

Szegedy Maszák Zoltán

<http://www.canon.co.jp/cast/artlab/scweb/>

SoundCreatures - SoundCreatures on the Web

Kouchirou Eto hálózati installációja és webprojektje

Az alcím nem tévedés, valóban két műről van szó, címszerint a *SoundCreatures*-ről és a *SoundCreatures on the Web*-ről. Utóbbi gyakorlatilag az installáció teljesen internetes változata, a fenti címen mind az on-line változat, mind az eredeti mű dokumentációs oldalai elérhetők. A *SoundCreatures* című installáció 1998-ban készült, s Európában az 1999-es Ars Electronica fesztivál alkalmával az interaktív művészeti kategória egyik nyerteseként (honorary mentioned) került bemutatásra. Műfaját tekintve a szerző „installation+internet” címszavakkal határozza meg művét, de annak ellenére hogy a megnevezés meglehetősen pontos, számomra mégis egyszerűbbnek tűnik a „networked installation” magyarításaként általam használt „hálózati installáció” a műfaj megjelölésére, különös tekintettel arra, hogy ez az egyre népszerűbbé váló műforma jónéhány éve nem jelent újdonságot a médiaművészeti bemutatók, fesztiválok látogatói számára.

Az Ars Electronica Fesztivál eseményeit évről évre figyelemmel kísérő érdeklődő számára Eto neve sem ismeretlen. A Masaki Fujihata növendékeként indult alkotó az elmúlt évek során több olyan projektben is részt vett, melyek olykor díjnyertesként, olykor csupán kiállított műként szerepeltek a fesztiválokban. Ezek közül talán a legismertebb az 1996-os Fesztivál .net kategóriájának fődíját elnyert *Sensorium* (<http://www.sensorium.org/>) projekt, melynek *Web Hopper* fejezetét Eto készítette: segítségével hálózati barangolásunk nyomvonalra a földgolyóra vetített formában követhető nyomon. (A *Web Hopper* című munka 1997 óta az Ars Electronica Központ állandó gyűjteményében tekinthető meg.) A *Sensorium* projekt egyébként olyan „alkalmazások” gyűjteménye volt, melyek audiovizuális formában tették érzékelhetővé a hálózat működését: a *Sound of the Net* például a hálózati csomópontokon keresztül folyó különböző típusú adatokat hangoknak megfelelően tette hallhatóvá a hálózat csatornáin közlekedő információt. 1997-98-ban készítette Eto *Remote Piano* című művét, mely már a vizuális és hangzó információ megfeleltetésén alapult, és Ryuichi Sakamoto és Toshio Iwai közreműködésével koncertet (<http://b2unit.kab.com/1216/index-e.html>) keretei között, és később interaktív installáció formájában (http://www.nttcc.or.jp/piano/toplay_e.html) is bemutatásra került. A Toshio Iwai 1995-ös *Piano as an Image Media* (<http://www.iamas.ac.jp/~iwai/artworks/piano.html>) című művén alapuló „vizuális hangkeltés” módszere a *SoundCreatures* című munkába is bseépült. Eto weboldalán (<http://eto.com/>) néhány további művéről is található ismertető, ezek közül az 1995-ös *DotPaint* (<http://www.ntt-ad.co.jp/dotpaint/>) című munka vizualitása szintén rímelt a *SoundCreatures* vizuális hangmátrixával.

Eto azon kevés művészek egyike, aki programozóként is ismerős lehet a JavaScript-et alkalmazó alkotók, webmesterek számára: jónéhány (ha nem is túl bonyolult, de híres) JavaScript egyszemélyes szerzője(pl.: <http://eto.com/JavaScript/>), művészként azonban általában közreműködőkkel együtt dolgozik. A *SoundCreatures* esetében például a hangok komponálására Suguru Yamaguchi zeneszerzőt kérte fel, s a robotok, illetve a tér megtervezését is másokra bízta. Az installációban egy körülbelül 10x10m-es területen egymástól függetlenül bolyongó robot-hangforrások hozzák létre a hangzó környezetet. A robot-hangszórók által dalolt hangok az installáció szélein elhelyezett terminálokban, illetve a weboldalon keresztül változtathatók. A robotok egymással találkozáskor kicserélik hangmintáik részleteit, olyan rendszert hozva létre, melyben külső befolyás nélkül is folyamatosan átalakul a hangkép.

A robotok saját mozgásukat csak annyiban kontrollálják hogy igyekezzenek elkerülni az egymással, illetve a rendelkezésükre bocsátott területet határoló falakkal való ütközést. Annak ellenére hogy mozgásukat ilyen egyszerű törvények irányítják, belátható, hogy tíz ilyen egyszerű intelligencia is képes együttesen meglehetősen összetett viselkedést létrehozni, melynek hallható eredménye egy állandóan változó, szokatlan zenévé áll össze. Az egyes hangszórók által megszólaltatott hangsorok az eredeti installációban a „pálya” mellett található két terminálon befolyásolhatók: a terminálok előtt található „infection zone”-ba lépett robotok által lejátszott zene különböző paraméterek (ritmus, hangerő stb.), illetve „hangmátrix” kiválasztásával lehetséges. A hangmátrixban egyetlen oktávnyi hangkészlet áll rendelkezésünkre (a mátrix vertikálisan 8 részre van osztva), a horizontális osztások adják az ütemet (maximum 8 hangból állhat egy szekvencia). A robot „lejátszófeje” az aktív horizontális szegmensben fut újra meg újra végig.

A hálózatról való belépés lehetőségét az installációt felülről „figyelő” infravörös kamera, és a robotokkal rádióhullámok segítségével kommunikáló interfész biztosítja. A mű internetes

változatában valódi robotok helyett azok virtuális modellje válik használhatóvá az oldalra látogatók (maximum 10) számára. Belépve a virtuális installációba a JAVA applet által megjelenített hangforrások közül az egyik automatikusan a látogatóhoz rendelődik, ennek nem csupán hangereje, ritmusa, de hangmintája is befolyásolható. Az applet ablakának alján elhelyezkedő sávban található a hangminták, az éppen aktív mező áthelyezésével és méretezésével adható meg az irányításunk alatt álló robot által játszott dallam.

(A hangok megszólaltatásához a *SoundCreatures* letölthető JAVA applet-je, illetve a Beatnik plug-in szükséges, a zökkenőmentes hangtovábbításhoz a böngésző cache-t 0-ra kell állítani.)

