

Vizuális Hangszerek

Nagy Ágoston, DLA Kutató
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem,
Budapest, 2014

Absztrakt

A kutatás különböző interakció típusokkal foglalkozik, szoftver alapú hangszerekben. Rámutat, milyen különbségek adódnak a rezgő testtel rendelkező, fizikai karakterisztikával tervezett eszközök, és az anyagtalan, szoftver alapú interakció modalitások között. A kiindulási alap a nyelv, mint absztrakt szimbólumok manipulációs eszköze. A mimetikus (beszélt, film-, fotó-) nyelv helyett a kriptografikus természetű nyelvek (zenei notáció, számítógépes kód, bináris rendszerek), kerülnek vizsgálatra, amelyek a vizuális hangszerek felépítését segítik megérteni.

Az első rész a nyelvről és különböző ötletek reprezentálásáról szól. Az elterjedt programozási szemléletek bemutatása az interaktív rendszerek felépítésében fellelhető alapvető absztrakciós rétegek feltérképezéséhez szolgál.

A második rész a vizuális hangszerekkel foglalkozik, különböző hang megjelenítésektől, illetve a preszkriptív, valamint deszkriptív notációk módszereitől indulva. Ezután a szoftver alapú interface-ek összehasonlításra kerülnek rezgő testű, akusztikai hangszerekkel. Ebből kiderül, hogy a fizikai test hiánya egy újfajta, belső koherens rendszert feltételez az eszközökben, amely eddig ismeretlen kognitív és mentális területekre kalauzolja a tervezőket és a játékosokat egyaránt.

A harmadik rész az intuíciónak, az esetlegességről, a hibázásról és hasonló jelenségekről szól, amelyek az általában vett, játékos interaktív rendszerek és szituációk alapvető tulajdonságai. Ezek feltérképezése segíthet újfajta utakat találni olyan poetikus eszközök készítéséhez, amelyek a játékosságra, a temporalitásra és az immerzív élményekre fókuszálnak.

Az Appendixben a szerző mestermunkájának inspirációi, illetve alapkonceptiója kerül bemutatásra.