

Kim Cascone

A hiba esztétikája:

„poszt-digitális” tendenciák a kortárs komputerzenében

A digitális forradalomnak vége.

(Nicholas Negroponte, 1998)

Az elmúlt évtizedben az internet egy új mozgalom létrejöttét segítette elő a digitális zene területén. Ez a megmozdulás nem akadémikus keretek között zajlik, a komponisták többsége autodidakta módon keveredett bele. Zenei zsurnaliszták azzal foglalkoznak, hogy nevet találjanak neki, és néhány ezek közül már gyökeret is vert: glitch, microwave, DSP [digital signal processing], sinecore és mikroszkópikus zene. Ezek a fogalmak a dekonstruktív audio- és videotechnikák azon gyűjteményéből származnak, melyek megengedik a művésznak, hogy a digitális média korábban átláthatatlan fátyla alatt dolgozzon. Negroponte fenti bejelentése engem arra inspirált, hogy eme keletkezőben levő műfajra „poszt-digitális” néven hivatkozzak, miután a digitális információs kor forradalmi időszaka kétségtelenül lecsengett. A digitális technológia indái valamilyen úton már mindenkit elértek: azzal, hogy az elektronikus kereskedelem mára a nyugati világ üzleti életének természetes részét képezi, Hollywood pedig gigabyte-onként bogozza ki a digitális góccokat, a digitális technológia médiuma egyre kisebb csodálatot ébreszt a komponisták számára önmagában és önmaga iránt. Ebben a cikkben azt hangsúlyozom, hogy a továbbiakban már nem a médium az üzenet, hanem meghatározott eszközök maguk váltak üzenetté.

Az internet eredetileg azért jött létre, hogy felgyorsítsa az elképzelések és fejlesztések cseréjét az akadémiai központok között; ezért sem meglepő, hogy új trendek születésénél segédkezhet a komputerzenében, az akadémikus gondolatraktárok határain kívül. Egy nem-akadémikus komponista számára nyitott a lehetőség, hogy oktatóanyagokat és írásokat keressen az hálózaton a komputerzene bármely vonatkozásáról, miáltal egy megfelelő, alapvető áttekintést szerezhet róla. Az egyetemi komputerzenei központok olyan programfejlesztőket képeznek, akiknek eszközei körbejárják a hálózatot, az új zene kialakításában segédkezve, az egyetemen falain kívül.

Sajnálatos viszont, hogy hiányoznak a kulturális cserekapcsolatok a nem-akadémikus művészek és a kutatóközpontok között. A poszt-digitális zene, melynek létrejötté a Max, SMS, AudioSculpt, PD és más hasonló alkalmazások által vált lehetővé, alig-alig tér vissza az elefántcsonttoronyba, miközben pedig a nem-akadémikus zenészek türelmetlenül várják az újabb eszközöket, hogy folytathassák útjukat a weboldalak rengetegének nyilvánossága felé.

Épp így a kommersz szoftveripar területén is, ahol az audio szoftvervállalatok többségének marketingrészlegei sem igazán ragadták meg a poszt-digitális esztétikát; végeredményben a leginkább rendkívüli eszközök azoktól a fejlesztőktől érkeznek, akik arra használják akadémiai képzettségüket, hogy saját kreatív igényeiknek megfeleltessék. Ez a cikk egy kísérlet arra, hogy visszacsatolást

szolgáltasson mind az akadémikus, mind a kommerciális zenei szoftverfejlesztők részére annak bemutatásával, miként használják a poszt-digitális alkotók a kurrens DSP eszközöket, formájában és tartalmában befolyásolva a kortárs „nem-akadémikus” elektronikus zenét.

A hiba esztétikája

A hiba az, ami vezeti az evolúciót; a tökéletesség nem ösztönzi a haladást.

(Colson Whitehead, 1999)

A „poszt-digitális” esztétika részben annak az alapvető tapasztalatnak köszönheti létét, hogy a mindennapi munka egy, a digitális technológia által elborított környezetekben zajlik: számítógépek ventilátorai zúgnak, lézernyomtatók dobálják a dokumentumokat, a felhasználói felületek megszólalnak, merevlemezek zúgnak tompítva. Még pontosabban, a tapasztalat a digitális technológia azon „hibájából” ered, ami ennek az új munkavégzésnek folyamánya: glitch-ek (ugrások), rendszer-, programhibák és -összeomlások, leállások, aliasing és kvantálási zaj, torzítás és persze a hangkártyák alapzaja szolgáltatnak nyersanyagot ahhoz, hogy beépüljenek a zenébe.

Miközben a technikai hibák többsége kontrollált és elnyomott marad – hatásaik észrevétlenül maradnak az érzékelés küszöbe alatt –, a legtöbb audio eszköz képes ránagyítani a hibákra, megengedve a komponistának, hogy azokat művei fókuszává tegye. Csakugyan, a „hiba” számos művészet prominens esztétikájává vált a 20. század végén, emlékeztetve minket arra, hogy a technológia fölött gyakorolt irányításunk csupán egy illúzió; digitális eszközeink leleplezhetőek azáltal, hogy csupán olyannyira tökéletesek, precízek és hatékonyak, amennyire az őket építő emberek. Az új technikák gyakran egy baleset, egy tervezett technika vagy kísérlet mulasztása által is felfedezhetőek.

Csak arra szeretném felhívni a figyelmet, hogy a legtöbb magas profilú rendezvény alkalmával a hibák több érdeklődésre találnak a közönség körében, mint a sikerült előadás.

(David Zicarelli, 1999)

A digitális hang „hibáinak” több típusa van. Néha rettenetes zaj, máskor viszont csodálatos hang-faliszőnyeg az eredmény. (A kalandvágyóbb fülek számára ezek gyakran egészen hasonlóak.) Amikor az Oval néven ismert német hang-experimentorok a korai '90-es években úgy kezdtek zenét készíteni, hogy apró képeket festettek a kompakt lemezek alsó oldalára, megugrasztva ezzel a lejátszót, munkájukban a „hiba” olyan aspektusát alkalmazták, ami egy, a CD felülete alatt rejlő szubtextuális réteget tárt fel.

Az Oval „hiba”-kutatása nem új. Számos munka készült korábban is ezen a területen, például Moholy-Nagy László és Oskar Fischinger optikai filmzenéje, vagy John Cage és Christian Marclay bakelit-lemez-manipulációi, hogy csak néhányat említsünk. Ami ma újdonság: ezek az elképzelések a fény sebességével száguldanak, és relatíve rövid idő alatt képesek életre hívni egy egész zenei műfajt.

Vissza a jövőbe

A poéták, a festők és a zeneszerzők egy időben hajszálnyi zsinegen egyensúlyoztak a feslettség és a génius között, át azokon a korokon, amikor olyan „segédeszközöket” használtak, mint az abszint, a narkotikus vagy misztikus állapotok. Ezek segítettek nekik abban az ugrásban, aminek célja érzékelésük határainak pusztán kiszélesítésétől egész odáig terjedt, hogy felhúzzák önmagukat eme határon túli területre. Új területek kikutatásának és felfedezésének tendenciája számos kísérletezéshez vezetett a művészet területén a 20. század korai szakaszán.

Amikor a művészek a 20. század elején az iparosodás által létrehozott világ felé fordultak, rákényszerültek arra, hogy figyelmüket azon új és változó tájakra összpontosítsák, amit addig a „háttérnek” tekintettek.

Most említést teszek mindazokról, amikkel szokás szerint foglalkozom, amikre figyelmemet fókuszálom: dolgok vagy „objektumok”, szavak a papíron. De most megjegyzem, hogy ezek mindig azon belül szituálódnak, ami számomra épp megjelenik, mint egy folyamatosan szélesedő mező, a mindenkori háttér, melyből az „objektumok” előállnak. Most úgy találom, hogy ha a figyelmem egy célszerű cselekedet által a mező felé mezőként fordul, a vízió hatása alatt hamarosan észreveszem, hogy a mezőnek határa vagy korlátja, horizontja van. Eme horizont pedig arra törekszik, hogy „megszökjön” előlem, ha el próbálom érni; és mindig „visszarajzolja” vonalát a látható mező szélső pereméin. Megőríz magának egy bizonyos, esszenciálisan enigmatikus karaktert.

(Don Idhe, 1976)

Ahhoz, hogy felmérjük, miképpen indult a jelenkori poszt-digitális mozgalom, figyelembe kell veyük az olyan elképzeléseket, mint „törmelék”, „melléktermék” és „háttér” (vagy „horizont”). Amikor a vizuális művészek először helyezték át figyelmüket az előtérrel a háttérre (példaként, a portrétól a tájképfestészet felé fordulásban), ez segített kitágítani érzékelésük határait, lehetővé téve, hogy megragadják a háttér enigmatikus karakterét.

A „háttér” egyszerû kompozíciója azt az adatot hordozza magában, amit kiszűrünk annak érdekében, hogy a környező külvilágra fókuszálhassunk. Ha figyelmünket

felé irányítjuk, a saját perceptuális „vakfoltunkban” rejtett adatok felfedezésre váró világokat tartalmaznak. Jelenkorunk digitális technológiája lehetővé teszi a művészeknek, hogy a tartalom új territóriumait fedezzék fel, befogva és feltérképezve a szoftverek „normál” funkciói és felhasználási módjai mögött rejlő területet.

Noha a poszt-digitális zene családfája komplex, két fontos és ismert előfutára segítette létrehozni kereteit: az olasz futurista mozgalom a 20. század kezdetén, és John Cage 4'33" című darabja (1952).

A futurizmus kísérlet volt arra, hogy dinamikával töltsen fel azt az életet, melyet átszabtak az új technológiák. Luigi Russolo, az olasz futurista festő olyannyira átlelkesült Balilla Pratella egy kompozíciójának 1913-as zenekari előadásától, hogy A zajok művészete címmel megfogalmazott egy kiáltványt, a zeneszerző számára írott levél formájában. Kiáltványa és rákövetkező kísérletei a nagyvárosok ipari hangjait imitáló intonarumori (zaj intonátorok) hangeszközökkel élettel telt üzenetet közvetítenek az utókornak, miáltal Russolo a kortárs „poszt-digitális zene nagyapja” megtisztelő címét viselheti. A futuristák úgy tekintettek az ipari életre, mint a szépség forrására, amit egy folyamatosan zajló szimfónia szolgáltatott számukra. Autók motorzaja, gépek, gyárak, telefonok és villamosság önmagukban csak rövid ideig léteztek, de az általuk keletkezett lárma a futuristák hangzó kísérletei számára gazdag palettát jelentett.

A zajok változatossága végtelen. Ma, ha hozzávetőleg ezer különböző masinával rendelkezünk, ezer különféle zajt is tudunk megkülönböztetni; holnap, ha megsokszorozódnak az új gépek, képesek leszünk tíz-, húsz- vagy harmincezer különböző zaj megkülönböztetésére, nem pusztán az egyszerű imitatív módon, hanem képzeletünkkel is kombinálva azokat.

_____ (Luigi Russolo, 1913)

Valószínűleg ez volt az első alkalom a történelemben, hogy a hang művészei figyelmüket a zenei hangjegyek által jelentett előtérrel a háttérre, a mellékes hangokra irányították. Russolo és Ugo Piatti – ők ketten alkották meg a zaj-intonátorokat – különböző deskriptív neveket adtak nekik: „robbanások”, „morajlók”, „kárógók”, „dörgések”, „kitörések”, „ropogások”, „berregők” és „kaparások”. Noha az intonarumori a futuristák idején nem találta meg maga útját a zenében, olyan komponistákat inspirált arra, hogy hasonló típusú hangokat építsenek munkikba, mint Sztravinszkij és Ravel.

Néhány évtizeddel azután, hogy a futuristák a háttérzajokat átemelték az előtérbe, John Cage minden zeneszerzőnek engedélyt adott arra, hogy bármilyen hangot felhasználhasson a zenei kompozícióban. 4'33" című darabjának 1952-es bemutatójával, mikor David Tudor felnyitotta a zongora fedelét, és a címben jelölt ideig ült előtte, implicit módon arra invitálta a közönséget, hogy a háttérhangokra

figyeljen, miközben az előadó csupán a fedő háromszori lezárásával-felnyitásával jelezte a tételket. A 4'33" ötlete 1948-ban, a Vassar College-ben tartott előadásában körvonalazódott, melynek címe: Egy zeneszerző vallomása. A rákövetkező évben ismerte meg Robert Rauschenberg fehér festményeit, s bennük annak lehetőségét, hogy lépést tartson a festészettel, és kitágítsa a modern zene szűkre húzott határait. Rauschenberg fehér festményei egyetlen széles ecsetvonásba kombinálták az esetlegességet, az intenció-nélküliséget és a „minimalizmust”, ahol a festmények egyaránt felfedik „a fény, árnyék és a por jelenlétének játékát” (Kahn 1999). Rauschenberg fehér festményei erőteljes katalizátorként hatottak Cage számára ahhoz, hogy eltávolítson minden kényszerű köteléket arról, amit eddig a zene fogalma alatt értettek. Minden környezet megismerhető egy egészen újszerű módon – zeneként. Éppoly fontos volt Cage „néma darabjának” megvalósításában az a tény is, hogy voltaképpen nem létezik akusztikus „csend” – érzékelésünk ilyenkor, emberi létező módjára saját biológiai rendszerének háttérzajaihoz fordul. A 4'33" komponálását megelőzően a Harvard Egyetem süketszobájában szerzett tapasztalatai megingatták hitében, hogy a csend elérhető, és felfedték előtte, hogy a „semmi” egy olyan állapot, melyet azok a zörejek töltenek meg, amiket egyébként kiszűrünk. Ettől kezdve Cage arra törekedett, hogy következő darabjaiba is beépítse ezt a felismerést, figyelmét nemcsak a hangzó objektumok, hanem azok háttere felé is irányítva.

Pattanás, roppanás, glitch

Az 1950-es évektől napjainkig csévélve előre az eseményeket, átlépünk a 20. század elektronikus zenéjének zöme felett, melyek, véleményem szerint, nem fordítottak kellő figyelmet a futuristák és a Cage által kitalált ötletek szélesítésére. A „poszt-digitális” címkével láttam el azt a kibontakozóban levő műfajt, ami tudatosan ezekre az elképzelésekre épül; mivel pedig ez, ahogy a bevezetőben is említettem, több néven is fut, a továbbiakban glitch-ként utalok rá. A glitch műfaja az electronica mozgalom hátoldala felől érkezett, mely az elmúlt öt év során divatba jött alternatív, többnyire táncközpontú elektronikus műfajok gyűjtőfogalma (beleértve a következőket: house, techno, electro, drum'n'bass, ambient). Az e területen megjelenő munkák többsége olyan kiadóknál kerül publikálásra, melyek perifériusan kapcsolatban állnak a tánczenei piaccal – ezért is szakadhattak ki annak az akadémikus figyelemnek és elfogadásnak a kontextusából, amit egyébként, úgy tűnik, megsemmisít. Eközben, divat- és művészi zene sajátos összepárosításának ellenére, a glitch komponistái gyakran nevezik meg saját inspirációik forrását a 20. század zeneszerző mestereiben, akik felől legerősebben érzik leszármazásukat.

A glitch rövid története

A korai '90-es évek egy pontján a techno zene egy előre látható, formulákban leírható stádiumban telepedett meg, esztétikailag többé-kevésbé homogén piacot szolgáltatva a dj-k és a tánczenében érintettek számára. Ennek a fejlődésnek

velejárója volt, hogy dj-k és producerek perifériája buzgón terjesztette új területek felé a zene nyúlványait. A techno valójában elképzelhető úgy is, mint egy hatalmas posztmodern kisajátítás-gépzet, ami beolvasztja a kulturális differenciákat, csavar rajtuk, és gúnyos humor formájában visszatükrözi őket. Dj-k, feltankolva a leárazott cikkek boltjaiban válogatott, ismeretlen hanglemezekről szerzett hangmintákkal, minden elképzelhető hangforrás összekeverését vállalták szettjeikben az egyre kalandvágyóbb táncparkettek számára. Folyvást felülmúlva önmagukat csak idő kérdése volt, hogy a lemezlovasok archeologikus turkálásai felszínre hozzák az elektronikus zene történetét. Amint az ajtó nyitva állt a felfedezések előtt, rögtön divatba jöttek az elektronikus zenetörténet híres szerzői. Az electronica egy maroknyi lemezlovasa és alkotója hirtelen bizalmas viszonyba került Karlheinz Stockhausen, Morton Subotnick és John Cage munkáival: az ő befolyásuk segítette világra a glitch mozgalmát.

Finn producerek párosa, melynek neve Pan Sonic – Panasonic néven is ismert volt, mielőtt vállalati ügyvédek egy csoportja névváltoztatásra nem utasította őket – vezette az első erőteljes behatolást az elektronika területén való kísérletezésre. Mika Vainio, a Pan Sonic hangzás vezető építész, kézi gyártású színuszhullám-oszcillátorokat, olcsó effektpedálok és szintetizátorok gyűjteményét használta, hogy létrehozza ezt az erősen szintetikus, minimalista, szélsőséges megszólalást. Első lemezük, a Vakio, 1993 nyarán jelent meg, és váratlan szónikus bombaként hatott az akkoriban népszerűvé vált ambient-techno meghittebb hangulata mellett. A Pan Sonic hangzás sötét, fluoreszkáló industriális tájképet idéz; teszt-hangokkal, melyek arra vannak kényszerítve, hogy színuszhullámokból álló alacsony, lüktető bűgást és magasra hangolt éles szűrást sugározzanak ki. A Vainio által alapított kiadó, a Sähkö Records művészek egyre gyarapodó kollektívájának anyagait jelentette meg, többségében az ehhez hasonlóan szintetikus, lecsupaszított, minimalista forrásból. Mint korábban tárgyaltuk, az Oval nevű német projekt cd-ugrások technikájával kísérletezett, és segítette létrehozni a glitch újabb nyúlványát – sűrű, röpke textúrák lassan mozgó rétegeit. Egy másik német csoport, mely Mouse on Mars-ként nevezi meg magát, ezt a glitch esztétikát ültette át egy táncolható keretbe, egymásba és egymáson csikorogva átforduló low-fidelity rétegeket eredményezve.

Az 1990-es évek közepét követően a glitch esztétika változatos al-műfajokban jelentkezett, beleértve a drum'n'bass, drill'n'bass és trip-hop stílusokat. Olyan művészek is kísérleteztek a digitális birodalom manipulációival, mint Aphex Twin, LTJ Bukem, Omni Trio, Wagon Christ és Goldie. Kezdetben énekhangok nyújtását [time-stretching], dobütemek nyolc vagy kevesebb bitráta történő redukálását használták, hogy objektumokat hozzanak létre és hangzástartalommal töltsék fel őket. Az electronica még kísérletezőbb oldala eközben egyre gyarapodott, és lassan kialakította a maga szótárát.

Az 1990-es évek végére a glitch mozgalom közelről követte a zenei szoftverek új változatainak megjelenéseit, és a mozgalom elnyerni látszott kezdeti formát. Művészek valóságos névsora alakult ki. Mika Vainio mellett a japán Ryoji Ikeda volt azon elsők egyike, aki erősen „sípoló” hang-tájképeival váltott ki érdeklődést. Vainioval ellentétben, Ikeda a spiritualitás egy higgadt minőségét hozza be a glitch zenébe. Első lemeze, a +/- az első glitch lemezek egyike volt, ami új utat tört a magas, rövid hangok tapintatos használata között, a hallgató fülét szűrő hatásával gyakran hagyva hátra benne a fülzúgás érzetét. Egy másik alkotó, aki segítette áthidalni a tapintatos és destruktív közötti szakadékot, Carsten Nicolai (aki Noto néven lép fel és készít felvételeket). Nicolai emellett társ-alapítója a Noton/Rastermusic német kiadócsoporthoz, ami az innovatív digitális zenére specializálódott. Hasonló módon, Peter Rehberg, Christian Fennesz, a Farmers Manual valamint a sound/Net művészeti projekt, akik szorosan összekapcsolódnak a bécsi Mego kiadóval. Ki kell emelni Rehberg nevét, aki az Ars Electronica Fesztivál digitális zene kategóriában kiadott két tiszteletbeli díjának egyikét kapta meg, az elektronikus zenében való közreműködéséért (1999-ben, a Mego kiadó képviselőjeként – A ford.). Az elmúlt pár év során a glitch mozgalma akkorára nőtt, hogy a digitális média új szótárának definiálásában közreműködő művészek tucatjait fogja körbe. Olyan alkotók mint immedia, Taylor Deupree, Nobukazu Takemura, Neina, Richard Chartier, Pimmon, *0, Autopoiesis és T:un[k], hogy csak néhányat említsünk, képviselik a glitch esztétikát felfedező hang-hekkerek második generációját. Megannyi művész van, akit itt nem említhettem, de közreműködik abban, hogy a mozgalom határvonalai szélesedjenek. A cikk keretei mögé mutatna, ha mélyen belemennénk a glitch zenei fejlődésébe; mindenesetre mellékeltem a cikk végén egy diszkográfiát, ami jó kiindulópontot szolgáltat az esetleges hallgatóknak.

Hatékony eszközök

Az elektronikus zene létrehozásának és előadásának elsődleges eszközei a számítógépek lettek, miközben az internet egy logikailag új disztribúciós közeggé vált. A történelem során először fordult elő, hogy a kreatív eredmény kibogozhatatlanul összekapcsolódott terjesztésének eszközeivel. A 4'33" első előadása óta drasztikusan megváltoztak szónikus igényeink – és szintúgy saját környezetünk navigációja. A glitch mozgalom egy természetes lépésként szemlélhető az elektronikus zenében, ha válaszként tekintjük arra a folyamatra, ahogy az egyetemi komputerzenei központokban fejlesztett (és a hasonló gondolkodású szerzők és mérnökök között zajló eszköz-, elképzelés- és zene-közvetítésre kész médium által szétszórta) eszközök és technológiák hatására radikális módon átalakult hallásunk. Ebben az új zenében az eszközök maguk váltak hangszerré, a keletkező hangok pedig az eszközöket tervezők intencióitól eltérő módon születnek. „Hang-mángorlásként”, „szétroppantásként” utalva rá, a zeneszerzők képesek arra, hogy a zenét mikroszkopikus szinten lássák. Curtis Roads a microsound elnevezést adta a hangszintézis minden granuláris és atomi

szintű módszerének és azoknak az eszközöknek, amik ténykedni képesek ezen a mikroszkópikus szinten, vagy képesek elérni ezeket a hatásokat. Miáltal a zene ezen stílusában használt eszközök a digitális jelfeldolgozás magasszintű koncepcióit alkalmazzák, a glitch művészei is elsősorban inkább a kísérletezés mint az empirikus vizsgálat alapján használják őket. Ezen a módon a szabályostól eltérő használat másodrangúvá vált. Általános nézet, hogy senki számára nem szükséges magas képzettség a digitális jelfeldolgozó alkalmazások használatához – csak „körbe kell próbálgatni” őket, míg az óhajtott eredményt nem kapjuk. Néha, nem ismerve egy eszköz elméleti működését, „a dobozon kívülről gondolkozva” sokkal érdekesebb a végeredmény. Ahogy Bob Ostertag megjegyzi: „Úgy tűnik, hogyha minél több technológia kerül kapcsolatba egy problémával, annál unalmasabb lesz a végeredmény.” (1998)

„Rápillantottam a papírjaimra”, mondta Cage. „Hirtelen megláttam a zenét, az egész zene ott volt.” – Megértett egy folyamatot, ami lehetővé tette számára, hogy zenéjének részleteit azokból a kis hibákból [glitches] és tökéletlenségekből hozza létre, amik a papír felületén rejlenek. Ennek nemcsak szimbolikus, de praktikus értéke is volt; a papír nem szándékolt részeiből teremtette a legfontosabbakat – hiszen éppúgy nincs vizuális csend.

(David Revill, 1999)

Új zene, új eszközökkel

Manapság az eszközök abban segítik a komponistát, hogy dekonstruálhassa a digitális állományokat: például, felfedezze egy virág képét ábrázoló Photoshop-állomány szónikus képességeit, szövegszerkesztőket használjon arra, hogy összefüggő byte-okat találjon a hangokban, vagy olyan módon használjon zajcsökkentő szoftvereket a hanganalízis és -feldolgozás során, ahogy azt a szoftver tervezője soha nem is gondolta. Bármilyen algoritmus megnyitható, hogy adatot engedjen oda-vissza, erő kifejtés nélkül léptessen át egyik dimenzióból a másikba. Ezen az úton haladva, minden adat tározóvá válhat a szónikus kísérletezés számára.

A glitch zeneszerzői technikai tudásukat önképzéssel, szoftver-kézikönyvek tanulmányozásával, valamint internetes hírcsoportok böngészése által, mérhetetlen idő alatt szerezték. Az internetet egyaránt felhasználták arra, hogy a tanulás során eszközük, valamint saját munkájuk számára a terjesztés módja legyen. A jelen alkotóinak állományformátumokat, mintavételi frekvenciákat és bitmélységet kell ismerniük, hogy munkájukat az internetre optimalizálják.

A művészek az internetes körforgásban egy kulturális visszacsatolást teljesítenek be: eszközöket és információkat töltenek le, ezeken az információkon alapuló

elképzeléseket valósítanak meg, a megfelelő eszközökkel készült, ezekre reflektáló munkákat készítenek, majd az eredmény publikálásra kerül egy World Wide Web oldalon, miáltal a többi művész is felfedezheti a munkában rejlő elképzeléseket.

Meglehet, az információs kor zenésze számára sokkal szigorúbb technikai követelmények érvényesek, mint bármikor korábban, ám ez a tudás – összevetve az egyetemi komputerzenei tanulmányok mélységével – még most is elég egyszerű. A ma használatos eszközök többsége olyan absztrakciós réteggel rendelkezik, ami lehetővé teszi a művész számára, hogy felfedezéseket tegyen – akár mélyreható technikai ismeretek nélkül. Az olyan alkalmazások, mint a Reaktor, Max/MSP, MetaSynth, Audiomulch, Crusher-X és Soundhack, egyre gyakrabban működésbe lépnek a DSP elmélet technikai részletei iránt mutatott ismeretet vagy érdeklődést nélkülözők kezében is, nagyrészt csupán mint esztétikai kalandozás azokon a hangokon át, melyeket ezek az eszközök generálni képesek. A glitch zenében ezentúl nem a médium az üzenet: az eszköz vált az üzenetté. Az a módszer, ami a DSP hibák és termékek középpontba állításának technikáját kizárólag annak saját szónikus értékéért aknázza ki, segített a zene határainak elmosásában – de egyúttal arra is kényszerít bennünket, hogy még előrelátóbban vizsgáljuk felül a hibára és törmelékre vonatkozó preconcepcióinkat.

Diszkusszió

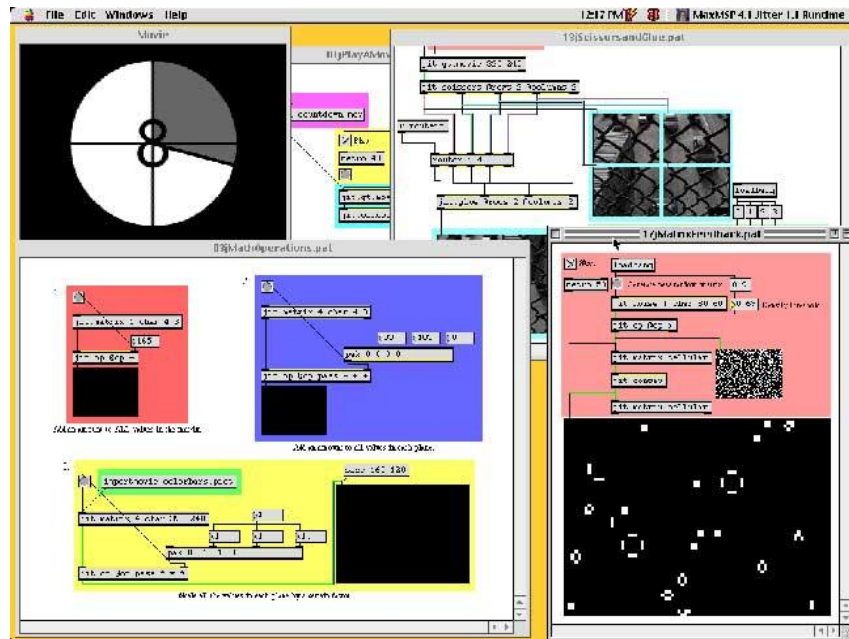
Az electronica lemezlovasok minden önálló felvételt tipikusan olyan darabként tekintenek, ami szabadon rétegezhető és keverhető tovább. Ez a fajta moduláris megközelítés – az elvárás, hogy már meglévő nyersanyagokból új munka szülessék – képezi annak alapját, ahogy az elektronikus zene alkotói a hangmintákat használják. A glitch, hovatovább, még inkább dekonstruktív megközelítést képvisel, melynek tendenciája, hogy a mű a lehető legkevesebb információra redukálódjék. Számtalan glitch darab a hang lecsupaszított, környezetétől megfosztott, atomikus használatát sugározza, és tipikus hossza 1-3 perc.

De úgy tűnik, ez a megközelítés az electronica területén érintettek hallgatói szokásait is befolyásolja. Saját tapasztalatom volt ez, mikor egy ruhabutikban hallottam valamely populáris cd-t. A kicsi, moduláris módon létrejött electronica darabokban felhasznált „atomnyi” részek vagy minták önmagukban képezték az egységes egészet. Ez egy tiszta jele annak, hogy a jelenkori komputerzene széttöredezett, a kompozíciók egymásra helyezett rétegekből állnak, melyek addig kuszálják és késleltetik a jelentést, míg a hallgató aktív szerepet nem vállal a jelentés létrehozásában.

Ha a glitch zene arra hivatott, hogy kiemelje a múltat a vak kísérletezés kezdeti állapotából, olyan új eszközök szükségesek, melyek oktatási szempontokat is

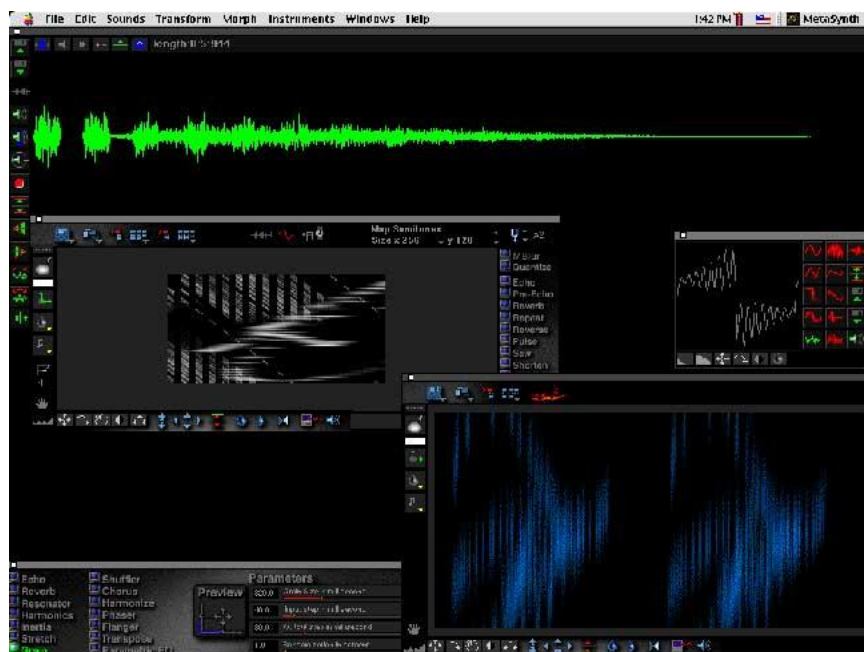
Ezért arra invitáljuk a tehetséges ifjú zenészeket, hogy egy minden zajra kiterjedő lecsillapított megfigyelést vezényeljenek, hogy sorra megértsék azok különféle ritmusait, alapvető és másodlagos hangjait, melyekkel komponálnak. A zajok különböző tónusainak és ezen hangok összehasonlításával meggyőződnek majd arról, hogy az előbbi felülmúlja az utóbbit. Ez nem csupán megértést, hanem ízlést és szenvedélyt is ad a zajokhoz.

Copyright © Cycling '74/IRCAM <http://www.cycling74.com/>



A Jitter video kiegészítés Max/MSP-hez (Macintosh)

Copyright © Cycling '74 <http://www.cycling74.com/>



A Jitter video kiegészítés Max/MSP-hez (Macintosh)

Copyright © Cycling '74 <http://www.cycling74.com/>

Fordította: Kovács Balázs

* Eredeti megjelenés: Computer Music Journal, 24:4, pp. 12–18, Winter 2000 © 2000 Massachusetts Institute of Technology. http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Computer-Music-Journal/Documents/cmjlib/samples/CMJ24_4Cascone.pdf

Kim Cascone (1955) Amerikában élő komputerzenész, hangmérnök, programozó és esztéta. Rendszeresen publikál szakfolyóiratokban, a 80-as évek eleje óta jelennek meg hanglemezei.

A 2000-ben megjelent cikk a glitch-elektronika zenitjéről néz vissza, szembenézve a lehetséges buktatókkal is. Az elmúlt évek során maga a zenei irányzat ugyan, talán épp eme buktatók (pl. melléktermék és esztétikai értékkel bíró hiba szétválasztásának homályos szabályai) által vált meghaladottá, azonban itt egy izgalmas és aktuális útkeresést és -meghatározást olvashatunk. Az írást a szerző szeptemberi, budapesti fellépése (Ultrahang Fest) alkalmából közöljük.

Hivatkozások:

CAGE, John 1952. 4'33", Published c. 1960. New York: Henmar Press. Magyarul: A csend – Válogatott írások. Vál. Wilhelm András, ford. Weber Kata. Pécs: Jelenkor, 1994.
IDHE, Don 1976. Listening and Voice: A Phenomenology of Sound. Athens, Ohio: Ohio University Press.
KAHN, Douglas 1999. Noise, Water, Meat – A History of Sound in the Arts. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
NEGROPONTE, Nicholas 1998. „Beyond Digital.” Wired 6(12).
OSTERTAG, Bob 1998. „Why Computer Music Sucks.” Available online at <http://www.l-m-c.org.uk/texts/ostertag.html>.
REVILL, David 1992. The Roaring Silence. John Cage: A Life. New York: Arcade Publishing.
RUSSOLO, Luigi 1987. The Art of Noises. New York: Pendragon Press. (eredeti kiadás 1913-ban)
WHITEHEAD, Colson 1999. The Intuitionist. New York: Anchor Books.

Diszkográfia:

Christian Fennesz. 1999. +475637-165108. London: Touch TO:40.
Farmers Manual. 1999. No Backup. Becs: Mego MEGO008.
Kim Cascone. 1999. cathodeFlower. Frankfurt: Mille Plateaux/Ritornell RIT06.
Mika Vainio. 1997. Onko. London: Touch TO:34.
Mouse On Mars. 1995. Vulvaland. London: Too Pure 36.
Neina. 1999. Formed Verse. Frankfurt: Mille Plateaux MPD9.
Noto. 1998. Kerne. Bad Honnef: Plate Lunch PL04.
Oval. 1994. Systemische. Frankfurt: Mille Plateaux MPD9.
Pimmon. 1999. Waves and Particles. Tokyo: Meme MEME015CD.
Pita. 1999. Seven Tons for Free. Osaka: Digital Narcis MEGO09.
Ryoji Ikeda. 1996. +/- . London: Touch TO:30.
Various Artists. 2000. blueCubism. Osaka: Digital Narcis DNCD007.
Various Artists. 2000. Clicks and Cuts. Frankfurt: Mille Plateaux MPD079.