

De-Evolution

Gyöngyössy Bagaván Bálint

Pécsi Tudományegyetem, Alkotóművészet és muzikológia

Elektronikus zenei médiaművész szakirány alapszak, 3. évfolyam

témavezető: Kovács Balázs, dr. habil. , E. doc, tanszékvezető

Gyöngyössy Bagaván Bálint vagyok, a Pécsi Tudományegyetem Művészeti Karán, az elektronikus zenei médiaművész szakirány harmadéves hallgatója. A zeneművem, De-Evolution 2024. októberében készült.

A pályamunkám ezen linken elérhető:

<https://drive.google.com/drive/folders/132oe7SXOih2cDET9f5cIx8LRzPE0Dja-?usp=sharing>

A darab egy 5,5 perces digitális kompozíció, amely egy robot életét mutatja be teremtéstől annak testének és lelkének pusztulásáig. Nagyrészt általam szintetizált hangokból épül fel, de emellett használtam külső forrásokból származó hangfelvételeket is. A felvett hangokat én vettem fel különböző emberek által nyüzsgő terekben, illetve az internetről is töltöttem le általam elérhető hangzó anyagokat. A zeneművet FL Studio 21 Digital Audio Workstation-ben és Cycling 74' Max 8-ban készítettem. A Max 8-at csak hangszintézisre használtam, az FL Studio-t pedig szintén hangok készítésére és struktúrálásra.

Az általam használt technikák merítkeznek az 1960-as évek korai sound design technikák egyszerű hangzásából és a mai, modern és letisztult hangokból. A korai hangszintézisre jellemző volt az alapvető hangparaméterekkel való játék például a hangmagasság görbe alapú változása, panorámázás és egyszerű burkológörbéknek a használata. Ellentétben a mai sound design technikák sokkal több paramétert alkalmaznak egy-egy hang megalkotására, amik komplex és rétegzett hangzást eredményeznek. Ezen jellemeket alkalmazva alkottam meg én is a hangkészletemet. A Max 8 lehetőséget nyújt arra, hogy egy vizuális programozói felületet alkalmazva olyan rendszereket építsek ki, amely képes az önálló hangkiadásra, így egyfajta hangszerként alkalmazva motívumokat vágtam ki az általa képzett hangokból, amiket újra struktúráltam. Limitáltan ezt a módszert az FL Studio-ban is lehet alkalmazni. A térbeliségnek nagy szerepe van a művemben, hogy ezzel is nyomatékosítsam a történetet, ezt több féleképpen is alkalmaztam mind panorámázással, hangfelvételen alapuló zengetéssel és binaurális hatások

keltésével, amely hatások alapvetően fejhallgatón történő meghallgatás közben jelentkeznek, de egy térbeli, hangfal rendszeren is érdekes hangzás tudnak elérni, amely a hangokat kontextuson belül egy térbe olvasztja össze. A térbeliség szintén alkalmazható „nézőpontok” váltakoztatására ezáltal nem mindig az általam definiált alany szemszögéből hallható a keletkezett világnak a jelleme. Fontos volt számomra, hogy egyszerre merítkezzek a minket körbevevő ismerős hangokkal és az általunk sci-fi-nek vagy távolinak, disztópikusnak vélt hangzásból, hiszen manapság már szinte mindegyik elektronikus használati eszköz képes hangkeltésre, így a zeneműben keltett világnak lesz egyfajta hitelessége.

Inspirációm az 1940-es évek musique concrète futurista irányzatából, a filmhang és hangművészet területéből, az 1960-as évek akusztikus zenéjéből valamint az ambient és soundscape műfajából ered. Az akusztikus zene és a musique concrète avantgárd irányzatai lebontották a hagyományos zenei normákat. Ezen irányzatokon belül nem volt szükséges alkalmazni a metrumra, összhangzattanra és a struktúrára vonatkozó addig megszokott szabályokat. Az akkor megalkotott új, zeneesztétikai gondolatok formálták a mai modern sound design, ambient és a filmekben alkalmazott hangzásvilágok alapjait. Számomra elbeszélési szempontok miatt is szimpatikusabb zenei megoldások ezek, mint a hagyományos normák, hiszen minden ember rendelkezik hangforrásokhoz kapcsolható előismerettel, amely szerintem könnyebb befogadhatóságot eredményez a hallgatóságban, mert nem kell elvont, szabályokhoz ragaszkodó és olykor szakmai tudást igénylő motívumokat értelmezniük.

Az alkotás nem ragaszkodik a hagyományos zenei szabályokhoz, a hangmagasságnak nincs ily módon összhangzattani szerepe és a struktúra nem követ megkötött tempót vagy ritmust. A zenemű azonban tagolt, három főbb részre oszlik: teremtés, tanulás és pusztulás. A részek dramaturgiai okok miatt nem ugyanolyan hangsúlyosak, ez hallatszik az időbeliségükön is, illetve a hangok értelmezhetőségén is.

A teremtés szakaszában egy robot testébe helyeznek egy tudatot, amelynek célja a munkavégzés. Ebben a részben a hangzás világ a konzol felületek, elektronikai zúgások és sistergések imitációjára készült, hogy egy immerzív élmény tudjon testet ölteni. Itt a térbeli megoldásokat alkalmazva a robot teremtését külső szemlélőként hallhatjuk, majd az lassan egybeforr magának a robot

tudatának nézőpontjával. Miután sikeres volt a test megalkotása a következő szakasz a tanulás, ami egy megterhelő, emberekkel teli közeget ábrázol. Ezen teret sűrűre és nyüzsgőre terveztem, ahol nem feltétlen értelmezhetőek az individuális hangok, hanem inkább maga a hangmassza az, ami önmagában hallható. Az emberi hangok nem érthető beszédből állnak és maga a nyüzsgés zaja sem ad tiszta képet arról, hogy milyen létesítményben is vagyunk, milyen dolga van a tömegnek ebben a térben. A megvalósítás célja az, hogy milyen lehet előzetes tudás nélkül egy idegen térben létezni és értelmezni a körülöttünk lévő történéseket, mintha a hallgató egy újszülött lenne, aki életében először jár vonatállomáson. A tanulási szakasz vége egy zajos reccsenéssel jön el, ami után egy szintén érthetetlen férfi hang beszél feltehetőleg a robothoz.

Ezután kezdődik a pusztulás fázisa, ahol először a robot testét, vagyis a hardware-t bontják le, majd a software törlése, a lélek távozása fog bekövetkezni. Ez a rész a leghosszabb az összes közül, hiszen az ember is a szenvedést és a fájdalmakat éli meg a leghosszabb pillanatainak. Először a robot testének a bontását belső szemszögéből tapasztalhatjuk meg, ahol eklektikus hangok váltják egymást. Itt eltávolítják a mechanikus test azon tartozékait, ami az emberi végtagokkal felelhetnek meg. A bomlást szimbolizáló fémes hangok mellett szintetizált beszéd vagy kiáltásszerű hangok jelentkeznek, amelyek szenvedő jelleme akkor is értelmezhető, ha nem általunk ismert élőlények adják ki ezeket a hangokat. Majd egy nagy terű lebontó üzembe helyezik a test fennmaradó részét. Ezen térben a környezetnek szinte nincs hangja. Egy olyan terem ábrázolása volt a célom, ahol már csak lebomlott mechanikus testek hevernek így a még élő robot által kiadott hangok helyeződnek hangsúlyba. A testi pusztulás szakaszának a végén külső szemszögből hallhatjuk a robotot bontó gépek zaját. Miután a bontógépek elvégezték feladatukat, a robotba helyezett tudat elsorvadása következik. Ezen fázisban célom, egyfajta torz búcsú szerenád megalkotása volt, ahol a lélek lassan eltávozik saját tudatától így bekövetkezik a teljes testi és szellemi megsemmisülés. Az összecsukló hegedűszerű hangok egyre elmosódottabbak lesznek, majd teljesen elszállnak a létből.

A mű allegóriája azon kérdésre épül, amellyel a technológia rohamos fejlődése óta sokan foglalkoznak: mi az öntudat és kinek van öntudata? A mesterséges intelligencia gyors fejlődése miatt még aktuálisabb ez a kérdés mint valaha. A zenében testetöltött robotnak mennyiben van öntudata, ha ugyanazokat tapasztalja meg, mint mi emberek, akiknek öntudatot nyilvánítunk, hiszen ennek a mechanikus lénynek is ugyanúgy vannak kötelezettségei, fájdalmai és életszakaszai.

Így célom az volt, hogy emberszerűvé tegyem a megszemélyesített robotot, de mégis idegen hangzással lássam el azt. Ha a hangok hangszínét és dinamikáját elemezzük, akkor egyértelmű imitációja az emberi hangkeltésnek, bár nem limitáltam le a paraméterezést oly módon, hogy csak arra legyen képes, mint a szájüreg és a hangszálak.

A mű szakaszainak az elnevezése hordoz magával teológiai többletjelentéseket is. A teremtés, fenntartás, pusztulás sok alapköve a világ vallásainak, megjelenik az ábrahámi vallásokban és a hinduizmusban fellelhető trimúrti jelenségben is. A felsorolt hitek szerint a világnak, ezáltal az embernek is át kell esnie ezeken a szakaszokon, így talán a robot emberszerűsége is jobban előtérbe helyeződik.