

Cím nélkül. A konkrét és geometrikus művészet esete a számítógéppel és a valósággal

Szerzői információ:

Z. Karvalics László történész, információs társadalom kutató, a Szegedi Tudományegyetem Kulturális Örökség-és Humán Információtudományi Tanszékének egyetemi docense. Számos, információs társadalommal és információtudománnyal foglalkozó kurzus kidolgozója, szakkönyv és tanulmány szerzője. Kar Kiváló Oktatója (1999), Széchenyi-Ösztöndíjas (2000-től). Főbb kutatási témái: az információs társadalom születése, elméletei, az Internet kultúrtörténete, közoktatás és tudomány az információs társadalomban, tudás-alapú településfejlesztés.

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Z. Karvalics László, „Cím nélkül. A konkrét és geometrikus művészet esete a számítógéppel és a valósággal”, *Információs Társadalom* XIX, 3. szám (2019): 69–73.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XIX.2019.3.5>

A folyóiratban közölt művek

*a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0
Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*



Cím nélkül. A konkrét és geometrikus művészet esete a számítógéppel és a valósággal

(Rövidebb változata elhangzott a Nyílt Struktúrák Művészeti Egyesület *Kód és algoritmus. Hommage á Vera Molnár* című kiállításának megnyitóján, Vasarely Múzeum, 2019. október 9.)¹

Ha igaz Mélyi József megjegyzése, hogy „*a geometrikus művészet világában tevékenykedők köre kívülről néha már-már valóban sajátos jelrendszerrel rendelkező, önálló vallási közösségnek tűnik*”,² akkor most egy hamis próféta szólal meg, aki nem „beavatott”. Ám mivel az algoritmus és a kód rejtelseinek faggatása nem áll távol tőlem, és mint jó bölcsező felkészülésképp belekóstoltam a konkrét művészet mibenlétére és értelmére vonatkozó elméleti és kritikai irodalomba is, talán olyan gondolatokat is megjeleníthetek, kedvesinálóként, amely az irányzat korábbi kiállításainak megnyitóján nem, vagy nem így hangzottak el.

De először is teremtsünk csendet az elmélyedéshez, mert a területen, ahová ez a kiállítás belovagol, nagyon nagy a zaj. Amit itt látunk, annak a becserkészéséhez nem szükséges a számítógépes és az immár mesterséges intelligencia-megoldásokkal operáló művészet jövőjének faggatása vagy kérdőjeleinek a kiegyenesítése. Amikor olyan szalagcímetek olvasunk, hogy „*a gép a jövő sztárművésze*”, hogy az emberit meghaladó gépi intelligencia eredeti műalkotások létrehozatalával jelent fenyegetést, vagy eljött az emberit felülíró „*gépi szuperkreativitás kora*”,³ akkor megkönnyebbülten hátradőlhetünk: efféle ostobaságokkal foglalkozzanak azok, akik Ai-Da, a humanoid robot kiállításán gépképekben „gyönyörködnek”, vagy szomorkodnak, hogy lemaradtak *Edmond de Belamy* algoritmus generálta, 19. századi stílusban elkészült *portréjáról*, mert egy anonim gyűjtő közel félmillió (!) dollárt fizetett érte a Christie's New York-i aukcióján.⁴ Az utasításkészleten alapuló pixelrekombinációban, amit a jelentés univerzumára teljesen érzéketlen mesterséges intelligencia valójában végez (még ha „mélytanulással” is), annyi autonómia és önállóság sincs, mint a ló festékbe mártott farkának vászonra csapkodásában (mert ez utóbbi legalább kiszámíthatatlan). S még ha be is hódolunk az alig több, mint aforizmának, hogy *minden* műalkotás lehet, amit valaki annak tart, egy félretaposott tornacipótól a Rorschach-pacán át az Andrej Rubljovot alakító színész véres tenyéryomáig a templomfalán, akkor is pusztán arról van szó, erősen megengedően, hogy a „mindenbe” mostantól azok a valamik is beleérthetőek, amiket a mesterséges intelligencia perifériájaként szolgáló számítógép látszólag magától „kiköp”.

¹A tanulmány-verzió elkészítését az Institute of Advanced Studies, Kőszeg (IASK) 10 hónapos kutatói ösztöndíja tette lehetővé (2019–2020).

²Mélyi József: Hardcore absztrakció, *Artmagazin Online*, (2014/4), 26–29. old. http://artmagazin.hu/artmagazin_hirek/hardcore_absztrakcio.2606.html?pageid=119

³Batzoglou, Serafim és Theodoros Evgeniou: Supercreativity AI may soon surpass human artistic creativity – Towards Data Science, 2019 Aug. 21. <https://towardsdatascience.com/supercreativity-b4114ebd0357>

⁴Azért némi megnyugvásra még ad okot, hogy a második világháború utáni kortárs művészet legdrágábban elárverezett képe, Mark Rothko 1961-ben festett *Orange, Red, Yellow* című alkotása 2012-ben ugyanennél az aukciós háznál közel 87 millió dollárt ért. Egy olyan, színfoltokkal operáló mű, amely akár ennek a kiállításnak a darabjai között is helyet kaphatott volna, szabálytalan geometriája ellenére.



Ám más a helyzet, amikor a számítógép a természetes intelligencia, az emberi értelem perifériája. Jól mondják *Az én mesterséges műzsám* című díjnyertes performansz alkotói⁵, hogy miközben (mindenki mással egyetemben) a művészek sem különbösek az életünket egyre jobban átjáró mesterséges intelligencia által felvetett kérdések iránt, hiszen abban az embermivoltunkra gyakorolt hatások egyik hordozójára ismernek, csak egy részük fedezi fel eszközként is a maga számára mindazt, amit a digitális technológia kínálhat. Ezen a kiállításon pontosan ilyen, hús-vér alkotók képei láthatóak, és nem szoftverrendszereket jelölő betűszavakéi.

S mire használják őket, az *absztrakt és konkrét* művészek a gépet? Mintázatvariációk gyártására, megspórolva az elmével összekapcsolt kéznek az időt, hogy nagy tömegű új együttállással kísérletezzen attól függően, hogy az elemek elrendezésének mely paramétereit változtatják meg. S olykor véletlen lépések is kerülnek az utasításkészletbe,⁶ hogy az előálló változatok tartalmazhassanak váratlan és megtervezetlen, előfeszítetlen formákat is, vagy csipetnyi szabálytalansággal, milliméternyi túlzással megtörjék a „*tökéletesség, a lecsiszolt tisztaság*” rendjét, hiszen épp a kis hiba teszi a „*konstruktív rendszert kézzelfoghatóan emberivé*”,⁷ és – némi túlzással – a gépet partnerré.⁸

Nem a gépi mozzanat az érdekes tehát, hanem a *szekvencialitás* és a *szerialitás*, amelynek révén *lehetséges sokaságok* tartományai öltenek testet és formát. Az *algoritmus* és/vagy a *kód* nem más, mint az előre lefektetett szabályok szigorú együttese, amely meghatározza a művelettípusok formáját és sorrendjét.⁹ Hajlamosak vagyunk elfelejteni ugyanakkor, hogy a programozáshoz elsősorban fantáziára van szükség, mert az egymásutániség újabb és újabb lépéseiről kell kialakítani előzetes képet, és az sem mindegy, hogy miként in-cselkedünk eközben a véletlennel.¹⁰ Amikor Molnár Vera 1959-ben kidolgozza egy képzeletbeli gép, a *machine imaginaire* működési elvét¹¹, már ezzel is segít megérteni, hogy

⁵Albert Barqué-Duran, Mario Klingemann, Marc Marzenit. A 2017-es barcelonai ősbemutató után világ körüli útra indult experimentális művészeti esemény a mesterséges intelligencia és az ember kreatív összekapcsolásának lehetőségeit faggatja. *My Artificial Muse* <http://gazell.io/artwork/my-artificial-muse/>

⁶Minderről, teoretikusan: Molnár, Vera: The role randomness can play in visual art, *PAGE* (1981/1).

⁷Ismét Mélyi Józsefet idéztük (Uo.).

⁸A gép nem együttműködik és nem alkot, hanem végrehajt és teljesít. Esztétikai küldetéshez hozzárendelt *digitális tisztiszolga*. Nincs szándéka, akarata, nem kezdeményez – de jelenléte befolyásol és távlatokat nyit, és kapacitást biztosít emberi „társának” az idő egyfajta legyőzésére (tudniillik a magasabb rendű teremtető időfelhasználást teszi lehetővé az alacsony rendű, rutinizálható részfeladatok átvételével). Hogy tud-e ennél többet, fakad-e olyan többlettartalom a számítógépből, amit az ecetszóróhoz vagy a vésőhöz írott órák nem tudnak megénekelni, arról nyilatkozzanak azok, akik műalkotás előállításához használják. Mivel a gépi oldal teljesen érzéketlen a jelentésműveletekre, és kizárólag jelmanipulációt végez, véleményem szerint örök zsákutcába futnak azok (mint Max Bense vagy Abraham Moles), akik autonóm esztétikai lényként fordulnak felé.

⁹Az *ornamentikus térkitöltést* ezért nem sorolnám ide, és nem tekintem előzménynek. A szabályos „csempézésben” kétségkívül megnyilvánul egyfajta szabadság, de nincs benne végtelenség. A variációk lehetségesek, de számuk korlátozott. Ráadásul nagyon gyakran a sokszorosodó motívumnak kötött jelentése van (akkor is, ha később elhomályosulhat).

¹⁰Az úgynevezett *aleatórikus* művészetben az arány sokszor olyannyira eltolódik a véletlen felé, hogy már csakis az létezik – ám ha nem a rendhez képest születik, olykor, hanem kizárólagossá válik, akkor ismét csak a lószórt cseréltük bite.

¹¹Szóllósi-Nagy András: Vera Molnár és a valószínűség: Ein Prozent Unordnung In: Róka Enikő (szerk.) Vera Molnár Coll. Szóllósi-Nagy - Nemes Gyűjt., No. 4: 95 - 110 BTM/OSAS, Kiscelli Múzeum katalógusa No. 163, Budapest.

ennek a viselkedésnek nem a számítógép történetében kell keresnünk az ősforrását.¹² De nem is a lyukkártya, a zenegépek, a szövőgépek, a malmok bütykös tengelye vagy Raimundus Lullus szóvariálós tárcsái környékén, hanem egyenesen a neolitik vadászok önkkioldó csapdáijáig kell visszarepülni az időben.¹³

Ha az értelem első forradalmának a *memória* kialakulása számít, amelynek birtokában képesek vagyunk az érzékek terében nem jelenlévő és nem adott valóságélemléteket is felhasználni a cselekvéshez, akkor a második a képzelet, amely még meg nem született valóságokat képes megjeleníteni a múltbéli tapasztalatok nyomán, s amikor ezek közül valamelyik aktualizálódik, a cselekvés azáltal lehet hatékonyabb, hogy valamiképp már felkészült rá.

De ha egyszer a konkrét művészet „*semmit sem ábrázol, ami a képen kívüli világra utalna*”, ha programszerűen nem létesít viszonyt a valósággal, ha az ikonográfiai elemeinek nincs „*semmilyen kapcsolatuk a külvilág tárgyi állományával*”¹⁴, akkor vajon folytatása-e bárminek?

Hiszen látszatra nem marad semmi más, csak a *képnyelv*: a képek elsősorban nem önmagukról közölnek információt, nem mondanak el semmilyen egyedi történetet. Funkciójuk „*önmaguk elemzésére szűkül*”. Autonómmá és önmagukért valóvá válnak. Ha „*egy kép felület többé már nem tengert jelent, és egy vízszintes vonal többé nem a horizontot jelöli, a művészet elveszítheti hasonlat mivoltát, ám ezáltal független és öntudatos lesz ... olyan függetlenségre tesz szert, amellyel korábban nem rendelkezett*”¹⁵.

Az ily módon nyelvi eszközként szolgáló, önállóul (konkretizálódó) mértani alapformák és alapszínek saját, kimeríthetetlen szintaxisukat teremtik. Ám „*a geometrikus absztrakció manapság csak akkor lehet valóban működőképes, ha túltekint a saját territoriális határain. Ha nem ezt teszi, ugyanazokban a fogalmakban gondolkodva, ugyanazokat az utakat újra és újra felfedezve, valószínűleg egyhelyben jár.*”

¹²Ez nem mond ellent annak, hogy amikor a számításműveleteket automatizáló komputer megszületik, a művész megtanul több korai programnyelvet is, hogy azonnal használatba tudja venni az új erőforrást.

¹³A csapdamodul, a késleltető modul és a kioldó modul egymáshoz szerkesztése nemcsak a programozásnak, hanem az esztétikai tárgyhasználatnak is a legkorábbi formái közé tartozik. Ebben az utazásban Endrei Walter a legjobb idegenvezetőnk izgalmas kis könyvecskéjével (A programozás eredete, Akadémiai Kiadó, 1992). Jegyezzük meg, hogy nemcsak az önkkioldó csapda, hanem mérgezett nyíl használata is programozás, a veremcsapda is az, a mézrablás is az, egyáltalán: a vadászatra való bármilyen, tervezésszerű felkészülés, amely kötött és nem megváltoztatható sorrendű lépésekből áll. Sokan a barlangfalakon megjelenő állatábrázolásokat is funkcionálisan a vadászatra való felkészüléshez kötik (amihez képest az absztrakció kezdeteit a Vénusz-figurákban véljük felfedezni). Minderre részletesebben: Z. Karvalics László: Artemisz unokái. Közelítések kognitív örökségünk forrásvidékéhez, *Liget* 1: 51–65. és Uo: A megfigyelés profán misztériuma, avagy információ-történelem és szemiotika néhány metszéspontjáról, In: Szirmai Éva, Tóth Szergej, Újvári Edit (szerk.): *Állati jelek, képek és terek I-II.*, Szegedi Egyetemi Kiadó, Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó, (2018/ I), 97–109. old.

¹⁴A programadó Theo van Doesburg 1930-as (mások szerint még korábbi, 1924-ben testet öltött) tézise némiképp másként fogalmaz: abból, hogy „*a képzési felületen nem a közvetlenül érzékelhető és tapasztalható valóság bizonyos szeletei*” jelennek meg, következne, hogy egy *másfajta valóságra* mégiscsak reflektál. Idézi: Szombathy Bálint: A konkrét költészet útjai <https://www.artpool.hu/Poetry/konkret/vizualis.html> A következő bekezdésekben Szombathy gondolatai szerepelnek, hol idézetként, hol szabadabban használva.

¹⁵Dietmar Elger, Uta Grosenick: *Absztrakt művészet*, Vince Kiadó, Budapest, 2009.

Átléphető egyáltalán ez a határ?¹⁶ Mindenképp figyelembe kell vennünk, hogy ami igaz a folyamatra, a feltételek megteremtésére, nem szükségszerűen áll a folyamat vég-eredményére, a megszülető képre. Hiszen abban korábban nem létező vizuális formák válnak érzéki megragadás tárgyává. A létrehozás, a realizálás és a felmutatás aktusa¹⁷ révén a valóságtól távolságot tartó kép mégis a valóság részévé válik – ahogy egykor az álommunka, a játék és a tudatmódosító szerek is azt eredményezték, hogy a jelentések és motívumok új kombinációi, új elrendezései jöhettek létre a valósághoz abröncsoló impulzusok *nélkül is*.¹⁸ S miközben ez szinte húz a szakralitás, a metafizika felé (mint Malevicset vagy Rothkót), ahogy a régész is a magasrendű szellemi és lelki élet bizonyítékának tekinti az okker bárminemű feltűnését a leletanyagban – mégis, a szerialitásnak létezik másfajta átjárása is a valósághoz.

Például annak a felismerése, hogy emlékeztet Edison híres gesztusára, amellyel a villanykörte izzójaként kipróbált, de be nem vált ezernyi anyagformával való bíbelődést nem kudarcként, hanem egy-egy lehetőség kizárásaként értékelte. Felidézi az amúgy matematikus, zenész és animációs filmrendező Varga Csaba módszerét, aki meggyőzően bizonyította¹⁹, hogy az ismert neolitikus jelkészlet darabjaihoz használt vizuális effektusokból elvileg több ezer különféle jel volna generálható, mégis mindig ugyanazt a 35–40-et találjuk meg, a tudatosságot és a jelentés valamiféle állandóságát tehát joggal feltételezhetjük. De legfőképp gondoljunk a biológia forradalmának legújabb frontvonalaira, az „omikákra”: a proteomika, a genomika és a metabolomika forradalma épp arra épül, hogy a működő élő rendszerek „miért”-jei mögött a magyarázatok eddig rejtőzködő részét milliányi apró alkotóelem sajátos együttállásainak megragadhatósága szolgáltatja. És van olyan feladat (például a játék a fehérjeszerkezetek lehetséges kombinációival), amelyben az emberi elme még mindig felülmúlja a mesterséges intelligenciát.²⁰

A társadalomtudomány granularitásnak nevezi azt, amikor a változást értelmező hatások azonosíthatóságához és megértéséhez a szükséges legkisebb méretig kell eljutnunk. Amikor a nagy rendszer viselkedésének kulcsát nanoszintű elemek aktuális elrendeződésében találjuk meg. Úgy is mondhatnánk, az „igazsághoz” vagy a „lényeghez” egyetlen nagyszámban, egyetlen szög, egyetlen helyzet sodorhat közelebb.

¹⁶ Mintha ugyanezt a kérdést tenné fel Paul Klee 1927-es *Grenzen des Verstandes* című képe (amely akár szintén „elférhetett volna” a kiállított képek mellett).

¹⁷ E hármasságra lásd Dietfried Gerhardus: Bevezető, a konkrét művészet alapjairól, *Balkon*, (2007/9). http://www.balkon.art/1998-2007/2007/2007_9/01gerhardus.html

¹⁸ Mindezt remekül tükrözi, ha az alkotók címadási gyakorlatát vesszük szemügyre. Sok képnek nem adnak címet, hiszen azzal is valamilyen előformált jelentést közvetítenének. Esetleg a „Cím nélkül” címet kapják, vagy az alkotási folyamat valamilyen összetevőjére vagy hangulatára utalnak. Leggyakrabban mégis a cím kizárólag arra reflektál, amit a képen látunk (így lesz a vonal vagy valamelyik szín megnevezése gyakori címképző szó). Emiatt javasolhatja Christopher P. Jones is, hogy befogadóként száműzzük a képek mellett bármilyen formában feltűnő kiegészítő információkat, és a szemlélődésre fordított idő megnövelésével érzük el, hogy a kép egyfajta figyelemjátékkal „berántson” a saját világába, új megközelítési és érzékelési élménypillanatokat szüljön, új formai összefüggések felismeréséhez segítsen (How to Look at Paintings. Slow down, have a seat, and stay away from the information plaques, *Medium Art*, 2018 Nov. 13. <https://medium.com/s/story/how-to-look-at-paintings-9e8145f32a54>). Ha van irányzat, amelynek a befogadásához ezt „receptre” fel lehet írni, a konkrét művészeti alkotások ilyenek: a geometrikus alapformák és színek látszólagos egyszerűsége a nézéssel töltött idő növekedésével arányosan nyit meg további lehetséges dimenziókat és bejárési utakat.

¹⁹ Varga Csaba: Jel-jel-jel, avagy az ABC 30.000 éves története, Fríg Kiadó, 2002.

²⁰ <http://fold.it/porta/>

S bár a szeriális művészet „*soha sem lépi át azt a küszöböt, amely a lehetőség tartományából átbillentené a megvalósulás területére*”²¹, az analógia elgondolkodtató. Segít megtalálni a közelebbi és távolabbi rokonokat a képzőművészet óriáslaboratóriumában. Mert milyen irányzatok is teremtenek a semmiből új világokat és nyelveket ma, mindehhez a számítógépet is használva?

Az [AR]T, a *kiterjesztett valóság művészete* (augmented reality art), amelyben a létező és az elképzelt olvad össze,²² s amely ez év nyaratól az Apple Store-ok állandó attrakciója, [AR]T Walk néven, belső installációkkal. Én ide sorolom a hol nyers csillagászati adatokból, hol a puszta fantáziából építkező *koszmosz művészet* (cosmic art) termékeit, amelyek soha nem volt galaxisok, bolygóhorizontok és csillagködök megjelenítésével igyekeznek felülírni mindazt, amit az űrtávcsövek bonyolult képalkotásai élményként nyújthatnak. Mi más volna a számítógéppel animált filmkép, a CGI-univerzum, ahol a képzelt világok képesek valóságosként életre kelni a képernyőn? Látni vélem a szerialitást azokban a land art-művekben, amelyek számítógépen megtervezik, majd geológiai és növényi nyersanyagból létre is hozzák az ideiglenes szekvenciális kompozícióikat. De hiszen ezt már még organikusabban megteszi évezredek óta a kertművészet, átlépve a valóságteremtés határát is. És ez a sok-sok próbálkozás, irányzat (köztük olyanok is, amelyeket nem említettünk), valahol összeér majd minden idők legnagyobb, egyre közelebbi, egyszerre mérnöki, tudományos és művészeti kalandjában – bolygók és holdak lakhatóvá tételét biztosító ökoszisztémák tervezésében és teremtésében, a *terraformálásban*, ahol planetáris Edisonok próbálgatnak felmérhetetlen számításteljesítményű masináikkal működőképes együttállásokat, soha nem volt méretű alkotóközösségek részeként.

Szó sincs róla, hogy ebben a vállalkozásban szerepet kapna vagy követelne magának a konkrét művészet. Marad a színek és a geometrikus formák világában, amelyből vétetett. De mások oda vezető útját, bármily csekély mértékben is, de jelenlétével befolyásolja. Inspirál, elbizonytalanít, összezavar, örömet okoz, meghökkent, kizökkent, állásfoglalásra és tisztázásra készítet. S miközben zárt formanyelven keresi a megújulás lehetőségét, nem szűnik meg csillapíthatatlan vágya, hogy az új technikai képességekben rejlő lehetőségeket azonnal megpróbálja a maga nyelvére (is) lefordítani. Nézzük ilyen szemmel a kiállítás képeit – s belátható, hogy ehhez nem jó szórakozást, hanem élvezetes elmeköszörülést illik kívánni.

²⁰ <http://fold.it/portal/>

²¹ Szombathy, Uo.

²² Az Apple a New York-i New Museum koordinálásában hét művészt (Nick Cave, Nathalie Djurberg and Hans Berg, Cao Fei, John Giorno, Carsten Höller and Pipilotti Rist) kért fel, hogy saját korábbi témáikat álmódják vagy fedezzék fel újra a kiterjesztett valóság használatával. <https://www.apple.com/newsroom/2019/07/apple-offers-new-augmented-reality-art-sessions/>