

A szinesztézia olyan mentális jelenség, amelyben egyik érzékszerv által keltett benyomás automatikusan aktivál egy másik érzetet, tehát például a betűkhöz vagy számokhoz az ember akaratlanul is színeket társít. A szó görög eredetű: σύν (szün) – együtt, egyszerre, αίσθησις (esztészisz) – érzékelés. Magyarul összeérzésnek is nevezik – írja a Wikipédia. Ezt azért tartom fontosnak leszögezni rögtön dolgozatom elején, mert mint a projektem címe velősen kapcsolódik annak jelentéstartalmához. Legtöbbünk eme fogalmat csupán irodalmi szóképként ismerik, de ez egy a valóságban is létező jelenség. Bizonyos emberek agya önkéntelenül is színeket társít bizonyos számokhoz és betűkhöz.

Már régóta érdekelt a kép és a szöveg kapcsolata, így mikor megtudtam, hogy létezik ez a jelenség rögtön eszembe jutott, hogy egy fókig humoros, hogy a gépeket, mint olyant az ember maga képmására akarja alkotni és alakítani, hogy minél jobban beleilljenek a mindennapi használatba és ebből kifolyólag vagy teljesen véletlenül (szerintem inkább utóbbi igaz, és ez a jelenség a digitális világ leírónyelvének konvertálhatóságának egyik sajátossága) ez a jelenség még jobban igaz digitális gépeinkre. Hiszen nagy közhely, de mégis igaz, hogy mai digitális világunkban minden egyesekből és nullákból áll. Ebből az alapfeltevésből következik, hogyha minden egyesek és nullák halmaza, honnan tudhatjuk, hogy az a halmaz vajon mit tartalmaz, egy képet, zenét, szöveget? Ezen a ponton ismét vissza kell térnünk emberi berögződéseinkhez és percepcióinkhoz, hiszen újabb hasonlóságra kell felfigyelnünk. Ez pedig nem más, minthogy a különböző információhalmazokat ugyanúgy közelítjük meg, azonosítjuk mi is. Mielőtt belemennénk egy információ értelmezésébe, először azonosítanunk kell azt, nehogy a rossz kategorizálás miatt valami értelmetlen feladatvégzés kellős közepén találjuk magunkat. Triviális a példa de igaz: ha szembejön egy tigris először be kell azonosítanunk, mint tigris, hogy értelmezni tudjuk. Sűrűn csíkozott, narancsosabb a többinél, nőstény, hím. Mert ha ezt nem tesszük meg, az ezt következő feldolgozás is más szempontokat vesz. Tehát ha a tigrist gáztűzhelyként azonosítjuk, felmerül a kérdés, miért van ennyi szőre ennek a gáztűzhelynek, miért harap ez a gáztűzhely? És ismétlem magam, tényleg triviális ez a gondolatmenet, de meg kell említeni, hogy felismerjük a gépek is ugyanezt csinálják.

Van egy bizonyos header minden fájl elején, ami a fájl beazonosításáért felelős. Tudom, hogy egy laikus számára ilyenkor felmerülhet a kérdés, hogy igen, de akkor miért van

a fájl kiterjesztése? A kiterjesztés csak az alapvető programtársításhoz szükséges. A fájl elején lévő header pedig leírja a fájl formátumát, ha van, azon belüli kódolását, fájl hosszát, tehát csupa hasznos információt. Ha ez hiányzik vagy megsérül általában nem tudja megnyitni a legtöbb program. De, és itt kezdődik projektem, ha ezt a headert kicseréljük egy másik fájl headerjére, tehát elhitetjük a programmal, hogy amit lát az nem tigris, hanem tűzhely, akkor egy felettébb érdekes világba csöppenünk. Hiszen tudunk zeneszámokat képként megjeleníteni és képeket meghallgatni. Persze mielőtt megörlőnénk ennek a ténynek sajnos ki kell ábrándítanom mindenkit, nem véletlen, hogy ez a fajta cross-megfigyelése a dolgoknak nem terjedt el, az így kapott adatok értelmezhetetlenek az ember számára. De mivel az értelmezhetetlenség általában elindít egy makacs értelmezni akarást, ezért nem gondoltam, hogy ez a kis nehézség hátrány lenne munkám során, inkább előny. Engem, mint említettem, specifikusan a kép és szöveg kapcsolata érdekelt a projekt kezdetekor, tehát egy fókusz nyilvánvaló volt számomra, hogy képet szeretnék szöveggé alakítani és szöveget képpé vagy megtalálni azt a leheletfinomságú határt, ahol ez a kétféle adathalmaz egyaránt értelmezhető. Ekkor eszembe jutott, az a modern gyerekek első próbálkozása egy számítógépen, hogy egy bizonyos jegyzetfüzet programmal mindenféle fájl meg lehet nyitni. Persze az eredménye nem feltétlenül `ěÔ...ăŽ2Ň7ŽI*%Š7<ŮÇ#©~UCk#f]Băču{17####?özQAJ “ž,`
`’1##‘+Ôy#Jň#TD4lŘžE#(#K;P}žúl’}kQ##ý_ęu#ž2Ť%öę“Ć.Č%...`
`ŤH&ŮpUmA,5ŤÜŁ#}¶#Ň”ű:ąrx#SŽü_]UK_PĚĎ*š€Ňμ9##ň#DńLV:[U`
`“Ž~·ą÷Z,~ĤIáQť®#7GKăh’8ř,` de nekem megfelelt. Hiszen itt rájöttem, hogy ezek nem csupán érthetetlen kódok, hanem a mi ábécénkől származó betűk és speciális karakterek, tehát hogy egy karaktértáblából valók. Ez pedig arra utal, hogy van egy közös nyelv kép és szöveg kódolása között. Rövid úton kiderítettem, hogy ez a 16-os számrendszer, amit minden programozó előszeretettel használ és van is egy úgynevezett hexeditor, ahol osztott képernyőn az ASCII (angol, latin ábécét tartalmazó karakterkészlet) és hexadecimálisan jelenik meg a kívánt program, kódsor. Tehát volt egy szerkesztőm, bár ezt a szerkesztőt nyilván nem képek szerkesztésére tervezték. Annak semmi értelme nem lett volna. És itt bele is futottam egy újabb problémába, hogyha végiggondoljuk a fájl méretet, ami a fájlban lévő adatmennyiségre utál, hamar rájövünk, hogy míg egy 160 Kbyte-os szöveg formázatlanul el tud tárolni több száz oldal szöveget, addig egy kisebb jpg (tehát tömörített) kép is nagyobb ennél a méretnél és nem ritka a megabájtos, tehát a megközelítőleg 1000 Kbyte-os nagyság. Miért is érdekes ez? Mert egy kis képbe nagyon sok szöveg elfér. Ekkor elkezdtem kísérletezni, hogy melyik formátum lenne számomra a legmegfelelőbb, először a JPG volt a leglogikusabb, hiszen ez a legelterjedtebb formátum. De mivel ennek a tömörítési sajátosságai nem adtak egy olyan

szintű konzisztenciát a módosítás és módosulásban, amire nekem szükségem volt, ezért gyorsan váltottam a tömörítetlen fájlformátumokra, tehát a TIFF-re és a BMP-re. Végül a 24 bites BMP vált be leginkább projektem szempontjából. Azért is, mert ez a formátum egyenként leír minden képpontot, pixelt annak színe szerint. És mivel azt már tudtam, hogy a képszerkesztő programok is mutatják az aktuális színeket azok hexadecimális kódja szerint, így adta magát, hogyha kicserélem a szöveget erre a kódra, akkor megkapom a megfelelő színt. Vagy ha egy emberek által olvasható szöveget írok a kód helyére, akkor egy színskombinációt fogok kapni. Ezek a feltételezéseim sorra be is igazolódtak, de itt eljutottam arra a pontra, hogy megvan a technológiai háttér és most szeretném feltölteni az ötleteket gondolatokkal, így elkezdtem gondolkodni mi is az a médium, forrás, ahol az emberek nap, mint nap találkoznak szöveggel és engem is érint. Végül is elég sok helyen láthatunk szöveget, de engem még az is érdekelt, hogy olyan szöveg legyen, ami látszik is meg nem is, értelmezhető is meg nem is, hiszen egy képbe rejtett szövegsor pont így viselkedik. Első látásra hiba, értelmetlen képrész, de mégis jelentéssel bír, csupán más paradigmát követel, más perspektívából kell megközelíteni.

A környéken, ahol laktam gyerekkoromból emlékeztem jó pár graffitire a szomszédos falakon, játszótéren. A kilencvenes években még divat volt mondatokat is írni, nem csupán tageket, mint manapság, de mint mindent, ezeket az „igazságokat” is megrágta az idő vasfoga, lefestették, lekaparták őket, lebontották a házakat, amin voltak. De az emlékezetemben megmaradtak. Így ezt megfelelő médiumnak találtam az információ ottlétéről és egyben hiányáról. Felkerestem ezeket az autentikus graffiti helyeket és lefotóztam eme megboldogult graffitik hűlt helyét, majd beleírtam képem kódjába a régen ott éktelenkedő mondatokat. Így kaptunk egy látszólag képi hibát, ami megfordítva egy értelmes szövegrész a hibás szöveghalmazban. De mivel ez nem lett volna túl feltűnő jelenség egy normális felbontású képnél, így le kellett csökkentenem a kép méretét, hogy arányosíthassam a szöveg mennyiségéhez. Ezzel megpróbáltam elmosni a határt a kép és szöveg közt, hiszen így egy emberileg is értelmezhető mennyiségű szöveggé alakítható képet hoztam létre, amiben egyetlen sor utal annak szövegi mivoltára. A képem tehát egy perceptuális játék, mely elgondolkztatja annak nézőjét vajon milyen információ is próbál bejutni agytekervényei közé és vajon, hogyan állhatna neki ezen információ elemzéséhez.