

„Sznál kultúra” – Látható hangzások

GYENES ZSOLT

Kaposvári Egyetem Rippl-Rónai Művészeti Kar Vizuális Intézet,
H-7400 Kaposvár, Bajcsy-Zsilinszky Endre u. 10., e-mail: dienes@gmail.com

GYENES, Zs.: *Signal Culture – Visual Acoustics*.

Abstract: The study discusses the relationship between sound and motion picture, focusing on some new hybrid art methods. The rediscovery of analog media art techniques raises interesting new questions today. How do the old and new techniques and thinking come together? Brief analysis of contemporary art examples makes written notions more plastic.

Keywords: signal, early media instruments, visual music, hybrid art

A „sznál kultúra” kifejezés mindjárt itt a tanulmány elején magyarázatra szorul. Nem egy elterjedt fogalmat jelölünk vele, hanem egy sajátos művészeti hozzáállásra utalunk. Azontúl a „sznál kultúra” egy fontos amerikai művészeti kísérleti-innovációs központ magyarra fordított, de inkább „magyarosított” neve is (*Signal Culture*, Owego, New York – 1. ábra).

A sznál, a jel az elektronikus kép és hang területén alapvető kategória. A videó, ugyanúgy mint az elektronikus hang tulajdonképpen egy jel, amit szabadon lehet változtatni, transzformálni. Ennél a típusú audiovizuális médiumnál tehát az elektronikus sznál az alap; ez a kiindulás, a „teremtő folyamat esszenciája”. Ez hasonló módon, kissé megfoghatatlan valami, mint a digitális technikánál a bináris kód, mégis, az elektronikus jel valahol emberibb, életteli telibb dolog „utódjánál”. Misztikus, de van valami anyaghoz kötődő tulajdonsága is és amint tudjuk az anyag sérülékeny, változik; van színe és szaga; szóval evilági. Az analóg videóművész egy igen karakteres változata egyértelműen a sználókra épülő kísérletezés maga. A jel válik konkrét mivoltában a művészi vizsgálódás, kísérlet tárgyává; a jel tehát önmaga magára utal. *Nam June Paik* egész művészete ezen a „gesztuson” alapul, annak is legnagyobb technikai hozadéka, a *Paik-Abe videósztetizátor*, mely szimbóluma (lehetne) ennek a gondolkodásnak, ezeknek a megoldásoknak. A koreai származású művész mellett ezen a helyen kell megemlíteni még *Gary Hill*-t vagy a *Vasulka* párost (Steina-Woody) is. Olyan művészek, mérnökök bábáskodtak még az új lehetőségek technikai megvalósításán, mint például az amerikai *Dave Jones*. A szálak összefutnak és az egyik meghatározó gócpont éppen a felső New York államban alakult ki, található ma is (Binghamton, Owego, stb.).¹ Az állam ezen területén, analóg stúdiói-

ban az említett művészek és mérnökök közül jóformán mindenki megfordult, vagy éppen itt él napjainkban is. Szóval, ha kutatgatunk a „sznál kultúra” területén, akkor jó helyen járunk arrafelé.

A régi és új technológia, ami leginkább az analóg és digitális megoldásokat jelenti, sajátos fúziójuk kapcsán teljesen új lehetőségeket nyújtanak napjainkban. Elmondható, hogy megnőtt az érdeklődés egyrészt a régi technikák iránt, másrészt az új megoldások társulnak is azokhoz. Új egyedek születnek hibrid világunkban. Nagyvárosi kultúránk teljesen hibriddé válik, vált amúgy is. Az analóg videó-eszközök, technológiák sok esetben új digitális applikációkban születnek újjá. Példákat találhatunk erre mind a hang és a videó területén is. Az analóg média eszközök a legújabb megoldásokkal szimbiózisba lépve tehát új esztétikai formákat szülnék, illetve megteremtenek teljesen új művészeti kifejezési lehetőségeket.

Az *Experimental Television Center* nyolc darabból álló DVD-sorozatban mutatja be a klasszikus, korai videó-eszközöket.² Ezek közül válasszuk ki a *Jones Frame Buffer*-t és ismertessük dióhéjban lényegét, működését³ (2. ábra). A frame buffer egy „lassított-megfagyasztott” animációs hatást keltő komplex effekt. *Dave Jones* eszköze az 1980-as években született, illetve terjedt el a videóművészek körében. Ez egy fekete-fehér, 256×256 pixelben dolgozó analóg és digitális technikákat ötvöző szerkezet. A színeket különféle *colorizer*-ek segítségével érik el, mint például a *Jones Colorizer* használatával. A buffer a bejövő jelet valós időben digitalizálja, pontosabban eltárolja, majd a beállításnak megfelelően újra lejátszsa késleltetve, de úgy, hogy *bekulcsolja* (*keying*) a videókép kívánt részeibe. Közelmúlt és jelen idő keveredik; kikezdve a megszokott tér-idő rögzítési megoldásokat. Az idő zárójelbe kerül. *Jones buffer*-e alpból 16 állóképet tud tárolni. A mai hasonló digitális applikációk ennek sokszorosát tudják kapacitásban és felbontásban is. Ki kell emelnünk, hogy az említett, körülbelül negyven évvel ezelőtt született megoldás is *real-time*-ban működik, ami nagyon nagy teljesítmény... Gondolhatnánk, hogy az ilyen megoldások napjaink high-tech találmányai; de tapasztalhatjuk, hogy ez nem így van. Az ehhez hasonló kreatív művészeti-kísérleti eszkö-

¹ Nadir, Leila (2014): Upstate and Down with Pioneering Media Art. Internet: <https://hyperallergic.com/154717/with-new-media-upstate-goes-downtown/> (2020. 02. 27.)

² Hocking, Sherry Miller (prod., 2010): Early Media Instruments. DVD series. Experimental Television Center Ltd., USA.

³ Jones Frame Buffer in Experimental Television Center Studio System Manual (1980). Internet: <http://www.experimental-tvcenter.org/jones-frame-buffer-experimental-television-center-studio-system-manual> (2020. 02. 29.)



1. ábra. Signal Culture, Owego, New York, USA. Munka az analóg audio-video stúdióban.
Kalpana Subramanian fotója a szerzőről. 2019.

zők alapozták, alapozzák meg a videóművészet önálló esztétikai nyelvezetét (pl. Jones Keyer, *Sequencer, Mixer, Paik/Abe Video Synthesizer, Raster Manipulation Unit – Wobulator, Rutt/Etra Model RE-4 Video Synthesizer* és Sandin *Image Processor*, vö. *Early Media Instruments. Experimental Television Center*). Ezek az összetett effektek tovább élnek az analóg és digitális hibrid megoldásokban, de a teljesen digitális applikációként is minduntalan felbukkannak.

Egy másik alapvető korai, analóg videó-eszköz a *Raster Manipulation Unit (Wobulator)*. Nézzük ennek is az alapl működését, a jelentőségét!⁴ Az eszköz lényegében egy preparált hagyományos, fekete-fehér televízió, illetve monitor (3. ábra). A készülék különféle modifikált mozgókép, mozgó minták létrehozására alkalmas. A kiinduló képporrás lehet maga a televízió adása, de érkezhét kívülről is (monitorként használjuk ebben az esetben). A megjelenő kép nem rögzíthető direkt módon, ezért leginkább egy kamera veszi fel a képernyőről a módosult videót. A készülék elterjedése Nam June Paik és Shuya Abe nevéhez fűződik (*Paik/Abe Video Synthesizer*). A színeket egyéb eszközökkel, például *colorizer*-rel lehet utólag hozzáadni

a monokróm mozgóképhez. Bármilyen, a természettől „elrugaszkodott” színösszeállítás elképzelhető ebben a formában, az elektronika megoldásaival; így a klasszikus videóművészet egyik legnagyobb találmányát, újítását üdvözülhetjük a „színezők” és hozzá kapcsolódó társaik megalkotásával. Ezen a helyen jegyezzük meg, hogy napjaink számítógépes szoftvereinek használatához hasonlóan, az analóg technikánál is a gyakorlat úgy működik, hogy jóformán sohasem alkalmazunk egyetlen-egy eszközt önmagában, hanem azok kombinációit kötjük össze, szó szerint (*patching*). Ezt a gondolkodást vette tehát át a digitális világ is, annyi alapvető különbséggel, hogy régen fizikálisan is összeköttöttük a modulokat, ma ez valahol a számítógép fekete dobozában történik meg. Egész tanulmányunk megírásának mozgatórugója éppen az, hogy a régi analóg eszközök újból előkerültek, divattá váltak főleg nyugaton és Japánban; új helyzetet létrehozva „poszt digitális” korszakunkban.

A *wobulator* torzításai hangjelekből építkeznek. Vizuális zene; tiszta formában. A hangjeleket oszcillátor, „funkció-generátor” (*function generator*), vagy más eszköz (pl. szintetizátor vagy magnetofon) szolgáltatja. A készülék „normális” mágneses mezőjének „megzavarásával” (plusz tekercselés/ek) a képernyőn megjelenő raszterek elrendezése megváltozik, illetve irányíthatóvá válik. A változó hangnak megfelelően

4 Raster Manipulation Unit: Operation and Construction. Experimental Television Center (1980). Internet: <http://www.experimental-tvcenter.org/raster-manipulation-unit-operation-and-construction> (2020. 03. 01.)



2. ábra. *Frame-buffer állókockák egy teszt-videóból. A szerző munkája. 2019.*

alakul a mozgóképek vízszintes, illetve függőleges sorainak rendszere. A síkszerű rendszer meghajlik, térbe fordul; kecses „táncot járhatnak” a sorok (4. ábra).

Ennek a két korai média-eszköznek a felelevenítése ebben a tanulmányban azért történt, hogy plasztikusabbá váljék az a gondolkodás, ami a mai, kortárs művészetünkben is jelen van, fontos. Az említett eszközöket nem lehet mással pótolni; ezért nem is érdemes megkísérlni ezt. Szóval nem célszerű megfelelni róluk; ez mindenképpen luxus lenne egy kísérletező művész számára. A többször említett fúziók, hibrid megoldások tehát további, végtelen, új lehetőségek számára nyitnak kapukat.

Most egy kis ideig kanyarodjunk más irányba, bár szélesebb értelemben vett témánknál maradunk továbbra is. Nézzük meg, hogy mi volt a helyzet házuk táján a videóművészet nyugati aranykorában és az átmeneti időszakban, az 1990-es években, illetve annak milyen következményeit tapasztalhatjuk napjainkban. Míg Nyugat-Európában, Amerikában és Japánban a videóművészet múzeumok és nagy galériák gyűjteményeiben vannak elhelyezve, becsben tartva évtizedek

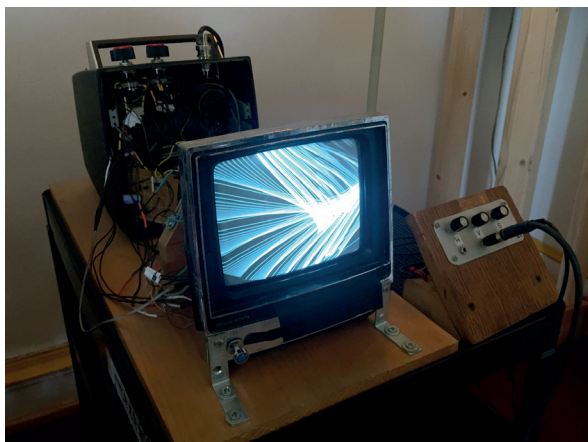
óta, addig nálunk, ha bemegyünk egy képző/művészeti múzeumba, nem igazán találkozunk az említett típusú műalkotásokkal. Ennek bizonyosan számtalan oka van; gazdasági, szociális, történelmi, stb.

Peternák Miklós és csapata néhány évtizede elindítottak egy nagyon értékes akciót, folyamatot; igyekeztek összegyűjteni, katalogizálni, publikálni a nevezett terület, a média/videó művészet néhány prominens magyar képviselőjének emblematikus művét.⁵ A videó használatának egy fontos, de „csak” egyik irányú megoldásaira fókuszáltak. Az online ma is elérhető alkotások egyoldalú válogatás eredményei, így aránytalanságot tükröznek. Azontúl egy minimális, rendszerezetlen műegyüttes érhető csak el a közönség számára. Hol vannak az absztraktok, a végletekig kísérletezők, a „jelre” önmagára reflektáló videó-, vagy médiaművészek alkotásai? Mi a sorsa, ki dolgozta fel, hol érhető el az olyan köz-, magángyűjtemények videóművei, mint például a *Mediawave* vagy a *Retina* (1990-es és a korai 2000-es évek termésére gondolunk leginkább)? Most már, nem kis túlzással azt kell mondani, hogy (sajnos) nem késő, mert már nem lehet megfelelő módon összeszedni, katalogizálni a „klasszikus” magyar videóműveket...

De térjünk vissza a címben jelzett témához és folytassuk megkezdett gondolatmenetünket. Ebben a második nagyobb egységben olyan műveket mutatunk be, melyek a Signal Culture stúdiójában, Owego-ban készültek, vagy erős szálakkal kötődnek a központhoz.

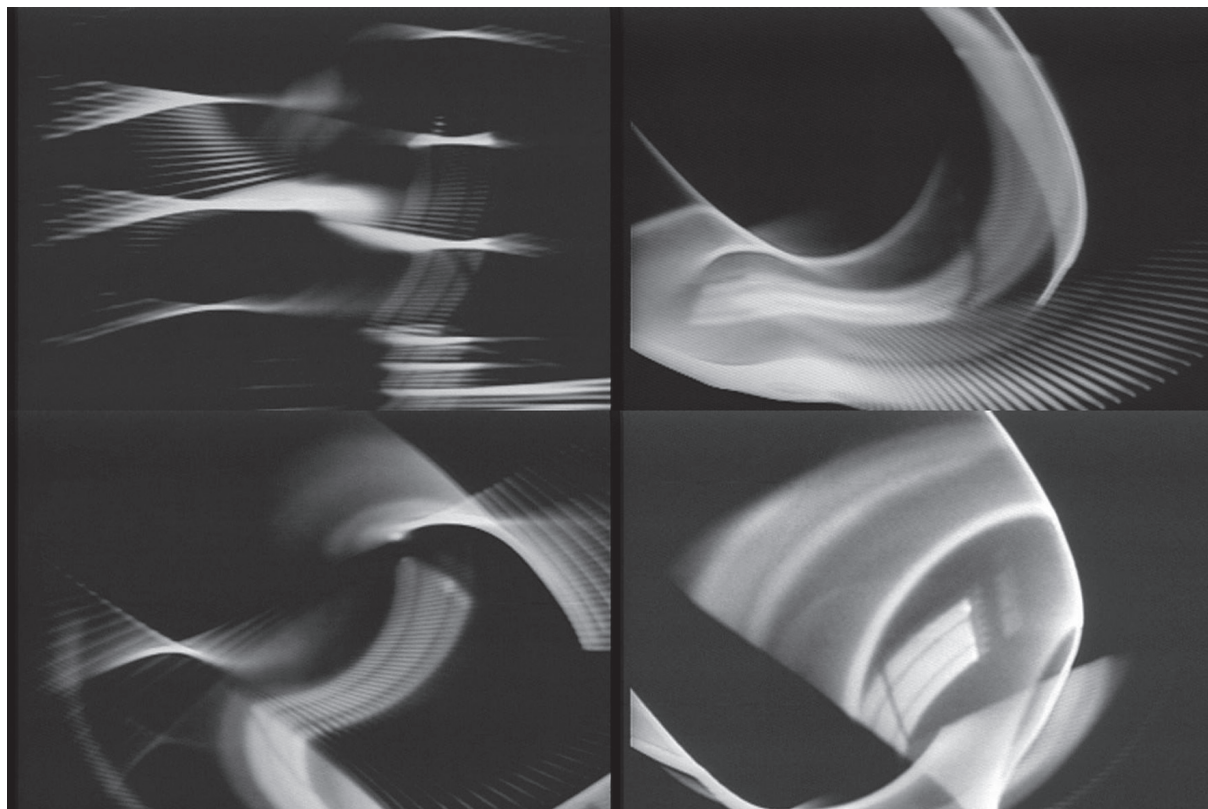
A példák mindegyikében, – ahogyan azt már talán érintettük tanulmányunkban korábban is a klasszikus videóművek kapcsán, – a hang és a mozgóképek társaként, mellérendelt viszonyba kerül egymással, az egyik a másikat generálja. Sajátos párbeszéd valósul meg a különböző karakterű médiumok között. Zene a szemnek, vagy esetleg fordítva is működik a dolog?!

Az első példánk egy közel négy és fél perc hosszú, 1981-ből, a klasszikus (videó)időkből származó mű; *Alan Powel* és *Connie Coleman Electronic Sonnet*



3. ábra. *Wobulator. Signal Culture, Owego, New York, USA. A szerző fotója. 2019.*

5 <http://www.c3.hu/collection/videomuveszet/> (2020. 03. 01.)



4. ábra. Állóképek wobbulator-ral készült teszt-videóból (Signal Culture, Owego). A szerző munkája. 2019.

je.⁶ Az opusz a Signal Culture elődjének is tekinthető *Experimental Television Center*-ben készült. Azokat az analóg eszközöket alkalmazták az alkotók, melyekről korábban már írtunk. Ezek napjainkban is érdeklődésre tartanak számot, mint már utaltunk erre; olyan egyedi megoldások rejlenek bennük, melyek mással nem pótolhatók. Főleg, ha a legújabb (digitális) technika is társul hozzájuk; igazán kortárs szemléletű művek születhetnek alkalmazásukkal. Egy elektronikus vizuális zenei „szótár” bontakozik ki a nevezett mű kapcsán. A formák, mozgások és színek mind az elektronikus hang és mozgókép speciális együttes megjelenésének jellegzetes tárházába illeszkednek. A visszatérő, egyszerű elemek, mint például a párhuzamos vonalak a hangnak megfelelően torzulnak, táncolnak, változnak. A színek az elektronika mással össze nem téveszthető világát erősítik tovább. A hang nyers, még is „hallgatható”, ami talán köszönhető az utómunkának. Amit újból hangsúlyozunk, hogy az audiovizuális mű élőben, tehát valós időben lett rögzítve. Itt találjuk meg a mai DJ/VJ kultúra első megvalósításait, előfutárait, ősproduktumait is. Az elektronikus médiumok megjelenésével lényegében az első pillanattól kezdve a levegőben volt a valós időben való munka, illetve rögzítés lehetősége is (vö. pl. a Vasulka páros vagy Paik ez irányú kísérleteit).

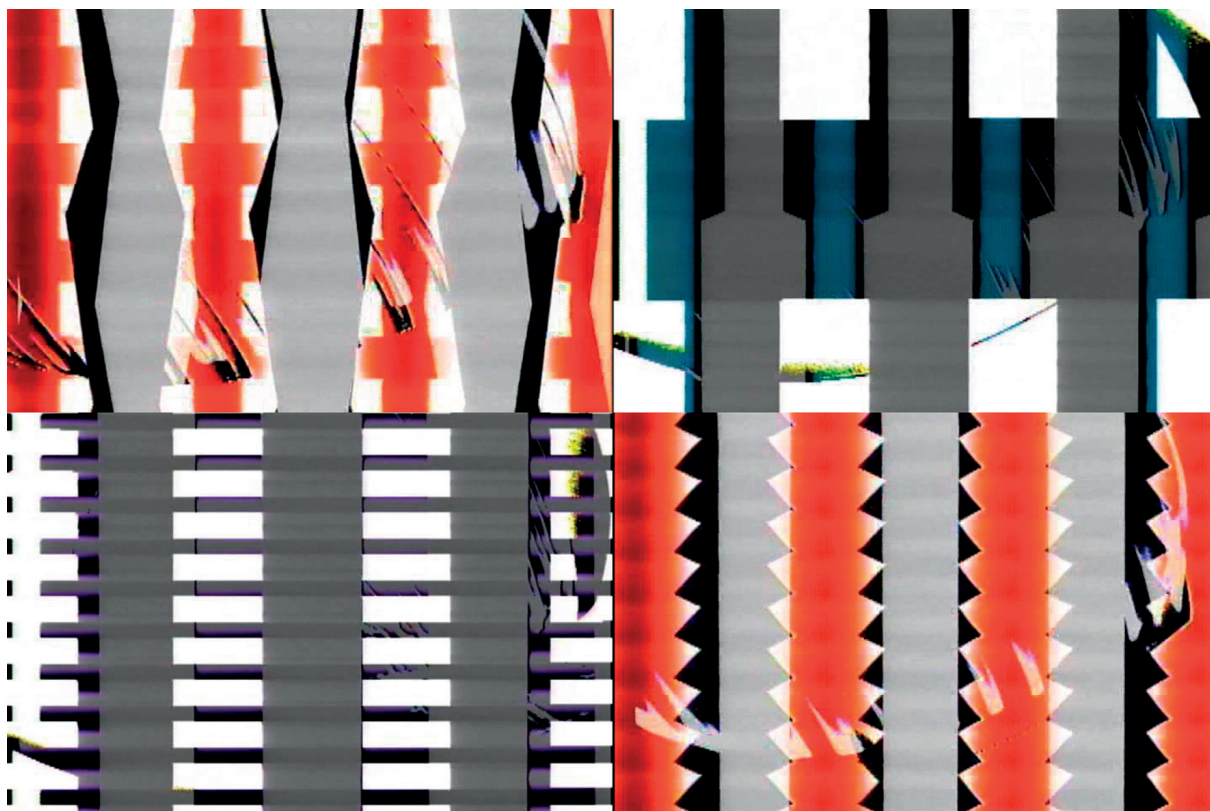
Hasonló technikai alapokra épülő, mai improvizatív (real-time) audiovizuális mű Sara Bonaventura *The Left Hand of Darkness* című opusza (04:10 min., é.n.).⁷ A mű a kezek és az élet-halál kettős metaforájából indul ki. A költői gondolat egy analitikusan felépülő művet sejtet, ahol az elektronikus nyelv gazdagsága variálódik, halad valamilyen progresszív irányba. A két kéz aktívan vett részt az akcióban is; az egyik szereplőként, míg a másik a gombok, az audio-video-szintetizátorok tekergetése kapcsán jeleskedett. Az összehangoltság, vagy annak akadozásai teremtik meg az élőben felvett anyag szerkezetét. Tudatosság és véletlen együtt jár itt is; hasonlóan számtalan más művészeti példához. A kéz torzul, egymásba olvad, mint egy földönkívüli testrésze jelenik meg. A sajátos vizuális megjelenést a *Jones Raster Scan* alapozza meg. A Singapore-ban élő művész egy mandarin idézettel zárja munkáját („It’s hard to clap with only one hand.”).⁸ Mozgókép és hang kitüntetett pontokon találkozik; ilyen formán erősíti a két médium egymást, létrehozva a találkozásokból egy harmadik, új minőséget.

A harmadik példánk a sorban az amerikai *Eric Souther* élő audio és videó performansza („*Multiplying Muybridge*”, *Squeaky Wheel Film & Media Art Center*, 2016”).⁸ A korai analóg médiaeszközök lehetővé tették az élő előadásokat, illetve felvételeket, mint már emlí-

6 <https://vimeo.com/321271610?> (2020. 03. 02.)

7 <https://vimeo.com/341073146?> (2020. 03. 04.)

8 <https://vimeo.com/158201421> (2020. 03. 04.)



5. ábra. Gyenes, Zsolt: *One Minute Signal*. Audiovizuális mű, hibrid technika, 01:11 min., *Signal Culture*, Owego, New York, USA, 2019. Állóképek a videóból.

tettük. Ezt a sajátos elektronikus interakciót gazdagíthatjuk korunk digitális applikációinak bevonásával. A lehetőségek igen széles horizontra tágulnak, tágultak ki. Muybridge, korszakalkotó, híres, másfél évszázaddal ezelőtt született mozgássorait tördeli egyre jobban szét a művész ebben az alkotásban. Fokozatosan szippantja be egy virtuális örvény a megsokszorozott, emblematisztikus média-reprezentációkat, Muybridge fekete-fehér képsorait. Folyamatosan „fényréseken” keresztül szemléljük a folyamatot, míg nem a kozmikus világ „elfárad” és vége lesz a közel negyed órás hangkép akciónak. Az ébren álmodásnak vége, a „fény-írányított sávokat” felváltja a taps és a mindent megvilágító természetes fény...

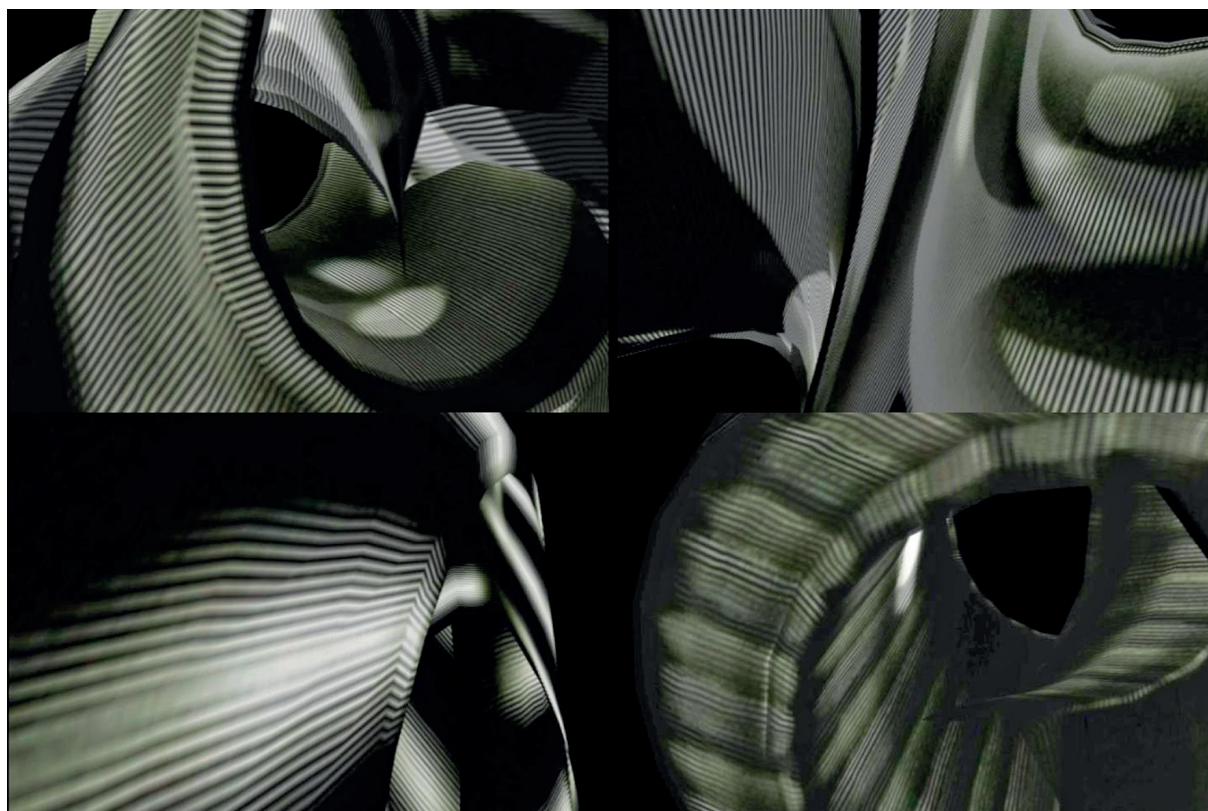
A vetítés mágija nem tűnik el, végigkíséri az emberiség történetét. Bizonyos szempontból az élő multimédia kapcsán visszatérünk az ősmozzhoz, amikor a gépész kézzel tekerte a vetítő karját, akár ilyen formán irányítva a vetítés ritmusát is. A zongorista valós időben játszott; ahogy a filmet nézte, megélte annak a történetét is.

Kettő utolsó példánk e sorok írójának néhány újabb, a témához kapcsolódó audiovizuális művét ismerteti. A *One Minute Signal* című rövid opusz a Signal Culture-ben készült, ahol a szerző rezidens művészként tartózkodott.⁹ A mű kísérlet hang és kép megfeleltetésére, ahol a hang generálja a mozgóképet. Az egész mű valós időben került rögzítésre; tehát improvizációnak is

nevezhető. Az analóg technika, melyre a teljes munka épül egy kisebb digitális beavatkozással nyerte el végző formáját (*After Effects*). A már korábban emlegetett klasszikus analóg audio-video technikai megoldásokra, mint például a *Doepfer*, a *Jones Raster Scan* és a *Jones Colorizer/Mixer* „képességeire”, sajátosságaira való építkezés meghatározó kiindulási tényező volt ebben az esetben is. Mi módon lehet valami újat létrehozni ezekkel az eszközökkel? A válasz, a leleményességen túl, még is talán a hibrid megoldásban keresendő; abban, ahogyan sajátos módon a régi és új elválaszthatatlanul összeforr. Az elektronika „régie oldala” a humánus részt képviseli, míg az új, a digitális világ, a gyorsasághoz és pontossághoz köthető.

A hang, mint már említettük volt a kiindulása az anyagnak. Annak *mono* természete miatt két különböző improvizáció került a két különböző hangsávra (*stereo*). A véletlen találkozások új „együtthangzásokat” generáltak. A kép, tehát a hangoknak megfelelően alakult, változott (vizuális zene); így tükrözi annak „esetlegességét”, véletlen találkozásait. A vörös, fekete, fehér és (kékes)szürke színek alkalmazása utal a klasszikus avantgárd jellemző (szín)világára is. A mű síkban marad, az irányok az *x* és *y* koordinátákkal megközelíthetőek, behatárolhatóak. A hang nyers; megfelel a *Doepfer* szintetikus alaphangzásának (*oszillátorok*). A kísérlet végeredménye; egy percig tartó folyamatos, intenzív „jeláradat”, mely audiovizuális kommunikációs formává áll össze. A geometrikus világ, a teljesen abszt-

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Gsx0ofpuTJ4> (2020. 03. 07.)



6. ábra. Gyenes, Zsolt: *in_control*. Audiovizuális mű, hibrid technika, 01:57 min., 2019-2020. Állóképek a videóból.

rakt forma (vö. *konkrét művészet*) még inkább a ritmusra, a szerkezetre irányítja a figyelmet; pontosabban a hang és kép viszonyát hangsúlyozza. Ez a „*másik film*” felvállaltan tagadja a megszokott (narratív) formákat; határozott állást foglal társadalmi-kommunikációs világunkban, szélsőséges megjelenésével jelöli ki helyét a nagy „diskurzusban” (5. ábra).

E sorok írójának másik, itt dióhéjban bemutatott műve az *in_control* címet kapta.¹⁰ Alapja, szintén a Signal Culture-ból származik, viszont a 3D hatású „befejezés” már itthon, habár a nevezett amerikai központban kifejlesztett SC applikációval készült. Az analóg alap a már többször emlegetett Doepfer-ekkel indult, majd egy *Wobbulator* adta meg a vizuális alapot, különféle apró „trükkökkel” fűszerezve. Utóbbiak közül kiemelhető egy zártláncba bekötött régi fekete-fehér videókamera használata, mely a Doepfer ritmusra villogó lámpáit is „bekulcsolta” a videoképbe.

Azontúl a digitális „mapping-technika” új dimenziót adott az eredeti műnek (z koordináta belépése). Az analóg rendszer „hibái”, – mint például az alacsonyabb felbontás; ennek következtében egy festőibb megjelenés, vagy a színek sajátos monokromitása a steril digitális „trükkökkel” együtt. – egy „emberközelibb” megjelenést tesznek lehetővé. Ez az utóbbi az, amit az analóg világból annyira szeretünk. A pontosságot és gyorsaságot pedig, tehát hozzáteszi a legújabb technika (6. ábra). A kézi és gépi megvalósítás, az analóg és digitális természet, nem csak a megvalósítás kapcsán meghatározó, hanem a kommunikáció, „mondanivaló” szempontjából is. A mű többszörösen önmagára utal (vissza). Az is (újból) hangsúlyozható, hogy a különféle médiumok fúziója új művészeti minőség kialakítását teszi lehetővé. Ez az a pont, ahol kiemelhető az is, hogy ettől a hibrid természetű gesztustól válhat többek között napjainkban hitelessé az ilyen jellegű mű; ettől alakulhat maivá, – csak itt és most elkészíthetővé.

¹⁰ <https://vimeo.com/385239366> (2020. 03. 07.)