

Szakdolgozat
Magyar Képzőművészeti Egyetem
Intermédiá Tanszék

TRANΣ: / AUDIOVIZUÁLIS KÍSÉRLETEK

Készítette: SZTOJÁNOVITS ANDREA

Témavezető: PETERNÁK MIKLÓS

Konzulensek: SUGÁR JÁNOS

EL-HASSAN RÓZA

Budapest
2009

I. Fogalomkeresés

Vj, Vdj, Visual Performance Artist, Live Cinema, Live Act, Light Art

II. Magyarország

VJ csapatok

Fesztiválok, helyek

III. Miért pont partyk és miért pont elektronikus zene?

Technicizálódás

Transzcendencia

IV. Jövőlabor

A vj egy rövidítés, ami jelenthet visual jockey-t, video jockey-t, video disk jockey-t, visual performance artist-ot⁽¹⁾. A vj sajátos képi rendszerben alkot, mely szoros, szimbiotikus együttműködésben van a zenével. A kérdés felmerül, mint klasszikus tyúk-tojás filozófiai szimbólum, hogy kép alapú zeneiségről, vagy hang alapú vizualitásról beszélünk. A vj általánosságban a második aspektusba tartozik, a partykultúra kialakulástörténetéhez kapcsolódik, az elektronikus zene alapú kultúrkör része. Műfaját tekintve lehet software-, vagyis digitális és analóg bázisú. A partyk szórólapjain megjelenő titulussai szerint: vizuális, vj, fényfestő, látványlovas, spéci visual, fények, stb. A műfaj időterjedelme hosszú, általában hat-nyolc óra, kivételt képeznek a live-act-ek, performanszok, melyek előre komponált másfél-két órás előadások.

Dolgozatom témájának eredetét az elektronikus zenei partyk adják, vizsgálódásom javarészt egy múlt-jelen-jövő tengelyen haladó gondolati, történeti leírás, gyűjtés. A dolgozattal céлом a vj műfajának több szempont szerinti elemzése.

I.

Fogalomkeresésem kétirányú, egyrészt történeti, másrészt formanyelvi. A két irány elegyítésével szőttem gondolataimat, a formanyelv és a formai elméletek alátámasztásához a történeti eseteket, mint mintaképeket használtam. A formanyelvi irányok nyomvonalán haladva egyrészt a képen belüli tartalmiságról, másrészt a térképzésről és harmadrészt a szerepköri formaiságról beszélek. Érintem a vj loopalkotó rendszerét, a zenére formálódó szín- és fény gondolatiságát, a szinesztéziát, a térbeli elképzeléseket, mint a moziból lett kiterjesztés és installáció, valamint a 'live cinema' teóriáját, mint lehetséges performatív szerepköri állomást. A mintaképek külföldi és itthoni példák. A fejezethez tartozó történeti-kronológiai gyűjtésem a *HANGKÉP KRONOLÓGIA⁽²⁾.

II.

Magyarországi vizsgálódásom alapját kerekasztal beszélgetések⁽³⁾, saját tapasztalataim és egyéb – ebben a témakörben megjelent – diplomadolgozatok⁽⁴⁾ nyújtják. A beszélgetésekben kiemelkedő szerepet kaptak az egyéni történetek, a kialakulási folyamatok, a fejlődési szakaszok és a mai helyzeti látkép.

A beszélgetések több szempont szerint közelítik meg a vj kifejezést, témát. Részint a vj-t körülvevő környezetiségből, vagyis fesztiválszervezők és zenészek szempontjából magát a partyt, mint befogadó környezetet, audiovizuális teret taglalják, részben a vj-fesztiválok, mint a vj műfaj indukálta események aspektusából, harmadrészt a vj-k nézőpontjából.

A beszélgetésekhez voltak irányadó kérdéseim, gondolataim, de a helyszíni improvizatív témafelvetéseket teljes mértékben szem előtt tartva több ponton hagytam az eszmecserét változni, alakulni, a témától eltérő vagy részben eltérő, felszínre kerülő gondolatok alapján folytatni. A dolgozathoz csatolom a beszélgetések hangfelvételeinek írásba transzponált formáját.

III.

A technikai és transzcendens részt teljes mértékben az elektronikus zenével hozom összefüggésbe. A technikai fejlődésben a digitális média vívmányai és maga az elektronikus zene gépies attitűdje és úgyszintén technikai innovációi révén egyre inkább szimbiotikus együttműködést mutat a képpel. A gép kapcsolatba kerül a géppel a zene és a kép összehangolása folytán, az elképzelt képi világok egyre közelebb kerülnek a realizálhatóság tartományához. A technikai részben software-eket elemzek felhasználói, képalkotói szempontok alapján (azon software-ek egy részét, melyeket kipróbáltam).

A transzcendens részben az elektronikus zene és a party által kiváltott néhol „megfoghatatlan” gondolataimat, valamint a hangképek-képhangok összhangzattani spekulációt elemzem. Az elemzést egy interaktív weboldal formájában foglalom össze illusztrációkkal, a dolgozatomban annak summázását írom le. A weboldal a diplomamunkám maga (Tran Σ), a gondolatoknak egyik fejezete szintűgy, mely egy transzcendens képzet immanens megnyilvánulása (Hack).

IV.

A jövőlabor részben spekulációkat folytatok arról, hogy merre tarthat a jövő a műfajban, mi lehet a kísérletezések lehetséges kimenetele továbbá a partykon ma felmerült jogosultság mennyire „életképes” ebben a realizmusában, valamint a gépzene és a digitális kép összhangzattani elképzeléseit.

Azoknál a pontoknál, hol a kerekasztal beszélgetéseken elhangzott gondolatok érintik dolgozatom egyéb témáit, jelzem és hivatkozom az aktuális részre, mivel például minden esetben rákérdeztem többek között a jövőképre, melyet a dolgozatom egy külön pontjában saját témámként is írok, valamint a vj szerepköre és a softwarehasználat adta különbségek, hasonlatosságok több beszélgetésben is nagy hangsúlyt kaptak.

FOGALOMKERESÉS

VJ/ VISUAL PERFORMANCE ARTIST/ LIVE CINEMA/ LIVE ACT/ LIGHT ART/ AUDIOVIZUALITÁS

Adrian Shaughnessy: "The role of the VJ is mercurial. The act of VJing is mysterious. We're not sure what VJs do. or who they are. There are no VJ superstars to fawn over. Even for seasoned pop culture watchers, VJing is a shadowy activity, something that happens at night, in the dark, often when pharmaceutical agents disorient our vision of the world and loosen our grip on what we think we know and understand. ..." (5)

„A VJ szabálya az elevenség, a változékonyság. A VJ-zés misztikus. Nem tudjuk, hogy VJ-k csinálják, vagy hogy lényegében kik is ők. Nincs szupersztár, akiért rajongani lehetne.” „A Vjzés egy árnyékszerű képződmény az éjszakában, mint egy gyógyszerészeti tényező, átalakítja a világról alkotott képünket elvesztve gondolatainkat a már tapasztalt, megértett világról”

Bevezető gyanánt pár gondolatot felvázolok az úgynevezett party-vetítés, vagyis visual jockey alkotta kép lényeges, eddigi mozgóképes struktúrájáról.

A vetített animációk előre elkészített rövid, úgynevezett loop-ok rendszerére oszlanak. A loopok olyan kis animáció-szeletkéik, melyek végpontja egyben a kezdőpont, tehát folytonosságot illuzionáló mozgóképek, pár másodperctől többnyire fél perces terjedelmi hosszal. Ezen "üzemanyagok" kezelése nem egyszerű feladat, mind a ritmusképletek sokaságára való koncentráció technicizált vetületét tekintve, mind - a sok esetben - adott pixelszámra való komponálás tényezőinek együttes rendszerét nézve. Ezen mozgóképek videó utómunka és animációs szoftverekben készülnek. Maga az ún. real-time, valós idejű vetítés folyamán zenére rendeződnek, a vj-szoftverek által átmennek egy „dimenzió-váltó” rendszeren és improvizáció útján kerülnek a vetített felület tartományába.

A loop-al szemben egy másik megközelítés szerint a képek egy előre generált „objektumokként” működnek, maga a vj program értelmezi a kódolt jeleket és saját rendszerében változtathatóvá, kezelhetővé teszi.

A vetített mozgóképek viszont csak a rendszer egy szegmensét képezik, a vj tevékenysége az előkészületi folyamatoktól kezdve az installáláson keresztül az improvizációs performansz jellegű előadásig terjed. Sőt! A fényekkel való játék, a tér bejárása és elrendezése, a vetített felületek sokszínűsége, akár a vászontól terjedően egy gyárfalon keresztül az átlátszó felületekig, házra vetítéstől szinte majdnem a csillagos éjig terjedhet, ezen kívül érdekes kérdés maga a dramaturgia, mivel műfaját tekintve 6-8 órás egy szett, a szett alatt folyó képi események általában kaotikus sorrendisége vagy egy képi nihilizmust, vagy egy rejtett narratív tartalmat feltételez.

Fogalomkeresésem kiindulási pontját az 1990-es évektől, a partykultúra kialakulásától kezdem, viszont említést kell tennem arról a tényről, hogy a '90-es években kibontakozó elektronikus vizualitás előzményére bőven vannak példák, mint a Mark Boyle által 1963-ban rendezett „light-show”-k („Summer of Love”).

/ HANGKÉP

Ha még mélyebbre ások az idő múlt-végtelenjében, a zenével együttműködő fények, színek és formák, vagyis a zene szimbiózisa a vizuális együtthatókkal sok művészt, filozófust, zenészt és gondolkodót foglalkoztatott. A zenei skála színképzésére irányuló kísérletek, vagyis a hangok színmegfelelői, a zenei eszközök, akkordok, zenei érzetek képi és képi-atmoszférában történő leképzése, transzformálása hihetetlen sok elméletet és eszközt vonultatott fel már kezdve a 18. századtól például a színorgonák*. Mind a zeneszerzők mind a képzőművészek szempontjából létrejött gondolati és gyakorlati kooperáció következtében születtek olyan zenedarabok, melyeknek partitúrájában a hangszerelés felett még egy sor jelezte a színképzeteket az egyes hangokra, vagy azon zenedarabok, melyek mind címadásukban, mind kiváltott érzet szinten is egy konkrét képi elem, vagy elemek leírására összpontosítottak. A legkülönbélebb zenére készített képkötő eszközök kerültek napvilágra a némafilmek korszakában is. De ahogy Friedrich Kittler Optikai médiumok című könyvében is olvasható, a „némafilm sohasem volt néma” (6). Mindig valami kísérő zenei jelenség követte nyomon a látható képi eseményeket. (Egy '90-es évek példája elektronikus zenével némafilm-kísérlet, mint vízi mozi a Cinetrip partykon, ahol a elektronikus zenészek próbát tettek 'lekísérni' a vetített filmjeleneteket.)

Egy fogalom a 20. század elején pszichológiai és új esztétikai fogalomná változott, és ez a színesztézia. A színesztézia, vagyis „színes hallás” jelenségei a „színjelenségek”, vagyis „fotizmák”. „Ez nem egy „asszociációs vagy reprodukciós élmény, hanem a hangérzettel egyidejűleg fellépő másodlagos szín- és fényérzet” (7). Ez az érzet sok művészt inspirált a fényvel és a színekkel játékokra és komponálásra. Kialakult a fényfestészet és a fény. (Egy példa, mint mesterségesen létrehozott „szintetikus nap” hibrid Olafur Eliassons „The Weather” projektje 2003-ban a Tate Modern-ben, ahol egy ténylegesen mesterséges fényekkel előállított napot hozott létre.) A korábbi alkotások, mint például Thomas Wilfred „Untitled. Opus 161” fénygépszerkezete fények és annak jelenségei előidézésére irányult.

Illúziókeltés és illékonyosság. A fény-kép nem hagy nyomot a felületen, változik, előbukkan és eltűnik. Ebben látom a zenei illékonyossággal párhuzamos szerepét, melyben már közelít ahhoz az érzethez, melyet a zenei előadások folyamán bekövetkező reprodukálhatatlanság, térkitöltő és térformáló szerep, a modulált zóna, mint a befogadás tere elrugaszkozik a statikusság lététől. A fény egy pillanat törtrésze alatt keletkezik és ugyanúgy meg is szűnhet hasonlóságot mutatva a zenei hangokkal. A fény jelenléte teljes térbefolyásoló szereppel rendelkezik és konstrukciójából adódóan több formában értendő, mint például lézer. 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 formák játékát figyelhetjük meg, mint például a „Rhythm” sorozatában. Beszélhetünk továbbá Oskar Fischingerről, aki az „Early Abstractions” sorozatban a tiszta formai és színkompozíciók összehatásaival kooperált. A mozgókép konstrukciójának, mint montázstechnika egy kiemelkedő alakja Sergei Eisenstein.

/ VJ

A vj a '80-as, '90-es évek fogalma. Először a Music Television videoklipjei közötti átvezető szöveget mondó konferansziéra mondták a vj kifejezést, de ez elég gyorsan átalakult.

A vj szerepe együtt fejlődött az elektronikával. A vj, mint definíció egy összefoglaló meghatározás és mint képkötő irányzat sokrétű eszköz- és gondolatárral rendelkezik. Valaki csak absztrakt, nonfiguratív animációkat vetít, valaki filmjeleneteket, saját felvételeket, fotószekvenciákat, flash-animációkat vagy három dimenziós képzeteket. Viszont a vj, mint szerepkör igen érdekes kérdés. A kerekasztal beszélgetésekben voltak eszmecserék, viták arról a kérdéstről, hogy melyik érdemel elsőbbséget: a zene vagy a kép? Egy érdekes gondolat volt a solymári beszélgetésben, miszerint onnantól kezdve, hogy éjjel történnek ezek az események,

ténylegesen kell a fény ahhoz, hogy az ember az érzékszervei segédletével kiigazodjon az őt körülvevő környezetben. Viszont a zene eleve elrendeltetés, tehát maga a party nem jöhet létre zene nélkül, de fények nélkül sem (megjegyzem az eddigi helyzet szinteket figyelembe véve hogy ismertek olyan zenei „kivételek”, mint például John Cage 4'33 zenedarabja, melyben ténylegesen a csendet adta elő, mint zene). Az előbbi megjegyzés alapján a fényt abszolút le lehet fordítani a sötétségre, mint egy fajta megfeleltetés, de – ha több órás performance-ról beszélünk – ez a dramaturgia eszköztárába tartozik. Maga a fény tehát elengedhetetlen. A techno térhódítása, az acid partyk, a house és más egyéb irányzatokkal együtt a vizualitás is helyt kapott. A lézer és a stroboszkóp volt lényegében az elektronikus zenei történetben az acid partyk fénygenerátora. A lézer ténylegesen tér-fény, a füstgép tovább fokozza az atmoszferikusságot és a kettő együttléte ad egy ambiens-szerű, monoton ismétlődő teret.

/ KITERJESZTETT MOZI

Ezt a teret tovább fokozták a kivetített konkrét képek. Itt konkrét képek alatt értem az absztrakt képektől a videolooppokig, az analóg technikáktól a digitálisig terjedő skálát. Itt jön képbe az „expanded cinema”, mint a mozi kiterjesztése, a több vásznon, több helyen, egy időben történő képvetítés. Ez a 'mozi' már installáció, beleolvad, eggyé válik a környezettel és konstrukciójában a helyszín hatókörében egészét alkot a többi elemmel. Példaként kiemelném a Kaos Camping filmaszalagokból és 8-16 mm-es vetítőkből álló installációit, valamint a Kiegészítő Izzók „látványgyárát” (8) melyben az analóg vetítőktől kezdve a projektoros mozgóképekig a technikai és képzeletbeli spektrum játékát láthatja a szemlélő.

/ VJ SZEREPKÖR

A vj, mint szerepkör összehasonlítást kíván a dj-vel mint szerepkörrel. A dj a partyn az irányító, akitől függ a zene, a zene teremtette légkör és a zene által az emberi mozgások. A keverés lényegében egy irányító szerep is. Egyszer, körülbelül 2003 tájékán kérdeztem egy dj-t, hogy mi alapján kever. Válasza, hogy megfigyeli az embereken, hogy melyik hangra mozognak és próbál olyan zenét találni, melyben az a hang tovább ismétlődik a keverés útján. Persze a ritmustól kezdve sok tényező együttállása is domináns szerephez jut, de maguk a hangok önmagukban is manipulatívak. A vj szerepe az az instrukció - érték ezalatt belső utat is - hogy képeket hozzon létre hangokra, ritmusokra, atmoszférára, jelenségre, belső érzetekre. A vj egyrészt lehet egy szelektori szerep. Adott egy video-loop rendszer, melyet már egy fajta szelektálással hozott létre és adott a helyszínen az improvizatív szelektálás, mely egy belső random kiválasztódás kiterjedése. Az a video-loop rendszer, mely a gépen tárolt fájlokból tevődik össze, válogatás, az alkotó ízlése szerint válogatott vizuális anyagok összessége. Ez a szelektori szerepkör egy az egyben csatlakoztatható a dj szelektori szerepkörével. A Cold Cut/ Hextatic „Natural Rhythms trilogy” egy darabja, a „Timber” kiemelkedő klip. A zenére szelektált loopok egy az egyben lekövető funkcióval rendelkeznek, a klipben, ami egy videóklip érezhető a vj-zés dinamikája. A filmekből való válogatásra, mint szelekció hatással voltak bizonyos filmek. A Godfrey Reggio és Philip Glass által rendezett „audiovizuális trilógia”, a „Koyaanisqatsi/Powaqqatsi/Naqoyqatsi” impressziói és konkrét kivágatai több vj munkájában is láthatók (9). A „Beyond my Eye” 3d animációs film szinte ezek gyökeres ellentéte, de magában a cyberkulúrában, a virtuális tér létrehozásában ihlető szerepe volt. Az Addictive tv mixsorozatai(10) ezt a loop alkotási struktúrát vették alapul.

A mozgóképek a zenével egyidejűleg és függetlenül is beavatkozó, térátépítés indukcióját kiváltó folyamatok, mely, ha például a „Man with a movie camera” (11) című film egyes robusztus gépjeleneteit, gépmozgásait figyelemmel kísérjük, 'megelevenednek'.

Érdekes periférikus példa az optical illusion, mely állóképi mozgásgenerálással együtt járó térgörbületi érzetet indukál.

/ LIVE CINEMA

A live cinema egy performatív jellegű mozi, melyben az események a mozi képletét alkalmazva értelemszerűen jelen beavatkozásokkal valósulnak meg. Benkovits Bálint szavait idézve egy „nonlineáris” film. A „mozi és a clubkultúra közötti szimbiózis”⁽¹²⁾, ahogy a Live Cinema Research internetes elméleti oldalon jellemzik. A mozi kiterjesztett tere, nem csak mint konkrét térbeliség, hanem gondolatterek által is nyújtott elméleti- és gyakorlati konstrukció. Ha felépítésében szemléljük a party terét, általában egy alap mozi terem struktúrájával találkozunk. Egy vászon, egy projektor, melynek képe kivetül a vászonra, mint alternatív mozikép, a vásznat szembe tűnő helyen installálják (*Gomba – a dj mögött általában). A dj a mozikép látókörén belül, vagy a képen belüli síkon, vagy a kép mellett van, a nézők meg maguk a táncolók. Itt a mozi hangja eleve analógia a némafilmek hangjával, csak fordított szerepkörök irányítják. Itt nem a képre megy a hang általában, hanem a hangra a kép (*erre a feltevésre is akadnak kivételek, mint például az Aviimpulze, mely a Solymáron készült beszélgetés két résztvevőjének – Téglá és FND közös audiovizuális projektje, ahol Téglá, a zenész azt említi, hogy ő a „képnek játszik”). A képet a partyn jelenlévő vjk hozzák létre, tehát maga a mozifilm a jelen behatásainak hangulati tükrében fogalmazódik. Az egész esemény a jelen folyamánya, egy élő performatív jellegű mozielőadás, egy reakciós folyamat.

/ LIVE ACT

„Minden zenész életében eljön az a pillanat, amikor a stúdióból kivonulva a közönség elé áll és élőben adja elő zenéjét”⁽¹³⁾. A live act elterjedt fogalom lett a partykultúra területén is. Itt elsősorban technikai vagyis eszközpark különbségek vannak a dj-zéssel szemben, mivel míg a dj alap setup-ja két darab bakelit lejátszó, vagy cd játszó és az ezt összekötő audio mixer, a live act géppark szerkezet szinten átalakul, átveszik hangkeltő és manipuláló rendszerek, samplerek, midik. A vj-nél a helyzet hasonló, a zenésszel együtt alkotva ezeket a szerkezetfelépítéseket kiterjeszti képi konfigurációkra és nem a „végterméket” vetíti ki, hanem a kép készülni folyamatát is. A játékidő és a reakcióidő rövidül, tehát a cél egy olyan képi hangszer építése, melynél a külső, fizikai kiosztások egyrészt elérhető tartományban vannak, másrészt tudatos szerkesztés eredményei.

Mint a bevezetőben írtam, a hazai vj-szcéna kialakulásáról és történetéről készült tanulmányok, diplomamunkák szilárd támpontot adtak vizsgálódásomnak, továbbá a kerekasztal beszélgetések, valamint saját tapasztalataim, melynek kezdeti stádiuma 2000 környékére datálódik.

A Minimalheadz szervezőcsapat rendezte klubokra kezdtem el járni 2000 környékén, közben a Petőfi Csarnok Tilos Rádiós rendezvényeire. Mondhatom, hogy általában földbe gyökerezett a lábam, szinte mozdulni sem bírtam attól az élménytől, ami ért. Folyamatos gondolatok cikáztak a fejemben, úgy éreztem magam, mintha most, a 21. század küszöbén valami mai elektronikával felélesztett ősi rituálé-szerű szertartásokon lennék, önálló individuumnak éreztem magam, mégis valami kollektív megérintettség hatása alá kerültem. Az addigi zenei képzelőerőmnek teljesen újat adó, gyökerekig hatoló hangzások voltak, furcsa hangok, ritmusok, zajok, másvilági fények a falakon. A világ magával ragadott, a hangok és az atmoszféra körbefontak, a képek zakatoltak a fejemben. Hihetetlen, gondoltam, hogy a klasszikus zene kiváltotta képzetek szimultán a kortárs elektronikában is testet ölthetnek. Vetítés csapatot alapítottunk körülbelül rá egy évre Transrepro co. néven Zubonyai Csabával és Szauder Dáviddal. Kezdetekben számítógéppel, diavetítővel, 8mm-es vetítővel felszerelve érkeztünk, kísérleteztünk színekkel és formákkal hogy az éppen adott zenei struktúrákra milyen fajta narrativitással lehetséges a folyamatot, mely kezdő és végpont nélküli, leírni, megfogalmazni. A matematika, az érzetek, a hangzat és a disszonancia, a véletlen és folytonosság vetekedett egymással. Ebben a kísérleti folyamatban a fix pontot egyrészt a Trafóban lévő péntek esti klubok, melyeken dj Naga⁽¹⁴⁾ játszott, másrészt a fesztiválok, melyekre mentünk, adtak fő terepet a kísérleteknek. Aztán a képi spekulatív gondolatokat egyre inkább uralta a gép, a számítógép. Később MonkeyPresso néven már egy teljesen kialakult elképzelés szerint folytattuk munkánkat, minimalista flash-animációk és kritikai 'pop'-figurák tömkelegét készítettük és vetítettük.

A vetítés mellett érdekesnek tartottam a partykultúrát önmagát. Ez a kultúra egy olyan hagyományrendszeren épül, mely városi népmeséket megidéző hangulatú, szájról szájra terjedő történetekből, tapasztalatokból, elmesélések és elbeszéléseken alapuló részletekből áll, minden apró szeletnek látókörtágító és feleszméltető ereje van. A beszélgetésekben ezeket az egyéni történeteket helyeztem előtérbe, továbbá munkálkodott bennem a kíváncsiság, hogy ma, 2009-ben mi a mondanivaló, ki hogy gondolja a kultúra kialakulásának evolúciós folyamatát, hogy indult az első generáció, milyen inspirációkból merítkezett, technikai fordulópontok, melyek a képalkotási szisztémára hatást gyakoroltak, az audiovizualitás, a klubok és aztán fesztiválok összművészeti törekvései, maga a szintetikus élmény és a jövőspekuláció. A beszélgetések, amiket rögzítettem nem spontán, hanem szervezett beszélgetések voltak.

/ KERÉKASZTAL BESZÉLGETÉSEK

/ SOLYMÁR

A '90-es évek kezdetén egy furcsa, különös történet vette kezdetét. Az elektronika kezdeti terminusának köszönhetően mind zenében mind filozófiájában elindult a folyamat Magyarországon is mely mind a mai napig hat azon lényekre, kik akár egyszer is büvkörébe kerültek. Egyfajta lét esszenciális folyamat vette kezdetét, mind tapasztalati, gondolati és érzékelésen túli partíciókra osztva és egyesítve az észlelő, vagyis befogadó sokaságot. A partyknak nevezett jelenségeken elektronikus zene szólt, kezdetben klubokban, aztán fesztiválok nyerve teret önmaga realitásának. Ennek a jelenségnek szervező ereje van, kialakította saját ösztönös strukturáltságát, a Wagner-i Gesamtkunstwerk⁽¹⁵⁾ fogalma egyre nagyobb mértékben szivárgott be a ténykedő elektronika szerető és művelő közösségbe. A hazai elektronikus fesztiválok, mint például a 3asóárh1-i Illegálparty, a Frankhegy, vagy a Budavári Labirintus, a folyamat egyértelmű: a lényeg az alkotás, az együtt alkotás, a nyitottság és a szabadság, mely egyaránt érvényes az alkotókra és a közönségre is. A technotól a kísérleti zajzenén keresztül a pszichedelikus zenéken át vezet az út, közben fényáradat útját járva felfelbukkannak lézerinstallációk, kivetített illúzió társítások, fényfestészeti galaktikus térképek, melyek egy hatalmas audiovizuális installáció elemeiként egységet alkotva egy tér-idő független világot tárnak fel. Ezt az audiovizuális installációt a szervezők, zenészek, vizuálosok, alkotó emberek és a közönség, közösség együttesen formálják, alakítják.

Ezen beszélgetés kiindulópontja az első generáció, vagyis a '90-es években ki hogyan kapcsolódott ebbe a folyamatba, melyek voltak az első hatások, mind zenei, képi vagy egyéb szinteken. Továbbá fesztiválok vs. klubok, az Illegálparty, a Labirintus története⁽¹⁶⁾, közösségépítés, találkozási pontok. Magyarország és a külföld viszonya, a mai helyzet. Fordulópontok, melyet egy-egy technikai eszköz, vagy innováció váltott ki. Mit vált ki a kép egy térben, ahol a zene folytonossága eleve elrendeltetés? Erősíti vagy gyengíti a befogadást? Jelent-e kommunikációt?

A beszélgetésben résztvevők: Ádám Zsolt / Illegálparty, Téglás Zoltán / dj Téglá, Imre Olivér / operátor-szelektor-dj, Király István / LaKing-D250, Szerencsés Gábor / FND, Dr. Tokodi Dániel / jogász.

/ GOMBA PRESSZÓ-SZENTENDRE

A beszélgetés Szentendrén, a Gomba presszóban indult. Résztvevői Benkovits Bálint az Export vj konferencia egyik szervezője, L. Laki László/Skylab/Cinetrip, a Cinetrip kitalálója és a Vj-torna szervezője, Bernáth Zsiga/Urbanizer, többek között a Vj battle, Visual mass egyik szervezője továbbá Zádor Tamás/Kiegészítő Izzók oszlopos tagja. Az irányvonal a kezdetektől, tehát egészen a '90-es évektől a mai napig tartó egyéni vizuális munkásság, a fesztiválok szervezése és az azokon való részvétel tapasztalatai, a vizualitás fejlődéstörténete a partykon való megjelenésétől napjainkig, meddig nyújtózkodik egy vj, vagyis fontosak-e a kivetítésen kívüli tevékenységek, mint installálás, helyszín, valamint a jövőbelátás előhívása. További kérdéseim arra irányultak, hogy fontos, és ha igen, miért egy fesztivál, vagy este, mely a vj-zést tekinti elsődleges kiindulópontnak?

A résztvevők mindannyian a '90-es években kezdték a vj-zést, amikor még javarészt nem volt számítógép, hanem vagy vhs, vagy diavetítés és 8mm-es filmvetítők jelentették a party vizualitását az egyéb fényeken kívül. A vetítés önmaga a partykkal egyetemben az újdonság erejével hatott.

/ MAONÁL

Ebben a beszélgetésben vj-k voltak, akik hellyel-közzel a fiatalabb generáció képviselői. A téma javarészt a vj, mint személy helye a partyn, vagy azon túl, a potenciális lehetőségek tárháza, a kívülállás, a szerepkör, az audioreakció és vizuális lekövetés. Vetítés mostani helyzete, a party struktúrájával való együttműködés. Effektek, a hangeffektek képi megfeleltetései.

Laczkó Juli / vj fleshy/Loopé, a Moholy-Nagy Egyetem hallgatója, Miklós Anna vj/Shortcut csapat, Kálmán Máttyás vj mao/Exlex csapat, Besnyő Dániel vj redlight/Exlex csapat vettek részt ezen az alkalmon. A beszélgetés első lépéseként a vetítés képfőmáló, alakító dinamizmusán volt a hangsúly, egy részről, mint „a pszichedélia folyékony tétele”, másrészt pedig a képalkotás folyamata, mint „töredékekből” összerakott „egész”. A vetítés figurája, maga az emberi tényező is elemzésre került, mint az a személy, akinek feladata a térkialakítástól kezdve – ténylegesen a fa-vagy falmászástól - a képek levezénylésén keresztül halad. A női szerepkör témáját is feszegettük, lévén Magyarországon a kialakulását tekintve egy férfi központú műfaj, ha arról az oldalról szemléljük, hogy a szereléstől kezdve a fizikai munkán át a vj-nek kell megoldania a térkialakítást is, viszont véleményem szerint – bár az ember néha kerül emiatt furcsa helyzetekbe – ilyen típusú szegmentáció a hozzáértők részéről nincsen. A kívülállás viszont egy érdekes kérdés. A vj berendezzi a saját területét, lényegében belakja, mivel ott nincs cserélődés, mint a djknél, hanem egész idő alatt az általa lakott területtől avanszálódik. Mivel a zenében való elmerülés alapfeltétel szinten van jelen, ez kiválthat egy olyan indukciós folyamatot, hogy a vj magába zárkózik, tehát egy konkrét kívülállóként vesz részt az egész party folyamatában. Más szempontból, lévén szerves részét képezi az eseménynek, a kívülállás egy virtuális kívülállói szerepet jelent.

/ MARGITSZIGET 2009

A beszélgetésben résztvevők: Karcis Gábor / vj , Blaha Tamás / vj Enikő, Kovics Tibor / tb. Léteznek-e műfajok, tendenciák a vjzésen belül? Technikai eszköz adta fordulópontok ma? Ember és gép. Új képalkotási rendszerek, struktúrák, software-ek. Képi kommunikáció. A beszélgetés vonala a mai vj felfogások mentén zajlott. A beszélgetésben kialakult egy vitahelyzet. A gondolkodásmódok adta különbségek a digitális kép alkotása és a digitálisan manipulált videóképfelfogása és az ezeket használó programokban lévő különbségekre terelődtek. Úgy vélem, hogy egy építő vita keletkezett, mely magában foglalta a loop fogalmának boncolgatását, a technikai lehetőségek, mint eszközök érintőleges tárgyalásait, az értelmező nézés, vagyis mondanivalóval felruházott kép és a háttérkép, mint háttérvetítés közötti ellenpontokat.

/ PESTÚJHELY

Zubonyai Csabával és Sipos Ádámmal beszélgettem. Itt az inspiratív hatások, a hangeffektek vizuális ismérvei, az autodidakta tanulási folyamat és a jövő partyjának elképzeléseim volt a hangsúly. Beszélgető partnereim a jelenben nem aktív vj-k, de egyrészt rendelkeznek egy bizonyos rálátással a partykultúrára és a vjzésre, másrészt képekkel foglalkoznak, javarészt mozgóképekkel. Szóba kerültek a vjzés és az elektronikus mozgókép ezen kultúrából fakadó effekt változatai, mint például a „delay” vagy a „feedback” továbbá az ember és a gép viszonya, többek között a winamp vizualizációját taglalva. A lezárása egy jövőbeli party elképzelése, ahol helyt kapna a performansz, az interakció és a valós idejű streaming.

/ ÖSSZEFOGLALÁS

A partykultúra aspektusából a partykkal és a partyk fejlődésével egyetemben kialakult elektronikus zene- és képkultúra Magyarországon hozzávetőlegesen a '90-es évek elejére tehető. A kialakulási pont, mint kiindulás természetesen egy folyamat része, nem hanyagolandók el azok a fesztiválok, melyek akár mondhatom befolyásoló erővel lehettek a struktúrákra, mint például az „Új hölgy futár”, vagy az „Expanzió”. Az elektronikus partykultúra szempontjából az elektronikus zene beszivárgása, a Tilos rádió kialakulása, a klubok indulása adta meg a kezdő löketet. Mint a beszélgetésekben is kiderül, az Fmk-ban rendezett kluboktól kezdve a Tilos az Á-n keresztül a Techno klubig igen sok, mondhatni gombamód szaporodó rendezvények kezdődtek, az alkotókban egyre munkálkodott az új iránti vágy, az új kultúra terének beengedése és átélése. Nagyon fontos alkotóelem, hogy a szervezők is mint közönség kezdték (Solymári beszélgetés). Ezen tapasztalati folyamatok fő gyökerét is képzik az eseményeknek, mivel akár szervezőként, akár zenészként vagy vizuális egyénként vesz részt az ember egy partyn, a szerepköre szinte folyamatosan változik. Egyik órában még zenél, a másik órában meg közönségként vesz részt.

A mozgókép szempontjából az elején vhs magnókkal mixeltek (*Gomba), az alap set-up a pultban két vhs lejátszó magnó és egy videókeverő volt. Ennek a vhs korszaknak a végén még belepillanthattam egy kicsit abba a rendszerbe, amit a Medence csoport a Cinetrippel fesztiválról fesztiválra szó szerint cipelt. Több láda, benne több száz vhs kazetta, a pultban hihetetlen nagy sürgés-forgás, kazettacsere, vissza-és előretekerés, időzítés eltalálása nem volt egyszerű feladat. A Medence csoport ezen kívül építészeti érdeklődésű is, több építészettel együttműködő vetített vizuális teret hoztak létre.

A vhs scratchinggel párhuzamosan, vagyis még előtte és közben is a super8-as és 16-os filmekkel állították fel a szisztémát, a filmeket loopokra vágták és több filmvetítő segédletével vetítették. A Kaos Camping vetítései vagy a Kiegészítő Izzók térfény installációi elementáris lelkülettel rendelkeznek. A diavetítés és az állóképes fényfestés is szerves része, melyet a Kiegészítő Izzók előadói tárában a mai napig fellelhetők. (A csapat sok tagból áll, szám szerint kb 8, tehát maga a vetített kép több szemszögből hagy lenyomatot a vásznon. Először láttam tőlük, mint vj-ktől installációt, a Sziget Fesztiválon a Tilos sátor mellett felépítettek egy háromszögekből álló szerkezetet, melyre megannyi dia, s8-as film vetődött. Az emberek befeküdhetnek az építmény aljába szőnyegekre és az ég felé nézve is szemlélhették a képeket – HexXal⁽¹⁷⁾)

A diavetítővel hasonlatos gépezet, a Pani rendszerrel alkotott óriási fényfestmény installációit a Dork&Kozma produkció által ismerhette meg a hazai közönség. Nevükhöz kötődik a Frankhegy, mely a hazai elektronikus fesztiválok egyik alapköve. A Frankhegyen több helyszínen helyt kapott tömör elektronikus zenei réteg, vizuális művész, alkotó ember, mint például az Optimal csapat mozgókép installációjától kezdve a hulladékokból összeállított robotig, a goa helyszín uv installációján keresztül a szintetikus horgásztóig. Az elemek között járkálva elengedheti magát az ember a hétköznapiakat, de ez nem teljes mértékben a köznapi értelemben vett szórakozás, hanem egy életérzés. Hasonló életérzéssel találkozhatunk a 3as6árh1-i Illegálpartykon, mely Bakai Ferenc/ Reakthor nevéhez fűződik. A fesztivál házibulinak indult, de hamarosan kinőtte magát. A szervezéshez később Ádám Zsolt csatlakozott, mely következtében kapták a rendezvények az „Illegálparty” nevet. (18) Mára már hét-nyolc helyszínes, de megtartotta jellegét, vagyis ingyenes és az alkotásban teljes a szabadság. A fesztiválon az ember a szabad térben, a természeti közegek mezsgyéje által övezett területeken az experimentális zenétől kezdve tiszta technot hallgathat, a Kiegészítő Izzók installációitól fogva a Fullogic által készített tárgyvetítéseken keresztül a street art jelenlétével is találkozhat. A szabadtéri partyk hosszú során keresztül, mint az említettek – a teljesség igénye nélkül - kívül az Etyek-i katlan, a Csobánkai katlan, az Érdi rakétakilövő bázis, a fesztiválok a beltérben is folytatódtak. A Labirintus fesztivál egy különleges példája ennek. A Labirintus a Budai Vár alatt található barlangrendszerben látott napvilágot (*Solymár) a Minimalheadz rendezésében. A barlang adta magát, a falakon nem annyira a vásznak domináltak, hanem a

tiszta különleges felület. A fesztiválok szintén több elektronikus műfaji ágazat jelent meg, a térrendszer pedig a közönségnek egy felfedező útként is realizálódott.

A fesztiválok mellett megjelentek olyan események is, melyek kiindulópontja a vj-zés volt. Az Export „intertematikus kiállítás és vj konferencia” 2003-ban és azt követően 2005-ben került megrendezésre. Az események elméleti-intellektuális mivolta, kerekasztal beszélgetés keveredett a gyakorlati bemutatókkal, valamint a vjzés a partykon kívüli - első alkalommal egy moziterem, második alkalommal a szentendrei Művészeti Malom – terekkel. A Vj-torna egy más megközelítés volt 2004-ben és azt követő kétévenkénti rendszerességgel. Itt versenyhelyzetbe kerültek a vj-k, volt zsűri és ugyan party térben, vagy azt megközelítő térben, de az időintervallum változtatásával – átlagosan 6-8 órás egy mix, ebben az esetben maximum 20 perc állt rendelkezésre a bemutatókhoz – tevődött át egy másik dimenzióba a műfaj. A Vj battle, visual mass (2005-2007) igazi vizuális jammelések voltak partytérben.⁽¹⁹⁾

Az elektronikus fesztiválok egyfajta közösségi térként funkcionálnak, a szó szoros értelmében vett partykultúra, értem ezalatt az underground kultúrát, fontos állomásai. Több ember, alkotó nőtt fel ezeken a fesztiválok, klubokon. A ma felmerülő aggodalom, hogy a partykultúrát egy bizonyos fokon felemészti az a rendszer, mely a kiszolgálóipar és a szórakoztatóipar rendszere, jogos. A *Solymáron készült beszélgetés folyamán ez a rendszerelemzés elég nagy hangsúlyt kapott, a szponzorok jelenléte egyfajta „méregkeverőként” fogalmazódott meg. Az „elvárások” és a „túlkínálat” ténylegesen a gépezet önszervező-forrás jellegének rovására megy. A „plusz fűszer” „hiánycikként” elevenedik meg, mely egy alternatív hiányt okoz. Az a „szabadság” és „kihívás”, melyet egy „üres placc” jelent, fogalom és gyakorlat szintjén háttérbe szorult, melynek „áldozatai” az alkotó emberek és természetesen a közönség is. Egy vélemény szerint „elértük a kritikus pontot”, mely vélemény egy más formában a *Gomba/Szentendre beszélgetésben is napvilágot látott: „Lehet, hogy azt mondanám, de lehet, hogy rossz döntés lenne, hogy stop” Ez az ún „haknik” kapcsán merült fel, mely egy egyenes arányú leképzése alkotókra nézve a szórakoztatóipar rendszerének. A vizuális (és zenei) alkotóemberek függésben vannak a szervezői szintektől, tehát felépülésében maga a partyszervező a „kurátor”, aki lényegében meghívja az alkotóembereket. Amint ebbe a „kuratori” szerepkörbe érdekek kerülnek, onnantól kezdve egy irányított alkotói folyamat, vagyis alkalmazott alkotói szerep lép érvényre. Erre vannak ellenpéldák, mint a már említett „underground” elektronikus zenei fesztiválok.

Visszatérve a vizualitásra, kérdését tekintve több műfaji megközelítés is kibontakozott az elmúlt években (a több műfajt tartalmilag is értem). A Karinthy-Utazás a koponyám körül audiovizuális dvd jó példa erre. A koncepció adott volt, több alkotócsapat közös munkája realizálódott. A Zola/Optimal által készített minimalista flash animációk, a Fluid workshop természeti és háborús képei, mint filmes hozzáállás, „natura morendi” filozófiájában, a Vicsek-Prell/Optimal által létrehozott digitális, programozott képrendszer, a Bordós-Ivó/Optimal páros 3d-s térképzetei, a Souldust vizualitási kamerafelvételével montázsolt vonalgörbületek, hogy párat említsek, kirajzolják a különböző filozófiai nyomvonalakat, az egy adott forgatókönyvre készített különféle struktúrákat. Továbbá a partykon – a már említett csapatokon kívül - is számos hazai alkotóval találkozhatunk. Az Urbanizer/Urban Underground csapat vetítésében, ahogy Bernáth Zsiga, a csapat egyik tagja szakdolgozatában is említi az urbánus képek, a városi történések, a jelzőtáblák, az utak fogalmazódnak meg, véleményem szerint egy vizuális napló. Rengeteg türelem-képet fedezek fel a vetítésükben, vagyis statikus kameraállásból felvett több órányi anyag fél percben, vagy kevesebben tömörítve, fotószekvenciák, az urbánus létforma esszenciális lenyomatai. A Rio által vetített önnön realitásukból kiforgatott jelenetek, elefánt-és macifejű emberek, a Morc általi bábjáték és horror-játék valamint ufó filmek mixelése, vj Enikő „digitális kultúra” üzenetei, Vsf „roncsolt” digitális képei, szövegüzenetei és virtuális valóság megjelenítései, a Loopé csapat számítógépes metszetei, az Exlex kamerafelvételei, trükkjei és ezek dinamikus vetítése mind mind önmagában is képvisel valamit, valami személyes virtuális valóságot. A zenei struktúrák analógiájával párhuzamba állítva nem tudnék műfaji határokat szabni a vetítésnek, viszont egy dolog szinte biztos, hogy minden vj-nek megvan a kedvelt

elektronikus zenei műfaja, vagy műfajai, melyre az anyagok készülnek, amit otthon, készítés közben hallgatnak. A vetített anyagok, a vetítés gondolati és tartalmi különbségei sok-sok lenyomatot hagytak.

A beszélgetésekben nagyon nagy hangsúlyt kapott a jelen és a jövő. A Gombában megfogalmazódott az, hogy „ami eddig eltelt a vjzésben az nem volt soha semmi előre tervezett”, viszont ahogy a véleményeket hallgattam, elért egy olyan pontra a műfaj, hogy már nem elég az az élmény önmaga, hogy a partyn megye kint valami kép, mert régen ugyan az újdonság erejével hatott maga a tény is, mára viszont már „megszokottá” vált. A vélemények többségében a továbbgondolás például egy live act, ami előre kitalált rendszer szerint működik és a vj nem az a személy, aki a partyban közel nyolc órán keresztül egy helyben ül és vetít, hanem megteheti, hogy a saját másfél-két órás szett idejére – hasonlóképp mint a dj-k – van jelen. A koncepció – hozzáteszem – egy partyn is lehet koncepció, csak tény, hogy emberi mivoltunkból kifolyóan fárasztó is egyben és az agy működését tekintve a figyelem kiéleződése elveszhet akár három-négy óra után. A vetített képek többször rövidebb, vagy hosszabb időre adják az egység érzetét, valószínűleg ezért is alakult ki az a vágy a vjokban, hogy konkrét projekteken keresztül, a zenéssel karöltve rövidebb ideig tartó előadást alkossanak. Furcsa tény, hogy miért alakulhatott így, hogy míg a dj-k váltják egymást egy partyban, a vjk a teljes hosszában tartják a frontot (*Gomba). A tény mellé társul továbbá az a szokás, hogy míg egy zenészt, aki tegyük fel technot játszik, általában nem kérik egy teljesen ellentétes zenei stílus prezentálására, míg a vjket nem egy ilyen jellegű szelekció szerint hívják egy aktuális partyra. Természetesen a folyamat maga is alakítja önmagát, tehát javarészt kialakultak együttműködések. Az idő intervallumának ilyen szintű nagyságrendi kihúzása, ami közel nyolc óra és lényegében az adott szett folyamatában elevenedik meg, előnyöket is tartogat. A mozifilmmel ellentétben itt nem előre elkészített, előre kitalált forgatókönyv szerint futnak az események a vásznon, hanem egy rögtönzött, egyszemélyes, vagy maximum három személyes nyolc órás film szemlélői lehetünk. A film jeleneti helyszínét tekintve maga az egész partytér, mely pont a sorozat jelleg ellenpontosítását célzó underground fesztiválokra realizálódik, ahol nem megszokott a környezet, nincsenek bejáratott utak. A 'film', mint speciális filmes struktúra a vásznon formalizálódik, viszont a zenén kívül a környezet, az emberek is befolyásolják a 'film' alakulását.

(PARTYK ÉS ELEKTRONIKUS ZENE) /TECHNIKAI LEHETŐSÉGEK, FEJLŐDÉSEK

Első gondolatként a technicizálódásról beszélnek (analog és digitális technikák), hogy az elektronikus zenében alakuló technikai választhatósági megszélesedéssel egyetemben az ezzel szimbiózisban együtt működő vizualitásnak milyen új lehetőségei nyíltak. A technika fejlődésével egyre nagyobb lehetőség nyílt a gépek által a kép zenéhez való közelítésének. Az elektronikus zene egyik alapfeltétele, hogy pontos ritmusokkal kooperál (gépi). Az alapritmusokat a gép adja, nem közvetlen emberi közreműködés, ezáltal a kép készítése nagy kihívás, ha a ritmus oldaláról szemléljük. Kezdetben a képváltás csak és kizárólag érzésre volt eltalálható, amikor maga az ember átveszi az ütemet, mintha táncot lejtene, és ütemre nyomja a gombot⁽²⁰⁾. A legnagyobb segítség a hangérzékelés és a midi rendszerek, például az ediol sorozatai, az uc 33-e vagy a kaos pad. Érdekesség a Ms. Pinky rendszer⁽²¹⁾, mely bakelit scratching által mixeli a képeket együtt a zenével. Ezen technológiák beiktatásával a kép szabályozhatóvá vált a gép által, tehát a leprogramozást követően csak magával az elindítással és a leállítással kellett foglalkozni. Lehetőséget adott arra, hogy az alapfunkciókat, melyek állandóak és nem változnak a gép szemlélje, és az emberi tényező funkcionalitását ebből a szempontból felszabadíthassa. Innentől kezdve a tartalom van a hangsúly, a koncentráció túlnyomórészt nem a ritmus pontos eltalálására irányul, hanem az összes többi területre, mint például a kompozícióra, vagy pont a ritmikusság ellenpontosítására (*beszélgetés Margitsziget). Itt felmerül a kérdés, hogy például a winamp vizualizációk esetében mi a helyzet, de mint gépek által generált vizualizáció, váltásban ugyan formailag megfelel, de emberi tényezők nélkül huzamosabb ideig elviselhetetlen, esztétikailag hiányt okoz.⁽²²⁾

A vetített képek tartalmukat illetően alapvetően loopok. Ezek a loopok lehetnek videókamerával felvett képek, flash animációk, három dimenziós képszekvenciák, állókép montázsok, lényegében bármi és bármilyen képi formában.

Azon programok, melyek „1 elem=1 érték” konfigurációval működnek, lehetővé teszik ezeket az un loopokat a direkt lejátszásra, akár egymás után lineárisan, akár rétegzett verzióban a layerezés segítségével. A vj programokon belül, mint például a Modul8, a Resolume vagy az Arkaos kiosztások, deck-ek találhatóak, melyekben rendezett sorrend szerint csoportosíthatók a videók. 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 például a szinte vj-knek fejlesztett Ediol v4/v8 mixer, mely előtt a Panasonic ave5 és ave55-ös mixereket használták előszeretettel a pultban. A mixereknek alapjában véve, általánosságban 4 bemeneti jelük van. A különböző bemenetek elméleti szinten összefüggésbe hozhatók a software-es programok layerével, tehát nyilvánvalóan a software-ekben folyamatosan bővül a két elem keverhetőségi milyensége, de analógiájában szinte ugyanaz.

Azok a programok, melyekben saját effekteket, áttűnéseket lehet készíteni, továbblépést jelentenek. A Modul8 például modulokkal dolgozik, tehát minden egyes effekt, képformálás egy-egy modul feladata. A modulokat hozzá lehet adni és elvenni, valamint saját modul programozására is van lehetőség. Ezzel az eszközzel az ember saját magának építheti fel – egy adott rendszeren belül – a keverőprogramját, a több száz modul közül a saját maga számára fontosabbakból építkezve. Ez a rendszer még mindig teljes mértékben felhasználóbarát, de már egyéni tartalmi struktúrákat lehet építeni benne.

Egy másik szempont szerint nagyon érdekes a Flxer nevű program. Amikor Magyarországon járt a csapat, előadásukat úgy kezdték, hogy ők nem a videós alapgondolkodásból indultak ki, hanem a webes gondolkodásból, mely például a fehérret veszi alapnak, nem a feketét. A programban hozzá lehet rendelni saját maszkokat a mixeléshez, valamint lévén flash alapú, az actionscript2-ben létrehozott kódolt fájlokat tudja fogadni, valamint lehetővé teszi az internetes keverést, és a videomixer nélküli orchestrát.⁽²³⁾ A program újítása továbbá a komponálási lehetőségekben rejlik. Amennyiben a képhez magában a flash programban, tehát a fájl

készítésénél nincs hozzárendelve maszkolás, akkor megtartja az alkotott képen kívüli tartományok láthatóságát és nem vonja keretbe a kompozíciót (ez a Flash specifikussága is, a Flxer programon belül hole – vagyis lyukasítható és no hole szisztéma szerint rendeződik az alap fájlcsoporthoz). Például ha közelítést és távolítást alkalmaz a felhasználó, akkor a kép tartományán kívüli „színpad” teret nem vágja le, hanem megtartja. A layerek kulcsolása nélkül, rétegződésükben láthatók, vagyis olyan direkt kulccsal, ami lényegében egy virtuális kulcs, így „tisztá kompozíciók” létrehozására ad lehetőséget. A program másik újítása, mint már említettem a web-es gondolkodást, az internetes vagy wifi routeres felhasználás, kommunikáció. Számomra másfél évvel ezelőtt teljesen új dimenziókat nyitott a program online kezelhetősége. Egy partyn vetítettem itt Budapesten, és ugyanabban az időben Szauder Dávid (a Monkey Presso másik egykori tagja) Helsinkiből küldte a jelet. A jel egy római szerveren keresztül futott, az .swf, vagyis flash fájlokat a gépemben lévő program layerekként értelmezte és maga az „élő” hang skype phone call-on keresztül jutott el Helsinkibe. Létrejött a mixelés, a Helsinkiből jövő képek érzékelhetetlen késéssel érkeztek a számítógépre, és azon keresztül a kivetítőre. Az az illúzió, hogy létrejöhet a zenére való mixelés az egyén helyszíni jelenlétét nélkülözve, realizálódott.

A vj programok egy más csoportosítás szerint a programozó és a nem programozó szemszögéből közelíthetőek. Itt a felhasználó nem loopokat, hanem olyan fájlokat készít, melyek programozottak, nincs eleje vagy vége a mozgóképnek, hanem a beállított algoritmusokra generálja a megadott grafikai elemeket vagy hivatkozásokat, ilyen például a Quartz Composer. Ezen programok önálló software fejlesztőkörnyezetet is jelentenek. A Coge nevezetű Lov/LumaBeamer által fejlesztett program ebben a környezetben készült (24). Létrejöhet saját software, vagy egy fájlhoz társított saját funkció. Merőben megváltoztatja a kapcsolódási lehetőségeket a hangokhoz és a midi kihasználását. A VDMX nevű vj-program értelmezi ezeket a qtz fájlokat, de természetesen meghagyta benne az alap videofile-ok olvasásának lehetőségeit is. A qtz fájl használataánál egyrészt magában a Quartz Composerben van lehetőség írni olyan manipulátor eszközöket, melyek a VDMX programon belül is értelmeződnek, másrészt ezen fájlokkal a komponálási módokat hasonlóságot mutatnak a Flxer-el a képtér maszkolását tekintve. A qtz fájl itt is megtartja saját rendszerüket, tehát a fájlban belüli manipulatív eszközök alkalmazása nem az egész képtérre lesz érvényes, hanem csak a kép tartalmi terére. Például ha egy három dimenziós objektumot forgat a felhasználó a programban, akkor nem az egész képtér, vele együtt – tegyük fel fekete – háttérrel mozdul el, hanem csak maga az objektum. Természetesen ezen képalkotási rendszerek nem új keletűek, de felhasználói szinten pár éve látom ezen szisztémák tömegesebb elterjedését a vetítésre értelmezve. Új programok, számítógép által generált animációk létrehozását teszik lehetővé. Kialakult a javarészt technikának köszönhető generative vjing műfaja. A generative vjing már programozót kíván, egyre több vj válik nem videós, vagy videovágó szakirányú, hanem programozói irányultságúvá. A legkülönbözőbb elképzelések mentén új és új segédprogramok és rendszerek, valamint plugin-ek árasztják el az online közösségeket. A vj, mint programozói funkcionalitás a programok sokasodásával is tetten érhető. Ha van egy elképzelés, már nem feltétlen abból indul ki egy vj, hogy készít egy vagy több loopot az elképzelése megvalósításához, hanem ír egy olyan programot, mely erre alkalmas. Egy ilyen elképzelésre példaként említeném a Sfeer vizuál csapat által alkotott playstation-el vezérelhető állóképszekvencia és a háromdimenziós tér ötvöztetésének kapcsolatát, valamint a PipsLab-al készített fényfestős programjukat, valamint a Binaura csapat által létrehozott Animata valós idejű csontozós programot, vagy a most készült Shanghai Synth projektjüket.

Második gondolatként a transzcendens oldaláról közelíteném meg („*transcendere* 'túllépni' szóból – egy szférához (létezési módhoz, helyhez) képest egy másik, rajta kívül, azon túl lévő – transzcendens szféra, ill. az az állapot, amely ebben a szférában van. Ismeretelméleti szempontból minden transzcendens, ami a lehetséges tapasztalat birodalmán túl, az értelmi megismerés területén kívül van. Ellentéte a tapasztalati világ, az immanencia világa.” *Transzcendens az.:* „aminek helyzete a transzcendenciával jellemezhető, azaz valami fölött, valamin kívül v. túl van. Negatív értelemben a megismerhetetlent jelöli, azt ami nem a világban (v. ismeretelméletileg egy másik szférában) van, pozitív értelemben pedig valamilyen, nem a világhoz tartozó, nem immanens szférát v. lényt”). (25)

A partyk világa, az elektronikus zene, a befogadó vizualitás és maga a közönség, mint egység képez egy transzcendens réteget. Természetesen erre vannak tapasztalatok és ellen tapasztalatok, és kizárhatatlan egyes résztvevőknél maga a drog használata is, mint tudatmódosító szer.

A transzcendencia átélése, mint néhol, érzet szinten ugyan tapasztalható, de ugyanakkor leírhatatlan és megfogalmazhatatlan pillanat, vagy pillanatok sokaságát összefonó érzékelési út. Úgy gondolom, hogy a zenének van akkora ereje, hogy tudatmódosítóként hasson, akár elektronikáról, akár klasszikus zenéről beszélünk. A zene tudatmódosító erejéből kifolyóan a partyn lévő elektronika a maga monotonitásával (*Beszélgetés Mao-nál, mint a válasz arra a kérdésre, hogy mi a monotonitás) tovább fokozza a módosulást. A közeg, a jelenlét érzése, a vetítés folyamata, amikor az ember közvetlenül találkozik a saját és mások adott jelen struktúrájára alkotott képi gondolataival, még tovább fokozzák ezt a kiszakadás érzést a jelenből. A partykon ezen pontok által kialakult belső képzeteket folyamatosan jegyzeteltem, melyet utána tovább fejtegettem.

A zene és a kép együttes folyama nem megfogható, tehát immateriális, vagyis egy szinten transzcendens konverziók folyamata. (Ennek két vonzata van, egyrészt időbeni műfaj, másrészt nehezen megfogható esztétikai, ősi kérdés, hogy mi tetszik és mi nem). Ezen hipotetikus gondolataimat Trans Σ -nak neveztem el. A zenének létezik képformáló ereje és fordítva, a képnek is létezik hangformáló lüktetése. Ha például egy zene a minimalizmus stílusában kerül a hallhatóság atmoszférájába, arra egy olyan képnek, ami abszolút a ritmusra mozog, az egyes hangképletekre, lehet erősítő és gyengítő hatása is. Itt, ha a minimalizmusról beszélünk, gondolataim szerint filozófiailag helyt kap a „holtpont-vetítés”, ami nem kooperál figuratív képekkel, hanem az abszolút nonfigurációból teremt egyfajta 'végtelen' összhangot, mely egy pont után befogadhatóvá válik. A világot egyrészt úgy képzelem mint egy folyamatosan mozgó „állóképet”. A különféle elemek felbukkanási és eltűnési rátája természetesen állandó változást mutat, valamint az elemek tartalmi-összetevői szinten nemkülönben, viszont lényegét tekintve az állandóság dinamikus lüktetése vesz körül. A party-tér fényviszonyainak vizsgálatakor ebből a rendszerből, valamint az ösképekből indultam ki (26). A partyn lévő látható tartományok elem szinten összefüggésbe hozhatók a természetben létező érzékelhető motívumokkal. 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 ösképek, vagy a realitásból vett minták, mint memóriafelvételek (recording memory). A gondolatoknak képi szinten vagy látens, vagy explicit kifejeződésük létezik. Jelen esetben elképzeléseim szerint több látens, filozófiai képet fogok vázolni, lévén a fizikai megvalósításuk helyenként csorbítaná a tartalmát, viszont több esetben ezek materializálása váltja ki az egész érzetét. A képeket, melyek néhol vizuálisan, néhol szavakban vannak jelen, néhol illusztrálva egy weboldal formájában készítem. Menüpontjai, melyek címszavak: transzparencia, zen e, csend, jin-jang tájkép, recording memory, ambient, holtpont, hack, abstract kozmosz, radio2ptic, vírus, nesz/visszhang/suttogás, mechanics és minimal.

A jövőlabor vizsgálata két úton közelíthető meg. Az egyik, mely a jelen alap tudási rátáját felhasználó jövőspekuláció, vagyis a már meglévő eszközök és tudás alapján kiinduló feltételezés. A másik egy teljesen elrugaszkodott utópisztikus hozzáállás.

/ WIRELESS KORSZAK – VIRTUÁLIS BIOROBOT

Az első kiindulási pont alapján egy virtuális biorobot elképzelés útján mennék. Egy wireless, vagy teljesen drótnélküli és megkockáztatom érintés nélküli vizuális performatív jellegű live act, mely a különféle szenzorok, vagyis érzékelők sokaságára építve létrehoz egy ténylegesen virtuális teret, melyben a szenzorok által érzékelt, akár vegyük példának a szenzorok midizhetőségét, a tér elemeivel és a láthatatlan kapcsolódásokkal kombinál⁽²⁷⁾. Drótnélküli, vagyis wireless korszakban létezünk. Az akkumulátorok, a mobiltelefonok, az internethálózatok és egyéb hálózatok, mint például a bluetooth, továbbá a különböző szenzorok elnépesedése nyitott kapukat állít a vetítés pályája elé is. Az iPhone multitouch funkciója⁽²⁸⁾ lehetővé teszi a mobiltelefonnal létesített videóvezérlést. A videókeverő helyét lassan átveszi egy gépek közötti wireless kommunikáció, mely például a Flxer esetében már valóra vált. Egyfajta regenerálást jelentene a drótnélküliség a szisztémákban és a gondolatokban egyaránt. Egy általam kipróbált eszköz, mely nem helyhez kötött a wii-kontroller⁽²⁹⁾. 40 méterig érzékeli a távolságot, tehát maga a vetítés folyamata a tánc közben, a közönség terében zajlódik. A vj szerepe megint átlényegül, nincs helyhez kötve, bármerre kiléphet a saját tértartományából és az interakció folyamata a géppel nem változik, csak átalakul. A wii-kontrollert theremin-é lehet alakítani, ami lehetővé teszi az eszközzel a konkrét fizikai kapcsolat nélküli irányítást. Ezen eszközök láthatatlan áltere, mely a dinamikus aktív tér, további dimenziókat nyit. Az aktív térbe érkező egyén, legyen az vj, vagy a közönség közül bárki egy szintekre osztott manipulációs térben találhatja magát. Itt a váratlanság indukálta folyamatok kiterjednek a befogadói impulzuskora. A party terében, ha a mai átlagot vizsgáljuk, az egy nem várt folyamat, hogy a résztvevők bárhogy is, de befolyásolhatnák a térképzeteket. A jövő generációja ebbe a korszakba már beleszületik, adott lesz neki az az életbeli körülmény, hogy gondolkodásának origója ebben a drót nélküli világban sarjadjon. A wireless korszak egy másfajta kommunikáció, akár gépen kívül, akár gépen belül vagyunk. Az irányítási folyamat, a géppel való kommunikáció „érintésmentes” funkciója már „karmesteri” mozgás-szerepkörrel is felruházza akár a vj-t akár a dj-t (ezen a ponton azért emelem ki a dj-t is, mivel a technikák párhuzamos fejlődési stádiumokon is keresztülmennek). Onnantól kezdve, hogy a vj érintés nélkül irányíthatja a képet, a közönség „játékba” csatlakoztatása már csak egy lépcsős folyamat. Ha a kiállítótereket nézzük, egyre több interaktív installáció látható. A vj-zés szemszögéből például a Binaura csapata által létrehozott hang-kép-térinstallációk. Általában az ilyen interaktív installációk ebből a szempontból „egy loop” rendszerűek, vagyis egy darab vagy mozgóképloop, vagy generálandó kép a tartalom, melyet a néző manipulálhat. A gondolkodás ebben a kategóriában többrétegű. Egyrészt a mixelés „érintés mentessé” tétele, másrészt a mixelendő alapanyagok és a mixelés mikéntje is változtatást óhajt.

A kommunikációs gondolatok újszerűsége, ha azt a technikai fejlődést is figyelembe vesszük, hogy maga a telefonos kapcsolat milyen hamar egyre elérhetőbbé vált az emberek számára, és mint a felhasználói szintű telefonálás, helyhez kötöttség rendszere pillanatok alatt átváltott a mobilitás kategóriájába. Ez a gondolkodás egyéb más rendszerekben is nyomon követhető, és a party szerkezetébe is építhető (*Solymár beszélgetés: „mobilis klub”). A nem helyhez kötött vj a már említett Flxer esetében realizálódott. Egyik fellépésükön tervezték, hogy körbejárkálnak a party térben a számítógépükkel a kezükben, ugyanis a laptop és a wifirooter segítségével ezt teljes bizonyossággal megtehetik.

/ AUTOMATA VJ

Két kép összekeverése alapjaiban véve nem nagy tudomány. Az első stádiuma maga a játék öröme, a második stádium a tanulási folyamat és ezután, vagy ezzel együtt a gondolatokkal való játék. A feladat ebben az esetben az, hogy a gondolatokkal való játék minél előbb felszínre kerüljön, az első két folyamattal valahogy egy szintre és itt érdemesnek tartom bevezetni az „automata vj” fogalmát. Erre voltak próbálkozásaink a MonkeyPresso csapatban. Létrejött egy software, mely nagy mértékben köszönhető a Sfeer vizuál csapat egyik tagjának, Benedek Gáspárnak. A programban egy adott képhez hozzárendeltünk egy adott halmazt, és az automata vj a felhasználó által adott képre random, az adott halmazból kiválasztott képpel „válaszolt”. Tematikájában javarészt formai halmazokra oszlott. A programot play station konzollal lehetett irányítani. A gépnek ez lényegében egy adott kép alapján történő utasítási folyamat volt.

Az utasítás változtatásán látom a hangsúlyt. Pontosabban azon, hogy ne két előre elkészített loop keveredjen egymással, hanem egy loop változtassa meg tulajdonságait egy másik loop hatására. Ezt a tulajdonságot akár szín, akár formai tulajdonságnak is lehet tekinteni. Ha a loopon belül nem egy videoobjektum, hanem egy generatív forma található, akkor például egy kör objektum hatására az automata vj a saját rendszerén belül lévő tegyük fel kockát körré alakítja. Az objektum „intelligens” módon reagál, természetesen az emberi tényező előzetes segítségével, tehát nem egy felületi effekt manipuláció történik, vagy egy éles váltás, hanem az objektum önnön reakciójában gerjedő folyamatok együttese és egymás utánja. Továbbá a számítógépes program rendelkezik egy objektumfelismerő és elemző rendszerrel, ami alapján egy nem előre megadott halmazból reagál, hanem random maga választja ki a tartományát, amiből random generál egy képet. Ez a „látás” az azonosításbeli különbségeket vizsgálja, valamint a távolságot és az irányt. A randomizálás, vagyis „véletlenszerűsítés” meghatározó alapköve a rendszernek. Itt tetten érhető az emberi random gondolatstruktúrák milyensége. Viszont fontos, hogy a randomizálás nem egy káoszorientált rendszer folyamánya, hanem egy kitalált, felépített, szintetikus „intelligens” szisztéma felállítása. Amikor a gép reakcióba lép a felhasználóval, létrejön a kommunikáció ember és gép között és az a folyamat, mely csak „egy eszközzel való játék”, rögtön kilép kezdeti stádiumából és áttér a tanulási, megismerési és gondolkodási folyamatokra.

/ AUDIOVIZUÁLIS KÁNON

Egy másik jövőbeni elgondolás egy olyan dramaturgiai rendszer, melyben a képek jelenléte nem egyenesen arányos mennyiségű a hangok jelenlétével, továbbá a váltások sem egyenesen arányosak a hangváltásokkal. Ha a zenéből indulunk ki és a „hallható” csendet vesszük alapul, akkor ezt az „állóképet” a csenddel párhuzamba állítjuk, akkor a csendhez viszonyított elmozdulások alkotják a csendtelenséget, vagyis a hangokat, zajokat. Ha a csendet a sötéttséggel állítjuk párhuzamba, akkor a sötéttséghez képesti eltolódások a fényességek. Viszont a csend jelenléte a zenében nem feltétlenül nem hallható, csak érzékelhető. Az érzékelhető de hallható csendeknél be kell vezetni a képcsend fogalmát. Ezt nem feltétlen zenei kiállásra értem és nem halkulásra vagy erősödéssre, hanem azokra a zenei folyamokra, pontokra melyben az ember becsukott szemmel semmit sem lát maga előtt csak képként egy légüres, vákuumszerű teret, melyben ténylegesen a semmi található. A semmi is megfogalmazódhat vizuális lecsapódásban, akár a fények lekapcsolásában. Itt egyrészt a hangok jelenléte másrészt a hangváltásokra épülő képváltások uralkodnak. Úgy gondolom, hogy ha létezik zenei kánon például, és létezik a szinesztézia, mint mintaként a hangokra generálódó belső másodlagos képérzet, akkor lehetséges a hangok és a képek közötti kánonrendszer felállítása. A kánon voltaképpen utánpótlás, utánpótlás, de ebben az esetben az időbeli, tehát zenei kánon funkcionális használatáról van szó. A zene-kép kánon alapfeltétele, hogy a képet alkotóhoz pontosan kánon-szerű rendszerben jusson el a hang, tehát a zenét nem önnön valójában hallja, hanem késleltetve. Ez lényegét tekintve ellenpontozás. Egy olyan típusú ellenpontozás, mely tükörképként jelenik meg egy adott késleltetett ciklust

követően. A tükröződés alapjaiban véve a vj-kultúrában az effektezés és a megjelenített képi fizikai kivetülésekben is a duálvásznon formaiságaiban több szinten érzékelhető és látható. A tükröződés effekt szinten akár a videókeverők beépített mixvariánsait, akár a vj programok effekt felépítéseit nézzük, a szimbiotikus állandó egyensúly érzetét kelti. A tükröződés első szintje nem más mint a duplázás, a nem egy, hanem kettő jelenléte. A kánon szerint egy késleltetett tükröződés jelenik meg, melyben ha a ritmusképletek szempontjából nézzük, akkor például egy c-dúr felépítésű akkord után következő zenei Esz-dúr akkordra egy C-dúr kép felel meg. (A hivatkozásaimban már említettem a „Látható zene” című könyvet, melyben a történeti kísérletezgetések alapján foglalkoztak nem csak a zenei hangok, lassú vagy gyors ütemek érzelmi, érzeti leképzésével, hanem a különböző akkordok kiváltotta hangulatokkal is). Más olyan ellenpontozási lehetőségek is vannak, mely nem késleltetett kontinuitásukban, hanem random játék eredményeként egy-egy véletlenszerű ellenpontot képeznek a zenekép összhangzatában.

/ TÉRKÉPZÉS

A véletlenszerű ellenpontok a térképzésre transzponálva is létrejöhetnek. Az a fajta statikusság, amit egy adott vásznon megjelenő egy adott nagyságú képtér alkalmaz, néhol ellentmond a vetített anyagok fogalmi értelmezésének. A dinamikus animációk statikus keretbe zárása visszavezeti az animációt önmagát a statikusság tartományi helyzetébe. Egy kiváló példa ennek a statikusságnak a dinamikussá tételére az Avimpulse csapat élő organizmusra, mint emberre vetítése. A kép jelentése inentől kezdve átlényegül, a kommunikáció az ember és a kép között helyt kap a partyn. Viszont az ellenpontozásra visszatérve a kép egy vásznon lévő jelenléte általi keretbe zárás kiküszöbölésére egyrészt az áttetsző felületekre vetítést látom, másrészt a vetített képi projekció dinamikus mozgását és nem egy statikus állványszerkezetet. Az ellenpontozás lehet a tér különböző pontjain véletlenszerűen, vagy valamilyen szisztéma szerint felbukkanó és kialvó vetített kép halmaza, vagy a folyamatosan mozgó képtartomány. Ebben az esetben a helyzetfelismerés is fő szempont. Dramaturgiaiilag egy éjszaka alatt folyamatosan vetített képek rendszerét tekintve a „kevesebb több” mondással élnék. A folyamatosan zúduló egy képtérben lévő animációk egy idő után a zsúfoltság monotonitásával hatnak, vagyis a figyelem elterelődik, a vetítés érdektelenné válik. A zene általában folyamatos, ahogy zenei csend lép a party terébe, a tánc megszűnik, a party véget ér. A képekkel a játék egy kicsit más tulajdonságú. Nem szűnik meg a party, ha lekapcsolják a fényeket, a fények inkább érzet és érzékelésbeli változást adnak. A vj tehát szabadon játszhat magával a fényvel is, így egy olyan plusz dramaturgiai eszköz birtokosává válik, mely természetesen a dj birtokában is van, de időben nem túl hosszú intervallumig. Ez a fények természetével való térépítészeti szerkezet, tehát fények által létrehozott virtuális gép.

HIVATOKOZÁSOK:

(1) video performance artist: „A VJ is a performance artist, who creates moving visual art (often video) on large displays or screens, often at events such as concerts, nightclubs and music festivals, and usually in conjunction with other performance art.” Forrás: [http://en.wikipedia.org/wiki/VJ_\(video_performance_artist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/VJ_(video_performance_artist)) (2009.04.23.)

(2) A hangkép kronológia összeállításának alapjai:

Peter Weibel, Gregor Jansen: Light art from artificial light as a Medium in 20th and 21th Century Art, 2005.

dr.Gyulai Elemér: A látható zene, 1965, Zeneműkiadó Vállalat Budapest

Sons & Lumières / Une histoire du son dans l'art du XX^e siècle 2004 Centre Pompidou kiállítási katalógus

Valamint:

http://209.85.129.132/search?q=cache:DISPZnWkUMwJ:www.art.pte.hu/files/tiny_mce/File/dla/2009-doktori%2520ertekezések/KramliErtekezés.doc+Ludwig+Hirschfeld-Mack&cd=3&hl=hu&ct=clnk&gl=hu

A témával foglalkozó egyéb oldalak:

A 60-as évek vidosintetizátora, kronológiai gyűjtés az Audiovisualizers közösségi és tudományos oldalon:

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

(3) Szervezett kerekasztal beszélgetéseket folytattam, melyeket a dolgozatomhoz csatolok.

(4) Kitzinger Gábor – Csató Máté: Vizuális szakmunkások

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

Garami Richárd: Panoráma szőnyeg és fénytápa, Szakdolgozat Intermédia Tanszék MKE 2007

(5) Michael Faulkner/D-FUSE: VJ audio-visual art + vj culture 2006. Laurence King Publishing Ltd

(6) Friedrich Kittler Optikai médiumok Berlini előadás, 1999 Magyar Műhely Kiadó – Ráció Kiadó, 2005

„Az a kijelentés, hogy a némafilm soha nem volt néma, 1929 kísérletezésektől mentes hétköznapjaiban egyszerűen azt jelentette, hogy a moziban a vetítések soha nem zajlottak kísérő hangok nélkül.”

(7) dr.Gyulai Elemér: A látható zene, 1965, Zeneműkiadó Vállalat Budapest

(8) A „látványgyár” elnevezés 2007. március 3.-i Illegálparty által rendezett Papírgyár303 rendezvényen egy konkrét gyárépület berkein belül és kívül mindkettőt érinti. A belső vetítőgépezetben még számos csapat munkája volt látható.

(9) Michael Faulkner/D-FUSE: VJ audio-visual art + vj culture 2006. Laurence King Publishing Ltd

(10) Kitzinger Gábor – Csató Máté: Vizuális szakmunkások „Az 1992 ben Graham Daniels és Nick Clarke által alapított formáció sikeresen transzformálta a partyvetítéseket televíziós képernyőre, ezzel sok Vj-nek és vizuális előadónak biztosítottak lehetőséget, hogy a szubkultúrájukon kívüli nagyközönséghez is eljuttathassák munkájukat. Az általuk produkált Transablent-et a nagy-britanniai Channel 4, a Spaced out-ot a Sci-Fi Channel sugározta.,,

(11) Dziga Vertov: Man with a movie camera 1929

(12) http://prototypen.com/lc/wiki/index.php/Live_Cinema_Research>About :”Diese Performance öffnet den Weg zu einer neuen Kunstrichtung - das Live Cinema - eine Symbiose aus Kino und Clubkultur.”

(13) Forrás: <http://www.drumbass.hu/cikk.php3?cid=627>

(14) dj Naga (Fejér Balázs) a Chi-recordings/<http://www.chi-recordings.com/>, aztán a Hairy lemezkiadó/<http://hairy.hu/Site/Hairy.html> tagja.

(15) Wilhelm Richard Wagner. „He transformed musical thought through his idea of Gesamtkunstwerk („total artwork”), the synthesis of all the poetic, visual, musical and dramatic arts, epitomized by his monumental four-opera cycle Der Ring des Nibelungen(1876).” - http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Wagner

(16) Illegálparty <http://www.illegalparty.hu/>

Labirintus <http://www.minimalheadz.hu/>

Frankhegy <http://frankhegy.hu/>

(17) Garami Richárd: Panoráma szőnyeg és fénytapéta, Szakdolgozat Intermédia Tanszék MKE 2007: „2002-es Szigeten a Tilos Rádió szponzorálta, fémcsővekből és vetítőkészletekből álló HexXal fényszobor építése”

(18) Ádám Zsolt elbeszélése alapján.

(19) Az Export Inter tematikus kiállítás és Vj konferencia weboldala: <http://omkamra.hu/export/> (2009.04.18.)
Vj torna weboldala: <http://www.cinetrip.hu/cvj2008/>
Vj battle oldal: <http://faszjanko.hu/>

(20) A '90-es években vhs scratching systems – *Beszélgetés Gomba.

(21) Ms. Pinky egy software és hardware fejlesztés vide scratching számára. Weboldala: <http://www.mspinky.com/> (2009.04.18)

(22) Winamp media player / <http://en.wikipedia.org/wiki/Winamp>
Solymári és a Pestújhelyen lévő beszélgetésben is felmerült téma.

(23) A Flxer flash-alapú vj-program bárki számára hozzáférhető, tehát ingyenes. Az online hálózatában hatalmas közösség szerveződött köré és videomegosztó, flash animáció megosztó portálként is üzemel. Weboldala: <http://flxer.net> (2009.04.18)

A Flxer több alkalommal járt Magyarországon és tartott előadásokat. Az Export 2005-ben Szentendrén rendezett vj-találkozó és workshopján (<http://omkamra.hu/archive/>), valamint a Cinetrip Vj-tornán több ízben (<http://www.cinetrip.hu/cvj2008/>) (2009.04.18)

*A sziget beszélgetésben a videó vs számítógép alapú gondolkodásból kialakult vitával kapcsolatban a Flxer-ről értekezés.

(24) A Coge egy magyar fejlesztés: vj-program, fejlesztője: Lov/LumaBeamerz, weboldala: <http://coge.lovqc.hu/> (2009.04.18)

(25) Magyar Nagylexikon, Magyar Nagylexikon Kiadó Budapest 2003.

(26) „Minden emberben adva vannak a nagy, ősi képek” – C.G. Jung: Bevezetés a tudattalan pszichológiájába, Budapest 1948

(27) *Gombában a videozongorák kapcsán felmerült téma.

(28) Példa a Quarz Composer iPhone-al összekötött, irányított vizualitására, melyben a telefon multi touch screen-ként működik, forrás: <http://createdigitalmotion.com/2007/10/29/mrmr-iphone-105-quartz-composer-wireless-vj-nirvana/> (2009.04.21.)

(29) http://en.wikipedia.org/wiki/Wii_Remote : „The **Wii Remote**, sometimes unofficially nicknamed "**Wiimote**", is the primary controller for Nintendo's Wii console. A main feature of the Wii Remote is its motion sensing capability, which allows the user to interact with and manipulate items on screen via movement and pointing through the use of accelerometer and optical sensor technology.” Nintendo játékkonzol.

A hivatkozásokban megjelent forrásokon kívüli további forrásaim:

Paul Spinrad: The VJ Book/ Inspirations and practical advice for live visual performance, Feral House 2005

Xárene Eskandar és Prisca Nuengsigkapan: 'vE-'jA: Art + Technology of Live Audio/Video, h4 San Francisco 2006

Mia Makela: The Practice Of Live Cinema (<http://www.vjtheory.net>)

Andrew Bucksbarg: Vjing and Live A/V practices (<http://www.vjtheory.net>)

Fejér Balázs: A parti – Antropológiai sűrű leírás, Megjelent: Replika – Társadalomtudományi Folyóirat, 2000 március, 39. szám, technokultúra

A vjzessel foglalkozó szakmai fórumok Magyarországon:

Vjlabor: <http://vjlabor.blogspot.com/>

Noname vj: <http://nonamevj.blogspot.com/> , <http://nonamevjbeta.uw.hu/>

Afrozsiráf: <http://www.afrozsiraf.hu/index.php/vizual>

FOGALOMTÁR

A38: Koncerthajó Petőfi híd Budai hídfőnél. Többek között sok elektronikus zenei partynak a helyszíne. <http://www.a38.hu/>

Akt records: Lemezbolt Budspessten: <http://www.aktrecords.hu/>

Arkaos: Egy vj program, amit főként koncertekre fejlesztettek, Honlapja: <http://www.arkaos.net/>

Ave 55: A Panasonic cég által piacra dobott videomixer. <http://www.a2m2.ch/fred/wj-ave55.htm>

Cinetrip: a Rudas Fürdőben lévő éjszakai partykkal vált ismertté, L. Laki László szavaival, aki a kigondolója, egy „vizuál mágia”, a rohanó világban egy olyan sziget, mely az éjszakában engedí a fürdőzést, a teljes nyugalmat, a hangok, előadások és táncosok, a vizualitás a víz fölött, mellett, váltakozó rendszerben egy teljes elektronikus-„vizuálterápiát” nyújt.),

Delay: Elraktároz egy input jelet és periodikusan visszajátssza.

Dmc: Dj verseny rendezvény.

Dobszintetizátor/dobgép: Elektronikus zenei hangszer. Kezdetben ritmusgépeknek hívták, például a Léon Theremin által létrehozott Rhythmicon, később az 1980-as években elindult a sorozat, a Roland TR-808 és 909-es dob gépétől kezdve a Yamaha RY30-asán keresztül még rengeteg fejlesztésig. Forrás: http://en.wikipedia.org/wiki/Drum_Machine

Epizskóp: A nem átvilágítható képek kivetítésére alkalmas eszköz egy erős visszaverődő fénysugár által <http://www.freeweb.hu/hmika/Lexikon/Html/Epizskop.htm>

Fabric: Londoni klub.

Feedback: Egy eseményben bekövetkezett múltbeli hatás befolyásolja a jelen, vagy a jövő eseményváltozását. Maga az esemény egy loop része, és önmagába csatol vissza.

Flxer: Flash alapú vj program, az olasz Flxer csapat fejlesztése. Honlap: <http://flxer.net/>

Fmk: Fiatal művészek klubja. Forrás: http://artportal.hu/intezmenyek/fiatal_muveszek_klubja_fm

Footage: videó alapanyag.

Fraktál: "A fraktálok "önhasonló", végtelenül komplex matematikai alakzatok, melyek változatos formáiban legalább egy felismerhető (matematikailag leírható) ismétlődés tapasztalható. Az elnevezést 1975-ben Benoit Mandelbrot adta" - forrás: <http://hu.wikipedia.org/wiki/Frakt%C3%A1l>

Hypnosis: A breakbeat.hu klubestje, <http://www.hypnosis.hu/>

Jailhouse: Elektronikus zenei klubként működött Budapesten.

Kaos pad: A Korg által dj-knek fejlesztett rendszer, „érintőképernyős kontroller, szampler és effekt processzor” http://en.wikipedia.org/wiki/Kaoss_Pad

„**Kötözgetős**” programok: vagyis un „node” alapú softwarek, mint például a Quartz Composer, a MaxMsp.

Label: „zeneműkiadó”

Led: „Light-emitting diode – elektronikus fényforrás” <http://en.wikipedia.org/wiki/Led>

Loop: jelentése „hurok”, folytonosságot illuzionáló mozgókép összeköttetési rendszer.

Love Parade: Elektronikus zenei fesztivál először Berlinben, 1989-ben. <http://www.berlin-life.com/berlin/love-parade>

Max: Maga a Max/MSP program. Grafikai fejlesztőkörnyezet zenei és multimédiás fejlesztésre. Honlap: <http://www.cycling74.com/>

Merlin: Többek között a „Kortárs”- és elektronikus zenei rendezvények helyszínéül is szolgáló klub. Vezetője: Klinkó Gyuri <http://www.merlinbudapest.org/>

Midi: „Musical Instrument Digital Interface” Lehetővé teszi a hardware-el való kommunikálást, mint számítógép. <http://en.wikipedia.org/wiki/Midi>

Mixtape: A régi audiokazettára szerkesztett zenék sorozata.

Modul 8: Mac osx alapú vj program/ Garage Cube fejlesztés <http://www.modul8.ch/>

Mono: vagyis „Mono ElectroniClub”. Elektronikus zenei klub. <http://monoklub.hu/esemenyek/>

Monolake: Robert Henke és Gerhard Behles experimentális elektronika formációja. Forrás: <http://minimalmusic.hu/news.php?extend.450>

Multitouch: Egy olyan ember-gép interakció mely érintéssel valósul meg.

Open Source: Non profit orientált free, vagyis ingyenes program és open source, vagyis a program felépítése ingyenes.

Optical Illusion: Optikai vizuális illúziók, melynek több fajtáját különböztetik meg.

Otto von Schirach: Zenész páros: <http://www.ottovonschirach.com/>

Pinokkió gyermekei: Kitzinger Gábor és Csató Máté / videoperformance

PPML: President Palace Movie Lights

Random: randomizálás: "véletlenítés: (mat) olyan eljárás, amelynek során valamely halmaz elemeiből véletlenszerűen választanak ki egyet v. többet." (Magyar Nagylexikon, Magyar Nagylexikon Kiadó, Budapest 2002)

Remiz: Szépilona remiz partyvá avanszálódott helyszíne

Resolume: Holland fejlesztésű - Edwin de Koning és Bart van der Ploeg – vj szoftver. <http://www.resolume.com/>

Quartz Composer: Mac OSX X-code fejlesztésű node-alapú grafikai vagyis vizuális programnyelve.

Scratching: A dj manipulatív folyamata a lemezjátszókkal és a mixerrel, mely által új hangokat, hangzásokat, ritmusokat, stb állít elő.

Sensor: Egy olyan érzékelő, mely jellel konvertálja az érzékelt jelenséget (például mozgás-, füst-, hő-, stb).

SquarePusher: Tom Jenkinson elektronikus zenész. "igazi védjegye az élőben manipulált, ütemekre történő basszusgitárjáték." Forrás: <http://minimalmusic.hu/news.php?extend.393>

Super 8: Vagyis a 8mm-es filmvetítő és felvevő analóg szerkezet.

Techno Varieté: „Audiovizuális technoszínház” Forrás: Bernáth Zsiga szakdolgozata: <http://video.mome.hu/content/view/188/36/lang.en/>

Tilos: Tilos rádió <http://tilos.hu/>

Uc 33 e: Ediol fejlesztette midi eszköz.

VDMX: vj program: <http://www.vidvox.net/>

Videodisco: "Olyan zenés táncos multság, ahol nem csupán hallod, hanem látod is az aktuális szám videoklipjét. A VDJ (Video Disc Jockey) élőben keveri egymás után a klipeket, amit egy kivetítőn keresztül lát a közönség." "Sokan a 80-as évek jellegzetes szintipop hangzásvilágával társítják " Forrás: <http://www.elektroger.hu/videodisco/index.html>

Vjamm: vj program: <http://www.vjamm.com/>

Warm up: A party elején a „bemelegítő” szett

Waveform: A hang grafikus, hullámforma szerű megjelenése.

Winamp: multimédiás lejátszóprogram

HANGKÉP KRONOLÓGIA (2)

AUDIOVIZUÁLIS- GÉPEK ÉS ABSZTRAKT FILMEK, HANGKÉP ELMÉLETEK

Az összhang, a hasonlóság, a párhuzamra törekvés gépiesített megnyilvánulási formáival az 1900-as évektől, vagyis már azt megelőzően is nagyban elkezdődött a kísérletezés. Az érzékszervekre, a tudatra és tudatalattira való hatás a zene és a kép kooperációs folyamatának köszönhetően egyre nagyobb teret fordított magának.

1646. Athanasius Kircher – Ars magna lucis et umbrae

1735. Louis Bertrand Castell – Nouvelles expériences d'optique et d'acoustique - music oculaire, clavecin oculaire, szemorgona, mely a zenei összhangzattanra épül. A klaviatúrát használja plusz két korongot.

1765. Johann Leonhard Hoffmann – Newton nyomán indul el (a nap spektrumának 7 fő színe egyenlő a fríg hangskálával). Felfigyel nem csak a hangok, hanem a hangszerek kiváltotta színérzetekre is.

1787. Ernst Florenz Friedrich Chladni – Chladni sound figures – lényegében az első „hangképek”

1893. Bainbridge Bishop – A Souvenir of the Color Organ

1896-1906. Thaddeus Cahill – **Telharmonium** – hanggenerátor

~**1800.** Ernst Theodor Amadeus Hoffmann – Szerinte a hallás egyenlő a belső látással és fordítva.

~**1889.** H.P. Blavatsky – 7 érzék van szerinte. A hetedik az amely a színekben érzékeli az anyagi világban a nem anyagi világot, a zenét.

1908 Szkrjabin – Színzongorára írt luce-szólam, mely fényzólamot jelent a kottában.

1912. Alexander Wallace Rimington – A New Art. Color Music

1912. Alexander Burnett Hector – szabadalmaztatja a **színorgonáját**

1912-14. Léopold Survage – Rythmes colorés pour le cinéma („színezett ritmusok” - lényegében az első absztrakt film lett volna)

1916-. Mary Hallock Greenewalt – **színorgonája**

1916. Vladimir Baranoff-Rossiné – **Piano optophonique** (körüveglapos fényprojekció)

1919. Viking Eggeling – Horizontal-Vertikal-Messe, Horizontal-Vertikal-Orchester (1920). „Eidodynamism”-nek nevezte az elképzelését a vizualitás dinamizmusáról. Diagonal-Symphonie(1924). A vonalakból indult ki és alakzatokat formált belőlük.

1919. Léon Theremin – **Aetherophone/Theremin** – kézmozgásokat lekövetett, rádiófrekvencia, oszcillátorok

1922. Bauhaus: Ludwig Hirschfeld-Mack, Josef Hartwig, Kurt Schwertfeger fényvetítés volt a gondolatuk, „fénykinetika”.

1920. Oskar Fischinger – az első absztrakt film, „Absolute Film”, **wax machine** (1922 – Ruttmannak eladta?), Studie No. 1 – Studie No. 13 (1929-1932) populáris zenékre, több kivetítéssel, Murati cigarette brand (1934) Megfigyelte, hogy mely képi elemek milyen zenékre vannak. Direktben rárajzolt a hangsávra, „noise music”, tehát zajzenét generált. Studie Nr.11-ben mutatta be a kísérleteit.

1920. Hans Richter – Rhythmus 21, Rythmus 23, Rythmus 25 (Malevich festményére reflektált – Fekete és fehér kockák – a fehér vászon maga a fehér kocka, amlyen a negatívjai, a fekete kockák)

1922. Morgan Russell felfedezte jegyzeteiben a kinetikus fénygépet – Études pour la Kinetic Light Machine.

1923. Kurt Schmidt – Mechanisches Ballett

1924. Moholy-Nagy - „light instead of color” - Light-Space Modulator

1925. Walter Ruttmann – a világosság és sötétség, nyugalmi állapot és mozgás, felhalmozódások. Opus IV, Opus I (1921-nyilvános), Opus II (1922). Színesek voltak, animált festmények és vizualizált zene.

1925. Paul Poiret – **Fényorgonája**

1925. Alexander László – **sonchromatoscope** vagyis színzongora. Külön kottát készített hozzá sonchromagraphia

néven. Itt a színek, fények formát is kapnak. A spektrum hét színéből a kezdő, a piros, nem a 'C' hang lesz, hanem a 'C' a spektrum közepe, a sárga.

1926. Adrian B. Klein – Colour Music. The Art of Light (London) Öt pontba foglalta, hogy szerinte milyen formákban lehet a „színes zenét” előadni.

1926. Raoul Hausmann – **optophone vagy spectrophone** (fényugarak transzponálása elektronikus úton, a hanghullámok fénybe fordultak vissza; a színorgona teóriáját alkalmazta, a potenciális alkalmazásokat a fény és a hang szinkronizációjára. Présentismus c. írásában arról ír, hogy „látni fogtok a fületekkel és hallani a szemeitekkel”)

1927. Louis Favre – La musique des couleurs et le cinéma

1928-29. Count Anatol Vietinghoff-Scheel (Graz) – **chromatophone** (füstgőzre vetített)

1929. Rudolf Pfenninger – Tonende Handschrift – filmfelvevővel rögzítette a hangokat és direkt áttette papírra, átrajzolta a fénysávra, lényegében szintetikus zenét csinált, direktben rárajzolta a hangsávra.

~**1930.** Hermann Schröder – nem a félhangokra épített kromatikus skálából indul ki, hanem a kvintkörből, a 'C' hang a piros szín, továbbá az akkordokat is beiktatja a színek rendszerébe.

1931. Alexei (Alexandre) Alexeieff - „écran d'épingles” - **pinscreens** – animated totalization – oscilloscope

1934. Mary Ellen Bute – úgy gondolta, hogy a film az lényegében ritmizált fény, fényugarakkal szeretett volna festeni --”seeing sound” - The Perimeters of Light and Sound and Their Possible Synchronisation (Theremin-el közösen), Rhythm is Light (1936 első absztrakt ff filmje), Abstronic (fényvel festett kamerafelvételek). Visual Music synchronized in Abstract Films by Expanding Cinema (publikációja 1936)

1936. (Moholy) vázolta a jövő fényművészetének közel egész spektrumát a Telehor-ban (hung.)

1937. Charles Blanc-Gatti – **Cyclorama**, Sons et Couleurs könyv, Manifeste Dimensioniste 1936-ban

1937. Hy Hirsh – **optic copying** – Even as You and I.

1943-44. John Whitney és James Whitney – Five Abstract Film Exercises. Egyikük volt a zenész, a másik a festő. Audio-visual Music (1947)

1950. Ben F.Laposky – shape, combine, modulate, transform waves with oscilloscope - „elektronikus absztraktok”

1950. (Fischinger) – **Lumigraph**, 1955-ben szabadalmaztatta fény-képeket készített.

1952. Charles Dockum – **Mobil-Color-Projector** (színes képek kivetítése)

1958. Le Corbusier – Philips Pavilion (Brüsszel) kombinálták az építészetet, a zenét és a fényeket. Közel 400 hangszóró, nyolcperces prezentáció, absztrakt képek, színes fények, atombomba robbanások.

1960. Stanton Macdonald-Wright – **Color-Light Machine** (óriás gép)