azzal viccelt, hogy össze fogunk veszni, de nem veszünk össze és a múzeumban is fantasztikusan segített mindenki, az összes munkatárs, szinte kivétel nélkül. Azért is nem sorolnám fel most a nevüket, mert félek, hogy valakit kihagynék. Már maga a kiállítás építése is játék volt számunkra és több OSAS tag is rengeteget segített – például Bálványos Levente. A cím ki-találása játék volt: egy kör-e-mailt küldtünk a kiállítóknak, hogy cím ötleteket adjanak ehhez a játék témához és sok annyira jó volt, hogy reméljük, ha lesz katalógus, belekerülnek ezek a javaslatok is. Végül Kóródi Zsuzsi ötletét választottuk a kiállítás címéül és Barnával megállapodtunk, hogy akinek az ajánlata végül a kiállítás címe lesz, az meglepetésben részesül és mikor kiderült végül mi lesz a cím és felmerült, hogy mi is legyen az ajándék, akkor Barnával egy-

szerre, egymástól függetlenül mondtuk ki hirtelen, hogy „kapjon egy sport szelvet”. Hol a Zsuzsi?

MAURER DÓRA: Az előzményekről még annyit, hogy ennek a tavaly előtti Off-Biennálénak *Gaudiopolis* volt az alcíme – és ez szülte az akkori kiállításunk témáját, merthogy maga a szó azt jelenti: „örömváros”, a játék pedig öröm, örömforrás. A Gaudiopolis Sztehlo Gábor lutheránus lelkész (ma szeretetházként) működő alapítványának neve. Az alapítvány a második Világháború alatt az Egyház segítségével embereket mentett a terror elől, a háború után pedig a magukra maradt, kóborló gyerekeknek adott otthont és rendezett életet. Aki látta Radványi Géza háború után készült *Valahol Európában* című filmjét, képet kaphatott Sztehlo Gábor 1945-ben, a Gaudiopolis keretében alapított „gyerekköztársaságáról”, ugyanis a film szereplői ebben a közösségben éltek, ezt adták elő a film sztorijára formálva. A gyerekköztársaságot 1950-ben be-szántotta az állam és ezzel vége lett a független gondolkodásra és értelmes együttélésre nevelésnek.

Ha már egy kicsit politizálunk, szeretném elmondani, hogy nagyon is aktuálisnak tartom ezt a kiállítást, mert már megint ott tartunk, hogy a játékot, a kutatást és egyáltalán a tudást be akarják szorítani bizonyos állami keretekbe. Az államosítás azt jelenti, hogy mindenki azt tegye, amit megmondanak neki, amire pénzt adnak és ami rövid úton hasznot hoz. Erre válaszokat és ellenérveket találunk azokban a különböző gondolkodóktól gyűjtött szövegekben, amelyekből néhány találó részt most felolvasnék. Először Johan Huizinga kultúrfilozófust idézem, akinek szövegével 2004-ben a Képzőművészeti Egyetemen, a diákok munkáiból rendezett játék-kiállítást igyekeztem eszmeileg alátámasztani.

„A játék természeti jelenség, amely kezdettől fogva irányította a világ folyását, az anyag kialakulását, élő struktúrákká szerveződését, valamint az ember társadalmi magatartását. Minden játéknak megvannak a maga szabályai: ezekkel határozza el magát a külvilágtól, a valóságtól és állítja fel saját értékrendjét.”

Ehhez hozzátettem: a művészet játék. Csak akkor létezik és működik, ha szabad. Kell hozzá erő-felesleg és erő-tudat az emberben. A szellemileg és más módon megnyomorított ember nem játszik. Ezt az állatokon is tapasztalni lehet, például a játékosnak ismert állat fenyegetettnek érzett, kóbor állapotában nem tud játszani. Tehát vigyázni kell a szabadságra és a függetlenségre. Idézem megint Huizingát

„Az ember játékának értelme maga a játék. A játék a világkép építőeleme, élvezettel teli figyelem és beavatkozás a történések folyamatába. A játék a világ törvényszerűségeit megértő és reprodukáló szabályok kreatív működtetése, a formák, a ritmus, a feszültség, a verseny, a véletlen szervező lehetőségeinek tudomásul vétele. A játékban szabadnak érezzük magunkat és a világ kitágul. Nagy, egyetemes, sok összetevős játéknak fogható fel a világot megalkotó emberi gondolkodás, a kultúrák összessége, benne a tudomány és a művészetek minden formája. E játék valamely rétegébe beleszületünk, de egyes sajátos bugyraiba ki-ki saját maga tornáztatja bele magát: megismerheti szabályait, beleélheti magát és így része lesz e játékban felépített közös második világnak.”

Amikor szóba jött, hogy ki nyissa meg ezt a kiállítást, felmerültek tudós nevek. Én Vekerdy Tamást akartam megkérdezni, hogy megnyitná-e ezt a kiállítást, de éppen akkor betegeskedni kezdett és nem akartam rábeszélni, de levélben elküldött néhány ötletet, amit sebtében előkotort az agyából, azt írja, hogy :

„Grastyán Endre, nemzetközi híró neurobiológus a 60-as, 70-es, 80-as és 90-es években sokat foglalkozott a játék neurobiológiájával. Például macskák agyába ültetett elektródákat – a macsák imádnak játszani – és ez a macskáknak nem fájt, vidámak maradtak és ő pedig mérte a játék neurobiológiai hatásait. Kedvence egy Schiller-idézet volt, a Levelek az esztétikai nevelésről-ből – 19. század eleje – amely így szól : *Az ember akkor igazán ember, amikor játszik. A művészetekben és a tudományokban olyan dolgokkal játszunk, melyekről fogalmunk sincs és olyan dolgokra bukkanunk, amelyekre soha nem is gondoltunk volna.*” Amit Grastyán ehhez még hozzáfűzött a macskakísérletek alapján, az a játék szabadságához kötődő funkció: elmondta a híres amerikai csimpánz példáját – a neve most nem jut eszembe, írja Vekerdy – „aki ugyanúgy remek képeket festett, mint a mi Böbe csimpánzunk a Veszprémi Állatkertben, csak még sokkal jobbakat: expresszív, nagy erejű, lendületes színkezeléssel. Elkezdtek megvenni a képeit banánért. A csimpánz boldog volt, de egyre gyorsabban festett, mert egyre több banánt szeretett volna és egyre jobban kiürültek a képei, végül már teljesen érdektelenné váltak. A játéknak tehát nem lehet célja. Einstein is játszott. Ezt mondja Einstein: *Soha nem érdekelt a hasznosítható eredmény. Mindig csak egyetlen dolog érdekelt: Isten gondolata.* Van egy másik idézet is – írja Vekerdy – „igen, szóval, hogy a játék önjutalmazó és a külső jutalom elsovasztja, mert a játék a flow-ba, a vilááramlásba kapcsol be” – ezt Csikszentmihályi Mihály neurobiológus mondta. – „Vagyis a világlélegzésbe, a világ nagy ritmusába. Át kell, hogy add magad, ő fog sodorni. Itt minden szándékoság ostoba, elszárad és akadályoz.””

Eddig Vekerdy Tamás levele. Hát köszönöm még egyszer, hogy ennyien eljöttek, meghallgattak, nézzék, de ne csak nézzék meg a kiállítást, játsszanak.. Most

a sok szöveg után lesz egy zenei előadás : Győrfy Gábor és fia fognak játszani. Győrfy Gábor készített az egyik Bach-fúgához egy látványt számítógépen és fia, Győrfy Mihály fogja lejátszani hozzá a megfelelő hangszeren. Utána pedig, vannak itt különböző hangszerek, amik itt is maradnak a kiállítás idején és használhatók is lesznek a nézők számára. Ez utóbbi pedig a Bélaműhely produkciója lesz. Köszönöm a figyelmet.

HAÁSZ KATI: Annyival kiegészíteném amit Dóra mondott, hogy Győrfy Gábor egy szoftvert készített, ami a zongora hangjait játék közben modulálja és miközben Misi játssza a darabot, nem hallja ezeket a hangokat. A mű címe „Elhangolt zongora”. Elhangzik : Bach B-dúr fúgája a „Jól hangolt zongora” első könyvéből.



INTRODUCTION

EDITED VERSION OF THE OPENING SPEECH

DÓRA MAURER: I would like to welcome you all in the name of the Open Structures Art Society and the Vasarely Museum. I am glad to see so many of you here. This exhibition has been put together with a lot of care and attention, so it is truly deserving of this great interest. I would also like to welcome our international artists: Esther Stockert from Vienna, who has brought her son with her, and Viktor Hulik from Bratislava. Franz Riedl is also here from Vienna – who has brought this peculiar climbable grid for us. It is his work you can see on the wall behind me as well.

We previously had an exhibition entitled *Pattern*, which was also organized around the theme of “games” within the framework of the independent OFF-Biennale in 2017, at Három Hét Gallery. Curators Kati Haász and Barna Benedek, as they wrote in their introduction, invited artists to the exhibition whose thinking “is characterized by systematism, seriality, and humour; their artworks reflect the possibility of play. We present the games and game plans of visual artists and musicians, for which the ideas were developed during the work process. At the same time, a realized work of art or piece of music can also

be interpreted – and reshaped – in the form of a game. Playing games sets us into motion, prompts us to think, and facilitates situation awareness and interactivity – which, at the experiential level, gives rise to feelings of joy and a sense of freedom. The exhibition aims to dissolve art-related stereotypes that render contemporary art isolated and unapproachable.”

The exhibition turned out have such a great atmosphere that the curators decided to repeat it, but on a larger scale. So this is what has been realized here, at the Vasarely Museum. You can see how the exhibition has been put together by two freshly dynamic curators, and how nuanced and thought-through everything is that is on display here. Realizing it all has required an immense amount of energy. In the name of the Society, we owe a great thanks to Kati Haász and Barna Benedek. Congratulations!

I would like to now ask Kati to share with us her experience of building the exhibition. It wasn't just about putting everything that had arrived on the walls and the tables, but about... please, tell us.

KATI HAÁSZ: Okay, so the first thing I would like to say is that it was a true pleasure to work with Barna. He was always making jokes about how we would eventually get in a fight over something, but we never did. And everyone at the Museum has been so helpful – literally every single person. The only reason I will not start listing names is because I am afraid I would leave someone out. To us, the process of building the exhibition in itself was like playing a game and several OSAS members were a great help to us – Levente Bálványos, for instance. Coming up with the title was also a game in itself: we sent a group email to the exhibiting artists, asking for ideas for a title to go with the theme. Many of them

were so brilliant that we hope, if there is a catalogue, we can also include those suggestions. In the end, we picked Zsuzsi Kóródi's idea to be the title of the exhibition. We had agreed with Barna that the artist whose suggestion would eventually be picked would receive a surprise. When we had decided on the title and we had to figure out what the present would be, Barna and I, independently of each other, suddenly said "they should get a Sport szelet!" ["Sport" chocolate bar]. Where is Zsuzsi?

DÓRA MAURER: Just a note to add on what preceded this exhibition: the Off-Biennale two years ago was entitled *Gaudiopolis* – which is what gave us the idea for our theme for that show, as the word itself means "the city of joy". And playing is a source of joy. Gaudiopolis was the name of Lutheran pastor Gábor Sztéhlo's foundation (which today operates as a hospice). During World War II, the foundation, with the help of the Church, rescued people from the terror. After the war, it served as a home for orphaned children who had nowhere to go. Géza Radványi's film, shot after the war with the title *Somewhere in Europe*, offered a picture of the "children's republic" founded in 1945 by Gábor Sztéhlo within the framework of Gaudiopolis. Those shown in the film lived in this community, and portrayed their lives, shaped to the story of the film. In 1950, the children's republic was ploughed under by the State, which put an end to independent thinking and the teaching of meaningful coexistence.

And while we are talking about politics, I would like to say that I feel this exhibition is very timely indeed, as, once again, there are efforts to force playing, research, and knowledge in general into certain state defined constraints. Nationalization means that everyone should do what they are told, what they are

given money for, and what leads to quick profit. To this we find answers and counterarguments in the texts collected from various thinkers, from which I would like to read a few relevant quotes. First I would like to share with you a quote from cultural philosopher Johan Huizinga, whose texts I used as theoretical support of the exhibition entitled *The Games We Play*, which was held in 2004 at the Hungarian University of Fine Arts, and which featured artworks by students.

"Playing is a natural phenomenon, which has always shaped the unfolding of worldly processes, of the organization of matter into living structures, and the social behaviour of human beings. Every game has its own rules: they determine what should happen in the inner world of the game and help establish its own value system."

To this, I would only like to add: art is play. It only exists and works if it's free. For it, you need a surplus and awareness of inner power. A human being who is crippled mentally or in some other way doesn't play. The same can be experienced with animals: when an animal that is otherwise known for its playful disposition suddenly experiences a state of distress because, for instance, it has wandered off and become a stray, it will no longer exhibit its playful behaviour. So we need to guard our freedom and independence. I will once again refer to Huizinga here:

"The purpose of human play is itself. Play is a building block of one's world-view; it is joyful attention and intervention in the flow of events. It is a creative application of the rules that follow and reproduce the laws of our world; a conscious acknowledgement of the organizational possibilities inherent in forms, rhythm, tension, competition, and random chance. In play, we feel free and the

world opens up. Human thinking, which creates the world that surrounds us, along with the multiplicity of cultures – and within them, all forms of science and art – can be considered as elements of a great, complex, universal game. While each and every one of us are born into one particular layer of this game, we are each responsible for wriggling ourselves into certain, unique pockets of it, so we can then learn its specific rules, give ourselves over to experiencing it fully, thus becoming part of a second world jointly constructed with other players participating in the same game.”

When the question of who should open the exhibition came up, the names of some scholars and thinkers were mentioned. I wanted to ask Tamás Vekerdy to give the opening speech, but he was just then falling ill, so I didn't insist. He was kind enough, however, to send me some ideas in writing, which he had quickly improvised on the spot. He writes:

“World famous neurobiologist Endre Grastyán, during the '60s, '70s, '80s and '90s, spent a lot of time studying the neurobiology of play. For instance, he implanted electrodes in the brains of cats – since cats love to play. The animals were not in pain, they remained in good spirits, which allowed him to measure the neurobiological effects of play. His favourite quote was by Schiller, from his *Letters on Aesthetic Education* (early 19th century): ‘Man is only fully human when he plays. In the arts and sciences, we play with things that we know nothing about and discover things that we could never have conceived of.’ What Grastyán had to add to this, based on his cat experiments, had to do with the function tied to the freedom of play: he recounted the famous example of the American chimp” – I can't think of his name now, writes Vekerdy – “who created excellent paintings with an expressive, powerful, dynamic treatment of colours.

They began to pay him in bananas for his paintings. The chimp was happy but he started working faster and faster, because he wanted more and more bananas. His paintings became increasingly empty and eventually became utterly uninteresting. Thus, playing should have no goal. Einstein played too. He said: ‘I have never been interested in a utilizable result. I have only ever been interested in one thing: God's thoughts.’ There is another quote by neurobiologist Mihály Csíkszentmihályi: ‘Playing is intrinsically rewarding. When rewarded externally, it withers away; play connects us to the flow – in other words, to the universal breath, the great rhythms of the universe. You must surrender to it, let it take you where it will. Here, all intentions are inane; they only wither and hinder.’”

This is what Tamás Vekerdy wrote in his letter. I would like to thank you all once again for coming, and for listening. Now feel free to look at the exhibition – but don't only look, play as well! Now, after all this talk, there will be a musical performance by Gábor Györfy and his son. Gábor Györfy has created a computer animation for one of Bach's fugues; his son Mihály Györfy will play the musical accompaniment on the appropriate instrument. Afterwards, there are various musical instruments here, which will be available to be used by viewers for the duration of the exhibition. The latter is a production of Bélaműhely. Thank you for your attention.

KATI HAÁSZ: I would only like to add that Gábor Györfy created a software which modulates the sounds of the piano while the music is being played. Misi doesn't hear these sounds while he is playing the piece, which is entitled *The Badly Tuned Piano*. You will hear: Bach's fugue in B-flat major from the first book of *The Well-Tempered Clavier*.

BÁLVÁNYOS LEVENTE

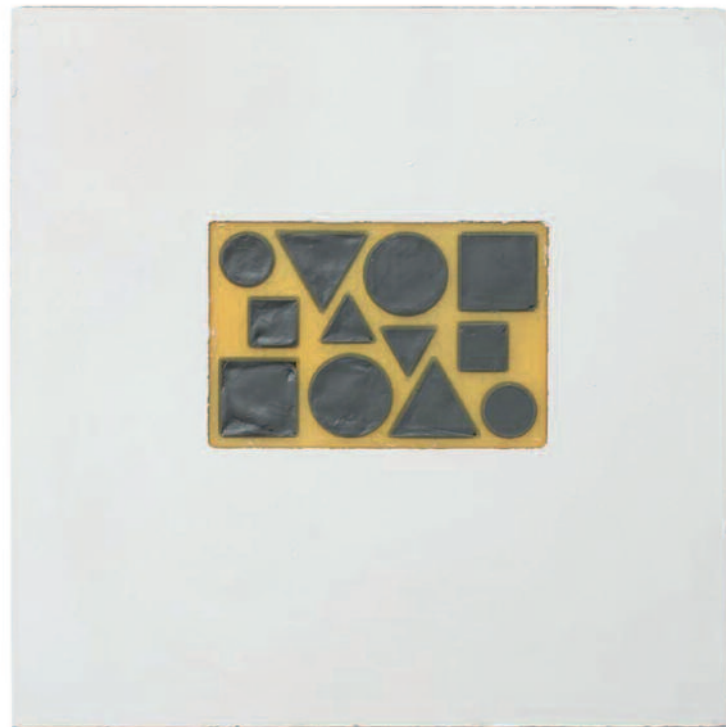
1966 Budapest (H), itt él / *lives in Budapest* (H)

A játék fogalmának többfelé nyíló értelmezésére törekedtem, aholis a játék(osság) az áttevésből, a helyettesítésből és a kontextus megváltoztatásából ered.

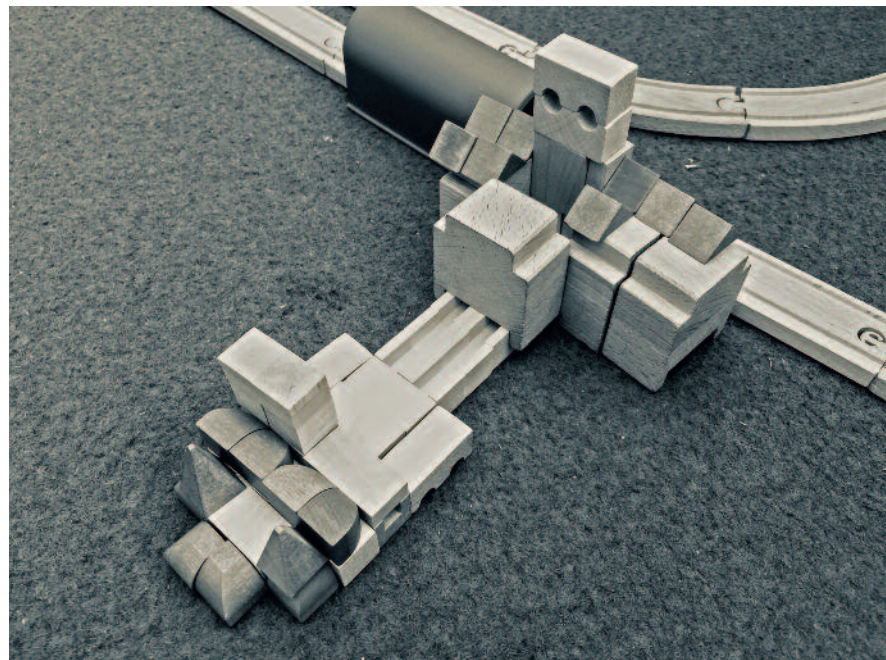
Munkáim külső nézőpontot kínálnak: nem aktív részvételt a tevékenységként felfogott játékban, hanem a rátekintésben rejlő értelmezéseket.

I sought an interpretation of game playing that was open in multiple directions – where play(fullness) stems from transposition, replacement, and a change in context.

My works offer an external viewpoint: rather than prompting active participation in the activity (considered as a game), it proposes interpretations inherent in its viewing.



TÁRGY NÉLKÜLI RELIEF NO 12, | *RELIEF WITHOUT OBJECT NO 12*, 2012
gipsz, plasztilin / *gesso, plasticine*, 30 × 30 × 3 cm



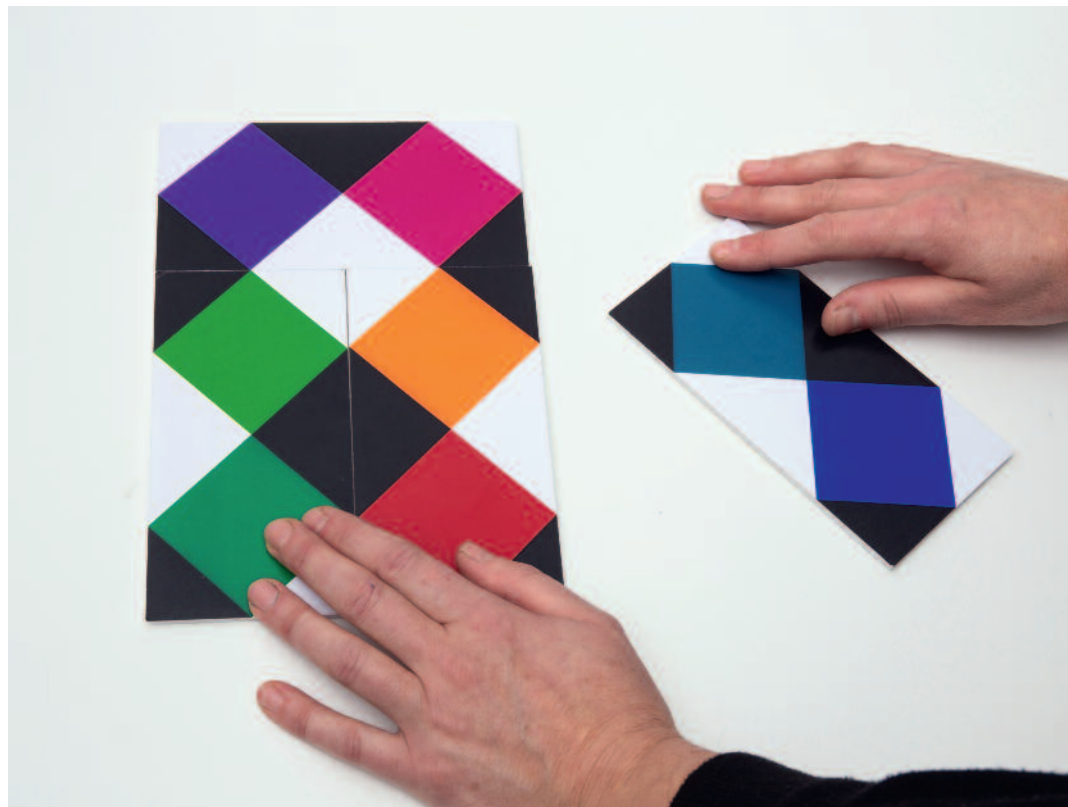
MAX BILL

1908 Winterthur (CH) – 1994 Berlin (D)



CÍM NÉLKÜL | *WITHOUT TITLE*, 1970 k.

Szitanyomat, papír, darabonként | *Screenprint on paper, each element*, 20 × 10 cm



BÉLAMŰHELY SOUND ART

(belamuhely.com)

BÉLAMŰHELY SOUND ART, HANGKELTŐ ESZKÖZÖK

2007 óta foglalkozunk hangkeltő eszközök építésével és az eszközökön való hangszeres játékkal. Ipari hulladékokból, kimustrált használati tárgyakból, hordókból, csövekből, bicikli és számítógép alkatrészekből, teknőből, serpenyőkből és papírdobozokból készített eszközeinkkel nem a tökéletes hangzás kialakítására törekszünk, hiszen arra már ott vannak a jól bevált hangszerek. Mi éppen a tökéletlen hangokból, felhangokból próbálunk erényt kovácsolni, új, számunkra is meglepő hangzásvilágot kialakítani.

Koncertjeinken gyakran használunk elektronikus hatású (big beat, dubstep, drum and bass, jungle) alapokat, de zenei szövegeinkben fellelhetők autentikus török, arab és Dél-amerikai ritmusok is. Játsszunk vajdasági, gyimesi, cigány és zsidó dalokat, feldolgozunk klasszikus és kortárs irodalmi szövegeket.

Célunk, hogy embertársainkat visszavezessük a hangkeltés és eszközkészítés természetes és eredetileg bennük rejlő öröméhez, ami úgy szabadít fel, hogy közben koncentrálni az elmét, erősíti az önazonosságot és a közösségi létezést egyaránt. Zenénket és eszközeinket felhasználva próbálunk javítani embertársaink életminőségén, így törekedve egy nyugodt, együttérző és szeretetteljes létezés felé.

EXPERIMENTAL INSTRUMENTS FROM BÉLAMŰHELY SOUND ART

The Bélaműhely Sound Art has been building and playing sound producing devices since 2007. We produce our devices using industrial waste, personal belongings, barrels, pipes, bike and computer parts, tubs, pans and carton boxes. When developing a new instrument, we do not aim for perfect sound as there are the already existing instruments for that. We try to make virtue of the overtones and imperfect sounds, to create a new, even for us surprising world of sounds.

In our concerts we often use electronic effects (big beat, dub step, drum and bass, jungle), and our musical patchwork also includes authentic Turkish, Arabic and South American rhythms. We play Gypsy and Jewish songs and music from Vojvodina and Ghimes, and also work with classical and contemporary literary texts.

We encourage our audience to rediscover innate skills of sound creation and producing instruments that liberate us by concentrating the mind, strengthening self-identity and community experience. We try to improve the quality of life of our fellow humans towards a peaceful, compassionate and loving existence for all.



LITOPHONE, 2018

támogató / supported by FARKASKÓ NOSZVAJ BARLAN,ZTELEP EGYESÜLET



BICIKLIDOB | BICYCLEDRUM, 2008

biciklialkatrészek, ipari hulladékok, fa, fém /

bike components, industrial wastes, wood, metal, 150 × 200 × 130 cm



BIKEOPHONE, 2012

GETTOMARIMBULA, 2009
fa, csavarkulcsok / wood, screw keys, 85 × 22 × 18 cm

BOLYGÓ BÁLINT

1976 Pécs (H), Londonban él / *lives in London* (GB)



CONTINUUM (ANIMECHANICS), 2013
35 mm film, aluminium, motor, led lighting
8 × 105 × 9 cm

CZEIZEL BALÁZS

1962 Budapest, itt él / lives in Budapest (H)



Játék egy szkennel felbonátásával – ugyanaz a mozdulat, miközben
a felbontás változik 50 és 1200 dpi között

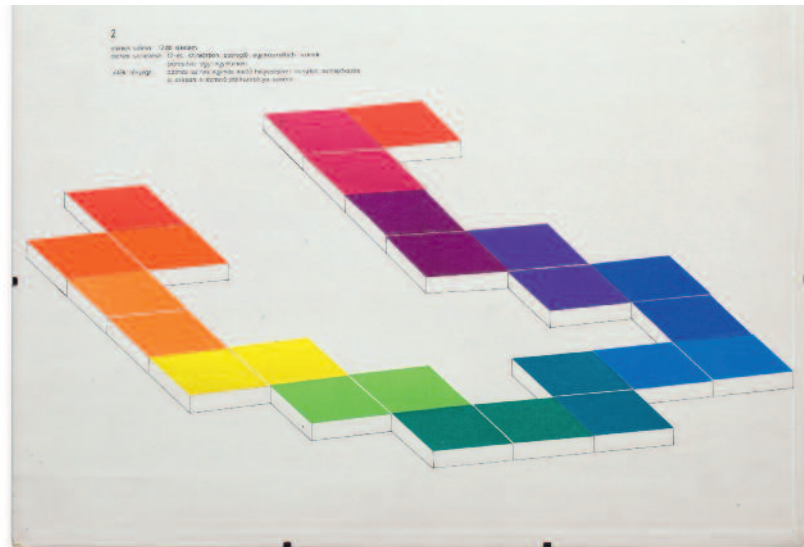
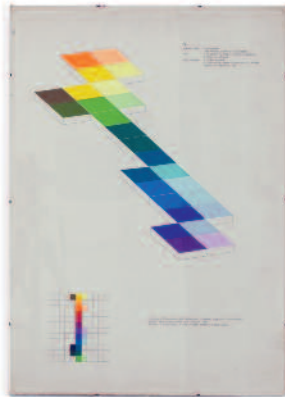


Playing around with a scanner –
same movements, different resolutions from 50 to 1200 dpi

DOBÁNY SÁNDOR – ZALAVÁRI JÓZSEF

DOBÁNY Sándor, 1954 Pécs (H), itt él / *lives in Pécs* (H)

ZALAVÁRI József, 1955 Pécs (H), Érden él / *lives in Érd* (H)



EPERJESI ÁGNES

1964 Budapest (H) , itt él / lives in Budapest (H)

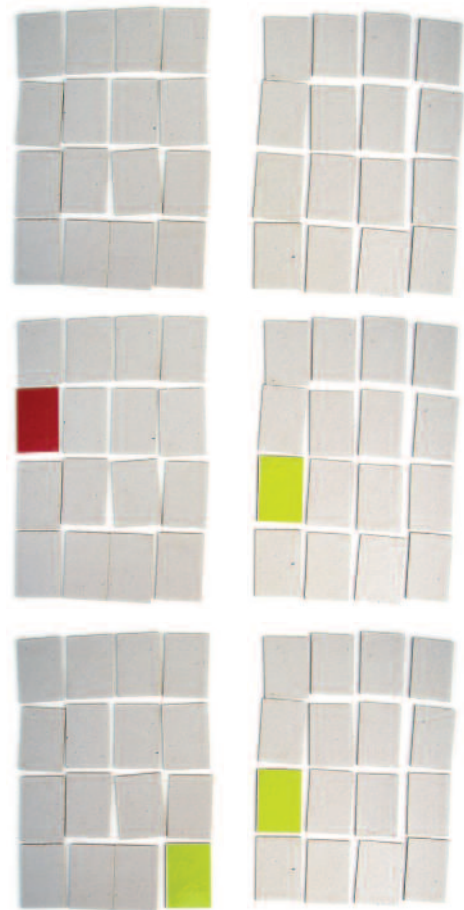


A Színmemória játék 2008-ban készült, a Színügyek című doktori disszertációm pedagógiai alfejezetének részeként.

A Színtani demonstráció 2008-ban készült, rajztanároknak szervezett beállítás rekonstrukciója

A Színmemória játék 2008-ban készült, a Színügyek című doktori disszertációm pedagógiai alfejezetének részeként.

A Színtani demonstráció 2008-ban készült, rajztanároknak szervezett beállítás rekonstrukciója



ERDÉLY DÁNIEL

1956 Budapest (H) , itt él / lives in Budapest (H)

Hosszú kutatás eredményeként a szabályos hatszögből származtatott, folyamatosan mozgatható, közép-pontosan szimmetrikus *Spidron* nyúlásmentes deformációjának leírása, bemutatása és használati mintaoltalmi bejelentése idén megtörtént. A matematikai formula végső alakját Kiss Gergő dolgozta ki. Vele párhuzamosan és munkáját kiegészítve Szilassi Lajos, Erdős János és Hujter Mihály is közreműködtek a *Spidron* algoritmizálásában. A lehetséges alkalmazásokon gondolkodva, konzultációk során jutottam el több, hasznos felhasználási lehetőséghez. Ezek közül látható a kiállításon egy csomóponti megoldás és egy, a földrengés káros hatásait enyhítő téglaprototípusa. A "Sbrick" névre keresztelt építőelem és a konstrukciós elemek: félkockák, kockák és rudak egymással összeilleszthetők. A modulokkal játszva, azokat próbálgatva a tér részekre bonthatóságának és oszthatóságának törvényeivel és tanulságaival gazdagodhatunk miközben változatos téri alakzatokat, áthidalásokat, kupolákat és épületelemeket készíthetünk belőlük. A jelen kiállításon szereplő modellekért külön köszönet többek között Bodó Attilának, Bihari Kristófnak, Háber Szilviának, Podonyi Melindának, Amina Buhler-Allen-nek, Marc Pelletier-nek és a *Spidron Team*-nek.

After extensive research, which has resulted in the description and presentation of the isometric deformation of the centrally symmetrical, continuously deformable Spidron, which is derived from the regular hexagon, utility model protection has been obtained for the system this year. The final form of the mathematical formula was produced by Gergő Kiss. In parallel, and augmenting his work, Lajos Szilassi, János Erdős and Mihály Hujter also participated in developing the algorithmic specification of the Spidron. Thinking about potential uses, discussing them in various groups I have arrived at a number of possible utilisations. Some of those, including a novel solution in joinery and the prototype of a new kind of brick that can mitigate the impact of earthquakes, are presented at the exhibition. The latter building block, which we have called the Sbrick, and the other construction blocks, such as the hemi-cubes, cubes and rods all fit together. Playing with the modules, trying various configurations we can explore the laws and draw conclusions associated with spatial tessellations while also building a variety of spatial structures, arches, domes and other constructions from them. Along with many others.

I would like to extend my special gratitude for the various models featured in the exhibition to Attila Bodó, Kristóf Bihari, Szilvia Háber, Melinda Podonyi and the Spidron Team.



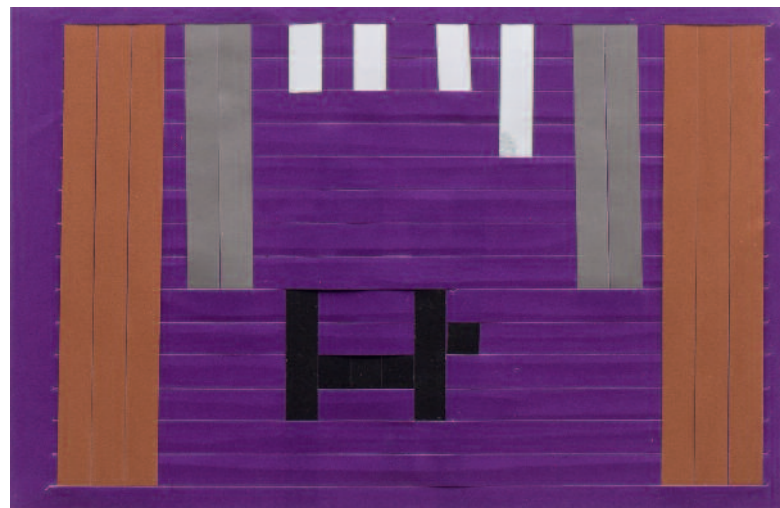
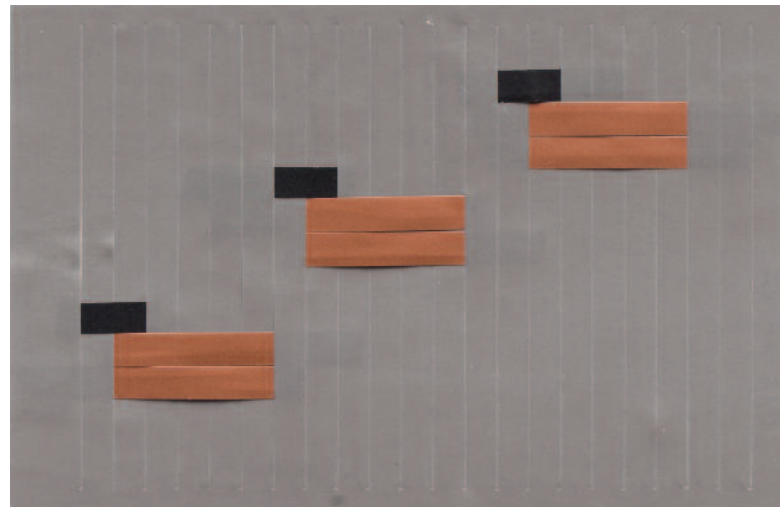
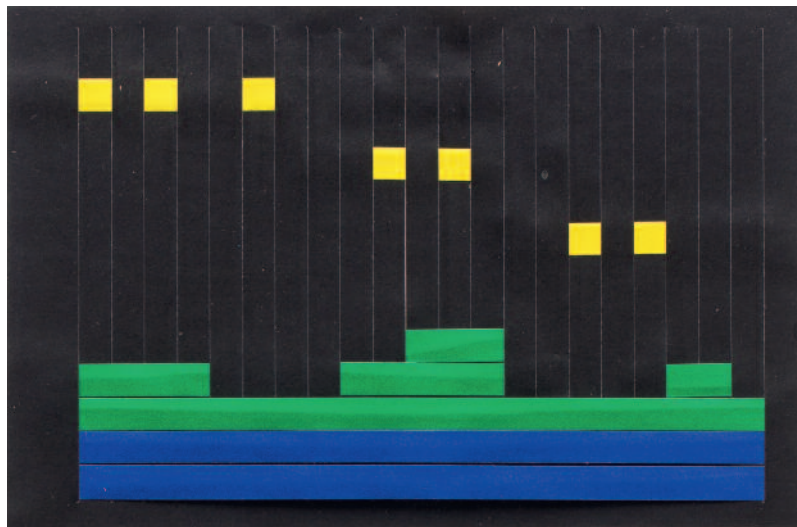
SPIDRON, 2005

Vászon, akril / acrylic on canvas
with John Hiigli-vel



FISCHER JUDIT

1981 Zalaegerszeg (H), Budapestén él / *lives in Budapest* (H)

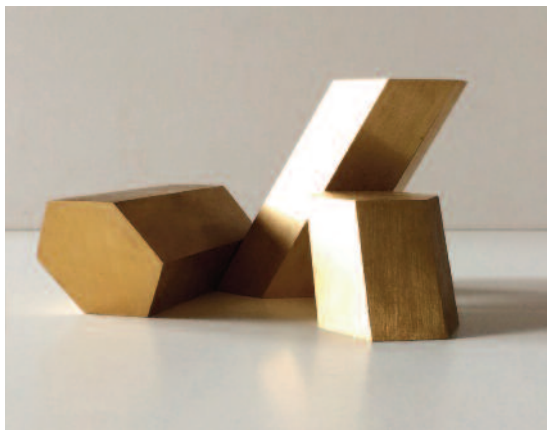


TÁJÉPEK | *LANDSCAPES*, 2018

fűzött színespapír / *bound colourpaper*, 54 × 36 cm, egyenként / *each* 11 × 16 cm

GÁYOR TIBOR

1929 Rákospalota (H), Budapesten él / *lives in Budapest (H)*



Játékszabály: a hatszögletű tömör sárgaréz hasábok felállításának egyensúly-próbáihoz:

- mind a három elem szerepeljen minden forma-összeállításban.
- a formák szervesen érintkezzenek egymással: felület felületen, él az élen, sarok a sarkon és ezek kombinációi képezzenek támaszt egymásnak

Balance test rules for setting up solid brass hexagonal prisms:

- *all three elements must be included in all groupings of forms*
- *the forms must organically be connected to one another: surface to surface, edge to edge, corner to corner, with a combination of these constituting a means of support for one another*



3 P 66, 1980

variábilis kisplasztika, multipla-terv / *variable small sculpture, multiple design*
Ø=3,5 cm, magasság 3,25 és 6,5 cm között változik /
Ø=3.5 cm, height between 3.25–6.5 cm

GYÖRFI GÁBOR / GYÖRFI MIHÁLY

GYÖRFI Gábor, 1970 Budapest (H), Londonban él / *lives in London* (GB)

GYÖRFI Mihály, 2000 Budapest (H), Londonban él / *lives in London* (GB)



Győrfi Mihály (zongora) J. S. Bach B-dúr fúgáját játsza a Wohltemperiertes Klavier I. kötetéből, egy olyan hangszeren, ami játék közben kénye-kedve szerint dönt arról, melyik hangot szólaltatja meg, miközben a képernyőn megjeleníti a darab vizuális lenyomatát. Az eredeti dallam szétesik és újra elrendeződik az előadás során.



Győrfi Mihály (piano) plays J. S. Bach's B-flat major fugue from the Well-Tempered Clavier Book I, on an instrument that decides which note to play arbitrarily, while the visual signature of the piece is displayed on the screen. The original tune disintegrates and is restored again during the performance.

1967 Budapest (H), Pilisszentlászlón él / *lives in Pilisszentlászló* (H)

Minden kép két példányban szerepel, csak a szöveges kártyapár két darabja különbözik egymástól. (Az idő linearitása...csak megszokás.)

A párok keresése közben az emlékezet kilép az idő linearitásából.

The cards contain images that have accumulated as a “by-product” of 15 years of work: 3D models, manipulated photos, graphic pieces, details from completed artworks, and sketches of works that were never realized.

*Each picture has two copies; only the card pairs that have text on them are different.
(The linearity of time... is just a habit.)*

In searching for pairs, memory exits linear time.



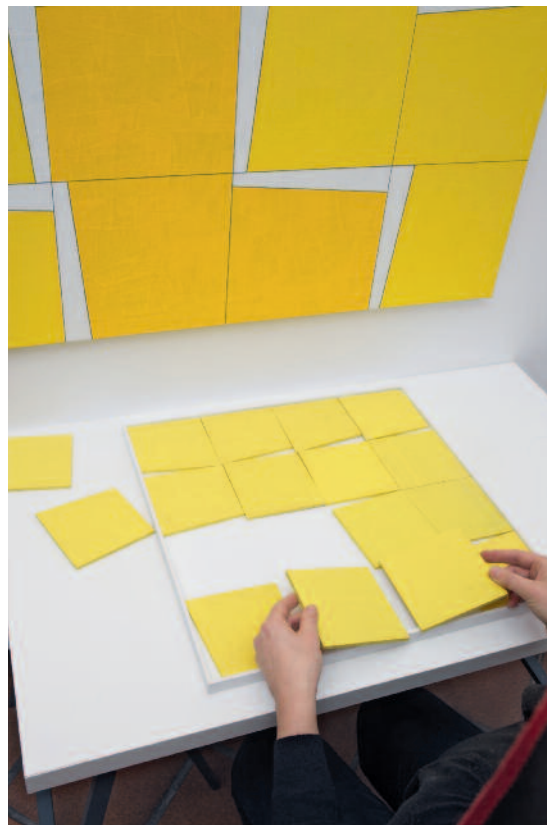
MEMORY (AZ IDŐ LINEARITÁSA CSAK MEGSZOKÁS) |

MEMORY (THE LINEARITY OF TIME JUST A HABIT), 2018

Print, 2 × 32 db játékkártya, egyenként / 2 × 32 pieces of cards, each 6 × 6 cm

HAÁSZ ISTVÁN

1946 Gönc (H), Budapesten él / *lives in Budapest* (H)



SÁRGA SOROZAT XVI. | *YELLOW SERIES XVI*, 2009
Akril, kollázs, vászon / *collage, acrylic on canvas*, 100 × 100 cm
(Játék: 2017)

HALMI-HORVÁTH ISTVÁN

1973, Mosonmagyaróvár (H), Budapesten él és dolgozik / *lives and works in Budapest* (H)



MOZAIK 160416 | MOSAICS 160416, 2016
120 × 80 cm, akril, vászon / *acrylic on canvas*



MOZAIK 160426 | MOSAICS 160426, 2016
120 × 80 cm, akril, vászon / *acrylic on canvas*

1934 Pestszentimre (H), Budapesten él / *lives in Budapest* (H)

HETEY KATALIN

1924 Miskolc (H) – 2010 Budapest (H)



RÉSZ ÉS EGÉSZ, 2006

méret

VIKTOR HULÍK

1949 Pozsony / Bratislava (SK), itt él / lives in Bratislava (SK)





JOVANOVICS TAMÁS

1974 Budapest (HU), itt és Milánóban él / lives and works in Budapest & Milan (IT)

Három henger alakzat (egyenként 2,20 m széles, 3,00 m magas), egymástól nagyjából másfél méterre egy vonalban elhelyezve a Vasarely Múzeum pénztára és ruhatára melletti szűk folyósón. Az összességében 10 méter hosszú installáció nem nyom 1 kilogrammot se, mert 25 my vékonyságú műanyag szalagból készült. A szalag 7 cm széles, így aztán hengerenként kb. 110 szalag lett összeillesztve. A zizegő, op art-os hatás az anyag áttetszőségének köszönhető: a spirálisan csigázó, piros-fehér sávok interferálnak. A hengerek belsejébe is be lehet menni, onnan nézve a spirális hatás felerősödik, szinte szédítővé válik (innen a cím: 'Szédületes'). Az installáció lényege, hogy nem elfoglalja a teret, hanem geometrikusan, játékosan interferál vele, mert a tér: JátszóTér.

Three cylindrical shapes are placed in a line, approximately 1.5 metres away from one another, along the narrow corridor of the Vasarely Museum, connecting the ticket booth and the cloak room.

The installation, measuring a total of 10 metres in length, weighs less than 1 kg, as it is made from thin (25 my) plastic tape. Since the tape is 7 cm wide, each cylinder consists of approximately 110 rolls of tape. The rustling, op art-like effect is a result of the transparency of the material: the spiralling bands of red and white cause interference. It is possible to enter the inside of the cylinders; viewed from there, the spiral effect is amplified and becomes almost dizzying (hence the title Dizzying). The main point of the installation is that, instead of taking up space, it interferes with space in a geometric, playful fashion. Space becomes playground

SZÉDÜLETES | DYZZYING, 2018

Installáció, 2018, LDPE (kis sűrűségű polietilén) jelelőszalag,

2,20 × 3,00 × 10,00 m



KELLE ANTAL

1953 Budapest, itt él / *lives in Budapest* (H)

A látogatók egymás után belépnek az installáció-kabinba, hogy megtekintsék a *Hasonló különbség* című grafikai kompozíciót, ami egyben absztrakciója a történésnek. A speciális megvilágítás, és az optikai tükröződés hatására a – gyakran pózoló – látogatók egybeolvadnak a háttérképpel. A látvány digitálisan rögzül, és a késleltetésnek köszönhetően bárki megnézheti magát a kabin külső falán elhelyezett képernyőn. A kép részben emlékezés a 100 éve elhunyt Klimt munkáira, de egyben ütköztetés is, egy mai, más szemléletű képet mutatva, mert a számtalan hasonló (megegyező oldalarányú), de különböző méretű/színű téglalap összeállításában analógiát sejtet, kor-lenyomatot képez.

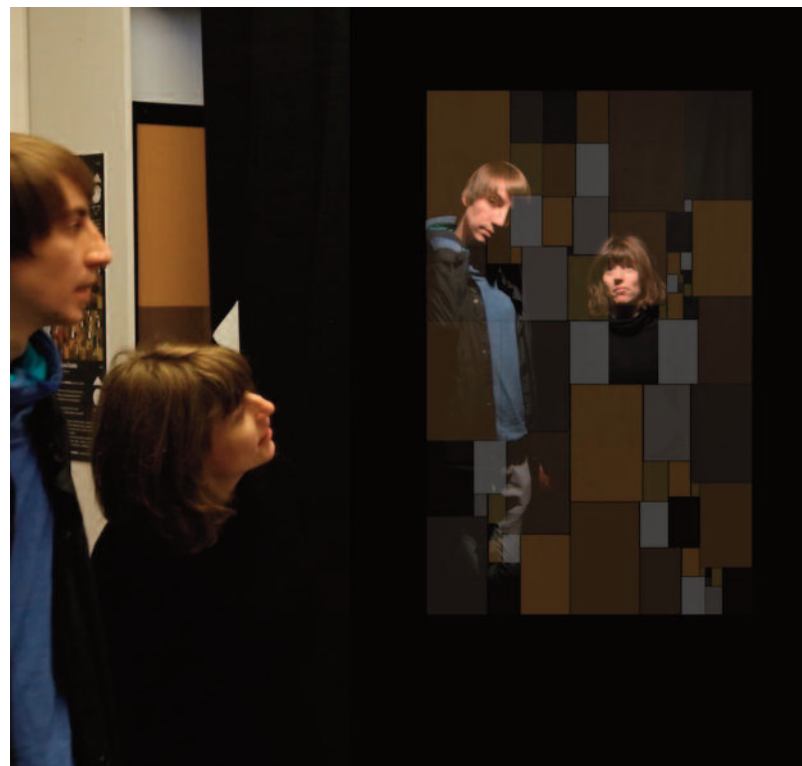
*Visitors enter the installation cabin one after the other, to view the graphic composition entitled *Similar Otherness*, which is, at the same time, an abstraction of what is happening. As a result of the special lighting and optical reflection, visitors – who are often posing – blend into the background image. This scene is digitally recorded, and – thanks to the delay – everyone can look at themselves on the monitor fixed to the outer wall of the cabin. The image is, in part, to commemorate the works of Klimt, who died 100 years ago. On the other hand, it also draws a contrast: offering the different vantage point of today, the assemblage of the multitude of similar (identically oriented) but different (in size and colour) rectangles suggests an analogy, and creates an imprint of our age.*

PERSONA GRATA / hasonló különbség

installációs kabin, optikai és digitális effektekkel /

installation cabin, with optical and digital effects, 1,2 × 3 × 3 m, 2018





VIACHESLAV KOLEICHUK

1941 Stepantsevo (RU) – 2018 Moskva / *Moscow* (RU)



KÓRÓDI ZSUZSANNA

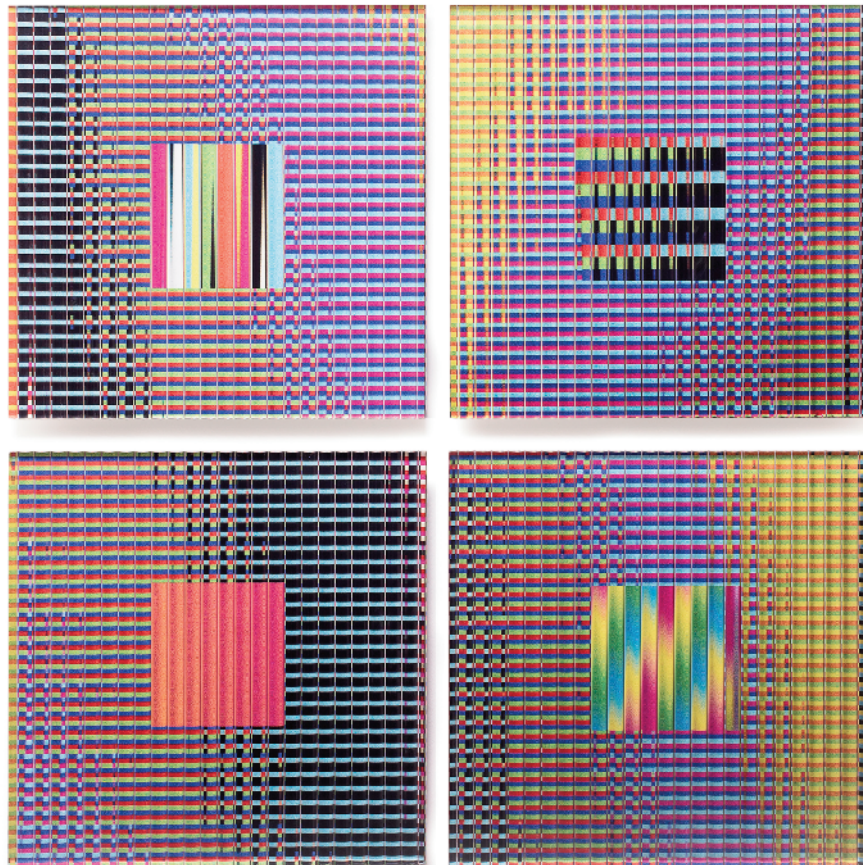
1984, Budapest (H), itt / *lives in Budapest* (H)

A képek egyik főszereplője maga a néző. A szemlélő mozgása által előbukkanó színek új és új hangulatot teremtenek egy munkán belül. Az üvegből kézzel csiszolt – felnagyított – lentikuláris lencse mögött mozgásunkkal mindig más képet/színt hozunk fókuszba. Ezek az óriásira nagyított pixelek a led monitorokéhoz hasonlóan együttesen alkotnak további színeket, ez a fajta interakció teszi ezeket a műveket játékosá.

One of the main characters in the pictures is the viewer himself. Colors emerging from the observer's movement create a new and new atmosphere within the artwork. With our hand polished glass – magnified – lenticular lens, we always focus on another image / color with our motion. These giantly enlarged pixels, like LED monitors, combine to create more colors. This kind of interaction makes these works playable.

LED F. I-IV., 2017

Ragasztott, csiszolt üveg és nyomtat, darabonként 35 × 35 cm /
glued, polished glass with print, each 35 × 35 cm



LÁBAS ZOLTÁN

1956 Budapest (H), Berlinben él / *lives in Berlin* (D)

A Pyrami játék alapötletét a hatoldalú dobókockán való gondolkodás és egy sávokra osztott négyzet arányviszonyai adták. Ha egy négyzetet sávokra osztok és a legkülső sávot hat részre, a következőt öt részre stb. osztom, egy piramisra emlékeztető felülnézeti képet kapok. Így lett a játékötlethez 84 követem. A játék menetét dobókockák fogják irányítani. Hamarosan kiderül, hogy négy dobókockára van szükség. A játékosok a piramis egy-egy oldalát építik. A játék akkor válik izgalmassá, amikor a játékosok visszabonthatják egymás oldalát. Felmerül a kérdés, van-e ehhez történelmi analógia, vagy ki lehet-e találni ilyet?

„Szocialista brigádok”, vagy „korrupt, tolvaj banda” – kerestem valami indokot arra, miért vehetik el egymástól a követeket a piramisépítők? Máig nem találtam választ, de játékos társaim közül sem jutott senkinek az eszébe rákérdezni erre!

2018 októberében a németországi Gerhards Kiadónál forgalomba került a Pyrami.

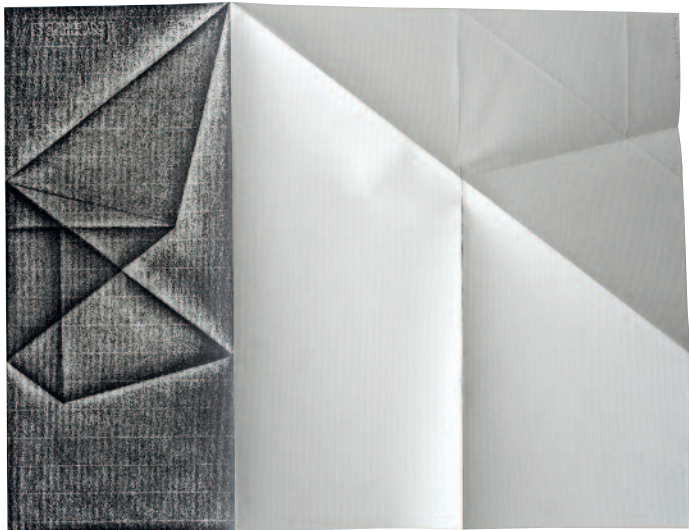
The basic idea for the Pyrami game was inspired by a contemplation of the six-sided die and the proportions of a square divided into segments. If we partition a square into bands, and then proceed to divide the first segment into six parts, the next into five parts, and so on, we end up with a surface image that resembles a pyramid. This is how I ended up with 84 stones for my game idea. The game is played with dice. It soon becomes clear that four dice are needed. Each player builds one side of the pyramid. It is at the point where the players begin to dismantle one another's sides that the game becomes exciting. The question arises: can a historical analogy be made here, is it possible to find one?

"Socialist brigades" or "a corrupt band of thieves" – I tried to find a reasonable explanation to justify the pyramid-builders' actions when they take stones from one another. I have yet to find the answer. In fact none of my fellow players have ever thought of even asking this question. In October 2018, Pyrami was published by the German Gerhards Publishing Company.



MAURER DÓRA

1937 Budapest (H), itt él / *lives in Budapest* (H)



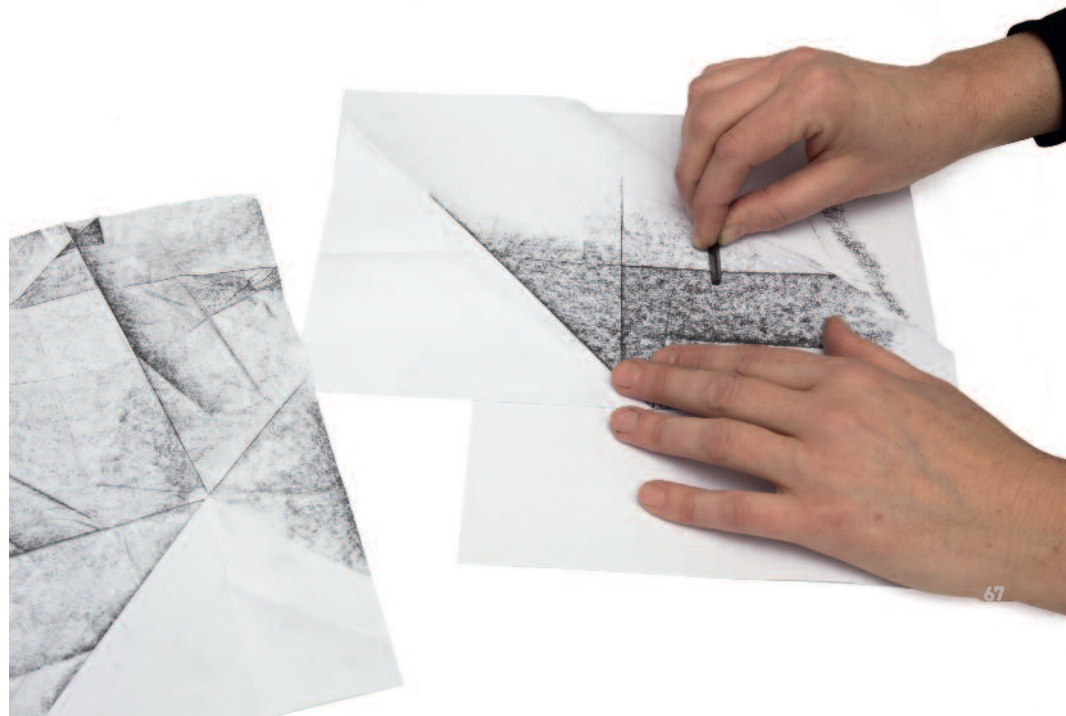
Kis papírokat hajtogattam, majd a legnagyobb felületüket ceruzával besatíroztam (frottázs, grafitral bedörzsölés). A grafitos felület alatt a behajtogatott papírrétegek széle kicsit kidomborodott, ezért ott erősebben fogott a grafit, sötét vonalak hálóját mutatta a felület alatt rejtőző hajtások széleit, a széthajtott papírról meg lehet állapítani, melyik vonal tartozik melyik hajtáshoz, és milyen sorrendben kerültek a felszín alá a rétegek. Ha próbát teszünk és megismételjük a hajtásokat, de tévedünk, meglepően más mintát mutat a sötét vonalháló. Ha meg a téves próbát igyekszünk megismételni, de eltévesztjük valahol, a minta ismét megváltozik.

REJTETT STRUKTÚRÁK | *HIDDEN STRUCTURES*, 1977-79

rejtvény tér-értelmezésre / *a puzzle or spatial interpretations*

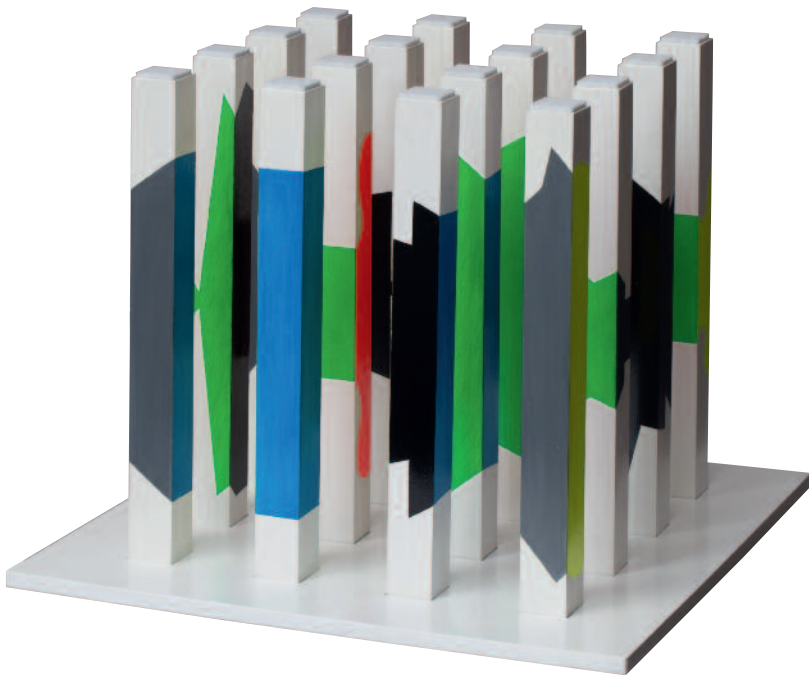
I was folding small pieces of paper. Then I filled in their largest surfaces with pencil lines (frottage, rubbing with graphite). Under the graphite-covered surfaces, the edges of the folded layers of paper bulged out somewhat, so that they were rubbed more strongly by the graphite; a network of darker lines indicated the edges of the folds hidden under the surface.

From the unfolded paper, one can surmise which line belongs to which folding, and the order in which the layers were placed under the surface. In trying to repeat the folding sequence, one makes a mistake, the dark network of lines will show a rather different pattern. And, if, upon trying to repeat this new, changed pattern, one makes a mistake once again, the pattern will once again become altered...



MENGYÁN ANDRÁS

1945 Békéscsaba (H), Budapesten él / *lives in Budapest* (H)



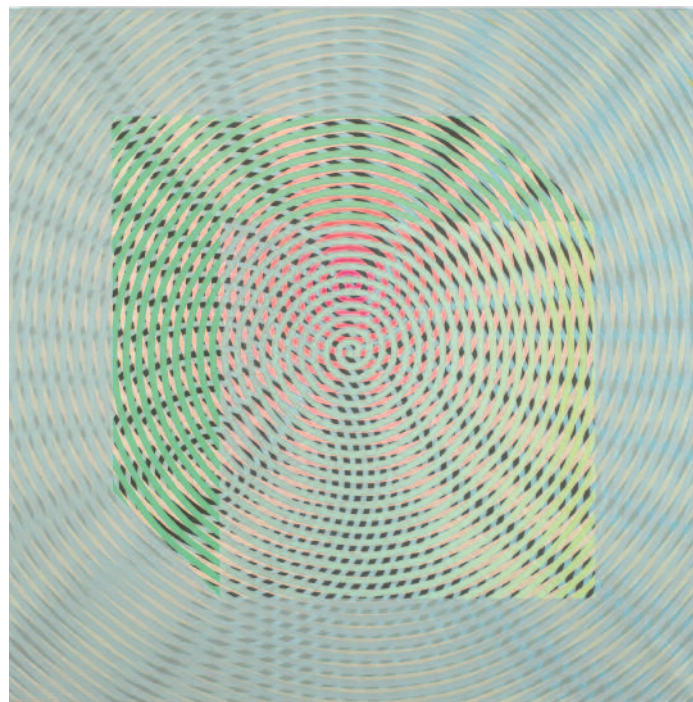
A Mengyán Puzzle a háromdimenzió túli térszemlélet, az alakfelismerő és logikai készség fejlesztését szolgálja gyerektől a felnőtt korig. Három nehézségi foka létezik. Mindegyiknek csupán egy elfogadható megoldása van.



The Mengyán Puzzle improves the space concept beyond 3D (three dimensions) and the improvement of the cognition of figures and logical capability from childhood till adulthood. It has three different difficulty levels. Each of them has only one acceptable solution.

MILASOVSKY LÁSZLÓ

1955 Budapest (H), Balatonalmádin és Kölnben él / *lives in Balatonalmádi (H) & Köln (D)*



VERA MOLNÁR

1924 Budapest (H), Párizsban él / *lives in Paris* (FR)



Hatmillió-hétszázhatvanöt ezer-kétszázegy darab Sainte Victoire hegy | 6.765.201

Ez a hatalmas szám a Sainte Victoire hegy jellegzetes vonalának lehetséges variációit jelzi. Vera Molnar kedvenc hegye Dél-Franciaországban található.

A kötet lapjai úgy vannak vízszintes csíkban elvágva, hogy azok egymástól függetlenül lapozhatóak. A legfelső sor mutatja a hegy ormát, a középső rész a hegyoldalt, a legalsó a hegy lábát. A papírszeleteket lapozva mindig megtaláljuk a különböző árnyalatú és vastagságú vonallal rajzolt jellegzetes hegyoldal képét. Ezt a természeti tüneményt Cézanne is többször megörökítette.

*Six millions sept cent soixante-cinq mille deux cent une Sainte Victoire
Six million sevenhundred sixty five thousand twohundred one Sainte Victoire*

This huge numbers show us the possibility of variations of the outline Sainte Victoire. Vera Molnar adores that magnificent mountain situated in Southern France.

At the top of the book you can see the peak, in the middle the slope, at the bottom shows the foot of the mountain. You can turn over and over the pages but the characteristic line of the slope always emerge with different shade of blue or various thickness of lines. This phenomena of nature was immortalize by Cézanne too.

As the book is very fragile, it is not possible to turn the pages, although you could get some impression of the playful talent of the artist.



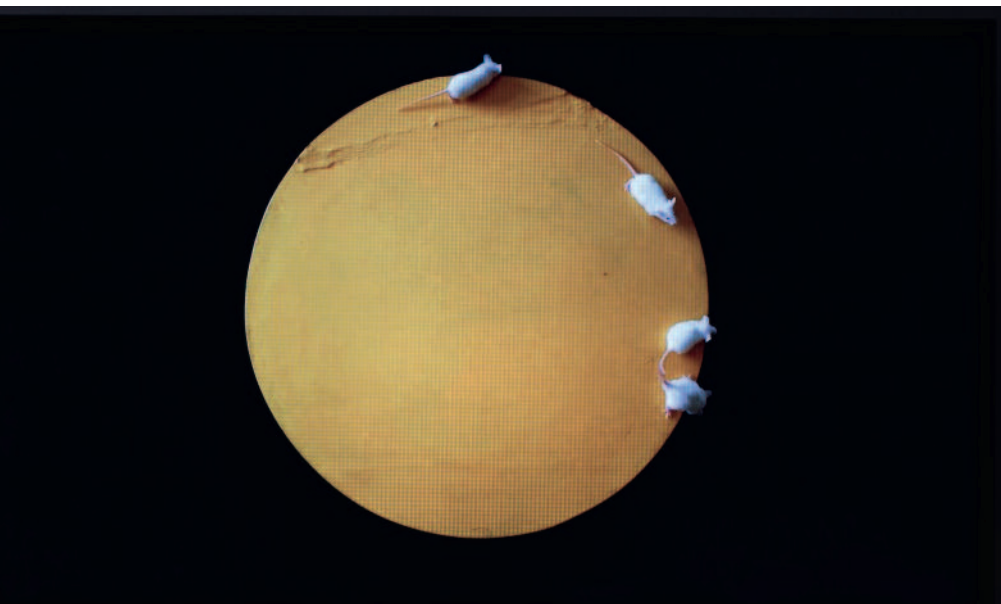
NAGY BARBARA

1976 Piliscsaba (H), Pilisszentkereszten él / *lives in Pilisszentkereszt (H)*



NAGY ZSÓFI

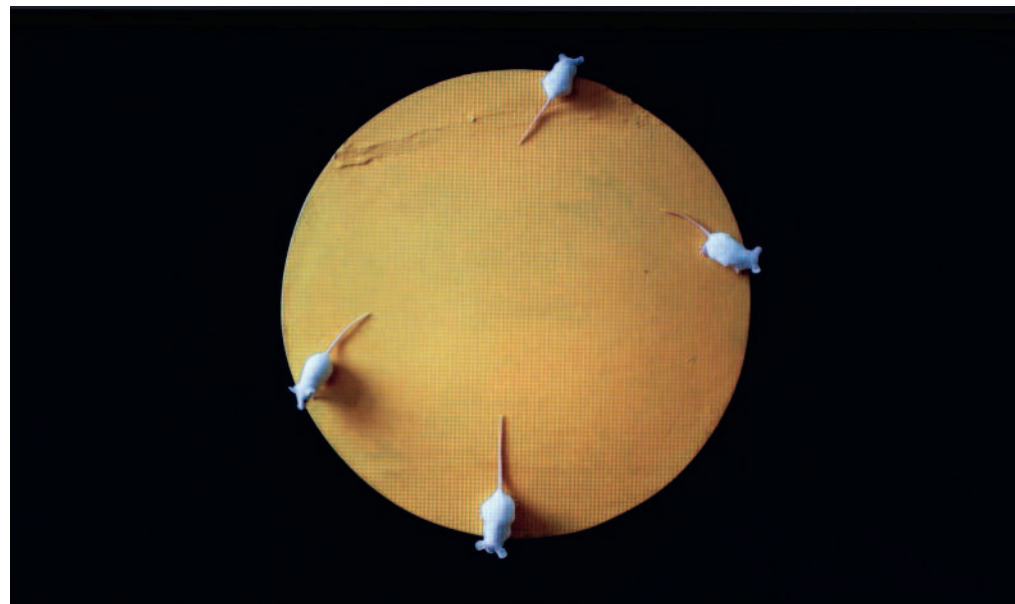
1983 Budapest (H), Budapestén él / *lives in Budapest* (H)



Négy egér mászkál egy kör alakú asztalon.

Egy külső nézőpontból, a rendszeren kívülről szemlélünk egy rendszert, az egerek véletlenszerűnek tűnő mozgását. Véletlenszerűség vagy törvényszerűség? Kívülről, felülről a folyamat kimerevített képkockái „csak” variációk lesznek körre és négy pontra.

VARIÁCIÓK KÖRRE ÉS NÉGY PONTRA |
VARIATIONS FOR CIRCLE AND FOUR POINTS, 2017
video, 7' | Kamera / Camera: Kovács Kristóf



4 mice are walking around on a circular table.

We are observing a system – the seemingly random movements of the mice – from an external vantage point; from outside the system. Are their movement governed by randomness or some kind of law? Viewed from the outside, from above, the still images of the process will “merely” be variations on a circle and four points.

NEMES JUDIT

1948 Budapest (H), itt él / lives in Budapest (H)

Története: Sam Loyd 1878-ban találta fel a $4 \times 4 = 16$ négyzetes férőhellyel, de csak 15 lapocskából álló csúsztató-tologató játékot. Először számsorrendbe kellett rendezni a lapocskákat a 16. üres hely vándoroltatásával, később megjelentek a komplikáltabb megoldások képes feladványokkal is.

Megoldás: A mellékelt fotón szereplő kompozíciót kell az egyes négyzetek tologatásával kirakni. Érdekes a négyzetek találkozásánál a szomszéd négyzetbe átcsúszó színeket, formákat figyelembe venni, így a szomszédokkal együttesen lehet a végleges helyet felfedezni.

History: Sam Loyd has invented this game in 1878: it was a little box that has inside a four by four grid and fifteen small movable cubes. As one cube is missing, one of the existing cubes can always be shifted into that free field. The challenge of the game is assemble a given pattern, letters or numbers or other combination, by using this rule. Solution: You can take out the attached composition by shifting the movable cubes. You may consider the forms and the colours at the neighbouring cubes and using this information you could find the right place of the cubes.



ANDRZEJ JAKUB OLEJNICZAK

1948 Lodz (PL), New Yorkban él / *lives in New York* (USA)

BIZONYTALAN TÉR – AZ ILLÚZIÓ TÁRGYAI

Egyértelműen elfogult vagyok az illúziókkal szemben.

A munkámban a tárgyak minden esetben többértelmű jelentéssel bírnak, ahol a konkrét karakter csak a befogadónál jelenik meg. A néző becsapása helyett az a célom, hogy a lehetőségek felfedezésében segítsem, és egyben szórakoztassam.



FEKETE-FEHÉR MAGYARÁZATOK – VÉLEKEDÉS ARCHIMÉDESZRŐL |
BLACK AND WHITE REASON FOR THE REACTION – THINKING ABOUT ARCHIMEDES, 2011

Installáció (festett alumínium objektok megvilágítva) /
Installation (3D objects, painted aluminum, illumination)



AMBIGUOUS SPACE – OBJECTS OF ILLUSION

Illusions are my definite weaknesses.

In my work it is always place for ambiguous representation of objects and where a defined character will only belong to the beholder. These are not meant to trick an eye but to encourage to uncover the possibilities and be entertained at the same time.



FEKETE-FEHÉR MAGYARÁZATOK – VÉLEKEDÉS ARCHIMÉDESZRŐL |
BLACK AND WHITE REASON FOR THE REACTION – THINKING ABOUT ARCHIMEDES, 2011

OROSZ KLÁRA

1974 Szeged (H), Pécsen él / *lives in Pécs* (H)

A *Platóni testek* című installáció a néző bevonására törekszik, a tárgy kipróbálására és a konkrét fizikai megtapasztalásra épít.

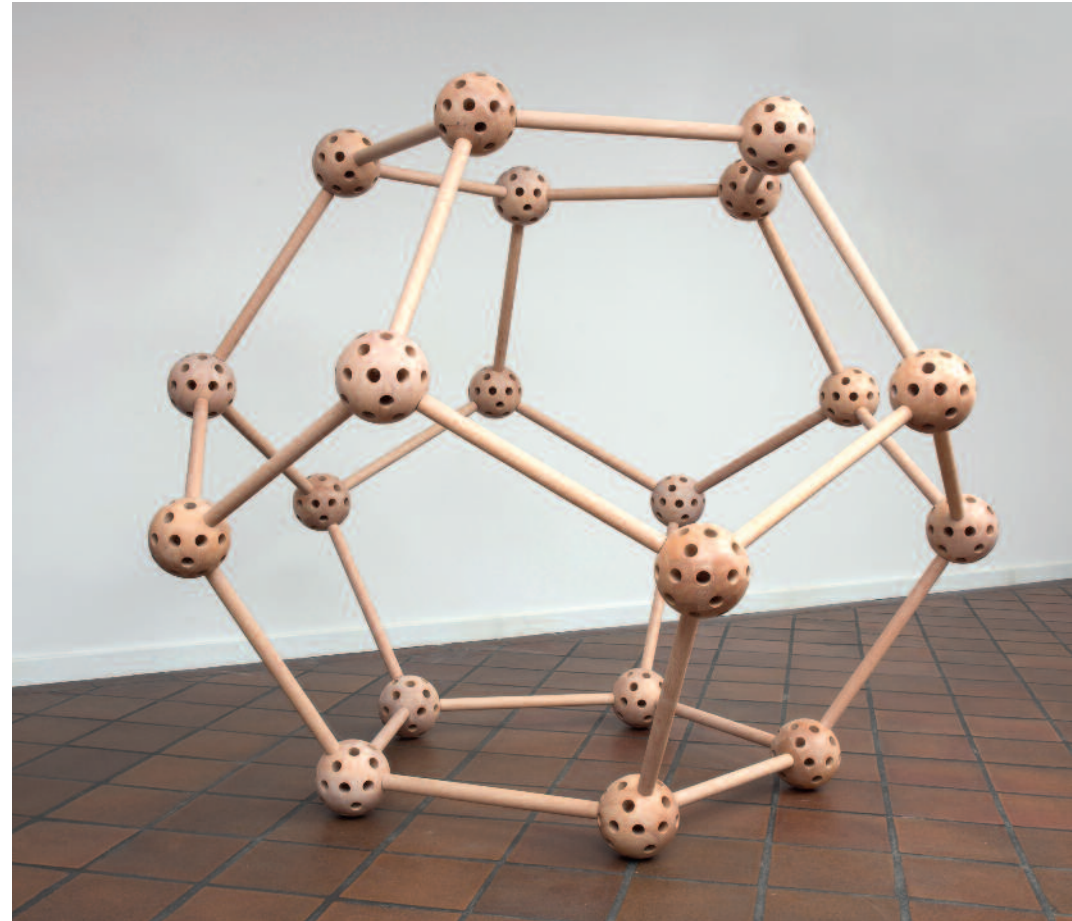
A platóni szabályos testek olyan konvex geometrikus testeket jelentenek, melyek oldalait egybevágó szabályos sokszögek határolják. A háromdimenziós térben öt szabályos test létezik. A platóni testek legfőbb tulajdonsága az, hogy mindegyik forma tökéletesen beleíródik egy gömbbe, és külső pontjai egybeesnek a gömb külső felületével.

Az interaktivitás, a „használhatóság” lényeges szempont volt a tárgyak kialakításánál, ezért az elemek viszonylag könnyen szerelhetők, így a nézők szabadon átépíthetik és variálhatják a galériatérben.

A *Platóni testek* című installáció a néző bevonására törekszik, a tárgy kipróbálására és a konkrét fizikai megtapasztalásra épít.

A platóni szabályos testek olyan konvex geometrikus testeket jelentenek, melyek oldalait egybevágó szabályos sokszögek határolják. A háromdimenziós térben öt szabályos test létezik. A platóni testek legfőbb tulajdonsága az, hogy mindegyik forma tökéletesen beleíródik egy gömbbe, és külső pontjai egybeesnek a gömb külső felületével.

Az interaktivitás, a „használhatóság” lényeges szempont volt a tárgyak kialakításánál, ezért az elemek viszonylag könnyen szerelhetők, így a nézők szabadon átépíthetik és variálhatják a galériatérben.



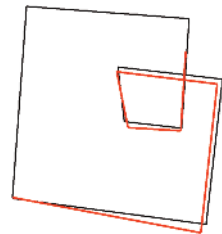
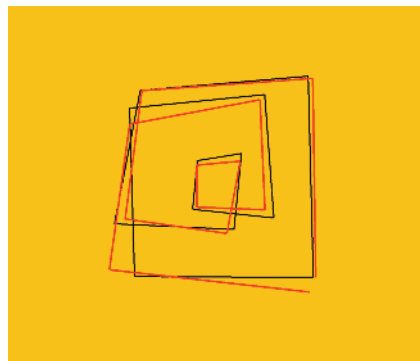
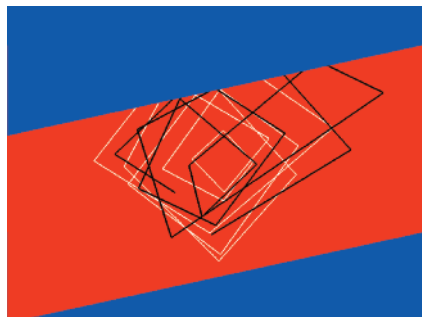
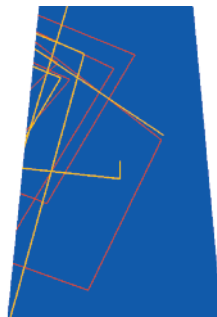
PLATÓNI TESTEK INSTALLÁCIÓ, DODEKAÉDER, 2016, bükkfa, ragasztó
PLATOCIC SOLIDS INSTALLATION, DODECAHEDRON, 2016, beech wood, glue

PLESZNIVY ÁKOS

1992 Budapest (H), Budapesten él / *lives in Budapest* (H)

A játékot a bal-egérgombbal indíthatod el. A célod, hogy lekövesd az adott vonalat úgy, hogy a megfelelő mértékben fordulsz el a sarkoknál. Fordulni úgy tudsz, hogy lenyomva tartod a bal-egérgombot, ekkor a bezáruló falak alapján láthatod, hogy milyen irányba nézel éppen. Amikor felengeded a gombot, egyenesen folytatod az utadat. A végén, ha elég közel voltál a pályához, a háttér villódzik és a jobb-egérgombbal tudsz tovább menni a következőre, vagy ellenkező esetben ugyanezzel újra indítani a jelenlegi pályát (ezt bármikor megteheted menetközben is). Következő pályát választhatod akár a középső egérgombbal.

You can start the game with the left mouse button. Your goal is to follow the given path closely with your line, turning just the right amount at the corners. When at a corner, hold down the left mouse button to start turning and release it to continue going straight. The closing walls show you the angle you have. At the end, if you succeeded, the background is flashing and you can progress to the next level with the right mouse button, if not, you can retry with the same (you can also restart the level at any point during play). You can select the next level pressing the middle mouse-button.



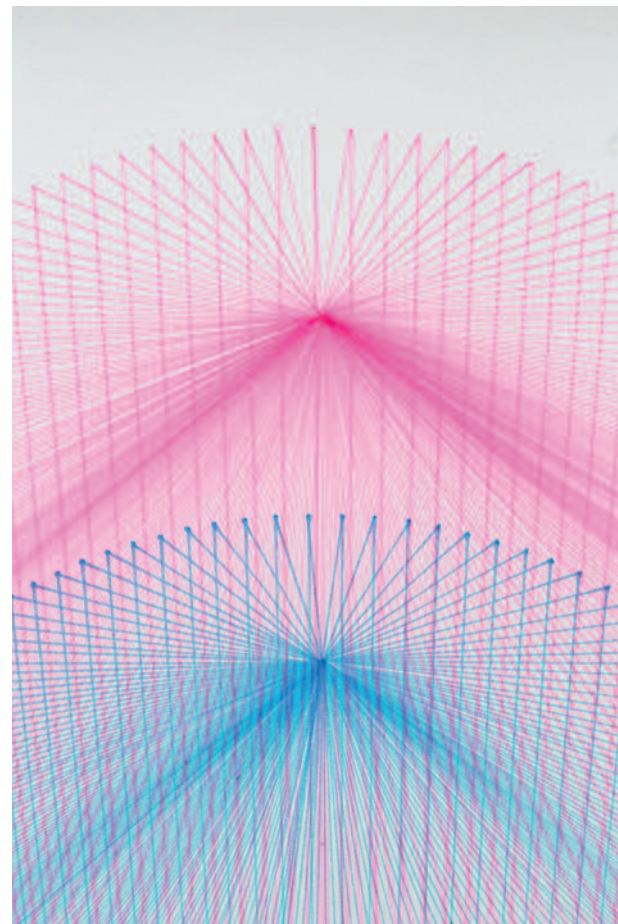
POROSZLAI ESZTER

1974 Budapest (H), itt él / *lives in Budapest* (H)



KÚPOK 1., 3., 6. | CONES 1, 3, 6, 2018

filctoll, papír / felt-tip pen, paper, 85 × 60 cm



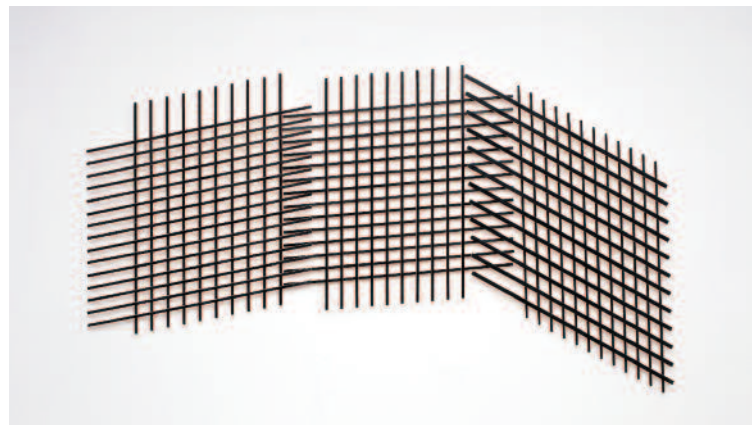
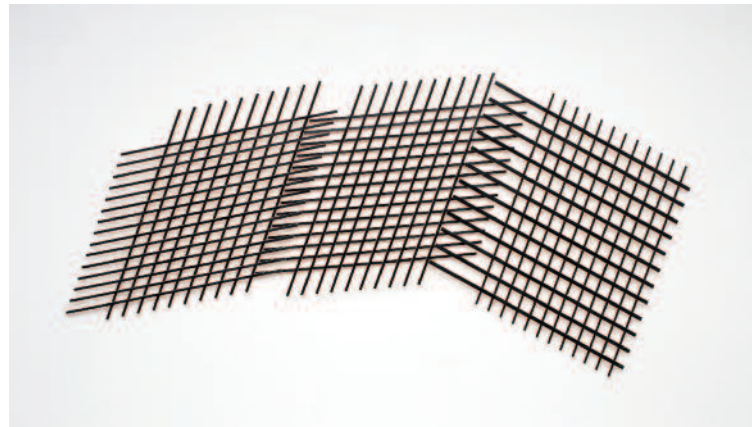
FRANZ RIEDL

Bad Ischl (A), Bécsben él / *lives in Vienna* (A)



KERET EGY TÉR SZÁMÁRA | *FRAME FOR A ROOM*, 2012

lakkozott fakeret, gyapjúfonál / *varnished wooden frame, worsted*, 230 × 320 cm

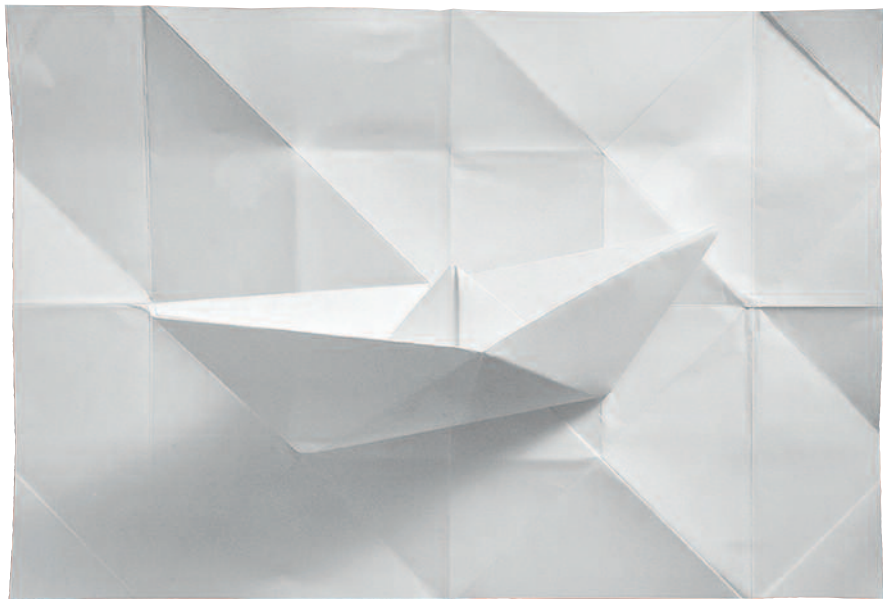


ÉPÜLETRASZTER | *ARCHITECTURE RASTER*, 2014

KÖSZÖNET THOMAS MARKNAK / *SPECIAL THANKS FOR THOMAS MARK*

SALAMON PÁL

1951 Budapest, itt él (H) / *lives in Budapest* (H)



SAXON-SZÁSZ JÁNOS

1964, Tarpa (H), Szokolován él / lives in Szokolya (H)

Poliuniverzum játék: A nemzetközi Erasmus+ PUSE (Poliuniverzum az Iskolai Oktatásban) projekt célja egy új, vizuális matematikai oktatási módszertan kifejlesztése. A program a Saxon Szász János képzőművész által feltalált Poliuniverzum geometriai képességfejlesztő játékon alapszik. Az eszköz újdonságértéke az alapformákban rejlő „léptékváltásos szimmetriában” és az ehhez rendelt színek kombinációjában van. A Poliuniverzum változatos területeken alkalmazható az oktatásban, szerepe lehet például a geometriai és logikai készségek fejlesztésében, vagy a kombinatorikai problémák vizuális megjelenítésben. Az eszköz egyszerre egyszerű és komplex: több mint játék, több mint művészet, több mint matematika, mert a Poliuniverzum mindezek együttléve, szinergiák az oktatásban...

Poly-Universe Game: The main objective of Erasmus+ PUSE (Poly-Universe in School Education) project is to develop a new visual system for mathematics education: the PUSE Methodology. The project is based on the Poly-Universe game, which is a geometric skill development game by János Szász SAXON fine artist. The novelty of Poly-Universe lies in the 'scale-shifting' symmetry inherent to its geometric forms and a color combination system, which can be used universally and impact the educational system, particularly in the education of geometry and combinatorics. The complexity emerging out of Poly-universe's simplicity makes it more than a game, more than art, more than mathematics: these elements come all together – creating synergy in education...



ESTHER STOCKER

1974 Silandro (I), Bécsben él / *lives in Vienna* (A)

CÍM NÉLKÜL | *WITHOUT TITLE*, 2010
akril, vászon / *acrylic on canvas*, 2010

CÍM NÉLKÜL | *WITHOUT TITLE*, 2018
vinyl, polyester



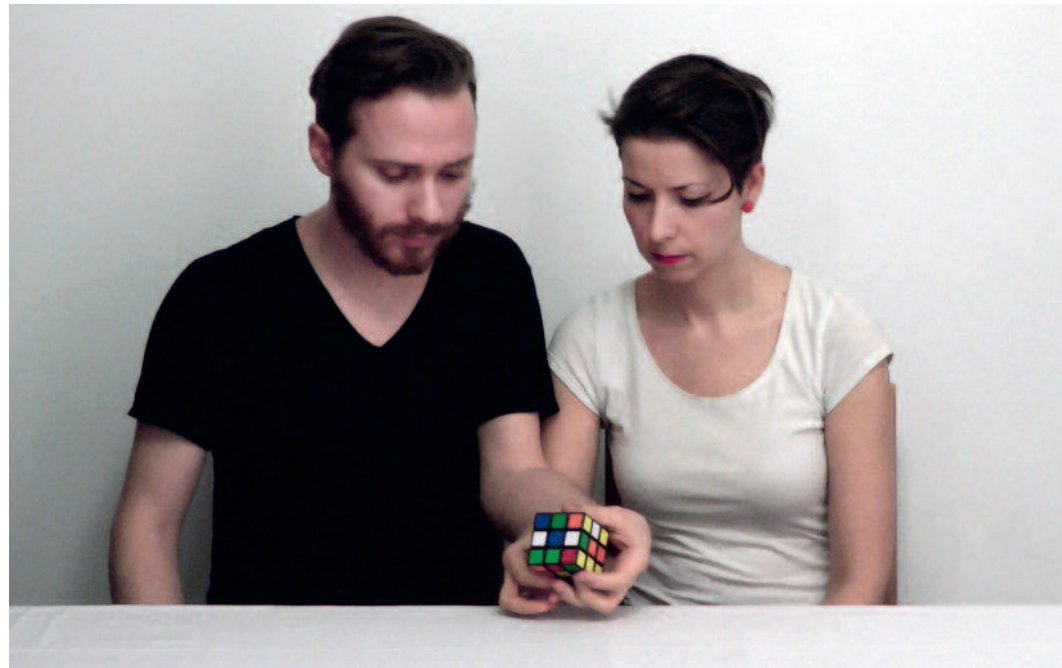
SZABÓ KLÁRA PETRA – SZVET TAMÁS

SZABÓ Klára Petra, 1981 Hódmezővásárhely (H), itt él / *lives in Hódmezővásárhely (H)*

SZVET Tamás, 1982 Gyula (H), Hódmezővásárhelyen él / *lives in Hódmezővásárhely (H)*

Az Együttműködés videó performanszban Szabó Klára Petra és Szvet Tamás tizennégy év együttélés után a Rubik kocka közös kirakását valósítja meg. A performansz melyben Szvet a bal kezét, Szabó a jobb kezét használta, beszéd és mindenféle információ csere nélkül zajlott. A közös munka az egyének közötti együttműködésre helyezi a hangsúlyt.

The video performance created by the artist couple Klára Petra Szabó and Tamás Szvet. After 14 years relationship, their goal is to solve the Rubik cube together. In the performance Szvet uses his left hand, while Szabó uses her right hand, without any communication. The work is aiming to generate cooperation within the individuals.



SZEGEDY-MASZÁK ZOLTÁN

1969 Budapest, itt él / lives in Budapest (H)

Az installáció egy asztalból és székből, egy nagyméretű monitorból és a tetejére erősített kamerából, illetve hat, mindkét oldalukon érthetetlen geometrikus mintákkal ellátott A/4 méretű kártyából áll.

A kiállításlátogató a következő instrukciót kapja: üljön az asztalhoz és mutassa a kamera felé az asztalon fekvő táblákat. Az asztalhoz telepedve saját, a kamera által közvetített tükörképe tűnik fel a monitoron. A kamera felé tartva az asztalon fekvő lapokat azonban azt tapasztalja, hogy a videokamera látásmódja kiegészül valami szokatlannal: az egyszerű fekete-fehér ábrák előtt virtuális, mozgó három dimenziós tárgyak jelennek meg, melyek a lapok forgatására, elmozdulására úgy reagálnak, mintha valós testek volnának. Már Comenius javasolja a 17. század közepén az Orbis pictus képeinek szerepét magyarázva, hogy a tanuláshoz a szavak megismeréséhez és a jelentés megértéséhez a legfontosabb, legjobb eljárás megmutatni magát a dolgot, vagy ha ez nem lehetséges, legalább annak képét. Jonathan Swift jóval radikálisabb a Gulliver utazásaiban: a Laputai Nyelvtudományi Intézet professzorai az univerzális nyelv keresése során azt ajánlják, hogy a legegyszerűbb lenne a nyelv és beszéd helyett a valóságos tárgyak felmutatásával kommunikálni. Az installáció mellett kiállított idevonatkozó rész a Gulliverből elolvasható a projekt weboldalon: <http://szmz.hu/Viscom2018/>



VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ 2018 – JONATHAN SWIFT TISZTELETÉRE

interaktív installáció / *Interactive Installation*, 2008/2018

Gulliver's Travels by Jonathan Swift, PART III: A VOYAGE TO LAPUTA, BALNIBARBI,

LUGGNAGG, GLUBBDUBDRIB AND JAPAN, CHAPTER V.

The installation consists of a table and a chair, a large monitor with a camera mounted on its top and six A4 size cards with unintelligible geometric patterns on both sides. The visitor receives the following instruction: sit down at the table, and show the cards placed on it to the camera. Settling by the table, the visitor will see her/his own mirror image shown by the video camera. When the visitor lifts the cards and shows them to the camera, s/he will notice something unusual: in addition to the view given by the video camera, there are virtual animated three-dimensional objects floating in front of the simple black and white patterns. These react to the movement of the cards as if they were real objects.

In the mid-17th century, Comenius - while explaining the role of images in his Orbis Pictus - proposed that the most important and most appropriate method of learning is to show the thing itself or its image at least, so that one has a better understanding of words and meanings. Jonathan Swift was more radical in Gulliver's Travels. When looking for the universal language, professors of the linguistic institute of Laputa suggest that instead of using language or speech, the most convenient way to communicate is through showing up the actual objects themselves. The relevant part of Gulliver's Travels is exhibited besides the installation and available at the projects

VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ 2018 – JONATHAN SWIFT TISZTELETÉRE
interaktív installáció / *Interactive Installation*, 2008/2018



SZÍJ KAMILLA – LÁBAS ZOLTÁN

SZÍJ Kamilla, 1957 Budapest, itt él / *lives in Budapest* (H)

LÁBAS Zoltán, 1956 Budapest (H), Berlinben él / *lives in Berlin* (D)

Eszközeink: egy ütőszerű konyhai eszköz, néhány szem rizs és fényképezőgép.

Egyikünk kitalál egy feladatot. Ez három szóból állhat, az első egy szám (a feladatban szereplő rizsszemek száma), a második szó mindig a „rizs”, a harmadik egy szabadon választott egyszavas fogalom.

A kitaláló ehhez a feladathoz készít egy fényképet. A képet nem mutatja meg, de a feladatot, a három szót elküldi a másiknak.

Miután a másik „játékos” megkapta a feladatot, ő is készít egy fotót a feladat alapján. Ezután új feladatot talál ki, elkészíti hozzá a fotót és elküldi az új három szót az első játékosnak. Ez így megy heteken keresztül. Egymás képeit csak akkor látjuk, amikor befejeztük a sorozatot.

Our tools are a racket like kitchen tool, grains of rice and a camera.

One of us makes up a task. The description of the task can include three words, the first one is a number (the number of the grains of rice in the task), the second one is always the word “rice”, the third one is an optional concept in one word.

One of the participants takes a photograph to complete the task. Then he/she sends the three words without the photograph to the other participant.

When the other participant receives the task, he/she makes a photograph based on the three words describing the task. Then, the second participant makes up another task and sends it to the first one. This back and forth will go on for several weeks. The photographs can only be seen at the end of the process.

VAKTENISZ RÍZZSEL | *BLIND TENNIS WITH RICE*, 2017

c-print, 2017; 8 rész-pár a 32 fotópárt tartalmazó mappából

K



22 rizs rétegek - 22 rice layers



Z

SZTRUHÁR ZSUZA

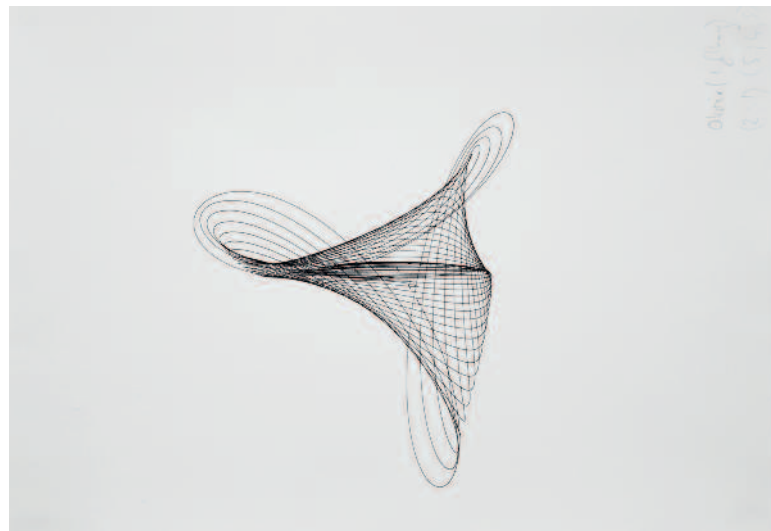
1985 Tatabánya (H), Budapesten él / *lives in Budapest* (H)

A Harmonográf egy 3 ingás automata rajzszerkezet, mely bizonyos fizikai- matematikai összefüggéseknek megfelelően a gravitáció segítségével képes a Pithagorasz által meghatározott matematikai arányok szerint rendeződő „konszonáns”, „tisztá hangközök” vizuális leképezésére, „előhívására”. A keletkező képek a harmonikus rezgőmozgásnak megfelelően harmonikus frekvencia-rajzolatok: a hangok/hangközök, rezgések „fotográfái”. A hipnotikus rajzokon elmerengve felrémlenek előttünk csillagrendszerek és galaxisok képei, s a „Szférák zenéje”. Eszünkbe juthatnak Nikola Tesla szavai: „Ha meg akarjuk érteni az univerzumot, gondoljunk az energiára, a frekvenciára és a rezgésre.”

The Harmonograph is an automatic drawing mechanism with three pendulums, which – in accordance with certain physical and mathematical correlations and with the help of gravitation – has the capacity to “develop”, or create visual representations of, “consonant”, “pure (musical) intervals”. The resulting images, in accordance with simple harmonic motion, are drawn harmonic frequency patterns: “photographs” of vibrations, of sounds/intervals. In pondering these hypnotic drawings, images of stellar systems and galaxies come to mind – the “Music of the Spheres”. We might recall Nikola Tesla’s words: “If you want to find the secrets of the universe, think in terms of energy, frequency and vibration.”

HARMONOGRÁF | *HARMONOGRAPH*, 2016

vegyestechnika, fa, balzafa, alumínium, vas, üveg, mágnes, toll, papír
asztal mérete: kb. 90 x 75 x 75 cm, bekeretezett rajzok mérete: A4 /
mixed technique, wood, balsawood, aluminium, iron, glass, magnet, pen, paper,
size of table: approx. 90 x 75 x 75 cm, size of each framed drawing: A4



TARR HAJNALKA

1977 Budapest, itt él / *lives in Budapest* (H)



TEREBESSY TÓBIÁS

1977 Budapest, itt él / *lives in Budapest* (H)



SOFIE THORSEN

1971 Århus (DK), Bécsben él / *lives in Vienna* (A)



A sorozat rajzai az ötvenes - hatvanas évek bécsi játszótéri plasztikáit vizsgálják archive fotók alapján. A plasztikák formáit fekete és fehér gouache-al analizáltam.

The drawings in this series form the initial investigation in the Viennese play sculptures of the 50ies and 60ies. Based on archival photographs, the shapes of these sculptures are analysed in a series of black and white gouaches.

PLAY SCULPTURE KAB1239, 2011
Guache, papír / Gouache on paper, 100 × 70 cm

PLAY SCULPTURE KAB1241, 2011
Guache, papír / Gouache on paper, 100 × 70 cm

PLAY SCULPTURE KAB1233, 2011
Guache, papír / Gouache on paper, 100 × 70 cm



MARGHERITA TUREWICZ LAFRANCHI

1961, Szczecin (PL), Bellinonában él / *lives in Bellinzona* (CH)



KI NEVET A VÉGÉN | LUDO

Deepalaya School (Art for the World) India, 2004

Center for Polish Sculpture, Orońsko, Poland, 1995

Zachęta National Gallery, Warsaw, Poland, 1992

OTSO Gallery, Espoo, Finland, 1992

4 db. fotódokumentáció, egyenként 60 × 60 cm

VICTOR VASARELY

1906, Pécs (H) – 1997 Párizs / Paris (F)

Egyik legkedvesebb játékom az volt, hogy ujjaimmal párás ablaküvegre rajzoltam. [...] egyik télen a külső üvegre egy napot rajzoltam, majd becsuktam az ablak belső szárnyát, s igyekeztem az előbbi rajzot pontosan rámásolni arra az átlátszó felületre, melyet tíz-tizenöt centiméter választott el a másiktól [...] ez a két, szemből egymást fedő napkorong mindjárt megduplázódott s mulatságos grimaszokat vágott, mihelyt egy kicsit jobbra vagy balra mozdultam.

Victor Vasarely, Színes város – A művészet hétköznapi életünkben,
Gondolat Kiadó, Budapest, 1983, 102.

In my country of birth, Hungary, winters are rather harsh and for this reason houses are equipped with double windows. Like so many other children I also liked to draw various figures and human forms in the condensation that accumulated on the glass. One day, drawing the same figure on the two panes of glass, some 20 centimeters apart, I evoked a sense of motion, today this is called kinetic. I remember the little sun on which I also drew eyes, nose and a mouth and which when I repeated it on the inner pane began to smile immediately as soon as I turned my head a little to the left or to the right."

Victor Vasarely

VEGA MIR, 1973

Johann Sebastian Bach: Pierre Belford (Párizs) kiadványa,

sorozatszám: XIV/XX. 1973. V. plexi

Plexi, szerigrafia, fém, kinetikus mélyrelif

56 × 50 × 4 cm

SZÉPMŰVÉSZETI MÚZEUM / VASARELY MÚZEUM TULAJDONA



WOLSKY ANDRÁS

1969, Budapest, itt él / lives in Budapest

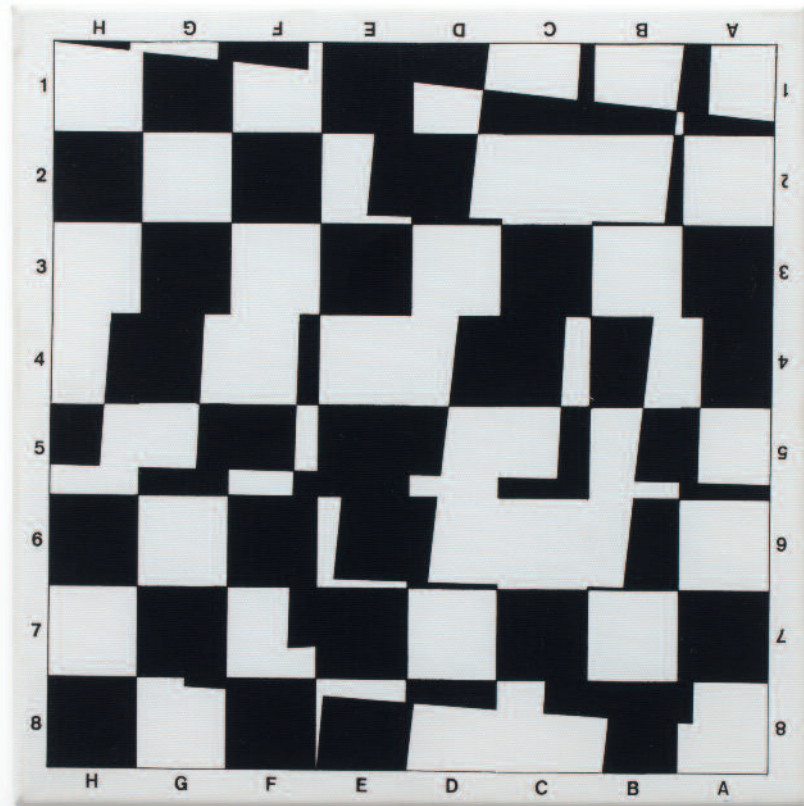


Mi történik, ha két egymástól független játék keresztezi egymást?

A képsorozat a sakktábla mezőjének átalakítása a generált véletlennel, vagyis egy másik játékeszköz – a dobókocka – által generált véletlen segítségével. A két játékszert saját szabályrendszere egyidejű alkalmazásának lenyomata az öt képváltozat.

What happens when two unrelated games cross each other's path?

This series of pictures is the transformation of the spaces on the chessboard which are generated by chance through rolling the dice. Simultaneously using the rules of the two games provides the framework for the variation in the five pictures.



SAKKTÁBLÁN EGY DOBÓKOCKÁVAL (VÍRUS) I-V |
CHESS TABLE WITH DICE (VIRUS) I-V, 1996

GameOmetry

Vasarely Múzeum, Budapest

2018. november 21. – 2019. február 28.

Vasarely Museum Budapest

21 November 2018 – 28 February 2019

a kiállítás kurátorai / *curators of the exhibition*:

HAÁSZ Katalin, BENEDEK Barna

a katalógust szerkesztették /

catalogue edited by: HAÁSZ Katalin, BENEDEK Barna, MAURER Dóra

a szöveget gondozta / *copy-editor*: Borus Judit

fotók / *photographs*: Sulyok Miklós, +++

fordítás / *translation*: RUDNAY Zsófia

grafika / *graphic design*: CZEIZEL Balázs

nyomda / *printed by* Pannónia Nyomda

© Nyílt Struktúrák Művészeti Egyesület (OSAS)

ISBN 978-615-80659-4-8

A kiállítás támogatói / *The exhibition was supported by*:



SUMUS

