

## Charles Csur, a számítógépes képzőművészet úttörője és teoretikusa

TISZTELETADÁS EGY ÖREG MESTERNEK.

### Szerzői információ:

#### **Z. Karvalics László**

Történész, az információs társadalom kutatója, a Szegedi Tudományegyetem Könyvtártudományi Tanszékének tanszékvezető egyetemi docense, az ITTK (Információs Társadalom- és Trendkutató Központ) volt igazgatója, 2006-tól örökös tiszteletbeli elnöke. Számos kurzust dolgozott ki az információs társadalommal kapcsolatos ismeretek oktatásához, e tárgyban több szakkönyv és tanulmány szerzője. A Kar Kiváló Oktatója (1999), Széchenyi-ösztöndíjas (2000-től). Fontosabb könyvei: *Fogpiszkáló a hálózaton* (2000), *Az információs társadalom keresése* (2002), *Információ, társadalom, történelem* (2003), *Bevezetés az információtörténelembe* (2004).

### Így hivatkozzon erre a cikkre:

Z. Karvalics László. „Charles Csur, a számítógépes képzőművészet úttörője és teoretikusa.”

*Információs Társadalom* IX, 1. szám (2009): 7–9.

---

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.IX.2009.1.1>

---

*A folyóiratban közölt művek*

*a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0*

*Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.*

Z. Karvalics László

## Charles Csuri, a számítógépes képzőművészet úttörője és teoretikusa

(Elöljáró beszéd egy Öreg Mester gondolatai elé)

„In the short history of computer art, Charles Csuri may be the nearest thing, in this new art form, to an Old Master.”

(Paul Trachtman: Charles Csuri is an „Old Master” in a new medium.  
*Smithsonian Magazine*, 1995. február)

A magyar származású Charles Csuri (barátainak és „hivatalosan”, írásban és élőszóban is: *Chuck*) a „digitális művészet és a számítógépes animáció atyja”.<sup>1</sup> Egybehangzó vélekedés szerint vele született meg és indult útjára 1963–64-ben a számítógépes művészet.

Hazai (meglehetősen gyér) recepciójáról és életútjának fontosabb állomásairól megjelent már egy magyar nyelvű összefoglaló,<sup>2</sup> de Csuri elméleti jellegű írásaival, gondolkodói portréjával eddig legfeljebb gazdag honlapjának<sup>3</sup> látogatói ismerkedhettek meg. A legmegfelelőbb módja Csuri „felfedezésének” – és „bevezetésének” a hazai közgondolkodásba – a Mester föld körüli úton levő, szenzációs életmű-kiállításának időszakos Magyarországra hozatala volna, hogy valódi megismerése által sokakat inspirálhasson alkotói világának elmélyült elemzésére.

Csuri csillapíthatatlan kíváncsiságú, játékos, csak Szász Endréhez mérhetően lefegyverző könnyedségű és tehetségű művész, aki a Forma és a Technika forradalmában a magabiztosan uralt festői mikrokozmosz kitágításának lehetőségét látta meg mindenkinél korábban. A számítógépes grafika mellett a számítógéppel generált szobroktól a kalligráfia vonalak háromdimenziós megjelenítésén át a kerámiaművészetig szinte minden érdekli, és minden műfajjal próbálkozik, ha abban örömet leli. Az animációs filmkészítés egyik pionírja.<sup>4</sup> Ha életműve közismert volna, akkor számos szempontból Victor Vasarely (Vásárhelyi Győző) mellett lenne a helye a panteonban. A világhírű, Pécsről indult művész az 50-es évek végén jutott el oda, hogy a műalkotások megjelenítésének, sokszorosításának és demokratizálásának lehetőségeit a számítógépes

<sup>1</sup> „Father of digital art and computer animation”. In Paul Trachtman: Charles Csuri is an „Old Master” in a new medium. *Smithsonian Magazine*, 1995. február.

<sup>2</sup> Z. Karvalics László: „A monitor a festővásznam.” A számítógépes művészet magyar úttörőjéről. In Hegyi Ádám – Simon Melinda (szerk.): „Apró cseppekből lesz a zápor.” *Bakonyi Géza emlékkönyv*. Szeged, 2008, Szegedi Egyetemi Kiadó – Juhász Gyula Felsőoktatási Kiadó, 129–136.

<sup>3</sup> A [www.csuri.com](http://www.csuri.com) nem egyszerűen „személyes honlap”, hanem egyidejűleg az életmű keresztmetszetét adó képtár és archívum, interjú- és esszégyűjtemény és művészeti blog. A legutolsó bejegyzés 2009 januárjában kelt.

<sup>4</sup> A 60-as években megkezdett kísérletekkel indult „pályáivénck” lezárásaként 2000-ben Csuri társalapítója lett a világ egyik legelső számítógépes animációs gyártó cégének (Cranston/Csuri Productions, CCP).

technikában keresse (a mindenütt jelen levő luminokinetikus képernyők segítségével),<sup>5</sup> és néhány év múlva megtette azt a lépést, hogy a műalkotások létrehozásához is új „médiaként” találta meg a számítógépet. Ahogy egy helyütt<sup>6</sup> írja: mint festőt a számítógépben rejlő potenciál művészeti felhasználása érdekelt, sokkal inkább ösztönösen, mint tudatos választás vagy felismerés eredményeként. Saját magára úgy tekint, mint a legelső művészre, aki számítógéppel kezdett alkotni<sup>7</sup> (megkülönböztetve magát azoktól a technológusoktól és kutatóktól, akik számítógépes munkájuk „oldalvívén” műalkotásnak tartott „kimeneteket”, például plotterrajzokat is gyártottak).

Szorgos történészek természetesen kimutatják,<sup>8</sup> hogy a kezdetek még korábbiak: az iowai matematikus és művész, Ben Laposky már 1950-ben műalkotást hoz létre úgy, hogy analóg oszcilloszkóppal elektronikusan gerjesztett fénymintázatokat vesz fel nagy sebességű filmre, megalkotva az „oszcillont”. A Boeing mérnökének, William Fetternek köszönhetjük a számítógépes grafika (*computer graphics*) kifejezést: ő 1960-ban, a repülőgépek tervezéséhez hívta segítségül az emberi test számítógéppel generált képét. Az 1961-ben Bill Russel és társai által kifejlesztett *Spacewar!* többek szerint nem egyszerűen a legelső számítógépes játéknak, hanem egyúttal a legkorábbi számítógépes művészeti alkotásnak is tekinthető. Ivan Sutherland *Sketchpad*-je, az egér őse, az ember és a számítógép közötti grafikai kapcsolatot lehetővé tévő technológia is 1961-ben, tehát még Csuri fellépése előtt született meg. Lehetne természetesen mondani, hogy amit Laposky csinált, az elektronikus művészet (*electronic art*), de nem számítógépes műalkotás; hogy Fetter grafikáit ugyan számítógéppel generálták, de nincs bennük semmiféle művészi ambíció, ahogy Sutherlandnél sem vetődik fel a művészeti alkotás igénye, pusztán a (bármilyen) képi tartalom számítógépes „interoperabilitása”; hogy a *Spacewar!* minimalista grafikája mint felhasználói felületre párolt „dizájn” sorolható akár éppen a „művészethez” is, csak éppen annak az alkalmazott válfajához – a lényeg azonban itt nem az, mint egy találmány esetében, hogy minden kétséget kizáróan azonosítható legyen valakinek az „elsősége”. 1963-ban már számítógépes művészeti versenyt támogat a korabeli szaklap, a *Computers and Automation*. 1965-ben megnyílnak az első számítógépes művészeti kiállítások (Stuttgartban és New Yorkban). A számítógépes művészet nagykorúvá válásának és „befogadásának” emblematikus éve mégis 1968, amikor a Museum of Modern Art állandó gyűjteménye részére megvásárolja az első számítógéppel készített rajzot: Charles Csuri *Kolibri* (Hummingbird) című animációját.

Szerepe azóta sem évről évre fakuló történelmi érdekesség, hanem valódi, meghatározó és művészetileg is magasrendű hozzájárulás az új, digitális technikából kinövő kifejezési formák kereséséhez – tartós, idestova félszáz éves eleven jelenléttel, soha nem lankadó kísérletezőkedvvel.

<sup>5</sup> Részletesen lásd Z. Karvalics László: Vasarely-vízió: a pécsi próféta és luminokinetikus képernyője. In *Fogpiszkáló a hálózaton. Írások az internetről*. 2000, PRÍM Kiadó, 186–190.

<sup>6</sup> A Csurival készített „online interjúorozatom” alkalmából 2007. február 10-én kelt válaszlevelében, részletesen lásd a lapszámban közölt teljes szövegben.

<sup>7</sup> What people can't realize is that in 1964 there was nobody with a background in art working with computers. I believe this was true worldwide. (Lásd uo. Z. K. L.)

<sup>8</sup> Részletesen lásd például: A brief history of computer graphics: Beginnings. The birth of electronic art. [www.people.carleton.edu/~glabp/history.html](http://www.people.carleton.edu/~glabp/history.html)



Ahhoz képest, hogy alkotóként ugrik fejest a számítógépes művészet medencéjébe, Csuri, az egyetemi polgár egyike a legelsőknek, akik teoretikus reflexióra is vállalkoznak. Első közleménye (*Computer Graphics and the Arts*) három évig vándorolt szerkesztőségről szerkesztőségre, míg végül a villamosmérnökök (!) szakfolyóirata, az *International Journal for Electrical Engineering* megjelentette.<sup>9</sup> Az írás azonban soha nem vált Csurinál a gondolkodás és a kifejezés médiumává: nagyon ritkán érezte úgy, hogy meglátásainak nem képként, hanem megformált szövegként kell „testet” adnia. Legjellemzőbb műfaja a néhány oldalas, nagyon magas absztrakciós szintű, sűrű, erős humán műveltséganyaggal átitatott rövid esszé, amelyekben érzékenysége, bölcsessége, nyitottsága és korszerűsége újra és újra meglepi az olvasót. Csuri keveset, de aforisztikus tömörséggel írt. A lapunkban közölt írásai gondolkodói profiljának gyakorlatilag teljes keresztmetszetét adják.

<sup>9</sup> Talán még jellemzőbb, hogy amikor egyetemi kollégája, Matthew Baigell elküldi Csuri kéziratát a New York-i *Artforum*-nak, Philip Leider a visszautasító szerkesztői válaszlevélben egyenesen odáig megy, hogy kijelenti: „Nem tartom elképzelhetőnek, hogy az *Artforum* hasábjain valaha is tematikus számként jelenhessen meg az elektronika vagy a számítógép a művészetben.” A levél fakszimiléjét közli az életmű-kiállítás katalógusa (Charles A. Csuri: *Beyond Boundaries*. 1963, Present. Ed. by Janice M. Glowski. 2006, OSU, – College of the Arts, 41.) és olvasható Csuri weboldalán is.