

Magyar Képzőművészeti Egyetem Doktori Iskola

A vjing, mint módszer

DLA értekezés

Sztojánovits Andrea

2017

Témavezetők:

Dr. habil. Szegedy-Maszák Zoltán DLA – egyetemi tanár MKE Intermédia tanszék, Doktori Iskola vezető

Dr. habil. Sugár János DLA - egyetemi tanár MKE Intermédia tanszék

Köszönöm konzulenseimnek a türelemmel teli munkát, valamint Paksi Endre Lehel művészettörténésznek, Harsányi Réka DLA képzőművésznek, El-Hassan Róza DLA képzőművésznek és Bethlenfalvy Bálintnak a szakmai segítséget.

TARTALOMJEGYZÉK

Magyar / Angol nyelvű absztrakt	5
1. Bevezetés	6
A kutatási téma meghatározása	6
Az értekezés kutatási célja, módszere	7
2. Univerzoom: Társadalmi- és kulturális interakciók, a közvetett, külső környezet; Neo-törzsek és a techno paradoxon jelensége	9
Városi népmese	9
Neo-törzsek és tribal-jumpok	11
ManufaktORIZÁLÓDÁS, magántulajdon, a VJ kettős szerepe az eltérő minőségekben	15
Technomádia, mint alternatív társadalom; a techno-paradoxon	17
3. Absztrakt Kozmosz, A VJ háttérország, avagy az underground partikultúra és vizualitás kapcsolata	22
Partivizuál	22
A partitér kialakítása	25
Szetting	30
4. Kibermező, a tér I. Hang-kép-adat	35
Adatból adat, automatizáció és manualitás	35
Vezérlések: színorgonák, videoszintetizátorok, MIDI szabvány és virtuális képzongorák	39
5. Kibermező, a tér II. A közvetlen vizuális környezet, műfaji kategóriák, analóg vizuális gyökerek és digitális hajtások	42
Honnan ered a VJ kifejezés?	45
VJ, mint performer, a videoalapú gondolkodás	46
Véletlen, ösztön és gesztus, a mix	50
Non-lineáris gondolkodás: a VJ szoftverek első generációja, live cinema, database cinema, live coding	51
Moduláris gondolkodás, VJ, mint programozó, generatív vjing, VPL	53
Webalapú gondolkodás, network és közösség	56
Kiterjesztett gondolkodás és illúzió, a projection mapping	57
Geometrikus orgona, a fehér fény újjáéledése	61
6. A VJ: Szubjektív, belső perspektívák: tapasztalatok az ösztöntől a tudatosságig	62
Szinesztézia, zene ihlette analóg és digitális képek	62
Vjing tevékenység alatti folyamatok	63

Digitális jelenlét, valós idő, loop és mantra	64
A játékos attitűd, gamer habitus	66
Mozgás, ösztön, gesztus, dinamikus interakció és visszacsatolás	67
7. Vjing, mint módszer, záró gondolatok	69
A tapasztalás eszközei Doktori Mestermunka leírása	71
Irodalomjegyzék	74
Szakmai Önéletrajz	79

ABSZTRAKT

Kutatási eljárásom egyrészt a törzsi, nomád, ősi „változatlanságok”, belső „közérzet” idomulására keresi a választ digitális vizuális kultúránkban, azon belül a vjing-ben, másrészt a technológia fejlődésével párhuzamosan kialakuló ún. „Art and Tech” vonalon halad. A 21. században a technológia innovációja a valós idejű processzálás eredményességével egy olyan új eszközt adott a művészek kezébe, mely a digitális audiovizualitásban, a hang és kép szintézisében új perspektívákat nyitott és szignifikáns lépést jelentett az élőművészetek, vizuális performansz területén egyaránt: a képzőművész elektronikus vizuális zenésszé válhatott. Kutatásom témája a vjing tevékenységének és a VJ alkotói személyiségének bemutatása. A témakör integrálja a vizuális zenei művészeti irányok valamint az underground partikultúra vizualitásának analízisét. Célom, hogy a zenei érzékelésen alapuló befogadói folyamatok révén keletkező reakciókat mind a vjing személyes immanens, mind a környezeti expanzív folyamataiban módszerként értelmezzem.

While on the one hand, my research is about finding the answers in the nomad, tribal ‘unchangingness’ and inner ‘feelings’ of our digital visual culture, and vjing in particular, on the other hand, the process of the research runs parallel with technological progress, especially the Art & Tech trends. In the 21st century, technological innovation with results in real-time processing gave new tools to artists, and opened up different perspectives in digital audiovisuality, the synthesis of sound and image and made a significant step in the fields of live audiovisual arts and visual performances: the artist could become an electronic visual musician. The goal of my research is to present the activity of vjing and the creative personality of the VJ. The theme of the dissertation integrates the analysis of visual arts in visual music history and visual culture of the underground party scene. My goal is to interpret vjing as a method dealing with responses through receptive actions based on musical perception, both in terms of the personal immanent and environmental expansive processes.

1. Bevezetés

“Az Angyal azt mondja: Meglátod, a képek világánál az értelem világa gazdagabb. Ott majd belülről fogsz látni. Olyan ez, mint mikor mély meditációban elmerülsz. A földtől elszakadva nincs más tapasztalatod, mint az anyagtalanság; boldogan és felszabadultan a határtalanságban lebegsz.”¹

Az elmúlt tizenöt évben a digitális képalkotás egyik határterületével, az improvizatív audiovizualitással – elterjedtebb nevén vjing-gel - foglalkoztam, melynek elterjedése az ezredfordulóra datálható. Saját művészeti tevékenységem szempontjából meghatározó a VJ kultúra, a látványvilág- és gondolkodásmód transzportálása egyéb képzőművészeti területekre, legyen szó interaktív installációról vagy performanszról.

A TranΣ: / Audiovizuális kísérletek c. szakdolgozatomban² a VJ fogalom meghatározásának keresésével kezdtem az írást. A dolgozat nagy vonalakban történeti- és formanyelvi vizsgálódásról szól. A formanyelv és a formai elméletek alátámasztásához a történeti eseteket mint mintaképeket használtam. Érintettem a VJ loop-alkotó rendszerét, a zenére formálódó szín- és fény gondolatiságát, a szinesztéziát. A dolgozat vezérfonalát parti szervezőkkel, VJ-kel, elektronikus zenészekkel készített kerekasztal beszélgetéseim nyújtották.

A KUTATÁSI TÉMA MEGHATÁROZÁSA

„it is becoming increasingly difficult to think of VJing as a stand-alone activity [...]. It is also difficult to think of it as a unique art form [...]. Vjing currently acts as a kind of template that structures the delivery of a certain kind of live visual content...”³

A vjing *valós idejű vizuális performansz*⁴, mely a VJ kifejezésből ered. A VJ egy rövidítés, ami jelenthet visual jockey-t, video jockey-t, video disk jockey-t, vizuális előadóművészt is. A VJ sajátos képi rendszerben alkot, mely szoros, szimbiotikus együttműködésben van a zenével. A VJ az improvizáció, az animáció, a rövidfilm, a videoművészet, a programozott digitális képalkotás olyan

¹ HAMVAS Béla: A babérligetkönyv, A virágszedés lélektana, MEDIO Kiadó 2015

² SZTOJÁNOVITS Andrea: TranΣ: / Audiovizuális kísérletek szakdolgozat, MKE, Intermédia, 2009.

³ Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 51.o.

⁴ „VJing (pronounced: VEE-JAY-ing) is a broad designation for realtime visual performance.”
<https://en.wikipedia.org/wiki/VJing> 20161102

„egyvelege”, mely korunk gondolkodásmódjára és technológiai fejlődésére reflektál. Eredetileg a 90-es évek eleji techno ellenkulturális mozgalmakból indult, viszont gyökerei azon időkre nyúlnak vissza, mikor a művész és a tudós elkezdett foglalkozni a 'hangos' képpel és a 'színes' zenével.

Doktori értekezésem a szubjektív tapasztalataim és az objektív művészetelméleti, a vizuális zenével, vjing-el foglalkozó tanulmányok ötvözetére építem. A vjing-et, mely a „hagyományos” képzőművészeti kategóriákon mindmáig kívül rekedt tevékenység, mind elméleti, mind gyakorlati szempontból tanulmányozom. Dolgozatom célja, hogy a nevezett tevékenységet nem, mint művészeti műfajt, hanem mint módszert értelmezzem.

AZ ÉRTEKEZÉS KUTATÁSI CÉLJA, MÓDSZEREI

A *VJing - by 375 Wikipedians* azt a kérdést teszi fel a vjing tevékenység kapcsán, hogy „az egyén és a közösség identitásának szempontjából milyen hatása van a mobiltechnológia, az online szociális hálózatok és a digitális technológia központú életvitel kombinációjának?”⁵ A vjing ‘technikai sport’, mely a partikultúra, a képzőművészet és a legújabb technológiák szintézisének alapszik. Az értekezésben kutatom a vjing tevékenység fejlődésének stádiumait, szakaszait, a valós idejű képpalkotás és technológia egységének szerkezeteit. Vizsgálódásom sűrűségi pontjai mindig aköré szerveződnek, amikor a fogyasztói struktúrákba - mondhatni késztermékké (mint például VJ szoftver), szolgáltatássá - válik az egyes technológia. A technológiai eszközök ilyen jellegű használata a média művészetben már megjelenik, *a fejlesztést [részben] nem az igények, hanem a kapitalista verseny diktálja*.⁶ Célom a vjing hagyományának és gondolkodásmódjának, a digitális képzőművészet eredményeinek feltérképezése, rendszerezése. A kutatási folyamatomban determináns a személyes tapasztalati ív, a téma interdiszciplináris megközelítése.

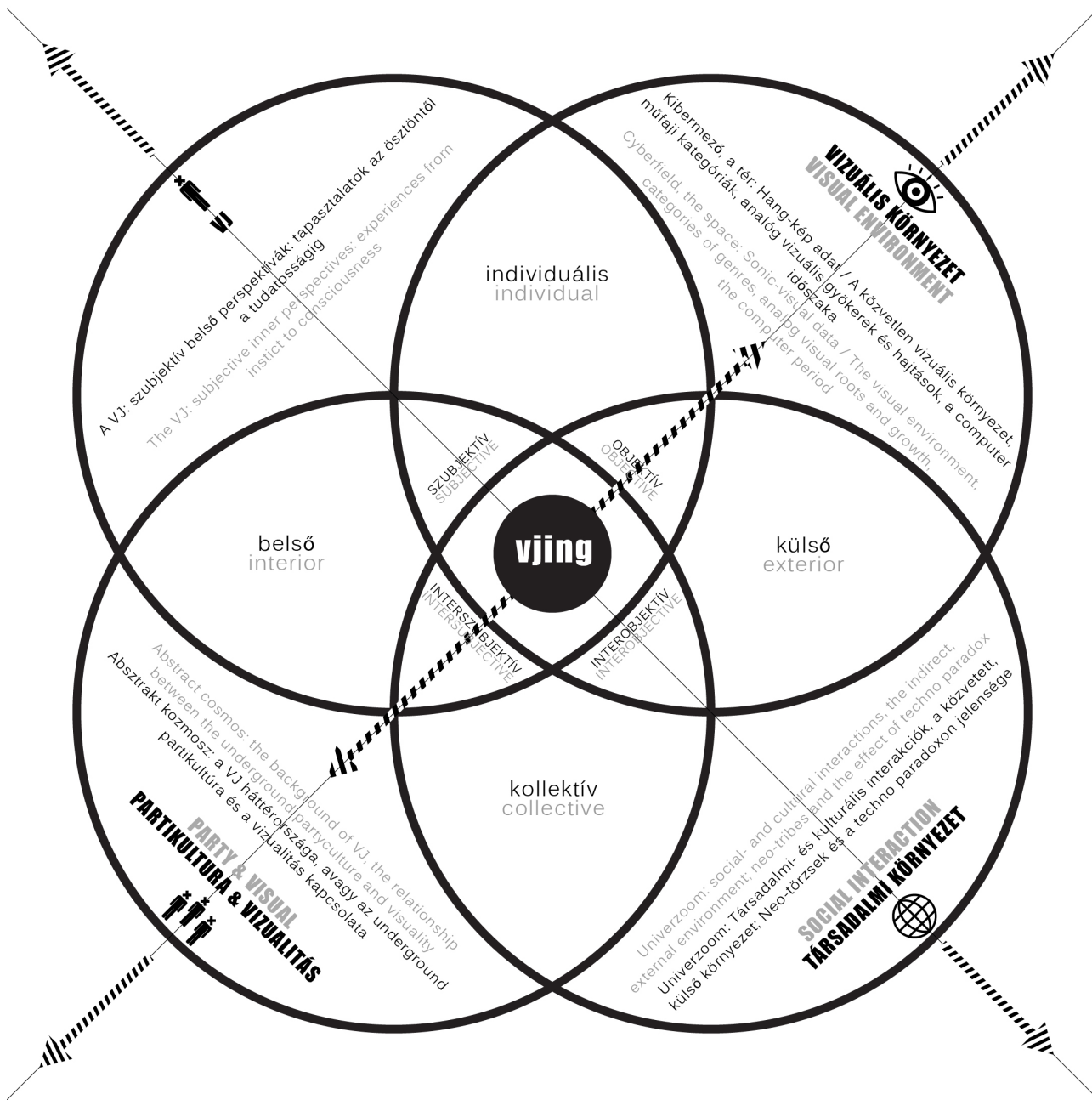
Négy fő szempontot határoztam meg, melynek kialakításához az *integrál szemlélet* elméletét használtam, mely szerint a négy perspektíva: *szubjektív, interszubjektív, objektív és interobjektív*.⁷ A kutatás origója a vjing, mint tevékenység. A szubjektív perspektíva a VJ, mint személy, az interszubjektív perspektíva az underground partikultúra és vizualitás kapcsolata, az objektív perspektíva pedig a vizuális zene művészetelméleti aspektusai, az interobjektív perspektíva a társadalmi- és kulturális interakciók, a közvetett, külső környezet.⁸

⁵ „What is the affection of the combination between mobile technology, online social networks and a life style centered around digital technology on individual and collective identity?” VJing from Wikipedia, the free encyclopedia Based upon the revision last edited by 77.12.27.96. at 13:00, 25 July 2010. Greyscale Publishing 2010 12.o.

⁶ Sugár János: Média művészet 2. előadás jegyzet, Audiovisual Open Days III. 20130202 - <https://avopenstudios.wordpress.com/2015/02/05/audiovisual-open-days-iii/> 20170612

⁷ Ken WILBER által írt Előszó Frank Visser Ken Wilber: *Thoughts as Passion* című könyvében” <http://www.integralintezet.hu/olvasoszoba/az-integral-szemleletrol/> 20161102

⁸ 1. ábra



1. ábra

Univerzoom: Társadalmi- és kulturális interakciók, a közvetett, külső környezet NEO-TÖRZSEK ÉS A TECHNO PARADOXON JELENSÉGE

„Did they want to tell a story with one - or several - endings, or let the player make up his own story?”⁹

Az underground partikultúra¹⁰ vizualitásának vizsgálatát meghatározó markáns szempont a parti konvencionális társadalmi normáktól - mint például fogyasztói kultúra, profitorientáltság - eltérő szokásrendszere. Az underground partikultúra definíciót azért preferálom - szemben azokkal az elnevezésekkel, melyek konkrét elektronikus zenei műfajt körvonalaznak, mint például a technokultúra -, mert szociológiai szempontból egy adott zenei kultúránál tágabb kontextusba helyezi a tárgyalt fogalomkört, melynek viszont vitathatatlanul az elektronikus zene az indikátora és mozgatórugója. De hogyan is lesz a VJ az elektronikus zenei szociográf zónák vizuális együttthatóinak nélkülözhetetlen alkotóeleme?

VÁROSI NÉPMESE

A térkialakítás és a *szetting* - melyet a következő fejezetben részletezek -, tehát a felkészülés, rákészülés a befogadásra, alapvető gerjesztői a partitér kialakításának, vizuális megjelenésének. Ezeket a vizuális környezeteket a VJ teremti meg, *tánc közben, megosztott figyelem mellett is a rétegződések, rövid váltások nyelvén*¹¹ kommunikál. A vjing a partikon azt a célt is szolgálja, hogy történeteket meséljenek el egymásnak a résztvevők, egyfajta *live cinema*-vá, *élő mozivá* alakítva a partitert. Az újkori történetmesélés elsődleges metaforája a tűz körül ülő elbeszélő és hallgatósága, ahogy *Gabriel Menotti* írja: „A vászonra vetített fény olyan, mint a tábortűz, melyet körülvesznek és hallgatják az előadó történeteit”¹². A történetmesélők a parti kontextusában a VJ-k, akik a legkülönbözőbb látványelemeket egy non-lineáris - ‘kikapcsolt’-figyelő állapotban, vagyis ellazult mégis éber állapotban értelmezhető - folyamattá alakítják. Paul Mumford a *hiper-* vagy *metanar-*

⁹ Yves Schmid DORNBIERER: From Video Games to Audiovisual Instruments, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 241.o.

¹⁰ a partikultúrát több helyen technokultúrának vagy techno-house kultúrának, valahol elektronikus zenei kultúrának nevezik. MÉSZÁROS György azt írja: „Mivel a parti tipikus virtuális-szimbolikus tér, gyakran nevezik a techno-house szubkultúrát partikultúrának.” MÉSZÁROS György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9 10.o. 11.o.

¹¹ Sugár János: Média művészet 2. előadás jegyzet, Audiovisual Open Days III. 20130202 - <https://avopenstudios.wordpress.com/2015/02/05/audiovisual-open-days-iii/> 20170612

¹² „The light projected onto the screen is like a campfire around which the public gathers to absorb the performer’s tales.” Gabriel MENOTTI: Live Cinema, Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 91.o.

ratívát hozza fel példának erre a szelekciós folyamatra.¹³ A hiper- vagy metanarratívák kis történetek kollekciói, melyek a mesélőt - jelen esetben a VJ-t - számos *non-lineáris történet* megalkotására ösztönzik. A szetteket a VJ megannyi aspektusból, számos helyszínen újra- és újra előadja, ezáltal a különböző partiterekben 'játszódó', ugyanazon részekből építkező valós idejű vizuális improvizáció véletlenszerűségének eredményeként kombinált történetek *eltérő jelentéseket kapnak*. A „történetmesélés folyamata kollaboratív problémamegoldó folyamattá” is válhat, az újra- és újra 'elmesélt' történetek olyan *kulturális eszközökké* alakulnak, melyekben tetten érhetjük a „közösség reflexióit a mindennapi életükre, identitásukra”. Mumford fel is teszi a kérdést, hogy azokat a mintákat, melyeket a VJ random monitorozás útján rögzít, feldolgoz és visszaforgat, tehát maga az aktus *hogyan tükrözheti vissza* az aktuális társadalmi változásokat, szociális környezetet, hogyan válhat vizuális kommunikációvá?¹⁴

A hétköznapi életből nyert történettöredékek moduláris hálózata elindítja az underground partikultúra résztvevői közötti történetmesélés műveletét, szimultán kollektív, többretegű, fokozottan intra- és enyhén interkulturális városi népmesévé alakítva az underground partikultúra - a résztvevők által kialakított - mítoszán belüli és az azt környező történeteket. Kellner Balázs *kollektív kulturális interfész*¹⁵ aposztrofálja a kortárs összejöveteleken - partikon - felbukkanó látványelemeket, melyek számos alternatív közösség békés együttélésének mintázatai. Az underground partikultúra - melynek tereiben ez a vizuális szelekciós folyamat bonyolódik - univerzális nyelvezete gyarapszik a kollektív vizualitással. Lévén a „techno-house nemzeteken átívelő, az egyes országokban, kontinenseken csak árnyalataiban eltérő populáris kultúra” - írja tanulmányában Mészáros György¹⁶ - ezáltal egy olyan közös nyelv kialakításához nyújt segítséget, melyben a közösség vizuális kommunikációjához nem szükséges a szótár használata, érthető és dekódolható az audiovizuális nyelvezet Japántól elkezdve Dél-Afrikán keresztül Észak-Európáig. Gondoljunk bele, mekkora lehetőséget rejt magában például egy permanensen működő non-lineáris mozi¹⁷, melyben kedvükre 'kommunikálhatnak' a betérő nézők és egyben előadók absztrakt képzeteikkel, ahol, mint egy chill¹⁸ teremben, a munka után megnyugvásra vágóok relaxálhatnak a határozatlan időinterval-

¹³ Paul MUMFORD: Visual Music; Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 158-159.o.

¹⁴ U.o.

¹⁵ KELLNER Balázs: A meghasadt hangkép - autonóm, szimbiotikus és heteronóm audiovizuális reprezentációk a kortárs videoművészetben, Apertúra magazin, 20161118

¹⁶ MÉSZÁROS György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9 4.o.

¹⁷ VJ fesztiválokat előszeretettel tartanak mozitermekben. Magyarországon az első VJ konferencia, az Export (<http://omkamra.hu/export/>) a Hunnia moziban volt 2003-ban, a Vj Centrum által szervezett „Hová lesznek a kitörölt file-ok” (<https://vjcentrumbudapest.wordpress.com/>) a Toldi moziban 2012-ben, a „Behind the VJ scenes” (<https://behindtheyjscenes.wordpress.com/>) az Átrium moziban szintén 2012-ben, vagy - hogy ne csak hazai példát említsek - a római LPM (Live Performers Meeting - <http://liveperformersmeeting.net/event/2011-rome/report/>) a Cinema Aquilában 2011-ben.

¹⁸ A chill elnevezés jelen esetben nem a zenei irányzatot, hanem a tér atmoszféráját jelzi.

lumú ambiens audiovizuális, mesterséges természeti atmoszférát szintetizáló létkörben. A mozi tradíciójából a partikultúra által *kivont* vizuális komponens így visszaköltözhet egy új formában a *megújult* mozi hétköznapi díszletei közé, mint például az Ars Electronica Center *Deep Space 8k* terme¹⁹, mely az installáció és a 3D mozi határán fluktuál.

De hol is található a társadalom térképén az a kultúra, mely egy ilyen kollektív vizuális nyelv kialakításában részt vett?

NEO-TÖRZSEK ÉS TRIBAL-JUMPOK

Az *etnobotanikus pszichonauta* filozófus Terence McKenna *telepatikus közösségeknek* hívja a techno partin zenei környezetre csoportosuló résztvevőket.²⁰ McKenna az *Újrafejlődés* című írásában kifejti, hogy a house- vagy rave-kultúra ritmusai mágikus hatásúak, melyek *megfelelő módon felfogva idegállapotok megváltoztatására képesek*, az összegyűlt tömeg ennek hatására pedig *telepatikusan összekötött közösséget* alakít ki.²¹

Hakim Bey anarchista író és költő *Időszakos Autonóm Zónáknak* hívja a független, hierarchikus felépítéstől mentes, *totális demokrácia szigeteket*, melyek alulról szerveződnek és melyben a *virtuális közösségek tagjai maguk alakíthatják a szabályokat*.²² Kömlödi Ferenc *Fénykatedrális* című könyvében Hakim Bey mellett *Bruce Sterling*-et említi, mint az *eltűnési stratégiák* céljául szolgáló virtuális területek teoretikus építészét, a *Szigetek a Neten* c. könyvében *vizionált enklávék* kapcsán.²³

Az underground partikultúra elemzésének archeologikus megközelítésénél általában a szubkultúra vagy ellenkultúra fogalmát idézik meg, melyekre az az *Időszakos Autonóm Zónákban* létrejövő elektronikus zenéhez kapcsolódó telepatikus közösségei már szofisztikáltabb jelzőiséget teremt. Ennek szegmentáltabb definíciója a kizárólag zenei eseményekre is értelmezhető Andy

¹⁹ <http://www.aec.at/center/en/ausstellungen/deep-space/> 20170612

²⁰ FEJÉR Balázs: Az LSD kultusza /egy budapesti kulturális színpad krónikája/, MTA PTI Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1997. 67.o.

²¹ Terence McKENNA: Újrafejlődés (eredeti cím: Re-evolution, eredeti szöveg: „The emphasis in house music and rave culture on physiologically compatible rhythms and this sort of thing is really the rediscovery of the art of natural magic with sound, that sound, properly understood, especially percussive sound, can actually change neurological states, and large groups of people getting together in the presence of this kind of music are creating a telepathic community of bonding that hopefully will be strong enough that it can carry the vision out into the mainstream of society.” 1994 - https://www.erowid.org/culture/characters/mckenna_terence/mckenna_terence_re_evolution.shtml 20161030) magyar hivatkozás innen: <http://www.daath.hu/show-Text.php?id=84> 20161030

²² RÉTFALVI Györgyi: Az Elkerített Város Az ellenállás és rejtőzködés stratégiái William Gibson cyberpunk románcáiban <https://www.kodolanyi.hu/szabadpart/szam10/retfalvi10.html> 20161030 [eredeti mű: Hakim Bey: *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone 1991*]

²³ Bruce STERLING [science fiction író, leginkább a *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1986) c. művéről ismert] - KÖMLÖDI Ferenc: *Fénykatedrális, technokultúra* 2001, Kávé Kiadó 1999. 115-116. o.

Bennett írásában található *urban dance zenei színtér*²⁴ vagy Fejér Balázs reprezentációja: *fekete doboz*²⁵, mely a térben és időben egyaránt zárt partiélményre utal.

A partitérben átélt hibrid, *zárt élmény* viszonylagosan ellentmond azon tüneményeknek, melyeket a *törzsi kultúrákra utaló retorikával* írnak le.²⁶ Az underground partikultúrára jellemző a spontaneitás, a nyitottság, az áramlás érzete, a *vibe*²⁷ és a pillanat megtapasztalása. Mészáros György kiemelten kezeli ebben a mindennapoktól *tudatosan elszakadó* univerzumban - melyet a *PLUR: Peace, Love, Unity, Respect* ideológia is jellemez - az olyan jelenségeket, mint *ritmikusság, monotónia, gyorsuló(-lassuló) dinamika és pszichedelikus „transz” hangzásvilág*. Rámutat arra is, hogy az underground partikultúrában résztvevők elutasítják a *hatalmi-hierarchikus struktúrákat*, viszont ebben a kollektív légkörben az integráció iránti érzékenység is megjelenik, a *társadalomhoz való tartozás, a beépülés, a legalitás vágya*. Ahogy Havasréti József könyvében Becskeházit idézi:

«Megkettőzött világ, alulról és felülről egyszerre exponált valóság. alulról, mert a legálissal szemben építi ki a »hálózatot«, a szervezetet, ahol a szubtársadalom tagjai sajátos, kettős életet élnek. Nem szakadnak el a társadalom törvényes szférájától, de glóriaként lebegi körül őket a »titok«, amely a zárt társadalmi térhez hasonlóan az illegális szubsztantív eleme.»²⁸

Az underground partikultúrát szociológiai értelemben szubkultúráként jegyzik, mely köznapi értelemben valamilyen kultúrának egy kivált, levált része. Szokás ellenkultúráként is aposztrofálni, lévén az aktuális kor, társadalmi normarendszer egyes komponenseinek inverz tükörképeire épül, viszont békés jellegéből adódóan nem passzol rá teljes mértékben az ellen- jelző erős radikális politikai íze. Alternatív kultúrának tökéletesen nevezhető, lévén egy más alternatívát kínál, viszont az alternatív kultúrákkal járó extrém életmódkülönbségek itt nem teljesen, vagy csak részben jellemzőek. A legszerencsésebb jelző az underground, viszont ha a partikultúráról, mint egészről beszélünk, akkor az underground jelző negálja a partikultúra tágabb értelmezésében létező mainstream részt.

Havasréti József *Alternatív regiszterek, A kulturális ellenállás formái a magyar neoavantgárdban* című könyvében az opcionális kulturális elnevezésekre, az underground-, alternatív kultúra,

²⁴ Andy BENNETT: Szubkultúrák vagy neo-törzsek? A fiatalok, a stílus és a zenei ízlés közötti kapcsolat újragondolása, fordította: Szabó Adrienne, megjelent: replika-53 (2005. december): 127-143.o.

²⁵ FEJÉR Balázs: Az LSD kultusza /egy budapesti kulturális színpad krónikája/, MTA PTI Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1997. 12.o.

²⁶ MÉSZÁROS György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9 10.o. 35.o.

²⁷ *vibe: nem a 'hol vagy' hanem a 'merre tartasz' a fontos*

²⁸ HAVASRÉTI József: Alternatív regiszterek, A kulturális ellenállás formái a magyar neoavantgárdban, azon belül: Becskeházi: Illegálitás és konspiráció, Typotex Kiadó, Budapest, 2006. 49.o.

valamint ellen- és szubkultúra különbözőségeire, mint *diskurzusfüggő* interpretációkra, eltérő kulturális megnevezésekre utal. A részben divergens kategóriák eltérő értelmezést kívánnak. Az underground és alternatív megnevezések *diskurzusfüggősége* mellett érvel. Az underground kultúrát inkább ellen-politikai vagy ellen-kulturális tudatosságként, a föld alá rejtőzködés jelenségeként írja le, az alternatív kategóriáknál a *párhuzamos* rendszereket, a *választhatóságot hangsúlyozza*. Ellenkultúrára példának a hippikultúrát említi, melyet nem, mint *politikai-kritikai* „*ellendiskurzus*”-t, hanem mint intellektuális, az életforma radikális megváltoztatásával járó jelenséget vizsgál.²⁹

Ebből is látszik, hogy milyen vékony határvonal húzódik az egyes kulturális minőségek között. Az underground partikultúra értelmezésénél minden minőség szűkös halmaznak bizonyul, mivel számos olyan összetevője van, mely nem rokonítható az egyes kulturális egyediségek karakterisztikájával. Ezen dilemmához, hogy az underground partikultúra értelmezése transzparensbb tereken íveljen át, nagyobb felbontásban szükséges vizsgálni az adott szociológiai területet.

Andy Bennett *Szubkultúrák vagy neo-törzsek?* című tanulmányában részletekbe menően kutatja, hogy melyik fogalmi megfeleltetés helytállóbb abban az esetben, ha az *urban dance* kultúra köré csoportosuló réteget minősítjük.³⁰ Elmélkedése alapján az *iffúsági kultúra eklektikussága* megkérdőjelezi jellegzetes elképzeléseinket a *stílus, a zenei ízlés és a kollektív társulás közötti kapcsolatról*. Ugyan a szubkultúra, mint minősítés, diszkurzív formában lépten-nyomon megjelenik, sokkal árnyaltabb jelenségről van szó. A CCCS (Center for Contemporary Cultural Studies) strukturalista teóriája szerint a *szubkultúrák a fősodron kívül léteznek, valamint kultúrákon belüli kultúrák*. Ahhoz, hogy a statikus mechanizmussal felruházott underground partikultúra társas-szocio folyamat elemzése kibillenjen a hermetikusság jogosulatlan megítéléséből, Bennett bevezeti a tanulmányába Rob Shields³¹ *persona* („szerepjátzó én”) személyiségfogalmát: a *persona*-nak a csoport, mint *színtér* funkcionál és mint szerepjátzó, egyik csoportból a másikba, egyik színtérről a másik színtérre vándorol. Ebben a kultúranropológiai megközelítésben a vándorlás identitásváltással jár, mely körül megszűnik a *csoport* kötött fogalma. A társas együttlétek, csoportosulások a társadalmi környezethez kapcsolódó viszonya és *élettartama az interakciók az éppen abban az időben és térben megjelenő megnyilvánulásaitól függenek*. A csoport, csoportosulás, közösség, társas együttlét tengelyen az underground partikultúrához a legközelebb Michel Maffesoli³² „*tribus*” - vagy „*törzsi*” *fogalma* helyezkedik el. Maffesoli szerint a törzs «a szerveződés formáinak számunkra ismerős merevsége nélkül létezik; sokkal inkább egyfajta hangulatra, lelkiállapotra utal».³³

²⁹ U.o. 29-34.o.

³⁰ Andy BENNETT: Szubkultúrák vagy neo-törzsek? A fiatalok, a stílus és a zenei ízlés közötti kapcsolat újragondolása, fordította: Szabó Adrienne, megjelent: replika-53 (2005. december): 127-143.o.

³¹ Rob Shields szociológus, <https://sites.ualberta.ca/~rshields/shields-cv.pdf> 20170612

³² Michel Maffesoli: *Le Temps des tribus*, (1988)

³³ Andy BENNETT: Szubkultúrák vagy neo-törzsek? A fiatalok, a stílus és a zenei ízlés közötti kapcsolat újragondolása, fordította: Szabó Adrienne, megjelent: replika-53 (2005. december): 127-143.o.

A personák, vagyis én-alteregók vagy avatárok a helyzetekhez viszonyultan sorozatosan újra kreálják azonosságtudatukat. Maffesoli ezt is továbbviszi, «vándorló tömegtörzsek»³⁴-ről beszél. Ezek a törzsi ugrások - mind fizikálisan partik formájában, mind virtuálisan a kibertérben - jellemzőek a 21. századi elektronikus zenei fesztivál résztvevő közönségére. Kiterjedt társadalmi aspektusból szemlélve a tribal-jump jelensége kölcsönhatásban van az intragenerációs mobilitás³⁵ tendenciájával. A persona személyiség kapcsán a *vándorló tömegtörzsek* társadalmában a fizikai világ színterén felüti a fejét a virtuális magányosság, a valóságban játszott *szerepjáték*³⁶, mely bizonyos esetekben kölcsönveszi a virtuális játzóterek - pl. videojátékok - díszleteit és jelmezeit.

Rob Shields szociológus a csoport-egyén absztrakt tengelyén különbséget tesz a *többiekkel való együttlét érzése* („*social centrality*”) és a *társas lét* („*sociality*”) között. Andy Bennett az életstílusoknál említi a *New Age Traveller*-eket, akik - «a nomádsággal azonosulnak, amit a modern ipari társadalmak társas kapcsolatainál hitelesebbnek tekintenek»³⁷. Hivatkozik azokra az állításokra, melyek szerint az underground partikultúrában észlelhető fokozott *eklektizmus* az elektronikus zene köré felépült új minőségű környezetben *újradefiniálja a hagyományos fogyasztói ízléseket*. Szétoszlanak a szubkultúra tipikus konvenciói, az ízlés- és stílusjegyek egyre távolabbi horizontokra kerülnek egymástól, nincs már rögzített *homológ* kapcsolat a kettő között. A szubkultúra fogalomnál *a neotörzsiség sokkal megfelelőbb keretet kínál, mert képes kezelni a fiatalság zenei és stílusbeli preferenciáinak változó természetét*.³⁸

A neo-törzsek egy tágabb társadalmi környezettel, a konvencionális konzumentársadalommal is kölcsönhatásban vannak. Ezt a folyamatot vizsgálja Mészáros György: *Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés* című tanulmányában.³⁹ Úgy véli, hogy fontos átlátni a társadalmat és az azon belül elhelyezkedő - általa szubkultúrájának definiált - techno-house kultúrát az iskolai nevelés célravezetőbb eredményeinek érdekében. Jean Baudrillard és Mark Featherstone gondolatait adaptálja a tanulmányában a posztmodern társadalmak szerkezeteire, mint *véget nem érő szimulációkra*, melyekben a kiterjedt fogyasztás más társadalmi folyamatokat és normarendszert indukál.⁴⁰ Úgy véli - az információáramlás milyenségének módosult állapotát is figyelembe véve, melyben inkább reprodukív folyamatok mennek végbe -, hogy a *techno-house szubkultúra* erre a *posztmodern-fo-*

³⁴ U.o. 134.o.

³⁵ intragenerációs modilitás: egy nemzedéken belüli mobilitás, amely vonatkozhat mind társadalmi, mind földrajzi helyzetváltoztatásra is

³⁶ Andy BENNETT: Szubkultúrák vagy neo-törzsek? A fiatalok, a stílus és a zenei ízlés közötti kapcsolat újragondolása, fordította: Szabó Adrienne, megjelent: replika-53 (2005. december): 134.o.

³⁷ Kevin HETHERINGTON, forrás: U.o. 135.

³⁸ U.o. 127-143.o.

³⁹ Mészáros György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9

⁴⁰ U.o. 4.o.

gyasztói vonalra könnyedén applikálható, sőt jellemzője is, mint szociális minőség.⁴¹ Ő is kiemeli, hogy ennek a szubkultúrának *nincs kimondottan csoportjellege, nem jellemző a tagokra az egységes identitás*, ezzel is alátámasztva Bennett tanulmányában taglalt *persona* személyiségtípust.⁴²

A fenti okfejtés súlyozottan alátámasztja azt a gesztust, hogy leginkább a neo-törzs, neo-törzsiség fogalmát alkalmazzam az underground partikultúra meghatározására. A neo-törzsek folyamatos metamorfózisa megköveteli a lendületes visszahatást. Ez a folyamatos átalakulás, a jellegek átcsoportosulása, a nomád virtualizáció a hétköznapi életvitelre reflektív tulajdonságú. Az oszcilláló algoritmus, mely a folyamatok szerkezeti variabilitása és az ahhoz kapcsolódó dinamikus együttthatók rendszere, egy folyamatosan megújuló környezetet és értékrendszert hoz létre. Ennek stabilitása a fejlődésben, az állandó változásban keresendő.

MANUFAKTORIZÁLÓDÁS / MAGÁNTULAJDON / VJ KETTŐS SZEREPE AZ ELTÉRŐ MINŐSÉGEKBEN

Ahhoz hogy a neo-törzsi fogalom ne keveredjen a partikultúra, mint egész szociális ornamentikájával, és tisztán az underground partikultúra társadalmi jelentőségére vonatkozzon, említést teszek a partikultúra gazdasági szerepéről. A partikultúrában a kettősség az overground és az underground kontextus fogyasztói- és ideológiai szempontok szerinti eltérő minősége. A két környezet néhol analógiát mutat egymással, tehát létezik fluktuáció a mainstream és az underground között, de szervesen el is különül:

„a mainstream a fogyasztói társadalom és a szórakoztatóipar szerves részei. A követők: vevők, fogyasztók. Az underground ezzel szemben deklaráltan kívül helyezi magát a fogyasztás kultúráján [...] A különlegeset, nem divatosat, a szokatlant kultiválja.”⁴³

Horkai Anita *Screenagerek* című írásában jelzi, hogy az underground törekvéseiben a folyamatos kísérletezés, a fősodortól való elkülönülés a mérvadó faktorok, ezzel szemben a kommersz overground erősen piacorientált, áthatja az üzleti nyelvezet és a haszonelvűség.⁴⁴ Rácz & Geresdi az underground-nál kiemeli az „*alternatív*” hagyományokat, McKenna eszmefuttatásait, Saunders,

⁴¹ U.o. 6.o.

⁴² U.o. 9.o.

⁴³ MÉSZÁROS György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9 10.o.

⁴⁴ HORKAI Anita: Screenagerek, A techno-kultúra megjelenési formái a mai Magyarországon, MTA Politikai Tudományok Intézete Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1999. 6.o.

Castenada hatását, a spirituális-transzcendens, New Age-es hatásokat. Jelzik, hogy ugyan a mainstream tömegkultúra mást képvisel, de a két vonulat sokszor összemosódik.⁴⁵

Laczkó Juli szakdolgozatában külön fejezetet szentel az *Underground vs Overground* témakörnek. Elemzéséhez olyan szempontokat választott, mint például a résztvevők attitűdje, anyagi szempontok, rendszeresség, társadalmi hierarchia, közösségi érték teremtése, másság vagy non-konformizmus. Eszerint a logikai rendszer szerint az underground partikultúrára jellemző a nyitottság, a szabadság, melyben megtalálhatóak az ellenkultúra jegyei és a fő összetartó erő a spiritualitás. A partik szervezettsége amatőrebb, de a közösség érdekeit tartja szem előtt, sokszor illegális, vagy fél-illegális, kapcsolati rendszere szívesség-hálózat alapú. Az overground parti szervezési céljai a profit elérése, ezért sokkal inkább a gazdasági szórakoztatóipari egység részét képezik, iparszerűbbek, és célzottan könnyen emészthető programot kínálnak.⁴⁶

A kommersz, mainstream vagy overground partikultúra egyéni érdekek mentén kialakuló profitorientált gazdasági vállalkozás, ellenben az underground partikultúra a közösségi érdekek prioritását célzó gazdaságilag önfenntartó kulturális léggör. Ez a kettős identitás a partik résztvevőire is jellemző. A partik manufaktórizálódását követően a VJ, mint technikus jelenlétére elengedhetetlen szükségesség mutatkozott mind a kluboligarchiák részéről, mind a kikapcsolódni vágyó néző- és hallgatóközönség oldaláról. Hasonlóképp, ahogy a parti, mint *szubtársadalmi*, kulturális organizmus szüntelen keresési és kutatási fázisban van, a VJ, mint közreműködő is folyamatosan új, járatlan ösvényeket vág digitális machetájával. Ez a kettős identitás jellemző mind a klubkultúrára / partikultúrára, mind a VJ-k szerepvállalására. Finanziális okokból a VJ részt vesz a konvencionális társadalmi normák szerepvállalási követelményeiben. Ha úgy tetszik az egyikben a saját rendszere szerint megéli a valóságot, mint 'szerepet', a másikban statisztál. A VJ a statisztált világ gazdasági rendszereiben annyira vesz részt, hogy fedezni tudja legalapvetőbb szükségleteit, és képes legyen saját alkotói útja alapjait megteremteni.

Az overground és underground látszólagos totális kettészakadásával olybá tűnt, hogy a föld fölötti szcéna attribútumainak irányítórendszere vált mérvadóvá a teljes partikulturális közegben. Személyes tapasztalataim szerint ez a klubélet hanyatlásának is mondható fordulópontra vezetett, hogy nem volt elég csak az adott társadalmi közegben, azon belül kialakítani azt a belső miliőt, ahol a szabadság útján tovább lépkedve repkedhetnek a végtelenségbe a radikálisabbnál radikálisabb gondolatok, hanem egyfajta expanzívabb gondolkodást hívott elő. A parti térkialakításának rendszere, mely addig azon működési szabály szerint formálta önmaga létezését, mely a tér más, egyéb, nem rendeltetésszerű használatán alapult, megváltozott, magánterületekre, tehát magántulajdonra is szükség volt ahhoz, hogy megőrizve önmaga entitását, továbbéljen. Habár megőrzött a hagyományból pár elengedhetetlen újvilági szociális funkciót elősegítő gyakorlati produktumot, meg kellett teremtenie nem csupán az underground partikultúra teréről szolgáló neo-törzsi intézményi rendszert,

⁴⁵ RÁCZ & GERESDI: Az underground partikultúra értékvilága Magyarországon, *Educatio* 2001/3 pp. 530-542.o.

⁴⁶ LACZKÓ Juli: Kortárs vizuális rituálék a föld alatt: Gondolatok a VJ-kultúráról, MOME Szakdolgozat, 2010.

hanem az azt befogadó környezetet is. A városi klubkultúra - mainstream - olyannyira immúnissá vált a vendéglátóipar víruszerű terjeszkedésére, hogy ebbe a közegbe nem illett már bele a 'kép', az underground parti - a társadalomra vélt kontra-produktív hatású - rendszere. Talán hallgatagsága révén úgy tűnhet, hogy időtállósága megszűnt, viszont „egy közösség az interakciók közti időszakban is létezik, tehát *relatív tartóssággal bír*”⁴⁷. Ilyen lappangó interakció felé közelít az a tény, hogy az underground partikultúra a magántulajdon által a gazdasági és társadalmi hierarchián belül legálisan megteremtse beágyazott, eltérő logikán alapuló autonóm területét.

TECHNOMÁDIA⁴⁸, MINT ALTERNATÍV TÁRSADALOM A TECHNO-PARADOXON

Az olyan *gatheringek*⁴⁹, mint *Ozora*⁵⁰ vagy a *Burning Man*⁵¹ autonóm területek, technomádia tájajai, melyek az underground partikultúra alternatív közegéből növesztették ki csápjaikat, utópisztikus társadalmi szerkezetek vázlatai, neo-törzsi kultúrák mezsgyéjén csellengők mentsvárai, az alapvetően csoportkultúrára épülő - melyet a hétköznapi társadalom immár csak mítoszként emleget - közösségi jelenlét időleges tartóoszlopai. Ez az utópisztikus létforma, az underground partikultúra által kínált átmeneti alternatíva, eddig csak meghatározott időszakokban szublimált. Ezeket az időszakos zónákat és térrészeket nevezhetjük *Időszakos Autonóm Zónáknak*, melyben olyan *mesterséges valóságok*, mint többek között a *gépzene monoton ritmusa* vagy a *digitális képi világ hipnotikus* hatással van a résztvevőkre, akik egy «új, non-lineáris valóságban találják magukat. [...] Ezek a zónák, csak ideig-óraig léteznek, kluboktól, intézményesített keretektől független valóságok»⁵²

A megváltozott gazdasági rendszer, a magántulajdon felbukkanása ezeknek az *Időszakos Autonóm Zónáknak* lassan megszűnteti az *időszakos* jellegét és állandósult lehetőséggé változtatja. *Ozora*, egy magántulajdonban lévő területen kerül megrendezésre 1999, a teljes napfogyatkozás óta, mely nem nevezhető csupán egy fesztiválnak, inkább létélménynek és alkotóterületnek, egy olyan közösségnek, melyet egy spirituálisabb, szimpatikus együttélés hajt. Egy szabály létezik: „Look out

⁴⁷ FERENCZ Gábor: Morális cselekvés és az identitás felépítése. *Belvedere Meridionale*. XXV. 3. 5–14. pp (Fuhse 2001)

⁴⁸ „A techno-nomadizmus [...]: az ősi tűz mellett egybegyűltek számítógép-zenére járnak dervistáncukat.” KÖMLŐDI Ferenc: *Fénykatedrális, technokultúra 2001*, Kávé Kiadó 1999. 96.o.

⁴⁹ Azért szerencsésebb itt a *gatheringet* használni, mert a fesztivál más értelmezést kapott a gazdasági érdekek mentén kialakuló szórakoztatóiparban.

⁵⁰ *Ozora fesztivál*: Magyarországon, Dádpusztán a teljes napfogyatkozás - 1999 - óta kisebb kihagyásokkal minden évben megrendezésre kerülő neo-hippi, pszichedelikus zenei, audiovizuális és kulturális fesztivál. - <https://ozorafestival.eu/magyar/> 20161030

⁵¹ A *Burning Man* az amerikai Black Rock City-ben immár 26. éve megrendezett fesztivál. BRC a nevadai sivatagban található, távol minden élővilágtól. - <http://burningman.org/> 20161030

⁵² HORKAI Anita: *Screenagerek, A techno-kultúra megjelenési formái a mai Magyarországon*, MTA Politikai Tudományok Intézete Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1999. 8.o. hivatkozás: Bausinger, 1995. hivatkozás erre. MONDO 2000, 1993:246 17.o.

for one another”⁵³ a szabadság jegyében. A területre jellemző tech-naturális installációk már nem csak arra az egy hétre épülnek fel, amíg a ‘ritus’ tart, hanem egy részük állandósul, egész évben a helyükön maradnak és évről-évre bővülnek.

A Burning Man-en az önkifejezés az önkifejezés maga. Nem több és nem kevesebb. Kömlődi 1999-ben így ír a fesztiválról:

„A szkafanderben vagy éppen ruha nélkül, UV-testben pompázó cyberguruk, technonómák, Szilícium-völgyi ifjú titánok, üldözött kalózok és Internet-junkie-k sípok, dobgépek és ősi tamtamok hangjára repülnek át az új dimenzióba. Valamennyien Terence McKenna «kozmosz különösségének» eljövételét várják. A (dionüszoszi) technopogány ünnepen csúcstechnológia és neoprimitivizmus lépnek frigyre.”⁵⁴

A Burning Man filozófiájában határozott szerepet kap a túlélés, a jelenlét és az elengedés, az installációk nagy része a tűz martalékává válik az esemény végén. Az eseményt először 1986-ban tartották még San Franciscoban és egy kis baráti összejövetel volt, ahol még nem gondolták, hogy nem csak hatalmas, az ünnepnek, ünneplésnek szentelt metropolisszá nővi ki magát, hanem egy kultúra is emegál.⁵⁵ A Burning Man tíz alapelv szerint működik⁵⁶, mint például a részvétel, vagy az ajándékozás. Ez a kultúra olyannyira gyökeret eresztett a nevadai sivatag szikes talajába, hogy 2016-ra egy - a rendezvénytől nem távoli - terület magánbirtokká vált. A *Fly Ranch*-nak⁵⁷ nevezett szektor egyértelműen azt a célt szolgálja, hogy a kifejlődött kultúra év közben is szisztematikusan működőképes legyen.

A fizikai realitásba átlényegült kibertérbe mozduló menekülő attitűd úgy tűnik a társadalmi innováció kellékévé változik, ahogy Kömlődi fogalmaz: a

„konszenzuális realitás örökös «normális» tudati állapotot feltételez. Minél zártabb egy szisztéma, annál kevésbé tűri az ettől való eltérést. A mindenkori «fejlődés» mozgatórugója a «normálisból» történő kiközökés. Például a konszenzuális realitásból a konszenzuális hallucinációba, azaz a gibsoni cybertérbe”⁵⁸

⁵³ Tom ROM / Pascal QUERNER: Goa, 20 Years of Psychedelic Trance, 2011. Eredeti kiadás: 2011 Nachtschatten Verlag AG

⁵⁴ KÖMLŐDI Ferenc: Fénykatedrális, technokultúra 2001, Kávé Kiadó 1999. 188.o.

⁵⁵ Jessica BRUDER: Burning Book, A visual history of Burning Man, 2007

⁵⁶ <http://burningman.org/culture/philosophical-center/10-principles/> 20161101

⁵⁷ <http://journal.burningman.org/2016/06/news/official-announcements/we-bought-fly-ranch/> 20161101

⁵⁸ William Gibsontól származik a kibertér kifejezés első használata. Idézet: KÖMLŐDI Ferenc: Fénykatedrális, technokultúra 2001, Kávé Kiadó 1999. 15.o.

A konszenzus a szabadság, a szabad alkotói önkifejezés a csoportkultúra, az együttélés alapjai. A parti alternatíva a virtuális hálózatok kortárs fizikai megjelenési formájára. Ezekben a kollektivitáson alapuló szubjektív fizikai univerzumokban a 21. század technikai és technológiai vívmányai valamint a környezettudatosság - mely immáron szükséges, elengedhetetlen párbeszéd - nem kettősségként, hanem szimbiotikus egységként mutatkozik meg. A társas kiszakadás állapotát iPad-ekkel és interaktív installációkkal tüzdeldjük, a kollektív együttlét kortárs megtapasztalásához vezető út a transzhumán és poszthumán filozófiák mezsgyéjén halad. A valóra vált kibervilág, melyben az a posztapokalipszis már nem trendi, helyette a jövőbe vetett hit, az optimista világnézet, a technicizmus keveredik a belső béke hipotézisével, a jelen megélésével. Horkai Anita a screenager generációnál - mely generáció a parti résztvevő közönségével fedésben van - veti fel azt az idő-filozófiát, miszerint az időt már nem, mint folyamatot érzékeljük, hanem mint a jelen pillanat kiterjesztését.⁵⁹ Az általa *jelenközpontúságnak* hívott viselkedés a szakirodalomban mint "acid perspektivizmus" jelenik meg. Állítása szerint ennek a viselkedésnek három lehetséges kimenetele van: „Létrejöhét egy utópista idill, mely az erények megsokszorozásából áll; vagy egy futurológiai világvége, mint apokalipszis, büntetés; vagy semmi sem változik.”⁶⁰

Az utópista-idill versus futurológiai világvége zsargonok nagyon érdekes jelenség mentén körvonalazódnak. A jelenség - nevezzük techno-paradoxonnak - kettős azonosságra épül: a természetközelség és a technológia integrációjára. Ez a kettősség jellemző a *techno-mozgalom* kezdeire, a hatvanas évek radikális *zugszámítógépes* ideológiájának vonulatában már felfedezhető, ahogy Horkai Anita írja. A számítógép elterjedésével egy dinamikus eszköz állt rendelkezésre a szociális kommunikáció platformján. A zugszámítógépesek a *technofóbbok* és *tehnofilék* között helyezkedtek el, a két irányzat *szintézisére törekedtek*, falvakban, törzsi életmódra vágyódtak mindezt a kor technikai vívmányainak segítségével, *hipermodern úrházakban vagy óriásházakban*. Ez a *mesterséges* aura vált volna természetessé, melyben a technika átalakítja a környezetet, amely visszahat az ember természetére és viselkedésére.⁶¹

A 21. századi technomádia tájképét ez a mesterséges környezet is alakítja, a megváltozott idilli természeti állapot milyenségét a technológiával szimbiózisban érzük el. A techno-paradoxon korunk gondolkodásmódjának interpretációja, melyben a „mindenkori újjászületést az archaikus tudás és a legmodernebb technológia szintézise adja.”⁶² Egyszerre „visszafordulás az ősihez és előrenyúlás a jövő hypermodernitásához; egyszerre nyújt közösségi és izolált élményt”⁶³. A jelenség nem függ

⁵⁹ HORKAI Anita: Screenagerek, A techno-kultúra megjelenési formái a mai Magyarországon, MTA Politikai Tudományok Intézete Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1999. 36.o.

⁶⁰ U.o. 42.o.

⁶¹ U.o. hivatkozás: Bausinger, 1995. 8.o.

⁶² KÖMLŐDI Ferenc: Fénykatedrális, technokultúra 2001, Kávé Kiadó 1999. 55.o.

⁶³ HORKAI Anita: Screenagerek, A techno-kultúra megjelenési formái a mai Magyarországon, MTA Politikai Tudományok Intézete Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1999. 41.o.

semmitől és nem korlátozza semmi, nemtől, kortól, helytől független, sőt mára már a zenei ízléstől is.

A techno-paradoxon teremti meg azt a *liminoid* teret, mely a kortárs screenager - most már multi screen - generáció *átmeneti rítusaként*, intermédiaként fogható föl, viszont *technicista* jellegétől függetlenül vágyódik az *ősi gyökerekhez*⁶⁴, ezáltal hibrid valóságokat, valós- és elképzelt tér szintézisét, a reális és virtuális modulok keveredését hozza létre. A virtuális fossziliák is kollektív mintákként funkcionálnak - tehát az absztrakt is lenyomata már a mai kornak, amivel vizuálisan lehet kollektív érzeteket kommunikálni. Ebben a közegben nem ér meglepetésként a vjing erős, radikális társadalomkritikájával, bionikus⁶⁵ filozófiával átszőtt sok esetben nonfiguratív képi világa, mely áthatja a neo-törzsi kultúrát. «Egy goa-party⁶⁶ bitekre analizált és komputerlogikával újra felépített paradicsomi dzsungel digitális hajnalába lépünk.»⁶⁷ Felfedezhető-e hatásmechanizmus a látszólag eltérő folyamatban, az underground partikultúra vizualitására jellemző multitasking gesztusorientáltság és gondolkodásmód, és a multiscreen generáció közötti viszonyban? A multiscreen generáció már nem a *digitális bevándorlók*, hanem a *digitális bennszülöttek* generációja, akik folyékonyan beszélnek a komputer nyelvét⁶⁸, ahol a tűz körül ülés kollektív élményét a befogadó fantáziája hozza létre például egy Oculus Rift-el⁶⁹, vagyis virtuális valóság sisakkal a fején, mely virtuális interaktív történetmesélésre⁷⁰ is alkalmas. Megérkezett a partik szórólapjain és események hirdetéseiben számtalanszor megidézett 'next generation', mely oly szinten képernyőközpontú életvitellé változott, melyben a *digitális érettség új szintre* emelkedett.⁷¹ Levonhatunk-e konzekven- ciát a két jelenség terjeszkedése között? Közvetett módon biztosan, hisz mindkét fogalom a

⁶⁴ „A techno zene (melynek az egész partykultúra a kialakulását köszönheti) technicista jellemvonásai ellenére valami különös menekülésvágytól hajtva, megpróbált visszatalálni az egészen ősi gyökerekig.” CSATÓ Máté - KITZINGER Gábor: VJ Vizuális szakmunkások, MOME, 2006

⁶⁵ természeti és mesterséges entitás

⁶⁶ Az indiai Goa partról kapta a nevét, ahova a 60-as évek után tömegesen vándoroltak a később “techno-hippiknek” nevezett kalandkeresők. A 90-es évek acid zenéje olyan hatással volt rá, hogy „a techno, az acid, az industrial, a detroit, electro, new beat stílusokból és a 70es évek pszichedelikus hangzású zenéinek hatása alatt állt végül is össze a goatrance” <http://goa.hu/tortenet/> 20161030

⁶⁷ RÁCZ & GERESDI: Az underground partikultúra értékvilága Magyarországon, Educatio 2001/3 pp. 530-542

⁶⁸ „In 2001, the education and technology writer Marc Prensky popularized the term *digital natives* to describe the first generations of children growing up fluent in the language of computers, video games, and other technologies. (The rest of us are *digital immigrants*, struggling to understand.)” <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/> 20161030

⁶⁹ <https://www3.oculus.com/en-us/rift/> 20161030

⁷⁰ <http://trendnomad.com/interactive-storytelling/> 20161030

⁷¹ „Our screen-centric devices have become appendages we cannot live without, as hyper-accelerated growth has amplified our dependency on real-time consumption, constant connectivity and an ever-expanding universe of expectations. Our digital maturity has reached a new and higher level.” https://www.accenture.com/_acnmedia/Accenture/next-gen-2/technology/Accenture-Screenager-Interactive-Report.pdf 20161030

screenager generáció egyenes ági leszármazottja, viszont felmerül a kérdés, hogy hatott-e a technokultúra olyannyira a tágabb társadalmi szegmensekre, mely előidézte a jelenidejűség időfelfogását, a vándorló életmód privilégiumaiból fakadó helyváltoztató életmód igényét, a természetközelség vágyát, mely immár végérvényesen összefonódott a virtuális valósággal?

Absztrakt Kozmosz

A VJ háttérország, avagy az underground partikultúra és vizualitás kapcsolata

„Today's event spaces and clubs are the laboratories of contemporary VJs”⁷²

PARTIVIZUÁL

Ezredforduló. Vigyázz! Kész! Mix! És már el is indult a legújabb mix a legfrissebb kamerafelvételekkel, a legújabb animált kreálmányokkal, minimál világokkal, optikai csakra-vizualizációkkal, fotószekvenciákkal, élő kamerás és MIDI set-up-os rendszer-analizátorokkal.⁷³ Ebben a mondatban fellelhető az a szubsztancia, mely oly jellemző a partiban serénykedő VJ-k tevékenységére. Roskadozó gyárépületek ólmos tekintete követi a parti nomádok útját a valós idejűség, tűnékenység, mix, a gondolatok, képek keveredése, pszichedelikum, technológia, irányítás és lebegés felé. Ösztönös, velejeig energikus, gomolygó, szaggatott, ritmikus, euforikus mozgóképsorozatok, kiber-montázsok, likvid loop-esszenciák váltakoznak a kivetítőn. A vizuális irányító, a díszletek mögötti szürkület homályába burkolózva hallgatja belső monológját és mint a külvilági tér és a belvilági lét párbeszédéként a mély ütemekre reflektálva jelennek meg a változatosabbnál különösebb, ciklikusan generálódó mozgóképsorok. Egy megfigyelő így írja le a képek gyors változását a partin a *zene hangulatára*: „egy arc, abból kinagyítódik a szem, ami forgó geometriai alakzatokká változik, aztán ezek vonalakra esnek szét, és egy darabig ezek a vonalak tekergőznek, kígyóznak.”⁷⁴ Mintha free jazz improvizációt látnánk vizuális köntösbe bújtatva⁷⁵, melyben a hiba egy üzenet abban a virtuális kommunikációban, melyet az ember a géppel folytat. A párbeszédben esetlegesen és véletlenszerűen interferencia keletkezik, melyből inverz folyamatok indulnak, melyek létrejöhetnek direkt vagy indirekt módon is. A hiba egy lehetőség, akár a jazz-ben, melynél direkt módon szubjektumvizsgálatról van szó, indirekt módon a véletlen szubsztanciája. A parti, a

⁷² Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 8.o.

⁷³ Amikor Magyarország első VJ közösségét*, a *Noname VJ*-t alapítottuk 2008-ban, ezt a mondatot írtam kezdőmondatnak a weboldalunkra. Az azóta bloggá alakult oldal ezen a linken érhető el (ma már nem működik aktívan): <http://nonamevj.blogspot.hu/>

*nem szokásos közösségként, hanem nyitott közösségként definiáltuk, ahol nincs kint és bent, hanem kommunikáció és információcsere zajlik - főként virtuálisan, egymás munkájának segítése céljából.

⁷⁴ ANGYALOSY Eszter: „Egy éjszaka a föld alatt...” Az underground technozene köré kialakult csoportkultúra antropológiai elemzése, MTA PTI Etnoregionális és Antropológiai Kutatóközpont Munkafüzetek 112. A. Gergely András szerk. Zene és/vagy politika, Zeneantropológiai megközelítések, Budapest 2010. 16.o. - <http://mek.oszk.hu/10200/10296/10296.pdf> 20161030

⁷⁵ Festők művei és a jazz zene viszonya nem ismeretlen a művészettörténetben, pl. Jackson Pollock vagy Piet Mondrian. Harry COOPER: Une peinture jazz? Sons & Lumières, Une histoire du son dans l'art du XXe siècle, Centre Pompidou 2004. 41.o.

klubok azok a terepek, ahol lehet hibázni⁷⁶, sőt pontosan az alkotói folyamatban a koncentráció átalakul, a hangsúly máshol képződik, az esetlegesség nélkülözhetetlen alkotórészévé válik annak az egységnek, melyben a kísérletezés a fő motívum. A gondolatok látszólagos következetlensége, improvizatív, ad hoc jellege, a lineáris és hálózatos észjárás keveredését feltételezi, melyet a vizuális gondolkodás szempontjából a ma már köznyelven forgó *design thinking*⁷⁷ módszer elméletével is jellemezhetünk. A designgondolkodás egy adott helyzetet úgy határoz meg, hogy az *ismert és egyértelmű elemek* vizsgálatán keresztül felfedi a *rejtett paramétereiket és alternatív lehetőségeket nyit*⁷⁸. Ez beágyazott non-linearitás, melynél a divergens gondolkodás, tehát a folyamatos változtathatóság a jellemző. A VJ tevékenysége folyamán ezen is túllendül, lévén a mixelés folyamata *2d - vászon - , 3d - tér - és 4d-ben - idő - gondolkodást egyaránt kíván*.⁷⁹ A vászon az a 2d-s felület, mely tartalmának létrehozásában megjelenik a designgondolkodás, a tér, ami ennek a dinamikus gondolkodásnak kényelmes környezete, és ehhez szorosan kapcsolódik az idő, a negyedik dimenzió, mely a jelenlétet, a pillanatot, mint időmolekulát tükrözi. A vjing a designgondolkodásban is egy lehetséges új távlat, mely szintetizálja a módszert az időbeliséggel, a pillanattal, jelenléttel, valamint a vizuális improvizációban is a designgondolkodás feltérképezett szisztémája is hasznos lehet, mert különbözik a tudományos analitikus spekulációtól de használja annak elemeit, beépíti a lineáris struktúrát, csak statikus helyett dinamikus pályára helyezi, tehát az - általában minden esetben bekövetkező - folyamatos formálódás, a gondolati struktúrák variabilitásának enged teret.

A kérdés tehát, hogy milyen más struktúrájú észjárás az, mely mind a VJ (és elektronikus zenész), mind a tevékenység környezete, az underground elektronikus zenei partikultúra gondolkodásmódjában fordulóponthoz, a gondolkodásmódok integrációjához vezetett? Hogy alkalmazható a módszere ennek a gondolkodásmódnak az underground partikultúra környezetére? Egy 1994-es leírás kiválóan szemlélteti a partikultúrára jellemző gondolatiság az architektúráját, ahol az idő és a tér eltérő szerkezetein volt a hangsúly:

«A hely elképesztő látványt nyújtott. Ismered Nick Mindscape-et, aki a Megatripolis látványshow-it csinálja? Hihetetlen nagy vásznakat aggatott fel a kör egyik felére, és vetített rájuk. A másik oldalon függőleges csíkokban három nagy függöny, lazán fellógatva. Mozogtak, mintha a szél lobogtatta volna őket. Ezekre is ment a vetítés, amíg sötét volt. [...] Mindenki színes göncökben [...] Napközben eszméletlen jó volt, beáradt

⁷⁶ «Clubs [...] where you are allowed to make mistakes...» Ana CARVALHO and Cornelia LUND (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 80-81.o.

⁷⁷ vagyis designgondolkodás https://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking#cite_note-1 20161030

⁷⁸ „Design thinking identifies and investigates with known and ambiguous aspects of the current situation to discover hidden parameters and open alternative paths that may lead to the goal.” https://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking 20161030

⁷⁹ „Mixing is [...] open-ended [...] and] relies on thinking in 2d, 3d and 4d - screen, space and time, taking into account the past, present, and future of the mix” Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 16.o.

a fény a tetőn át. [...] az emberek buborékokat fújtak. Buborékokkal volt tele a hely. Az egésznek erősen bizarr, poszt-apokaliptikus, elmebeteg hangulata volt. Az emberek annyira fáztak, kezdtek tüzet gyújtani. Mintha a Mad Max-be csöppentünk volna. Az épület maga csak egy héj, de iszonyúan hatásos. Mindenki a belső oszlopkörbe gyűlt, tűznyelő akrobaták is voltak. Drog nélkül is irtó furcsának tűnt.»⁸⁰

A lebegő vásznak mintha Moholy fantáziáját elevenítették volna meg, aki az 1920-as években oszcilláló vásznokról ír, melyek felveszik a táj, hegyek és völgyek formáját és mozgó vetítőkről, olyan felszerelésekről, amelyekkel képesek «illuminált víziókat vetíteni a levegőbe és fényszobrokat létrehozni ködön, gázfelhőn vagy hatalmas vásznan»⁸¹.

A partin az efemeritás diszkrét bájának burkában pillanatról pillanatra ugrándoizunk a legkülönbözőbb audiovizuális univerzumok között, a számítógép segédletével megélt virtualitás, elképzelt világok fizikai kicsapódásának, valóságra ébredésének szemtanúi vagyunk. A fizikai mivoltukban megjelenő szferikus és időbeli komponensek, vagyis a térben elhelyezett kellékek és az időben kiterjesztett vizuális szettek - melyek lehetnek akár 6-8 órák is - fokozzák a jelenlét érzésének súlyát, melyben a fő szellemi ornamentika a szabad kísérletezés terepét hangsúlyozza. Nem véletlen, hogy a VJ tevékenysége ebben az elektronikus zenei kultúrkörben ereszte a legerősebb gyökerét, *az elektronikus zene felemelkedésével* párhuzamosan a 70-es években, tehát nem teljesen direkt módon a vizuális művészetekből, ahogy Bram Crevits írja⁸², hanem ez elektronikus zene és a képzőművészet egymásra hatásaként. Olyan kapcsolódási pontok találhatók a múlt rengetegében, mint például a Fluxus eseményei az 1960-as és 70-es évekből vagy az *Exploding Plastic Inevitable roadshow* 1966-ból, melyet *Andy Warhol Paul Morrissey*-vel közösen alakítottak ki, és melyben *ötvözték a zenét, színházat, filmet és performanszt*. Holger Lund így ír ezekről az eseményekről: „egy új típusú hibrid esemény valahol a művészet és parti között [...] a parti kivonta/áthelyezte a vizuális zenét a mozi kontextusából”⁸³. Vagy ennek fordítottja? már a dada és a fluxus is igényelte a *művészet és az élet fúzióját* és ennek elfogadását, magától értetődik tehát Eva Fisher kérdése: *Miért nem lehet a művészet terepe a klub is?*⁸⁴

⁸⁰ Chantal Passamonte, *a Telepathic Fish ambient-partik egyik szervezője, London 1994*. David TOOP: *Hangok óceánja, Doppelgänger, Budapest 2006* 60-61. o.

⁸¹ „In the mid-1920s, Moholy-Nagy had suggested rippling screens in the form of landscapes of hills and valleys, movable projectors, apparatuses that made it possible «to project illuminated visions into the air, to simultaneously create light sculptures on fog or clouds of gas or on giant screens.»
Valie Export: *Expanded Cinema as Expanded Reality, Senses of Cinema, 2003* - http://sensesofcinema.com/2003/peter-tscherkassky-the-austrian-avant-garde/expanded_cinema/ 20161030

⁸² Bram CREVITS: *The roots of vjing; A historical overview, VJ audio-visual art + VJ culture* edited by Michael Faulkner / D-Fuse, Laurence King Publishing Ltd 2006. 14-15.o.

⁸³ Holger LUND: *Visual Music in the Context of Multimedia Parties, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media* - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 181.o.

⁸⁴ „Why, then, from a contemporary point of view, should not art take place in a club as well?”
Eva FISHER: *VJing, Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): The Audiovisual Breakthrough* © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 123.o.

A PARTITÉR KIALAKÍTÁSA

A parti az elektronikus zene térhódításának, burjánzásának terepe, melynek terét meghatározzák azok a kulturális és szociológiai faktorok, melyek az adott kor társadalmi környezetének reflexiójaként keletkeztek. A punk 'no future' után 'pro-future' üzenetet hordozó elektronikus zenei mozgalomról a következőket mondja Rabih Beaini libanoni zenész a *techno a legjelentősebb forradalom a punk után* című interjújában:

„A politikai üzenet mindkét mozgalomnál azonos volt, csak a punk tagadással fogalmazta meg, hogy nincs jövő, ha a CIA felügyel mindent, vagy ha nem akarsz háborút, míg a techno azt mondta, hogy van jövő, csak ezen elemek nélkül, szociális érzékenységgel és összetartó kommunák képében.“⁸⁵

Kialakult az a hibrid, valós-virtuális dimenzió, absztrakt kozmosz, mely komfortos közeget biztosított annak a reaktív fejlődési folyamatnak, mely globálisan, lokálisan, egyénileg és társadalmi tükröződésenként is értelmezendő az adott társadalmi, szociális, kulturális környezetre képződő lenyomatként. Az underground partikultúra jellegében a vjing attitűdjéhez hasonló törtvalóság, valós idejű esemény. Hagyományrendszere a városi népmeséket megidéző hangulatú, csoportról csoportra terjedő történetekből, tapasztalatokból, elmesélések, elbeszélések és átéléseken alapuló élményekből, ezek kombinációiból tevődik össze. Ahhoz, hogy a progresszívan keletkező elektronikus audiovizualitás elmélete és gyakorlata, valamint a parti ontológiai diskurzusa, az underground partikultúrához kapcsolódó elméletek kényelmesen fejlődni tudjanak, olyan környezetre, megújult térre volt szükség, melyet ehhez illő módon alakítottak ki.

A parti tereinek elrendezésében a kollektív szemlélet - *communitas*⁸⁶ elvének prioritása - markánsan megjelenik a tér és a közönség, közösség viszonyában, a fellépők és a nézők közötti kapcsolatokban. A parti *átmeneti rítus*⁸⁷, melynek attribútumai a nyitottság, az éberség, a közösségi

⁸⁵ A techno a legjelentősebb forradalom a punk után; Rabih Beaini interjú az Index-en 2015
http://index.hu/kultur/zene/2015/10/06/konfrontacio_a_tancteren/ 20161030

⁸⁶ „A liminalitáshoz szorosan kapcsolódik a communitas, amely egy liminális periódusban lévő társadalmat ír le amely „egyáltalán nem vagy kezdetlegesen strukturált, relatíve nem elkülönült comitatussal, azaz közösséggel, vagy akár egyenlő individuumok szoros/lelki közösségével akik együtt vetik alá magukat a rituális értelemben idősebbek általános autoritásának” (Turner 1969:96)”
Beth BARRIE: Victor Turner, 1998. Fordította: Katona Zsuzsa - <http://www.sze.hu/mtdi/gyoreuropa/Tudom%20E1ny-%20E9s%20kutat%20E1st%20F6rt%20E9net/Turner.doc>. 20161030

⁸⁷ „a francia rites de passage kifejezés magyar átültetése; e szakkifejezést Arnold van Gennep honosította meg, s úgy használják, mint az emberi élet fontos átmeneteihez fűződő → rítusok összességének megjelölését. [...] hasonló rítusok fűződhetnek helyváltoztatáshoz, a társadalmi helyzet megváltozásához is.” - Magyar Néprajzi lexikon

Turnernél (1969/2002): „használja a liminalitás kifejezést a beavatási szertartások (átmeneti rítusok) három fázisa közül (szegregáció, margószakasz, aggregáció) a második megjelölésére. Ez a tulajdonképpeni átmenet „limbikus” szakasza, amelyben a résztvevők már nincsenek a megelőző állapotban, de még nem léptek be az újba”

MÉSZÁROS György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9 17.o.

vagyis kollektív jelenlét és élmény, kollektív produktum, mint művészeti alkotás, ahogy Szoboszlai János a művészetre értelmezi: „a művész, a múzeum, a műtárgypiac, a galéria, a művészettörténet, a művészetelmélet, a kritika, illetve anonim hatalmi tényezők (alapítványok, szponzorok) korporatív együttműködésének, vagyis a művészet intézményes keretének (the institutional Frame of art) a terméke.”⁸⁸ A parti terének megvalósításában kulcsfontosságú szerepet játszik a közönség. A parti rendszere enyhén, finoman hierarchizált, ezáltal bárki beleszólhat a parti alakulásába, ahol nem csupán az esemény konkrét elemeinek kontextusát, hanem az értelmezés környezetét is megteremti. Jeff Mills elektronikus zenész, DJ ezt úgy fogalmazza, hogy a „*csináld magad* a technoban nem csak a zene elkészítésében, de az értelmezésében is megjelenik”⁸⁹ Brian Eno még ennél is továbbmegy a csoportkreativitással kapcsolatban: egy új fogalmat, a *scenius*⁹⁰-t vezeti be. Úgy jellemzi a közösség, csoport gondolkodását, mint egy kollektív, az egészre, tehát az egész csoportra jellemző intellektust. Ezt *scenius*-nak nevezi. Úgy gondolja, hogy az individuálisan kreatív „genius” zsenivel ellentétben a „scenius” megközelítés hasznosabb és aktuálisabb, amikor kultúráról beszélünk. A *scenius* gondolkodás mentén „megjelenik az ideák teljes palettája, mely új gondolatokat és új együttműködések teremt.” és új távlatokat nyit a cselekvés mezején.⁹¹ A partitér kialakításánál a közösség szerepe mérvadó továbbá a partitér berendezéseiben található elemek tekintetében máshol van a tér elrendezésének súlyozása, nem ugyanott lelhető a hangsúly, lévén a tér hibrid egyvelege a szórakozás, kikapcsolódás, a bekapcsolódás és elmélyülés terepeinek. A parti terét ez a *scenius* alakítja, formálja, melyben a folyamat és a tapasztalás a cél, ahol mindenki aktív résztvevő, mely azt is jelenti, hogy bármikor be- és kikapcsolódhat, a közönség ezáltal közösségként manifesztálódik. A fluktuáció (be- és kikapcsolódások) dinamikus morajlása által (nem folyamatos az aktív figyelem, ami nem is elvárás) a parti tere élénk empirikus mezővé változik.

A parti újfajta atmoszférát kíván, a fizikai tér esszenciális töltetét, kifordított környezetét. Ennél a pontnál ki kell térnünk a *heterotópia*, vagyis az új tér fogalmára. Csörgő Zoltán felteszi a kérdést: „Mi az ami a partikultúrában összefügg a Foucault-i heterotópia elméletével?”⁹²

⁸⁸ SZOBOSZLAI János: Megjegyzések a mai magyar művészetről, 1998. <http://www.c3.hu/~eufuzetek/konyvespolc/8-v-szoboszlai.html> 20160909

⁸⁹ Jeff MILLS interjú, INDEX, 2016 http://index.hu/kultur/zene/2016/04/22/regen_min-denkit_az_erdekelt_hogy_lesz-e_elet_2000_utan/ 20161030

⁹⁰ A *genius*, tehát a zseni egyénből a *scenius*, mint a közös zseni - interjú Brian ENO-val, 2009 http://www.moredarkthanshark.org/feature_luminous2.html 20160909

⁹¹ „... *scenius* is the intelligence of a whole... operation or group of people. And I think that's a more useful way to think about culture, actually. I think that - let's forget the idea of "genius" for a little while, let's think about the whole ecology of ideas that give rise to good new thoughts and good new work.”
U.o.

⁹² Csörgő Zoltán tudatkutató, szimbólumkutató, kerekasztal beszélgetés, 2015 - <https://attaray.files.wordpress.com/2013/03/kerekasztal-dork-csocc88rgocc8b-borosi.pdf> 20161030

A heterotópia hálózat-szerű tér, mely nem behatárolt vagy kiterjedt, hanem a helyszínek kölcsönös viszonyrendszerén alapul, írja Foucault⁹³. Folyamatában úgy vizsgálja, hogy a középkori lokalizáció terét, mely behatárolt, lehet például szakrális és profán is, Galileinél felváltotta a kiterjesztett tér, mely végtelen térelméleten alapult. A későbbiekben a teret a helyszín, valamint a hálózat mint pontok és a helyszínek közötti kapcsolatrendszer cserélte fel. A viszonyrendszerben azokat a helyszíneket, melyek kapcsolódnak valamilyen formában minden más helyszínnel, miközben kívül esnek a helyeken, *semlegesítik, tükrözik* azokat - például a temető, a könyvtár vagy a múzeum - , *heterotópiáknak* nevezte el. A heterotópiák *ellentéreként* is funkcionálhatnak. A heterotópikus tér azon lenyomata, melynek nincs helyszíne, az *utópia*, az *irreális tér*. A heterotopológia 6 alapelve:

„A heterotopológia első alaptétele, hogy vélhetően egyetlen olyan kultúra sincs a világon, mely ne hozott volna létre heterotópiákat.

A heterotopológia második tétele, hogy egy adott társadalom, történelme során, a továbbélő heterotópiáinak új, az eredetitől teljesen eltérő funkciót adhat.

Harmadik alapelv. A heterotópiának hatalmában áll ütköztetni több teret egyetlen valós helyen, több olyan helyszínt, melyek önmagukban inkompatibilisek.

Negyedik alapelv. A heterotópiák leggyakrabban az idő vágásaihoz kötődnek, azaz afelé nyílnak meg, amit pusztán a szimmetria kedvéért, heterokróniáknak nevezhetnénk;

Ötödik alapelv. A heterotópia mindig feltételezi egy nyitó-záró rendszer létét [...] a heterotópikus helyszín nem szabadon megközelíthető, mint egy köztér.

Hatodik alapelv. A heterotópiák utolsó jellemvonása, hogy van egy olyan funkciójuk, mely a teljes megmaradó térrel kapcsolatba hozza őket.”⁹⁴

A parti tere bizonyosan egyfajta heterotópikus tér, mivel minden korban léteztek a zene és tánc ünnepének szentelt helyszínek. Az idő függvényében átmeneti, mulandó, *krónikus* időterekben az ünnep szimbolikája érhető tetten⁹⁵. A tér kialakítása alapján valaki mozihoz, valaki templomhoz, én leginkább kerthez hasonlítanám. Viszont egy olyan kerthez, melyhez eljutni nem egyszerű, az útvonalat megtalálni nem könnyű. De mi a különbség és a reláció a hasonlatok között? A parti térkialakítására a lineáris és hálózati struktúrák egyaránt jellemzőek. Az egyik a praktikusságot és hagyományosságot, a másik az elevenséget és kísérletezést sugallja.

⁹³ Michel Foucault: Más terekről (1967) Heterotópiák, fordította: Erhardt Miklós - <http://exindex.hu/index.php?page=3&id=253> 20161030

⁹⁴ Uo.

⁹⁵ Uo.

Ha a mozi terét szemléljük, mely önmagában véve térbeli viszonyzféra, „a mozi fura négyzetes tere, melynek mélyén, egy kétdimenziós vásznon látunk kivetülni egy háromdimenziós teret”⁹⁶. Mia Makela a Live Cinema⁹⁷ műfajjal összefüggésben elmélkedik az öt elem: *TÉR, IDŐ, PERFORMAN SZ, KÖZÖNSÉG és PROJEKCIÓ* viszonyán és indokoltságán a térben. A vizuális performerre, mint live cinema performerre összpontosít. Az előadó szempontjából további öt részre bontja a térképzést, az előadó szemszögéből létrejött szelekció alapján: *digitális, desktop, performansz, projekció és fizikai tér*⁹⁸:

A mozi tehát merőben különbözik a parti terétől, viszont az audiovizuális performansz nézőpontjából tekintve mutat hasonlóságot. A parti terénél az is vitatott mind a mai napig, hogy mennyire centralizált és mennyire diffúz felépítésről beszélünk. Bernáthy Zsiga olyan *szakrális eseményhez, monumentális szedéshez, miséhez* hasonlítja a partiteret, ahol:

„a terem elrendezése általában a hosszanti templomokéhoz hasonló. Szentély a főhajó végén, azaz dj-pult a színpadon; freskók a falon, azaz VJ-animációk több projektorral kivetítve. A dj-pap kommunikációja a bulizó-hívőkkel, a monoton ütemek szuggesztív pszichedelikus⁹⁹ hatása, a közös zenei nyelv, a mindenki által ismert szimbólumok vetítése spirituális hangulatot kelt. Törzsi szertartásokon érezhettek hasonlót őseink. A ritmus mit sem változott, ‘csak’ a technika és a vizualitás.”¹⁰⁰

Ezt az elképzelést gondolta tovább és szemlélteti Laczkó Juli (Partitér, mint templom 2010).¹⁰¹ Olyan területekre osztotta fel a partiteret, mint vetítőfelület / vászon, aktív - és passzív DJ-pult (aktív DJ és backstage címszóval), hangfalak, aktív (extázis)- és passzív (bámészkodás) tánctér, projektorok, VJ-pult, bárpult és bejárat. Az egységek és szereplők a térben különféle irány- és erővonalak mentén helyezkednek, sűrűsödnek és ritkulnak.¹⁰² A periférikus terekben bámészkodnak, a „tánc helyén az adott *liturgikus gesztusok* (táncnyelv) használata” jellemző és a térben a

⁹⁶ Uo.

⁹⁷ A live cinema, amit ‘élő mozi’-ként lehetne fordítani, mozitér elrendezésű előadás, melyben valós időben történik a hang- és képkészítés.

⁹⁸ Mia MAKELA: Live Cinema: Language and Elements, MA in New Media, Media Lab, Helsinki University of Art and Design, 2006 6.o. 25.o.

⁹⁹ a pszichedelikus szó görög eredetű. A psyche (elme) és a delos (megnyilvánul) szóösszetétele. Először Humphry Osmond használta 1956-ban a *hallucinogén drogok alternatív megnevezéseként*. BOKOR András: Pszichedelia a művészetekben 2006 - http://www.daath.hu/incoming/Bokor_Pszichedelia.pdf 20160908

¹⁰⁰ BERNÁTHY Zsigmond: VJ Művészet/ vizuális varázslat a 3. évezredben Diploma Szakdolgozat, Magyar Iparművészeti Egyetem, Budapest 2005, 2.4 fejezet

¹⁰¹ LACZKÓ Juli: Kortárs vizuális rituálék a föld alatt: gondolatok a VJ-kultúráról, MOME Szakdolgozat, 2010

¹⁰² Uo.

„szenzoros hatás olyan erős, hogy ennek a liturgiának mindenki részesévé kell, hogy váljon.”¹⁰³ Ez a centrális végpontú, triptichon felépítés leginkább azokra a terekre jellemző, melyek a városokban, a klubokban állnak rendelkezésre, ott ugyanis - a helyszíni adottságából kifolyóan - többnyire a klubok tánctere hosszanti elrendezésű és négy fal veszi körbe. Ezekben a klubterekben praktikus okokból is a hosszanti irányú elrendezésben a DJ pult és a vászon a végén helyezkedik el, hogy minél többen lássák, ez a rockkoncert tere elrendezésének szokásához köthető. Ez a rendszerezés kevésbé jellemző a szabadtéri rendezvényekre, kicsit vagy merőben eltér, más irányba bontakoznak a tér felépítésének struktúrái.

A szabadtéri - nem klubban megrendezett - partik tere, mint jelenségek kertje leginkább digitális dzsungelhez hasonlíthatók. A természetben kinyílik a 'templom' szakrális tere, vagyis a klubszerű elrendezés szétszóródik, kiterjed a határtalan irányába. Itt érvényesül a térkialakításban leginkább a közösségi elv, a kert, mint veteményes, a kert, mint játszótér, a kert, mint megnyugvás, elmélkedés valamint a kert, mint az illatok általi tánc tere. Ha a klubot a templomi szertartáshoz hasonlítjuk, akkor a szabadtéri partikat a kolostorkertekkel jellemezném *Tillmann József Attila Közel és távol kertjei* írása alapján: „a kert különös kettősségének, környezetétől való elzártságának és koncentráltságának, valamint kozmikus nyitottságának egyszerre kézzelfogható és képletes, fáradtságos és kontemplatív vetületeinek kidolgozása és összegzése a nyugati kolostorkertben jelenik meg.”¹⁰⁴ A parti kertjében lévő látható tartományok elem szinten viszonyíthatók a természetben létező érzékelhető motívumokkal. Ahogy egyre több zenész [...] kohol szintetikus természetet városi laboratóriumokban¹⁰⁵, úgy a VJ és a parti is ezt a szintetizálási folyamatot követi. Már Young 1960-ban is készített olyan darabokat, melyekben természeti jelenségeket elevenített meg, mint például „tűzrakás a közönség előtt (*Composition 1960 No. 2*)”¹⁰⁶. A parti, mint nyitott kortárs-törzsi tér, egyes elemei visszatükrözik a természeti jelenségeket. A füstgép maga a tűz füstje, a stroboszkóp a villámlás, a lézer megfelelője a felhőn keresztül élesen szűrődő napfény sugar, a konkrét képek pedig vagy a képzelet szüleményei, vagy ősképek, vagy a realitásból vett minták, mint memóriafelvételek (recording memory)¹⁰⁷.

Ez a láthatatlan *elzártság*, ami a szabadtéri parti terét kialakítja, viszont a jelenlévő *kozmosz nyitottság* a szertartásosságra utalhat, melyben az egyetlen irányadó az a szabadság, melynél önmagunknak nem szabunk határt, és másokat sem korlátozunk. A parti tere egyértelmű heterotóp tér, olyan mint egy hajó, mely „egy hely nélküli hely, önmaga által létezik”¹⁰⁸.

¹⁰³ MÉSZÁROS György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9 16.o.

¹⁰⁴ TILLMANN József Attila: Közel és távol kertjei - <http://www.c3.hu/~tillmann/konyvek/tavkertes/kert.html> 20161030

¹⁰⁵ David TOOP: Hangok óceánja, Doppelgänger, Budapest 2006. 35.o.

¹⁰⁶ Michael NYMAN: Experimentális zene, Cage és utókora, Magyar Műhely Kiadó, 2005. 156.o.

¹⁰⁷ transumma.com weboldalam egyik almenüje 20161030

¹⁰⁸ Michel FOUCAULT: Más terekről (1967) Heterotópiák, fordította: Erhardt Miklós - <http://exindex.hu/index.php?page=3&id=253> 20161030

SZETTING

A korai partiknak az ezredfordulóig jellemzően két helyszíne volt: főhelyszín és chill, vagy ambient szoba. Ezt a hagyományt a jelenlegi klubéletben nem lehet felfedezni, viszont szabadtéri partikon annál inkább. A két helyszín kétféle állapotot tükröz: a techno, vagy főhelyszín erős, monoton kattogása a felfokozottságot, aktivitást, elektrotribe rezgést, vagyis törzsi elektronikával fűszerezett gépzene, a chill helyszín a nyugvópontot, aktív-passzivitás létét feltételezi. A chill a lazítás, kikapcsolódás fogalma jellegzetesen más zenei szubkultúrákban is megjelenik, például a *chilling out* kifejezés, mely „a relaxáció népnyelvi megfelelőjének számított a hip-hopban.” ahogy *David Toop Hangok óceánja* című könyvében írja¹⁰⁹. A különböző helyszínek szettingje, tehát környezete azon alapszik, hogy az eltérő tudatállapotok más külalakot kívánnak, így a partiban is a tudatállapotok hullámzásának változása alapvetően az említett két fő blokkra koncentrálódik: a felfokozott hangulatra és a relaxációra. A felfokozott hangulat a tánc, a hullámozás, az erős együtt-rezgés, a relaxáció pedig a pihenés, elmélyülés burka. Ezek a tudatállapotok felerősödnek, amikor a hétköznapi térből ebbe a digitális világ hajnalán született heterotóp térbe, a partitérbe lép a résztvevő. A szetting fogalmát a korai LSD használat miliójének jellemzéséhez, mint befogadói környezethez is használták:

„felfedezték az LSD-t [...] Rájöttek, hogy ez nem gyerekjáték és ugye van bizonyos szetting, hogy milyen környezetben fogyasztja az ember. Kétféle megközelítés volt nagyjából: a Timothy Leary féle az volt, hogy nagyon szép szobában, csendes körülmények között, visszahúzódva, kevés ember társaságában. A Ken Kesey féle az a Merry Pranksters - vidám kópék. Vetítsünk mindent mindenre, minden hangszeren nagyon hangosan, kihangosítva, kimikrofonozva. Ez a full trash.”¹¹⁰

Ken Kesey - aki egyebek mellett a *Száll a kakukk fészkére* című könyv szerzője - az 50-es évek végi, 60-as évek eleji LSD kultuszhoz kapcsolódó kísérletező, valamint a hippy korszak kiemelkedő, kultikus szereplője, akinek szinte életformájává alakult a „sav-teszt” elnevezésű kísérletezés¹¹¹. Az ő baráti köre volt a *Merry Pranksters*, akikkel San Fransisco-ban, „a város környéki dombokon, éjszakai sötétben, villanófényekkel, a fákra festett foszforeszkáló festmények között, zenekísérettel

¹⁰⁹ David TOOP: *Hangok óceánja*, Doppelgänger, Budapest 2006. 58.o.

¹¹⁰ Borosi Gábor *Tom WOLF: Savpróba* [Cartaphilus Kiadó, 2007] című könyvére hivatkozva mondja kerekasztal beszélgetés alkalmával, 2015 - <https://attaray.files.wordpress.com/2013/03/kerekasztal-dork-csocc88rgocc8b-borosi.pdf> 20161030

¹¹¹ „The Acid Tests were a series of parties held by author Ken Kesey in the San Francisco Bay Area during the mid-1960s, centered entirely on the use of, and advocacy of, the psychedelic drug LSD, also known as "acid". LSD-25 was not made illegal until late in 1968.” https://en.wikipedia.org/wiki/Acid_Tests 20161030

és természetesen LSD-fogyasztás mellett“ végezték kísérleteiket és akikkel egy festett buszon végigtúrázták egész Amerikát.¹¹²

A másik *ébredő álmodó*, Timothy Leary pszichológus - akit kísérletei miatt kirúgtak a Harvardról - azt vallotta, hogy a *test is csak egy interface a virtuális valóság világában*, valamint úgy gondolta, hogy magasabb tudati szintekre lehet eljutni *megfelelő ráhangolódással*¹¹³. A következőt hirdette: «Kapcsolj be, hangolj rá és lépj ki», eredetileg „Turn on, tune in, drop out”, mely szinte egy egész generáció jelszava is lett.¹¹⁴

A két eltérő szetting nagyon hasonlít a partik kétfajta környezetéhez, vagyis ahhoz, hogy az audiovizuális tartalmakat milyen környezetben ‘fogyasztjuk’. Ezek a környezetek megalapoznak egy másfajta tudatállapotot. Ez a tudatállapot nem feltétlen kötődik szerhasználatához, vagy ha úgy vesszük, az audiovizualitásnak is van tudatmódosító, tudatbefolyásoló hatása: „a fényjáték [...] több volt, mint a zene vizuális aláfestése. Megjelenésekor nyomban rákaptak, mint a pszichedelikus állapot utánzására vagy esetleges kiváltójára, mert a kábítószer vizuális ismertetőjegyeit viselte magán”.¹¹⁵ A duális térben az egyik, a techno tere, melyben fogalmazhatunk úgy is, hogy egyfajta ‘elmefitnesszt’ is végez a résztvevő abban a kísérleti légkörben, ahol a hangfolyam monotonitása és a fehér fény villogása megteremti a VJ-nek - is - azt a tiszta, nyers háttérrel adó befogadó téregységet, melyet nevezhetünk a parti white cube¹¹⁶-jának. Ez a „white cube” már nem négy fehér fallal körülhatárolt övezet, hanem nyitott tér, elhagyatott gyárépület vagy madárlátta tisztás, melybe tökéletesen illeszkednek a technicista elemek, létrejön a fúzió természet és gép között: ebben a térben a technora való táncolás is egyfajta transzhumán lét: gépi zenére mozgatjuk a testünket, a gépi ritmus mozgatja a biológiai együttthatókat, testet öltött, tökéletes biofeedback. A tudatunk kikapcsolhat, megpihenhet ennek inverz tükörterében, a chill zónákban a parti folyamata alatt. Kétfajta meditáció: az egyik a kifelé nézés, a másik a befelé révedés pillanatainak környezete. A chill-szobákban általában nonfiguratív formák és leginkább színek, ezek intenzitásainak változásai, mint a különböző érzetek illusztrációi, burokként vesznek körbe. A néző, inkább úgy nevezem,

¹¹² 70 év látomás: az LSD születésnapja <http://kuriros.blogbox.hu/2013/04/23/hetven-ev-latomas-az-bsd-szuletésnapja/> 20161030

¹¹³ Vágvolgyi B. András: Elektrosokk - http://magyarnarancs.hu/egotripp/vagvolgyi_b_andras_elektrosokk-56803 20161030

¹¹⁴ A „Turn on, tune in, drop out” kifejezés a 60-as évek ellenkultúra korszakából, Timothy Leary-től származik https://en.wikipedia.org/wiki/Turn_on,_tune_in,_drop_out 20161029

¹¹⁵ HORKAI Anita: Screenagerek, A techno-kultúra megjelenési formái a mai Magyarországon, MTA Politikai Tudományok Intézete Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1999. 12.o.

¹¹⁶ „A fehér kocka a nyugati modernizmus emblemikus galéria- és kiállítótér-típusa, illetve az azt övező ideológiai mező, amely a művek bemutatásának ideálisnak vélt körülményeit hivatott biztosítani [...] Dísztelen, fehér falak, mesterséges fény, homogén és semleges padló” ERŐSS Nikolett: Fehér Kocka, <http://tranzit.org/curatorialdictionary/index.php/szotar/feher-kocka/> 20160920

révedőnek a kényelmes fotelek, babzsákok, párnák ezt a tudatállapotot kívánják még kényelmesebb miliőben, még intenzívebben átélhetővé, megélhetővé tenni.

A partiban, ebben az alkotásra is nyitott intézményben a zene, a kép és a tánc a három fő összetevő, melyek ezt a környezetet kialakítják. Mindhárom komponensben jellemvonás a repetíció és monotonitás valamint a parti tereiben a tér kialakításában a technikai eszközök játsszák az egyik főszerepet. Mind vizuális mind auditív szempontból elengedhetetlenül fontos a profi technológia.

A zene szempontjából nem narratív, szöveges, dallamos darabokról beszélünk hanem egy olyan *sérülékeny műfajról*¹¹⁷, mely nem tudja máshogy önnön magát kifejezni, csak és kizárólag a technológia segítségével, amihez társul a non-lineáris vizualitás. A techno zene egy *szüntelen hangfolyam*, nem annyira felidéz, hanem önmaga fizikai, akusztikai megjelenése az üzenet¹¹⁸. Az élmény, a zene, mint élmény, befogadás nem ismeretlen a techno zenét megelőző kísérleti zenei korszakokból sem. *Terry Riley Keyboard Studies* című 1964-es darabjához tartozó leírás kísértetiesen hasonlít a techno zene repetitív, permutáció alapúságához:

*„A sokszoros repetíció minden alakzatnak független ritmikai, melodikai és hangsúlybeli arculatot kölcsönöz: a repetíció belső súlyokat hoz létre, amelyek azonban világosan lokalizáltak, apró csomópontokat alkotnak az áradó folyamatban, amelyből bármely másfajta súly vagy él ki van zárva. Így aztán e teljesen statikus zenei környezet valójában maga a folytonos mozgás.”*¹¹⁹

Milton Babbitt zeneszerző másfelől közelít, 1961-ben megállapítja, hogy „nem az a kérdés, hogy mik egy előadó virtuozitásának technikai korlátai, hanem hogy hol vannak az emberi hallás befogadóképességének határai.”¹²⁰ Arra az experimentumra, hogy a hallásunk és a körülöttünk elhelyezkedő tér mély, akusztikai, tehát fizikai relációban van egymással, egy kitűnő kortárs példa a *4sound* rendszer, melyet nevezhetünk hangszobrászatnak is, vagy ahogy magukat jellemzik: *hangfal megvalósuló térszobrászat*.¹²¹ A rendszer lényege, hogy egy *élénk szónikus környezet* alakul ki azáltal, hogy a hangfalak az adott térstruktúrában helyezkedjenek el nem sztereó elhelyezésben, hanem 32 pontból, audiomapping-et alkalmazva az adott területen. Az így keletkező auditív tér

¹¹⁷ Amitől mágiává állnak össze a hangok - interjú Nagával [Naga vagyis Fejér Balász DJ] a 40. születésnapja alkalmából <http://www.soundhead.hu/portal/index.php/Irasok/Interjuk/amitl-magiava-allnak-oessze-a-hangok-interju-nagaval-a-40-szueletesnapja-alkalmabol.html> 20160908

¹¹⁸ Uo.

¹¹⁹ Michael NYMAN: *Experimentális zene, Cage és utókora*, Magyar Műhely Kiadó, 2005. 252.o.

¹²⁰ Milton BABBITT [amerikai zeneszerző, zenetörténész és tanár]: *Kompozíció Szintetizátorra* c. darab [1961] kapcsán; „Babittet lenyűgözi a gépek által generált ritmus precizitása, az a matematikai pontosság, melynek reprodukciójára egy akusztikus hangszeren játszó zenész képtelen lenne.” - Kömlödi Ferenc - Pánczél Gábor: *Mennyek kapui, Az elektronikus zene évtizede, digitális szerzői kiadás* Budapest - Los Angeles 2009. - <http://vmek.oszk.hu/09300/09312/09312.pdf> - 64.o.

¹²¹ <http://www.4dsound.net/#blog-features> 20161030

*határai elmosódnak, valóság és elképzelt világok keverednek, virtualitásával átalakul, a felemás, valóságszerű hang- és érzékelések furcsa lebegő érzetet keltenek a hallgatóban.*¹²² Ebben a térben koncerteket és elektronikus zenei partikat szoktak tartani. Itt végérvényesen frügyre lép az elektronikus zene és a csúcstechnológia.

A techno - mint már a nevében is benne van a technológia - „a hangfalból kiáradó közvetlen fizikai stimulusként önmagát üzeni (nincs más, verbális-költői, „rámutató”, érzelmi-szimbolikus tartalma) [...] lényege az óceánikus transz, mély regresszió, az egybeolvadás: a konkrét mondani-valót, formai kontúr, dallamstruktúrát nélkülöző, «tartalommentes tartalom» jelenléte, mely a szimbolizációs és narratív folyamat előtti állapotban tartja a befogadót, az élmény intenzitásának minden elképzelhető módon történő fokozása (hang, fény, szerhatás) mellett.”¹²³

A képek sokszor villanásszerűek, a korai partikban előszeretettel használt stroboszkóp végeredményben stimulációként működött, mely hatással volt a biofizikai folyamatainkra is. A két eszköz, a hang és a kép illetően monoton és stimuláló ereje óvatosságra is int. Tudományos kísérletek igazolják, hogy a monoton dobszó és a csukott szemhéjon az égő tűz képeként ‘megjelenő’ vibráló fény hatására *megváltozik az egész agykéregben az agyhullámaktivitás*¹²⁴.

A zenéhez és villogó fényekhez hasonlóan az esetek többségében a konkrét vagy absztrakt képek, tehát a vetítés is jellemzően repetitív természetű. A VJ eszköztárában szerepel a loop, tehát az önmagába visszatérő hurok fogalma. A loop-ot a mantrához hasonlítanám, mintha a folyamatosan ismétlődő részlet, monoton folyamat az ima analógiáját követné. A Terra Rossa kísérleti formáció a monotóniát *szándékosan alkalmazza*, produkcióikról folyamatáról a következőket mondják: «ha egymásra pakolt zaj-loopokat hallasz, és azok egyfolytában, hosszan szólnak, sokáig úgy érzed, hogy ugyanaz szól. Egy idő múlva viszont elkezded külön-külön kihallani a loopokat, és a figyelem a részekről az egészre, aztán megint más részre kalandozik. [...] Ilyenkor másképp látjuk a képeket, másképp halljuk a hangokat. Mintha egy mantrát mondogatnál.»¹²⁵

Ezek a térkialakítások, ezen érzetek esszenciái fellelhetők más, nem partiterekben, tehát a szetting megteremtése, mely a különböző tudatállapotokat segíti, megjelenik például a kortárs táncban, melyet *Hiroaki Umeda* japán koreográfus és multimédia művész *Holistic Strata* című előadása kitűnően példáz. Az előadás audiovizuális környezete olyan, mintha egy zajpartiban lennénk, csak itt a résztvevő passzív, de még így is nagyon *intenzív* az élmény, melyet az alkotó úgy fogalmaz meg, hogy: «Nem üzenetekben gondolkodom, érzeteket akarok a nézőknek

¹²² Uo.

¹²³ FEJÉR Balázs: „Self Groove” - csoportélmény és változás egy zenei szubkultúrában, mentálhigiénés projektdolgozat, Károli Gáspár Református Egyetem, 2015. 37.o. 39.o.

¹²⁴ HORKAI Anita itt neurológiai mérésekre hivatkozik - Horkai Anita: Screenagerek, A techno-kultúra megjelenési formái a mai Magyarországon, MTA Politikai Tudományok Intézete Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1999. 17.o.

¹²⁵ KÖMLŐDI Ferenc - Pánczél Gábor: Mennyek kapui (az elektronikus zene évtizede), digitális szerzői kiadás Budapest - Los Angeles 2009. 849.o.

közvetíteni.»¹²⁶ Egy másik kitűnő példa a *Collide*¹²⁷ névre hallgató installáció, melyet az *Onformative*¹²⁸ stúdió készített. Egy olyan multiszenzoros audiovizuális installáció, melyben a *érzetek kombinációja*, mint összefüggő tapasztalat jelenik meg a virtuális valóság közreműködésével.¹²⁹ A hangot csellisták játsszák, akik virtuális valóság szemüveg segítségével absztrakt vizuális környezetben adnak elő, tehát belehelyezik magukat a virtuális környezetbe. Az így kapott hangkíséret ambient hangfolyam, mely a nonfiguratív vizualitás aláfestéseként a chill szobák hangulatára emlékeztet. A két példa tökéletesen szemlélteti, hogy a befele- és kifele figyelés tudatállapotainak ezt a szettingjét, mely a partitérre oly jellemző, más médiumokban is használják, melyekben - mint például egy színházteremben - ugyan a néző még passzív, viszont tökéletesen hat rá, tehát befolyásolja az érzeit a környező tér. A 4d-s mozi térben ez még stimuláció, melyre a néző ugyan aktívan, de egy helyben, egy kialakult kényszerhelyzetben reagál, míg a finom szetting terekben az érzetek gerjesztése, majd a néző szabad választása a mérvadó, vagyis hogy szeretné-e ezt a környezetet, segít-e neki, vagy sem.

A nyitott kertben, a parti terében a szetting, tehát a környezet folyamatosan fluktuáló, monotonitásra és repetícióra épülő, az érzékekre zsigerileg ható, a felfogást finoman módosító és a megtapasztalást elősegítő nélkülözhetetlen folyamat és elem. A tér önmagában csak egy nyers váz, a környezet kialakítása nyit távlatot a résztvevők 'utazásához'. Ebbe az 'utazásba' többféle módon lehet csatlakozni, megfigyelőként, vagy aktív alakítóként is. A VJ ezt a környezetet is alakítja. A térben a legnagyobb tömeg a táncolók csoportja. A *repetitív ritmusok* által a táncban feloldódva, *transzcendens élményt* okozva a rájuk ható környezet többek között stresszoldó hatású.¹³⁰ *Angyalosy Eszter* az *Egy éjszaka a föld alatt* című tanulmányában ennél is továbbmegy, azt fejtegeti, hogy „Eliade¹³¹ tánc-társaságai¹³² és a technopartik között több közös vonás is van: [...] a transzállapot folyamán a „magányba zártság” állapota”.¹³³ Lehetséges, hogy a közösségi élményben a magányba zártság állapota megelőlegezi a virtuális valóság megtapasztalását?

¹²⁶ Trafó Kortárs Művészetek Háza: http://trafo.hu/hu-HU/umeda_2016 20160920

¹²⁷ http://thecreatorsproject.vice.com/blog/vr-cello-synesthesia-experience-motion-data?utm_source=tcpfbus 20160920

¹²⁸ <http://onformative.com/> 20160920

¹²⁹ Uo.

¹³⁰ KÖMLŐDI Ferenc - Pánczél Gábor: *Mennyek kapui* (az elektronikus zene évtizede), digitális szerzői kiadás Budapest - Los Angeles 2009. 18.o.

¹³¹ Mircea ELIADE vallástörténész, író és filozófus

¹³² az angol *dancing society* kifejezés magyar megfelelője

¹³³ ANGYALOSY Eszter: „Egy éjszaka a föld alatt...” Az underground technozene köré kialakult csoportkultúra antropológiai elemzése, MTA PTI Etnoregionális és Antropológiai Kutatóközpont Munkafüzetek 112. A. Gergely András szerk. *Zene és/vagy politika, Zeneantropológiai megközelítések*, Budapest 2010. 18.o.

4.

Kibermező, a tér I. Hang-kép-adat

“computer [is] the only instrumentality for creating music inter-related with active color and graphic design, and though the language of complementarity is still under-examined and experimental, it foretells enormous consequences and offers great promise.”¹³⁴

A vjing műfaji környezetének feltérképezéséhez fogalomkeresésem négy irányt integrál, melyek történeti, formanyelvi, technológiai és tartalmi aspektusokból láttatják a XXI. századi képzőművészetet, vagyis a vjing kialakulásának stádiumait, mérföldköveit. A négy irány elegyítésével szövöm gondolataimat, a formanyelv és a formai elméletek alátámasztásához az említésre kerülő műfajokat, mint mintaképeket használom a technológiák fejlődési pontjaival arányosan kialakuló tartalmi légkörben.

Az audiovizualitás az auditív, mint hang és vizuális, mint kép szavak összességének rendszerére, az értekezés szempontjából kifejezetten a két elem intermedialitására utal. Az AV többféle szempontból közelíthető. Egyrészt a hangra épülő kép, másrészt a képre kibontakozó hang perspektívájából. A két aspektus számos vetületét megkülönböztetjük a színházművészettől elkezdve a performansz, az installáció, a live-act-en keresztül más művészeti műfajjal való együttműködésig.

Az audiovizuális eszközök, mint a tömegkultúra és annak technikai vetületének tárgyai, kultusza átjárja hétköznapjainkat, a McLuhan-i technológiai determinizmus alapján alakítja kultúránkat. Kezdve a filmszínházak, a televíziókészülék megjelenésétől a video- és dvd lejátszók felbukkanásán keresztül a számítógépig, szoftverekig. A szoftver rendszereken kívül hardware eszközökkel is kísérleteznek. A cél a lehető leginkább „visszaadni” képekben a zenei ritmusokat, hatásokat, effekteket, a zene okozta érzeteket.¹³⁵

ADATBÓL ADAT / AUTOMATIZÁCIÓ ÉS MANUALITÁS

A vjing formanyelvi analízisének kapcsán audiovizuális művészetekről beszélünk, azon belül időalapú vizuális zenéről. A hang és a kép - ebben a kontextusban - végérvényesen összeolvadt az audiovizualitás tégelyében. A VJ tevékenységének formanyelvi sajátosságai a képen belüli tartalmiság és a szerepköriség. A szerepköri formaiságra a következő fejezetekben térek ki, melynél

¹³⁴ John WHITNEY-re hivatkozik: Maura McDONNELL: Visual Music, 2007, First published in the Visual Music Marathon Program Catalog, April 28, 2007 https://www.academia.edu/525310/Visual_Music_20161030

¹³⁵ SZTOJÁNOVITS Andrea: Improvizatív digitális mozgókép alkotás az oktatásban az audiovizualitás eszközeivel, MKE, Tanár szak, 2009.

érintem a VJ loop-alkotó rendszerét, a zenére formálódó szín- és fény gondolatiságát, valamint a színesztéziát.¹³⁶

A vizuális zene képi formanyelve olyan vizuális művészeti forma, mely a képalkotás folyamatában elsődlegesen a hangalkotás analógiáit használja. Maura McDonnell a *Visual Music* című esszéjében a vizuális zenét a következőképpen fogalmazza meg:

„Egy vizuális zenei darab oly módon használja a vizuális művészetet, mint médiumot, mely módszer nagyobb analógiát mutat a zenei kompozíciókkal és hang interpretációval. A képi összetevők komponálásánál és ábrázolásánál a zenei előadásmóddhoz hasonló esztétikai stratégiákat alkalmaz.”¹³⁷

A vizuális zene kifejezés az experimentális, vagyis *abszolút filmről folytatott diskurzusokkal* párhuzamosan alakult ki az 1920-as, 30-as években.¹³⁸ Az elképzelés egy töről fakadt: hogyan működik és lehetséges-e a *képek és a hangok közötti analógia direkt* konverzió által, még mélyebben hogyan lehet *racionális matematikai rendszer révén átjárni a fény hullámteréből a hang hullám atmoszférájába*¹³⁹, vagyis hogyan konvertálható a hang képpé és a kép hanggá, és milyen eszközök szükségesen ezen folyamatok elvégzéséhez.

A legelső tiszta képi fizikai megfeleltetése a hangoknak Ernst Chladni, az akusztika atyjaként is ismert német fizikus, feltalálóról elnevezett chladni figurák¹⁴⁰ voltak a XIX. század elején. Az általa alkalmazott rezegtethető lap valamint rezgékeltető eszköz (hegedűvonót használt) a kétdimenziós tér akusztikáját, vagyis a hanghullámok rezgéseit vizualizáló analóg rendszerként működött. A vizuális zene komponenseit azonban több szempontból közelíthetjük meg, nem csupán a hangok oldaláról, origó lehet a kép is, vagyis a vizuális zene mindkét médium által determinált reciprok folyamatok összessége.

¹³⁶ Diplomadolgozatomban már foglalkoztam ezzel a témával (Sztojánovits Andrea: TranΣ: / Audiovizuális kísérletek szakdolgozat, MKE, Intermédia, 2009.)

¹³⁷ „A visual music piece uses a visual art medium in a way that is more analogous to that of music composition or performance. Visual elements (via craft, artistic intention, mechanical means or software) are composed and presented with aesthetic strategies and procedures similar to those employed in the composing or performance of music.”

Maura McDONNELL: *Visual Music*, 2007, First published in the *Visual Music Marathon Program Catalog*, April 28, 2007 https://www.academia.edu/525310/Visual_Music 20161030

¹³⁸ Cornelia LUND: *Visual Music, The Audiovisual Breakthrough* © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V.. 31.o.

¹³⁹ U.o. 25.o.

¹⁴⁰ Chladni mintáknak vagy chladni ábráknak is nevezik.

Gyenes Zsolt *A vizuális zenéről / Rendszerezési kísérlet*¹⁴¹ című írásában a vizuális zenei műfaj kategória-rendszereit taglalja. Hivatkozik *Jack Ox* és *Cindy Keefe* osztályozására¹⁴². Szerintük négy csoportba foglalható a vizuális zene: az egyik a zenei *vizualizáció*, vagyis zenei vagy képi szintaxis megmaradása a divergens megjelenés alatt, mely történhet digitálisan és analóg módon egyaránt (vagyis *komputerrel és komputer nélkül*). Ebben az esetben tehát az történik, hogy az alkotó az egyik nyelvet lefordítja a másik nyelvezetére. Ezt ők intermédiának nevezik. A második kategóriájukban az időbeliség jut kulcsszerephez, vagyis a vizuális struktúrák zenei formák szerinti kezelése, melyben a zenedarabok formaisága tükröződik vissza a képi megjelenés időbeli formájában. A harmadik besorolásuk a „*tiszta*” *vizuális zene*, amikor a hang vagy kép direkt módon alakul át másik médiummá, mint például Oscar Fishinger hangsávra rajzolt karcolatai. A negyedik kategóriájuk a *statikus vizuális kompozíciók*, melyeket a zene és a hangok ihlették, nem mozgóképek, vagy nem időbeliségük a mérvadó. Ezek az alkotások képi szabad improvizációs notációkként is értelmezhetők, mint például Paul Klee és a szín-formák térbeli megjelenései közötti zenei gondolkodásmód.¹⁴³

Gyenes Zsolt saját kategóriái alapján három nagy metszéspont körül rendszerez: *mediális megközelítés, kinti látható valósághoz való viszony, valamint a médiumok „átjárhatósága” szerint*.¹⁴⁴

A mediális megközelítés alapján három különböző típust ír le: *statikus vizuális zene, dinamikus vizuális zene* valamint „*tiszta*” *vizuális zene*. A statikus vizuális zenéhez *nem társul hang*, tehát *néma*, melyre példaként Paul Klee munkásságát említi. A dinamikus vizuális zene lehet néma és hangzó egyaránt, és *időben kiterjesztett vizuális kompozíciók* jelennek meg, melynek a *mozgókép* a médiuma, mint például az absztrakt vizuális film. A „*tiszta*” vizuális zene médiuma hibrid, minden esetben hangos, és *amit látsz, azt hallasz*.¹⁴⁵

A második csomópont - a médium *kinti látható valósághoz való viszonya* - szerint *figurális (reprezentáció), absztrakt* vagy *konkrét* vizuális zenéről ír.¹⁴⁶ Ebben az esetben a fotográfiától kölcsönzi a rendszerezési módszert Gottfried Jäger és Rolf H. Krauss-Beate Reese *Concrete Photography* című könyvére hivatkozva.¹⁴⁷ Gyenes *Az absztrakt fotográfia a kortárs művészetben* című DLA értekezésében a Jäger féle absztrakt fotográfiát Moholy-Nagy absztrakciós elméletével veti

¹⁴¹ GYENES Zsolt: A vizuális zenéről, Rendszerezési kísérlet 2012 http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.pdf 20161010

¹⁴² Jack OX and Cindy KEEFER: On Curating Recent Digital Abstract Visual Music 2006-08. http://center-forvisualmusic.org/Ox_Keefe_VM.htm 20161017

¹⁴³ Uo.

¹⁴⁴ GYENES Zsolt: A vizuális zenéről, Rendszerezési kísérlet 2012 http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.pdf 20161010

¹⁴⁵ Uo.

¹⁴⁶ Uo.

¹⁴⁷ Gottfried JÄGER, Rolf H. KRAUSS, Beate REESE: *Concrete Photography / Konkrete Fotografie*, Kerber Verlag, Bielefeld, 2005.

össze¹⁴⁸: Jäger *látható absztrakciójára* Moholy *szimultán és torzított látását* mint pl. *szolarizáció*, a *láthatatlan láthatóvá tételére* a *gyors-lassú-fokozott-átható látást* mint pl. a *röntgen* vagy a *pillanat-felvétel*, a *tiszta látvány materializálódására* az *absztrakt látást*, mint pl. a *luminogram*, említi. A konkrét kategóriájánál jelzi, hogy ez már *nem kötődik a kinti látható valósághoz*, hanem *önmaga reprezentációja*.¹⁴⁹ A konkrét kategóriához köthető még a generatív művészet.

A harmadik csomópont, melyet Gyenes említ, a *médiumok átjárhatósága szerinti* vizuális zenei kategóriák a következők: *szonifikáció*, amikor a képi adatból hang lesz, *vizualizáció*, amikor a hangból kép keletkezik és a *szinkronia*.¹⁵⁰

Az én formanyelvi kategóriáim ehhez kapcsolódóan az automatizáció és a manualitás, vagyis a számítógép és a humán erőforrás szerinti irányvonalak, vagyis az irányított komputer algoritmusok, melyek behatárolt logikai rendszer szerint működnek és a szabad asszociáció, mely random láncolatok végtelen folyamata.

Amikor egy nyelvet egy másik nyelvre, egy adatot egy másik adatra fordítunk, szükségünk van a nyelvi összetevőkre. Automatizációs folyamat akkor tud elindulni, amikor a fordításokhoz szükséges komponensek adott struktúra szerint determinálhatóak és alkalmazhatóak. A kotta vezérelte emberi játék is egy automatikus tevékenység, melyet 'betanul' az előadó. A humán szerep ezen túl, ezen felül indul, a szubjektív érzetek kicsapódásain keresztül, ahol a zene és a kép között szubjektív nyelvezetek találhatóak. Minden alkotónak van egyfajta önálló elképzelése arról, hogy az egyik rendszer milyen úton és módon transzponálódik a másik rendszerbe. Kandinszkij például, akinek festményei notációkként is értelmezhetőek, komplett szimbolikát alakított ki a formákból és színekből. Nagy érdeklődéssel volt a zene iránt, sőt még *színoperákat* is írt, a „*Sárga hang*” és az „*Ibolya függöny*” címen.¹⁵¹ A kódolt vizualitást akár note-hackerek is visszafejthetik. Az absztrakt jelenlét a mozgóképben a zenei hatás elérésére törekedett. Az 1920-as, 30-as, 40-es évek absztrakt filmeseinél a fények és a színek mellett megjelentek a formai óhajok. Hans Richter experimentális filmjeiben előszeretettel alkalmazza a különböző formák változásából bekövetkező mozgóképes rendszert, melyben a tiszta nonfiguratív alakok játékát figyelhetjük meg, mint például a „Rhythm 21”-ben. A filmről úgy fogalmaz: «Elméletileg nem számít, hogy mi a film tárgya. Ami számít, hogyan mozog és milyen mozgást választunk hozzá.»¹⁵²

¹⁴⁸ GYENES Zsolt: Az absztrakt fotográfia a kortárs művészetben, DLA értekezés, Pécsi Tudományegyetem Művészeti Kar, Képzőművészeti Mesteriskola, 2007.

¹⁴⁹ Uo.

¹⁵⁰ GYENES Zsolt: A vizuális zenéről, Rendszerezési kísérlet 2012, http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.pdf 20161010

¹⁵¹ Juhász Levente Zsolt: A szinesztézia pszichológiája, Doktori disszertáció, Eötvös Loránd Tudományegyetem Pedagógiai és Pszichológiai Kar, 2005. 165.o.

¹⁵² «In theory it doesn't matter what is used as the object of the film. What matters is how it moves, and what kind of movement is chosen for it.» László MOHOLY-NAGY / Matthias WEIß: Images of Performances - Images as Performances. On the (In-)Differentiability of Music Video and Visual Music, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 98-99.o.

Beszélhetünk továbbá Oskar Fischingerről, aki az „Early Abstractions” sorozatban a tiszta formai és színek kompozíciók összehatásával kooperált. Ez szubjektív mozi. „Fischingert olyannyira érdekelt ez a terület, hogy a késői ’40-es években feltalált egy színszerkezetet, amit lumigráfnak hívnak és ami egy egyszerű latex képernyő kézzel történő közvetlen manipulálhatóságára épül.”¹⁵³

A számítógépek korában a tárolhatóságnak köszönhetően recikálható, hogy a már egy adott időben létrehozott színesztézián alapuló rendszer megismételje az utasításnak megfelelő várt eseményeket: „A komputeres interaktív rendszerek, mint például a számítógépes játékoknál [...] az alapvető szempont, a színesztézia - vagyis a jelentés és kauzalitás a különböző észlelt valóságok között - a technikai reprodukció mezejére lépett.”¹⁵⁴

VEZÉRLÉSEK: SZÍNORGONÁK, VIDEOSZINTETIZÁTOROK, MIDI SZABVÁNY, VIRTUÁLIS INSTRUMENTUMOK

A kép keverésének gépekkel történő aktusa azóta foglalkoztatja a gondolkodó elmét, mióta a művészt, tudóst, zenészt a képek és a hangok szintézisének lehetséges módozatai. A zenei skála színeképzésére irányuló kísérletek, vagyis a hangok szín- és tónus megfelelői, a zenei eszközök, akkordok, zenei érzetek képi és képi-atmoszférában történő leképzése, transzformálása számos teóriát és eszközt idézett elő a 17. századtól kezdve. Példának okáért Isaac Newton fríg hangskálára épülő napspektrum 7 fő színéből álló teóriája, Hermann Schröder zenei kvintkörre készített színgondolatai, melyben a „C” hang megfelelője a vörös szín, vagy László Sándor „sonchromatoskop”-ja, melyhez kottát is készített „sonchromographia” néven.¹⁵⁵ Az eszközöket kezdetben színorgonának, vagy fényorgonának nevezték. Louis Bertrand Castel francia matematikus 1730-ban álmodott egy olyan apparátusról, [okuláris orgonáról], mely a *változatos és egyedi képzeletet vizuális formába önti*.¹⁵⁶ Alexander Rimington színes orgonáját 1895-ben „londoni kritikusok [...] úgy kommentálták, mint nyugtalan villódzást a képernyőn”¹⁵⁷. Thomas Wilfred 1919-től készített fényorgonát

¹⁵³ BERNÁTHY Zsigmond: Vj Művészet, vizuális varázslat a 3. évezredben, Diploma Szakdolgozat, Magyar Iparművészeti Egyetem, Budapest, 2005.

¹⁵⁴ „For computer-based interactive system such as a digital game [...] the basic underlying theme of the discourse surrounding synesthesia, namely the correspondence (kapcsolat, összefüggés) of and cross translation or triggering (előidéz, kivált) between the different realms (övezet) of human perception, incrementally (növekvő) entered the field of technological reproduction.” Axel STOCKBURGER: An Audience of One. Sound Game as a Specific Form of Visual Music, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 118.o.

¹⁵⁵ dr. GYULAI Elemér: A látható zene, Zeneműkiadó Vállalat Budapest, 1968 17-20.o.

¹⁵⁶ „he dreamed up a device that was meant to deliver a diverse and individual range of imagery.” Axel STOCKBURGER: An Audience of One. Sound Game as a Specific Form of Visual Music, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 117.o.

¹⁵⁷ BERNÁTHY Zsigmond: Vj Művészet, vizuális varázslat a 3. évezredben, Diploma Szakdolgozat, Magyar Iparművészeti Egyetem, Budapest, 2005.

Clavilux néven, a műfajt Lumiának nevezte.¹⁵⁸ Valós idejű fénykeltő eszközt például az absztrakt filmes, Oscar Fishinger Lumigráf néven készített 1951-ben.¹⁵⁹ A korszakot méltán nevezhetjük a szín- és fényorgonák, valós idejű fénykeltő és színváltoztató eszközök virágkorának. Ami mindegyikben közel azonos: zenei hangszerek analógiájára történik a képhangszer kialakítása. Ezt az elvet mind a mai napig alkalmazzák a valós idejű vizuális eszközök fejlesztésében.

A fény- és színorgonák korát követően nagyobb forradalmat a technológiai fronton a videoszintetizátorok hozták. A videoművészet a mozgóképi technikai berendezéseket számos műfajnál használta, mint performansz, akcionizmus, environment, happening. A 70-es években megjelenő hordozható videók révén egyre közelebb került a felhasználóhoz ez a technika. Számos videoszintetizátor látott napvilágot, mint például a Rutt-etra Video Synthesizer vagy Nam June Paik nevéhez fűződő Paik-Abe videoszintetizátor megalkotása 1973-ból¹⁶⁰ továbbá a 80-as években a FairLight Computer Video Instrument.¹⁶¹ A videoszintetizátorral absztrakt vagy figuratív képeket, kompozíciókat lehetett készíteni, videokép-generáló és torzító berendezés volt. Megjelentek a videogalériák, videoműhelyek, egyre több kiállításon, művészeti megnyilvánulásban kapott szerepet a videó, mint performatív mozgókép, és mint audiovizuális kommunikációs eszköz.¹⁶²

A videoszintetizátorokat követően a komputer időszakában az 1980-ban publikált MIDI szabvány lett a zenei vezérlés, azt követően egyaránt a VJ rendszerében a képi vezérlés protokollja. Ez a logika is tovább fűzi azt a sort, mely a zenei eszközök képi manipulációra való felhasználását jelenti.

Mára már onnan kezdve, hogy egy jel adatait a gép fogadni tudja, legyen az egy wi kontroller, egy agyszenzor, például az Emotiv EPOC, egy iPad, egy Leap Motion vagy akár egy tracking gloves, a VJ beépíti a rendszerébe és vezérlésre használja. Ami számít: otthonosan mozogjon valós időben a gépek használatában, a vizuális rendszereken való játék közben. Gondoljunk csak bele, hány tanulmány és kísérlet jött létre annak érdekében, hogy a zenei instrumentumok - pl. zongora - kiképzésén, billentésén, puhaságán dolgozzanak, hogy az a legkényelmesebben tudja biztosítani az előadónak a beleélés sajátosságát. Tehát automatizáltuk saját magunkat, játék közben az agy nem azon gondolkodik, hogy melyik után melyik billentyűt üsse le, az 'jön magától'. Ugyanez a képek vezér-

¹⁵⁸ Thomas Wilfred a zeneséggel szakított, fényorgonának azért lehetne nevezni a készülékeit, mert van egy-fajta vezérlőpanel. <http://cdm.link/2015/08/watch-clavilux-ethereal-light-organ-100-years-ago/> 20161030

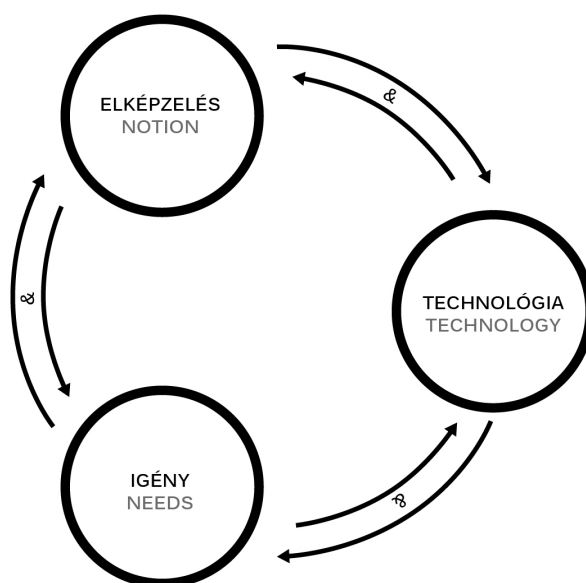
¹⁵⁹ A diplomadolgozatomban készítettem egy részletes fényorgona kronológiát (jelen esetben csak egy-két példát említek): Sztojánovits Andrea: TranΣ: / Audiovizuális kísérletek szakdolgozat, MKE, Intermédia, 2009.

¹⁶⁰ „The first video experiments and the invention of the PaikAbe videosynthesizer, developed by **Fluxus** member Nam June Paik [originally a composer], are classic examples of the clear links that can be made between early Fluxus video art and VJing.” Bram CREVITS: The roots of vjing, a historical overview, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006. 15.o.

¹⁶¹ <http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vsynths.htm> 20161030

¹⁶² SZTOJÁNOVITS Andrea: Improvizatív digitális mozgókép alkotás az oktatásban az audiovizualitás eszközeivel, MKE, Tanár szak, 2009.

lésével ily módon és ilyen gyorsasággal a vjing - vagyis a komputeres valós idejű képedítálás - előtt nem volt lehetséges, képtelenség lett volna. Ugyan „play gomb megnyomásának művelete is tartalmaz egy csipet kockázatot”¹⁶³ - ez a legkiválóbb megfogalmazása annak a módszernek, melyet egy technológiával foglalkozó előadó érez, mielőtt a színpadra lép -, a vjing folyamata technikai sport, mindig az elképzelés, igény és technológia megfelelő találkozásának hármashangzatára épül.¹⁶⁴



2. ábra

Tehát a technológia termelte ki a kortárs látvány / képzéssz nemzetséget, mely most specializálódik - 'hegedűre', 'csellóra'. Összefoglaló néven mind zenészek, tehát hangokat hoznak létre, keltenek, előadnak valós időben, akár improvizatív, valós sebességgel - interakció. A VJ ugyanezt csinálja a képekkel, mint a zenészek a hangokkal: létrehozzák, előadják valós időben akár improvizatív, vagy interakcióban a környezettel. Ezáltal a szoftverek is pl. különböző hangszerekhez hasonlíthatók. A *mouse VJ*¹⁶⁵ már a múlté, sőt, a virtuális szintetizátorok, mint például a Quartz Composer vizuális programnyelv, digitális ekvivalensei a videó korszak videoszintetizátorainak.¹⁶⁶

¹⁶³ „The mere act of pressing play always involves a degree of risk.” Gabriel MENOTTI: Live Cinema, The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 105. o.

¹⁶⁴ 2. ábra

¹⁶⁵ A kifejezést Pedro ZAZ használta 2016-ban az LPM konferencián, Amszterdamban

¹⁶⁶ „VJ tools like Lemur and Quartz Composer finding themselves as the digital equivalents to machines like the Putney and Video Synthesizer.” Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006.

Kibermező, a tér II.

A közvetlen vizuális környezet, szubjektív műfaji kategóriák, analóg vizuális gyökerek és digitális hajtások

„VJing is now a permanent fixture on the visual culture road map.”¹⁶⁷

Ebben a fejezetben olyan kérdésekre keresem a választ, mint például: Hogyan vált a vizualitás valós idejűvé a személyi számítógépek fejlődésével? Létezett-e a számítógép előtt valós idejű vizualitás? Mi indukálja a monitor, mint vetített formai keret praktikumon felüli esztétikai szükségességét? Hogyan változott az installáció időtartama a visszacsatolási folyamatok tükrében? A szubjektív mozi és a vizuális önkifejezési szükségletek mechanikus megvalósítása között hol található az egyensúly? A vjing digitális gesztusfestészet?

A kibermező részben a diplomadolgozataimban található műfaji leírások¹⁶⁸¹⁶⁹ bővített gondolatiságának mentén teszek kísérletet arra, hogy körvonalazzam a VJ hibrid tevékenységi körének művészettörténeti mérföldköveit, a vjing környezetének műfaji formálódását, melyet két időintervallum ötvözése szerint szemlélek¹⁷⁰: egyrészt a színorgonáktól terjedően közvetlen a személyi számítógépek előtti időszakig, vagyis a vjing kialakulásának kezdetéig. Ez a periódus a VJ tevékenységére nagy hatású XX. századi művészeti műfajokat jelenti, a vjing fejlődéséhez hozzájáruló hagyományokat, melyet a XX. század kísérleti és felvilágosult művészeti műfajai és technológiai aktivitásai örökségül hagytak az utókorra. Másrészt az ezredfordulótól napjainkig terjedő időszakasz függvényében, vagyis a vjing elterjedésének és popularizálódásának időszaka szerint.

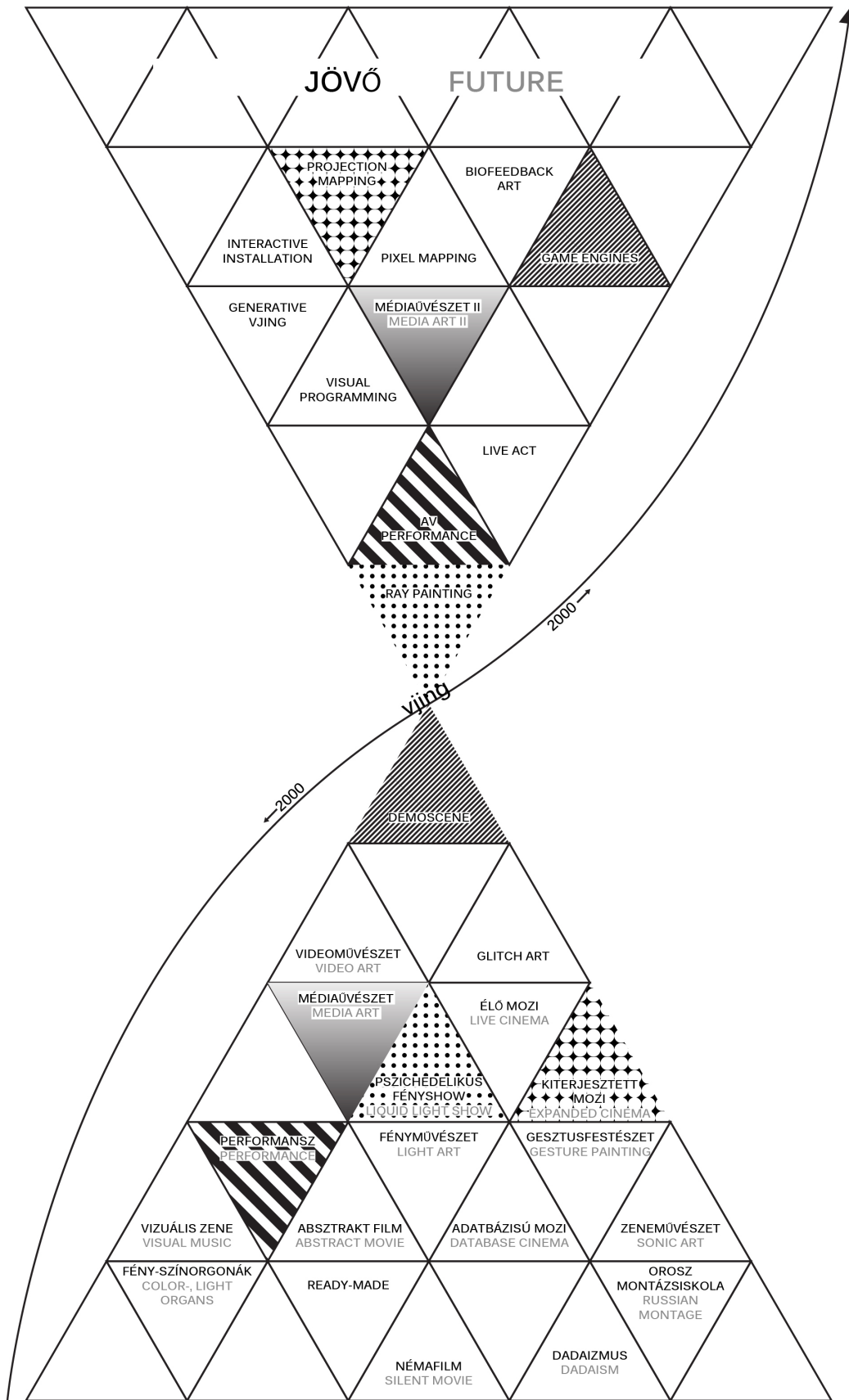
Az audiovizuális műfajok evolúciójának köszönhetően friss együttműködések, technológiai innovációknak mentén pedig újabb és újabb eszközök jelentek meg a VJ tevékenységi körén belül. A fejlődési folyamat adott stádiumához kapcsolódóan felmerült új igények, valamint a hanggal kapcsolatos hatásokból fakadó megújulási folyamatok merőben hatottak a vizualításra, a zenész performatív jellegű tevékenysége a vizuális performanszra, az élő játék a képi valós idejűségeire vagy a hang akusztikus tér a vetített kép térbeli expanziójára.

¹⁶⁷ Adrian SHAUGHNESSY: Last night a VJ zapped my retinas / The rise and rise of vjing, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006. 13.o.

¹⁶⁸ SZTOJÁNOVITS Andrea: TranΣ: / Audiovizuális kísérletek szakdolgozat, MKE, Intermédia, 2009.

¹⁶⁹ SZTOJÁNOVITS Andrea: Improvizatív digitális mozgókép alkotás az oktatásban az audiovizualitás eszközeivel, MKE, Tanár szak, 2009.

¹⁷⁰ 3. ábra



3. ábra

Ahhoz, hogy értelmezhetővé váljon ez a vizsgálódás, tisztázásra szorul az a kérdés, hogy mit is tekintek VJ-nek valamint vjing-nek. Mint a VJ, vjing definíciója fejezetben írtam a bevezetőben, a vjing a digitális audiovizuális művészeteken belül elhelyezkedő vizuális zenei tevékenység, melynek az underground partikultúra volt a katalizátora. A vjing tevékenységet a VJ végzi, a technológiai rendszer, amivel végzi és az, amit, a műfaji környezet által determinált. Tehát a vjing egy olyan alkotói attitűd, tevékenység, melynek a kontextusa szabja meg aktuálisan a műfaji terepét. Példának okáért ahol éppen Live Cinema esemény történik, ott joggal nevezzük az előadót inkább live cinema performer-nek, mint VJ-nek. Ellenkező esetben egy partin inkább mondunk VJ-t a vizuális előadóra, mint live visual performer-t. Annak ellenére, hogy mindkét esetben beszélhetünk ugyanarról a személyről vagy csoportról. A vjing a vizuális zenész improvizációs gyakorlóterepe, mint például a free jazz vagy a szabad improvizáció a zenésznek, a vizuális zenész a vjing tevékenység közben valós időben zenére képeket kever, reflexió, asszociáció útján, vagy adat alapján valós időben.

Az *Audiovisual Breakthrough* című könyv, melyet Ana Carvalho és Cornelia Lund szerkesztettek, az audiovizuális művészetek elmúlt 20 évéről és annak változásairól szól, melyben szerepet kap a *live cinema*, a *visual music*, az *expanded cinema*, a *vjing* és a *live audiovisual performance*. Nagy általánosságban három *periódusra* osztották¹⁷¹ az audiovizuális performatív művészeti műfajok fő szakaszait: az első 1900-1930 között a *szinesztézia időszaka*, amikor a *művészek egyre nagyobb érdeklődéssel fordultak a hang és a kép összefüggéseinek kutatása felé*. A második az 1960-as évek, amikor a „*kiterjesztett művészetek*” ideái *új lendületet adtak a kép és hang társításához*. A harmadik az 1990-es évek, a digitalizáció, melyben fokozatosan *egyre gyorsabb és erőteljesebb lehetőségek nyíltak a kép és a hang kombinálására*.¹⁷² A könyv gerincét a fogalomkeresés adja, melyhez kérdőíves felméréseket is segítségül hívtak. Ami feltűnő, hogy olyan kérdésekre, mint: „*Melyik kifejezés jellemzi a legjobban a munkádat?*” vagy „*Mely szavakkal vagy meghatározásokkal tudnád leírni művészeti/előadói tevékenységedet?*” a válaszok többségében nagyon eltérő trendeket mutatnak, miszerint a VJ-k többsége nem, vagy nem csak vjing-nek titulálta a tevékenységét, hanem például élő audiovizuális performansznak, kiterjesztett vagy élő mozinak, vagy vizuális zenének hívta, melyet ő, mint médiaművész, AV előadó, *vizualista, projekcionista* végez.¹⁷³ A „*Melyik kifejezés jellemzi a legjobban a munkádat?*” kérdésre széles spektrumból válogattak a válaszadók.

¹⁷¹ Az időszakok generalizálása nagy mértékben attól függ, hogy milyen aspektusból szemléljük az adott korszakokat. Például a technológiai művészet aspektusából Frank Popper Dario del Bufalo kategóriáit említi: „Purely in typological terms, one might summarize the progression towards technological art in the last half-century by adopting the classification of Dario del Bufalo in the catalogue of the 42nd Venice Biennale in 1986. He considered that the 1940s deserved the title of Electronic art, the ‘50s of Data art, the ‘60s of Random art, the ‘70s of Computer Graphic art and the ‘80s of Synthetic Image art.” - Popper, Frank 1993. *Art of the Electronic Age*. Thames and Hudson

¹⁷² Ana CARVALHO and Cornelia Lund: *The Audiovisual Breakthrough, Practice and discourse. An introduction as a manual*. The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 13-14.o.

¹⁷³ U.o. „*Which of these terms applies best to your work?*” „*Which words or definitions do you use to describe yourself as an artist/performer?*”

Valaki *immerzív és interaktív design-nak, biomédia performansznak*, más *mixed-* vagy *multimédia performansznak* hívta a tevékenységét.¹⁷⁴ Ebből is jól látható, hogy nincs szinkron, nem lehet általánosítani a tevékenységet, melynek megnevezése épp az adott helyszíntől, előadástól, stíluskörnyezettől függ. A könyvben Eva Fisher, a vjing fejezetben odáig megy, hogy a vjing-re átütő hatásának egyrészt a *képzőművészeteket*, másrészt viszont ugyanolyan súllyal a *zeneművészetet* és az *előadóművészetet* írja.¹⁷⁵ McDonnell a *Visual Music: A Composition of the Things Themselves* írásában a vizuális zenét úgy definiálja, mint: a *szónikus művészetek egy megnyilvánulását*.¹⁷⁶ Nemzetközi audiovizuális fesztiválokon is megannyi kifejezéssel találkozhatunk a vjing-et illetően, mint projection mapping, vizuális zene, improvizáció, szinesztézia, valós idejűség, keverés, live act, non-lineáris vizualitás, random improvizáció¹⁷⁷, *digital art, experimantal film forms, generative art, live visuals*¹⁷⁸ és a sor még sokáig folytatható.

HONNAN ERED A VJ KIFEJEZÉS?

A 70-es évek végén, 80-as évek elején új iparág fejlődött ki, a videoklip gyártás. A videoklip a zeneszámok képi illusztrálása, az audiovizualitás szubjektív vagy objektív idővonal alapú szinkroniája. A műfaj kialakulására Thomas Edison Kinetofonjától kezdve a negyvenes évek zenegépei, mint a Soundie vagy a Scopitone is nagy hatással voltak.¹⁷⁹ A zenék a fogyasztóhoz már képpel együtt jutottak el, sok esetben egy videoklip rentábilisabbá tette a zeneszámokat. Már nem csak a hallás határozta meg a zenei ízlést, hanem a hozzá társított képi világ is, *a zenét az átlagbefogadó már nem hallgatta, hanem nézte*¹⁸⁰. A videoművészetben is nagy változások mentek végbe, például Nam June Paik *Global Groove* c. közvetítése, mely reflexió volt Marshall McLuhan Globális Falu fogalmára.¹⁸¹

A videoklip kialakulásával szimultán jöttek létre a zenei televíziós csatornák, melyek közül legismertebb a Music Television, mely forradalmasította a zeneipart és működésével fősodorba

¹⁷⁴ U.o.

¹⁷⁵ Eva FISCHER: VJING, The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 111.o.

¹⁷⁶ „McDonnell define visual music as “an area of activity that comes under the broad area of sonic arts.” Cornelia LUND: Visual Music, The Audiovisual Breakthrough, © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 31.o.

¹⁷⁷ Vjing előadásomból szöveg, 2012. <https://avopenstudios.wordpress.com/workshops/audiovisual-basics/20161030>

¹⁷⁸ Rossana di LEILA: AV AUDIENCE DEVELOPMENT MEETING LPM 2015>2018 presentation, Amsterdam, 2016.

¹⁷⁹ Researching the history of music videos <http://jessholliermediaa2.blogspot.hu/2012/09/after-researching-history-of-music.html> 20161030

¹⁸⁰ KÖMLÓDI Ferenc: Fénykatedrális, technokultúra 2001, Kávé Kiadó 1999. 75.o.

¹⁸¹ <http://www.medienkunstnetz.de/works/global-grove/> 20170610

helyezte a zenés videoklipet a nyolcvanas években. Az MTV-ben a The Buggles számhoz készített videoklip, a "Video Killed The Radio Star" volt a csatorna által sugárzott első adás.¹⁸² Megszületett az MTV generáció. A szintetikus kép és hang új alapokra helyezi a video- és fényművészetet¹⁸³, a művészettörténetben marginalizáltak - mint pl. a muzikalisták és dimenzionisták – hallják a színt, látják a hangot – az elektronikus korban megtermékenyítik a tömegkultúrát.

A zenei televíziókban, a műsorok közötti konferáló személyt nevezték VJ-nek, visual jockey-nak. A kifejezés a DJ-ből származik (disk jockey), mely a zene élőben keveréséről, vágásáról, mixeléséről kapta nevét. A djing olyan zenei prezentációs forma, melyben a két lemezjátszó és a köztük lévő keverő hangszerré változik, és az előre elkészített, beszerzett, felvett vagy feljátszott zenei formulákból új zenék születnek, vagy újfajta megközelítésben reprodukálódnak, tehát folyamatosan új és új zenei interpretáció születik. Az MTV VJ-je vizuális konferátor, átkötő, az egyik audiovizuális világból a másikba átkeverés gesztusának gyakorlója, pop-intermediális szerepkör. A kifejezés tartalma a későbbiekben átalakult, az MTV VJ-i pop-történelemmé váltak és a kifejezésnek új fejezete nyílt a partikultúra révén.

VJ, MINT PERFORMER

A VIDEOALAPÚ GONDOLKODÁS

„Exit cinema, enter mobility. Enter reintegrated synaesthesia. Exit division of sound and image. Exit polarities.”¹⁸⁴

A klasszikus VJ szerep a videoalapú gondolkodást használja, vagyis az A-B modellt, tehát azt az instrukciót, hogy egyik jelből milyen minőségben és esztétikai felbontásban lehet eljutni a másik jelig, valós időben, eltérő zenei formulákra. Az A-B modell megtalálható a korai stúdiókeverőkön, melyeket a kezdeti vjing-ben használtak, mint például a Panasonic cég AVE-5 és AVE-55-ös, videóstúdiókhoz gyártott videómixere. A 90-es évek számítógép processzási ideje jócskán alulmúlta az igényeket, ezért a valós idejű mozgóképes játék érdekében VHS kazettákat alkalmaztak. A VHS magnók és a köztük elhelyezkedő videókeverő nem csupán technikailag volt a kor VJ eszköztárának vizuális instrumentuma, hanem meghatározta a tartalom esztétikáját is. Az A és B jelet, vagyis a két VHS magnó közötti átmenetet vagy direkt átmosással (FADE) vagy áttűnéssel, wipe-okkal (formai átmenetekkel) vagy különböző un. szakításokkal, kulcsolásokkal mint a chroma- vagy luma key lehetett megoldani. A keletkezett képeket mintha sokszor direkt hibaista attitűddel készítették volna, a géphiba, glitch esztétikáját keltették életre. Az egymásba kevert események a szakítások révén egy virtuális színes trash világot aposztrofáltak. Később a szoftveres világban is folytatódott még egy ideig ez a tendencia, sőt, a kezdeti szoftverek első generációjának bug-jait,

¹⁸² Researching the history of music videos <http://jessholliermediaa2.blogspot.hu/2012/09/after-researching-history-of-music.html> 20161030

¹⁸³ Peter Weibel: Video - <http://www.vasulka.org/archive/Artists9/Weibel,Peter/weibel.pdf> 20161030

¹⁸⁴ Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006. 36.o.

vagyis rendszerhibáit - például a működési rendellenességekből eredő digitális interferenciákat - is tökéletesen a szettbe lehetett illeszteni. Ez azt is kezdte jelenteni, hogy a VJ-k másra és máshogy használták a rendszert, mint ami a rendeltetése.

A szakításokkal párhuzamosan zajló cselekmények a mixelés folyamatában, tehát az idővonal non-lineáris értelmezése, a képek időkeverése, megidéztek az orosz montázsiskola¹⁸⁵ elveit: „a VHS-korszaknak az volt a hatalmas előnye, hogy komplett videokazettákat, pl. aerobikot lehetett rákeverni egy csatajelenetre, így került egy fiatal gyönyörű nő az egri csillagokra [...] 5 percen keresztül a zenével együtt tudott épülni egy képsor [...] A Vertov-féle montázselmélet élőben gyönyörűen működik”¹⁸⁶ mondja Bodóczky Antal, a Medence csoport VJ tagja, akik a 1990-es és a korai 2000-es években a VHS mixelés úttörői voltak Magyarországon. Az általa említett montázstechnika az un. szimultán- vagy párhuzamos montázs, melynek „lényege, hogy a cselekmény két vagy több eseményszála párhuzamos bonyolításában egymást váltogató képek, jelenetek segítségével történik.”¹⁸⁷ Ezt a folyamatvágást az Urbanizer magyar VJ csapat¹⁸⁸ korai mixeiben komputerrel, a Final Cut nevű videoeditáló szoftverrel alkalmazta: városi időmontázsokat hoztak létre utakból, hidakból, városi történésekből merített tartalmakból.

A vjing-re jellemző a montázs másik típusa is, az ellentétes montázs:

„Az ellentétes montázs a képek, részletek ütköztetése. A rendező olyan képsorokat illeszt váltogatva egymás után, amelyek tartalmilag és komponálási módjukban is egymás hatását fokozzák vagy csökkentik. E vágási mód mestere Eisenstein volt, aki attrakciós montáznak nevezte, azt hangsúlyozva, hogy a katarzis eléréséhez rendkívüli, erőszakos hatáspillanatok egymásutánjára van szükség sokkoló szándékú képsorok összevágásával. Legfőbb elve az összeütközés, a kollízió.”¹⁸⁹

Az ellentétes montázs dinamikus művelését, az *autonóm fragmentumok*¹⁹⁰ random egységbe szervezését valós időben a számítógép köznapi használata tette lehetővé. „2000 derekára a személyi számítógépek teljesítménye annyira megnőtt, hogy lehetségessé vált asztali számítógépeken és laptopokon is olyan programok futtatása, melyek képesek voltak a valósídejű videokeverésre. Ilyen

¹⁸⁵ Sergei EISENSTEIN, a montázselméletek egyik kidolgozója egyik leghíresebb filmje a Patyomkin páncélos volt 1925-ben.

¹⁸⁶ BODÓCZKY Antal interjú Laczkó Juli: Kortárs vizuális rituálék a föld alatt: gondolatok a VJ-kultúráról, MOME Szakdolgozat, 2010

¹⁸⁷ Montázs, szerkesztette: BÁRDOS Judit, Eisenstein írásait Berkes Ildikó fordította - <http://grafikanagy.hu/koskaroly/11b/Mont%C3%A1zs.pdf> 20161030

¹⁸⁸ <http://urbanizer.hu/> 20161030

¹⁸⁹ Montázs, szerkesztette: BÁRDOS Judit, Eisenstein írásait Berkes Ildikó fordította - <http://grafikanagy.hu/koskaroly/11b/Mont%C3%A1zs.pdf> 20161030

¹⁹⁰ U.o.

program volt a Vjam (a Ninja Tune¹⁹¹ által kifejlesztett Vj program [mellyel pl. a *Coldcut: Natural Rhythms trilogy*¹⁹² is készült a 90-es években, a szoftverrel a zenéből kölcsönzött *sampling*, vagyis mintavételezési technikát alkalmazták], az Arkaos, vagy a legelterjedtebb, a Resolume.”¹⁹³

A VHS korszak előtt klasszikus filmtekercek (jellemzően 8- és 16 mm-es) forogtak a valós idejű improvizatív performansz-térben, mint például a brit *Scratch video csoport* megmozdulásai során a 80-as években, melyek alkalmával különböző montázstechnikákat alkalmaztak *8mm-es filmtekercekkel, mint a cut up - ollózott montage, low-tech film és fast-cut - gyorsan editált - videó*¹⁹⁴ és VHS kazettákkal vagy a magyar Kaos Camping¹⁹⁵ formáció előadásai.

A klasszikus VJ szettben a vetített képek tartalmukat illetően alapvetően videoloopok. Ezek a loopok lehetnek videokamerával felvett képek, flash animációk, három dimenziós képszekvenciák, állókép montázsok, vagyis bármilyen képi-mozgóképi formátum. A talált anyagok is preferált szerephez jutottak, melyről Laczkó Juli *Remix* című szakdolgozatában ír, mint „a talált anyag kisajátítását, mint a VJ-műfajt lehetővé tevő gyakorlatot”¹⁹⁶. Brecht - aki tekintélyes monográfiát írt a 20. századi művészetben alkalmazott véletlen folyamatok használatáról és történetéről” - úgy fogalmaz: «A legérdekesebb jelenség az utcán észlelhető legjelentéktelenebb esemény»¹⁹⁷ *A found footage újravágása, mint kísérleti és társadalomkritikus művészi stratégia* megelevenedeett a VJ vizuális remixében¹⁹⁸:

*„A posztmodern vizuális művészet és főként a zene a minta [sampling]- technikára épül, ráadásul szinte bármi használható inputnak. [...] nem „anyaggal” dolgozunk. Nincs határa az újra használatnak vagy ismétlésnek.”*¹⁹⁹

¹⁹¹ Ninja Tune: <http://ninjatune.net/home> 20161030

¹⁹² Robin Rimbaud aka Scanner: *Listening to picture / A/V from a sound perspective*, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006. 49.o.

¹⁹³ Csató Máté - Kitzinger Gábor: *VJ Vizuális szakmunkások*, MOME, 2006.

¹⁹⁴ „Using cut-up montage footage, low-tech 8mm film and fast-cut video, they presented their works in clubs in the 1980s to accompany (kísér) dance music.” - Robin Rimbaud aka Scanner: *Listening to picture / A/V from a sound perspective*, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006. 49.o.

¹⁹⁵ Kaos Camping: <http://kaoscamping.blogspot.hu/> 20161030

¹⁹⁶ Laczkó Juli: *Kortárs vizuális rituálék a föld alatt: Gondolatok a VJ-kultúráról*, MOME Szakdolgozat, 2010.

¹⁹⁷ Michael Nyman: *Experimentális zene, Cage és utókora*, Magyar Műhely Kiadó, 2005. 141.o.

¹⁹⁸ Laczkó Juli: *Kortárs vizuális rituálék a föld alatt: Gondolatok a VJ-kultúráról*, MOME Szakdolgozat, 2010.

¹⁹⁹ Bernáthy Zsigmond: *VJ Művészet/ vizuális varázslat a 3. évezredben* Diploma Szakdolgozat, Magyar Iparművészeti Egyetem, Budapest 2005

Ez a 'túlélési' stratégia, valamint a cut & paste kultúra transzkripciója a sampling és mixing-re helyezte a VJ-t olyan szociálisan érzékeny *kritikusi* posztra, melyben *kommentátor* szerepet is vállalt (itt tetten érhető egy reflexió az MTV kommentátori attitűdjéhez): „*mint társadalomkritikus, aki az emberekhez szól, reagálhat, fokozhatja, generálhatja riffingelheti a hangulatot, az új technológiák által kínált lehetőségek által.*”²⁰⁰

Timothy Jaeger a VJ: Live Cinema Unraveled című értekezésében DJ Spooky, vagyis Paul D. Miller *Rhythm Science* című könyvében megfogalmazott elméletére, a 'the changing same'-re hivatkozik, mint a VJ viselkedésazonosságára, miszerint az azonos ritmusnak/tényezőnek *állandó iterációi és verziói* fogalmazódnak meg az idő tengelyén létrehozva az önkifejezésnek egy alternatív zónáját. Ezzel egy időben az új kultúra, a sampling és mix-kultúra jelentőségét taglalja, mely lényegében a *képek és a hangok és kombinációik olyan potenciálja*, mely új *szociokulturális* tereket hoz létre.²⁰¹ Miller így fogalmaz: „Az elidegenített tudatosság (rég) elemeiből merítve, ezeket új összefüggésbe rendezve egy új nyelvet hoz létre.”²⁰² Ez az új nyelvi környezet sokszor megteremti a képeknek azt az átható erejét, tisztább üzenetét, melyet nem biztos, hogy beteljesítettek *eredeti kontextusukban*.²⁰³ A musique concrète volt például a 40-es években az a zenei irány, mely efemer *hétköznapi hangokat, zajokat* használt új, *szabad kompozíciós formát* szerkesztve.²⁰⁴

A VJ-programok segítségével és a videoloop-ok alkalmazásával a vjing szabad improvizációs előadói műfaji gyökereket eresztett. A VJ-t a wikipédia szócikke *visual performance artist*-nak nevezi. Jogos a kifejezés, ugyanis a VJ az elmúlt pár évtizedben képzenésszé fejlesztette önnön entitását. Kérdés, hogy milyen viszonyban áll egymással a *reprezentáció és a performansz*?²⁰⁵

Peter Greenaway filmrendező a mozivásznonra tervezett művében, a *Tulse Luper Bőröndjei* című előadásban három mozifilm jeleneteit használta egy amszterdami multimédia performanszban,

²⁰⁰ „Acting as a social critic giving a speech, the VJ can respond to the mood of the crowd by triggering, generating, and riffing with the image in a variety of ways that new technologies make possible.” Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 31.o.

²⁰¹ „It is none other than the potency of images, sounds, and their combinations that can create new sociocultural mediascapes.” U.o. 8.o.

²⁰² „Taking elements of our own alienated consciousness and recombining them to create new languages from old.” U.o. 32.o.

²⁰³ „other images 'speak' more clearly than they did in their original context.” U.o. 32.o.

²⁰⁴ 1940s (Pierre Schaeffer, Pierre Henry, Luc Ferrari): „a form of music that used everyday disposable sounds - street sounds, a train, brushing of teeth - to create a new approach to composition, offering a freedom to others to use sound in whichever form or fashion they wished” Robin RIMBAUD aka Scanner: Listening to picture / A/V from a sound perspective, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006. 49.o.

²⁰⁵ „the question what the relationship between “representation” and “performance” actually is” Matthias WEIß: A. V - Images of Performances - Images as Performances. On the (In-)Differentiability of Music Video and Visual Music, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 99.o.

melynek kapcsán vetette fel, hogy úgy érezte magát, mint egy *képeket valós időben irányító karmester*.²⁰⁶ A számítógép lehetővé tette a rögtönzést az éppen hallható zenére, az aktuálisan létező hangok, zörejek „lekövetését” képekkel. A VJ szerepe az a belső instrukció, hogy képeket hozzon létre hangokra, ritmusokra, atmoszférára, jelenségre, érzetekre. A VJ egyrészt lehet egy szelektori és összekötő szerep. Adott a videoloop rendszer, melynek egységeit valamilyen szervező elv alapján - ízlésvilág, zenei környezet - előnyben részesít, kiválogat és adott a helyszínen az improvizatív szelektálás, mely egy belső random kiválasztódás kiterjedése. Másrészt - ahogy Greenaway predikcionálta - a VJ karmesterként is debütálhat főként a későbbiek folyamán elterjedt generatív szisztémákban, melyeknél a gép elvégzi az eseményeket, a VJ-nek nincs más dolga, mint vizuális karmesteri teendői ellátása.

VÉLETLEN, ÖSZTÖN ÉS GESZTUS, A MIX

Peter Weibel a filmkészítés jövőjével kapcsolatban azt írja, hogy „olyan technológiát kell kitalálnunk, amely több lehetséges alternatívát képes biztosítani, a különböző alternatíváknak illetve mozgásoknak egy sztochasztikus (véletlenszerű tényezőkkel is számoló) modelljét képes megalkotni.”²⁰⁷ A VJ tevékenységében a számítógépes mixelés folyamán a kompozícióban a véletlen kapta az egyik főszerepet. A véletlen tág kifejezés, el kell különíteni *az esetlegest a véletlen egybeeséstől, tehát az akcidienciát a koincidienciától*²⁰⁸. A mixelés esetében akcidienciáról van szó, tehát az ‘előre kiszámíthatatlanság’²⁰⁹ a mérvadó. A véletlen-elv számos klasszikus avantgárd mozgalom, többek között a dadaizmus és szürrealizmus számára is kulcsfontosságú volt. A 70-es évek industriális punk bandái használták vetítést ideológiájuk alátámasztásához dada hagyományokra támaszkodva²¹⁰. A VJ előadói habitusában is tetten érhető az ösztönös gesztusokon alapuló viselkedésmód is, mely leginkább nem irányzatként, hanem állapotként, ösztönállapotként fogható föl:

²⁰⁶ „In 2003, MTV launched a program called Mash, which presented new music videos resulting from mixing not only songs, but also their videos. [...] Peter Greenaway resorted to this form in June 2005 when further developing his cinematic project The Tulse Luper Suitcases by using scenes from the three feature films as material for a VJ performance in Amsterdam clubs during a visual art club evening organized by the Dutch VJ label NoTV Visual Music.” „... he felt as a «real-time image conductor»”

Henry KEAZOR: Visual Music in Mark Romanek / Coldplay, Speed of Sound, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 105-106.o.

²⁰⁷ Peter WEIBEL: Az intelligens kép - <http://www.c3.hu/scca/butterfly/Weibel/synopsishu.html> 20161030

²⁰⁸ BEKE László: Véletlen mint művészet (1977?) - <http://www.artpool.hu/veletlen/naplo/beke.html>, 20161026

²⁰⁹ U.o.

²¹⁰ „...several post-Punk industrial bands used projections to give an ideological weight to their concerts at the end of the 1970s. They were mainly British industrial groups such as Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire and 23 Skidoo, who used shocking images as projections during their concerts. [...] they clearly drew on the Dada movement from the early 20th century. ‘Cabaret Voltaire’ was the name of the theatre in Zürich where the Dadaists organized their first rallies in 1916...” Bram CREVITS: The roots of vjing, a historical overview, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006. 16.o.

„A dadaizmus egyetlen dogmája viszont a dogmanélküliség volt, a szabadság korlátlan-sága. Dadaista az, aki nem fogad el szabályokat. Nem véletlen, hogy a dada egyik legállandóbb szlogenje az lett: a dada nem művészeti irányzat, hanem lélekállapot.”²¹¹

Képzeljünk el egy olyan hangszert, amin bárhogy lehet játszani, bármilyen gesztussal vezérelni és bármit lehet rajta nyomkodni, elviekben nem történik félreütés, rontás, az *ad hoc dramaturgiá-va*²¹² komponált mixet teljes mértékben az ösztönösség vezérli, az improvizációs folyamat kezdeti szakasza minden egyéb zavaró szellemi tevékenységet mellőz²¹³. Ez az ösztönösség kelti életre a vizuális gesztusokkal történő rendszervezérlést, mely ha a vjing-et tevékenységként fogjuk föl, akkor a gesztusfestészet, vagy akciófestészet lehet a legjellemzőbb párhuzam a folyamat leírására. Automatikus vizuális írás, vagy *tudatkontroll nélküli festői jelírás*, melynél *a hangsúly a festési folyamat spontán akció jellegén, a rituális gesztikuláción van.*²¹⁴ Gesztus vezérelt digitális vizualitás és a vizuális gesztusvezérlés keveredése adja ki a képlet eredményét, a vjing transzparenssé teszi az alkotói folyamatot, belelátunk, mintha a gesztusfestő gesztusait szemlélnénk. A VJ gesztusai másra referálnak, elsősorban a zenére, de a továbbiakban akár – egymásra “helyesen” ütköztetett képek esetében kulturális, társadalmi, nyelvi környezetekre.

NON-LINEÁRIS GONDOLKODÁS: A VJ SZOFTVEREK ELSŐ GENERÁCIÓJA LIVE CINEMA, DATABASE CINEMA, LIVE CODING

A VJ a saját szubjektív univerzumából valós időben improvizatív módon hívja elő, generálja a jelen pillanat aktuális képi komponenseit és ezeket performatív módszerrel, a technológia eszközeivel prezentálja különböző formátumokban. A VJ attitűdre jellemző a valós idejű reflexió, nem konzervál, a jelenben létezik. A ‘gombnyomogatás’ gesztusával kiváltott kimenet már nem csak a zenészek privilégiuma, a képzenészek is létrehozhatnak de facto valós időben digitális kompozíciókat.

Azon programok, melyek „1 elem=1 érték” konfigurációval működnek, lehetővé teszik az un loopok direkt lejátszását, akár egymás után lineárisan, akár rétegezett verzióban (layerek). A VJ

²¹¹ KAPPANYOS András bevezető tanulmánya a Dada antológiához (III. fejezet): A dada, mint irányzat - <http://www.artpool.hu/dada/iranyzat.html> 20161026

²¹² Sugár János: Média művészet 2. előadás jegyzet, Audiovisual Open Days III. 20130202 - <https://avopenstudios.wordpress.com/2015/02/05/audiovisual-open-days-iii/> 20170612

²¹³ Ez reflexszerű-passzív magatartás, melyet a 6. fejezetben, a VJ személyiségénél kifejttek

²¹⁴ SEBŐK Zoltán: Akciófestészet, absztrakt expresszionizmus - http://artportal.hu/lexikon/fogalmi_szocikkek/absztrakt-expresszionizmus 20161026

szoftvereken belül, mint például a Modul8²¹⁵, a Resolume²¹⁶ vagy az Arkaos²¹⁷ deck-ek találhatók, melyekben rendezett sorrend szerint csoportosítható az adatbázis, melyből a VJ válogat. A VJ tehát *adatbázisú mozi hoz létre valós időben*, tehát míg a *hollywoodi alkotások "törvényszerű"*, teleologikus narratívát, tehát ok- okozati linearitást tükröző történekeket mesélnek, addig a VJ egy éjszaka a szett alatt *számtalanul sok apró történet* láncolatát jelenítheti meg.²¹⁸ A hagyományos filmnézési szokások dekonstruálódnak, a néző által is sokszor megszakított 'láncolat' minőségileg más perspektívát ad. Az adatközpontúság - database - Lev Manovich szerint az alkotási folyamat központja, kiindulópontja a komputergenerációban.²¹⁹ A programon belül a két kép, vagyis két video, vagy videoloop közötti átjárhatóságot egy „beépített” digitális keverő teszi lehetővé. Ez a beépített keverő paralel a hardware szinten ismeretes keverőrendszerekkel. Ilyen keverők a Roland cég által VJ-knek fejlesztett Edirol v4/v8 mixer, vagy a Korg videókeverője. A mixereknek általában 4 bemeneti jelük van és egy kimeneti, valamint plusz egy kontrollmonitor. A különböző bemenetek elméleti szinten összefüggésbe hozhatók a szoftveres programok layereivel, tehát a szoftverekben folyamatosan bővül a két elem keverhetőségi milyensége, de analógiájában szinte ugyanaz. Hazánk kiemelkedő non-lineáris történetmesélői például az 1998-ban alakult Kiegészítő Iz-zók²²⁰ csapata, akik méltán nemzetközi hírnevükhöz, tökélyre fejlesztették a vizuális 'MC'-zés fortélyait.

Amikor Live Cinemáról, élő mozirol beszélünk, akkor nem a videoalapú gondolkodás a mérvadó, hanem a filmes gondolkodás, mint például a *Don't Eat Group*²²¹ esetében, ahol a valós térben történő események virtualizálódnak a mozi térben majd újfent a valós tér performatív környezetének részévé válnak. Azt viszont itt meg kell említeni, hogy ugyanúgy, ahogy már a némafilmek korában, ahogy Friedrich Kittler *Optikai médiumok* című könyvében is olvasható, a „némafilm sohasem volt néma”²²², mindig valami kísérő zenei jelenség követte nyomon a látható képi eseményeket. Ugyanazon jelenségnél fogva élő volt, lévén a valós térben zajlott a zenei kíséret. Michael Lew 2004-es írásában, mely egy kutatási projekt volt a MIT Média európai Médialaborjában, a Live Cinemáról így fogalmaz:

²¹⁵ <http://www.modul8.ch/> 20161027

²¹⁶ <https://resolume.com/> 20161027

²¹⁷ <http://www.arkaos.net/> 20161027

²¹⁸ „VJs produce a 'database cinema' [...] in realtime. While Hollywood produces movies that offer 'rule-based' stories. [...] VJs can develop an infinite amount of rule-based works on any given night of performance.” Timothy JAEGER: *VJ: Live Cinema Unraveled*, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006. 22.o.

²¹⁹ Lev MANOVICH: Database as a symbolic form, The Database Logic - http://courses.ischool.berkeley.edu/i290-1/s04/readings/manovich_database.pdf 20161026

²²⁰ <http://glowingbulbs.com/> 20161026

²²¹ <http://www.donteat.org/> 20161022

²²² Friedrich KITTLER: *Optikai médiumok*, Ráció Kiadó, Magyar Műhely Kiadó, 2005. 205.o.

„Felvételek egymásba függő konstellációjaként értelmezhető egy multidimenzionális narratív vagy performansz térben, melyben többféle képpen lehet áthaladni ezáltal ugyanazon filmnek egyazon időben eltérő interpretációi járhatók be. [...] A live cinemában a performer az előadás alatt editálja az előzetesen rögzített digitális videókat miközben a közönséggel együtt lélegzik. Ez az új gyakorlat az élő művészetet kombinálja a rögzített képpel, egyre jellemzőbb idő-alapú performatív művészeti forma, melyet Live Cinema-nak vagy Performansz Cinemának hívnak.”²²³

A Live Cinema térben komputergenerált vizualitással un. Live coding is történhet: „A live coding előadás alatt például vvvv, Jitter vagy Processing generatív szoftverekkel zajlik a performansz. A live coding algoritmus-alapú vizuális tevékenység, melynél a kódolás és programozás is a valós időben zajlik.”²²⁴

MODULÁRIS GONDOLKODÁS (VJ SZOFTVEREK MÁSODIK GENERÁCIÓJA) VJ, MINT PROGRAMOZÓ / GENERATÍV VJING SZÁMÍTÓGÉPES VIZUÁLIS MINTÁK, VPL

„A terem kupolaszerű mennyezetén a színorgona éppen trópusi napnyugtát játszott.”²²⁵

A moduláris szoftverek, vagyis a VJ szoftverek második generációja a VJ, mint programozó attitűd előfutárának tekinthetők. A VJ szoftvereknek ezt a generációját az az igény keltette életre, hogy a VJ már nem csak felhasználó, hanem alkotó is tudjon lenni a saját multiverzumában. Létrejötték a moduláris szoftverek, melyekben egyrészt a grafikus interfészt is személyre lehetett szabni, másrészt a szoftver adott programozási környezetében kiegészítéseket, plusz modulokat lehetett készíteni, például saját effekteket, áttűnéseket. A gondolkodásmód ebben az esetben sem új keletű:

²²³ „It can be presented as a connected constellation of shots in a multidimensional narrative or performance space, that can be traversed in multiple ways, generating a different interpretation of the same film each time. [...] In live cinema, the performer is essentially editing and sequencing previously recorded digital video on the fly while at the same time being on view to an audience. This situation introduces some real constraints on the design of a performance system. This new practice, combining the nature of live and recorded arts, is part of the emerging time-based performance artforms called Live Cinema or Performance Cinema”
Michael LEW: Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance, Media Lab Europe, 2004 <http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/livecinema/Live%20Cinema%20NIME%202004.pdf> 20161026

²²⁴ „A note on live coding: this includes, for instance, performances with generative softwares such as vvvv, Jitter, or Processing. Live coding is defined as algorithm-based visual work with code and programming language in realtime.” Eva FISHER: VJing, Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 110.o.

²²⁵ Aldous HUXLEY: Szép új világ, fordította: Szentmihályi Szabó Péter, fordítás az alábbi kiadás alapján készült., Aldous Huxley: Brave New World, Chatto and Windus Ltd., London, 1932, © Mrs. Laura Huxley 31.o.

a zeneipar moduláris szintetizátorai, a méltán nagy nevű 1964-es Moog²²⁶ moduláris szintetizátorral az élen. Részlegesen ilyen moduláris szoftver a Modul 8, melyben minden egyes effekt, képformálás egy-egy modul feladata, melyekhez bővítéseket az online könyvtárban lehet találni, ahol a felhasználó több száz effekt és funkció közül válogathat. A szoftver fejlesztői ezt írják: A szoftver a „végtelenségig bővíthető. Az integrált modulrendszer lehetővé teszi az egyedi funkciók hozzárendelését a Modul8-en belül. Készítsd el a saját interfészed. Írd meg a saját effektjeidet.”²²⁷ Egy másik teljesen modulalapú program a VDMX²²⁸, valamint a CoGe²²⁹, melyekkel úgy szint saját magának építheti fel – az adott virtuális rendszeren belül – a keverőprogramját a VJ. Ezek a rendszerek még mindig teljes mértékben felhasználóbarátak, de már sajátos, specifikus és célközpontú tartalmi struktúrákat lehet építeni, fejleszteni bennük. A moduláris gondolkodás még inkább hálózatot, rendszert, a nyitott fejlesztőkörnyezet testre szabhatóságát jelentett. A cél megfogalmazódott: hagyni a user-t, hogy maga alakítsa ki a saját környezetét: „Ahelyett, hogy komplex effekteket kínálunk, mely egy előre definiált esztétikába zárja a felhasználót, miért nem engedjük, hogy saját maga hozza létre az effektjeit, hogy ezáltal alakítsa a vizuális világát?”²³⁰

Innen már csak egy lépés volt odáig, hogy a VJ programozóvá váljon és az alapoktól építsen fel saját magának olyan környezeteket, melyekben a kezdetektől fogva otthonosan mozog. A programozó gondolkodás a vjing-ben a grafikus programnyelvekkel vált meghatározóvá. Ez egy olyan szemléletet igényelt, hogy nem loop-rendszerben hanem konkrétan a rendszerben kezdett el gondolkodni a VJ. Újfént az hívta életre ezt a paradigmaváltást, hogy a belső igényekhez szűknek bizonyult a meglévő szintetizált digitális vizuális köntös, másrészt minél jobban fejlődött a komputertechnológia, annál magasabb volt a processzási sebesség és szimultán bővült az automatizálhatóság bugyra. A VJ-k már saját programokat fejlesztettek és meglévő programokat moduláltak, hogy az igényeiknek megfelelő legyen a digitális instrumentum.²³¹ Ehhez igazodott a nyelvezet is, mely már a screenager generáció ízlésvilágának felelt meg. A videoalapú vjing ugyan a videó és komputer nyelvezetének speciális integrációját jelentette, viszont ahogy nehezedett a mérlegen a komputer irányába a súly, úgy vált inkább a komputernyelv a VJ bázisává. Blaha Tamás médiaművész radikálisan úgy fogalmaz, hogy „ha videóalapút akarsz vetíteni, akkor ott van a klasszikus videókeverő meg a VHS rendszer [...], ha komputerrel vetítesz, akkor felejtse el ezt,

²²⁶ https://www.moogmusic.com/sight-and-sound/product_demo/50th-anniversary-moog-modular-synthesizer 20161027

²²⁷ <http://www.modul8.ch/> 20161027

²²⁸ <http://vidvox.net/> 20161027

²²⁹ <http://imimot.com/cogevj/> 20161027

²³⁰ „Rather than imposing complex effects on the artist that would lock him into a predefined aesthetic, why not let him create his own effects so as to develop his own visual universe?” Yves Schmid DORNBIERER: From Video Games to Audiovisual Instruments, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 244.o.

²³¹ „VJs innovate and modify existing tools and software to suit their needs. They oftentimes build new custom tools and software” Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006. 4.o.

mert a komputernek is van egy nyelve. Az, hogy te ráéröltetted a videó nyelvét a komputerre, az megint egy téveszme.”²³²

A felhasználó nem videoloopokat, hanem olyan fájlokat készít, melyek programozottak, nincs eleje vagy vége a mozgóképnek, hanem a beállított algoritmusokra generálja a megadott grafikai elemeket vagy hivatkozásokat. Ezeket a szerkesztőfelületeket összefoglaló néven vizuális programnyelveknek hívjuk, ilyen például a Quartz Composer, a VVVV, vagy a Max Msp grafikus Jitter kiterjesztése a vizualitáshoz. Ezen programok önálló software fejlesztőkörnyezetet is jelentenek.²³³ Létrejöhét saját software, vagy egy fájlhoz társított saját funkció. Kialakult a javarészt technikának köszönhető generative vjing. A generative vjing már programozót kíván, egyre több VJ válik nem videós, vagy videovágó szakirányú, hanem programozói fókuszúvá. A legkülönbözőbb elképzelések mentén új és új segédprogramok és rendszerek, valamint plugin-ek árasztják el az online közösségeket. A VJ, mint programozói funkcionalitás az alkalmazások sokasodásával is tetten érhető. Ha van egy elképzelés, már nem feltétlen abból indul ki egy VJ, hogy készít egy vagy több loopot az vizuális idea megvalósításához, hanem inkább ír egy olyan programot, mely erre alkalmas.

A VJ, mint programozó a virtuális gesztussal, mely életre kelti a gépi szubjektumot, a valós idejűséget is megalkotja. A valós idejű processzálásra mutató hajlam ideológiai jelentőségű a vjingben: a programozott fájlknál a gépre nagy ‘felelősség’ hárul, az irányító-irányított viszonyból ember és számítógép között partneri korreláció alakul ki. „Elérkeztünk ahhoz a nagyon érdekes momentumhoz, amikor már nem az ember és számítógép kölcsönhatásáról (interakciójáról), hanem az ember és számítógép kapcsolatáról beszélünk.”²³⁴ A *valós idejűség* a számítógép nyelvezetében *technológiai kapacitást* jelent²³⁵, vagyis azt az éppen aktuális időt, melyben a *folyamat vagy esemény bekövetkezik*²³⁶. A generatív vjing-re is kiválóan alkalmas node-alapú, kötözgetős vizuális programnyelvekben a *digitális kódolás* aktusa a *vizualizációt* megteremtő folyamat, melyben a *képi elemek a zenei paraméterekre valós időben reagálnak*.²³⁷

²³² BLAHA Tamás - beszélgetések Sztojánovits Andrea: TranΣ: / Audiovizuális kísérletek szakdolgozat, MKE, Intermédia, 2009.

²³³ A CoGe nevezetű magyar VJ program készítése például ebben a fejlesztőkörnyezetben indult, aztán átváltott egy másik környezetre. <http://imimot.com/cogevj/> 20170610

²³⁴ „...you sit in this very interesting moment of being able to pivot from talking about human-computer interactions to human-computer relationships.” Mona LALWANI: The next wave of AI is rooted in human culture and history - https://www.engadget.com/2016/08/16/the-next-wave-of-ai-is-rooted-in-human-culture-and-history/?utm_source=mandiner&utm_medium=link&utm_campaign=mandiner_digit_201608_20161031

²³⁵ „Realtime is a technological capacity” Ana CARVALHO and Cornelia LUND (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V, 133.o.

²³⁶ <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/real-time> 20161030

²³⁷ „In VJing, generative programs such as vvvv, MAX/MSP or Quartz Composer are used for visualizations based on digital coding. The visuals respond to musical parameters in realtime.“ Eva FISHER: VJing, Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 110.o.

WEBALAPÚ GONDOLKODÁS NETWORK ÉS KÖZÖSSÉG

A programozó attitűd előképe volt többek között a *demoscene*, mely a szabad megosztás és szoftverhasználat, valamint az open source tradíciót is tovább örökítette a digitális képlovask számára. Nemzetközi hálózatok alakultak, burjánzott a fájlcsere és a tudásmegosztás VJ fronton is a 2000-es évek elejétől. A virtuális heterotopikus térben, a neten, a vizuális kibernetik generáció kultúrák közötti kommunikációs terepeket hozott létre megteremtve a digitális képzészet csere-hálózatát. Mészáros Rezső *A kibertér, mint új földrajzi tér* című tanulmányában említi John Perry Barlow, az Electronic Frontier Foundation²³⁸ egyik alapítója, megfogalmazását a kiberterről, miszerint az, «a cybertér az információs korszakban olyan otthonunkká vált, ahol a jövő polgárai új otthon építő telepesekké váltak.»²³⁹ Mészáros kitér a kibertérben zajló folyamatok gibsoni felfogására, mely szerint ezek olyan *mátrixot, színes elektronikus, karteziánus adattájképet* jelentettek, melyben a résztvevők *interaktív kapcsolatba lépnek az információval*.²⁴⁰ A virtuális térben zajló interaktív társadalmi érintkezés képes megváltoztatni az emberek *világnézetét* és értékrendjét, valamint olyan új *közösségek kialakulására* nyújt alternatívát, melyek *mentesek a tér korlátaitól és új kölcsönhatások, új társadalmi kapcsolati formák* keletkeznek.²⁴¹

A FLxER²⁴² nevű szoftver fejlesztője, Gianluca del Gobbo már ebben a kibertérben gondolkodott 1999-ben, amikor elkezdte fejleszteni a szoftvert: nem videoalapú, hanem webalapú irányra épült, fejlesztőkörnyezete az akkori experimentális webes programozói szabvány, a flash, nyelvezete az actionscript volt. A program újítása egyrészt abban rejlik, hogy már a kezdet kezdetén programozott fájlokat lehetett hozzárendelni a fehér alaphoz. Netesztétika szempontjából ez azért releváns, mivel az összes addigi VJ szoftver fekete alapon gondolkodott, tehát a videós és filmes vizuális attitűd által meghatározott világban. Másik nagy újítás a komponálási lehetőségekben volt: a layerek kulcsolás nélküli rétegződésükben található, mely objektumorientált térbeli montázs készítésére ad lehetőséget, tehát 'tisztá', képhiba mentes kompozíciók jöhetnek létre. A program további újítása, hogy mellőzte a videókeverőt, a kommunikáció egy rooter segítségével akár országhatárokat átívelően létre tudott jönni a valós időben és különböző terekben. A FLxER hírnöke

²³⁸ „The Electronic Frontier Foundation is the leading nonprofit organization defending civil liberties in the digital world. Founded in 1990, EFF champions user privacy, free expression, and innovation through impact litigation, policy analysis, grassroots activism, and technology development.” <https://www.eff.org/> 20161030

²³⁹ „Cyberspace is the homeland of the Information Age, the place where the citizens of the future are destined to dwell.” John Perry BARLOW: Coming Into the Country, 1991 Electronic Frontier column in Communications of the ACM - https://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/complete_acm_columns.html 20161030

Mészáros Rezső: *A kibertér, mint új földrajzi tér*, Szegedi Tudományegyetem, Gazdaság- és Társadalomföldrajz tanszék. Tanulmány fordítása szerint: «a szülőföldje az információs korszaknak, és a hely, ahol a jövő polgárai arra vannak utalva, hogy itt elidőzzenek»

²⁴⁰ William GIBSON amerikai-kanadai író, U.o. 493.o.

²⁴¹ U.o. 494.o.

²⁴² <https://flxer.net/> 20161030

volt egy olyan paradigmaváltásnak, mely a sampling-újrhasználás-szerver-közösség tengelyen mozgott, ahogy Paul Miller a sampling-el kapcsolatban fogalmaz: „egy-egy sample-t, samplingelés közben folyamatosan használnak és újrhasználják a digitális fájlcsere által (a komputerok és szerverek között). A sampling lehetővé teszi a „gondolkodj globálisan, cselekedj lokálisan” mottó, szállóige megvalósulását.”²⁴³. A FLxER filozófiája ezáltal minden más VJ szoftvertől eltérő volt, a kor vívmányait használta, a web-re hagyatkozott. Ma már nem idegen ez a gondolkodásmód: felhőalapú rendszerben élünk, programozunk - cloud computing - a web-en végezzük hétköznapi tevékenységi körünk nagy részét.

A *virtuális közösségek* hamarosan felbukkantak a fizikai környezetben is.²⁴⁴ Például a FLxER közösség először virtuálisan, aztán a fizikai térben is kiterjeszkedett, mára az egyik legnagyobb audiovizuális network, az AVnode²⁴⁵ alapítója, mely nem kisebb feladatot tűzött ki célul, mint összefogni a nemzetközi porondon ténykedő audiovizuális előadóművészek: VJk, audiovizuális performerek, vizuális zenészek seregét és egy nagy adatbázist teremteni a jövőbeni online és valós kommunikáció elősegítése érdekében. Ez az elképzelés hasonlít az E.A.T. Experiments in Art and Technology 60-as években létrehozott művészeket és mérnököket társító „*matching agency*”-nek nevezett működéséhez, „amelynek keretében az egyes művészek felvetéseihez megkeresik a területhez legjobban értő, együttműködésre kész mérnököket, és segítenek a közös munka elindításában.”²⁴⁶

KITERJESZTETT GONDOLKODÁS ÉS ILLÚZIÓ A PROJECTION MAPPING

Gene Youngblood 1970-ben az Expanded Cinema könyvében ír többek között a multiprojektoros vetítésekről, az intermediális moziról, a holografikus filmről, mint Új Világ-ról, melyben a *kiterjesztett mozi kiterjesztett tudatosságot* jelent.²⁴⁷ A könyv bevezetőjében a következőképpen ír:

„Amikor kiterjesztett moziról beszélünk, valójában kiterjesztett tudatosságról elmélkedünk. A kiterjesztett mozi nem digitális filmet, videorészecskét, elemi fényt vagy szferikus projekciót jelent. A kiterjesztett mozi nem mozi: hanem a létté válás része,

²⁴³ „Individual samples can be used and reused with the transfer of digital files between computers and servers. Sampling allows one to “think global and act local” Paul MILLERre hivatkozik Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 17.o.

²⁴⁴ „virtual communities quickly formed. The sense of collective then translated from the virtual world onto physical spaces.” VJing from Wikipedia, the free encyclopedia Based upon the revision last edited by 77.12.27.96. at 13:00, 25 July 2010. Greyscale Publishing 2010 34.o.

²⁴⁵ <http://avnode.org/> 20161030

²⁴⁶ SZEGEDY-MASZÁK Zoltán: Művészet, mint kutatás: Experimentalizmus a médiaművészetben, 2006 <http://www.mkf.hu/> 20161030

²⁴⁷ Gene YOUNGBLOOD: Expanded Cinema, P.Dutton & Co., Inc., New York 1970 - http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf 20161028

olyan mint az élet, az ember folyamatos történelmi akarátának megnyilvánulása, hogy a tudatosságát a szellemén kívül manifesztálja szemei előtt tárgyiasítva. Az individuum már nem specializálódhat egyetlen diszciplínára, hogy tiszta képet kapjon a környezetével történő viszonyulásról. Ez különösen igaz az intermediális hálózatokra, mint a mozi és a televízió, mely működésében nem kevesebb, mint az emberiség ideghálózatát jelentik a mai világban.”²⁴⁸

A tudat térbeli expanziója az improvizatív digitális mozgóképkészítésben azzal kezdődött, hogy a VJ kilépett a keretből, melyet a számítógép monitora determinált. Egy Laurie Andresonnal készült riportban a zenész, képzőművész mesélt arról az érzésről, hogy ha belegondolunk a mindennapjainkba, melyet a számítógép monitora által határolt digitális valóságban éljük, akkor ráeszmélünk, hogy egy szeletét bámuljuk a látványból, mely elénk tárul. A vjing első fejezetében nem volt akkora hangsúly a vetített kép formai megjelenésén, inkább a tartalom vitte a stafétabotot. A vetítövászon a legtöbb esetben a 2000-es évek eleji 4:3-as arányú monitorszabványhoz igazodott. Egy bizonyos idő elteltével viszont megfogalmazódott az az igény, mely a térben, ebből a 4:3-as, - a későbbiekben 16:9-es High Definition - felbontáshoz igazodó keretből kitörni vágyott: elindultak a partitérben és azon kívül is azok a kísérletek, melyek már a formai megjelenéssel is kalkuláltak. Kialakult az építészet és a valós idejű vizuális kultúra metszéspontján egy új irányzat, a video projection mapping. A video projection mapping az épület vagy vetítendő három dimenziós felület architektúráját lekövető mozgókép, „képszabászat”²⁴⁹, mely által az objektum vízióteret, illuzórikus eseménykörnyezetet képez relációban a körülötte lévő fizikai világgal. Az architektúrális mapping kifejezést célszerű alkalmazni abban az esetben, amikor épületvetítésről van szó. Bordos László Zsolt, a video mapping szcéna nemzetközileg elismert jeles képviselője a mappingről tartott előadásában így fogalmaz:

„A nagy fényerejű videóprojektorok technikai fejlődése kb. 2005-re tette lehetővé, hogy nemcsak lesötétített belső terekben, hanem fényszennyezett kültéri helyszíneken is létrejöhessen élvezhető vetítés. Az architektúrális mozgókép vetítés különlegessége, hogy helyszínre szabott, a vetített kép követi, vagy éppen átalakítja a vetítőfelületként szolgáló épület architektúráját, ezáltal a néző számára egyedi, az érzékszerveket becsapó térélményt nyújt, kimozdítja a megszokott érzékelési sémákból. A hagyományos vetítések (mozi, VJ) által használt vetítőfelület kereteit átlépve, sokszor

²⁴⁸ U.o. „When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes. One no longer can specialize in a single discipline and hope truthfully to express a clear picture of its relationships in the environment. This is especially true in the case of the intermedia network of cinema and television, which now functions as nothing less than the nervous system of mankind.”

²⁴⁹ BORDOS László Zsolt: Hogyan jutottunk el az épületvetítésig c. előadása, mely a ROM-Riders On the Mall audiovizuális fesztiválon is hallható volt 2016. májusában: <https://ridersonthemall.com/portfolio/bordos-laszlo-zsolt-kepzo-muvesz-hogyan-jutottunk-el-az-epuletvetitesig/> 20161026

több száz négyzetmétert átfogó, monumentális látványt hoz létre a számítógépes grafika segítségével.”²⁵⁰

Többek között olyan közvetlen műfaji előképekre hivatkozik, mint a *Raypainting*, valamint említi Moholy-Nagy Lászlót, *aki - mint az bizonyos vázlatokból, rajzokból kiderül - szívesen vetített volna épületekre úgy, hogy bizonyos részeit „eltüntesse”²⁵¹*, vagy *Michael Naimark: Displacements* című művét 1980-ból, melyet 2005-ben újra elkészített. Naimark a *Two Unusual Projection Spaces* című írásában, mely 2005-ben a MIT Press gondozásában jelent meg, *Displacements* művével kapcsolatban a projekcióról, mint *reliefvetítésről* ír, ahol a *projektor fénye olyan vászonra vetül, melynek formája megegyezik a vetített képpel.*²⁵²

A műfajnak több leágazása keletkezett, az Object Mapping, Paint Mapping, Body Mapping vagy a Face Mapping. Ami a közös nevező: a látvány, a szem becsapása, az illúziókeltés, valamint a különböző médiumok közötti átmenet megteremtése, az intermediális digitális vizualitás. A mapping műfaja a kiterjesztett gondolkodás, az optikai illúzió és a pszichedelikus látványvilág kortárs monumentalista reprezentációjának mixtúrája, melyben a *mozgás illúziója «látszattérré» bővül*²⁵³. A műfajra nagy hatással volt a 60-as évek pszichedeikus látványshow-i, mint például a *Joshua Light show-k*, ahol még a monumentális organikus ‘színorgonát’ tömérdek mennyiségű vetítőgéppel konstruálták, a vetített látványt pedig festékek folytatásával és fizikai berendezésekkel manipulálták.²⁵⁴ A *The Light Surgeons*²⁵⁵ brit vizuális csapat kombinálta a klasszikus fényshow-t filmvetítőgépekkel és videóprojektorokkal. A *Raypainting* (épületfestés) műfaj, mely az architektúrális mapping közvetlen előképe, egyértelmű relációt mutat a fényshow műfajával. A műfaj hazai kiemelkedő képviselői a Dork&Kozma²⁵⁶ produkció volt.

A 360 fokos dómvetítést is az architektúrális mapping egy érdekes testvérműfaja. Korai dómvetítésre jó példa a *The single Wing Turquoise Bird Group* eseményei vagy a *Vortex* koncertek

²⁵⁰ U.o.

²⁵¹ U.o.

²⁵² „Another form of alternative media I was concurrently exploring was what is sometimes called relief projection, where an image is projected on a screen whose shape is the same as the image.”
Michael NAIMARK: Two Unusual Projection Spaces, special issue on Projection MIT Press, 14.5, October 2005 - <http://www.naimark.net/writing/projection.html> 20161030

²⁵³ Paksi Endre Lehel a *Közösségi fényművészet* című írásában Schöffner munkásságának kapcsán írja. *Közösségi fényművészet? – Kepes elvei a közelmúlt magyar közelmúlt árnyékában*, Új Művészet 2010/11 - <https://www.ujmuveszet.hu/2015/04/fenymuveszet-tortenet-magyarul/> 20161030

²⁵⁴ Ezen hagyomány továbbélésének jó kortárs példája a *Cinetrip* látványshow-i <http://www.cinetrip.hu/hu> 20161030

²⁵⁵ <http://www.lightsurgeons.com/> 20161030

²⁵⁶ Berkes Dorka honlapja: <http://www.doraberkes.com/main.html> 20170612

²⁵⁷, melyeket *San Francisco*-ban a *Morrison Planetárium*ban tartották 1957-60 között, melyben a teret vetítőfelületként használták.²⁵⁸ Naimark is ír dómvetítésről, úgy fogalmaz, mint „egy „bentről kifelé” nyíló panoráma, mely „olvasható” az emberi szemnek”²⁵⁹. A kortárs vizualitásban a dómvetítéshez önálló felhasználói szoftver is létezik, a *Blendy Dome VJ*²⁶⁰.

Naimarknak voltak további elképzelései a mozgókép technológiai expanziójáról: a *mozgó mozi*ról készített tanulmányában 1977-ben azt a kérdést feszegette, hogy „miért csupán a kamerák mozognak, a vetítógép miért nem”.²⁶¹ A projektre is tökéletes elméleti reflexió a *Bot and Dolly: The Box* című projektje, mely tökéletes technológiai szintézise a *valós és virtuális tér találkozásának*, mely a *projection mapping* technológiát *mozgó felületekre* alkalmazza. A projekt egyben *művészeti megnyilvánulás és technológiai demonstráció*, egy olyan multitechnológiai egybeolvadás, mely a *robotikát*, a *projection mapping*-et és *szoftverfejlesztést* ötvözi.²⁶²

A *projection mapping* méltán kapta az *augmentált valóság* jelzőt, a műfaj önálló művészeti és technológiai irányzattá változott, melyet mi sem példáz jobban, mint *Vicsek Viktor* lélegző épülete, vagy *Bordos László Zsolt* monumentális zajszoobra²⁶³. A sort tovább bővítik azok a törekvések, melyek az eltérő technológiák integrációjának ösvényén haladva a *projection mapping*-ben is új fejlesztést indukálnak, mint például a *Tokiói Egyetem Ishikawa Watanabe Laboratory*-ban készült dinamikus *projection mapping*, mely nem merev, hanem változó, organikus felületre *nagy sebességű projektorral* képes a valós időben ezt a technológiai eljárást alkalmazni²⁶⁴.

A *projection mapping* technológiát a *VJ* szoftverek dinamikusan követik, szinte minden szoftverhez írtak a fejlesztők *mapping*-re alkalmas bővítéseket valamint önálló, *projection mapping* szoftverek is születtek, mint például a *MadMapper*²⁶⁵. Az irányítás, vezérlőfelület már elérhető okos

²⁵⁷ Matthias WEIß: Images of Performances - Images as Performances. On the (In-)Differentiability of Music Video and Visual Music, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 96.o.

²⁵⁸ U.o. 96.o.

²⁵⁹ „an "inside out" panorama would "read" to the human eye” Michael NAIMARK: Environmental Media Studies, Dome Projections (1978) - <http://www.naimark.net/projects/envmedia.html> 20161030

²⁶⁰ <http://www.blendydomevj.com/> 20161030

²⁶¹ Michael NAIMARK: Environmental Media Studies, Moving Movie #1 (1977) <http://www.naimark.net/projects/envmedia.html> („why movie cameras move and movie projectors don't”) 20161030

²⁶² „Box explores the synthesis of real and digital space through projection-mapping on moving surfaces. [...] Bot & Dolly produced this work to serve as both an artistic statement and technical demonstration. It is the culmination of multiple technologies, including large scale robotics, projection mapping, and software engineering.” <https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>20161030

²⁶³ Debreceni Egyetem épületvetítése: Mapping the facade of the University of Debrecen, five artists - five works, 18-19 aug. 2016 Organized and curated by: László Zsolt Bordos / Bordos.ArtWorks, visuals: László Czigány, Viktor Vicsek, Ivó Kovács, László Zsolt Bordos, Gábor Kitzinger

²⁶⁴ <http://www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/vision/DPM/> 20161030

²⁶⁵ <http://www.madmapper.com/> 20161030

eszközökön, mint pl. a Dynamapper²⁶⁶, mellyel könnyedén ‘feltérképezhetjük’ síkfelületekkel a környezetünket és utána könnyedén irányíthatjuk, mintha egy geometrikus orgonán játszanánk.

GEOMETRIKUS ORGONA A FEHÉR FÉNY ÚJJÁÉLEDÉSE

Illúziókeltés és illékonyág. A fény változik, előbukkan és eltűnik, ebben van a zenei illékonyággal párhuzamos szerepe, melyben már közelít ahhoz az érzethez, melyet a zenei előadások folyamán bekövetkező reprodukálhatatlanság, térkitöltő és térformáló szerep, a modulált zóna, mint a befogadás tere elrugaszkodik a statikusság lététől. A fény egy pillanat törtrésze alatt keletkezik és ugyanúgy meg is szűnhet relációt mutatva a zenei hangokkal. A fény jelenléte szuggesztív hatással van a térre és konstrukciójából adódóan több formában értendő. A projection mapping által életre keltett objekt mapping új vonulatot indított: a térbeli forma konstruálásának óhaját, a szobrászat integrálását a digitális vizuális folyamatokba. Az un pixel mapping, vagy time-line based pixel mapping nem más, mint a térbeli formák ledfényekkel kirakott, irányított geometrikus alakzatokból összeálló fényinstallációkra tervezett fényszerkezetek. A statikusabb, viszont az objektumból induló irányított fehér fény, végtelen, időtlen installációs tereket, mozgó mozdulatlanságot teremtett. Az installáció performanszá változott, geometrikus orgonákkal irányítjuk a térbeli alakzatokat. Eljutottunk a tartalom nélküli tartalomig. A jelentés maga a forma és a fehér fény, annak szónikus dinamizmusa. A VJ a fényt vezérli, a vetített tartalom a geometrikus forma. Visszakanyarodtunk a techno stroboszkópközpontú fehér villódzásához, mely mintha Malevics Fekete alapon fehér négyzetére a fehér keret még üresebb allegóriáját hozná lelki szemeink tükre elé, mely a vjing kezdeti stádiumának tabula rasa-ja volt.

A geometry organnál a színek, árnyék- és fényhatás változások hangra reagens természetűek, melyek vezérelhetőség szerint manipulálhatók. A vjing evolúciója folyamán a fényjáték térjátékká alakult, a vetített tér vezérlési rendszere fényorgonából térorgonává változott. A valós és a virtuális tér összekapcsolódott: a rendszer kiindulópontja nem a valós tér lekövetése virtuális absztrakció által, hanem a virtuális tér nyomozása és megszólaltatása a valós tér közvetítésében. A folytonos mozgás itt nem lényeges, a fő cél a pontok megtalálása a mozgás által, a térbe kivetülő virtuális térképzet felfedezése. A virtuális tér a fizikai térben hangok és fény formájában keletkezik, mely a látszólag üres teret egész testtel irányítható hangszerre változtatja, mely a fénytérben már taktilis ingereket is kivált.

A fénygeometriával és a ledfényes rendszerekkel növekedett a fényerő, mely lehetővé tette, hogy a VJ tevékenységi körébe már a közvetlen szettjén kívüli fénypark irányítását is bevonja. Ezáltal a VJ egyben fénytechnikussá is változott, melyet úgy szint - mint a projection mapping-nél - a szoftverek is követték, és itt is új szoftverek is íródtak, mint például a Vezér, melyekkel már DMX-et, vagyis fényparkot is lehet vezérelni, ezáltal a VJ mára már a teljes fénykörnyezet kialakításáért, megjelenéséért és irányításáért felel.

²⁶⁶ <http://dynamapper.net/> 20161030

A VJ: Szubjektív, belső perspektívák: tapasztalatok az ösztöntől a tudatosságig

„*The VJ has his own music, which is different from that of the DJ, musician, or band.*”²⁶⁷

SZINESZTÉZIA / ZENE IHLETTE ANALÓG ÉS DIGITÁLIS KÉPEK

A szinesztézia a XX. század elején pszichológiai és új esztétikai fogalomként változott. A szinesztézia, vagyis *színes hallás* jelenségei a *színjelenségek*, vagyis *forizmak*.²⁶⁸ Ez nem egy asszociációs vagy reprodukciós élmény, hanem a hangérzettel egyidejűleg fellépő másodlagos szín- és fényérzet.²⁶⁹ A jelenség lélektani, természettudományi, esztétikai és nyelvi vetülete egyaránt élénken foglalkoztatta a kutatókat²⁷⁰ valamint sok művészt inspirált a fényvel és a színekkel való játékra és komponálásra.

Zeneszerzők, mint Ludwig von Beethoven a *h-moll hangnemet feketének* hívta, Rimszkij-Korszakovnál *minden hangnem egy-egy színt* jelölt, például az F-dúr a *világoszöldet, a tavaszi nyárfácskák színét*.²⁷¹ Mary Ellen Bute, az experimentális filmkészítés egyik úttörője, *zenehallgatás közben elengedhetetlen vágyat érzett, hogy reakcióit, gondolatait vizuális formába öntse*.²⁷² Sipo Ádám kísérleti zenész azt mondja: minél magasabb frekvenciát hallunk, arányában annál világosabb képek illeszkednek²⁷³.

A szinesztézia egyrészt lehet asszociációs folyamat, vagyis a *lelki szemek előtt megjelenő* társítás, valamint *projektív*, azaz a külső-vagy belső észlelésen alapuló. dr. Gyulai Elemér *A látható*

²⁶⁷ Laurent CARLIER: VJing between Image and Sound. Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 169.o.

²⁶⁸ dr. GYULAI Elemér: A látható zene, Zeneműkiadó Vállalat Budapest, 1965 16.o.

²⁶⁹ U.o. 16.o.

²⁷⁰ P. DOMBI Erzsébet: Öt érzék ezer muzsikája, A szinesztézia a nyugat világában, Kriterion Könyvkiadó Bukarest 1974. 10.o.

²⁷¹ VUKOVICS Géza: Szem a fülben. Barangolás a zenepszichológia és zeneesztétika bekötő útjain - A bedekker: dr. Gyulai Elemér A látható zene c. tanulmánya - http://exsymposion.hu/index.php?tbid=article_page_surfer&csa=load_article&rw_code=szem-a-fulben_1657 20150508

²⁷² « It was particularly while I listened to music that I felt an overwhelming urge to translate my reactions and ideas into a visual form that would have the ordered sequence of music. I worked towards simulating this continuity in my paintings. » Sandra NAUMANN: Seeing Sound: The Short Films of Mary Ellen Bute Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 41.o.

²⁷³ Kerekasztal beszélgetés a diplomadolgozatomhoz (Sztójánovits Andrea: TranΣ: / Audiovizuális kísérletek szakdolgozat, MKE, Intermédia, 2009.) - <https://attaray.files.wordpress.com/2012/04/beszeltgetecc81s5-pes-tucc81jhely.pdf> 20161027

zene című könyvében szinesztéziával kapcsolatos *zenepszichológiai kísérletsorozat* tanulságait írja le. A kísérleteiben a cél a zene kifejezőerejének kutatása, erősítő és gyengítő hatásai, a szinesztetikus élmények és az asszociatív folyamatok vizsgálata volt. A kísérletben részt vevő alanyoknak kérdéseket tettek fel, mint például: „Láttak-e színeket zenehallgatás közben” vagy „Le tudják-e fordítani a látható világ jelenségeire”. A válaszok alapján a szerző a *zeneálmok*nak hívott jelenségeket elemezte, melyek *kavargó örvénytölcsérek, sebesen forgó koncentrikus körök, fantasztikus virágok, mozgó, kaleidoszkópszerűen változó geometriai alakzatok, színes arabeszk alakját* mutatták.²⁷⁴

Cornelia Lund Visual Music című írásában úgy fogalmaz, hogy a *vizuális zenének a szinesztézia az alapja*.²⁷⁵ Gene Youngblood úgy gondolja, hogy a vizuális zene, vagy az általa preferált kifejezés rá, mint *opera-film*, vagy *elektronikus opera, maradandó kulturális hagyománnyá fog kiérlelődni a videó és a számítógépes technológia integrációja révén*. Olyan gyakorlatról ír, mely:

*„a kép és a hang egyetlen egységgé való organikus összeolvadását konstituálja, melyet egyetlen művész hoz létre, aki nemcsak megírja és előadja a zenét, hanem elképzelel és kivitelez az attól elválaszthatatlan képeket is.”*²⁷⁶

VJING TEVÉKENYSÉG ALATTI FOLYAMATOK

Timothy Jaeger a *VJ: live cinema unraveled, Handbook for live visual performance* című írásában rendkívüli sűrűséggel foglalkozik a VJ személyiségével és az akkori - 2006-os - szemléletekhez képest radikális megközelítésben tárja fel ezt a vizuális /audiovizuális világot. Taglalja a vjing-et, mint szokást és mint szabályszerűséget, a VJ-t, mint személyiséget, mint gondolkodót, promótort, szoftver designert. Igyekszik közelebb férkőzni a vjing szintaxisához, melyet bizonyos szabályrendszereken keresztül vizsgál. A vjing folyamatára nagyon találó a *‘being in the mix’* kifejezése, melyben azt fogalmazza meg, hogy a keverés alatt a tökéletes jelenlétiállapot fedezhető fel, ahol a *performansz narratívája* maga a *ritmus dinamikája*²⁷⁷. A vjing jelenségét *vizuális-mechanikai akrobatikának* aposztrofálja.²⁷⁸

²⁷⁴ dr. GYULAI Elemér: A látható zene, Zeneműkiadó Vállalat Budapest, 1965 29.o.

²⁷⁵ „visual music is based on synaesthesia.” Cornelia LUND: Visual Music, Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 27.o.

²⁷⁶ Gene YOUNGBLOOD: A videó felnőtté válása és a filmművészeti vállalkozás <http://www.intermedia.c3.hu/mszovgy1/youngblo.htm> 20161029

²⁷⁷ „The narrative and dynamics of rhythm in the mix becomes the narrative of the performance itself.” - Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 16.o.

²⁷⁸ „It is a form of visuo-mechanical acrobatics.” - U.o. 16.o.

A vjing ugyanakkor egy olyan *poszt-esztétikai jártasság*²⁷⁹, melyben az élő, efemer folyamatok számítanak. A vjing *egy folyamat, egy hozzáállás, egy poszt-diszciplináris és kortárs gyakorlat*.²⁸⁰ A VJ elsődleges tevékenysége a hangfigyelés, mely belső, intuitív ténykedés. Ez azt jelenti, hogy folyamatosan abban az állapotban van, amikor a környezeti rezdülésekkel együtt, azokkal egyidejűleg létezik, szimultán figyel és cselekszik. A VJ másodlagos tevékenysége hangra reagens természetű. *A játékosság, véletlenszerűség és improvizáció olyan technikák, melyek lehetővé teszik a kísérleteteket és a felfedezést*.²⁸¹ Gondoljunk csak bele: hogy lehetséges az, hogy 8 órán keresztül éber a figyelem?²⁸² Nyilvánvalóan vannak holtpontok viszont ez egy nagyon kitartó, fáradhatatlan tevékenység, mitől tud és érez készletét az éberségre a VJ?

A számítógépes programok, vagy a számítógéphez csatlakoztatott külső segédeszközök lehetővé teszik, hogy a reflexeket, mint például a színérzeteket majdnem valós időben követhessük le. A képi asszociációs folyamatok aktív magatartást kívánnak, a fellépő gondolatársítások képekben jelennek meg az adott vizuális digitális rendszerből szelekció útján, a hasonlóság vagy egyezőség elve alapján. A hasonlóságot és az egyezőséget kettéválasztom és arra értem, hogy a hasonlóságon alapuló gondolati és fizikai szelekció (a számítógépen fájlok keresése) az asszociatív folyamatban fellépő képi gondolatokhoz hasonló, már meglévő képi gondolatokat társít. Az egyezőség elve alapján a képi társítás már meglévő videofájl képét eleveníti meg. A vjing-ben is a speciális audiovizuális műfajban egyrészt *reflexszerű-passzív*²⁸³, másrészt az ez után következő aktív magatartás figyelhető meg.²⁸⁴

DIGITÁLIS JELENLÉT / VALÓS IDŐ / LOOP ÉS MANTRA

Dr. Gyulai Elemér egyik legfőbb következtetése arra, hogy miben más zenére készíteni a vizuális tartalmat, mint zene nélkül, az az *átélési* folyamat, amikor a hallgató még nem kezdi *analizálni* a hallott zenedarab alapján fellépő érzeteit, hanem *passzív* magatartásban, *reflexszerűen* reagál.²⁸⁵

²⁷⁹ „VJing is also a post-aesthetic practice” Laurent CARLIER: VJing between Image and Sound. Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 163.o.

²⁸⁰ „It is a process, an attitude, a post-disciplinary and post-contemporary practice.” U.o. 162.o.

²⁸¹ „Randomness, play, and improvisation are all techniques that allow experimentation, discovery.” Yves Schmid DORNBIEBERER: From Video Games to Audiovisual Instruments, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 244.o.

²⁸² Egy klasszikus VJ szett a parti teljes időterjedelmét jelenti, mely átlagosan 8 óra.

²⁸³ dr. GYULAI Elemér: A látható zene, Zeneműkiadó Vállalat Budapest, 1965 192.o.

²⁸⁴ SZTOJÁNOVITS Andrea: Improvizatív digitális mozgókép alkotás az oktatásban az audiovizualitás eszközeivel, MKE, Tanár szak, 2009.

²⁸⁵ dr. GYULAI Elemér: A látható zene, Zeneműkiadó Vállalat Budapest, 1965 192.o.

A zenehallgatás folyamatát Csíkszentmihályi Mihály *Flow* című könyvében a következőképp fogalmazza meg:

„A zenehallgatás kezdetben érzékszervi élmény. Ebben a fázisban az ember a hangoknak azon tulajdonságaira reagál, amelyek kellemes, idegrendszerébe genetikusan kódolt fizikai reakciókat váltanak ki belőle. [...] A zenei élmény következő szintje a hallgatás analóg módja. Ebben az állapotban megtanulunk a hangminták alapján érzéseket és képeket előhívni magunkból. [...] A zenehallgatás legkomplexebb módja az analitikus mód. Ebben a fázisban a figyelem a zene strukturális elemeire irányul az érzékekre vonatkozó benyomások vagy az elbeszélő jelleg helyett. Zenehallgatási készségünk ezen a ponton magában foglalja azt a képességet, hogy felismerjük a zenemű belső rendjét és azt, milyen eszközökkel éri el a szerző a harmóniát.”²⁸⁶

A zenei játék, előadás közben érhető tetten ez az áramlás, mely nem törik meg, nincs szünet és egy hosszú végtelen folyamatot képez, a pillanatban létezik. Michael Nyman az *Experimentális zene, Cage és utókora* című könyvében úgy ír az experimentális zeneszerzőről, akit a *pillanat egyedisége* foglalkoztat, példának a Ji King-et hozza fel: «Az adott pillanat adott megfigyelése az ősi kínai gondolkodásmód számára inkább véletlen esemény, mintsem egy összefonódó kauzális folyamat láncolatából származó eredmény. A figyelem, úgy tűnik, hogy a véletlen által formált események konfigurációjára irányul a megfigyelés pillanatában, és semmi esetre sem azokra a feltételezett okokra, amelyek látszólag létrehozták ezt az egybeesést.»²⁸⁷

A Vj a pillanatban, az időtlenségben és a non-linearitás folyamatában létezik, melyet a “presence”, vagyis *az élet adott pillanatában való teljes bátor részvétellel* is leírhatunk, melyet Rogers “módosult tudatállapotnak” nevez.²⁸⁸ „Az ősi és a tudatos énünk folyamatos interakcióban van. A VJ-k elő tudják hívni a zsigeri szintű szimbolikus / érzelmi, valamint a tudatos interpretációját is egy adott témának, mely performatív tevékenységükben nyilvánul meg.”²⁸⁹ A VJ elsődleges gesztusa a mindfullness meditációból merített hangfigyelés, éberrel figyel a körülötte zajló hangyi folyamatokat.

²⁸⁶ CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály: *Flow Az áramlat A tökéletes élmény pszichológiája* Akadémiai kiadó, Budapest, 1997. 73-74.o.

²⁸⁷ Michael NYMAN: *Experimentális zene, Cage és utókora*, Magyar Műhely Kiadó, 2005. 34-35.o.

²⁸⁸ FEJÉR Balázs: „Self Groove” - csoportélmény és változás egy zenei szubkultúrában, mentálhigiénés projektdolgozat, Károli Gáspár Református Egyetem, 2015.

²⁸⁹ „There are numerous interplays between the primitive and conscious self. VJs that can find images or performative ‘triggers’ that hit at both the gut-level symbolic / affective and the conscious interpretation of a subject are at an advantage.” Timothy JAEGER: *VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance*, M.F.A. University of California, San Diego 2006. 40.o.

A JÁTÉKOS ATTITÚD / GAMER HABITUS

A VJ a jelenléttel egy időben szimbolizálja a dinamikus szörfölő létformát, a játékosságot, ismeri a képi reakció kezelésének fortélyait, a mixelés folyamatát. Különös összefüggést lehet találni a videojátékot játszó 'gamer' viselkedési mechanizmusa és a VJ mixelése között. Egyrészt azt, hogy mindkét esetben játékról van szó, mely predesztinál egyfajta felszabadultságot, másrészt mindkét esetben audiovizuális tartalmak irányításáról beszélünk. Nem véletlen, hogy a President Palace Movie Lights (PPML) nevű magyar VJ csapatnak a vjing-hez kapcsolódó installációját *VJ game*²⁹⁰-nek nevezte el. Egy másik, magyar-brit, VJ csapat projektje, a Vj Yourself projekt a *parti vetítést ötvözi számítógépes játékkal*. A partin résztvevő közönséget arra kérik, hogy legyenek aktív részei a vetítésnek, melyet az ún. gamepad-el, játékkonzollal tudnak irányítani. A játék és VJ szoftver iPad-re írt app verziója 2014-től elérhető, jelenleg a csapat a *virtuális valóság (VR) alapú verzió is dolgozik*.²⁹¹

Axel Stockburger *An Audience of One. Sound Game as a Specific Form of Visual Music* című írásában elemzi a játékos személyiségét, viselkedését a vizuális zene aspektusából. Említi Roger Callois játékelméletét, miszerint a játékos *két fő tudatállapotban* van, a *ludus*-ban és a *paidia*-ban. A ludus, amikor a játékost *kötik a szabályok*, a paidia viszont már a *játék szabadsága*, az *elsődleges improvizációs erő*.²⁹² A vjing-ben a kotta, a szett szerkezete a szoftveres tartalom keretrendszere és az irányítás milyensége lehet a szabályrendszer, az aktus viszont a szabad improvizáció, a 'kikapcsolt' állapot, melyben hatalmas szerepe van a ritmikusságnak. Stockburger a *Pong* játékot említi, mely jól példázza azt a jelenséget, melyet úgy is hívhatunk, hogy valaki *'elveszti önmagát' a játékban*. A játék alatt a ritmus a legfontosabb alkotóelem, mely az egyik kiváltó komponense ennek az *elmerült* érzésnek.²⁹³ A *Rez*²⁹⁴ nevű számítógépes játékban létezik is egy olyan funkció, hogy „travel mode”, melyet ha bekapcsol a játékos, akkor *óvja a környezeti csapásoktól* és hagyja, hogy

²⁹⁰ A President Palace Movie Lights: Az összművészeti igény, ahol a fénykörnyezet egyenrangú elem a hallhatókkal, először az 1990-es évek kezdetén jelent meg Bernáth(y) Sándor poszt-performatív acid partijain. Ezekben a PPML csoport volt a vizuális brigád, akik Bernáth(y) festményeire vetítettek az annak idején fellelhető eszközökkel – super8-as vetítővel, diavetítővel, illetve korai projektorokkal – kezdetleges (akkoriban csúcstechnológiás) számítógépes animációkat. - <https://ridersonthemall.com/portfolio/ppml/> 20160530

²⁹¹ <https://ridersonthemall.com/portfolio/vj-yourself-uk-vj-mimikri-hu/> 20150530

²⁹² Axel STOCKBURGER: An Audience of One. Sound Game as a Specific Form of Visual Music, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 122.o.

²⁹³ „this rhythmic accommodation [példának a Pong játék hangeffektjeit említi] could be one of the explanations for the feeling of losing oneself in the game [...] rhythm is an important factor in all computer and video games...[...] The player accommodates his or her actions to the rhythm of the game system” - U.o. 119.o.

²⁹⁴ Rez (2001) by Testuya Mizuguchi and United Game Artists

koncentrációja teljes mértékben a játék audiovizuális környezetére fókuszáljon. A játék készítői *inspirációs forrásként Kandinszkij-t és a rave zenét emelték ki.*²⁹⁵

Érdekesség, hogy a VJ eszköztárában újfent felbukkannak a videojáték készítésére fejlesztett szoftverek, mint pl. a *Unity3d*²⁹⁶ vagy az *Unreal Engine*²⁹⁷.

MOZGÁS / ÖSZTÖN / GESZTUS

DINAMIKUS INTERAKCIÓ ÉS VISSZACSATOLÁS

„A zenét nemcsak halljuk, hanem látjuk is. Ez eredendően nem másból, mint magából a zenéből adódik. Lévé a zene maga is mozgás, téri jelenség, s így kép is. A zenének ez a mozgalmas, téri és képi minősége legteljesebben a táncban tapasztalható meg. [...] A tánc ugyanis nem más, mint a hangok mozgalmasságának követése, a test ráhangolása a zene dinamikájára” írja Tillmann J. Attila *a zenei képről.*²⁹⁸ Az írás tartalmazza azt az esszenciát, hogy a képek vezérlése hangokra, valamint az audiovizualitás testi tapasztalatának, a folyamat átélésének térbeli minősége a tánc, én inkább mozgásnak hívnám, immerzív folyamatában reinkarnálódik. Az audiovizualitás taktilis tapasztalattá változik a ritmusra reflektáló mozdulatok és a gesztusvezérlés által. A gesztusvezérlés kutatásának fő információforrása, hogy milyen ‘érzés’ leütni egy billentyűt, milyen mozdulatok jönnek először, zsigeri, tudatos szándék nélküli, ösztönös forrásukból. A gesztusvezérlés és a grafikus interfészek között nem hiába alakult ki egy egymásra épülő szoros kapcsolat, melyet az interaktív design, design interaction ugyanúgy használ, mint a vjing gyakorlata. Egy ír-brit 2011-es kutatás, *A VJ Centered Exploration of Expressive Interaction*²⁹⁹ nem véletlenül foglalkozott a VJ-ken keresztül az önkifejezés és az interakció kapcsolatával, hiszen a VJ az a személy, aki száz százalékban használja a testét, gesztusait, hogy élő, vizuális performatív produkciót hozzon létre. Egyre nagyobb figyelem fordul a vjing irányába human-computer-interface (HCI) kutatói oldalról is.³⁰⁰ A VJ-nek hatalmas

²⁹⁵ „relieves the player from the constraints of the shooter principle (the avatar cannot be damaged by enemy shots) and allows to concentrate fully on the musical side of the game. Interestingly, the game’s creator cites Kandinsky and rave music as his inspirations” Axel STOCKBURGER: An Audience of One. Sound Game as a Specific Form of Visual Music, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009. 123.o.

²⁹⁶ <https://unity3d.com/> 20161030

²⁹⁷ <https://www.unrealengine.com/> 20161030

²⁹⁸ TILLMANN J.A.: Hangmozgás Avagy a zenei képről A vizuális zene a kortárs művészetben szimpóziumon (2012. május 25.) elhangzott előadás írott változata - <http://www.prae.hu/index.php?route=article%2Farticle&aid=5454> 20161029

²⁹⁹ Jonathan HOOK, David GREEN, John McCARTHY, Stuart TAYLOR, Peter WRIGHT, Patrick OLIVER: VJ Centered Exploration of Expressive Interaction - funded by an EPSRC Doctoral Training Award and the RCUK Digital Economy Research Hub SiDE: Social Inclusion through the Digital Economy. - <https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2016/02/VJ20CHI20201120v2032028Camera20Ready29.pdf> 20161031

³⁰⁰ VJing from Wikipedia, the free encyclopedia Based upon the revision last edited by 77.12.27.96. at 13:00, 25 July 2010. Greyscale Publishing 2010 38.o.

tapasztalata van abban, hogy milyen a vizuális irányításra célszerű un. User Interface, vagyis felhasználói felület és azon keresztül hogyan lehet a legjobb User Experience-t, vagyis felhasználói élményt átélni. A VJ egyben megalkotója és használója is a saját grafikus felületének, melyen mindig megjelenik az a gondolati mechanizmus, mely a belső képünk, rendszerünk projektált struktúráját reprezentálja, vagy generálja. Ez a felhasználás folyamán a gesztus-interakció által visszacsatolja a módosult vizuális állapotokat a vetítőfelületre, ha például egy VJ - vagy bármilyen felhasználó, aki audiovizuális tartalmakat hoz létre - moduláris felépítésű szoftverrel dolgozik, az visszahat mind a gesztusaira, mind a képek tartalmának esztétikájára, mind a folyamat időkezelésére, tehát amilyen a felület, kezelőfelület logikája, gondolkodásban idomulunk hozzá. Nem hiába, hogy olyan cikkek jelennek meg, mint például a *Legyel VJ egy kézzel*, melyben egy iPad-re írt vizuális alkalmazást jegyeznek³⁰¹. Az előállítási procedúra a vezérlésben is megfordult: képekkel, grafikus notációval készítünk zenét, mint például a *BlokDust*³⁰² nevű böngészőben működő eszközzel.

A VJ bármilyen eszközt könnyedén integrál a repertoárjába, legyen az egy MIDI billentyűzet, egy Oculus Rift³⁰³ vagyis un. hordható technológiai vezérlés vagy egy fikusz növény³⁰⁴, sőt önnön biofizikai jeleit is használja a vizuális szettben vagy akár interaktív installációban, mint agyhullámok vagy szívdobogás. Arra már egy új kifejezés is született, a "Hands free vjing"³⁰⁵, amikor a közvetlen testi irányítástól (gombnyomás gesztusa) eltérően más jelekkel vezéreljük a szettet (pl. egy Kinect kamerával).

³⁰¹ http://hvg.hu/tudomany/Legyel_VJ_egykezzel_video_46GYU3 20161030

³⁰² <http://cdm.link/2016/08/blokdust-amazing-graphical-sound-tool-browser/> 20161030

³⁰³ <https://www.oculus.com/> 20161030

³⁰⁴ vezérléshez még növényeket, amivel lehet irányítani (lejjebb van a videó): <http://remezcla.com/features/music/interspecifics-profile/> 20161030

³⁰⁵ www.airtightinteractive.com 20161030

A vjing, mint módszer Záró gondolatok

„Attraction is the Method”³⁰⁶

A vjing-et, mint alkotótevékenységet a művészetelmélet aspektusából előnyösebb alkotói módszerként, mint műfajként nézni. Eva Fisher írásában úgy fogalmaz, hogy *a vjing egy új művészeti forma és új kreativitás, mely nagy mértékben hatással van [viszont] más műfajokra.*³⁰⁷ A művészeti műfaji kategóriák hozzávetőlegesen egységes szabályrendszerük következtében nem képesek praktikus keretbe helyezni ezt a hibrid, polemikus, az akadémikus művészeti diskurzusból mindmáig a perifériára rekedt vizuális aktivitást. A vizuális alkotótevékenység, mint metódus valamint annak kutatása és ez a személtváltás megfelelően alkalmazható a vjing téma körül kialakult homályos atmoszféra - értem ezalatt művészeti diszkomplexitás, ellenkultúra, törzsi kultúra, mint művészeti burok elutasítása - letisztítására.

A VJ 'attitűdváltozásai' az értekezés alapján tiszta ívvel írhatók le: a videoalapú gondolkodást, mely a komputeren még fellelhető volt, felváltotta a programozói - tehát a komputeralapú gondolkodás. Ahogy fejlődött a tevékenység, úgy terjeszkedett a szellemisége mind virtuálisan - network - , mind fizikálisan - például a mapping és pixel mapping műfajok. Nem unikalitásról van szó, hanem tömegkultúráról, tömeges reflexióról, csoportreflexióról a környező, szociokulturális társadalmi rendszerekre.

A VJ a digitális világ vizuális kommunikációs folyamatának élvonalában száguld, ért, megért, elemez és használ, minden újdonság, ismeretlen elmélet és technológia számára önnön kiteljesedését jelenti. Folyamatosan kutat, dinamikus igazodik a digitális lét különböző kihívásaihoz. Olyan alternatív tudatállapotokban van, az állapotok között szörföl, mely élénk és lendületes aktivitást igényel. Az impulzus alapú improvizatív gesztusok multiverzumában „navigál a virtuális környezetek [között], a mobilmédiától elkezdve a stadion méretű koncertek látványvezérléséig bezáróan.”³⁰⁸ Ez az audiovizuális technológia, reflexió olyan digitális jelenlétet is feltételez, mely-

³⁰⁶ Timothy JAEGER: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 40.o.

³⁰⁷ „This [=vjing] has developed into a unique form of art and creativity, which, in turn, has greatly influenced other genres.” Eva FISHER: VJing, Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V. 127.o.

³⁰⁸ „They navigate between environments all the way from mobile media to stadium-sized concerts. They are walking encyclopedias of media, with an incredible breadth and depth of knowledge that transcends these individual domains.” Timothy Jaeger: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006 4.o.

ben a tevékenység, a performansz *meta-szintű szervezethez* igényel.³⁰⁹ A VJ *megtartja a szabadság* érzetét, a *gyermeki játszás örömét* a performanszában³¹⁰, tükörcépévé válik a digitális világ, személyisége a pillanat varázsában eggyé olvad a gépi-testi jelenléttel. «A VJ performansza az élet, mint improvizáció vizsgálásának módszereként tapasztalható meg, egy életmód gyakorlatként.»³¹¹

A VJ zenében gondolkodik, de képekben cselekszik. A gépzenére ‘táncolás’, az elektronikus zenére történő vizuális mozgóképkészítés, valós idejű programozás, coding és irányítás aktusa, egyfajta ösztönszerű transzhumán állapotba visz. A virtualitás testi szinten is ötvöződött a valósággal, a kiterjesztettség mind a digitális, virtuális valóságban, mind a valós, fizikai környezetben megtörtént.

Ember és számítógép együtt cselekszik: a valós idejű processzálás (gép) szimultán a valós idejű jelenléttel (ember). Az egyik a másikra, a másik az egyikre támaszkodik, összhang van és száguldás a végtelen pillanat virtuális audiovizuális sztrádáin.

³⁰⁹ „The VJ riffs with the audience and notices what flows. Jockeying embodies a meta-level of organization in this way.” U.o. 4.o.

³¹⁰ „It is of major importance that they keep their freedom to act in an unconstrained way, like a child playing, to be able to perform the ultimately necessary investigation (elmélyedés, vizsgálódás) of the audio-visual, multimedia or synaesthetic appearance of a mediatized and digitalized world.” Bram CREVITS: *The roots of vjing; A historical overview, VJ audio-visual art + VJ culture* edited by Michael Faulkner / D-Fuse, Laurence King Publishing Ltd 2006. 19.o.

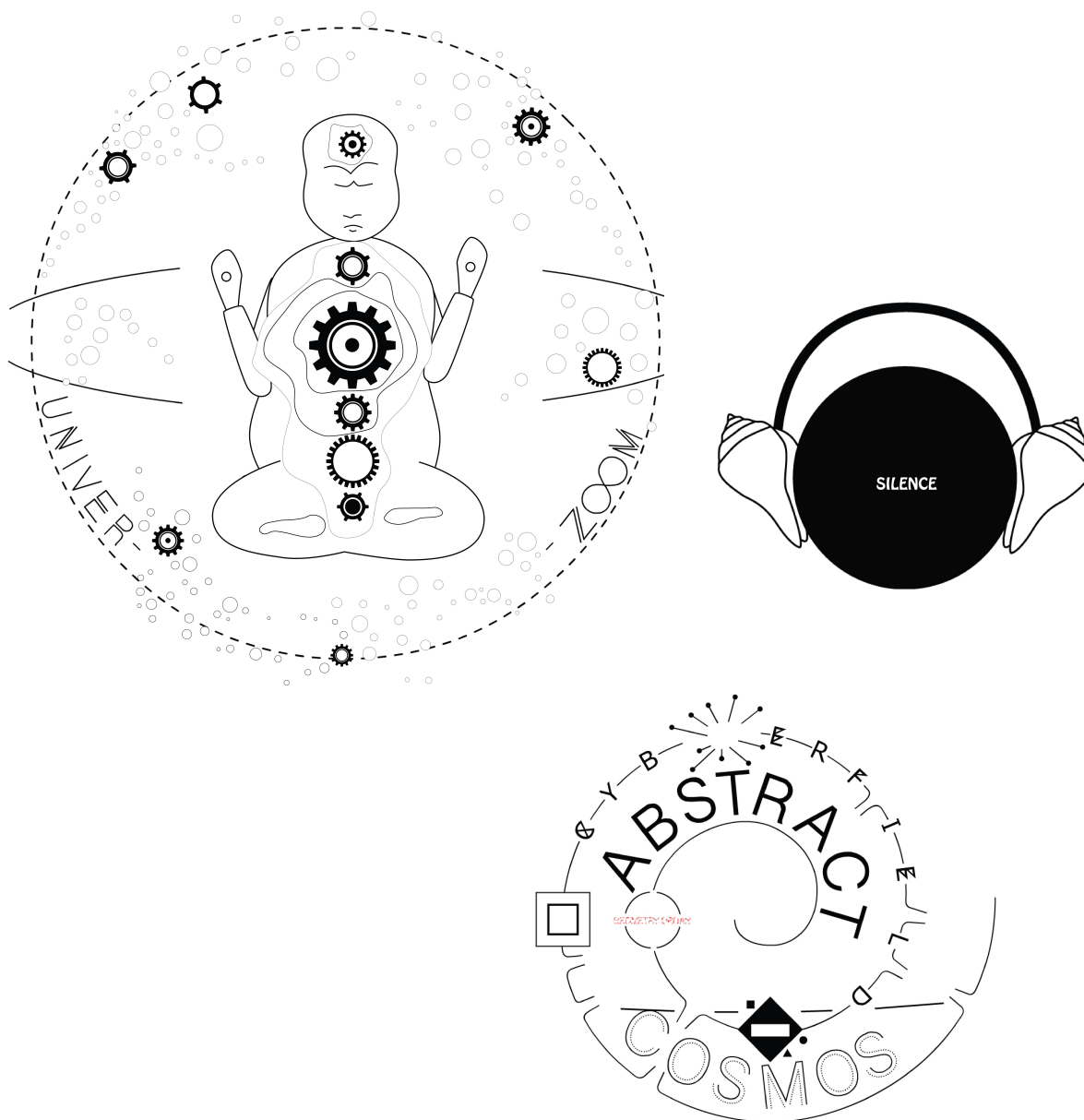
³¹¹ «The performance of the VJ is experienced as a method of inquiry through life as improvisation, a “lifestyle practice”» Marc Amerika: *META / DATA: Digital poetics*; Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): *The Audiovisual Breakthrough* © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V 139.o.

A TAPASZTALÁS ESZKÖZEI

Doktori Mestermunka

Doktori Mestermunkám két részből tevődik össze.

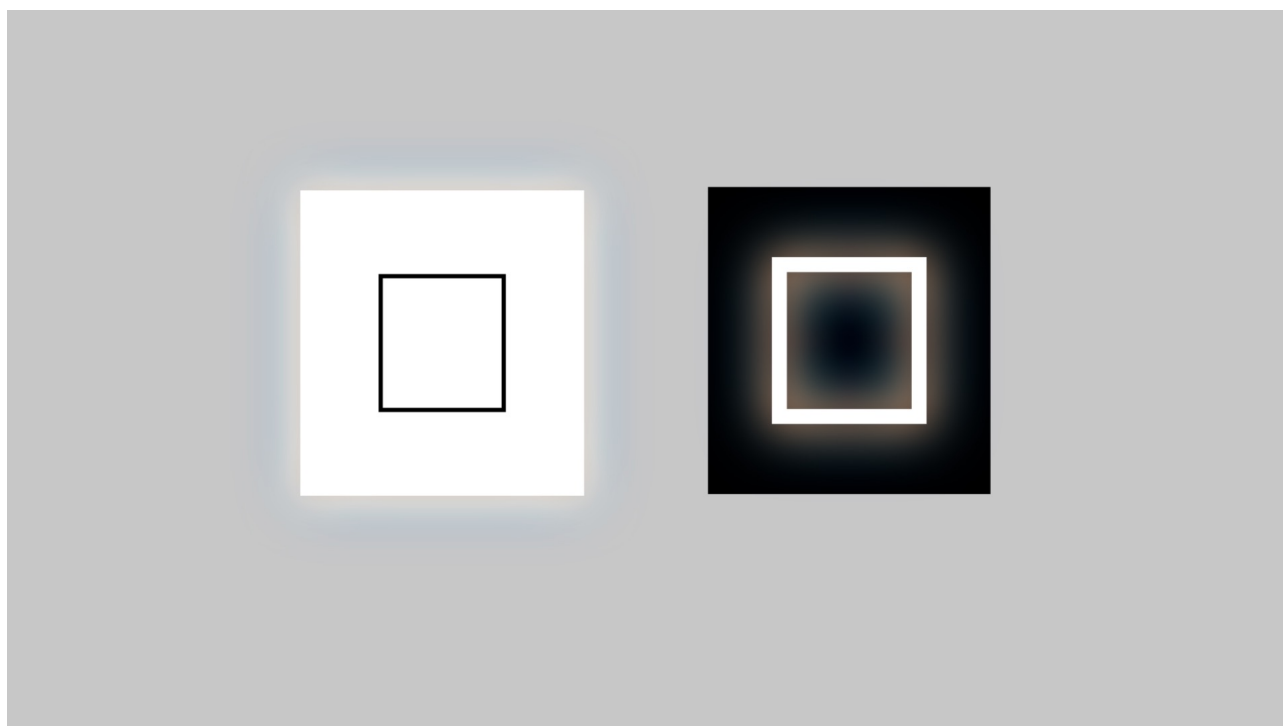
Doktori Mestermunkám gerincét a disszertációm elméletét illusztráló többtucatnyi folyamatábra valamint gondolatábra adja. Ezen ábrák rövid programozott loop-ként jelennek meg a térben, a loopok időhossza változó, ezáltal a rajzolatok időbeli metszéspontjai folyamatosan alakulnak. A grafikus- valamint mozgó illusztrációk háttereként ambiens zene szól. A ambient ritmustalan repetitív hangzásvilága, a változó változatlanságokhoz a képek javarészt 'nyers' vonalrajzokkal és színvilágokkal idomulnak. A nyugvó térben mozgó tapétaként jelennek meg az animációk.



Mestermunkám másik része, egy techno környezet megteremtése, vagyis egy kiragadott ábra - techno-ábra - realizálása. Az ábra Kazimir Malevics fehér alapon fehér valamint fehér alapon fekete négyzetére adott reflexió, a tér 'semlegesítése': fekete alapon fehér keret, valamint fehér alapon fekete keret az underground partitert szimuláló sötét térben, „fekete dobozban”³¹² fogalmazódik meg.

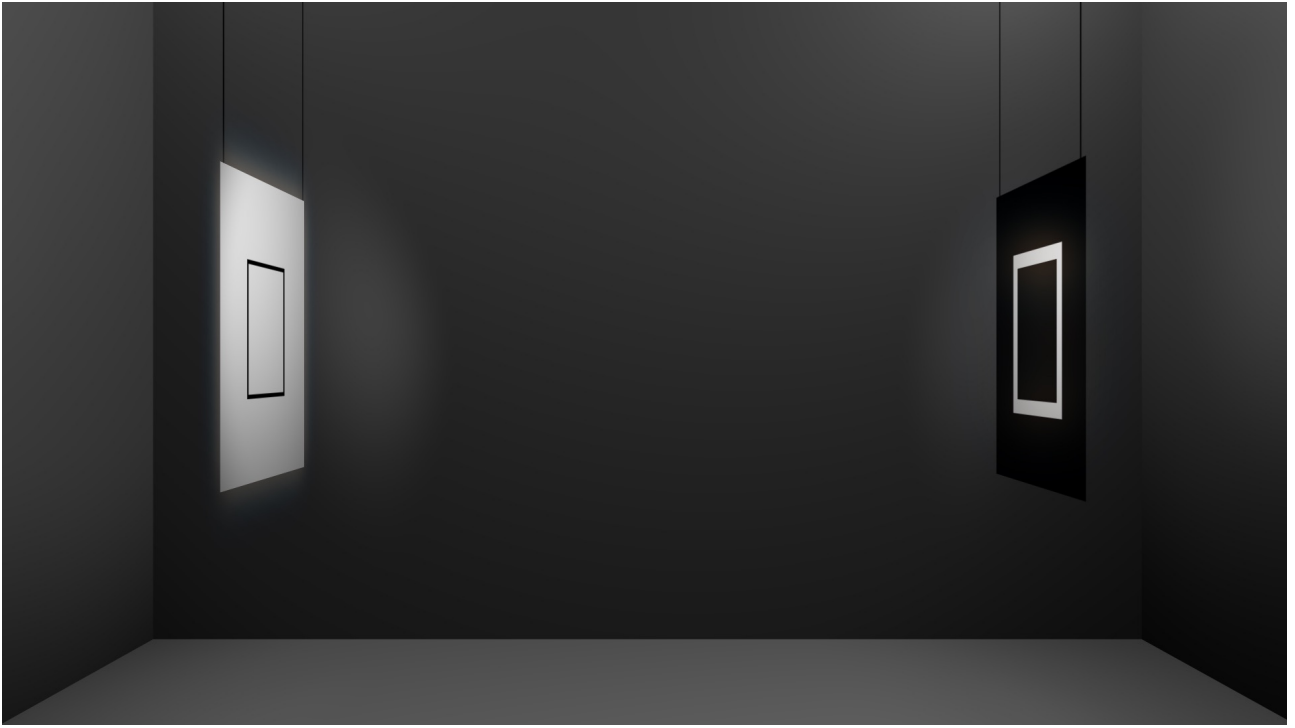
Az objektumok ledes háttérmegvilágítást kapnak, a cél egy olyan fénytér megfogalmazása, melyben az egyik véglet a vakítás, a másik pedig a sötétség, mely a nézőt egy belső nyugalmi pont keresésére hívja fel. Az installáció filozófiájában a végtelen pontjai ismétlődő vagy végtelenségig változó halmazrendszerek. A végtelen elképzelésével egy meghatározhatatlan ismeretlen képzelünk, a végtelen mint idő pontjainak egy adott meghatározottsága holtpontként értelmezhető. A holtpont egy olyan állapot, mely átbillent egy realitásból vagy álrealitásból egy másik realitásba vagy álrealitásba.

A techno-ábra nem csupán esztétikai reflexió, lévén az underground partikultúra egy olyan társadalmi környezetben jött létre, melyben az eszképizmus, a totális anyag-nélküliség, az energiák felszabadítása, a kényelmes környezet megteremtése volt a cél. Ezen a ponton mélyen kapcsolódik Kazimir Malevics szuprematista elméletéhez. Sebők Zoltán így fogalmaz: „A szuprematizmus antiutilitarista és energetikai. Konokul tagadja a tárgyi világ valóságosságát, mert azt [...] különféle bonyolult, tisztán energetikai folyamatok korrelátumának tartja. Következésképpen mindent valótlanak tekint, ami egy haszonelvű vágyódás tárgya lehetne. A művész feladatát a látható, tapintható világ mögött működő energetikai folyamatok fölfedezésében és képi megtestesítésében jelöli ki”³¹³ A tárgyakkal a néző, befogadó szenzorok útján interakcióba tud lépni, ezáltal irányítja a környezet fényintenzitását.



³¹² FEJÉR Balázs: Az LSD kultusza /egy budapesti kulturális színpad krónikája/, MTA PTI Etnoregionális Kutatóközpont Budapest, 1997. 12.o.

³¹³ Sebők Zoltán: Kazimir Malevics szuprematista elmélete - http://adattar.vmmi.org/cikkek/12947/hid_1984_07-08_14_sebok.pdf 20170613



IRODALOMJEGYZÉK

- ANGYALOSY Eszter: „Egy éjszaka a föld alatt...” Az underground technozene köré kialakult csoportkultúra antropológiai elemzése, MTA PTI Etnoregionális és Antropológiai Kutatóközpont Munkafüzetek 112. A. Gergely András szerk. Zene és/vagy politika, Zeneantropológiai megközelítések, Budapest 2010
- BÁRDOS Judit Montázs, szerkesztette: , Eisenstein írásait Berkes Ildikó fordította - <http://grafikanagy.hu/koskaroly/11b/Mont%C3%A1zs.pdf> 20161030
- BARLOW, John Perry: Coming Into the Country, 1991 Electronic Frontier column in Communications of the ACM - https://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/complete_acm_columns.html 20161030
- BARRIE, Beth: Victor Turner, 1998. Fordította: Katona Zsuzsa - <http://www.sze.hu/mtdi/gyoreuropa/Tudom%E1ny-%20%E9s%20kutat%E1st%E6rt%E9net/Turner.doc> 20161030
- BEAINI, Rabih interjú az Index-en 2015 http://index.hu/kultur/zene/2015/10/06/konfrontacio_a_tancteren/ 20161030
- BEKE László: Véletlen mint művészet (1977?) - <http://www.artpool.hu/veletlen/naplo/beke.html>, 20161026
- BENNETT, Andy: Szubkultúrák vagy neo-törzsek? A fiatalok, a stílus és a zenei ízlés közötti kapcsolat újragondolása, fordította: Szabó Adrienne, megjelent: replika-53 2005
- BERNÁTHY Zsigmond: VJ Művészet/ vizuális varázslat a 3. évezredben Diploma Szakdolgozat, Magyar Iparművészeti Egyetem, Budapest 2005
- BOKOR András: Pszichedelia a művészetekben 2006 - http://www.daath.hu/incoming/Bokor_Pszichedelia.pdf 20160908
- BORDOS László Zsolt: Hogyan jutottunk el az épületvetítésig c. előadása, mely a ROM-Riders On the Mall audiovizuális fesztiválon is hallható volt 2016. májusában: <https://ridersonthemall.com/portfolio/bordos-laszlo-zsolt-kepzomuvesz-hogyan-jutottunk-el-az-epuletvetitesig/> 20161026
- BRUDER, Jessica: Burning Book, A visual history of Burning Man, Simon Spotlight Entertainment, Simon & Schuster 2007
- CARLIER, Laurent: VJing between Image and Sound. Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
- CARVALHO, Ana and LUND, Cornelia (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V.
- COOPER, Harry: Une peinture jazz? Sons & Lumières, Une histoire du son dans l'art du XXe siècle, Centre Pompidou 2004
- CREVITS, Bram: The roots of vjing; A historical overview, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-Fuse, Laurence King Publishing Ltd 2006
- CSATÓ Máté - KITZINGER Gábor: VJ Vizuális szakmunkások, MOME 2006
- CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály: Flow Az áramlat A tökéletes élmény pszichológiája Akadémiai kiadó, Budapest, 1997
- CSÖRGŐ Zoltán tudatkutató, szimbólumkutató, kerekasztal beszélgetés, 2015 - <https://attaray.files.wordpress.com/2013/03/kerekasztal-dork-csocc88rgocc8b-borosi.pdf> 20161030
- DORNBIERER, Yves Schmid: From Video Games to Audiovisual Instruments, Audio.Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
- ENO, Brian interjú, 2009 http://www.moredarkthanshark.org/feature_luminous2.html 20160909
- ERŐSS Nikolett: Fehér Kocka, <http://tranzit.org/curatorialdictionary/index.php/szotar/feher-kocka/> 20160920
- FEJÉR Balázs: Az LSD kultusza /egy budapesti kulturális színpad krónikája/, MTA PTI Etnoregionális Kutatóközpont Budapest 1997
- FEJÉR Balázs: „Self Groove” - csoportélmény és változás egy zenei szubkultúrában, mentálhigiénés projektdolgozat, Károli Gáspár Református Egyetem 2015
- FERENCZ Gábor: Morális cselekvés és az identitás felépítése. Belvedere Meridionale. XXV. 3. 5–14. pp, Fuhse 2001
- FISHER, Eva: VJing, Ana Carvalho and Cornelia Lund (eds.): The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V
- FOUCAULT, Michel: Más terekről (1967) Heterotópiák, fordította: Erhardt Miklós - <http://exindex.hu/index.php?page=3&id=253> 20161030

- GYENES Zsolt: A vizuális zenéről, Rendszerezési kísérlet 2012 http://vizualzene.hu/gyenes_zsolt.pdf 20161010
- GYENES Zsolt: Az absztrakt fotográfia a kortárs művészetben, DLA értekezés, Pécsi Tudományegyetem Művészeti Kar, Képzőművészeti Mesteriskola 2007
- GYULAI Elemér, dr.: A látható zene, Zeneműkiadó Vállalat Budapest, 1968
- HAMVAS Béla: A babérligetkönyv MEDIO Kiadó 2015
- HAVASRÉTI József: Alternatív regiszterek, A kulturális ellenállás formái a magyar neoavangárdban, Typotex Kiadó, Budapest 2005
- HOOKE, Jonathan GREEN, David McCARTHY, John TAYLOR, Stuart WRIGHT, Peter OLIVIER, Patrick: VJ Centered Exploration of Expressive Interaction - funded by an EPSRC Doctoral Training Award and the RCUK Digital Economy Research Hub SiDE: Social Inclusion through the Digital Economy. - <https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2016/02/VJ20CHI20201120v2032028Camera20Ready29.pdf> 20161031
- HORKAI Anita: Screenagerek, A techno-kultúra megjelenési formái a mai Magyarországon, MTA Politikai Tudományok Intézete Etnoregionális Kutatóközpont Budapest 1999
- HUXLEY, Aldous: Szép új világ, fordította: Szentmihályi Szabó Péter, fordítás az alábbi kiadás alapján készült., Aldous Huxley: Brave New World, Chatto and Windus Ltd., London, 1932, © Mrs. Laura Huxley
- JAEGER, Timothy: VJ: Live Cinema Unraveled, Handbook for Live Visual Performance, M.F.A. University of California, San Diego 2006
- JÄGER, Gottfried KRAUSS, Rolf H. REESE, Beate: Concrete Photography / Konkrete Fotografie, Kerber Verlag, Bielefeld 2005
- JUHÁSZ Levente Zsolt: A színesztézia pszichológiája, Doktori disszertáció, Eötvös Loránd Tudományegyetem Pedagógiai és Pszichológiai Kar, 2005
- KAPPANYOS András bevezető tanulmánya a Dada antológiához (III. fejezet): A dada, mint irányzat - <http://www.artpool.hu/dada/iranyzat.html> 20161026
- KEAZOR, Henry: Visual Music in Mark Romanek / Coldplay, Speed of Sound, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
- KELLNER Balázs: A meghasadt hangkép - autonóm, szimbiotikus és heteronóm audiovizuális reprezentációk a kortárs videoművészetben, Apertúra magazin 2013
- KITTLER, Friedrich: Optikai médiumok, Ráció Kiadó, Magyar Műhely Kiadó, 2005
- KÖMLŐDI Ferenc: Fénykatedrális, technokultúra 2001, Kávé Kiadó 1999
- KÖMLŐDI Ferenc - PÁNCZÉL Gábor: Mennyek kapui, Az elektronikus zene évtizede, digitális szerzői kiadás Budapest - Los Angeles 2009
- LACZKÓ Juli: Kortárs vizuális rituálék a föld alatt: Gondolatok a VJ-kultúráról, MOME Szakdolgozat 2010
- LALWANI, Mona: The next wave of AI is rooted in human culture and history - https://www.engadget.com/2016/08/16/the-next-wave-of-ai-is-rooted-in-human-culture-and-history/?utm_source=mandiner&utm_medium=link&utm_campaign=mandiner_digit 201608 20161031
- LEILA, Rossana di: AV AUDIENCE DEVELOPMENT MEETING LPM 2015>2018 presentation, Amsterdam, 2016
- LEW, Michael: Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance, Media Lab Europe, 2004 <http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/livecinema/Live%20Cinema%20NIME%202004.pdf> 20161026
- LUND, Holger: Visual Music in the Context of Multimedia Parties, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
- LUND, Cornelia: Visual Music, The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.v.
- MAKELA, Mia: Live Cinema: Language and Elements, MA in New Media, Media Lab, Helsinki University of Art and Design, 2006
- Magyar Néprajzi lexikon
- MANOVICH, Lev: Database as a symbolic form, The Database Logic - http://courses.ischool.berkeley.edu/i290-1/s04/readings/manovich_database.pdf 20161026
- McDONNELL, Maura: Visual Music, 2007, First published in the Visual Music Marathon Program Catalog, April 28, 2007 https://www.academia.edu/525310/Visual_Music 20161030
- McKENNA, Terence: Re:evolution 1994

- MENOTTI, Gabriel: Live Cinema, The Audiovisual Breakthrough © 2015 the authors and fluctuating images. contemporary media art e.V
- MÉSZÁROS György: Techno-house szubkultúra és iskolai nevelés; Iskolakultúra 2003/9
- MÉSZÁROS Rezső: A kibertér, mint új földrajzi tér, Szegedi Tudományegyetem, Gazdaság- és Társadalomföldrajz tanszék
- MILLS, Jeff interjú, INDEX, 2016 http://index.hu/kultur/zene/2016/04/22/regen_mindenkit_az_erdekelt_hogy_lesz-e_elet_2000_utan/ 20161030
- MUMFORD, Paul: Visual Music; Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
- NAIMARK, Michael: Two Unusual Projection Spaces, special issue on Projection MIT Press, 14.5, October 2005 - <http://www.naimark.net/writing/projection.html> 20161030
- NAIMARK, Michael: Environmental Media Studies, Dome Projections (1978) - <http://www.naimark.net/projects/envmedia.html> 20161030
- NAUMANN, Sandra: Seeing Sound: The Short Films of Mary Ellen Bute Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
- NYMAN, Michael: Experimentális zene, Cage és utókora, Magyar Műhely Kiadó, 2005
- OX, Jack and KEEFER, Cindy: On Curating Recent Digital Abstract Visual Music 2006-08. http://center-forvisualmusic.org/Ox_Keefer_VM.htm 20161017
- PAKSI Endre Lehel: Közösségi fényművészet, Új Művészet 2010/11 - <https://www.ujmuveszet.hu/2015/04/fenymuveszet-tortenet-magyarul/> 20161030
- P. DOMBI Erzsébet: Öt érzék ezer muzsikája, A színesztézia a nyugat világában, Kriterion Könyvkiadó Bukarest 1974
- POPPER, Frank: Art of the Electronic Age. Thames and Hudson 1993
- RÁCZ & GERESDI: Az underground partikultúra értékvilága Magyarországon, Educatio 2001/3 pp.
- RÉTFALVI György: Az Elkerített Város Az ellenállás és rejtőzködés stratégiái William Gibson cyberpunk románcában <https://www.kodolanyi.hu/szabadpart/szam10/retfalvi10.html>
- RIMBAUD, Robin aka Scanner: Listening to picture / A/V from a sound perspective, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006
- ROM, Tom / QUERNER, Pascal: Goa, 20 Years of Psychedelic Trance, 2011. Eredeti kiadás: 2011 Nachtschatten Verlag AG
- SEBŐK Zoltán: Akciófestészet, absztrakt expresszionizmus - http://artportal.hu/lexikon/fogalmi_szocikkek/absztrakt-expresszionizmus 20161026
- SHAUGHNESSY, Adrian: Last night a VJ zapped my retinas / The rise and rise of vjing, VJ audio-visual art + VJ culture edited by Michael Faulkner / D-FUSE, Laurence King Publishing, 2006
- STOCKBURGER, Axel: An Audience of One. Sound Game as a Specific Form of Visual Music, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Holger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
- SUGÁR János: Média művészet 2. előadás jegyzet, Audiovisual Open Days III. 20130202
- SZEGEDY-MASZÁK Zoltán: Művészet, mint kutatás: Experimentalizmus a médiaművészetben, 2006 <http://www.mkf.hu/> 20161030
- SZOBOSZLAI János: Megjegyzések a mai magyar művészetről, 1998
- SZTOJÁNOVITS Andrea: Improvizatív digitális mozgókép alkotás az oktatásban az audiovizualitás eszközeivel, MKE, Tanár szak 2009
- SZTOJÁNOVITS Andrea: TranΣ: / Audiovizuális kísérletek szakdolgozat MKE, Intermédia szak 2009
- TILLMANN József Attila: Közel és távol kertjei - <http://www.c3.hu/~tillmann/konyvek/tavkertek/kert.html> 20161030
- TILLMANN J.A.: Hangmozgás Avagy a zenei képről A vizuális zene a kortárs művészetben szimpóziumon (2012. május 25.) elhangzott előadás írott változata - <http://www.prae.hu/index.php?route=article%2Farticle&aid=5454> 20161029
- TOOP, David: Hangok óceánja, Doppelgänger, Budapest 2006
- VÁGVÖLGYI B. András: Elektrosokk - http://magyarnarancs.hu/egotripp/vagvolgyi_b_andras_elektrosokk-56803 20161030

Valie Export: Expanded Cinema as Expanded Reality, Senses of Cinema, 2003 - http://sensesofcinema.com/2003/peter-tscherkassky-the-austrian-avant-garde/expanded_cinema/ 20161030
VJing from Wikipedia, the free encyclopedia Based upon the revision last edited by 77.12.27.96. at 13:00, 25 July 2010. Greyscale Publishing 2010
VUKOVICS Géza: Szem a fülben. Barangolás a zenepszichológia és zeneesztétika bekötő útjain - A be-
dekker: dr. Gyulai Elemér A látható zene c. tanulmánya - [http://exsymposion.hu/index.php?tbid=article_-
page_surfer&csa=load_article&rw_code=szem-a-fulben_1657](http://exsymposion.hu/index.php?tbid=article_-page_surfer&csa=load_article&rw_code=szem-a-fulben_1657) 20150508
WEIß, Matthias: Images of Performances - Images as Performances. On the (In-)Differentiability of Music
Video and Visual Music, Audio. Visual - On Visual Music and Related Media - Edited by Cornelia and Hol-
ger Lund, Arnoldsche Art Publishers 2009
WEIBEL, Peter: Video - <http://www.vasulka.org/archive/Artists9/Weibel,Peter/weibel.pdf> 20161030
WEIBEL, Peter: Az intelligens kép - <http://www.c3.hu/scca/butterfly/Weibel/synopsishu.html> 20161030
WILBER, Ken: Thoughts as Passion Suny Press 2003
WOLF, Tom: Savpróba, Cartaphilus Kiadó 2007
YOUNGBLOOD, Gene: A videó felnőtté válása és a filmművészeti vállalkozás [http://
www.intermedia.c3.hu/mszovgy1/youngblo.htm](http://www.intermedia.c3.hu/mszovgy1/youngblo.htm) 20161029
YOUNGBLOOD, Gene: Expanded Cinema, P.Dutton & Co., Inc., New York 1970 - [http://www.vasulka.org/
Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf](http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf) 20161028

Egyéb hivatkozások

4D Sound <http://www.4dsound.net/#blog-features> 20161030
50th anniversary of the Moog modular synthesizer [https://www.moogmusic.com/sight-and-sound/product_
demo/50th-anniversary-moog-modular-synthesizer](https://www.moogmusic.com/sight-and-sound/product_demo/50th-anniversary-moog-modular-synthesizer) 20161027
70 év látomás: az LSD születésnapja [http://kuriros.blogbox.hu/2013/04/23/hetven-ev-latomas-az-isd-
szuletesnapja/](http://kuriros.blogbox.hu/2013/04/23/hetven-ev-latomas-az-isd-szuletesnapja/) 20161030
Acid Tests https://en.wikipedia.org/wiki/Acid_Tests 20161030
Amitől mágiává állnak össze a hangok - interjú Nagával [Naga vagyis Fejér Balász DJ] a 40. születésnapja
alkalmából [http://www.soundhead.hu/portal/index.php/Irasok/Interjuk/amitl-magiava-allnak-oessze-a-hang-
ok-interju-nagaval-a-40-szuletesnapja-alkalmabol.html](http://www.soundhead.hu/portal/index.php/Irasok/Interjuk/amitl-magiava-allnak-oessze-a-hang-
ok-interju-nagaval-a-40-szuletesnapja-alkalmabol.html) 20160908
Arkaos VJ szoftver <http://www.arkaos.net/> 20161027
AVnode International network for audiovisual art <http://avnnode.org/> 20161030
„Behind the VJ scenes” fesztivál, a VJ Centrum szervezésében <https://behindthevjscenes.wordpress.com/>
2012
Berkes Dorka <http://www.doraberkes.com/main.html> 20170612
Blendy Dome szoftver <http://www.blendydomevj.com/> 20161030
BlokDust is an amazing graphical sound tool in your browser (Peter Kim, 2016) [http://cdm.link/2016/08/
blokdust-amazing-graphical-sound-tool-browser/](http://cdm.link/2016/08/
blokdust-amazing-graphical-sound-tool-browser/) 20161030
Bot & Dolly <https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo> 20161030
Building a 60FPS WebGL Game on Mobile www.airtightinteractive.com 20161030
Burning Man <http://burningman.org/> 20161030
CoGe VJ szoftver <http://imimot.com/cogevj/> 20161027
Deep Space 8K, Ars Electronica Center <http://www.aec.at/center/en/ausstellungen/deep-space/> 20170612
Design thinking: https://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking#cite_note-1 20161030
Don't Eat group <http://www.donteat.org/> 20161022
Dynamapper mapping szoftver <http://dynamapper.net/> 20161030
Dynamic projection mapping onto deforming non-rigid surface using a high-speed projector, Ishikawa
Watanabe Laboratory, The University of Tokyo <http://www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/vision/DPM/> 20161030
Electronic Frontier Foundation <https://www.eff.org/> 20161030
Export első VJ konferencia Magyarországon <http://omkamra.hu/export/>
FLxER VJ szoftver és közösség <https://flxer.net/> 20161030

Give yourself Synesthesia with Music Composed in Virtual Reality (Kevin Holmes, 2016) http://thecreator-project.vice.com/blog/vr-cello-synesthesia-experience-motion-data?utm_source=tcplibus 20160920
Goa zenei műfaj története: <http://goa.hu/tortenet/> 20161030

„Hová lesznek a kitörölt file-ok” fesztivál, a VJ Centrum <https://vjcentrumbudapest.wordpress.com/>) 2012

Interactive storytelling (This interview was conducted in September 2015 as part of a final thesis at the post-graduate programme “History and critique of design” at the SWPS University in Warsaw under the direction of Agata Szydłowska and Monika Rosińska) <http://trendnomad.com/interactive-storytelling/> 20161030

Kaos Camping <http://kaoscamping.blogspot.hu/> 20161030
Kiegészítő Izzók VJ csapat <http://glowingbulbs.com/> 20161026

Legyél VJ egykezzel! http://hvg.hu/tudomany/Legyel_VJ_egykezzel_video_46GYU3 20161030
Light Surgeons <http://www.lightsurgeons.com/> 20161030
LPM Live Performers Meeting - <http://liveperformersmeeting.net/event/2011-rome/report/>)

Madmapper projection mapping szoftver <http://www.madmapper.com/> 20161030
Meet the Mexico City Crew Making Experimental Music From Slime Mold and NASA Data <http://remezcla.com/features/music/interspecifics-profile/> 20161030
Modul8 VJ szoftver <http://www.modul8.ch/> 20161027

Nam June Paik: Global Groove <http://www.medienkunstnetz.de/works/global-grove/> 20170610
Ninja Tune kiadó <http://ninjatune.net/home> 20161030
Noname VJ, az első magyarországi VJ közösség honlapja: <http://nonamevj.blogspot.hu/>

Oculus rift <https://www3.oculus.com/en-us/rift/> 20161030
Onformative, Studio for digital art and design <http://onformative.com/> 20160920
Ozora fesztivál <https://ozorafestival.eu/magyar/> 20161030

Researching the history of music videos <http://jesholliermediaa2.blogspot.hu/2012/09/after-researching-history-of-music.html> 20161030
Resolume VJ szoftver <https://resolume.com/> 20161027
ROM - Riders on the Mall audiovizuális digitális művészeti és VJ fesztivál <https://ridersonthemall.com/portfolio/ppml/> 20160530

Screenager++, Multiplied Experiences. Real-time Emotions. https://www.accenture.com/_acnmedia/Accenture/next-gen-2/technology/Accenture-Screenager-Interactive-Report.pdf 20161030

The Touch-Screen Generation(Hanna Rosin, 2013) <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/> 20161030
Trafó Kortárs Művészetek Háza: http://trafo.hu/hu-HU/umeda_2016 20160920
Transumma weboldal transumma.com 20161030
Turn on, tune in, drop out https://en.wikipedia.org/wiki/Turn_on,_tune_in,_drop_out 20161029

Unity3d engine <https://unity3d.com/> 20161030
Unreal engine <https://www.unrealengine.com/> 20161030
Urbanizer VJ csapat <http://urbanizer.hu/> 20161030

VDMX VJ szoftver <http://vidvox.net/> 20161027
Video Synthesizers <http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vsynths.htm> 20161030
VJing <https://en.wikipedia.org/wiki/VJing>

Watch the Clavilux, an ethereal light organ from 100 years ago (Peter Kirn, 2015) <http://cdm.link/2015/08/watch-clavilux-ethereal-light-organ-100-years-ago/> 20161030

SZTOJÁNOVITS ANDREA 1979

Szakmai önéletrajz

Tanulmányok

- 2011- Magyar Képzőművészeti Egyetem: Doktori Iskola (DLA)
- 2001-2009 Magyar Képzőművészeti Egyetem: Intermédia szak: Médiaművész
- 2003-2009 Magyar Képzőművészeti Egyetem: Tanár szak: Vizuális nevelő középiskolai tanár
- 1999-2001 PSZF/Pénzügyi és Számviteli Főiskola: Banki szakügyintéző
- 1993-1997 Petőfi Sándor Közgazdasági Szakközépiskola és Gimnázium: Könyvelő, Statisztikus, Vállalati tervező

További képzések:

- 2008 Mesharray Digital Media Iskola: Flash Mesterkurzus (webprogramozó)

Nyelvismeret

- Magyar (anyanyelv)
- Angol (C típusú középfokú nyelvvizsga)

Csapattagság

Monochrome Clack, reOnion /Burning Man Art Installation csapat, Skylab / Cinetrip <http://www.cinetrip.hu/skylab/>, KIBU kutató (2010) <http://www.kitchenbudapest.hu/hu> , Vj Centrum/ Nonamevj <http://nonamevj.blogspot.com/>, Monkey Presso / Transrepro co. <http://monkeypresso.com/>, InTrendMédia

Szervezői tevékenységek

- Zsolnay Fényfesztivál szakmai tanácsadó, 2017
- ROM - Riders On the Mall audiovizuális és VJ fesztivál társ-kurátor, 2016
- AV Open Studios alapító, művészeti vezető, tanár, 2012-2014
- Vj Torna International (Budapest, Róma, Minszk, Mexikóváros, Fokváros) művészeti vezető, 2004-2014
- Live Performers Meeting (Róma, Minszk), kreatív koordinátor, 2011
- Neocortex Vj Demonstráció, partner szervező, 2006
- Nonamevj / Vj Centrum közösség workshop, esemény szervezések, 2010-2013

Tanítási tapasztalatok

- Magyar Képzőművészeti Egyetem, Intermédia szak, 2016-17
- Metropolitan Egyetem, 2016-17
- Rombus Artcamp, 2014 Németország
- BKF Szki – meghívott előadó 2014
- C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány, workshop 2013
- Correspondences and Interventions, 2013 Stuttgart, 2014 Krakkó
- Athéné Szki Audiovizuális alapok kurzus 2014- 2015
- Audiovisual Open Studios workshopok 2013
- Tanítási gyakorlat a Hubay Jenő Alapfokú Művészeti Iskolában 2009 <http://www.hubayzeneiskola.hu/>

City Art Vj kurzus/ Kék Pont 2009-2010 <http://www.kekpont.hu/cityart.htm>
Dr. Ámbédkar Iskola Vj workshop 2013 <http://vjambedkar.wordpress.com/>

Konferenciák

Splice Fesztivál, 2017

Live Performers Meeting, Róma, 2008-2011 - <http://www.liveperformersmeeting.net/>

Mapping Festival, Genf, 2008-2011 - <http://mappingfestival.ch/2011/>

Laptopsrus Festival, Madrid, 2010 - <http://www.laptopsrus.me/>

Vj Torna, Budapest, 2004-2013 - <http://www.cinetrip.hu/vjtorna>

Affinity – Art Camp and conference

Export Vj konferencia

Főbb kiállítások, vetítések

2017

Mius koncertvetítés, Splice Fest, London

2016

Scatches installáció, Zsolnay Fényfesztivál, Pécs

Scatches installáció, Monochrome Clack, Riders on the Mall, Budapest

Scatches installáció, Live Performers Meeting, Amszterdam

Monochrome Clack I installáció, Modernity X Hungary, a festival of Hungarian Modernism in NYC, Alma Gallery, New York

2015

III. Szlovákiai magyar képzőművészeti fórum csoportos kiállítás, live act, szakmai műhelybeszélgetés, Dunaszerdahely, Szlovákia

2014

A dolgok állása, csoportos kiállítás, Veszprém

Bomb party varieté, Residency Program, Bauhaus színház színpadterv remake, La Fonderie, Genf, Svájc

Breath Orchestra installáció, Krakkó, Lengyelország

Oscillációk kiállítás, A38 állóhajó, Budapest

2013

Monochrome Clack kiállítás, Ludwig Múzeum, Budapest

Crystalseals live act, Somorja, Slovakia

VJ szett / chill színpad, Ozora Festival

Performance at Music Contact, Sun Festival, Csobánkapuszta

VJ szett, Urban Art Forms festival, Graz, Austria

Vj Torna – kreatív szervező, South Africa, Cape Town

Vj Torna International kreatív szervező, Rome

AV Open Studios/Vj Torna/ LPM - Live Performers Meeting - Expanded Vjism Budapest Showcase társszervező

Audiovizuális alapok workshop, AV Open Studios

Brain mapping – audiovizualitás és EEG előadás, AV Open Studios

Agyhullámok és MIDI kísérleti szett, TRIP experimentál koncert, Metropol Studio Budapest

Brain Crystal Mapping installáció

Kaptár Live - audiovizuális live act, Kepes Központ, Eger, Hungary

2012

AV Open Days szervezés, kiállítás

Kaptár variációk Köves Évával - Behind the Vj Scenes - Vj Centrum, Átrium mozi

Brains led koncert vetítés, Dürin, Budapest

Lentikuláris kísérletek, csoportos munkabemutató, DLA, MKE, Budapest

re:Lake 2. av installáció, festmény: Köves Éva, Kepes Központ, Eger

CrystalChoir av installáció Borosi Gáborral, 'Hová lesznek a kitörölt fájlok?', Toldi mozi, Budapest

Kaptár variációk II-III. av festmény installáció Köves Évával és Borosi Gáborral, Tat galéria, Budapest

2011

LikeMeLikeMe táncperformansz vetítés Budapest/Kolozsvár

tatuIn audiovizuális előadás, Paksi Képtár, Paks

LivePerformersMeeting Minsk koordinátor – re-encode szekció / Vj Torna szervezés, zsűri, Minsk, Belarus
<http://www.liveperformersmeeting.net/>

reOnion installáció, Burning Man Fesztivál, Nevada
 Mapping Fest vj verseny zsűritag – Geneva <http://cms.mappingfestival.com/>
 LivePerformersMeeting koordinátor – re-encode szekció, Rome, Italy <http://www.liveperformersmeeting.net/>
 Dodeca - kiállítás Köves Évával, Fészek Galéria, Budapest
 2010
 PR-Evolution Dance Company vetítés - Szépművészeti Múzeum, Budapest
 Negatív Varieté mozgó látvány, Budapest, Millenáris <http://negativvariete.hu/>
 Monochrome Clack and Re:Lake installáció Köves Éva festőművésszel, Documenta, Regensburg, Germany
 BYMM – Beat Your Mouse Movement installáció / KIBU, 01SJ Biennial, San José http://www.kitchenbudapest.hu/hu/bymm_hu
 Szélforgó installáció, Illegal sector, Hanna Fest, Slovakia
 Water Circus, 3d 360 fokos Architektúrális Visual Mapping, Széchenyi Fürdő, Budapest <http://vimeo.com/13444846>
 TrekPort Architektúrális Visual Mapping, Eiffel tér, Budapest <http://vimeo.com/11539507>
 LivePerformersMeeting visual set és prezentáció, Rome, Italy <http://www.liveperformersmeeting.net/>
 LaptopsRus – A tournament live performance with woman live performers, Madrid, Spain <http://www.laptopsrus.me/>
 Switch and Glitch party, Biscuit Reality live act, Millenáris, Budapest
 Cökxpon Ambient Fest Budapest, vetítés
 Monochrome Clack - <http://monochromeclack.wordpress.com/> /Gödör Kiállítás: Átjárók, tér-re-akciók-
<http://ariadnae.wordpress.com/> , Budapest
 Cinetrip Sparty Gellért Fürdő, vetítés
 Landelion project – <http://www.kitchenbudapest.hu/en/projects/landelion>, Kinetika Art Fair, London
 2009
 Upcoming II. Szemtől szembe csoportos kiállítás, Videospace, Budapest
 Interfészek Csoportos Kiállítás, Fészek Galéria Budapest
 Videó nem videó Intermédia retrospektív csoportos kiállítás, Millenáris, Pixel Galéria, Budapest.
 2ManyDjs / TeleVision party, Budapest
 Hannafest – Slovakia / Experimental, minimal – visuals: <http://www.hannafest.org/>
 Affinity – Art Camp and conference – Szentendre 2009 / VJ DJ replacement – round-table discussion: <http://omkamra.hu>
 Cinetrip Plein Air party- <http://www.cinetrip.hu/pleinair>
 HackReality installation: <http://www.hackreality.hu/> MKE Diploma - <http://www.mke.hu/>
 TranΣ activ online notes flash site - <http://www.transumma.com/>
 Mapping Fest – Geneva <http://cms.mappingfestival.com/2009/>
 Drótanya fest - Gödör club
 2008
 Realistic crew concert visuals – Trafó, Budapest
 Al Di Meola -Horgas Eszter: Carmen visual/Syma arena - <http://www.cinetrip.hu/skylab/>
 Hanna Fest – Slovakia
 YouLoop#1/Stark Fashion Week Berlin exhibition - <http://www.loopart.org/>
 LPM - Live Performers Meeting - Rome - <http://www.liveperformersmeeting.net/2008/>
 Skylab visuals - Cinetrip Sparty series
 Hairy records party visuals
 Cinetrip VJ tournament
 2007
 Vans shoes exhibition - Gödör club
 LickTheClick party series - Merlin - Ame, Konrad Black, Modeselector
 Illegálparty – Papírgyár303
 2006
 WAM-JAM Mozart Audiovisual Remix, Merlin theater, Budapest
 Intersputnic Interplanetary Weekend - AV-landart event: <http://www.cinetrip.hu/intersputnik/>
 SkinBag Performance - Labyrinth Art Fest
 Budapest Wunderground - Melkweg, Amsterdam
 Vj Race, Budapest
 Visual Mass, Tűzraktér, Budapest
 Cinetrip Vj Tournament, Merlin, Budapest
 Vj Battle 1.0 – Meet the spider, Sonic klub, Budapest
 2005

Journey Round My Skull - interactiv dvd based on the writing of Hungarian author, Frigyes Karinthy,
társrendező, vizuális remix http://www.chi-recordings.com/magyar/kiadvanyok_CHIDVD001.htm
Export 2 VJ Fest and Conference
Chi-recordings party series - <http://www.chi-recordings.com/>
2004
Neocortex Vj-demonstration - Felvonulási tér
Vidámpark Art Fest – Pécs
Ablakadubra party series
2002
Dancing on the flying carpet - visuals for the contemporary orient dance theater
Export 1 – International vj conference and workshop – Hunnia mozi
Cökxpon Ambient Fest – Gödör club
Tilos parties, Budapest
Frankhegy Electronic Art Fest, Budapest 2001
Labyrinth Festival, Budapest