

Varga Tünde

# Szoftver tekintetében: az irányított véletlen szépsége

Szegedy-Maszák Zoltán műveiről

„Mi az új az új médiában?” – teszi fel a kérdést a Gitelmann és Pingree szerzőpáros a *New Media 1740–1915* című médiatörténeti tanulmánykötet előszavának alcímeként.<sup>1</sup> Teljes joggal. A 2003-ban kiadott kötet azoknak a médiaarcheológiai kutatásoknak a körébe tartozik, melyekre számos példát láthatunk Werner Nekes gyűjteményétől Sean Cubitt médiaarcheológiai könyvéig. A Taschen 2006-ban kiadott ismeretterjesztő kiadványa jól jelzi, hogy az újmédia-művészet kanonikus, művészeti pozíciójának kérdése idejétmúlt: tudniillik nem csupán arról van szó, hogy az új, korábban nem ismert digitális képkalkotási formák, illetve technológiák bekerülhetnek-e a művészet területére, hanem hogy a korábban a művészettörténet margójára űzött technikai médiumok története és ezek kulturális, illetve művészeti hatása is egyre nagyobb hangsúllyal van jelen a kortárs értelmezési hálóban.<sup>2</sup> Az új média művészeti helyével vagy értékével kapcsolatos korábbi viták egy teljesen más, saját korunk technikai-kulturális megértését célzó szempontrendszer kapnak azon kutatások, illetve kutatásalapú kiállítások nyomán, melyek a médiumok gondolkodást, kultúrát, társadalmat, és ennél fogva a művészetet is keretező hatásait vizsgálják újra.

A *Művészet mint kutatás* című konferenciakötetben Szegedy-Maszák Zoltán még kénytelen arra felhívni a figyelmet, hogy

gyakran olvashatók aggodalmak azzal kapcsolatban, hogy az időtlen műalkotás ideáljának kevésbé képesek megfelelni a kor technológiai fejlettségéhez kötődő művek [...] Nos, könnyű belátni, hogy egy adott kor technológiától való függése valóban rejt veszélyeket a nem tisztavirág életű alkotások esetében. Szerencsére azonban a képzőművészet története megnyugtató példákkal szolgál az ezzel

1 *New Media 1740–1915*, eds. Lisa GITELMANN, Geoffrey B. PINGREE, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2003, xi.

2 Mark TRIBE, Reena JANA, Újmédia-művészet, Bp., Vince Kiadó, 2007.

kapcsolatos aggodalmakra. Jan van Eyck például az olajfestékekkel kapcsolatos technikai fejlesztések üzleti-hatalmi logikájának kiszolgáltató volt képes maradandót alkotni ...<sup>3</sup>

Ugyanígy jelent kényszerű úttörő munkát az intermédia művészeti fogalmának meghatározása és elfogadtatása Peternák Miklós, illetve Hermann Veronika korábbi tanulmányaiban.<sup>4</sup> Jürgen E. Müller 2010-es intermedialitást mint általánosan vett, médiatörténeti terminust áttekintő tanulmánya még mindig arra mutat rá, hogy az intermedialitás mint fogalom használata továbbra sem pontosan tisztázott. Müller tanulmánya azonban már a terminus népszerűsége, nem pedig tudománytörténeti elfogadtatása okán ír, és az intermedialitást Szegedy-Maszák Mihályhoz hasonlóan tudományközi jelenségként értelmezi.<sup>5</sup> A terminus elfogadottságát mutatja, hogy a 2018-as *Média- és kultúratudományi kézikönyv* külön szócikket szentel az intermedialitásnak.<sup>6</sup> A Danél – Sándor szerzőpáros egyfelől a performativitásra, másfelől – a kifejezésben is tetten érhető – köztességre hívják fel a figyelmet: „Az intermedialis alkotások azonban éppen köztes létükkel, a kategorizációkat megbontó sajátosságukkal ellenállnak a taxonomikus leírásnak” (285). Jürgen E. Müller szerint pedig a digitális média kulcskérdése „a média, a materialitás és a tartalom dinamikájának és kölcsönös kapcsolatának, valamint az ezeket az interakciókat keretező feltételek rekonstrukciójának a vizsgálata”.<sup>7</sup>

A Taschen kiadványában a művészeti kanonikusság jegyében látható a fenti szerzők argumentációjának hasonló, árnyalt megfogalmazása. A szerzőpáros szerint „bár az újmédia-művészet az újról szól – új kulturális formák, új technológiák, új fordulatok az ismerős politikai kérdésekben – mégsem történeti vákuumban jött létre”.<sup>8</sup> Míg azonban Tribe és Jana csupán a 20. század második évtizedére vezeti vissza a történeti előzményt, a kortárs kutatások – csakúgy, mint Peternák vizsgálatai – időben ennél jóval korábbra tekintenek vissza. Ahogy azt az egyik legújabb átfogó tanulmánykötetben láthatjuk, ha szigorúan vesszük, az új média időben legelső pontjának meghatározása nehezen kijelölhető. Cubitt nem véletlenül beszél vizuális médiáról, ahogy könyvének címe sem véletlenül a *The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Print to Pixels*. A kezdőpont pedig, mivel a vizuális technológia mindig a fényel játszik, a fény mint technológia használatának megjelenése, mely a barlang falára vetülő fények vagy árnyak tapasztalatáig vezethető vissza. Ezt az ívet fogja be Szegedy-Maszák Zoltán művészete is, művei alapja a lyukkamerától

3 SZEGEDY-MASZÁK Zoltán, *Művészet mint kutatás: experimentalizmus a médiaművészetben = Művészet mint kutatás*, szerk. KÜRTI Emese, Bp., Magyar Képzőművészeti Egyetem, Semmelweis Kiadó, 2007, 175–176.

4 Vö. PETERNÁK Miklós, *Mi az intermédia?*, Balkon, 2000/7–8, [http://www.balkon.hu/archiv/balkon\\_2000\\_07\\_08/intermedia1\\_text.htm](http://www.balkon.hu/archiv/balkon_2000_07_08/intermedia1_text.htm); HERMANN Veronika, *Lemoshatatlan festékek – Kortárs magyar médiaművészet*, ELTE BTK Média és Kommunikáció Tanszék, 2010 (publikálatlan szakdolgozat), illetve *Lemoshatatlan festékek*, konferenciaelőadás, Crosstalk Videó Art Fesztivál, 2011. <http://www.szellempkeponline.hu/ajanlo-2/videomuveszeti-fesztival/>

5 SZEGEDY-MASZÁK Mihály, *A művészetek tudományközi kutatása = Uő, Szó, kép, zene: A művészetek összehasonlító vizsgálata*, Pozsony, Kalligram, 2007, 25–47.

6 DANÉL Mónika, SÁNDOR Katalin, *Intermedialitás = Média- és kultúratudományi kézikönyv*, szerk. KRICSFALUSI Beatrix, KULCSÁR SZABÓ Ernő, MOLNÁR Gábor Tamás, TAMÁS Ábel, Bp., Ráció, 2018, 283–287.

7 Jürgen E. MÜLLER, *Intermediality and Media Historiography in the Digital Era*, Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies, 2010, 15–38, 27.

8 TRIBE, JANA, *i. m.*, 7.

a magas technológiai tudást igénylő programozásig a vizualitás művészeti kérdésének, játékos, ironikus-kritikai vizsgálata. Mindezt nem szigorú tudományos bizonyítással, de annál komolyabb kulturális, művészeti referenciaháló mozgatójával teszi, melyek mindig a médium lehetőségeinek és a merev kulturális-művészeti, alkalmasint társadalmi kérdések reflexióját adják – természetesen komoly technikai és tudományos ismeretrendszer mozgósítva. Szegedy-Maszák Zoltán műveivel valamilyen kételyt, elakadást iktat a rendszerbe, hogy a nézőt, felhasználót, együtt alkotót arra készítse, lépjen ki a készen kapott befogadói sémákból és gondolja újra azokat.

Szegedy-Maszák munkáinak ez, a kategóriákat, valamint sémákat megbontó aspektusa teszi kézenfekvővé, hogy művei gyakran kerülnek kutatói kiállítások kereteibe. A tudományos értekezésekkel szemben a kutatókiállítások lényeges előnye, hogy a tudományos értekezés strukturális kötöttségével szemben a szempontrendszerek sokaságának egymás mellé helyezésére ad lehetőséget. Ezzel párhuzamosan, a kiállított kutatási anyagokkal együtt kortárs művészeti alkotások segítik vagy alkalmasint árnyalják a kutató-kurátor által feltárt anyagot. A néző/látogató/befogadó ugyanakkor nem passzív szemlélő: az újmédia-munkák egyik sajátossága az interaktivitás lehetősége, mellyel a tanulási-ismeretszerzési folyamat kézzelfoghatóvá válik. Vagyis Szegedy-Maszák Zoltán alkotásai nemcsak szó szerint teszik a műnél való „elidőzést”, hanem a mű az interakció során visszautalja a nézőt a kiállítás művészeti felvetésének kérdésköréhez, mely nyomán a kutatófolyamatban feltárt tudás a tapasztalásban közvetlenül nyer értelmet.

Ilyen kutatói kiállítások például a *Perspektiva* (1999),<sup>9</sup> a *Látás: kép és percepció* (2002),<sup>10</sup> a *Pillanatgépek* (2002),<sup>11</sup> a *Kempelen: Ember a gépben* (2007)<sup>12</sup> vagy például a *Mentés másként... Mi marad a médiaművészetből* (2017), melyekhez konferencia társult vagy tanulmánykötet jelent meg. A kiállítások többnyire kutatóintézetekkel vagy nemzetközi művészeti intézményekkel és szakértőkkel közösen jöttek létre, és több helyszínen kerültek bemutatásra.

Az első három, Műcsarnokban megrendezett kiállítás központi kérdésköre a látás/percepció történeti szempontú vizsgálata. A katalógusok tanulmányai, szemelvényei és alkotásai a reneszánsz perspektívához kapcsolódó leképezés magától értetődőségét és az azzal párhuzamosan létező ábrázolási technikákat veszi górcső alá. A *Pillanatgépeken* bemutatott *Aura 2.0*.<sup>13</sup> a perspektíva rögzített vizuális rendjének alternatíváját, az anamorfikus ábrázolást veszi alapul. Az anamorfózist mint technikát ugyan már Leonardónál és Dürernél is megtaláljuk, elméleti síkon Francois Niceron kezdte el kidolgozni a perspektíva gömb alakú vagy bizonyos torzulással rendelkező felülteken való alkalmazhatóságának bemutatása céljával, azaz a perspektíva másikként.<sup>14</sup> Grotenboer szerint az a perifériális látószög, melyet az anamorfózis igényel, szembesíti a nézőt a perspektíva működési

9 <http://www.c3.hu/perspektiva/>

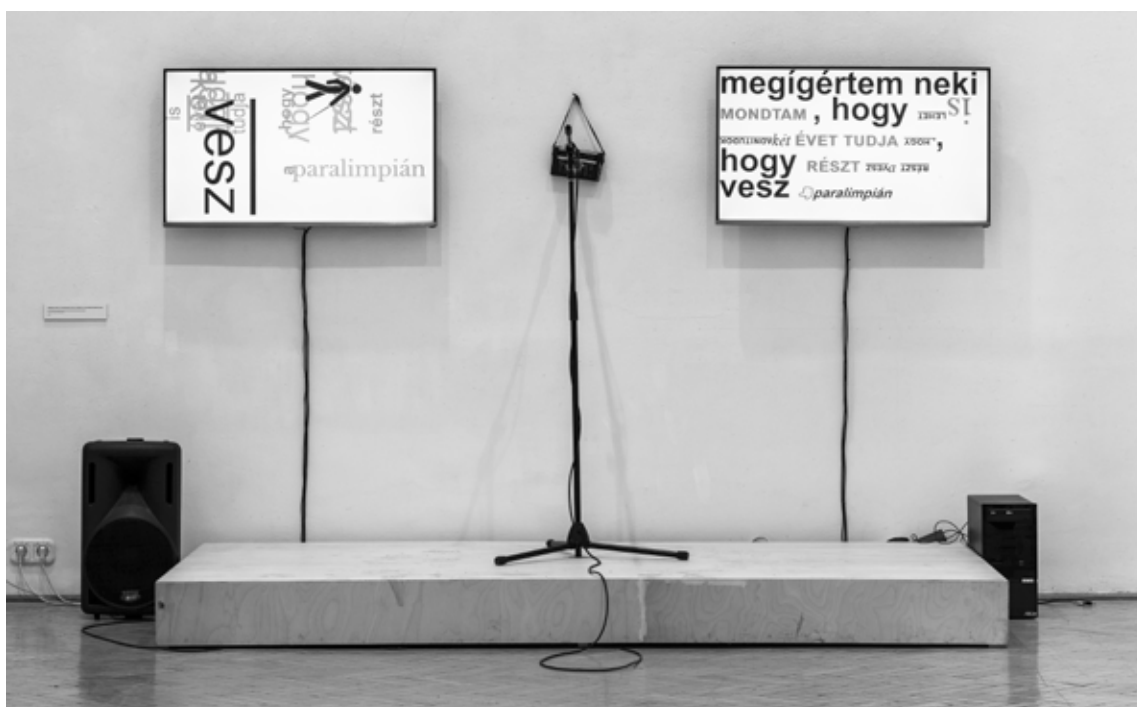
10 Kiállításkatalógus: PETERNÁK Miklós, *Látás – kép és percepció*, Bp., C3, 2002, [http://balkon.art/1998-2007/balkon02\\_12/03szucs.html](http://balkon.art/1998-2007/balkon02_12/03szucs.html). <http://vision.c3.hu/hu/artists/szegedy-maszak-fernezelyi/index.html>

11 <http://pillanatgepek.c3.hu/>

12 <http://www.kempelen.hu/>

13 <http://www.szmz.hu/aura-rot/aura-new.htm>

14 Jean-Francois NICERON, *La Perspective curieuse ou magie artificielle des effets merveilleux*, Paris, 1638; Leonardo DA VINCI: *Codex Atlanticus* (1478–1519).



Instant Phono-Visual Poetrizator

mechanizmusával, vagyis a perspektíva vizuális gondolkodást alakító természetével.<sup>15</sup> Az *Aura 2.0.* a kétdimenziós anamorfózisok periferiális látószöge helyett egy bonyolultabb technikával, a hengeres anamorfózis térbeliségével használja ki ezt a lehetőséget. A henger ebben az esetben egy krómaccél bögre. A Werner Nekes gyűjtemény számos, elsősorban a 18. századból fennmaradt hengeres anamorfózist mutat be, ezek azonban hagyományos rajzi technikával készültek, a hengernek pedig egyetlen kijelölt helye van.<sup>16</sup> Az *Aura 2.0* annyiban tér el ettől, hogy az egyetlen kép kötött szemlélete helyett szó szerint a néző kezébe adja a kísérletezés lehetőséget, ugyanis az interfézként működő fémbögre mozgásával változnak azok a pontok, ahol a vetítőfelületként működő asztallapon egy-egy ábra képpé áll össze. Azaz a vetítőfelületen látható torzított képek annak megfelelően válnak „értelmezhető” alakzatokká, ahogy a néző a felületen mozgatja a bögrét. A képek maguk is jelentős művészeti referenciával rendelkeznek: klasszikus anatómiai rajzok, koponya, agymodell, illetve fontos tanulmányként szolgáló mozgásfázisfényképek.<sup>17</sup>

A mű – a kiállítás tematikájára reflektálva – egyfelől azt teszi kézzelfoghatóvá a néző számára, hogy a perspektivikus ábrázolás nem a világ/valóság hű leképezésének technológiája, hanem – mint arra a *Pillanatgépek*, illetve korábban a *Perspektíva* katalógusának tanulmányai is rámutatnak – a reneszánsz világkép megjelenítéséé. Vagyis a mű által igényelt „perspektívaváltás” visszautalja a nézőt a kiállítás elméleti vizsgálatának kérdésfelvetéseire, mely alapján a perspektíva leképező

15 Hanneke GROOTENBOER, *The Rhetoric of Perspective. Realism and Illusion in Seventeenth-century Dutch Still-Life Painting*, Chicago, Chicago University Press, 2005.

16 *Eyes, Lies and Illusion*, eds. Laurent MANNONI, Werner NEKES, Marina WARNER, London, Hayward Gallery, 2004.

17 A *Vizuális kommunikáció* képeiben is ezeknek az ábráknak egy része jelenik meg.

eljárásának igazsága megkérdőjeleződik. Nike Batzner kiállításához írt tanulmányában is erre hívja fel a figyelmet:

A különböző technikák és trükkök által rendelkezésükre bocsátott képek és az emberi szem érzékelési képességének szembeállításában egyúttal mindig benne rejlik látási szokásaink felülvizsgálatának a mozzanata is. Mindeközben nyomába eredünk a különböző mediális technikákkal való képteremtés gyökereinek, és rákérdezünk a tekintet ezzel összefüggő természetére, azt is megtudhatjuk, hogy miként jönnek létre a művészi képek, melyek ezek sajátos tulajdonságai, és hogyan fedt át egymást fikció és realitás, illúzió és vízió.<sup>18</sup>

Ezt a perspektívaváltást idézik elő a klasszikus, de a művészet történetében marginális helyre szorított technikák is. Fontos tehát, mint ahogy arra Blazer is rámutat, hogy „a ránk hagyományozott koncepciók és készülékek aktualizálása a kortárs művészetben több, mint pusztán adaptáció vagy újjáélesztés: a fejlődés és megújulás, meglepődés és kísérletezés lehetőségét rejti magában”.<sup>19</sup> Nem a hagyomány technikai ismétléséről van szó, hanem újraértékeléséről, olyan eszközzel, mely már túlmutat az addigi kérdéseken, egy jóval sürgetőbb aktualitás irányába: a percepció/érzékelés illuzorikusságának digitális technológiával történő újraértelmezése többszintű játékeretet nyit. Míg a klasszikus anamorfikus ábránál a kép leképzésének folyamata is látható, az *Auránál* az asztallap felszínére vetített képeket létrehozó program és annak működési módja már csak a kutató-programozó művész számára ismert/áttekinthető.

Itt mozdul ki a címben is adott benjamini aurafogalom: tudniillik a mű anyagiságában adott „itt és most”-jából következő „valódisága” és „autoritása”.<sup>20</sup> Az aura az anyag tartóssága és a művészi kézjegy kettősségének korokon történő áthagyományozása és a műhöz kapcsolódó rituális funkció egységéből áll elő.<sup>21</sup> Benjamin még analóg médiumokban gondolkodott, részben ez adja elméletének vakfoltját is. Benjamin szerint az aura elvesztésével azonban nem a művészet veszik el, hanem más funkciót kap: rituálé helyett politikait.<sup>22</sup>

18 Nike BATZNER, *Pillanatgépek és tekintetporlasztók = Pillanatgépek*, szerk. PETERNÁK Miklós, KÉKESI Zoltán, Budapest, Múcsarnok, 2009, 11–20, 11.

19 BATZNER, *i. m.*, 11.

20 Walter BENJAMIN, *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*, ford. MÉLYI József, [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html) Egy dolog valódisága mindannak a foglalata, ami eredetétől fogva áthagyományozható benne, anyagi tartósságától történeti tanúságáig. Minthogy az utóbbi az előbbin alapul, a reprodukcióban, ahol az előbbi elsikkad, meginog az utóbbi, a dolog történeti tanúságtétele is. Persze csak ez; ám ami ily módon ingadozni kezd, az nem más, mint a dolog autoritása. Ami itt hiányzik, az aura fogalmában foglalható össze.

21 Mint tudjuk, a legrégebbi műalkotások kezdetben mágikus, utóbb valamely vallási rituálé szolgálatában álltak. Döntő jelentősége van annak, hogy a műalkotás auratikus létezőmódja sohasem válik el teljesen rituális funkciójától. Más szóval, az „igazi < műalkotás egyedülálló értékét mindenkor a rituálé alapozza meg, amelyben eredetileg és első ízben tett szert használati értékre”.

22 „Am abban a pillanatban, ahogy a művészi produkciót illetően a valódiság mércéje csődöt mond, a művészet egész társadalmi funkciója alapjában megváltozik. A rituálé helyett egy másfajta gyakorlatban alapozódik meg: ez pedig a politikai megalapozottság.”

Talán innen még jobban látni, miért érdekes az a sokrétű játéktér, amit az *Aura* megnyit. Benjaminnál ugyan a politikai funkció a tömegek önreprezentációjának lehetőségét, vagyis a művészet liberalizációját kínálja a film médiumával, ennél azonban lényegesen összetettebb képet mutat a digitális médiumok művészeti alkalmazásának politikája. Tudniillik a tapasztalat „itt és most”-ja, ahogy aztán a későbbi Benjamin-recepció is állítja, nem iktatható ki, bármilyen médiumról is van szó.<sup>23</sup> Az *Aura* cím kikerülhetetlenné teszi azt a kérdést, hogy mitől számít valami műalkotásnak, de ahogy a szöveg elején olvasható Szegedy-Maszák-idézetben láthattuk, ez nem a mű anyagának vagy technikájának függvénye.

Az a maradandó anyagosság, amit Benjamin kér számon, az *Aurában* nem a kép anyaga, hanem a hordozófelületé, ebben az esetben a bögréé és az asztallapé. Minden, amit látunk, digitális jelek nyomán áll elő, mégis képként érzékeljük. A képek „itt és most”-ja, melyet a néző interakciója során tapasztal, egy virtuális világ, anyagi megjelenése pedig a fény, melynek szerepe mindig jelentős probléma volt a művészetben. Nem véletlen, hogy Sean Cubitt már egészen másként, nem csupán a fény megjelenítésének történeti vizsgálataként teszi fel a kérdést. Cubitt a vizuális esztétika politikai ökonómiáját a fény uralásának kérdéseként veti fel. Úgy véli, az esztétika nem más, mint a világ érzékelésén keresztül történő értelmezése, melyet azok a technológiák alakítanak, amelyek ezt az érzékelést lehetővé teszik. Ezért az esztétika terepe az emberi érzékelés kontrolljáért folytatott küzdelem.<sup>24</sup>

Az *Aura*, csakúgy, ahogy a *Kamuflázs*<sup>25</sup>, és a *Promenáád*<sup>26</sup> is azt a technológiát teszik transzparenssé, amellyel a mű az érzékelést alakítja. A néző minden egyes interakcióval egy olyan játékba ereszkedik bele, amely szétfeszíti a készen kapott vizuális tapasztalatot és szembesít a látvány technikai eszközöktől függő konstruáltságával. A vetített fényként képpé alakuló vagy alkalmasint a képet éppen elemző-megbontó látvány, az érzékelés folyamatos újraértésre készíti a nézőt, miközben tudja, hogy a látványt valójában a szoftver láthatatlan digitális kódjai generálják.

Mint azt tudjuk, a látás fiziológiás meghatározottságának felismerésével az objektivitás kérdése már a 18. század végétől egyre inkább háttérbe szorul, ezzel a látás elmében létrejövő illuzórikussága, a pszichés folyamatoktól való függése, valamint az érzékelés töredékessége nyer hangsúlyt. A digitális képalkotói eljárásokkal a kérdés a valós és virtuális közötti határ elmosódásának és a reprezentáció technológiájának ebből adódó problémájaként merül fel. A látvány ezekben a művekben tehát nemcsak az érzékelés fiziológiás folyamatokból származó megbízhatatlanságának kérdésére mutat rá, hanem a digitális leképzés a korábbi elméletek analóg eszközöket alapul vevő belátásait más szintre helyezi. Kittler Lacan elmélete alapján a Valós és a Szimbolikus megváltozott viszonyában látja ezt a váltást. A digitális médiában a Szimbolikus korábbi szerepe lényegesen megváltozik, mivel abban „a szimbolikus struktúrák a valós kódolásaiként számolják ki és képzik le magukat”.<sup>27</sup> Más szóval a digitális képben a Valós és a digitális kód, azaz a Szimbolikus, egybeesik, mivel az már nem „valamely létező leképzése”, hanem matematikailag előállított, nem létező felület. Ugyanakkor a

23 Vö. TELLER Katalin, *Aura = Média- és kultúratudományi kézikönyv*, i. m., 240–243.

24 És így a kommunikáció uralásáé is, mely a kultúránkat, társadalmunkat, gazdaságunkat is szabályozza.

25 <http://www.szmz.hu/camouflage/doc/camouflage.html>

26 <http://szmz.hu/promenade/promenade.html>

27 Friedrich A. KITTLER, *Optikai médiumok*, ford. KELEMEN Pál, Bp., Magyar Műhely, Ráció, 2005, 49.

Valós egy másik szinten is visszacsempésződik a rendszerbe: mégpedig a kiküszöbölhetetlen „zaj” formájában, mely aztán mégiscsak valamilyen kiutat ad a rendszer tökéletes önmagára zárulása elől. Ez a zaj ugyan Kittlernél az átvitel természetéből fakad, Pias szerint viszont éppen a digitális és analóg, vagy 0 és 1 közötti kapcsolás (időben nem mérhető) üres helye közötti eltérés kiküszöbölhetetlenségéből fakad. Kevésbe absztrakt szinten viszont akár a befogadó elme és a technikai médium elérésében megmutatkozó zavar is lehet.<sup>28</sup>

Az *Aura*, a *Kamuflázs*, illetve a *Promenád* eltérő módon, de egyaránt hasonló belátásokat tesz lehetővé. Míg az *Aura* az anamorfózis hagyományával játszik, addig a *Kamuflázs* és a *Promenád* a sztereoskopikus látvány kérdésével játssza ki a perceptuális elvárásokat. A *Kamuflázs* például azt vizsgálja, hol van az a határ, amikor egy-egy vizuális alakzat felismerhető/értelmezhető képpé áll össze – ebben az esetben arccá –, és mettől esik szét értelmezhetetlen vizuális elemekre a kép.

A *Promenád* első változata 1999-ben készült el, ekkor került kifejlesztésre az akkor még nem létező technológia, amely a művészeti innováció egyik komoly példája. A mű aktiválásához a néző egy zseblámpaformájú, ultrahangos interfészt kap. Mint Peternák Miklós írja: „1999-ben az ultrahangos pozicionáló eszköz ilyen léptékű terekben, mint a *Promenád* tere, s azzal a pontossággal, amit a mű megkívánt, gyakorlatilag nem létezett.”<sup>29</sup> A lámpával a néző két teret jár be, a mű installálásának fizikai terét és az ultrahangos interfész alapján meghatározott helyzetéhez képest vetített virtuális teret. A műleírás alapján a *Promenád* „a valós és virtuális tér, mozgás és mozgásillúzió kérdésével foglalkozik”.<sup>30</sup> A 2002-es változata a sztereoskopikus illúziót is kihasználva a sík, kétdimenziós képet változtatja háromdimenziós térhatásúvá. A *Promenád* egyik virtuális tere egy szobabelső: bútorokkal, képekkel, berendezési tárgyakkal, melyek a kétdimenziós felületről a lámpa mozgásával változnak, illetve háromdimenziós térbeli alakzatokká alakulnak. A térben a lámpát kézben tartó nézőn kívül még többen is tartózkodhatnak, akik egyszerre látják a lámpával mozgó résztvevőt, a teret és a megbomló képet.

A *Perspektíva* című kiállítás tematikus kerete a mű értelmezéséhez elsősorban a perspektivikus tér és a néző ahhoz kapcsolódó viszonyának kérdését állítja a középpontba. A műben mozgó néző tapasztalata, hogy a képhez nincs egy adott „helyes” nézőpont, melyből szemlélhető, ugyanis a kép a néző mozgásával, annak mindenkori helyzetének függvényében változik, mivel a perspektivikus nézőpontot a lámpát tartó nézőnek megfelelően vetíti. Ha a néző közel megy a képhez, vagyis térben a kép érzékelésének egyik szélső pontjára ér, új virtuális térbe lép. Ez a korai változat egészül ki a *Promenád 2.0*-ban a sztereoszemüveggel, és hozza még kézzelfoghatóbbá a háromdimenziós térélmény illúzióját. A néző aktív részvétele ebben az esetben is olyan tapasztalatot tesz lehetővé, mely a percepció, az elme, érzékszervek és a tér viszonyában performatív aktusok során, nem a valós tárgyak, hanem a virtuális vetített kép látványának tapasztalatából áll elő. A performativitás a néző – virtuális kép – és a szoftver – hardver – mátrixban jön létre, mely a jelentéskonstruálás

28 Claus PIAS, *Analog, digital, and the cybernetic illusion*, *Kybernetes*, vol. 34, 2005/3–4, 543–550. Uő, *Time of non-reality. Miscellen zum Thema Zeit und Aflösung = Zeitkritische Medien*, Berlin, Kadmos, 2009, 267–282. A kérdésről kiváló értelmező tanulmányt lásd: MOLNÁR Gábor Tamás, *Kybernetika = Média- és kultúratudományi kézikönyv*, i. m., 121–136.

29 PETERNÁK Miklós, *Művészet a „képi fordulaton túl”*. Szegedy-Maszák Zoltán, szerk. PROSEK Zoltán, SZEGEDY-MAZÁK Zoltán, Paks, Paksi Képtár, 2009, 5–17, 11.

30 *Perspektíva katalógus*, szerk. PETERNÁK Miklós, ERŐSS Nikolett, Bp., Műcsarnok, 2000, 341.

tekintetében nem utalja semmilyen külső, elsődleges létezőhöz a befogadót. Annál inkább viszi színre az a kérdést, hogy vajon a percepció, mint olyan mennyire csupán az elme, illetve a tanult elvárások (szimbolikus rendszerek) felismerésének zárt rendszere.

A Szegedy-Maszák elgondolásainak háttéréként szolgáló Otto Rössler elmélete is erre a kérdésre hívja fel a figyelmet. A kvantumfizikával foglalkozó Rössler az exo- és endofizika kettősével tesz különbséget a számítógépes modellvilágon-belüli, a modellvilágban élő lények (endofizika) és az azt működtető világ (exofizika) közt. Az exofizika egy, a világra tekintő külső perspektívát tételez, mint a kartézianus megismerés, míg az endofizika a modellvilágot annak konstrukcióin belül tudja csak értelmezni.<sup>31</sup>

Hogy mennyire zárt a befogadó elme rendszere, Pias kibernetikai illúziót elemző szövege alapján nem kevés problémát okoz: ahogy a korábbi technikai médiumok analóg rendszerei is problémát jelentettek az érzékelő elme számára, úgy a kantiánus elméletben is megragadható a digitális és analóg közötti zavar, melyet Pias *kibernetikus illúzió*nak nevez. Pias Kanthoz nyúl vissza az érzékelés és tudás illuzórikusságának elemzésében.<sup>32</sup> Ez azonban, ahogy arra Pias rámutat, képtelenség, hiszen minden ítélet az értelem és az érzékek kettősén alapul: ezt a kapcsolatot Kant transzcendentális illúzióknak hívja, mely nemcsak hogy természetes a tudás megszerzéséhez, hanem maga az ész alapja. Mint megjegyzi, az illúzió alapvető/essenciális az ész működéséhez, azaz minden lehetséges tudás alapja. Pias szerint a kibernetika már Wiener óta ezt az analóg világból eredő illúziót próbálja meg kiküszöbölni, vagyis az ember és a gép közötti különbséget, azonban Heinz von Foerster alapján arra jut, hogy a digitális világgal sem küszöbölhető ki a tudás illuzórikus működése. Megoldásként annyit javasol, amit a művészeti példák is látunk, azaz hagyjuk meg a kibernetika kísérletező jellegét és tartsuk tiszteltben a tudás illuzórikusságát.

A helyzetet tovább árnyalja, hogy a számítógépes kódrendszereket nyelvként értelmezzük. Szegedy-Maszák Zoltán *Vizuális kommunikáció: Jonathan Swift tiszteletére (2008–2009)*<sup>33</sup> című munkája ennek a problematikusságára is rámutat. A mű alapja lényegében egy monitor, egy kamera, az asztallapon elhelyezett QR kódhoz hasonlító, fekete-fehér négyzetekből álló geometrikus ábrákat tartalmazó DIN kártyák, illetve az asztal előtt álló szék, ahova a néző ülhet. A kamera a nézőt, illetve az installáció néző mögötti terét mutatja. Ha a néző a kamera felé tartja a lapokat, a kamera

31 <http://www.vasulka.org/archive/Writings/OurRainbowWorld.pdf> ; Ichiro TSUDA, Takashi IKEGAMI, *Otto E. Rössler, Endophysics, The World As An Interface, Discrete Dynamics, Nature and Society, 2002/7, 213–214*, <https://k0a1a.net/meme20/world-as-interface.pdf>

32 Kant elmélete szerint, mint ahogy arra Crary rámutat, „minden lehetséges észlelés egy minden empirikus érzéki tapasztalat fölött álló, eredeti szintetikus egységesítő princípium működése alapján történik, mely fölötté áll bármilyen olyan empirikus érzékelésnek, mint például a látás [vision]”. Kant elméletében a felfogás egységességét és érvényességét az elme transzcendentális nézőpontja garantálja, s ily módon válik kiküszöbölhetővé az észlelés esetlegessége. Jonathan CRARY, *The Suspension of Perception*. New York, MIT Press, 199, 14; illetve ezen nézetét fejti ki még: Uő, *Attention and Modernity in the 19th Century = Picturing Science, Producing Art*, eds. Caroline A. JONES, Peter GALISON, New York, Routledge, 1998, 477. S. T. COLERIDGE, *The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge*, ed. Reginald FOAKES, Vol. 5. *Lectures 1808–1819 on Literature*, New York, Routledge, 1987, 69–70. Hasonló megfigyelést találhatunk Kittlernél is az érzékelés transzcendenciájával kapcsolatban. Vö. F. A. KITTLER, *Optikai médiumok, i. m.*, 98–99.

33 [http://www.szmz.hu/visual\\_communication/visual\\_communication.html](http://www.szmz.hu/visual_communication/visual_communication.html)



leolvasott képe alapján a számítógép háromdimenziós ábrákká alakítja az egyes lapok kódjait. A háromdimenziós ábrák a lapok mozgatására reagálva fordulnak el, mintha valós testek lennének.<sup>34</sup>

A mű Swift *Gulliver utazásaiból* (1726) azt a részt veszi alapul, melyben a Lagadói Nagy Akadémia tudósai a félreérthetetlen kommunikáció érdekében tárgyakat hordoznak magukkal, hogy a beszélgetés során ne a nyelvi jelek szimbolikus, és ennél fogva nem transzparens fogalmi megfeleléssel írják le azt, amiről szó van, hanem maguknak a tárgyaknak a felmutatásával tegyék egyértelművé. A zsákokban cipelt mérhetetlen mennyiségű tárgy súlya azonban másfajta, fizikai nehézséget okozó problémát jelent a kommunikáció egyértelműségének eléréséhez. Swift korának nyelvújítási kísérletének ellentmondásosságát és abszurditását mutatja be.<sup>35</sup> Ugyanakkor az irónia, mely a *Gulliver* nyelvhasználatát átszövi, a nyelvnek azt a játékát teszi transzparenssé, amely a jelentés egyértelműségét folyamatosan ellehetetlenítő természetét mutatja be, és amely kettős értelme csak az emberi elme, a gépek számára viszont nem dekódolható.<sup>36</sup> A nyelvi jelentés megbízhatatlansága nehezen látható jobban, mint egy olyan alakzatban, mely két ellentétes jelentést egyszerre hordoz.

Tematikusan szinten az jelent problémát, hogy Swift regényében a tárgyakkal való kommunikáció a nyelvi fordítás kérdését is kiküszöbölné. Leonardo da Vinci a festészet költészettel szembeni egyik előnyeként éppen ezt emeli ki, tudniillik a festmény egyik költészettel szembeni előnye, hogy fordítás nélkül is érthető más nyelvi közösségek számára.<sup>37</sup> A *Vizuális kommunikáció* tehát ismét egy többszörösen összekapcsolódó kérdéskörre irányítja a figyelmet. Az ábrák, melyek a – Leonardo által is igényelt – egyértelmű értelem felmutatást teszik lehetővé, azaz a jel ikonikusságát igényelnék, maguk is leképzések, és mint olyanok, mindig a leképző elme, illetve a leképzés hagyományának, például az ikonográfiai hagyománynak a függvényei, vagyis a hagyomány ismerete nélkül nem érthetőek bárki számára. W. J. T. Mitchell a képi fordulatot elemző *Mi a kép* című tanulmányban, vagy Ernst Gombrich *Művészet és illúziójában* is erre mutatnak rá.<sup>38</sup>

Ugyanakkor az absztrakt, kódokat rejtő képeket a kamera segítségével a számítógép „olvassa” háromdimenziós tárgyakká, vagyis a kép a kódolás-dekódolás nyomán jön létre. A kódot tartalmazó absztrakt kép és a kódolt ábra között az elme számára nincs összefüggés, ezt a szoftver működése

34 A képek sokban idézik az *Aura* ábráit.

35 Swift az 5. fejezetben a Lagadói Nagy Akadémia tevékenységének abszurditásával az Angol Királyi Akadémia kutatóinak sokszor öncélú kísérletein ironizál. Kora tudományos kutatásainak és a tudományos gondolkodás, elsősorban a matematika térnyerésének, többek között Newton és Leibniz munkásságának ismeretében. A *Könyvek csatája* című pamfletjében, mely a Francia Királyi Akadémia antikok és modernek vitájának paródiája, szintén kitér erre a problémára. A Samuel Johnson-féle szótár, mely 1755-ben kerül publikációra 40 ezer szócikkkel, szintén a Francia Akadémia nyelvi kutatásainak eredményeként létrejövő szótár mintáján készült. Mint azt M. H. Abrams megjegyzi, Swift nyelvi egyszerűségével szemben Johnson több szót is létrehozott (obtund, exuberate, fugacity, frigorific), mivel az elme működésének tudományos leírása foglalkoztatta. *The Norton Anthology of English Literature*, ed. M. H. ABRAMS, New York, London, Norton & Company, 1987, 1166.

36 Az irónia az afáziás betegek számára sem érthető nyelvi alakzat. Vö. <http://www.c3.hu/~nyelvlor/period/1352/135208.pdf>

37 Leonardo da VINCI, *A festészetéről*, Szeged, Lectum, 2005, 8. „A festészetnek nincs szüksége különféle nyelvek tolmácsolására, mint az irodalomnak, és könnyen megérteti magát az emberekkel, akár csak a természet által létrehozott dolgok”.

38 W. J. T. MITCHELL, *Mi a kép = Kép, fenomén, valóság*, Kijárát, 1998; Ernst GOMBRICH, *Művészet és illúzió: A képi ábrázolás pszichológiája*, Bp., Gondolat, 1972.

teszi láthatóvá. Swift tárgyakat felmutató tudósait ugyan tehermentesítené a dolgot magát vizuálisan megmutató szoftver, azonban a kommunikáció ugyanúgy egy kódrendszer függvényén múlna.

A kép és leképzett hasonló kérdésével találkozhatunk az *Oculus Artificialis Teledioptricus 2.0: RE: MBRANDT: Műfajtanulmány a festészetről* (2006)<sup>39</sup> című munkában. A *Vizuális kommunikáció* DIN kártyáin látható geometrikus ábrák ennél a műnél valódi festményekként jelennek meg. A festmények klasszikus múzeumi környezetben vannak elhelyezve. A festmények előtt egy interfészképernyő található, amely kameraként működik. Ahogy a *Vizuális kommunikációnál* is, itt is a kamera olvassa le a kódot, mely nyomán a képernyőn megjelennek Rembrandt híres festményeinek (*Agatha Bas* képmása, *Az emmauszi vacsora*, *Fiatal tudós arcképe*) háromdimenziós adaptációi. A műben minden megfordul, minden más, mint aminek látszik. Az absztrakt, kézzelfogható, analóg festmény valójában egy bináris kód, míg a Rembrandt-festmények háromdimenziós, meglevenedett képei csupán ennek a kódnak a nyomán előálló digitális képek. A múlt és jelen technikai médiummal történő megfordítása a művészeti kánon és kanonikus technika kérdéseit is felveti játékos, könnyed humorral.

A műnek két további adaptációja készült el, a *További tanulmány a festészetről: Barabás Miklós* (2013),<sup>40</sup> illetve az *Tanulmány a festészetről* (2010).<sup>41</sup> Az előbbit Szegedy-Maszák Zoltán saját családi „hagyatékának” helyspecifikus adaptációjaként készítette el és installálta a Sepsiszentgyörgyi MAGMA-ba. Barabás Miklós Erdélyben, Kézdimárkosfalván született 1810-ben. Az adaptáció így szimbolikus tiszteletadás annak a 19. században virágzó erdélyi kultúrának, mely nyomán Barabás festői pályája elindulhatott. Ma Barabás műveinek nagy részét különböző erdélyi múzeumok őrzik, a megidézett művek azonban így együtt sosem láthatók. Az installáció része az a hanganyag is, melyben a képek mellett Barabás emlékirataiból hallunk részleteket.<sup>42</sup> Az audiovizuális installáció feszültségét a korabeli biedermeier portrék, Barabás művészeti elgondolásai (meglepő Turner művészetével kapcsolatos nem éppen pozitív ítélete), az időnként kirajzolódó történelmi háttér (például az 1849 utáni évek nehézségei)<sup>43</sup> és az új technikai megoldás festményt és virtuális képet felcserélő gesztusa adja. A mű ezzel a generációk közötti művészeti kommunikáció játékos kiazmusaként tételeződik.

A másik, korábbi adaptáció, mely Tallinnban készült a kiállítás helyszínét adó KUMU múzeum számára, művészetpolitikai kérdésekkel is szembesít. Az installáció az észt gyűjteményben őrzött, múltbeli képekre irányítja a figyelmet, mintegy párbeszédet folytat a múlt különböző korszakaival: az alkotók az észt művészet születésének időszakából származó klasszikus művektől a szocreál követelményének megfeleltetett 1950-es évekbeli képekig válogattak a gyűjteményből. Az adaptált

39 <http://szmz.hu/rembrandt/rembrandt.html>

40 <http://www.szmz.hu/barabas/barabas.html>

41 [http://www.szmz.hu/further\\_study\\_on\\_painting/further\\_study\\_on\\_painting.html](http://www.szmz.hu/further_study_on_painting/further_study_on_painting.html)

42 BARABÁS Miklós *Emlékiratai*, Bp., Franklin-Társulat, 1902, <http://mek.oszk.hu/15200/15266/15266.pdf> Turnerről lásd például a 202–203. oldalak. Barabás első, székfoglaló előadását a perspektíváról tartotta a Magyar Tudományos és Művészeti Akadémián.

43 „1849 végén Kossuth Zsuzsi (Meszlényiné) magához kéretett. Nem volt ugyan akkor tanácsos a Kossuth családdal érintkezni, mert az embert azonnal gyanúba fogták, de azért egyik este meglátogattam őt. Olyan indítvánnyal lepett meg, melyen valóban csodálkoztam. Tudniillik az akkori iparegylet vagyonát a kormány lefoglalta, és ehhez tartozott gróf Batthyány Lajos egész alakú képmása is, melyet én festettem természet után.” BARABÁS, *i. m.*, 217.



hagyományfeltárás a *RE: MRANDT*nál felvetett kánonkérdést itt a művészeti érték és politikai diktátum problémájának keretei közt ismétli meg, rámutatva, hogy a játékosnak tűnő művek nagyon is valós kérdéseket érintenek.

Szegedy-Maszák gyakran adaptálja műveit eltérő kontextusokra vagy helyszínekre. A kommunikáció elme felől való feloldottsága és az abból következő referenciális megbízhatatlansága vagy homályossága erőteljesebben mutatkozik meg a *Vizuális kommunikációnak* nyelvet is beiktató előzményében, az *A nyelv nem megbízható eszközben* (2011–2012).<sup>44</sup> A mű Gilbert Keith Chesterton *Watt's Allegorical Paintings* című esszéjének szövegrészleteit iktatja a képekbe. Ilyen nyelvi elemek több műben, például az *Auránál* is előfordulnak.<sup>45</sup> A mű ugyanakkor játék azzal a kijelentéssel, miszerint a nyelv nem, ellenben a kamera megbízható eszköz. A nyelvvel és képpel való játék nem csak a két reprezentációs mód egymást megbontó ellennarratívájaként, sokszor vizuális többletként is bekerül Szegedy-Maszák munkáiba.

A *Smalltalk*<sup>46</sup> az egyik talán legeltérőbb adaptációjú mű, mely az eddig említett művekben látható képek kódolása helyett a nyelv kódolását veszi alapul. A 2000-ben elkészült változat a mesterségesintelligencia-kutatásokhoz kapcsolódó nyelvfelismerő programok ismereteit felhasználó Alice beszélgető robot nyomán készült el.<sup>47</sup> Az első ilyen programot, az Elizát 1966-ban Joseph Weizenbaum írta a nyelvet modelláló programok paródiájaként, ezért is kapta Shaw *Pygmalionjának* főszereplőjéről a nevét. Az Eliza erősen épít az angol nyelv szerkezeti sajátosságaira, illetve a Rogers típusú pszichoterapeuta válaszadási módszerére: tudniillik azokra az emberi megnyilvánulásokra, amelyeket nem tud értelmezni – mint a Woody Allen-filmekből ismert unott pszichoterapeuta –, visszakérdéssel reagál. Az algoritmusok alapján generált válaszok meggyőző hatása tudomány- és

44 [http://szmz.hu/chesterton/language\\_is\\_not\\_a\\_reliable\\_instrument.html](http://szmz.hu/chesterton/language_is_not_a_reliable_instrument.html)

45 Gilbert Keith CHESTERTON, *Watt's Allegorical Paintings = On Lying in Bed and Other Essays*, Calgary, Alberta, Bayeux Arts, 2000, 155–164. A címadó mondat angolul: 'The truth is simply – that the tounge is not a reliable instrument like a theodolite or the camera.' (157.)

46 [http://smalltalk.c3.hu/index\\_en.php3](http://smalltalk.c3.hu/index_en.php3)

47 <https://www.mediensprache.net/archiv/pubs/2762.html>

kultúrtörténeti „legenda”. Olyannyira, hogy David Lodge *Small World* (1984) című regényében az egyik főszereplő, Robin Dempsey, hogy magán- és szakmai életének feszültségeit levezesse, Elizával beszélget. Az egyik ilyen beszélgetés alkalmával azonban a chatbot olyan információkat tartalmazó tanácsokat ad (amikor is az UNESCO elnöki pozíciójáról kérdezi), melyeket elvileg nem tudhatna. Lodge a helyzet komikumát kihasználva a mesterséges intelligencia valós készségeivel kapcsolatos kételyét is beleszövi a regénybe, amikor is a főszereplő a válaszokon elképedve egy pillanatra kizökken a beszélgetés illúziójából és azon morfondírozik, hogy mindez hogyan lehetséges, hiszen képtelenség egy chatbottól a válaszadás ilyen szintje. Mint kiderül, a választ nem is a gép, hanem a szereplő egyik kollegája, Josh Collins adja, aki a feltört program szerepét veszi át, hogy gonosz, de annál kijózanítóbb tréfát űzzön társával.<sup>48</sup>

A *Smalltalk* két érintőképernyőjén két, a robotoknak, Mancinak és Bélának arcot és hangot adó avatár jelenik meg, akik történetesen Szegedy-Maszák Zoltán és Langh Róbert, a mű szerzői. Miután a képernyőn a beszélgetést elindító kezdőmondatok közül választ a néző, a két robot elkezd „beszélgetést” generálni, olyan helyzetet teremtve, mintha például a kiállításmegnyitókön elhangzó, udvariasságból fenntartott párbeszédbe hallgathatnánk lopva bele. A beszélgetések két téma körül forognak: vagy a mesterséges intelligencia kérdéséről, vagy Krasznahorkai László *Sátántangójáról*, illetve annak Tarr Béla-féle filmes adaptációjáról szólnak. Komikusságuk hasonló T. S. Eliot *J. Alfred Prufrockjának* refrénben visszatérő jelentéhez: „A teremben sétálgatnak a ladyk, / És Michelangelót dicsérik.”<sup>49</sup> A *Smalltalk* – ahogy a *Pygmalion* Elizájának tanult társalgási ismeretei is – a megnyitók, fogadások, összejövetelek, azaz a társas érintkezések üres panelekből felépülő, valós gondolati erőfeszítést nem igénylő felszínességével szembesíti a nézőt. Pont olyan megzavaró, ahogy az ironia is működik.

Ugyanakkor az is jelentős, hogy – mivel az ilyen jellegű beszélgetések meglehetősen formalizáltak – tulajdonképpen véges számú panelből építkeznek. A kommunikáció ilyen leegyszerűsített, formalizált jellegének számítógépes modellezhetősége nem kevés etikai problémát vet fel: ugyanis az utóbbi években az áruházláncok vagy startup cégek is alkalmaznak chatbotokat annak érdekében, hogy a call centerekhez képest költségtakarékosabban, a Q&A oldalakhoz képest pedig hatékonyabban tudják ügyfeleiknél a személyes törődés érzetének illúzióját elérni.

A 2006-ban, majd a 2016-ban bemutatott változatot az alkotók Richard Aczél közreműködésével készítették el.<sup>50</sup> Jelentős, hogy a 2016-os munkában már a beszélgetés tematikája változik meg és a menekültválságot övező értelmetlen és méltatlan frázisokat idézi fel. Aczél számára fontos volt, hogy a két beszélő, Béla és Mancsi – akiknek még mindig a két alkotó kölcsönzi az arcát – nincs otthon abban a nyelvben, amelyen a beszélgetés zajlik, tudniillik a chatbotok nyelve a számítógép bináris nyelve, nem pedig az angol. Az otthontalanság, idegenség kérdése így ironikus játékteret

48 David LODGE, *Small Word*, Penguin, 1986, 247. Érdekes, hogy David Lodge *Thinks...* (2001) című regényének főszereplője, Ralph Messenger a mesterséges intelligenciát kutatja, tézise, hogy az emberi agy éppen úgy működik, mint a számítógép. A regény egyik feszültsége az emberi elme és kreativitás modellezhetetlenségére állandó irodalmi példákat hozó író és Messenger racionális, metaelméletének kontrasztjából adódik.

49 Kálnoky László fordítása [http://www.magyarulbabelben.net/works/en/Eliot,\\_T.\\_S./The\\_Love\\_Song\\_of\\_J.\\_Alfred\\_Prufrock/hu/11226-J.\\_Alfred\\_Prufrock\\_szerelmes\\_%C3%A9neke](http://www.magyarulbabelben.net/works/en/Eliot,_T._S./The_Love_Song_of_J._Alfred_Prufrock/hu/11226-J._Alfred_Prufrock_szerelmes_%C3%A9neke) ('in the room the women come and go / talking of Michelangelo')

50 [http://www.szmz.hu/smalltalk2016/hello\\_stranger.html](http://www.szmz.hu/smalltalk2016/hello_stranger.html) ; <http://www.szmz.hu/smalltalk3/smalltalk3.html>

nyit meg: a nyelvi idegenség és az idegenekről való beszédmód kölcsönösen kibillentik a mondatok tartalmi szintjét. Az algoritmusok által generált párbeszédnek némelyike nem áll távol a politikai műsorok retorikájától, ahol hasonlóan abszurd mondatok hangzanak el, miközben ott is, akárcsak a művészetben, elvárják, hogy önként függesszük fel kételkedésünket.<sup>51</sup>

A mű a korábbi változattól abban is eltér, hogy a néző nem kezdőmondatot, hanem érzelmi fokozatot választ ki. A két képernyőn ötfokozatú skála látható: a néző döntheti el, hogy az elutasítástól az elfogadásig melyik fokozatnak megfelelően beszéljenek a „partnerek”. A program a közbeszédben és médiatermékekben használt közhelycsomagokból generál toleránsabb vagy elutasító, rasszista, indulatoktól fűtött párbeszédet, melyet a robotok mintegy az elvárásnak megfelelően „mondanak fel”. Az algoritmus a választott fokozat szerint alakítja a beszélgetést, az irányított véletlen nyomán létrejövő, esetenként csak részben értelmes mondatok értelemmé „olvasása” azonban mindig a befogadó oldalán van. Tehát ahogy a percepcióval játékot folytató fentebb elemzett munkák esetében is, az értelemegésszé álló „képet” a befogadó elméje hozza létre előzetes ismereteinek, illetve politikai orientációjának tükrében. Míg a korábbi munkában a kulturális fecsegés tétje nem transzparens, inkább tűnik játékos szarkazmusnak, addig a 2016-os változatnál már húsba vágó kérdésekkel szembesülünk. Mindezt sokkal terheltebbé teszi, hogy – ahogy az álhírek legyártásának esetében is – nem is kell, hogy gondolkodó, felelősségteljes elmét tételezzünk a forrás mögött, aki tisztában van mondatai súlyával és azok esetleges következményeivel. Az algoritmusok zökkenőmentesen képesek a kívánt világnézetnek megfelelő retorikai színezetű kijelentéseket generálni, mely – amennyiben a néző átállítja a skálát – akár a következő mondattal teljesen ellentétes érzelmi töltetet kap.

A kérdés nagyon is sürgető problémáját a 2016-os *Dada 100* kiállításon bemutatott *Instant-Phono-Visual Poetrizator (Pseudo-chaotic Dadamaton)*<sup>52</sup> című műnél lehet megtapasztalni. A mű alapja a Dada nyelvhez való viszonyának megidézése. A háborús propaganda értelmetlen irracionalitása nyomán a Dadában hangsúlyossá válik a nyelvhez való viszony, a szavak kiüresedésére és a nyelv értelmét vesztettségére való reflexió. A 2016-os mű hangfelismerő programja egy olyan tanulórobot, amely a Kossuth Rádió hangfelvételéből kiértett szöveget valós időben, szabad tipográfiával jeleníti meg a képernyőn. Az installáció maga humoros-redundáns kellékekből épül: a mikrofonra akasztott táskarádió jelenléte részben vicces-reflexív anakronisztikus elem, hiszen sok ember számára máig ilyesfajta szerkezet a mindennapi vevőkészülék, miközben az adás már interneten is fogható. A számítógépes program a kiállításon történő aktiválásának kezdetén a hangfelismerés tökéletlensége miatt még előfordultak félreértésekből adódó értelmetlen, vicces mondatok, azonban a tanulórobot az idő múlásával egyre értelmesebben „beszéli” a Kossuth Rádió nyelvét. Azaz azzal a rémisztő ténnyel nézünk szembe, hogy a tanulógépek irányított véletlenje egyre kevésbé az alkotó, és egyre inkább a gép oldalán van. A kutatáson alapuló művészeti munka kísérletei olyan belátásokat tesznek lehetővé a művészet eszközével, amely a kor technikai kérdéseinek nyomán előálló kérdésekre a változások tükrében, azokat a kísérlet során más, előre nem látott tapasztalatok alapján tudják kézzelfoghatóvá tenni.

51 Mint azt Samuel Taylor Coleridge a 19. század elején a *Biographia Literaria*ban a művészet valóságának életbelépéséhez, a műalkotás befogadásának alapjaként jelölt ki, hogy a műalkotás által generált képzeletvilág valóságként tételeződjön a befogadó számára. 1812.

52 [http://www.szmz.hu/Instant\\_Phono-Visual\\_Poetrizator/Instant\\_Phono-Visual\\_Poetrizator.html](http://www.szmz.hu/Instant_Phono-Visual_Poetrizator/Instant_Phono-Visual_Poetrizator.html)

A legutóbbi ilyen munka a karlsruhei ZKM-ben *Dia-logos. Ramon Llull and the ars combinatorica* című kiállításon volt látható 2018-ban.<sup>53</sup> A kiállítás több könyvtárral és intézménnyel együttműködve állította össze azt az anyagot, mellyel Ramon Llull 13. századi katalán szerzetes kombinatorikát megalapozó nézeteit, nemcsak Leibnizre gyakorolt hatásának tekintetében, hanem elméletének sarokpontjait kiemelő, a kortárs problémaköröket megvilágító struktúrában vizsgálja. A kurátori szöveg is erre hívja fel a figyelmet: az újraeledő vallásháborúk fenyegetésében olyan „európai hagyományt akar bemutatni, mely a belátást/rációt a vallás, az ész a hit szolgálatába, és nem ezzel ellentétesen a vallást az irracionális szolgálatába állítja”.<sup>54</sup>

A ZKM kiállításán bemutatott többszerzős, interaktív installáció, az *Egy kombinatorikus képtörténet*,<sup>55</sup> ismét egy, a kutatókiállítás tematikájával párbeszédet folytató munka. A Fernezelyi Mártonnal és Peternák Miklóssal közösen készített mű prototípusa 2017-ben volt először látható, az *A jelen képlete – Digitális benmszülöttek, digitális bevándorlók* című kiállításon. A mű Emile Borel végtelenmajom-elméletének Vilém Flusser által egy interjúban megfogalmazott változatából indul ki, miszerint: „egymillió csimpánz millió éven át milliányi írógépet ütve szükségszerűen megírná az *Isteni színjátékot*.”<sup>56</sup> Flusser számára az azóta kombinatorikai képtelenségként számontartott tézis azonban nem a kombinatorikai valószínűség miatt érdekes, éppen ellenkezőleg; azért, hogy rámutasson: a művészet a szinte teljesen valószínűtlen tette „szükségszerűvé”. Mint Flusser megjegyzi: „ez maga a szabadság.” Pontosabban, a „szabadság újfajta megközelítése”, azaz a véletlen megfordításáról szóló elképzelés”, ez pedig a „technikai képekkel egyszerre jött világra”.<sup>57</sup>

Az *Egy kombinatorikus képtörténet* Llull kombinatorikus körét állítja párhuzamba a Nipkow-tárcsával, azaz a televíziózáshoz elengedhetetlen képek diszkrét képpontokra történő felbontásának véges kombinációjához szükséges technológiával. A mű érintőképernyőjén a szabadság elvén alapuló művészeti alkotások és az azok pixelekből kombinatorikai úton történő létrehozásához szükséges idő két idővonalon jelenik meg, melyről a néző választja ki az egyes alkotások képeit. A mű két idővonala, két ellentétes létrehozási módot mutat, ahogy az alkotók írják:

az egyikük az emberi tehetség – vagy Flusserrel szólva az entrópia legyőzése, a szabadság – történetét ábrázolja, míg a másik a kombinatorikus algoritmus idővonalát, ahogyan ugyanezekre az eredményekre jutna a gépi látás, ha minden képpont-kombinációt egyesével végigpróbálna egy 128x128 képpont felbontású monokróm megjelenítőn.

53 A kiállítás honlapja: <https://zkm.de/en/presskit/2018/exhibition-dia-logos-ramon-llull-and-the-ars-combinatoria>

54 <https://zkm.de/en/presskit/2018/exhibition-dia-logos-ramon-llull-and-the-ars-combinatoria>

55 [http://www.szmz.hu/a\\_combinatorial\\_history\\_of\\_images/a\\_combinatorial\\_history\\_of\\_images.html](http://www.szmz.hu/a_combinatorial_history_of_images/a_combinatorial_history_of_images.html)

56 Émile BOREL, *Mécanique Statistique et Irréversibilité*, 1913. <https://hal.archives-ouvertes.fr/jpa-00241832/document> Eredetileg Shakespeare műveinek megírása volt a példa.

57 'One million chimpanzees typing for one million years on one million typewriters will, of necessity, write the *Divine Comedy* by chance. Now, what did Dante do? He turned the accident around and he made something which was very improbable necessary. And this is freedom. And this is the new idea of freedom as a turning around of chance, of accident, this is in the technical images.'

Az eredmény, hogy még a véges pixelekből álló, fekete-fehér képek kombinációja is meglepően nagy számot ad ki, vagyis ahogy a végtelenmajom-elv is megmutatta, ugyan van valószínűsége, hogy kombinációsorokból véletlenszerűen előálljanak az emberi elme szabadsága nyomán létrejövő remekművek, ennek valószínűsége azonban, bár véges, de emberi aggyal nehezen felfogható mennyiségű kombinációt igényel.

Kézenfekvő, hogy Szegedy-Maszák az újmédia-munkák mellett sosem hagyta el a lencsék torzítását nélkülöző lyukkamerával vagy a hagyományos fotókémiai eljárásokkal való kísérletezést. Ahogy az újmédia is a korábbi technikai médiumokkal való játék, kísérlet, újraértelmezési lehetőségének tárházát kínálja, a *Hardver tekintetében*<sup>58</sup>-sorozatban látható, mára már szintén „médiarcheológiai” kategóriának számító lenticuláris lencsével való kísérletezés is új felfedezéseket tesz lehetővé. Jól mutatja, hogy a valószínűtlen művészeti megvalósulása nem médium függvénye, hanem minden médiumban és korban a kreatív elme nyomán válik szükségszerűvé.<sup>59</sup>

58 [http://www.szmz.hu/In\\_Terms\\_of\\_Hardware/In\\_Terms\\_of\\_Hardware.html](http://www.szmz.hu/In_Terms_of_Hardware/In_Terms_of_Hardware.html)

59 Mindenkori aktualitását mutatja, hogy 2018 nyarán a *Tate Modern Shape of Light: a 100 years of Photography and Abstract Art* címen rendezett a kísérleti fényképezés és az absztrakt művészet kölcsönös hatását bemutató áttekinthető kiállítást.