

ELEKTRONIKUS TÁNC TEREK

Bevezető

A következőkben drogmeghajtású elektronikus zenei táncterek műfajfüggő sajátosságainak egy lehetséges vizsgálati módjáról lesz szó, elsősorban a techno és dark psytrance (vagy darkpsy) táncterek élménystruktúráira összpontosítva. Az elemzés egyaránt támaszkodik a kutatási terület szakirodalmára és saját kutatási/empirikus élményekre, vagyis az általam látogatott ausztráliai, magyarországi, csehországi, görögországi techno és darkpsy partikra. Emellett egy korábbi, Csehországban végzett antropológiai terepmunkám eredményeit is felhasználom. Ezek az előzetes tapasztalatok és eredmények szolgálnak kiindulópontul jelenlegi doktori projektemhez, a Melbourne-i techno és dark psytrance szinterek komparatív vizsgálatához. A folyamatban levő doktori kutatásom fő célja a műfajspecifikus táncrész-élményekből kibontakozó szocioesztétikai kategóriák értelmezése. Ez a szöveg az eddig megtett, kezdeti lépéseket ismerteti, elsősorban az elméleti keretre vonatkozóan. Elemzéseimben helyenként metaforikus nyelvhasználat teszi lehetővé a drog- és zenefogyasztás élménykomplexumának kvalitatív feltérképezését és szövegbe való átültetését.

A következőkben a „techno” kifejezést a műfaj keményebb alműfajaira korlátozva használom, amelyeket egy laza értelemben vett acid-Detroit-hard-industrial techno tengely mentén határoznak meg: ezek az egymással jól harmonizáló zenei áramlatok ugyanis eddigi tapasztalataim szerint egy viszonylag homogén közönséget vonzanak Melbourne-ben. Így kutatásomban a Melbourne-i techno szintér az említett műfajok köré szerveződő partik szerveződési egységeiből emelkedik ki, a műfaji határok és a résztvevőtábor képlékenységére vonatkozó fenntartások fegyelemben tartásával.

Elméleti keret

A nyolcvanas években az Egyesült Államokban kibontakozó, napjainkban világszerte elterjedt elekt-

ronikus tánczene általában nem bővelkedik textuális elemekben és ideológiai referenciákban. Ehelyett a befogadó közönségre a mediált hang nyersanyaga és a technológiai effektusok alkalmazása gyakorol jelentős befolyást a táncrész drogvázérelt kontextusában.¹ Mindez a végletekig fokozza Marshall McLuhan (1964) „a médium az üzenet” tézisét a tartalom-üzenet kitörlésével a képletből, és a baudrillard-i szimuláció irányába vezet a gondolatmenetet. Jean Baudrillard bizonyos munkái, a sci-fi műfajához hasonlóan, némiképpen hiperbolikusak és olykor futurisztikusak. Douglas Kellner (1989) ezt azzal magyarázza, hogy miközben Baudrillard „egy jövőbeli felerősítés helyzeti előnyét kihasználva mutatja be a jelenkor társadalmi tendenciáit”, figyelmen kívül hagyja a jelenkor társadalmi rendszerének egyéb, tradicionálisabb aspektusait. Baudrillard hetvenes és nyolcvanas években lefektetett alapműveire tehát inkább tekinthetünk víziókként, esetleg disztópikus fikcióként, mint hagyományos társadalomelméletként. Tekintve, hogy az akkori víziók a kultúra számos szegmensében mára kikristályosodtak (például a digitális- vagy kiberkulturális jelenségekben), és az elektronikus zene természeténél fogva a legkorszerűbb technológiák médiumával manipulál, a megjelenése idején futurisztikusnak számító baudrillard-i fogalomtár hasznosnak bizonyul a nyolcvanas évektől napjainkig formálódó elektronikus zenével kapcsolatos jelenségek tárgyalásában.

Minderre persze van példa a szakirodalomban. Baudrillard legjelentősebb befolyása talán Steve Redhead (1993) „Rave Off” című, a kilencvenes évek elején megjelent tanulmánykötetének munkáiban mutatható ki. A kötet egyik szerzője, Antonio Melechí (1993) például a partikat olyan Disney-

1 A drogfogyasztás az elektronikus tánczenei partik szerves, normalizált alkotóeleme. A dolgozatban a két kiválasztott alműfaj táncrészait két jellegzetes, műfajspecifikus drogcsoport kontextusában tárgyalom.

land-szerű szimulakrumokként ábrázolja, ahol a droghatás alatt álló jelenlevők szertefoszlanak a hangok technológizált álomvilágaiban. Hillegonda Rietveld (1993) pedig a totális jelentésvesztésnek való alávetés azon tereiről ír, amelyek a résztvevőkben kialakult énkép feloszlását eredményezik. Ezek a szerzők nemigen tárgyalják magát a zenét vagy az élménystruktúráját, leszámítva, amikor az utóbbit egy kifürkészhetetlen fekete dobozként vagy egy olyan szemantikai űrként kezelik, amely az analitikus gondolatmenetet rövidre zárva meghusítja az elemzést. Az én javaslatom ezzel szemben az, hogy míg valóban érdemes a baudrillard-i szimulációs elvből kiindulni, az elektronikus tánc tér tárgyalásának tovább kell fejlesztenie ezt a modellt – különösen a műfaji jellegzetességekre és a technológiai kisajátítás folyamataira tekintettel. Ahelyett, hogy megismételnék a tömegmédiá vagy Disneyland gépezetének működési mechanizmusait, az elektronikus tánczenei jelenségek sajátos módokon formálják át a szimulakrumot.

A következőben felvázolom azt a fogalmi keretet, amely a dolgozat vizsgálatainak kontextusául szolgál. Baudrillard (1993: 50-76) szemiotikai elméletében abból indul ki, hogy a merev hierarchiájú és törzsi társadalmak esetében egy erőteljes, *szimbolikus* rendszer határozza meg a kasztok, klánok vagy személyek közötti kölcsönös kötelezettségeket. A jelek körforgása itt korlátozott, és felcserélésük a dolgok fenti módon meghatározott *természetes* rendje ellen irányuló, szigorúan büntetendő szabálysértésnek minősül. Ez a rend fellazul a Reneszánsz idején a természetes értéktörvényre vonatkoztatott elsőrendű szimulakrum, vagyis a hamisítvány megszületésekor, amelyet a stukkó angyal példáz. Az olyan Reneszánsz jellegzetességek, mint a stukkóval dolgozó, illuzionista barokk belsőépítészet, vagy a társadalmi életet színpadiassága Baudrillard elméletében a hamisítvány metafizikai kategóriájának rendelődnek alá. A stukkó bevezetése olyan anyagként, amely a természetet a művivel helyettesíti, és amelyben az összes többi anyag tükröződik vissza, a polgári értékrend alatt végrehajtott „földi demiurgia” vagyis az általános politikai és szellemi hegemónia iránti törekvés mutatója.

A szimulakrum második rendje az ipari forradalommal jelenik meg. Ekkor a kaszt vagy a státus már nem érvényesül korlátozó tényezőként a tárgyak és jelek sorozatos reprodukciójában, amely a dolgok fent említett természetes rendjéből kikerülve immár elsősorban az áru értéktörvényéhez kötődik. A jelek saját, immanens kontextusaikba helyezve keringenek, és az eredeti és a hamisítvány

közötti analógia helyett az egyetlen meghatározó kapcsolat az azonos tárgyak közötti egyenértékűség és közömbösség. A tárgyakat létrehozó technológia McLuhani „üzenete” nem a termékek használati értékében rejlik, hanem a médium sorozatos reprodukcióra való képességben, ami elködösíti a jel természetes referensét. Angyalsor a futószalagon. Ez a reprodukciós fázis vezet át a harmadik rendbe, ahol a technológia médiuma a jelentés új generációjának princípiumává válik, és a szimuláció a realitás termelését a *modell* vagy a *kód* generatív magja szerint hatja végre. A kód a struktúrák és bináris oppozíciók szintjén egyfajta mögöttes rácsként határoz meg potenciálisan mozgékony jelenségeket és értékeket, amelyek nem egy univerzális, „természetes” rendszer szerint kategorizáltak, és a finalitás helyett a lebegő jelölők eldöntetlensége veszi át. A kód olyan megnyilvánulásai, mint például a genetikai kód, az objektivitás szimulakrumaként írják felül a valóságot, és a fentebb említett „földi demiurgia” projektjét folytatva, ám ezúttal a transzcendenciát levetkőzve szabályozzák a társadalmat. Angyal az inkubátorban.

A három, egymásból kibontakozó módozat során a szimulakrum fokozatosan a természeti törvények világából a struktúrák és bináris oppozíciók univerzumába halad. A fázisok kialakulása időrendben követi egymást, azonban egy új fázis megjelenése nem feltétlenül oltja ki az előzőt. A harmadik rendben a szimulakrum a digitalitás metafizikai princípiumának megfelelően olyan pályákon keresztül fejt ki hatását, mint a génebesészet, a bináris kód és a tömegmédiá. A folyamat végtermékeként a realitás megkettőződik a reproductív médiákban, és átfordul a hiperreálisba, a reprezentációt megszüntető tiszta szimuláció birodalmába: a médium nem ábrázol, hanem generál. A szimuláció hiperreális dimenziója hozza létre a realitás „esztétikai” hallucinációját. Az esztétikai élvezet kiváltója itt nem a természetes műviben való felfedezése, vagy a realitástól való kontemplatív eltávolodás, hanem a reális felerősítése, négyzetre emelése egy immanens, speciális effektusok büvkörébe tartozó, mozgékony jelölők, média, divat és modellek által telített környezetben. A realitás elválaszthatatlanná válik önnön képétől és alárendelődik egy olyan szimulációnak, amely Baudrillard (1993: 75) definíciójában nem más, mint a „hamisítványuktól és lehetséges felmagasztosulásuktól egyaránt megfosztott sorozatos jelek skizofrén örvénylése az ismétlés immanenciájában”.

Az eredmény tehát egy olyan mesterséges kódrendszer, amely leépíti a külső referenciákat és kri-

tikákat, vagy ezeket megkettőzési mechanizmus útján szimulálja. Baudrillard egyik jellemző példája a tömegmédiá, amely a hírek, fiktív műsorok és reklámok füzérért a tartalmuktól függetlenül, tetszőleges sorrendben és rendíthetetlen tempóban áramoltatja, és ily módon a referens-tartalom iránti közömbösség a jelek referenciális kiüresedéséből vonatkoztatott egyenértékűsége, illetve az értékek médium általi önkényes kijelölésére mutat rá. A következőkben azt vizsgálom, hogy ezek a folyamatok miként tükröződnek vissza a partik droghasználatában és magában az elektronikus tánczenében, valamint ezek szintézisében. Az elemzés első részében egy távolabbi elméleti perspektívából vizsgálom a jelenséget, a későbbiekben pedig két alműfajra ráközelítve, saját empirikus élményekre és egy terepmunka tanulságaira alapozva folytatom az elemzést.

Drog és zene rituális kontextusa

Az elektronikus tánczenei rendezvények belső jelentése abból az élménystruktúrából kristályosodik ki, amely az elektronikus táncter rituális kontextusában történő drog- és zenefogyasztásból származtatható. A két tényező közül elsőként a drogfogyasztást tárgyalom. Ez nagyban különbözik a tradicionális társadalmak rituális droghasználatától, ahol Maurice Bloch (1992: 3-4) szerint az élmények magyarázata – vagyis tartalma – a reprezentáció egy olyan külső, szimbolikus birodalmának fogalomköréhez kötődik, amely a társadalom transzcendens keretrendszeréül szolgál. A partikon a fogyasztás eltérő kontextusa felszámolja ezt a tartalom-üzenetet, és a drogtechnológia médiumának előtérbe kerülését vonja maga után. Ezen a ponton bizonyul hasznosnak a baudrillard-i fogalmi keret használata, amely kiutat kínál a transzcendens diskurzusokból. A tárgyalásom első érve szerint a partik droghasználata olyan fogyasztási formaként fogható fel, amelyet a kortárs társadalom egyaránt gerjeszt és elítél, és amely kikerüli az említett transzcendens kategóriát.

A rekreációs, azaz szabadidős droghasználat egyrészt a fogyasztói társadalom egy különösen potens terméke, amely alkalmas arra, hogy végletekig fokozza a realitás esztétikai hallucinációba való átfordítását, illetve a realitás és a hallucináció egybemosását. Másrészt azonban meglehetősen távol esik azoktól a társadalmi normáktól, amelyek kriminalizálják, patologizálják vagy újraszimulálják például morális pánikok formájában. A kriminalizálás nem érinti az olyan anyagokat, mint az alkohol és a dohány, amelyeket az ízükért vagy

szagukért is fogyasztanak. Ez a gyakorlat ugyanis, Erik van Ree (2002) szerint, látszólag hasznosabbá, és ezáltal elfogadhatóbbá teszi a használatukat. Az illegális drogek fogyasztása azonban egyáltalán nem kötődik az olyan tevékenységekhez, mint az ízlelés és a szaglás, és ezért „pazarlóbbnak” minősül. Végző soron a fogyasztói társadalom felfokozott tükörképét generálja, amit azonban ugyanaz a társadalom leplezni próbál. Ez a drogfogyasztás kriminalizálását eredményezi, ami a drogot még kívánatosabbá teszi a fogyasztó számára, hiszen ezáltal a tömegetől való elszakadás fogyasztói etosát hirdeti. Ily módon a baudrillard-i kód a rendszertől való elszakadás lehetőségét szimulálja egy társadalmi metanyelv segítségével, önmaga kritikáját kettőzve meg, és önnön (felfokozott) kategóriáihoz csavarodva vissza.

Emellett az illegális drogek elszakadása az említett mindennapos tevékenységektől felerősíti a harmadrendű szimulációs potenciáljukat is. Így például a színes tabletták és porok kilógnak mindennapos szürke környezetükből, és potenciálisan saját belső kódjuknak megfelelően formálják át a környező valóság kontextusát. Míg a törzsi társadalmakban a mindennapok kategóriáit szétziláló droghatás egy szimbolikus rendszer finalitásába áramlik bele, a mai nyugati társadalom kód-konzenszusában egy molekuláris folyamat írja elő a lehetséges hatásmechanizmusokat. A legtöbb kortárs szimulációs folyamattal ellentétben azonban, amelyek az objektivitás alibije alatt mennek végbe, az erőteljes droghatás felszakítja ezt a leplet, miközben látványosan összezavarja és felülírja a mindennapok jelrendszerét. Csehországi terepmunkám egyes interjúi szerint például a pszichedelikus droghatás csupán a drogkarrier kezdetén kelti egy „mélyebb” realitás illúzióját, míg huzamosabb használat után a figyelmes alany rádöbben a folyamat műviségére, ami azonban ezen a ponton számára a mindennapok objektívnek hitt valóságát is szimulakrummá változtatja.

A fogyasztás világának túltelítődésére való tekintettel a droghasználat Baudrillard (2002: 97-99) definíciójában „egyazon fogyasztás csúcspontja és paródiája, egy olyan világ antagonisztikus anomáliája, amely a bősége folytán ösztönöz menekésre”. A rekreációs droghasználat nem a hátrányos társadalmi-gazdasági helyzetből, hanem ellenkezőleg, olyan bőségből fakad, amely a túlszervezéshez és túlracionalizáláshoz kötődik, vagy a társadalmi test túlbiztosításához. Ez a túlvezérlés a szimuláció által fokozottan érintett társadalmakban nem egy politikai önkényuralom kezében van, hanem a

SZÍN

jelek hierarchiáját kijelölő kódhoz igazodik, amely felszámolja a szimbolikus viszonyokat. A drog a korábban leírtak alapján különösen potens szimulációs technológia, amely képes felszakítani az objektivitás leplét, és ebből kifolyólag egy fegyelmezetlenségre ösztönző közösségi reflexként vagy egy fokozatosan intézményesülő anomáliaként voltaképpen megvédi a társadalmat az univerzális normalizáció veszélyeitől. Egy olyan társadalomban, amelyben a transzparencia túlfokozott, a drog kódosít és zavart generál, vagyis egyszerre viselkedik kórokozóként és ellenszerként.

Baudrillard másutt (1994: 95-104) a pszichotróp droghasználat ontológiai következményeit tárgyalja az emberi test nyugati modelljére nézve. Ha a mechanikus korban exotechnikus testmódosításokról beszélhetünk, akkor a jelenlegi „szoft technológiák”, mint például a genetikai vagy mentális szoftverek, belülről, molekuláris szinten fejtik ki hatásukat. A DNS-hez hasonló absztrakt molekuláris kódok eredeti modelleként hatnak és jelentésekkel látják el a testet, amely ily módon dezindividualizálva a kibernetikus kódok sorozatos reprodukciójává válik. Mindaddig, amíg a technológia instrumentális alkalmazása a test konszenzuális-diskurzív reprezentációjának megőrzésének vagy egy beteg szerv meggyógyításának rendelődik alá, addig a test modellje nem megy át radikális változáson. Ez a modell azonban kifogatható a test genetikus kódba átfordításával a szintizta pszichotrópia szintjén. A drogok pszichotróp reagentái a testet önnön immanenciájában, belülről modellezik, kikerülve a reprezentáció külső perspektíváját.

Mindez Brian O’Blivion szavaira emlékeztethet David Cronenberg Videodrome című filmjéből: „A televízió-képernyő a tudat szemének retinája, így az agy fizikai struktúrájának része”. Hasonlóképpen vélekedik Baudrillard (2002: 179) a kiberterről, amikor a számítógépet nem egy külső tárgyként, hanem olyan „igaz protézisként” határozza meg, amely a felhasználóval interszenzoros kölcsönhatásban áll. A képernyő és az emberi test közé ékelődő offline fizikai tér azonban e kijelentés hiperbolikus mivoltára utal. A drogfogyasztáskor viszont a közbeékelte távolság eltűnik, a hatásmechanizmus felerősödik és szó szerint vehető, hiszen az emberi test struktúrájába a képernyőfoszforok vagy pixelek helyett a drog molekuláris képlete empirikus verifikálhatóságában ágyazódik bele.

Baudrillard (2002: 102) totálisan elszigeteli környezetétől a pszichotróp testet – ami az én kuta-

tásomban is lecsatolódik a nem-pszichotróp külső perspektíváktól, és alkalmassá válik a túlszabályozás transzparenciájának megzavarására. Baudrillard interpretációjában azonban a test túlhalad egy olyan ponton, ahonnan nincs visszatérés, és ahol egy „szövetközívé és molekulárisává váló technológia felmagasztosulásaként” kizárólag önmaga belső aljzataira van csatlakoztatva. Ez a modell meghaladásra kerül az elektronikus táncteren, ahol a résztvevő egy hasonló belső kódok által vezérelt közönségre csatolódik. Ily módon az azonali és immanens szimuláció működési elvéből a kódvezérelt dezindividualizáció és reprodukció kiterjesztett mátrixa bontakozik ki, amely az egyes elektronikus tánczenei (al)műfajok sajátosságainak megfelelően rendeződik át. A zene tehát a második olyan együtthető, amely kapcsolatban áll a baudrillard-i szimuláció működési elvével, nem csupán a tánc tér drog-zene kontextusában, hanem az előállítási mechanizmusaira való tekintettel is, amelyeket most röviden tárgyalok.

Az elektronikus tánczene előállítására kódvezérelt szimulációként tekinthetünk már a legkorábbi évektől kezdve, amikor az előadók harmadrendű szimulákrumként kezdték használni azokat a szintetizátorokat és dobgépeket, amelyeket a gyártók eredetileg „valódi” hangszerek utánzatként való helyettesítésére terveztek. A „valódi”, vagyis a nem rögzített elvén működő hangszerek esetén – mint például az akusztikus hangszerek, de az elektromos gitár is – a hanganyag az előadás előtt potenciálisan, a képzeletbeli egy olyan szférájában van jelen, amely a zenész előadói képességei folytán az előadás „eredeti” pillanatában realizálódik. A dobgép „hamis” hangszerként való használata során a hamisítvány mint elsőrendű szimulákrum referense erre az eredetire vonatkozik. A legtöbb DJ ezzel szemben olyan adatbankban (dobgép, bakelit, számítógép, stb.) rögzített jelfolyamokkal manipulál, amelyekben ez a referens kiüresedett, így kontextusukból származtatottan eredeti nélküli másolatokként üzemelnek.² Az elektronikus tánczene kialakulásakor ugyanis, a technológiában rejlő gépies hangzást felfedezve, a hangsúly az új hangok és effektusok előállítására esett, amelyek legtöbbször saját, immanens techno-esztétikai kontextusaikban kerültek keringésbe. A médium ezen kreatív kisajátítása továbbvezetődött a jelenlegi hibrid módszerekre, amelyek gyakran a számítógépet is beveszik az előállítási folyamatba (Butler 2006: 67-70).

² Vagy éppen a másolat válik eredetivé egy szimulált kódrendszer kontextusában.

Továbbá, a repetitív hangminták rendíthetetlen gyártása, amely a dobgép működési mechanizmusaira vezethető vissza, egy Baudrillard (1993: 72-73) által felvetett lehetséges szimulációs módra emlékeztet: a végtelen láncokban generált modellek soralakzatára, amelyben a tárgy eredetijét az önmagába való vég nélküli eltérítés folyamata semmisíti meg – mint Andy Warhol pop art-jában. Különösen a techno műfajában a szélsőségesen minimális struktúra és a ritmus elsődlegessége egy warholi Gyár kapuit tárja szélesre, ahol olyan metrikus folyamatok előállítására és programozására zajlik, amelyek összekapcsolt hangszövetek folyamatos loopjaiba rendezett, szimulált hangmintákból állnak. Valóban, az elektronikus tánczene jellegzetes „gépies” hangzását azoknak az önmagukba visszatérő, általában egy repetitív basszusfolyamhoz viszonyuló hangmintáknak köszönheti, amelyek a bakeliten ugró tűhöz hasonlóan felosztják az időbeli referencialitást – még ha egyes műfajok, mint például a dolgozatomban is tárgyalt dark psytrance, hajlamosak is kiforgatni ezt a folyamatot. Ez a strukturális jellegzetesség termeli ki a zenei szimulakrum második rétegét.

A szimulációs folyamatok szintézisére kerül sor abban a pillanatban, amikor a zenei kód program rávezetődik az elektronikus táncra.³ Amint már említettem, itt kerül sor a test modelljének drogtechnológia általi átforgatására, illetve a test áthelyezésére a multiszenzoros „esztétikai” hallucináció egy olyan terébe, amely a zenei jellegzetességekkel konvergál. Az elemzésem nem áll le ezen a ponton, hanem tovább vizsgálja az élménystruktúra szocioesztétikai jelentéseit a műfajspecifikus zene és drog kölcsönhatási módjainak figyelembevételével.⁴ A dolgozat hátralevő részében ezt illusztrálom a techno és dark psytrance táncterek néhány sajátosságának tárgyalásával.

Techno

Melbourne, Ausztrália, 2011. december 4.

Jeff Mills detroiti DJ feszes tempójú acid technot játszik. A többretegű hangfolyam egyszerre halad előre zakatolva és kelti egy kimerevített képkocka benyomását, mintha egy álló járműre összpontosítanánk a

³ Ez a szintézis gyakran már a zene gyártási fázisban is jelen van, amennyiben a producerek a zenét a drogok hatásmechanizmusaira való tekintettel tervezik.

⁴ Az élménystruktúrát olyan egyéb tényezők is befolyásolják, mint például a táncter térbeli szerkezete vagy a közönség összetétele, ez a dolgozat azonban az általam a két legfontosabbnak tartott összetevő, a zene és a drog tárgyalására szorítkozik.

háttérben elszárguló tájjal. A négynegyedes ütemhez hosszasan erősödő és halkuló szirénaszó idomul, amelyet fokozatosan túlszárnyal a jellegzetes acid hangzás sistergése. Gépies hangok disszonáns rétegei jelennek meg, változnak át, és tűnnek el, miközben a közönség a manipulációkhoz idomulva követi a hangok és effektusok alakulását. A résztvevői mozdulatok intenzívek és mechanikusak, netalán rángatózóak a drogfogyasztás mértékétől függően. A táncter szigorú hedonizmusa egyszerre tűnik önfeledtnek és fegyelmzettnek.

A techno partikra leginkább a stimuláns drogok használata jellemző, amelyek közül talán a legelterjedtebb, bár semmiképp nem az egyetlen, az Ecstasy vagy MDMA néven ismert táncdrog (Malbon 1999: 117). Az euforikus hatások mellett a drog, Reynolds (1999: 83) szavaival élve, megnöveli az egyén fogékonyságát a techno és house műfajokra, kifinomult szeszizáció-érzeteket kelt, és egy cseppfolyós hanganyagba zárja a táncost. A techno táncter kontextusában a drog elsődleges funkciója a szenzoros élmények és testi reakciók programozása a techno zene kódjának megfelelően.

Butler (2006: 166-232) zenetudományos munkájában rámutat arra, hogy a techno számok kialakítása szélsőségesen loop-alapú, lineáris és statikus. E megformázatlan alapanyagon a végső formázást a DJ végzi el a rendelkezésre álló effekték és mixtechnológiák használatával. A hangsúly az önálló ritmusértékekkel rendelkező, párhuzamosan kibontakozó zenei szövetek fejlődésére esik, és ebben a szövetfolyamban elsősorban ritmikus és metrikus folyamatok jutnak kifejeződésre. A zenében egy precíz, látszólag restriktív négynegyedes ütem keretein belül inkongruens loopok ismétlődnek kiterjedt időintervallumokon keresztül, olyan metrikus disszonanciát eredményezve, amely emancipálódik a feloldódástól. A táncter zene és drog által vezérelt ekstázisa restriktív és szabályozott, és nem követi azt a monumentális formanyelvet és azokat a klimatikus konstrukciókat, amelyek intenzíven jelen vannak néhány egyéb olyan elektronikus tánczenei műfaj esetében, mint például a trance vagy a progresszív house. Ehelyett olyan ütősalapú, párhuzamosan összekapcsolt hangszövetek moduláris folyamatában strukturálódik, amely intenzitási és komplexitási foka fokozatosan kiemelkedő magaslathoz érkezik, de a vezérlése mindig a minimalista ritmikus interakciók kölcsönhatásának alapszintjén kerül elvégzésre.

Ezek a szonikus kölcsönhatások lökik át a hiperreális táncteret a harmadrendű szimuláció korlát-

jain, miközben a műfaj a technológia kreatív kiforgatása által gerjesztett szeizmikus hanghullámok ütköztetésével robbantja be önmaga határait: a médium látványos önreflexiója a szimulált objektivitás kérgének berepesztését írja elő, kinyilvánítva a moduláris kód generatív folyamatait. A drogvezérelt partilátogató számára az élmény fő kiváltói a fokozatos hang-i támadások, valamint az olyan minimalisztikus hang- és látványszövetek térhatású egymásba kapcsolódásai, amelyekben mindegyik pixelsik szétágazó téridő-síkok megnyílását szimulálja. Tágabb szociokulturális kontextusban: ahol a mindennapok valósága a hiperrealitásba lendül át, ott a zene és drogtechnológiákhoz hasonló hatékony szimulációs modulok kreatív párosítása egy olyan környezet multiszenzoros érzékeléséhez vezet, amely kiterjeszti a baudrillard-i szimuláció komplexumát.

Ez a kiterjesztés a techno bulik próbaterepein történik, ahol a látogató egy olyan médium bűvkörébe kerül, amely ez esetben explicit módon az (egyetlen) üzenet. A táncter, a Coppola *Apokalipszis most* című filmjében bemutatott technológiai fantazmagória baudrillard-i (1994: 59) interpretációjához hasonlóan, a háború egyéb módokon történő folytatásává válik. Ez itt nem a totalitárius hatalom mediált mechanizmusokba való átültetését jelenti, hanem egy szimulációs technológiákban rejlő zsonikus hadviselést: egy speciális effektusok és ritmikus energiák áramlása által vezérelt harcművészetet, amely a fogyasztói attitűdökön átszűrődve tükröződik vissza a testek drog és zene által szabályozott koreográfiájában. Ez egy ellenfél nélküli ütközet a rideg filmzene által meghatározott poszt-Apokaliptikus tájakon, vagy az ember-gép kölcsönhatások dramatizálása a testbe programozott technológiai kódoknak megfelelően.

Ezen esztétikai tartalmak kapcsolatba hozhatók a műfaj első megnyilvánulása, az elsősorban fekete DJ-k által létrehozott detroiti techno történetével. Többek között Richard Pope (2011) tárgyalja azt, hogy a kibontakozó műfaj miként ágyazódott bele organikusan a recesszió által sújtott Detroit sivár, posztindusztriális városképebe, ahol a korai kilencvenes évek DJ-inek egyik törzshelyéül az elhagyatott Packard luxusautógyár szolgált. Ha a punk a történelem vége ellen lázad, kihirdetve a „nincs jövő” étoszát, akkor a detroiti techno a fatális üzemzavar után tovább kísértő „zajokra” és „zörejekre” összpontosítva túllépi ezt az állapotot. A vég itt az alapállás, amelyből a disztópia víziója rajzolódik ki, ahogyan a fekete sci-fi is a katasztrófa bekövetkezése utáni világokkal foglalkozik.

Dark psytrance

Dádpusztá, Magyarország, 2009. augusztus 13.

Egy darkpsy éjszaka hajnalán a Megalopsy argentin projekt hallható. Annak ellenére, hogy a közönség gyakran a beteg, torz, görbe, sötét, örült és gyilkos jelzőkkel írja körül, ez a zene nem csupán vészjósló és felkavaró, hanem játékosan zűr-zavaros is, hiszen számos meglepésszerű elemét egyfajta vad humor irányítja. Akárcsak a technonál, itt is erőteljesen jelen van a négynegyedes ütősalap, ami azonban gyakran széttöredezik, tempót vált, vagy sistergő, buborékoló hangoknak, esetleg szétforgácsolt sci-fi inzerteknek adja át a helyét. A nagyméretű szabadtéri táncter mennyezetét zsinórokra kifeszített, geometrikus színelületek alkotják, a lilás fényekben pulzáló tartóoszlopokra pedig fraktálmintákban vibráló adáshibákat közvetítő képernyők rögzülnek. A közönség koreográfiája nem egységes, az ide-oda tekergőző zene gyakran kiszámíthatatlan mozdulatokban tükröződik vissza. A pszichedelikus droghatás alatt álló résztvevők nehezen tudnák kategorizálni a környezetüket, de egy bolondokháza-hasonlat valószínűleg megállná a helyét számukra.

A dark psytrance táncterek gyakori velejárói a pszichedelikus drogok, amelyek hatása meglehetősen kiszámíthatatlan a dózis, a személyes fogékonyság és előfeltevések, valamint a környezet függvényében vagy nappalokon átívelő partik résztvevői egy olyan zenére reagálnak, amely a psytrance műfaj kemény magjának feleltethető meg. A minőségi darkpsy zenét komplex, torzított hangrétegek organikus kibontakozása és széttöredezése jellemzi egy olyan 150 BPM⁵ fölötti tempón, amelyben nem ritkák a hirtelen váltások, belassítások vagy felpörgetések. Az alműfaj fő ismertető jegye az önnön hatáira való reagálás, illetve a stabil struktúrák látványos áthágása, zenei és szemantikai szinten egyaránt. Ehhez az önreflexív hatásmechanizmus-hoz olyan technikák vezetnek, mint az ütemek és zenei rétegek torzítása, megfordítása, felgyorsítása és megsemmisítése, az egyszerre nonszensz és fenyegető hangzású minták használata, valamint a humor és a horror közötti folyamatos ingadozás. A népszerű LSD-hez hasonló pszichedelikus drogok használatakor a zenefolyam a befogadót olyan hallucinációk bűvkörébe zárja, amelyek túllépik és összezavarják a mindennapok kulturális kategóriáit, és a résztvevő testét egy bizonytalan, ismeretlen környezetbe helyezik át. Ily módon a drogok és speciális effektusok által átítatott táncter a valóság

5 BPM: beats per minute, percenkénti ütésszám

hiányának túlpörgetését állítja elő, egy olyan baudrillard-i szimulált médiumot, amely a következőkben felvázolt szocioesztétikai kategóriákkal írható körül.

Korábbi terepmunkám fő adatközlője szerint az ideális tánc tér fő jellemzője, hogy a pszichedelikumok befolyása alatt álló résztvevők „egyszerűen képtelenek másra, mint kicsavart, nem evilági mozdulatokkal tekeregve követni a totálisan elszállt zenét”. A pszichedelikus drogok működési mechanizmusa lehetővé teszi, hogy minden résztvevő egy különálló (idegen) perspektívából követhesse a műsort, miközben az egyetlen közös nevező annak kollektív nem-tudása, hogy pontosan mi is történik éppen. A tánc tér egy olyan módosított, a platóni idea trónfosztását követelő Babel-tornyot szimulál, amely nem omlik össze a felfoghatatlan nyelvzavarban, hanem az entrópiát kiaknázva egy organikus struktúráként növekedik vagy fejlődik tovább. A tánc tér-élmény ezen inverz fensége a formák folyamatos tobzódásából, örvényléséből és egymásba átfolyásából emelkedik ki.

A darkpsy tánc tér összetevői egy olyan rendszert generálnak, amely mesterségesen felépíti önmaga törvényeinek hiányát: a baudrillard-i kód tehát itt önmaga kitorlését szimulálja. A struktúra entrópiáját a pszichedelikus droghatás kiszámíthatatlansága, valamint a környezet bizonytalansága szavatolja. A partik ideális esetben kültüriek, és önkényesen szokatlan, fantasztikus vagy bizarr dekorációkkal és látványelemekkel vannak felszerelve. Az olyan szimbólumok, mint a sci-fiből átvett vagy földöntúli motívumok, egyáltalán nem kínálnak biztos fogódzókat a droghatásban elveszettek számára, hanem épp ellenkezőleg, még inkább kiforgatják a pszichedelikus élményt, és az „evilágítól” való elszakadást maximalizálják. Végző soron a kulturális rendszer(ek) feloszlatásának vagy kikerülésének szimulációja során az ideális tánc tér egy idegen bolygóhoz hasonló ismeretlen zónába helyezi át a résztvevőt.

Ily módon a parti szimulációs mechanizmusai kifordítják a baudrillard-i szimuláció folyamatát, hiszen a hiperreális előállítás helyett az irrealitás túlpörgetett szimulációját generálják. Ennek fő kiváltója a pszichedelikus droghatás bizonytalanságának maximalizálása a zene és környezet által való társprogramozás segítségével. Abból kiindulva, hogy a realitás illuzórikus, és nem abban az értelemben, hogy elleplez egy finalitást, hanem a „nyitottságára”, vagyis a kategóriái képlékenységre való tekintettel, a pszichedelikus élmény itt egy olyan tudatállapothoz vezet, amelyben a va-

lóság illuzórikus természete túlhajtódik. A valóság illúziója mögött ekkor egy újabb, az illuzórikus valóságot felbontó illúzió áll, amelyet bármelyik pillanatban felbonthat egy következő illúzió: ily módon egy hiperillúzió keletkezik. Csehországi terepmunkám eredményei szerint a tánc tér mindezt sűrített formában generálja, és olyasvalamit fejez ki, ami felfoghatatlan vagy artikulátlan a kulturális rendszerben – az élmény legtisztább formájában semmi értelmezhető nem történik, vagy éppen: minden, ami nem értelmezhető, megtörténik.

A metamorf elburjánzás és elidegenedés ezen kitégülő mechanizmusai nagyban különböznek a techno táncterek bevetéseitől, amelyek a testet a moduláris intenzitások technológiai méhébe robbantják be. Ez a különbség a két műfajra jellemző élménystruktúrák eltérő ontológiai minőségére mutat rá.

Összegzés

Ez a prezentáció két elektronikus tánczenei (al)műfaj rövid áttekintésével illusztrálta a folyamatban levő doktori projektem főbb törekvéseit. Ezt a két (al)műfajt eltérő zenei struktúrák és általában eltérő droghasználati minták jellemzik, ami biztos alapot kínál az élménystruktúrák komparatív vizsgálatához. Az élmények ontológiai beágyazottságának megértéséhez a hiperreális baudrillard-i fogalma segített hozzá, ami ez esetben nem a mindennapi média általi túltelítettségéből fakad, hanem az emberi test szimulációs technológiáknak való szándékos alávetéséből egy sajátos szocioesztétika kibontakozásának kontextusában. Szándékaim szerint doktori dolgozatom a Melbourne-i techno és darkpsy színterek közötti különbségek és hasonlóságok komparatív, sűrű leírásával fog rámutatni az elektronikus tánczenei műfajok és színterek komplexitásaira.

Irodalom

- Baudrillard, Jean. *Screened Out*. London: Verso, 2002. Print.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. Print.
- Baudrillard, Jean. *Symbolic Exchange and Death*. London: Sage, 1993. Print.
- Bloch, Maurice. *Prey into Hunter: The Politics of Religious Experience*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992. Print.
- Butler, Mark J. *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*. Profiles in Popular Music. Bloomington, Ind.: Indiana University Press, 2006. Print.

Kellner, Douglas. *Jean Baudrillard: From Marxism to Post-modernism and Beyond*. Cambridge: Polity Press, 1989. Print.

Malbon, Ben. *Clubbing: Dancing, Ecstasy and Vitality*. *Critical Geographies*; 4. London: Routledge, 1999. Print.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964. Print.

Melechi, Antonio. "The Ecstasy of Disappearance." *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture*. Ed. Redhead, Steve. Aldershot: Avebury, 1993. x,192p. Print.

Pechnick, Robert N., and J. Thomas Ungerleider. "Hallucinogens." *The American Psychiatric Publishing Textbook of Substance Abuse Treatment*. Eds. Galanter, Marc and Herbert D. Kleber. Arlington, VA: American Psychiatric Press, 2004. 199-210. Print.

Pope, Richard. "Detroit Techno and Dystopian Digital Culture." *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture* 2.1 (2011). 12.6.2011 <<http://dj.dancecult.net/index.php/journal/article/view/72>>.

Redhead, Steve. *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture*. Aldershot: Avebury, 1993. Print.

Reynolds, Simon. *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*. New York: Routledge, 1999. Print.

Rietveld, Hillegonda. "Living the Dream." *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture*. Ed. Redhead, Steve. Aldershot: Avebury, 1993. x,192p. Print.

van Ree, Erik. "Drugs, the Democratic Civilising Process and the Consumer Society." *International Journal of Drug Policy* 13.5 (2002): 349–53. Print.

