



*Becoming 2,*  
2015, 150 × 150 cm

UJVÁROSSY LÁSZLÓ

# A generative art jellemzői Titus Hora oeuvre-jében

*Az általunk megtapasztalható leggyönyörűsebb dolog a rejtély maga. Ez a forrása minden igaz művészetnek és tudománynak.*

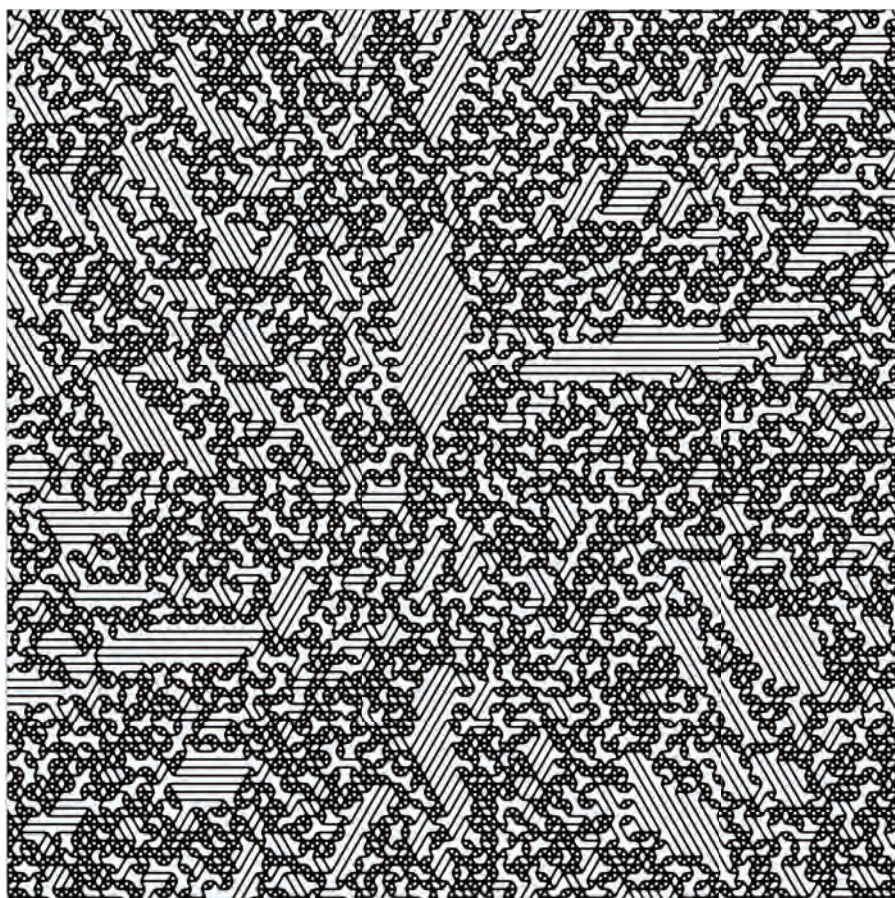
ALBERT EINSTEIN<sup>1</sup>

A képgrafika kutatásának van egy olyan szegmense, amely a sokszorosítási technikákon belül az elektronikus képfajták vizsgálatával foglalkozik. Ez a terület ugyan távol van a mindennapi történésektől, nevezhetjük virtuális valóságnak vagy a Tillmann-féle komputerkerteknek<sup>2</sup>, mely képződmények egyikében a generatív művészet növekszik. Ebben a technológia nyújtotta szimulákrumok, művi virágok ligetében jellemző a „túlméretűség”<sup>3</sup>, melynek oka Jean Baudrillard megállapítása szerint az, hogy „amikor a dolgok, a jelek, cselekedetek megszabadulnak az ideájuktól, a koncepciójuktól, a lényegüktől, az értéküktől, a referenciájuktól, a kezdetüktől és végüktől, akkor végtelen önreprodukciójuk veszi kezdetét”<sup>4</sup>. A fent említett önmásolásnak a kulturális nomádizmus során vannak azért pozitív hozadéka is, mint a modern avantgárd irányzatai által szétört premodern „amforacserepeinek összeragasztása”, összerakása. És számtalan előnye közül a másik, hogy a szerző, amikor egy képen belül művészettörténeti kalandra indul, a megidézett művel való párbeszédekör, a kiinduló eredetire tereli a figyelmet.

De továbbra is nyitott kérdés marad, hogy az a műfaj – a sokszorosított grafikára gondolok –, amelyik annyiszor bele tudott szólni a kortárs művészeti utak szántásába, ma mivel tud jelen lenni a digitális képgenerálás szórásában. Az új technológiákat használó, „alfanumerikus absztrakció 0-dimenziós tartományán alapuló”<sup>5</sup> művek dömpingjében, képes lesz-e a jövőben lépést tartani?

**UJVÁROSSY LÁSZLÓ (1955, Ditró) Munkácsy-díjas vizuális művész. A Partiumi Keresztény Egyetem tervezőgrafika tanára, az egykori Kelet–Nyugat, majd a Várad grafikai tervezője. Kutatási területe a vizuális kommunikáció, ebben a témakörben hat könyve jelent meg.**

1. Albert Einstein, in Priya Hemenway, *A titkos kód. A művészetet, a természetet és a tudományt szabályozó rejtélyes képlet*, Evergreen GmbH, Köln – Vince Kiadó, 2009, 163.
2. Tillmann J. A., *Levelek tengere, Avagy a távlat távlatra váltása*, Koinónia, Kolozsvár, 2004, 61.
3. Pethő Bertalan, A művészetek filozófiájáról a posztmodern korban, *Esz-tétikai vázlat*, in *Poszt-posztmodern: A kilencvenes évek. Vélemények és filozófiai vizsgálódások korszakváltásunk ügyében*, Platon Kiadó, Budapest, 1997, 352.
4. Baudrillard, Jean, *A rossz transzparenciája*, Balassi Kiadó – BAE, Tartóshullám – Intermedia, Budapest, 1997, 11.
5. Tillmann J. A., *A művészet ezer és tízezer éves távlatai között*, www.c3.hu/~tillmann/irasok/muveszet/atjaro .html

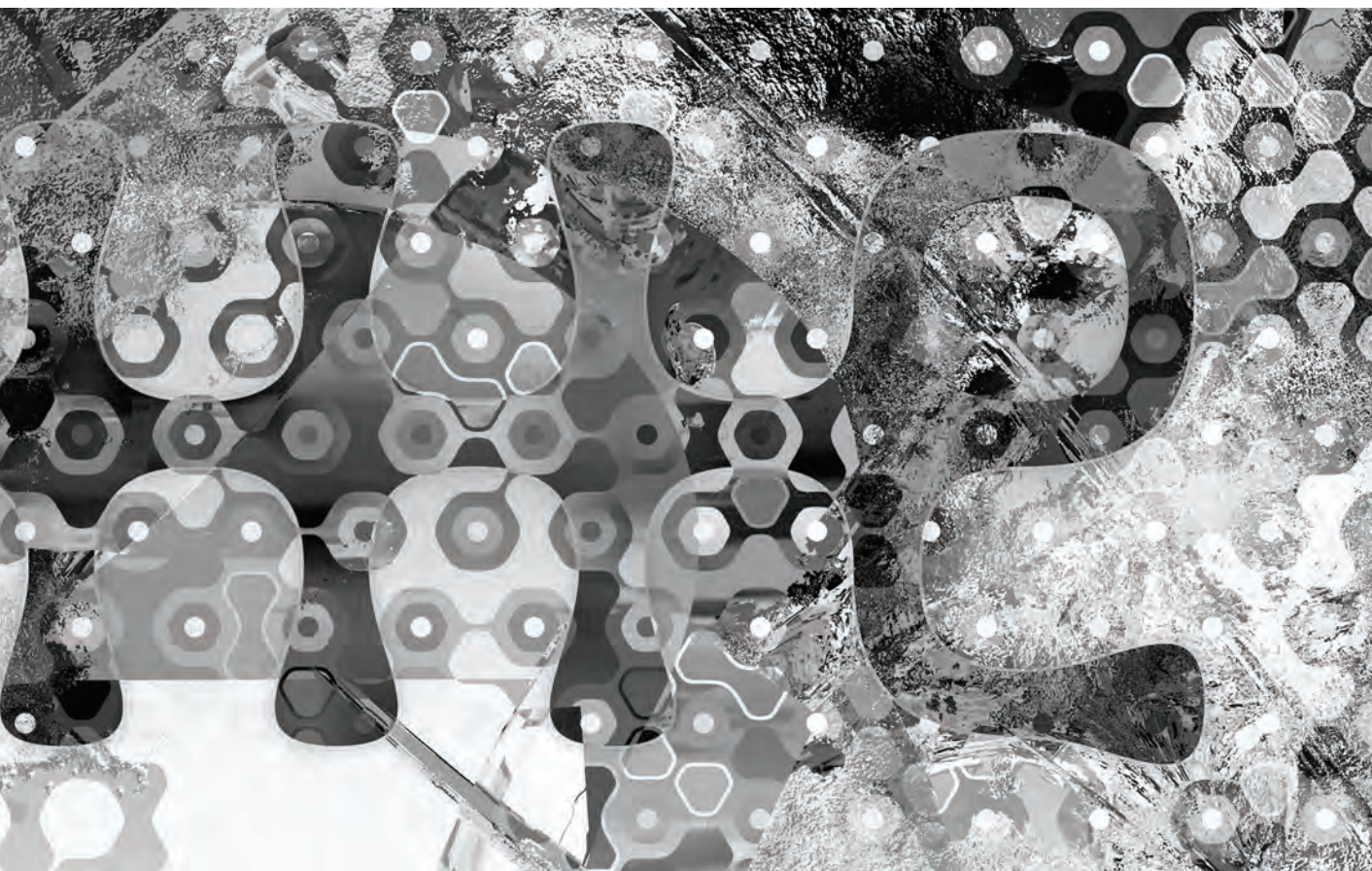


Mielőtt a kérdésre választ kapnánk a nagyváradi születésű, kanadai és magyar állampolgár **Titus Hora**, a generative art nemzetközi képviselője műveinek bemutatásával, illene szólni az alkotóan fejlesztő generatív művészet mibenlétéről. Mindjárt az elején hívjuk segítségül a téma egyik szakértőjét, Philip Galanter egyetemi tanárt, az Interactive Telecommunications Program New York-i kutatóját, aki a generatív artról azt írja, hogy olyan régi, mint maga a művészet, mivel a generatív művészeti kifejezés bármely művészeti gyakorlatban jelen van, ahol a művész tevékenységében önálló rendszert alkalmaz, mint például az élő beszélt nyelv szabályait, számítógépprogramot, gépet vagy találmányt, ami egy bizonyos fokú autonómiával rendelkezik, mozgásba hozhat és ezzel hozzájárul egy művészeti alkotás létrejöttéhez<sup>6</sup>.

Tanulmányában Galanter a számítógép előtti generatív művészetre konkrét példákat is említ, így a konceptuális művészetében rendszereket kutató Sol LeWittet, aki a gondolatát gépnek nevezi, mely létrehozza alkotását<sup>7</sup>. Speciális munkamódszere a „formális absztrakció és a konceptualizmus közötti”<sup>8</sup> kombinációs modulok megalkotása, melyek végül is szabályos rendszerek. Következő példának a román származású minimal artos Carl Andrét hozza, mert a szabályos rendszerein kívül néha olyan technikát is használt, amivel kilocs-

*Signal & Noise 68,*  
2015, 150 × 150 cm

*Bahamut,*  
2015, 150 × 300 cm



csantotta a festéket<sup>9</sup>. André műalkotásai nem csak ezért említhetők generatívnak, hanem azért is, mert az azonos terület elemek ismétlésével sikerült felszámolnia a szobrászatban ismeretes hagyományos központ és periféria fogalmát<sup>10</sup>. Ez utóbbi akár termékeny generatív elve lehetne a kétdimenziós (vászon, papír) hordozófelületű központnélküliségnek, amit láthatunk már egyes absztrakt expresszionista alkotóknál éppen úgy, mint az akciófestészet (*action painting*) kaotikusan csurgatott táblaképein, például Jackson Pollocknál. Róla szintén vitáznak a szakértők: ő ugyan nem használ semmilyen rendszert festészetében, mégis mintha véletlenszerű fraktálokkal dolgozna.

Szóba hozhatnánk Vasarely szintén modulrendszerből összerakott ismétlődő permutációs következetességét, op-

artját, mely szintén racionális generatív módszerével hozta létre ismert alkotásait. Ha már az organikus analóg formaalkotásnál járunk, a véletlen rendszerének szerepét is felidézhetnénk – ami nem azonos a kaotikus rendszerekkel – mint a művészet egészének termékeny alkotóelemét. John Cage nevét és a dadaisták szabadságában fogant fluxistákat említem itt, de felhozhatnám Hans Arpot vagy a Galanter által is megadott Ellsworth Kelly nevét, akik kísérleteikben a „véletlen törvényei” szerint alkottak.

6. Galanter, Philip, *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, Interactive Telecommunications Program, New York University, New York, USA

7. Uo.

8. Marzona, Daniel, *Minimal art*, Taschen / Vince Kiadó, 2006, 66.

9. Galanter, Philip, *What is Generative Art? Complexity*

Megjegyzem, furcsamód nálunk a generatív művészetnek nincs diskurzusa, pedig jellemzői között ott találjuk a román művészet óriását, Brâncuși-t a maga *Végtelen oszlopával*, s akár Paul Neagu munkáiban fellelhető generatív alkotási munkamódszerét vagy más szintén ismert kommunikációs források helyeket – lásd a különböző alkalmazású térkitöltő mintatervet akár a távol- és közel-keleti dekoratív művészetben (textilben, csempézésben a patterns design) vagy geometrikus absztrakt művészetet –, emellett a „tudományos tudás”<sup>11</sup> kísérleteit éppen úgy, mint a fenséges esztétikáját. Lyotard *A posztmodern állapot* című könyvében írja: „Az utóbbi negyven évben az ún. vezető tudományoknak és technológiáknak foglalkozniuk kellett a nyelvvel; a fonológiával és a nyelvelméletekkel, a kommunikáció problémáival és kibernetikával, az algebra modern elméleteivel és az informatikával, a számítógépekkel és a számítógépnyelvekkel, a fordítás problémáival és a számítógépnyelvek kompatibilitásának kutatásával, az információátvitel problémáival és az adatbankokkal, a telematikával és az »intelligens« terminálok tökéletesítésével, a paradoxológiával. A tények magukért beszélnek, és ez a felsorolás nem teljes.”<sup>12</sup> Valóban korántsem teljes, mert folytathatnánk a komplexitástudománnyal mint a rendszerek megértési módjával, a kaotikus és a véletlen rendszerekkel vagy a hálóelméletek kutatásaival stb.

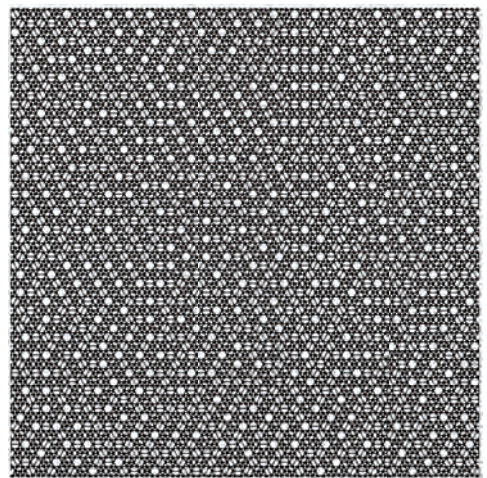
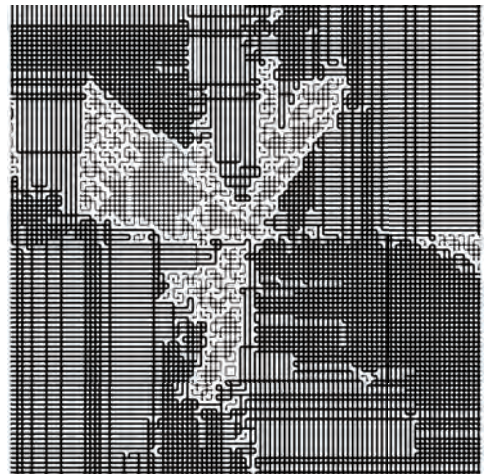
A könyv írásakor Lyotard még feltételes módban gondolkodott, ma már mi magunk is tapasztaljuk, hogy a tudományos technikai átalakulásoknak érezhető hatásuk van a tudás két alapvető funkciójára: a kutatásra és az ismeretek átadására. A művészeti kutatás a számítógépek uralta világban egészen mást jelent, mint a modern vagy posztmodern időszakban, azért is, mert a „posztmodern nem a modernizmus végét jelöli, hanem egy másik viszonyt a modernizmushoz”.<sup>13</sup>

Ezek után nyissunk be az egész számokkal kifejezhető dimenziók között elhelyezkedő fraktálok világába is, az elektronikusan generált organikus képfajták egyikébe, melyeket a természet geometriájaként is emlegetnek<sup>14</sup>. A fraktál szó „a latin *fractus* melléknévből és az ennek megfelelő *frangere* igéből ered, amelynek jelentése törni vagy szabálytalan töredékeket létrehozni. [...] Ahogyan a gömb egy fogalom, amelybe beletartoznak az esőcseppek, a kosárlabdák és a Föld, a fraktál is egy fogalom, amely magában foglalja a felhőket, a tengerpartokat, a villámokat és a fákat. A fraktálok formák vagy működé-

*Signal & Noise 69b*,  
2015, 150 × 150 cm

*Signal & Noise 95*,  
2015, 150 × 150 cm

*Becoming 3*,  
2015, 150 × 150 cm

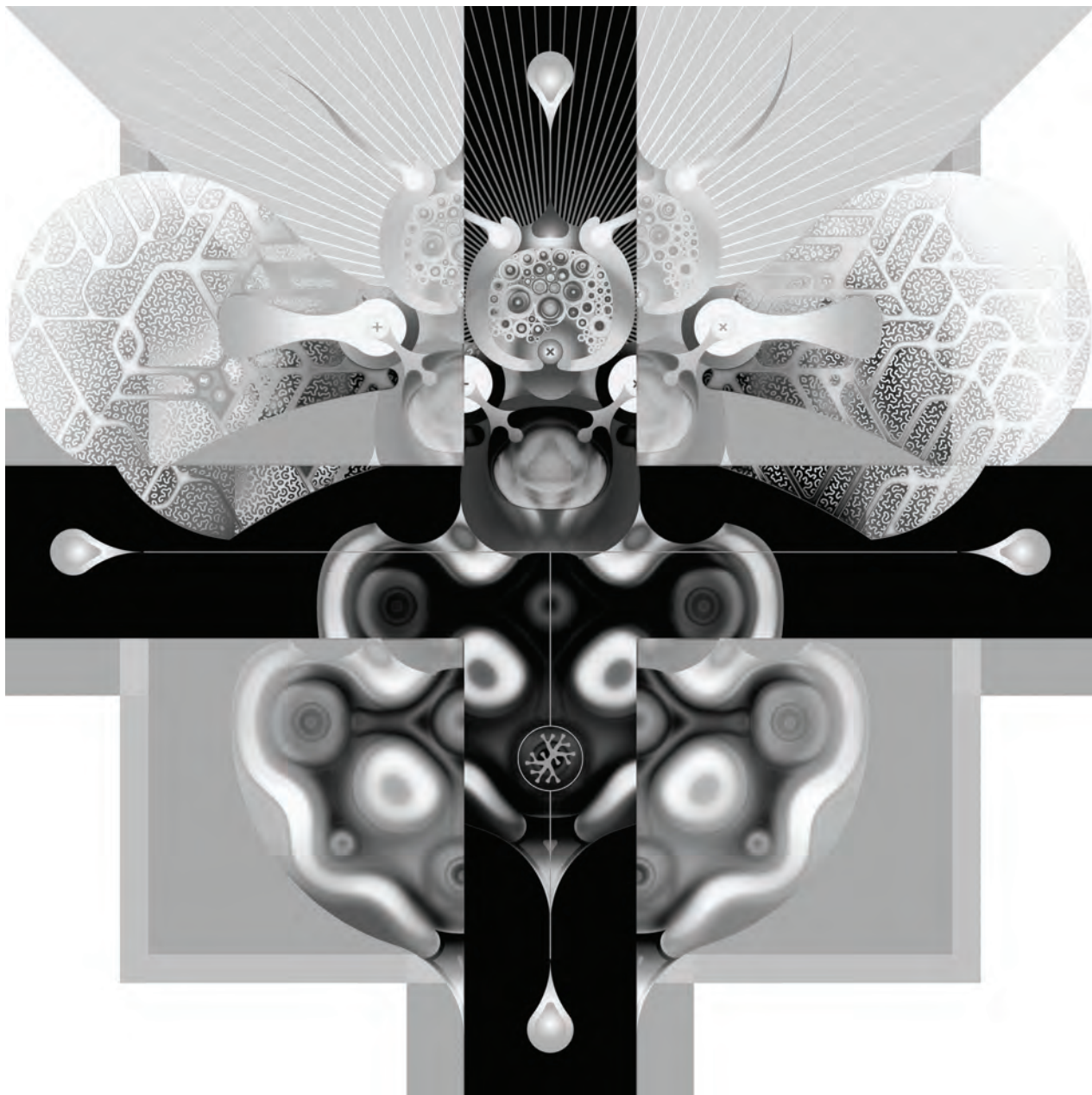


11. Jean-François Lyotard, *A posztmodern állapot*, Századvég Kiadó, Budapest, 1993, 11.
12. Jean-François Lyotard, *A posztmodern állapot*, Századvég Kiadó, Budapest, 1993, 11–12.
13. Jean-François Lyotard, in Pethő Bertalan, *A művészetek filozófiájáról a posztmodern korban. Esztétikai vázlat*, in *Poszt-posztmodern: A kilencvenes évek. Vélemények és filozófiai vizsgálódások korszakváltásunk ügyében*, Platon Kiadó, Budapest, 1997, 413.
14. Hemenway, Priya, *A titkos kód. A művészetet, a természetet és a tudományt szabályozó rejtélyes képlet*, Vince Kiadó, 2009.

si módok – gyakran gyönyörű számítógépes grafikák –, amelyeknek a nagyítás minden szintjén ugyanazok a tulajdonságaik.”<sup>15</sup>

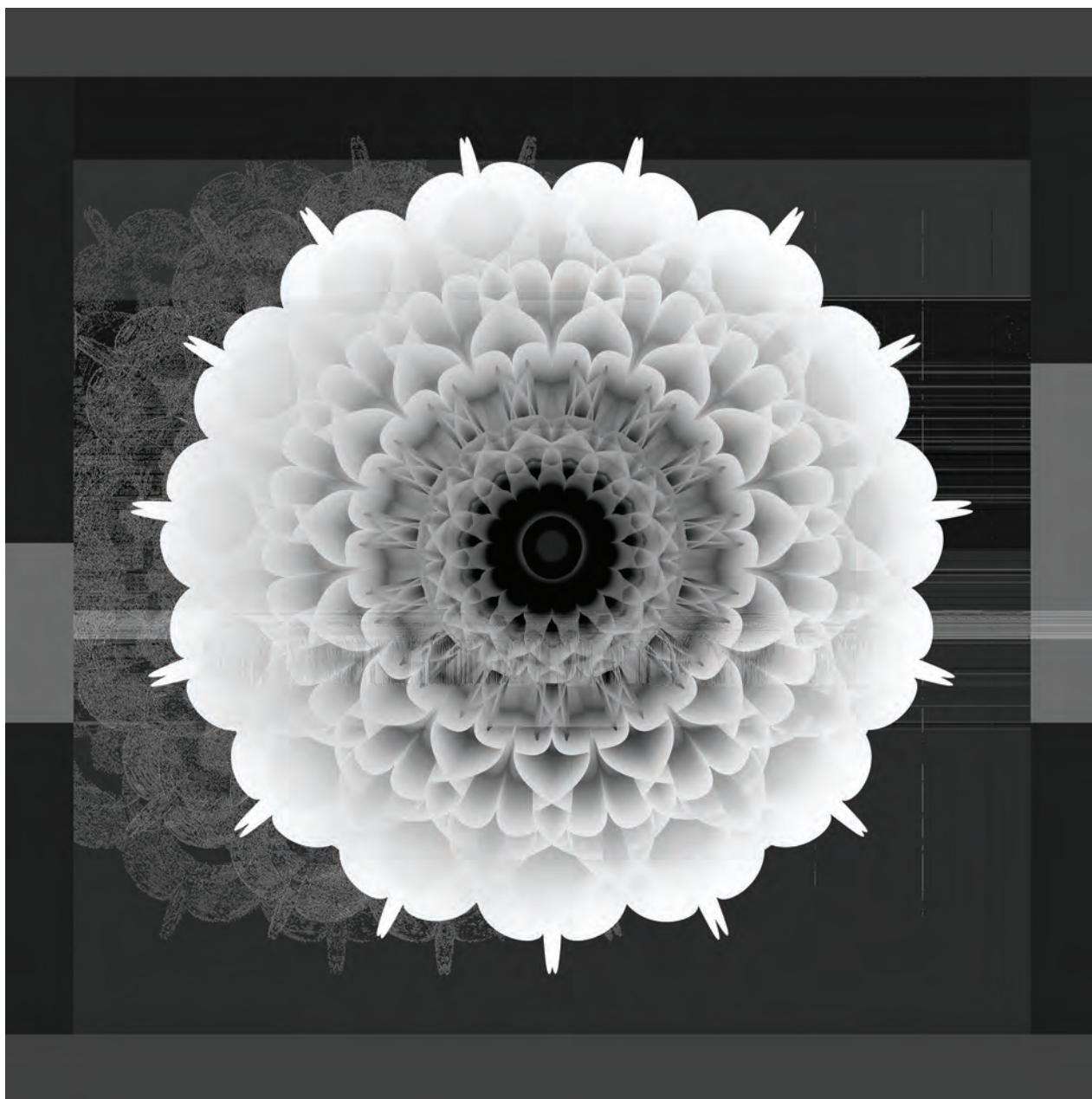
De miért került célkeresztbe a fenséges esztétikai kategória? A válaszra szintén Lyotard-nál találtam rá, Steven Connor

hivatkozásában azt írja, hogy a meta-narrációk összeomlása<sup>16</sup> után a posztmodern kultúrának csak egy opciója maradt: „a fenségesnek a művészetbe való visszahelyezése (reaktíváló-



15. Uo., 125.

16. A lyotard-i „metanarratívák” végéről Fredric Jameson irodalomteoretikus, az Egyesült Államok kortárs gondolkodója *A posztmodern avagy a kései kapitalizmus kulturális logikája* című könyvében kritikusan fogalmaz: eszkatologikus sémák ezek, amelyek eleve soha



*dása), amely megerősíti a művészet képtelenségét, impotenciáját, vagy az általában vett reprezentációt akkor, amikor a természetben vagy azon túl bizonyos szélsőségekkel vagy a végtelenséggel szembesül<sup>17</sup>.*

*Glitch 2,*  
2014, 120 × 120 cm

Az eddigi jellemzők birtokában láthatjuk, hogy Titusz Hora művészeti alkotásait nem az köti a generátívokhoz, hogy mit alkot, hanem az,

**52**

17. Steven Connor: *Cultura postmodernă. O introducere în teoriile contemporane*, Editura Meridiane, București, 1999, 295. (Fordítás U. L.)



hogyan. Előszeretettel alkalmaz rendszert ő is a központ nélküli kompozícióban éppúgy, mint centrális egyközpontú elrendezéseiben. Fekete-fehér sorozatában első látásra is szembeötlő, hogy nem az op-art-hoz felzárkózó, szemet

próbára tevő ismétlődéseket látunk, hanem nemlineáris kombinációkat, forgatásokat és matematikai permutációkhoz hasonlatos vizuális ered-

*Imaginary Forces Triptych*  
– Center pannel –  
,Bahamut'  
2015, 150 × 150 cm





ményeket, melyeknek üzenete magának a médiumnak az üzenete: csatlakozik a természet generatív elvének megismeréséhez. Míg az op-art minden esetben a mozgás átlátható dinamikájára épült, addig itt követhetetlen a szerző rejtélye, vagy mondhatni nem egyből észlelhető a geometrikus

rendszer elve. Edmund Burke szerint a fenséges egyik forrása a végtelenség, mely többnyire azzal „a gyönyörteli borzongással szokta eltölteni elménket, amely a fenséges legsajátó-

*Becoming 8,*  
2015, 150 × 150 cm

**54**



sabb hatása és legigazibb ismérve”.<sup>18</sup> Könyvének következő oldalán Burke így folytatja: „Ha az érzékek egy bizonyos módon erős behatás alá kerülnek, egyhamar nem tudják megváltoztatni irányultságukat vagy más tárgyak felé fordítani működésüket, hanem régi csatornájukban maradnak mindaddig,

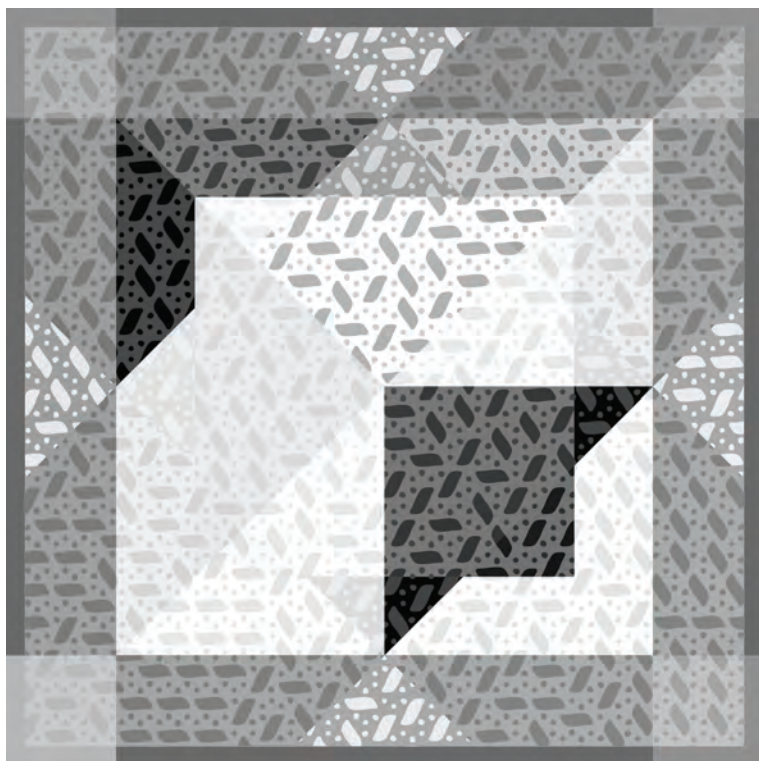
amíg az eredeti mozgó ereje el nem enyészik.”<sup>19</sup> Így van ez a Titus képei szemlélésekor is, mivel a szem számos dolognak nem látja a határait, vagy látja ugyan, de a képzeletében

*Becoming 6,*  
2015, 150 × 150 cm

55

18. Burke, Edmund, *Filozófiai vizsgálódás a fenségesről és a szépről való ideáink eredetét illetően*, Magvető Kiadó, Budapest, 2008, 87.

19. Uo. 88.



*Hyper-Abstract 1,*  
2014, 200 × 200 cm



*Hyper-Abstract 2,*  
2014, 200 × 200 cm

folytatja a látott kaotikus struktúrát, ilyenkor a kép kerete, ami ezennel nem keretként, hanem a részlet széleiként vehető ki, nem állítja le a képet, hanem a végtelenbe hosszabítja azt, vagyis hatásában a végtelen látszatát kelti.

A következő, kilenc darabból álló nyomatsorozatának Titus Hora a *Becoming / Kecses* címet adta. Ezekon a lapokon először éppen az ismétlődő határozott keresztire szerkesztett centrikus kompozíciót veszi észre a néző. Ha nem olvasnánk a szerzői nyilatkozatot, akkor is vizuális metaforát, szimbolikus motívumokat fedoznénk fel műveiben. Állítása szerint képei nem másak, mint fizikai és lelki átalakulásának illusztrált meditációi, számítógéppel generált jantráknak tűnnek. Sorozatának középpontjába tudatosan egy kiemelt méhet mézcseppel helyezett el, melyet pozitív tulajdonságai miatt már az ókortól számtalan jelentéssel ruháztak fel. Így a méh a lélek és az Igét hordozó Krisztus, mint a Mária méhkas méze, vagy a honvédő méhes istennőknek<sup>20</sup> szimbóluma, napjainkban is a művészet vonzáskörébe került. Háttérnek pedig hatszirmú virágokból összerakott „lépet”, terülődísz alakított ki a szerző. Nem rejtett szándéka egy összetett és gazdag kétpólusú ikon megteremtése, melyben a félelem és egyben a remény közötti lengésre gondolhatunk. Az elektronikus kép-fajta telepítésével Titus az emberi állapot folyamatosan átlátszatlan gyarlóságát, a földi lét jelentéktelenségében, a természettel szembeni kiszolgáltatottságát, személyes félelmének és

reményének tapasztalatain keresztül, a fenséges esztétikai kategóriáját hívja életre, melyre tökéletesen illik a következő megfogalmazás: „Bármí, ami így vagy úgy felkelti a fájdalom és a veszély ideáját, vagyis bármí, ami valamiképpen rettenetes, vagy rettenetes dolgokkal kapcsolatos, vagy rettenethez hasonlóan működik, a fenséges forrásául szolgál, vagyis létrehozza a legerősebb érzést, amelyre az elme képes lehet.”<sup>21</sup>

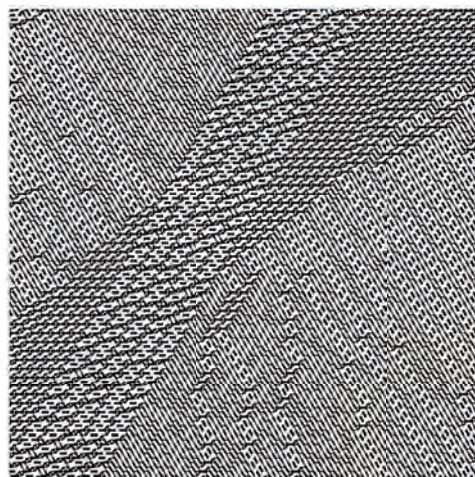
Titus Hora sorozatainak koncepcióját nem kell hagyományosan elképzelnünk, ugyanis nem egy lineáris narrációt látunk, inkább azonos elemek szín- és formakombinációinak pompáját. Mindegyik darabban az általa választott esztétikai kategóriához méltó mikro és makro részletek precíz illesztéseit, meseteri színekombinációival, káprázatos minőségben tálalja. A központi motívumú alkotásai között a „titokzatos módon közvetített igazság időtlen jelképe”, egy újabb képi metafora: a virág következik. „Illata kimondatlan üzenetet hordoz, mulandó szépsége életének átmeneti szakaszainak érzetét kelti, s maga a virágzás jelensége arról a lehetőségről beszél, amelyre az isteni magunkba engedésével tehetünk szert.”<sup>22</sup> Csak ez esetben Titus a virág reprezentációja helyett annak geometrikus szimulakrumát alkotta meg, címeként a *Glitch / Hibát* választva. Ez egyfajta rotonda, vagy posztmodern rozetta, melyet a geometrikus formák egymásutánisága és egyformasága alkot mesterséges végtelenné. Munkájának tökéletességét a kanti értelemben vett természeti elem összemérhetetlen nagysága (absolute, non comparative magnum)<sup>23</sup> tenné, csak az elektronikus rendszer hibát jelez, vírus állt elő, akár a program túlfeszítése által keletkezett véletlen, melynek képbe építése új tartalommal, a hibával egészül ki. A természet fenségébe beépített evolúciós kód az újdonság képességének lehetőségét nyújtja.

Végül az írás elején feltett kérdésre a választ Titus Hora és azon társai adják meg, akik a generatív művészetet nem csak a technika nyújtotta rendszerek látványáért alkalmazzák, hanem tudatos közlés közben a másik végletet választják, ahol a módszer szorosan összefügg a tartalommal. Újból Philip Galantert idézem: „A generatív művész példával elől járva szemléltetheti, hogy van értelme bízni abban a képességünkben, hogy megértsük a világot. A generatív művész emlékeztet arra, hogy a világegyetem nem más, mint egy generatív rendszer. És a generatív művészet által újra a világ részeseinek érezhetjük magunkat.”<sup>24</sup>

*Signal & Noise* 76,  
2015, 150 × 150 cm

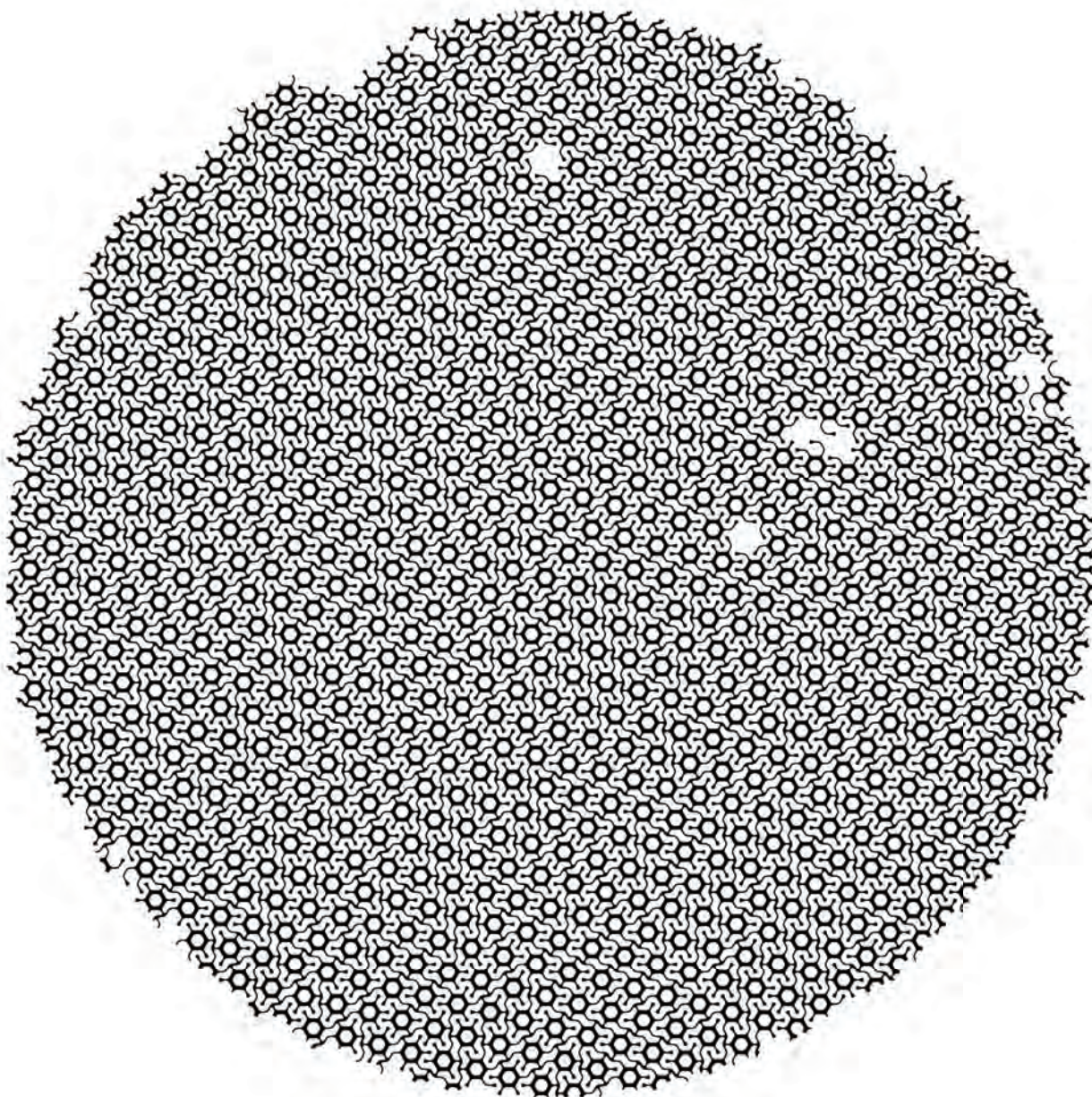
21. Burke, Edmund, *Filozófiai vizsgálódás a fenségesről és a szépről való ideáink eredetét illetően*, Magvető Kiadó, Budapest, 2008, 44.  
22. Hemenway, Priya, *A titkos kód. A művészetet, a*

**TITUS HORA (1958, Nagyvárad) generatív művész, oktató. A bukaresti N. Grigorescu Képzőművészeti Egyetemen végzett, a kanadai Ontario College of Art and Design-ban folytatott posztgraduális tanulmányokat. 2002-től Kanadában dolgozik mint médiatervező, művészeti igazgató, 3D specialista; a University of Toronto építészeti egyetemen karaktertervezést és digitális animációt oktatott. Jelenleg itt hon foglalkozik számítógépes nyomatokkal, animációval. Számptalan jeles művészeti biennále résztvevője és díjazottja.**

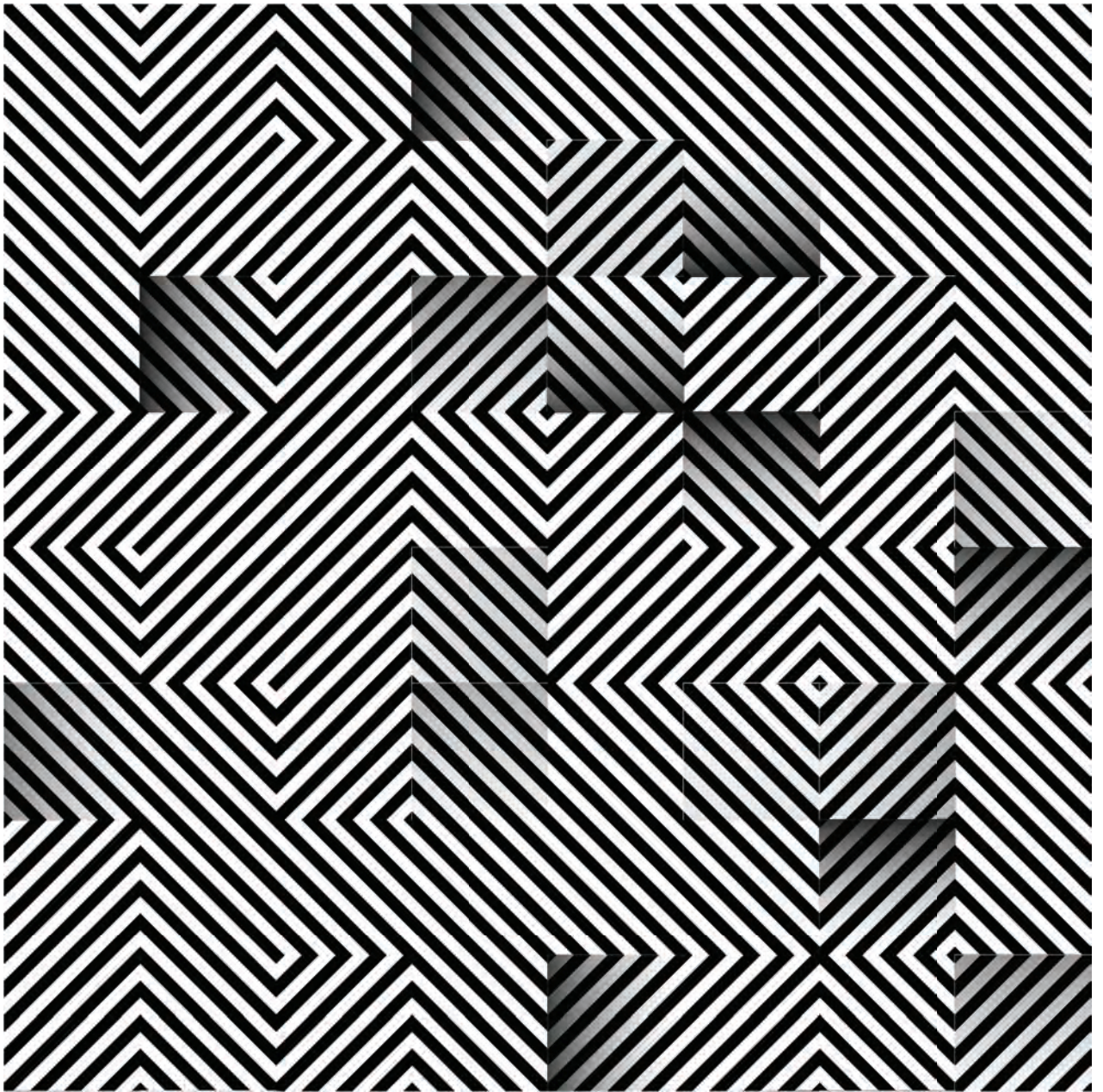


*természetet és a tudományt szabályozó rejtélyes képlet*, Vince Kiadó, 2009, 185.

23. Kant, Immanuel, *A matematikailag fenségesről*, in *Az ítélőerő kritikája*, 2003, 59.  
24. Galanter, Philip, *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, Interactive Telecommunications Program, New York University, New York, USA



*Signal et Noise R19,*  
2016, 150 × 150 cm



*Processing Sketch,*  
2016, 150 × 150 cm