

Vizuális akusztika

Gyenes Zsolt

Ernst Chladni XVIII. század vége felé megvalósított kísérletei adták az ötletet Thomas Mann-nak, hogy *Doktor Faustus* című regényének egyik lényeges fonalát, epizódját megalkossa. A *látható akusztika*, mint érdekes, misztikus kísérlet elbűvölte a regény főszereplőjét. A vizuális akusztika, saját olvasatunkban megegyezik a vizuális zene fogalmával.

A különböző érzékelési formáknak, pontosabban a különböző médiumoknak, valahol a mélyen közös szerkezeti alapjuk van. Erről már *Kepes György* is írt a *Látás nyelve* című nagy hatású könyvében. A ritmus, a forma és az ellentpont, három olyan kifejezési minőség, amelyek bizonyosan a közös nevezők felé visznek; oda ahol minden feloldódik, illetve visszatér az alapokhoz. A szinkronizáció a kölcsönös megfeleltetéseken alapul. Zene a szemnek, vagy esetleg fordítva; látvány a fülnek. Ellentmondásnak tűnő kapcsolások, kapcsolatok.

Mi módon lehetne a vizuális zene fogalmát röviden meghatározni? Olyan szerkezetileg összeépített, megalkotott intermédiá művekről beszélhetünk, ahol a kép és hang egyformán fontos szerepet kap, szimultán módon épülnek, meghatározzák egymás működését. Ennél a sajátos alkotási kifejezési formánál, tehát a zenei szerkezet meghatározó. A hang/zene különféle módokon transzformálható vizuális megjelenéssé, és megfordítva a folyamatot; a vizuális elemek konvertálhatók hanggá. A *vizualizáció*, vagy a *szonifikáció*, napjainkban gyakran emlegetett, szélesebb területei is előtérbe kerülnek a különféle transzkódolások kapcsán. Hang és kép kapcsolata sokféle lehet. Beszélhetünk például szinkroniáról, a-szinkroniáról, vagy *Michel Chion* után *szinkrézisz*ről is. A különféle kategóriák között szoros kapcsolatok vannak. Napjaink művészetében, talán leginkább a szinkrézis és/vagy a szinkronia megoldásai dominálnak. Mindkét területen újabb lehetőségek nyílnak meg a megújuló, változó technikák segítségével.

A vizuális zene talán legáttekinthetőbb kategorizálása a következő. Beszélhetünk *statikus*, *dinamikus* és *tiszta* formákról. A legelsőre példaként a klasszikus avantgárd idejéből megemlíthetjük *Paul Klee Fúga vörösben* című akvarelljét. Az igazi vizuális zenének nem is szükséges, hogy hangja legyen! Egy másik példa, szintén az 1920-as évekből, *Henri Nouveau* (Neugeboren Henrik) bauhausos fém-szobra, mely *Bach* egyik fúgarészletére, pontosabban kottarészlete mechanikus alapú transzpozíciójára épül. A második kategóriára talán a leghitelesebb klasszikus avantgárd példa *Viking Eggeling Diagonális szimfónia* című némafilmje. A tiszta vizuális zene neo-avantgárd példája, az 1971-ben készített *Normann McLaren* hangos film lehet (*Synchromy*). Utóbbinál a nézők azt látják, amit hallanak (vagy fordítva). Ezek a példák is alátámasztják azt, miszerint a különféle érzékszervek közelítése, összehozása, tehát holisztikus karakterű művek megalkotása a művészetben, – legkevesebb, mint a klasszikus avantgárd óta – kiemelt experimentális területként jelentkezik. Fontos megjegyezni ezen a helyen is, hogy éppen a legújabb technikák, a digitális szoftverek adtak, adnak új lendületet ennek a lényegében több száz éves hagyományokkal rendelkező kifejezési módnak. Ezzel összefüggésben kap kiemelt szerepet az interakció és/vagy az élő elektronika gyakori megjelenése is az újonnan készült művek kapcsán.

A *VAC – Visual Acoustics* című kiállításon hat különböző országban élő, tíz kortárs művész munkái voltak láthatók és hallhatók a nevezett témához igazodva, ez év április-május hónapokban. A helyszín Valletta, Málta fővárosa,



1. © Jerzy Olek: *Silent Existence*, 2016 (fotó: Jerzy Olek)



2. © Lux, Antal: *Mondhof*, 2012 (video-still)

mely egyben, 2018-ban Európa (egyik) Kulturális Fővárosa is. A kiállítás a széles horizontú terület, a vizuális zene/akusztika egy bizonyos szeletének tárgyalását, bemutatását vállalta fel. A kurátori koncepció alapján olyan példákra fókuszált, ami az egyéni kísérleteken túl bizonyos tendenciákra is rávilágíthatott. Ilyen például a valósághoz való viszony kérdése, a szociális érzékenység mértéke (vö. máltai művészek munkái), vagy éppen az avantgárd geometrikus művészeti hagyományok újragondolása, azzal összefüggésben kortárs problémákra reflektáló megvalósítások bemutatása (vö. magyar, illetve magyar származású alkotók). A két látszólag ellentétes megközelítés kiegészítette egymást, párbeszédet generált a különféle

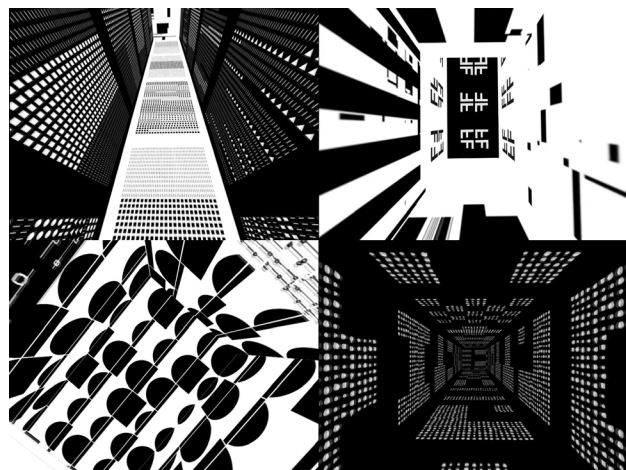
karakterű művek, gondolatok között a kiállítás kapcsán. A technika-, illetve eszközhasználat is szélesebb spektrumon mozgott. A kiállításon találkozhattunk klasszikus audio-video munkákkal (Lux), fotó-printekkel (T. Bortnyik/Tubák), kollázsokkal (Olek), tudomány és művészet sajátos fúziójával; szem-mozgást követő leképezésekkel (Attard), adat-vizualizációkkal (pl. Briffa), szonifikációval (pl. Szirmay), interaktív installációkkal (pl. Portelli, Galea), 3D-mapping vetítési technikával (Bordos) és digitális animációval (Palotai). Nézzünk a következőkben egy katalógusszerű listát, rövid ismertetőt a művekről, a művészekről.

Bordos László Zsolt 3D mapping vetítéseivel vált ismertté a nemzetközi művészeti életben. Ennek a technikának az értő használatával az élettelen, mozdulatlan tárgyaknak, mint például épületeknek adhat a művész új jelentést; dinamikus megjelenést; összművészeti dimenziókat teremthet meg. Bordos fekete-fehér, leginkább geometrikus mozgó-grafikákra épülő audio-video vetítése a műfaj állandó megújításának experimentumai is egyben. A kísértés, mely az öncélú tűzijátékszerű látvány-puffogtatások irányába hathat, Bordost minden esetben messze elkerüli. *Moholy-Nagy*, *Kepes*, *Schöffner* és *Vasarely* egy/fél évszázados álmai valósulnak meg munkái kapcsán itt napjainkban, a XXI. század elején. Hang és (mozgó)kép együtt épülnek, határozzák meg sajátos, többféle viszonyt felsorakoztató karakterüket; a mű egészét. A kiállításon Bordos néhány korábbi, két három évvel ezelőtt készült művének audio-video változatát mutatta be igen nagy méretű monitoron (*A-Synchron*, *io*, *KA300*).

Jerzy Olek lengyel képzőművész, teoretikus és professzor *Silent Existence* című installációja a zene hordozóját használta fel képhordozóként (1. sz. képmelléklet). A CD, egyrészt lassan a múlt emlékévé válik, másrészt mégis metaforikusan a zene egészére utalhat. A látható elemek improvizatív módon, helyspecifikusan állíthatók össze, azontúl bővíthetők is; a zene szárnyaló szabadságát is érintve. Olek kiállított képei lényegében zenei lejegyzések, partitúrák is lehetnének; de alapvetően zene-fragmentumok, hang-kollázsok a szemnek.

Az Ausztriában élő *T. Bortnyik/Tubák* néven jelentkező, illetve jegyzett háromtagú alkotóközösség egy korábbi fény-művét frissítette fel, dolgozta át a kiállításhoz. A műegyüttes, melynek címe *N-Dimension*, egy kilenc perc hosszúságú, néma, loop-olt videóból és hozzá kapcsolódó négy monitor-fotóból állt össze. A vetített mozgókép eredetileg installációhoz készült, de ilyen formán is önálló műnek tekinthető; más karaktert kölcsönözve az előzményeknek. A mű technikája egyszerű, mégis a végeredmény elragadó minőségű. Folyamatosan változó, geometrikus karakterű számítógépes animációt vetítettek egy félmatt, fekete, egymással kilencven fokos szöget bezáró felületre. A látvány bizonyos elemei visszaverődtek a felületekről, közben egymásra vetültek újból; így hoztak létre egy sajátos, multi-dimenzionális vizuális hatást, párbeszédet. Az avantgárd hagyomány, a reflektorikus fény-színjátékok kortárs megvalósításának lehetünk tanúi. Összetett dinamizmus ez, ahol a hang teljesen kiiktatódik, mégis a zenei struktúrák irányítanak; hasonlóan a klasszikus Diagonális szimfóniához.

Szirmay Zsanett; *Sound weaving* projektjét már jó néhány országban láthatta a közönség. A fiatal művész az adott



3. © Palotai, Gábor: *Odysseus*, 2018 (állóképek az animációból)



4. © Matyou Galea: *Soft Landscape*, 2018
(fotó: Gyenes Zsolt)

térhez, sőt kultúrához igazítja az egyes bemutatkozásokat. Ebben az esetben az adott kiállítótérhez illeszkedett a mű; ennek megfelelően végtelenített audio-videót láthattunk-hallhattunk. Ami ennél is fontosabb, az a projekt lényegének plasztikus bemutatása. Szirmay népi szöttek motívumokból kiindulva hoz létre olyan lyuk-szalagokat, melyek megfelelő hang-doboz eszközön, önálló zeneként játszhatók le. Ezek az akciók részei azoknak a komplex installációnak, amivel rendszerint jelentkezik a művész. A Sound weaving műegyüttesek legnagyobb méretű darabjai azok a lézer-technika segítségével megvalósított, a mintákból kiinduló, átluggatott textíliák, melyek a tér adottságaihoz illeszkedve hullnak alá a magasból, függenek a mennyezetről. A transzparenciának, átszűrődő fényeknek is nagy szerepet tulajdonít Szirmay. A hang és látvány eggyé válik; azt látjuk, amint hallunk (és fordítva). A klasszikus vizuális zenei gondolkodás találkozik a legújabb technikával; ilyen módon teremtve meg egyediséget és aktualitást. Lux Antal, Berlinben élő képző- és videóművész két audio-video munkájával szerepelt a kiállításon (*Stroke*, *Mondhof/Halo Round the Moon* – 2. sz. képmelléklet). Lux napjainkra már klasszikussá váló magyar származású videóművész, aki sok esetben a hangot is maga alkotja meg műveihez. Kép és hang egyenrangú partnerként folytatnak párbeszédet munkái kapcsán. A kiállításon az ő

mozgóképei vezetnek be minket az elektronikus-digitális művészeti világba, mutatják a közelmúltat; teszik ezt egy olyan alapállásból, esztétikai kiindulásból, melynek a gyökerei az 1980-as évek elejére nyúlnak vissza.

A svéd-magyar képzőművész és tipográfus *Palotai Gábor*; *Odysseus* című audio-videóját prezentálta a kiállításon (3. sz. képmelléklet). A tizenöt perces, loop-olt videó, pontosabban digitális animáció, a most elkészült elektronikus zenével együtt (*Ungváry Tamás* műve); premiért jelentett. A mozgóképhez szervesen kapcsolódva egy kilenc darabból álló print-sorozatot is kiállított a művész (*The Pitch of the Equalizer*). Az installáció magva az említett audio-video volt, mely Palotai azonos című grafikai novellája alapján készült. Az eredeti szöveges/verbális alapú mű, ebben az esetben először vizuális, majd audio-vizuális kifejezéssel cserélődött fel; azzá alakult át. Odüsszeusz végtelen utazása sajátos végtelen elbeszélésben fogalmazódott meg a művész által. A Palotai által megalkotott geometrikus (forma)alapú, fekete-fehér vizuális világ, a kialakított ritmus, az elválaszthatatlan hang-környezet, illetve zene együttese egy fontos kortárs mű születését tette lehetővé.

A máltai művészek a kiállítás másik, kissé eltérő karakterű részét alkották az eddigiekben leírtakhoz képest. Technikai értelemben, a „hazai pálya előnyeit élvezve”, a személyes jelenlétet jobban kihasználva tudtak igazodni az adottságokhoz. Ezentúl fontosabb azt megemlíteni, hogy a „másság” elsősorban mégis a konceptuálisabb megközelítésből, a direkter módon felvállalt szociális érzékenységből fakadt.

Matyou Galea munkássága leginkább a szobrászat és különféle szoftverek közötti átjárhatóságból, kapcsolatból indul ki. *Soft Landscape* című hipermédia műve egy talált tapétához illesztett elektronikát, illetve sajátos szoftverhasználattal kapcsolta össze a különféle elemeket (4. sz. képmelléklet). A tapéta ilyen módon érzékenyen reagált a közvetlen mozgásokra, de azontúl az egész épület elektronikai változásaira, rendszerére is reflektált. Összetett, több oldalú interakció valósult meg, ahol az adatok különféle hangokká, egy hangművé szerveződtek. A festőállványra állított tapéta tere ilyen formán kiterjesztődött az egész, bejárható, zárt épület-térre. A közvetlen emberi mozgás is változásokat gerjesztett a mű hangtextúrájában. A minták különféle forrásokból álltak, melyek alapját minden esetben a művész saját maga alkotta meg; modifikált éneke, vagy éppen találmányra kiválasztott irodalmi részletek (*The Secret Garden*) szerveződtek egységgé. A nyers, száraz adathalmazokból átformált, generált világ megteremtette saját, érdekes, változatos, színes, mindig új formát nyerő valóságát.

A konceptualista beállítódású, szintén máltai intermédia művész, *Pierre Portelli* helyspecifikus, interaktív installációt készített. Az *Economies of Desire* egy olyan minimáliszobor, mely szimbólumokon, asszociációkon keresztül igyekezett globális társadalmi kérdéseket feszegetni. Az alkotói koncepció határozottan konkrét volt a címadás összefüggésében, míg az „olvasat” sokkal nyitottabb lehetett annál. A szoborral közvetlen kapcsolatba kerülő néző-befogadó egyszer csak egy különös, mélyből előretörő, erős hangot generált mozgásával, érintésével, mely mindenképpen kimozdította „komfortérzetéből”.

Vince Briffa; *Ripples in a Pond* című opusza a néhány évvel ezelőtti olaszországi, pusztító földrengés elégiája (5. sz. képmelléklet). Adatvizualizáció volt ennek a műnek is az alapja, hasonlóan, mint *Galea* és *Attard* műve. A földrengésének változásait egy szoftver segítségével zenei kottalapokká, partitúrává alakította át a máltai művész, majd kottaállványokra sorba helyezte azokat; a valódi történetek lefolyásával szinkronban installálta. A végeredmény, legalábbis hagyományos zenei módon, lejátszhatatlan. Tudomány és művészet izgalmas fúziójának eredménye ez a kísérlet. A végeredmény nem mechanikus leképezés, hanem a művész szubjektív beavatkozásainak, módosításainak, választott paramétereinek eredménye. A balról jobbra történő megjelenítés megfelelt egy történet, történet, analóg módon való lineáris lejegyzésével; egy olyan transzkripcióval, ahol az egyikből könnyedén átkerülünk egy látszólag teljesen más minőségű médiumba. *Matthew Attard*, fiatal máltai képzőművész egy más típusú adathalmazból indult ki, mint *Briffa*, ahol a tudományos eszközöknek, felhasznált technikának szintén nagy szerep jutott a végleges mű megformálása kapcsán; a sajátos transzkripció megvalósításában. *Attard* egy és harminc másodperc között rögzítette a szeme mozgását, míg különféle zenéket hallgatott (6. sz. képmelléklet). A végeredmény digitális grafikákon, mozgóképen és szobor formájában valósult meg. A különféle zenestílusok vizuális projektálása, karaktere egyértelműen utalt az eredeti hangulatokra. Ez érdekelte leginkább a művészt ebben a kísérletben. Ismételten az átjárhatóság kapott fő szerepet hang és kép között, ahol végül is nem mediáció valósult meg, hanem valami teljes egész született.

VAC – Visual Acoustics,

Valletta International Visual Arts Festival, Malta School of Art, Valletta, Málta,

2018 április 9 – május 6.

Kurátor: Gyenes Zsolt

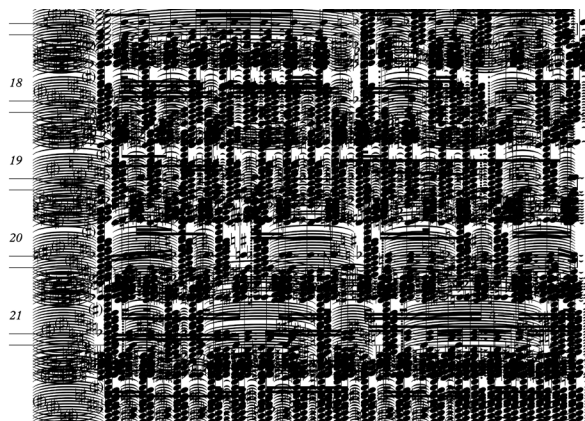
A VAC – Visual Acoustics című kiállítás egy olyan hat évvel ezelőtt elindított szimpózium/kiállítás sorozatnak a folytatása, mely a vizuális zene magyar és nemzetközi példáit igyekszik felsorakoztatni, tárgyalni (online: <http://vizualzene.hu/info.html>). Holisztikus élményt kíván nyújtani egy hasonló karakterű világban.

Ennek az írásnak a rövidebb változata az Új Művészet online-on jelent meg *Látható hangzások, avagy hallható látványok* címmel.

Felhasznált irodalom:

– Chion, Michel (1994): *Audio-Vision, Sound on Screen*. Columbia University Press, New York.

– Gyenes Zsolt (2012): *A vizuális zenéről – rendszerezési kísérlet*. Online: http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.



5. © Vince Briffa: *Ripples in a Pond*, 2018 (részlet)



6. © Matthew Attard: *Tracy Chapman*, 2018

pdf (2018. 04. 29)

- Kapuscinski, Jaroslaw (1997, 2001): *Basic Theory of Intermedia – Composing with Sounds and Images*. Online: <http://jaroslawkapuscinski.com/writing.html> (2018. 04. 18.)
- Keefer, Cindy–Ox, Jack (2006-2008): *On Curating Recent Digital Abstract Visual Music*. Online: http://www.centerforvisualmusic.org/Ox_Keefer_VM-htm (2010. 04. 27.)
- Kepes, Gyorgy (1969): *Language of Vision*. Paul Theobald, Chicago
- Mann, Thomas (1948): *Doctor Faustus, The Life of the German Composer Adrian Leverkühn as Told by a Friend*. Alfred A. Knopf, New York.
- Noll, A. Michael (1967): *The digital computer as a creative medium*. Online: <http://noll.uscannenberg.org/> (2013. 12. 30.)
- Predota, Georg (2014): *Paul Klee: Fugue in Red*. Online: <http://www.interlude.hk/front/paul-klee-fugue-red/> (2018. 03. 17.)
- Szigetvári, Andrea–Horváth, Balázs (2014): *Live electronics*. Typotex Ltd. Electronic Publishing House, Online: http://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tamop412A/2011-0010_szigetvari_live_electronics/ch03s02.html (2017. 06. 07.)
- Wick, K. Rainer (2000): *Teaching at the Bauhaus*. Hatje Cantz.

2018. május 21.