

Pont és vonal – A magyar absztrakt mozgóképművészetről

GYENES ZSOLT

MATE Kaposvári Campus Rippl-Rónai Művészeti Kar
H-7400 Kaposvár, Bajcsy-Zsilinszky Endre u. 10., e-mail: dyenes@gmail.com

GYENES Zs.: *Dot and line – On Hungarian abstract motion picture art.*

Abstract: Hungarian-born artists such as Alexander László, László Moholy-Nagy, György Kepes, Nicolas Schöffer and Jules Engel played a pioneering role in the creation and development of abstract film and visual music. Despite this, the genre has not become established in Hungary. This was mainly for political and social reasons. The new technologies available in the 21st century give everyone the opportunity to create in this genre at a high level. The second part of the paper discusses some of the contemporary Hungarian artists who are active abroad with their abstract moving images.

Keywords: concrete art, visual music, graphic sound, intermedia, light projection, sound-generated works, visualization, analog electronics

Bevezetés

Az absztrakt művészetnek, magának a művészeti formából adódóan is, nincsenek korlátai. A lehetőségek végtelennek tűnnek, de éppen ez lehet a hátránya is a teljesen szabad kifejezési formáknak. Nincsenek kapaszkodók vagy határok és akár felszínessé, parttalaná, üressé válhat a mű.

A *legabsztraktabb* művészeti kifejezési formának talán a zene nevezhető. Nincsen hozzárendelve történet és megnevezhetően ábrázolt formavilág. Az absztrakt vizuális kifejezés, főleg, ha színek társulnak hozzá, hasonlatos a zenéhez. Ennél a *műfajnál* a tér-forma-szín leginkább önmagára utal, maga a kifejezési nyelv kerül előtérbe. A nagy, holisztikus karakterű összefüggésekre lehet irányítani a figyelmet. A tiszta absztrakció egy másik dimenzióba transzponálja a megszokott kifejezést, kommunikációt, így az alkotást is.

Az *absztrakt* és *konkrét művészet* meghatározása, szétválasztása egy másik tanulmánynak lehetne a tárgya. Ezen a helyen annyit emelünk ki ebben a vonatkozásban, hogy míg az absztrakt művészet nem szakad el teljesen a *kinti-látható* világtól, addig a konkrét megfogalmazás teljesen tagadja a *felismerhetőséget*, a szín-tér-formák teljes mértékben önmaguk referenciájává válnak, tehát megszűnik mindennemű kapcsolat a *kinti-látható-megnevezhető* valósággal. Az egyszerűség és a jobb érthetőség kedvéért, a széles körben elterjedt *absztrakt* kifejezést, megjelölést használjuk ebben a szövegben is, holott leginkább *konkrét művekről* beszélünk...

Ez a tanulmány a *legabsztraktabb* magyar filmek és videóművek közül kíván felsorakoztatni néhány markáns példát. Az előfutárok rövid tárgyalása után a jelenkori művészeti példákat veszi sorba a szöveg.

A *vizuális zene*, mely tömören szólva: zene a szemnek, leginkább absztrakt/konkrét mozgóképek kapcsán valósul meg. Ennél a kifejezési formánál a hang és kép sajátos egységet alkot, egyik sem rendelődik alá a másiknak, sőt egymásból következnek, egymást építik fel. Sok esetben teljes *szinkronia* valósul meg.¹ A következőkben tehát néhány magyar példán keresztül tárgyaljuk ezt a marginális karakterű művészeti területet.² Célunk, hogy felvázoljunk egy lehetséges ívet, mely kapcsán talán jobban megérthetjük szerepünket, kapcsolatainkat, viszonyainkat életünk során, és így korunkról is érvényes kérdéseket fogalmazhatunk meg. A válaszok a legtöbb esetben nem kerülnek, nem is kerülhetnek kimondásra. Maga a kérdésfeltevés a fontosabb, ami újabb gondolatokat gerjeszthet.

Hang, mozgás, fény, elektronika, gesztus stb. mind együtt szerepelnek e sajátosan megteremtett művészeti világban, a vizuális zenében, abban az *absztrakcióban*, ahol minden *csak önmagára* utal, ezáltal teremtve meg egy *tiszta*, vagy tisztább egyedi világot.

Néhány előfutár

MOHOLY-NAGY László (1895. Bácsborsód – 1946. Chicago, USA) munkássága nagyon gyakori hivatkozási alap korunk médiaművészete kapcsán. A művész és teoretikus úttörő jellege, sokoldalúsága vitathatatlan. Témánk szempontjából két művét érdemes itt kiemelni. Az első a *Fényjáték, fekete, fehér, szürke* című film 1930-ból. Erről már sokat írtak, maga a készítő is említi híres könyveiben. A mozgókép Moholy fő műve, a *Fénytérmodulátor* alapján született meg. Maga a mozgó szobor évekig formálódott és a film készüléseinek évében fejeződött be.

A film szinopszisa szerint hat részből állna³, de csak az utolsó egységet ismerjük, mely a már említett mozgó szobor segítségével készült el. A mű, a mélyfeketétől a szürkék gazdag skáláján keresztül a hófehérig *játszik* a különböző, folyamatosan változó, alakuló tónusfokozatokkal. A némafilm ritmusa, formavilága a vizuális zene területére vezeti a nézőt. Az egymásra fényképezések, a mozgó fényforrások, a prizmak és tükrök bevonása további *réteget* jelentenek, még tovább visznek az absztrakció útján. *Viking Eggeling Diagonális szimfóniáját* is eszünkbe juttatja az alkotás. Moholy-Nagy több ízben is említi a svéd

1 Gyenes 2012.

2 A „világ legabsztraktabb film- és vizuális fesztiváljának”, a spanyol szervezésű Punto y Raya anyagából emeltük ki a magyar szereplőket. Online elérés: <https://www.puntoyrayafestival.com/fest/community/artists> (2024. 03. 02.)

3 Moholy-Nagy 1996, 288–289.

képzőművész-filmes korszakalkotó művét, mint például az összefoglaló művében, a *Látás mozgásban*, ahol kiemeli az 1921-ben készült mű *mozgásban rejlő érzelmi erőit*.⁴

Témánk szempontjából talán még fontosabb a következő mű. A *British Film Institute* munkatársai 2019-ben találták meg azt az elveszettnek hitt experimentális munkát, amit Moholy-Nagy László készített 1932-33-ban *Hangzó ABC* címen.

„A 'Hang ABC' kísérletben a jelek, szimbólumok minden típusát, sőt az ábécé betűit, és saját ujjlenyomatomat is felhasználtam. Minden vizuális minta a hangszávon egy hangot produkált, amely fűtülésre és más zajokra emlékeztetett. Különösen jó eredményeim voltak személyek profiljaival.” – írta a szerző.⁵ Összesen negyven különböző (ráfényképezett) minta jelenik meg a filmen, és így ugyanannyi különböző *hang-szeletet* is hallunk párhuzamosan. Tiszta vizuális akusztika. Az halljuk, amit látunk – vagy fordítva.

A *grafikus hang*, azaz a hang fényből való szintetizálásának technológiája a Szovjetunióban született meg 1929-ben. *Borisz Jankovszkij* olyan experimentális hangszavakat hozott létre 1931-ben, melyhez saját és munkatársa profilját használta fel, tehát ebben mindenképpen megelőzte Moholy-Nagyot.⁶

A német úttörő, *Oskar Fischinger* testvérével együtt hasonló kísérleteket végzett nagyjából a magyar származású honfitársával egyidőben. Fischinger szigorú, geometrikus-absztrakt formákat rajzolt, majd fotózott a film hangsávjára. Moholy-Nagy ugyanakkor sokkal oldottabb, játékosabb formákkal kísérletezett, még kissé humoros megoldások sem álltak messze tőle.

A *Hangzó ABC* a hasonló, korabeli progresszív kísérletek sorába tartozik. A szerző felhasználta az addig elért eredményeket, de túl is lépett bizonyos vonatkozásban rajtuk. *Proto-konceptualista* szemlélete egy végletekig redukált vizuális és zenei formát produkált, ahol az újráfényképezett hangsáv (vizuális) részévé vált az egyébként teljes fényhiánynak, a fekete vászonnak. A változó minták, a tőlük teljesen elválaszthatatlan hangzással együtt megkíséreltek egy játékos, szabályoktól mentes *intermediális* karakterű ábécét, nyelvet felvázolni. A mai elektronikus-digitális zene előfutárait is üdvözölhetjük Moholy-Nagy, Fischinger, az oroszok és más avantgárd alkotók sajátos audio(-vizuális) kísérleteiben.

Moholy-Nagy László zsenialitása éppen abban rejlett, hogy felismerte kora legelőreutatóbb művészi és tudományos vívmányait, törekvéseit, azok lehetséges fűzőit, melyeket sajátosan, sikeresen szintetizált. Mert ébren (is) álmodni. Álmai egy része napjainkra valóra vált.

A magyar származású avantgárd művészek meghatározó úttörői voltak a vizuális zenének. *Alexander László* (*László Sándor*), *Moholy-Nagy* és *Kepes György* mindenképpen a legfontosabbak közé tartoznak. Ez a sor folytatható *SCHÖFFER Miklóssal* (*Nicolas Schöffer*, 1912. Kalo-

csa – 1992. Párizs), aki szintén egy sokoldalú, rendkívül nyitott szellemiségű alkotó volt. Schöffert az első olyan művészek között tarthatjuk számon, akik a programozás nyelvét, illetve technikáját alkalmazták műveik kapcsán.

Az 1956-ban készült *CYSP 1* című alkotása az első kibernetikus szobornak számít a művészettörténetben. Működéséhez az elektronikai háttérrel a *Philips* cég biztosította. A szobor különféle érzékelők és mikrofon segítségével megfelelő finomsággal reagált a körülötte történő változásokra.

A *Kyldex 1* (*Hamburgi Opera*, 1973) egy *fénydinamikus* (*luminodynamic*) kísérlet, mely *Kepes György* jó néhány késői installációihoz hasonlóan, szintén kollaboráció kapcsán valósult meg. *Pierre Henry* zenéjére és *Alwin Nikolais* koreográfiájával szinkronban együtt mozogtak Schöffer *kibernetikus fény-szobrai*. Összművészeti produkció volt ez és a tizenöt részre tervezett előadás menetének alakulásába a nézőközönséget is bevonták.⁷

Témánk szempontjából a *Spatiodynamisme* című, közel hat perces film még fontosabb alkotás az említettekhez képest. Ezt 1958-ban készítette Schöffer Franciaországban. A mű címe az azonos nevű szobrára utal. A vágó, az olasz *Tinto Brass* volt. A mű egyértelműen Moholy-Nagy László *Fényjáték, fekete, fehér, szürke* című filmje továbbgondolásának tekinthető, leginkább abban a vonatkozásban, hogy a szobor által produkált fényjáték itt a *főszínek* kapcsán válik *plasztikussá*. Habár Moholy szobra is színes égőket használt, mégis az általa készült film, elsősorban technikai okok miatt maradt fekete-fehér. Mindkét filmben a mozgó szobor által létrehozott fények, tükröződések, transzparenciák és árnyékok hozzák létre a dinamikus absztrakt formákat. Minden elem folyamatos mozgásban van. A vetített látvány, a fényjáték és a szobrok, leginkább fényes, csillogó felületének képei párhuzamos vágásokkal váltakoznak egymással.⁸ A rövidfilm vizuális *barangolás* az absztrakció és a konkrét művészet határán.

Jules ENGEL (*Engel Gyula*, 1909. Budapest – 2003. Simi Valley, Kalifornia, USA) az 1930-as években emigrált az Egyesült Államokba. Alapító, meghatározó professzora volt a *California Institute of the Arts* animációs-film szakának. Tehetsége elsősorban kiemelkedő rajztudásában, ritmusérzékében és a színekhez való érzékeny viszonyában mutatkozott meg. A XX. század progresszív művészeti irányzatai hatással voltak, beépültek animációs munkásságába. Két, azonosan háromperces animációja említhető a gazdag életműből, melyek a témánkhöz szorosan kapcsolódnak. A *Silence* (1968, néma, fekete-fehér) című műben leginkább szimmetrikus, pontokból összetevő mintázatok alakulnak egymásba.⁹ Folyamatos átalakulás, melynek *kép-tér-ritmusa* mégis látszólagos szekvenciákra bomlik. Az animáció eszünkbe juttatja *John Whitney* és *Larry Cuba* korai komputer-műveit (például *Arabesque*, 1975, illetve *3/78*, 1978), de látható, hogy Engel ebben a vonatkozásban (is) megelőzte korát.

4 Moholy-Nagy 1996, 271.

5 Moholy-Nagy 1996, 277.

6 Generation Z/Z Generáció – A hangművészet és a zenetechnika orosz úttörői 1910-től az 1930-as évekig. Katalógus, OSA Archívum, Centrális Galéria. Budapest, 2011.

7 Schöfferről rövid összefoglalás: https://monoskop.org/Nicolas_Sch%C3%B6ffer (2024. 03. 02.)

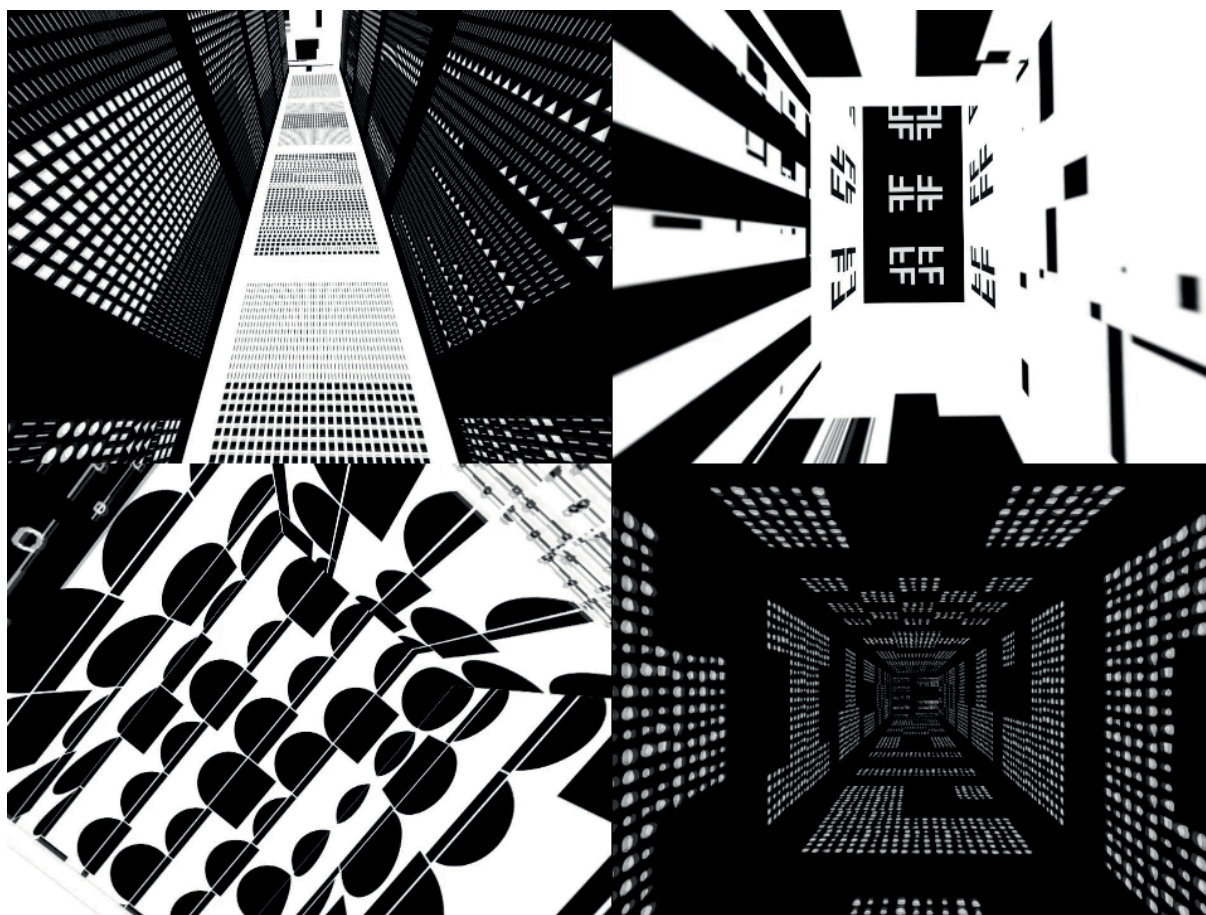
8 További példa Schöffer ide kapcsolható művészetéről: https://lam.xyz/artists/nicolas-schoffer_i/ (2024. 03. 02.)

9 <https://www.youtube.com/watch?v=E6QqschdhpQ> (2024. 03. 02.)

A *Train Landscape* (1974, zene: *Stan Levine*) minimális dizájnya erősíti a kisfilm ritmusában megtestesülő erőt és változatosságot. A villogás, a finom *sztrobozkóp-hatás* tovább viszi, elvonatkoztatja a nézőt a kiindulástól; a vonat ablakán megjelenő, önmagában is érdekes, ritmikus látványtól. Az artisztikus színek használata tovább oldja a *radikális avantgárd hatást*.¹⁰

Engel további kettő absztrakt kísérleti animációja 1976-ból, a *Rumble* és a *Shapes & Gestures*. A magyar származású művész állandó kísérletező volt, aki eredményeit a kommersz animációban és a tanításban is nagymértékben kamatoztatta.

Tamás (1936–2024), a szintén Svédországban élt zeneszerző komponált. A mozgóképet Palotai azonos című *grafikai novellája* alapján készítette. Az eredeti *szöveges/verbális* alapú mű, ebben az esetben először vizuális, majd *audiovizuális* kifejezéssel cserélődött fel; azá alakult át. Odüsszeusz utazása sajátos *végtelen* elbeszélésben fogalmazódik meg a művész által. A felhasznált, megjelenített állóképek önmagukban is (*statikus*) vizuális zenék. A Palotai és Ungváry által megalkotott labirintus egy geometrikus alapú, sajátos, fekete-fehér vizuális világ, ahol a kialakított ritmus a váltásokkal együtt, az elvlaszthatatlan hangkörnyezet, illetve zene együttesen egy dinamikus, felemelő hatású *hang-kép élményt* nyújt a néző számára.



1. ábra. Palotai Gábor: *Odysseus*. Állóképek az audiovizuális műből, 2018. (Gyenes Zs. felvételei)

Jelenkori kísérleti művek

PALOTAI Gábor (sz. 1956) tipográfiai, képzőművészeti és mozgóképes munkásságára *Moholy-Nagy László* és *Kepes György* is hatással volt. A svéd-magyar művész mással össze nem téveszthető, egyéni stílust alakított ki, melyet következetesen visz végig pályáján.

A tizenöt perces *Odysseus* (2018) című audiovizuális opusza (1. ábra) egy digitális animáció, a hozzá szervesen kapcsolódó elektronikus zenével együtt, melyet UNGVÁRY

Ungváry Tamás amikor elektronikus zenét alkot, *hangszobrásznak* titulálja magát, máskor pedig tradícionális zeneszerzői metódust folytat. *Egy-ségről* beszél, amire például az *Odysseus* kapcsán is törekedtek. A megfelelő dramatikus pontok meglelése a lényeg, ahol kép és zene találkozik. Ez a találkozás nem a hétköznapi értelemben valósul meg. A kapcsolatok kiemeléseket tesznek lehetővé, a két médium segíti egymást, lendítenek egymáson. Az egész egy összbenyomáson, *összbe fogadáson* alapul; amit csak érzelmi alapon lehet megközelíteni. Az *Odysseus* zenéje egyetlen *glissando*, ez az animációval együtt *behúz egy mélységbe*.

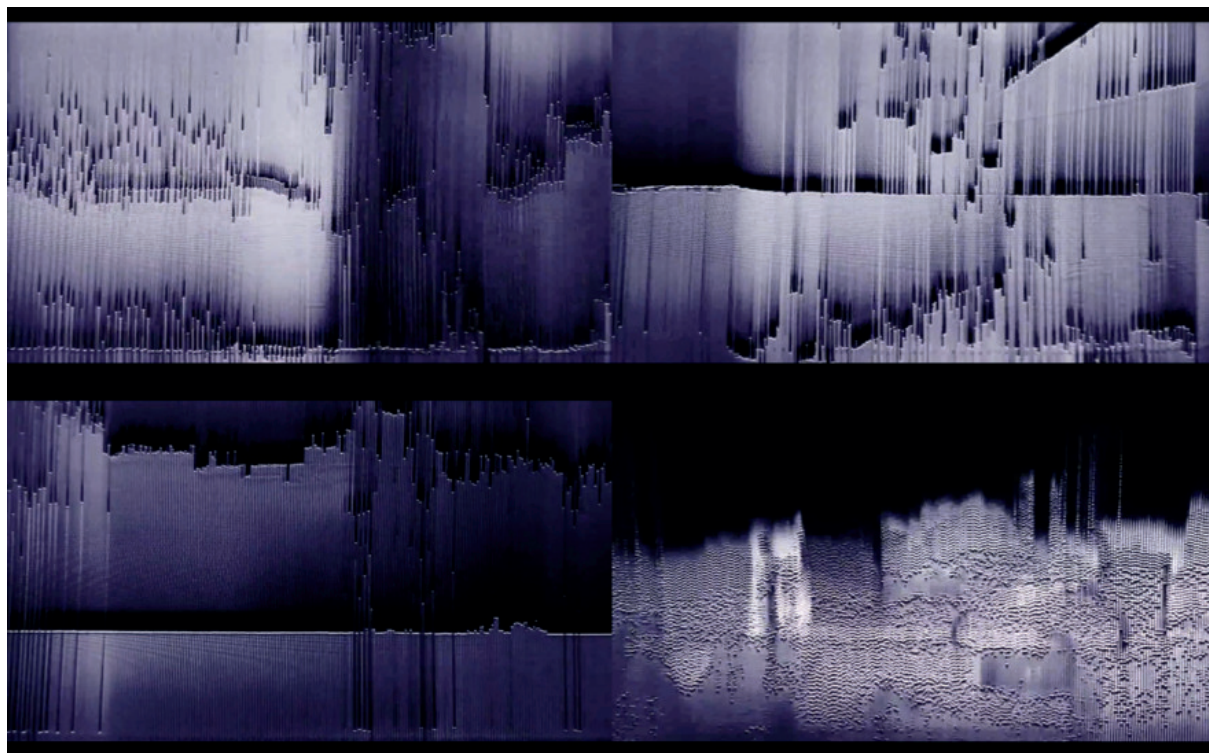
¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=guuOutuF1Q> (2024. 03. 02.)

Más kortárs zeneszerzők véleményével is összecseng az, amit Ungváry a kortárs zene mai helyzetéről mondott. A megfelelő vizualitás segíti a zene befogadását, megnyitja a kapukat szélesebb körben is. Az igazi segítség az, amely az említett egységen alapul, a mozgáson, a várakozások előidézésén; tehát egy sajátos, ha lehet, tökéletes szerkezeten nyugszik.¹¹

Palotai Gábor tipográfiai-grafikai tervezői gyakorlatában, illetve azzal összefüggésben a hang és mozgókép régóta jelen van és nemcsak melléktermékei ezek munkásságának. Erre további bizonyíték a *Maximizing the Audience* sorozata. Ezek a rövid absztrakt mozgóképek 2000-ben készültek Palotai stockholmi design stúdiójában. Sajátos, redukált, geometrikus világ ez, ahol a tipográfiai alapelemek dinamikussá válnak, ezzel összefüggésben hang és kép egymást támogatja, erősíti. Vonalak, pontok, betűtörödékek, fekete-fehér foltok alkotják a motívumvilágot. Konkrét, teremtett világ ez.¹²

SZÜCS Gábor (sz. 1990) felvidéki képzőművész *Almost 1.0* (2015) című audiovizuális műve (2. ábra) egy absztrakt táj, mely roncsolt VHS felvételekből áll össze. Az elektronika fénytere idézi a makro-, de ugyanúgy a mikrovilágot is. Utazás egy másik dimenzióba. Kép és hang kapcsolatában felmerül az is, hogy nem okoz-e túl steril és idő után egyoldalú viszonyt a tökéletes (automatikus) megfeleltetés a két médium között. Úgy tűnik, Szűcs jó érzékkel kerüli ki ezt a csapdát és audio-videói *chioni* hangszúlyokon keresztül épülnek fel, haladnak valahonnan valahová. *Szinkronia* és *aszinkronia* ötvözése, vagy kicsit máshonnan közelítve a *szinkrézis*¹³ hordozza talán a legtermészetesebb megoldásokat. Mindez meg van spékelve a *glitch* esztétikájával, mely még mindig hozhat, generálhat új, friss művészi megjelenést.

„Az animációban javarészt nonfiguratív, absztrakt elemekkel operálok. Ennek ellenére nem teljesen csak textúrákról van szó. A képkockák részben, foszlányokban tartalmazhatnak valamiféle narratív ábrázolásokat is. Ha-



2. ábra. Szűcs Gábor: *Almost 1.0*. Állóképek az audiovizuális műből, 2015. (az alkotó felvételei)

BALOGH István (sz. 1977) 2011-ben készült *The OI Project* je szintén az alapformákból és színekből építkezik. Azt vizsgálja leginkább, hogy milyen dinamikus kapcsolat alakulhat ki vonal, kör, gömb és más téri formák között és azontúl a jellegzetes, a videóművészet óta elfogadottá vált elektro-színek egymásba fonódása a fő építőelem.

sonlóan mint a festészetben, itt is szeretem a hibákat és ficamokat, a nyitott értelmezéseket. Nem a tökéletességre törekszem. Az *Almost 1.0* című animáció absztrakt tájakat fedez fel, amelyet sejtelmes zajok kísérenk. Analóg videó kísérletezésekkel indult, majd digitális technikával fejlődött be. A színvilág is a festészetemre utal, amiben előnyben részesítem a monokróm ábrázolásokat. Kedvelem, ha bizonyos dialógus, párbeszéd keletkezik a festészetem és a videóim közt. Vj-zést festek és festést vj-zek.¹⁴

11 A vizuális zene témáról összefoglaló mű: Gyenes 2023.

12 <https://gaborpilotai-art.com/FILM> (2024. 03. 02.)

13 Chion 1994.

14 Elektronikus levelezés Szűcs Gáborral (2021).

KÓRÓDI Gábor (sz. 1980) *Escape from Cubeworld* című, 2016-ban készült CGI technikájú filmje kapcsán elmondható, hogy a legmagasabb szintű számítógépes technikai tudás találkozik a hasonlóan magas szintű művészi megformálással. A gép partner ebben a párbeszédben.

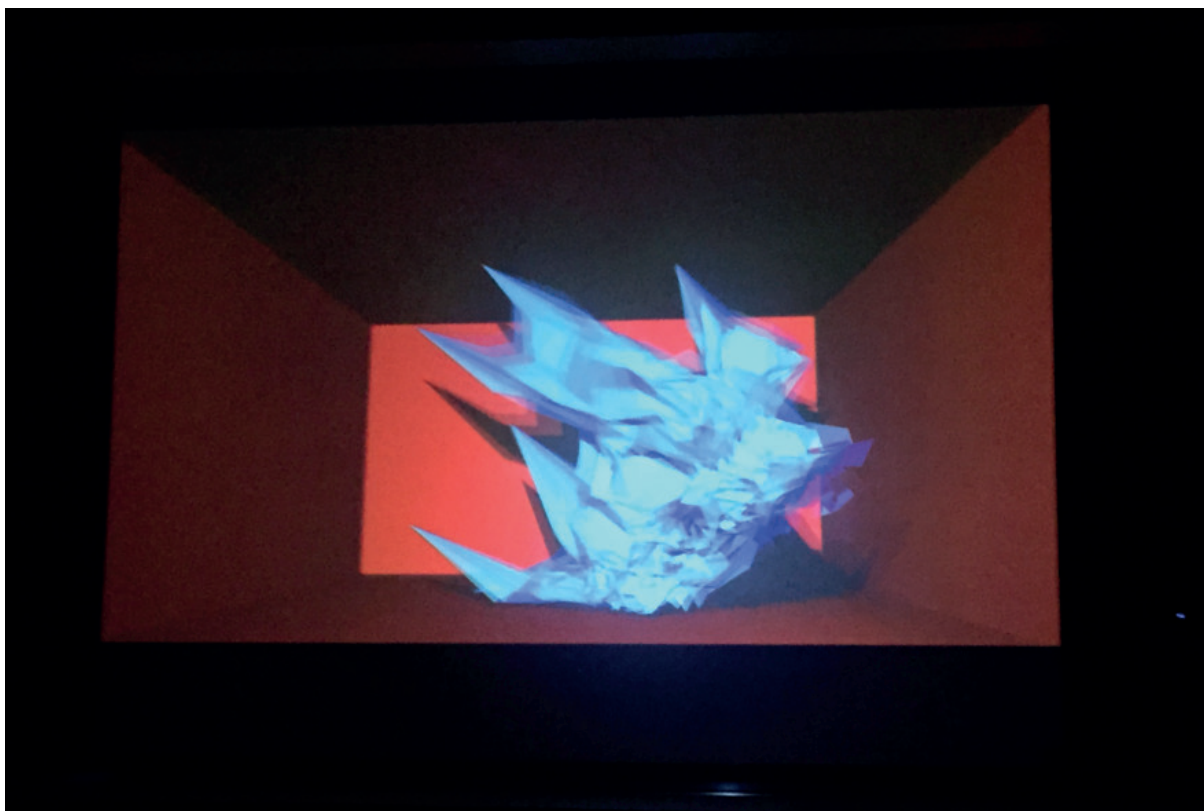
KITZINGER Gábor (sz. 1977) az egyik legeredetibb kortárs médiaművészünk. A *Punto y Raya* fesztiválon is bemutatott *J_UC* (2017) című élő vizuálja zenére történő improvizáció. Az újabb digitális szoftverek és hardverek, kontrollerek lehetővé teszik a valós idejű képkalkotást, a vizuális alapok ilyen formán történő alakítását. Ezen a helyen jegyezzük meg, hogy a korai analóg elektronikus eszközök, mint például a videósintetizátorok már közel fél évszázaddal ezelőtt alkalmasak voltak a valós idejű alkotásra, bemutatók létrehozására. Kitzinger alkotótársa S. Olbricht. Zenéje a kiindulás ennél a *hang által generált* munkánál is. Jó néhány művészünkél az élő elektronika, vagy az elektronikus party-kultúra művészete és az egyéb videóik nem választható egyértelműen ketté. (3. ábra) Műveik sok esetben különböző változatoknak tekinthetők, egyik az alkalmazott műfajhoz kapcsolódik, míg ugyanabból a *nyersanyagból konzerv-művek* is születnek az olyan fesztiválok számára, mint például a *Punto y Raya*.

MOSTOHA Marcell (sz. 1994) *Avant* című animációja (4. ábra) 2021-ben készült.¹⁵ Idézzük az alkotót:

„Egy olyan animációt akartam létrehozni, ami képzőművészeti alapokon nyugszik, valamint nincs alárendelt viszony hang és mozgóképközött. Kifejezett hangsúlyt fektetek az irányított spontaneitásra, ez alatt azt értem, hogy azt tudom, hogy merre akarom, hogy a dolog elinduljon, viszont azt nem akarom kontrollálni, ahogy eljut oda. (...) A hang és a mozgóképközött egyszerre készült, mindig volt egy alapmorajlás, amihez fokozatosan rögzítettem újabb mintákat, ahogy épült a kép, hogy egy stabil alapot építhessek.”

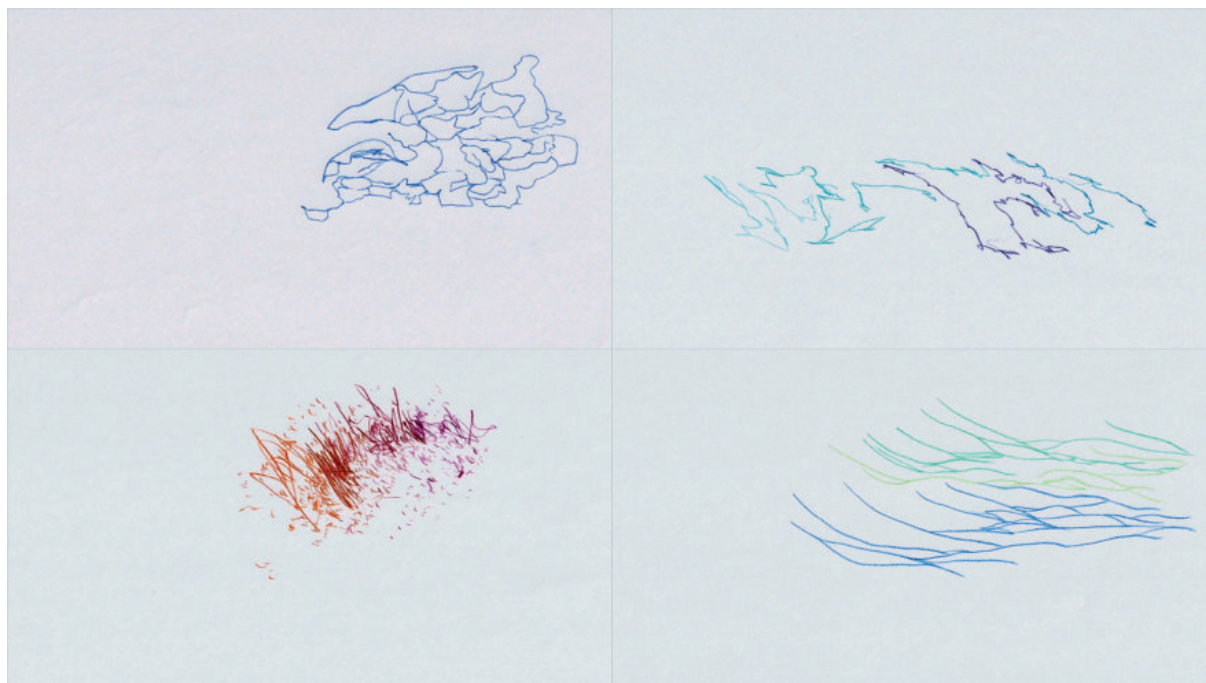
A művész *ars poeticája* kapcsán a következőt tartjuk fontosnak ezen a helyen kiemelni:

„Számomra az absztrakció egy nem didaktikus kommunikációs és gondolkodási formát jelent. Ez a kifejezés révén érzet-kötegeket tudok leképezni egy vagy több gesztus által. Egy olyan nyitott szabadságot eredményez ez, ahol a befogadóban végbemenő folyamatok szubjektív jelentést tartalmat adhatnak a kifejező mondanivalónak. Meditációs folyamatként is felfogható, ahol a természetesen módosult tudatállapot miatt, idő és térbeli módosulások is megjelennek egy vizuális kifejezés által. Kapcsolatot jelent a tudatalattival, egy új, más fajta percepciót, valóságfelfogást eredményez, ahol semmi sem determinált, a hangsúly a



3. ábra. Kitzinger Gábor élő vizuálja a *Sérum Fényfesztiválon*, Somorján, Szlovákiában, 2023-ban, állókép. (fotó: Gyenes Zs.)

15 Az animáció ezen a linken elérhető: <https://vimeo.com/485532348/7b10c09702> (2024. 03. 02.)



4. ábra. 4. számú kép: Mostoha Marcell: *Avant. Állóképek az animációból, 2021.*
(az alkotó felvételei)

folyton változóra kerül. Saját szabályrendszerek felállítását teszi lehetővé, ahol az ábrázolás felszabadul a klasszikus fotográfia által láttatott valóságérzékelés alól. (...) Ez a fajta gondolkodásmód a kulcs az interdiszciplinaritás teljes mozgóképbeli megvalósulására: a hangok láthatóvá, a formák hallhatóvá válhatnak.¹⁶

Mostoha finom, érzékeny vonalai mesélnek, életre kelnek állandó, folyamatos, de ugyanakkor szekvenciákra határolható mozgásuk kapcsán.

E sorok írójának eddig négy munkája szerepelt a „világ legabsztraktabb filmfesztiválján”, a *Punto y Rayan*. A *Synchrony* sorozatból az *Opus 76* (2013) és *Opus 154* (2018), az *Electrography* (2021) és a *Lumage* (2023). Ezen túl egy *PyR* mesterkurzus keretében kaphattak keresztmetszetet az érdeklődők az alkotó vizuális zenei munkásságáról.¹⁷

A *Szinkrónia* (*Synchrony*) sorozat egy évtizeden keresztül készült és közel kétszáz rövid opuszt tartalmaz. Mindegyik darab kísérlet hang, zene és mozgókép egyenrangú viszonyának megteremtésére, egyéni vizuális zenei kifejezésre. Az *Opus 76* és *154* rövid, digitális vizualizációk. A hang generálja a mozgókép változásait, de kiemelendő, hogy a vizuális világot azért meg kellett tervezni, el kellett készíteni hozzá. A használt szoftverek: *Adobe Photoshop*, *ImageJ*, *Adobe Premiere* és leginkább *Adobe After Effects*. Azt látjuk, amit hallunk.

A következőkben ismertetett két audiovizuális mű *hangreaktív*nak számít. Technikai alapját mindkettőnek *analóg*

elektronikus berendezések alkotják. Az *Electrography* egy redukált világú audiovizuális improvizáció, annak rögzített változata. Az analóg moduláris hangszintetizátor videósintetizátorokkal összekötve valós időben produkálja a megjelenést. A végső formátum digitális beavatkozások következménye. Ilyen szempontból *hibrid* jellegűnek tekinthető a mű. A *flicker-effektnek*, illetve az *utóképnek* is nagy szerep jut a videó kapcsán.¹⁸ (5. ábra)

A *Lumage* (2021–2023) négy és fél perces audiovizuális improvizáció (szintén) rögzített változata. Az alap itt is analóg audio- és videósintetizátorral készült és a végleges munka kisebb digitális beavatkozások kapcsán nyerte el formáját. A szűrkek széles skálája, az egymásra kopírozott két szekvencia, a véletlen találkozási pontok frissessége alkotja a mű lényegét. Ez utalás az úttörők kísérleteire, *Moholy-Nagy* fény-árnyék vetítéseire, magára a *fotogramra* és *röntgenképre*, *Kepes György* és mások műveire.

A fény megfoghatatlan *varázslat*, mely jóformán mindennek a mozgatója. Immateriális jellege ebben az esetben egy felületen *ütközik* és *ragad meg*. A kivetített kép, akár falra történik, akár a monitoron *hátról vetül a képernyőre*, mégis anyagszerűvé teszi a fényt. De mindez csak látszat. A *Lumage* önmaga fény-mozgás, melynek *tárgya* és egyben kiindulása hang, pontosabban olyan feszültségváltozások, melyek hanggá módosulnak. A jelek könnyedén, valós időben alakulnak át egymásba, egymásból az elektronika titokzatos világában. Legelőbb van a *gesztus*, az alkotó elképzelése és mozgása, az generál változásokat, más kapcsolódó mozgásokat, az alakul át elektronikus hanggá, mely annak megfelelően fény-mintákat, újabb mozgásokat

16 Az idézetek a művésszel való elektronikus levelezésből származnak (2024).

17 Video: <https://www.youtube.com/watch?v=ZFF31xKOpUE&t=6s> (2024. 03. 02.)

18 <https://www.youtube.com/watch?v=ov60KkV0IhI> (2024. 03. 02.)

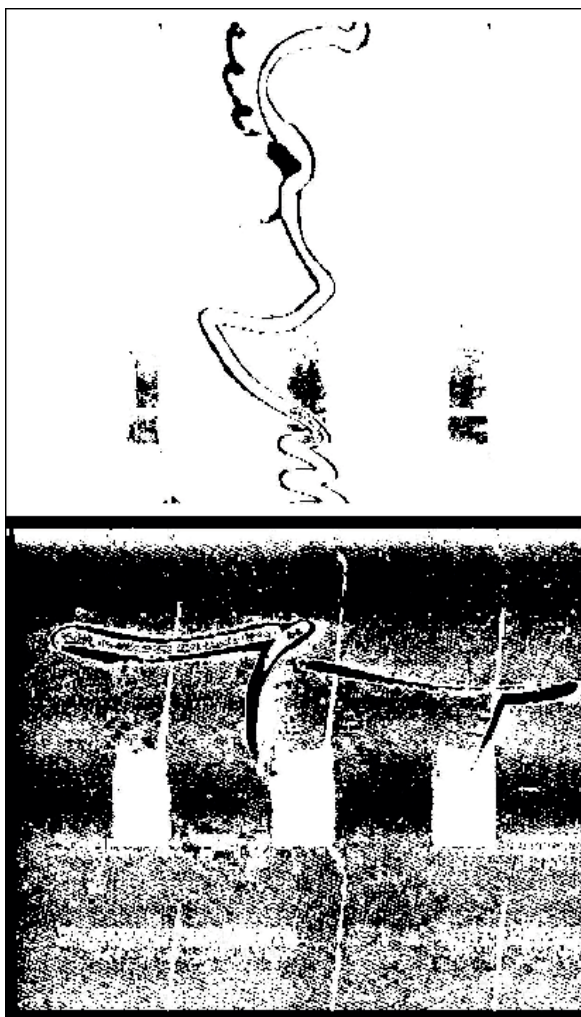
vetí ki. Mindez egy időben, látszólag ok-okozat nélkül. Azt lehet itt is látni, amit hallani. *Tiszta vizuális zene. Konkrét művészet*, ami kapcsán semmi sem utal semmire, minden önmaga *konkrét mivoltában*, illetve *valóságában* létezik.

Az analóg elektronika *organikus* jellege és könnyű alkalmazása túlnő a digitális megjelenés kissé steril mivoltán. Mindkét *alaptechnikának* megvannak az előnyei, sajátosságai. A két technika, analóg és digitális fúziója (*hibriditás*) újabb lehetőségek felé nyitja meg a kapukat.¹⁹

Záró sorok

Talán nem véletlen, hogy a magyar absztrakt film nagyobb része külföldön valósult meg, bontakozott ki; elsősorban Németországban, az Amerikai Egyesült Államokban, Franciaországban és Svédországban.

Hazánkban az itt tárgyalt absztrakt kísérletek, főleg 1989 előtt, igen ritkák voltak. Ennek főként politikai-társadalmi okai voltak. Gondoljunk csak a *három T-re*, azon belül is a *tiltott*, illetve *tűrt* kategóriákra. Ebben a vonatkozásban eszünkbe juthatnak, a dolgozatban most nem tárgyalt olyan művészek, művek, mint például Gyarmathy Tihámér elveszett projektogram-filmje vagy Maurer Dóra és Jeney Zoltán Kalahja. A sor nem hosszú és a rendszerváltozás óta sem szaporodtak meg jelentősen a hazai kísérleti absztrakt mozgóképek. Talán Mattis-Teutsch Waldemar rövid loopjai és Sztojánovits Andrea audiovizuális akciói méltóak elsőként említésre ebben az összefüggésben. Mi annak az oka, hogy kis hazánk kevésbé érzékeny az absztrakt mozgóképre, összehasonlítva akár hasonló léptékű országokkal, mint példának okáért Portugália? Más a vérmérsékletünk vagy még mindig az elmúlt közel fél évszázados szocialista gondolkodást, diktatúrát kell ezért hibáztatni? Talán ezek mind az okok között szerepelnek. Mindenesetre az absztrakt mozgókép, az absztrakt művészet kitüntetett szabadságáról nem szabad lemondani, azt az egyéni habitusnak megfelelően használni, kihasználni, kibontakoztatni és állandóan felszínen tartani szükséges egy tisztább, felülemelkedett világszemléletet célozva meg általa.



5. ábra. Gyenes Zsolt: *Electrography. Vizuális zene*, 2021., állóképek a videóból

Irodalom

CHION, M. 1994: *Audio-Vision – Sound on Screen*. Columbia University Press. New York, 1994.

GENERATION Z/Z Generáció – *A hangművészet és a zenetechika orosz úttörői 1910-től az 1930-as évekig*. Katalógus. OSA Archívum. Centrális Galéria. Budapest, 2011.

GYENES, Zs. 2012: *A vizuális zenéről – Rendszerezési kísérlet*. Online elérés: http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.pdf (2024. 01. 26)

GYENES, Zs. 2023: *Látható hangzás – Vizuális zene a magyar kortárs művészetben*. Képirás Könyvek. Kaposvár-Budapest, 2023.

MOHOLY-NAGY, L. 1996: *Látás mozgásban*. Budapest, 1996.

¹⁹ Videók: <https://vimeo.com/597369270>, <https://www.youtube.com/watch?v=OV7JKgNGA4E> (2024. 03. 02.)

