

Szabó-Székely Ármin

## VEEJAYING – Zenei fölőfestés

➔ Merlin Színház, Budapest  
 ➔ 2008. február 25 – március 1.

A VJ (azaz *video jockey*) kifejezést állítólag MERRILL ALDIGHIERI találta ki az 1980-as évek elején, amikor a New York-i HURRAH klub kiállított a nevére egy számlát, de nem tudták eldönteni, hogy mit írjanak a tevékenység rovatba. A kísérletező kedvű filmet azért hívták meg erre a jól menő szórakozóhelyre, hogy mutassa be alkotásait, ő pedig a következő ötlettel állt elő: az általa készített film ne különálló eleme legyen az estének, hanem kiegészítve egymást a DJ keverte zenével, együttesen teremtsék meg a buli hangulatát. A kísérlet hatalmas sikert aratott, a klub szerződtette: rendszeressé váltak a VJ estek. Erre figyeltek fel az MTV alapítói, akik a következő években alkalmazták és népszerűsítették a kifejezést, illetve magát a műfajt és művelőit.

A *veejaying* tehát szórakoztató műfajként indult. Hiába voltak az első képviselői filmművészek, mint minden popularizálódó műfajnak, meg kellett küzdenie azért, hogy komolyan vegyék. Elterjedése elválaszthatatlan a leginkább elektronikus és/vagy alternatív zenétől, illetve a party-kultúra elterjedésétől, de tágabb értelemben összefüggött az életmód változásával, és persze a technikai innovációval is. A *veejaying*, mint művészeti forma, nagyon érzékenyen és rugalmasan reagál az információs társadalom történéseire és változásaira, hiszen ennek a legfőbb médiumaiból, az internetből és a televízióból, illetve a globalizált kulturális tudás elemeiből, remixelt „képanyagából” rakja össze magát.

Nem véletlen, hogy a DJ, azaz *disc jockey* mintájára jött lére a szó, mégpedig annak is a 90-es években megváltozott tartalmát, jelentését alapul véve: a digitálisan

rögzített zene egymással felcserélhető, illetve a végtelenségig variálható sávokból épül fel, a DJ-k ezeket használják munkájuk során. A sávok, hangminták, effektek kombinációjában a vizuális elemek, hurkok, azaz loopok keltik azt a hatást, hogy zenét hallunk, és nem hangzavart. A *veejaying* folyamata ezzel gyakorlatilag analóg: a VJ nem hangsávokat, hanem mozgó- és állóképeket vegyít és effektez – számítógéppel. Az így létrehozott vizuális alkotás szintén ritmizált, ugyanúgy találhatóak benne refrénelemek: ebből a szempontból „rímel” a zene kompozíciókra. (Ez persze nem új ötlet, már az olyan korai avantgárd filmek, mint például Léger *Cépi balettje* /1924/ is ezzel operáltak.) Az már önmagában is figyelemre méltó, hogy egy vizuális műfaj ennyire kötődik egy másik művészeti ághoz: a zene fejlődésétől egyelőre elszakíthatatlan, nélküle nem értelmezhető. A DJ és VJ egyenrangú működése alátámasztja annak a fogalomnak a létjogosultságát és működőképességét, amit összművészetnek hívunk, és ami leginkább bizonyos előadóművészeti ágak területén, vagy épp performanszok esetében látszik megvalósulni. A VJ-knek, „rendeltetésszerű” használat esetén, olyan anyagot kell összeállítaniuk, ami egy „buli-helyzetben” értelmezhető. Ennek a következménye a VJ-dramaturgia más művészeti ágaktól eltérő, egyedi szerkezete: a permanensen megszakított befogadási folyamat miatt alapeleme kell, hogy legyen a looping, azaz az ismétlés, nem alkothatnak olyan installációt, ami lineárisan halad előre, hiszen akármelyik másodpercben bekapcsolódhat új néző. Ugyanakkor mégis el kell érniük, hogy a befogadó élményhez jusson: ha történetet nem is, de atmoszférát mindenképpen teremteniük kell. Egy olyan szervezővel kell tehát találkozniuk, ami koherenssé, s ugyanakkor részenként is élvezhetővé teszi az alkotást. Ebből következik az is, hogy egy-egy VJ munkáihoz leginkább karakteres érzeteket, hangulatokat tudunk csatolni, miközben a „miről is szólt ez az installáció?” kérdése teljesen értelmetlen. Mindez gyakran megjelenik a vizualitás egyértelműbben megragadható szintjén is: a VJ-knek általában vannak bizonyos védjegyeik, olyan figurák, elemek, amiket csak ők használnak. Természetesen mikro-cselekményelemeket és -dramaturgiát alkalmaznak, hiszen ez már akkor is létrejön, ha állóképeket vetítünk egymás után, mozgókép esetében pedig nyilvánvalóan elkerülhetetlen. (Persze ez sem újdonság: az orosz formalista montázs ugyanezt a hatást használta.)

A *veejaying* – a filmes és zenei rokonság mellett – természetesen nem választható el a képzőművészettől sem. Bizonyos VJ alkotások például kifejezetten egy mozgó-festmény benyomását keltik: esetükben teljesen figyelmen kívül hagyható minden dramaturgia, minden „üzenet”, olyanok, mint egy megelevenedett absztrakt

VJ Torna, Merlin Színház, 2008, fotó: Aknay Csaba



festmény, ritmusra lüktető, színek és formák – zenei „fölfestések”. Nagyon primer és nagyon érzéki élményt keltenek a befogadóban, aki esélyt sem kap arra, hogy intellektuálisan értelmezze a látottakat. A legtöbb VJ alkotás azonban teljesen, vagy nem tisztán ilyen, hanem épp az asszociációkra épít: olyan elemeket alkalmaz, amik széles jelentéstartományokat mozgatnak be. Ezek az utalások sokszor önreflexívek, magára a *veejayingre* és kontextusára vonatkoznak. Vagyis első körben: buli képek, táncoló emberek, pörgő lemezek, kamerák, lámpák, stb., tágabban véve: technikai eszközök, városi terek, pillanatok, éjszakai élet, stb. A másik gyakori módszer az olyan képek és felvételek használata, amik mindenki által jól ismert kulturális közhelyek, és épp ennek köszönhetően hatnak asszociációs bombaként: szív, halálfej, női száj, rajzfilmfigurák, menetelő emberek, zászlók, logók, stb. Különösen érdekes momentum, amikor konkrétan „leolvasható” vizuális üzenet, vagyis egy felirat jelenik meg az installációban: ez általában az önreklám helye, vagy olyan típusú életbölcösségek és felszólítások „kinyilatkoztatása”, amikkel leginkább graffitik formájában találkozhatunk. A felsorolt elemekből jól látszik, hogy a *veejaying* célja a legkevésbé sem egy illúzióvilág létrehozása, semmiféle törvény – így a megszokott tér és idő élmény – sem működik benne, de még az értelmezési kontextus sem, hiszen önreflexív, folyamatosan változó és tele van idézetekkel. Nem teremt tehát egy reálisan értelmezhető másik világot (amire például a film általában törekszik), viszont folyamatosan feldolgozza és újraértelmezi a világnak azon elemeit, amik kompatibilisek a műfaji eszközeivel. Számtalan, de mindig nagyon karakteres, vagy ismert részlet, utalás emelődik be a film- és képzőművészetből, miközben gyakoriak a mediális idézetek is. Csak egy példa: látunk egy felvételt, amin kigyullad egy ház, ezt pedig egy tévébemondóról, majd menetelő egyenruhásokról készült képsorozat követi. Természetesen nem lineárisan kapcsolódnak egymáshoz a felvételek: keverednek más képekkel, de még olyan módon, hogy összekapcsoljuk a látottakat. Kigyullad a ház: ez még lehetne egy távoli önreflexív elem is, olyan jó a buli, hogy kigyullad a ház. A tévébemondónak szintén lehet egy ilyen szintű értelmezése: a hírközlésnek technikai háttere van, erről mindenkinek beugorhat a stúdió, a számítógépekkel, az adást is összevágják, zenét kevernek alá, stb. Újra megjelenik az égő ház, és ezzel máris létrejön egy mediális közhely, amit naponta látunk a tévében: valamilyen katasztrófáról tudósítanak. És jönnek a menetelő egyenruhások. Akár ez is lehet önreflexív gesztus: ld. ritmusra mozgó embertömeg – ha jó ütemben vágják be, akkor „jönnek a tűzoltók” –, de a mediális kontextus meg az egyenruha miatt, akár olyan távolra vezető asszociációslánc is beindulhat – háború, terror, stb. –, ami jó felütése lehet egy következő körnek. Természetesen egyik idézetforma sem

jelent önmagában semmit, csak a környezetével együtt, de ez a *veejaying* minden elemére igaz. Ennek a feldolgozó és üzenetközvetítő funkciónak, illetve a különböző művészeti ágak közti határhelyzetének köszönhetően a *veejaying* egy nagyon dinamikus és népszerű „műformává” kezd alakulni, a film performansz művészetévé. És ha jobban megnézzük, ugyanazzal a problémával áll szemben, mint a film is megszületésének idején: meddig szórakoztatás, honnan művészet? A szabad információáramlás korában ez még inkább alapvető kérdés, hiszen mindenki letölthet olyan programokat, amikkel a VJ-k dolgoznak, s ugyanakkor a műfaj szabadságfokából adódóan az alapanyag problémája sem merülhet fel, mivel mindent fel lehet használni az installációkhoz. Amíg mindenki, pontosabban mindenki, akinek van számítógépe lehet VJ, és nem rögzült a művészeti ág esztétikai rendszere, addig igen nehéz objektív különbségeket tenni VJ és VJ között. Persze ennél azért már előrébb tartunk: létezik egyfajta VJ-kánon, vannak nemzetközi szinten ismert VJ művészek, de ennek ellenére, mintha az még nem lenne teljesen világos, hogy mitől tekintünk közülük valakit művésznek a többezer másikkal ellentétben.

Ilyen, és ehhez hasonló kérdések tisztázásának igénye kapcsán jött létre, a kétévente megrendezett *Cinetrip VJ Torna* is, amit idén márciusban immár harmadik alkalommal hirdettek meg.\* A workshopokkal és bulikkal is tarkított nemzetközi VJ versenyen két kategóriában indulhattak a versenyzők. A *konzerv* az egyszerűbb verzió: a csapat vagy az „egyéni versenyző” egy előre összeállított-összevágott, maximum 12 perces anyagot mutat be (itt értelemszerűen volt lehetőség az előzsűrizésre). A nagyobb truvájt igénylő feladatok az eleve két „alszekcióra” osztott *élő* kategórián belül szerepeltek: a *Champion* lényege az, hogy a VJ-k saját anyagból dolgoznak, de élőben, vagyis az épp a DJ által kevert zenéhez kell igazodniuk (itt is adott volt a 12 perces limit). Leginkább ez utóbbi imitálja a *veejaying* alaphelyzetet. A másik verzió a *Tusa*, amikor a versenyzők húsz perccel a verseny előtt kapják meg az anyagot, amiből dolgozniuk kell. Ez a változat alkalmas igazán – a 6 perces párbajokon keresztül – két VJ csapat összehasonlítására: itt derül ki, hogy ugyanabból az alpból ki tud jobbat alkotni. Mindebből láthatjuk, hogy a *veejaying* komoly technikai tudást igényel, és nem csak abban az értelemben, hogy ismerni kell a számítógépet, a programot, stb. Ezek csak az alapok, amelyeken túl egy jó VJ-nek fejlett improvizációs készsége, ritmus- és dramaturgiai érzékre (mikor kell berakni a hatásos elemet), jó reflexekre és nem utolsósorban intuícióra van szüksége. Nem véletlen, hogy a VJ-k a legritkábban egyedül, mint inkább általában párban, vagy még többen dolgoznak együtt.

VJ Torna, Merlin Színház, 2008, fotó: Aknay Csaba





VJ Torna, Merlin Színház, 2008, fotó: Aknay Csaba



VJ Torna, Merlin Színház, 2008, záróparty, fotó: Aknay Csaba

Az egész rendezvény kapcsán persze felmerül a kérdés, hogy át lehet-e egy ilyen mesterséges helyzetbe emelni ezt a műfajt, kicsit konkrétabban: élvezhető e buli nélkül is? És valószínűleg itt van a válasz a *művészet / nem művészet* kérdésre is: akadt olyan munka, amelyre ez igaz volt, és volt az ellenkezőjére is példa. Az előbbieik „működőképessége” a szimpla vizuális élményen túlmutató gondolati tartalom alapult, vagyis úgy voltak képesek variálni és keverni az elemeket, hogy azok a pusztán látványon kívül más jelentéssel is telítődjenek. Ez a szint általában már konkrét stílussal „járt együtt”: nem egyszerűen videóinstallációk, hanem műalkotások születtek.\*\*

Érdekes, hogy voltak olyan elemek, amik feltűnően gyakran – már-már műfaji jellegzetességként – bukkantak fel. Így például nagyon sok csapat játszott az ember-gép párhuzammal: ritmusra mozgó alakok, illetve beszaggatott és ismét-

lődő mozdulatsorok jellemezték az emberek jelenlétét a vásznon (ami egyébként nem volt gyakori). Az ember, mint *egész* helyett, inkább a részekre szétbontott-szétesett test került a fókuszba: a különböző testrészek felvillantása, a hozzátartozó személyek nélkül, vagy szimbolikus „formaként” megjelenítve (szív, szem, száj). Gyakorlatilag minden alkotásban ott kísértett a halálfej-csontváz motívum, ami amellet, hogy divatos ikon a popkultúrában, mégiscsak megjelenít egyfajta élet- (vagy inkább halál-) tudatot. Szintén a popkultúrából beemelt elemek a képregeny, az anime és rajzfilm idézetek: felhasználásuk, de legalábbis a hatásuk beépülése majd minden alkotáson érezhető volt. Sokszor visszatért, újra és újra felbukkant az út, az utazás a közlekedés motívuma, és ezen keresztül a város, mint az utazás kontextusa. A szexualitás csak egy-két alkotásban jelent meg villanásszerűen, és akkor is csak a videoklip-esztétika fricskájaként. Egyébként is érezhető volt, hogy a munkák és készítőik igyekeznek elhatárolódni a videoklip-stílustól, s ez szintén annak a folyamatos önmeghatározási kényszernek a része, amelynek révén a saját tevékenységük, s egyben a műfaj kereteit is próbálják meghatározni. Nem véletlenül jelent meg annyiszor – mintegy identitás erősítőként – az adott csoport neve, mint ahogy folyamatos volt az önreflexív elemek használata is. (Ennek az egyik legérdekesebb példája volt *N-is*, az egyik fellépő VJ, aki kamerával filmezte a saját gépét, és azt, ahogyan dolgozik rajta, majd ezt használta fel visszatérő elemként.)

A VJ-Tornán és a hozzá kapcsolódó kísérő-rendezvényeken egyértelműen lemérhető volt, hogy mennyire sok lehetőség és ígéret rejlik ebben a műfajban, (mint ahogy az is, hogy mennyire nehéz mindehhez hozzájárulni, akár még a zsűri\*\*\* részéről is). A legfontosabb kérdésnek mindenképpen az tűnik, hogy meddig fogják magukon hordozni ezek az alkotások ennyire meghatározó módon – a tematikától kezdve a vizuális elemekig – az elektronikus party közeg nyomait: talál-e saját utat magának ez a műfaj?

\* *Cinetrip VJ Torna és workshopok (LOW Holland-Flamand Kultfeszt)*. Merlin Színház, Budapest, 2008. febr. 25 – márc. 1. (<http://www.cinetrip.hu/cvj2008h8>)

\*\*

Idei győztesek:

CVJ2008 Champion: Kiégő Izzók

CVJ2008 Tusa: Zaz and Spetto

CVJ2008 Legszebb Opusz: ITP

CVJ2008 Legszebb Opusz – Közönségdíj: Matmos

\*\*\*

A zsűri tagjai:

Olga Mink (VJ Oxygen), Hollandia

Gianluca del Gobbo, a Flxer program kitalálója és a Flxer csapat alapítója, Olaszország

Ilan Katin, Boris Edelstein, Modul8 fejlesztői, Svájc

Bodóczky Antal, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem tanára, a Medence csoport tagja

Sugár János, Magyar Képzőművészeti Egyetem

Intermédia tanszékének tanára