

Néhány új struktúra, megoldás az audio-vizuális művészetben

GYENES ZSOLT

Kaposvári Egyetem Művészeti Kar Médiaművészeti Intézet, H-7400 Kaposvár, Bajcsy-Zsilinszky Endre u. 10.,
e-mail: dyenes@gmail.com

GYENES, Zs.: *Some new structures, solutions in audio-visual arts*
Abstract: To make the mediums get out of their routine has always been a task of the curious creator with the intention to explore. By permanently emerging new techniques, this presents a growing challenge and increasing state of excitement. The experimental artist works against the apparatus; is looking for possibilities to make the program fail. His/Her aim in doing so is to highlight the significant features; to ask the fundamental questions.

Keywords: Expanded cinema, Abstract film, Loop, Post-digital, Synchronization, Chance as strategy

„A levegő telis-tele volt zenével. (...) ...ha Richard csak kicsit is elfordította a fejét, mindig új és más zenét hallott, de minden újabb zene tökéletesen harmonizált a levegőben mellette úszóval. (...) Agyában kavargtak a képek, ahogy átömlött rajta a milliós és milliós háttorzongató futam. (...) ...az egész egyetlen hatalmas, szétrobbanó harmóniagömbbő állt össze...”¹

Az érzékszervek nem elkülönülten működnek. Ezt tudták a nagyon régi korok mesterei is. A digitális környezet elterjedésével ismételten lehetővé vált, hogy holisztikus egységbe szerveződjének a korábban mesterségesen széthulló elemek. Az audio-vizuális kommunikáció kapcsán a két legfontosabb médium, a hang és a kép találkozik, alkothat szerves egységet. Talán soha nem volt akkora kihívás az alkotók számára a két különböző természetű kifejezőmód kreatív „szervezésére” mint napjainkban. A lehetőségek korántsem merültek ki; sőt újak bukkannak fel minduntalan.

Száz évvel ezelőtt jött létre a klasszikus avantgárd egyik legnagyobb hatású irányzata, mozgalma; a dadaizmus. Napjaink művészete szempontjából sok ponton hivatkozási alapként számíthatnak a dadaisták tevékenységei. Gondoljunk az akcióművészetre, az intermédiára, vagy a tárgyunk szempontjából leglényegesebb momentumra; a mozgóképre. A dadaistákhoz köthető filmek, akik jóformán kivétel nélkül képzőművészek voltak, első ízben mutattak fel példákat abban a vonatkozásban, hogy létezik egy „másik film”² is, ami vérátömlesztésként hathat a lumiéri mozira. Létrejön a valódi, ízig-veéig experimentális mozgókép. Elsősorban René Clair, Hans Richter, Fernand Léger, Man Ray és Viking Eggeling³ darabjai jelentik a merőben más megközelítéseket, utakat. Az avantgárd

idején néhány magyar származású, illetve magyar alkotó is kiemelkedő szerephez jut. Elsősorban Moholy-Nagy László filmtervei, Alexander László ős-multimédia előadásai vagy Gyarmathy Tihamér 1953-as, neoavantgárd filmje jutnak eszünkbe. De rajtuk kívül olyan későbbi művészek opuszai kíváncsnak még a sorba, mint Bódy Gábor, Tóth János, Háy Ágnes, Maurer Dóra és Szirtes András⁴. Gyarmathy magányosan, a bemutatás minimális esélye árnyékában készítette el „fotogram-filmjét” az 1950-es évek elején, míg ugyanabban az időben és az elkövetkező évtizedekben is virágzott Nyugat-Európában és Amerikában a kísérleti, underground, illetve „expanded cinema”⁵. Egyre közeledve időben napjainkhoz kiemelhetjük a lengyel származású Zbigniew Rybczynski kísérleteit⁶, vagy a fiatalon, tragikus körülmények között elhunyt Jeremy Blake loop-olt audio-vizuális „pannóit”⁷.

A mozi, a mozgókép az elmúlt 120 évben alig változott. A hangosfilm megjelenésével azontúl, hogy új kapuk nyílnak meg, veszt is képérzékenységéből a hetedik művészet. A színes film, annak is minél valóságosabb törekvései újabb távolodást jelenthetnek az előremutató, artisztikus kifejezéstől. A történetmesélés bejáratott sémái lényegében idegenek a vizualitástól. A mozgókép üzlet, ezért a lehetőségeivel is nagyon óvatosan bánnak az érdekeltek a profitorientált világban. Pedig létezik a „másik film”, az experimentális mozgókép, mely talán az egyetlen esély az audio-vizuális médium folyamatos, szükségszerű vérátömlesztésére, megújulására. A világ változik és a kifejezőmódoknak összhangban kell lennie a folyamatokkal. A szerzői mozi képviselői közül nagyon kevesen mertek igazán radikális kifejezé-

1 Adams D. 1992: Dirk Gently holisztikus nyomozóirodája. GABO Könyvkiadó, p.p. 331-332.

2 Hajdu István: A másik film. In: Mozgó Világ, Budapest, 1982 június

3 Dada Cinema, RE:VOIR VIDEO EDITIONS, DVD, Centre Pompidou, Paris, 2005.

4 Peternák Miklós, szerk.: F.I.L.M. – A magyar avant-garde film története és dokumentumai, Képzőművészeti Kiadó, Budapest, 1991., Online: <http://catalog.c3.hu/mediatoritenet/PDF/FILM.pdf> (2016. 02. 09.)

Új formák / Kísérleti filmek, A Balázs Béla Stúdió 50 éve, DVD, Műcsarnok–Magyar Nemzeti Filmarchívum, Budapest, 2010.

5 A fogalmak tisztázásához kiváló segítséget nyújt a következő kiadvány: Sebők Zoltán: Az új művészet fogalomtára – 1945-től napjainkig, Orpheusz Kiadó, 1996. A neoavantgárd filmes tendenciák egyik legfontosabb összefoglaló kötete: Gene Youngblood: Expanded Cinema, P. Dutton and Co., Inc., New York, 1970. Online: http://www.ubu.com/historical/youngblood/expanded_cinema.pdf (2016. 02. 09.). Amellett korrekt, rövid összefoglalása az új audio-vizuális megoldásoknak a következő tanulmány: Peter Weibel: Expanded Cinema, Video and Virtual Environments, Online: http://mccoyspace.com/nyu/13_s/video/Weibel-expanded_cinema.pdf (2016. 02. 09.).

6 Rybczynski, a témánk szempontjából talán legérdekesebb, legkarakteresebb művei a következők: New Book/Nowa Książka, 1975, Tango, 1980 (erre a műre pár évvel később Oscar-díjat kapott) és The Fourth Dimension, 1988.

7 Online: <http://www.ubu.com/film/blake.html> (2016. 02. 09.)

si eszközökkel kísérletezni. Ilyen volt például a francia újhullámos Godard. Az elektronikus mozgókép, a videó megjelenésével párhuzamosan, annak példájából merítve újabb lehetőségek nyíltak volna meg a film számára is, de ez a terület is kihasználatlanul maradt, marad napjainkig is. Peter Greenaway volt talán az egyetlen sztár-rendező, aki nagy filmjeiben is következetesen kísérletezett olyan alap kifejezési megoldásokkal, mint például a tér-idő szervezés, a non-linearitás és a kép-képben lehetőségek. Új törekvéseinek hatása napjaink mozgóképi művészetében, ha kisebb mértékben is, de mindenképpen fellelhető momentum.

A kísérleti mozi tehát megmaradt a szűk kört érintő, non-profit kisfilmek világában. Ez a tendencia úgy tűnik fordulatot vesz, legalábbis változik vagy lazul, ami a már említett új technikai lehetőségeknek is nagy mértékben köszönhető. Egyre több független, underground, experimentális, vagy absztrakt kisfilmekre specializálódott fesztivál kerül meghirdetésre⁸. A szereplés bárkinek adott. A HD technikai minőség bármelyik komputeren megvalósítható és az elkészült munka benyújtása egy fesztiválra az interneten keresztül percek alatt megtörténhet; költségek nélkül. Ha van demokrácia a művészet világában; akkor ez az; eljött az idő. Ezekkel a változó momentumokkal összhangban az is megfigyelhetővé vált az elmúlt évtizedekben, hogy a magas művészet és a műfaji törekvések egyre közelednek egymáshoz és meghatározóvá válik a „művészi mozinak” egy olyan új, hibrid válfaja, melyet olyan kultikus szerzők fémjelznek, mint például David Lynch vagy Tarantino.

De térjünk vissza szűkebben vett tárgyunkhoz; a kísérleti mozgóképhez. A „másik film” szélső pontján, animáció és képzőművészet metszésében helyezkedik el az absztrakt film/mozgókép. A klasszikus avantgárd idején olyan, már írásunkban említett alkotók nyitották meg a kapukat, mint például Hans Richter vagy Viking Eggeling. Magában az absztrakt kifejezés is problémás, a képzőművészet és a fotóművészet példáján elindulva inkább konkrét (film)művészetről kellene beszélni⁹.

Az absztrakt mozi, mozgóképet nagy területen átfeleli a vizuális zene (VZ). A vizuális zene az a típusú műfaj, médium, mely kapcsán a kép és hang/zene szoros, sajátos kapcsolatba kerülhet. Napjaink már említett történései, változásai újból a fókuszba helyezik az ilyen típusú intermediális törekvéseket, melynek gyökerei legalább háromszáz évre nyúlnak vissza. A „zene a szemnek”; leginkább olyan időben kiterjesztett megoldásokat jelent, ahol a zeneszerző gondolkodás, szerkesztés a meghatározó. Az igazi vizuális zenének nem is kellene, hogy hangja legyen (vö. például Thomas Wilfred vetítéseivel). A zene a legabsztraktabb művészeti kifejezé-

si forma, így nem véletlen, hogy itt is konkrét vizuális megjelenéssel találkozunk. A VZ kapcsán hang és kép egyenrangú, egymást építi, egymásból következik, sok esetben teljes szinkronia, vagy éppen az ellentéte valósul meg (lásd később). A számítógépes környezetben a hang automatikusan is (mozgó)képpé formálható (vizualizáció), illetve különféle analógiákkal, megoldásokkal transzformálható¹⁰.

A legtöbbször, megszokásból filmekről beszélünk, de napjainkban leginkább olyan mozgóképeket értünk ezeken, amik a számítógépes környezetbe olvadnak be. Forrás lehet akár szuper 8-as szalag, vagy analóg videofelvétel; a végeredmény technikai-mediális értelemben mindenképpen digitális.

A digitális környezet megvalósulása felé vezető úton az elektronikus (mozgó)képek, a (klasszikus) videónak nagy szerepe volt. Előkészítette az utat az új típusú befogadáshoz. Összetartozó új szegmensek vázolhatók fel a mozgókép-készítés és befogadás vonatkozásában, amik a videó megjelenésével váltak nyilvánvalóvá, illetve kerültek fókuszba. Ezek tömören jelölve: az új típusú tér-idő szemlélet, a non-linearitás és az elektronikus modifikációk „valóság feletti” lehetőségeinek kiaknázása, elsősorban a forma-szín vonatkozásokban¹¹.

Az elektronikus (mozgó)kép, a videó előkészítette a terepet a digitális környezethez. Olyan új momentumok teljednek ki a digitális technikában, mint például a szabad kísérletezés lehetősége, a variációk megőrzése és bármikor való visszahívása, majd újabb megoldások könnyed kikísérletezése, kép és hang tökéletes megfeleltetése¹². Ez utóbbi például, olykor túlzott sterilítást, „tökéletességet” kölcsönöz a mozgóképnek.

Túljutottunk a digitális robbanás euforikus megélésén. Egy olyan posztdigitális korba kerültünk, legalábbis a művészet területén, ahol az analóg megoldások természetesen fúziót alkotnak a legújabb megoldásokkal¹³. Az analóg és digitális szemlélet és technika összeolvastása teljesen új, hiteles művészeti megoldásokat hoz felszínre. Példaként említhetjük a szuper 8-as filmtechnika reneszánszát. A produktum

8 Például: Punto y Raya Festival, Basement Media Festival, Montreal Underground Film Festival, Altered Esthetics Film Fest, Winnipeg Underground Film Festival, Unexposed Film Festival, Haverhill Experimental Film Festival és Unseen Zinema, Online: <http://expcinema.org/site/en/calls-entries> (2016. 01. 19.)

9 A fogalmi tisztázásokhoz lásd: Gottfried Jäger–Rolf H. Krauss–Beate Reese: Concrete Photography/Konkrete Fotografie, Kerber Verlag, Bielefeld, 2005., vagy Gyenes Zsolt: Fotóművészeti stílusok – Kreatív gyakorlatokkal, Enciklopédia Kiadó, Budapest, 2013.

10 Elsősorban magyar nyelven (de mellette sok angol nyelvű anyaggal kiegészítve) található az a szakmai web-lap, mely a vizuális zenével foglalkozik (szerkeszti: Gyenes Zsolt). Online: <http://vizualzene.hu/>

11 Néhány irodalom a témához: Peternák Miklós (szerk.): Médiaörténeti szöveggyűjtemény I., MKF Intermedia–Barabás Ilona Kkt., Budapest, 1994., A videó világa. Videóművészet. Népművelési Intézet–Selyemgombolyító, 1983 és Gyenes Zsolt: Fény, mozgás és árnyék, Profunda könyvek, Kaposvár, 2007.

12 A témához kapcsolódóan lásd: Deborah Greh: Computers in Art Education. In: Secondary Art Education: An Anthology of Issues. The National Art Education, Reston, USA, 1990, vagy Gyenes Zsolt (szerkesztő): Informatikai eszközök a vizuális nevelésben, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 2003.

13 A témához kapcsolódó egyik érdekes tanulmány: Florian Cramer: What is 'Post-digital'?, Online: <http://www.aprja.net/?p=1318> (2015. 09. 16.)

a legtöbb esetben egy digitális környezeten és gondolkodáson átfutott hibrid mű, bizonyos szempontból megtartva a különféle médiumok sajátosságait; de lényege pont az azokon való átlépésen van; egy új minőség megteremtésén¹⁴.

A low és high technológia, a glitch-esztétika mind beolvasható a posztdigitális alapú művészeti megközelítésbe, ahol a dolgok nem önmagunkban jelentenek valamit, hanem generálva egymást, az említett új minőség felé vezetnek¹⁵.

A mozgókép ezredforduló környéki változásainak egyik legfontosabb és legérdekesebb vívmánya a loop megoldásokban keresendő. Bár a zenében már a XIX. század végén találkozunk vele (Erik Satie), illetve a videó-művészetben is felbukkan az 1960-as évektől kezdve (például Nam June Paik-nál), mégis az utóbbi húsz évben szaporodtak el azok az audio-vizuális művek, melyek végtelenítve jelennek meg, elsősorban művészeti galériákban, másodsorban a VJ/DJ kultúrában. Bill Viola nagy méretű videó-festményei, vagy Jeremy Blake-nek az Adobe After Effects képességeire építő művei kiemelt példák lehetnek ebben az irányban. A mozgókép a klasszikus avantgárd ideje óta kikívánczik a mozi megszokott nézői környezetéből (expanded cinema, video-art), de igazán mégis az elmúlt két évtizedben lépett ebben a vonatkozásban nagyobbat. Külön területként kell megemlíteni az internet környezetét, ahol például gif-animációkkal találkozhatunk. Minket, a gifekhez képest, most mégis jobban érdekelnek azok a nagyobb méretben vetített mozgóképek, ahol a megszokott elbeszélési struktúra önmagában a loop-olt tényről már teljesen megbomlik. A végtelenített mozgó hang-képet nem kell az elejétől a végéig nézni, nem kell leülni meredni a monitorra vagy a falfelületre. Elég megélni a teret, pontosabban belekerülni a térbe, szemlélődni, ahol a képi-hangi történet zajlik (például Bill Viola munkái). Ezekben a művekben az alkotó kalkulál a sajátos, a megszokottól eltérő nézői-hallgatói szokásokkal. Itt jegyezzük meg, hogy Andy Warhol nézhetetlenül hosszú, vágatlan filmjei az 1960-as évekből, mint például az Empire, ennek a szemléletnek előfutárainak is nevezhetők, abban a vonatkozásban mindenképpen, hogy azok a vetítések rövid időn belül átmentek valami sajátos interaktív „mozizásba”, akcióba.

Az audio-vizuális médiumokban alapvető kérdés, probléma a hang-kép megfeleltetés, a kétféle érzékelés sajátos viszonya. Ezt már írásunk első részében is érintettük. A viszony lehet sokféle, például teljes szinkronián alapuló, vagy aszinkronikus, esetleges, sőt disszonáns is. A vizuális zene alapfeladatának tartja a kísérletezést ebben a vonatkozásban (l. korábban írtak).

14 Lev Manovich és mások posztdigitalitásról írtak, beszéltek az ezredforduló környékén, mely sok ponton a posztdigitális gondolkodáshoz kapcsolható, előzménynek is tekinthető és majdnem hogy megfeleltethető a két fogalom egymásnak. Lásd például: Lev Manovich (2001): Posztdigitalitás esztétika – Krízisben a médium, Online: <http://exindex.hu/index.php?l=hu&page=3&id=227> (2009. 12. 19.)

15 A(z új) fogalmak tisztázásához segítséget nyújthat a következő könyv: Mathew Fuller (szerk.): Software Studies – A Lexicon. MIT Press, Leonardo Books, Cambridge, USA, 2008.

Michel Chion megalkotta a szinkrízis (synchresis) fogalmát, mely kapcsán a kép és hang a logikát melőzően olyan építő viszonyba kerül egymással, ahol a gyakori mechanikus csapdákat elkerülve (szinkronia) egyféle szintézissel lép túl saját határain. Azoknak a szinkronizációs pontoknak a megtalálása a lényeg az alkotó számára, amelyek alkalmazásával a hang-kép kapcsolat új minőséget generál¹⁶.

Az 1990-es évek második felétől, a személyi számítógépek ugrásszerű fejlődése következtében technika-ileg lehetővé vált olyan audio-vizuális művek megvalósítása, ahol a gép generálja a képi és hang elemeket, részeket, szekvenciákat. Egyik ilyen emlékezetes mű Waliczky Tamás Marionettes című „anti-animációja”¹⁷. Lev Manovich Soft Cinema néven hozta létre szoftver vezérelte végtelenített művét¹⁸.

Az 1990-es évek közepe táján, amikor a tényleges multimédia számítógépek elterjedtek és a www is bekerült a széles köztudatba, gyakrabban felmerült az interaktív mozgókép megjelenésének, szerepének kérdése¹⁹. Technikailag minden adott volt. Azóta tudjuk, tapasztaljuk, hogy az interaktív mozi nem terjedt el meghatározó szinten; nem kezdte ki a megszokott, „lineáris” mozgóképnézési szokásainkat. Az élet önmagá interaktív. Miért kell(ene) a művészetnek is hangsúlyozni, megerősíteni ezt?

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

17 Online: <http://www.waliczky.net/> (2016. 03. 14.) Marionettes, 2006:

„Marionettes’ is a seven minutes long computer animation about collapse. Marionettes are controlled by strings. If there is no string, they collapse. Nobody animates the body. If nobody animates the body, it will be animated by natural forces. Mass. Gravity. Collision. Randomization. In this animation the animator does not animate in the traditional term. Therefore we can say it is an anti-animation. The forces which control the movements of the marionettes calculated by physical simulation algorithms. Therefore these movements are strictly mathematical ones. They are dramatic, too. They visualize collapse in physical and – amazingly enough from puppets animated by machines – psychological meaning.”

18 Online: <http://www.ubu.com/film/manovich.html> (2016. 03. 14.) „SOFT CINEMA: Navigating the Database is the Soft Cinema projects first DVD published and distributed by The MIT Press (2005). Although the three films presented on the DVD reference the familiar genres of cinema, the process by which they were created and the resulting aesthetics fully belong to the software age. They demonstrate the possibilities of soft(ware) cinema – a ‘cinema’ in which human subjectivity and the variable choices made by custom software combine to create films that can run infinitely without ever exactly repeating the same image sequences, screen layouts and narratives.”

19 Lásd példaként: Hirsch Tibor: Van-e mozi a mozi után?, jegyzet, kézirat, ELTE, Budapest, 1996. vagy Gyenes Zsolt: Kreatív gyakorlatok – Mozgóképkultúra és médiaismeret, BMÖPI, Pécs, 2000.

Olykor-olykor felbukkannak olyan kísérletek, mint például Si Waite 2013-as Kafka-esque-je, mely valódi kortárs multimédia produkciónak nevezhető; a különféle médiumok ember általi interaktív alakításának sikeres megvalósulása²⁰.

A dolgozatnak ebben az utolsó részében néhány hazai, kortárs példát vizsgálunk meg. Szempontjainkat magukhoz a művekhez igazítjuk. A korábbi részben tárgyalt összetevők, problémák összecsengenek, megerősítést nyernek sok helyen az alábbiakkal.

Lux Antal Holdudvar (Mondhof) című, öt és fél perces, 2012-es videója a klasszikus videóművészet szemléletén alapszik, annak minden pozitívumát beleértve. A személyes hangvételű mű, – mely nem idegen a videóművészettől, ebben a vershez hasonlít a műfaj – a szerző „lassú lábadozásának holdudvarra vezető világtörli tánca”. A tánc, mint motívum az elejétől kezdve végigkíséri a mozgóképet és mint metaforaként, szimbólumként értékelhető. A mű képi világa az ágyon fekvő, a beteg szemébe folyamatosan belesütő lámpákat idézi meg. Ehhez társul, szó szerint összeforrasztva (kulcsolási technika) az izzó vörösből, narancs színben megjelenő, önmagába visszatérő tánc, a táncosok mozgása. A mozgás inkább töredezett, mint folyamatos, ezzel is hangsúlyozva az álomszerűséget, a fragmentumok non-lineáris voltát. A hang és kép, mint minden hiteles audio-vizuális műben, sajátos egységet alkot. Egymást építik a különböző érzékekre ható stimulusok, hol erősítve, máshol inkább idézőjelbe téve az adott közlés dominanciáját, jellegét. Lux, tehát tökéletesen együtt kezeli a hangot és képet; a kettő „szinkrízise” hozza létre a sajátos minőséget. Ez a megfoghatatlan valami az, ami a munka lényegét, esszenciáját hordozza, ami megkülönbözteti a többi, más műalkotásoktól.

Hasonló „keresésről” ír Szigetvári Andrea 2010-es, CT című interaktív audio-vizuális műve kapcsán is.

„A CT című darab kísérlet arra, hogy térben mozgó képanimációt meghangosítva különböző jelentéstartalmakat generáljunk kihasználva, hogy a kép és hang képes átértelmezni és közösen kialakítani jelentéseket. A cél, hogy a két modalitás (hallás, látás) egymásmellé rendelésével új minőség keletkezzen, ne váljon külön az audió és a vízió, hanem „audiovízió”-ként közösen fejessen ki valamilyen érzetet, hogy az együttműködésből hozzáadott érték szülessen.”²¹

Ennél a darabnál, mely egyébként e sorok írójának CT-animációjából indul ki, a két modalitás megfeleltetésén túl, vagy inkább azzal összhangban, az interaktivitás

válik főszereplővé. Azon kevés kortárs kísérletek közé sorolható a nagyjából 20 percesre tervezett előadás, ahol a szerző improvizációja, mintegy hangszerezen való játéka alakítja ki a végleges, de csak az akkor, abban az adott idő-térben tapasztalható formátumot, megjelenést. A vizuális elemek rövidege, ezért variálhatóságának korlátai a hozzá rendelt hangokkal, különféle mátrixokkal teljesebbé ki igazán. A visszatérő vizuális elemek hangsúlyozzák, emelik ki a gazdagabb auditív változásokat. A szokatlan módon alkalmazott technika; a CT-felvételek elkészítése a kimozdítással, ami az eszköz nem rendeltetésszerű használatából ered, sajátos vizuális látványt eredményez. Az eredetileg egy drótkompozíció sűrű szellett fényképsorozata a fém tulajdonságának köszönhetően megzavarja a tiszta látványt; éppen ez okozza esztétikai minőségét. A „hiba esztétikája” dominál²². A kozmikus hatást keltő mozgó fénypontok generálják a hangokat, az elektroakusztikus zenét, de fordított irányban is igaz a megállapítás. A találkozás szűkebben vett szinkronitást eredményez²³. (1. ábra)

Szigetvári Andrea elektro-akusztikus zeneszerző egy másik műve kapcsán Stewart Collinsonnal dolgozott együtt. A *Transitus Angeli* 2014-ben készült, 11 perces audio-video, bár típusa/technikája szerint inkább talán animációnak nevezhető²⁴. A két szerző tudatosan törekedett a chioni szinkronizációs pontokon keresztül (point of synchronization) egy „laza szinkronizmuson” (loose synchronism) alapuló kép-hang megfeleltetés megvalósítására²⁵.

E sorok írója 2010-ben kezdte el Szinkrónia néven annak a kísérleti audio-vizuális sorozatnak a létrehozását, aminek eddig több mint száz különálló opusza valósult meg²⁶. A korai szakaszban elsősorban az alapelemekre épülő szigorú hang-kép megfeleltetések kerültek előtérbe, de egyre lazult a kapcsolat és a chioni ideológiához is igazodva egy tágabb, szabadabb szinkronizáció valósul meg a Szinkrónia audio-video moduljai között.

22 Vö. Kim Cascone (2000): A hiba esztétikája: „poszt-digitális” tendenciák a kortárs komputerverzenében, Online: http://www.balkon.hu/balkon03_12/12cascone.html (2010. 01. 13.)

23 Szigetvári Andrea: CT, élő elektronika, interaktív audio-vizuális mű, 2010, Részlet a műből: online: https://www.youtube.com/watch?v=73o54m5s_2g (2016. 03. 16.)

24 Online: <http://art-film-festival.com/portfolio/transitus-angeli-stewart-collinson-andrea-szigetvari/> (2016. 02. 10.)

25 „*Transitus Angeli* is located within the stream of film-work that has sought alternatives to realistic visual representation and figuration, but acknowledges that abstraction in both the visual and sonic domains cannot be separated from the world from which it emerges. Ironically titled, this piece of 'sonic cinema', or 'sonikinos', is an oppositional response to current reactionary tendencies and growing economic, social and political turbulence. Through systematic distortion and deconstruction, a synthesised bell-sound becomes transformed into a rough-music, charivari, scampanate, or katzenmusik, articulated and reinforced visually, synchronically, and synaesthetically by the agitated jitter of a visual field derived from digitised looped and sequenced hand-painted 16 mm film.”

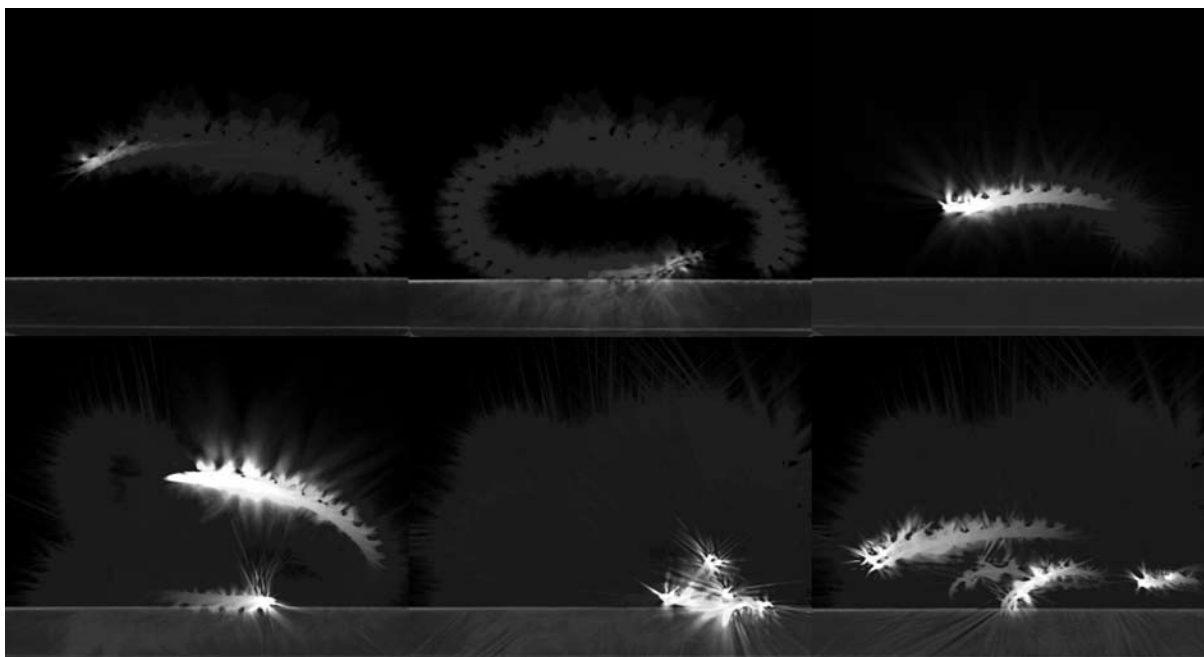
26 Online: http://vizualzene.hu/vaku_program_final.pdf (2016. 02. 10.)

26 2012-ben adta ki a Képirás Művészeti Alapítvány az első elkészült 30 darabból DVD válogatását egy füzet kíséretében (Gyenes Zsolt: Szinkrónia/Synchrony).

20 Si Waite: Sensation and Control: Indeterminate Approaches in Popular Music. In: Leonardo Music Journal, Volume 24, The MIT Press, USA, 2014, p.p. 78-79.

„In *Kafka-esque*, a human performer controls the music and visuals by typing a Franz Kafka quote on a computer keyboard. The system recognizes certain words in the text, and responds by changing the states of a number of sound generators. The rhythm of the typing determines the rhythmic elements of the piece.”

21 Szigetvári Andrea: CT – kép és hang kölcsönös átértelmezése interaktív zenei rendszer segítségével, Online: http://vizualzene.hu/szigetvari_andrea.pdf (2015. 03. 14.), 3. oldalon



1. ábra. Szigetvári Andrea: CT, élő elektronika, interaktív audio-vizuális mű, 2010. (állóképek)

A legszigorúbb szabályokon alapuló, de már áttekinthetetlen struktúrák véletlenszerűsége hoznak létre. A véletlennek nagy a szerepe minden típusú művészetben²⁷. A váratlan, az izgalom és a véletlen karöltve jelennek meg a mozgóképen is; egyik mozgatórugó lehet az érdekesítő művek létrehozásának vonatkozásában. A Fibonacci számsor, mint a legegyszerűbben kiszámítható struktúra alkalmazása, a fentiek értelmében véletlenszerűsége hoz létre. Ez pedig a mindennapi tapasztalatainkkal nagy mértékben találkozik. Főleg a Szinkrónia sorozat első felében alkalmaztam gyakran az ismert számsort a képi és hangyi környezet létrehozásában. Minden esetben előre megterveztem a makrostruktúrát (2. ábra). A mikro-elemek a munkafolyamat során alakultak, épültek be a nagy egészbe. Az „audio-vizualizáció” folyamatában a szonifikációnak, de ugyanúgy a vizualizációnak is szerep jut. Csak néhány momentuma a kutatási háttérnek, illetve az inspirációknak, felsorolás-szerűen a következő: Braille-írás, Beissel-harmóniák, Szkrjabin misztikus akkordja, búvós négyzet, CTG-diagram, Leverkühn zenei harmóniái (Thomas Mann), Ludolf-féle szám, Cangianté-színsor, Ingo Glass forma-szín analógiája, audio spectrum, Rubik-kocka, szinesztézia és utóképek²⁸. Mind olyan elemek ezek, melyek „szigorúságuk kiszámíthatatlanságával” élő struktúrákat generálnak.

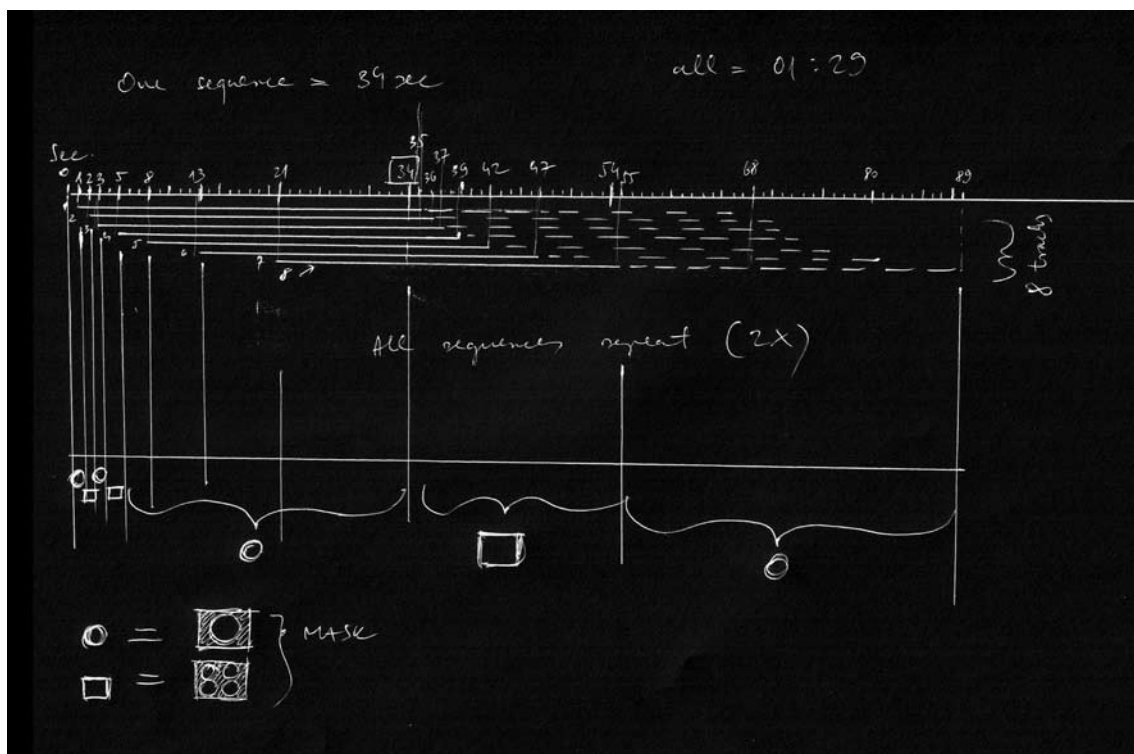
Végezetül a példák sorában a Szinkrónia sorozat egyik legutóbbi opuszát ismertetem röviden (3. ábra). A mű alapját Kurt Schwitters Ursonata-ja adja; a dadaista mű inspirálta. Ismételten szerepet kap a Fibonacci-számsor alapján való makro-struktúra megvalósítása. A munka igazi posztdigitális szemléletben készült. Felhasználásra kerül benne diafilmkocka és VHS videó-részlet is. A hangyi- és a képi elemek szekvenciái is egyetlen szövegpartitúrából indulnak ki (Ursonate), melyek analóg hang-kép felvételek újakeverésével, digitális módosításaival nyerik el formájukat. Többszörös (monitor)rétegződések, modifikációk, visszatérő elemek, idézetek összeforrasztása vezet el a végső audio-vizuális megjelenésig. A low-tech, a glitch-szerű esztétika, utalás az analóg, klasszikus videóművészet formáira, szintén meghatározó tényezők. Az absztrakt képi világ és szerkesztésmód újabb kihívásnak nevezhető. Természetesen nincsen története a műnek, maximum csak történések vannak benne. Ezért a vizuális-auditív elemeknek, azok együttesének több, mint tíz percen keresztül „el kell vinniük a balhét”. A layer-ek csúsztatásai, visszatérő, bár variált formátumai a megformált ritmus-sal karöltve vezetnek térbe és időben tovább²⁹.

A kizökentés a megszokott kerékvágásból a művészet alapjellegzetességei (és alapfeladatai) közé tartozik. Napjaink audio-vizuális kultúrájában úgy tűnik koránt sincsenek kimerítve a (megformálási) lehetőségek. A „másik út” még tovább ágazódik...

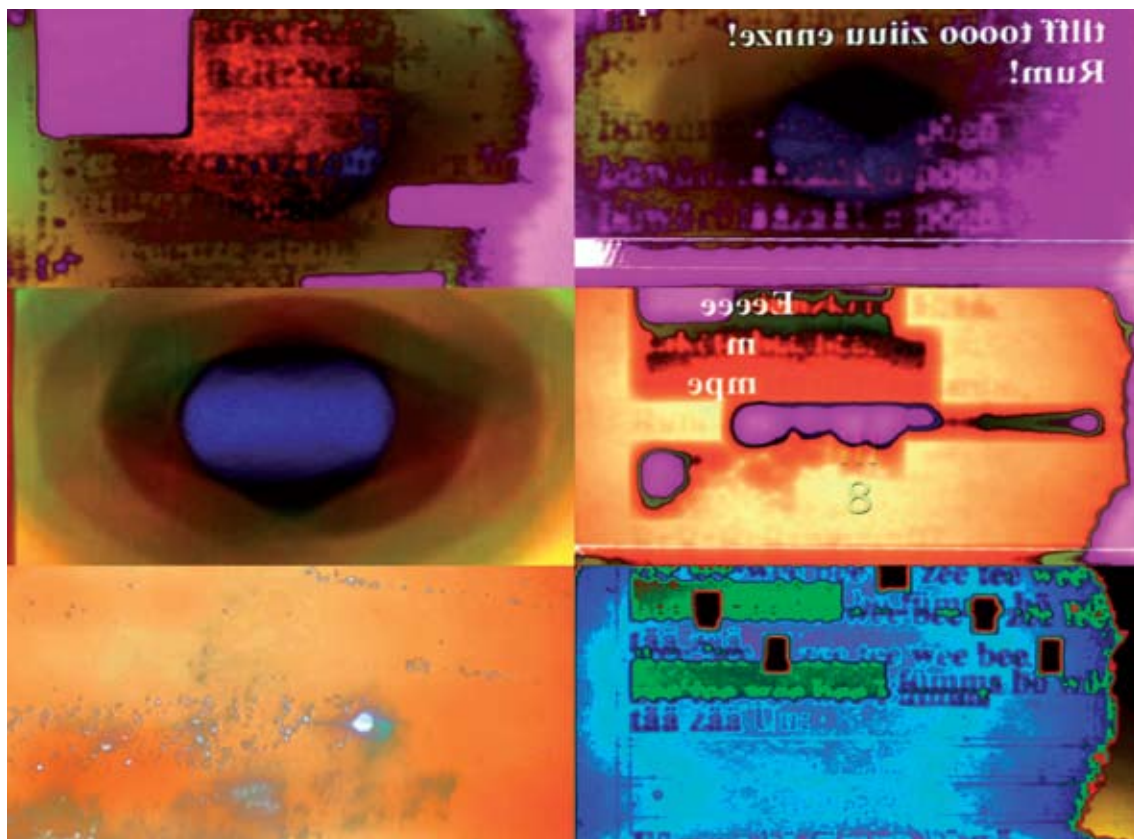
27 Vö. Véletlen mint stratégia / Chance as strategy, Nyílt Struktúrák Művészeti Egyesület, kiállítás a Vasarely Múzeumban, Budapesten és katalógus, 2012.

28 Lásd részletesen: Gyenes Zsolt: A Szinkrónia keletkezése, Online: http://vizualzene.hu/gyenes_szink_keletkezese.pdf (2016. 03. 16.)

29 Online: <https://www.youtube.com/watch?v=3OVyer68bcM> (2016. 03. 16.)



2. ábra. Gyenes Zsolt: Szinkronia Opus 93/b című munka vázlata, partitúrájának részlete, 2014.



3. ábra. Gyenes Zsolt: monitorTEXTúrák, audio-vizuális munka, 10:45, 1280×720 px, MOV, hifi stereo hang, 2016.