

Gyenes Zsolt

ARTCADIA
műhely

Parafrázisok

Paraphrases



Gyenes Zsolt
ORCID: [0000-0001-6037-5224](https://orcid.org/0000-0001-6037-5224)
MATE KC Rippl-Rónai Művészeti Intézet
gyenes.zsolt@uni-mate.hu

Artcadia, ú.f. 3 (1), 70–78. (2024)

Absztrakt

A különböző érzékszervek „egyesítése” a digitális platformon, és a hozzá kapcsolható valós idejű alkotói gondolkodás bizonyos szempontból visszavezet egy „aranykori állapotba”, oda, amikor még a kommunikáció, a művészetek holisztikus/abb karaktert mutattak. Az elektronika, a digitális technika figyelmünket újból az „egység” felé vezeti. A különféle médiumok, „modulok” természetesen módon alakulnak át egymásba, illetve jelennek meg szétválaszthatatlanul a technika adta új és újabb lehetőségekkel. „Új mágiáról” is beszélhetünk (akár). A „jelenkori sámán” tehát holisztikus szemléletet valósít meg, megidéz, emlékezik, kollektív tudást visz tovább, stb. Ez az írás elsősorban hallgatói munkák ismertetésére, elemzésére vállalkozik. Egy kurzuson kiadott kreatív feladat, a „Parafrázis” (2021, 2023) témája adja ehhez a vezérfonalat.

kulcsszavak: remix, loop, animált GIF, kísérleti média mű, audiovizuális

Abstract

In a way, the ‘fusion’ of the different senses on the digital platform and the real-time creative thinking that goes with it, takes us back to a ‘golden age’, an era when communication and art were more holistic. Electronics and digital technology lead our attention back to ‘unity’. The different media, the ‘modules’, are naturally transmuting into each other with the new and newer possibilities offered by technology. Thus the ‘contemporary shaman’ performs a holistic approach, he evokes, remembers, transmits collective knowledge, etc. This essay is primarily concerned with the presentation and analysis of student works created for a course task on the theme ‘Paraphrase’ (2021, 2023).

keywords: remix, loop, animated GIF, experimental media work of art, audiovisual

„Van múlt és van jövő, de azt szeretném tudni, hol vannak? Ha ezt egyelőre nem tudom is, – tudom, hogy akárhol vannak, nem jövő és nem múlt módjára vannak, hanem jelen módon. Mert ha a jövő ott is jövő, ha a múlt ott is múlt, akkor az egyik **még** nincs ott, a másik **már** nincs ott. Akárhonnan a helyük, akármilyen valóságuk, biztos, hogy a módjuk jelen.”¹
(Szent Ágoston)

Az egyértelmű utalások, a parafrázisok és a remixek gyakran felbukkannak a jelenkori művészetben. Leginkább a posztmodern irányította rá a figyelmünket ezekre, de az azt megelőző avantgárd is előszeretettel alkalmazta az említett művészeti kifejezési formákat. A modern korból, ebben a vonatkozásban, gondolhatunk a legismertebb művészekre is, mint *Picassóra* vagy *Dalira*.

A **parafrázis** egy már létező műalkotás újraalkotása más eszközökkel, technikával vagy más stílusban, többnyire egy másik művész által. A **remix** nagy általánosságban olyan technológiai eljárás, aminek során egy művet elemekre bontanak, majd a megszerkesztett elemeket újra összerakják, hogy más művészeti minőség születhessen újjá. Ide kívánczik a sorba a **remake** fogalma is, mely az előbbiekhöz hasonlóan tömör meghatározás szerint: egy korábban készített mű hűségre törekvő, de újra megformált változata.

Ebben a szövegben olyan hallgatói művek ismertetésére vállalkozom, melyek fontos ismérve a **parafrazáláson** túl, hogy rövid időn belül mesélnek el egy történetet vagy történetet. A szerző **digitális haikuk**nak keresztelte el ezeket. A kiválasztott munkák további fontos tulajdonsága még a **loop** technológiájának használata. Ezek a rövid alkotások, habár lineáris szerkezetűek, mégis **kimozdulnak** a megszokott **tér-idő**ből. A szekvencia-kezdetnél van egy kis (technikai) ugrás, mintha kizökkenne a néző

a visszatérő állandóságból,² a **varázslatból**. A kísérleti, illetve avantgárd művek sajátja ez az **elragadtatás**.

Ha ismertebb technikát, esztétikai hátteret keresünk ezekhez a rövid opuszokhoz, akkor az **animált GIF** esztétikája, sajátosságai nyújthatnak referenciát. A GIF (**Graphics Interchange Format**) nem mai technika, az 1980-as évek végén jelent meg a számítógépes környezetben, de ennek ellenére nem kopott ki a gyakor(lat)i használata.³ A közösségi oldalak sokkal könnyebben ágyaznak be egy GIF szekvenciát, mint például egy hagyományos videót. Természetesen mindegyiknek megvannak a sajátosságai, **helyei**, így a létjogosultságuk is. A GIF az álló- és mozgóképek között „rezeget”. Az alkotói megvalósítás visszavezet a kezdetekhez, az optikai játékokhoz, mint például a **zootróphoz**, a **fenakisztoszkóphoz** vagy a **mutoszkóphoz**.⁴

A következőkben ismertetett, hallgatók által készített művek tehát a fentiekben összefoglalt technikai és alkotói minőségekhez igazodnak. A feladat egy multimédia kurzus keretében került kiadásra a MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézetében. A **parafrázis** kreatív gyakorlathoz vagy projektfeladathoz⁵ az alábbiak kiindulási tényezők szolgáltak alapul. A projekt interdiszciplináris, illetve összetett jellege miatt maga a feladat kiadása is hosszabb az átlagosnál – jó néhány tényezőt kell figyelembe venni. Íme a kiadott feladat leírása:

Keressen az interneten olyan ismert, emblemikus festményt, melyet szívesen **parafrazálna**. Töltse le a művet! Jól körülvágható formákból álló, a lehető legjobb felbontású reprodukciót használja.

Néhány példa, illetve javaslat ismert művekre: **Bruegel: Parasztlakodalom**, **Bosch: Gyönyörök kertje (esetleg részlet)**, **Botticelli: Tavasz**, **Raffaello: Athéni iskola**, **Vermeer: Múterem**, **David: A Horatiusok es-**

2. • Ebben a vonatkozásban eszünkbe juthat az „ördögi kör”, vagy a „Samsara kereke” kifejezés is.

3. • **GIF-szócikk**, <https://en.wikipedia.org/wiki/GIF> (megtekintés: 2024. 04. 27.)

4. • Gyenes Zsolt, *Fény, mozgás és árnyék* (Kaposvár: Profunda Könyvek, 2007), 5–11. Online: http://gyenes62.hu/gyenes_mozgo_jegyzet.pdf (megtekintés: 2024. 04. 27.)

5. • Gyenes, *Fény, mozgás és árnyék*, 98–117.

1. • *Szent Ágoston vallomásai* (Budapest: Szent István Társulat az Apostoli Szentszék Könyvkiadója, 2015), 323–324.

küje, Courbet: *Kötörők*, M.S. mester: *Mária és Erzsébet találkozása*, Ferenczy Károly: *Október*, Szinyei Merse Pál: *Majális*, Munkácsy Mihály: *Tépéscsinálók*, Lichtenstein: *That's the way...* Lehet egyénileg, de párokban is dolgozni. A GIF esztétikáját, jellegét alapul vevő, 15-20 másodperces *loop*ot kell megalkotni. A formátum *MOV/AVI/MP4*, a minőség *full HD* legyen.

Nagyjából 20 elem mozogjon egyszerre „hurokszerűen” (pl. karok, tányérok, almák, csillagok, fák). Folyamatos; egyirányú, forgó, oda-vissza történő, illetve *váltogató/vibráló* mozgásokat tervezzen. Ezek ne legyenek bonyolultak (GIF-stílus). Minden mozgó elemet külön rétegen szükséges kezelni a szerkesztés során. További *layerek*en átalakulások (pl. épületek, hátterek) lehetnek. A kép akár teljesen megváltozhat a szekvencia végére.

A kreativitás, az ötletesség, de akár a humor is kiemelt szerepet kapjon. Bármilyen megtörténhet a jelenetben (nem kell reálisnak lennie, csak valószínűnek). Eltérő ritmusokkal építkezzen (mint a karmester a többszólamú zenemű irányításánál). Történjen utalás is a mai korra valamilyen formában. A rövid mozgóképet háromszor vegye fel, ismételve meg egymás után. Saját felvételű hangokat, zörejeket is társítson a mozgóképhez. Ez utóbbi is nagyon fontos része a projektnek, az elkészült *audiovizuális opusznak*.

Javasolt digitális technika: *Adobe Photoshop* (*frame by frame* animáció-előkészítés), *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere*, *Blender*, *Adobe Soundbooth* stb.

A projekthez 3-5 oldalas portfóliót (munkanaplót)

is szükséges készíteni (pdf formátumban), melyben az eredeti mű rövid szöveges ismertetése és a belőle készült mű koncepciójának leírása szerepel, azontúl forgatókönyv/story-board, fázisok és a kész mű állóképi reprodukciói találhatóak.

Adobe Photoshop használatnál elsősorban a következő eszközök kerülhetnek előtérbe: *Polygonal Lasso Tool, Cut (psd.), Select/Modify/Feather, Clone Stamp Tool, Blur Tool* és *Edit/Free Transform*. Az *Adobe Premiere* mozgókép/animáció-szerkesztő felülete (*Preferences/General/Still Image Default.../2 frames, stb.*) a végső szekvencia összeállításában kaphat szerepet. Az *After Effects* további nagyszerű lehetőségeket kínál, ugyanúgy a 3D programok, mint például a *Blender* is. A saját felvett hangok, zörejek szerkesztésében elsősorban a *Garage Band* és az *Adobe Soundbooth* jöhet számításba.

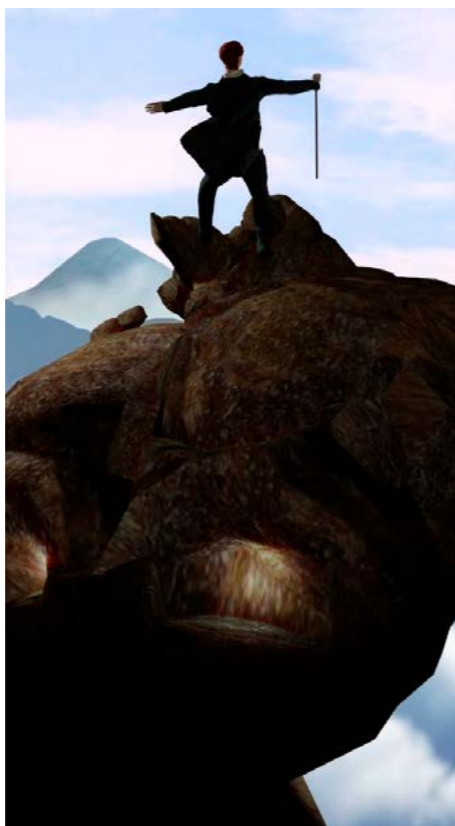
A tanulmány második részében a következő hallgatói munkák kerülnek tárgyalásra: **Bálint Ádám–Dobó Márton**: *Caspar David Friedrich/Vándor a ködtenger felett*, **Kocsis Roland–Köves Ádám**: *Rembrandt/Dr. Tulp anatómiája*, **Király Ágnes–Szente Szimonetta**: *Salvador Dali/Raphael's Head Exploding* és *Madonna in Particles*, **Abdulahman Zayed**: *Remedios Varo/Papilla estelar* és **Emilio Vela**: *Fortunato Depero/Grattacieli e tunnel*. A válogatott animációkhoz internetes link is társul, ahol a tárgyalt hallgatói művek megtekinthetők.⁶

Bálint Ádám és **Dobó Márton** 2021-ben készítette el Caspar David Friedrich *Vándor a ködtenger felett* című festményének parafrázisát. A következőket írták a műhöz társított portfóliójukban:

6. • Parafrázisok/Paraphrases. 2021–2023. *Hallgatói munkák*. MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet. Témavezető: Gyenes Zsolt. <https://www.youtube.com/watch?v=Ue3WXeNUj8E> (megtekintés: 2024. 04. 27.)

„Blenderben dolgoztunk, az egész kép meg lett modellezve, hogy teljesen mozgatható legyen. Új értelmet adtunk a műnek azzal, hogy a természet fellázad, és így megszűnik az ember látszólagos uralma felette. (...) Nagy figyelmet szenteltünk a karakter csontvázának megalkotására. (...) Az alak megmozgatásához referencia-videókat készítettünk, melyeknek segítségével pontosabban le tudtuk animálni az emberi mozgást. Az atmoszférikus zajokhoz természeti hangokat és legfőképpen szelet használtunk.”⁷

A mű erőssége a magas színvonalon megvalósított mozgásokban és az ötlet meglepő erejében rejlik. A társaikhoz hasonlóan *valódi* kortárs szellemiségű munkát sikerült megvalósítaniuk. A történet meglepő fordulatot vesz, és ezzel összhangban a számítógépes játékok világát is megidézi.



1. Részlet Bálind Ádám és Dobó Márton *A ködtenger ura* című munkájából, 2021.

7. • Bálind Ádám–Dobó Márton, *A ködtenger ura, Pdf munkanapló*, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2021.

Ugyanebben a szakmai csoportban, – ahová egyébként a képzés BA animációs szakirányos hallgatók jártak –, az előbbivel azonos kurzuson készült *Les* címmel egy Rembrandt-parafrázis is. A mű koncepciójáról a következőt írták munkanaplójukban az alkotók:

„A festmény hosszas elemzése közben arra letünk figyelmesek, hogy a boncoláson résztvevő emberek nem is igazán Dr. Tuplra és a holttestre figyelnek, hanem inkább a jobb sarokban lévő könyvre. Ez pedig egy tökéletes kiindulópont volt az ötlet megszületéséhez. Kitaláltuk, hogy ez lehetne egy tanóra, amin Dr. Tulp a tanár és a résztvevők pedig a hallgatók, akik nem figyelnek az órára, hanem helyette inkább a kép jobb sarkában levő TV-t nézik, amit a könyv helyére tennénk. A TV-ben egy focimeccs menne, miközben mindegyik hallgató másképpen fejezné ki az izgalmát. Például az egyik a körmét rágná, a másik a Tippmix szelvényét nézné végig, a harmadik pedig unalmában elaludna. A loop során a kamera végigpásztázná az összes, sajátos viselkedésű karaktert, majd végül egy totalban látnánk őket, hogy utána a loop újra indulhasson.”⁸

Kocsis Roland és **Köves Ádám** nem kevés humorral fűszerezve *mozgatta meg* az ismert festményt. Az eredeti mű karakterei, viselkedésformái adták az ötletet ahhoz, hogy a figurákat *jelenkori helyzetbe hozzák*, átigazítsák az alkotók. Ehhez technikai értelemben kiemelten *Adobe Photoshop* (elemek kivágása, előkészítése) és *Mohot (csontozás, 2D Triangular Mesh)* hívtak segítségül.

8. • Kocsis Roland–Köves Ádám, *Les, Pdf munkanapló*, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2021.



2. Részlet Kocsis Roland és Köves Ádám *Les* című parafrázisából, 2021.

A harmadik kiragadott példa a 2021-es kurzus munkáiból **Király Ágnes** és **Szente Szimonetta** két *Dali* festményt egyesítő *loop*ja. Dali maga is előszeretettel *parafrazált*, mint korábban említésre került. Leginkább *Millet* művészetéből merített, de ebben az esetben *Raffaello* egyik Madonna-képe jelentette a kiindulási alapot számára.

A következő rész a hallgatók által mellékelt munkanaplóban olvasható:

„Dali a robbanás köré építi elsősorban a koncepciót, ugyanis a festményen a Hiroshima és Nagasaki atomrobbanás az elsődleges kiindulás. A mi célunk az, hogy ezt az elgondolást továbbvigyük, továbbgondoljuk. Egymástól eltérő, elváló rétegekből épül fel a mű; körkörös formákba rendezve,

megteremtve, életre keltve a mozgás dinamikáját. Ehhez azonban kellett egy másodlagos koncepció is, hogy egységesen létre tudjon jönni a robbanás dinamikája és legyen célja, amely A-ból B-be halad. Nem akartuk teljes egészében felbontani a kép felépítését, ezért a pulzáló, robbanó Madonna részecskéiből, atomjaiból állítottunk össze egy újabb Dali képet, melyen szintén a Madonna látható...”⁹

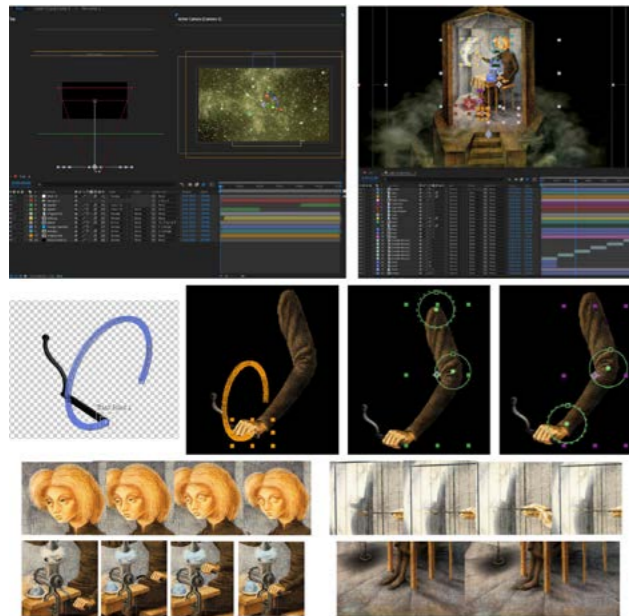
A készítők kétdimenziós animációszerkesztő programot használtak, azontúl a hangkörnyezetet *montázs technikával*, *atmoszférikus* hatásúra alakították ki.



9. • Király Ágnes–Szente Szimonetta, *Salvador Dalí festményéhez*, Pdf munkanapló, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2021.

3. Részlet Király Ágnes és Szente Szimonetta két Dalí műre épülő parafrázisából, 2021.

Abdulrahman Zayed animációja a szürrealista művész, *Remedios Varo* 1958-ban készült festményét gondolja újra, illetve *mozgatja meg*. Az alkotó az előkészítésnél a *Mesterséges Intelligenciát* is segítségül hívta a megfelelő képfelbontás eléréséhez. A társaihoz hasonlóan Zayed is *Adobe Photoshop* alkalmazásával *szedte szét* az elemeket és *rekonstruálta* a nem látható részeket. A számtalan elem külön *layer*ekre került és ezután következhetett az animálás. A kép bizonyos részeinek „élethű” megmozgatása a *Blender* nevű háromdimenziós szoftverrel valósulhatott meg. Igazi technikai kihívásnak számított a forgó mozgások megfelelő kivitelezése. A projekt következő fázisa, a mozgó háttérrel és a virtuális kameramozgásokat *Adobe After Effects*-szel hozta létre. Az egész mű álomszerű atmoszférájának megteremtésében, a vizualitáson kívül nagy szerepet kapott a hang, illetve a zene megfelelő összeállítása.



4. Részletek Abdulrahman Zayed munkanaplójából, 2023.

Emilio Vela, csoporttársához hasonlóan, számunkra szintén egy kevésbé ismert képzőművész, az olasz futurista *Fortunato Depero* egy festményét választotta feldolgozásra. A *futuristákra* jellemző mozgás, dinamika, a gépek „szerepeltete” ennek a műnek is az alapját képezi. Körök, négyzetek, diagonális irányok, mind jellemzői a formavilágnak. *Vela* a feladatnak megfelelően elképzelte és megmozgatta a statikus képet. A hangkörnyezet elválaszthatatlanul együtt él a mozgóképpel. Ez a *vizuális zene* a laikusok számára is kézzelfoghatóvá teheti a futurizmus esszenciáját.



5. Emilio Vela a műve előtt a LOKART kiállításon, a pécsi Művészetek és Irodalom Házában 2023-ban (fotó: Gyenes Zsolt).

Az ebben a dolgozatban tárgyalt hallgatói munkák a pécsi LOKART kiállításon kerültek bemutatásra a szélesebb közönség számára.¹⁰ „Mi lehetne inkább egy képzőművészeti fesztivál főtémája, mint az Illúzió, amely mindig is és ma egyre inkább meghatározza a művészeti gondolkodást!” – írták a fesztivál szervezői a 2023-as tematikával kapcsolatban.

Végezetül egy olyan, a szerző által készített állókép kerül ismertetésre, amely algoritmikus, automatikus megoldással, konkrétan Cornelia Sollfrank *Net Art Generatora* (NAG)¹¹ segítségével született meg. A NAG asszisztálásával készült alkotások egy korai *Mesterséges Intelligencián* alapuló képépítésre lehetnek példák. A 2011-ben készült *Rippl-Rónai* parafrázishoz e sorok írója a *generátor* irányításával, négy Rippl-Rónaihoz kapcsolható internetes képből *gyúrt össze* egy újat. A művésznek itt mintegy alkotótársává vált tehát a *Net Art Generator*. A forrásképek keverése ezzel a technikával nem egy *egyszerű transition*, vagy valami hasonló megoldás, hanem sajátos, kreatív *szín-forma egyesítés*. Az alkotó lényegében szerkesztővé válik, aki a generált változatok közül választja ki a számára leginkább megfelelőt.

A művészet az időről, annak fonákságairól is óhatatlanul szól. A kísérleti médiaművészet még érzékenyebben reagálhat erre az összetett, alapvető témára, mert sok esetben magát az időt faggatja *időalapú* megoldásaiban.

Szent Ágoston lényegét tekintve *megszüntette* az időt, annak fogalmát – legalábbis a hagyományos köznapi értelemben ezt tette –, amikor a múlt és jövő *kiiktatásával* egy mindenk felett lebegő jelenről, egy nehezen megfogható állandóságról, *egységről* értekeznek. A lineáris haladás oldódik fel a jelenben. A pillanat megfogalmazódik, de ugyanabban a *minutumban* el is tűnik.

10. • LOKART kiállítások. <https://lokart.hu/kiallitasok/> (megtekintés: 2024.04.27.)

11. • <https://net.art-generator.com/>, <https://net.art-generator.com/contact.html> (megtekintés: 2024.04.27.)



6. Gyenes Zsolt – NAG: *Rippl-Rónai parafrázis*, 2011.

Az ebben a tanulmányban tárgyalt, rövid, GIF esztétikát alapul vevő *loop*ok, ha nem is szüntetik meg az idő fogalmát, de mindenesetre *célzott* kérdéseket fogalmaznak meg annak irányába.¹² A *hurkolt időfolyam* kapcsán nincsen kezdet és befejezés, *csak jelenidejűség* létezik. Maga a néző is ebben az állapotban lebeg, amikor az olyan típusú alkotásokkal találkozik, mint az itt ismertetett példák. Az idő kizökken megszokott kerékvágásából. Mindezekkel összefüggésben a művek a kiállító-, vagy a virtuális tér *rituális természetét* is alakítják, mert felülemelkednek a már érintett múlton és jövőn, itten és hely(szín)en – helyettesítik, illetve újból megjelenítik azt, ami *egész, holisztikus természetű*, ami valamikor a sámánok rituális cselekedeteinek sajátja volt. A művészet visszatér oda ahonnan indult.

12. • Fontos megjegyezni, hogy alapvetően a művészet egészére is igaz az, amit a médiaművészet kapcsán itt kiemelünk, hangsúlyozunk.

Képjegyzék

1. Részlet Bálint Ádám és Dobó Márton *A ködtenger ura* című munkájából, videó loop, 2021.
2. Részlet Kocsis Roland és Köves Ádám *Les* című parafrázisából, videó loop, 2021.
3. Részlet Király Ágnes és Sente Szimonetta két Dali műre épülő parafrázisából, videó loop, 2021.
4. Részletek Abdulrahman Zayed munkanaplójából, képernyőkép, 2023.
5. Emilio Vela a műve előtt a LOKART kiállításon, a pécsi Művészetek és Irodalom Házában 2023-ban (fotó: Gyenes Zsolt).
6. Gyenes Zsolt – NAG: *Rippl-Rónai parafrázis*, elektrográfia, print, 2011.

Bibliográfia

- Bálint Ádám–Dobó Márton. *A ködtenger ura*. Pdf munkanapló, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2021.
- GIF-szócikk, <https://en.wikipedia.org/wiki/GIF> (megtekintés: 2024. 04. 27.)
- Gyenes Zsolt. *Fény, mozgás és árnyék*. Kaposvár: Profunda Könyvek, 2007. online: http://gyenes62.hu/gyenes_mozgo_jegyzet.pdf (megtekintés: 2024. 04. 27.)
- Király Ágnes–Sente Szimonetta. *Salvador Dali festményéhez*. Pdf munkanapló, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2021.
- Kocsis Roland–Köves Ádám. *Les*. Pdf munkanapló, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2021.
- LOKART kiállítások. <https://lokart.hu/kiallitasok/> (megtekintés: 2024.04.27.)
- Net Art Generator. <https://net.art-generator.com/contact.html> (megtekintés: 2024.04.27.)
- Parafrázisok/Paraphrases*. Hallgatói munkák, 2021–2023. MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet. Témavezető: Gyenes Zsolt. <https://www.youtube.com/watch?v=Ue3WXeNUj8E> (megtekintés: 2024. 04. 27.)
- Szent Ágoston vallomásai*. Budapest: Szent István Társulat az Apostoli Szentszék Könyvkiadója, 2015.
- Vela, Emilio. *Skyscrapers and Tunnel*. Pdf munkanapló, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2023.
- Zayed, Abdulrahman. *Painting Animation Process*. Pdf munkanapló, MATE Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Kaposvár, 2023.

