

## Műalkotás készítése a „Dr. Grastyán Endre Elméleti Tömb névadójára

### Pályázat

#### **Dr. Grastyán Endre kutató professzor személyének, oktatói tevékenységének emléket állító köztéri alkotás koncepciója**

„A játék művészi változataiban a tartalomnak formába kényszerítése, az ennek kapcsán támadó feszültség és oldás vibrációja az a mozzanat, amely a játék varázslatos atmoszféráját megteremti. És hasonló mechanizmus játszódhat le a tudományos alkotóban, miközben a jelenségek káoszát törvény formájába rendezi vagy matematikai formákba kényszeríti.”<sup>1</sup>

#### **Inspirációk**

Grastyán Endre professzor széles látókörű, reneszánsz személyisége, óriási zenei, irodalmi, filozófiai műveltsége és kreatív, innovatív karaktere a pályázat kiírásának tanulmányait olvasva inspirálóan hatott rám. Grastyánt már fiatalemberként foglalkoztatta, hogy miért játszik az ember. Egyik korai olvasmánya, J. Huizinga Homo Ludens című tanulmánya erőteljesen hatott rá és egész életét meghatározta. „Huizinga kihívó álláspontja szerint a játék az emberi kultúra minden formájának, tehát a művészetnek, tudománynak, vallásnak, ökonómiának és politikának esszenciális eleme.”<sup>2</sup> Grastyán a játékot Huizingához hasonlóan az emberi kultúra forrásának tartja.

Utolsó nagy kutatási területe az állatvilágban is fellelhető játék-magatartás tanulmányozása: a hőszabályozással rendelkező állatok az emberhez hasonlóan játszanak. A Játék Neurobiológiája című 1983-as akadémiai székfoglalójában ismerteti kutatásait. Macskákkal végzett kísérletek során kimutatta, hogy instrumentális feltételes válasz során először théta aktivitás majd deszinkronizáció figyelhető meg. A tanulás korai fázisában jelentkező orientációs válasz és a théta aktivitás korrelációjának felismerése nemzetközi sikert hozott számára. Ami leginkább felkeltette érdeklődésemet, hogy a kísérletek során - a hypothalamus elektromos ingerlésével kiváltható motoros és hippocampalis elektromos minták szisztematikus térképezése kapcsán, különböző hullámú ingereknél - a macskák a théta hullámot fenntartották. A hippocampus théta hullámú aktivitása nem csak az orientációs-exploratív viselkedéssel, hanem egyúttal pozitív emocionális állapotokkal is korrelál. Olyan ingerlést, amelyet a folyamatos szinuszoid théta-aktivitás kísér, az állat nem hajlandó kikapcsolni, viszont az ennek ellenpólusát képviselő, nagyobb intenzitású deszinkronizációt okozó ingerlést azonnal megszünteti<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Grastyán Endre: A játék neurobiológiája (Akadémiai székfoglaló 1983. április 19.) 57.o.

<sup>2</sup> uo. 6.o.

<sup>3</sup> uo. 23.o.

A tudatalatti részét képező théta agyhullám 4-8 Hz közti frekvenciatartományban mozog. Valószínűleg minden emocionális és pszichikai élményünk ebben a fázisban történik. Mindennap természetes módon átéljük a mélyalvás fázisa előtt, illetve ébredés előtt közvetlenül. Ez az ellazulás egy nagyon mély állapota. Hipnózisnál és a kreatív alkotótevékenységbe való elmélyülésnél, a jó teljesítmény okozta boldogságérzetnél vagy az úgynevezett „flow” érzésnél is ez az agyhullám működik. Amikor megéljük a teljesség, az egység, az áramlás élményét vagy akár a teljes eufóriát.

## **Koncepcionális és formai elemek**

Alkotásom inspirációs hátterét a fentiekben felvázolt tudományos kutatások hatásai alapozták meg. A plasztika egy antropomorf forma, amely több emberi testrészre is asszociálhat, mint például bordakosár, vese, tüdő, vagy éppen agy. Olyan formát vizionáltam, amely teret ad a szabad kreatív asszociációknak, ezáltal nyitottan hagyja az értelmezést és szándékom szerint a tovább-gondolás széles spektrumát indíthatja el.

Grastyán professzor kutatási területeit tanulmányozva és a róla készült írásokat olvasva az agyhullámok vizuális megfogalmazása kezdett leginkább foglalkoztatni. Az antropomorf alapforma hajlított acélcső szerkezetből áll, felső íveinek hullámzó, „kócos” kialakítása szimbolizálja a Delta, Théta, Alfa és Béta agyhullámok szinuszoid, váltakozó ciklusát.

A hullámfajták típusonként különböző színűek, váltakozásuk ritmust ad a plasztikának. Formavilága illeszkedik a park tájépítészeti kialakításához is, ahol az íves, lágy formák használata jól megfigyelhető. A plasztika belseje alul egy jóval finomabb, nyugodt ívű hullámforma, amelyet rugalmas, kellemes tapintású, vastag, okkersárga PUR lemez borít. Ez a felületkialakítás biztosítja, hogy kényelmes pihenésre, relaxálásra vagy elmélkedésre is használható legyen az alkotás.

A mű lehetséges színezésére néhány javaslatot mutatok be a tablókon, a végleges színekombináció további tanulmányok készítését igényli, hogy ezáltal még erőteljesebb, még inkább „irizáló” legyen a vizuális összhatása. A hullámok random jellegű sorolásával olyan, formailag változatos struktúrájú, kusza, vibráló plasztikai kialakítást hozok létre, amely már messziről odavonzza az arra járókat. A végleges színekombináció kiválasztásába bevonnám a PTE ÁOK polgárait is, hogy ezáltal még inkább magukénak érezzék és közelebb kerüljenek az alkotás szellemiségéhez.

A szobor elhelyezésére két helyszín is kínálkozik, ahol harmonikusan illeszkedhet a környezetbe: az egyik a tó fölötti, a másik az új épületszárny felől induló lépcsővel szemben lévő füves terület.

Grastyán professzor kutatásaira reflektálva és a szobor funkcionalitása szempontjából is lényegi koncepcionális álláspont a théta hullám kiemelése, hangsúlyozása – ez jelenik meg a plasztika domináns alkotóelemeként. Meghatározó aspektus volt számomra, hogy a műalkotás kapcsolatba kerüljön a nézővel, amely színes és a használhatósága miatt invitáló külső megjelenésével megszólítja, bevonja és odavonzza a hallgatókat vagy a park látogatóit, hogy ne csak szemléljék a művet, hanem „birtokba is vegyék” és kipróbálják azt.

Alkotói tevékenységemben fontos szempont a nézők bevonása, és ebben az esetben is egy olyan méretű plasztikát terveztem, amelybe bele lehet bújni, belső térben át tudják élni a művet, amely relaxációra, pihenésre, feltöltődésre alkalmas közösségi térként is funkcionál.

A szobor belsejében lehetősége lesz a használóknak QR-kód segítségével a théta aktivitást generáló frekvenciájú, meditatív hanghatású zenét hallgatniuk. Ezek az agyhullámok igen kreatív, ösztönzőek, inspirálóak és általában egyfajta spirituális érzékelési állapot is jellemzi őket, továbbá ezen a frekvencián felerősödik intuíciós képességünk is. A QR-kód alkalmazás lehetővé teszi, hogy a PTE Klinikai Központ fekvőbetegei, saját eszközeik (telefon, laptop) segítségével, virtuálisan „közelebből” is megtekinthessék a szobrot, és élvezhetik a théta hullám relaxáló, flow-élményét és pozitív tapasztalást kiváltó, gyógyító hatását.

Grastyán számára fontos volt a kreativitás, a théta hullámok a kreativitáshoz, a művészi elmélyüléshez is hozzátartoznak. A műalkotásban való élményszerzés, a hullámok általi inspiráció serkenti a kreativitást.

A játék-jelenség a kortárs képzőművészetben fontos szerepet tölt be. Az interaktív játékélmény számos korábbi alkotásomnál is lényegi szempontként jelenik meg, így a tervezett köztéri plasztika előzményei konzekvensen nyomon követhetőek csakúgy, mint az interakciós kísérletek és aktivizált nézői státusz is meghatározó tartalmi konzisztenciák. A nézők bevonásával rendhagyó helyzetet hoznak létre, mert a művek egyfajta funkcionális szerepet is betöltenek, így interaktív helyszínné alakítják át az adott teret. A részvételen alapuló művészeti gyakorlat a műtárgy befogadásának folyamatát alapjaiban változtatta meg. A befogadó az alkotás korábban passzív megfigyelőjéből, a folyamatra tevékenyen ható, aktív részvevőjévé vált. Több munkámnál is megfigyelhető volt a public art alkotások és nyilvános térben zajló performanszok lényegi aspektusa, amely a közönség demokratikusabb hozzáférését feltételezi a művészeti produktumokhoz és így a múzeumok hagyományos művészetfogyasztó rétegénél egy tágabb és jóval heterogénebb csoportját jelenti.

A Grastyán Endre személyének, oktatói tevékenységének emléket állító köztéri szobor a nézővel létrejövő párbeszéd kialakítására és interaktivitásra épül, a műalkotás személyes átélésén és megtapasztalásán keresztül, játékos eszközökkel teremt kapcsolatot a befogadóval. Az erre építő élményszerzést azért tartom fontosnak, mert az interaktív művek hatására szerzett pozitív tapasztalatok jól használhatóak és egyszerűen átvihetők, integrálhatók az élet más területeire. Az interaktivitás a befogadónál problémaérzékenységet és kreativitást feltételez, illetve előhív egy nyitottsági minimumot. A néző ilyen fajta bevonására való törekvés valójában egyfajta felhívás a dialógusra és véleményalkotásra, amely egyre inkább megfigyelhető, terjedő tendencia a kortárs képzőművészet egyéb diszciplínáinál is.