

# ARTCADIA

RIP

a rippl művészeti intézet lapja 2023/variáció



# ARTCADIA

Artcadia tematikus periodika  
A MATE Rippl-Rónai Művészeti  
Intézet folyóirata

FŐSZERKESZTŐ

Hatos Pál

FELELŐS SZERKESZTŐ

Szabó Zsófia

Kiadványunk minden tudományos írását  
két lektor véleményezte.

DESIGN

Szalay Miklós

Kiadó: Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem.  
A kiadó helyszíne: 2100 Gödöllő Páter Károly utca 1.  
Közreadó: MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet.  
7400 Kaposvár, Bajcsy-Zsilinszky utca 6-10.  
A kiadásért felel: Dr. Hatos Pál, intézetigazgató

rippl.artcadia@gmail.com

ISSN 2060-3266

10.57021/artcadia.2.1

A folyóiratra a Creative Commons 4.0 standard licenc  
alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.



## 2023/új folyam 2/1

SZERKESZTŐK

Czigányik Zsolt, ELTE BTK

Gyenes Zsolt, MATE KC

Gyenis Tibor, MATE KC

Kiss Gábor Zoltán, MATE KC

Lieber Erzsébet, MATE KC

Pál Gyöngyi, MATE KC

Szigethy Anna, MATE KC

Szócs Éva Andrea: Magunk helyett, 2022 (installáció, részlet)



4 Hatos Pál: Variációk tele és tere

## TEMATIKUS

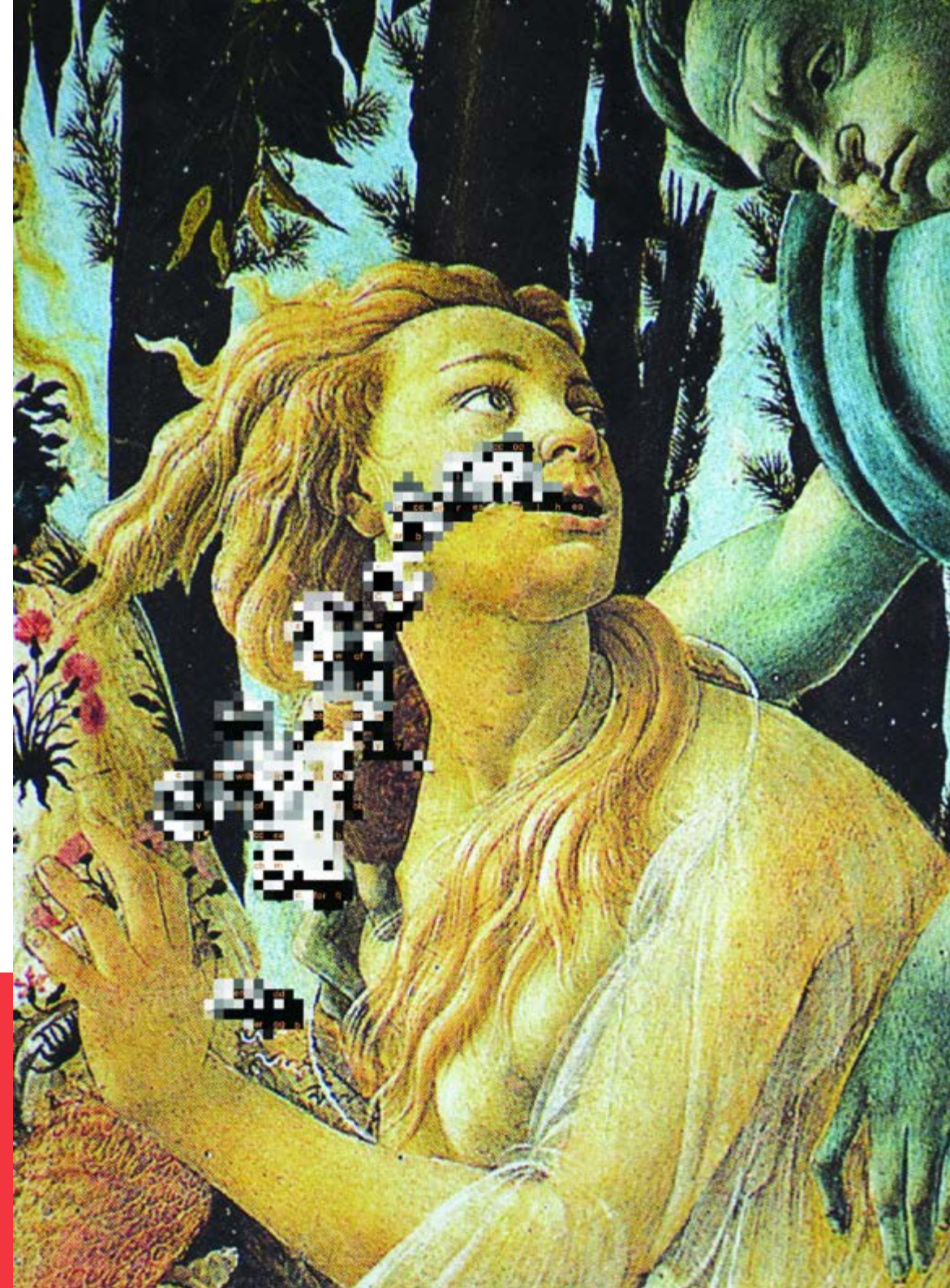
- 5 Lieber Erzsébet: A fénymetszet-variációktól a műalkotások sokféleségéig  
24 Szabó Zsófia: Párduc vagy virág  
38 Kiss Gábor Zoltán: A John Company mechanikus retorikája  
47 Pál Gyöngyi: Variációk variációi: Erdély Miklóstól a mesterséges intelligenciáig

## MŰHELY

- 53 Emanuele Arielli és Lev Manovich (ford. Pál Gyöngyi): MI-esztétika és a kreativitás antropocentrikus mítosza  
64 Szalay Miklós: Designvariációk a marketingben

## INTERJÚ

- 71 Szabó Zsófia: Rétegről rétegre. Interjú Szőcs Éva Andreával



# Hatos Pál: Variációk tele és tere

Szerkesztőtársaim, illetve szerzőink vaskos és szellemileg is tekintélyes súlyú reflexiókat kínálnak legfrissebb számunkban. Variációk? A szó arra utal, hogy nehéz a dolgok, művek, eszmék és identitások lényegét megfogni – van-e egyáltalán 'egyes szám' vagy a dolgok és jelenségek mindig plurálisak? Van-e a műalkotásnak egyedisége, vagy lényegisége, mit jelent – jelent-e még bármit – a szerzői szándék, a teremtő gondolat? A szubjektivitás jégkorszakát éljük. Átmenet minden, s észleléseink pillanatfelvételek? Belefér az alkotás az időbe? Vagy az idő múlása óhatatlanul felémészti az öröklét – vagy fogalmazzunk szerényebben – a maradandóság ígéretét és igényét? Fény és pillanat érdekes, egymást keresztező metszeteit idézi fel Lieber Erzsébet nagy lélegzetű és filozófiai igényű artisztikus filológiája.

Mit jelent az, hogy az idős, szerelem ígézetébe esett Rippl-Rónai festmények sorozatát készíti múzsájáról-kedveséről alkotói pályája utolsó korszakában, mit jelent Zorka jelenléte és a rá való emlékezés a fennmaradt művek szempontjából? Szabó Zsófia filológiai és ikonológiai búvárkodása sok érdekes további kérdést ad az „egy téma sok változat” sokat látott és sokat elemzett művészettörténeti és művészetelméleti problémaköréhez.

A variációk kérdései Kiss Gábor Zoltán témaválasztásában és szemléletében is úttörő esettanulmányában a játék, a retorika s végső soron az emberi szabadság lehetőségességének átláthatatlan mátrixába vezetnek el – mechanika, sablonok és az ágencia, azaz a cselekvőképesség humán hozzájárulásának ma egyre aktuálisabb dilemmáihoz.

Azonosság és ismételhetőség, a mutációk kompetitívitása az evolúciós folyamat során – a biológiáról alkotott tudományos ismereteink alapfogalmait képezik –, s úgy tűnik e fogalmak szemantikája gyümölcsöztethető a művészetek és a mesterséges intelligencia (MI) szorongatóan (vagy felszabadítóan?) közel került kapcsolati dinamikájához. Pál Gyöngyi a sokáig magányos szektavezérnek tekintett nagy hatású művész és művészeti gon-

dolkodó Erdély Miklóstól indul ki és elvezet az MI-kérdések művészi kiaknázásainak bonyolult összefüggéseig.

Szintén Pál Gyöngyi fordításában közöljük Emanuelle Arielli és Lev Manovich kritikai tanulmányát az MI és az esztétika kapcsolatáról – amely egyúttal egy fájdalmas és tanulságokkal terhes zarándokút az emberi intelligencia és a művészeti kreativitásról alkotott elképzeléseink kognitív határaihoz. A szerzők az emberi psziché érzelmi elkötelezettségének illúzióra hajlamos természetét feltételezve arra jutnak: az MI által generált dallamok, képek szinte töretlen átmenetet képeznek a „mintha” és a „valódi” eddig sokkal átjárhatatlanabbnak feltételezett szakadékaik felett.

Szalay Miklós formátumos design-esszéje a tárgysorozatok vizsgálata kapcsán szembesít minket azzal, hogyan veszi át a tervezés során a termék és a hozzá kötődő (lényegét adó?), vágyvezérelt képzetek dominanciája az eredeti alkotói eszmék nehezen védhető pozícióit a tervezési munka során. Fogyaszthatóság és művészeti idealizmus ritkán járnak párban – a design és marketing versenyében mintha az utóbbié lenne az utolsó szó –, amely egy pesszimista antropológia egyre biztosabb eljöveteletét vetíti előre.

Számunkat végül egy érzékeny, a művészeti pályáján a nehézségeket, kanyarokat, megszakításokat tudatosan és bölcs reflexivitással megélt művésszel, Szócs Andreával készített interjú zárja – egy szintén érzékeny hangú kérdéseket feltevő művészet-történésszel, lapunk felelős szerkesztőjével, Szabó Zsófiával.

Variációk, alkotói szándék, a mechanika és a véletlen hatalma? Megannyi, a jövő elé hatalmas árnyékot vető kérdés – amely emberi-művészi valóznak – nem hagyja a konvenciók békés és opportunus hálójában vergődni. Ennyi optimizmussal ajánljuk ezt a számot minden érdeklődő olvasónknak, remélve, hogy a szövegekkel való birkózás során valódi intellektuális találkozások fejlődnek ki szerző, olvasó és a szöveg közötti végtelen lehetőségekkel teli térben.

# Lieber Erzsébet

ORCID: 0000-0001-6602-7466

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

[jancsikityne.lieber.ertzsebet@uni-mate.hu](mailto:jancsikityne.lieber.ertzsebet@uni-mate.hu)

Artcadia, ú.f. 2 (1), 5–23. (2023)

DOI: [10.57021/artcadia.4808](https://doi.org/10.57021/artcadia.4808)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## A fénymetszet-variációktól a műalkotások sokféleségéig

Az antropocén olyan korszak, aminek a műalkotások is eredményei. A művek változatai transzparens interfészek, melyeket a mindenkori külső és belső természet tényezői és vetületei formálnak a megfogható és a megfoghatatlan, az időbeli és az időtlen számtalan metszetében. A művészi kifejezés vonatkozásgazdagságát az adja, hogy az alkotó személye, szelleme, szemléletmódja, érzelmvilága miként érintkezik az egyetemes létezés és korának kérdéseivel és igazságaival. A művész személyes és szakmai döntéseinek hálózata, intenciójának intenzitása sokfajta művészi mikrokozmosz keletkezéséhez vezethet, ám az egyes művek létrejöttüknek végtelen potenciális lehetőségeiből egy meghatározott döntési és kombinációs sor eredményét őrzik meg. A több jelentésréteget magukba sűrítő alkotások újabb jelentésvariációkhoz jutnak a befogadás aktusával. Így a művészet sokféle tartalmi, formai, stílári, műfaji, mediális, technikai és egyedi művariánson keresztül alakítja az embernek a percepcióját, szemléletét, a valósághoz való viszonyulását, magát a világot is. Az írás aspektusokat kíván szolgáltatni annak körüljárásához, mi magyarázza, illetve mi indokolja a vizuális művek diverzitását és variabilitását.

**Kulcsszavak:** fénymetszet, mintázat, művariáns, jelentésváltozat

## From Light-intersection Variations to the Diversity of Works of Art

The Anthropocene is an epoch, among the results of which are works of art. The works of art are variations of transparent interfaces shaped by the different factors and overlapping of internal and external nature, in the innumerable intersections of the tangible and intangible, the temporal and the timeless. The expanse of relatedness of the artistic expression is determined by how the personality, intellect, outlook and emotional complexion of the artist interacts with the questions and truths of universal existence and of the times they live in. The network of the artist's decisions and the intensity of their intent could potentially be manifested in many kinds of artistic microcosms. However, the actual pieces represent a particular sequence of decisions and combination of the endless possibilities of their creation. Works of art with their multiple layers of meaning gain yet more variations in meaning by being encountered by the viewer. In this way, art shapes a person's perception, outlook, approach to reality, and the world itself through the diversity of unique works of art in their content, form, style, genre, media, and technique. This paper aims to provide aspects to investigating explanations and reasons for the diversity and variability of visual works of art.

**Keywords:** light-intersection, pattern, art work variant, meaning variant

1 Antropocén kor = a geológiai idő nem hivatalos szakasza, az ember alkotta környezet kora. A kifejezést a földtörténet azon időszakának leírására használják a tudományos irodalomban és a publikációkban, amikortól emberi tevékenységek hatást gyakorolnak a Földre és az emberi környezetre (ún. antropogén hatás).

Az antropocén<sup>1</sup> olyan korszak, amikortól antropogén, emberi tevékenységek által kiváltott hatás éri a Földet és a teljes emberi környezetet, beleértve a kultúra alakulását és a mindenkori „kulturális szoftverek” alkalmazásának kihatását a környezetre. Így e kornak a tudomány vívmányai mellett a műalkotások is eredményei. A művek változatai transzparens interfészek, melyeken keresztül másként nem kifejezhető tartalmak artikulálódnak, és amiket a mindenkori külső és belső természet, illetve környezet tényezői és vetületei formálnak a megfogható és a megfoghatatlan, az időbeli és az időtlen sokrétű metszetében. A valóságos dolgok nézeteinek látványvariációi, az így keletkező alakzatok vizuális átalakulásai kezdetektől érdekelték az embereket, hiszen mozgásunk során a körülöttünk lévő dolgok nézetei számlálhatatlan transzformáción mennek keresztül, és a köztük lévő térbeli relációk, az ún. negatív formák vizualitása is folyamatosan módosul. Gondoljunk arra, amikor elhaladunk a telepített erdők mellett, és a fák rétegei kaotikus szórásban vonulnak egymás mögött, mígnem elérkezünk arra a pontra, ahol láthatóvá válik az ültetett rend. A kubizmus térszemléletének ez az alapja: a megismerésnek az a sajátossága, hogy az időben egymás után látott alakzatvariációkat (fénymetszeteket)<sup>2</sup> a tudat rendezi a dolgok fogalmi képévé, és az így nyert ismeret pontosabb, mint a látvány torzító perspektívája.

A legelső képek, amiket a térben és időben történő mozgás során, a változatok láncolatában tapasztalt fénymetszetsorozat valamely kiragadott variánsának egy felületre vetülő virtuális megjelenéseként észlelt az ember, valószínűleg tükörképek voltak. Egy sík vagy plasztikus, mozdulatlan vagy mozgó

felületre projektálódott a valóság egy részletének egyszeri, vagy megsokszorozódott, fordított állású, vagy torzított képe, illetve árnyképe. A külvilág és a vetítő felületek mozgásának hatására ezek a képegyüttesek is metamorfózisokon mentek keresztül és mindig változatokban bukkantak fel. A vízfelszín, a fényes kövek felületei, esőáztatta homok, a pára (délibáb) mindenféle transzformációkból összetevődő, variált képeket mutatott a valóságról, ami annak a felismeréséhez vezetett, hogy a dolgok másféle összefüggésrendszerben megmutatózó képei alternatív képi világok lehetőségei. Elődeink ugyanolyan fontosságot tulajdoníthattak az így keletkező képegyütteseknek, mint a pillanat látszatának. Így juthatott a keleti gondolkodás a *májá*<sup>3</sup> fogalmához, ami arra emlékeztet, hogy az érzékelt világ is csak képzet, májja; a dolgok lényege, ősfarmája, vagy ideája nem a látottakban van, hanem valahol azokon túl, ám bizonyos aspektusai mégis ezekben a variánsokban benne rejlenek.

Az ókori bölcseletben Platón haszontalannak ítélte a festészetet, mert nézete szerint az nem több, mint a dolgok megtévesztő látszatának a kétes értékű másolata. *Állam* című művének tizedik könyvében Szókratész mondja, hogy a látszati képet bárki előállíthatja, a térben körüljárva egy tükör felületén bárminek az illúzióját „megalkothatja”.<sup>4</sup> Itt utal arra is, hogy az idea az, ami egy és örök; az anyagi, tér-időbeli dolognak viszont sokféle látszati képe lehet, és ezek nem egyezhetnek az ideával. Ezt a képletet meg is fordíthatnánk: ha kizárólag a Létező ideája az, ami egy és örök, akkor annak minden megjelenése csakis változatokban képzelhető el, de ezekben nem tárul fel a dolgok teljes jelentése és igazsága.

3 *Májá* (szanszkrit: **माया**, nyugati átírással maya) az indiai filozófiákban használt többjelentésű szó. A *májá* legegyszerűbb fordítása: illúzió, vagy: nem az, aminek tűnik. Összetett szó, melynek jelentése: má = nem + já = ez vagy az.

4 Platón, „Állam,” 596a ford. Szabó Miklós, in *Platón összes művei II.*, szerk. Zsolt Angéla (Budapest: Európa Könyvkiadó, 1984), 653.

2 A „fénymetszet” terminus technicust a szerző vezette be a látványegész időben egymás után látott alakzatvariációinak, „pillanatnyi” képkivágásának a jelölésére részben saját alkotómunkája, részben pedig művészetpedagógiai és -elméleti tevékenysége kapcsán.

„Aztán meg ugyanazok a tárgyak görbének vagy egyenesnek látszanak, aszerint, hogy a víz tükrében nézzük-e őket, vagy azon kívül; s ugyancsak homorúnak vagy domborúnak – a látásnak a színnek tekintetében való csalódása miatt; s ez nyilván mindig a lélekben levő zavarra vezethető vissza.”<sup>5</sup>

5 Platón, „Állom” 602c–d, 670.

**A lélek rejtett működéséhez való viszonyulásunk a Platón óta eltelt két és fél évezredben gyökeresen megváltozott.**

„Nézetem szerint igaza van Platónnak, mikor azt állítja, hogy az illúzió »a lélek alsóbb régióira« hat, de állítom azt is – ha egyáltalán bizonygatni kell ezt –, hogy ezek az alsóbb régiók nagyon is méltán érdeklik a pszichológusokat és a filozófusokat.”<sup>6</sup>

6 E. H. Gombrich, „Illúzió és művészet,” ford. Falvay Mihály, in *Illúzió a természetben és a művészetben*, szerk. R. L. Gregory – E. H. Gombrich (Budapest: Gondolat Könyvkiadó, 1982), 200.

– írja E.H. Gombrich. Egészítsük ki a sort a művészekkel is, akik különböző koncepciók mentén merítenek a tudattalan mélyrétegeiből (romantika, expresszionizmus, szürrealizmus, gesztusfestészet, stb.)! És igaza van Platónnak a tekintetben is, hogy a látvány képek és projekciók önmagukban nem vezetnek el minket sem a dolgokról való empirikus, sem pedig az elméleti tudáshoz. Állítjuk viszont, hogy ezek a képek szintén méltán érdeklik a képzőművészetet, hiszen mint alternatív képi világok, adekvát módon illeszkedhetnek a művészet realitásába, ami nem egyezik sem a tapasztalati, sem a tudományos realitással; a létezés kérdéseinek előbbiek látókörén és módszerein kívül eső, más nézőpontú megközelítését segítik. Talán éppen a valóság transzformált és a művészi ellenvilág alkotott képei által férközhetünk közelebb a tudattalanhoz, szavakba nem önthető érzéseinkhez, az emberi lélekről és létezésről való, nem

fogalmi tudáshoz is pontosan azért, mert nem köti őket dologi vagy gondolati viszonyulás a valóságról és annak dolgairól alkotott prekonceptióinkhoz. A művészi realitás nem állandó, hanem koronként, kultúránként és egyénenként is változó. Az impresszionizmustól a konceptualizmusig vezető átalakulást ezzel a példával szemléleti Keserü Katalin:

„A Zsuzsanna Monetnél Givernyben című sorozat az öreg Monetnek a vízben tükröződő és vízben rejlő valóság változékonysága iránti fizikai és festői vonzalmát eleveníti meg. A víz Konkoly<sup>7</sup> számára azonban már nem valóságos, hanem a festészet kérdése maga, mint ahogy valójában a vízi tükörkép vagy a vízfelszíni látszat sem valóság. Épp ez a megfoghatatlan nem-valóság maga a festői realitás.”<sup>8</sup>

7 Konkoly Gyula kortárs magyar festő

8 Keserü Katalin, *Emlékezés a kortárs művészetben* (Budapest: Noran Kiadó, 1998), 52.

A tükörképek, a belsőleg látott és emlékképek, a képzelet és az álmok a tapasztalati világ képein túl a lehetséges világok bizonyos összefüggéseit is felvillantják képegyüttesek alternatív variációin keresztül. A létező, a látszó és a lehetséges világok diverzitása a vizuális művészetek alapját és vitatémáit képezik az archaikus rajzoktól és ornamentikáktól kezdve egészen a fényképészetig, a filmig és a virtuális világ vizualitásáig. A különféle naturalizmusok, realizmusok és a fotografiai dokumentarizmus híveinek alapállása az, hogy a világ az észleleti képekben, fénymetszetek sorozataiban fedi fel magát a legigazabbul, amikből minél többet, a realista ábrázolás módzatainak minél szélesebb skáláján örökítenek meg, annál teljesebb spektrumban lesz megismerhető a változó világ és a történelem. A valóság mélyebb összefüggéseit kutatók,

a megszokottól eltérő relációkra, belső képeikre is figyelők a látható olyan mögöttes tartalmait keresik, amelyek csak a tapasztalati világ mélyére ásva, és nem is mindig racionális úton található meg, lett légyen az valamiféle mélyebb igazság, ősfőforma, idea, a létező, az Isteni, vagy csak valamilyen másképp elmondhatatlan, új vonatkozás. Ennek megfelelően a művészet okairól és céljairól, státuszáról is a legkülönbözőbb elképzelések láttak napvilágot. A képzőművészet történetében minden stíluskorszak vagy irányzat kereste a saját útját, eközben hol fokozatosan, hol pedig radikálisan fejlesztette a kifejezési eszközöket, és ez újabb és újabb formai megoldásokat, mű- és képvariánsokat, vagy akár új műtípusokat is eredményezett. Frappánsan fogalmazza meg ezt a folyamatot E.H. Gombrich:

„...a művészet története leírható mint mesterkulcsok gyártása érzékszerveink olyan titokzatos zárjainak a felnyitásához, amelyek kulcsa eredetileg csak a természetnek volt birtokában. [...] A kérdés nem az, hogy a természet csakugyan olyan-e, mint ezek a festői fogások mutatják, hanem hogy az ilyen vonásokkal megfestett képek ugyanazt a magyarázatot szuggerálják-e, mint a természetes tárgyak.”<sup>9</sup>

Gombrich szóhasználata találóan fejezi ki, hogy a művek valamit szuggerálnak. Az a képességünk, amit Adorno „esztétikai magatartás”-nak nevez, „**hogy többet vegyünk észre a dolgokban, mint ami közvetlenül jelen van bennük**”<sup>10</sup>, azt teszi lehetővé, hogy az önmagában is több jelentésréteget magába sűrítő mű a szuggeráltak mellett további jelentésvariációk-

hoz jut a befogadás által, „**az alkotás és a befogadás közötti térben egy önállósult jelentés alakul ki.**”<sup>11</sup> Ha „**a mű megértése az énértelmezés és világrértelmezés segítségével történik**”<sup>12</sup>, ha a befogadók kollektív és egyéni szemléletmódjai változnak, egyazon kép több folytatása, variált olvasata, újabb és újabb jelentésváltozata bukkan fel, amelyeket a különböző korok és kultúrák alakítanak és fejlesztenek tovább. Minél több művet ismerünk, annál több „kulcs” birtokába jutunk, annál változatosabb szemléleti alapra teszünk szert. Kulcskészleteink gyarapításával idővel másképp látunk. Ezért van az, hogy a korábban már megismert művekhez visszatérve, azokat egy idő után másnak látjuk, és ezt az új látványt egyazon kép új variánsának fogjuk tekinteni.

A művészet funkcióinak és formáinak változásai gyakran a korábbi kifejezési módok tagadásával jártak. Ám miközben végleg befalaztak egy kaput, időnként újra megnyitottak egy rég elfelejtett átjárót, és leporolták a kincseket, amiket hasznosnak ítélték.

„A reneszánsz büszkén állította szembe a »maniera modernát« a »maniera grecával« és minősítette »gotícónak«, azaz barbárnak a középkor művészetét. Ugyanakkor az antik művészet örökösének tartotta magát, és nem elsősorban külsődleges formajegyek miatt, hanem azért, mert a középkor istenközpontúságával szemben az antik világszemlélethez hasonlóan emberközpontú és emberi léptékű volt, és a művészetet a káosszal szembehelyezett kozmosz ekvivalenciájaként, az ideák tükröződéseként értelmezte.”<sup>13</sup>

11 Almási Miklós, *Anti-esztétika. Séták a művészetfilozófiák labirintusában* (Budapest: Helikon Könyvkiadó, 2003), 28.  
12 Almási, *Anti-esztétika*, 27.

13 Németh Lajos, *A művészet sorsfordulója* (Budapest: Ciceró Kiadó, 1999), 6–7.

9 E. H. Gombrich, *Művészet és illúzió*, ford. Szabó Árpád (Budapest: Gondolat Könyvkiadó, 1972), 206. (A fordítást módosítottam. A hivatkozott Gombrich-idézetben „mesteri kulcsok” szerepelnek, az eredeti angol szövegben [pl. E. H. Gombrich, *Art and Illusion*, (Princeton: Princeton UP, 2000/1960), 359] „master keys”, azaz mesterkulcsok szerepelnek. – L.E.)

10 Theodor W. Adorno, *Ästhetische Theorie* (Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1970), 488.



A reneszánsz legnagyobb újítása, a lineáris perspektíva megkövetelte a rögzített nézőpontot, és a kép ennek megfelelően olyan ablakhoz vált hasonlónak, amikor az ember mozdulatlanul áll egy helyiségben, és a nyílászáró kerete által szabott mezőben szemléli a külső világnak azt a szeletét, amit az ablakon keresztül lát.

„Ruskin egy, a perspektíváról írt esszéjében arra emlékeztet, hogy ez a szó [t.i. az ablak] tulajdonképpen annyit jelent, mint »át-nézni« – és tényleg igaz az, hogy a reneszánsz művész olyként hat, mintha egy mágikus ablak ura lenne, egy ablaké, amelyen azoknak az eseményeknek lehetünk a tanúi, amiket különösen a szívünkön viselünk, noha az idő különben (és itt lép be a játékba a varázshatalom) kizár bennünket azokból a dolgokból, amik itt éppen történnek. Az ablakon áthatoló tekintet az, amire itt éppen korlátozva vagyunk; így redukál a varázserő testetlen szemékké, pusztá megfigyelőkké minket.”<sup>14</sup>

A perspektivikus pontossággal, meglehetősen naturalizmussal rögzített kép nem sok variációs lehetőséget enged sem a művésznek, sem a kép nézőjének – gondolhatnánk. Ám a tér végtelen sok nézőpontot kínál az alkotó számára egyetlen időpillanatban is, a múlt idő pedig egyazon nézőpont számtalan időbeli változatát. Minden egyes, a művész által kiválasztott nézőpont és időpillanat más-más képvariációhoz vezet, amit az adott kor ikonográfiai szabályai, a műfaji követelmények,

a kivitelezés módjai és technikái, az alkotó szakmai tudása és intenciói, személyes döntéseinek motivációi még bonyolultabbá és árnyaltabbá tesznek.

„Borisz Eichenbaum tétele szerint »a művészet egyedisége nem összetevőin múlik, hanem ezek eredeti használatán«! A modusnak, a stílusnak a reneszánszot idéző, de még mélyebb individualitása a lényege a 80-as évek egyetemes művészetének is: poszt- és neostílusainak. Nem tagadva, de beépítve az avantgárd gesztust a tradícióba, mondhatja még az amerikai poszt-konceptualista David Salle is: »az eredetiség abban áll, hogy mit választunk. Mit választunk és hogyan választjuk meg bemutatásának mikéntjét.«”<sup>15</sup>

15 Keserü, *Emlékezés a kortárs művészetben*, 49.

A reneszánsz művész sem csak rögzített egy adottságot, hanem megnyitott egy távlatot, „varázsolta”; valójában lehetséges világok illúzióit megteremtve illesztette be a választott témához az elképzelései szerint szükséges dolgokat és alakokat a kép perspektivikus rendszerébe, az általa meghatározott hierarchikus kompozíciós rendbe. Németh Lajos szavai-  
val: „**a mű már nem csupán a fölötte álló, transzcendentális eszmének a jele, hanem önelvű, belső esztétikai meghatározottsága van, mikrokozmosz tehát.**”<sup>16</sup> A művész döntéseinek bonyolult hálózata elvben számtalan művészi „mikrokozmosz” létrejöttéhez vezethet, de az elkészült mű ezekből egyetlen változatot őriz, ami megvalósulásának végtelen potenciális lehetőségei közül egy meghatározott döntési és kombinációs

16 Németh, *A művészet sorsfordulója*, 87.

14 Arthur C. Danto, „Történetek a művészet végéről,” in *Művészet az ezredvégen. Tanulmányok a művészet végéről és a művészettörténelem újrakezdéséről*, szerk. Pernecky Géza (Budapest: Kézirat, 1999), 188. Lásd még: Arthur C. Danto, „Történetek a művészet végéről,” ford. Pernecky Géza, in *A művészet vége? Európai füzetek, első szám*, szerk. Pernecky Géza, (Budapest, 1999), 67–82.

sor eredménye. Az elkészült kép szemlélésekor a néző bár az alkotó által kijelölt nézőponton keresztül kényszerül betekinteni a kép mikrokozmoszába, tekintetét a kompozíció irányvonalai vezetni igyekeznek, de hogy mit lát, az a művész és műve üzenetének, valamint a befogadó értelmezésének a soktényezős függvénye, a mű szemantikai rétegei által kínált lehetséges jelentéseknek egy konkrét, de összetett variációja.

A reneszánsznak a nézőpontunkat a saját helyzetünkben kiemelő, de egyetlen, a művész által kijelölt pontban fixáló gyakorlata évszázadokon keresztül tovább él, a barokk viszont gyakran a képben és a térben is egyszerre több nézőpontot működtet, végérvényesen kibillentve bennünket a mozdulatlanságból; illuzionisztikus képvilágaiban kötetlenebbül barangolhatunk.

„1600 után a szem ugyanis újra visszanyeri a testet, úgy, hogy mint szemlélők – most azonban már nem is mint pusztán szemlélők, hanem sokkal inkább mint résztvevők – magunk is beletartozunk már azokba az eseményekbe, amelyekből a reneszánsz egész fejlődéstörténete során csaknem minden szempontból ki voltunk rekesztve, egyedül optikailag nem. ... Mert az új fázisban már nem a vizuális, hanem inkább a »spirituális«



1. Michelangelo Buonarroti: Dávid, 1501-1504, Galleria dell' Accademia, Firenze

illúzió az, ami érdekes, és a szcenírozás sem ablak többé, amelyen áttekinthet a néző, hanem félreérthetetlenül egy teli színházterem.”<sup>17</sup>

A művész és a képzeletünk játszik velünk; az érzetcsalódás, amit megélünk, az alkotói szándék és a saját fantáziánk bonyolult relációinak az eredménye.

Az előzőekben két olyan stíluskorosztatot érintettünk, amelyekben adottak voltak ugyan a korstílus ábrázolási koncepciói, de a művek amellett, hogy a kor kultúrájának és társadalmilag elfogadott témáinak a manifesztációi, a középkor művészetéhez képest a művész

individuum bizonyos keretek közötti döntési szabadságának köszönhetően a konvencionális jegyeken kívül már originális vonásokat is tartalmaztak. Így e korok művészete a tartalmi variabilitáson túl a művészi megvalósítás sokrétű mozzanatának köszönhetően témák művariánsait hívta életre, időnként nem is különböző művészek által, hanem egyazon alkotó többféle megközelítésében. Michelangelo Dávid-szobrai például magukon viselik a szobrászseninek a Firenzei Köztársaság lehetőségeihez való, megváltozott viszonyulását. (1-2. kép)

„Az egyetemes stílus alapfeltételei a társadalom – vagy legalábbis annak irányító rétege – által magától értetődően ható és elfogadott vizuális és

17 Danto, „Történetek a művészet végéről,” 188.

formakonvenciók, »optikai sémák« (Wölfflin) voltak. E konvenciókban a kor szépségisméneke, divatja, valóságismerete, jelentésértelmezése, tehát a »sensus communis aestheticus« (esztétikai köz-érzék) konkretizálódott és mint ilyen, kanti értelemben véve »szubjektíve általános« érvényű, hiszen a közösség által képviselt és elfogadott értékhierarchia revelálódott benne.<sup>18</sup>

18 Németh, *A művészet sorsfordulója*, 28.

19 Hans-Georg Gadamer, *Igazság és módszer. Egy filozófiai hermeneutika vázlatja*, Második, javított kiadás. ford. Bonyhai Gábor (Budapest: Osiris, 2003), 50–62. Azon belül: I/1b: Humanista vezérfogalmak) *Sensus communis*

20 (Az ítélelő bíróság kritikája, 20. §) „Fogalomtár etika szakosoknak *Sensus communis*,” Mmi.elte, hozzáférés: 2023. 03. 16., [http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/index59dd.html?option=com\\_tanelem&id\\_tanelem=507&tip=0](http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/index59dd.html?option=com_tanelem&id_tanelem=507&tip=0)

A közfelfogás, a *sensus communis*<sup>19</sup> (közös[ségi] érzék) által fontosnak ítélt témáknak azonban több, általánosan elfogadott megközelítése létezett. Kant a „**közös érzék alatt nem valamiféle külső érzéket ért, hanem »a megismerőerőink szabad játékából eredő hatás«-t.**”<sup>20</sup> Egy ítélet a reneszánsz embere számára is jelentésviszonylatok kombinációinak egysége volt. A következő évszázadok korstílusai egyre több individuális vonást tartalmaztak úgy tematikai vonatkozásban, mint a művek kivitelezési módjaiban, de a lineáris vagy később az illuzionisztikus perspektíva és a dolgok térbeli látványának megfelelő modellálás mint alapeszmény egészen az impresszionizmusig megmaradt. A művész individuum a személyes jegyek érvényre juttatásával sokféle változatban jelenítette meg ugyanazt a témát. Caspar David Friedrich és William Turner például



2. Michelangelo Buonarroti: *Dávid-Apolló*, 1530  
Bargello Múzeum, Firenze

kortársak voltak, tengert ábrázoló festményeik azonban a téma markánsan eltérő képvariánsai. Az individualizációs folyamat felerősödése lehetővé tette az egyéni képzelet, a kimeríthetetlen, szubjektív belső világ térhódítását, ami a külső valósághoz képest sokkal kötetlenebb relációkat lehetővé tevő ihletforrás.

A 20. század elejétől felgyorsult ütemben egymás mellett bontakoztak ki a legkülönbébb új művészeti konvenciók, amelyek nyelvezetei már nem a korra, hanem csak az adott vonulaton belül voltak irányadóak.

„Az a spinozai tétel, amely szerint minden meghatározás egyúttal tagadás is, a modern művészet fogalmára különösen érvényes. A modern művészetnek ugyanis az

első általános és közös jellemvonása éppen az, hogy lényeges jegyekben tér el mindattól, amit eddig művészetnek neveztek.”<sup>21</sup>

Az avantgárd irányzatai közül a dadaizmus vetett el minden létező jelrendszert a legprovokatívabb formában. „**A dadaista felfogás, amely megkérdőjelezte a társadalom és a művészet megszokott normáit, egyszer s mindenkorra megváltoztatta a művészet fogalmát.**”<sup>22</sup> A kollázs kubista gyakorlatában

21 Németh, *A művészet sorsfordulója*, 6.

22 Amy Dempsey, *Modern művészet* (Budapest: Corvina Kiadó, 2020), 57.

már korábban is találkoztunk azzal a jelenséggel, amikor hétköznapi anyagokat, majd tárgyakat is kiragadtak eredeti kontextusukból, és a keletkező mű belső törvényei szerint illesztették őket össze, új összefüggésrendszert, új jelentésvariánst teremtve. A dadaizmus legradikálisabb lépése az volt, amikor Marcel Duchamp mindennapi tárgyakat változtatás nélkül műtárgynak minősített, és ezzel az expanzív lépéssel a hétköznapi élet és a művészet között húzódnó határ maradékát is lebontotta. A ready made mozzanata lehetővé tette, hogy a művészet kontextusába helyezve a környezet minden eleme a mű médiumává vagy művészeti diskurzus tárgyává váljon. Mára a világ valamennyi anyaga és dolga, természeti vagy technikai médiuma, a civilizáció mindennemű terméke és hulladéka, minden növényi, állati vagy emberi lény teste, sőt maga a műalkotás, a képek bármelyik fizikailag vagy virtuálisan létező típusa is válhat a művészet hordozójává, formaadójává és tárgyává, vagy emelődhet akár változtatások nélkül a művészet kontextusába, nem beszélve ezek kombinált variánsairól.

Az egyes művek gyakran maguk teremtik meg saját stílárís, műfaji stb. eszközeiket részben már a modernben is, a posztmodernben felerősödően, a posztposztmodernben és a kortárs művészet analóg és digitális tendenciáiban pedig hatványozottan. Rögzített ikonográfiákról már nem beszélhetünk, legfeljebb csak stíluspluralizmusról és stíuselemek mixeiről, Almási Miklós megállapítása szerint a klasszikus, az avantgárd és a populáris művészet paradigmáinak egymás mellett éléséről,<sup>23</sup> ezek módszereinek hibridjeiről. Dick Higgins ennek az állapotnak a tanúságait egész művészetfelfogására kiterjeszti:

„Egyetlen művészeti tradíció sem cáfolja más tradíciók érvényességét: mindegyik a maga egy- séges és következetes nyelvén beszél. A művészet, a tudománnyal szemben, nem a helyettesítések, hanem a hozzáadások és a kiterjesztések útján halad. [...] A művészetben felfedezhetjük, létrehozhatjuk és újraalkothatjuk múltbeli, jelenbeli és jövőbeli tapasztalatainkat.”<sup>24</sup>

Ezek a „**hozzáadások**” és „**kiterjesztések**” pedig mindig újabb változatok megjelenésével járnak. Peter Weibel és Lev Manovich posztmediális állapotról értekeznek, ami Weibel szerint a „**különbéle médiumok egyenértékűségét és keveredését jelenti.**”<sup>25</sup> Mára a világháló globális művészeti platformmá vált, ami korlátozta a szakma legitimáló hatását a művészetben; elvben bármi műalkotássá válhat. Ha minden ember művész lehet, a művek akármilyen technikával készülhetnek, beleértve ezek szabályoktól eltérő alkalmazását, ha a szoftver hibás használata,<sup>26</sup> a tökéletlenség, az elrontás és az efemeritás már nem egyszerűen használható metódusok, hanem a megújulás alappillérei, ha a keletkező új formációkban szabadon elegendhetnek a technikák (mixed media, multimedia), műfajok (intermedia), műnemek, sőt művészeti ágak,<sup>27</sup> akkor egyre égetőbben jelentkezik a kérdés, hogy a kortárs művek végtelen számú változatai osztályozhatók-e még valamilyen szempontok alapján? Ki lehet-e még jelölni a határt művészet és nem művészet között? Nem könnyíti meg a probléma feltárását az a gyakran hallható kijelentés sem, mely szerint, ha valamely metódus képzőművészeti eredményekhez vezet,

24 Dick Higgins, „Az öt művészettörténeti tradíció, esszé,” artpool, hozzáférés: 2023. 03. 16., <https://artpool.hu/Fluxus/Higgins/tradicio.html>

25 Szabó Viktória, „A »hideg szépség« megjelenése az újmédiában - Maya Brush esztétikája,” pte.hu, hozzáférés: 2023. 03. 16., [https://polc.ttk.pte.hu/tom-op-4.1.2.b.2-13/1-2013-0014/96/iv\\_jmdia\\_jmdiamvszet\\_posztmdioesztika.html](https://polc.ttk.pte.hu/tom-op-4.1.2.b.2-13/1-2013-0014/96/iv_jmdia_jmdiamvszet_posztmdioesztika.html)

26 Lev Manovich, „Posztmédia esztétika. Krízisben a médium,” Exindex, hozzáférés: 2023. 03. 16., <https://exindex.hu/nem-tema/posztmedia-esztetika>  
27 Almási, *Anti-esztétika*, 18.

23 Almási, *Anti-esztétika*, 11–12.

azaz megteremti ezek olyan újabb variánsait, amelyek képesek mai nyelven megszólítani a mai kor közönségét, akkor műalkotással van dolgunk. Ezek között a körülmények között művészet és műalkotás fogalmának általános meghatározása mintha lehetetlen vállalkozás lenne.

Nem véletlen, hogy Martin Heidegger 1935-36-ban, a klasszikus avantgárd legjellemzőbb irányzatainak megszületését követően írta meg *A műalkotás eredete* című, máig nagy hatású filozófiai eszmefuttatását, amelyben megkísérel általános magyarázatot adni a műalkotás mibenlétére, a hétköznapi tárgy, az eszköz és a műtárgy lényegi különbségeinek feltárására. Művészettörténeti koroktól, műfajoktól, médiumoktól, a műalkotások egyedi stílusvariánsaitól és formai megoldásaitól függetlenül vizsgálja a műalkotás sajátos, lényegi ismérveit és az emberi létben betöltött szerepét anélkül, hogy definitív választ adna arra a kérdésre, hogy mi a művészet.<sup>28</sup> Tanulmányának tanúsága szerint a művészet lényege: „**a létező igazságának működésbe lépése (Sich-ins-Werk-Setzen)**”.<sup>29</sup> Az igazság azonban (mivel csak a Létező az, ami egy és oszthatatlan) nem egyféleképpen, hanem műalkotások variáción keresztül történik, de minden egyes műalkotásban megtörténik. „**A műben a létező kilép létének »el-nem-rejtettségébe« (Unverborgenheit)**”,<sup>30</sup> általa a létező léte, igazsága mutatkozik meg, azaz „világlik”, és ez határozza meg Heidegger számára magát a szépséget is: „**A szépség annak módja, ahogy az igazság el-nem-rejtettségként létezik.**”<sup>31</sup> A létező igazságának a műben levése az, amit gyakran neveznek a mű mögöttes tartalmának, vagy lelkének. Ennek megléte különbözteti meg a műalkotást a hétköznapi dolgok világától, de az

28 Martin Heidegger, „A műalkotás eredete,” ford. Bacsó Béla, in *Rejtektak*, szerk. Pongrácz Tibor (Budapest: Osiris Kiadó, 2007)

29 Heidegger, „A műalkotás eredete,” 26.

30 Loboczy János Heidegger értelmezéséből, 88. Loboczy János, „A műalkotás lét-értelme Heidegger művészet-filozófiájában,” *Uni-eszterhazy, hozzáférés: 2023. 03. 16.*, [http://publikacio.uni-eszterhazy.hu/1879/1/81-99\\_Loboczy.pdf](http://publikacio.uni-eszterhazy.hu/1879/1/81-99_Loboczy.pdf)

olyan dilettáns, pszeudo- vagy álművektől is, amelyek csak külsőségekben hasonlítanak a valódi műalkotásokhoz. Susan Sontag a fotográfiával kapcsolatban írja, hogy

„semmit sincs benne eleve a szépség: a szépséget meg kell találni, másfajta látásmód révén, éppúgy, ahogy a jelentés tágabb fogalmát, melyet illusztrál is, támogat is a fénykép sokféle alkalmazása. Minél több változata létezik valaminek, annál gazdagabb lesz lehetséges jelentéseinek választéka. [...] A mi társadalmunk az egymástól független választási és észlelési lehetőségek egész skáláját kínálja.”<sup>32</sup>

Az előadóművészetekben egyazon mű különféle feldolgozása létezhet, de az előadás hitelének záloga a mű igazságának megtörténe az interpretáció által. Erről beszél egy interjúban Takács-Nagy Gábor magyar származású, világhírű karmester, hegedűművész és professor:

„a kottában látszólag minden benne van, de a lényeg hiányzik. Amikor meghalt a papám, és szerettem volna látni még a temetés előtt a korporsóban, bementem a ravatalozóba, néztem, és nem ismertem rá. Azt mondta akkor a feleségem, hogy azért nem ismertem rá, mert a lélek elszállt belőle. Egy borítékot láttam levél nélkül. És akkor másnap ráébredtem, hogy ezt látjuk a kottában is. Csak a borítékot. Az, hogy egy hang

31 Heidegger, „A műalkotás eredete,” 43.

32 Susan Sontag, *A fényképezésről* (Budapest: Európa Könyvkiadó, 1999), 214–215.

33 Takács-Nagy Gábor, „»Mozart – akárcsak Petőfi – valójában egy nagyra nőtt gyermek volt«,” *Papageno*, utolsó módosítás: 2022. március 15., [https://papageno.hu/blogok/mozart-planet/2022/03/takacs-nagy-gabor-mozart-akarcsak-petofi-valojaban-egy-nagyra-nott-gyermek-volt/?fbclid=IwAR0dh-cUXN0nWS1Yj9vJ\\_kGhuFI-BeEJb2J\\_Kol5M-r1zE1MaqrKu-JwE-h9i](https://papageno.hu/blogok/mozart-planet/2022/03/takacs-nagy-gabor-mozart-akarcsak-petofi-valojaban-egy-nagyra-nott-gyermek-volt/?fbclid=IwAR0dh-cUXN0nWS1Yj9vJ_kGhuFI-BeEJb2J_Kol5M-r1zE1MaqrKu-JwE-h9i)

piano vagy crescendo, az önmagában nem jelent semmit. Nekünk a levelet kell játszani, a zene lelkét.”<sup>33</sup>

A boríték lehet bármilyen színes, meghökkentő, divatos vagy klasszikus forma, önmagában csak boríték. Ahogy az emberi lélek is rendkívül strukturált, úgy a jó műalkotás is. Egységes mikrokozmosz, ami talán nem határok nélkül többértelmű, mégis sokjelentésű. Így az egyes mű önmaga minden inherens és adekvát jelentésvariációjának és lehetséges interpretációjának a nem matematikai értelemben vett összessége.

Azt, hogy milyen a világ, a művészet alkotások variációin keresztül teszi láthatóbbá. Érdemes elgondolkodni azon, hogy nem a mű belső igazsága, „lelke-e” az, ami miatt a kép gyakran igazabbnak tűnik, mint a mindennapi valóság. A valóság megjelenési formáinak a mélyén ott vannak a világ természetének mindenféle aspektusai. Ezek bármilyen variánsait a művész által megjelenítve, ecset-, illetve lencsevégre kapva, analóg módszerekkel vagy számítógépes szoftverműveletekkel megalkotva nem csak az derül ki, hogy mi van a képeken. Ám nem is csak annyi, hogy az alkotó mit és hogyan látott, hanem az is, hogy az álló- vagy mozgókép mint autonóm mikrokozmosz, mit közvetít a világból, annak működéséből és mögöttes értelméből. A művészi kifejezés további variációit az adja, hogy az alkotó személye, szelleme, érzelmvilága miként érintkezik az egyetemes létezés és korának igazságával, és azt milyen formában teszi mások számára is hozzáférhetővé, illetve hogy a műben megvalósult formai egész által milyen jelentések artikulálódnak.

„Fülep szerint már »minden intuíciónkba, vagy percepciónkba beleszól és beleolvad a múltunk, az emlékezésünk, amely nélkül nem vehetünk róla tudomást; minden intuíciónk vagy percepciónk, bármely rövid legyen, bizonyos ideig tart, pillanatokból áll, amelyeket az emlékezés kötelekének kell összefűznie«. Vizsgálódásai közben Fülep különbséget tett a köznapi, általános és a művészi emlékezés között, az intuíciók kiválasztása, a formálás, fantázia, kifejezés, nyelv, stb. alapján. Fülep bölcséleti perspektívában a lélek objektivációjának és ekként megismerhető szellemi alkotásnak tartotta a művészetet, amiben szerinte az emlékezés sajátos logikájával, sajátos »tények« belső szükségletei alapján alakulnak ki a formák és a kompozíció.”<sup>34</sup>

A kompozíció elemeinek és elveinek a megválasztásában és működésbe hozásuknak a mikéntjében a személyes vonatkozás akkor is fontos „hozzáadott érték”, ha a belső ének a feltárása nem elsődleges az alkotó számára, ha művei érzelmentesek. A műalkotásokban tetten érhető a művészeknek a világhoz, létezéshez, időhöz, társadalomhoz, a művészet elvi és formai kérdéseire való viszonyulása, ennek vonatkozásgazdagságán túl pedig a látott, megélt és elképzelt dolgok egyéneknél eltérő preformációinak és prekonceptióinak a variabilitása is. „*Amit a művész művészi formálás alkalmával lát, bizonyos fokig már megformált, mert vonatkoztatott, meghatározott »természet«. Talán nem is mindig a művészet kategóriája szerint is való formálás, de mindig formálás.*”<sup>35</sup>

34 Keserű, *Emlékezés a kortárs művészetben*, 14–15.

35 Németh Lajos idéz Fülep Lajos *Művészet és világnézet* című írásából (Fülep Lajos, *Művészet és világnézet*, Ars Una 1923. 1. sz. 85.) Németh, *A művészet sorsfordulója*, 26.

Tehát már a látvány sem ugyanaz mindenki számára, hanem a fény metszetsorozatoknak a fogalmi és emlékképekhez igazított és (pre)formált konglomerátuma, egyénekenként eltérő variációja.

A következőkben vegyük górcső alá, miben nyilvánul meg a változékonyság a művek megalkotásának folyamatában! A variációk megszületésének a lehetősége már a kiindulásban benne rejlik. A világ nem pontosan olyan, amilyennek látjuk és gondoljuk; mi adjuk hozzá – ugyan nem tudatos cselekvésként – többek között a teret, az időt (Kant) és a színeket (John Locke). Az elektromágneses hullámok egy szűk szegmensét érzékeljük vizuálisan, a fényét. A szemünk és agyunk ennek a tartománynak a metszetében mutatja be a valóságot, de ezt is színekre bontja, ami nem a valóság sajátja, hanem az elménk terméke.<sup>36</sup> Az érzékelésekkel szétszabdalt, kaotikus világból való kivezető út megalkotása a filogenezisben és az ontogenezisben is az érzékelt mintázatok felismerésével és ingerekként való elkülönítésével veszi kezdetét. Az ingerek szavakkal történő rögzítését követő gondolkodásban válik felismerhetővé, hogy a mintázatok variációk; komplex (zene-matematikai, képi és verbális szintekre tagolódó) gondolkodás által elérhető mélyebb minták megjelenései. Az ismétlődő és szavakkal jelölt mintázatok nem csupán különálló mintákként volt szokás azonosítani, de előbb a filozófiában, majd a közbeszédben is objektum(ok)ként. A minták érzékelését és azok megörökítését, „objektívációit” pedig szubjektívnek gondolták. A valóságot a formák változásának szakadatlanul zajló folyamataként éljük meg; amit látunk, az a művészi gyakorlat számára nem objektum, hanem az érzékelés forrá-

36 Galileinél, Descartes-nál, bizonyos értelemben pedig már Démokritosznál megjelenik a gondolat, hogy a színek nem a dolgok objektív tulajdonságai, hanem szubjektívek.

sának „fény metszete”, valójában pillanatról pillanatra, térben és időben is változó fény metszet-sorozat. A vizuális érzékelés működésének ezt a permanensen módosuló formaképekre bontó sajátosságát Henri Bergson is leírja:

„Vegyük a legváltozatlanabb belső állapotot, valamely külső, mozdulatlan tárgy látásbeli észrevételét. Hasztalan marad a tárgy ugyanaz, hasztalan nézem ugyanarról az oldalról, ugyanazon szög alatt, ugyanabban a világításban: mostani látásom mégis különbözik a közvetlenül megelőzőtől, ha másért nem, pusztán azért, mert egy pillanattal öregedtem... Az igazság az, hogy szüntelenül változunk és hogy maga az állapot már változás.”<sup>37</sup>

Így a látott **„forma csupán egy átmenetről készített pillanatfelvétel, tehát észrevevésünk itt is úgy rendezkedik be, hogy a valóságnak folyékony folytonosságát szaggatott képekké szilárdítja.”**<sup>38</sup> A vizuális érzékeléseink eredménye nem szubjektív műalkotás lehetősége, hanem az érzékeléseink forrásáról (a fény metszet-sorozatok nyomán) kialakult belső, tudati kép. A látás és az emberi értelem egységének komponált aktusaként kép-ződő műalkotások változataival a fogalmi képeknek – azok fény metszeteihez történő igazításával – a forrásaikhoz történő sokirányú közelítése és pontosítása történik.

A fogalmi képeknek ez a visszacsatolása a Klima Gyula által felélesztett skolasztikus terminológiával úgy írható le, hogy a dolgokat alkotó forma - személyes tapasztalatoktól módo-

37 Henri Bergson, *Teremtő fejlődés*, ford. Dienes Valéria (Budapest: Magyar Tudományos Akadémia, 1930), 8.

38 Bergson, *Teremtő fejlődés*, 275.

39 Az itt (Klima Gyulára hivatkozva,) újra bevezetett „idea” terminus már egy (neo)skolasztikus, Platónétól eltérő idea-fogalmat jelent.

40 Klima Gyula, személyes üzenet a szerzőnek, 2023. 03. 19.

sított – ideája<sup>39</sup> az alkotói folyamattal megformált anyagként válik érzékelhetőbbé, képzőművészeti alkotások esetén láthatóbbá.<sup>40</sup> A formálás során az ideától való eltérés részben az anyag sajátosságaként, az ideához való formálással, az igaz-ítással szembeni ellenállásként jelentkezik. Az alkotás dialógus a mindenkori médiummal, a létrejövő mű az alkotói akarat és a médium közötti vita kompromisszumsorozatának egy változata, optimális esetben harmóniává oldódó variánsa. Az ideától való eltérés, az alkotói folyamatban bekövetkező, előre nem látható történés is termékenynek bizonyulhat. Nem ritkán az alkotó önmagának sem tud számot adni arról, hogy miért nem korigálja, miért hagyja meg művében a véletlenszerű effektusokat, vagy hibát, mert az, noha ellentmond a műalkotásról tanult ismereteinek (a „kánonnak”), vagy az eredeti elképzeléseinek, ám éppen a nem szándékolt mozzanatokkal, nem pedig azok korrekciójával találja teljesebbnek az alkotását. Ilyen esetekben nem az anyaggal, hanem az anyag által folytatott párbeszéd veszi kezdetét. Visszatérve az új skolasztikus fogalomhasználathoz azt mondhatjuk, hogy a médiummal folytatott vitának köszönhetően a mű egésze és ezzel maga az idea válik korrekció tárgyává, az idea az ideálhoz közelít, és az eredeti koncepciótól elhajló művariáns által az válik láthatóbbá. Heidegger ezt a folyamatot úgy írja le, hogy a műben felszínre kerülő „**igazság lényege ősvita, a nyitott közép kiharcolása, világlás és elrejtés vitája.**”<sup>41</sup> Miközben a mű felállít egy világot, az anyagot a mű világának nyíltságába emeli.<sup>42</sup> „**A mű múltja a világ és a föld közti vita végigharcolásában áll. Minthogy a vita a bensőség egyszerűségében éri el csúcspontját, ezért a vita végigharcolásában jön létre a mű**

41 Loboczký János Heidegger értelmezéséből, 91. Loboczký, „A műalkotás lét-értelme Heidegger művészetfilozófiájában.”

42 Heidegger, „A műalkotás eredete,” 34–35.

**egysége. A vita végigharcolása a mű mozgalmasságának állandóan fokozódó koncentrációja.**”<sup>43</sup>

Amint a művész elhelyez egy pontot egy hordozón, dönt a kép plasztikai értelemben vett terének tagolásáról és erőegyensúlyáról. A következő vonalak erővonalakként fognak működni, formai variációkat, téri viszonylatokat, mozgásirányokat rögzítenek, asszociációkat ébresztenek. „**Abban a pillanatban, hogy kettő vagy három vonást ejtesz egy papíron, kapcsolatokat hozol létre. Elkezdnek úgy kinézni, mint valami.**”<sup>44</sup> Az alakzatok formai lehetőségei, plasztikai rendszerük a képen, a vizuális kompozíció elemeinek és elveinek működtetése és dinamikája végtelen képvariációhoz vezethet, ami tovább bővül a használt anyagokkal történő műveletek és az alkalmazott technikák faktúraképző praktikáinak sorával. Ezek a mű keletkezésének változó és változtatható elemei. József Attila így vázolja a művészi állandó változó mozzanatainak, illetve a művészi változók állandó momentumainak az alapgömbjét: „**A forma csak mozzanata a létező dolognak, tehát a valóságban pusztán forma nincs, hanem csak létező dolog van. A létező dolog öntevékenysége éppen a formának meg az anyagnak a dialektikus, egymáson belüli viszonyában áll.**” Ám ahogy „**a valóság nem más, mint a matériának meg a formának az egymásban léte, végső fokon a világegész,**” úgy a mű egésze is a tartalom, a forma és a médium változatainak az egysége. „**A művészi cselekedet, nevezzük ihletnek, először is két részre osztja a valóságot azáltal, hogy kiválasztja azt a részt, ama valósággelemeket, amelyekből művét majd megalakítja.**” Ez a képzőművészeti alkotások esetén is úgy történik, hogy a mű minden eleme „a kölcsönösen függő kapcsolódás folytán eleve meghatározza a többi, – vagyis a mű világának minden pontja archimédeszi pont.”

43 Heidegger, „A műalkotás eredete,” 37–38.

44 David Hockney – Martin Gayford, *A képek története a barlangtól a monitorig*, ford. Sepső László (Budapest: Scolar Kiadó, 2021), 34.



„Azaz szemléletileg teljes valóságnyivá növeli a kiválasztott valóságelemeket. Igen ám, de a kiválasztott, megrögzített és teljes valóságnyivá emelt valóság-részeknek is vannak részei! Nos, ha belülről vizsgáljuk a műalkotást, azt a felfedezést tesszük, hogy a már teljes valóságképpen szereplő, azaz művészi valóság-rész elemei is elvesztik létüket, nem tevékenykednek külön, hanem együttesen, – a jó mű elemeiben csak az él, ami bennük közös. Tehát a mű mint pusztta, résztelen egész áll szemléletünk előtt.”<sup>45</sup>

45 József Attila, „Irodalom és szocializmus,” in *József Attila Összes tanulmánya és cikke 1930–1937*. Első kötet, szerk. Tverdota György és Veres András (Budapest: József Attila Társaság – L'Harmattan Kiadó, 2018), 138–142.

El is érkezünk a mű anyagban történő megvalósításának konkrét lépéseire és folyamataira.

„A (kézműves) művész mozdulatával »megszólít« egy anyagot, alkotó gesztusával párbeszédet kezdeményez egy közeggel, amely válaszol. Mi több, »visszabeszél«. A dialógusnak ez utóbbi eleme elengedhetetlen minden alkotóművészet számára. A természettel folytatott párbeszéd a művész számára mindenkor *conditio sine qua non* – írja Paul Klee *A természet tanulmányozásának útjaiban*. Ezért is több egy mű a konceptusának pusztta kivitelezésénél, alkotója számára pedig ezért érdekes a megvalósítása: a közben keletkező ellenállás, a rejtélyes és esetleges készletések érkezése, a folyamatosan nyíló elágazások kibontakozása és a kezdeti szándékokkal kialakított kölcsönhatásai miatt.”<sup>46</sup>

46 Tillmann József Attila, „Inter média,” in *Tövek kertek. A nyugalom tengerén túl*, (Budapest: Kijarat Kiadó, 1997), 69–70.

A technikai és digitális eszközök is végtelen lehetőség-mezőket nyitnak meg.

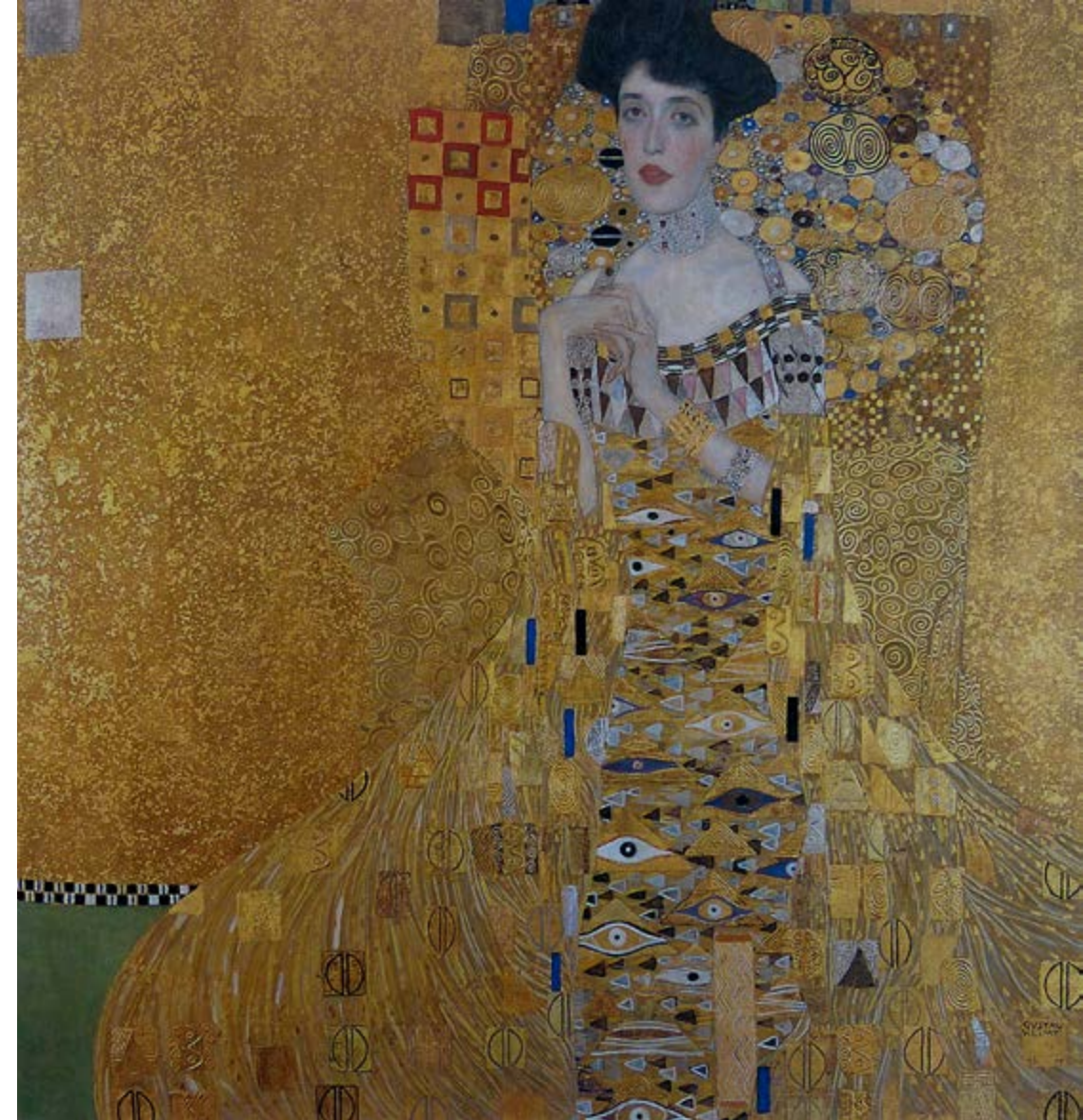
„A fényképezés a vizuális szerkesztés rendszere. Lényegében arról van szó, hogy a megfelelő helyen és megfelelő időben keretbe foglaljuk szem-sugárkévének egy darabját. Miként a sakkban vagy az írásnál, itt is a meglévő lehetőségek közül kell választani, ám a fényképezés lehetőségeinek száma nem véges, hanem végtelen.”<sup>47</sup>

Az eszköz beállításai a képalkotás mellett a felvétel további variációit kínálják: mi állíthatjuk be a fókuszt, a látószöveget, a záridőt, a blendenyílást stb., digitális kamerák esetében egyéb szoftveres paramétereket is. A számítógépes művek készítésekor a felhasználó az alkalmazott hardverek és szoftverek nyújtotta lehetőségeken belül, minden egyes opció megválasztása során ugyanolyan kereszteződésben találja magát, mint a hagyományosan alkotó, ahonnan további bonyolult úthálózatok, határtalan metszéspontok és új vetületek nyílnak. A kereszteződésekben eszközölhető algoritmusváltoztatások gazdag mintázatvariációkhoz vezetnek, melyek képei mélyén gyakran ugyanazok a matematikai-fizikai összefüggések lapulnak, mint a való világ működésében, illetve vizuálisan érzékelhető jelenségeinek a hátterében is. Ezek nyilvánulnak meg az ornamentikák mintázataiban éppúgy, mint pl. Gustav Klimt dekoratív, vagy Paul Klee és Kandinszkij komponált absztrakt felületeinek formai variációiban azzal a különbséggel, hogy a hagyományos médiával ellentétben az

47 John Szarkowski nézete a fotográfiáról, idézi Susan Sontag („Idézetek kislexikona” című fejezet). Sontag, *A fényképezésről*, 238.

újmédia lépéseit a számítógép részben automatikusan generálja. (3-9. kép) A digitális képalkotó eszközök segítségével a virtuális valóság számtalan alternatív világmodell-variációja teremthető meg, amelyek képe *im Nu* láthatóvá válik a mindenkori interfészekben. Lev Manovich szerint az újmédia numerikus reprezentációjának (számszerű kódolás, algoritmusokkal történő programozhatóság), modularitásának (fraktális felépítés) és az automatizálásának köszönhető e képek és világok nagyszámú variálhatósága.<sup>48</sup> Ugyanakkor az emberi programozás, szoftverfejlesztés és vezérlés itt sem hagyható figyelmen kívül. Csepeli György emlékeztet arra, hogy a „*mesterséges intelligencia nem képes paradigmaváltó alkotásokra*”,<sup>49</sup> viszont „*eredeti műveket létre tud hozni*”, és alkalmas ezek nagyszámú variánsának a gyors lefuttatására.<sup>50</sup> Lev Manovich a szoftver fogalmát a kulturális fejlődés egészére visszavetítve állapítja meg, hogy minden kulturális tevékenység „szoftverek” használatán alapult, de a továbblépést mindig ezek szabályoktól eltérő, újszerű alkalmazása tette lehetővé.<sup>51</sup> Nem a rutin tehát, hanem az embernek egy felmerülő új igény kielégítésére adott, kreatív válasza, a képzőművészetben a megszokottól eltérő képvariáns elkészítéséhez szükséges új kulcs kimunkálása.

Az analóg média és a posztmédia esetében is a művész döntése, hogy a kereszteződésekben nyíló lehetőségek közül melyik(ek)ből építkezik tovább, és melyike(ke)t kárhóztatja örök enyészetre, mint ahogyan az is, hogy mikor érzi azt, hogy elérkezett művének befejezéséhez, amikortól leválik annak további életéről. Az út, amin az alkotó végighalad, csak a kész mű felől látszik egységesnek. Menet közben még bonyo-



lultabb, térben és időben is többszintű hálózatokról van szó, mint a valódi utak esetében, amik bármennyire is szövevényesek, előre ki vannak építve, és az utazás lineárisan megy végbe az időben. Az alkotás 4D-s, téridő színterében haladva minden egyes lépés ugyan az előzőkre épül, és így determinált, a következő azonban addig, amíg meg nem lépjük,

48 Szabó, „A »hideg szépség« megjelenése az újmédiában - Maya Brush esztétikája”

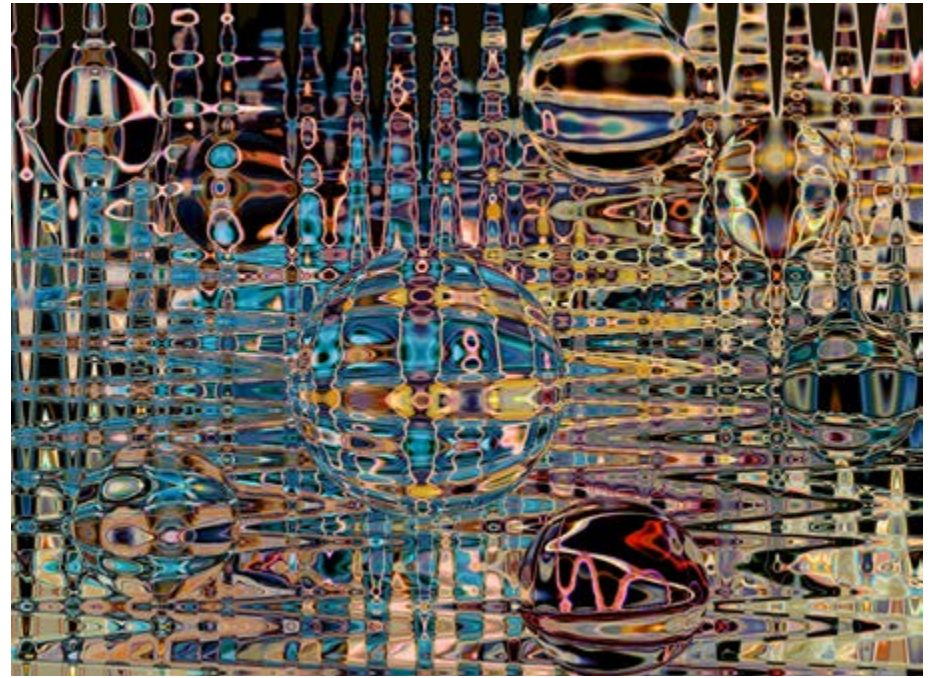
49 Csepeli György, *Ember 2.0 – A mesterséges intelligencia gazdasági és társadalmi hatásai*, (Budapest: Kossuth Kiadó, 2020), 88.

50 Csepeli, *Ember 2.0*, 88.

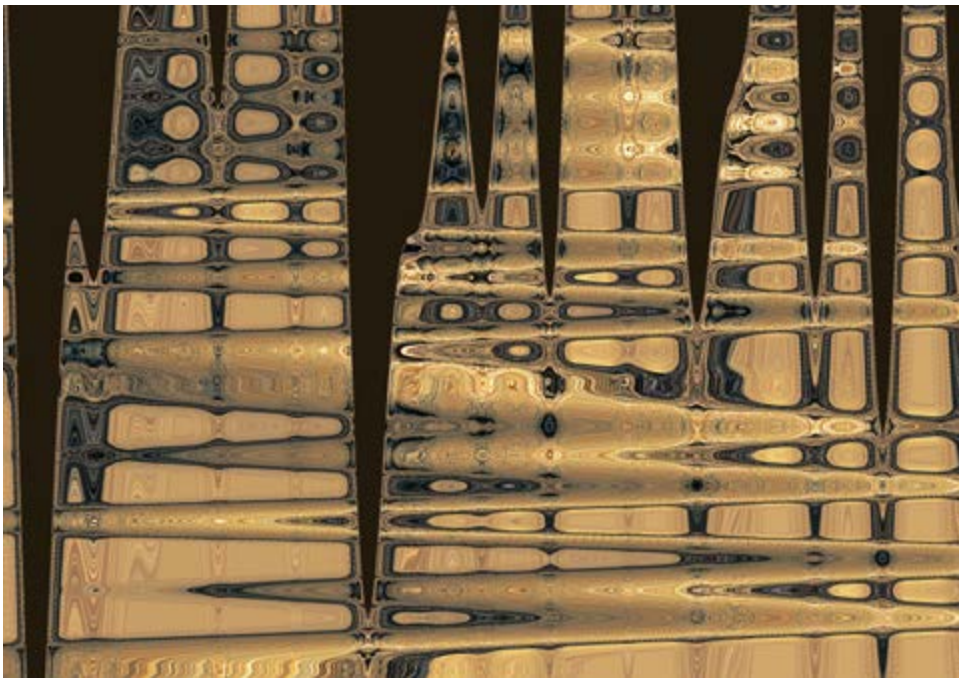
51 Lev Manovich, „Posztmédia esztétika. Krízisben a médium,” *Exindex*, hozzáférés: 2023. 03. 16., <https://exindex.hu/nem-tema/posztmedia-esztetika/>



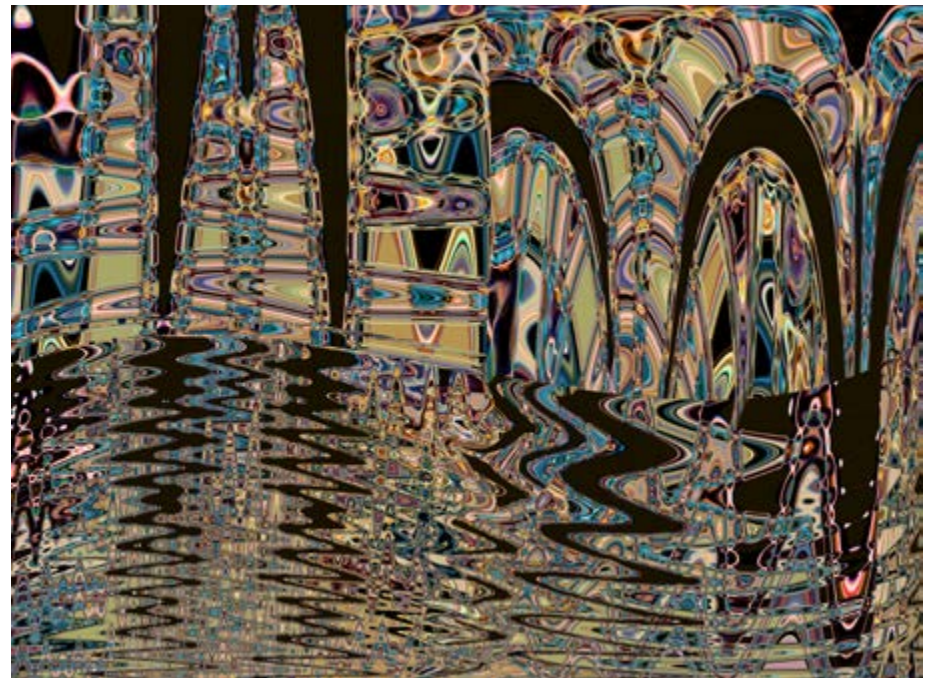
4. Lieber Erzsébet: A létező és a lehetséges IV.1., 2021, fotográfia



6. Lieber Erzsébet: Eldorado 4., 2022, elektrográfia



5. Lieber Erzsébet: A létező és a lehetséges IV.2., 2021, fotográfia



7. Lieber Erzsébet: Eldorado 1., 2022, elektrográfia

bármerre folytatódhat, és amerre lépünk, arra fog kiépülni a további, fraktálszerű útszakasz; ott keletkeznek az újabb és újabb változatok lehetőségeinek a csomópontjai és elágazásai. Ezek a lépések nem mindig tudatosulnak. A művész belehelyezkedik a folyamatokba, együtt létezik az alakuló művel, annak minden változó és állandóvá váló, minden leírható és rituálészerű mozzanatával. Nem csak bábáskodik, hanem a mű genezisének a részévé válik. **„Ha belépünk az ihlet rögzítette valóságba, a műalkotásba, ha átadódunk a művészségnek, úgy a valóság kívül rekedt elemei elvesztik létüket, létük formáját. Nem tevékenykednek, - egyszerűen nincsenek szemléletünk számára.”**<sup>52</sup> Ennek egyik alapeleme az én feloldódása a keletkező műben, az ismeretlen kimenet lehetőségének is a felvállalása. Az ilyen egyé válás – Csíkszentmihályi Mihály szavaival – „Flow élmény”. **„Az Én-tudat elvesztése Én-transzcendenciához vezethet, ahhoz az érzéshez, hogy lényünk határai az eddigénél kijebb tolódtak.”**<sup>53</sup> A határok tágítása pedig a készségek és a teljesítmények egyre magasabb szintre történő emelését eredményezi,<sup>54</sup> ami a művész számára nem csak újabb, hanem egyre tökéletesebb és egyetemesebb alkotások irányába nyitja meg az utat. El Kazovszkij szavaival: **„a mű soha nem az adott festőnek vagy szobrásznak a lenyomata, nem is magában az emberben jön létre, hanem az ember és az univerzum között, illetve az ember és a műve között. Mint egy prizma.”**<sup>55</sup> Az egyik művész a semmi földjén találja magát az ihletett állapotban, a másik úgy érzi, az időtlenbe, a végtelenbe, a lényeg birodalmába, vagy az Istenibe kapcsolódott be. Így vagy úgy, az intuitív, a kontemplatív, a verbálisan leírhatatlan és a reflektált folyamatok, illetve a szakmai kont-

52 József Attila, „Irodalom és szocializmus,” Magyar-irodalom.elte, hozzáférés: 2023. 03. 16., <http://magyar-irodalom.elte.hu/sulinet/igyjo/setup/portrek/jozsefa/irodszo2.htm>

53 Csíkszentmihályi Mihály, *Flow – Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*, ford. Legéndyné Szabó Edit (Budapest: Akadémiai Kiadó, 1997), 103.

54 Csíkszentmihályi, *Flow*, 105.

roll együttesen működnek az alkotás erőterében. Lehet, hogy a semmi földje és a mindenség birodalma is egy és ugyanaz, mint a keletiek hite szerint, akik számára az üresség a minden keletkezésének az origója, a létrejövő valamik változatainak kimeríthetetlen forrása, azokról leválaszthatatlan entitás, aminek lényege a létszerűsége, nem pedig az, hogy mi minden létezhet belőle alakulóan.

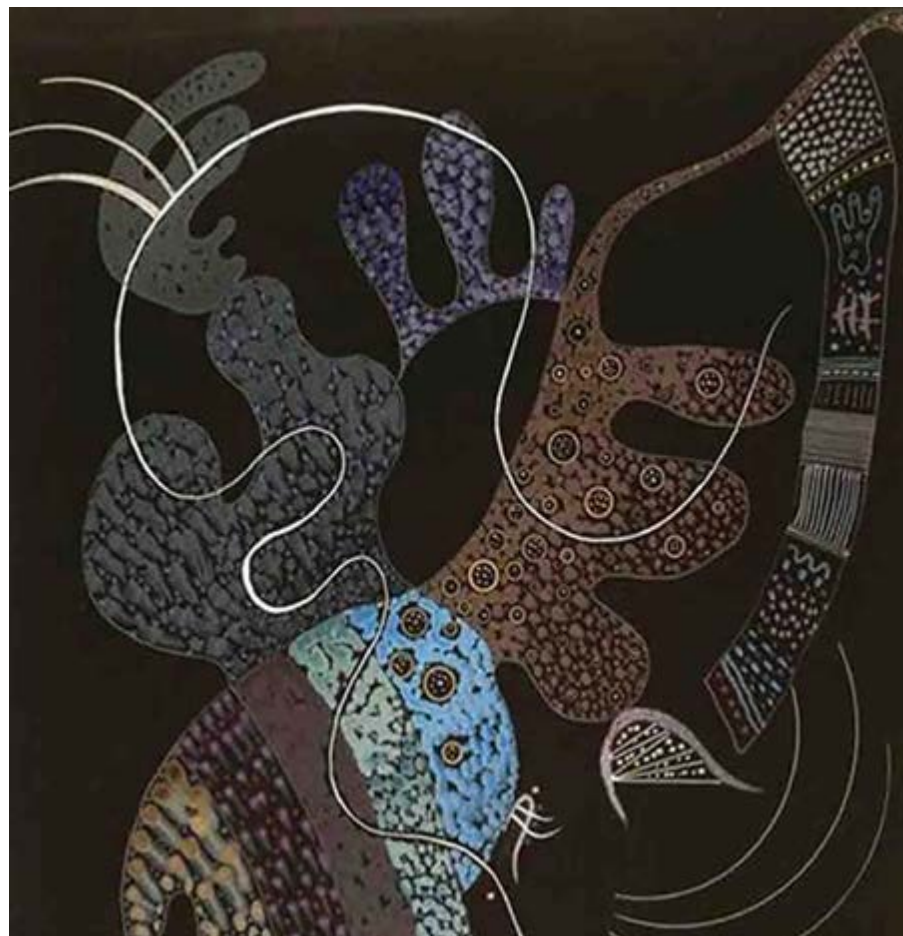
Talán a legjobb művek az ideált valóban megjelenítik, minden egyes mű más-más megvilágításban.

„Egy igazi műalkotás formája olyan érzéki forma, amely érzékeinken keresztül direkte szól az értelmünkhöz is, amennyiben az alkotó elméjében az alkotás folyamatában megtisztult ideát olyan elemi erővel nyomja érzékeinkre, hogy az a saját elménkben lappangó ideát is megtisztítja és új, gazdagabb tartalommal tölti meg, olyannyira, hogy az ideát immár ideálként összehasonlítván annak silány, hamis utánzataival, akár tette is sarkall. Természetesen, ez az ideatisztogatás nem más, mint amit a görög szóval katarzisznak nevezünk. Az igazi műalkotás tehát érzékeink révén egész értelmünket és ezzel egész emberi valónkat megmozgatja.”<sup>56</sup>

És ekkor következik be az, amit Heidegger *Lichtungnak, félfénylésnek* nevez; létrejön egy olyan törés, amikor a véges műalkotás megvilágosító ereje által számunkra is felfénylik az igazság. Almási Miklós szavaival: **„egy pillanatra valami ősi**

55 Szűts Miklós, „>... Isten testéből vágjuk ki azt, ami létrejön.< Beszélgetés El Kazovszkijjal,” hozzáférés: 2023. 03. 21., <https://elkazovszkij.hu/interjuk/nyomtatott/1065/szuts-miklos-isten-testebol-vagjuk-ki-azt-ami-leterjon-beszelgetes-el-kazovszkijjal/index.html>

56 Klima Gyula, „A lélek mint a test formája, és a művészet mint a lélek formája,” mma-mmki, hozzáférés: 2023. 03. 22., <https://www.mma-mmki.hu/kiadvany/a-lelek-mint-a-test-formaja-es-a-muveszet-mint-a-lelek-formaja/>



megvilágosodásba kapcsolódunk be."<sup>57</sup> „A nagy művek atavisztikus hatása is szomatikusan rendít meg először, s megértése is egész lényünket érinti, nem csak tudatunkat vagy esztétikai érzékünket. Az érzéki hatás egzisztenciális jellegű: kikerülhetetlen, nyelv előtti, fogalmakon túli mivoltunkban ragad meg.”<sup>58</sup> Az igazságnak a mű által való megnyilvánulási lehetősége meg is őrződik a műalkotások minden változatában, függetlenül attól, hogy az egyes befogadó, vagy a kor közönsége az adott pillanatban képes-e megérezni azt, azaz hogy van-e kulcsa az adott mű olvasásához. Kézenfekvő, hogy a Heideggert interpretáló Loboczky Jánosnak is a Kékszakai herceg vára jutott eszébe hasonlatként. Balázs Béla szövegkönyvében Judit kéri a titkok ajtajainak kinyitását és az ajtók

kulcsait a Kékszakai lúttól: „Nyisd ki, nyisd ki! Nekem nyisd ki/ Minden ajtó legyen nyitva!”<sup>59</sup>

A firenzei San Marco kolostorban minden cella ajtaja ki van tárva, és mindegyik falán látható egy Fra Angelico freskó. A cellákba nem szabad belépni, csak a folyosóról tudunk bekukkantani a kötéllel elzárt helyiségekbe. A folyosókon mindenkinek lehetősége van végigmenni, minden egyes nyitott ajtón keresztül betekinteni. Vannak látogatók, akik nem veszik maguknak a fáradságot, hogy végigsétáljanak, mások bejárnak ugyan az épületet, de csak egy-két cella az, ahol úgy érzik, magukkal ragadják őket a képek, azaz a festmény, az általa megjelenített és a festő közös világa. Mi lehet az oka a művekhez való viszonyulásaink különbségeinek? Roland Barthes a fényképekkel kapcsolatban írja, de bármely műalkotásra

59 Balázs Béla, „A kékszakai herceg vára,” Magyarulbabelben, hozzáférés: 2023. 03. 16., [https://www.magyarulbabelben.net/works/hu/Balazs\\_Bela-1884/A\\_kékszakai\\_herceg\\_vara](https://www.magyarulbabelben.net/works/hu/Balazs_Bela-1884/A_kékszakai_herceg_vara)

57 Almási, *Anti-esztétika*, 66.

58 Almási, *Anti-esztétika*, 65.

illeszthető a hasonlat, hogy „**az életrekeltés (animation) szóval kell jelölnöm azt a vonzódást, amely a fényképet valóban lehetővé teszi.**”<sup>60</sup> A kép nem „eleven”, de a nézőjét „főllekesíti”.<sup>61</sup> Pontosabban azt a nézőjét, akit képes lélekben megszólítani, akiben aztán a kép (újra) képződik. A műben felfedett létező ezen az úton, a befogadója létében, létének tényezőitől nem függetlenül válik újra, de bizonyos mértékig más formában élővé. Ottjártunkkor két szerzetes is sétált a folyosókon. Ők a záró kötéllel és a turisták zsvajával mit sem törődve, átszellemülten időztek a művek univerzumában. Mi történhetett velük? Lehetséges, hogy a létezőhöz vezető utak valóban megnyílnak az alkotások által, és a hit emberei számára nem szimplán rövid időre villant fel az el nem rejtetté váló létező végső igazsága, nekik folyamatosan világolt, ők a létezőben lakoztak? A kérdéssel a labda fel van adva, és ameddig a magasban pörög, addig leütésének számtalan variációja lehetséges. De vajon mi dönti el, hogy melyik a legoptimálisabb vagy a legigazabb? Professzionalitás, hit, pillanatnyi intuíció? Vagy ezek keverékének valamelyik variánsa?

Ezt a dolgot Platónnak a festészetéről vallott lesújtó nézetével kezdtük. Vajon 2500 év távlatából, Heidegger művészetfelfogását is figyelembe véve miként gondolkodjunk róla? Hetedik levelében maga Platón írja a Létező megismerésével kapcsolatban, hogy amit az ember „szellemével megfogott”<sup>62</sup>, „**a végső belátást nem lehet szavakkal kifejezni**”; „**egyszerre csak felvillan a lélekben – akárcsak egy kipattanó szikra által keltett világosság – s azután már önmagától fejlődik tovább.**”<sup>63</sup> A megismerés lépéseivel „**való szakadatlan foglalkozás, amely lépésről lépésre halad rajtuk keresztül, és az elért**

**fokról mindig az előbbire is visszatekint, hozhatja létre végül a természeténél fogva kiváló dolog (azaz az igazi létező) megismerését a természeténél fogva kiváló lélekben.**”<sup>64</sup> Nem hasonló történik-e a műalkotás megalkotásával és azon keresztül, amikor a szavakkal nem kifejezhető létező a művész léte által a műben el nem rejtetté válik, majd a befogadó létében újra létesül, mint valami „**világosság – s azután már önmagától fejlődik tovább.**”? Lehet, hogy a létező igazságának életre keltése és megtörténésének a felkínálása minden valódi műalkotás inherens tulajdonsága, függetlenül attól, hogy rányitja-e, vagy mikor nyitja rá valaki az ajtót? Heidegger is felteszi a kérdést: „**Egyáltalán, megtörténhet-e az igazság, és lehet-e történeti? Hiszen az igazság, úgy véljük, valami időtlen és időfeletti kell legyen.**”<sup>65</sup> A műalkotás maga is, lett légyen bármilyen a formája, – ahogyan El Kazovszkij fogalmazott több, vele készült interjúban – **végtelen.**<sup>66</sup> Behatol az egyetemesbe, és megnyit egyelőre még nem létezett, de lehetséges, határok nélküli, és így – elvben – mindenki számára hozzáférhető világegyetemet. Itt érhető tetten a legplasztikusabban a művészi univerzum fogalma, ami egyszerre utal a műben el nem rejtetté váló létező univerzális igazságára, valamint a lélek univerzalizálására; a művészet azon sajátosságára, hogy műalkotásainak variánsai, a bennük lévő állandó változó mozzanatainak, illetve ezen változók állandóságának egysége az univerzum, az emberi lélek és a művészet dimenzióit átfedésbe hozhatják, általuk ezek a létmódok számtalan metszésponton találkozhatnak, ütközhetnek, vagy eggyé is válhatnak.

60 Roland Barthes, *Világoskamra*, ford. Ferch Magda (Budapest: Európa Könyvkiadó, 2000), 24.

61 Barthes, *Világoskamra*, 24.

62 Platón, „Hetedik levél”, 343a ford. Faragó László, in *Platón összes művei III.*, szerk. Zsolt Angéla (Budapest: Európa Könyvkiadó, 1984), 1068.

63 Platón, „Hetedik levél”, 341c-d 1066.

64 Platón, „Hetedik levél”, 343d-e 1069.

65 Heidegger, „A műalkotás eredete”, 27.

66 El Kazovszkij több interjúban is utal arra, hogy a művészeti alkotás végtelen. Pl. Szüts, „»... Isten testéből vágjuk ki azt, ami létrejön.« Beszélgetés El Kazovszkijjal.”

## Bibliográfia

Adorno, Theodor, W. *Ästhetische Theorie*. Frankfurt am Main: Surkamp Verlag, 1970.

Almási Miklós. *Anti-esztétika. Séták a művészetfilozófiák labirintusában*. Budapest: Helikon Könyvkiadó, 2003.

Balázs Béla. „A kékszakkállú herceg vára.” Magyarulbabelben, hozzáférés: 2023. 03. 16. [https://www.magyarulbabelben.net/works/hu/Bal%C3%A1zs\\_B%C3%A9la-1884/A\\_k%C3%A9kszakk%C3%A1ll%C3%BA\\_herceg\\_v%C3%A1ra](https://www.magyarulbabelben.net/works/hu/Bal%C3%A1zs_B%C3%A9la-1884/A_k%C3%A9kszakk%C3%A1ll%C3%BA_herceg_v%C3%A1ra)

Barthes, Roland. *Világoskamra*. Fordította Ferch Magda. Budapest: Európa Könyvkiadó, 2000.

Bergson, Henri. *Teremtő fejlődés*. Fordította Dienes Valéria. Budapest: Magyar Tudományos Akadémia, 1930.

Csepeli György. *Ember 2.0 A mesterséges intelligencia gazdasági és társadalmi hatásai*. Budapest: Kossuth Kiadó, 2020.

Csikszentmihályi Mihály. *Flow Az áramlat A tökéletes élmény pszichológiája*. Fordította Legéndyné Szabó Edit. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1997.

Danto, Arthur C. „Történetek a művészet végéről.” In *Művészet az ezredvégen. Tanulmányok a művészet végéről és a művészettörténelem újrakezdéséről*, szerk. Perneczky Géza, 183–192. Budapest: Kézirat, 1999.

Danto, Arthur C. „Történetek a művészet végéről,” Fordította Perneczky Géza. In: *A művészet vége? Európai füzetek, első szám*, szerk. Perneczky Géza, 67–82. Budapest: 1999.

Dempsey, Amy. *A modern művészet története. Stílusok + Iskolák + Mozgalmak*. Fordította Szekeres Andrea, Szikra Renóta. Budapest: Képzőművészeti Kiadó, 2003.

Feick, Hildegard. *Index zu Heideggers »Sein und Zeit«*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1968.

„Fogalomtár etika szakosoknak. Sensus communis.” Mmi.elte, hozzáférés: 2023. 03. 16. [http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/index59dd.html?option=com\\_tanelem&id\\_tanelem=507&tip=0](http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/index59dd.html?option=com_tanelem&id_tanelem=507&tip=0)

Gadamer, Hans-Georg. *Igazság és módszer. Egy filozófiai hermeneutika vázlatja*. Második, javított kiadás. Fordította Bonyhai Gábor. Budapest: Osiris, 2003.

Gombrich, E. H. „Illúzió és művészet.” Fordította Falvai Mihály. In *Illúzió a természetben és a művészetben*, szerk. Gregory, R. L., Gombrich, E. H., 197–246. Budapest: Gondolat Könyvkiadó, 1982.

Gombrich, E. H. *Művészet és illúzió*. Fordította Szabó Árpád. Budapest: Gondolat Könyvkiadó, 1972.

Heidegger, Martin. „A műalkotás eredete.” Fordította Bacsó Béla. In *Rejtektutak*, szerk. Pongrácz Tibor, 9–65. Budapest: Osiris Kiadó, 2007.

Higgins, Dick. „Az öt művészettörténeti tradíció, esszé.” artpool, hozzáférés: 2023. 03. 16. <https://artpool.hu/Fluxus/Higgins/tradicio.html>

Hockney, David, Gayford, Martin. *A képek története a barlangtól a monitorig*. Fordította Sepsi László. Budapest: Scolar Kiadó, 2021.

József Attila. „Irodalom és szocializmus.” In *József Attila Összes tanulmánya és cikke 1930–1937*. Első kötet, szerk. Tverdota György és Veres András, 104–155. Budapest: József Attila Társaság – L'Harmattan Kiadó, 2018.

József Attila. „Irodalom és szocializmus.” Magyar-irodalom.elte, hozzáférés: 2023. 03. 16. <http://magyar-irodalom.elte.hu/sulinet/igyjo/setup/portrek/jozsefa/irodszo2.htm>

Keserü Katalin. *Emlékezés a kortárs művészetben*. Budapest: Noran Kiadó, 1998.

Klima Gyula. „A lélek mint a test formája, és a művészet mint a lélek formája.” mma-mmki, hozzáférés: 2023. 03.22. <https://www.mma-mmki.hu/kiadvany/a-lelek-mint-a-test-formaja-es-a-muveszet-mint-a-lelek-formaja/>

Loboczkó János. „A műalkotás lét-értelme Heidegger művészetfilozófiájában.” Uni-eszterhozy, hozzáférés: 2023. 03. 16. [http://publikacio.uni-eszterhozy.hu/1879/1/81-99\\_Loboczkoy.pdf](http://publikacio.uni-eszterhozy.hu/1879/1/81-99_Loboczkoy.pdf)

Manovich, Lev. „Posztmédia esztétika. Krízisben a médium.” Exindex, 2004. március 9., hozzáférés: 2023. 03. 16. <https://exindex.hu/nem-tema/posztmedia-esztetika/>

Németh Lajos. *A művészet sorsfordulója*. Budapest: Ciceró Kiadó, 1999.

Platón. „Állam.” Fordította Szabó Miklós. In *Platón összes művei II.*, szerk. Zsolt Angéla, 5–710. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1984.

Platón. „Hetedik levél.” Fordította Foragó László. In *Platón összes művei III.*, szerk. Zsolt Angéla, 1038–1083. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1984.

Sontag, Susan. *A fényképezésről*. Fordította Nemes Anna. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1999.

Szabó Viktória. „A »hideg szépség« megjelenése az újmédiában - Maya Brush esztétikája.” pte.hu, hozzáférés: 2023. 03. 16. [http://polc.ttk.pte.hu/tamop-4.1.2.b.2-13/1-2013-0014/96/iv\\_jmdia\\_jmdiamvszet\\_posztmdia-esztika.html](http://polc.ttk.pte.hu/tamop-4.1.2.b.2-13/1-2013-0014/96/iv_jmdia_jmdiamvszet_posztmdia-esztika.html)

Szűts Miklós. „»...Isten testéből vágjuk ki azt, ami létrejön.« Beszélgetés El Kazovszkijjal.” Elkazovszkij, hozzáférés: 2023. 03. 21. <https://elkazovszkij.hu/interjuk/nyomtatott/1065/szuts-miklos-isten-testebol-vagjuk-ki-azt-ami-letrejon-beszelgetes-el-kazovszkijjal/index.html>

Takács-Nagy Gábor. „»Mozart – akárcsak Petőfi – valójában egy nagyra nőtt gyermek volt.«” Papageno, 2022. március 15., hozzáférés: 2023. 03. 16. [https://papageno.hu/blogok/mozart-planet/2022/03/takacs-nagy-gabor-mozart-akarcsak-petofi-valojaban-egy-nagyra-nott-gyermek-volt/?fbclid=IwAR0dhcUXN0nWS1Yj9vJ\\_kGhuFIBeEJb2J\\_Kol5M-r1zE1MqorKuJwE-h9i](https://papageno.hu/blogok/mozart-planet/2022/03/takacs-nagy-gabor-mozart-akarcsak-petofi-valojaban-egy-nagyra-nott-gyermek-volt/?fbclid=IwAR0dhcUXN0nWS1Yj9vJ_kGhuFIBeEJb2J_Kol5M-r1zE1MqorKuJwE-h9i)

Tillmann József Attila. „Inter média.” In: *Távkertek A nyugalom tengerén túl*, 65–72. Budapest: Kijárat Kiadó, 1997.

# Szabó Zsófia

ORCID: 0000-0001-5460-9450

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

[szabo.zsofia@uni-mate.hu](mailto:szabo.zsofia@uni-mate.hu)

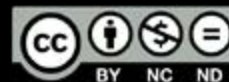
## Párduc vagy virág

A magyar festészet történetében egyedülálló rekordként jegyzik Rippl-Rónai Józsefnek azt a portréciklusát, amelyet legkedvesebb modelljéről, a Zorkának becézett Bányai Elzáról festett. Ez az „érdekes arcú” fiatal nő a legmerészebb becslések szerint a művész csaknem háromszáz képén (festményén, rajzán, vázlatán) szerepel, mindegyiken más-más pózban és festői stílusban jelenik meg, mi több, eltérő nőtípusokat és karaktereket mutat fel. E tanulmány, miközben e variációk létrejöttének körülményeit kutatja, kísérletet tesz arra is, hogy a Zorkáról alkotott összképet a korabeli visszaemlékezések és kritikák tükrében néhány kevésbé ismert vonással gazdagítsa.

**kulcsszavak:** Rippl-Rónai József, Bányai Elza, Zorka, portré, pasztell, sorozat

Artcadia, ú.f. 2 (1), 24–37. (2023)

DOI: [10.57021/artcadia.4809](https://doi.org/10.57021/artcadia.4809)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## Panther or Flower

József Rippl-Rónai's portrait series of his favourite model, Elza Bányai, known as Zorka, is a unique record in the history of Hungarian painting. This 'interesting-faced' young woman is estimated to have appeared in almost three hundred of the artist's pictures (paintings, drawings and sketches). In each portrait, she is depicted in a different pose and style, and even more, she portrays various types of women and characters. Exploring the circumstances of these variations, the study also attempts to enrich the overall picture of Zorka with some lesser-known features in the light of contemporary memoirs and criticism.

**keywords:** József Rippl-Rónai, Elza Bányai, Zorka, portrait, pastel, series



## A női arc mint színes jelenség

A 19-20. század fordulójának stíluspluralizmusából markánsan előtörő irányzatok, a szecesszió és szimbolizmus tendenciái számára különösen kedvelt téma volt a nő ábrázolása. A szecesszió íves, ornamensekre építő florális irányzata kecsesen hajladozó virágként és egyfajta dekoratív elemként tekintett a női testre. A szimbolizmus festőinek képeit tavaszt köszöntő nimfák és erdei jelenések népesítették be, vágyott szerelmek idolarcai bontakoztak ki sejtelmes ködfelhőkben. A nő megjelent tiszta, éteri jelenségként, ugyanakkor a képzőművészet történetében talán sohasem ábrázolták olyan démoni, gyilkos erőként, mint ebben a periódusban: a századforduló Évái, Juditjai, Saloméi a gyönyör ígéretét hordozó, vágyott, de pusztító, végzetet hozó asszonyokká váltak. A pszichológia tudománya egyre mélyebbre ásott az emberi pszichében, s a művészet ugyanezzel kísérletezett: az irodalom, a képzőművészet és a színház egyaránt az ösztönök, vágyak, hangulatok és víziók – szimbólumokba kódolt – felmutatására törekedett ebben az időszakban.

Rippl-Rónai József több mint 3000 tételből álló életművének<sup>1</sup> jelentős részét alkotják a női testet és arcot ábrázoló képei. Művészi pályájának indulásától, a párizsi „fekete korszak” visszafogott palettával vászonra vitt, légies nőalakjaitól kezdve az utolsó periódusának színgazdag pasztellsorozatáig változatos módon ragadta meg a női szépség és természet sajátosságait. A festő életútjának ez utóbbi, kései szakaszában, 1915 után született a témánkhöz kapcsolódó Zorka-ciklus is.

Rippl-Rónai 1919 után elhagyta az olajfestészetet, és csak a pasztelltechnikának szentelte magát. A krétarajz gyors,



Bányai E. Zorka, Rónai Dénes felvétele, Színházi Élet, 1917

intuitív munkamódszert jelentett a művész számára, s ennek köszönhetően csak úgy ontotta magából a pasztelleket, eleinte főként női arcokat örökített meg, majd egyre több önarcképet, íróportrét, tájképet festett.

A korabeli kritikusok közül sokan üdvözölték Rippl-Rónai női pasztellportréit, és érzékeny, poétikus leírásokkal dicsérték képeit. Ahogy Szász Zoltán a művész 1920-as tárlata kapcsán fogalmaz:

„A nő, mondtam egyszer, egy átmeneti lény egy párduc és egy virág közt. Rippl mester modern női végtelen finom rezgésű skálafokok e két pólus között... Bár a virágszerűség ezúttal még is túlteng! Ezek a szövetekből és kalapokból mint lombzatból kiomló szíromhússzerű női vállak, hónaljok és nyakak, ezek a félignyílt liliomkelyhekként ható hosszúujjú kezek, ezek az árnyékos virágkehelymélyen harmatként csillogó szem-fehérek, mindez nőstényi szépségfoszlányokból páratlan artisztikus érzékkel összekötött eleven bokréták.”<sup>2</sup>

Bár a Zorka-képekről – mint a művész női arcképeinek legismertebb gyűjteményéről – a kortársak többnyire elismeréssel szóltak, az utókor némi távolságtartással kezelte ezt az anyagot, s a ciklusról részletes elemzés nem készült.

<sup>2</sup> Szász Zoltán, „Rippl-Rónai,” *Színházi Élet*, 47. sz. 1920. november 21–27. 16.

<sup>1</sup> A Genthon István által becsült szám 3300, ebből 2400 körüli számban készültek olajképek és pasztellek, 800 rajz, a többi rézkarc, litográfia és iparművészeti alkotás. Genthon István, *Rippl-Rónai József*, (Budapest: Képzőművészeti Alap Kiadóvállalata, 1958), 36.

Annak okát, hogy e festmények gyakran épp csak említésre kerülnek a monográfiákban, egyfelől a művek kvalitásának kérdésében kereshetjük. A dicsérő szavak mellett ugyanis visszatérő véleményként olvashatjuk, hogy a festő utolsó periódusát jellemző gyorsaság és termékenység, a „túlszapora portréfestés”<sup>3</sup> következtében olykor konvencionálissá, mások szerint felszínessé váltak arcképei. Kései műveit egyes elemzők szerint a „a túlságosan hangsúlyozott színesség, virtuozitás és ezzel az édeskés virtuozitással párhuzamos, nem mindig ötletes elnagyolás” és egyfajta variációs szegénység jellemezte.<sup>4</sup> Az utókor szerzői közül Bernáth Mária egyik könyvében *A hanyatlás évei* fejezetcím alatt nyers őszinteséggel szól a művész erőtlenné váló, könnyebb utat választó pasztellportréiról, s annak motivációiról: a kényelem és a pénz szeretetéről. Bár remekművek ebben a korszakban is készültek, a biográfusok többnyire az önarcképeket és a művészbárátok arcmásait dicsérik.<sup>5</sup>

A másik ok, ami távol tartotta az elemzőket, talán ez a különös „Lolita-viszony”<sup>6</sup> lehetett: Rippl-Rónai és egy nála 38 esztendővel fiatalabb lány intim kapcsolatának ténye nemcsak a család életét forgatta fel, de a kortársakat, barátokat is furcsán érintette. A művész habitusától idegennek érezték „vulkanikus” hevülettel feltörő érzelmeit,<sup>7</sup> ahogy a tiltott kapcsolattal járó titkolózás, hazudozás sem illett egyszerű, nyílt természetéhez. Petrovics Elek megjegyzi, hogy Rippl-Rónai a nők iránti felfokozott érdeklődése ellenére sem bocsátkozott kalandokba, csak „későn, ernyedő és rokkant korában esett bele egy tartós kötelék hálójába.”<sup>8</sup>

<sup>3</sup> Petrovics Elek, *Rippl-Rónai József*, (Budapest: Athenaeum Rt. Kiadása, é.n.) XV., XXXI-XXXII.

<sup>4</sup> Pewny Denise, *Rippl-Rónai József (1861-1927)*, (Budapest, 1940), 93.

<sup>5</sup> Bernáth Mária, *Rippl-Rónai József szemtől szemben*, (Budapest: Gondolat Könyvkiadó, 1976), 200–233.

<sup>6</sup> Lásd Gerevich József, „Sötétkék matróruha piros masnival, avagy a démonizált Lolita” in *Uő. Szerelmek, műzsók, szeretők* (Teremtő vágyak 3.) (Budapest: Noran Libro, 2018), 93–98.

<sup>7</sup> Fóthy János, „Ötven éve halt meg Rippl-Rónai József”, *Magyar Nemzet*, 1977. november 29. 10.

<sup>8</sup> Petrovics, *Rippl-Rónai*, XXX.

Móricz Zsigmond kíméletlenebbül fogalmaz:

„Rippl nagyon megvénült, van neki az a neje a Zorka, s az nagyon „kiszijja”: anyagilag is rosszul áll, mert minden pénzét papírokba fektette s az fuccs (...) felesége, Lazarine, az sokkal jobb volt neki, az rendben tartotta s művészileg is jobb hatással volt rá, annak komor feketesége egészséges művészi ösztönt izgatott benne, de ez nyálas kis nő, az aggkori bujálkodás, és nem jó, csupa giccs, soha életében nem csinált giccset s ez mind hamis...”<sup>9</sup>

A Zorka-képek feldolgozását – az életmű más szakaszaihoz hasonlóan – emellett számos tényező nehezíti: a művek egy része megsemmisült, elveszett vagy lappang, külföldi magángyűjteménybe került, s számos hamisítvány is kering a műtárgypiacon.<sup>10</sup>

## A festő és modellje

Rippl-Rónai József és Bányai Elza kapcsolatáról Paris Anella, a művész nevelt lányának visszaemlékezései nyújtják a legtöbb fogódzót, bár Anella – érthető okokból – felvállaltan elfogult és ellenséges hangnemben jellemzi a család életébe betolakodó fiatal „bestiát”.<sup>11</sup>

Rippl-Rónai 1915 őszén ismerte meg Bányai Elzát. A mester, Lazarine és Anella a Hatvani vendéglőbe tértek be vacsorára, ahol a festő felfigyelt egy bájosan csacsogó, masnikkal dekorált lányra, és meglátta benne a lefestésre váró, érdekes arcot. A 16 éves lány eleinte anyai kísérettel látogatta Rippl-Rónai műtermét, később már egyedül járt az ülésekre – ezek után feltehetően 1916 tavaszától vált a művész és a modell viszonya

<sup>9</sup> Móricz Zsigmond 1926-ból származó levelét idézi Laczkó András, „Móricz és Rippl-Rónai,” in *Rippl-Rónai világról a kaposvári tudományos tanácskozáson*, szerk.: Laczkó András (Kaposvár: Somogy megyei Múzeumok Igazgatósága és a Magyar Nemzeti Galéria kiadása, 1981) 67.

<sup>10</sup> A helyzetet tovább bonyolítja, hogy Rippl-Rónai képeit már életében hamisították, lásd: Horváth János, Rippl-Rónai műzsái, híres kertjei, elveszett festményei és egy rejtélyes hamisítási ügy, *Kaposvári Rippl-Rónai Múzeum Közleményei*. (2016: 04): 401–406.

<sup>11</sup> „Paris Anella emlékezései Rippl-Rónai Józsefről,” in Horváth János, *Rippl-Rónai Emlékkönyv Paris Anella visszaemlékezéseivel Rippl-Rónairól*, (Kaposvár: Somogy megyei Múzeumok Igazgatósága, 1995), 82–85.

12 Anella emlékezése szerint. Egy másik szöveghelyen Anella Ady Endrénél tett látogatásuk idejére keltezi a románc kezdetét, ami viszont csak később, leghamarabb 1917 őszén lehetett, mert Adyék akkor költöztek az Anella által említett Veres Pálné utcai lakásba. A már betegeskedő Ady Endrét Rippl, Lazarine és Anella 1918 novemberében bizonyosan felkereste – ezt mutatják a könyvdedikációk, köztük egy, amit Zorkának ajánlott a költő. Tasi József, „Ady és Rippl-Rónai dedikációi,” *Népszabadság*, 1977. június 26. 8.

13 Bólint Aladár, „Rippl Rónai József újabb képei,” *Nyugat*, 7. sz. (1917. április 1.)

14 „Rippl-Rónai József újabb rajzai és festményei,” (Budapest: Az Ernst-Muzeum kiadása, 1917), 3. terem: Pasztell-fejek

15 Lázár Béla, „Rippl-Rónai József újabb rajzai és festményei,” 4–5.

intimebbé.<sup>12</sup> A festő, aki szerette különböző beceneveken szólítani a hozzá közelállókát, a szerb fronton gyakran hallotta a Zorka nevet, s eldöntötte, eztán így fogja nevezni Elzát.

A Zorka-ciklus első nagyobb anyagát először az Ernst Múzeum 1917-es tavaszi kiállításán láthatta a közönség. Több cikk megemlíti a tárlat „Zorka szobáját”, ahol elsősorban az új modellről készült pasztellképek sorakoztak fel. Ezekről a művekről Bólint Aladár a *Nyugatban* így ír: „Erotika. Ezt írnám Rippl Rónai újabb pasztelljei alá. Női fejek, vállak, keblek, karok villannak fel. Egész terem teli van velük. Ha megállunk előttük, szinte megszédít bennünket a kicsapódó perzselő tűz.”<sup>13</sup> A képcímek, amiket a kiállítás katalógusában a „pasztellfejek” terménél olvashatunk, egy szimbolista verseskötet címszavait idézik: *Vágyódás, Merengés, Bánat, Nyár, Hattyúnyakú lány, Vágy, Tavasz, Extázis, Sóvárgás, A mező virága, Lila másllis leányka, Töprengés, A kék gyűrű*.<sup>14</sup>

Lázár Béla a katalógus előszavában Rippl-Rónai új képeinek bámulatos színpompáját dicséri, s hozzáteszi:

„Mint a mór arabeszk-mester, ki mozaikba rakta ki álomképeit, színes vonalakba rejtette fájdalját és ekstázisait, erotikáját és aszkézisét, hitét és babonáit, vágyait és megsejtéseit – úgy éli át Rippl-Rónai a pasztell lány és elmosódó színeiben, exquisit vonalaiban, fojtott tűzében és fel-felcsukló izgalmaiban egy-egy női szépségtől ihletet nyert színlalmát, földöntúli álomvilágba merülten.”<sup>15</sup>

A kortársak feltehetően megéreztek valamit abból, hogy míg a művész korábban szemlélődő távolságtartással dokumentálta választott témáit, miközben finom

hangulatokkal itatta át a készülő kompozíciókat, itt az érzékek és az érzékiség lett a főszerep, s az alkotó kezét felfokozott érzelmek és szenvedélyes vágyak vezették.

A következő bemutatkozásig Rippl-Rónai egyre termékenyebben ontotta pasztellfejeit – nemcsak Zorkáról. A *Színházi Élet* faggatózására, hogy „Mit csinál Rippl-Rónai?”, a festő 1920 nyarán így válaszolt:

„Hát kicsit szokatlan anyag van itt együtt, magyarázza. Itt van például a Zorka-ciklus. Zorkát – a mester kedvenc modellja – egy rendkívül finom arcú kis lány, akit úgyszólván ő nevelt fel – lefestettem vagy ötven különféle változatban, azonkívül sok rajzom és vázlatom van róla. Nagyon szeretem ezt a témát.”<sup>16</sup>

A Zorka-ciklus újabb darabjait 1920-ban megrendezett egyéni kiállításán az Ernst Múzeumban tárta a nagyobb közönség elé. A kiállítási katalógus Ernst Lajoshoz címzett előszavában Rippl-Rónai maga írja le a tárlat koncepcióját, miszerint a régi művek mellett

„pasztell-fejek egész seregét mutatom most be, amiket érdekes életű és még érdekesebb kinézésű fiatal pesti lányok és asszonyok után csináltam. Az egyik sorozat jellemző vonása az, hogy egy és ugyanazon sápadt személy után vannak festve. Mindahány, annyiszor más és más. Ez a Zorka-sorozatot, amelyből néhányat pár évvel ezelőtt már bemutattam nálad.”<sup>17</sup>

16 „Mit csinál Rippl-Rónai?” *Színházi Élet*, IX. évf. 24. sz. 1920. június 13–19. 16.

17 Rippl-Rónai József, „Pár szó kiállítással kapcsolatban – levél Ernst Lajoshoz,” in *Rippl-Rónai József gyűjteményes kiállítás*, kiállítási katalógus, (Budapest: Az Ernst-Muzeum kiadása, 1920), 5.

Szász Zoltán már idézett írásában a dicsérő szavak közé bújtatva némi kritikával jegyzi meg, hogy Rippl-Rónai nőalakjai szinte csendéletszerűek, „ember alattiak”, mert a valódi jellemábrázolás hiányzik belőlük:

„Pedig úgy érezzük, hogy az elénk tűnő modellek közt van egy, aki embernek is érdekes. A Zorka-képek eredetije egy finom, gyermek- és virágszerű nőcske, a franciásnak nevezett, de minden földön megtermő képviselője az álomszerű s ép ezért annyira érzéki hatású nőiességnek. Zorka csupa halványság és csupa vonal, van benne valami anyagtalán, átszellemült: nem csoda, ha Rippl mester kedvence.”<sup>18</sup>

18 Szász, „Rippl-Rónai,” 16.

19 „Csók István, Rippl-Rónai, Vaszary János új festményei,” *Magyarország*, 1922. február 5. 6.

20 „Rippl-Rónai József kiállítása,” *8 Órai Újság*, 1923. október 14. 9.

1922-ben a Helikon csoportos kiállításán Rippl-Rónai néhány újabb változatot mutatott be a ciklusból,<sup>19</sup> 1923-as egyéni tárlatán azonban kevesebb új női arcképet állított ki. Egyes források a női pasztellportrék ciklusának végét jövendölték, mert a kiállított anyagban a tájábrázolás vette át a vezető szerepet a festő témái között.<sup>20</sup> 1925 decemberében az Ernst Múzeum csoportkiállításán Rippl-Rónai tekintélyes anyagot, több mint 50 alkotást állított ki, s ezen a tárlaton újra felszaporodott a női pasztellarcképek száma.

„Furcsa kis bestia arcokon az ős női titokzatosság, macska, aki karmol, sphynx, aki tönkretesz. Minden ízében nő és nő, boszorkány, aki úgy forgat az ujján, ahogy akar. Felemeli kesztyűs kis kezét, melynek szürkésége csodálatosan disztinvált akkordként sír fel a sötétből, felidézve egy túlfinomodott élet idegrezdüléseit.”<sup>21</sup>

21 „Rippl-Rónai József kiállítása,” *Szózat*, 1925. december 16. 9.

Sajnos a beszámolókból nem derül ki, hogy e képek közt arányaiban mennyi volt friss alkotás, de árulkodó lehet, hogy a *Pesti Napló* Képes mellékletében reprodukált három női portré közül kettőről tudható, hogy korábbi, 1919-es és 1920-as keltezésű.<sup>22</sup> A fenti tendenciák alapján feltételezzük, hogy a Zorka-ciklus darabjai javarészt 1915-21 között készültek. A későbbi beszámolókból egyre ritkábban került elő a modell neve: Rippl-Rónai a női arcok tűnékeny szépsége helyett hol a balatoni égen vibráló levegőt fürkészte, hol művészbarátainak arcvonásaiban merült el figyelme.

A Zorkáról készült képek mennyiségéről a fentiek tükrében csak elképzeléseink lehetnek: Elek Artúr harminc-negyven változatról, míg a *Pesti Napló* 1922-ben „vagy hatvan darabból álló” sorozatról ír,<sup>23</sup> Neményi Imre 1927-ben, a festő halálának évében száz képre becsülte a ciklust.<sup>24</sup> Biztosabb iránytű a mester már idézett 1920-as nyilatkozata, amelyben (a rajzok, vázlatok nélkül!) „vagy ötven különféle változatról” beszélt. S ugyan ekkor még hét esztendő volt vissza az életéből, a források azt jelzik, hogy maga a téma kezdett valamelyest háttérbe szorulni az életművében.

A képek számának csökkenését egyéb okok is magyarázhatják: Zorka 1922 januárjától 1923 áprilisáig színésznőként dolgozott, így egyszerűen kevesebb ideje juthatott az ülésekre, mint korábban. A másik lehetséges indokot Anella memoárjaiban olvashatjuk, aki 1923-24 körül valamiféle szakítási kísérletre emlékezett festő és modellje között, ami azonban nem vált véglegessé. 1925 után, ahogy a betegségek mind gyakrabban döntötték le lábáról a festőt, egyre kevesebb időt töltött Budapesten, így Zorkával is ritkábban nyílt lehetősége találkozni.

22 Az *Este*, olvasás közben 1919-es dátummal szerepel a katalógusban, a *Sárga pyjamában* 1920-ban készült.

23 „Látogatóban híres modelleknél. Lotz Károly, Rippl-Rónai, Benczúr Gyula legkedvesebb modellje,” *Pesti Napló*, 1922. április 16. 9.

24 Neményi Imre, „Zorka fekete ruhában, fekete rókával, fekete gyűrűvel, fekete árnyalatban,” *Magyar Hírlap*, 1927. november 29. 5. Horváth János, Rippl-Rónai József életművének alapos ismerője szerint: „A Zorka-ciklus egy-két olajfestményből és közel száz pasztell arcképből áll.” Horváth János, Rippl-Rónai 150! 150 éve született Rippl-Rónai József, Kaposvár: Együd Árpád Kulturális Központ, 2011), 181.

## Impressziók

Elek Artúr a Zorka-képek nagy csodálója volt: lenyűgözte, hogy míg „más művész egyetlenegy arcképpel kimeríti modelljének egész festői tartalmát”, addig Rippl-Rónai egy kalappal vagy egy találó megvilágítással teljesen új motívummá és képtárggyá volt képes átlényegíteni Zorka arcát, alakját.<sup>25</sup> A szerző később így ír:

„Ha valaha összegyűjtik majd a Zorka-ciklus képeit, csodálkozó érzéssel fogja megállapítani egyugyanazon arcnak harminc, vagy negyven ismétlődése előtt a néző, hogy nem pusztán ismétlése egyik a másiknak, hanem az ismétlésen túl más-más érdekességű változata egymásnak. Az egyik rajzának a kifejezőerejével megragadó, a másik sejtelemszerű színeivel, a harmadik színeinek virító üdeségével bűvöli el a szemet.”<sup>26</sup>

De miért is születtek a variációk ilyen szép számban? Mit tudott ez a „csupa halványság és csupa vonal” fiatal nő hozzátenni a készülő művekhez? Alakja rendkívül inspiráló volt a művész számára, hiszen megismerkedésük után csaknem hat évvel így beszélt róla:

„– Ha ugyanezzel a szemmel, hajjal és sápadtsággal betoppanna most, – mondja a mester – biztos vagyok benne, ismét az eddigiektől különböző impresszióm lenne róla és le tudnék ülni rögtön, hogy új Zorka-képet fessek. – Nekem impressziókra van szükségem, – folytatja – és nem modellre. Ezzel nem azt akarom



Ilosvay Rózsi, Bányai Zorka, Andrásy úti Színház, Biedermeyer, Angelo foto, Színházi Élet, 1922

mondani, hogy nem dolgozom modell után. Sőt nagyon is kölcsön kérem a természetet. De nem úgy, ahogy a legtöbb festő teszi. Nem állítom be a modellt. Egyáltalában nem adok neki utasítást. Csak ellesek belőle egy hangulatot.”<sup>27</sup>

A ciklus egyik különlegességét bizonyosan a modell által felvett póz festőisége, hangulatisága nyújtja: „Minden mozdulatom, minden új ruhám után képek keltek” – emlékezett vissza Zorka a mester halálakor.<sup>28</sup> A leszegett fej, a maga elé révedő, fátyolos tekintetű, merengő vagy épp a nézőre nyílt kacérsággal tekintő beállításokhoz hatásos eszközei voltak a „selyem” kéz, amely támasztékot húz az arc alá, a fővárosiasan bágyadt szemek, a dekadens fej – ha Martyn Ferenc egy női arcképet leíró jellemzésének szavait citáljuk.<sup>29</sup> Zorka egy interjúban visszaigazolta a festő szavait a pózok kiválasztásáról, amikor a *Pesti Napló* munkatársai 1922 áprilisában látogatást tettek nála. A cikkíró egy kedves vita felidézésével kezdte a beszélgetést, mely szerint egy vernisszázson – látván Zorkát, aki megállt a saját portréja előtt – két festő azon elmélkedett: „Vajjon Rippl fest-e úgy, ahogy a Zorka mozog, vagy Zorka tud már csak úgy mozogni, ahogy a Rippl megtanította őt?” Zorka mosolyogva válaszolta, hogy ő mindig is így mozgott, s tovább fűzte:

27 Holló Magda, „Rippl-Rónai műtermében,” *Világ*, 1921. február 12. 3.

28 Neményi, „Zorka fekete ruhában,” 5.

29 Martyn Ferenc, „Jegyzetek Rippl-Rónai pasztellarcképeiről,” *Új-Somogy*, 1921. szeptember 16.

25 Elek Artúr, „Rippl-Rónai József új témái,” *Nyugat*, 1923. 21. sz.

26 Elek Artúr, „Rippl-Rónai József,” *Nyugat*, 1935. 9.sz.



„Múltkor fotografálni akartak, az előkelő művész-fotográfus beállított huszonöt pózba, egyik se sikerült, merev voltam, ügyetlen, buta, mintha nem is lett volna az enyém a karom, meg a lábam. Végre kétségbeesetten megkért, hogy álljak úgy, ahogy akarok, – erre el volt ragadtatva. – A mester is rám bízta mindig a pózt.”<sup>30</sup>

30 „Látogatóban híres modellekéni,” 9.

Zorka valószínűleg igen jó érzékkel tudott hatást gyakorolni Rippl-Rónai aktuális kedélyállapotára, s a bájos kislánytól a virágszerű, angyali nőalakon és az elegáns úrinőn át a végzet asszonyáig képes volt újabb és újabb nőtípusok megidézésével létre hívni a festő impresszióit. Ezeknek a karaktereknek a jellemzését az öltözetet kiegészítő ruhadarabok (a különféle kalapok, sapkák, masnik, kendők, szőrmék, gyűrűk) és más tárgyak (piros fotel, csésze, szelence) nagy mértékben gazdagították, árnyalták – színpadi kellékekké váltak Zorka testén és környezetében.

Az „egyszerre festés” technikáját gyakorló művész számára ezek az impressziók egyben festői kísérletezéseinek is helyet adtak. Zorka így írja le a mester munkamódszerét:

„Ha dolgozott, egyik pillanatról a másikra változott el a kép a vásznon és a vászon rengett és rezgett a pasztellkréta alatt, oly sebességgel, oly lözszal dolgozott. És én is oly izgalomban voltam, újra meg újra a képhez futottam, vajjon mi lett belőle? Mert olykor csak egy vonást húzott és az egész megváltozott.”<sup>31</sup>

A rajzos alapok, vonalritmusok, firkák néha egészen bátor színkombinációkkal társultak: merész, elegáns és hatásos színkáláját dicsérték például fehér ruhás Zorka-képének, amelyen a fehér, szürke és fekete mellett felvillanó kék szín eleven dinamikája lepte meg a nézőket.<sup>32</sup> A festő színhasználatát illetően érdekes esetet idéz fel Herman Lipót: a takarékoskodó Rippl-Rónai állítólag gyakran kérte a festékkereskedő Kreutlétől, hogy az összetört, kidobásra szánt pasztellkrétákat gyűjtse össze, és adja neki. A kereskedőnél egyszer csak csupa sárga kréta maradt, de ő azt is szívesen fogadta: „És valóban: a csak sárga színű Kreutle-féle maradékokból készült egyik leghíresebb remekműve, a sárgás arcú Zorka – sárga otthonában, sárga háttér előtt, amint egy sárga teáscsészéből issza, valószínűleg sárgás teáját...”<sup>33</sup>

## Mondják, hogy szép

A különös modell, a „nevezetes” Zorka, ahogy visszaemlékezéseiben Szabó Lőrinc utal rá, az 1920-as évek elejére már „híres nő” lett. A költőt 1919-20 táján egy rövid románc kapcsolta a lányhoz: első svábhegyi randevújuk élményeit a *Mondják, hogy szép* című versében örököltette meg.

32 „Az «Új Művészcsoporthoz» első kiállítása,” *Vasárnapi Újság*, 64. évf. 50. sz. 1917. 804.; „Az Új Művészcsoporthoz kiállítása,” *Pesti Napló*, 1917. december 8. 7.

33 Herman Lipót, „A Művészesztal a másik oldaláról,” *Élet és Irodalom*, 1958. 2. évf. 51-52. sz. 20.

31 Neményi, „Zorka fekete ruhában,” 5.



A Kirándulás szerzője és szereplői:  
Könyves Tóth Erzs, Hajnik Miklós, a szerző,  
Maklár Zoltán, Vaszary Piri, Békessy Antal,  
Bacsányi Paula, Bányi Zorka (Mészöly felv.),  
Színházi Élet, 1923

Mondják, hogy szép, és én semmit se mondok,  
mondják, hogy égő bronzhaja a hajnal,  
hogy csillagokat hordoz nagy szemében  
s hogy büszke és dacos és rá se nézne  
oly csúnya, fekete fiúra, mint én.  
Ő csak kacag, és sóvárogva nézik  
gúnyos ajkát és állá keskeny ívét,  
és nem tudják, hogy tegnap engem csókolt,  
és hogyha hallgat, nem tudják, hogy ő most  
arra gondol, hogy tegnap hullt a harmat  
s ránk hullt a harmat, őreá meg énrám,  
s hogy tegnap, látva boldog heverésünk,  
még a rigók is mind megrészegültek  
s közel röpülve a májusi lomb közt  
eszeveszett szerelmi dalba kezdtek.<sup>34</sup>

A vershez fűzött megjegyzéseiben Szabó Lőrinc rövid leírást adott Zorka külső megjelenéséről: „Zorkának vörösesbarna haja volt (nem tudom, valódi színű-e) [...] Nagy szeme és maga hamar sértődékeny. [...] Mint a Rippl-festmények is mutatják, az állá félrecsúszott és hegyes volt...”<sup>35</sup> Zorka arcát szabálytalansága ellenére is érdekesnek írják le, akik találkoztak vele – de szinte mindenkinek feltűnt gyönyörű, finom, hosszúkás keze.<sup>36</sup> Ahogy Bohuniczky Szeffi visszaidézi:

„Rippl szavaival: – A világ legszebb kezei! – Csuklójában karcsú, elég hosszú tenyérből finom, hegyes végekkel még hosszabb ujjak ágaskodtak lazán. Jobb kezét rendszeren az abroszon pihentette. Mutatóujján a nagy, kék kővel ékesített olasz gyűrű úgy hatott, mint valami apró lámpás, hogy megvilágítsa az erezet finomságát, a bőr puha hamvát.”<sup>37</sup>

Zorka légies sápadtságát, halványságát válogatott költői képekkel visszhangozták a kortársak, ahogy e jelzők Rippl-Rónai képcímei között is vissza-visszaköszöntek. Elefántcsontszín bőrét sötét, göndör fürtökben leomló haj keretezte – haja színét (a festővel való megismerkedése idején) Anella még feketének írja le, de idővel frizurája is változott.

Paris Anella emlékezete minden Zorkát idealizáló leírást ellenpontoz, szerinte

„határozottan csúnya és jelentéktelen teremtés volt. [...] Vonzó tulajdonsága egy sem volt; alakja tömzsi, hangja pedig kellemetlen csengésű volt. [...] 1915 telén és '16 tavaszán is sokat járt a műterembe. Ebben az időben készült portréi a leghasonlóbbak és leginkább emlékeztetnek arra, hogy milyen igénytelen, szélescsípőjű, kellemetlen orgánumú – egyáltalán nem elragadó – teremtés volt.”<sup>38</sup>

37 Bohuniczky Szeffi, *Otthonok és vendégek*, (Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó, 1989), 401.

38 „Paris Anella emlékezései,” 82–83.

34 Szabó Lőrinc, „Mondják, hogy szép,” Digitális Irodalmi Akadémia, hozzáférés: 2023. 03.20. <https://konyvtar.dia.hu/html/muvek/SZABOL/szabol00154/szabol00165/szabol00165.html>.

35 Szabó Lőrinc, *Vers és valóság. Bizalmas adatok és megfigyelések*, (Budapest: Osiris Kiadó, 2001), 10–11.

36 Farkas Zoltán, „Emlékeimből II. rész,” *Új Forrás*, 40. évf. 4. sz. 2008. április, 99. (86–103.



Anella úgy tapasztalta, a lány vonásait idővel a festő megszépítette, s egyre idealizáltabban adta vissza paszterképein.

Érdekes, hogy más korabeli források egész másként emlékeznek Zorka alakjára, a *Pesti Napló* szerzője szerint ő a „kis Bányi Zorka, egyszerű, térdigérő sötét ruhácskájában, melyből csodálatos, szemet lenyűgöző finomsággal nyúlik ki a két őzláb karcsú vonala.”<sup>39</sup> A legtöbb beszámoló szerint kimondottan finom mozgású és nagyon vékony volt, a fényképfelvételek tanúsága szerint – amennyire az öltözék láttatni engedi – inkább törékeny, mint tömzsi alkattal bírt.

Mindenesetre a Rippl-Rónai környezetében lévőket sem hagyta hidegen az ifjú modell érdekes arca, franciás típusa és természete, így Zorkának a festő mellett egyre több hódolója akadt. Szabó Lőrinc jegyzeteiben úgy ír kettejük romantikus kapcsolatáról, mint ami Rippl-Rónai tudtával és beleegyezésével történt, mert a mester „sokkal bohémabb és tapasztaltabb volt” annál, hogy hűséget várjon a fiatal lánytól.<sup>40</sup> Zorka kacér játékosággal kezelte flörtjeit – Gerevich József úgy látja, Rippl bátorította is ezeket a kalandokat, mert a kihívóan viselkedő, másokat elcsábító lány a festőben további erotikus izgalmakat keltett.<sup>41</sup>

Bohuniczky Szefi egy efféle rövid kis történetet idéz fel Zorka és Schöpflin Aladár kalandjáról, ami a Zöldfa utcai asztaltársaság számára mulatság tárgyává vált. „Schöpflin ugratta [t.i. Zorkát], udvarolgatott neki; Rippl nevetgélt játékokon.”<sup>42</sup> A történet egy csókról szólt, amit Schöpflin kért a lánytól, és Zorka látszólag beleegyezett, hogy egy kevésbé nyilvános helyen teljesíti is a kérést. Zorka

otthona felé indultak, de a férfi útközben egyre csendesebb lett, majd váratlanul felugrott egy mozgó villamosra, s inkább elmenekült a nő és a kínos helyzet elől. Schöpflin erre magyarázkodni kezdett, hogy Zorka már hetek óta kacérkodott vele, és ő csupán „Józsi bácsi” védelmében választotta a menekülést... Rippl-Rónai – csábító modelljével együtt – igen jól mulatott az eseten, különösen a korát meghazudtoló fürgeséggel villamosra szökkenő Schöpflinen élcelődtek sokat.<sup>43</sup>

Zorka személyiségét nemcsak Rippl-Rónai látta mindig másnak: Bohuniczky Szefi memoárjaiban is többféle kép él róla. A fent említett kacér és játékos Zorka mellett ír a „démoni” nőről is, akivé olyankor vált, ha a festő nem volt mellette: a „Centrál kávéház téli Zorkája! [...] Emlékszem, ha mestere nélkül, egyedül ült be, nagyvilági hanyagsággal lecsapta drága bundáját, szipkás cigarettára gyújtva könyökölt az asztalra, és ifjúságát torzító fintorítással nézett szét: Bámuljatok, én vagyok Zorka, a démon!”<sup>44</sup>

A mester mellett látszólag finom volt és alázatos, „Rippl laza, széles teste mögött Zorka sötét selyembe burkolt figurája úgy tűnt fel, mint nagy bokor tuskóján elakadt cipruság. De amikor Zorka lámpafény alá került, olyan lett,

39 „Látogatóban híres modelleknél,” 9.

40 Erre reflektál Május című versében: „...Hogy? Ó ellene? / Oly fölényes volt! - a két ifjú lógn / láttán, mely egymáshoz áhítozott, / áldását adta s elmosolyodott: / - Csapjatok be nyugodtan, gyerekek!...” Szabó Lőrinc, „Május,” Digitális Irodalmi Akadémia, hozzáférés: 2023. 04. 04., <https://konyvtar.dia.hu/html/muvek/SZABOL/szabol00154/szabol00959/szabol00959.html>. A vers kommentárját lásd Szabó Lőrinc: Vers és valóság 245.

41 Gerevich, Szerelmek, műzsák, szeretők, 97.

42 Bohuniczky, Otthonok és vendégek, 401.

43 Schöpflin 50 éves lehetett ekkor, lásd Bohuniczky, Otthonok és vendégek, 408–409.

44 Bohuniczky, Otthonok és vendégek, 401.





Bányai Zorka, Lengyel József, A tatárka, Angelo fotogr., Színházi Élet, 1922

45 Bohuniczky, Ott-honok és vendégek, 398–401.

46 Fedor: „Halló, itt „A vöröshajú lány” beszél,” Magyar Nemzet, 1971. június 8. ó.

mint könnyű mozgású spániel kutyakölyök. Okos, szerény, engedelmes, készséggel leste gazdáját.”<sup>45</sup> A festő egy másik modellje, „a vöröshajú lány” visszaemlékezése szerint azonban Zorka nem megadó tisztelettel, hanem „valami sebzett és gúnyos alázattal” viszonyult a festőhöz.<sup>46</sup>

## Zorka színésznő lesz

Zorka életéről – azon túl, hogy Rippl-Rónai modelljeként megemlítik a kiállítási beszámolók – a legtöbb információt a színházi értesítőkből nyerhetjük. Zorka családja révén szoros kapcsolatban állt a színház világával: mindkét lánytestvére, Irén és Kató is színésznőként végzett, de anyai nagybátyja volt a Hatvani vendéglőt üzemeltető Hatvani Károly, aki feleségével együtt a világot jelentő deszkákról<sup>47</sup> érkezett a vendéglátás területére. A Király Színház Csengery utcai oldalán álló Hatvani vendéglőt, ahol Fedák Sári és Rátkai Márton is rendszeresen megfordult, „par excellence színész-vendéglőnek” titulálta a *Színházi Élet* egyik szerzője,<sup>48</sup> de „színészek és bohémek minden fajtájából való »egyéb csirkefogók« mind sűrűn keresték fel a jó Hatvanit.”<sup>49</sup> A fiatal Bányai-lány számára, aki ezzel a családi háttérrel indult, és a csepűragók közvetlen környezetében mozgott, természetes és csaknem egyedüli útnak tűnhetett a színészi pálya.

Anella visszaemlékezései szerint Zorka Rákosi Szidi iskolájában Rippl-Rónai József költségén tanulta a színészmesterséget, de más források szerint a lány egy ugyancsak rangos intézet, az Országos Színészegyesület színészképző iskolájában 1916 őszén kezdte meg

tanulmányait.<sup>50</sup> Amikor Zorka 1917-ben színinövendékként az első évet zárta, versmondó tehetségéről röviden megemlékeztek a *Világ* című lapban,<sup>51</sup> a *Színházi Élet* pedig Rónai Dénes fotójával illusztrált egész oldalas cikket szentelt neki. A szerző szerint „Bányai E. Zorka első éves növendék Lovag Ádám: Szerelem című versét szavalta olyan meglepő intelligenciával, meleg közvetlenséggel és meggyőző drámai erővel, hogy a közönség alig akarta elengedni ünneplő tapsai után a színpadról a szép megjelenésű fiatal leányt, aki úgy látszik a legnemesebb színésznő-palánta.”<sup>52</sup>

Zorka színésznői pályafutásának következő állomásáról 1918 júniusában érkezik a hír, miszerint Édouard Pailleron *Az egér* című darabjának főszerepét bájos és természetes alakítással játszotta a vígszínházi vizsgálóelőadás.<sup>53</sup> A *Pesti Hírlap* sok reményre jogosító előadói kvalitásról írt,<sup>54</sup> míg a *Pester Lloyd* néhány dicsérő szóval emelte ki Zorka „finom és stílusos, igazi tehetséget és szorgalmas tanulást képviselő”<sup>55</sup> játékát. Ezzel azonban egy időre el is apadnak a teátrumi hírek a frissen végzett színésznőről.

Három év hallgatás után az *Újság* 1921 júniusában adta közre a hírt: „Zorka színésznő lesz.” A cikk maliciózus hangnemben értesíti olvasóit a színiévad legnagyobb eseményéről, s mókás adomába fogva taglalja, hogy a kis színésznő friss szerződése nem jöhetett volna létre, ha pártfogója, Rippl-Rónai József nem tesz látogatást a színigazgató Bárdos Artúrnál az érdekében. A cikk minden rosszmájúsága ellenére is éleslátásról tanúskodik, amikor így ír: „bármily megtisztelő is Rippl-Rónai ecsetje révén a halhatatlanságot biztosítani magának, az örökkévalóságon kívül is tenni kell valamit.”<sup>56</sup>

50 „Beiratkozás a színiiskolába,” *Színházi Élet*, VI. évf. 32. sz. 1917. augusztus 5–12., 16.; Harsányi Zsolt, „Utazás a sűgőlyukon túl. A növendékek,” *Színházi Élet*, VI. évf. 16. sz. 1917. április 15–22. 25.

51 „Vizsgálóelőadás,” *Világ*, 1917. július 1. 17.

52 „Bányai E. Zorka,” *Színházi Élet*, VI. évf. 29. sz. 1917. július 14–21. 11.

53 „A jövő színésznemzedéke,” *Az Újság*, 1918. június 2. 10.

54 „Színvizsgák,” *Pesti Hírlap*, 1918. június 9. 6.

55 „Schüler und Schülerinnen...,” *Pester Lloyd*, 1918. június 2. 12.

56 „Pletykálkodás,” *Az Újság*, 1921. június 13. 8.

47 Mi több, színész volt Hatvani Károly testvére, Ede és annak felesége is, de még Zorka nővére, Irén is egy színészhez, Majtényi Lászlóhoz ment feleségül. Galántai Csaba, „Színházokról, színésznőkről is kellene egyet-mást mondanom,” Rippl-Rónai József színházi kapcsolatai, *Valóság*, LXIV. évf. 1. sz. (2021 január): 46–47.

48 A törzsasztalok, *Színházi Élet*, VI. évf. 21. sz. 1917. május 20–27. 25.

49 „A jó Hatvani,” *Színházi Élet*, V. évf. 45. sz. 1916. december 17–24. 29.



Lengyel, Bányi Zorka, Kincses, Vigh, Marosi Adél, Bársony István  
Andrássy-úti Színház: „Első osztály”, Labori felv., Színházi Élet, 1922

57 Alpár Ágnes, *A fővárosi kishírházak műsora. A Tháliától a felszabadulásig. 1904-1944*, Színháztörténeti füzetek 56. (Budapest: Magyar Színházi Intézet, 1974), 22.

58 „Bemutató az Andrássy úti Színházban,” *Szózat*, 1922. január 11.

59 „Színház. Zene,” *Az Újság*, 1922. január 11. 6.

60 „Andrássy úti Színház,” *Magyarország*, 1922. január 11. 10.

61 „Biedermeyer. Bemutató az Andrássy úti Színházban,” *Színházi Élet*, XI. évf. 4. sz. 1922. január 22–28. 3-7.

A kis színésznőt a pesti kabaré egyik kedvelt játékhelye, az Andrássy úti Színház szerződtette.<sup>57</sup> A teátrum havonta megújuló műsorrendjében kisebb komédiák, tréfák, jelenetek követték egymást, majd magánszámokként főként dalokat adtak elő a színészek.

Zorka színpadi bemutatkozásáról először 1922 januárjában írnak a lapok: Drégely Gábor *Biedermeyer* című egyfelvonásos darabjában debütált, „s mindjárt föl is tűnt szokatlan szép megjelenésével, elmés beszédével és finom alakító képességével.”<sup>58</sup> Zorka jó szerephez jutott a darabban, Kabos Gyula partnereként, annak feleségét, *Micit* alakította. A napilapok kedvezően nyilatkoztak róla: *Az Újság* sorai közt pompás játékaról olvashatunk,<sup>59</sup> a *Magyarország* pedig „egy finoman mozgó, új és figyelemreméltó tehetség”-nek ítélte.<sup>60</sup> *A Színházi Élet* néhány Angelo által készített fotográfiát is közölt az előadóról: ezek közül az egyik fotó jól mutatja a Rippl-Rónai képein sokat látott keskeny állvonalú, szív alakú arcot, a nagy sötét szemekkel. Egy másik fénykép Ilosvay Rózsi társaságában örökítette meg Zorkát, ezen legendás szépségű keze is megfigyelhető.<sup>61</sup>

A következő hónapban Emőd Tamás *A tatárka* című darabjában *Borist*, a kissé értetlen cselédet alakította, a

kritikák nem emelték ki külön játékát, de két újabb fényképen reprodukálták alakját.<sup>62</sup>

Az áprilisi műsorban ismét „jó szerephez jutott” *A szaharadzsa gyöngye* című darabban, s a *Színházi Élet* újabb fényképet tett közzé, amely teljes alakját megmutatja.<sup>63</sup> Egy kritika szerint Zorka és néhány színész-társa játszottak csak „a megszokott vervevel”, azaz hevülettel, s egy másik szerepe kapcsán is kiemelték

kvalitásait.<sup>64</sup>

Arra, hogy az alig három hónapja fellépő Zorka mennyire büszke lehetett színésznői állására, a *Pesti Napló* egy cikke világít rá élesen. A lap munkatársai mint Rippl-Rónai modelljét látogatták meg, mire így reagált: „...ő nem hivatásos modell, hanem *színésznő*, az Andrássy-úti Színház tagja. Erre – kis riadt daccal – külön figyelmeztet, mikor megtudja, hogy miért kerestük.” – írták a lapban.<sup>65</sup>

1922 májusában komoly feladat elé állította a színház – egy este Ilosvay Rózsi helyett kellett beugrania. *Az Újság* pletykarovata adta közre a hírt, hogy Rippl-Rónai mellett az egész Szinyei Társaság ott ült a nézőtéren: „sok nagy és híres festő úgy izgult érte, hogy egyenesen megható volt.” A szerző egy jóslattal is megtoldotta a tapasztalatait: „A tisztult ízlésű és nagyigényű publikum őszinte elismeréssel tapsolt Zorkának és egyhangúlag megállapította, hogy az est lázas sikere a bűbájos modell egész jövőjére döntő kihatással lesz.”<sup>66</sup> A jóslat azonban nem vált valóra – pedig a következő hónap bemutatói közt Török Rezső darabjában, *a Borsosné bolondja* című falusi történetben tetszést aratott „ügyes parasztlány-alakítása”<sup>67</sup>, kiemelték virtuóz, élethű játékát, a rokonszenves és tehetséges jelzőkkel illették.<sup>68</sup>

62 „A tatárka,” *Színházi Élet*, XI. évf. 9. sz. 1922. február 26–március 4. 18–21.

63 „Tavasz. Bemutató az Andrássy Úti Színházban,” *Színházi Élet*, XI. évf. 16. sz. 1922. április 16–22. 48.

64 „Bemutató az Andrássy úti Színházban,” *Szózat*, 1922. április 7. 7. „Bányi Zorka Balázs Sándor kis tréfájában is megmutatja igazi tehetségét [...]” Balázs Sándor *Társasjáték* című tréfájáról van szó, lásd Alpár Ágnes, *A fővárosi kabarék műsora, 1901-1944*, (Budapest: Magyar Színházi Intézet, 1978) 259.

65 „Látogatóban híres modelleknél” 9.

66 „Színház. Zene. Pletykálokodás,” *Az Újság*, 1922. május 21. 14.

67 „Bemutató az Andrássy úti Színházban,” *Szózat*, 1922. június 3. 9.

68 „Az Andrássy úti Színház új műsora,” *Az Újság*, 1922. június 3. 8.; „Premier az Andrássy úton,” *Magyarország*, 1922. június 4. 15.



69 „Bemutató az Andrássy úti Színházban,” *Szózat*, 1922. szeptember 8. 9.

70 „Az Andrássy úti Színház bemutatója,” *Nemzeti Újság*, 1922. november 1. 7.

71 „Rip von Winkler győzelme a magyar humoristák fölött,” *Színházi Élet*, XI. évf. 46. sz. 1922. november 12–18. 14–16.

72 „Bemutató az Andrássy úti Színházban,” *Világ*, 1923. február 16. 7.; „Edmond Keon feltámadt az Andrássy úti Színházban,” *Színházi Élet*, XII. évf. 8. sz. 1923. február 18–24. 31.

73 Gajdó Tamás, „Egy rövid életű színházról. Száz éve tartotta első előadását az Írók Színháza,” 2022.12.17. OSZMI, hozzáférés: 2023. 03. 26. <https://szinhaziintezet.hu/hu/hirek/betekinto-szinhazi-blog/egy-rovid-eletu-szinhazrol>

74 „A kirándulás,” *Pesti Napló*, 1923. január 30. 5.; „A kirándulás,” *8 Órai Újság*, 1923. január 30. 5.; „A kirándulás,” *Nemzeti Újság*, 1923. január 30. 5.

75 Schöpflin Aladár, „A kirándulás Hajnik Miklós vígjátéka,” *Nyugat*, 1923. 4. sz.; „Hajnik Miklós: A kirándulás,” *Világ*, 1923. január 30. 6–7.; „Kirándulás,” *Színházi Élet*, XII. évf. 7. sz. 1923. február 11–17. 33.

76 „Kirándulás,” *Az Újság*, 1923. január 30. 4.

A szeptemberi műsor kapcsán csak általánosságban említik, mint aki több más színésztársával együtt kapott „megérdemelt tapsokat.”<sup>69</sup> A *Nemzeti Újság* szerint „alakítása tiszta színjátszói értéket”<sup>70</sup> képviselt Zilahy Lajos *Első osztály* című parasztkomédiájában, a *Színházi Élet* pedig csoportképet közölt a szereplőkről.<sup>71</sup> Végül 1923 februárjában Békeffy István *Önképezde* című tréfájában „szolgált rá a közönség elismerésére.”<sup>72</sup> Ezzel azonban az Andrássy úti Színházban való szereplése véget is ért, de mielőtt végleg eltűnne a teátrumi hírek közül, két komolyabb műfajú darabban találkozunk még a nevével.

Az egyik bemutató helyszíne az ún. Helikon Színház volt, amit az Írók Kísérleti Színháza vagy Írók Bemutató Színháza néven is említenek a korabeli beszámolók. Ez a színház 1922 decemberében indította el kísérletét, hogy irodalomcentrikusan, kortárs magyar szerzők tollából fogant, elmélyültebb darabokat vigyen színre.<sup>73</sup> 1923. január 28-án itt mutatták be Hajnik Miklós *Kirándulás* című darabját, amelyben Zorka egy 12 éves kislány bőrébe bújít. Számos kritika kiemelte „különösen finom” játékát,<sup>74</sup> több esetben a „kedves” jelzővel illették mozgását és vidám csevegését, csacsogását a színpadon.<sup>75</sup> S némileg ellentmond Anella véleményének – aki Zorka hangját kimondottan kellemetlennek írta le – *Az Újság* kritikusanak megjegyzése: „Külön kell megemlítenünk Bányi Zorkát, kinek mélyzengésű, meleg hangját nagyobb szerepben szeretnénk hallani.”<sup>76</sup>

Utolsó bemutatkozása a Belvárosi Színházhoz kötődik: 1923 áprilisában végül itt, a második japán szolgáló szerepében lépett fel Claude Farrère *Az ütközet* című darabjában. A kritikák újfent dicsérték játékát,<sup>77</sup> a *Színházi Élet* egy fotón

emlékezett meg róla.<sup>78</sup> Elképzelhető, hogy alkata miatt választotta a rendező a szerepre, mivel a japán szereplőket „csupa kisművésű művész” személyesítette meg a darabban.<sup>79</sup>

A pozitív kritikák és dicséretet ellenére Zorka színésznői karrierje látszólag itt véget ér, más forrás nem méltatja színpadi megmozdulásait a következő években. Gyanakodhatunk, hogy e fent idézett bátorítások is főként Rippl-Rónai személyének köszönhetően kerültek a lapok színházi rovataiba. Bohuniczky Szefi visszaemlékezéseiben írja, hogy amikor Zorka a társaságnak „elzümmögött” egy-egy verset, „Rippl kérő kíváncsisággal nézett bennünket: mondjuk, hogy nagy színésznő lehetne Zorka, második Maria Orska! Mert Orska ideges vékonyságát bírta, csak tehetsége hiányzott.”<sup>80</sup> A kiemelkedő előadói kvalitásnak bizonytalán híján volt. Az Andrássy úti Színházban kapott szerepei többnyire jelentéktelenek voltak, csupán pár mondat erejéig engedték szóhoz jutni a színpadon, a magánszámok előadói közt meg sem találjuk a nevét.<sup>81</sup>

## Elakadt cipruság

Bányai Elza, a nevezetes Zorka alakját Rippl-Rónai József akarva-akaratlanul halhatatlanná tette – ahogy az életét 1915-27 között, a mester haláláig tartó tizenkét esztendőben alapjaiban határozta meg. Zorka azonban – saját jogán – így is bizonyos mértékben névtelen maradt: bár *Zorkaként* mint Rippl-Rónai modelljét ismerték, a korabeli újságok valójában még nevét sem tudták pontosan idézni. A kezdetektől egy sor transzformáción ment át megnevezése: legelőször Rippl becézése nyomán Elzából Zorka lett, így színinövendék

77 „Az ütközet. Bemutató a Belvárosi Színházban,” *Szózat*, 1923. április 7. 6.; „Mozog a Belvárosi Színház színpada!” *Színházi Élet*, XII. évf. 15. sz. 1923. április 8–14. 34.

78 „Az ütközet. Bemutató a Belvárosi Színházban,” *Színházi Élet*, XII. évf. 16. sz. 1923. április 15–21. 15. 14–20

79 „A „shoji” és a „shamisen” megszólalnak a Belvárosi Színházban,” *Színházi Élet*, XII. évf. 14. sz. 1923. április 1–7. 96.

80 Bohuniczky, *Otthonok és vendégek*, 401.

81 Alpár, *A cabaret*, 256–262.



Bányai Zorka, Pázmánné, Fogoly Margit, Kökény Ilona  
Andrássy úti Színház: „Tatárka” Angelo fotogr., Színházi Élet, 1922

korábban már Bányai E. Zorkaként hivatkoznak rá. Később az Elza rövidítése teljesen elmaradt nevéből, annál gyakrabban találkozunk a **Bányai** mellett a **Bányi Zorka** változattal. Ez viszont szándékos névváltoztatást sejtet, hiszen Rippl egy levelében, Schöpflin pedig egy színházi írásában is így említi, és a Színházművészeti Lexikonban szintén ebben a formában szerepel neve. Más esetben azonban joggal gyanakodhatunk figyelmetlen elírásokra, amikor **Bónyi** vagy **Bánki Zorka** névváltozatban utalnak személyére a lapok.

Anella nem kevés keserűséggel a hangjában írt arról, hogy Zorka milyen romboló hatással volt a családjukra, s hogy a festő milyen sokat költött a lányra. Ahogy a színtanoda költségeit, úgy az Elemér utcai lakást, annak berendezését ugyancsak Rippl-Rónai finanszírozta. S talán nem alaptalan a gondolat, hogy a Centrál kávéházban hanyagul félrehajított drága bunda is a mesternek köszönhetően került a birtokába. Elzának saját jövedelmet közel egy éven át a színésznői munka hozhatott, máskülönben pártfogójára szorult. Rippl-Rónai, amennyire tudta, színházi karrierje elindításánál is segítette Zorkát: Bárdos Artúr mellett Kárpáti Aurélnál is kilincselte szeretett modellje miatt. Kedveskedett a lánynak Ady Endre dedikált kötetével, Papp Viktor **Beethoven** könyvével,<sup>82</sup> és olyan kitarotán gondoskodott róla, hogy még a kórházi ágyból is pénzt küldtetett neki.

Zorka a mester halála után idegösszeomlást kapott. „Rajta kívül még nem ültem senkinek, nem is fogok. Nem is tudnék.”<sup>83</sup> – nyilatkozta korábban. Kettejük kapcsolata

82 Földes Mária, „Rippl-Rónai emberi kapcsolatai a levelei tükrében,” Somogy Megyei Múzeumok Közleményei, 2002. 15: 229–234 234.

83 „Látogatóban híres modellekéni,” 9.

nem volt lecserélhető, nem léphetett más művész a mester helyébe. A családja Párizsba küldte hűgához gyógyulni. Itt egy ideig festészetet tanult, majd hozzáment egy belga konzervgyárhoz, aki éppúgy évtizedekkel volt idősebb nála, ahogy Rippl-Rónai. Férje halála után gazdag özvegyként, házában a magával vitt tizenhat Rippl-Rónai festménnyel, visszavonultan élt. Az utolsó interjút egy ostendei kórházban készítették vele 1971-ben: a kérdésekre már kissé zavaros tudattal válaszolt, mit sem tudván arról, hogy időközben a róla készült festmények egyre komolyabb aukciós sikereket érnek el egykori hazájában.<sup>84</sup>

Ezek a képek nem születettek volna meg, ha nincs az ő szabálytalan, különös arca. Átváltozó képessége talán nem volt elég meggyőző a színpadon, de a műterem bensőséges közegében olyan hatásosan és érzéki játékosággal alakította a különböző női szerepeket, hogy a masnis, matrózblúzos kamasz-lányból végül ismert, szeretett és vágyott nővé, a festő alkotótársává, a művészi impressziók ihlető múzsájává válhatott.

84 Fedor Ágnes, „Zorka tragédiája,” Magyar Nemzet, 1971. október 3. 12.

## Bibliográfia

„A „shoji” és a „shamisen” megszólalnak a Belvárosi Színházban.” *Színházi Élet*, XII. évf. 14. sz. 1923. április 1–7. 96.

„A jó Hatvani.” *Színházi Élet*, V. évf. 45. sz. 1916. december 17–24. 29.

„A jövő színésznemzedéke.” *Az Újság*, 1918. június 2. 10.

„A kirándulás,” *8 Órai Újság*, 1923. január 30. 5.

„A kirándulás,” *Nemzeti Újság*, 1923. január 30. 5.

„A kirándulás,” *Pesti Napló*, 1923. január 30. 5.

„A tatárka.” *Színházi Élet*, XI. évf. 9. sz. 1922. február 26–március 4. 18–21.

„A törzsasztalok.” *Színházi Élet*, VI. évf. 21. sz. 1917. május 20–27. 22–25.

„Andrássy úti Színház," *Magyarság*, 1922. január 11. 10.  
 „Az «Új Művészcsoporthoz» első kiállítása." *Vasárnapi Újság*, 64. évf. 50. sz. 1917. 804.  
 „Az Andrássy úti Színház bemutatója." *Nemzeti Újság*, 1922. november 1. 7.  
 „Az Andrássy úti Színház új műsora." *Az Újság*, 1922. június 3. 8.  
 „Az Új Művészcsoporthoz kiállítása." *Pesti Napló*, 1917. december 8. 7.  
 „Az ütközet. Bemutató a Belvárosi Színházban." *Színházi Élet*, XII. évf. 16. sz. 1923. április 15–21. 14–20.  
 „Az ütközet. Bemutató a Belvárosi Színházban." *Szózat*, 1923. április 7. 6.  
 „Bányai E. Zorka." *Színházi Élet*, VI. évf. 29. sz. 1917. július 14–21. 11.  
 „Beiratkozás a színiiskolába." *Színházi Élet*, VI. évf. 32. sz. 1917. augusztus 5–12., 16.  
 „Bemutató az Andrássy úti Színházban," *Szózat*, 1922. január 11.  
 „Bemutató az Andrássy úti Színházban," *Szózat*, 1922. június 3. 9.  
 „Bemutató az Andrássy úti Színházban," *Szózat*, 1922. szeptember 8. 9.  
 „Bemutató az Andrássy úti Színházban," *Világ*, 1923. február 16. 7.  
 „Bemutató az Andrássy úti Színházban." *Szózat*, 1922. április 7. 7.  
 „Biedermeier. Bemutató az Andrássy úti Színházban," *Színházi Élet*, XI. évf. 4. sz. 1922. január 22–28. 3-7.  
 „Csók István, Rippl-Rónai, Vaszary János új festményei." *Magyarország*, 1922. február 5. 6.  
 „Edmond Kean feltámadt az Andrássy úti Színházban," *Színházi Élet*, XII. évf. 8. sz. 1923. február 18–24. 31.  
 „Hajnik Miklós: A kirándulás." *Világ*, 1923. január 30. 6–7.  
 „Kirándulás," *Az Újság*, 1923. január 30. 4.  
 „Kirándulás." *Színházi Élet*, XII. évf. 7. sz. 1923. február 11–17. 33.  
 „Látogatóban híres modelleknél. Lotz Károly, Rippl-Rónai, Benczúr Gyula legkedvesebb modellje." *Pesti Napló*, 1922. április 16. 9–10.  
 „Mit csinál Rippl-Rónai?" *Színházi Élet*, IX. évf. 24. sz. (1920. június 13–19.): 16–17.  
 „Mozog a Belvárosi Színház színpada!" *Színházi Élet*, XII. évf. 15. sz. 1923. április 8–14. 34.  
 „Paris Anella emlékezései Rippl-Rónai Józsefről." in Horváth János. *Rippl-Rónai Emlékkönyv Paris Anella visszaemlékezéseivel Rippl-Rónairól*. Kaposvár: Somogy megyei Múzeumok Igazgatósága, 1995, 46–92.  
 „Pletykázkodás." *Az Újság*, 1921. június 13. 8.  
 „Premier az Andrássy úton," *Magyarország*, 1922. június 4. 15.  
 „Rip von Winkler győzelme a magyar humoristák fölött," *Színházi Élet*, XI. évf. 46. sz. 1922. november 12–18. 14–16.  
 „Rippl-Rónai József kiállítása," *8 Órai Újság*, 1923. október 14. 9.  
 „Rippl-Rónai József kiállítása," *Szózat*, 1925. december 16. 9.  
 „Rippl-Rónai József újabb rajzai és festményei," Budapest: Az Ernst-Muzeum kiadása, 1917.  
 „Schüler und Schülerinnen..." *Pester Lloyd*, 1918. június 2. 12.  
 „Színház. Zene. Pletykázkodás." *Az Újság*, 1922. május 21. 14.  
 „Színház. Zene." *Az Újság*, 1922. január 11. 6.  
 „Színvizsgák." *Pesti Hírlap*, 1918. június 9. 6.  
 „Tavaszi. Bemutató az Andrássy Úti Színházban." *Színházi Élet*, XI. évf. 16. sz. 1922. április 16–22. 48.  
 „Vízsgaelőadás." *Világ*, 1917. július 1. 17.  
 Alpár Ágnes. *A cabaret. A fővárosi kabarék műsora. 1901-1944*. Budapest: Magyar Színházi Intézet, 1978.  
 Alpár Ágnes. *A fővárosi kisszínházak műsora. A Tháliától a felszabadulásig. 1904-1944*. Budapest: Magyar Színházi Intézet, 1974.  
 Bölint Aladár. „Rippl Rónai József újabb képei." *Nyugat*, 1917. 7. sz. 687–688.

Bernáth Mária. *Rippl-Rónai József szemtől szemben*. Budapest: Gondolat Könyvkiadó, 1976.  
 Bohuniczky Szefi. *Otthonok és vendégek*. Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó, 1989.  
 Elek Artúr. „Rippl-Rónai József új témái." *Nyugat*, 1923. 21. sz. 468–470.  
 Elek Artúr. „Rippl-Rónai József." *Nyugat*, 1935. 9. sz. 177–182.  
 Farkas Zoltán. „Emlékeimből II. rész." *Új Forrás*, 40. évf. 4. sz. 2008. április, 86–103.  
 Fedor Ágnes. „Zorka tragédiája" *Magyar Nemzet*, 1971. október 3. 12.  
 Fedor. „Halló, itt „A vöröshajú lány" beszél." *Magyar Nemzet*, 1971. június 8. 6.  
 Fóthy János. „Ötven éve halt meg Rippl-Rónai József." *Magyar Nemzet*, 1977. november 29. 10.  
 Földes Mária. „Rippl-Rónai emberi kapcsolatai a levelei tükrében." *Somogy Megyei Múzeumok Közleményei*, 2002. 15: 229–234.  
 Gajdó Tamás. „Egy rövid életű színházról. Száz éve tartotta első előadását az Írók Színháza." 2022.12.17. OSZMI, hozzáférés: 2023. 03. 26. <https://szinhaziintezet.hu/hu/hirek/betekinto-szinhazi-blog/egy-rovid-életu-szinhazrol>  
 Galántai Csaba. „Színházakról, színésznőkről is kellene egyet-mást mondanom". Rippl-Rónai József színházi kapcsolatai. *Valóság*, LXIV. évf. 1. sz. (2021 január): 38–48.  
 Genthon István. *Rippl-Rónai József*. Budapest: Képzőművészeti Alap Kiadóvállalata, 1958.  
 Gerevich József. „Sötétkék matróruha piros masnival, avagy a démonizált Lolita." in Uő. *Szerelmek, műzsák, szeretők* (Teremtő vágyak 3.). Budapest: Noran Libro, 2018.  
 Harsányi Zsolt. „Utazás a sügölyukon túl. A növendékek." *Színházi Élet*, VI. évf. 16. sz. 1917. április 15–22. 25–26.  
 Herman Lipót. „A Művészasztal a másik oldaláról." *Élet és Irodalom*, 1958. 2. évf. 51-52. sz. 20.  
 Holló Magda. „Rippl-Rónai műtermében." *Világ*, 1921. február 12. 3.  
 Horváth János. „Rippl-Rónai műzsái, híres kertjei, elveszett festményei és egy rejtélyes hamisítási ügy." *Kaposvári Rippl-Rónai Múzeum Közleményei*. (2016: 04): 387–406.  
 Horváth János. *Rippl-Rónai 150': 150 éve született Rippl-Rónai József – Emlékkiállítás*. Kaposvár: Együd Árpád Kulturális Központ, 2011.  
 Laczkó András. „Móricz és Rippl-Rónai." in *Rippl-Rónai világról a kaposvári tudományos tanácskozáson*. Szerk.: Laczkó András, 57–75. Kaposvár: Somogy megyei Múzeumok Igazgatósága és a Magyar Nemzeti Galéria kiadása, 1981.  
 Martyn Ferenc. „Jegyzetek Rippl-Rónai pasztellarcképeiről." *Új-Somogy*, 1921. szeptember 16.  
 Neményi Imre. „Zorka fekete ruhában, fekete rókával, fekete gyűrűvel, fekete árnyalatban." *Magyar Hírlap*, 1927. november 29. 5.  
 Petrovics Elek. *Rippl-Rónai József*. Budapest: Athenaeum Rt. Kiadása, é.n.  
 Pewny Denise. *Rippl-Rónai József (1861-1927)*. Budapest, 1940.  
 Rippl-Rónai József. „Pár szó kiállítással kapcsolatban – levél Ernst Lajoshoz." in *Rippl-Rónai József gyűjteményes kiállítása*. Kiállítási katalógus. 3–5. Budapest: Az Ernst-Muzeum kiadása, 1920.  
 Schöpflin Aladár. „A kirándulás Hajnik Miklós vígjátéka." *Nyugat*, 1923. 4. sz.  
 Szabó Lőrinc. „Május." Digitális Irodalmi Akadémia, hozzáférés: 2023. 04. 04. <https://konyvtar.dia.hu/html/muvek/SZABOL/szabol00154/szabol00959/szabol00959.html>.  
 Szabó Lőrinc. „Mondják, hogy szép." Digitális Irodalmi Akadémia, hozzáférés: 2023. 03.20. <https://konyvtar.dia.hu/html/muvek/SZABOL/szabol00154/szabol00165/szabol00165.html>.  
 Szabó Lőrinc. *Vers és valóság. Bizalmas adatok és megfigyelések*. Budapest: Osiris Kiadó, 2001.  
 Szász Zoltán. „Rippl-Rónai." *Színházi Élet*, IX. évf. 47. sz. (1920. november 21–27.): 16.  
 Tasi József. „Ady és Rippl-Rónai dedikációi." *Népszabadság*, 1977. június 26. 8.

# Kiss Gábor Zoltán

ORCID: 0000-0002-3474-1590

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

[kiss.gabor.zoltan@uni-mate.hu](mailto:kiss.gabor.zoltan@uni-mate.hu)

Artcadia, ú.f. 2 (1), 38–46. (2023)

DOI: [10.57021/artcadia.4810](https://doi.org/10.57021/artcadia.4810)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## A John Company mechanikus retorikája

A dolgozat a történelmi játék retorikájával foglalkozik Cole Wehrle *John Company: Second Edition*-je (2022) kapcsán. Wehrle társasjátéka a 19. századi nagyregény konvencióit a saját médiumára fordítja át, a mechanizmusain keresztül viszi színre a Brit Kelet-indiai Társaság felemelkedését és bukását. Történelmi tablója a Társaság működését, az indiai és a brit politika korabeli eseményeit és általában véve a társadalmi és gazdasági kontextust mutatja be, amelyben a cég létrejött és működött. Mindezt a játék mechanizmusain keresztül teszi, melyek hosszas, több éves iteratív folyamaton, variációkon keresztül alakultak ki és nyerték el végső formájukat. A dolgozat ez utóbbi folyamat néhány elemét idézi fel: mely megoldások, mechanizmusok mellett döntött végül Wehrle, és ezek mennyiben támasztják alá a tárgyával kapcsolatos argumentációját?

**kulcsszavak:** Brit Kelet-indiai Társaság, Cole Wehrle, társasjáték, John Company: Second Edition, mechanikus retorika

## The Mechanical Rhetoric of John Company

This paper explores the rhetorics of historical gaming in the context of Cole Wehrle's *John Company: Second Edition* (2022). Wehrle's board game translates the conventions of the 19th century novel into its own medium, using its mechanisms to stage the rise and fall of the British East India Company. Its historical tableau presents the workings of the Company, the events of Indian and British politics at the time, and the wider social and economic context in which it was established and operated. It does this through the mechanisms of the game, which evolved and took final form through a long iterative process over many years. The paper will recall some of the elements of the latter process: which solutions and mechanisms did Wehrle finally opt for, and to what extent do they support his argumentation on the subject?

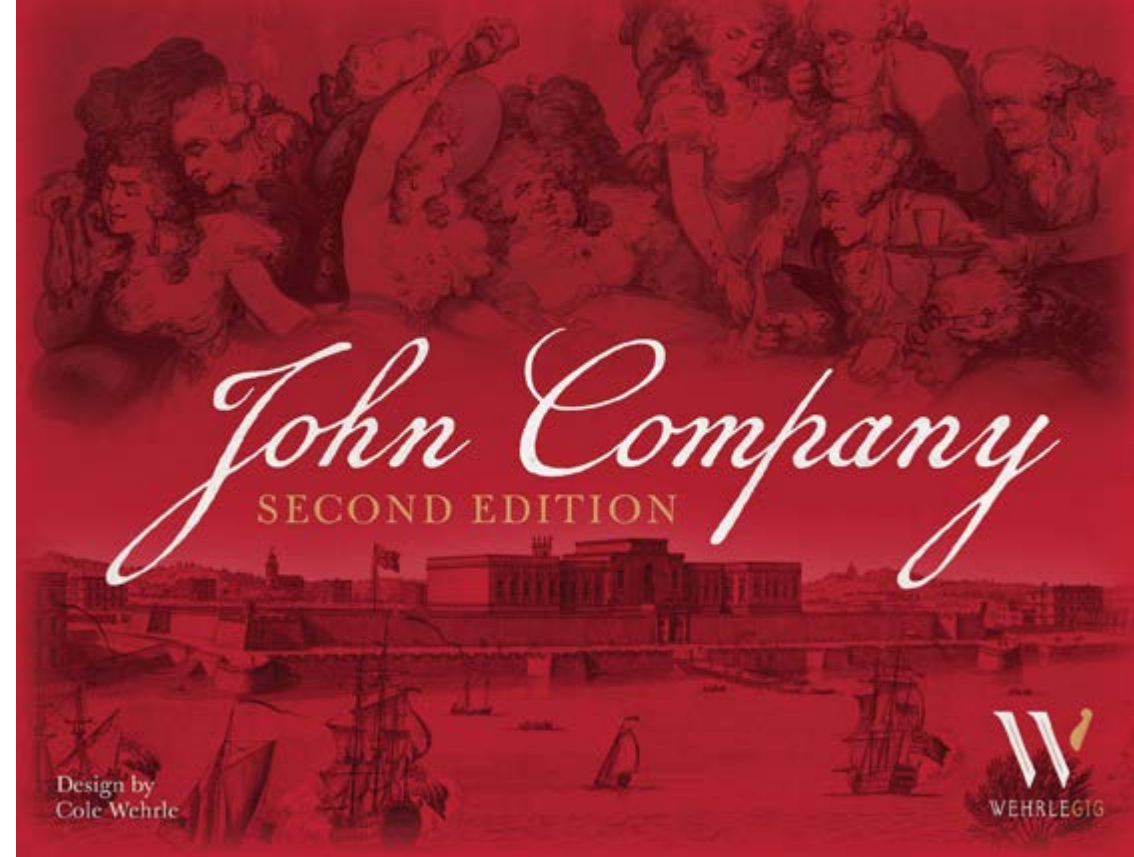
**keywords:** British East India Company, Cole Wehrle, board game, John Company: Second Edition, mechanical rhetoric

„A játékok [pusztán] játékok. Gondosan elhelyezett ablakok, melyek láthatóvá teszik a világ egy részletét, ahol azt, amit látunk, a tervező tervezte meg a számunkra.” (Alexis Kennedy)<sup>1</sup>

1 Alexis Kennedy, *Against Worldbuilding, and Other Provocations: Essays on History, Narrative, and Game Design* (Occult Scraps Book 1, 2021. Kindle edition), Loc. 459-462. A dolgozatban szereplő idézetek a saját fordításaim – KGZ.

A retorika hagyományos értelemben a hatékony kommunikáció eszköze, elmélete és gyakorlata, amely magában foglalja a meggyőzést és a közönség befolyásolását a kívánt eredmény elérése érdekében. A kifejezés a játék, közelebbről a társasjáték összefüggésében is használatos abban az értelemben, ahogyan a játék a szabályait és a témáját a játékos felé kommunikálja, ahogy a nyelvi és egyéb elemei segítségével a játékelményt és a játék megértését fokozza, vagy ahogy a tárgyról alkotott értelmezését, argumentációját kifejti. A játék retorikájához tartozik a szabályok leírása és nyelvezete, a téma prezentációja, a játékmecanizmusok és bármely technika, amely arra szolgál, hogy a játékost bizonyos stratégiák vagy értelmezések felé terelje.

A játék ez utóbbi, **mechanikus retorikáját** a bemutatott téma, történelmi háttér és társadalmi kontextus szintén befolyásolja, ami a történelmi játékok (**historical games**) esetében különösen egyértelmű. Itt a történelmi környezet megválasztása nyíltan alakítja a játék nyelvezetét és mecanizmusait, azaz a megfelelő nyelvezet és mecanizmusok segítségével a tervezők olyan játékokat hoznak létre, amelyek egyedi perspektívát nyújtanak az ábrázolt események újrarájátszásakor. Spekulatív játékmenetük egyfelől a történelem szelektív olvasatát adja, és mint ilyen,



alternatív történelmi szituációkat eredményez, másfelől rámutat az eredeti kontextus és események mélyebb összefüggéseire.<sup>2</sup> A történelmi-társadalmi folyamatokat, jelenségeket bemutató játékok esetében a szabályok és a mecanizmusok egyértelműen tükrözik az ábrázolt dinamizmusokat, és így van ez Cole Wehrle **John Company: Second Edition**-je (2022) esetében is, amely a Brit Kelet-indiai Társaság utolsó másfél évszázadát, és általában véve a brit kolonializmust ábrázolja.<sup>3</sup>

A Brit Kelet-indiai Társaságot (**East India Company**) 1600-ban hozták létre londoni kereskedők a Kelettel való kereskedelem kiépítése céljából. A Társaság a kezdeti nehézségein túljutva meghatározó, sokáig kizárólagos szerepet töltött be a fűszerek, tea, selyem és ópium kereskedelmében Nagy-Britannia és a Kelet között.

2 Nandini Das, „The big idea: why we should study the history that never happened”, *Guardian* 2023. március 20. <https://www.theguardian.com/books/2023/mar/20/the-big-idea-why-we-should-study-the-history-that-never-happened>  
3 A „John” Company a Társaság nemhivatalos elnevezése volt, vélhetőleg az egyik alapítója, John Watts után. Más értelmezések szerint a „Hon” jelzőből (*Honourable Company*) ered, megint mások szerint a konkurens holland cég informális nevéből (*Jan Compagnie*), ami az alapító Johan van Oldenbarneveltire utalhat.

Kereskedelmi társaság volt, az 1700-as évek végére azonban komoly politikai hatalomra tett szert Indiában, jelentős területekkel, Kínát pedig hosszú időre destabilizálta az ópiumkereskedelmével. A Társaság égisze alatt jöttek létre az első brit gyarmatok Indiában, és a cég volt a fő mozgatója a brit Rádzs létrejöttének. Annak ellenére, hogy számos kihívással nézett szembe, többek közt a holland és portugál kereskedelmi társaságok konkurenciájával, indiai lázadásokkal és hazai ellenfelekkel, több mint 200 éven át sikerült fenntartania az Indiával folytatott kereskedelem monopóliumát, amit csak a 19. század elején veszített el. A Társaság legfőbb újítása a részvénytársasági forma volt, amely passzív befektetőket tudott bevonni, azaz a „részvényeket bárki megvásárolhatta és eladhatta, árfolyamuk pedig a kereslet és a vállalkozás sikerének függvényében emelkedett vagy esett”.<sup>4</sup> A társasági forma további következménye az volt, hogy a cég „jogi identitással és a vállalati halhatatlanság egy olyan formájával rendelkezett, amely lehetővé tette, hogy túllépjen az egyes részvényesek halálán.”<sup>5</sup> Emellett, bár „két és fél évszázadba telt, amíg a lehetőség valóra vált, a cég alapszabályának szövege kezdettől fogva nyitva hagyta annak lehetőségét, hogy birodalmi hatalommá váljon, szuverenitást és ellenőrzést gyakoroljon emberek és területek felett.”<sup>6</sup>

A külföldi ambícióknak odahaza is megvoltak a következményei. Alig száz évvel a megalapítása után nyilvánosságra került, hogy a Társaság rendszeresen vesztegetett meg parlamenti képviselőket és minisztereket, és a cég későbbi történetét is hasonló botrányok jellemezték

– többek közt Robert Clive (Bengál első kormányzója), majd az utódja, Warren Hastings (Kelet-India első főkormányzója) kapcsán –, ami mit sem változtatott a cég befolyásán és gyarapodásán. India szempontjából mégis fontosabb és végzetesebb volt a Társaság azon képessége – ami hosszú távon behozhatatlan előnyt biztosított számára az európai vetélytársaival, a Mogul Birodalommal és a független indiai államokkal szemben –, hogy hatalmas összegeket tudott igen gyorsan előteremteni a hadi események finanszírozására.

A Kelet-indiai Társaságot kezdettől fogva a céges és a privát kereskedelem kettőssége jellemezte. Az Indiában dolgozó tisztjei, kereskedői és kormányzói mesés vagyonokkal tértek haza az anyaországba, amit jogos ellentételezésnek tekintettek a vállalt veszélyek közepette. Thackeray így jellemzi az újjgazdag nábob típusát: „összevásárolja a kárvallott angol nemesek birtokait rádzsákból véresen kizsárolt rúpiáival, vízpipát szív társaságban, titokban viszont bűnös lelkiismeret, felmérhetetlen értékű gyémántok és beteg mája terhét cipeli magával”.<sup>7</sup> Tulajdonképpen az idézet első fele az, ami különösen megbotránkoztató volt a korabeli angol közvélemény számára. A nábobok az obligát anyagi státusszimbólumok mellett presztízsé, társadalmi tőkévé konvertálták át a vagyonukat, beházasodtak a **high society**be, választókerületeket (**rotten boroughs**) vásároltak maguknak, majd a képviselői pozíciókból védték vagy támadták az egykori munkaadójukat. Mesés gazdagságuk, bár morális, társadalmi és gazdasági problémákat okozott odahaza, hatásában messze alulmaradt a Társaság okozta politikai, társadalmi és gazdasági krízishez képest. Wehrle ez utóbbi krízist ábrázolja a játékában.

4 William Dalrymple, *The Anarchy* (Bloomsbury Publishing, 2019), 7.

5 Uo.

6 Dalrymple, *The Anarchy*, 9.

7 William Makepeace Thackeray, *A Newcome család I.* (Magyar Helikon, 1974), 128–129.



A *John Company* alapfeltevése az, ami nem áll messze a tényleges történelmi tényektől, hogy a Kelet-indiai Társaságot féltucatnyi befolyásos „család”, érdekcsoport üzemeltette (játékosként egy-egy hasonló családot irányítunk), és hogy a cég részvényeseiként nagyrészt ők álltak a döntései mögött. Más kérdés, hogy az ügynökei a világ másik felén mennyiben szolgálták ki vagy dolgoztak ellene a cég érdekeinek. A játék gazdasági szimulációja jól tükrözi azt a bizonytalanságot, amit a játékosok indiai politikája okoz a szubkontinensen és odahaza, a részvényesek, a képviselők és a közvélemény körében. Wehrle ezt a bizonytalanságot elsőként a játék fizikai komponensein keresztül próbálja félig komoly, félig játékos formában visszaadni. A szabálykönyv, az azt kísérő esszé és bibliográfia, a kártyák és a játéktábla feliratai és általában véve a játék szöveges és grafikus elemei (korabeli karikatúrák, metszetek, a kort idéző grafikus elemek) kivétel nélkül az argumentációját, a Társasággal kapcsolatos értelmezését szolgálják.

A szövegek és képek, bár fontos összetevői a játéknak, igazán a mechanikus retorika keretei közt, a játékos ágencia közegében mutatkoznak meg és nyernek értelmet. Játékról lévén szó, a kérdés elsősorban az, hogy mik a játék keretei, operatív és konstitutív szabályai,<sup>8</sup> hogy kik a játék ágensei és miben áll az ágenciájuk, azaz mekkora szabadsággal rendelkeznek a játék mechanikus-retorikai keretei, „gondosan elhelyezett ablakai” közt. A játék reprezentatív összetevői, verbális és képi elemei, története és témája csakis ez utóbbiak mellett nyernek értelmet, azaz „[a] reprezentáció csupán apró része egy jóval problematikusabb logikának, amit [a játék] működtet.”<sup>9</sup> A későbbieket megelőlegezve elmondható, hogy

a *John Company* a szokásoshoz képest különösen nagyfokú szabadságot biztosít a játékosai számára, és kellemetlenül „őszinte portréját adja” a brit gyarmatbirodalom eredetű szolgáltató intézménynek.<sup>10</sup>

Az idézett Flanagan és Jakobsson rámutatnak, hogy a társasjáték minden eleme értelmet hordoz, és ez az olyan esetekben is így van, amikor az alkotók tudatosan próbálnak elhatárolódni az értelemadástól (az absztrakt játékok tipikusak ebből a szempontból). A társasjátékot történetileg mélyen áthatja a kolonializmus, az imperializmus, az indoktrináció igénye és a legkülönbébb hatalmi fantáziák – és ez akkor is így van, ha a szerzők vagy a közönség egy része eltekint e kellemetlen körülménytől. A viktoriánus *parlour game*, a századfordulós kolonialista versenyjátékok, a Harmadik Birodalom újságmelléklet-játékai és a modern Eurogame nyílt vagy burkolt módon egyaránt magukban hordozzák az erőszak, a genocídium és a kolonializmus jegyeit, még ha a stratégiai játék intellektuális mezébe bújnak is.<sup>11</sup> A társasjáték készítői ugyanakkor egyre gyakrabban kérdőjelezik meg a műfaj szükségképpen kolonializmusát, illetve megpróbálják ellensúlyozni a kisebbségi hangok és témák propagálásával.<sup>12</sup>

Wehrle úgy tűnik, nagyon is tisztában volt az utóbbiakkal a *John Company* készítésekor, így meg sem próbál úgy tenni, mintha mentesülhetne a műfaj problémáitól. Bizonyos értelemben még rá is játszik a társasjáték kolonialista hagyományaira azzal, hogy úgy prezentálja a játékát, mintha egy létező, 19. századi *parlour game* (társasági játék), vagy *goose game* (versenyjáték) replikája volna. Játéktáblája térkép- és diagramszerű (mint az ábrázolt

10 „John Company engages very seriously with its theme. It is meant as a frank portrait of an institution that was as dysfunctional as it was influential. Accordingly, the game wrestles with many of the key themes of imperialism and globalization in the eighteenth and nineteenth centuries and how those developments were felt domestically. As such, this game might not be suitable for all players. Please make sure everyone in your group consents to this exploration before playing.” Cole Wehrle, *John Company: Second Edition. Rules of Play* (Wehrlegig Games, 2022), 1. Annak ellenére, hogy rétegtjáték, a *John Company: Second Edition* általános fogadtatása pozitív volt; a legreprezentatívabb társasjátékos oldal, a BoardGameGeek négy kategóriában is az év játékának jelölte. 11 Flanagan – Jakobsson, *Playing Oppression ...*, 78. 12 Ehhez ld. a Zenobia Award kezdeményezését (<https://zenobiaaward.org/>), ahol ismert játéktervezők (köztük Wehrle) mentorálják a kisebbségi tervezőket, témákat és játéktípusokat.

8 Az operatív (a játék szabálykönyvében rögzített) és a konstitutív szabályok (a játék mélyebb matematikai összefüggései) kapcsolatán ld. Katie Salen – Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge, Massachusetts – London: The MIT Press, 2003).

9 Mary Flanagan – Mikael Jakobsson, *Playing Oppression The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games* (The MIT Press, 2023), 74.

*A The New Game of Human Life  
(James Wallis, London, 1790) játéktáblája.*

időszak játéktáblái), illusztrációi, grafikus elemei és a tipográfiája a 18-19. századot idézik. A játék valódi érdeme mégsem ebben, a történeti és műfaji reflexióban áll, hanem abban, hogy olyasmint mutat meg, ami ritkán jelenik meg nem csupán a gyarmati témájú társasjátékokban, de a posztkolonialista irodalomban is: azt, hogy mik a kolonializmus következményei odahaza, hogy hogyan viszi haza a gyarmatosító nem csupán a gyarmat javait, hanem magát a gyarmat logikáját. A gyarmatosítás dehumanizáló hatásait írja le nem csupán a gyarmatosítottokra, de a gyarmattartóra nézve is – úgy, ahogy azt Thackeray vagy Dickens is tették a Társaság utolsó éveiben.

A játék első kiadása kapcsán Wehrle a következőket írta 2016-ban: „[a] John Company belülről próbálja elmesélni a brit Kelet-indiai Társaság történetét. A játékosok a vállalat történelmén keresztül vezetnek végig a dinasztiaikat, miközben pozícióért, hatalomért és presztízsért versengnek. A játék célja egyszerű: a Társaságot és a Társaság kereskedelmét használják fel annak érdekében, hogy biztosítsák a helyüket odahaza, az otthoni előkelő körökben.”<sup>13</sup> A második kiadás dobozán a következő, tematikusabb idézet szerepel: „[a] családunk mélyen kötődik a Kelet-indiai Társasághoz. Unokaöcséink a bombayi hadseregben szolgálnak a legidősebb fiunk alatt. Beváltottunk néhány szívességet, ami parlamenti székbe juttatta a legfiatalabb rokonunkat. Most, hogy újabb botrány fenyegeti a Társaság



elmeroggyant elnökét, itt az alkalom, hogy átvegyük az irányítást az igazgatótanács felett. Felépítjük minden idők leghatalmasabb vállalatát, vagy leromboljuk?”<sup>14</sup> Felmerülhet a kérdés, hogy hogyan tükrözi mindezt a játék mechanikus retorikája. Wehrle a Társaság, India és a brit kormány közötti összetett kapcsolatrendszert egyfelől egy minijátékokból álló procedurális rendszeren, másfelől egy erre ráépülő, mélyen interaktív szabályrendszeren keresztül ábrázolja. A játékosok a Társaság pozícióiban játszanak, a Társaság erőforrásait és a pozícióikból adódó befolyásukat használják fel annak érdekében, hogy a lehető leghatékonyabban üzemeltessék a céget, másfelől pedig, hogy minél nagyobb vagyonra és hatalomra tegyenek szert. Kettős motivációjuk, a hazai részvényesek kiszolgálása egyfelől, az idegen vagyon megszerzése és hazamenekítése másfelől, a közjó és a

<sup>14</sup> Cole Wehrle, *John Company: Second Edition* (Wehrlegig Games, 2022).

<sup>13</sup> Cole Wehrle, „What’s all this then?” Oct 25, 2016, <https://boardgamegeek.com/thread/1660524/whats-all-then>.

magánérdek feszültségét viszi bele a játékba, ami az eredeti Társaságot is jellemezte.

Az időzítés és a tempó ugyancsak fontos eleme a játéknak. Nem mindegy ugyanis, hogy mikor és mennyi vagyona tesz szert egy-egy családtag, illetve a szerencse is nagy hatással van a történésekre (pl. a gyarmati tisztok és hivatalnokok túléléséről és nyugdíjba vonulásáról körönként kockadobás dönt). A játék számos olyan eseményt és kihívást tartalmaz, amelyek a kor politikai és gazdasági viszonyait tükrözik: háborúkat, lázadásokat és gazdasági válságokat. Az utóbbi események a Társaság anyagi nehézségeit, a kereskedelem és az indiai politika bizonytalanságait érzékeltetik, és ehhez járulnak hozzá a különböző családok közötti összetett kapcsolatok, a Társaság hierarchikus rendje, részvénytársasági állapota, a befektetői és társadalmi elvárások, az angol parlament, a törvényhozás és a Korona hozzá fűződő viszonya, vagy a nemzetközi politikai helyzet. A **John Company** mechanikus megoldásai egyedülálló és magával ragadó perspektívát nyújtanak minderről, a szubkontinens anarchikus történelméről, valamint arról, hogy hogyan viszi haza a cég ezt az anarchiát.<sup>75</sup>

A játék körönként kilenc fázisból, egymással összefüggő minijátékból áll, melyek bonyolult kölcsönhatásban állnak egymással. A fázisok a következők:

- A kör elején kockadobás dönt arról, hogy a Társaság mely tisztviselői, mely családtagok vonulnak nyugdíjba, és hogy miféle anyagi és társadalmi haszonnal jár ez a számukra (**The London Season**).
- A családok hat különböző akcióból választanak,

melyek a következő generáció útját egyengetik, vagy a család portfólióját, a játékosok tablóját bővítik (**Family**). Ugyanitt arról is döntenek, hogy befektetnek-e a Társaság részvényeibe.

- Új tagokat választanak az első fázisban megüresedett társasági pozíciókba (**Hiring**), majd
- a Társaság elnöke dönt a cég éves hitelfelvételéről és kijelöli az egyes hivatalok éves büdzsáját. A kereskedelmi igazgató új kereskedelmi kapcsolatokat nyit meg Indiával és Kínával, majd hajókat és kereskedőket mozgat az indiai kereskedelmi központok, Bombay, Madras és Bengál közt. A „Manager of Shipping” hajókat vásárol a majdani kereskedelmi utakhoz, a „Military Affairs” pedig tiszteket és seregeket mozgat a kereskedelmi központok közt. A kormányzók kereskednek a három kereskedelmi központban és hadműveleteket hajtanak végre a Társaság ellenőrzése alatt álló, vagy a szomszédos területeken. A cég ópiumot szállít Kínának, amennyiben megnyílt vele a kereskedelem (**Company Operation**).
- A Társaság fizet az egyes családok hajógyárai és textilüzemei után (**Bonuses**),
- kifizeti a kiadásait és a hitelezőit, majd osztalékot fizet a részvényeseinek (**Revenue**).
- Kockadobás és eseménykártyák döntenek a kör indiai eseményeiről (**Events in India**), majd
- a miniszterelnök törvényjavaslatot terjeszt be a Társasággal kapcsolatban (**Parliament meets**).
- Végül, az utolsó fázisban visszarendeződnek az aktivált jelzők és új kör indul (**Upkeep & refresh**).

<sup>75</sup> Dan Thurot, „The Anarchy Comes Home”, *Space-Biff!* 2022. november 23. <https://space-biff.com/2022/11/23/john-company-3/>

16 A három évszám részben történelmi eseményekhez, részben a Társaság különböző korszakaihoz kapcsolódik. 1710-re a cég nagyrészt konszolidálódott, egybeolvadt a riválisaival, és pár éven belül megszerezte az első gazdasági és területi privilégiumait. 1758-ban a brit kereskedelem az addiginál jóval kedvezőbb alapokra helyeződött: míg korábban a maximális haszon és a tisztos osztalékok mozgatták, a Plassey-i csata (1757) után India egyik leggazdagabb régióját uralta. 1813-ban, évtizedekig tartó viták után, a parlament megszüntette a Társaság kereskedelmi monopóliumát, ami fellendítette az addig a perifériáján létező privát brit-indiai kereskedelmet. Az 1757-es és 1813-as játékmódok kiegészítő szabályokat (például az említett privát cégeket) vezetnek be az eredeti 1710-eshez képest, ami a tempót, a stratégiát és a győzelem lehetőségeit is módosítja.

A játék három különböző történelmi játékmódot tartalmaz (1710-es, 1758-as és 1813-as kezdettel), valamint egy hosszú kampánymódot.<sup>16</sup> Körönként halad előre a fenti kilenc fázis, majd az utolsó kör végén még egyszer lezajlik a *London Season* (az említett nyugdíjazás). Ha csődbe jut a cég, ez utóbbi helyett kártyahúzás dönt arról, hogy kit hibáztat a közvélemény a kudarért.<sup>17</sup> A győztes az, aki végül a legtöbb ponttal rendelkezik.

A fenti összefoglalóból talán kitűnik, hogy a *John Company* játékmenelete kifejezetten procedurális. Számos fázisát véletlenszerű események, automatikus történések, kockadobás és eseménykártyák képezik, ahol nyoma sincs semmiféle interakciónak. A közbülső fázisok azonban fokozottan interaktívak, és ezek képezik a játék érdemi részét. Az interakció itt elsősorban a játékosok közti, színpad mögötti alkukban nyilvánul meg, valamint annak megítélésében, hogy mi mennyit ér az adott helyzetben. A játék során a legtöbb dolog ugyanis csere tárgyát képezi: „[a] játékosok a legkülönbözőbb eszközöket adhatják át egymásnak. Ezek közé tartoznak a vállalkozások, a [...] zsarolókkártyák, a családi kincstárban lévő készpénz, a részvények és ígéretkártyák.”<sup>18</sup> Az, hogy ez utóbbiak elcserélhetők vagy alku tárgyává tehetők, újabb réteggel gazdagítja az eleve összetett rendszert. A játék aktuális állapotának (*board state*) megítélését nem a szabályok bonyolultsága nehezíti, mint az összetett társasjátékok



zöme esetében, hanem az informális szabályok „zaja”, a játék közben létrejövő kapcsolatok, a cseretárgyak és a portfóliók értékmozgása. Általában véve elmondható, hogy a *John Company* drámájának alapeleme, hogy kontrollált zajt használ annak érdekében, hogy megnehezítse a játék elemeinek játék közbeni pontos felmérését.

A körök áttekintését megkönnyítendő, Wehrle egy „vörös szalagot” vezet végig a játék tábláján, amely az egymásra következő fázisokat, illetve a Társaság működését jelzi a *Company Operation* fázis alatt. A megoldást már az első kiadásban is alkalmazta, ott viszont számos egyéb szabállyal egészítette ki, ami túlszűfolta a *board*-ot és olvashatatlaná

17 A Társaság kétféleképpen juthat csődbe: ha képtelen kifizetni a hitelezőit, vagy ha túl sok területet veszít Indiában. Ilyenkor a játék azonnal megáll, a részvények mínuszpontokká alakulnak át és kártyahúzás dönt arról, hogy kiket tart a közvélemény felelősnek (mechanikailag ez azt jelenti, hogy újabb mínuszpontokat kaphatunk a portfólióink elemei vagy a kulcspozíciókba juttatott családtagjaink után).

A John Company:  
Second Edition  
„versenypályája” egy korábbi  
változatban.



18 Cole Wehrle, *John Company: Second Edition. Rules of Play* (Wehrlegig Games, 2022), 8.

tette a **board state**-et. A második kiadás tervezésekor először is tehermentesítette a táblát (kártyákra vezette át a szabályok egy részét), majd átalakította a fázisok sorrendjét (többet összevont és újakat vezetett be). A legfőbb változás azonban az **Events in India** fázis térképéhez kapcsolódik: az első kiadásban még csak jelzésszerűen jelen lévő India itt önálló térképként jelenik meg a játéktáblán. A térkép bevezetésével az eseménykártyák is átalakultak és a korábbinál jóval összetettebb történéseket közvetítenek. Az első kiadás 19 eseménykártyája egyszerre bonyolította le az **India** és a **Parliament** fázisokat, ami túlzott terhet rótt a játékosokra; ez a második kiadásban **20 India**- és **26 törvény**-kártyára módosult, ami szellősebbé tette a design-t. A parlament-fázisnál maradvá, míg az első kiadás éppen csak érintette a brit törvényhozás szempontját a Társasággal kapcsolatban, addig a második önálló minijátékká alakítja a közvélemény, a Korona, a kormánypárt és az ellenzék közti huzavonát. A parlament fizikai megjelenése eredetileg a **goose**-játékok versenypályáira emlékeztetett, ezt Wehrle később egy másik klasszikus, a **Candy Land** (1949) képi megoldásával helyettesítette. Az ilyen és ehhez hasonló változtatások célja minden esetben az volt, hogy könnyítsenek az eredeti kiadás nehézségén, hogy csak ott maradjon „zaj” a rendszerben, ahol valóban szükséges.

Wehrle a **fragile game** (törékeny játék) kifejezést használja<sup>19</sup> az olyan játékok kapcsán, amelyek szokatlanul nagy hangsúlyt fektetnek a játékkal kapcsolatos informális (kulturális, íratlan) szabályokra. Az effajta játékok többet követelnek meg a játékosoktól, mint hogy pusztán a szabályok szerint játszszanak: azt feltételezik, hogy tárgyalásos formában

oldják meg a konfliktusaikat a **sandbox** rugalmas keretein belül, ami azt is jelenti, hogy ha nem eszerint játszanak, a játék egyszerűen megáll, szétesik. A **John Company** esetében ez a már említett módon megy végbe: a játékosok kötelező és be nem tartandó ígéretek tesznek egymásnak, melyek csere tárgyát képezik, átruházhatók más játékosokra és részét képezik a játék mikrogazdaságának. Vannak konkrét játékelemek (kártyák) a játékban, amelyek formalizálják az ígéretek, pl. kötelezik a játékost az ígéretei betartására – a legtöbb alku azonban informális, azaz a játékosokon áll, hogy hogyan, milyen eszközökkel fogatosítják az ígéretek és hogyan kezelik a hitszegést. A felelősség kérdése a történelmileg létező Társaság esetében is kulcsfontosságú volt: a részvénytársasági forma fontos előnye volt, hogy a befektetők csakis a befizetett tőkéjük értékéig voltak felelősek. A felelősség szempontjából a Társaság minősült jogi személynek, és mint ilyen „a befektetők érdekeitől függetlenül cselekedhetett”.<sup>20</sup> Ügynökei általában mindent meg is tettek annak érdekében, hogy kiszolgálják a befektetők érdekeit, és privát kereskedelemmel ellensúlyozták az előbbivel járó kockázatokat. A **John Company**ben a társasági/privát érdek és felelősség kérdése a szabálykönyvben leírtak mellett informális szinten is megjelenik; a felelősség és a kockázat alku tárgyát képezik, alkupozíciókhoz kötöttek. S ha már a privát érdekeknél tartunk, a nepotizmus, amely a történelmi Társaságot is nagyban jellemezte, szintén fontos eleme a játéknak. Olyannyira, hogy külön szabály foglalkozik vele,

20 Tirthankar Roy, *The East India Company. The World's Most Powerful Corporation* (India Portfolio – Penguin, 2015), xi.

19 „Game Design Deep Dive Interview with Cole Wehrle”, 2023. január 22. <https://www.buzzsprout.com/1993070/12096335>.

21 Wehrle válasza a San Diego Historical Games Convention „Gaming the Unpleasant” című körkérdésére a játékok által bemutatott kellemetlen témákkal kapcsolatban, és hogy hogyan egyeztethető össze a szórakoztatás igényével. <https://sdhist.com/designer-roundtable-gaming-the-unpleasant/>.

22 A *Republic of Rome*-ban a *John Company*-hoz hasonlóan a családtagjainkat próbáljuk egyre feljebb juttatni a *cursus honorum* ranglétráján. A játék itt is, mint a *JC* esetében, kooperatív (egyszerre kooperatív és kompetitív). A *Diplomacy*, a nemzetközi intrikák klasszikus játéka kizárólag az alkudozásra, a színpalak mögötti szövetségekre épül – ennyiben valóban a *John Company* előképe.

A *Twilight Imperium* nagyban épít a játékosok közötti kereskedelmi megállapodásokra és politikai szavazásokra. A *The Napoleonic Wars*-ból Wehrle a politikai bizonytalanság érzését kölcsönzi a játék hosszával és végkimenetelével kapcsolatban: a Társaság csődje a játék idő előtti végét jelenti, amikor is a játék közben kialakult sorrendet egy véletlen esemény (kártyahúzás) rendezi át. A *John Company* az említett címek és sok más egyéb játék amalgámja; egyediségét a procedurális és a véletlenszerű ellentéte adja.

és még a játék alcímében is szerepel (*A game of nepotism and bureaucracy in the British East India Company for one to six players*). Láthatóan kulcsfontosságú Wehrle értelmezésében. A felelősség úgyszintén. A játék egyszerre játszatja el velünk a cég összes szerepét – a részvényesekét, a döntéshozókét, a magánzókéét és a nábobokét –, hogy a tényleges felelősök és „jogi személyek”, gyarmatosítók és „fehér mogulok”, haszonélvezők és filantrópok bőrébe bújva mi magunk döntsük arról, hogy meddig terjed a felelősségünk. Azt feltételezi, hogy optimálisan, a legjobb tudásunk szerint vezetjük a céget, fittyet hányva a következményekre, az indiai éhínségekre, az ópiumkereskedelemre, a hazai ipar tönkretételére. „Ezek azok a pillanatok, amikor a játék több lesz, mint a szabálykönyv vagy a komponensek összessége.”

Kollaboránsná tesz bennünket, akik „egyszerre alkotják és tapasztalják meg az alkotásukat a létrejött folyamatában”<sup>21</sup>

A *John Company* procedurális és véletlenszerű elemei, mechanikus retorikája és kontrollált zaja egy sajátos társasjáték-hagyományból merítenek. Wehrle többször említi interjúiban az Avalon Hill klasszikusát, a *Republic of Rome*-ot (1990), ahol a játékosok (köz)társaságként üzemeltetik Rómát, és amelyet évekig próbált átültetni a Kelet-indiai Társaság témájára. További állandó referenciái a *Diplomacy* (1959), a *Twilight Imperium* (FFG, 1997), a *The Napoleonic Wars* (GMT, 2002), vagy újabban Kevin Zucker (1952-) életműve.<sup>22</sup> A belőlük, valamint az orientalizmus klasszikusaiból és a Társaság történeteiből kirajzolódó kép valódi történelmi tabló a korszakról, a Thackeray- vagy Dickens-féle értelemben.<sup>23</sup> Wehrle úgy tervezte meg a számunkra, hogy láthatóvá tegye a Társaság visszásságait és máig élő örökségét.<sup>24</sup>

## Bibliográfia

Dalrymple, William. *The Anarchy* (Bloomsbury Publishing, 2019).

Das, Nandini. „The big idea: why we should study the history that never happened”, *Guardian* 2023. március 20. <https://www.theguardian.com/books/2023/mar/20/the-big-idea-why-we-should-study-the-history-that-never-happened>

Dickens, Charles. *Dombey és Fia* (Európa, Budapest, 1960).

Fanon, Frantz. *A föld rabjai* (Gondolat, Budapest, 1985).

Ferguson, Niall. *Empire: How Britain Made the Modern World* (Penguin Group, 2004).

Flanagan, Mary – Jakobsson, Mikael. *Playing Oppression The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games* (The MIT Press, 2023).

„Game Design Deep Dive Interview with Cole Wehrle”, 2023. január 22. <https://www.buzzsprout.com/1993070/12096335>

„Gaming the Unpleasant”, 2023. április 19. <https://sdhist.com/designer-roundtable-gaming-the-unpleasant/>

Keay, John. *The Honourable Company A History of the English East India Company* (HarperCollins, 1993).

Kennedy, Alexis. *Against Worldbuilding, and Other Provocations: Essays on History, Narrative, and Game Design* (Occult Scraps Book 1, 2021).

Rees-Mogg, Jacob. *The Victorians: Twelve Titans who Forged Britain* (WH Allen, 2019).

Roy, Tirthankar. *The East India Company. The World's Most Powerful Corporation* (India Portfolio – Penguin, 2015).

Said, Edward W. *Orientalizmus* (Európa, Budapest, 2000).

Salen, Katie – Zimmerman, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge, Massachusetts – London: The MIT Press, 2003).

Thackeray, William Makepeace. *A Newcome család I-II.* (Magyar Helikon, 1974).

Thackeray, William Makepeace. *Hiúság vására* (Európa, Budapest, 2019).

Tharoor, Shashi. *Inglorious Empire What the British Did to India* (Scribe US, 2018).

Thurort, Dan. „The Anarchy Comes Home”, *Space-Biff!* 2022. november 23. <https://spacebiff.com/2022/11/23/john-company-3/>

Wehrle, Cole. „What's all this then?” <https://boardgamegeek.com/thread/1660524/whats-all-then>

Wehrle, Cole. *John Company: Second Edition* (Wehrlegig Games, 2022).

Wehrle, Cole. *John Company: Second Edition. Rules of Play* (Wehrlegig Games, 2022).

23 Olvasmányok a játék hatástörténetéhez, a teljesség igénye nélkül: Frantz Fanon, *A föld rabjai* (Gondolat, Budapest, 1985, [1961]); Edward W. Said, *Orientalizmus* (Európa, Budapest, 2000 [1978]); John Keay, *The Honourable Company A History of the English East India Company* (HarperCollins, 1993); Shashi Tharoor, *Inglorious Empire What the British Did to India* (Scribe US, 2018); William Dalrymple, *The Anarchy* (Bloomsbury Publishing, 2019); William Makepeace Thackeray, *Hiúság vására* (Európa, Budapest, 2019 [1847-48]), *A Newcome család I-II* (Magyar Helikon, Budapest, 1974 [1854-55]); Charles Dickens, *Dombey és Fia* (Európa, Budapest, 1960 [1846-48]).

24 Legyen szó akár India modern történelméről, vagy akár a Brexit-ről. Az utóbbi sokat köszönhet a brit gyarmatbirodalom utáni nosztalgianak. Ehhez ld. Jacob Rees-Mogg, *The Victorians: Twelve Titans who Forged Britain* (WH Allen, 2019); Niall Ferguson, *Empire: How Britain Made the Modern World* (Penguin Group, 2004).

**Pál Gyöngyi**

ORCID: 0000-0002-7807-0557

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

[pal.gyongyi.katalin@uni-mate.hu](mailto:pal.gyongyi.katalin@uni-mate.hu)

Artcadia, ú.f. 2 (1), 47–52. (2023)

DOI: [10.57021/artcadia.4811](https://doi.org/10.57021/artcadia.4811)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## Variációk variációi: Erdély Miklóstól a mesterséges intelligenciáig

A cikk az egy oszthatóságának paradoxonából kiindulva vizsgálja a variáció jelenségét. Ha az egy osztható, akkor azt állítjuk, hogy az „egy” egyszerre sok is, vagyis önmaga ellentéte. A variációk megtartják azonosságukat az eredetivel, miközben a különbözőségük is fontossá válik. Erdély Miklós vizsgálódásai és tézisei jó alapot szolgáltatnak a paradoxon vizsgálatához. Bár Erdély az azonosság és az ismételhetőség fogalmából indul ki, mégis a módosuláson alapuló, látszólag ellentmondó variációkat is beolvasztja az ismétlődésbe. A biológiai mutációhoz hasonlóan a számítógép segítségével generált művészetben fontos szerepet kapnak az ismétlődésen alapuló véletlenül generált variációk. A Net-Art művek és a MI által generált művek lényeges elemei a variációk, a cikk ezek sajátosságait tárja fel.

**kulcsszavak:** Net-art, Erdély Miklós, MI művészet, ismétlés, variáció

## Variations on variations: from Miklós Erdély to artificial intelligence

The article explores the phenomenon of “variation” through the paradox of the divisibility of one. If the one is divisible, then we claim that the “one” is also many, i.e. it is the opposite of itself. Variations retain their identity with the original while their difference becomes important. Miklós Erdély’s investigations and theses provide a good basis for examining this paradox. Although Erdély starts from the notions of identity and repeatability, he also incorporates seemingly contradictory variations based on modification of the iteration. As with biological mutation, randomly generated variations based on repetition play an important role in computer-generated art. Variations are an essential element of Net-Art and AI-generated artworks, and this article explores their characteristics.

**Keywords:** Net-art, Miklós Erdély, AI-art, iteration, variation

A variáció és a variálhatóság számos metafizikai, ismeretelméleti és esztétikai kérdést érint. Vekerdi László írja a képzőművészeti szekvenciák filozófiai hátterének vizsgálatakor, hogy az egy oszthatósága maga egy paradoxon, hiszen „ha osztható, akkor már rögtön „sok” is benne, „nem-egy”, önmaga ellentéte.”<sup>1</sup> A variáció az egy és a sok paradoxonát bontja tovább, a változó ismétlődés sajátos szabályszerűsége szerint. Erdély Miklós „Ismétléseleméleti tézisei” és „Azonosításeleméleti vizsgálódásai” a fotográfiát hívják segítségül az egy és a sok paradoxonának, elemi, episztemológiai kérdésének vizsgálatához. Maguk a tézisek és az azokat illusztráló vagy még inkább kísérő fotószekvenciák is több variációban lelhetők fel.<sup>2</sup>

Az Artpoolon közzétett „Meghívó, Újkapolcs Galéria, 1994 nyár”-ként titulált verzióban Erdély az ismétlődés fajtáit (emberi, pszichikus – djà-vu, ipari, ) számba véve 13 pontban fejti ki a gondolatait, amihez 3 db 3 szekvenciából álló triptichon, és egy ikerpár lábairól készült fénykép tartozik. A tézisek többsége az ismétlődés lehetetlenségéről szól, illetve a változó ismétlődés szükségszerűségéről:

“13. Mivel az ember sem a teljes azonosság dermedtségét, sem a szüntelen változás és változatosság szédületét nem bírja el, a hasonlóságok, analógiák, a ritmizált változás, a dialektikus periódusok szféráját tekinti sajátjának. A különbözőben keresi az azonosat, az azonosban az eltérést. A szellemi ember azonban csak a totális változásban ismer magára.”<sup>3</sup>

A változó ismétlődés a 4. pont szerint a születéshez és a teremtéshez kötődik („A születő, a teremtett, a változó ismétlésben jelenik meg és hal el.”), így ki nem mondva a biológiai reprodukcióhoz és az evolúcióhoz kapcsolhatjuk. Idekövetődik még a 10. pont is, mely szerint: „Az emberi duplikátum, az ikrek létezése lehangoló nonszensz, az individuális tudat számára metafizikai botrány, mert a véletlenszerűség érzetét fokozza”. Tehát maga az azonos ismétlődésének, az egy és a sok paradoxonának megnyilvánulása.

A tézisekhez tartozó illusztrációk szintén ismétlési tipológiákat sorakoztatnak fel, de ezek csak részben azonosak azzal, ami a szövegben megjelenik, így nem vehetjük teljes mértékben a szöveg illusztrációjának. Az emberi duplikátumhoz tartozó illusztráció sem az ikrek lábait ábrázoló kép, hanem a hármas reprodukcióban megjelenített női portré.

„Ábrázolással az ábrázolt szubsztanciális csonkulást szenved.” – írja a 8. tételben, így a tézisek illusztrálásának gesztusával, a tézisek illusztrálhatóságát kérdőjelezi meg. Ha megvizsgáljuk, hogy valójában mi is az, ami szubsztanciális csonkulást szenved, akkor arra a megállapításra juthatunk, hogy a nyelvi kifejezés fogalmi szintű egyetemes jelentésű általános kategóriájához képest a képi ábrázolás és főként a fotográfia csupán konkrét leredukáló módon tud működni. Ezt implikálja Joseph Kosuth *Egy és három szék* című munkája is, amelyben az „és” azonossági relációt jelölő kötőszó adja a mű legfontosabb jelentését. A szék mint bútordarab, a frontálisan lefotózott fekete-fehérre redukált kétdimenziós fényképe,

1 Vekerdi László, „Az „egy” és a „sok””, *Fotóművészet*, 1972/1, 17

2 Erdély Miklós, *Ismétléseleméleti tézisek*, 1973. Az elemzésünk alapjául az Artpoolon közzétett téziseket (<https://artpool.hu/Erdely/Ismetles.html>) és a Szőke Annamária által közzétett képeket ([http://arthist.elte.hu/Tanarok/SzoekeA/EM/EM\\_Eredeti+Indigo\\_2011\\_elemei/page0002.htm](http://arthist.elte.hu/Tanarok/SzoekeA/EM/EM_Eredeti+Indigo_2011_elemei/page0002.htm)) vettük alapul. (2023.04.20)

3 Erdély, *Ismétléseleméleti tézisek*, 1973. <https://artpool.hu/Erdely/Ismetles.html> (2023.04.20)



illetve a szék szótárcikke egymás mellé állítva és szembesítve szembetűnővé teszi a nyelvi és képi jel különbözőségét, alapvető eltérését a tényleges tárgytól, amíg végső soron mind a három szolgálhat a szék fogalom jeleként, tehát egy összetettebb minden egyes konkrét megvalósulását összegyűjtő fogalom jeleként.

Erdély Miklós triptichonos szekvenciáinál minimális eltérés figyelhető meg az első és a második képek között (az alakok elmozdulnak, a megvilágítás változik), a második képen egy írógéppel ráírt angol nyelvű szöveg látható az **emberi, pszichikus és ipari duplikátum** kifejezésekkel, míg a harmadik kép az első másolata (bár az azonos negatívról készült másolat és az eredeti között így is észrevehető nőnansznyi, többnyire tónusbeli eltérések), ezeken szintén írógéppel ráírt szöveggént a „copy of the original” olvasható. Ha azonosnak vesszük az első és a harmadik képet, illetve a vertikális elrendezésbe (a filmcsík analógiájaként) egyfajta időbeliséget képzelünk bele, akkor az **Időmőbiushöz** hasonló, önmagába visszatérő időhurkot kapunk. De az Eisensteini montázselmélet megkérdőjeleződését is beleláthatjuk, miután azt implikálják Erdély szekvenciái, hogy  $1+1=1$ . Azzal, hogy az egyedi fotográfia megismétlődik, paradox módon nem több keletkezik, hanem az ábrázolt elveszíti az egyediségét és általános fogalomszintű jellé válik. Ezt a gondolatot Erdély montázselmélete fejleszti tovább, amely a film működésmódjának elemzése kapcsán a művészet és a gondolkodás mechanizmusának párhuzamait keresi: a művészet a montázs segítségével láthatóvá teszi a gondolkodás mechanizmusának azt a módját, „ami a

formális logikától megszabadult, az ellentéteket, sőt az ellentmondásokat nemcsak elviseli, de megkívánja.”<sup>4</sup> Bár Erdély vizsgálódásai az azonosság és az ismételhetőség fogalmából indulnak ki, mégis a változáson és módosuláson alapuló, látszólag ellentmondó variációkat is beolvasztja az ismétlődésbe, és ezáltal felülemelkedik az egy és a sok ellentétén.

Az Ismétléseleméleti tézisek illusztrációjának egy másik, Szőke Annamária által közzétett variációja az Artpool-oshoz képest három újabb triptichont is tartalmaz: a tipográfiai duplikátumot, a csillagászati duplikátumot, a véletlen duplikátumot és egy speciális duplikátum elnevezésű képpárt, amely egy alakot ábrázol, illetve az alak előtt megjelenő kéz részletet, ez utóbbi egy elrontott kompozíció vagy talán egy szándékosan rossz helyen levágott kép. A véletlenül generált kép a változó ismétlődés véletlenszerűségét szemlélteti, amelynek utólag mégis értelmet tudunk adni, és ebben: „Az emberi átrendezési képességben ragadható meg a montázsgesztus lényege”.<sup>5</sup>

A programozott véletlen már a korai számítógépes műalkotásokban is tetten érhető, mint például Papp Tibor **Disztichon Alfa** (1994) első magyar versgenerátorában,<sup>6</sup> vagy Cornelia Sollfrank Net-art generátorában<sup>7</sup> (1997), de egyik igencsak összetett kortárs példája Philippe de Jonckheere desorde.net című önarchiváló honlapja.<sup>8</sup> A francia „désordre” szó, amit rendtelenségnek, vagy káosznak is fordíthatunk, az emlékezés véletlenszerű elvén működik, nem lineáris olvasást kínál, hanem a hiperhivatkozások labirintusszerű rendszerét, amelyben az olvasó/internet felhasználó csak elveszni tud.

4 Erdély Miklós, *A filmről*, (Balassi kiadó, BAE, Tartóshullám – Inter-média : Budapest, 1995), 148.

5 Erdély, *A filmről*, 146.

6 Papp Tibor, „Disztichon Alfa”, *Magyar Műhely*, 1994. <https://disztichon-alfa.iti.obtk.hu> (2023.04.20)

7 Cornelia Sollfrank, *Female extension*, 1998. <https://anthology.rhizome.org/female-extension> (2023.07.06.)

8 Philippe de Jonckheere, desorde.net, <http://www.desordre.net/accueil.htm> (2023.04.20)

9 De Jonckheere, [http://www.desordre.net/labyrinthe/divers/sommaire\\_sommaire\\_entier.html](http://www.desordre.net/labyrinthe/divers/sommaire_sommaire_entier.html) (2023.04.20)

Az egyik oldalról a másikra mutató számos keresztivatkozás véletlenszerűen működik, és egy kép, egy szöveg vagy egy hangfelvétel ellenőrizetlenül, önkéntelenül jelenik meg, akár csak egy önkéntelenül beugró emlék. A szerző az egyik kezdőlapra figyelmeztet bennünket: „Nem mindig találja meg, amit keres, de néha megtalálja azt, amit már nem is kerestt. Jó utat!”<sup>9</sup> Minden egyes alkalommal, amikor belépünk a kezdőoldalra, egy új útvonal alakul ki, egy újabb olvasási szál, ahol a már olvasott oldalak, a hasonló elrendezés, a hasonló ikonok mindig új ritmust adnak a hyperlinkeken ugráló utazásnak. A honlap több elemből áll: kezdőlapok; blokkok; más művészek vagy írók munkáihoz való kapcsolódások; hibrid művek, amelyekben a szerző szövegei és képei keverednek, szövegek (történet vagy regény) képek nélkül vagy képek szöveg nélkül; más művészekkel közösen készített hibrid művek; és végül játékok, a művész megannyi önarchiválási kísérletének tükré. Az alkotó megszállottan fényképezi magát, a családját, a környezetét, a mindennapjait, az utazásait, a művészeti projektjeit és a keletkezett képeket különféle rendezési elvek alapján rendezzi online mintákba, sajátos műalkotásokba.

A kezdőlapok olyanok, mint a hipertextuális linkek keresztjeződései, amelyek lehetővé teszik, hogy több irányba is visszamenjünk. Maga az oldal állandó változásnak van kitéve, amit egy „előzmények” lap<sup>10</sup> is bizonyít, amely a 2001 óta online lévő oldal korábbi szakaszait rögzíti, és olyan kezdőlapokat mutat be, amelyek továbbra is működőképeseek, csak már nem jelennek meg az aktuális tényleges kezdőlapon, így a mű a saját keletkezésének történetét is archiválja. A

10 De Jonckheere, [http://www.desordre.net/labyrinthe/versions/versions\\_du\\_desordre\\_entier.html](http://www.desordre.net/labyrinthe/versions/versions_du_desordre_entier.html) (2023.04.20)

2009 óta működő kezdőlap az online önarchívumban fellelhető képekből random módon generál egy egymásra tornyosuló hyperlinkként működő képkupacot.

A „Sillons” (Repedések) elnevezésű, 2015 novemberében elkészült lap a véletlenszerű megjelenítést kombinálja az idővel, amennyiben a megtekintő számítógépének pontos idejével megegyezően a szerző által 2012-2015 között készült képekből generál random módon egy óraszerű spirál mintázatot, amely percenként pontosan, valós időben változik is. A honlapon található egy Memory<sup>11</sup> játék is, amely 25 variációban készült el, illetve plusz egy végső verzióban, amelynek a képei az előbbi 25 variánshoz felhasznált 25 képpár képeiből véletlenszerűen kerülnek automatikusan kiválasztásra. Ezzel, ahogyan De Jonckheere rámutat, olyan sok lehetséges variáns hozható létre, hogy a számot, ha távolságban mérnénk, akkor az általunk ismert univerzum kereteit is meghaladná. És miután ez csak egy kis szelete az önarchiváló honlapnak, ezért elmondható, hogy maga a honlap Borges *Bábeli könyvtára*hoz hasonlóan már egy egészében soha végig nem járható labirintus.

Az emberiség által létrehozott gépek túlhaladták az emberiséget, miután olyan mennyiségű adat feldolgozására képesek, amelyeknek feldolgozására egy egész emberélet is kevés lenne. A mesterséges intelligencia esetében is hasonlóról van szó. Az alapelve bár viszonylag egyszerű, statisztikai és valószínűségi elvekre épülve képes adathalmazokban olyan mintázatot felismerni, amelyekre trenírozták,<sup>12</sup> mégis olyan sok változót és adathalmazt tud feldolgozni, hogy a tényleges működését lépésről lépésre már nem tudnánk követni.

11 De Jonckheere, <http://www.desordre.net/mem-ory/> (2023. 05. 01.)

12 Az MI működéséről lásd: <https://thecrash-course.com/topic/ai/> (2023. 05. 01.)

A ChatGPT ilyen módon magyarázza a mintafelismerés és a variánsok közötti kapcsolatot a mesterséges intelligencián alapuló rendszerekben:

„A gépi tanulásban a mintafelismerést a bemeneti adatok és a kimeneti előrejelzések közötti összefüggések azonosítására, valamint olyan modellek létrehozására használják, amelyek ezeket az összefüggéseket új adatokra általánosítják. Ezeket a modelleket úgy tervezték, hogy az adatokban az adott feladat szempontjából releváns mintákat azonosítsák, és ezeket a mintákat felhasználva pontos előrejelzéseket vagy döntéseket hozzanak. A variáció ebben az összefüggésben azért kerül szóba, mert a gépi tanulási modellek képzéséhez használt bemeneti adatok gyakran nagyon változók. Ha például egy mesterséges intelligencia rendszert macskákról készült képek felismerésére tervezünk, a bemeneti adatok változhatnak a megvilágítás, a háttér és a póz tekintetében. E változékonyság kezeléséhez a gépi tanulási modellnek képesnek kell lennie arra, hogy az adatokban olyan releváns mintákat azonosítson, amelyek nem változnak a bemeneti adatok konkrét variációitól. A mintafelismerés mellett a variánsok létrehozása is a mesterséges intelligencia rendszerek kritikus eleme. A variánsok létrehozása a mesterséges

intelligencia rendszer azon képességét jelenti, hogy olyan új kimeneteket generáljon, amelyek hasonlóak, de nem azonosak a bemeneti adatokkal. Ezt gyakran olyan technikákkal érik el, mint a generatív adverzális hálózatok (GAN) vagy a variációs autokódolók (VAE), amelyek segítségével a bemeneti adatokhoz hasonló új képek, hangok vagy más típusú adatok hozhatók létre.”

Felhasználóként sem a bemeneti adatokhoz, sem a szűréshez használt variánsokhoz nincsen hozzáférésünk, de még a fejlesztők is csak magához az algoritmussal leírható működési elvhez férnek hozzá, a tényleges működést lépésről lépésre nem tudják végigkövetni. A műalkotások generálásához használt Mesterséges Intelligencia esetében fontos szerepet tölt be a mintázatok felismerése és ezekre épülő új variánsok létrehozása. Manovich adatvizualizációs projektjeiben több milliós nagyságrendű képi adatbázisok segítségével mutat rá a vizuális kultúránk kortárs jelenségeire<sup>13</sup>. A legtöbb MI művészetként jegyzett mű egy adott stíluson vagy formakészleten tanulva alakít ki új variánsokat. Lásd például Mario Klingemann *Memories of Passerby 1* (2018) című művét,<sup>14</sup> amely klasszikus portréfestmények alapján hoz létre folyamatosan új variánsokat. Az esztétikai és élvezeti értékét a létrejövő új minták pontatlanságai, glitchszerű torzulásai adják, ami a későbbi műveiben már tudatosan keresett (neural glitch) hatássá válik.<sup>15</sup>

13 Például a 2017-es Visual Earth projekt során a Twitteren geolokalizációs tagokkal megosztott három évnyi képtermés, vagyis mintegy 270 millió kép alapján elemezte a képmegosztás és a képküldés dinamikájának változását. <https://visual-earth.net> (2023.07.06.)

14 Mario Klingemann: *Memories of Passerby 1* (2018) <https://underdestruction.com/2018/12/29/memories-of-passersby-i/> (2023. 05. 01.)

15 „A Neural Glitch egy olyan technika, amelyben teljesen betanított GAN-okat manipulálók a betanított változók véletlenszerű megváltoztatásával, törlésével vagy cseréjével. A neurális architektúrák összetett felépítése miatt az így bevezetett glitchek texturális és szemantikai szinten egyaránt előfordulnak, ami miatt a modellek érdekes módon félreértelmezik a bemeneti adatokat, amelyek közül néhányat az autonóm kreativitás felvillanásaként lehet értelmezni.” Onkaos, « Presentation of Mario Klingemann on aiartists.org », <https://aiartists.org/mario-klingemann> (2023. 05. 01.)

Lev Manovich szerint: „A mesterséges intelligencia és az esztétika találkozása azért kulcsfontosságú, mert a művészetet eredendően emberi területnek tekintik, és annak bonyolultsága és összetettsége már régóta úgy tűnik, hogy algoritmikus redukcióra nem alkalmas.” Mégis néhány MI-művész, mint David Young éppen olyan képek generálását tűzi ki céljául, amelyek nem, hogy hasonlítanának a tanult mintázatokra, hanem éppen, hogy attól eltérőek. A *Manipulations* című (2020) munkájában<sup>16</sup> azokat a rejtett köztes variációkat teszi láthatóvá, amelyeket a gép a mintafelismeréshez használ rámutatva ezzel: mennyiben „lát” másként a gép az emberhez képest. Hasonló célt szolgált az Ahmed Elgammal által vezetett egyetemi kutatócsoport projektje,<sup>17</sup> amelynek egyik tanulsága az volt, hogy akkor tudtak jól működni a tanult mintázatoktól eltérő mintázatok, amikor csak kis mértékben tértek el az eredetitől. A variációban ez az állandóság és a változás, az egy és a sok ellentmondásának feloldása feszül. Az emberi mértékkel befoghatatlanul **sok** variánsból szintetizál **egy**et. Az, hogy ettől a létrehozott program kreatívna vagy intelligensnek tekinthető-e, az elsősorban definíciós kérdés, ahogyan Lev Manovich is rámutat. A megnyíló résekben felsejlő értelemfoszlányok azt sejtetik, hogy a jövőben létrejövő szignifikánsan eltérő variánsokat már csak gépek segítségével tudjuk majd értelmezni és elkezdhetünk gondolkodni, hogy mire válasz a 42.

<sup>16</sup> David Young, *Manipulations*, 2020 : <https://davidyoung.art/work/manipulations.html>

<sup>17</sup> Ahmed Elgammal et al, *CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*, 2015, <https://arxiv.org/pdf/1706.07068.pdf>

## Felhasznált irodalom

Elgammal, Ahmed et al, „CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms”, Arxiv, 2015, <https://arxiv.org/pdf/1706.07068.pdf>  
Erdély Miklós, *Ismétléseleméleti tézisek*, 1973. Artpool, <https://artpool.hu/Erdely/Ismetles.html>  
Erdély Miklós, *A filmről*, Balassi kiadó, BAE, Tartóshullám – Intermédia: Budapest, 1995.  
Jonckheere de, Philippe, *desorde.net*, <http://www.desordre.net/accueil.htm>  
Klingemann, Mario: *Memories of Passerby 1*, 2018. <https://underdestruction.com/2018/12/29/memories-of-passersby-i/>  
Papp Tibor, „Disztichon Alfa”, *Magyar Műhely*, 1994. <https://disztichon-alfa.iti.abtk.hu>  
Young, David, "Manipulations", 2020, <https://davidyoung.art/work/manipulations.html>  
Vekერი László, „Az „egy” és a „sok””, *Fotóművészet*, 1972/1, 16-21.

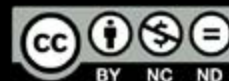
# Emanuelle Arielli és Lev Manovich fordította Pál Gyöngyi

ORCID: 0000-0002-7807-0557

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

[pal.gyongyi.katalin@uni-mate.hu](mailto:pal.gyongyi.katalin@uni-mate.hu)

Artcadia, ú.f. 2 (1), 53–63. (2023)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## AI-aesthetics and the Anthropocentric Myth of Creativity

Suppose human creativity could be potentially replicated by mechanical processes. In that case, we would face a crossroads: either we could give up using the concept of creativity altogether, or if we hold to our common understanding of what creativity is, we could agree to apply this concept to non-human phenomena as well, as world champion Lee Sedol did when judging the performance of AlphaGo. However, the idea that artificial creativity discloses the mechanic nature of human creativity should also be met with a bit of critical detachment, particularly if we consider the specific case of the arts. In fact, artificial reproductions of human artifacts do not follow the same processes with which humans actually produced those artifacts. Nobody thinks that Mondrian followed procedures similar to the algorithm used in 1966 that generated pseudo-Mondrian, even though the public appreciated the artificial images more than the original ones...

## MI-esztétika és a kreativitás antropocentrikus mítosza

Tegyük fel, hogy mechanikus eljárásokkal potenciálisan reprodukálható az emberi kreativitás. Ebben az esetben válaszút elé kerülnénk: vagy teljesen lemondunk a kreativitás fogalmának használatáról, vagy ha ragaszkodunk a közmegegyezés szerinti kreativitás fogalmához, akkor meg kellene egyeznünk abban is, hogy ezt a fogalmat a nem emberi jelenségekre is alkalmazzuk, ahogyan Lee Sedol világbajnok tette az AlphaGo teljesítményének megítélésekor. Ugyanakkor szintén némi kritikai távolságtartással kell fogadnunk azt az elképzelést is, hogy a mesterséges kreativitás feltárja az emberi kreativitás mechanikus természetét, különösen, ha a művészetek sajátos esetét vizsgáljuk. Az emberi műalkotások mesterséges reprodukciói ugyanis nem ugyanazokat a folyamatokat követik, amelyekkel az emberek ténylegesen létrehozták ezeket a műalkotásokat. Senki sem gondolja, hogy Mondrian hasonló eljárásokat követett, mint az 1966-ban használt algoritmus, amely pseudo-Mondriant generált, annak ellenére, hogy a közönség jobban értékelte a mesterséges képeket, mint az eredetieket...

<http://manovich.net/index.php/projects/ai-aesthetics-and-the-anthropocentric-myth-of-creativity>

## Mesterséges esztétika

A 21. század eleje óta a számítástechnika, az adatelemzés és a mesterséges intelligencia fokozatosan belépett az esztétika területére: használják művészetet, zenét, könyveket és filmeket ajánló rendszerekben, illetve képek és videók automatikus szerkesztésénél. A mesterséges intelligenciát egyre gyakrabban használják új, mesterségesen generált művek, köztük műalkotások, zenék, design termékek és szövegek létrehozására is. 2016-ban például kiképeztek egy deep learning algoritmust Rembrandt 346 ismert festményének elemzésével arra, hogy megtanulja a festő stílusát, majd arra kérték, hogy hozzon létre egy vadonatúj portrét. Az eredmény kísértetiesen hasonlított egy valódi Rembrandt-festményre. Ugyanebben az évben a párizsi Sony Computer Science Laboratories kutatói kifejlesztettek egy DeepBach nevű neurális hálózatot, amely kóruskantátákat komponált J. S. Bach stílusában.<sup>1</sup> Azóta más, zenét generáló algoritmusok is születtek – ma már a Youtuberek zenei „Turing-tesztekre” hívják ki a nézőket, hogy képesek-e megkülönböztetni a mesterséges intelligenciával létrehozott zenei kompozíciókat az emberi kompozícióktól. A zenei képzettséggel rendelkező emberek számára a feladat egyszerűnek tűnik, de a naiv hallgatók számára ez nem mindig egyértelmű.<sup>2</sup> 2019-ben egy mesterséges intelligencia egy új okostelefon-modell számítási teljesítményét használta fel arra, hogy befejezze Schubert „Befejezetlen szimfóniáját” (1822./ 8. sz.).<sup>3</sup> Ebben a projektben azonban egy zeneszerző is közreműködött, aki kiválogatta és kiválasztotta az AI által generált legjobb dallamokat. Ugyanebben az évben

1 <https://arxiv.org/abs/1612.01010>

2 <https://www.youtube.com/watch?v=Pm-L31mVx0XA>; <https://www.youtube.com/watch?v=lv9W7qrYhbk>

3 <https://www.classicfm.com/composers/schubert/unfinished-symphony-completed-by-ai/>

a Deutsche Telekom egy nemzetközi zenei és mesterséges intelligencia-szakértőkből álló csapatot szervezett, hogy befejezzék Beethoven befejezetlen 10. szimfóniáját, és ezzel ünnepejjék meg a szerző születésének 250. évfordulóját. Az elkészült „Beethoven X – The AI Project” szimfónia premierje 2021. október 9-én volt Bonnban. Ezekben a példákban a számítógépeket már előre meglévő stílusokkal táplálják be, és cserében a gép ezeknek a stílusoknak megfelelő változatokat generál, megpróbálva némi újítást bevezetni. Nem teljesen új dalok vagy stílusok jönnek létre; ehelyett úgy tűnik, hogy ezek olyan példák, amit számítógépes *manierizmusnak* nevezhetünk.

Amikor egy gép megfest egy Rembrandtot, megkomponál egy Bach-szonátát vagy befejez egy Beethoven-szimfóniát, azt mondjuk, hogy ez nem eredeti vagy valódi *művészet*, hanem egyszerűen az emberi kultúra meglévő termékeinek komplex utánzása és reprodukálása. Ezáltal szembesülünk a kreativitás természetével kapcsolatos régi kérdéssel: milyen ötletek újrakombinálását, szokatlan analógiákat és fogalmi kapcsolatokat tekintünk az eredetiség jegyének? Kinek tulajdonítsuk a szerzőséget, ha egy műtárgy vagy kép elkészítéséhez olyan eszközöket, algoritmusokat és technológiákat használunk, amelyek egy művész vagy tervező intenciója szerint generálnak új művet és újraértelmezik azt? Mivel a termelési láncban egyre inkább megjelennek harmadik féltől származó szoftverek és a műveket egyre összetettebb beavatkozások alakítják (mint a fotó- és videoeffektek és szűrők vagy a retusáló algoritmusok), hogyan határozhatjuk meg, hogy az alkotás folyamatának melyik pontján történt kreatív innováció, és annak ki a szerzője? Mario Klingemann művész, az AI-art egyik

úttörője szerint: „Ha hallanál valakit zongorázni, megkérdeznéd: „A zongora a művész?” Nem, tehát ugyanez a helyzet itt is. Attól, hogy ez egy bonyolult mechanizmus, még nem változnak a szerepek”. Ebből a szempontból a mesterséges intelligencia művészetben való alkalmazása a *kiterjesztett esztétika* egyszerű példája lenne csak, amely új, látszólag kifinomultabb eszközöket használ az emberi művész szerzőségi irányításával. Ebben az esetben a mesterséges rendszer a művész és a programozó eszközének tekinthető, egy kifinomult eszköz, amelyet az alkotás folyamata során felhasználnak. Ugyanakkor továbbra is lenyűgöz bennünket az a gondolat, hogy az esztétika területén is tanúi lehetünk az autonóm mesterséges kreativitás megjelenésének, ragaszkodva a valódi mesterséges intelligencia eredeti elképzeléséhez, mint az autonóm és intelligens viselkedés megnyilvánulásához.

## Az esztétikai „Turing-tesztekről”, illetve: Mit is várunk egyáltalán az „esztétikát” gyártó gépektől?

2020-ban a Princeton Egyetem egyik végzős egyetemi hallgatójának projektje során egy úgynevezett Generatív Adverzális Hálózatot (GAN) használt arra, hogy olyan hagyományos kínai tájképeket készítsen, amelyek képesek becsapni az embert egy vizuális Turing-teszt során.<sup>4</sup> Az Alan Turing (1912-1954) által kidolgozott Turing-teszt eredeti megfogalmazásában ez egy olyan kritérium, amely alapján megállapítható, hogy egy mesterséges rendszer elérte az emberhez hasonló intelligenciát. Mi azonban nem mondanánk, hogy a princetoni diák által kifejlesztett GAN elérte az emberi szintű intelligenciát; ez

csupán egy olyan program, amely elég kifinomult ahhoz, hogy emberinek tűnő képeket generáljon. Ez tovább növeli a fogalmi zavart ebben a vitában.

Egyrészt az olyan fogalmak, mint az „intelligens” vagy a „kreatív” intuitívnak és egyszerűnek tűnnek, azt feltételezik, hogy mindenki képes felismerni az intelligens vagy kreatív viselkedés megnyilvánulását. Másrészt, amikor megpróbálunk egy működőképes és használható definíciót adni ezekre a fogalmakra, azt látjuk, hogy mennyire megfoghatatlanok. Ez a kérdés szembeállítja Alan Turingot Ludwig Wittgensteinnel (1889-1951), aki úgy vélte, hogy először nyelvi és fogalmi berögződéseinket kell tisztáznunk, amikor meg akarjuk érteni, mit értünk az olyan fogalmak alatt, mint az „intelligencia”. Turing 1939-ben részt vett Wittgenstein matematika-filozófiai előadásain, és ez utóbbi minden bizonnyal tisztában volt Turing tézisével a mechanikus gondolkodásról. Érdekes módon Wittgenstein véleményét olyan passzusokban fejti ki, mint az alábbi, amely a *Filozófiai vizsgálódások* (1953) című művéből származik:

„Képes lenne egy gép gondolkodni? – Lehetnének-e fájdalmai? – Nos, hívjuk tán az emberi testet ilyen gépnek? Hiszen ahhoz jár a legközelebb, hogy egy ilyen gép legyen. De hát egy gép nem tud gondolkodni! – Tapasztalati állítás ez? Nem. Csakis az emberről, és arról, ami hozzá hasonló, mondunk olyat, hogy gondolkodik. Mondjuk még babákról, és persze szellemekről is. Tekintsd a „gondolkodni” szót szerszámnak!”<sup>5</sup> (Wittgenstein, 1953: §359-360.)

5 Ludwig Wittgenstein, *Filozófiai vizsgálódások*, Budapest, Atlantisz Kiadó, 1998, 169. o. Fordította: Neumer Katalin.

4 <https://arxiv.org/pdf/2011.05552.pdf>

Wittgenstein szempontjából, mivel a szavak eszközök, fel kell tennünk magunknak a kérdést – ha egyáltalán szóba jöhet –, hogy milyen feltételekkel tudnánk használni olyan fogalmakat, mint a „gondolkodás” (vagy az „intelligencia” és a „kreativitás”) nem emberi, mesterséges entitások leírására.

A Turing-teszt egy olyan módszer, amellyel ellenőrizhető, hogy egy számítógépes interfészen keresztül beszélő gép, embernek minősül-e. Ezért a teszt az emberi viselkedés *mimikrijét* tekinti az intelligencia mutatójának, és elsősorban a verbális jelzésekre és a párbeszéd létrehozására alapul. Egyrészt Turing kritériuma ésszerűnek tűnik: ha valami nem különböztethető meg egy beszélgetés során az embertől, miért ne tulajdoníthatnánk neki intelligenciát? Másrészt azonban az emberek vonakodnak attól, hogy nem emberi entitásoknak könnyen megadják az intelligencia jelzőjét. Régebben úgy gondolták, hogy egy olyan gép, amely képes legyőzni egy sakk nagymestert, az valódi mesterséges intelligenciának bizonyulna.

Ez 1997-ben be is következett, amikor a DeepBlue legyőzte a világbajnok Garri Kaszparovot. Ekkor a sakkot pusztán kombinatorikai és számítási játékként kezdték el definiálni, nem pedig az intelligencia valódi tesztjeként; a mérföldkövet pedig más, összetettebbnek tartott és inkább kreatív intuíciókon alapuló játékokra, mint a Go-ra helyezték át. 2016-ban azonban a Google AlphaGo-ja legyőzte a világbajnok Lee Sedolt (sz. 1983), mégsem érezzük továbbra sem úgy, hogy ekkor „igazi” intelligenciát sikerült teremteni. Vagy gondoljunk a chatbotokra. Turing 1950-es tanulmánya szerint<sup>6</sup> a század végére a gépek öt perc beszélgetés után az emberek egyharmadát képesek lesz-

nek becsapni. 2014-ben a bírálók 33%-a tartotta embernek az „Eugene Goostman” nevű chatbotot, ami gyakorlatilag átment Turing tesztjén (itt meg kell jegyezni, hogy Goostmant úgy programozták, hogy egy 13 éves ukrain odesszai tinédzser szeszélyességét és furcsaságait szimulálja).

Minden egyes alkalommal, amikor egy technológiai mérföldkövet elérünk, úgy tűnik, hogy a céltábla egyre távolabb kerül. Wittgenstein szempontjából ennek oka nem abban rejlik, hogy az újabb technológiai mérföldkövek nem elég meggyőzőek ahhoz, hogy biztosítsanak minket arról, hogy valódi intelligenciával van dolgunk. A kérdés valójában egyáltalán nem empirikus, hanem azokkal a feltételezésekkel kapcsolatos, amelyeket az olyan fogalmak használata és besorolása során teszünk, mint az intelligencia és a kreativitás. Ez vezet el az úgynevezett **Tesler-tételhez**, amely kimondja, hogy: A mesterséges intelligencia az, amit még nem csináltak meg (vagy fordítva, az intelligencia az, amit a gépek még nem értek el).<sup>7</sup> Ma egy olyan alkalmazás, mint a Siri, képes emberhez hasonló párbeszédet folytatni. Az Open-AI által nemrégiben kifejlesztett GPT-3-on alapuló szöveggenerátor – amelyet 570 GB internetes szövegekből álló adathalmazzal képeztek ki – képes olyan kifinomult újságcikkeket írni, amelyek megkülönböztethetetlenek az ember által generált szövegektől. Azonban éppen azért, mert tudjuk, hogy ezek egy kifinomult programozás termékei, még mindig úgy gondoljuk, hogy nem valódi intelligenciáról van szó, nemhogy szándékosságot vagy tudatosságot tulajdonítanánk ezeknek a rendszereknek.

Másképp fogalmazva, nem vagyunk hajlandók az „intelligencia” szót használni ilyen esetben; általában akkor használ-

7 E definíció szerzője Larry Tesler, egy jól ismert informatikus, aki a Xerox PARC-nál, az Apple-nél és az Amazonnál dolgozott.

6 Alan M. Turing, „Computing Machinery and Intelligence” (Számítógépek és intelligencia). Mind, 1950, 59., 433-460. o.



jük, amikor személyekre utalunk, és mint Wittgenstein mondta, a szavak olyan eszközök, amelyeknek sajátos használatához hozzá vagyunk szokva. Ezért Tesler tételének további következménye, hogy a „mesterséges intelligencia” kifejezés minden használata, például az arcfelismerés, a spamszűrők, a számítógépes látás, a beszédgenerálás stb. kontextusában, definíció szerint *nem* mesterséges intelligencia, hanem olyan technológia, amely komplex optimalizációs algoritmusokat használ. Csak marketing okokból nevezik „MI”-nek.

Ha az intelligencia tulajdonítása egy olyan horizontvonal, amelyet soha nem lehet elérni, akkor elgondolkodhatunk azon, hogy vannak-e egyáltalán emberi képességek, amelyek e vonalon túl találhatóak: minden alkalommal, amikor a gépek „megoldanak” egy bizonyos emberi képességet, ez a képesség megszűnik valódi intelligenciának lenni, és mechanikusabbnak bizonyul, mint amilyennek látszott. Ennek azonban következményei lehetnek magáról az emberi intelligenciáról alkotott elképzeléseinkre is.

A művészetek és a művészek itt jönnek a képbe. A mesterséges intelligencia és az esztétika találkozása azért kulcsfontosságú, mert a művészetet eredendően emberi területnek tekintik, és annak bonyolultsága és összetettsége már régóta úgy tűnik, hogy nem alkalmas algoritmikus redukcióra. Sokan a művészetet, az esztétikát és a kreativitást tartják az emberi képességek csúcsának; ezért úgy tekintenek rájuk, mint a mesterséges intelligencia előretörésével szembeni utolsó barikádra, amely messze van attól, amit a technológiai fejlődés reprodukálni képes. Ha a Turing-teszt hagyományos definíciójánál maradunk, az esztétika területén ez annak feleltethető meg,

ha olyan műalkotást (legyen az szöveg, párbeszéd vagy műalkotás) tudunk gépekkel létrehozni, amely képes becsapni egy embert. De miért kellene viszonyítási alapnak tekinteni azt, hogy hasonlítson egy ember által létrehozott műalkotáshoz? Mi a helyzet az olyan innovatív, szép vagy lenyűgöző tervekkel vagy művészeti formákkal, amelyek egyértelműen *nem emberinek* tűnnek? Egy olyan Turing-teszt, amelynek célja a megfigyelő megtévesztése, ebben az esetben alkalmatlan lenne.

Ezért érdemes lenne a Turing-teszt célját az eredetileg alapul szolgáló egyszerű „utánzó játékon” túlmenően felülvizsgálni, és másképp meghatározni. Például azt mondhatnánk, hogy egy gép akkor megy át egy ilyen teszten, ha a következő feltételek bármelyike teljesül:

- 1) *Kiemelkedő* emberi teljesítményt ér el (azaz olyasmit hoz létre, ami kiemelkedő a szépség, kellemesség, „bámulatosság” stb. tekintetében), tekintet nélkül arra, hogy hasonlít-e az emberi kulturális viselkedésre.
- 2) Képes a *kreativitásra*, vagyis újítani tud.
- 3) *Autonóm* módon működik, azaz a gép látszólag képes valami váratlan, a programozók kezdeti paramétereitől és bemeneteitől eltérő dolgot produkálni.

A mesterséges intelligencia (1) kiváló teljesítményének hírhedt példája, hogy a programok legyőzik az embert olyan játékokban, mint a sakk vagy a Go. De még az esztétikában sem újdonság az a képesség, hogy az emberi képességeken túlmutató dolgokat tudnak előállítani: már 1966-ban egy algoritmus olyan Mondrian-festményeket generált, amiket a közönség esztétikailag kellemesebbnek ítélt, mint a valódi

8 Noll, „M. Ember vagy gép: Piet Mondrian „composition with lines” (1917) és egy számítógép által generált kép szubjektív összehasonlítása”. The Psychological Record, 1966, 16., 1-10. o.

9 Lásd az olyan platformokat, mint az aiva.ai, amelyek lehetővé teszik új, szerzői jogtól mentes zenék generálását a már létező dalok stílusát követve.

10 <https://arxiv.org/pdf/1410.6142v3.pdf>

Mondrian-vásznakat.<sup>8</sup> Egy olyan forgatókönyvre is gondolhatunk, amelyben a mesterséges rendszerek jobb zenét, jobb könyveket, meggyőzőbb forgatókönyveket fognak előállítani, nem feltétlenül a műkritikusok, hanem egyszerűen a kulturális ipar szemszögéből: azaz olyan alkotásokat, amelyek nagy közönség- és kereskedelmi sikert aratnak. A dallamokat vagy dal-szövegeket generáló algoritmusok (vagy Mondrian vagy más híres művész stílusában festő algoritmusok) a költség/bevétel arányt figyelembe véve is felülmúlják az emberi produkciót, ha más nem, akkor tisztán gazdasági szempontból, hiszen egy művész zenei vagy festői stílusára nem létezik védjegyoltalom.<sup>9</sup>

Ami a kreativitást illeti, ez önmagában is egy megfoghatatlan fogalom, és hosszú viták tárgya a filozófiában és a kognitív tudományokban. A „kreativitás Turing-tesztjét” más néven Ada Lovelace-tesztnak is nevezik, Ada Lovelace 19. századi matematikusnak a kreatív gépek lehetőségéről tett megjegyzései alapján. Egy ilyen tesztben megmutatnánk egy gép által generált műalkotást, és megkérnénk a közönséget, hogy ítélje meg, hogy kreatív-e (és milyen mértékben az).<sup>10</sup> A kreativitás és az újdonság megítélése részben szubjektív kérdés, és gyakran attól függ, hogy mi, emberek miként *tulajdonítunk* kreativitást egy viselkedésnek. Az egyik szűk értelmezés például azt feltételezi, hogy csak az ember lehet képes kreativitásra, és hogy csak akkor beszélhetünk kreatív viselkedésről, ha az ember *öntudatos* és tudatában van annak, amit csinál. Ugyanakkor gyakran használjuk ezt a fogalmat liberálisabb és metaforikusabb értelemben is, amikor például azt mondjuk, hogy „a természet kreatív” (például egy új organizmus vagy egy új vírus létrehozásában). Ebben az esetben csupán a kre-

ativitás fogalmát alkalmazzuk egy olyan jelenségre, amely *váratlan*, azaz tudomásunk szerint korábban nem létezett.

Ebből a szempontból minden olyan véletlenszerű és meglepő folyamatot, amely nem könnyen megjósolható, kreatív-nak kell tekinteni; nem véletlen, hogy a 20. századi avantgárd művészek, mint például a dadaisták, sztochasztikus folyamatokkal kísérleteztek. A véletlenszerű folyamatok önmagukban azonban nem elegendőek ahhoz, hogy valamit kreatív-nak nevezzünk: elvárjuk, hogy valami kreatív-nak értelme is legyen, például egy régi probléma újszerű megoldása vagy valamilyen feladat vagy probléma elvégzésének jobb módja.

A kreativitás meghatározásának kihívásaihoz hasonlóan az *autonómia* meghatározása sem könnyű. Egy gép akkor tűnik autonómnak, ha az eredeti programozásától független viselkedést mutat – vagyis ismét csak akkor, ha a megfigyelő számára váratlanul és kiszámíthatatlanul viselkedik. Egyrészt nincs egyértelmű kritérium az autonómiára: autonóm-e egy egysejtű organizmus? Mi a helyzet a rovarokkal? Az autonómia megítélésében is nagy mértékben szerepet játszik a szubjektivitás.

## A mesterséges intelligencia mint az emberi képességek kritikus tükré

Ludwig Wittgenstein filozófus, aki a számítás és a gondolkodás gépesítésének lehetőségéről vitázott Alan Turinggal, más értelmezést kínált ez utóbbi híres tesztjéről. Wittgenstein szerint a teszt nem egy olyan módszer, amellyel azt vizsgáljuk, hogy egy gép képes-e becsapni egy megfigyelőt és embernek kiadni magát. A teszt ehelyett azt mutatná meg szerinte, hogy az

**ember milyen mértékben viselkedik és gondolkodik gépiesen.** Ha ebből a szempontból nézzük a dolgokat, akkor kijózanító az emberi kreativitást szimuláló alkalmazások kifejlesztése. Például egy olyan program, amely képes fülbemászó dallamokat vagy lenyűgöző forgatókönyveket generálni, megmutatja, hogy mennyire „mechanikusak” azok a folyamatok, amelyeket egyébként intuitívnak és szabadnak tartunk. Ha ebből a szögből néznénk, akkor a Turing-teszt céljától függetlenül a tesztet sikeresen teljesítő gépek arra mutatnának rá, hogy az emberek sokkal mechanikusabbak, mint gondolnánk. Ennek eredményeképpen talán túlértékeljük a kreativitást mint emberi képességet, egyszerűen azért, mert nem értjük a működését. Az a tény, hogy bizonyos emberi folyamatok mechanikusabbnak és procedurálisabbnak tűnnek, mint azt feltételezzük, megkérdőjelezi a kreatív intuíciónál alkotott tipikusan romantikus felfogásunkat. Nem szabad elfelejteni, hogy a tiszta kreativitás eszméje az egyén autonómiájának felmagasztalásából ered, amely csak a modernitásban honosodott meg. Ez nem volt elképzelhető az ókorban, ahol az uralkodó nézet szerint az ember csak arra volt képes, hogy emlékezzen (a platóni *anamnézis* értelmében), rekonstruáljon és reprodukáljon már létező dolgokat. A művész ebben az értelemben felfedező volt, nem pedig alkotó; a művészet a valóság ügyes utánzása, nem a pusztá feltalálás, hanem a mesterség volt. Az igazi kreativitás, az ókori és középkori értelemben vett creatio (ex-nihilo), kizárólag az isteni hatalom előjoga volt.<sup>11</sup>

A művészeti stílusok történelmi fejlődését hagyományosan kiszámíthatatlan kreatív ugrások következményének tekintjük, amelyeket rekonstruálhatunk utólag, de előre megjósolni nem

tudunk. Az evolúciós algoritmusok egyes alkalmazásai azonban úgy tűnik, hogy másra engednek következtetni. A vizuális művészetekkel kapcsolatban például Lisi és munkatársai (2020)<sup>12</sup> megmutatták, hogy lehetséges előrejelezni a képzőművészetekben a stílusfejlődést egy olyan rendszer betanításával, amely nagy képadatbázisok elemzésével extrapolálja bizonyos evolúciós törvényszerűségeket, és képes az időben egymást követő új stílusok szerinti képeket generálni. A szerzők szerint a rendszer meglepő módon olyan előrejelzéseket generált, amelyek nagymértékben tükrözik a képzőművészet történetében létrejött stílusok tényleges fejlődését, kiemelve ezzel egyes stílusfejlődések „algoritmikus” jellegét. Ez azt jelenti, hogy ez a fejlődés nem történelmi véletlenek vagy egyedi művészek spontán találmányainak köszönhető, hanem belső formai törvényszerűségek szinte szükségszerű egymástánjából adódik.<sup>13</sup> Egy ilyen rendszer ráadásul képes lehet a vizuális művészet *jövőbeli* stílusainak előrejelzésére is. Ezeknek a fejleményeknek nem kell determinisztikusnak lenniük, de mindazonáltal az adatelemző rendszerek véges kombinációkból kikövetkeztetett és reprodukált jelenségének tekinthetjük.

Ezek a példák arra engednek következtetni, hogy a „kreativitás” egy olyan címke, amelynek olyan jelenségeket tulajdonítunk, amelyek mögöttes folyamataival nem vagyunk tisztában. Amikor például 2016-ban Lee Sedol, a Go világbajnokát legyőzte az AlphaGo, akkor azt nyilatkozta, hogy a program hihetetlenül kreatív lépésekre képes, és ezzel felfedte, hogy bizonyos lépések vagy játéktaktikák, amelyeket az emberek kreatívnak gondoltak, valójában meglehetősen kiszámíthatóak. A kihívás második játszma során az AlphaGo olyan

12 Lisi E, Malekzadeh M, Haddadi H, Lau FD-H, Flaxman S. „Modelling and forecasting art movements with CGANs.”, 2020, Royal Soc. Open Sci. 7: 191569. <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.191569>.

13 Magának a formának a belső logikájára vonatkozó hasonló gondolatot vetett fel George Kubler *The Shape of Time* című 1962-es munkája is.

11 Tatarkiewicz, Władysław, *A History of Six Ideas: an Essay in Aesthetics*, 1980, The Hague: Martinus Nijhoff.

lépést tett (37. lépés), amelyet sok kommentátor szokatlanul kreatívnek minősített, és váratlanul érte a játékost, így tudott végül a számítógép győzni. Az, hogy ezt a konkrét lépést a megfigyelők kreatívnek ítélték, az betudható annak, hogy a játékosok és a szakértők nem voltak tisztában azzal, hogy mi az AlphaGo mögöttes stratégiája. A gép szemszögéből nézve valójában ez a lépés egy olyan kiértékelés eredménye volt, amely ugyanazokat az optimalizációs folyamatokat követte, amelyekkel a rendszer minden másik lépést is kiválasztott. Ebben a tekintetben valamit kreatívnek nevezni gyakran a megértésünk hiányának a fokmérője: amit ismerünk, az hétköznapiak számítt, amit viszont nem ismerünk, azt rendkívüli dolognak tartjuk. Más szóval, ha úgy gondoljuk, hogy az emberek kreatívak, az MI-k pedig nem, az azért van, mert jobban értjük, hogyan működik az MI, míg az emberek működését még mindig nem értjük eléggé. A technológiai fejlődés gyakran nyilvánvalóvá teszi, hogy a rendkívülinek tartott jelenségek valójában hétköznapi folyamatok eredményei.<sup>14</sup>

14 A kreativitás „a hétköznapi folyamatok rendkívüli eredményeiben” áll. R.J. Sternberg, T.I. Lubart, „Investing in creativity” American Psychologist, 1996, 51, 681. o.

## Nincs szellem, csak egy héj?

Tegyük fel, hogy az emberi kreativitás potenciálisan megismételhető mechanikus folyamatokból áll. Ebben az esetben válaszút elé kerülnénk: vagy teljesen lemondunk a kreativitás fogalmának használatáról, vagy ha ragaszkodunk a kreativitás fogalmának közös értelmezéséhez, akkor megegyezhetünk abban, hogy ezt a fogalmat a nem emberi jelenségekre is alkalmazzuk, ahogyan Lee Sedol világbajnok tette az AlphaGo teljesítményének megítélésakor.

Ugyanakkor azt az elképzelést, hogy a mesterséges krea-

tivitás feltárja az emberi kreativitás mechanikus természetét, szintén némi kritikai éllel kell fogadnunk, különösen, ha a művészetek sajátos esetét tárgyaljuk. Az emberi műalkotások mesterséges reprodukciói ugyanis nem ugyanazokat a folyamatokat követik, amelyekkel az emberek ténylegesen létrehozták ezeket a műalkotásokat. Senki sem gondolja, hogy Mondrian hasonló eljárásokat követett, mint az 1966-ban használt algoritmus, amely pseudo-Mondriant generált, még akkor sem, ha a közönség jobban értékelte a mesterséges képeket, mint az eredetieket. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül a festő stilisztikai újítása mögött rejlő szimbolikus, történelmi és konceptuális jelentéseket, sem a művésznek a festészet fejlődésében, különösen az absztrakció, a figuratív művészet, az expresszionizmus és a minimalizmus terén betöltött szerepét. Más szóval, az algoritmus nem reprodukálta azt a **kulturális folyamatot**, amelyen keresztül Piet Mondrian eljutott absztrakciójához.

Ehelyett a programozók csak formai szinten utánozták a végterméket. Mondrian festményeit úgy csodáljuk, mint a művésznek az elkészítésükhöz vezető útjának végső kifejeződését, a festészet történetében betöltött kulturális szerepét. E tényezők nélkül festményeit csak művészi érték nélküli érdekes geometriai mintázatoknak látnánk. Hasonlóképpen, Lucio Fontana vágott vászna is csak egy vágással ellátott vászon lenne, amelyet könnyen reprodukálhatnánk egy program vezérlésének a segítségével és egy késsel felszerelt mechanikus karral (mint amilyeneket a robotsebészetben már használnak). Az ilyen művek előállításának egyszerűsége megmutatja, hogy többről van szó a látszatonál, valójában ez rámutat

arra a különbségre, ami a kortárs művészetre jellemző esztétikai és a művészi érték között feszül. E művek esztétikai értékelése során történelmi, konceptuális és szimbolikus dimenziót látunk a tárgyban, és a vászon formális felületén látható dolgokon túl konkrét szándékokat tulajdonítunk az alkotónak. Szimbolikus jelentések, affektív asszociációk és kulturális utalások sokasága gazdagítja a műtárgyat; ennek a felismerésére csak akkor vagyunk hajlandóak, ha olyan alanytól származnak a művek, akinek teljes joggal tudatos szándékot tudunk tulajdonítani. Ezzel szemben vonakodunk jelentőséget ráruházni arra, amit egy algoritmus állít elő, mert lélek nélkülinek tartjuk.

## Technoanimizmus és a Pygmalion-effektus

A jelenségeknek szándékosságot tulajdonító természetes hajlamunk az, ami lehetővé teszi, hogy egy gépet intelligensnek vagy akár tudatosnak ismerjünk el. A gyerekek is így tesznek a játékokkal és más tárgyakkal; néha a felnőttek is emberhez hasonló viselkedést tulajdonítanak például növényeknek vagy kisállatoknak. Sok jelenlegi és múltbeli kultúra mélyen animista azokkal a természeti jelenségekkel szemben, amelyeket nem tudtak megmagyarázni kauzális okokkal és a fizika törvényeivel. Ezekben a világnézetekben a valóságot gazdagon benépe-sítik a nem emberi ágensek, legyenek azok növények, állatok, meteorológiai vagy földrajzi jelenségek. Hogyan tudná egy kőkorszakból származó ember értelmezni a mai automata ajtóknak viselkedését, amelyek minden alkalommal kinyílnak, amikor valaki eléjük lép? Valószínűleg azt gondolná, hogy intelligenciával

és céllal rendelkeznek. Naivitás lenne ezeket az animista nézeteket egyszerűen tévesnek minősíteni: jobb magyarázat híján a szándékot tulajdonító modellek gyakran jó magyarázóerővel bírnak az ilyen jelenségek leírásában. Az őskori férfi vagy nő értelmezésében az tűnhet természetesnek, hogy az ajtó magától ki *akar* nyílni, és át akarja engedni az embert. Hasonlóképpen, a mesterséges intelligenciáról alkotott felfogásunk erősen függ attól, hogy mit vetítünk ki rá és intenciót tulajdonítunk-e a mesterséges, nem emberi entitásoknak.

Bár az a hajlam, hogy lélekkel ruházzuk fel a nem emberi lényeket, kulturális háttérünktől, vallási érzékenységünktől és egyéni meggyőződésünktől függ, manapság az az uralkodó feltevés, hogy csak az emberek (és kisebb mértékben egyes állatok) rendelkeznek valódi szándékossággal és tudatos működésmóddal. Amikor szándékosságot tulajdonítunk más entitásoknak (egy ajtónak, egy játéknak, egy virtuális asszisztensnek, az időjárásnak), azt mondjuk, hogy ezt mindig csak *metaforikus* értelemben tesszük, egyfajta fiktív hozzáállásként, amelyben úgy viselkedünk, „mintha” az entitásnak lenne valamilyen tudatossága, de anélkül, hogy ezt valóban elhinnénk. Hasonló történik akkor is, amikor egy film vagy egy regény szereplőit úgy vesszük, „mintha” valóságosak lennének, még akkor is, ha tudjuk, hogy nem azok.<sup>15</sup> Meg kell azonban jegyezni, hogy a határ képlékeny a valódi és a látszólagos intencionalitás érzékelése között. Például az olyan háziállatokat, mint a macskák és a kutyák, valódi tudattal rendelkezőnek tekintjük. Sokak számára ez a rovarokra vagy baktériumokra is érvényes, de van, aki ezzel már nem ért egyet. Mások ezzel szemben még a növényekbe is belelátanak személyiséget, míg

15 K. Walton, *Mimesis and make-believe*, 1990, Harvard University Press.

megint mások csak „mintha” módon teszik ezt. Az egyéni és kulturális különbségek határozzák meg, hol húzódik a határ a szándékosság valós és fiktív megítélése között.

Ami a technológiai eszközöket illeti, a velük szembeni „úgy-csinálás” birodalmában vagyunk: megtanulunk interakcióba lépni az olyan virtuális asszisztensekkel, mint Alexa, akik úgy beszélnek, „mintha” emberként hallgatnának minket. Ahogy ezeknek az eszközöknek a komplexitása és rugalmassága növekszik, elkezdhetjük úgy tekinteni, mintha teljes értékű, tudatossággal felruházott entitásoknak tekintenénk őket. Ha ez megtörténik, annak egyik oka kétségtelenül a technológiák fejlődése lesz. A másik ok azonban az előítéletek kulturális leküzdésének lesz a következménye: ma még mindig szívesebben adnánk szándékosságot egy rovarnak, mint Alexának, függetlenül attól, hogy az utóbbi komplexitása, a tudáshoz való hozzáférése és a velünk való interakcióra való képessége messze felülmúlja egy bogárét. Sőt, talán azt az elképzelést is meg kellene kérdőjeleznünk, hogy a (dolgokra, állatokra és nem emberi entitásokra alkalmazott) „mintha” intencionalitás csupán metaforikus kapcsolatban áll a „valódi” intencionalitással. Lehet, hogy éppen ellenkezőleg: az igazi intencionalitás szűk (csak az emberekre alkalmazott) felfogása ered valójában a „mintha” intencionalitásból, amely ahhoz a természetes és mélyen bennünk gyökerező hajlamunkhoz kötődik, hogy előszeretettel tulajdonítunk szándékot a jelenségek széles körének.<sup>16</sup>

Ebben a vitában néha két, látszólag ellentétes álláspontot figyelhetünk meg: az egyik csak az emberekben (és néhány állatban) látja a valódi szándékosságot, a másik a nem embe-

ri entitásoknak is tudatosságot tulajdonít, egyfajta naiv animizmus révén „humanizálva” őket. Mindkét álláspont azonban ugyanazt az antropomorf szemléletet vallja a tudatos működésről és az intencionalitásról, az egyik esetben megvonják, a másikban pedig ráruházzák a tudatosságot a nem emberi entitásokra. Egy alternatív nézet lenne, ha meghatároznánk a tudatosság egy speciális fogalmát a szubperszonális folyamatok, a nem-emberi entitások és a mechanikus jelenségek számára. Tehát nem arról lenne szó, hogy humanizálnánk azt, ami nem emberi, hanem arról, hogy megértenénk a nem emberi és nem antropocentrikus intenciót. Ebben a kérdésben a mesterséges intelligenciáról alkotott felfogásunk megváltozása a tudatos működésmód és a kreativitás antropocentrikus szemléletének meghaladását is eredményezné. Ez azt az irányt követné, amelyet már a klasszikus poszthumán elméletek, például Donna Haraway és Rosi Braidotti munkái előrevetítenek, vagy Bruno Latour javaslata, miszerint „újra kell gondolni a társadalmat” az emberi és nem emberi entitások figyelembevételével, amely nemcsak a nem emberi (állati vagy növényi), hanem a mesterséges teremtményeket is magában kellene foglalnia.

Hozzátehetnénk, hogy a kulturális javak előállításának bizonyos formáiban fontosnak tűnik a tudatos működés és a szándékosság kérdése, de másokban nem feltétlenül. Egy díszítőminta, egy bútordarab vagy egy autó nem igényel (mindig) szerzői mélységet; nem szükséges, hogy jelentéseket lássunk vagy a szerző gondolatairól okoskodjunk. Még egy esztétikailag magával ragadó fülbemászó dal is arra készíthet bennünket, hogy figyelmen kívül hagyjuk, hogy van vagy nincs

16 Ezt a gondolatot közismerten Daniel Dennef képviseli. Lásd D. Dennef, *The Intentional Stance*, 1987, MIT Press.

mögötte álló szerzői szándék. Hasonlóképpen, egy filmet is lehet pozitívan értékelni pusztán azért, mert önmagában is magával ragadó és szórakoztató, anélkül, hogy el kellene gondolkodnunk azon, hogy az író vagy a rendező mit akart mondani. A mesterséges intelligencia-művészet generálásánál így érdekes próbatétel lesz annak meghatározására, hogy mely területeken érezzük szükségét egy műalkotás mögött felismerhető tudat jelenlétét, és mely területeken tudunk megenni nélküle.

Egyrészt azt gondolhatnánk, hogy egy dal csak akkor lehet sikeres, ha kielégíti azt az igényünket, hogy szándékosságot tulajdonítsunk az írójának és előadójának, miután lehetővé teszi számunkra, hogy belelássunk szimbolikus, érzelmi és személyes mélységet. Másrészt a virtuális popsztárok sikere a kelet-ázsiai kultúrákban (mint például Hatsune Miku és számos K-pop „avatár”-zenekar, amelyek közül némelyikük kizárólag mesterséges intelligencia által vezérelt) rámutat arra, hogy a közönség hogyan tud érzelmileg elköteleződni egy fiktív előadó mellett is, hogyan tudják a rajongók követni őket a közösségi profiljukon, elmenni a koncertjeikre, és megvásárolni az őket ábrázoló kütyüket.<sup>17</sup> Elmehetnénk odáig, hogy azt mondjuk: a rajongók nem annak ellenére szeretik őket, hogy felvállaltan hamisak, hanem valójában éppen azért, mert azok. Így egyetlen valódi személy sem áll az útjába annak az igényüknek, hogy vágyaikat és képzeletüket egy virtuális avatárra vetítsék. Mint Pygmalion mítoszában a művész, aki megvetette a valódi nőt, de beleszeretett az idealizált női szoborba, mi is mélységes kielégülést találhatunk abban, hogy egy olyan géppel foglalkozunk, amelynek lélektelensé-

ge lehetővé teszi számunkra, hogy megtöltsük a tökéletes lélekről alkotott elképzelésünkkel. Ezért képezhetünk töretlen átmenetet a „mintha” és a „valódi” lélek megítélése között: ugyanúgy érdekel bennünket egy virtuális személyiséggel való foglalkozás, mint ahogyan egy filmsorozat (vagy rajzfilm) szereplőjének drukkolunk, vagy egy regény főhősének megszállottjai vagyunk. Ugyanez vonatkozik az ezeket a dalokat vagy történeteket előállító művészre is: már nem aggódunk amiatt, hogy az alkotófolyamat algoritmus eredménye vagy emberi alkotás volt-e, amíg érzelmileg elkötelezettek vagyunk.

Fordította: Pál Gyöngyi

<sup>17</sup> <https://www.flyfm.audio/flycelebrity-the-future-of-k-pop-all-artificial-intelligence-ai-girl-group-eternity-drops-their-mv/>

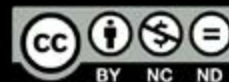
# Szalay Miklós

ORCID: 0000-0002-6228-3734

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

szalay.miklos@uni-mate.hu

Artcadia, ú.f. 2 (1), 64–70. (2023)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## Designvariációk a marketingben

A tanulmányban tárgysorozatokkal foglalkozom. Hét sorozattípust különböztetek meg, amelyek különbözőképpen jelennek meg a márkákon belül. Rendszerezésükhöz elsősorban a marketing szempontrendszerét használom. Különbséget teszek kollektció, sorozat és modell közt, bemutatom a márkák által a termékekhez kreált perszónák megjelenését és használatát. A márkák által használt sorozatok előnye, hogy a design személyessé válik és közelebb kerül a fogyasztóhoz, hátránya pedig, hogy a marketing átveszi a kezdeményező szerepet az egyébként tiszta eszmékben gondolkodni hivatott designerek elől. A karakterszerűbb, átélhetőbb tárgyak igazi társsá válhatnak a mindennapokban, miközben gyaníthatjuk, hogy csak marketingfogásoknak vagyunk az eszközei, áldozatai.

**kulcsszavak:** design, designsorozat, designvariáció, kollektció, marketing, modell

## Design Variations in Marketing

In the study, I deal with object series. I distinguish seven series types, which appear differently within the brands. To organize them, I mainly use the criteria system of marketing. I make a distinction between collection, series and model, I present the appearance and use of buying personas created by brands for products. The advantage of the series used by brands is that the design becomes personal and closer to the consumer. The disadvantage is that marketing takes over the initiative role from the designers who are otherwise supposed to think in pure ideas. The more character-like, more relatable objects can become real companions in everyday life, while we can suspect that we are just tools and victims of marketing tricks.

**keywords:** design, design series, design variation, collection, marketing, model



1 A designelmélet progresszív álláspontja a bauhaus óta a funkció primátusa, erről a legradikálisabban Adolf Loos nyilatkozott. Ma már sokan vélekednek úgy, hogy lehet egy formatervezett tárgy, mint plasztika szép úgy, hogy közben nem felel meg kijelölt funkciójának, de az alapelv a designelmélet szempontjából még mindig jól védhető.

Másképp ítéljük szépnek a természetet, a művészetet és a designt. A természet emberi beavatkozás nélkül, önmagában is szép, sőt minél kevésbé nyilvánvaló az ember keze nyoma, annál szebbnek tűnik fel. A művészetet a mindentől független, zabolátlan, szabadjára engedett emberi kreativitás, a folyamatosan megújuló és egyre finomodó, érzékszervekre és érzelmekre ható technikai tudás teszi elragadóvá. Van olyan designelméleti megközelítés, ami szerint szerint<sup>1</sup> a formák a célszerűségük szerint mondhatók szépnek, a megtervezett tárgyak szépségét első körben a funkció beteljesítése adja. Emberként nem pusztán szemléljük e formákat, hanem általuk bevonódunk bizonyos folyamatokba, velük kiegészülve válunk valami mássá, vagyis nemcsak nézünk, érzünk, hanem részt veszünk és átalakulunk. A designerek ezáltal másik oldalát mutatják be a szépségeknek, mint a képzőművészek. Egy formatervezett terméket ráadásul nemcsak önmagában vizsgálhatunk, sőt többre jutunk, ha összehasonlítjuk azonos funkciójú termékekkel: így érthetjük csak meg, mi is az, amit szépnek, érdekesnek tartunk benne.

Ha a designvariációkból rendszert szeretnénk létrehozni, először szűkítsük a design fogalmát magára a formatervezésre, azaz a megtervezett tárgyakra és termékekre. Ezután még három fogalom pontosítása szükséges: a kollektív, a sorozat és a modell. A kollektív a hasonlóság által szerveződik, vagyis a gyűjteményt a gyűjtők ízlése (pl. iparművészeti múzeumok), a tárgyak funkciójának hasonlósága (pl. székiállítás), esetleg a márka általi hasonlóság (pl. Mercedes Museum) szempontja határozhatja meg. A sorozat a kollektív részhalmaza, azaz a gyűjtemény szűkítése, mely szerveződ-

het például egy formai motívum, egy funkció, egy megmunkálási módszer, egy gyártócsoporthoz vagy tervezőcsoporthoz tartozó köré. A modell pedig maga a megalkotandó „ideális” tárgy, a termék „példaképe”.

Amikor Baudrillard a tárgysorozat fogalmát vizsgálta, modell/sorozat fogalompárban gondolkodott.<sup>2</sup> A modell és a kollektív fogalmával e tanulmányban nem foglalkozunk, ugyanis az erősen túlfeszítené az adott kereteket (hiszen még a töltőtollakról is lehet 280 oldalas könyvet írni), hanem a tárgysorozatok típusait helyezük vizsgálódásaink középpontjába. A sorozat egy adott tárgytípus valamilyen szempont szerint rendezett kiadásainak, változatainak sora, mi pedig pontosan ezekre a szempontokra vagyunk kíváncsiak.

Ha tehát egy múzeumban székeket gyűjtenek, az egy kollektív. Ha ezeknek a székeknek van olyan történelmi alaptípusa, pl. XV. Lajos-korabeli darabok, amiket egy-egy korszak legjobbjai készítettek, az a modell. Ha sorozatgyártott széket látunk, az a típus. Az ilyen gyártmány a termék. Ha a szék készítésének technológiája, típusa szerint, vagy márka szerint osztályozunk székeket, az így keletkezett tárgyegyüttes a sorozat.

A márkák a 19. századi kapitalista szemléletmód után újfajta működési szabályok szerint kezdtek el működni. A modernista szemléletmód általánossá válása hozta el a 20. századra a márkák aranykorát, amikortól a designt termékeken, a termékeket pedig márkákon keresztül szemléljük, fogyasztjuk vagy használjuk. Így voltaképp egyszerre igaz, hogy a formatervezők készítik el a tárgyegyütteseket, és az, hogy ezeket a sorozatokat márkákhoz kötjük, sőt, az is,

2 Jean Baudrillard, A tárgyak rendszere (Gondolat, 1987): 161–165.

hogy mindez jól meghatározott marketingstratégiák szerint történik.

A marketing színre lépése pedig megváltoztatta a forma-szemléletünket, amikor történeteket és érzelmeket kezdett hozzárendelni az egyes termékekhez. Társadalmi rendszerek jelölőivé tette a formákat, melyek viselkedési sémák, határok, vágyak hordozóivá váltak. A designnak ugyanis a hasznosságon túlmutató szépségforrása lehet a márkaértéke vagy a reprezentációs ereje is.

A design használói emiatt már nem a tervezés szempontjain szoktak töprengeni, és nem is a design játékos, felelős vagy másféle attitűdjain, hanem azon, ahogyan ők maguk átalakulnak a megtervezett tárgyak használata közben. Amivé pedig átalakulnak, azt a példaképek és a gyártók által alkotott vásárlói perszónák is befolyásolják, melyekben önmagukra ismernek. Bár a vásárlói perszóna kitalált személy, a vásárló pedig önmaga marad a termék használatakor, de ha sokan, sokszor, generációkon keresztül alakulnak az ilyen hatások által, bizonyos társadalmi változásokat e tárgyakon keresztül is lekövethetünk.

A design kibontakozása a modernizmus korszakával párhuzamos, és az az alapállása, hogy a dolgok fejlődnek, javulnak. A modernizmusban találták ki, hogy „a kevesebb több”, és akkor vált általánossá, hogy társadalmi közmegegyezéssel, a tudomány nevében győzi le a tervező és a tudós az emberiség nehézségeit. Amikor pedig ellehetetlenül a további javulás és jobbítás lehetősége, sőt, zsákutcába jutnak az utópiák, észrevehetjük, akár társadalmilag, akár egyénileg, milyen erős növekedési kényszert diktált a modernizmus. A márkák

ekkor arra eszmélhetnek, hogy nem képesek a saját maguk által elvárt növekedési, javulási tempót tartani, és ha a márkának lenne lelkiismerete, azt is meg kellene emészteniük, mennyi embert szédítettek meg, mennyien bíztak az egyre fényesebb jövőben. A marketing eszközei pedig egyrészt nyilván az eladási számok magasan tartásában segítettek, másrészt pedig a társadalmi igények túlhajtásáról, a szociális nehézségekről, kudarokról terelték el a figyelmet. Így a design-gondolkodásban az objektív tervezés felől nemcsak a targetált, perszonalizált tervezési stratégiák felé tolódott a hangsúly, hanem az is céljá vált, hogy a design a formákat sorozattá, variációvá, mintává emelje.

Egy lámpát árusíthatnak vörös, fekete és ezüst búrával, és a háromrészes sorozat több fogyasztót vonz összesen, mintha csak egyetlen színt lehetne választani. A következő 7 szempont a tárgysorozatok fajtáit különbözteti meg – fontos meglátnunk, hogy a különböző pontok más-más háttérrel, stratégiát takarnak, de akármilyen összetett tervezési és eladási taktikát választanak a márkák, végül ugyanazt a célt érik el, mint a háromféle színben kapható lámpabúrák – elérik a fogyasztót.

## 1.

Kronológiai sorozat. Ez a leggyakoribb, legtipikusabb sorozattípus, mely ugyanakkor nem feltétlen kötődik szorosan a márkákhoz, a keresőben a **design evolution** címszóra kaphatunk kronológiai sorozatokat. Példát hozhatunk rá a márkákon kívülről és a márkákon belülről is. Az elsőre példa a kerékpárok formai evolúciója a



kezdetektől máig, a másodikra a Bianchi kerékpármárka, esetleg azon belüli Urban-típus formafejlődésének sorozata, vagy a Mazda MX5 sportautók generációi. A modernizmus és a fogyasztói társadalom sajátos kényszere, készítése, hogy a sikeres tárgyakat folyamatosan újratervezzék, amire a formatervezés szaknyelve – ha a tervezés nem jár jelentős technológiai újításokkal – a **styling** kifejezést használja. Hogy mi az, ami tényleg csak ráncfelvarrás, és mi a lényegileg új és jobb, többnyire csak hosszabb használat után derül ki, viszont a látványos fejlesztés, mint marketingeszköz a használat előtt kell meggyőzze a felhasználókat, így sokszor nehéz helyesen különbséget tenni design és styling közt.

## 2.

Karaktorsorozat, piacvezető márkák összehasonlítása egy meghatározott cél, termék kategória szerint. Itt régi rivális példatípusokról, kultusztermékekről beszélünk, ahol az összehasonlításuknak is története van. Ezek a példák filmszereplőket, fontos emberi tulajdonságokat is képviselnek. A nagy márkák ismert termékei kultusztermékek is, amik nem csak pusztán használatra valók, hanem birtokosaik életét is irányítják – egy Harley Davidson nem lehet halkan és feltűnésmentesen birtokolni. A birtoklás vonzás és taszítás is, a tulajdonos a tárggyal együtt jegyet vált a tárgy birtokosok fanklubjába – közösséget érez a márkatársak felé és esetleg közös elutasítást a rivális márkák felé. Lehet markáns karaktere egy járműnek, egy fűrésznek vagy háztartási eszköznek is. Hagyományos láncfűrész-összehasonlítási példa a Stihl

és a Husqvarna, és miközben elvileg a kétféle szerszám ergonómiája, teljesítménye a legfontosabb, formáik tele vannak utalásokkal: a munkavégzés felelősségét, komolyságát, férfiasságát, szakszerűségét idézik más-más formajegyek, színek és anyaghasználat mellett.

Amerikai izomautók közt hagyományos hármas összehasonlítási toposz a Ford Mustang, a Dodge Challenger és a Chevrolet Camaro. A karaktorsor persze bővíthető, de ez a három hasonló alapkarakter mint három erőteljes hőstípus jelentősen megváltoztatta a férfiasságról, a függetlenségről, veszélyről és a fallikus vetélkedésről alkotott korábbi társadalmi képet – és egyúttal a 70-es évek amerikai filmiparát. Ha a **Vanishing Point** c. filmre gondolunk,<sup>3</sup> a Dodge Challengert látjuk, ha a **Bullit**<sup>4</sup> – vagy újabb példaként a **Need for Speed** –, akkor a Ford Mustangot,<sup>5</sup> ha az **Eat my Dust**,<sup>6</sup> akkor a Chevy Camarót. A járműkarakterek és a hozzájuk rendelt filmes szereplők karakterei máig érezhetően befolyásolják a kultúrát, ami közvetetten a design, közvetlenebbül a marketing hatása.

## 3.

Saját márkás termékek. Itt a gyártó többféle kereskedőn, többféle csomagoláson keresztül éri el a fogyasztót, sokszor lényegében ugyanazzal a termékkel, amit a vásárló közvetlen a márka eredeti előállítójától is megvásárolhat. Az is lehet, hogy a gyártó a kereskedő számára fejleszt terméket. Példák: a Balea termékvonallal (DM),<sup>7</sup> Tesco termékek, a Lidl Parkside termékvonala. Saját márká fejlesztése esetén aggályos lehet, hogy a

3 magyarul: Száguldás a semmibe, 1971, r.

Richard Sarafian

4 magyarul: San

Franciscói zsuru, 1968,

r. Peter Yates, benne az

ikonikus üldözési jelenet

egy Charger és egy

Mustang közt

5 Need for speed, 2014,

r. Scott Vaugh

6 Eat my Dust!, 1976, r.

Charles B. Griffith

7 DM, Balea, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.dm.hu/markak/balea>.

Nike-változatok:  
Michael Jordan  
1985-ös cipője,  
A Nike és a Louis Vuitton  
koprodukción cipője  
és egy Virgil Abloh  
design darab



fogyasztó csak közvetett viszonyban áll a gyártóval, hiszen a kereskedő nem lehet túl sokféle termék gondos gazdája. A bizalom megszerzése vagy visszaszerzése érdekében a saját márkás termékek forgalmazói vaktesztelő versenyeket szoktak tartani, magam is voltam ilyen ételkóstoló verseny zsűrijében. A zsűritagok a vakkóstolás során négyféle szempontot figyelembe véve értékeli 1-10-ig a termékeket, az alábbiak szerint:

1. aroma, illat
2. textúra, szín
3. csomagolás, összetevők, jelölések
4. összhang a csomagolás (jelölés) és a termék jellemzői között.

Vannak márkák, amik szándékosan egész távoli terméktípusokat tartanak a palettájukon, pl. Yamaha (motorkerékpár és furulya), Honda (szinte minden járműtípust gyárt), Caterpillar (ruházat, munkagép, telefon), Virgin (légitársaság, zenekiadás, egészségbiztosítás), de ezek mind a márkák sajátjai, a termékek viszonya a márkabirtokoshoz közvetlen. Saját márkásságnál az a konszenzus, hogy a gyártó szerződéses viszonyban, anonim módon átmárkázza a termékét, tehát a megrendelő márka „álmárka” lesz, kedvesebben mondván a kereskedő saját márkabirtokosává válik, vagy a forgalmazó saját nevére veszi a terméket, titokban tartva a gyártót.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Szalay Miklós, Megtervezett érzés (Typotex, 2018): 151.

#### 4.

Minőségsorozat, példa: Johnny Walker red, black, green, gold, platina, blue label – azonos márkájú whiskey-k minőségi, azaz árkategóriák szerinti rendben. A legdrágább Johnny Walker whiskey 13-szor annyiba kerül, mint a legolcsóbb. Leggyakrabban és legsikeresebben a minőségsorozatok egy alaptípuson belül, felszereltségi sorrend szerint épülnek fel. Másik példa: az Alfa Romeo Giulia autótípusai. Ezek: a Super, a Sprint, a Turismo, az Internazionale és a Veloce. A Giulia alaptípus 5 kategóriára rétegződik tehát, amelyek modulszerűen szerelhetők fel extrákkal, így – akár a whiskey-nél – az alaptípus sokszorosát éri a legfelszereltebb kiadás. A minőségsorozatoknak megvannak a maguk korlátai, pl. hiába létezik a leggyengébb Mercedeseknél sokkal jobb Skoda autótípus,<sup>9</sup> a márkák tekintélysorrendjén ez nehezen változtat, így a Mercedes ellen szerények a drágább és jobb Skoda esélyei a sikerre, a márka minőségplafonjának áttörésére. Hasonlóképp a prémium kategóriának tartott Jaguar sikertelenül próbálkozott a Forddal egy minőségszintű széria bevezetésével,<sup>10</sup> mert túlzottan alulértékelté saját tekintélyét.

#### 5.

Márkás kultusztermékek. Példa: korlátozott Nike cipőkiadások. Ha a cipőknek a tervezők karakteres, különleges, heroikus perszónákat adnak, történetekkel és

<sup>9</sup> Horváth Máté: Zöld nyilat a németek nyakába. Menetpróba Skoda Enyaq Coupé, 2022. 04. 04., hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://totalcar.hu/tesztek/2022/04/04/menetproba-skoda-enyaq-coupe-2023-iv60-iv80-rs-villanyauto-ev/>.  
<sup>10</sup> Jaguar X-Type (2001-2009) használt teszt, 2017. október 04., hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.autostart.hu/blog/jaguar-x-type-2001-2009-hasznalt-teszt/>.

Dolce & Gabbana  
női táska



viselkedési normákkal, a vásárló a történetet veszi meg, a történet részévé válik, amiről joggal gondolhatja, a dráma akár vele is megtörténhetett volna. Amihez hozzájut, az egy relikvia – más korokban ereklyét mondtak volna –, aminek hatalma van akkor is, ha csak másolata az eredetinek: nem pusztán célszerű és ár-értékben megfelelő, ami a funkcionalista megközelítés, hanem a győztes saját cipője, a győztes narrációt birtokló cipő.

A választék tehát nemcsak a cipőtípusok, hanem a győztestípusok szerint is alakítható, az áttekinthetlenség határáig növelhető, modulárisan elemenként variált darabokkal, amik külön is utalnak valamire – korszakra, pátoszra, erényre – a weboldalon összeépítetten pedig, mint a koktélok, ezek felerősített, megbolondított kombinációit adják ki. A korlátozott kiadás (limited edition) – akár a művészeti piacon – automatikus presztízs-növelő és árfelhajtó hatású, és mindezt a Nike azzal fejeli meg, hogy a nike-by-you<sup>11</sup> online szolgáltatással elemenként külön anyagválasztási és színezési lehetőséggel építheti föl a vevő a saját cipőjét, tehát a limitálás és a personalizálás az ő saját személyét, alkotását jelenti, a hagyományos „híresség-émlékkidadások” helyett tehát ő maga válik saját példaképévé. (kép: Nike-kidadások, Vintage Jordan, Vuitton-air)

A Dolce & Gabbana női táskái egyrészt képesek a konvencionális luxus-szépségismények kritériumainak eleget tenni, de a márka elsősorban az elképesztő táskáiról híres, amik az egyéni karakterjegyek hangsúlyozása érdekében merészségben,

formagazdagságban felülmúlják fantáziánkat. A táska mint egyéniség azzal teremt divatot, hogy divatkonvenciók fölé emelkedik, miközben mégis tipikus marad – hiszen a posztmodern művészettörténet-értelmezés és a luxus keretein belül maradvá vádul meg.<sup>12</sup>

## 6.

Csoportbontás perszónákra, a Casio karóra-termékvonalak példáján. Négy, egymástól nagyon különböző Casio-termékvonal, külön arculatokkal és termékhangulatokkal: G-shock, Baby-G, Sheen, Edifice.<sup>13</sup> Ez a klasszikus buyer persona-logika: a kitalált karaktereknek vannak társadalmi előképei, jól tipizált márkaszemélyek. A társadalmi mintákat, célcsoportokat a termékvonalak igyekeznek minél hatékonyabban lefedni. A megfelelő számú és egymástól megfelelő távolságban elhelyezett karakter előre megtestesíti és hatékonyan lefedi a karóra piaci szegmensének minél nagyobb felületét. A dologban az a különleges, hogy az egyes márkaszemélyiségek, azaz az általuk megtestesített órák a Casio márkán belül megjelenésben nagyobb távolságra vannak egymástól, mint más márkák hasonló márkaszemélyiségeitől, és ez mégsem zavaró a vevők számára.

<sup>12</sup> Dolce & Gabbana, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.dolcegabbana.com/en/fashion/women/bags/handbags/raffia-crochet-dolce-box-bag-multicolor-BB7165AY6168B015.html>.

<sup>13</sup> Casio, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.casio.com/intl/watches/>.

<sup>11</sup> Nike, Jordan 1 Shoes, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.nike.com/w/jordan-1-shoes-4foky557paza-6d74zy7ok>.

## 7.

Mozgalmi adalékok az etikus és tudatos fogyasztóra építve. A bolygót érintő globális folyamatok megváltoztatták a tervezés attitűdjeit,<sup>14</sup> így megszülettek azok a pozitív mozgalmak, amik segíthetnek azokon a társadalmi nehézségeken, amik a társadalmi-technológiai fejlődés következményei. A felmelegedő bolygóért ha az állattartás is felelős, akkor a vegán termékjelzés pozitív. Ha a társadalmi különbségekért a globalizmus is felelős, akkor a fair trade ikon szintén pozitív. Hasonlóképp a lebomló termékek, a hulladékból vagy használt anyagokból építkező design és a társadalmi ügyeket támogató termékek is azok, és kisebbségekért kiállni is jó dolog. A tudatos vásárló keresi a visszaigazolható jóságot, ami nemcsak a termék, hanem az ő presztízsét is emeli. Ha viszont a márka csak megjátssza, hogy védi a bolygót és nemes ügyért tesz, de továbbra sem változtat szennyező technológiáján, azaz learatja a „zöld babérokat”, miközben nem valósítja meg a zöldítést a méretéhez illő volumenben, ezt hívják green washingnak.

Minden márka számára előny, ha minél több társadalmi mozgalom mellé áll, ha lehetőség szerint van a termékei közt „green edition”, de ez többnyire tényleg csak marketingfeladat és kevés benne a design – maga az ökodesign inkább építészeti és politikai feladatokról áll, amihez szükség van designra, de nem a folyamatok első láncszemeként.

Ezzel a 7 sorozattípussal jellemeztem tehát a marketing felől megközelített design-termékpalettákat. Ahogy kiállítóterek-

ben járva, a megfelelően összeállított kollekcióknál érzékeljük, hogy a tárgyak bizonyos válogatásban és magyarázatokkal ellátva közelebb visznek bennünket kulcsfogalmakhoz, segítenek a megfelelő kérdések, szempontok megtalálásában, a tárgysorozatok is ugyanezt teszik, csak sokkal lekövethetőbben és precízebben.

Ha azt látjuk, hogy ezek a designersorozatok érzelmeket és átélhető, szerethető személyességet képesek „beletervezni” a termékekbe, örülhetünk, hiszen ezzel saját magunkhoz is közelebb kerülünk. Ha viszont úgy érezzük, a márkák számára csak az eladásmaksimalizálás a lényeg és a marketingfogásoknak kiszolgáltatva érezzük magunkat, úgy is érezhetjük, ez a variációs szándék visszafelé sült el; vagyis ha a design célja mi magunk vagyunk, a legtöbb a saját tudatosságunkon, józan döntésképességeinken múlik.

## Bibliográfia

Baudrillard, Jean. *A tárgyak rendszere*. Budapest: Gondolat, 1987.

Casio, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.casio.com/intl/watches/>.

DM, Balea, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.dm.hu/markak/balea>.

Dolce & Gabbana, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.dolcegabbana.com/en/fashion/women/bags/hand-bags/raffia-crochet-dolce-box-bag-multicolor-BB7165AY6168B015.html>.

Horváth Máté. "Zöld nyilat a németek nyakába. Menetpróba Skoda Enyaq Coupé." 2022. 04. 04., hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://totalcar.hu/tesztek/2022/04/04/menetproba-skoda-enyaq-coupe-2023-iv60-iv80-rs-vil-lanyauto-ev/>.

Jaguar X-Type (2001-2009) használt teszt, 2017. október 04., hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.autostart.hu/blog/jaguar-x-type-2001-2009-hasznalt-teszt/>.

Nike, Jordan 1 Shoes, hozzáférés: 2023. 07. 09., <https://www.nike.com/w/jordan-1-shoes-4fokyz557pqza-6d74zy7ok>.

Quan-Haase, Anabel. *Technology & Society*. Oxford University Press, 2020.

Szalay Miklós. *Megtervezett érzés*. Budapest: Typotex, 2018.

# Szabó Zsófia

ORCID: 0000-0001-5460-9450

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

[szabo.zsofia@uni-mate.hu](mailto:szabo.zsofia@uni-mate.hu)

## Rétegről rétegre Interjú Szócs Éva Andreával

Szócs Éva Andrea DLA képzőművész, a MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézetének oktatója, a Vizuális Tanszék vezetője. Művészete anyaghasználatát és technikáit tekintve egyaránt sokszínű, változatos: a porcelántól a madártollakon és borotvapengéken át a vattacukorig, a grafikától az installáción át a performanszig számos kifejezőeszkővel dolgozik, hogy beteljesítse a vágyott célt: gondolatokat közvetíteni. Alkotásai játékba kezdenek a jellel, jelentéssel és észleléssel, a formák, szavak és képek összefüggésein keresztül tanulmányozza az elme működését. Nézőpontokat vizsgál, ellentétekből építkezik, fogalmait érzéki anyagokba öltözteti. Művészete erősen hat az érzékekre, miközben képzeteket és érzelmeket egyaránt táplál – így mutatja fel emberi mivoltunk ambivalens, tünékeny természetét.

**kulcsszavak:** *idea, installáció, percepció, átlényegülés, konceptualizmus*

Artcadia, ú.f. 2 (1), 71–79. (2023)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## Layer by layer Interview with Andrea Éva Szócs

Andrea Éva Szócs DLA is a visual artist, associate professor at the Rippl-Rónai Art Institute of MATE Kaposvár, head of the Visual Department. Her art is versatile in its use of materials and techniques: from porcelain, bird feathers and razor blades to cotton candy, from graphics to installation and performance, she works with a variety of media to achieve her desired goal: to express thoughts. Her creations play with sign, meaning and perception, exploring the human mind through the correlation of forms, words and images. She examines points of view, builds on contrasts, and dresses her concepts in sensual materials. Her art has a strong impact on the senses, while stimulating thoughts and emotions – revealing the ambivalence and elusiveness of human nature.

**keywords:** *idea, installation, perception, metamorphosis, conceptualism*

**Kezdjük az elején, mert rólad – különösen a pályakezdésedről, az indulásodról – nagyon kevés információt lehet fellelni. Hogyan indult a pályád? Mi vitt a művészet felé?**

A családomban nem voltak művészek, csak művészetkedvelők, én matek-fizika osztályba jártam, és orvosira készültem. Nem tudom, honnan jött a váltás merészsége – persze előtte is mintáztam, rajzoltam hobbi szinten – de talán valaki által elejtett mondat jelentette az utolsó löketet, aminek az volt a lényege, hogy az ember nem lehet félig művész: vagy az, vagy nem. Először is meg kellett vívnom a harcomat otthon, hogy ne legyek orvos, hanem inkább vállalom a bizonytalan művészlétet. Az orvosi felvételi előtt három hónappal váltottam, elkezdtem rajzolni. Akkor persze nem vettek fel, de szeptembertől elnyertem egy ösztöndíjat, és májusig Budapesten felkészültem a művészeti felvételire, felvettek.

Elkezdtem a tanulmányaimat az Universitatea de Arta si Design-on, utána átjöttem a MOME-ra, de ott nagyon design-szemlélet uralkodott, ami nem állt annyira közel hozzám. Ugyanis eredetileg a szobrászat érdekelt, de a rendszerváltás körül még nem láttak annyira szívesen lányokat ezen a szakon. Megnéztem, hogy hol lehet mintázni, a következő lehetőség a szilikát volt, így kerültem oda – de sajnos azóta sem folyik keramikus vér az ereimben. Tudom, ismerem a technikát és a technológiát, annak minden csínját-bínját, de nem, a gondolkodásom nem az.

Tehát a MOME miliője nem ragadott meg, visszamentem Kolozsvárra, és ott megengedték (vagy elnézték, elviselték) a vadhajtásokat, az intermediális megközelítést. A diplomám is





Szócs Éva Andrea: *Nettó test*, 2020  
akril, vászon, speciális keret, 58 x 86 x 10 cm/db

egy installáció volt. Degas **Abszint** című festményén ott ül egy nő az asztalnál. Elkészítettem kerámiából eredeti méretben, felemeltem, és rávetítettem úgy a képet, hogy saját magát kivágta belőle, így bárki a helyében lehetett. 1996-ot írunk, ez ekkor még nem volt annyira megszokott vagy gyakori ebben a szakmában.

A diploma után úgy éreztem, hogy még nem vagyok készen szakmailag, és megnéztem, hogy hol lehet tovább tanulni. Eljöttem Budapestre, bementem a MOME-ra, néztem az ajtókat, és az egyiket, amire az volt kiírva, hogy külkapcsolatok, bekopogtam. Aki ott ült, továbbküldött két ajtóval odébb. Bekopogtam a kis portfólióimmal, bementem, leültettek, megmutattam. És akkor az, aki ott ült, azt mondta: „Tudja mit? Pécsen van egy doktori képzés, itt nálunk nincs (akkor még nem volt doktori képzés a MOME-n), oda adja be a jelentkezését. Írjon egy programot és jelentkezzen.” Jó, ez megvolt, elkészöntem, kijöttem, becsuktam az ajtót, megnéztem, hogy hol voltam, az volt kiírva: rektor. Így indult el ez az egész.

Fogalmam sem volt, hogy hova megyek, a vonaton írtam meg a programot, aztán felvételiztem. Ott szembesültem vele, hogy milyen sokan felvételiznek, hogy mekkora tétje van ennek, de végül összejött. Valószínűleg azért is, mert nem tudtam, hogy hova jövök, hogy kik ülnek velem szemben. Akkor éppen Schrammel Imre volt a MOME rektora és a doktori iskola egyik alapítója, Keserü Ilonával, Bencsik Istvánnal, Rétfalvi Sándorral együtt – többek között ők ültek ott velem szemben. Így indult a pályafutásom. Később rájöttem, hogy az, amit én csináltam, annyira más szemléletű volt, hogy valószínűleg azért is volt megfelelő a DLA-ra. Ott, a három év



alatt eltelt egy idő, mire rájöttem, mit és hogyan kell dolgozni, de aztán lassan beért.

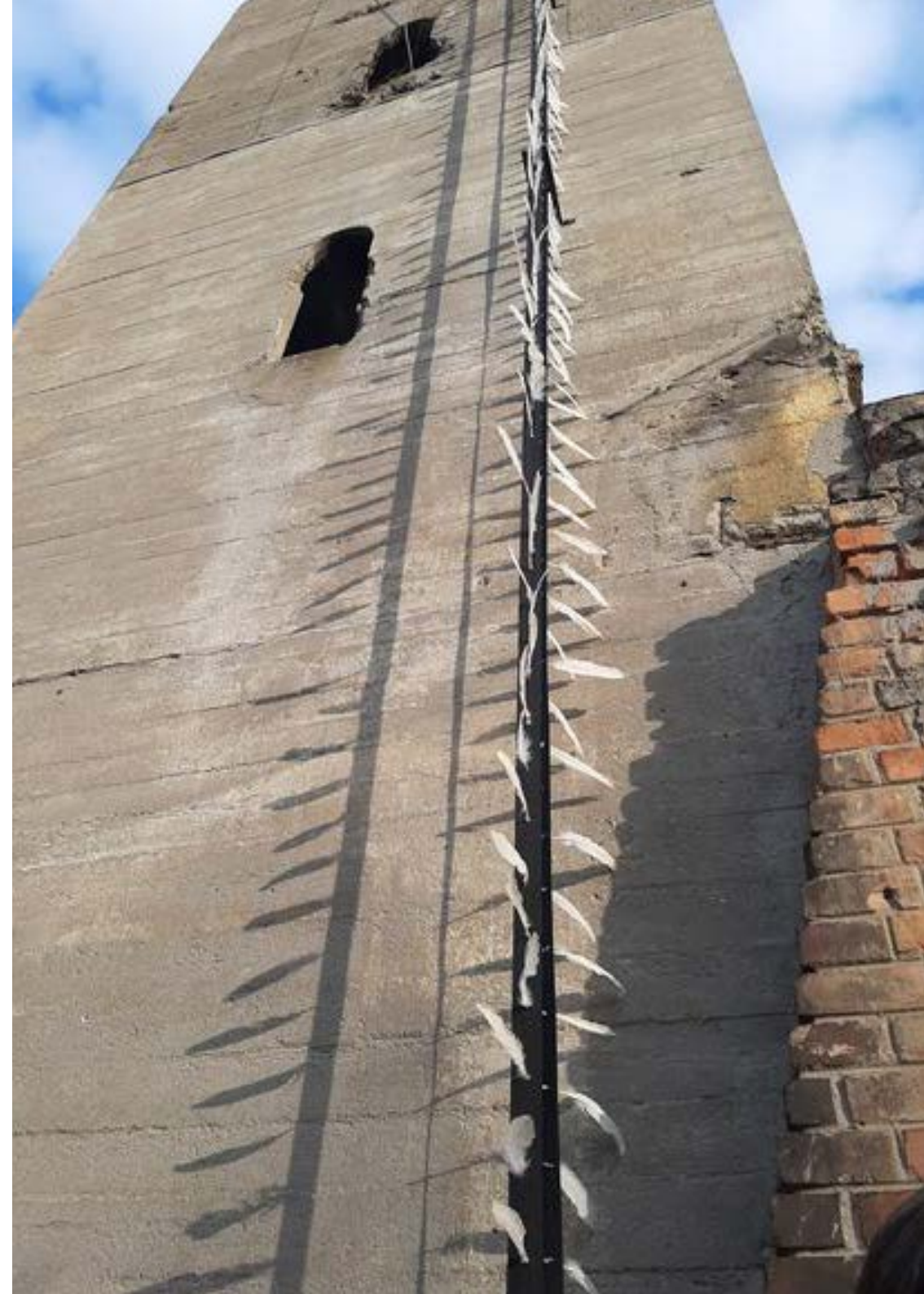
**Amit nagyon érdekesnek találok a munkáiddal kapcsolatban, hogy erős női minőséget képviselnek, mégsem tolaakodó módon. Hogyan találsz meg ezt az egészséges egyensúlyt?**

Igen, ez jó kérdés. Volt egy ilyen kiállításom is **Feminine attitudes** címmel, de ez nem egyenlő a feminista vonallal. Amikor művészpalánta voltam, gondolkodtam, hogy hogyan lehet elkerülni azt, hogy valaki epigon legyen akár



önkéntelenül is – és abból a premisszából kiindulva, hogy egyedi, megismételhetetlen egyén mindenki –, rájöttem egy nagyon banális közhelyre, hogy ennek egy útja van: ha megpróbálsz minél őszintébb lenni magadhoz. Még akár azt is vállalva, hogy hullámhegyek, hullámvölgyek jönnek, de ha a legrövidebb utat keresed meg önmagad, a technika és a műtárgy között, tehát ebben a háromszögben mozogsz, annál egyénibb valami. És innen már teljesen egyszerű a dolog, abból kiindulva, hogy nő vagyok. Persze, mint általában, a legegyszerűbb dolgok a legnehezebbek – mert azok a „ruhátlanok” –, de ez van.

Nem minden munkámra jellemző, de vannak női témáim, mint például a **Sztereotípiák** porcelánsorozat, amelyről feltételezhető a név ismerete nélkül is, hogy nem egy férfi készítette. Itt azért fontos megemlíteni azt, hogy abban az időben az alapozó tárgyak eléggé hangsúlyosan jelen voltak, tehát adott esetben a realista megjelenítés sem akadály. És ez elképesztő nagy szabadságot ad nekem, hogy a kivitelezés során nem kell különösebb kompromisszumot kötnöm. Nincs az a megkötés, hogy most csak absztrakt vagy csak figurális eszközzel dolgozom. Ha szeretném, kerámiában vagy rajzban, grafikában fejezem ki magam, ha tollakat reptetek, akkor azt csinálom. Mostanában újra az installáció érdekel.



**De ez tagadhatatlan tény, hogy van egy olyan biztos technikai tudásod és tehetséged, amit nem tudsz elrejtteni.**

A porcelánsorozatnál épp ez volt a lényeg, hogy realiztikus legyen, mert egy ellentétet akartam képezni. Egyrészt van az a giccsműfaj, amivel korábban nagy előszeretettel díszítettek nappalikát, erre is utal a porcelánfigura – és mégse csinálj giccset, de csinálj közhelyet, és mégse. Ezt kihívásnak találtam. Ez egyébként úgy született, hogy tanítottam egy évig az Iparművészeti Egyetemen külsős óraadóként, és délelőttönként beálltam mintázni a hallgatók közé, ha már ott lebzselek, és így született ez a munka. Közben be-bejött a modell barátja, és az ő dialógusukból kiindulva alakult ki a sztereotípiákat illusztráló sorozat.

De visszatérve technikára, technológiára, a tudásra – ez hátrány is lehet, mert többször felrötták, hogy miért nem csak ezt vagy csak azt csinálom, hogy nehezen felismerhetőek a munkáim, mert nem ugyanazt a problémát járom körbe-körbe. Ebben nekem Duchamp nagy példaképem. Az ember idővel megérti a működését, és rájön, hogy mennyi mindent megalapozott az egyes irányzatokban. Távol álljon tőlem, hogy szerénytelenül hozzá hasonlítsam magam, csak az ő művészi attitűdje áll hozzám közel. Az érdekel, hogy azt a gondolatot, ami éppen akkor, abban az élethelyzetben foglalkoztat, érdemes-e közölni, és ha igen, milyen művészi eszközzel lehet úgy, hogy minimálisra csökkentsem a vizuális elemeket. Semmi sallang, igyekszem nem megalkudni az esztétikum érdekében. Tömöríték, és ez néha annyira sikerül, hogy megnehezíti a mű befogadását. De számomra az a jó műalkotás, amelynek több értelmezési rétege van, az első „bőr” után van még pár réteg alatta, és a nézőn múlik, mennyit tud lefejtteni róla.



**A munkáidban azért van néhány visszatérő elem, a toll, a penge, a Braille-írás, ami jellemző rád és összeköti a műveidet. Vagy az ellentétek szeretete például.**

Most már igen, így visszanezve, felfedezhető összefüggés az egyes munkák között. Az egyetem alatt volt egy olyan tárgyunk, hogy intermédia, és ott jött egy ötletem: pengék, tollak. Annyira örült és szurreális volt, hogy félve mutattam meg a vázlatot. Ez azóta bennmaradt, és rá húsz évre csináltam meg. Ez a *Vanitas vanitatum* című munkám, amihez Lord márkájú pengéket és tollakat használtam. Nagyon egyszerű maga az alkotás, de nehéz semlegesnek maradni mellette. Van kontinuitás a munkáim közt, csak az nem anyagban, és nem megjelenésben nyilvánul meg. A legutolsó munkám, amelyben egy 15 méteres tornyot simogattattam végig tollakkal, az is kellőképpen örült ötlet volt. Amikor működésbe lendült a hajtókar, és elindultak a tollak felfelé – még nekem is felállt a szőr a hátamon.

De ott a másik munkám, az, ahol három fekete női láb van, direkt vettem, készíttettem hozzá díszes aranyozott kereteket. Gyönyörű a látvány, de ha közelebb lépsz, akkor látod, hogy sebek, zúzódások vannak rajtuk. Úgy készítettem el a kereteket, hogy nem érintkeznek közvetlenül a képekkel, hanem belátni, van köztük egy „intim” tér. Ebben is nagyon sok minden benne van: távolról a látszat, a pompa, szépség és közlől az ára, a sérülés, az erőszak. Ezt mindenki le tudja fordítani a saját sebeire.

Ugyanez volt a tollakkal a toronynál, érdekes volt látni, és ugyanakkor megrázó. Itt éreztem először azt, hogy elértem, amire vágytam, amikor láttam az embereken a katarzist.



Szócs Éva Andrea: Tájékp  
porcelán, 40 x 46 x 0,5 cm

Forgatták a tollakat, és valaki azt mondta: „ezek a tollak el fognak kopni és akkor karcolni fogják a tornyot, pont úgy, mint a kapcsolatomban, a szerelem.” Jött más, aki pedig a transzcendensre gondolt, és könnyek szöktek a szemébe. Akkor éreztem először azt, hogy igen, ez rendben van, megérkeztem. Kacsaringós utam volt és lehet, hogy nekem is meg kellett élnem bizonyos mélységeket, hogy bátrabb legyek.

**Voltak olyan projektek is a pályádon, ahol konkrét műalkotások ihletésére alkottál újat – a Bánffy Elsa portré is ennek volt a része.**

Igen, az egy olyan projekt volt, hogy meghívott az Erdélyi Történelmi Múzeum, hogy ottani műtárgyakra reagáljak. Volt előtte egyeztetés, hogy mi az, amihez én hozzá tudok szólni. Köztük volt a Bánffy Elsáról készült fotó, egy francia rokokó festmény, egy híres román költő halotti keze. A végén, amikor már felraktuk a kiállítást, fölmentünk az irodába és mondja a kurátor, várjál csak, hozok neked valamit: fogott egy eredeti Picassót és odarakta az asztalra. Picassónak ez a klasszikus békegalambja volt, ebből rengeteget csinált, és valami konferencián adta anno az egyik prominens múzeumi személynek. „Itt van egy Picasso, tudsz csinálni vele valamit? Mekkora meglepetés lesz, még a múzeumigazgató is meglepődik majd, ha kirakjuk a falra.”

Mi volt nálam? Egy pár maradék toll, volt egy rúzs, és szereztünk egy üres keretet, meg némi papírt. Elégettem egy kis papírt, az lett az olajág, a tollakból kiraktam a szárnyát, ráraktam az üveglapot és a rúzzsal körberajzoltam egy az



egyben, ugyanabban a méretben Picasso békegalambját. Így lett az átírt békegalamb azzal a hamuvá vált olajággal egy meglepetés-darab a kiállításon.

Ennek a projektnek a kapcsán készült az Elsa című munkám is. Angyalnak öltözve fotózkodtak akkor a polgári és arisztokrata nők, ez volt a divat. A felnagyított, printelt képen a tollak horoggal vannak fölakasztva, és ez utal sok mindenre, ahogy elveszítjük a tollainkat, és arra a társadalmi változásra is, ami a kép készülte után következett be.

A másik, a nő a rokokó festményen olvas egy könyvet – ezzel szerencsém volt, mert ha szembejön velem egy olyan festmény, aminek köze van a beszédhez vagy az írott szöveghez, azt a képrészletet lebutítom pixelekké, Braille-írással dekódolom, és akkor lesz belőle egy szöveg. Így dekódoltam a Flóra szájából kijövő virágot is, mert nagyon érdekelt, hogy mit mond Flóra ott, azon a festményen (Botticelli *Primavera* című képén) – és ez is ebbe a sorozatba került.

Szőcs Éva Andrea: Elsa  
nyomtatott vászon, horgok, tollak, 80 x 300 x 80 cm

### A Braille-írás hogy jött az inspirációd közé?

Egyszerűen megfogott, hogy mennyire gyönyörű. Számomra a Braille-írás a relativitásra hívja fel a figyelmet. Mert mindig azt hisszük, hogy minden evidencia, amit látunk, hogy ez egy asztal, az egy szék, de közben a jel és a jelölt csak bizonyos rendszerben az, ami. A Braille-írás nekünk egy kép, egy minta, egy plasztika, annak pedig, aki másképp viszonyul, tehát ismerője az írásnak, annak fogalmat rejt. Tehát nekünk lehet, hogy csak három pont, de aki érti, ráteszi a kezét, és oda az van írva, hogy fa, akkor megjelenik az ő elképzelt fája. Így indult ez a sorozat, amelyben a látássérült oldalról indultam, de nem az volt a célom, hogy feltétlenül látássérülteknek



Szőcs Éva Andrea:  
Picasso-parafrízis

készítsek domborművet. Szemiotikai felvetéssel akartam egy picit elbizonytalanítani a referenciapontokat.

Olyan fogalmakkal dolgoztam, ami kitapintható: mint föld, fa, víz. Mind a három olyan dolog, amit meg lehet érinteni, tapintással felfogható. De a táj az már egy absztrakt fogalom, azt így már nem lehet átadni – és ezeket a kézzelfogható fogalmakat helyeztem el egy bizonyos tájkompozícióban. Így születtek meg ezek a munkák.

A következő a *Please, do not touch* volt, azt írtam ki Braille-írással. Aztán a másik nagy csavar Magritte-nak a pipája, a *Ceci n'est pas un pipe*. Ugye Magritte is arról beszél, hogy mi ez: ez nem egy pipa, ez egy kép, tehát ugyanígy a jel-jelölt viszonyának kérdése merül fel. És én akkor még csavartam rajta egyet, hogy raktam egy képet meg egy írást is oda.

**Arról mesélj még, kérlek, zárásként, hogy min dolgozol most, milyen kiállításokra készülsz és milyen gondolkör mozgat jelenleg?**

Két nagyobb lélegzetű kiállításra készülök, az egyik Bukarestben lesz, amelyre a kiállításához kapcsolódóan két hónapon át más eseményeket is szerveznek. Ezt egy kolléganővel csináljuk, és mivel ez egy kerámia profilú galéria, a művek 70 százaléka kerámia lesz, de ott sem tárgyakat állítok ki, hanem két installációt. Nehéz a témát meghatározni, leegyszerűsítve mondhatjuk azt, hogy az életúttal kapcsolatosan felmerülő problémákkal foglalkozunk – egyfajta traumafeldolgozás, legyen az személyes vagy társadalmi szintű.

Sok munka van készen a fejemben, körülbelül a tizedét szoktam elkészíteni. Egy ilyen, fejemben már kész installációm megvalósításához egy magas teret kerestem, és a sors úgy hozta, hogy a Nádor Galéria kiírt egy pályázatot, ami összejött. Úgyhogy ott tervezek egy olyan munkát készíteni, ami időben változik, a két hét során teljesen mássá lesz, átlényegül az egész. A másik pedig egy processzió, egy elvonulás, haladás, a toll motívummal, a könnyű és a nehéz együtt fog áthaladni A-ból B-be, az elejétől a végéig vagy fordítva.

Az jutott eszembe, miközben így mesélek, hogy ahogyan haladok tovább az időben, egyre egyszerűbbek lesznek a munkáim, egyre tisztábbak és egyre mélyebbek. És a végén ez az utóbbi, amit Pécsre tervezek, ez már a végső egyszerűsítés, ez az élet-halál kérdés. Az átlényegülés. Mert mi az egész életünk? Egy átlényegülés az elejétől a végéig, nem?



**RIP**  
**RIPI**

**ripl-rónai  
művészeti  
intézet  
2023**