

Magyar Képzőművészeti Egyetem
Budapest, Andrássy út 69-71,
1062

OTDK pályamunka

Multimédiás metanarrációk:

Egy experimentális művészeti projekt létrejötte (Metadia)

Témavezető:

dr. habil Varga Tünde Mariann PhD
egyetemi adjunktus
Képzőművész - elmélet Tanszék
Tanszék

Készítette:

Süle Tamás
hallgató
Képzőművész-tanár

2025

A mű és az alkotó folyamat írásos ismertetése

Előzmények

Az OTDK intézményi fordulóra készített pályamunkám egy olyan műtárgy, ami egy alkotói munkafolyamatot akar vizualizálni, ami közben egy digitális műtárgy készült egy könyv inspirációja alapján.

Ez a pályamunkám egy pakli kártya. Viszont nem tehetem meg, hogy nem térek ki a munka korábbi, digitális verziójára, amivel pályáztam az IMDK-ra.

Az ott bemutatott Metadia című hipertext alapú multimédiás műtárgy egy két éves alkotói munka eredményeként jött létre, ami során egy rizomatikus elvek szerint szerkesztett tömör novella írásától eljutottam egy olyan műtárgy létrehozásáig, amiben zene, kép és szöveg egyvelege biztosítja a játékelményt.

A három médium összekapcsolása által egy sajátos hangulatot igyekeztem megteremteni a mű nézője számára. A munkafolyamat kezdéseként egy tervet dolgoztam ki, ami személyes naplóbejegyzéseimre épülő, lapozgatós könyv formátumú játék készítése volt.

Az első vázlatok során még nem szerepelt idő a játékban. A játékos csak akkor léphetett tovább az új történetre, ha választott a felmerülő opciók közül. Ekkor még nem használtam képeket, a szöveg csupán fekete háttérre helyezett fehér betűk voltak. Amint foglalkozni kezdtem kép és szöveg egyidejű megjeleníthetőségének lehetőségeivel, érdekes megvalósításnak kezdett tűni, ha a három alternatíva közül véletlenszerűen választ a program magának, amikor nincs aktív felhasználója a játéknak. Vizuálisan és kiállíthatóság szempontjából is izgalmasabbnak tűnt ez a verzió amiben dinamikusan, meghatározott időközönként változnak a megjelenített képek. Ezt továbbgondolva jutottam el arra, hogy a történet elolvasására a nézőnek 30 másodperce van olvasásra, mielőtt eltűnik a szöveg. Szintén 30 másodperc áll rendelkezésre ahhoz, hogy válasszon az opciók közül. Az idő lejártá után a program véletlenszerűen dönti el, hogy milyen irányba haladjon tovább történet. Amikor leteszteltem ezt az ötletet, akkor kezdtem el figyelni arra, hogy a játék nagy eséllyel egy ismétlődő ciklusba kerül játékos nélküli lejátszás esetén, tehát nem tud továbblépni az első hat történet alkotta csoportból. Ezt a megfigyelést leginkább Möbius-szalagként¹ szerettem vizualizálni magamban, ami pedig arra inspirált hogy kezdjem egyre jobban elengedni azt az égető vágyat, hogy rekonstruáljak egy lineáris, valós idősíkot,

¹A Möbius-szalag egy kétdimenziós felület, aminek különlegessége, hogy csak egyetlen oldala és egyetlen éle van.

ami minden szereplőt és helyszínt fokozatosan épít fel. Ehelyett inkább egy belső, saját időre kezdtem el jobban figyelni.

Munka kezdete

Ezek a kísérletezések az én személyes hangvételű írásaimban történtek még meg. Sok mindent ki szerettem volna próbálni, legjobban mégis az érdekelt, hogyan tudok összekapcsolni történeteket úgy, hogy valós eseményeket vegyítsek fiktívekkel. Megterveztem azt, hogy a programozás szintjén hogyan lehet a lepraktikusabban és legkönnyebben összekötni és megjeleníteni ezeket a rövid szövegeket. Szerettem volna, ha a sok döntés álcája alatt egy olyan történetmesélést tudok létrehozni, amiben a csattanó predesztinálva van.

A személyes történet azonban az egésznek egy interaktív valóságshow-érzés adott, ami kellemetlenné tette számomra a munkát. Túl erős állításnak éreztem, és túl személyesnek, így kitöröltem ezt a verziót.

Ekkora jutottam el arra a pontra, hogy a saját történeteimet Calvino tarot kártya terveihez hasonlóan kiterítettem síkba, és bár kitöröltem őket, a logikai kötések még látszottak közöttük. Nekiálltam egy új történetet írni, amihez új helyszínt kerestem. Olyan helyszínt, ami a novella középpontja lehet és az olvasó helyzetét meghatározza az általam elképzelt világban.

Egy hatalmas kastélyt képével kezdtem el dolgozni: az Alexandriai könyvtár és Umberto Eco *A rózsza nevében* megjelenő kolostori könyvtárához hasonlóval. Mindkettő a zárt tér archetípusa, és egy esszenciális szimbólum, ami segíti feloldani a történet racionalitását, s így elkerülhetővé válnak a társadalmilag megfogalmazott sablonok. Ugyanakkor lehetővé tette számomra, hogy olyan saját asszociációk kerüljenek a felszínre, amelyeket még nem tudatosítottam ekkor magamban.

A képzeletemben viszont ez a kastély-könyvtár sajnos egy *kakofón hangokkal teli* térként működött. Ez a demokratikus térnek egy végletes arca volt, egyszerre jellemezte rendezettség és mulatozó társaságok hada. Az általam elképzelt könyvtár egyre inkább rossz ötletnek tűnt, és inkább a kastély motívumot kezdtem el kutatni. Kik voltak azok a múltban, akik ezt az igen sokszor használt képet feldolgozták az irodalomban? Eszembe jutott *Az egymást keresztező sorsok kastélya*, ami kapcsán elkezdtem behatóbban foglalkozni Italo Calvino munkásságával.

Emlékképek és irodalmi alakok

Szénási Ferenc Italo Calvinóról írt monográfiájában a fiatal Calvinóról ír, aki visszaemlékezéseibe belefoglalja az őt ért kulturális hatásokat, ezáltal egyfelől a gyermekkori élményeit ágyazza be későbbi munkái folyamába, másfelől ez a fajta alkotói attitűd mindvégig jellemzi a munkásságát².

Ahogy Calvino, *A pókfészek ösvénye*³ bevezető fejezetében fogalmaz, az olvasmányok és az élettapasztalat nem két külön világ, hanem egy és ugyanaz. Ennek a két világnak a találkozása történik meg *Az egymást keresztező sorsok kastélyában*⁴, amit lehet úgy tekinteni mint egy sík lapra kiterített világirodalom és annak keletkezés története. Calvino ennek a síknak a kiterítésekor elbizonytalanodik, amikor a saját történetét keresi benne, ami egy csendes és szerény liguriai személyre is vonatkozhat, de ennek a műnek az elkészülési folyamatára is jellemző volt, hogy az alkotó a saját helyét keresi benne.

Logikai tábla létrejötte

Hogy a szövegeket tudjam egymás után montázsolni, szükségem volt egy felületre. Logikai tábla - ezt a szót én kreáltam, hogy könnyebben tudjak utalni arra a felületre, ahol a történetek irányának tervezését végeztem. Fő szabálya az volt, hogy egy történetből csak három irányba lehet tovább haladni az olvasás során. Így fel tudtam bontani, hogy milyen opciók kerülnek egy szövegrészlet mellé. Ez új kérdést nyitott ki számomra - ha opciókat rakok bele (amiknek a logikája UI szempontjából a "Call to action" gombokhoz hasonlítható) akkor a szövegnek is reflektálni kell ezekre a változásokra. A szövegeket nekiálltam alakítani, hogy minél jobban következzen belőlük az opció választásának lehetősége - ehhez hangulatban mind a kettőt sokszor újra kellett írnom (az opciókat és a szöveg részeket is).

Ahogy tesztelgettem a szöveg olvasását az opciókkal, újabb probléma nyílt ki számomra. Kezdtém úgy érezni, a szöveg metaforái egy idő után nem engednek több kreativitást az olvasónak - inkább összezavarták azt, és elbizonytalanították abban, hogy helyes döntéseket

² SZÉNÁSI Ferenc, *Italo Calvino*, Osiris - Századvég, Budapest, 1994, 12.

³ Italo CALVINO, *A pókfészek ösvénye*, Zrínyi Honvéd Kiadó, Budapest, 1957, 8-14.

⁴ CALVINO, *Az egymást keresztező sorsok kastélya*, 78.

hozott -e. Túlságosan rövid volt a szöveg, és a kombinációk a kezdeti “húha” érzés után gyorsan zavaróvá váltak az olvasás során.

Játék és könnyedség

A *Metadia* leginkább játéknak tekinthető. Ugyan a játék mint médium, elképesztően sok lehetőséget kínál, arra, hogy reflexív megoldásokat alkalmazunk és az értelmezési tartomány határaival játszunk, én mégis azért szeretem ezt játéknak definiálni, mert így érthetővé válik a kreatív munkafolyamat. És ha már játéknak nevezem, akkor ki kell jelentenem azt is, hogy a *Metadia* egy könnyű játék. Egyszerű interface: a fő menüből a navigálás három nyomógommbal lehetséges. Az első történettől hat lépéssel el lehet jutni a „Vége” feliratig. Ez azt jelenti, hogy akár hat rövid bekezdésnyi szöveg elolvasása, hat ismétlődő animáció megtekintése és hat ezekhez komponált, másfél másodperc hosszúságú zeneszám meghallgatása után az olvasó-játékos a játék végére érhet, amennyiben megfelelő döntéseket hoz.

Nincs pontszám, ami a döntések mérlegelésében segítene, csupán a lassan kibontakozó történet változásait figyelve jöhetünk rá arra, hogy éppen milyen irányban is megy tovább az elbeszélés. Amikor az olvasó-játékos szembesül azzal, hogy nem mérhető a haladása ebben a rendszerben, az az a pillanat, amikor a játék már beszippantotta a megtévesztett felhasználót. Valójában nem egy könnyű játékkal kerültek kapcsolatba, hanem egy játékos könnyedséggel, ami különböző stílus és formajegyek segítségével felvillantja az izgalmak távlatát az olvasó-játékos előtt, hogy azután rögtön le is rombolja azt.

Calvino az *Amerikai előadásokban* a könnyedség három fajtáját említi.⁵ Egyfelől a nyelvi könnyedséget, mely a jelentéseket a szavak súlytalan szövetére helyezi. Másfelől, egy gondolatsor könnyedségét, ami egy lélektani folyamat leírására használható igazán, és végül a képalakban megjelenő könnyedséget, amely szimbólum értékűvé válik. Calvino ezeket irodalmi példákon keresztül mutatja meg, míg én a könnyedséget általánosabb érvényüként próbáltam megragadni. Így tehát ezt a három típust igyekeztem a munkafolyamatoknak megfeleltetni a *Metadia* készítése során.

Fontosnak éreztem, hogy egy kísérleti munka kapcsán olyan fogalmi készletet használjak a kommunikációra, ami lehető legnagyobb szabadságot adja, amikor a részletekről kezdek

⁵ Italo CALVINO, *Amerikai előadások*, Európa kiadó, Budapest, 1998, 25-28.

beszélni. Elhatároztam a munka kezdetén, hogy az alábbi három fázis és azok kombinációjaként lehetséges legyen akár majd az egész munkafolyamatot is elmondani.

Amint a munkafolyamatokról kezdtem kommunikálni, észrevettem, ahogy közösen alakultak, változtak, illetve reflektáltak egymásra, miközben egyre könnyedebbé váltak. Az ilyen önmagukra visszautaló alakzatok miatt, és az ezeket megszervező fázisok kapcsán lehet egyfajta metareflexív hozzáállással jellemezni ezt a munkamenetet. Amikor az alkotás folyamán ezzel szembesültem, rájöttem, hogy minden kísérletezés, amit a műtárgyat alkotó diszciplínák megismerése kapcsán végzek, végül össze fog állni a projekt végeredményében.

Egy történetet akartam elmesélni egy fiktív összeomlásról, ami amikor az ember életében megtörténik, az újszerűségétől megijed és félelemmel tölti el, majd pedig ugyanilyen gyorsan beleszokik ebbe a helyzetbe és unottá válik. Nem tudtam ekkor, hogy milyen irányban lehet befejezni a történetet, és igyekeztem új megoldásokat keresni. A zenész ismerőseimnek megmutattam a logikai táblát, majd felolvastam a szöveget, miközben a kezdetleges illusztrációkat is prezentáltam. Megkértem őket, hogy próbáljanak ezek alapján összefüggő zenét írni, ami akár a játék háttérzenéje is lehet. Amint elkezdődött a zenei munkafolyamat, tudtam, hogy ez az irány lesz a megfelelő a műtárgy befejezéséhez.

Be kell költöznünk kicsit a kastélyba, hogy közösen keressük a kiutat belőle. Így fejeződött be a digitális műtárgy, ami során a nézők egy kontroller irányíthatták a történetet. Miközben a képek pörögtek a munkámon, kezdtem el gondolkodni, hogy szeretném ezeket a történeteket és munkafolyamatokat ábrázolni. Így kezdtem el gondolkodni egy térben kiterített kártya formátumon.

Egyszemélyes kártya

A kártya mint formátum végig ott volt a fejemben, de inkább inspirációként tekintettem rá. Amit és ahogy akartam közölni, a leginkább a digitális képernyő állt hozzá a legközelebb – egy olyan széles felület, ami egyszerre többfajta médiumot képes keverni. Mégis, ahogy a digitális anyagom formálódott, egyre inkább foglalkoztatott a gondolat, hogyan lehetne ugyanezt a tartalmat egy fizikai, kézzelfogható médiumon keresztül is közvetíteni. Így született meg a kártyajáték, amely az eredeti digitális anyagnak új keretet ad.

A kártyák megalkotásakor fontos volt számomra, hogy ne egyszerűen egy másolat készüljön, hanem a formátum sajátosságait kihasználva egy újfajta élményt hozzak létre. A digitális műtárgy rétegzettségét és vizualitását igyekeztem átültetni a kártyák világába, miközben

megőriztem az eredeti munka strukturális logikáját. Az A oldal tartalmazza a digitális verzióban interakcióra megjelenő szövegdobozt, ameddig a B oldal az interakció előtti képet.

A színek és formák rendszere alapvető szerepet játszik a kártyákon. Ezek nemcsak esztétikai elemek, hanem ezek alapján tud a történetben az olvasó. A három szín a B oldalon mutatja, hogy melyik A oldalon látható szín fog következni, mi lesz a következő lépés. A QR-kódok beillesztésével egy további dimenziót nyitottam meg: a fizikai kártyákon túl a digitális térbe vezetnek, ahol további vizuális vagy hangzó anyagok egészítik ki az élményt. Ez a kettős médiumhasználat – a fizikai és a digitális formátum kombinációja – egyfajta átjárhatóságot biztosít, és lehetőséget ad a befogadóknak, hogy saját ritmusukban fedezzék fel az anyagot.

Az alkotási folyamat során az érdekelt leginkább, hogyan lehet a digitális művészet nyelvét átültetni egy analóg formátumba, és hogyan képes egy új médium újfajta megközelítéseket nyitni a befogadók számára. Ez a műtárgy egyszerre híd a digitális és a fizikai világ között, valamint egy eszköz arra, hogy az eredeti tartalmat más kontextusokban is értelmezhetővé tegyem.