

# Gyenes Zsolt

ORCID: 0000-0001-6037-5224

**MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet**

[gyenes.zsolt@uni-mate.hu](mailto:gyenes.zsolt@uni-mate.hu)

Artcadia, ú.f. 1(2), 53–62. (2022)



A cikkre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik: CC-BY-NC-ND-4.0.

## Komprovizációs élő elektronika

A mindig is vágyott holisztikus szemlélet, az érzékszervek, illetve a médiumok sajátos egyesítése, a művészeti megvalósítások talán legizgalmasabb és legösszetettebb projekt-kísérleteit hozta évszázadokon keresztül és hozza felszínre napjainkban is. Az audiovizuális művek szerteágazó csoportján belül a komprovizációk állnak talán legközelebb napjaink történéseihez, hibrid jellegű, dinamikus gondolkodásához. Az 1960-80-as évek interaktív, hang-reaktív elektronikája, audiovizuális technikája reneszánszát éli napjainkban. Az analóg elektronika organikus jellege a digitális pontossággal együtt szintén újabb lehetőségek felé nyit kapukat. A hibrid megoldások újabb multimediális művek megvalósítását teszik lehetővé, amelyekről a nagy elődök, mint László Sándor vagy Moholy-Nagy László egy évszázaddal ezelőtt álmodott, illetve csak álmodhatott. A komprovizációban jelen van a kompozíciós és az improvizációs eljárás is; a szó a kettő ötvözéséből született. A tanulmány néhány új, kortárs művészektől együttműködéséből származó élő elektronikus projektet ismertet, szerző-előadói Nagy Ákos, illetve Dóra Attila zeneszerzők és a tanulmány írója.

**kulcsszavak:** komprovizáció, analóg, hibriditás, hang-reaktív, vizualizáció

## Comprovisated Live Electronics

The holistic approach that has always been desired, the specific unification of the senses and mediums, brought perhaps the most exciting and complex art project experiments over the centuries and still brings them to the surface today. Within the diverse group of audiovisual works, the improvizations are perhaps the closest to the happenings of our day, to hybrid, dynamic thinking. The interactive, sound-reactive electronics and audiovisual techniques of the 1960s and 80s are experiencing a renaissance today. The organic nature of analog electronics together with digital precision also opens the doors to new possibilities. Hybrid solutions enable the realization of new multimedia works, which great predecessors such as Alexander László or László Moholy-Nagy dreamed of or could only dream of a century ago. "Comprovisation" means that both compositional and improvisational procedures are present; the word itself was born from the combination of the two. The study describes some new, live electronic projects from the collaboration of contemporary artists, whose author-performers are composers Ákos Nagy and Attila Dóra and the author of this text.

**keywords:** improvisation, analog, hybridity, sound-reactive, visualisation

Kísérletező multi-/intermédiá művészként, sok kortársamhoz hasonlóan, a különböző médiumok közötti átjárhatóságok érdekelnek. Ezzel összefüggésben a tudomány vívmányai, azok művészi felhasználása, „kimozdítása”, a hibák/artefaktok esztétikája stb. folyamatosan nagy szerepet kapnak projektjeimben, illetve művészeti együttműködéseimben. Munkáim hang-reaktív alapú audiovizuális opuszok, amelyekben – főleg a kiindulásnál – előszeretettel alkalmazom az elektronikus analóg eszközöket (pl. oszcilloszkópot, videósintetizátort, szinkronátort). Az analóg technika organikus jellege lenyűgöző számomra, aminek egyedi vizuális megjelenését és esztétikáját keverem a legújabb megoldásokkal, a különféle digitális applikációkkal. Szinkrónia, aszinkrónia és szinkrízis (Chion) – mind alapvető kategóriák, melyek alkotási folyamatom meghatározó erőivé válnak, és amelyekre még lejjebb visszatérek. Amikor ezeket a sorokat írom, éppen a hatodik komprovizációs fellépésemre készülök, amely Pécsen 2022 decemberében fog megvalósulni a Művészetek Házában, Horváth Viktor író közreműködésével. Erről egy kicsit részletesebben a szöveg végén írok majd.

Az audiovizualitás nem azt jelenti, hogy hangot és vizuális elemeket látunk-hallunk egy időben, hanem sokkal szorosabb kapcsolatot feltételez. Elválaszthatatlan viszonyról van szó, ahol az egyik médium generálja a másikat, ahol a kötődés mindenképpen egyenrangú. Nem is lehet sok esetben eldönteni, hogy a hang vagy a kép volt előbb. Ilyenek például a hang-reaktív, szinkroniára épülő audiovizuális improvizációk is.

A hang és (mozgó)kép viszonylatában talán leginkább a vizuális zene kategóriája az a terület, ahol a különféle modalitások, médiumok sajátos viszonyait felfedhetjük. A nevezett kategória állandóan változik, magába épít, vagy átfed más műfajokat is, mint pl. az absztrakt filmet és videót. De természetesen megkérdőjelezhető a kategorizálás helyénvalósága is a korunk intermedialis, határokat folyamatosan átlépő művészeti gyakorlatában. Mindenesetre a vizuális zene támpontokat adhat a holisztikus művészeti szemlélet kialakításának és a különféle médiumok egyesítésének folyamatában. Alapvetően három kategóriáját különböztethetjük meg a műfajnak; a „statikus”, a „dinamikus” és a „tisztá” vizuális zenét.<sup>1</sup> Míg a legelső az állóképi/plasztikai kifejezésekhez, addig a második az absztrakt filmhez és a legutolsó kategória a szinkroniához, és ezen belül a valós idejű kifejezésekhez kapcsolható legszorosabban. A három kategóriához három klasszikus példát társíthatunk: az elsőhöz Paul Klee zenei gondolkodást alapul vevő festményeinek többsége (pl. *Fuga vörösben*, 1921), a másodikhoz Viking Eggeling *Diagonális szimfóniája* (1921) és a harmadik kategóriához Norman McLaren *Synchromyja* (1971).

A tudomány és művészet különböző nyelvezete, módszere, tartalma, fúziója, az azokból indukálható „szikrák” teljesen új, progresszív területek felé vezetnek a kreatív alkotót. Ezek nagyon sok esetben bejáratlan területek, *terra incogniták*, olyan izgalmas lehetőségek, amelyek a világ jobb, szélesebb körű megértéséhez segítenek, illetve adnak hozzá minőségi többletet. A látszólag távoli, különböző dolgok feszültségéből születhet meg az új „egyed”. Világunk egy EGYSEG, nem

<sup>1</sup> Gyenes Zsolt, „A vizuális zenéről – Rendszerezési kísérlet,” *Vizualzene*. hu, 2012, hozzáférés: 2022.11.30., [http://vizualzene.hu/gyenes\\_zsolt.pdf](http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.pdf).

lehet szétválasztani, szeletekben feldolgozni. Nem lehet az érzékszerveket külön kezelni, nem lehet a tudományt és a művészetet sem teljesen megbontani. A különféle gondolkodásmódok, technikák eredői, úgy tűnik, mégis egy irányba tartanak. A közelmúlt „új” technikai is újból felfedezésre kerülnek, és leginkább hibrid elektronikus-digitális megoldásokként bukkannak fel egyre gyakrabban a kortárs művészetben.

Az 1960-80-as évek interaktív, hang-reaktív elektronikája, audiovizuális technikája reneszánszát éli napjainkban. A fél évszázados múltra visszavezethető analóg elektronika organikus jellege a digitális pontossággal együtt szintén újabb lehetőségek felé nyitja meg a kapukat. A hibrid megoldások holisztikus multimediális művek megvalósítását teszik lehetővé, amelyekről a nagy elődök, mint László Sándor vagy Moholy-Nagy egy évszázaddal ezelőtt álmodott, illetve csak álmodhatott.

A különféle analóg audio- és videószintetizátorok, a hasonlóan interakción alapuló kortárs applikációk elődjének számítanak. Nincsen új a nap alatt, mégis sok esetben rácsodálkozunk az elfelejtett vagy háttérbe szoruló megoldásokra. A művészetben is megfigyelhető, hogy a gyors változás következtében egy pillanat alatt eltűnhetnek olyan nagyszerű technikák is, amelyeknek nem volt idejük, hogy „kifussák” magukat. Ilyen az analóg elektronika is. Az említett organikus jellegük miatt hiba lenne lemondani ezeknek az eszközöknek az (újbóli) alkalmazásáról. Olyan művészeti-technikai megoldásokat tudnak produkálni ezek az akkori csúcstechnológiát magukba építő masinák, amit semmi sem

helyettesíthet; még a megtévesztő, illúziókra is képes digitális világ sem.

Ezen a helyen jegyzem meg, hogy rezidens művészként lehetőségem adódott a klasszikus videóművészet csúcstechnológiáját használni saját munkáim létrehozásához. 2019 őszén a New York állambeli *Signal Culture*-ben alkothattam, és az itteni tapasztalatok meghatározóak az elmúlt években készített audiovizuális munkáim szempontjából. A technika sokkal több, mint lélektelen gépezet. Valódi párbeszédet folytathattam olyan legendás masinákkal, mint pl. a Dave Jones-féle *Colorizer* és *Mixer*, a *Wobbulator (Raster Manipulation Unit)* és moduláris audio szintetizátorok (*Doepfer*). Annyi alapanyagot sikerült felvennem, hogy három évig készíthettem belőlük új műveket. Ami, a már többször említett organikus jellegen túl elsősorban megfogott, az ezeknek a technikáknak a valós időben való használata, hang és mozgókép egyidejű kezelése, illetve a produktum hasonló módon való rögzítése. Ez alapozta, alapozza meg komprovizációimat, élő elektronikus performanszaimat is.

A hang és a kép különféle viszonyba kerülhet egymással. Az alapeseteket számba véve ez a viszony lehet: szinkronia, aszinkronia és „szinkrézis”. Melyik, milyen viszonyt alakít ki a különféle médiumok között, illetve miképpen illeszkedik az élettapasztalatainkhoz? A szinkronia sok esetben túl steril, automatikus? Az aszinkronia zavaros, életidegen? A szinkronia, leegyszerűsítve a képletet, két médium, mint pl. a hang és a mozgókép szinkronban való működésére utal. Technikailag az egyik generálja a másikat, ezért marad

meg az elválaszthatatlan, igen szoros kapcsolatuk. Az aszinkronia az előbbi kimozdítása, ellentéte, ahol egy sajátos vertikális viszony alakul ki az időben együtt haladó médiumok között. Ez az ellentétes szerkesztés teljesen más, új jelleget adhat a műnek. A szinkrézis fogalmát a francia tudós és művész, Michel Chion alkotta meg. A következőket írta ehhez kapcsolódóan:

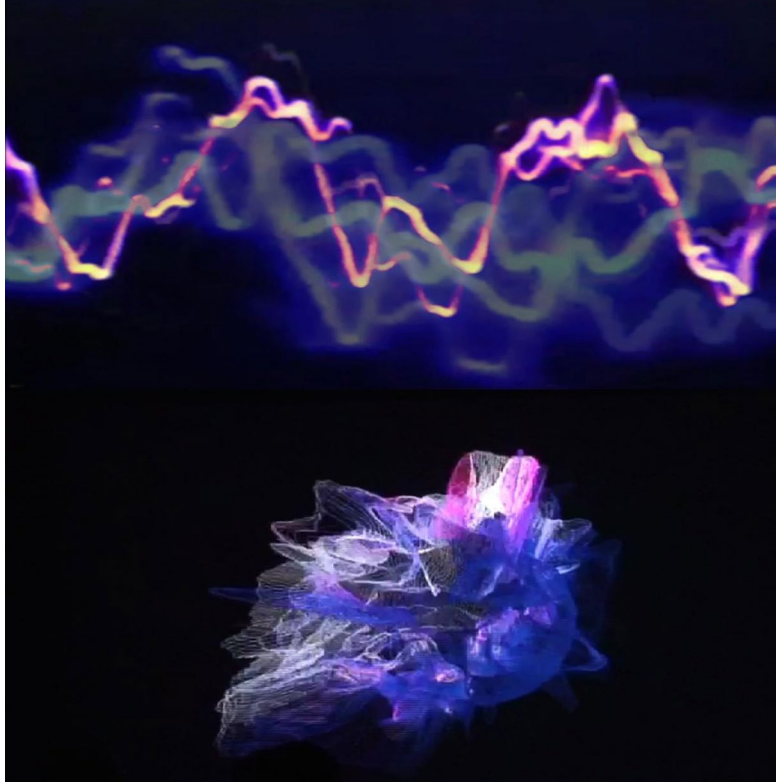
„A szinkronizációs pont az audiovizuális szekvencia olyan kiemelkedő pillanata, amikor a hangzó és a vizuális esemény időben egybevágy; olyan pillanat, ahol a szinkrézis effektusa (lásd alább) különösen kidomborodik, akár egy hangsúlyos, kiemelt akkord a zenében. (...) A szinkrézis (a fogalmat a „szinkronizáció” és a „szintézis” szavakból kovácsoltam össze) az az elkerülhetetlen, önkéntelen forrasztás, ami egy adott hangzó és egy vizuális jelenség egybeesésekor minden racionális logikától függetlenül jön létre.”<sup>2</sup>

Mindhárom megközelítésnek, kapcsolati rendszernek lehet létjogosultsága. A szinkronia a különféle érzékszervek tökéletes megfeleltetésével ébreszthet csodálatot, és azontúl a holisztikus szemléletet, „a totális megélést” erősítheti. A vizuális zene legmarkánsabb példái ide tartoznak. Az aszinkronia kontraszthatásával, a sajátos montázsviszonnyal kelthet fel érdeklődést, fokozhatja a feszültséget a különféle modularitások között. A szinkrézis valahol az előbbi kettő

ötvözete, ilyen formán talán a legtermészetesebb viszonyt hozza létre pl. hang és mozgókép között. A három kategória között feltárulkozó átmenetek további árnyalt kifejezési lehetőségek felé viszik az irányt.

Az élő intermediális megoldások, performanszok, a technika változásának is köszönhetően egyre gyakrabban jelennek meg napjainkban. Egy ilyen jellegű kísérletet folytatunk néhány művészkollégámmal együtt 2021 óta. Társaim ebben Koroknai Zsolt képzőművész, Nagy Ákos és Dóra Attila zeneszerzők és Horváth Viktor író. Az alkotás menete az eddig megvalósult kollaborációk kapcsán általában a következő volt: a **komprovizált** audiovizuális performanszokban első lépésben, általában analóg hangszintetizátorral rögzítésre került egy improvizáció. Ehhez videósintetizátor alkalmazásával, a hang szinkron-generálásával elkészül egy videóalap. Az élő előadás során a szerző a rögzített hangot, mint kompozíciót játssza le, de ehhez társul az (élő) zenei kiegészítés, amikor pl. egy zenész improvizál a meglévő hanghoz. A vizuális rész teljesen új, megismételhetetlen formát ölt, ott helyben, a hang történésekre improvizálva. Az „eredeti” szerző, tehát a videó-alapanyagot helyben módosítja, változtatja meg folyamatában az adott helyzethez igazodva, általában valamilyen digitális applikáció alkalmazásával. Itt jegyzem meg, hogy teljesen analóg elektronikával is lehet hasonló élő előadásokat produkálni. Erre szép példákat találhatunk a klasszikus videóművészet idejéből, az 1960-80-as évekből, de napjainkban is felbukkannak a hasonló kísérletek (pl. a **Vector Hack**, vagy az **Intermediale** fesztiválokon bemutatott művek jó része).

2 Chion, Michel. „Vonalak és pontok.” Apertura 2011 őszi, hozzáférés: 2022.11.30., [https://www.apertura.hu/2011/osz/chion\\_vonalak\\_es\\_pontok](https://www.apertura.hu/2011/osz/chion_vonalak_es_pontok).



1.: Komponált vizuális alapanyag és annak improvizált élő változata.  
Képkockák a „Murmuráció” című audiovizuális műből. A szerző felvételei, 2022.

A komprovizáció kapcsán tehát jelen van a kompozíciós és az improvizációs eljárás is; a szó maga is a kettő ötvözéséből született. A két dolog szétválaszthatatlanul összeolvad, ezzel is erősítve a hibrid jelleget. Az **1. kép** egy hangsáv által vezérelt oszcillátorral készült videókompozícióból mutat egy kockát és alatta a vetített, élő, improvizált képváltozat látható. Az alapzene ennél a példánál is kiegészül egy újabb sávval az élő esemény során.

Az elmúlt bő egy évben négy különböző művésszel kollaborálva hoztuk létre komprovizációkat, élő elektronikus audiovizuális performanszokat, műveket.<sup>3</sup> Az első, amit próbának tekintettünk, a MAMÚ Gyermelyi Művésztelepén került bemutatásra 2021 augusztusában. Maga az akció 14 perces volt. Elektronikus gitáron Koroknai Zsolt improvizált az előre, félig elkészült audiovizuális kompozícióra, alapra. A videót hang-reaktív technikával hoztam létre. Analóg hangszintetizátort és különböző videó-eszközöket

használtam a kiindulásnál. A hang, vagy hívható akár zenének is, teljes mértékben improvizációnak tekinthető.

Több esetben az amerikai **Signal Culture** legendás, igazából pótolhatatlan eszközeit alkalmaztam a hasonló nyersanyagok megvalósításához. Mint már említettem, ösztöndíjként ebben az egyedülálló laborban Dave Jones **Mixerét** és **Colorizerét**, illetve **Wobulatorát** (**Raster Manipulation Unit**) használhattam. Hasonló hang-reaktív megoldások után kutatva találtam meg és szereztem be pl. a **Synchronator** szerkezetet, ami lényegében egy egyszerű analóg audio-video szintetizátor, amely a hangot alakítja át mozgóképpé. Felleltem az oszcillátorban rejlő hasonló lehetőségeket is, de online videószintetizátorok alkalmazása szintén gazdagította, gazdagítja a technikai repertoárt. A legismertebb analóg videószintetizátorokat forgalmazó manufaktúra jelenleg az amerikai LZX. Olyan komplett, asztali termékeik keltették fel érdeklődésemet, mint a **Vidiot**, vagy születő új nagy testvére, a **Chromagnon**. Aránylag kisebb anyagi befektetéssel megalapozható egy házi analóg, vagy hibrid audiovizuális stúdió, illetve annak alapja (**2. kép**)

A javarészt analóg elektronikus eszközökkel készült alapok, mint már utaltam rá, leginkább digitális applikációk bevonásával tudnak élőben változni, megszületni. A nagyjából fél évszázaddal ezelőtt feltalált, bár akkoriban nagyon kevés művész által elérhető analóg elektronikus eszközök a kezdetektől képesek voltak arra, hogy valós időben lehessen rajtuk dolgozni. A mai technikával kialakított, műfajában megegyező performanszokhoz sok esetben hasonlóak voltak a korai analóg technikával létrehozott végeredmények

<sup>3</sup> Néhány részlet ezekből: Gyenes Zsolt –Koroknai Zsolt –Nagy Ákos, „Audiovizuális improvizációk,” hozzáférés: 2022.10.24., <https://www.youtube.com/watch?v=-Z8roTYZG0M>.

(sőt!). Jelenleg, úgy tűnik, hogy ez a hibrid, tehát analóg és digitális technika együttes alkalmazásával érhető el a legcélravezetőbb módon.

A már említett egyedi, néhány példányos és lényegében így elérhetetlen eredeti masinák nem jöhetnek valójában számításba. A kis szériában gyártott hasonló kompakt termékek (vö. LZX) megnyitották a lehetőségeket a szélesebb művészkörnek, akik napjainkban is az analóg egyediségével kívánnak dolgozni. A digitális technika minden területen elterjedt és megfizethető jóformán mindenki számára, viszont nélkülözi azt az organikus audiovizuális megjelenést, amit már többször kiemelttem és éltettem. Viszont a szerkesztés szempontjából az utóbbi pontosságát is hangsúlyozni kell. Az analóg önmagában már nem képes a 21. századi igényeket maradéktalanul kielégíteni, nem lehet például az interneten publikálni az ezzel a technikával készült alkotásokat. Ezért is szükség van a hibrid technikára. Azontúl a szoftverek, applikációk ötvözése az „őselektronikával” újabb kapukat, lehetőségeket nyit meg.

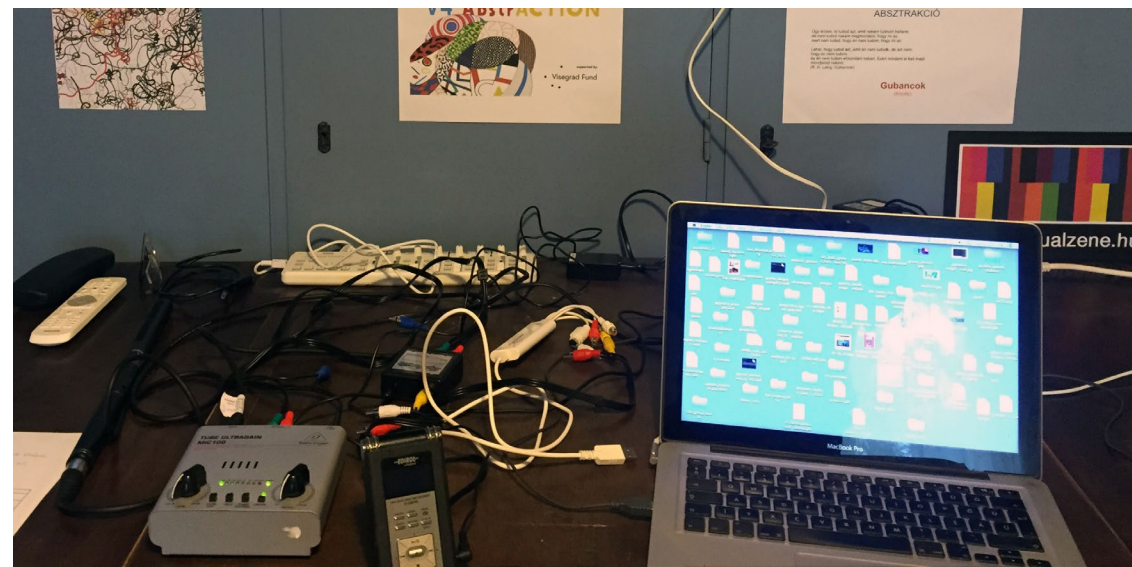
Visszatérve első példánkra, a MAMŰ-ben bemutatott kb. negyedórás előadásra: a kísérlet, a „főpróba” bebizonyította, hogy vannak további lehetőségek ebben a „felállásban”, technikában. A munka fő pozitív tanulsága számomra az volt, hogy a szinkronia, a hang és kép tökéletes „együtt mozgása” képes sok esetben továbbblendíteni a produkciót. A tapasztalatok azonban arra is rámutattak, hogy a vizuális részt markánsabbá kell tenni, főleg grafikai vonatkozásban és a színeknek is nagyobb szerepet lehet szánni. Így egy vonalakra épülő, tehát grafikának nevezhető, de mégis

a színek változásait is magába ötvöző világ születhet meg. A másik tanulság arra vonatkozott, hogy a MIDI controller használatát olyan formán kell elsajátítani, mint egy hangszerét: meg kell tanulni „rajta játszani”. A tudás birtokában születhet meg a jó értelemben véve élvezhető audiovizuális előadás.

Mennyivel jobb helyzetben vagyunk, mint a nagy elődök ezen a területen! Évekig tartó munkával építették meg eszköztárukat a multimédia „show”-khoz és azok ennek ellenére is nehézkesen, döcögve működtek. Mégis, nélkülük – mint Alexander László, Ludwig-Hirschfeld-Mack vagy Thomas Wilfred – ez a műfaj, a vizuális zene nem születhetett volna meg.

A korábbihoz hasonló időtartamú *Murmuráció* című komprovizációnkat Nagy Ákos zeneszerzővel 2022 elején valósítottuk meg, melynek bemutatási helye a pécsi m21

*2: Audiovizuális házi-stúdió részlete; analóg és digitális eszközök fúziója. A szerző fotója, 2022.*



Galéria volt. Az előzőből tanulva változtattam a képi felbontás minőségén és a színek „mozgására”, illetve a formavilág árnyaltságára is nagyobb hangsúlyt fektettem. Ennél a produkciónál a fő különbség, a többi hasonló multimédia előadásainkhoz képest az volt, hogy a két mediális rész, alkotás jobban kettévált. A hangot, zenét Nagy Ákos hozta létre, míg a vizuális részért továbbra is én voltam a felelős. Sokkal jobban kellett egymásra figyelniük, megismerni egymás reakcióit.

Tudható, hogy a hangok mozgás által keletkeznek. Mozcás által, amely mozgások sebessége lassú (mély hang) vagy épp ellenkezőleg gyors (magas hang) lehet. Ezek a mozgások a színek terén is igen meghatározóak lehetnek. Mi is a murmuráció? A madarak látszólagosan vezető nélküli, de összehangolt rajszerű finom mozgását magyar szó híján nevezzük murmurációnak, amely koreografált organikus mozgássorozatnak hat. Rész és egész viszonyát tekintve megfigyelhető, hogy az egyedek önálló életet élnek, közösen mégis rendezett mozgást hoznak létre. Ebből a vizuális tapasztalatból, „csoda-látványból” indultunk ki. A költői oldal mellett a racionálisabb, tudományhoz köthető gondolatköröket is felvázoltuk szerzőtársammal.

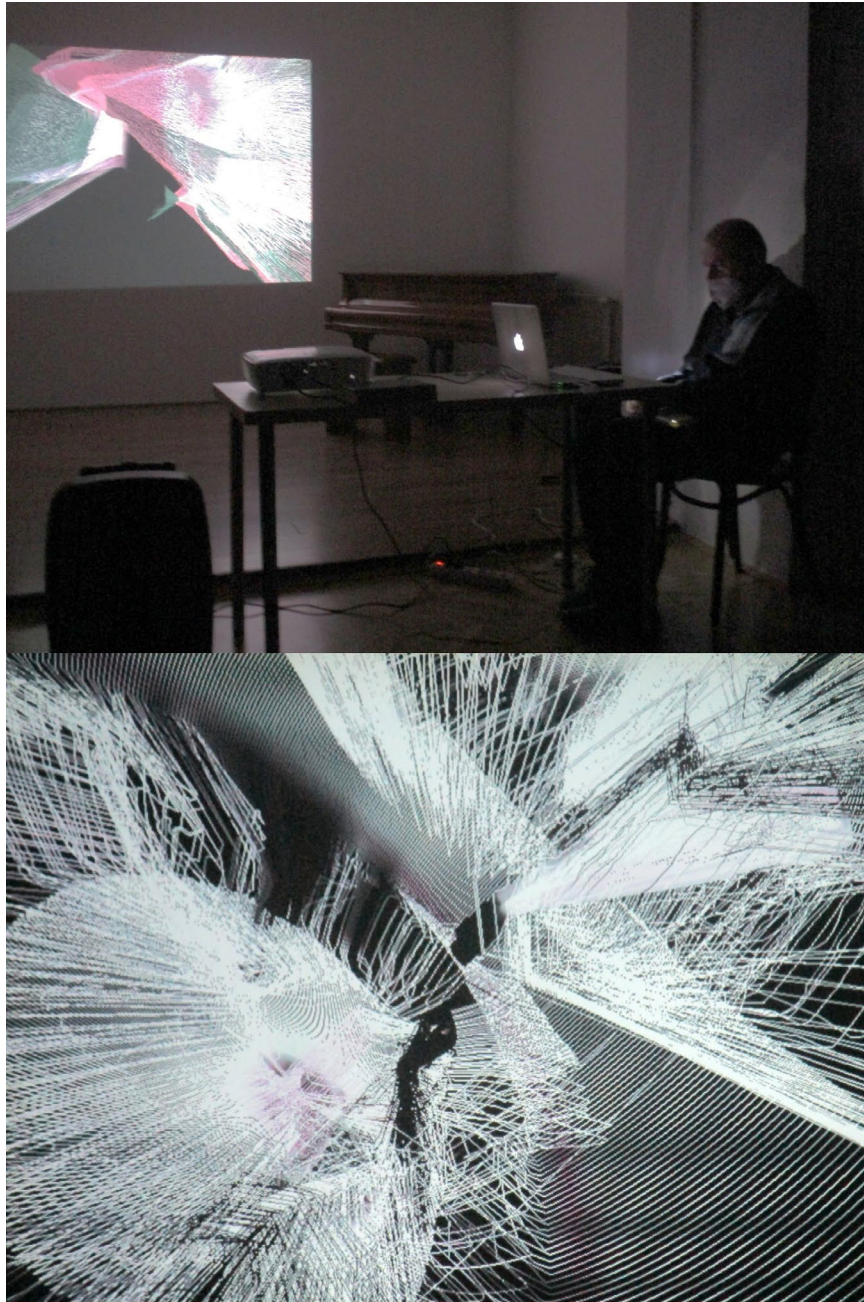
A tárgyalt művel összefüggésben az alábbi problémakörök kerültek felszínre:

- Milyen mélyebb viszony van hang és mozgókép között?
- Hogyan valósítható meg egy folytonos mozgásban levő, de karakterében állandó forma, és vajon hogyan modellezhető ez hang és képi eszközök segítségével?
- Hogyan tud a két médium, hang és mozgókép egyenrangú lenni?

- Mik a lényeges különbségek köztük?
  - Mi módon lehet megfeleltetni a hang/zene sajátosságait, szerkezetét egy másik médiummal?
  - Milyen lehetőségeink vannak az elektronika/digitális területén a médiumok közötti transzpozícióra?
  - Mennyire algoritmizált és automatikus az átalakítás, s hol lép be az emberi kreativitás, az alkotó (kéz)?
  - Mit nyerünk és veszítünk ezekkel a mediális művészeti transzformációkkal?
  - Mik a közös gyökerek, nevezők; talán ritmus, mozgás/kép, polifónia?
- (Ld. még **1. kép**)

A harmadik komprovizáció egy egyszemélyes projekt volt – annak előnyeivel és hátrányaival egyetemben. Az előny leginkább abban mutatkozott meg, hogy a hangért és a képért is egy személy volt teljes mértékben a felelős. A hátrány viszont ugyanebből adódhatott; két különböző személyiség „szikrái” előre nem látható „izgalmakat” generálhatnak. Azontúl „csak” a képet (vagy hangot) lehet egy személynek megfelelően élőben irányítani; a kettőhöz nincs elég kéz. Itt tudatosan visszatértem ahhoz a megoldáshoz, ami a legelső „próbán” bevált: miszerint ha a hang és a kép erős szinkroniát mutat, az kellően leköti a különböző érzékszerveket, azontúl jobban rávilágít azok elválaszthatatlan kapcsolatára. Ez az élő audiovizuális performansz a pécsi Gebauer Galériában valósult meg. (**3. kép**)

A negyedik produkció Dóra Attila zeneszerzővel és előadóval realizálódott a 2022-es nyár elején, a baranyai



Ellenden, a Hangfarmon. Ez az előadás kb. 20 perc hosszúságú volt; eddig a leghosszabb.<sup>4</sup> Az audiovizuális alapot, néhány korábbihoz hasonlóan én készítettem, míg a zenész a helyszínen improvizált „rá” az anyagra. Ez volt a „leglassúbb”, alapjában véve meditatív előadás, melyet Dóra alakított, formált ilyen karakterűvé. Kontraszt figyelhető meg a hang/zene és mozgókép között. Míg a zene lassú építkezésű, úgy a képek továbbra is „izgágák”, vibrálnak, gyorsan váltakoznak. Ez ered a használt technikából. A MIDI kontrollerral irányított videó érzékenyen reagál minden apró változtatásra. Összesen nyolc paramétert lehet irányítani az eszközzel és azok változatai lényegében végtelen alakítási lehetőségeket kínálnak. Ilyen tulajdonságok kombinálódhatnak, mint pl. három különböző térbeli iránynak megfelelő forgás, gömbbé alakítás, „tornádó”, mely teljesen szétszedi, „összegubancolja” az aktuális formát; és mindezeket folyamatában, valós időben teszi. Az előadásokban nincsen egyetlen egy visszatérő (mozgás) forma, vagy hang sem. Az applikáció, amit gyakrabban alkalmazok, a **Re:Trace** névre hallgat és lényegében a Rutt/Etra-féle analóg videó szintetizátor digitális kistestvére. Ezen a helyen jegyzem meg, hogy az 1960-80-as évek progresszív, meghatározó videóművészete ilyen analóg eszközök használatával hozta létre ma már klasszikus, nagy múzeumok gyűjteményében fellelhető alapműveit (pl. Nam June Paik, Woody és Steina Vasulka, Gary Hill, Jud Yalkut, Dave Jones és Alan Powell).

A Hangfarmon előadott akció kapcsán merült fel a kérdés, hogy mennyi ideig tudja fenntartani az érdeklődést egy

<sup>4</sup> Dóra Attila és Gyenes Zsolt közös audiovizuális performansza (Hangfarm, Ellend), hozzáférés: 2022.10.24., <https://www.youtube.com/watch?v=l-GluxQU3L0>.

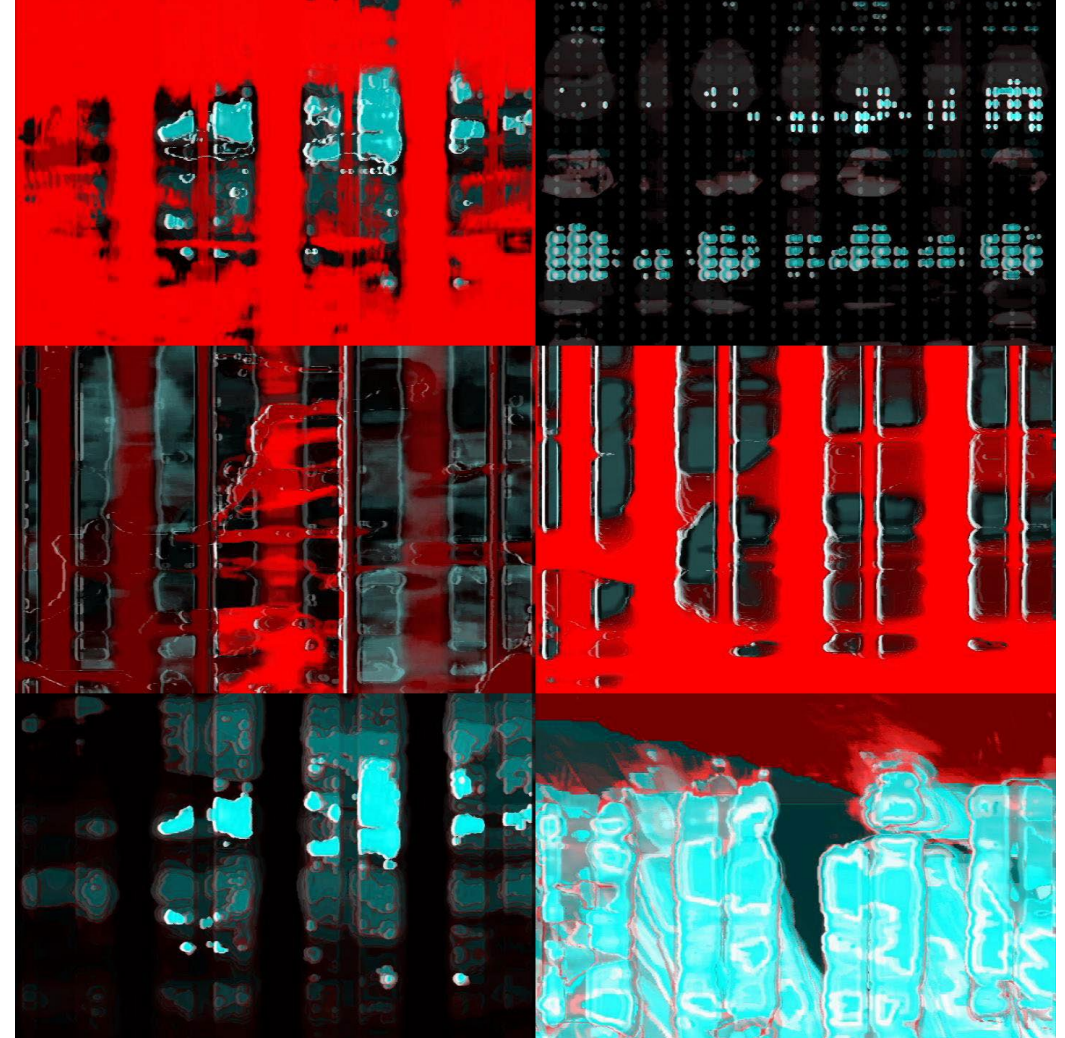


absztrakt audiovizuális mű, komprovizáció? Úgy tűnik, hogy a felső határ 15-20 percnél van. Ebben az esetben feszegettük a határt. A tanulságok egyre jobban beépülnek a szerző/ előadók munkáiba és a következő hasonló előadások nagy eséllyel tisztábban tudják majd alkalmazni a technikában és művészeti kifejezőmódban rejlő egyedi sajátosságokat.

Az ötödik audiovizuális performansz 2022 kora ősszel Balatonbogláron, a **Babel Campen** valósult meg. Ez igen hasonló volt a harmadik fellépéshez.

A tanulmány elején már utaltam rá, hogy most készülünk a hatodik élő audiovizuális produkciónkra. Ebben az esetben nem egyedül, nem is zeneszerzőkkel, hanem Horváth Viktor íróval szándékozunk megvalósítani egy multimediális művészeti kísérletet. Több új elem is megjelenik az eddigiekhez képest. A kiindulás hasonlóan alakul, de nem zene kerül még a meglévő hangsávhoz (kompozíció), hanem a vizuális résszel együtt, azzal egy időben szöveg társul hozzá. Horváth irodalmi műveiből válogat, illetve felolvast. A másik lényeges új elem, hogy kikísérleteztem egy olyan megoldást, hogy a helyszínen születő mozgó látvány anaglif (3d) szemüveggel tekinthető meg, ilyen formán ad még többletminőségeket a produkcióhoz. Az eddig alkalmazott **Re:Trace** applikáció is lecserélődött **Frame Bufferre**; ez is újabb, más vizuális megjelenéssel kecsegtet. Jelenleg a próbák zajlanak, a végleges megjelenés még változhat.

Végezetül egy személyes történetet szeretnék megosztani a „heuréka hatás” kapcsolódóan. Néhány évvel ezelőtt Wrocław-ban, Lengyelországban a kedvenc filmfesztiválon, a **Punto y Rayan** ültem, és körülbelül a századik absztrakt



rövidfilmet néztem. Mindegyik professzionális technikával, óramű pontossággal megalkotott digitális audiovizuális mű volt. Egy idő után valami erős hiányérzet támadt bennem. A tökéletesség helyett hiányzott valami „emberi”, valami „hiba” a művekből. Aztán jöttek sorban a japán kollégák, mint Shusaku Kaji, Yoneda Kenichi és Yu Miyashita, és a hiányérzetem azonnal elszállt. Nem tudtam elsőre, hogy mitől, de valami teljesen mást éltem meg. Aztán hamar rájöttem; mindannyian analóg eszközök használatából indulnak ki, majd a legújabb digitális megoldásokkal, mint pl. kódolással teszik teljessé a művet. Az

analóg organikus jellege nem vész el a hibrid környezetben. Szóval ez az, amit hiányoltam. Amikor hazaérkeztem, egyből elkezdtem analóg-digitális (hibrid) házi-stúdióm felépítését, az eszközök beszerzését. Ez jelenleg is tart. Sok mindent használok, mint pl. a már említett szinkronátort, VHS kamerát, analóg-digitális átalakítót, oszcillátort, analóg hangszintetizátort, és analóg eszközök digitális applikációit (lásd még **2. kép**). A nevezett filmfesztiválon való felismerés vezetett arra is, hogy pályázzak a **Signal Culture**-be rezidens művészeknek.

Az általam használt analóg eszközöket – mint a már említett egyszerű szintetizátorokat – igen jól kiegészítik azok a digitális applikációk, amelyek szintén a **Signal Culture** „laboratóriumából” kerültek ki. Ilyenek pl. a **Frame Buffer**, az **Interstream**, a **Maelstrom**, a **Re:Trace**, az **SC Video Mixer**, a **Signals**, az **SSSScan**, a **V-Mass** és a **Weaver**. Míg a nevesített analóg eszközök leginkább Dave Jones zsenialitásának, addig digitális „kistestvérei” Jason Bernagozzi és Eric Souther kiemelkedő fejlesztéseinek eredményei. Mindannyian az Upstate New York videóművészeti iskola mérnök-művészei.<sup>5</sup>

A mindig is vágyott holisztikus szemlélet, az érzékszervek, illetve a médiumok sajátos **egyesítése** évszázadokon keresztül a művészeti megvalósítások talán legizgalmasabb és legösszetettebb projekt-kísérleteit hozta és hozza felszínre napjainkban is. Az audiovizuális alkotások szerteágazó csoportján belül az interaktív művek, a komprovizációk állnak talán legközelebb napjaink történéseihez, hibrid jellegű, dinamikus gondolkodásához.

5 Gyenes Zsolt, „Szignál kultúra” – Látható hangzások. hozzáférés: 2022.10.24., [http://vizualzene.hu/gyenes\\_381\\_386o.pdf](http://vizualzene.hu/gyenes_381_386o.pdf), [http://vizualzene.hu/gyenes\\_381\\_386o.pdf](http://vizualzene.hu/gyenes_381_386o.pdf)

## Bibliográfia:

- Chion, Michel. „Vonalak és pontok.” *Apertura* 2011 őszi, hozzáférés: 2022.11.30., [https://www.apertura.hu/2011/osz/chion\\_vonalak\\_es\\_pontok](https://www.apertura.hu/2011/osz/chion_vonalak_es_pontok).
- „Early Media Instruments.” DVD, Owego, NY: Experimental Television Center, USA, 2010.
- Gyenes Zsolt. „A vizuális zenéről – Rendszerezési kísérlet.” *Vizualzene.hu*, 2012, hozzáférés: 2022.11.30., [http://vizualzene.hu/gyenes\\_zsolt.pdf](http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.pdf).
- Gyenes Zsolt. „Szignál kultúra – Látható hangzások.” *Kaposvári Rippl-Rónai Múzeum Közleményei* 07 (2020): 351–356., hozzáférés: 2022.11.30., [http://smmi.hu/publikaciok/2020/RRMK\\_2020.html](http://smmi.hu/publikaciok/2020/RRMK_2020.html). <https://doi.org/10.26080/krrmkozl.2020.7.351>
- Gyenes Zsolt–Nagy Ákos. „Murmuráció.” *Képirás*, 2022, hozzáférés: 2022.11.30., <https://kepiras.com/2022/11/gyenes-zsolt-nagy-akos-murmuracio-tudomany-es-muveszet-talalkozasa/>.
- Jewanski, Jörg. „Farblichtmusik – László Sándor szín-fény zenéje.” Fordította Gyenes Zsolt, *Képirás*, 2021/07, hozzáférés: 2022.11.30., <http://kepiras.com/2021/09/jorg-jewanski-farblichtmusik-laszlo-sandor-szin-feny-zeneje/>.
- Moholy-Nagy László. *Festészet, fényképészet, film*. Budapest: Corvina Kiadó, 1978.
- Thomas, Philip. „Comprovisation.” *Researchgate*, 2005, hozzáférés: 2022.11.30., <https://www.researchgate.net/publication/277992690>.