

Fogalom-magyarázatok

a vizuális kommunikáció tanításához

Összeállította, írta:

Dr. Gyenes Zsolt

Absztrakt film (l. még Fényjáték, Vizuális zene)

Nonfiguratív elemek tisztán vizuális megjelenését nyújtó filmművészeti irányzat, mely az absztrakt képzőművészettel szoros kapcsolatban áll. Jeles képviselői például: Viking Eggeling, Hans Richter, Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute, Norman McLaren, a Whitney testvérek és Stan Brakhage.

Akció /a művészetben/ (l. még Happening, Performansz)

Alapvetően a színházművészetből származtatható kifejezési forma; a művész cselekvése az előadása folyamán.

Az akcionizmus olyan művészeti kifejezőmód, amely a cselekvésre, az időben zajló történésre, illetve a művész személyes közreműködésén alapuló akcióra helyezi a hangsúlyt. Előzményei között az akció-festészetet lehet kiemelni, ahol például Pollocknál a festés nemegyszer látványosságzámba menő cselekvés. Az akció szélsőséges változata a „Bécsi akcionizmus” (Wiener Aktionismus) elnevezésű csoport tevékenysége volt, akik kvázi-rituális cselekvéseik során mitikus alapkérdésekre keresték a választ. A német Joseph Beuys „szociális plasztikája” is az akció körébe sorolható. Az irányzat néhány további kiemelkedő alkotója: Yves Klein, Nam June Paik, Yoko Ono, Peter Weibel, Valie Export, illetve a magyarok közül Erdély Miklós, Szentjóbgy Tamás és Szombathy Bálint.

Alkalmazott művészet (l. még Műtípus)

Azon művészi alkotások összefoglaló elnevezése, amelyek nem pusztán esztétikai, hanem gyakorlati szerepeket is betöltenek. Ilyenek az iparművészetek, a díszítőművészetek, a tárgy- és környezetalakító művészetek; elsősorban a design, de maga az építészet és a kertművészet is. A modern kor után az alkalmazott és ún. magas művészet között a határ összemosódik; leginkább a kiállítási kontextus határozza meg, hogy hova sorolható a mű. A filmművészetben, napjainkban

talán még jobban megfigyelhető a korábbi kategóriák eltűnése, így például a szerzői- és műfajfilm között megjelenő „midcult” terjedése.

Az alkalmazott művészet egyik legismertebb ágazata az alkalmazott grafika. Ide olyan gyakorlati célokat szolgáló művészi produktumok tartoznak, mint például a plakát, a reklám/kép, a borító/lap, a bélyegkép és az ex libris.

Animáció (l. még Banner, Fáziskép, Filmfajta, Mozgásfázis, Optikai játékok, Pixiláció, Tárgy-animáció)

Az „éltetni, életre kelteni” jelentésű latin igéből (animare) származik a szó: animáció. Az animáció rajzok, bábok, gyurma/plasztilin-figurák, sziluettek, absztrakt formák stb. mozgásszakaszainak felvétele, illetve létrehozása (film)kockánként, majd a folyamatos mozgás érzésének keltése a vetítéskor.

Az animációs film az önmagában mozdulatlan tárgyak, képek, rajzok megelevenítésével foglalkozó filmfajta. A klasszikus animáció legismertebb formái: rajzfilm, bábfilm, gyurmafilm, tárgyanimáció, árny-, kollázs-, homokfilm, papírkivágásos technika és pixiláció. Az alkotó, az animátor a tárgyak, motívumok mozgásának minden fázisképét elkészíti. Az animáció különös, átmeneti műforma, amely részben filmi/mozgóképi, részben képzőművészeti ábrázolásnak tekinthető. Közeli rokona a képregénynek, sok hősét eredetileg a comics teremtette meg, de mindenképpen önálló művészetről beszélünk, melynek saját nyelve van. Kiemeljük Norman McLaren, világhírű kanadai animációs rendező gondolatának fontosságát, miszerint „a rajzfilm nem rajzok mozgatása, hanem mozgás rajzolása”.

Az animál kifejezés alatt azt a cselekvési folyamatot értjük, amikor valaki animációs film készítése során az egyes mozgásfázisokat előállítja.

Az ezredforduló óta ezen a területen is látványosan a digitális technika vette át a meghatározó szerepet, mely teljes mértékben megváltoztatta az animáció készítésének menetét, jellegét, megjelenését. Leginkább 2D animációról (például Flash-animáció) és 3D animációról beszélhetünk. Utóbbi a (műfaj)filmek, a reklámok elengedhetetlen eszköze lett a valószerű vizuális megjelenés elérése szempontjából. Ma mindent, korábban soha nem látott hűséggel, valószerűen lehet megteremteni a vásznon, a képernyőn és ezt leginkább a digitális animációs technikák nagyon magas színvonalának köszönhetjük.

Art book (l. Művészkönyv)

Asszociatív montázs (l. még Montázs)

A fogalomhoz leginkább az eizensteini montázstípus megoldásait soroljuk; olyan mozgóképi szerkesztéseket, ahol a rövid beállítások lazán, asszociatív módon követik egymást. Gyakori az ellentétek, az ütköztetések (gyors) felsorakoztatása is. Szép példákat találhatunk erre a típusra a zenei klipekben (például Queen, Björk klipjeiben, vagy/és olyan rendezők munkáiban, mint Rybczynski, Cunningham és Gondry).

Audiovizuális /közlés/ (1. még Médium/Média, Montázs, Multimédia, Tér-idő)

A két legfontosabb érzékünkhöz kapcsolódó; a látási és hallási ingereket összekapcsoló módszer, eszköz, közlés stb. Audiovizuális műfajtak: például a diaporáma, a film, a videó, de ide sorolható, bizonyos szempontból a színház is. Napjainkban a számítógépes környezetben, az Interneten is nagyon sok információ audiovizuálisan, multimediálisan jelenik meg. Az audiovizuális kommunikáció kapcsán a hang és kép, a különböző térbeli és időbeli dimenziók összekapcsolódnak. A hétköznapi valóságban tér és idő elválaszthatatlanul egymásba fonódnak, és ezt a teljességet megszakítatlanul éljük át a maga folyamatosságában. A tér-idő kontinuitását a médiaszövegek, jellegükénél fogva megszakítják (diszkontinuitás). Ez már elvezet a mozgóképi szerkesztés, a montázs irányába.

Banner (1. még Animáció)

Jelentése: zászló, lobogó. A banner egy adott weboldalon reklámozási célból megjelenő „hirdető tábla” egy előre meghatározott fix területen és helyen. Ennek mérete, hasonló módon mind a kiadványokban eltérő lehet, de vannak úgynevezett standard méretek is. Napjainkban a banner (grafika) az online marketing egyik fontos szereplője. A banner lehet egy sima JPG vagy GIF kiterjesztésű grafika, illetve flash animációs fájl.

Beállítás /a mozgóképen/ (1. még Belső montázs, Gépállás, Jelenet, Kameramozgás, Képkivágás, Tér-idő)

A beállítás a filmben, illetve a mozgóképen az egy gépállás vagy gépmozgás (kameramozgás) alatt felvett cselekményrészlet; az a, legtöbb esetben kisebb szerkezeti egység, amelyben még folyamatos a kamera által rögzített tér-idő. Amikor megtörik ez a folyamatosság, mert az eseményt vagy a szereplőt a térnek egy másik pontjáról, vagy ugyanarról, de egy másik képkivágásban (plánban) rögzítik, már másik beállítást látunk. Ezt valójában a vágási pontok egyértelműen bizonyítják, jelzik. A beállítás és a jelenet fogalmát gyakran keverik egymással, főleg a hétköznapi(bb) fogalomhasználat során.

Belső montázs (l. még Beállítás, Jelenet, Kameramozgás, Montázs, Nézőpont)

Olyan filmes/mozgóképes szerkesztési mód, mely kapcsán a hosszú beállításon belül jelentősen változik a mozgóképi közlés, jelentés. A film a kép mélységének kihasználásával és a folyamatos kameramozgások segítségével, a szigorú értelemben vett montázs alkalmazása nélkül is befolyásolhatja a jelentést, alakíthatja a filmteret és a filmidőt. A mélységben komponálás (a mélységélesség változtatása) és a kocsizó kamera olyan eszköz, amelynek a segítségével úgynevezett belső montázs teremthető a folyamatos tér-idő megszakítása, megtörése nélkül. A szereplők és a kamera helyzetváltoztatásaira komponált folyamatos és így szokatlanul hosszú beállításokban távoli és közeli képek jelenhetnek meg, változhat a ritmus és a nézőpont úgy, hogy az eseményeket a film a maguk valódi téridejében ragadja meg. A filmrendezők közül például Antonioni és Jancsó filmjeiben figyelhetjük meg ezt a sajátos, az 1960-as években elterjedt művészi-szerkesztési módot. A belső montázs legextrémebb megvalósítása, talán Sokurov, 2002-ben készült, Az orosz bárka című 100 perces játékfilmje, ahol az egész film, nem kis bravúrként, egyetlen-egy beállításban került leforgatásra (számtalan jelenetre tagolva közben).

Címrend (l. még Tipográfia)

A nyomtatott és elektronikus sajtóban, kiadványoknál a címek hierarchiáját jelenti, mint például főcím és alcím. A címrend a kiemelés, a hangsúlyozás, az alárendelés stb. fontos formai-tartalmi eszköze.

Copy-motion (l. még Elektrográfia)

A xerox-művészetből (fénymásolás művészete) származó technikai megoldás, amikor a másolni szánt képet, szöveget stb. a másolás közben elmozgatjuk, illetve folyamatosan mozgatjuk az üveglapon. A végeredmény modifikált, torzult vizuális megjelenés, ami többszörös mozgás találkozásából keletkezik (vö. a letapogató, másoló egység mozgását is). Napjaink szkennerei is hasonló hatások elérésére alkalmasak, amit az elektrográfusok ki is használnak.

Cselekmény /a filmben/ (l. még Elbeszélés, Történet)

Szűkebb értelemben a szereplők, színészek cselekedetei révén a nézők szeme előtt lejátszódó eseménysor. Az elbeszélés befogadója, a néző közvetlenül csak a cselekménnyel találkozik, ennek alapján kell rekonstruálnia a történetet. A történet és a cselekmény nem ugyanarra a dologra vonatkozik. A cselekmény és az elbeszélés a film első képkockájával kezdődik, és az utolsó kockával végződik; a történet nem feltétlenül. A történetet a cselekmény alapján a befogadó alkotja meg. Az elbeszélés hézagai miatt egy cselekményből többféle történetet is lehet (re)konstruálni.

Beszélhetünk fordulatokban gazdag és ellentéteként, epizódokból felépülő szüzséről (cselekményről). A köznyelv gyakran keveri a cselekmény és történet fogalmát, azokat egymás helyett, felcserélve használja.

Elbeszélés /a filmben/ (l. még Cselekmény, Képregény, Történet, Narráció sémái)

A történetek mesélésének évezredek hagyományai vannak, de a mese valamely elbeszélésben ölt testet. A különféle történések az elbeszélés során ok-okozati kapcsolatban állnak egymással. Az elbeszélés fő feladata azt megmutatni, hogy a történetben mi okozza a változást, az egyensúly megbomlását, és miképpen, milyen megváltozott módon áll helyre a megbomlott világ rendje. A filmekben sűríteni, tömöríteni kell és hogy mit hagyjunk el az elbeszélés során, abban is a történet diktál; szinte bármit, ami a történet, illetve az elbeszélő szempontjából nem fontos. Hajlamosak vagyunk úgy modellezni a világot, hogy az egyes eseményeket ok-okozati kapcsolatba állítjuk. Az elbeszélés logikus felépítés, az egyik rész a másiktól következik.

Összefoglalásként leírhatjuk, hogy, bizonyos szempontból a narráció (az elbeszélés) részét képezi a cselekmény és a történet is. A kísérőzene, a narrátorszöveg nem része sem a cselekménynek, sem a történetnek, hanem az elbeszéléshez tartozik. A stílus áthatja az egész elbeszélést.

Elektrográfia (l. még Copy-motion)

Elektrografiának (hazánkön kívül inkább elektrografikának) azokat a képzőművészeti alkotásokat nevezik, melyek elektronikus médium, illetve eszköz, elsősorban számítógép, vagy esetleg fénymásoló alkalmazásával készülnek, oly módon, hogy a képalkotás az eszköz egyedi sajátosságain, más technikai lehetőséghez nem hasonlító jellemzőin alapszik, vagyis a technika szerepe túllép a közvetítő-reprodukciós vagy sokszorosító funkción. A magyar elektrográfiai művészeket a Magyar Elektrográfiai Társaság (MET) tömöríti; kiemelkedő teoretikusa pedig Bohár András volt.

Etűd (l. még Filmetűd)

A (művészi) technika gyakorlását, elsajátítását szolgáló darab, műhelytanulmány jellegű, többnyire kisebb, rövidebb terjedelmű alkotás, vázlat. Az etűd egy másik értelmezésben inkább költői hangvételű darabot jelent.

Experimentális művészet (l. Kísérleti művészet)

Fáziskép (l. még Animáció, Képregény, Mozgásfázis, Optikai játékok, Pillanatkép, Utókép)

Egyik fajta értelmezésben minden olyan kép fáziskép, amely egy folyamatnak, történetnek, történésnek egy-egy szakaszát, mozzanatát ábrázolja. Így ide tartozhatnak, szélesebb összefüggésben a képregény egyes kockái is. A mozifilm közvetlen technikai előzményeként számon tartott pillanatképfelvételek (fázisfotók) is fázisképek (például Marey kronofotográfiái vagy Muybridge fázisfotói, mozgástanulmányai). A mozgókép állóképek összefüggő sorozataiból tevődik össze; ezek a folyamatosan változó állóképek állnak össze egy folyamatos mozgásillúzióvá a néző számára. A fázisok, fázisrajzok elkészítésének különösen nagy szerepe van az animációban, ahol az animátor a tárgyak, motívumok mozgásának minden egyes fázisát külön elkészíti (ez történhet frame-by-frame technikával, vagy a számítógép-program segítségével mint például a Flash-sel). A jól elkészített fázisrajzok alkotják például egy készülő rajzfilm mozgásainak sikerességét, annak színvonalát. A megfelelő sűrűségű, aránytartó, folyamatosan változó rajzok sora a megfelelően felvett technikával, a vetítés során kel életre.

Fenakisztozkóp (l. még Animáció, Fáziskép, Optikai játékok, Taumatróp)

A sztroboszkóp elvén működő optikai játék. A belga fizikus, Joseph Plateau készítette el az első ilyen szerkezetet az 1830-as évek elején (fantoszkóp). Az ugyanabban az időben hasonló kutatásokat végző osztrák Simon Stampfer, lényegében megegyező találmányát sztroboszkópnak nevezte el. Ez a működési elv (a taumatróppal ellentétben) ugyanaz, mint a mozié, és egyben a rajzfilm őséneke is tekinthető. A „csodakeréknek” (fenakisztozkóp = látás csalódása) két korongja van, az egyikken levő kivágásokon (nyílásokon) át a másikon megjelenő rajzokat, esetleg fotósorozatot lehet szemlélni. A megfelelően készített rajzok (fázisképek) a korong forgása közben mozgást érzékeltetnek. Plateau „rajzos kereke” könnyedén átalakítható egy másik, módosított változatra. Ha az ábrák közé réseket vágunk, és egy tükörrel szemben fordulva a megpörgetett korong nyílásain keresztül nézünk; az ábrák, képek szintén mozogni látszanak.

Fényjáték (l. még Absztrakt film, Fényművészet)

Az a kísérleti műfaj, ahol a leginkább színes fényt különféle „közegeken” keresztül módosítva, dinamikus, időben változó, folyamatos vizuális élménnyé teszik. Ha filmen, videón rögzítik az „akciót” egyfajta absztrakt képi világú mozgóképről, illetve filmről beszélhetünk. A fényjátékok ideje, fénykora a klasszikus avantgárd, a (weimari) Bauhaus időszakára volt (Alexander László, K. Schwerdtfeger, L. Hirschfeld-Mack, Moholy-Nagy László stb.).

Fényművészet (l. még Fényjáték, Vizuális zene)

A huszadik századi fényművészet elsősorban a színről szólt, a színesztéziáról, azaz a szín-zenéről (color music). A fényművészet napjainkban is egy markáns területe a művészetnek. Ide sorolhatjuk a művészi fényjátékokat, a különféle, sajátos vetítéseket, a neonfény-installációkat, a lézerefény használatát, illetve a holográfiát, a fény-kinetikát, a kísérleti fotó bizonyos megnyilvánulásait, speciális digitális megoldásokat és legújabb elemként a fény, mint információs médium használatát. Közös a műfajban, hogy a fény kitüntetett szerepet kap, az egész mű annak használatára, esszenciájára épül. A fényművészetnek olyan meghatározó magyar származású művészei voltak, mint például Alexander László, Moholy-Nagy László, Kepes György és Nicolas Schöffer. Napjainkban a Nemzetközi Kepes Társaság köré gyülekezett a kortárs fényművészet jó néhány fontos alkotója, mint például Csáji Attila, Mengyán András, Haris László, Bolygó Bálint, Waldemar Mattis-Teutch, T. Bortnyik Éva és Tubák Csaba, illetve Esa Laurema, John W. Powell, Sally Weber, Carlo Bernardini és Michael Bleyenbergh.

Filmetűd (l. még Etűd)

A zenei etűdhez hasonló nyelvezetű és felépítésű meghitt, bensőséges, költői kisfilm.

Filmfajta (l. még Filmműfaj, Műtípus, Műfaj)

A filmeknek a műfaji felosztástól megkülönböztetendő tagolódása. E szerint vannak játék-, dokumentum-, híradó-, kis-, nagy-, animációs filmek stb.

Ezen a ponton jegyezzük meg, a film jellemző anyagi megjelenésével kapcsolatban, hogy ma már ritka, hogy a film nyersanyagra készüljön, – leginkább digitális filmekkel találkozunk. Olyan megoldások is napvilágot látnak, amikor a hagyományos (például 35 mm-es) filmet átkonvertálják, aztán digitálisan szerkesztik, vágják, majd újból kiírják, másolják celluloid-szalagra.

Filmműfaj (l. még Filmfajta, Műfaj, Műtípus)

A filmműfajok kapcsán kialakult osztályozási rendszert minden mozgóképre alkalmazhatjuk. A filmfajtákat és a filmműfajokat sokszor keverik. Az egyes filmfajtáknak is kialakultak jellemző műfaji jegyei, mégis határozottan meg kell azokat különböztetni a műfajoktól. A filmműfajok a filmek témakör, formai, stílusra vonatkozó és egyéb ismérvek alapján elkülönülő csoportjai. Ezek alapján a felosztás: melodráma (filmdráma), vígjáték, burleszk, kalandfilm, történelmi film, western, operafilm, filmmusical/zenés film, horror, krimi (bűnügyi film)/detektívfilm, erotikus film, katasztrófafilm stb. Egy-egy filmműfaj a tematikai (témakörök szerinti) hasonlóságon kívül a filmi ábrázolás számos elemének, motívumának rokonságát is jelenti. Az azonos műfajba sorolható

filmek általában hasonló helyszíneken játszódnak; például. a gengszterfilmek a nagyvárosokban, a westernek az amerikai prérin. A szereplőket gyakran hasonló konfliktusok mozgatják: a melodráma (filmdráma) hőseit a szerelmi vetélkedés, a horror hőseit a rém, vagy a monstrum-szörny elleni küzdelem stb. A filmműfajok számtalan formai megoldásban is rokon vonásokat mutatnak; így például a horrorfilmek képi világa többnyire sejtelmes, nyomasztó, a burleszk tempója mindig szélesebb, a zenés filmben a cselekmény a zenének alárendelve bontakozik ki. A legtöbb műben egyszerre több filmműfajra jellemző tulajdonságot is felfedezhetünk. Egy filmműfaj azonosítható jegyeit tehát jellemző motívumok (például magányos ház, lépcső), helyszínek (például préri, nagyváros), idődimenziók (múlt és jövő), konfliktustípusok (például hűtlenség, árulás), szereplők (például nyomozó, kalóz) alkotják. A műfaji jegyek tartós kapcsolatai sablonokat hoznak létre. A közönség kapcsolata a műfajokkal „természetes”; a néző elsősorban a műfajokra vált jegyet, mert tudja, hogy például a horrorban borzalom, a krimiben bűnügyi fejtörő várja. A filmműfajok átalakulnak, új műfajok születnek és a régiéik közül pedig jó néhány elhalványul vagy eltűnik. A tömegfilmek, vagy másképpen műfajfilmek, mint nevük is mutatja elsősorban műfaji jegyekkel építkeznek. Napjaink filmművészetére a szerzői kézjegyek mellet, általában az erős műfajiság jellemző.

Flashback (l. még Cselekmény, Flashforward, Montázs)

A mozgókép természetéből adódóan, időszerkesztése szempontjából sajátos megoldásokat hoz felszínre. A film-/mozgókép önmagában jelen idejű természetű, az idő (filmidő) pedig többnyire a valóságos idővel egy irányba halad. Azt a megoldást, amikor a cselekmény korábbi időre vált flashback-nek (visszapillantás) nevezzük. Ezt az időugrást az alkotónak valamilyen módon jelölnie kell. Különböző panelek, megoldások terjedtek el, mint például az elhomályosítás, lassú elsötétítés vagy a barnított színezetre átváltott kép. A klasszikus művek között szép példákat találhatunk a flashback-re, sőt bizonyos darabok szerkezetében meghatározó ez az időugrás, mint például Kurosawa: A vihar kapujában, vagy Welles: Aranypolgár című játékfilmjében. A flashback-re a kortárs művészetben is kiváló példákat találhatunk, akár a (zenei) videoklipekben.

Flashforward (l. még Flashback, Montázs)

A mozgóképen az időben előre is ugorhatunk, ezt nevezzük flashforward-nak. A sci-fi műfajában gyakoriak az ilyen időugrások.

Forgatókönyv (l. még Beállítás, Cselekmény, Irodalmi forgatókönyv, Story-board, Technikai forgatókönyv)

Tágabb értelemben valamely „látványosság”, akció cselekménysorozatának tartalmát, tér- és időbeli lefolyását meghatározó, megtervező vázlat. Készülhetnek képzőművészeti, színházi, cirkuszi, ünnepségi stb. forgatókönyvek. A filmgyártásban a forgatókönyv az elkészítendő mű többé-kevésbé részletes leírását tartalmazó szövegekönyv, melynek egyik változata az író/rendező által kidolgozott cselekményt és párbeszédet beállítások szerint tagoló irodalmi forgatókönyv, a másik pedig a plánokat, kameramozgásokat és egyéb (főleg technikai) utasításokat is részletező technikai forgatókönyv. A mozgóképi forgatókönyv egyik fő ismérve, hogy beállításokra bontja a cselekményt, a leírásokat (ez meg is különbözteti például a filmnovellától). (L. még a forgatókönyvtípusokat külön.)

Foto-elektrográfia (l. még Elektrográfia)

Olyan elektrográfia, melynek kiindulását fotográfia, fotografikus kép alkotja.

Fotógrafika

A képzőművészet és a fotográfia határmezsgyéjén elhelyezkedő technika, műfaj, kifejezési mód, melyben a fényképezés eszközeit és eljárásait grafikai alkotómódszerrel ötvözik. A fotográfiai-technikai eljárások alapját képezhetik a fotógrafikának, mint például a szolarizáció, a kontrasztos hívás, a high key, a tónusredukálás és az izohélia. A fotógrafika redukált vizuális megjelenésű, vagy kemény vonalakból, illetve kontrasztos fekete-fehér foltokból, illetve különálló, jól elhatárolható szín-tónusokból épül fel. A fotógrafika divatos volt az 1950-70-es évek fotóművészetében (Fotoform csoport, Szubjektív fotográfia, divat- és reklámfotók, plakátok stb.).

Fotókollázs (l. még Fotómontázs, Kollázs)

A fotómontázs technikájától el kell különíteni, mert a fotókollázs minden esetben ragasztással készül; elemei máshonnan kivágott, összeszerkesztett fotórészletek egy kétdimenziós felületen („összeollózás”). A fotókollázst lefényképezhetjük, és így reprodukálhatjuk, ahol már eltűnnek a ragasztás egyértelmű „bizonyítékai”. A fotókollázs sok esetben nem csak kivágott fotórészleteket tartalmaz, hanem például szintén újságból kimetszett homogén felületeket, vagy más papírfelületeket a háttérben. Ebben az esetben a kollázs megjelölés a szerencsésebb. A fotó/kollázs markáns alkotói közé tartozott például Hannah Höch, Moholy-Nagy László, Vajda Lajos és Bálint Endre.

Fotómontázs (l. még Kollázs, Montázs)

Az „igazi”, klasszikus fotómontázs sajátos összemácsolás, melynél különböző negatívokról

másolnak össze fotó-technikai eljárással (például nagyítással vagy kitakarással) elemeket egy másik hordozóra; negatívra, vagy egyből a fotópapírra, de mindenképpen fényérzékeny nyersanyagra. Fotómontázst digitálisan is előállíthatunk, mely értelem szerűen másképpen készül, mint az "igazi" fotómontázs, de megjelenésében igen hasonlatos lehet hozzá. A fotómontázs néhány kiemelkedő képviselője: Rejlander, Robinson, Heartfield és Uelsmann. Digitális fotómontázsokkal számtalan helyen találkozhatunk, de leginkább a reklámhoz kapcsolódóan bukkannak fel minduntalan ezek a megoldások.

Fotóregény (l. még Képregény)

A képregényhez hasonló kifejezési forma, médium, azzal a különbséggel, hogy a rajzolt/festett képek helyett fotográfiák szerepelnek a sorozatokban.

Gépállás (l. még Képkivágás, Nézőpont)

A kamera (felvevőgép) elhelyezkedése a megszokotthoz, a középű álláshoz, tehát a szemmagassághoz képest eltéréseket mutathat. A gépállás lehet alulról felfelé tartó; ezt hívjuk békaperspektívának vagy igen magasról lefelé irányuló; melynek neve madárperspektíva (madártávlat). Ezek a szokatlan szemszögek erősebb rövidüléseket, torzulásokat okoznak. A szélsőséges gépállásoknak erősebb dramaturgiai jelentésük lehet.

Hálózati kommunikáció (l. még Hálózati művészet, Hipermédia, Multimédia)

Az Interneten végbemenő, ott található kommunikációfajták összessége. Napjaink számítógépei kivétel nélkül multimédiás felülettel rendelkeznek, ugyanúgy mint a hálózat, így a szöveg, álló-, illetve mozgóképek és hang „közlekedése” interaktív módon, egy hipermediális rendszerben történik.

Hálózati művészet (l. még Hálózati kommunikáció)

Internet művészet, vagy rövidebben Net-art. Az Internet a széles közvélemény előtt elsősorban kommunikációs eszközként, adatbázisként és kereskedelmi célokra igénybe vett hálózatként ismert. A 20. század utolsó öt évében a hálózat popularizálódott, nem kis mértékben a www felület megjelenésének köszönhetően. Ezzel szinte egyidős a Net művészeti alkalmazása is. Gyakran vetül fel kérdésként, hogy művészeti szempontból minek tekinthető az Internet: új médiumnak, új művészeti ágnak, újfajta művészeti magatartásnak, az eddigi médiumok példátlan lehetőséget kínáló kombinációinak, avagy ezektől teljesen eltérő, eddigi gondolkodási mintáinkat felülíró kontextusnak. Különbséget kell tenni hálózati művészet és a hálózaton lévő művészet között. Hálózati művészetnek csak az az alkotás tekinthető, amely az Internetet elsődleges médiumként,

médiaspecifikus módon használja.

Hangmontázs (l. még Montázs)

A hangmontázsok elsősorban az elektronika, azon belül is a számítógép megjelenésével, elterjedésével kaptak új lendületet. Alapjait, mint több kortárs jelenségnek, ennek is a klasszikus avantgárdban, azon belül is a futurizmusban, illetve dada mozgalomban kell keresni. A zeneművészet modern eszköztárában gyakorta találkozunk hangmontázsokkal (pl. konkrét- vagy elektroakusztikus zene), de a populáris műfajokban is felbukkan (például Beatles: Revolution 9, 1968). Utóbbihoz kötődnek a remixek, DJ-produktumok hangmontázsai is (például DJ Food: Raiding the 20th Century, 2004). A rádió sajátos műfaja, darabjai lehetnek olyan kísérleti rádiójátékok, melyek hangmontázsra épülnek, de a hagyományos hangjátékokban is fontos szerepe lehet a hang „összeszerelésének”, újrakeverésének.

Happening (l. még Akció, Intermédia, Performansz)

A happening szó szerinti jelentése: történés. Az irányzat/műfaj az 1950-es évek végén alakult ki. A happening olyan időben zajló, összefüggő eseménysor, amely magába foglalja a véletlen és a megtervezett mozzanatok, a művészeti aktivitást és általában a közönség bevonását is. Előzményként a dadaista megnyilvánulásokat tekinthetjük, és kapcsolatba hozható a pop-art-tal és az environment-tel is. Ellentétben a színházi előadással, mely mindig fikció, a happening egyszeri és megismételhetetlen realitást kíván nyújtani, ami azt is jelenti, hogy a résztvevőknek kerülniük kell a színészkedést (az élet banális tárgyainak használatát, közönséges élet/helyzeteket stb.).

Hibrid média (l. Posztmédia)

Hipermédia (l. még Hipertext, Multimédia)

Számítógépes információ szervezési fogalom, amelynek jelentése: a számítógépben (vagy más új digitális eszközökben) tárolható információk között felépített asszociatív (társító) kapcsolatokon keresztül történő keresés. Ennek alfanumerikus (számjegyeket és betűket tartalmazó) adatokra szűkített elődje a hipertext. A (hagyományos) könyv vagy újság formájában kinyomtatott információ statikus (nem változó); „csak” olvasni, illetve a képeket nézni lehet. Ma már a legtöbb információ számítógépre kerül, vagy valamilyen más adathordozóra, s egyben aktívva is válik. A különböző forrásokból érkező anyagokat könnyedén összeolvaszthatjuk a számítógépes környezetben és újat alkothatunk belőlük. A szöveghez grafikát, hangot és videót/mozgóképet illeszthetünk. Ezt a sokrétű interaktivitást keresztelték el 1987-ben hipermédiának. A fogalom nem

terjedt el széles körben, helyette leginkább a multimédiát használják.

Hipertext (l. még Hipermedia, Interaktivitás)

Szöveges és képes információt a számítógép (vagy más új digitális eszköz) képernyőjén megjelenítő rendszer. A megjelenítés nem sorozatos formában történik, így az egymással kapcsolatban lévő adatok könnyen elérhetők (például ha a program egy ország térképét mutatja és a felhasználó az egérrel egy városra kattint, a várossal kapcsolatos információk jelennek meg). A fogalom ritkán kerül elő a hétköznapi kommunikációban.

Interaktivitás (l. még Interaktív művészet, Multimédia)

Interakció = kölcsönös viszony, kölcsönös ráhatás. Az élet önmaga interaktív. A szót hallva egy olyan gépet kell elképzelnünk, melynek működését kép- és hangjelek kísérik, és aktivitása abban áll, hogy képpel, hanggal „megszólítja” emberi felhasználóját. A felhasználó visszajelez, üzeneteinek tartalma a gép üzeneteitől függ, mire a gép aktivitása, a gép irányából érkező jelfolyam is megváltozik vagy megváltozhat. Minimális interakciónak számít például a TV-készülék be- és kikapcsolása. Interakciónak számít minden alternatíva-választás, a televíziós csatornák kattintgatásától a számítógépes játékok út-választásáig. A valóság a számítógépes környezetben csak részlegesen szimulálható, az interakció korlátozott, habár a megjelenés nagyon is valószerű. Interaktív médiumoknak nevezzük az olyan médiumokat, melyek képesek az interaktivitásra. Az interaktivitás napjainkra természetessé vált a minket körülvevő elektronikus/digitális eszközök tömegében.

Interaktív művészet (l. még Hálózati művészet, Hipermedia, Interaktivitás, Multimédia)

Interaktivitásra épülő művészeti produktumok tartoznak ide. Az alkalmazott művészet termékeit (mint például web-site, menüs DVD-k) nem soroljuk ide. Interaktív művekkel találkozhatunk galériákban (például zárt-láncú videó, programozott munkák), de leginkább (talán) az Interneten fordulnak elő (net-art).

Intermedia /művészet/ (l. még Happening, Médiaművészet, Multimédia, Posztmedia, Vizuális zene)

Ha a képletet kicsit leegyszerűsítjük, akkor intermedia (művészet) alatt a médiumok közötti új területeket értjük (például hangköltészet, de legnyilvánvalóbb formája a hagyományos mozi/film,

mely mozgókép és hang/zene „együttállása”, vagy a videó és televízió). Az intermédia állandóan formálódik, változik, új területek jelennek meg. Önmagában a fogalommeghatározás, az előbbieken leírtakkal összhangban sem teljesen egyértelmű, illetve többféle olvasattal rendelkezik. Dick Higgins a két vagy több médium, illetve elfogadott művészeti ág közötti pozícióba helyezett mű, műforma, aktivitás számára alkotta meg az „intermédiüm” kifejezést az 1960-as évek közepén. Ilyen köztes műformának nevezte például a happeninget, mely a színház és képzőművészet között helyezhető el. Minden mű az adott szükségleteknek megfelelően határozza meg saját műfaját és formáját. Az intermédia egyik jellegzetessége: szintetizáló karaktere. Egy új forma alakult ki, amelynek saját létezési törvényekre volt/van szüksége. Az intermédia művészet másik fontos jellegzetessége az alapvetően dinamikus jelleg, amely gyakran használja az időt meghatározó médiumként. Az intermédia művészet, azontúl olyan nyitott rendszerekhez kapcsolódik, mint például a művész és a közönség kapcsolata. Az elszigetelt diszciplínák régi meghatározásai, tehát időszerűtlenné váltak. Ide tartozik, köthető az érzékelés két vagy több csatornája közötti (mint például hallás és látás, látás és tapintás stb.) tudatos művészi célú „átjárás”, a kapcsolatok felfedése is. Valójában a mai művészetek jelentős része az intermédia kategóriába tartozik. A számítógépes környezet újabb lökést adott az intermediális gondolkodásnak. Az intermédia művészet szorosan kötődik az elektronikus kép manipulálásának összes technikai lehetőségéhez. Az elektronikus jel: dolog, és mint ilyen, nyersanyag, amellyel a kreatív művész azt tesz, amit akar. A mi korunk olyan művészeti formákat igényel, amelyek számos médiumban gyökereznek, s új hibridekként jönnek létre (vö. posztmédia).

Irodalmi forgatókönyv (l. még Beállítás, Cselekmény, Forgatókönyv, Jelenet, Történet)

Szenárióm; mely részletesen meghatározza a cselekmény színhelyeit és leírását, a jeleneteket és beállításokat, a szereplők (külső) jellemzését és szövegüket. Az irodalmi forgatókönyvben, tehát jelenetekre (nagyobb egység) és beállításokra (ezek a megszámozott „képek”) kell bontani a cselekményt. Az elterjedt forma szerint, bal oldalon (oszlopba) a helyszín és a cselekmény leírása, míg jobb oldalon az egyes beállításoknak megfelelően tagolva a párbeszédnek vannak (természetesen, ha nincsenek dialógusok, kimarad ez a rész, de a beállításokra bontás nem maradhat el semmilyen típusú forgatókönyvnél sem).

Jelenet (l. még Beállítás, Belső montázs, Cselekmény)

A jelenet rövidebb vagy hosszabb, vágásokkal beállításokra tagolt, esetleg egyetlen kamerabeállításból elmesélt eseménysor, mely addig tart, amíg a cselekmény új térben vagy másik időpontban nem folytatódik. A jelenetet gyakran a kép elsötétülésével, majd újra kivilágosodásával

külön is megjelöli a mozgókép alkotója. Sokszor a jelenet és a beállítás fogalmát keverik, felcserélik.

Kamerába vágott videoanyag/film (l. még Montázs, Vágás)

Olyan szerkesztési mód, amikor a felvett nyersanyagot utólagosan nem szerkesztjük, vágjuk. Ennél a technikánál még fokozottabban kell előre megtervezni mindent, ugyanis a felvétel során „dőlj el minden”. Nehéz, de igen tanulságos gyakorlat minden mozgóképet készítő tanuló számára.

Kameramozgás (l. még Beállítás, Gépállás, Képkivágás, Nézőpont, Plán)

A film-, illetve mozgóképi nyelv létrejöttének egyik fontos feltétele a szemszög mozgékonyasága. Ezáltal a kamera különböző helyzeteket foglalhat el a felvétel tárgyához képest. Az, hogy ezt milyen módon teszi, már a stílussal van kapcsolatban. A plánok rendszerezése viszonylag egyszerűen nyomon követhető, ameddig nem számolunk azzal, hogy a kamera meg is mozdulhat. Statikus (2D) kameramozgások a svenk, vagy másképpen fordulás, igazítás (pan = vízszintes irányú, tilt = függőleges, döntés), a lendítés (gyors svenk) és nem valódi mozgásként, a zoom. Tényleges (3D) kameramozgások közé tartozik a fárt, vagy másképpen kocsizás (tracking, dolly shot), mely lehet oldalirányú, előre-hátra mozgó és lehet körfárt is. A kránózás (daruzás) vertikális irányú, a felvétel tárgyával párhuzamos emelkedés, vagy süllyedés. A kameramozgások sok esetben összetett módon jelentkeznek a gyakorlatban (például panotraveling).

Általában a mozgásirányok nem semlegesek, az életbeli tapasztalattal kapcsolatosak; fel-le, jobbra-balra és előre-hátra (a tér három dimenziója). A kameramozgások, tehát az emberi tekintet mozgási lehetőségeihez igazodnak. Az oldalsó kameramozgás sajátossága abban áll, hogy segítségével a képen belüli tér megújulása mehet végbe; ami a képen kívül volt, az a képen belül jelenik meg, a már ismert tér pedig a kereten kívülre kerül. Valamennyi mozgás közül a kamera vertikális mozgása „fest a legjobban”. Maga az ember is vertikális felépítésű, az ég-föld szembeállítás szintén. A kezdő, tapasztalatlan felvételkészítők gyakran feleslegesen mozognak kamerájukkal („kaszálás”), vagy öncélúan közelítenek tárgyukra („gumizás”); nem veszik figyelembe a képek, beállítások értelemszerű, egymás utáni épülését, rendszerét stb. Megjegyezzük, hogy a „zoom-olás” egyébként is idegen a szem számára; óvatosan kell vele bánni.

Képes/rajzos forgatókönyv (l. még Forgatókönyv, Story-board)

Képeket, rajzokat tartalmazó forgatókönyv-típus. Legelterjedtebb változata a story-board (lásd ott, külön szócikk).

Képkivágás /a mozgóképen/ (1. még Beállítás, Gépállás, Kameramozgás)

A képkivágás (plán) a felvétel során a valóságból a kamera objektíve által kihatárolt tér megjelölésére szolgál; másképpen a kép szélső határvonalainak meghatározása, vagyis az előttünk levő téma képi megkomponálása. A képkivágásnál a képmezőbe kerül mindaz, ami a mondanivaló szempontjából lényeges (gyakori az emberi testhez való viszonyítás, de ugyanúgy egy alma is lehet a felvétel tárgya, így a viszonyításé is). A képkivágás, tehát nagyon is jelentésbeli; az a kérdés, hogy milyen elemeket kíván magába foglalni a kép és ezek hogyan követik egymást.

Három nagy csoportból indulhatunk ki a rendszerezésnél; ezek a totálok, a közbülső plánok és a közeliak.

- óriástotál: igen nagy távlataival hat a nézőre,
- nagy totál: a részletek is érvényesülnek, de még mindig távlataival hat,
- totál: egy helyszín, személy vagy tárgy teljes bemutatása,
- amerikai plán: térdtől felfelé mutatja az alakot,
- félközeli vagy bőszekond plán: egy vagy több személy deréktól felfelé kerül a képtérbe,
- közeli vagy szűkszekond plán: mellkép méretű kompozíció,
- nagyközeli (premier plán, close up): leggyakrabban arcot mutat,
- szuper (nagy)közeli (szuper premier plán): az emberfejnél kisebb méretű részletek bemutatása.

A plánok rendszerezésénél a totálok és a premier plán lehet a kiindulás. A többi köztes/közbülső/semleges plánnak minősül. A képkivágások sohasem önmagukban, hanem mindig egymás után, egymáshoz képest értelmezhetők.

A filmkép mindig valamilyen plánban jelenik meg. A hangsúlyozás (kiemelés) egyik legfontosabb eszköze, ha a lényeges motívumot a képen belül annak méretével, relatív nagyságával emelünk ki; egyszerűbben szólva, ha közel kerülünk a motívumhoz (közeli, nagyközeli). Hangsúlyozásról van szó abban az esetben is, amikor a motívumot annak viszonylagos kicsinységével érzékeltetjük, vagyis, ha távol kerülünk attól (nagytotál, totál). Igen gyakoriak, a már említett semleges vagy közbülső beállítások, amelyek kapcsán a mozgókép készítője, mintegy hagyja a szereplőket, motívumokat, eseményeket a megszokott méretben megjelenni (amerikai plán, félközeli). A képkivágások megjelölése a filmképek esetében (leginkább) az emberi figura méreteihez viszonyított; illetve a mozgóképen belüli környezet viszonylatában értelmezhető. Gyakoriak az olyan képkivágások, amikor egy képen belül egyszerre több plán is megjelenik (például az előtérben egy arc premier plánban, míg a háttér totálban van bemutatva). A plánok és a kameramozgások pontos, összehangolt megtervezése alapvető a mozgókép értelmes kialakítása szempontjából.

Képregény (1. még Fotóregény, Jelenet, Műfaj, Story-board)

Comics/comic strip; napilapokban, folyóiratokban, esetleg Interneten vagy külön kiadványként megjelenő, népszerű, folytatásos, sok képet, rajzot és kevés szöveget alkalmazó műfaj, de inkább műforma. A múlt században még leginkább komikus történeteket dolgozott fel, míg korunkban nagy részük kalandos, egzotikus történetek megjelenítője. A comics a kép és a történet elemi erejű vágyát született kielégíteni. Leginkább abban hasonlít a filmre, rajzfilmre, hogy a jeleneteket többnyire úgy rajzolják meg, mintha egy kamera követné az eseményeket, s mindaz amit látunk kifejezetten a kamera kedvéért történne meg. A képregénynek kialakult az önálló nyelve, stílusa, műfaji sajátosságai. A képregényhősök gyakran megjelennek a mozifilmeken is (például Dick Tracy, Superman).

Kibertér (l. Virtuális tér)

Kísérleti film (l. még Absztrakt film, Filmfajta, Kísérleti művészet, Vizuális zene)

A kísérleti (experimentális) film a filmművészet határterületein végzett különféle kezdeményezések összefoglalására szolgál. Ezek a törekvések, általában arra keresik a választ, hogy mi is a film tulajdonképpen. Az experimentális film alkotói legtöbbször intézményektől függetlenül, leginkább saját költségen, gyakran egy személyben vállalva a mű minden mozzanatát dolgoznak, készítik el filmjüket (független film, egyszemélyes film). A mozgóképi kísérletezés előzményei az 1920-as évekre nyúlik vissza (avantgárd művészek: Richter, Eggeling, Man Ray, Clair, Moholy-Nagy, Léger, Dali, Bunuel, Vigo, Cocteau stb.). Fontos részét alkotja ennek a filmfajtának az absztrakt film és a „kiterjesztett mozi” (expanded cinema) is. Az utóbbi leginkább több vetítővel, akár több vászonra, többféle technika alkalmazásával bemutatott filmes műveket foglalja össze. A kísérleti film az 1950-60-as években terjedt el. Fontosabb alkotói: Andy Warhol, Malcolm LeGrice, Michael Snow, Jonas Mekas, Nam June Paik, John és James Whitney, Ken Jacobs stb. Magyar alkotók: Bódy Gábor, Erdély Miklós, Huszárik Zoltán, Háy Ágnes, Maurer Dóra, Szirtes András, Tóth János, Tarr Béla stb. A kísérleti film és animáció sok ponton találkozik. A kísérleti film vívmányai, a kísérletezés szabadsága a videotechnikán túl, illetve mellett a napjaink digitálisan készített mozgóképeinél is jelen van (például a vizuális zenében).

Kísérleti művészet (l. még Kísérleti film)

Minden új, hiteles mű, feltételezhetően kísérletezés eredménye is. Ilyen értelemben nem szerencsés külön kísérleti művészetről beszélni. Mégis megkülönböztethetjük azoknak a műveknek, eljárásoknak az összességét a hagyományostól, melyek az új megoldásokat irányozzák meg és sokszor magáról a művészetről önmagáról szólnak, azt elemzik. A tudományban alkalmazott

kísérleti módszerek, gyakran szorosan kapcsolódnak a művészi experimentumokhoz, azok eljárásaihoz. A kísérleti művészet különféle irányzatai a hagyományos művészeti műfajok, médiumok határterületein jöttek/jönnek létre; történeti funkciójuk az egymástól elszakadt művészeti ágak új kapcsolatának megteremtése és a meglévő művészeti közegekben rejlő lehetőségek feltárása, illetve új célok szolgálatába állítása.

Kockázás kamerával (l. még Animáció, Kísérleti film, Pixiláció, Tárgy-animáció)

Technikai alapja: filmkamerával (például szuper 8-as), videokamerával, illetve fényképezőgéppel, minden egyes kockát külön egyenként lefényképező animációs eljárás (stop-trükk, stop motion).

Napjainkban egy egyszerű digitális fényképezőgéppel, illetve mobiltelefonnal bárki készíthet például tárgy-animációt, illetve pixilációt. A kísérleti filmek gyakran készültek, készülnek még ma is kockázással (például Picabia-Clair: Felvonásköz, Léger: Gépi balett, mindkettő a hőskorból, 1924-ből), de a zenei klipek legszebb darabjai között is találunk hasonló technikára épülő műveket (például Peter Gabriel: Sledgehammer, rendezte: Stephen R. Johnson, 1986).

Kollázs (l. még Fotómontázs, Montázs)

A szürrealista művész szerint: metszetekből vagy folyóiratokból kivágott, síkfelületre összegyűjtött és felragasztott töredékekből álló kompozíció. Az összegyűjtés és felragasztás célja kép, műalkotás előállítása. Gyakran Braque-nak és Picasso-nak tulajdonítják a kollázstechnika feltalálását, holott az általuk fölragasztott papírdarabkák, inkább képzőművészeti hozzátoldások. A kollázs technikája alkalmas szokatlan „találkozások” létrehozására, művészi megfogalmazására. Tágabban értelmezve ezzel a módszerrel nemcsak papír, hanem különféle anyagok, szövetdarabok, síkszerű tárgyak, töredékek applikálásával is létrehozhatunk új formákat. A szürrealista kollázs kiemelkedő művésze Max Ernst képzőművész volt.

Közvetett kommunikáció (l. még Közvetlen kommunikáció, Médium/Média, Tömegkommunikáció)

A kommunikáció az információnak, a legtöbb esetben szándékos, tudatosan irányított áramlása. A közvetett kommunikáció esetében az információ térben és időben is függetlenné válhat a feladótól; a címzett (fizikális) jelenléte nem feltétele az információ vételének. A kommunikációnak ez a formája különböző technikai eszközökön keresztül jön/jöhet létre. Az anyagban rögzített információ megőrizhetővé válik. A közvetett kommunikáció mindenkit elérő válfaja, a tömegkommunikáció, lényegében egyirányú folyamat (l. külön szócikk).

Közvetlen kommunikáció (l. még Közvetett kommunikáció)

A közvetlen kommunikáció feltétele, hogy a feladó és a címzett egyidejűleg vegyen részt a folyamatban, miközben a térben „megfogható” közelségben helyezkednek el egymástól; – tehát két ember közvetlen kommunikatív kapcsolata ilyen módon létrejöhet.

Leíró kép (l. Nézőpont)

Lineáris cselekményábrázolás /a mozgóképen/ (l. még Asszociatív montázs, Belső montázs, Cselekmény, Elbeszélés, Montázs, Párhuzamos montázs, Tér-idő)

Az alkotóknak a mozgóképen sohasem a reális, valóságos tereket kell újrateremteniük, hanem egy hiteles közeget, melyben a cselekmény térbeli-időbeli összefüggéseit megérthetjük. A lineáris cselekményábrázolás a legegyszerűbb szerkesztési mód a montázsok széles táborában.

Folyamatosan előre halad az időben, a tér-idő ugrások, a szerkesztések itt is kiemelnek, sűrítenek stb., és ilyen formán ábrázolhatóvá válik a cselekmény, megszülethet a történet (vö. a többi montázstípussal).

Manipuláció (l. még Mozgókép kettős természete, Reprezentáció, Technikai kép, Technikai médiumok, Tömegkommunikáció)

Általánosabb értelemben az anyaggal való bánásmódot, befolyásolást, irányítást jelenti. A tömegtájékoztatással összefüggésben gyakran emlegetik a manipulációt. Tehát a technikai képnél (például fotó, film, videó) és a számítógépes környezet kapcsán gyakran felmerül a manipuláció lehetősége, mivel ezek a médiumok, technikai eszközök a kinti, látható-tapasztalható valóság megtévesztő azonosságát képesek reprezentálni (valószerűségük nem ismer korlátokat), így „könnyű” általuk manipulálni, akár milliós tömegeket befolyásolni. A manipuláció alapja tehát a technikai médiumok kettős természetéből fakad, mely szerint a valóság reprodukciói, de egyben „csinálmányok”, tehát manipulációk is.

Médiafelület (l. még Banner, Médium/Média)

A különféle médiumok (például újság, web-lap) azon felületei, ahol a reklámok, cikkek, pop-up bannerek stb.; tehát maga a tartalom megjelenik, láthatóvá válik.

Mediális művészet/szemlélet (l. még Médiaművészet, Médium/Média, Technikai kép)

A mediális művészet az 1960-as évek közepétől a hetvenes évek végéig terjedő időszak művészetének uralkodó irányzata, problematikája. A konceptuális művészet és a vele rokon törekvések irányították a figyelmet a médiumokra (például a filmre, a nyomtatásra, a fényképezésre, de a festészetre is), tehát a közvetítők vizsgálatára. Marshall McLuhan elmélete alapján a médium elsődleges üzenete nem más, mint az a változás, amit a megjelenése okoz, részben az emberek közötti viszonyokban, részben pedig az ember és a valóság viszonylatában. Ez az az időszak, amikor a művészek fokozottabban kezdenek érdeklődni az új technikai eszközök (médiumok) iránt. Előtérbe kerül, a fotográfia mellett a videó, a polaroid és a xerox is (instant technikák). A mediális szemlélet a hagyományos közvetítő eszközökre is kiterjed (például ennek értelmében: a festészet mindenekelőtt a festészetről szól).

Médiaművészet (l. még Hálózati művészet, Intermédia, Kísérleti művészet, Mediális művészet/szemlélet, Művészkönyv Posztmédia, Videóművészet)

A médiaművészet kifejezés a műalkotások olyan elkülöníthető csoportjára, jelenségére vonatkozik, amelyek napjainkban is élő változáson mennek keresztül; átalakulnak, esetleg megszűnnek. Ide sorolható például az experimentális mozgókép, a book art, a kísérleti költészet, a (képzőművészeti-kísérleti) fotóhasználat, a videóművészet, a body art és a mail art. A médiaművészet terminus eleinte főként a kísérleti fotográfiára, a képzőművészeti célra használt fotóra és filmre, valamint a megjelenő, új eszközre, a videóra vonatkozott. Hagyományosan, tehát az elektronikus alapú hordozókra épülő művészi kifejezésformák és az erősen technikai bázishoz kötött alkotástípusok általános, összefoglaló jelölésére használják. Az 1990-es évektől nagyobb számban megjelentek a számítógépen előállított műalkotások: grafikák, animációk, szimulációk, videósobrok stb. is. A hordozott jelentésnek a létrehozott műalkotás tartalma mellett, a közvetítő közeg is szerves része. A médiaművészek számára napjainkban a kreativitás terepe igen sok esetben a web-művészet területére helyeződik át. Az állandó frissességen, megújuláson és tájékozódáson alapuló tevékenységek megváltoztatják a médiaművészet általános definícióját is (vö. remix, rekontextus gyakorlata).

Médiaszöveg (l. még Elbeszélés, Képregény, Manipuláció, Médium/Média, Montázs, Műfaj, Reprezentáció)

Bármely, a médiában megjelenő produktum mediaszövegnek tekinthető. Így ide sorolhatjuk például a televíziós programokat, a könyveket, a pop-dalokat/videoklipeket, a képregényeket, a megjelenő fotográfiákat, a mozifilmeket, a különféle rádióműsorokat, az újságcikkeket és internetes blogokat. Kulcsszavak lehetnek a mediaszövegek elemzésénél: ki, mit, kinek, hogyan és miért közvetít?

Kicsit bővebben kifejtve: ki irányítja a produkciós folyamatokat (intézményi háttér), mely értékek világosan kifejezettek (az ideológia) és kinek számára készült (közönség)? További alapvető elemzési szempontok, fogalmi körök lehetnek még: a kiválasztás és ábrázolásmód, az elbeszélés, a megformálás, szerkesztés, közvetítés és a műfaj.

Médium/Média (l. még Intermédia, Közvetett kommunikáció, Médiaművészet, Mediális művészet/szemlélet, Médiaszöveg, Műfaj, Művészkönyv, Posztmédia, Technikai médiumok, Tömegkommunikáció, Videóművészet)

A médium általánosabb jelentése: közeg, közvetítő. Minden olyan közeget médiumnak nevezünk, amelyben a másoknak szánt közlés megfogalmazódik és terjed, amely közlés tehát nem közvetlen, hanem közvetett. A mai szóhasználatban a médium/média kifejezést kisajátította a televízió, az újság, a rádió, az Internet, amelyek: befolyásoló közegek. A média egyenlő a médiumokkal, azok rendszerével, működésével stb. A mediális produkció, a produktum és a recepció viszonyát kommunikációként írják le.

Az eredetileg eszközt, közeget, hordozót és közvetítőt jelentő médium szó az 1960-as évek második felében vált a nemzetközi művészeti élet egyik leggyakoribb terminusává. A művészek érdeklődése inkább a közvetítő vizsgálatára terelődött és ezzel összefüggésben fokozott mértékben kezdtek érdeklődni az új technikai eszközök iránt, másrészt a hagyományos médiumokat használva magának az adott médiumnak a sajátosságaira voltak kíváncsiak (például a festészet mindenekelőtt a festészetről szól). A mediális szemlélet úgyszólván minden hagyományos közvetítőeszköze kiterjedt (például művészkönyv, experimentális film, fotóhasználat, video-art). Két új terminus vált használatossá: a művészeti közegek kombinációjára a mixed média, a műfajok közötti új területek megnevezésére pedig az intermediális művészet (intermédia). Számos új művészeti jelenség megközelítésére a médium sokkal alkalmasabb kategóriának bizonyult, mint a műfaj fogalma, mivel az előbbi egyszerre jelölhet anyagot, technikát, témát, hordozót, kifejezési eszközt, egyéni stílust és alkotói módszert (vö. még a posztmédia fogalmával, problémakörével).

Megvilágítás

A kiemelés egyik hatékony művészi eszköze a megvilágítás. A fények tudatos megválasztásával és alkalmazásával a kép alkotója kiemelheti a lényeges motívumokat és „láthatatlanná” tehet bizonyos részeket annak hiányával. A megvilágításnak a stílus kialakításában van a legnagyobb szerepe. A különböző világítási típusokat leginkább a fotográfiában, a film-, ill. színházművészetben és a festészetben figyelhetjük meg, elemezhetjük. Leegyszerűsítve a képletet, két nagy stílusbeli (stílári) áramlat, megoldás érhető tetten; a normatív és az expresszív fényhasználat. A normatív

fény nem élezi ki a sötétség és világosság közötti ellentétet, éppen ellenkezőleg, elsimítani törekszik azt. Az ilyen stílus tiszteli a tónusfokozatokat, illetve az átmeneteket, s igyekszik kiküszöbölni a fény szélsőséges állapotát. Ennek érdekében több különböző erősségű fényforrással veszik körül az objektumot (tárgyat, dolgot); így imitálják a szórt (diffúz, lágy) fényt. A szórt félynél legtöbbször indirekt (közvetett, rejtett) világítást is használnak, mint például a fényvisszaverő felületek, a derítés. Az expresszív fényhasználat kielezi a sötétség és világosság közötti ellentétet. A fény ilyen módon való alkalmazása igen elterjedt volt a némafilmben (vö. német expresszionista film). Annak érdekében, hogy például az arc természetesnek (azaz nem megvilágítottak) tűnjön, általában, legkevesebb három fényforrást alkalmaznak. Az egyik az alapvető fény (rajzoló- illetve főfény) a legerősebb. Ez kicsit oldalról, de leginkább előlről adja fényét az arcra. De, hogy eltűnjenek a szükségtelen árnyékok is egy némileg gyengébb, kiegyenlítő fényre (derítőfény) van szükség. Általában a kiegyenlítő fényt adó forrás a kamera másik oldalán, kicsit mögötte helyezkedik el és így válik érzékelhetővé például az arc kiterjedése, pontosabban csak féldomborműre emlékeztető plaszticitása. A harmadik fényforrás hozza létre az ellenfényt, amely az objektumot a háttér felől világítja meg. Az ellenfény ereje kisebb az alapvető félynél (főfény), de felülmúlja a kiegyenlítő fényt. Az ellenfény tehát az objektumot elválasztja a háttértől, kiemeli a körvonalakat. Beszélhetünk még csúcsfényről, mely határozott, koncentrált (irányított) fényfolt és sűr(ó)lófényről, amely csupán sűr(ó)lja a tárgy, alak egyik oldalát, valamely felületét (utóbbit vö. az ablak melletti természetes sűr(ó)lófényvel).

Metamédia (1. Posztmédia)

Montázs (1. még Asszociatív montázs, Belső montázs, Cselekmény, Hangmontázs, Kollázs, Lineáris cselekményábrázolás, Montázstípusok, Párhuzamos montázs, Tér-idő szerkesztése)

A francia eredetű szó (össze)szereleést jelent. Az emberiség valamiképpen mindig is vonzódott a montázsszerű szerkesztéshez, vagyis „szétdarabolt képeket, elemeket szerelt újra össze”, ezzel létrehozva új, más viszonyokat. Tudható, ha valamit szétszedünk, nem lesz többé az, ami volt. A montázs a gondolkodás elvével rokon, természete szerint poétikus. A montázs a mozgóképben sűríti, tömöríti, s ezzel elmesélhetővé, ábrázolhatóvá teszi a cselekményt. Kezdetben a film egyetlen, a művészi ábrázolásra alkalmas formaképző elemét látták a montázsban; amely sajátos filmtér és filmidő teremt. A folyamatos tér-idő megszakításával és átszerkesztésével, vagyis a különböző tematikájú részleteket ábrázoló képsorok egymáshoz illesztésével olyan jelentés következhet a képek együtteséből, amelyet külön-külön nem hordoz a montázsban résztvevő egyik

felvétel, rész sem. A montázs a film formanyelvének, egész belső struktúrájának központi kérdése. A montázst és a kollázs technikáját gyakran keverik.

Montázs-elv (1. Montázs)

Montázs-film (1. még Montázs Vágás)

Minden mozgókép szerkesztett, „montírozott”; gondoljunk a vágásokra, illetve a beállítások létrehozására, a kapcsolódó képkivágásokra, a kameramozgásokra, a hang és kép viszonyára stb. Montázs-film alatt olyan szerkesztést értünk, amikor más, különböző filmek részleteiből „ollózunk össze”, szerkesztünk meg egy új, eltérő jelentésű mozgóképet. Ezt digitálisan, egy vágószoftver segítségével a legkönnyebb kivitelezni.

Montázstípusok (1. Asszociatív montázs, Belső montázs, Lineáris cselekményábrázolás, Párhuzamos montázs)

Mozgásfázis (1. még Fáziskép)

Egy mozgássor ábrázolásának egyetlen pillanatképe; állókép. A megfelelően illesztett állóképek sorozata a mozgás illúzióját keltheti.

Mozgókép kettős természete (1. még Manipuláció, Virtuális tér)

A mozgókép olyan természetű médium, mely kapcsán a kamera által rögzített valamennyi felvétel egyszerre a valóságos („kinti”) látványok technikai reprodukciója (dokumentáció) és egyben ábrázolás („csinálmány, teremtő aktus”, ilyenformán illúzió) is. A mozgókép a rajzolt, illetve a tisztán számítógépes kép kivételével), fotografikus értelemben legalábbis, mindig valóságos, hiszen amit a (mozgó)képen látunk az a kamera számára valamiként, valamikor létrejött. Ez a kettősség a valóságosság, a manipuláció szempontjából meghatározó, ahol a reprodukív jelleg „eltakarja” az ábrázolás mikéntjét. Hiszünk a szemünknek, holott, mindannyian tudjuk, hogy ma már bármilyen hihető, tökéletes valóságtartalmú képet létre lehet hozni teljesen virtuális eszközökkel (például szoftverekkel). Összefoglalva tehát; a mozgóképi szövegek igazságával, hitelével rendkívüli módon vissza lehet élni, mert a manipulált, a hazug, sőt egyáltalán nem létező, de mégis megjelenített kinti valóság is teljes mértékben valószerű lehet; az illúzió mértéke határtalan.

Mozgóképi kifejezés eszközei (1. még Elbeszélés, Kameramozgások, Képkivágások,

Megvilágítás, Montázs, Nézőpont, Tér-idő)

A mozgókép legfontosabb kifejező eszközei: a narráció, a mozgókép tér-idő egységei, a montázs, a szerepjáték, a verbális és non-verbális kódok, a környezet megjelenítése, a kompozíció, a (meg)világítás, a kiemelés és elhagyás; a dialógus, a fotografálás, a nézőpont(ok), az akusztikus tér, a tempó és a ritmus. Ezek az elemek együtt alkotják a mozgóképi kifejezést; nem is lehet ténylegesen őket szétválasztani.

Multimédia (l. még Hipermedia, Interaktivitás, Intermédia, Posztmedia, Újmedia-művészet)

A multimédia lehetővé teszi, hogy a számítógépek, különféle médiumok; szöveg, grafika, hang és mozgókép kombinációját állítsák elő. A számítógép és az Internet maga vált, az 1990-es évektől kezdve multimédiává.

A multimédia, tehát az a számítógépes információszervezési módszer, amelynek lényege, hogy a hagyományos számítógépes adatformák (alfanumerikus, grafikus) a (digitális) hanggal, a fényképpel, a videóval, illetve az animációval együttesen jelenítik meg, egy interaktív számítógépes környezetbe ágyazva az átadni kívánt információkat. A számítógépes környezet platformján, minden számokba kódolt információvá válik, digitálisan rögzített tartalommal „egységesül” és ezt áthatja az interaktív lehetőségek szabadsága.

A multimédia fogalma már korábban, a számítógépektől függetlenül keletkezett. Jelentése: információátadás többféle hordozón, médiumokon rögzített audiovizuális anyagok segítségével. A másik oldalon egy számítógépes információ szervezési fogalom, a hipermedia áll, amelynek jelentése, lényege a számítógépben tárolható információk között felépített asszociatív kapcsolatokon keresztül történő keresés, információszerezés. Tehát e két dolog (számítógépes környezetbe történő ötvözete) alkotja a mai multimédiát.

Egy multimédiás adatbázisban például a hangszerekről nemcsak szöveget lehet olvasni, hanem láthatók és hallhatók is azok. Ez ma már annyira természetes elvárás nem csak a számítógépektől, de az Internettől is, hogy lényegében a multimédia fogalma is elveszítette jelentését, jelentőségét. Ennek következtében sok esetben az intermedia fogalmának (újbolí) bevezetése, vagy a posztmedia jelenségének feltárása a célravezetőbb.

Mutoszkóp (l. Pörgetős füzet)

Műfaj (l. még Filmműfaj, Képregény, Műtípus, Posztmedia)

A műfaj a művészeti ágak belső rendszerezésére, a műalkotások csoportosítására szolgáló fogalom.

A főbb műfajteremtő szempontok az ábrázolt téma és a mű rendeltetése körében keresendők. Minden művészeti formára sajátos, történelmileg változó műfaji hierarchia és tagozódás jellemző (műfajok például a festészetben, vagy fotográfián belül a portré, a tájkép, az akt). A mozgóképnek/filmművészetnek is meg van a sajátos műfaji rendszere, felosztása (l. filmműfaj, külön szócikk). A műfajt és műtípust sokszor összekeverik. A művészetek csoportosítása sokáig kizárólag a műfajok mentén történt, majd az 1960-as évektől a médiumok szerinti felosztás terjedt el. Lehet még stílusok szerint is rendszerezni (mely összefügg a műfajokkal is). Napjainkban a médiumok összeolvasztása következtében új tipizálásokat, tipológiát szükséges felállítani (vö. posztmédia).

Műtípus /a filmben/ (l. még Filmfajta, Filmműfaj)

A műtípusokat meg kell különböztetni a műfajoktól. A műtípusok meghatározása a műalkotások rendszerezésénél a műfajoktól eltérő tulajdonságok alapján történik, mint például szerzői film és tömegfilm.

Művészkönyv (l. még Médiaművészet)

A művészkönyv képzőművészek által alkotott egyedi vagy kis példányszámú speciális könyv. Az 1960-as évek elején készítették az első ilyen jellegű műalkotásokat, virágzása a 60-as, 70-es évekre esett. A magyar művészkönyv első külföldön is ismert képviselője Lakner László, illetve Pernecky Géza és Galántai György volt. A műfaj másodvirágzása és további tagozódása az 1980-90-es évekre esik, amikor már elvesztette a műfaj korábban a keleti régióban jellemző politikai tónusát, alternatív karakterét. A művészkönyv néhány jellegzetes típusa: könyvtárgy, átalakított nyomtatványok, objektumok, festett könyvek, koncept alkotások, könyvszobrok, kivágással létrehozott művek, rajzkönyv, dobozkönyv, fotóregény és performansz jellegű könyvmunka. Az említetteken kívül további magyar művészek, akik a művészkönyv területén (is) tevékenykedtek, illetve tevékenykednek: (például) Kiss Ilona, Hegedűs2 László, Várnai Gyula, Barabás Márton, Butak András, Kelecsényi Csilla, Budahelyi Tibor, László Bandy, Gémes Péter és Lengyel András.

Narráció sémái (l. még Absztrakt film, Elbeszélés, Kísérleti film, Történet)

A történetek mesélése valamely elbeszélésben ölt testet. A történet a kezdet és a vég behatárolta teljesség, melynek eleje, közepe és vége van, ahol az események egy jól körülhatárolható időtartamban egymásból következnek. Alapszinten minden történetmesélő film valamely változást, átalakulást mond el. A legáltalánosabb séma szerint: 1. a szereplők szokásos élethelyzete valamitől felborul, 2. a hősök ezt felismerik, 3. különféle küzdelmek során megpróbálják a felborult

egyensúlyi helyzetet helyreállítani, 4. ez végül sikerrel jár, illetve beáll egy új egyensúlyi állapot. A hagyományos narratív logika, tehát bizonyos ívet jár be, amely a kezdeti rend felbomlásától jut el egy új egyensúlyi állapothoz. A köztes idő dinamikus feszültségektől telített. A történet előrehaladásával a szereplő folyamatos változáson megy keresztül, vagyis a történet viszonyrendszerébe kerül. A séma azért fontos, mert ez adja meg a lehetőséget a forma belső szerkezetének artikulálódásához. A narrációs sémák társadalmi, kulturális, logikai feltételeken nyugvó szabályrendszerként értelmezhetők. Narrációval sok tudós foglalkozik/foglalkozott, például Propp, Bordwell és Kovács András Bálint. Az elmúlt körülbelül 100 év során számos stílusirányzat, szerző indított harcot a (hagyományos) történetmesélő mozgókép ellen. Ilyenek sok esetben a szerzői filmek; a francia avantgárd, az új hullám, a kísérleti film, illetve a kiterjesztett mozi (expanded cinema), vagy az absztrakt film. Godard, a híres francia újhullámos rendező írta: „az én filmjeimnek is van eleje, közepe és vége, legfeljebb nem ilyen sorrendben”. Néhány további konkrét példa a hagyományos elbeszélés-séma konvenciói ellen lázadó filmek közül: Léger: Gépi balett, Bunuel-Dali: Az andalúziai kutya, Huszárik: Elégia, Lynch: Mulholland Drive és Tarantino: Ponyvaregény.

Net-art (1. Hálózati művészet)

Nézőpont /a filmben/ (1. még Beállítás, Cselekmény, Gépállás)

A nézőpont és a szemszög fogalma olykor összekeveredik, helyettesítik egymást. Az alkotó nézőpontjának megválasztása rendkívül fontos döntés, mert például erősítheti vagy gyengítheti a nézői azonosulást. Egy film, például hol a hős, hol az őt kívülről szemlélő nézőpontjából ábrázolhatja a cselekményt. A Mitry-féle felosztás szerint beszélhetünk: leíró képről (a legkedvezőbb pozíció a cselekmény pontos láttatásához); szubjektív képről (a kamera az egyik főszereplő helyére kerül, ezzel erős azonosulásérzetet kelt); társított képről (leíró karakterű beállítás, amely magáévá teszi az egyik kiváltságos helyet elfoglaló szereplő nézőpontját) és szerzői képről (az alkotóra, rendezőre utaló képi gesztus, amely nem rendelhető szereplőhöz, nincs cselekményábrázolási funkciója, de kiemel, értelmező-asszociációs kapcsolatokat hoz létre).

Optikai játékok (1. még Animáció, Fáziskép, Fenakisztoszkóp, Mozgásfázis, Pörgetős füzet, Taumatróp, Utókép, Zootróp)

A film/mozgókép, technikai értelemben állóképek sorozata; mégis mozgó képet látunk például a vásznon vagy a monitoron. Ez az illúzió az emberi látás bizonyos fokú, sajátos észlelési mechanizmusának köszönhető (nem célszerű zavarról beszélni). Az emberi szemben a látott kép

nem tűnik el azonnal, melynek fiziológiai-pszichikai alapja az úgynevezett retinális utókép/hatás, mely az erős stimulációt (ingerlés) követő illúzió. A szem körülbelül egytized másodpercig megőrzi az erős, kontrasztos látványt, és ha a képek között apró (következetes) eltérések (mozgásfázisok) észlelhetők, folyamatos mozgássorként érzékeli azt. Erre a jelenségre épülnek azok az optikai játékok is, amelyek a XIX. században kezdtek kialakulni és elterjedni (például fenakisztoszkóp, mutoszkóp, taumatróp, zootróp).

Parafrázis (l. még Pastiche)

Elsősorban az irodalomban és a zenében használatos, de a képzőművészet területén is felbukkanó fogalom. Egy mű tartalmának, stílusának, megjelenésének átköltése, feldolgozása, értelmezése vagy magyarázata. A képzőművészet területéről ismertek például Dali „Millet-”, illetve Picasso és Bacon „Velazquez-parafrázisai”, a fotográfusok közül kiemeljük Joel-Peter-Witkin Gericault: A Medúza tutajja című átköltését. A posztmodern kor előszeretettel nyúl(t) ehhez a kifejezési módhoz.

Párhuzamos montázs (l. még Jelenet, Montázs)

Két különböző helyen, de azonos időben zajló, egymással valamiféle kapcsolatban álló cselekmény felváltva történő bemutatása A párhuzamos montázsban a jelenetek az egyidejűség élményét adják a nézőnek Szép példa ennek a montázstípusnak az alkalmazására Fritz Lang: M, egy város keresi a gyilkost (1931) című játékfilmjének kulcsjelenete/i. A párhuzamos vágás (például Griffith-nél a Türelmetlenség című filmben) nem egyenlő a párhuzamos montázzsal.

Pastiche (l. még Parafrázis)

Más művész stílusában készült, az eredeti látszatát keltő hamisítvány.

Performansz (l. még Akció, Happening, Intermédia, Videóperformansz)

A performansz mint vizuális művészeti irányzat/műfaj az 1970-es évek elején alakult ki. A performansz egyik fő jellemzője, hogy a művész (performer) saját testét, illetve személyiségét, s annak közvetlen környezetét használja témaként és kifejezési eszközként, művét pedig élőben mutatja be. A performansz, általában gondosan megtervezett forgatókönyv alapján kerül kivitelezésre. Néhány kiemelkedő magyar performer: (a fiatalon elhunyt) Hajas Tibor, továbbá Szirtes János és Böröcz András.

Pillanatkép (l. még Fáziskép)

A pillanatkép a mozgásfolyamat egy igen rövid idejét (pillanatát) ábrázoló kép. A fényképezés

területén születő pillanatfelvételek segítettek például a ló mozgásának (ügetésének, vágójának stb.) tanulmányozásában, majd valóság-hű ábrázolásában a képzőművészet területén is (Muybridge, 1870-es évek). A fotográfia és a vetítés mellett a pillanatkép, pontosabban a pillanatfelvétel megvalósítása, feltalálása tette lehetővé a mozi születését (1895).

Pixiláció (l. még Animáció, Kockázás kamerával, Tárgyanimáció)

Olyan kockánként felvett animációs eljárás, melynek szereplői emberek, bár leginkább tárgyakkal kiegészítve elevenednek meg, de akiket a filmkockánként való felvételhez igazodva, mint egy élettelen bábót állítanak be fázisonként (helyzetváltoztatás). Az élettelennek tűnő beállításokból, a mozdulatlan állóképekből megszületik a mozgás illúziója, a mozgókép. A pixiláció erőssége abban rejlik, hogy a nagyon is hihető emberi alak kockánkénti fényképezésével olyan lehetetlen mozgásokat lehet elővarázsolni, megalkotni, ami a „nyers” mozgókép-technikával megvalósíthatatlan lenne. A pixiláció, a tárgymozgatás, az agyaganimáció és a hagyományos felvételek együttesének egyik legnagyobb varázslója, a cseh Jan Svankmajer (Alice, Faust stb.).

Plán (l. Képkivágás)

Posztmédia (l. még Intermédia, Médium/Média)

„A huszadik század utolsó harmadában a különböző kulturális és technikai változások együttes hatására kiüresedett a modern művészet egyik kulcsfogalma: a médium. A művészetet festészetre, papírmunkákra, szobrászatra, filmre, videóra, stb. tagoló médiumalapú fogalomrendszer helyét nem vette át a művészeti gyakorlat új topológiája. A múzeumok, művészeti iskolák, alapítványok és más kulturális intézmények szerkezetét továbbra is az a feltételezés rendszerezi, mely szerint a művészeti gyakorlat takaros elkülönülő halmazokba rendezhető, jóllehet a kultúra aktuális működése ezt már rég nem támasztja alá.” – írta Lev Manovich, a világhírű médiafilozófus és művész az ezredfordulón. A posztmédia fogalma a jelzett problémán igyekszik segíteni abban a vonatkozásban, hogy meghatározza annak létjogosultságát, miszerint ma, a korábbi médiumok jó része nem különállóan, hanem egymással szétválaszthatatlanul összeolvasztva, – mintegy olvasztókemencében – jelenik meg és így már nem lehet az eredeti technikákat, kifejezőmódokat, médiumokat elkülöníteni. Ennek talaját a számítógépes világ, környezet teremtette meg, ahol bármilyen információ, médium egy másikba könnyedén átkonvertálható, tovább menve, mint már utaltunk rá, tökéletesen össze is olvasható (vegyük például Snyder: 300 című filmjét).

Pörgetős füzet (l. még Animáció, Fáziskép, Mozgásfázis, Optikai játékok)

Pillanatkép)

Ismert a gyermekek, a fiatalok körében a „zsebmozi”, vagy pörgetős füzet néven is elterjedt játék, ahol a mozgásfázisok az összeállított papírlapokra vannak rajzolva és megpörgetve azok folyamatos mozgás látszatát keltik. Ezen az alapelven működött az 1868-ban szabadalmaztatott és a század végén forgalmazott eszköz a mutoszkóp is. A lapokat egy karral pörgették meg és a valószerű megjelenítéshez legtöbbször pillanatfotókat használtak. A hatás igen hasonlatos a rendes mozihoz.

Reprezentáció (l. még Manipuláció, Médiaszöveg, Tömegkommunikáció)

A fogalomnak sok jelentése van (például képviselés, bemutatás, ábrázolás) és ennek megfelelően sok terület használja más-más értelemben. A média a világot nem prezentálja, hanem reprezentálja számunkra. A fogalom médiaelméletben használatos jelentése: a világ jelenségeinek, történéseinek, illetőleg az egyes társadalmi csoportoknak a tömegkommunikáció eszközeivel a mediaszövegekben történő megjelenítése. A médiajelenségeket értelmező elméletek többsége abból indul ki, hogy a bármily valószerűnek látszó mediaszövegekkel sem lehetséges a valóság objektív ábrázolása, a megjelenített események, helyzetek, kapcsolatok bemutatása minden szövegben óhatatlanul összecsúszik a minősítéssel befolyásolva a nézői véleményalkotást. Ez a szándékos vagy szándékolatlan befolyásolás (manipuláció, propaganda) fakadhat a tematizálásból és a kiválasztásból (mit és kit tart közlésre méltónak a média), a rögzítés technikai korlátaiból (például a választott beállításoktól), a szükséges kontextus hiányából (a hírműsorok információ-áradata megfelelő háttérismeretek nélkül téves következtetésekre vezethetnek), vagy akár magából a média jelenlétéből, amely módosíthatja az ábrázolt eseményt (számtalan nyilvános szereplés elemeit igazítják például a tévéközvetítéshez). A csoportok médiareprezentációja elsősorban a nemi szerepek (gender), az etnikum, az életkor és a társadalmi helyzet mentén vizsgálható. A reprezentációval kapcsolatos kutatások foglalkoznak a gyerekek vagy akár a politikai pártok megjelenítésének vizsgálatával is, és a feldolgozott mediaszövegek elemzése rendszerint kiterjed a vizsgált csoporttal kapcsolatos sztereotípiák feltárására.

Retinális utókép (l. Utókép)

Spot /Reklámspot/

A spot általában 15-30 másodperces, rövid reklámfilm, műsorajánló, vagy társadalmi célú hirdetés.

Stop-trükk /Stop motion/ (l. Kockázás kamerával)

Story-board (1. még Forgatókönyv, Képes/rajzos forgatókönyv, Képregény, Technikai forgatókönyv)

Képes/rajzos forgatókönyv, mely az animáció világából terjedt el. Rövidebb, vagy kevésbé bonyolult technikai kivitelezésű mozgóképes művek számára célszerű alkalmazni (például reklám, zenés/video klip), vagy olyan jóval hosszabb időtartalmú filmekhez, melyekben a vizuális elem, látvány meghatározó (például Mátix című játékfilm). Ez, természetesen nem jelenti azt az utóbbi esetben, hogy nem készül más, például technikai forgatókönyv. A story-board a forgatókönyv-típusok közül leginkább a technikai forgatókönyvre hasonlít, azzal az alapvető különbséggel, hogy itt a beállítások legfontosabb képei vizuálisan is meg vannak jelenítve. A story-board, általában a tervezés fázisainak elején valósul meg. Egy reklámfilm leforgatásához, a legtöbb esetben elegendő annak képes-rajzos forgatókönyvének elkészítése; annak segítségével már megvalósítható a darab. A story-board rokona a képregénynek, bár több igen fontos eltérést kell hangsúlyoznunk az összevetés kapcsán. A story-board-nál, ugyanúgy, mint minden mozgóképi forgatókönyvnél minden beállítást külön-külön, sorban, képben, számozva kell bemutatni, leírni. Olykor egy beállítást több jellemző képben is szerepeltetheti ez a forgatókönyvtípus és ezeket egészíti ki az a szöveges rész, ami a legfontosabb, írásban megfogalmazható instrukciókat tartalmazza (például cselekmény vázlata, rövid párbeszéd, kameramozgások, zene és zörejek).

Szendvicsdia (1. még Kísérleti film)

A szendvicsdia (technikai) alapja: kettő üveglap (üvegezett diakeret) közé különböző minőségű anyagokat, diaképet, illetve töredékeket helyezünk, azokkal építkezünk, komponálunk. A felhasznált anyagok lehetnek: gyapjúszál, rovarszárnyak, mint például szitakötő szárnya, növényi részek, színes fóliadarabok, festékcseppek, tusfoltok, raszteres filmtöredékek stb. Kivetítve, a projektogrammok közé is sorolhatjuk az így készült munkát. A vetítések során többszöri beavatkozásokat, módosításokat eszközölhetünk (például csiszolt-törött üvegdarabok közbeiktatásával), ezzel is változtatva, alakítva a vizuális megjelenést. Hasonló technikával készítette Gyarmathy Tihamér 1953-as, később elveszett kísérleti filmjét, illetve annak alapját. Kortársa, a néhány évig Magyarországon tevékenykedő Sammeer Makarius is dolgozott hasonló megoldással.

Szinopszis (1. még Forgatókönyv)

Áttekintés, összefoglalás; egy, maximum két oldal terjedelmű szöveges vázlat. A tervezés fázisainak általában legelső lépcsőfoka ennek az elkészítése. A szinopszis, a munka jellegétől függően, de

általában tartalmazza: a mű címét, a szerző/k nevét, a készítés dátumát, a mű időtartamát, a műfajt, a tervezett munka technikáját, illetve néhány meghatározó, speciális technikai megoldást, a mű vázlatos tartalmát, a cselekmény/történet vázát, a legfőbb karaktereket, szereplőket, helyszíneket, tervezett költségvetést (például utazás, stúdióbérlés, nyersanyagköltség, tiszteletdíjak) és a terjesztésre vonatkozó elképzeléseket.

Szubjektív kép (1. Nézőpont)

Tárgy-animáció (1. még Animáció, Pixiláció)

Olyan animációs, illetve trükk-film technika, mű, ahol a szereplők valós (használati) tárgyak, melyeket a készítő-animátor kockánként elmozdítva rögzít a nyersanyagon (analóg vagy digitális hordozón). Mint minden mozgóképnél, itt is a megfelelő sebességű vetítés, lejátszás teszi lehetővé a mozgás illúziójának keltését.

Tárgymozgatás (1. Tárgy-animáció)

Taumatróp (1. még Optikai játékok, Utókép)

A „forgó csoda” az optikai játékok (talán) legegyszerűbben elkészíthető változata. A taumatróp egy átlója körül forgatható korong, mindkét oldalán, fejjel lefelé megjelenített képpel, ábrával, leginkább rajzzal, ahol a képek a forgás következtében egyesülnek, egybeolvadnak. Legismertebb változata a „madár és kalitka”. A taumatróp kapcsán nem beszélhetünk folyamatosan változó mozgássorról, így ebből a szempontból nem tekinthető a mozi (kinematográf) elődjének. Ez a szerkezet a retinális utókép-hatás következtében egyesíti a két különböző képet az emberi érzékelés kapcsán.

Technikai forgatókönyv (1. még Forgatókönyv, Irodalmi forgatókönyv,

Kameramozgás, Képkivágás, Story-board)

A technikai forgatókönyv teljes egészében magába foglalja az irodalmi forgatókönyvet, de abban más, több, hogy ki van egészítve a részletesen leírt, forgatásra, utómunkálatokra vonatkozó instrukciókkal, mint például: képkivágások, kameramozgások, színészi mozgás, díszletek, fények, szűrők használata, színvilág, zörejek, képi manipulációk, beállításhossz stb. A szövegen kívül tartalmazhat vizuális elemeket is (például fotó, rajz/vázlat, alaprajz). Az irodalmi forgatókönyvhöz úgy „ragasztják hozzá” a technikai instrukciókat, hogy vízszintesen, a beállításoknak (számozott

„képeknek”) megfelelően, tagolva olvasható legyen minden fontos megjegyzés, illetve látható legyenek az ábrák stb. Ezt a forgatókönyvtípust lehet ténylegesen használni a (nagyobb léptékű) forgatásoknál, utómunkálatoknál, mivelhogy részletesen ez tartalmazza a legfontosabb dolgokat, instrukciókat, melyeket fejben tartani képtelenség lenne.

Technikai kép /-alkotás/-fajták/ (l. még Manipuláció, Mozgókép kettős természete, Reprezentáció, Technikai médiumok)

A kinti látványsokaságból az arra alkalmas technikai eszközzel (analóg, illetve digitális fényképezőgép, film-, vagy videó-kamera stb.) kiválaszthatunk („bekeretezhetünk”) és leképezhetünk bizonyos részleteket, és azokat rögzíthetjük is. A leképezés, a reprodukció mindig átalakítás, módosítás is egyben. A technikai képek nem azonosak azzal a látvánnyal, „amelyből vétetnek”, mert mindig valamilyen szándék nyomán keletkeznek, s mert bonyolult áttételeken keresztül valósulnak meg a technikai segítségével. Az új technikákban a képet a vizuális jelenségekről mechanikai, optikai, de leginkább elektronikai berendezések készítik, és más-más formában rögzítik (ma már leginkább digitális formában valamilyen hordozón). A technikai kép elődei például a mechanikus rajzoló készülékek segítségével készült képek (camera lucida eszközzel, fizionotrász stb.), és bizonyos szempontból, a természetben található olyan képszerű jelenségek, mint például az árnykép, a lenyomat és a tükörkép. A digitális képet bizonyos szempontból el kell különíteni a többi technikai képtől, mert sok alapvető tulajdonságban különbözik attól; például az eredet/i kiléte teljes mértékben bizonytalan, nem felfedhető, illetve nem létező dolog. A technikai kép szinonimája az új képfajta.

Technikai médiumok (l. még Technikai kép)

A techno-médiumok technikai kép és hang előállítására alkalmas eszközök, eljárások, mint például a fotográfia, a film, a videó, a röntgen, a xerox és a holográfia. Sokan a számítógépes környezetet is ide sorolják, de hangsúlyoznunk kell, hogy a sok hasonlóság ellenére mégis alapvetően más technikai rögzítő, tároló megoldásokról van szó az utóbbi esetében. A számítógép megjelenésével, hasonlóan mint kb. 170 évvel ezelőtt a fotográfia feltalálásával és elterjedésével, egy új, nagy korszak vette kezdetét az emberiség kommunikáció-információs történetében.

Techno-médiumok (l. Technikai médiumok)

Tér-idő /szerkesztése/ (l. még Montázs, Újabb médiumok)

A tér és az idő összefüggése, elválaszthatatlansága alapprobléma; meghatározó a művészetekben is.

Az elsősorban időben megvalósuló, időben „kiterjesztett” formák (mint például a mozgókép) tér-idő összefüggéseiről beszélhetünk. A tér átjárhatóvá vált, az idő minimálisra csökkent a legújabb médiumok, fúziók bevonásával. Dinamikusan változó korunk leginkább az Internet új világába törekszik önmagát megvalósítani.

Tér-időszervezés (l. Montázs)

Tipográfia /kiadványtervezés/

A tipográfia könyv, vagy más nyomtatott-, illetve elektronikus kiadvány megtervezésének, a felhasznált eszközök kiválasztásának, alkalmazásának tudománya és művészete. A kiadványtervezés a szöveg- és a képi elemek oldalképbe való illesztésével foglalkozik; az oldal elemeinek elhelyezését, azok egymáshoz való viszonyát, a kiadvány egységes megjelenését határozza meg. Ez a teljes tipográfiai terv dönti el, hogy a tartalom miként jut el az olvasóhoz, az milyen módon lesz értelmezhető és az olvasót milyen érzelmi viszony fűzi majd a tartalomhoz. A kiadványterv legalább annyira segítheti, mint ronthatja is egy adott információ célba jutását. A kreatív terv plusz értéket adhat a könyvhöz, az alkotáshoz, ugyanakkor, vele összhangban, az egyszerű elrendezés segítheti a lényeg kihangsúlyozását. A szigorú szabályok és azok látványos felrúgása együtt hordozzák az izgalmas tipográfiát. A tipográfia úgy is tekinthető, mint korunk egyik legérzékenyebb társadalmi tükré.

Tömegkommunikáció (l. még Közvetett kommunikáció, Médium/Média, Posztmédia)

A tömegkommunikáció az üzenetek (információk, közlemények) ipari termelése és újratermelése, s ezek technikai eszközök által történő, nagy tömegeket elérő szétszórása. A média kifejezés ezen belül kitüntetetten a tömegkommunikációs eszközök és intézmények összességét jelöli. A tömegkommunikáció során, tehát a feladó közleményeivel egyszerre mindig sok címzettet szólít meg, és egyben központi helyzetben is van, ezáltal pedig valamiféle hatalmi helyzetet is élvez. A tömegkommunikáció fajtáit a felhasznált csatornák (médiumok) alapján szokás megkülönböztetni, így létezik nyomtatott (könyv, újság), vizuális (kép, szöveg nélküli plakát), auditív (rádió) és audiovizuális (film, televízió, Internet) tömegkommunikáció. A médiumok között átfedések vannak és éppen a számítógép elterjedésének okaként kellene újradefiniálni jó néhány összetevőt ebben a vonatkozásban is (vö. posztmédia). A kommunikáció legnagyobb része tehát különféle médiumokon, illetve posztmédiumokon keresztül zajlik.

Történet /a filmben/ (l. még Cselekmény, Elbeszélés, Narráció sémái)

Az olyan eseménysort tekinthetjük történetnek, amelyiknek van eleje, közepe, vége és a lejátszódó események egymásból következnek. Egy történetet többféle módon el lehet mesélni, vagyis többféle cselekménnyel. A történet voltaképpen a néző fejében születik meg. Elemi szinten minden történetmesélő film (akárcsak minden mese, irodalmi elbeszélés, dráma) valamely változást, átalakulást mond el. Az elbeszélés–cselekmény–történet hármas fogalomrendszere, kapcsolatai és különbségei együttesen világítanak rá a lényeges pontokra a fabula szempontjából (is).

Új képfajták (l. Technikai kép)

Új médiumok (l. még Kísérleti művészet, Technikai médiumok)

Az új médiumok körét szélesebben is értelmezhetjük, így ide tartozhat például, az 1970-es évektől mind hangsúlyosabbá vált képzőművészeti fotóhasználat, az experimentális-, illetve kiterjesztett film (expanded cinema) és a videóművészet is.

Újabb médiumok (l. még Új médiumok, Újmédia művészet)

Különbséget kell tenni új médiumok (technikai kép, új képfajták, technikai médiumok) és újmédia között. Az újabb médiumok inkább az újmediális törekvésekhez kapcsolhatók.

Újmédia-művészet (l. még Új médiumok)

A kifejezést a XX. század vége óta feltalált vagy széles körben elérhetővé tett technológiákhoz kapcsolódó, vagy azokkal készült művészet leírására használják. Ide sorolhatjuk például a hálózati- és szoftverművészetet, a művészek által készített játékokat, a helymeghatározáson alapuló médiaprojekteket és az interaktív megoldások jó néhány változatát. Néhány kiemelkedő újmédia-művész, társulás: Vuk Cosic, JODI, Golan Levin (és csapata), Olia Lialina, Cornelia Sollfrank, Szegedy-Maszák Zoltán és Waliczky Tamás.

Utókép (l. még Fáziskép, Optikai játékok)

A retinális utókép az erős stimulációt (ingerlés) követő illúzió. A szem körülbelül egytized másodpercig megőrzi a megfelelően erős, kontrasztos látványt. Erre a jelenségre épülnek, legalább is fiziológiai-pszichikai szempontból az optikai játékok, de minden mozgóképi illúzió, ahol a megfelelően egymást követő állóképeket mozgóképként érzékeljük.

Nemcsak a mozgókép befogadásánál, hanem bármilyen erős vizuális behatásra valamilyen

utóképphatással „védekeznek” a szemünk, egész létünk. Ha hosszabban (körülbelül 15-30 másodpercig) nézünk mereven például egy vörös foltot, utána egy fehér felületre pillantva (ha nem is azonnal) megjelenik annak komplementere, negatív utóképeként a zöld folt. Az utókép állandóan változik, mozog míg egyszer csak el nem tűnik. Ha egy pillanatra a napba (vagy legalábbis közel feléje) nézünk, majd lehunyjuk szemünket, szintén változó utóképek jelennek meg (pozitív, negatív utókép váltakozva). Az utóképphatás minősége teljesen az egyénhez kötött, az, hogy ki, mit, hogyan lát elsősorban pszichikai folyamatok eredménye. Egészen különböző színeket, mozgásokat láthat utóképként két ember ugyanarról az ingerről, látvány alapján. Az utóképphatással sok művész foglalkozott és foglalkozik napjainkban is, ezek közül kiemeljük Goethe-t és Albers-t, de a magyar kortárs képzőművészek közül Keserü Ilonát is. Az utóképphatások közül az egyik legizgalmasabb a kettős utóképnek nevezett jelenség (l. például Albers-nél).

Vágás (l. még Beállítás, Kamerába vágott videoanyag/film, Montázs)

Mozgóképi összeállítás, szerkesztés; a beállítások elkülönítése, sorrendbe szedése és az átmenetek, a mozgóképek végleges ritmusának kidolgozása. Az analóg filmnél ollóval (vágóberendezéssel) történt a vágás; míg a digitális technikánál ez a folyamat is sokkal könnyebbé válhat szakértő kezekben. A vágás külön szakma, alkotómunka, melyet a vágó végez.

A fotográfia területén, papírképeknél a vágás a képkivágás végleges kialakítása, a kép-komponálás végső szakasza. A legtöbb fotóművész elveti az „ollóval történő vágást”, vagy bármilyen más hasonló beavatkozást és mindent véglegesen megkomponál a keresőben, az exponálás idejében.

Videóművészet (l. még Videoperformansz)

A videó művészete (video-art) egy sajátos, átmeneti jellegű médiumhoz, az elektromágneses mozgóképhez, technikához kapcsolódik (az analógból való átmenet a digitális világba). A videó megteremtette sajátos kifejezési formáit, nyelvét, stiláris jegyeit. Kora az 1960-as évektől a digitális környezet elterjedéséig, az 1990-es évek közepéig tart. Napjaink videohasználata a digitális kifejezés, technika világába olvadt be.

A video-art nem kifejezetten külön irányzatot, hanem inkább a videoberendezés (kamera, monitor, videomagnó stb.) művészi szándékú felhasználását jelenti.

Az elektronikus kép újdonsága, karaktere a következő két dologban ragadható meg: az azonnali ellenőrzés lehetőségében; valós időben való megjelenítésben, tehát egy új típusú időkezelésben és a modifikációk szabadságában (videoszintetizátor), mely szintén teljesen új utakat nyitott meg az alkotás szempontjából. Ehhez kapcsolódik az interakció kezdetleges formáinak megjelenése (például lassítás, gyors-pörgetés, visszafelé lejátszás, léptetés/kockázás).

Meghatározó videóművészek például Nam June Paik, Kaprow, Piene, Tambellini, Bill Viola, Zbigniew Rybczynski, Chris Cunningham, illetve Bódy Gábor, Waliczky Tamás, Forgács Péter és Lux Antal.

Videoperformansz (l. még Performansz, Videóművészet)

Videokamera számára, illetve videoteknikára épülő performanszokat sorolhatunk ide, mint például Ladik Katalin 1980-tól megvalósuló ez irányú munkáit, vagy Koroknai Zsolt Lektrónia performansz-sorozatát az elmúlt közel tíz évből, melyben az élő, valószerű videónak, a kivetített elektronikus mozgóképnek nagy szerep jut. A videoperformanszok, az 1960-as években, a videóművészet születése idején már megjelentek nyugaton (például Allan Kaprow és Nam June Paik).

Virtuális jelenlét (l. még Manipuláció, Médium/Média, Technikai kép, Virtuális tér, Virtuális valóság)

A valóságban megtörtént események technikai képre, képernyőre kíváncsoznak, sőt bizonyos (kissé sarkított) nézet szerint a valóság a technikai képeken keresztül „történik meg”. Tehát nincsen tett, mely ne vágyna rá, hogy átlépjen valamiféle virtuális örökkévalóságba. A „kényszer” abban áll, hogy virtuálisan jelen legyünk az összes képernyőn, az összes (számítógépes) programban, s ez a kényszer alapvető mágikus igénnyé nőheti ki magát.

Virtuális tér (l. még Manipuláció, Virtuális jelenlét, Virtuális valóság)

Kibertér (cyberspace) nem más mint a hálózatba kötött számítógépek által létrehozott „virtuális valóság” világa, annak összes objektumával egyetemben. A cyberspace kifejezést, csakúgy mint a virtuális valóság sok más szakkifejezését is William Gibson alkotta meg a Neuromancer című regényében az 1980-as évek közepén. A kifejezést a legkülönbözőbb csoportok használják saját céljaikhoz igazított jelentéstartalommal. A kibertér nem is az információ szállításra és feldolgozására van a legnagyobb hatással, hanem a társadalmi viszonyok és kapcsolatok alakulására. Képes befolyással lenni az éntudatra és a közösségre. A kibertér azáltal módosítja az éntudatot, hogy új lehetőséget nyújt a test határainak kiterjesztésére; olyan térkínálatot nyújt, ahol az ember testtelenné válhat azzal, hogy mentesül az olyan meghatározottságoktól, mint például a nem/iség. A gazdasági, társadalmi, politikai és kulturális tevékenység egy része áttolódik a virtuális térbe és ez a folyamat, valószínűleg csak fokozódni fog.

A Second Life egy, a számos virtuális világ közül. Ez egy Internet alapú virtuális világ, mely a kétezret követő évtized közepe tájékán került a figyelem középpontjába. A letölthető kliensprogram

lehetővé teszi a felhasználóinak avagy a „lakóknak”, hogy mozgó avatárokon keresztül egymással kapcsolatba lépjenek, kialakítva ezzel egy „magasabb szintű” szociális hálózatot. A felhasználók szinte hasonlóan élhetik mindennapjaikat, mintha a való világban tennék azt. Számos lehetőséget vehetnek igénybe, például új ismeretségeket köthetnek, felépíthetik saját karakterüket, közösségi programokban vehetnek részt. A Second Life-ot sokszor nevezik játéknak, azonban ez a meghatározás nem igazán állja meg a helyét. Itt nincsenek pontok, szintek, amiket el kell érni, továbbá nincs győztese sem, mindenki azonos feltételekkel vesz részt benne és végzi különféle tevékenységeit. Miután, ebben a világban történő megjelenés teljesen eltérhet a való életben létező kinézettől, a felhasználók könnyedén és előszeretettel öltik magukra a számukra tökéletes karakter kinézetét.

A virtuális szó eredeti jelentése: látszólagos, elképzelt, nem valódi. Ebben a megközelítésben a számítógépes és telekommunikációs hálózatok által kialakított térnek azt a tulajdonságát jelenti, hogy a teret kialakító elemek fizikailag, tehát a konkrét (földrajzi) térben kézzel nem megfoghatóak.

Virtuális valóság (l. még Virtuális jelenlét, Virtuális tér)

A VV (angolul VR, Virtual Reality) fizikailag nem létező, tehát mesterséges valóság; a számítógépes szimuláció legfejlettebb formája. A résztvevőben azt az érzetet keltik, mintha egy (mesterségesen) létrehozott környezetben, háromdimenziós világban lenne. Ez úgy érhető el, hogy különböző eszközökkel átveszik a résztvevő legfontosabb érzékszerveinek irányítását. A fejre egy speciális sisakot helyeznek, amelyben a szemek előtt kis képernyők foglalnak helyet, a fülekre pedig hangszóró simul. A testre mozgásérzékelőket helyeznek, így a résztvevő mozgásának megfelelően tudják változtatni a képet és a hangot. Egy érzékelővel ellátott kesztyű segítségével a mesterséges világban mesterséges tárgyakat lehet megfogni és mozgatni. A virtuális tér valószerűsége egyre közeledik a virtuális valóság „magasabb szintjéhez”.

Beszélnék virtuális valóságról kissé más vonatkozásban is. A média, azon belül is a televízió kapcsán kerül elő sokszor a fogalom, mely a technikai kép módosító-közvetítő szerepére, sajátos tulajdonságára, pontosabban a valósághoz való viszonyára reflektáló megjelölés, fogalomhasználat.

Vizuális kommunikáció (l. még Média/Médium, Technikai kép, Újmédia-művészet)

A vizuális kommunikáció olyan közlést jelent, amely eszközeit és jelrendszereit a látható világból veszi, amely vizuális tevékenységben valósul meg. Lényegi vonása a vizuális észlelhetőség, majd a vizuális felismerés (dekódolás). A vizuális kommunikáció területéhez sorolható minden vizuálisan érzékelhető kulturális jelenség: például a testtartás, a mimika, a gesztus, az öltözködés, a viselet, – minden vizuális kódban folyó kommunikáció, mint példának okáért az írott betű, a fotó, az épület, a festmény, a szobor, a film és a televíziós kép.

A vizuális kommunikáció, elsősorban, mint tantárgy körébe tartozik: a fényképezés, a film-, a videó-, a televízió- és a számítógépes környezet vizuális világa, a reklámgrafika, a képregény, a díszlet, a jelmez, a maszk, a smink, az öltözködés, a pop-kultúra, illetve a zenét és ifjúsági irodalmat övező vizuális jelenségek és a politikai mozgalmak képi rendszerei. Összefoglalva elmondható, hogy elsősorban a technikai képhez, illetve a médiához kapcsolódó képi megjelenések sorolhatók ide.

Vizuális zene (l. még Absztrakt film, Audiovizuális közlés, Intermédia, Posztmédia)

A vizuális zene egy sajátos műtípus. Leginkább zenei struktúrák használatára utal a vizuális kifejezések kapcsán. A zene többféle módon transzformálható képpé. A festészetben elsőként Paul Klee említhető meg ebben az összefüggésben. Olyan módszerek, megoldások is ide tartoznak, amikor a hangot/zenét lefordítják hozzá kapcsolható, illeszthető vizuális megjelenésre. A zene vagy hang direkt módon is átalakítható vizuális formákká. Fordított irányú megoldás is elképzelhető, amikor a képi elemek szó szerint hanggá konvertálódnak. A vizuális zene szoros kapcsolatban áll az absztrakt mozgóképpel (filmmel), ha bár nem mindegyik vizuális zene absztrakt képi világú. A vizuális zene intermediális karakterű művészi kifejezési forma, mely folyamatos változásokon megy át napjainkban is. A számítógép új lehetőségeket teremt a vizuális zene számára is. A korábbi (hagyományos) médiumok összeolvadnak a digitális platformon. A vizuális zene ma már klasszikus, jeles képviselői: Hans Richter, Viking Eggeling, Mary Ellen Bute, Oskar Fischinger, Alexander László, John and James Whitney, Len Lye, Jules Engel, Stan Brakhage, Harry Smith, Jordan Belson, Steina and Woody Vasulka, Larry Cuba stb.

Zootróp /-dob, illetve -szalag/ (l. még Fáziskép, Fenakisztoszkóp, Mozgásfázis, Optikai játékok)

Az „élet kereke”. A fenakisztoszkóp „térbeli átalakításával” zootrópához juthatunk el. Képzeletben kilencven fokban felhajtjuk a korong ábra-, illetve fotósorral övezett részét; így egy hengeres dobozt, cilindert kapunk. A zootróp prototípusát az angol William Horner készítette el és írta le 1833-ban. Készülékét Daidaloszról (Daedalus), akiről az a monda járta, hogy mozgó emberi- és állatfigurákat szerkesztett, Deadalumnak nevezte el. Ez a készülék egy szabadon forgó, fémből, vagy bőrből, esetleg kartonból készült henger (dob), melyen szabályos távolságokra, a fázisképekkel megegyező számmal, ami általában 12, rések vannak kialakítva. Az alul zárt hengerben, lent cserélhető, mozgásfázisokkal ellátott, rajzolt vagy fotózott szalag helyezkedik el. A zootrópban megjelenő mozgásillúziót egyszerre többen is nézhették; így ez a szerkezet közvetlenül a mozi, a mozinézési szokások előzményeként is értékelhető.

A fogalmak nagy részének meghatározásánál, a közel két évtizeddel ezelőtt írt, nagyobb lélegzetű könyvemet vettem alapul (Értelmező szótár a művészeti neveléshez. Kézirat, MIE–Tölgyfa Program, Budapest, 1997, 1-253 o.). Természetesen, minden esetben felülvizsgáltam a meghatározásokat, az azóta eltelt idő ezt feltétlenül szükségessé is tette. A jelentős átalakításokon túl, jó néhány újonnan megjelenő fogalommal is kibővült a lista, így ez a szócikk-gyűjtemény is. További alapforrásként a „Fény, mozgás és árnyék – Mozgóképek és médiaismeret” (Profunda könyvek, Kaposvár, 2007, 1-150 o.) című munkámat használtam fel.

Gyenes Zsolt, 2014 június-július