

Határátlépések

Jegyzetek a saját készítésű vizuális hangszerek margójára

A határátlépés a fejlődés elengedhetetlen szükségessége. Önnön határaink átlépését nap mint nap meg tesszük, például amikor tanulunk és különféle ismeretekkel, új szintézisekkel gazdagítjuk addigi mentális készleteinket. Megszokott, kényelmes határainkat átlépve új dolgokkal találkozunk, fejlődünk. Felmerülhet a kérdés, hogy vajon ha nagyobb mértékben lépjük túl határainkat, azzal arányosan, többet tanulunk, jobban fejlődünk? Erre a felvetésre jó választ ad John Maeda, az MIT Media Lab korábbi vezetője, aki nagyon szemléletesen írta le egyik tweetjében az emberi jelenlét határait. Nicolai Moltke-Leth-től idéz: „A kényelmi zónád szélén található a tanulási zónád. Ha túl messzire mész, a pánik zónádban találsz magad.”

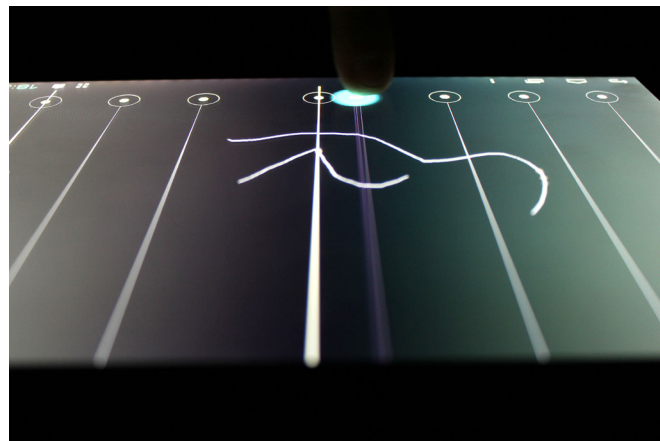
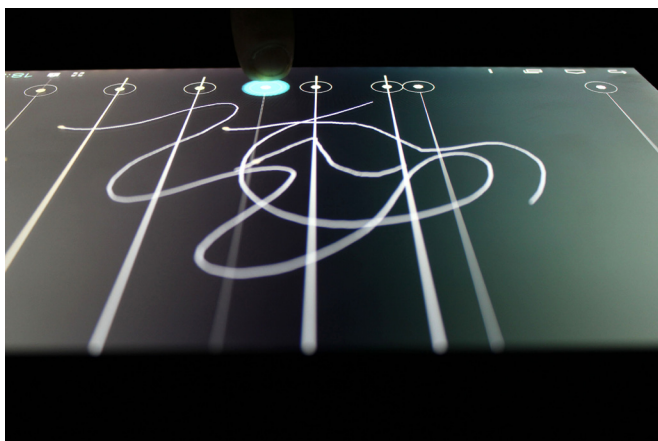
A tisztán digitális hangszerek tervezésénél érdemes szem előtt tartani, hogy mennyi korlátot, keretet teremtünk a felhasználó számára, illetve mennyi szabadsági fokot engedünk neki. Ha egy szoftver túlzottan parttalan, túl sok a lehetőség benne, a felhasználó nagyon nehezen találja meg az utat a használatához, nagyon nehéz önmagát, önmaga helyét definiálnia a felhasználási folyamatban. Viszont ha túl sok korlátot (előre definiált választási lehetőségeket, „bedrótozott” paramétereket, adott készletekből való szűkített szelekciókat, stb) állítunk elé, úgy fogja érezni, hogy a program (vagy a program tervezőjének) gondolatmenete fogja irányítani, meghatározni lépéseit. A tervezők gyakran követik el azt a hibát, hogy saját magukat képzelik a felhasználó helyébe, figyelmen kívül hagyják azt, hogy elsőre minden felhasználó kezdő, ami nem azt jelenti, hogy ügyetlen, csak még nem rendelkezik az adott modell használatához szükséges rutinokkal, fogalmi rendszerekkel.

Az új kognitív készletek elsajátításához általában már jól bevált metafora rendszerekre támaszkodunk. Jason Frazen a creativeapplications.net közösségi oldalon publikált írásában három csoportra osztja a jelenleg elterjedt érintőképernyős interface-eket. Általánosan elterjedt, széles körben alkalmazott megoldás az univerzális típus, amely egy adott operációs rendszer beépített gombjait, grafikus felületeit, megjelenítési widget-eit használja. Ilyen például egy levelező, vagy szövegszerkesztő. Kosztümösnek hívja azokat, amelyek már nem a belső elemeket használják, hanem saját méretű, színű, paraméterű navigációs eszközzel dolgozik, amely funkciójában azért köthető az univerzális modell felépítéséhez.

A harmadik, és számunkra legérdekesebb kategória egy olyan, szabad asszociációs, intuitív navigáción alapuló rendszer, amelyet Franzen meztelen felületnek hív. Itt már nincsenek gombok, csúszkák, a specializált tevékenység önmagához alakítja a felületet. Ebbe a szemléletbe sorolhatóak a szimpóziumon* bemutatott hangszerek, illetve a Binaura más, hasonló szabadsági fokon működő digitális kifejezőeszközei is.

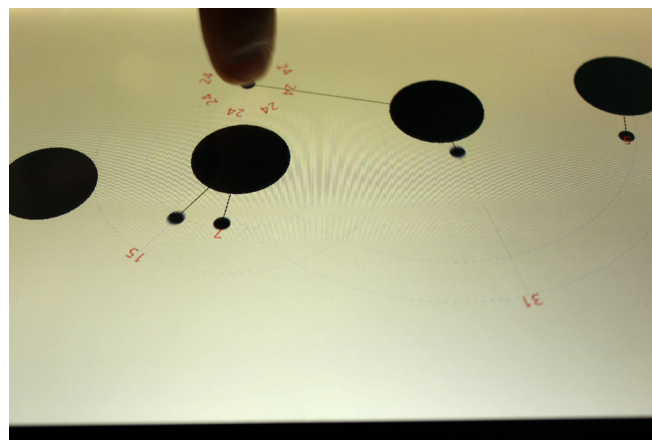
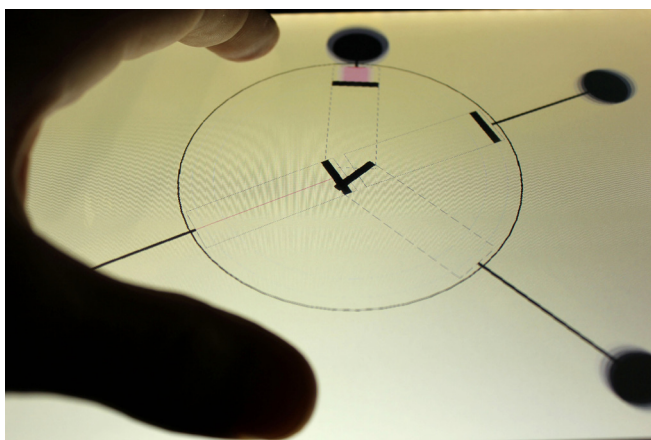
A *Soundbow* esetében szabadkézi rajzzal állítunk elő hangokat. A vonalakon közlekedő kis bogycák egy pentaton skálára hangolt rendszer hangjait szólaltatják meg amikor egy függőleges vonalat (húrt) kereszteznek. Nincs kezelőfelület, csak az aktív tér és az interakció.

Ezek a felületek jelenleg széles rétegekhez eljutnak, formanyelvük már kialakult, a legkísérletibb lehetőségek is visszavezethetőek a terület szabályrendszereire, azok tükrében jönnek létre.



A *SphereTones* meditációs barangolás a végtelen hang-térben: rend, káosz, intuíció, arányok, irányok, ritmus, kompozíció, rész, egész.

Ez a virtuális hangszer nem a hagyományos hang építkezés elveit követi, itt a vizualitás, arányérzék, esetlegesség, intuíció kerül a középpontba. A játékos a passzív megfigyelés és a tudatos beavatkozás közötti területen mozogva keresi a számára legmegfelelőbb állapotot. A szoftver grafikai kialakítása funkcionális minimalizmusra törekszik.



Az interfész legfontosabb eleme a virtuális tér végtelenségét használja ki. A nagyítás, illetve kicsinyítés gesztusa alapvető szerkesztési elem. Különböző léptékekben, a hang különböző alkotóelemei válnak megformálhatóvá. A hangrendszer, a játékosal folyamatos interakcióban van, organikusan változik. A káosz és a rendezettség között egyensúlyoz.

Szerkesztési szintek:

A ritmus szint a ritmus kialakítására szolgál. Itt szerkeszthető a rendszer alapvető egysége a „hang-kör”. Egy ilyen elem számos hangot tartalmazhat. A hangok ismétlődése vizuálisan alakítható. A középpont-hoz képesti távolság az ismétlődés frekvenciáját határozza meg. A hangok ismétlődése a segéd körök használatával könnyen szabályos rendszerbe, illetve kaotikus, ritkán ismétlődő ciklikusságba rendezhető. A vizuális interfész, egyszerű geometriai elemekkel jeleníti meg a hangképet.

A hang szint a hangok megformálásával foglalkozik. Itt az egyes hangok frekvenciája és egymáshoz képest az aránya állítható. A középső szinthez hasonló segédkörök használatával válik láthatóvá, tapinthatóvá az összhangzat.

Az említett hangszerek folyamatos fejlesztés alatt állnak, a már elkészült munkák elérhetőek és szabadon letölthetőek a Google Play boltjában érintőképernyős eszközökre. Ezek mellett némelyik hangszerből készülőkben vannak eszközfüggetlen, nyílt netes technológiákra épülő verziók is. Bővebb információ, szoftverek, forráskódok, tanulmányok: www.binaura.net.

Nagy Ágoston, Samu Bence, 2012. szeptember 16.

* „Hallgasd a képeket, nézd a hangokat!” – A vizuális zene a kortárs művészetben (2012 május 25, Koreai Kulturális Központ, Budapest)