Human/Machine Vision Lab

MÁSKÉPP LÁTNI

Emberi és gépi tekintet
a kortárs művészetben és művészetpedagógiában

Vizuális kutatás és gyakorlat az ELTE vizuális kultúra tanárképzésében

Császár Lilla

Koncepció

A mesterséges intelligencia egyre meghatározóbb szereplője a kortárs vizuális kultúrának. Nemcsak új képek létrehozására alkalmas technológia, hanem alapvetően érinti a látásról, a képi reprezentációról, a szerzőségről, az emlékezetről, a hitelességről és az alkotásról való gondolkodásunkat. A projekt ezért a mesterséges intelligenciát nem csak és nem elsősorban digitális képgeneráló eszközként, hanem kortárs művészeti problémaként és egyfajta másik tekintetként közelíti meg: olyan rendszerként, amely felismer, osztályoz, értelmez, rekonstruál és új képi valóságokat hoz létre.

A **MÁSKÉPP LÁTNI – Emberi és gépi tekintet a kortárs művészetben és művészetpedagógiában** című projekt központi kérdése, hogy hogyan lát, ismer fel, osztályoz, értelmez, emlékezik és rekonstruál az ember, és hogyan végzi el ugyanezeket a műveleteket a mesterséges intelligencia. Hol húzódik a felismerés és a félreismerés, a dokumentum és a fikció, az emlékezés és a konstrukció határa? Mit őriz meg egy kép, egy leírás vagy egy tárgyi nyom az eredeti tapasztalatból és mi keletkezik az értelmezés során? Mit tekintünk képnek, bizonyítéknak vagy hiteles reprezentációnak? Mi történik, amikor ugyanazt az információt ember és gép egymástól függetlenül értelmezi?

A projekt az ELTE vizuális kultúra tanárképzésének hallgatóival megvalósuló, évfolyamokon átívelő vizuális kutatások, kísérletek és alkotói gyakorlatok sorozata, így folyamatosan bővülő vizuális kutatási archívumként működik.
A résztvevők nem kész válaszokat keresnek, hanem vizuális helyzeteket hoznak létre, kísérleteznek, tesztelnek, összehasonlítanak, módosítanak és újraértelmeznek. Az AI ezekben a folyamatokban hol megfigyelő, értelmező, hol osztályozó, végrehajtó, rekonstruáló, nyomozó, bizonyítékgyártó, félreértő vagy hallucináló rendszer vagy alkotótárs, kutatási partner, ellenpont és kritikai tükör.

A projekt gondolati íve a következő folyamat mentén épül fel:

felismerés → asszociáció → leírás és értelmezés → érzékelés → nyom és emlékezés → rekonstrukció → hitelesség → újraalkotás / együttalkotás

Az egymásra épülő vizuális kísérletek során fokozatosan növekszik a közvetítés és az értelmezés szerepe. A felismerés és a nyitott vizuális asszociáció vizsgálatától a kép nyelvi közvetítésén és a testi érzékelésen keresztül jutunk el a közvetett nyomokból történő rekonstrukcióig: előbb egy hely, majd egy esemény, végül akár egy soha nem létezett ember múltja és identitása épül fel töredékes információkból. Ezzel párhuzamosan az AI szerepe is folyamatosan változik: felismer és értelmez, képet alkot a nyelvi és érzéki tapasztalatok közvetítéséből, nyomokból rekonstruál és kiegészít, majd az emberrel kölcsönös visszacsatolásban maga is az alkotói folyamat résztvevőjévé válik.

A kutatás kérdései ugyanakkor újra és újra visszafordulnak az ember felé: mit tudunk meg az emberi látásról, érzékelésről, értelmezésről, emlékezetről, képzeletről és alkotásról akkor, amikor mindezt egy nem emberi képfeldolgozó és képgeneráló rendszer működésével vetjük össze?

Mit jelent látni, ha a képeket már nemcsak az ember, hanem a gép is felismeri és értelmezi?
Hogyan viszonyul egymáshoz az emberi érzékelés és a gépi információfeldolgozás? Milyen szerepet játszik ebben a testi és érzéki tapasztalat?
Hogyan változik az emlékezés fogalma, ha egy soha meg nem történt múlt képei is létrehozhatók?
Mit jelent a képi hitelesség, ha egy dokumentumértékű kép valós előzmény nélkül is előállítható?
Mitől válik egy kép portrévá, és mennyiben reprezentálható egy ember adatok, szokások, mozgások és más nyomok alapján?

Mennyiben válhat az adatok gépi vizualizációja az önreprezentáció eszközévé, és mennyiben tekinthető az így létrejött kép az egyén portréjának? És hogyan változik a kép és a műalkotás szerepe egy olyan vizuális kultúrában, amelyben a képek nézői, értelmezői és feldolgozói már nem kizárólag emberek?

Célok és módszertani alapelvek

A projekt célja a mesterséges intelligenciával kapcsolatos technikai ismeretek átadásán túl olyan kritikai és alkotói AI-műveltség kialakítása, amelyben a hallgatók képesek megérteni és vizuális tapasztalatként vizsgálni az algoritmikus képalkotás sajátosságait és korlátait.
Kiemelt cél a kortárs művészet közvetítésének gyakorlatközpontú módszere, amelyben a hallgatók először saját kutatói és alkotói tapasztalatukon keresztül találkoznak egy problémával (az emberi és gépi látás, a felismerés, a félreértés, az instrukció, a rekonstrukció, az emlékezés, a hitelesség problémájával, majd ezt követően kapcsolódnak hozzá az azonos vagy rokon kérdéseket vizsgáló kortárs művészeti gyakorlatok (Sol LeWitt instrukcióalapú munkái, Trevor Paglen gépi látást vizsgáló projektjei, Zach Blas, Bíró Dávid arcfelismeréssel kapcsolatos művei, a Forensic Architecture rekonstrukciói vagy Christian Boltanski vagy Puklus Péter emlékezet-archívumai nem illusztrációként jelennek meg, hanem a résztvevők által már személyesen megtapasztalt problémák eltérő művészeti megközelítéseiként). A folyamat iránya:

probléma → kísérlet → személyes alkotói tapasztalat → kortárs művészeti referencia → értelmezés → új alkotói válasz

A projekt további célja olyan adaptálható művészetpedagógiai módszerek kidolgozása, amelyek a résztvevő tanárjelöltek későbbi oktatási gyakorlatába is átvihetők. A hallgatók nemcsak résztvevői, hanem később elemzői és pedagógiai továbbfejlesztői is lehetnek a kísérleteknek. A feladatok különböző életkorokra történő adaptálása a tanárképzés szempontjából külön kutatási réteget jelenthet.



Emberi és gépi arcfelismerés - *Face / Not Face*

Az első kutatási egység az emberi és gépi arcfelismerés különbségeit vizsgálja. Mit érzékelünk mi és mit a mesterséges intelligencia arcként? A hallgatók tárgyakból, építőkockákból, textilekből, vonalakból, agyagból, fény-árnyék helyzetekből és más vizuális elemekből hoznak létre arcszerű konfigurációkat, amelyekről mobilkamerájuk beépített algoritmusát (mintafelismerés/Pattern Recognition és gépi tanulás) használva készítenek tesztfotókat: a gép mikor látja, mikor még nem és mikor már nem ismeri fel arcként az adott struktúrát, mintázatot.
A kísérlet és teszt folytatásában az emberi arcok részleteinek kitakarásával, redukciójával, módosításával (zavaró rátétekkel, applikációkkal, kiegészítőkkel, fényárnyék játékkal), torzításával (pl. nagyító lencsékkel) vizsgálható, meddig érzékeli a rendszer arcként a látványt.

A kísérlet kérdései: Mitől arc az arc az ember és mitől a gép számára? Létezhet olyan arc, amelyet csak az ember vagy csak a gép „lát"?

A műhely kortárs művészeti kontextusát Bíró Dávid Elfogadja a sütiket? című sorozata, Zach Blas biometrikus arcfelismerést problematizáló Facial Weaponization Suite című sorozata, Trevor Paglen és Kate Crawford Training Humans, ImageNet Roulette és Paglen Making Faces gépi látással és tanítóadatbázisokkal foglalkozó projektjei adják.



Bíró Dávid: Elfogadja a sütiket? Trapéz Gallery, 2020



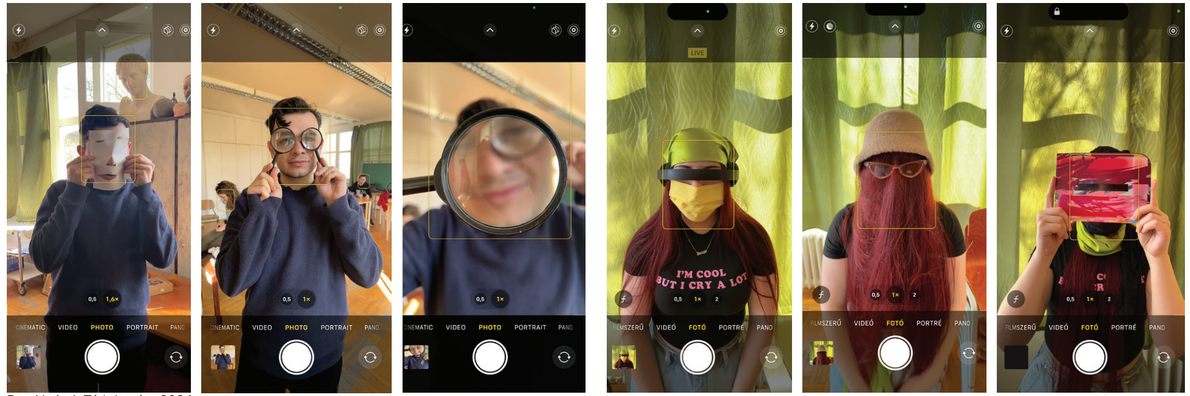
Veres Kata, 2024



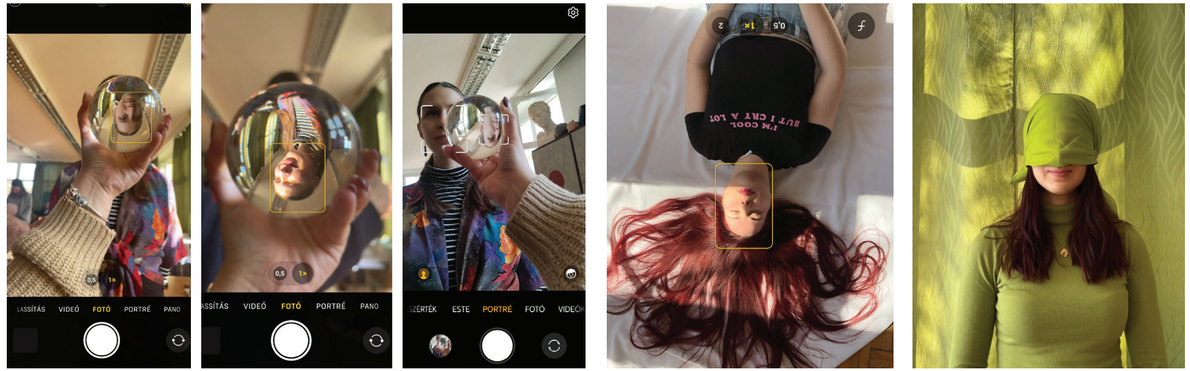
Jakus Róbert, 2024



Besenczi Nóra, 2025



Pap Noémi, Tóth István, 2024



Pap Noémi, Őri Julianna, 2024

Chován Evelin, Nagy Zsófia, 2024

Asszociációs láncrajzolás - *What do you see in it?*

A gyakorlat egy folyamatosan alakuló közös rajzból indul ki. Az első résztvevő egy egyszerű, nem egyértelműen azonosítható vizuális elemet helyez el a táblán, amelyet a többiek egymás után folytatnak. Fontos szabály, hogy a rajz egyik fázisban se záródjon le könnyen felismerhető ábrává vagy konkrét motívummá: maradjon nyitott, több irányban továbbgondolható vizuális struktúra.
Minden egyes beavatkozás után a résztvevők röviden rögzítik, hogy abban a pillanatban mit látnak a rajzban. Ugyanaz a forma így egymást követően egészen különböző asszociációkat hívhat elő, miközben az újabb rajzi beavatkozások maguk is reagálnak a korábban létrejött vizuális helyzetre.
A folyamat végére egyszerre jön létre egy közösen alkotott kép és annak értelmezéstörténete. A rajz nem egy előre meghatározott kép felé halad, hanem az egymást követő alkotói döntések és asszociációk során folyamatosan változtatja lehetséges jelentéseit.

A közös rajzból ezt követően több párhuzamos alkotói út indul.
1. A hallgatók történetet írnak hozzá: kiindulhatnak a végleges képből, de felhasználhatják a rajz alakulásának és az egymást követő értelmezéseknek a történetét is.
2. Önálló vizuális művet készítenek a közös rajz alapján, annak parafrázisaként, szabadon választott technikával és médiummal.

Ugyanezt a kiinduló képet a mesterséges intelligencia is értelmezi. Egyrészt közvetlenül a közös táblarajz alapján, másrészt a hallgatók által létrehozott szöveges történet közvetítésével generál új képet. Így ugyanabból a kiindulópontból több eltérő út vezet új vizuális reprezentációkhoz:

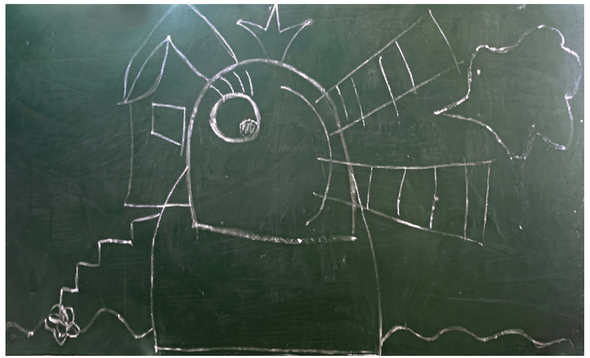
közös rajz → emberi asszociáció → történet → emberi kép
közös rajz → egyéni értelmezés → parafrázis

közös rajz → AI értelmezés → AI-kép
közös rajz → emberi történet → AI-kép

Az egymás mellé kerülő eredmények lehetővé teszik annak vizsgálatát, hogy egy nyitott vizuális struktúrából hogyan keletkezik jelentés, milyen szerepet játszik ebben az asszociáció, hogyan alakítja át a képet a nyelvi közvetítés, és milyen eltérések jelennek meg az egyéni, a kollektív és a gépi értelmezés között.

További kísérlet: a közös rajz alakulásának egymást követő fázisainál is rögzíteni, hogy az AI mit „lát" benne. Így két párhuzamos asszociációs történet születik és vizsgálhatóvá válik, hogy ugyanaz a minimális rajzi változtatás mikor és milyen mértékben billenti át az emberi, illetve a gépi értelmezést egy másik irányba:

emberi értelmezések: A → B → C → D ...
gépi értelmezések: A → X → Y → Z → ...



Asszociációs láncrajzolás - közös táblarajz, 2025



Horváthné Kakuk Nikoletta



Borbély-Velkey Claudia



AI-generált meseillusztrációk a Szélmalom titka mese alapján



Józsa Viktória



Nagy Kriszta



AI-generált képek a táblarajzról



Kálmán Réka: St. Tropez-i mese (felnőtteknek)

Egyszer volt, hol nem volt, talán igaz se volt, történetünk a 60-as évek francia riviéráján kezdődik, ahol egy kedves alak kedvenc csíkos pólójában sétált a híres üdülőváros, St. Tropez fövenyén. Hősünk egy híres festő, Picasso, egyszer csak megpillantotta a képernyőistennőt, aki a homokban napozott nagy rajongótábora által körülvéve. A nő a korától eltérően öltözött, picinyke bikinit húzott, nem érdekelte a szóbeszéd, büszke volt domborulataira, ő volt az első nő, aki fel merte vállalni nőiességét, szexualitását. Brigitte Bardot egy híres színésznő lett pár év alatt, a kor összes szívtiprója rajongott kegyeiért, rengeteg hétköznapi nő követte. A szabadság, amit megengedett magának sokakat zavart, de a főhősünknek kifejezetten imponált, hogy rajta kívül is van olyan, aki szeretne más lenni, kilógni a megszokott szürkeségből. Izgatottsága, ugyanakkor nagyon visszahúzódóvá tette a festőt, nem merte megszólítani a híres színésznőt. A vászon előtt állva sokat ábrándozott róla és szeretett volna egy képet festeni, de amikor emelte ecsetét a vászon felé az mindig kiesett a kezéből. Már-már mintha valamilyen rejtélyes varázslat nem engedné kezét vagy átok szállta volna meg. Így ment ez sokáig, de a festőnk is jóképű lévén sok szépséggel találkozott, így végül elfeledte a csodás nőt és már nem akarta őt lefesteni. Mikor meghalt alkotó szelleme viszont úgy érezte, hogy nem festette ki önmagából ihletét, így alkalmanként körbejár a Földön és hasonló formákat, ihleteket szór szerteszét köztünk. Ez történhetett egy bizonyos 2025-ös, februári délutánon is, amikor egy csoport tanulni vágyó leány és egy fiú összegyűlt és rajzolni kezdett. Bár csak egy-egy vonást húztak a táblára mégis sokan meglátták a nőt a vonalak között. Brigitte Bardot csak én láttam aznap este, de bizton állíthatom, hogy sokszor megtörtént már ez a mese! Másokat is megihletett már a nagy szellem és a nők szépsége! Ha nem hisztek nekem, nézzétek ezt a képet! Legközebb, ha St. Tropez-ra gondolok már nem felejtem ezt a titkot és ha gondolod add tovább, én „Ennyit tudtam, ennyit mondtam, vidd az asszonyt, neked hagytam." (Albán mesebefejezés)

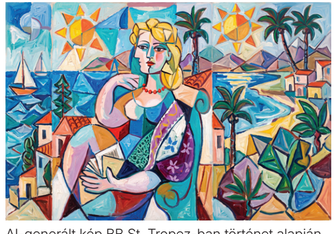
Kálmán Réka: BB St. Tropez-ban, 2025



Bagi Misjak Petra: Sebességek, 2025



Kálmán Réka: BB St. Tropez-ban, 2025



AI-generált kép BB St. Tropez-ban történet alapján

Sebességek

Felhők alatt,
tengerek felett,
Játszik az eső,
lassan csepereg.

Sápatag holdfény,
fénylő az arc
Andalog a gondolat,
vajon hova tart?

Álmok taraján
fájdalmak szurdokán
Billeg az élet
Ne rohanj, megállj!

Kavargó ösvény:
minden zavaros
Egyenes a görbe,
lassú a gyors.

Robogva vigyorgó,
élesen hasadó
Szögletben hullámzó,
lábakon szárnyaló.

Felhők felett,
tengerek alatt
Zuhan az idő:
elszaladt!

Bagi Misjak Petra: Sebességek, 2025





Üres tábla, kréta kézben,
több hallgató jön serényen.
Hurok perdül, hullám lendül,
Tér nem marad szegényen.

Hernyó lesz, vagy fakír?
A tábla mindent kibír...
Irkafirka, netán birka?
Mindegy, úgysincs radír!

Nekem ez egy tenger, mely kincset nyel,
Hullámain kalózember,
Kincses sziget, igazgyönggyel.
A kusza kép értelmet nyer.

Kóródi Ágnes Anita, 2025



Reményerdő

Reményerdő határán
Áll az én kis palotám,
ha ablakán kinézek,
látom azt, mit remélek.

Akkor a reményerdő sok árnya,
ijedten néz a hajócskára,
mikor a szél hullámárja,
továbbviszi hazájába.

Látok ágat milliót,
fa tetején hat rigót,
látok hömpölygő lombokat,
s felettük az égboltozat.

Reményerdő hajója
vitorláját kibontja,
Megy tovább a lombok közt,
S nem rémíti már a köd.

Reményerdő reményárja
továbbviszi otthonába.

S ahogy nézem, nézegetem
talán játszik a képzeletem,
Látom ahogy hajókáznak,
s csapódnak egy kősziklának...

Reményerdő határán,
Áll az én kis palotám,
S mikor az én hajócskám
Meginog a köd láttán,

Tóth Laura: Reményerdő, 2025









AI-generált képek a táblarajzról

AI-generált képek történet alapján

Rajzdiktálás - Képből nyelv, nyelvből kép
As you read it

A gyakorlat azt vizsgálja, hogyan alakul át a vizuális információ nyelvi közvetítés során, és milyen szerepet játszik ebben a leírás pontossága, az értelmezés, a felismerés és az asszociáció.
Minden résztvevő rajzol egy néhány perces egyszerű vonalas rajzot.Az összegyűjtött rajzok egyikét egy jelentkező „lediktálja", azaz verbálisan közvetíti a többieknek.
Első körben úgy diktálja le társainak a kapott rajzot, hogy nem nevezheti meg a konkrét felismerhető ábrákat, kizárólag geometriai fogalmakat, méreteket, irányokat, arányokat, helyzeteket és az elemek egymáshoz való viszonyait írhatja le.
A többiek, a rajzolók nem látják az eredeti képet, kizárólag a hallott instrukciók alapján rekonstruálják azt.
A második körben a képleírót semmilyen nyelvi szabály nem köti, bármit mondhat a kiválasztott rajz kapcsán. Szabadon dönthet arról, hogyan közvetíti a látottakat: megnevezhet konkrét formákat, használhat hasonlatokat, metaforákat, asszociációkat, térbeli vagy akár narratív támpontokat.
A kétféle nyelvi közvetítési stratégia és rekonstrukció összevetése azt vizsgálja, hogy milyen hatással van a nyelvi közvetítés módja a létrejövő képre. Pontosabb rekonstrukcióhoz vezet-e a formai elemekre és viszonyokra szoríkozó leírás, vagy éppen a jelentés, a felismerés és az asszociáció teszi hatékonyabbá a kommunikációt és a vizuális információ átadását?
A „pontosság" ugyanakkor maga is a vizsgálat tárgyává válik. A létrejött munkák összehasonlíthatók formai hasonlóságuk, felismerhetőségük és jelentésbeli megfelelésük alapján. Elképzelhető, hogy egy geometriai leírásból létrejött rajz szerkezetében közelebb áll az eredetihez, miközben egy asszociatív leírásból született kép formai eltérései ellenére pontosabban őrzi annak felismerhető jelentését.

Ugyanezeket az utasításokat, leírásokat – azok pontatlanságaival együtt – egy AI képgenerátor is megkapja.
Így négyféle eredmény válik összehasonlíthatóvá:

emberi rajz → korlátozott leírás → emberi rajz
emberi rajz → szabad leírás → emberi rajz
emberi rajz → korlátozott leírás → AI-kép
emberi rajz → szabad leírás → AI-kép

Az eredeti rajz, az emberi interpretációk és a gépi kép összehasonlítása láthatóvá teszi a nyelvi közvetítés bizonytalanságait és vizsgálhatóvá teszi, hogy az emberi és a gépi képalkotás során ugyanazok a nyelvi információk bizonyulnak-e meghatározónak, illetve hogyan értelmezi a kétféle rendszer a pontatlanságot, a metaforát, az asszociációt vagy a többértelműséget.

A kísérlet továbbfejlesztésében a létrejövő kép ismét leírássá, majd újra képpé alakul.

kép → szöveg → kép → szöveg → kép

A folyamat során követhetővé válik, mi marad meg az eredeti vizuális információból, mi őrződik meg, mi vész el és mi változik - a kompozíció, az arány, a részletek, a felismerhetőség, a jelentés vagy éppen a kép karaktere - és milyen új jelentések keletkeznek.

A gyakorlat kortárs művészeti kontextusát az instrukcióalapú konceptuális művészet két eltérő megközelítése teremti meg.
Sol LeWitt Wall Drawing-jai esetében a mű kiindulópontja egy szabály vagy instrukció, amely a megvalósítás során szükségszerűen értelmezésen megy keresztül. Ugyanaz az instrukció különböző kivitelezők által némileg eltérő vizuális eredményekhez vezethet: a mű így a koncepció, a nyelvi közvetítés és annak konkrét megvalósítása közötti viszonyt is láthatóvá teszi.
Yoko Ono instrukcióalapú munkái – különösen az Instructions for Paintings és a Grapefruit – ezzel szemben gyakran nyitott, költői, asszociatív utasításokat alkalmaznak. Ezekben az instrukció nem egy előre meghatározott forma minél pontosabb kivitelezését szolgálja, hanem a befogadó képzeletét és értelmezését aktiválja.
A két művész gyakorlata így két különböző pólusként kapcsolható a kísérlethez:

szabály - rendszer - forma - instrukció (Sol LeWitt)
asszociáció - képzelet - metafora - nyitott instrukció (Yoko Ono)

A kísérlet LeWitt és Ono műveihez egy közös kérdésen keresztül kapcsolódik: mi történik egy képpel vagy gondolattal, amikor nyelvvé, majd a nyelv közvetítésével ismét képpé válik; mennyi őrződik meg belőle, és mennyi születik meg magában az értelmezésben?





hallgatói rekonstrukciók

a lap állóhelyzetben - csak a lap baloldala kell - a felső bal negyedbe egy szem, egy orr és egy szája kerül, ez egy fél arc, egy vonallal húzva - egy ívelt vonal a lap tetejétől a lap feléig - onnan balra fel egy félkör alak, amiből lesz a száj - kettő felső és kettő alsó ajak - innen fel az orr balra fog beívelni - az orrból a szem fölé egy szemöldök

eredeti rajz és az instrukciók





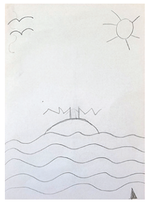
AI-rekonstrukciók



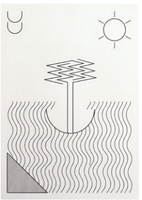
- a lap állóhelyzetben, jobb felső sarokba egy kör, a kör köré 6 pici, 1-2 centiméteres vonalat húzni
- a lap aljától a kb. feléig hullámos vonalakat húzni, lentről fölfelé haladjunk
- ennek a területnek a közepétől, a felhullámozott vonalak feléig egy félkör,
a domborulatra két párhuzamos vonal, amik merőlegesek a domborulatra
- a két vonal tetején balra és jobbra cikk-cakk, 2-3 centiméteresek, a cikkcakkok egymás alatt vannak
- a bal alsó sarokba egy fél háromszög, aminek hiányzik a teteje, ezt besatírozni
- a bal felső sarokba egymás alá két pici félkör, amiknek az alja hiányzik és ezek összekapcsolódnak

eredeti rajz és az instrukciók









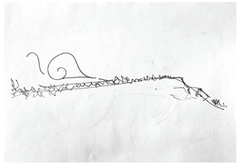
hallgatói rekonstrukciók

AI-rekonstrukciók



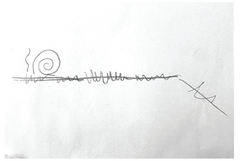


AI-képalkotás leírás és rekonstrukció alapján



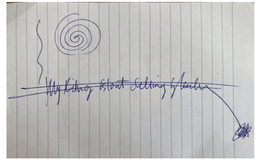
a lap fekvő helyzetben - a papír közepére csúnya orvosi aláírás, ami balról jobbra haladva a papír 4/5-ig tart, kb 10-12 centiméter hosszú mondat - a mondatot áthúzni egy egyenes vonallal, a mondat bal oldalán még egy egyenes vonallal áthúzni - a mondat bal felső felére egy csigavonal - a csiga-vonal bal oldalára egy függőleges hullámos vonal - a mondat jobb végére egy 45°-os leívelő, laza vonal, ami majdnem elér a lap széléig - a vonal végén egy firka

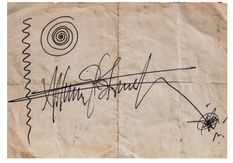
eredeti rajz és az instrukciók





hallgatói rekonstrukciók

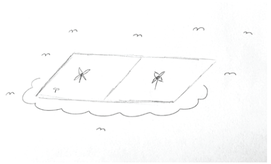




AI-rekonstrukciók



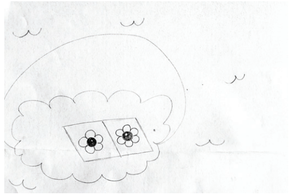
AI-képalkotás leírás és rekonstrukció alapján



fodros szélű papírtányéron vagy felhőn vagy felhő alakú szigeten egy fekvő dominó, amely két oldalának közepén egy-egy virág nő ki; az egész felé madarak közelítenek és távolodnak

eredeti rajz és az instrukciók







hallgatói rekonstrukció





AI-rekonstrukciók

Látatlanban/Tapintás, látás, képzelet - *After Touch*

A gyakorlatsor az érzékelés, a mentális képalkotás és a képzelet kapcsolatát vizsgálja, miközben ugyanazt a tárgyat három eltérő megismerési és ábrázolási helyzetbe helyezi: tapintás → látás → képzelet.
Az első szakaszban a résztvevők látatlanban választanak egy tárgyat egy letakart kosárból. A tárgyat kizárólag tapintással vizsgálhatják meg: érzékelik formáját, méretét, súlyát, felületét, anyagát, hőmérsékletét, keménységét vagy rugalmasságát, részleteinek és egészének viszonyát. A tapintással párhuzamosan részletesen megfogalmazzák és rögzítik érzéki tapasztalataikat.
Ezt követően – továbbra is a tárgy megtekintése nélkül – elkészítik annak első ábrázolását. A rajz ebben a fázisban nem látvány után készül, hanem a taktilis információkból kialakuló mentális kép vizuális leképezése. A tapintási tapasztalat így nyelvi és képi reprezentációvá alakul.
A második szakaszban láthatóvá válik a tárgy. A résztvevők megfigyelés alapján tanulmányrajzot készítenek róla, majd összevetik a tapintás alapján létrehozott első képpel. A két ábrázolás különbségei lehetőséget teremtenek annak vizsgálatára, hogy az egyes érzékelési módok milyen információkat emelnek ki, és hogyan módosul a tárgyról kialakított kép, amikor a tapintás tapasztalatához a látvány is társul.
A harmadik szakaszban a megismerés helyét az imagináció és az átalakítás veszi át. A már tapintással és látással is megismert hétköznapi tárgy elveszíti eredeti funkciójának elsődlegességét, és egy fiktív lény vagy karakter kiindulópontjává válik.
Az átalakítás két irányban folytatható:
Az egyik lehetőség egy újonnan felfedezett élőlény megalkotása. A tárgy formai, szerkezeti és anyagi tulajdonságaiból kiindulva a hallgatók egy nem létező fajt hoznak létre, majd azt a tudományos ismeretterjesztés vizuális és nyelvi eszközeivel mutatják be. Meghatározzák nevét, élőhelyét, testfelépítését, mozgását, táplálkozását, viselkedését vagy más jellemzőit, és megfigyelési rajzokat, részletábrákat, metszeteket, méretarányokat, térképeket vagy más pszeudotudományos dokumentációt készítenek hozzá.
A másik irányban a tárgy mesehőssé vagy történet szereplőjévé válik. Néhány minimális kiegészítéssel – anélkül, hogy eredeti karakterét teljesen elfednék – tárgyból készül belőle. A résztvevők meghatározzák a figura személyiségét, tulajdonságait és történetét, majd tárgyanimációval vagy rövid, eljátszott mesejelenetben keltik életre. Ebben a változatban a megszemélyesítés folyamata kerül előtérbe: annak vizsgálata, milyen kevés vizuális vagy narratív beavatkozás elegendő ahhoz, hogy egy hétköznapi tárgyban élő karaktert kezdjünk látni.
A folyamat így a reprodukciótól fokozatosan az átalakítás felé halad:

tárgy → tapintás → mentális kép → ábrázolás → látvány → megfigyelés → átalakítás → fiktív lény/karakter

A mesterséges intelligencia két különböző ponton kapcsolódik be a folyamatba, lehetőséget teremtve két eltérő képalkotó művelet – a rekonstrukció és a fiktív képalkotás – vizsgálatára. Az első szakaszban az AI a résztvevők tapintási tapasztalatainak leírását kapja meg. A valódi tárgy, az emberi mentális kép alapján készült rajz és az AI által generált kép egymás mellé helyezhető:

emberi tapintási tapasztalat → leírás → mentális kép → ábrázolás
emberi tapintási tapasztalat → leírás → AI értelmezés → AI-kép

A kísérlet itt azt vizsgálja, hogyan alakul képpé ugyanaz a nyelvileg közvetített érzéki információ az emberi képzeletben és egy generatív rendszerben. Milyen tulajdonságokat őriznek meg, mit egészítenek ki, és milyen vizuális előfeltevések jelennek meg a kétféle rekonstrukcióban?

Az AI másodszor a képzeleti átalakítás szakaszában léphet be a folyamatba. A hallgatók és a generatív rendszer ugyanabból a már megismert tárgyból, illetve annak meghatározott tulajdonságaiból kiindulva hoznak létre fiktív élőlényt vagy mesekaraktert.
A kérdés az, hogyan különbözik az emberi imagináció és a generatív rendszer képalkotása ugyanazon kiindulópont esetében: milyen tulajdonságokat őriznek meg, mit alakítanak át, milyen ismert vizuális sémák jelennek meg az eredményekben, és milyen új vizuális összefüggések jönnek létre. A két AI-kísérlet közötti lényeges különbség:
az elsőben egy létező, de nem látott dolgot próbálunk rekonstruálni; a másodikban egy még nem létező dolgot próbálunk elképzelni.
A képzeletben létrehozott élőlénynél vagy mesehősnél még nyilvánvaló a fikció; a későbbi feladatokban azonban a fikció már a dokumentálás és a valószerűség eszközeivel jelenik meg, elbizonytalanítva a valóság és a képzelet közötti határt. Éppen ezért a kortárs művészeti kontextust Lakner Antal Eurotrop és Dermoherba fiktív növényei és Joan Fontcuberta Herbarium és Fauna sorozatai jelentik, átvezetve a projekt későbbi hitelesség–dokumentum–fikció kérdésköréhez is.

Ábrázolás tapintás, látás és képzelet útján

Tárgyleírás tapintás alapján:

kb akkora, mint a kezem, olyan az alakja, mintha egy lámpafej lenne, valaminek az alkatrésze, lehet hogy fa, a közepén van egy kiálló csavar nagyjából egy szintben a „lámpabúra" aljával, lekerekített az alja, lefelé bővülő, a tetején van egy félkörszerű dolog, felfelé kiáll, mint egy vázának a teteje és egy fém kar jön ki a tetejéből, amin van egy fa fogó, ami forog, a nagy része az sima felületű

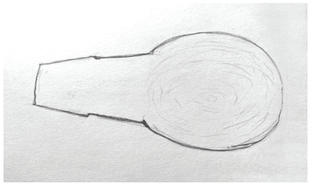


AI-generált kép a tárgyleírás alapján

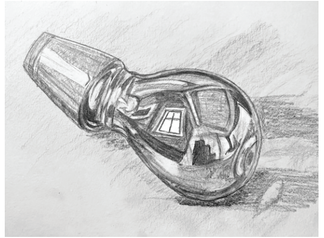
Tárgyleírás tapintás alapján:

húvös és kemény, sima tárgy gömbforma, de csepp alakú a vége, mint egy kilincs, fémből, de üveg is lehet, pici, elfér a tenyeremben, talán kis dísz van a végén, mintha nyaka lenne, „így kijön és így megy le", mint egy nagyfejű baba, inkább bábu, mert nincsenek végtagjai

tapintás útján



Ábrázolás látás



képzelet











AI-generált képek a tapintás során rögzített tárgyleírás alapján

Király Edina: Fiktív élőlény, 2026





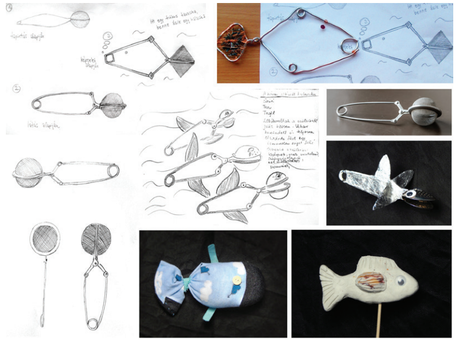




AI-generált képek, tárgyból fiktív élőlények, 2026

Tárgyleírás tapintás alapján:

talán fém tárgy, egy fém szerkezet, ami több részből áll, hoszabb karból és egy gömbből, a gömb lyukacsos, lehet szűrő, mint egy teatojás, csak merev a szára, a gömb fej, kb. mint egy pinpong labda, inkább golf labda, mert nem sima, viszont könnyű, ja, hogy ez nyílik meg csukódik, a gömb, ami két félgömb és üreges, lehet tényleg szűrő









AI-kép a tárgyleírás alapján



Kopeczki Mira





AI-generált képek, tárgyból fiktív előlények, 2024

Valahol/Egy hely emlékezete - *Memory of a Place*

A gyakorlat során a résztvevők egy számukra személyesen ismert helyet idéznek meg anélkül, hogy annak közvetlen képi ábrázolását használnák. A helyszíndobozba olyan vizuális, tárgyi és érzéki nyomok kerülhetnek – anyagok, tárgyak, színek, textúrák, hangok, illatok, szövegtöredékek vagy más asszociatív elemek –, amelyek számukra az adott helyhez kapcsolódnak.

Az elkészült dobozokat a résztvevők elcserélik egymással. A kapott nyomok alapján mindenki kialakítja magában a hely képét, majd azt szabadon választott technikával és médiumban megjeleníti. A gyakorlat végén az elkészült munkákat összevetjük azzal a hellyel, amelyből az eredeti helyszíndoboz kiindult.

A cél nem a helyszín pontos felismerése vagy rekonstruálása, hanem az, hogy egy személyes helyélmény emléknyomai hogyan szerveződnek újra hellyé valaki más értelmezésében.

A feladat az előző, tapintásra és érzékelésre épülő gyakorlatot az emlékezés és rekonstrukció felé vezeti át:

az érzékelés → emlékezés → közvetítés → értelmezés → rekonstrukció

A mesterséges intelligencia ebben a folyamatban az emberi résztvevőhöz hasonló kiinduló helyzetbe kerül: nem kap leírást vagy magyarázatot a helyszínről, hanem közvetlenül a dobozba gyűjtött vizuális elemek, tárgyak és nyomok képi dokumentációjából indul ki és ezek alapján hozza létre az általa feltételezett hely képét.

Így kimarad az emberi nyelvi közvetítés: a jelek kiválasztását még az eredeti helyhez kötődő személy végzi, értelmezésüket és képpé szervezésüket azonban az ember és az AI egymástól függetlenül végzi el. Egymás mellé kerülhet tehát az eredeti hely emléke, annak tárgyi és érzéki lenyomata, valamint ugyanabból a nyomanyagból kiinduló emberi és gépi képalkotás:

hely → emlék → nyomok → emberi értelmezés → kép

hely → emlék → nyomok → AI-feldolgozás → AI-generált kép

Az összevetés nem azt keresi, melyik rekonstrukció pontosabb, hanem azt vizsgálja, hogyan szerveződik jelentéssé ugyanaz a töredékes vizuális információ az emberi értelmezésben és a generatív rendszer képalkotásában. Milyen kapcsolatokat teremtünk az egymás mellé helyezett nyomok között, hogyan egészítjük ki a hiányzó információkat, milyen asszociációk és előzetes tapasztalatok alakítják a helyről alkotott képet, és milyen hasonlóságok és különbségek jelennek meg ugyanabból a vizuális kiindulóanyagból létrejövő helyszínek között?

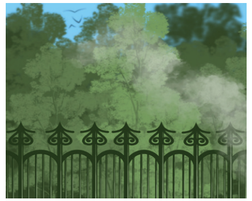
A kísérlet tovább is folytatható: az AI által létrehozott hely alapján készülhet újabb helyszíndoboz, így a folyamatban az emlékezés működését modellezve a megőrzés, felejtés, torzítás, kiegészítés és rekonstrukció válik láthatóvá.

A helyszíndoboz-gyakorlat olyan kortárs művészeti megközelítésekhez kapcsolódik, amelyek a helyet nem pusztán látványként, hanem személyes emlékekből, érzéki tapasztalatokból és közvetett jelekből felépülő élményként értelmezik. Do Ho Suh munkáiban korábbi lakóterei és személyes terei az emlékezet által újraalkotott, áttetsző térbeli lenyomatokként jelennek meg, Janet Cardiff helyspecifikus munkáiban a hang, az elbeszélés, a mozgás és a valós környezet rétegeiből alakul ki a hely megtapasztalása. A helyszíndoboz hasonló kérdést közelít meg alkotói gyakorlatként: hogyan tehető jelenvalóvá egy hely anélkül, hogy közvetlenül megmutatnánk? Mi őrződik meg egy helyből, ha annak közvetlen látványa eltűnik, és csak emlékei, érzéki benyomásai és töredékes nyomai maradnak?



Garami Fanni: Helyszíndoboz, 2024













A hely megjelenítése - Oláh Bianka

AI-generált képek









Garami Fanni - A hely megjelenítése - Oláh Bianka



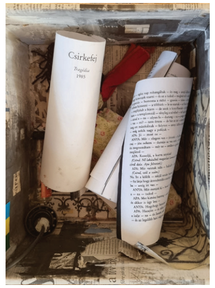


AI-generált kép















hanganyag: lift hangja, galambok
szag: ételhordóban ételek
(különféle ételszagok a szinteken)





Az elképzelt hely megjelenítése
a helyszíndoboz alapján



Helyszíndoboz

AI-generált kép a helyszíndoboz alapján

Fotó az eredeti helyszínről

















Kiss Alexandra: Rémálombeli hely, 2025







AI-generált képek a helyszíndoboz alapján



Nyomhagyás/nyomfejtés - Mi történhetett?
What Might Have Happened?

A gyakorlat középpontjában a nyomokból történő következtetés és rekonstrukció áll. A résztvevők kisebb csoportokban egy fiktív történetet, eseményt vagy cselekménysort hoznak létre, amelyet azonban nem közvetlenül mesélnek el, hanem a történés után fennmaradó vizuális és tárgyi nyomokon keresztül tesznek hozzáférhetővé.

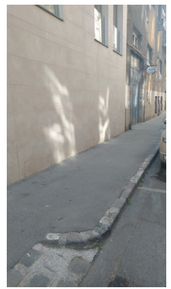
A csoportok megrendezik és dokumentálják a fiktív esemény „helyszínét": elkészítik a „helyszínelés" fotódokumentációját, összegyűjtik és rendszerezik a történethez kapcsolódó tárgyi „bizonyítékokat", valamint képi utalásokat, nyomokat és jeleket hoznak létre. A dokumentáció részét képezheti egy vagy több szemtanú pontos, részletes személyleírása is a helyszínen látott személy(ek)ről. Az elkészült anyagot egy másik csoport kapja meg, hogy előzetes ismeretek nélkül megpróbálja rekonstruálni, mi történhetett.
A résztvevőknek el kell különíteniük a megfigyelhető tényeket a következtetésektől, kapcsolatokat kell keresniük az egyes nyomok között, és a hiányzó információkat lehetséges magyarázatokkal kell kiegészíteniük. A rekonstruált történetet végül összevetik az eredeti cselekménnyel. Itt sem elsődleges cél a történet pontos megfejtése, hanem annak megfigyelése, hogy ugyanazokból a nyomokból milyen történetek építhetők fel, mely információk bizonyulnak meghatározónak, és hol kezdődik az értelmezés, a feltételezés vagy a képzelet szerepe.

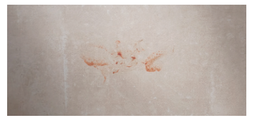
A gyakorlat egyik önálló kísérlete a szemtanú személyleírásából kiinduló portrérekonstrukció. A leírás alapján a résztvevők fantomképet készítenek. Ugyanezt a szöveges leírást változtatás nélkül egy generatív képi rendszer is feldolgozza, ami alapján portrét generál. Így ugyanaz a nyelvi információ két eltérő képalkotási folyamat kiindulópontjává válik:

személyleírás → emberi értelmezés → fantomkép
személyleírás → generatív rendszer → AI-generált portré

A két kép összevetése annak vizsgálatára ad lehetőséget, hogy a nyelvi személyleírás mely elemei jelennek meg következetesen a képeken, hol válik szükségessé a hiányzó információk kiegészítése, és milyen hasonlóságok vagy eltérések jönnek létre ugyanazon szöveges kiindulópont alapján.
A gyakorlat későbbi továbbfejlesztésében a mesterséges intelligencia a teljes vizuális nyomanyag értelmezésébe is bevonható: ugyanazokat a helyszínfotókat és tárgyi bizonyítékokat kaphatja meg, amelyekből a hallgatói csoport rekonstruálja a történéseket. Ez lehetőséget teremthet az emberi következtetés és a multimodális AI-rendszerek képi információfeldolgozásának összevetésére.
A gyakorlat Sophie Calle több munkájához kapcsolható, amelyekben a megfigyelés, a követés, a dokumentáció és a mások által hátrahagyott nyomok értelmezése válik művészeti módszerré. A Suite Vénitienne és a L'Hôtel esetében fényképek, feljegyzések, tárgyak és hétköznapi részletek segítségével épül fel egy távollévő személy részleges, szükségszerűen bizonytalan képe. Más irányból kapcsolódik a feladathoz a Forensic Architecture kutatói és művészeti gyakorlata, amely fényképek, videók, tanúvallomások, térbeli adatok és más források összevetésével rekonstruál megtörtént eseményeket. Módszerük különösen fontossá teszi a bizonyíték és az értelmezés megkülönböztetését, valamint annak kérdését, hogy milyen következtetések vonhatók le töredékes vizuális információkból.
A két referencia eltérő oldalról világítja meg a gyakorlatot: Calle a személyes megfigyelés, a nyom és az értelmezés bizonytalansága, a Forensic Architecture pedig a vizuális bizonyíték, az elemzés és a rekonstrukció módszerei felől.

Barakonyi Szabolcs Hűlt hely fotói megtörtént bűntények helyszínein készültek, ugyanakkor a szöveges információ nélkül hagyott helyszíni szemle képei a művészet terébe emelve a megrendezettség és hitelesség, dokumentum és valóság viszonyának kérdéseit vetik fel. Szabó Dezső makettekről készített áldokumentarista fotói közül a Helyszín sorozata még közvetlenebbül kapcsolódik a gyakorlathoz, mert maga a helyszín is konstrukció. A megrendezett helyszíneket ábrázoló nagyméretű fényképek valós események dokumentumainak látszanak, miközben megépített makettek. A történet hiánya a látottak értelmezésére és kiegészítésére késztet: a néző a képen megjelenő töredékes vizuális információkból, jelekből és részletekből maga próbálja rekonstruálni, mi történhetett. Barakonyi Szabolcsnál a valós esemény válik a művészeti kontextusban bizonytalanná; Szabó Dezsőnél a konstruált esemény kap a fotográfia révén valószerűséget.











Kopeczki Mira:
Helyszínelés, 2024

Szemtanú: Hollósi Csilla (22)

Eset időpontja: 2023.02.16. éjjel 23:00–23:30 között

Amikor szemtanúja voltam az esetnek, az autómban ültem, moccanni sem mertem. Közbeavatkozhattam volna, de a zsigeri félelem nem engedett a cselekvésnek, tehát csak meretten néztem a merényletet azon a hideg éjszakán. Olyan gyorsan történt, egyik pillanatban felnéztem, mert egy részeges úr hallatta a hangját, érthetetlenül zagyvált valamit az orra alatt. Sörösüveggel a kezében dülöngélt az utcán. Egyszer csak megközelítette egy női alak, először csak hátulról láttam. Magas, legalább 180–185 cm, széles vállak izmos felsőtest és lábak, mintha valami női bokszoló alakja lenne. hosszú fekete vagy sötétbarna rasztra haja van, ami fel volt kötve egy zsineggel. Fekete feszülős farmer és bőrbakancsot hordott. Amit már az első pillanattól kezdve furcsállttam, hogy annak ellenére, hogy februárr közepe van, nem volt rajta kabát, csak egy fekete szövetmellény, és egy fekete ujjatlan póló. Tetoválások futnak végig a karján, jobb oldalon valami féle tollak, és a baj karján rózsák.

Nem hallottam a hangját, de a gesztusaiból mintha tüzet kért volna a cigarettájához. A férfi a zsebéhez nyúlt és egy óvatlan pillanatában a nő megtámadta, dulakodtak, egyszer csak a férfi felordított fájdalmában, de gyorsan abbamaradt, ahogy a nő befogta a száját, szinte természetfeletti sebességgel. Nem tartott a támadás több mint pár másodpercnél. A nő a falhoz lökte a részeges férfit, aki neki vágódott és a nyakéhoz kapott, elesett. A nő pedig az én irányomba kezdett futni. Megfagyott a vér bennem. De már megláttam az arcát is.

Erős vonásokkal rendelkezik, izmos, szinte maszkulin, de nem lehet idősebb 25 évesnél. Világoskék szemei vannak, és nagyon erős fekete sminkje, ami körbeölelte az egész szemét és mintha lefolyt volna az arcán a festék. erős, definiált szemöldöke van, emellett a jobb szemét vertikálisan átszeli egy vágás, valószínűleg régi seb lehet. Bal orcáján egy kis tetoválás van, talán egy hold. Emellett a nyakán szögesdrót minta van. A rúzsa is fekete, és mintha a szája szélén lecsordogált volna valami sötét.

Lehet őrültnek hangzom, de az alak nem tűnt természetesnek, az ereje, a gyorsasága természetfelettinek tűnt. Nem volt lehelete, pedig tél van… Nem tudom mit láttam, de nem ember volt. Hanem egy szörny.

CONFIDENTIAL



AI-generált helyszíni fotó



Fantomkép a szemtanú személyleírása alapján

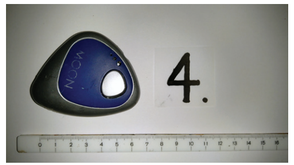


AI-generált portré a szemtanú személyleírása alapján

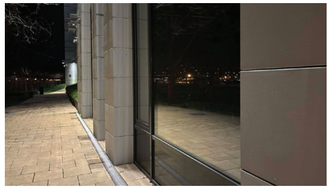






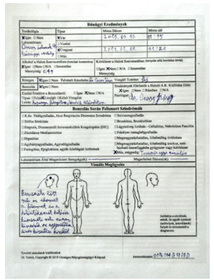


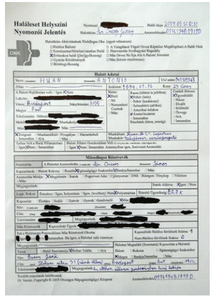






Jakus Róbert: Helyszíni fotók, bizonyítékok, jegyzőkönyvek, 2024





Fiatal feltehetőleg a húszas éveiben járó ázsiai férfi meleg sárgás bőrtónussal, a szemek az orrcimpák és a felső ajak körül jelentős vitiligoval. Keskeny hosszúkás arc, enyhén elálló kissé aszimmetrikus fülek. Az orr egyenletesen, nagyon enyhén homorú ívben 30°os szögben szélesedik a könnytavak vonalán túlig. az orrlyukak kissé felfelé fordítottak, a külső ívük egy pár milliméterrel a középső orrcimpa alá lóg. A szemek között tökéletesen egy szem távolság, a jobb szemhéjra teljesen rálóg a mongolredő a bal szemre viszont egy pár milliméterrel kevésbé, de a mélyítővonalat mindkét szemen eltakarja. A száj széles a pupillák középvonalán túl nyúlnak a szájzugok, az ajkak teltek a Cupido-ív keskeny és lapos, a philtrum nem látványos. Az áll a száj magasságánál tovább lenyúlik, az állcsúcs a száj szélességével megegyező, de nem előreugró. Szemszín: meleg árnyalatú sötétbarna, az írisz irreguláris “sunburst” textúrájú. Hajszín: sötétbarna, hétköznapi fényben fekete, a frizura közepesen rövidre nyírt modern stílusú, a fejtetőn hosszabb oldalt rövidebb, hátulról előre fésült; a szemöldökök a szemek magasságával megegyező vastagságúak, a szemek és a szemöldökök között egy szemnyi távolság van; a szemöldökök a belső szemzugoktól a szemek limbusáig enyhén nagyjából 10°os szögben emelkednek majd hirtelen irányváltással a külső szemzugokon túlig olyan 15-20°os szögben ereszkednek. A bajusz rövid és egyenes 15°os szögben lefelé tart a felső ajak szögét követve, de a szájzugokon túllóg, középen a philtrumot nem borítja szőrzet, a bajusz két oldala nem ér össze. A szakáll “soul patch” része gyér, nem fedi a labiomentális árkot, a kecskeszakáll az állcsúcs felétől lefelé, az állcsúcs teljes szélességében nő, de a bal oldalon dúsabb, sehol nem elég hosszú ahhoz, hogy jelentősen lelógjon. A nyak az archoz képest vastag és izmos, a szemöldökök külső határával megegyező a szélessége.

Személyleírás



Kopeczki Mira: Fantomkép a személyleírás alapján



AI-generált portré a személyleírás alapján

Mintha létezett vona - *As If They Had Existed*

Dokumentum és fikció – archívum, emlékezet, hitelesség

A gyakorlat a korábbi nyomhagyás–nyomfejtés feladat gondolatát viszi tovább: ezúttal nem egy esemény, hanem egy soha nem létezett ember személyisége, kapcsolatai és múltja rajzolódik ki az utána maradt nyomokból.
A résztvevők egy fiktív személy életét tervezik meg, majd létrehozzák személyes „archívumát”: fényképeket, leveleket, képeslapokat, napló- és feljegyzéstöredékeket, rajzokat, dokumentumokat, emlékeket, tárgyakat és más, az életút egyes mozzanataira utaló nyomokat készítenek és gyűjtenek össze. Az elemekből nem szükséges teljes életrajzot felépíteni; a hiányok, ellentmondások és töredékek éppúgy részei lehetnek az archívumnak, mint a részletesen kidolgozott emlékek.
Az elkészült anyagokat elcserélik egymás között, és az archívum alapján megpróbálják rekonstruálni a fiktív személy kilétét, életkorát, családi és társadalmi kapcsolatait, életének fontosabb eseményeit, érdeklődését, szokásait vagy személyiségének egyes vonásait. A rekonstruált életút végül összevethető az eredetileg megalkotott karakter történetével.
Az alkotói feladat lényege, hogyan válik egy fiktív élet hihetővé a hozzá kapcsolódó dokumentumok és emlékek révén. Hány információ elegendő ahhoz, hogy egy kitalált emberről összefüggő történetet alkossunk? Hány nyom kell ahhoz, hogy elhiggyük, hogy létezett? Hogyan egészítjük ki a hiányokat saját tapasztalataink, kulturális mintáink és feltételezéseink alapján?
A létrehozott archívum így egyszerre működik az emlékezés modelljeként és a dokumentum és fikció, hitelesség és manipuláció kérdésének vizsgálataként.
A korábbi megvalósítások során az archívum tartalma – a gyűjtött és talált tárgyak mellett – alapvetően a résztvevők saját munkáiból állt: maguk készítették a fényképeket, leveleket, rajzokat, dokumentumokat és egyéb emlékeket. A mesterséges intelligencia később, fokozatosan épült be a folyamatba, és az értelmezés mellett már a fiktív élethez kapcsolódó tartalmak létrehozásában is szerepet kaphat. Generatív eszközökkel családi fényképek, különböző életkorokhoz és életszakaszokhoz kapcsolódó felvételek, helyszínek vagy más vizuális emlékek készíthetők egy olyan személy számára, aki valójában soha nem létezett. Így az ember által készített, talált és AI-val generált elemek egyazon személyes archívum részeivé válhatnak.
A feladat ezzel az emlékezés kérdését a képi hitelesség problémájával kapcsolja össze: mi történik a múltról alkotott képünkkel, ha hitelesnek tűnő emlékképek olyan eseményekről és személyekről is létrehozhatók, amelyek és akik soha nem léteztek?

A gyakorlat kérdésfelvetései több olyan kortárs művészeti gyakorlathoz kapcsolódnak, amelyek az emlékezet, az archívum, a dokumentum és a fikció viszonyával foglalkoznak. Christian Boltanski fényképekből, személyes tárgyakból és archívumszerű installációkból idéz fel egykori vagy ismeretlen emberi életeket; Joan Fontcuberta áldokumentarista projektjei a fénykép bizonyító erejére és a dokumentum iránti bizalomra építenek; Walid Raad The Atlas Group című projektjében valós és fiktív dokumentumokból, fényképekből, videókból és kitalált szereplőkhöz rendelt anyagokból hoz létre archívumszerű konstrukciót. Drozdik Orshi Edith Simpson alakja köré épített fiktív tudósidentitása pedig egy soha nem létezett személy élettörténetét, tárgyi és dokumentációs környezetét teremti meg, különösen közvetlen kapcsolatot teremtve a gyakorlat fiktív életrajzot és személyes archívumot létrehozó módszerével.
A négy művész eltérő irányból kapcsolódik a gyakorlathoz: Boltanski az emlékezet és a hiány, Fontcuberta a dokumentum és a fikció, Raad az archívum és a konstruált történet, Drozdik pedig a fiktív identitás és életrajz felől.

Tóth István, 2023



Jakus Róbert, 2023



Kopeczki Mira, 2023



Viaggiatore

Marcello 1900-as évek elején Itáliában él. Az európai állatkertek számára különböző expedíciókat szervez állatbeszerzések céljából. Hatalmas tudása a természetről, kalandvágya és ügyessége segíti a gyakran veszélyes utazásokon. A szerelme és a barátja gyakran kérleli, hogy hagyjon fel a merész munkával, azonban Marcello egyre ritkább, egyre mitikusabb állatokat próbál gyűjteni. Vajon megtalálja a keleti mondák ikonikus lényét, a ruk madarat és hazatér szerelméhez Itáliába?



AI-generált kép a tudós-kalandorról

A vándor tarisznyája

Annak, aki az életéért kell meneküljön, minden vagyona, amit magával tud vinni kincs. Annak, aki a bosszút üldözi minden, amit magával kell vinni teher.



AI-generált kép a vándorról

Lány az erdőből

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy nő, akit Nahalának hívtak. Ő egy gyönyörű tiefling volt (egy "démonszerű" emberi lény) lila bőrrel és hosszú hófehér hajjal, külseje miatt kirekesztették a hazájában, ezért elmenekült egy közeli erdőbe. Itt élt egy férfi, Tompakin, aki megmentette a lányt és druida tanítványának fogadta. Nahala lelkesedése a természet iránt ösztönözte őt, hogy egy erős druidájává váljon a Rózsa Erdőnek. A mágiáját leginkább gyógyító és növényekhez kapcsolódó igék alkották, képes volt bájitalokat is főzni, amihez különböző gyógynövényekre volt szüksége. A kis erszénye mindig tele volt természetes összetevőkkel. Ahhoz hogy tudjon varázsolni szüksége volt egy diadém elkészítésére, amiben egy ragyogó mágikus kő volt belefoglalva, ez ahhoz kellett, hogy elég druida erőt tudjon összpontosítani a természetből. Az erdő többi lakója is szerette őt, nagy hatása volt az állatokra. Példának okáért összebarátkozott egy bagolymedvével és ezért mindig magával hordja barátja egy elhullajtott tollát. Egy nap Tompakin elutazott az erdő más pontjára, de sosem jött vissza. Nahala kapott egy levelet a mesterétől, ami azt taglalta, hogy az erdő északi fele megfertőződött valamilyen sötét mágia által és a mester próbál valamiféle gyógymódot találni. A levélhez mellékelte egy elporladt rózsa fejét; ez egy mintája a haldokló növényvilágnak. Ezen a ponton Nahala elhatározta, hogy megmenti a Rózsa Erdőt és belevágott a kalandjába...



AI-generált kép Nahaláról



Kopeczki Mira: Nahala

Tóth Dzsenifer, 2024



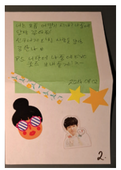
Egy koreai lány emlékdoboza















Garami Veronika

















AI-generált fotók:
Lujza énekesi karrierje New Yorkban,
Lujza és Angéla

Adatportré - *Data Portrait/Data Self*

A gyakorlat azt vizsgálja, mennyiben reprezentálható egy ember a róla rögzíthető adatok alapján, és hogyan válhatnak ezek az adatok a vizuális kifejezés és önkifejezés alapanyagává. A portré fogalma ebben az esetben tágabban értelmezett, nem az arc vagy a külső megjelenés ábrázolását jelenti, hanem olyan vizuális reprezentációt, amely a személy mindennapi életének, szokásainak, mozgásainak és választásainak adataiból épül fel.
A résztvevők saját magukról gyűjtenek nem érzékeny adatokat: mozgásokat, időpontokat, útvonalakat, színeket, szavakat, tárgyakat, ritmusokat, anyagokat, ismétlődéseket. Rögzíthetik például ébredésük idejét, megtett lépéseik számát, útvonalaik jellegét, a nap során készített képek számát vagy domináns témáit és színeit, gyakran használt kifejezéseiket, jellemző szófordulataikat, köszönéseiket, ismétlődő gesztusokat, választott formákat, szimbólumokat, magukkal vitt tárgyakat, kedvenc filmet, zenét stb.
Az összegyűjtött adathalmazokból a résztvevők adatportrét készítenek választott technikával és médiumban. Az adatportré lehet grafika, textil, objekt, installáció, térkép, hang, fény, mozgó vagy térbeli konstrukció. A feladat lényege, hogy a résztvevő maga alakítsa ki az adatok és a vizuális, anyagi vagy térbeli elemek közötti megfeleléseket. Az adat így nem pusztán információ marad, hanem egyéni döntéseken keresztül az önreprezentáció eszközévé válik.

Ugyanezt az adathalmazt egy generatív AI-rendszer is feldolgozza, azzal a feladattal, hogy készítsen belőle vizuális portrét. Egymás mellé kerülhet tehát ugyanannak a személynek két, azonos információkból kiinduló reprezentációja:

személyes adatok → emberi értelmezés → adatportré
személyes adatok → generatív rendszer → AI-portré

A gyakorlat során több, a portré, az adat és a reprezentáció kapcsolatát érintő kérdés is felvetődik:
Mitől válik egy kép portrévá, és mennyiben reprezentálható egy ember adatok, szokások, mozgások és más nyomok alapján?
Mely információkat tekinti meghatározónak maga az ember, és melyeket emeli ki a generatív rendszer? Milyen összefüggéseket, vizuális metaforákat vagy kulturális sémákat kapcsol ugyanazokhoz az adatokhoz az emberi és a gépi képalkotás?
Mennyiben válhat az adatok gépi vizualizációja az önreprezentáció eszközévé, és mennyiben tekinthető az így létrejött kép az egyén portréjának?

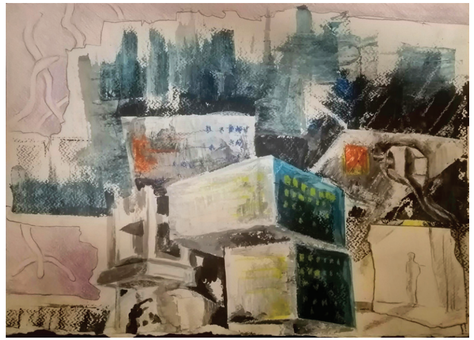
Az alkotói feladat folytatása kiindulhat az AI által létrehozott portréból. Kiválaszthatnak belőle egy olyan elemet, amelyben nem ismernek magukra, majd azt saját eszközeikkel átalakíthatják, felülírhatják vagy új kontextusba helyezhetik. A folyamat így az adatból kiindulva a külső értelmezésen keresztül visszatér az önreprezentációhoz:

adat-én → AI-én → visszavett én

A kísérlet továbbvihető az adatok anonimizálásával és elcserélésével. A résztvevők egymás adathalmazaiból is készíthetnek adatportrékat anélkül, hogy tudnák, kihez tartoznak, majd megpróbálhatják az elkészült munkákat az eredeti személyekhez kapcsolni.

A központi kérdés az, mi válik láthatóvá belőlünk az adatok alapján, és mi az, ami szükségszerűen kívül marad ezen a reprezentáción.

A feladat olyan kortárs művészeti és vizuális gyakorlatokhoz kapcsolódik, amelyek az adatot, a megfigyelést és a technológiai rendszerek által létrehozott emberképet az alkotás anyagává teszik. Rafael Lozano-Hemmer interaktív installációiban a résztvevők jelenléte, mozgása, hangja vagy biometrikus adatai alakítják a mű vizuális és térbeli megjelenését. Ryoji Ikeda munkáiban az adat önálló vizuális és érzéki anyaggá válik, míg Giorgia Lupi személyes adatgyűjtésre épülő munkái azt mutatják meg, hogyan válhatnak a hétköznapi élet apró adatai személyes történetekké és vizuális önreprezentációvá. Allan Pichardo Machine Gaze (2023) című munkájában saját közösségimédia-bejegyzéseinek és keresési előzményeinek archívumából egy neurális hálózat segítségével hoz létre folyamatosan változó személyes adatportrét, azt vizsgálva, milyen képet alkothat rólunk egy gépi rendszer digitális nyomaink alapján. A négy megközelítés más-más oldalról kapcsolódik a gyakorlathoz: Lozano-Hemmer az ember technológiai rendszereken keresztül érzékelhető jelenléte, Ikeda az adat vizuális és érzéki megjelenítése, Lupi a személyes adatok és az önreprezentáció, Pichardo pedig a digitális nyomokból létrejövő gépi reprezentáció felől.



Zámbori Cintia: Adatportré, 2026

Nagyon félek este egyedül közlekedni a városban. Mindig van nálam paprika spray, úgy szorongatom 20:00 óra után, mintha az életem múlna rajta. Nem szeretek zene nélkül tömegközlekedni, de szinte soha nem találom a tökéletes zenét. Betegesen ellenőrzök mindent indulás előtt. A galériám tele van olyan képekkel, hogy lefotózom a kihúzott konnektorokat, biztonságosan elforgatott gáztűzhely csavarokat és a konvektor bekapcsológombját. Ha valami kimarad, képes vagyok akár félúton visszafordulni. Ilyenkor már vizualizálom, hogy a lakás lángokban áll. Rendetlen vagyok, a pizsama nadrágom mindig szanaszét hagyom a földön. Nagyon szeretem a kutyáim, még úgy is, hogy nagyon büdi a szája. Más kutyáktól félek. Kimondottan egy kutyától, akit Jolinak hívnak és akkora, mint egy medve. Amikor esik, a gilisztáktól kibújnak a járda szélére. Szeretek hozzájuk érni finoman a cipőm oldalával és nézni, ahogy gyorsan visszacsusszannak a földbe. A kedvenc péksüteményem a LIDL-ben kapható kenyérlángos. A kedvenc boltom a LIDL. Bármit eszek, annak szigorú sorrendet határozok meg. Mindig a legjobb falatot hagyom utoljára. Nagyon sok mesét és rajzfilmet nézek. Jobban szeretem őket, mint az élő szereplős filmeket. Szomorú leszek, ha tüzifának felajánlott régi parkettát látok Facebook Marketplace-en. Még rosszabb, ha zongorát hirdetnek hasonlóan, attól megszakad a szívem. Sajnálom, hogy nem vagyok jó semmilyen sportban, de nem teszek érte semmit, hogy ez változzon. Nem szeretek egyébként sportolni. A kedvenc színem a zöld. Sokszor képzelem el, hogy van valami krónikus betegségem, amiről nem tudok, de félek elmenni orvoshoz, mert mi van, ha tényleg beigazolódik. Nagyon szeretem a szemöldökömet.



Lieb Lili: Adatportré, 2026



AI-generált kép az adathalmaz alapján

Amikor 23 éves koromban egyetem után felköltöztem Budapestre, hogy életem első munkahelyén elkezdjek dolgozni, általában 3:50-kor keltem fel. A barátomnak 8 testvére van, nekem csak egy bátyám. Nagyon szeretem a Martin Scorsese filmeket, az egyik kedvencem a Némaság. A kaposvári egyetemen nyolcan voltunk egy csoportban, szemüveges lettem. Nagyon szeretem a barátnőimben, hogy annyira empatikusak a hajléktalanokkal. Kéthavonta egyszer jövök haza vidékre. Amikor középiskolába kezdtem járni, akkor lettem kollégista. Mostanában 5:30-kor kelek, ha dolgozni megyek; amikor sulizok, akkor általában 6:30-kor. Másfél éve ismerjük egymást a barátommal, borzasztóan szeretem. Igyekszem napi 3 liter víznél többet meginni, erre azóta figyelek, erre azóta figyelek oda, amióta elkezdtem vérplazmát adni. Mostanában rendszeresen főzök, szerintem a bolognai spagetti a legfinomabb. Általában már 11-kor megéhezem; a rendszeres kenyérsütésre is rászoktunk a barátommal. 250 gramm fehér lisztet és 250 gramm teljes kiőrlésűt teszünk bele. Teszünk bele szezámmagot, almaecetet és sikért is. Erről az összetevőről azelőtt nem is hallottam.



Funtek Luca: Adatportré, 2026

Szeretem a latin zenét, szeretem az életet. Művészetis vagyok, matekos vagyok, kívülálló vagyok, emberszerető vagyok. Ma vizsgám volt, este randim lesz. A szemem barna, a kedvenc színem a kék, szeretem a bort, a sört, azon belül is az IPA-kat. Magyar vagyok, balatoni vagyok, zalai vagyok, szőke cigány vagyok. Utóbbi úgy sikerült, hogy nagyanyám anno szerette a „szőke kékszemű" svábokat. Nem vagyok maximalista, csak abban, amit csinálok. Életterem, táskám kaotikus. A barátnőmmel és egy random BME-s sráccal lakom, szerelmem nehezményezi :) Egyke vagyok, szüleim válnak. Szeretek főzni. Meg aludni. A párom anyukája tanított magyarból. Boldog vagyok. Leszokóban a dohányzásról. Van két cicám. A szüleim sportosak és alacsonyak. Apukám gondolkodó ember, mindig tanul. Most éppen oroszt, megy Azerbajdzsánba. Félti az adataimat. Ő az apokalipszisre készülő apuka. Lehet, hogy van valamilyen fejlődési rendellenességem. Ha nem komfortos helyzetben vagyok, ütögetem a vállam. Amikor tizedikes voltam, a barátnőm (akivel most együtt lakunk) berúgott a suliban, nagy balhé lett belőle és én is benne voltam. Büszke vagyok arra, ahonnan jöttem. Szeretem a néptáncot. Sok nagyon különböző barátom van. Gluténérzékeny vagyok. Szerintem a Szállító 3 egy romantikus film. Mindig van B és C tervem. Hektikus vagyok. Beszélek németül, jól. Fura vagyok?





AI-generált kép az adathalmaz alapján



AI-generált kép az adathalmaz alapján

Összegzés és további irányok

A projekt egymásra épülő gyakorlatai az emberi és gépi látás összevetéséből indulva fokozatosan jutnak el az értelmezés, az érzékelés, az emlékezet, a rekonstrukció, a hitelesség és az identitás kérdéseihez. A feladatok során egyre összetettebbé válik a közvetítés folyamata: az egyszerű vizuális felismeréstől és asszociációtól a nyelven és érzéki tapasztalatokon keresztül történő képalkotáson át a helyek, események és személyek töredékes nyomokból való rekonstruálásáig. Az Adatportré ezt az ívet az egyén reprezentációjának kérdésével zárja: ugyanaz az adathalmaz önértelmezés, egy másik ember értelmezése és generatív képalkotás kiindulópontjává válik. Az eddigi munkákban érdekes módon az AI és a másik résztvevő által készített portrék mutattak nagyobb rokonságot, míg az önmagáról készített adatportré távolabb került ezektől. Ez felveti, hogy az önmagunkról rendelkezésre álló, az adathalmazban nem rögzített tudás milyen erősen alakítja saját reprezentációnkat.

A kutatás további iránya lehet a gépi félreértés alkotói lehetőségeinek vizsgálata. Többértelmű tárgyak, anyagok, részletek vagy absztrakt formák gépi értelmezése során létrejövő téves felismerések nem hibaként, hanem új alkotói kiindulópontként használhatók: ha egy rendszer például tájként értelmez egy gyűrt textilt vagy élőlényként egy árnyékot, a résztvevő ezt a félreolvasást valós tárggyá, képpé vagy térbeli munkává alakíthatja.

A módszer kapcsolódhat Trevor Paglen gépi látással foglalkozó munkáihoz, valamint Hito Steyerl képek technológiai átalakulását, bizonytalanságát és gépi feldolgozását vizsgáló művészetéhez.

Egy másik továbbfejlesztési lehetőség az ember és a generatív rendszer közötti együttalkotás, amelyben egyik fél eredménye válik a másik következő lépésének kiindulópontjává. Az ember létrehoz egy képet vagy tárgyat, a rendszer értelmezi vagy továbbalakítja, erre az ember új művel válaszol, majd a folyamat több fordulón keresztül folytatódik.

A lineáris utasítás–eredmény viszony helyett így kölcsönös visszacsatolásra épülő alkotói folyamat jön létre, amelyben végig követhető, hogyan változik az eredeti gondolat az egymást követő emberi és gépi értelmezések során. Ehhez jó kortárs kapcsolódást jelenthet Sougwen Chung ember és robot közös rajzolására épülő gyakorlata, illetve Anna Ridler munkássága, amely a mesterséges intelligenciával történő alkotásban az ember által létrehozott kiindulóanyag, a rendszer és az alkotói döntések kapcsolatára irányítja a figyelmet. A két további irány egyben vissza is kapcsol a projekt kiindulópontjához: nem elsősorban azt vizsgálja, mire képes a mesterséges intelligencia, hanem azt, mit tudhatunk meg az emberi látásról, értelmezésről és alkotásról az emberi és gépi képalkotás összevetésén keresztül.