

Eltűnik az a dimenzió, amit múltnak nevezünk?

MULADI BRIGITTA

Magyar művészek és a számítógép. Egy kiállítás rekonstrukciója címmel látható kiállítás a Magyar Nemzeti Galériában, amelynek kapcsán *Peternák Miklós* művészettörténésszel (a Magyar Képzőművészeti Egyetem Intermédia tanszékének vezetője és a C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány igazgatója) beszélgettünk.

„A számítógépes művészet magyarországi történetének korszakos összefoglalására elsőként egy 1990-ben, kilenc meghívott művész részvételével Franciaországban rendezett kiállítás vállalkozott. A lille-i Fête de l’image (*Képnépe*) programsorozat részeként, az új médiaművészet jeles kurá-

HEGEDŰS ÁGNES:
Plain plane playing, 1990,
U-matic video, 10'
HUNGART © 2016



Fotó: Berényi Zsuzsa

tora, Joël Boutteville által összeállított Les Artistes hongrois et l’ordinateur (*A magyar művészek és a számítógép*) című tárlat a szocializmus utolsó éveiben Magyarországon kibontakozó digitális művészet minden lehetséges területét (komputergrafikát és -animációt) felölelte. Boutteville kilenc magyar művész (*Böröcz András, Gábor Áron, Galántai György, Hegedűs Ágnes, Kiss László, Hannawati P. Ráden, Révész László László, Sugár János és Waliczky Tamás*) műveiből válogatott mintegy százhusz műtárgyat, az anyagot 1990 és 1991 között még két másik helyszínen (Étampes-ban és Helsinkiben) is bemutatták.¹

(Orosz Márton)

Interjú **Peternák Miklóssal**

Magyar Nemzeti Galéria, 2016. VI. 24. – IX. 18.

Mennyire változtatta meg a számítógép a képzőművészetet? Milyen változásokat követ le a kiállítás anyaga? A számítógépes művészet milyen szerepet játszik az intermédián belül?

PETERNÁK MIKLÓS: A számítógép nemcsak a művészetet, hanem az egész életünket, a világot is alapvetően megváltoztatta. Az intermédia kifejezés korábbi egy kicsivel, és arról szól, hogy fel lehet fedezni a hagyományos médiumok között is új utakat: vannak olyan pályák, amelyek még nem feltártak, az explorációnak rengeteg változata lehet, amelyek a tradicionális médiumok között foglalnak helyet. A számítógépet nem lehet tradicionális médiumnak nevezni, az új médiumok közül a legösszetettebb, a legkézből jött létre. A fotográfia, a film, az analóg elektronikus eszközök után jött a digitális, ami mindent átalakított, például a filmet is a tradíció zárójelébe tette. Hosszú folyamat, és amiről a kiállítás szól, az ennek az eleje – legalábbis a lokális viszonyokat tekintve.

1986 körül már látszott, hogy alapvető, döntő fordulat következik, de ekkor még (Sir Timothy John) „Tim” Berners-Lee, nem találta ki a World Wide Webet.

Internet mint arpanet már volt, a kommunikáció új módja egyetemi, tudományos körökben, katonai körökben működött, de az, amit 1989 óta internetnek hívunk, hozta a radikális forradalmat, ami a mai napig tart. Nem köztudott előzmény, hogy a francia telefontársaság 85-ben szétosztotta a Miniteljeit, minden előfizető kapott egy terminált, amin adatokat, információkat kereshetett – ez zseniális találmány volt, amit, mint mindent, a World Wide Web felülírt. Voltak jelek, de például az, hogy tizenvalahány év múlva a zsebemben lesz egy olyan eszköz, az ún. okostelefon, amely lényegesen erősebb, mint bármely komputer, amit a 80-as évek végén el lehetett képzelni, sőt azon túl egy hang- és képfelvévő eszköz, ami hálózatra van kapcsolva, tehát azonnal a világhálóra továbbíthatom a konkrét felvett terméket vagy élőképet, vagyis élő tévéadást szolgáltathatok, ez nem látszott.

Ami a 80-as években egészen világos volt, az a számítógép és a világ viszonyának radikális átalakulása, vagyis hogy nemcsak katonai célokra lehet hasznos a komputer, hanem olyan univerzális eszköz, amely minden érzékszervünkkel kommunikálni tud – a szaglász határeset –, hangot és képet ad, s mindazzal, amivel a képzőművészetek foglalkoznak, közös interfésze van.

Mikortól volt sejthető, hogy bekövetkezik az, amiben ma benne élünk?

P. M.: 1986 táján már észrevehetően reagált a kultúra világa, akkor alakították át a linzi kulturális heteket, a Hangfeszítvívől Ars Electronika lett. Hoztak egy döntést, látva, hogy itt valami olyasmi



Fotó: Veremes Maróti

történik, amire érdemes építeni, pedig akkor már a fesztivál elég sikeres vállalkozás volt. Először elsősorban a grafikai és animációs munkák voltak jelen, valamint a hang, a zene. Az elektronikus hang korábbi, mint a digitális kép. A Moog szintetizátor 66-os, amely olyan univerzális eszköz, mint ma egy jó videóvágó-program.

Az ideai fesztivál kategóriái: Computer Animation/Film/VFX (visual effects), Interaktív művészet, Digitális közösségek, a 19 év alatti fiataloknak kiírt Create your World (Alkosd meg a világot!) és a médiaművészet látnok úttörőinek (új) díja: a Visionary Pioneer of Media Art. Jelentős az átrendezés.

A látogató a galéria legfelső emeletén egy látványos, színes képekkel, nagy monitorokon futó filmekkel érdekesen installált anyagot lát, amely azonban csak rengeteg magyarító szöveggel, dokumentummal kiegészítve értelmezhető. Így többnek látszik, mint egy 1990-es kiállítás rekonstrukciója.

P. M.: Ha ezt a kiállítást megnézzük, talán nem tűnik fel azonnal, hogy két fő részből áll. Bemutat egy 1990-ben Lille-ben rendezett magyar kiállítást, ami a még egy-két helyre eljutott világban, de azóta ládákban csücsült, másrészt a kurátor kiegészítette ennek a kiállításnak az anyagát az általa gyűjtött képekkel, dokumentációkkal, művekkel, mozgóképekkel, információs anyagokkal. Kvázi egyfajta történeti kontextust rendelt hozzá.

Az indító eszme, ha jól vagyok informálva, az, hogy Joël Boutteville ezt a kiállítást akkor megszervezte, megteremtette annak feltételeit, meghívta a művészeket, katalógust nyomtatott hozzá és nagyon remekül bemutatta, megőrizte ezt az anyagot – erre talált rá valaki. A Szépművészeti Múzeum a Nemzeti Galériában egyfajta időutazást mutat be. Ehhez egy csomó hozzáadott érték keletkezett ismert vagy kevésbé ismert történeti anyagokból.

Ott vannak az 1975 és 1981 között Magyarországon készült első komputerfilmek, Bódy Gábor Pszichokozmoszok című munkája, ott Száva Gyula Eset, Bartók István Dimenziók című filmje. Ott vannak az első

komputerrel dolgozó művészek, akik geometrikus formákkal foglalkoztak, plottert, nyomtatót használtak, hogy a művek láthatóvá váljanak, mint például Csízy László, aki saját munkái mellett Bódy Gábor *Mozgástanulmányok* című filmjéhez készített komputeres grafikát. Vagy Molnár Vera, egy nemzetközi szinten is elismert, „klasszikus” úttörő. Száva Gyula talán az első installáció készítője is, hiszen Richard Kriesche – aki ma is aktív, kiváló osztrák művész, úttörője ennek a területnek és a videónak – 1987-ben rendezett egy kiállítást *Entgrenzte Grenzen* címmel², amely az Alpok–Adria régió támogatásával jött létre, s amelyen olasz, osztrák, szlovén, magyar művészek szerepeltek, így Száva Gyula munkája is. Mint meghívott kurátor voltam ott Grazban – rendkívül szellemes kiállítás volt –, ehhez az anyaghoz is visszanyúlt Orosz Márton. 1988-ból a SZTAI és a Digitart anyagait is felkutatta. Szerepel a kiállításon Szentgyörgyi Tibor főszerkesztő kezdeményezése, aki az akkori, többek között az Új Impulzus magazinnak tervezetett újfajta címlapokat, népszerűsítve így a komputeres művészetet. Kiemelendő a SZTAI és Vámos Tibor szerepe, aki megengedte, hogy a művészek az akkor elérhető rajzprogramot használhassák. Az első Digitartot a Szépművészeti Múzeumban, a másodikat 1988-ban az Ernst Múzeumban rendezték meg.

PETERNÁK MIKLÓS
Labrousse, Paris, 1985



Fotó: Berényi Zsuzsa

Hogyan állt össze a kiállítás? Kerültek ki anyagok a C3 gyűjteményéből is?

P. M.: Nem, csak később, 1996-ban jön létre a C3. Az autentikus anyagok Párizsból jöttek, de Orosz Márton gyűjtött művészektől, tulajdonosoktól is.

Mi az, ami ma már csak a kiállításban látható?

P. M.: Ma már egyáltalán nem érzékelhető, de akkoriban még látszott, hogy a számítógép alapja a program, vagyis algoritmusok alapján lehet dolgozni, ami megjeleníthető, ha van hozzá megfelelő felhasználói felület. Vagy másként: egy adott médiumot

SUGÁR JÁNOS:
A következők dimenziója,
1990, farost, fekete flok
és számítógépes grafika
HUNGART © 2016

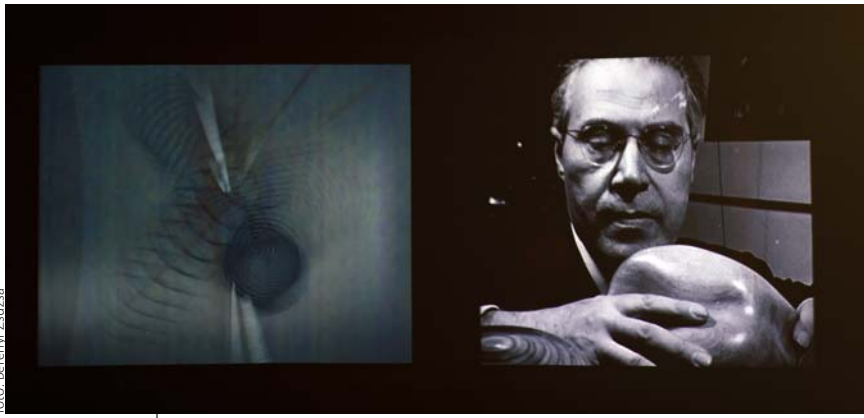
megcélözva (papír, monitor, vetítő, hangszóró) a saját algoritmus alapján tervezett munkát akár több-féleképp is megjeleníthetem – ma már a virtuális térben is létre lehet hozni valamit.

JOHN HALAS (HALÁSZ JÁNOS):

A Memory of L. Moholy Nagy, dokumentumfilm, 15', 1990, 35mm-es filmről készült digitális kópia HUNGART © 2016

Az első, számítógéppel készített munkák kizárólag saját programok alapján készültek, nem programozók által előre megírt szoftvereket használták. *Julesz Béli*nak ki van állítva például egy emblemikus képe – 1965-ben a Howard Wise Galleryben is ott volt – ma a művészettörténészek korai komputergrafikának neveznék. A komputerhez értők viszont kétdimenziós sejtautomatának értelmezik.³ Julesz ezt nem tartotta művészetnek, de nyilván tetszett neki a kép.

fotó: Berényi Zsuzsa

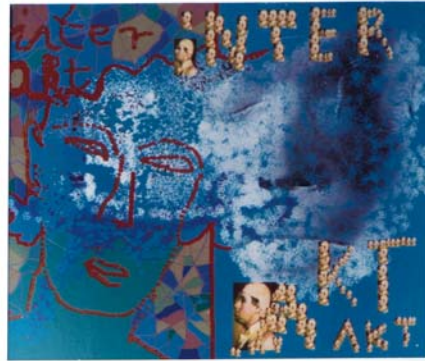


hatással van a fizikai térre. *Masaki Fujihata*nak volt egy nagyon szép munkája az egyik japán egyetem aulájában, egy hatalmas kapcsolótábla, ami villanykörtékkel volt kirakva, amit az interneten keresztül lehetett le- és felkapcsolni. A program meg is jegyezte, épp ki és hol kapcsolgat, így látható volt, hogy Alaszkából vagy Budapestről kapcsolják-e fel és le az adott égőt. A fotocellák, az érzékelők világában már nem kell azt mondani, hogy Szezám tárujlj, közeledünk, és az ajtó kinyílik. A döntő újdonság, ha szigorú értelemben vesszük, akkor az algoritmus mint lehetőség megjelenése az alakításban, a Gestaltban.

RÉVÉSZ LÁSZLÓ LÁSZLÓ:

Maszkok I., 1989, cibakróm nyomtatás HUNGART © 2016

Van olyan művész, aki a programozást is megtanulta, de olyan is, aki programozóval dolgozik. Különös élmény, ha a virtuális világ újra megjelenik a valós térben, vagy



fotó: Berényi Zsuzsa

1993–2000 között zajlott egy szép, valóban új, radikális időszak, az úgynevezett netművészet, net.art, olyan műalkotásokkal, melyek kizárólag a netre készültek és csak az interneten éltek hosszabb-rövidebb ideig. A szoftverek folyamatos upgrade-je, „fejlesztése” a fő ellensége ennek is, de pl. a CD-ROM is olyan hordozó volt, ami egy évtizedet sem ért meg. Itt a C3 is belesett az újdonságcsapdába, mivel *A pillangóhatás* című projekt katalógusát CD-ROM-on jelentettük meg (persze, tény, hogy erre volt támogatás, nem a papíralapú kiadványra). Ma már ez nevenségesen kis méretű tartalom, egy kép, amit ma az okostelefon csinál, többszörös adatmennyiséget tartalmazhat. Ugyanakkor a kiállítás weboldala ma is aktív.⁴ 1996–98-ról beszéllek, akkor közelében sem volt a mainak a hálózat sebessége, sávszélessége, a hard disc kapacitása.⁵

Képzeld el, amikor a 19. században szinte egyszerre jelent meg a vasúthálózat, a fényképezés, a villanyvilágítás, a fonográf, a távíró, a film, a rádió (telefonhírmondó), és az emberek csak kapkodták a fejüket. Valami hasonló történt az elmúlt 25 év alatt is.

Visszatérve egy pillanatra a kiállításhoz: talán a legérdekesebb, amit egyáltalán nem lát meg az egyszerű látogató, hogy azok a gyönyörű, színes nagy képek hogyan keletkeztek. Azok tulajdonképpen fényképek, mivel akkor nem volt egyszerű közvetlenül a számítógépből ilyen nagy méretű színes képeket digitálisan printelni. Színes analóg fotók készültek a képernyőkről, majd ezek mentek nyomtatásra, s nagy méretben, nagyon jó anyagra nagyítva ma is frissek, színhelyesek.

A kiállításban látunk néhány olyan munkát, amelyek analóg módon készültek. Akár komputer nélkül is el lehetett volna képzelni pl. Sugár János műveit.

P. M.: Sugár János is számítógéppel dolgozott, de a meglévő formai elemeket, ha akarom, a stílusjegyeit vitte át a digitális médium felületére. Kérdezhetjük, akkor minek ehhez komputer? A kiállítás legfontosabb tanulsága, érdeme, hogy ismét láthatóvá tesz egy soha vissza nem térő vizuális újdonságot. A képeken látható sajátos pixeleség, a viszonylag szűk lehetőségek kreatív alakításai, az, ahogyan a művész átviszi a saját arculatát egy digitális eszközre, ezek ma újra, kivételesen érdekesek. Emlékszem, Szirtes János mondta, hogy a komputerrel felfedezett egy új, vörös színt, amit komputerpirosnak nevezett el.

Mi a kiállítás üzenete?

P. M.: A kiállítás katalógusából sajnos nem derül ki, hogy egy 1990-es projekt van bemutatva, elfelejtették például odaírni, hogy az a két újra nyomtatott szöveg, amit Beke Lászlótól és tőlem elkértek, a lille-i katalógus számára 1989-ben vagy 1990-ben (és igen gyorsan) készült írásként voltak, melyek most változtatlan formában jelentek meg újra. Ha a dátum lemarad, az olvasó gondolhatja, hogy ezek most, erre az alkalomra készültek. Mindez végképp megzavarhatja a látogatót, mert azt sugallja, hogy ez friss, mai anyag, ilyen ma a számítógépes művészet, s ezt gondolják róla a szerzők.

A történeti érzék elvesztése tipikusan mai jelenség, és ez a kiállítás sem dolgozik ellene. Nem hangsúlyozza ki, hogy ez egy történeti anyag, nem a jelen, hanem a múlt. Úgy tolja át a jelenbe, hogy kortalanítja azt, olyan, mint egy véletlenül talált, dátum nélküli weboldal.

Ez kortünet. Tünékenyvé vált az a dimenzió, amit múltnak nevezünk, a fiatalok jelen idejű Facebook-érzésben élnek, állandóan a következő



fotó: Berényi Zsuzsa

üzenetre és a gyors válasza várva. Lényegében a jövő felé nyitottak, és nem érzékelik, hogy a múlt még mindig pontosabban megtapasztalható, mint a jövő.

Annak a következménye, hogy a kiállítás nem konkretizálja ezt a történetiséget az, hogy a közönség jelenként éli át a látottakat: „igen, ilyen, amikor a művészek komputerrel dolgoznak” – mondhatja. S ez azért probléma, mert ez az érzet elfedi a sajnálatos tény, hogy a közönség nem kapott információt a médiaművészet, a képzőművészet, a számítógépet használó művészet az internet megszületése óta végbemenő radikális átalakulásáról, a mai helyzetről és az oda vezető útról. Nem az a probléma, hogy ezen a kiállításon ezt nem kapja meg, ez ennek a tárlatnak nem dolga, hanem hogy a kiállítás azt az illúziót kelti, hogy ma is itt tartunk. Nagy szükség lenne egy olyan kiállításra is, ami az elmúlt 25 év újdonságait mutatja be, a megvalósulás és nem a készülődés idejét.

Jegyzetek

- 1 Részlet a Szépművészeti Múzeum – Magyar Nemzeti Galériabeli kiállítás bevezető szövegéből. Forrás: http://mng.hu/idoszaki_kiallitasok/magyar-muveszek-es-a-szamitogep-122697
- 2 <http://www.kultur.steiermark.at/cms/beitrag/10091815/2190273/>
- 3 <http://radicalart.info/AlgorithmicArt/grid/cellular/2D/>
- 4 <http://www.c3.hu/scca/butterfly/index.html>
- 5 <http://www.c3.hu/collection/zsebtv/indexhu.html>

**SZABÓ RÓBERT GÁBOR,
BÖRÖCZ ANDRÁS –
RÉVÉSZ LÁSZLÓ:**

A számítógéppel, 1990,
Ernst Múzeum, fotó nagytítus
díbondra kasírozva
HUNGART © 2016