

***Hortobágyi László kérdéseinkre válaszolva,
az elektronikus zene-csinálás jelenlegi állapotáról, az új zenei
szoftverekről, a VST-ről osztotta meg velünk gondolatait.
Lejegyezte Hajnóczy Csaba.***



- A kapitalizmus anyagtalanodása folyik – ami egyébként az elidegenedés iskolapéldája -, tűnnek el az anyagi javak, az anyagi javakban megtestesült profit és szellemi tulajdon, szellemi tőkék és effektív értékek anyagtalanodnak el. Mint a pénz, ami vonul át ugye kártyákba, ez azonban, ha belegondolsz, egyre inkább a bankoknak jó, mint neked.

A hanglemezt, a régi nagy bakelit, - súlyos anyag, papír, nyomda, négy kiló egy régi lakklemez – ez átment a CD-be, ebbe a lehelletfinom információhordozóba, olyannyira, hogy most már a CD is tűnik el, bizonyos rádióadók kizárólag harddiscről, műholdon keresztül dolgoznak.

Effektíve tehát a zenei hordozók is tűnnek el, mint ahogy a tőzsdén is maga a részvény, mint papírköteg, eltűnik, és maradnak a derivátumok. Szoftverek maradnak, mint a tulajdon megtestesítői.

Így tűnnek el a nagy brontosaurusz szintetizátorok is a mi korunkban. Ezek a borzalmas nagy, telefonközpontnyi “öslények”, amelyekből már egyetlen egy darabot nem gyártottak az elmúlt tíz évben. A Serge, a Moog, a Bochla – ezek a szintik megszűntek. Ahogy ezek tömörödtek be chipekbe, egyre korlátozottabb tudású – bizonyos szempontokból egyre jobb hangzású, de egyre korlátozottabb felhasználhatóságú hardverekbe, - úgy ma, a PC teljes, globális uralmának bekövetkeztekor, már ezek is eltűnnek. Mindent átvett a szimuláció, a virtuális világ, amely a hangszerek területén is bekövetkezett.

Ennek óriási előnyei lehetnének, ha a felhasználás módjában nem maradt volna meg ugyanaz a gondolkodásmód, mint amikor valós, materiális hardverek materializálódtak a halandók tulajdonában. Ez pedig az, hogy limitált – tudatosan korlátozott - a tudásuk.

A határtalanság benne lehetett volna ezekben a szintetizátorokban, mégis a fejlesztésük olyan volt, hogy mindig röghöz: vagy kártyához, vagy szoftverhez, vagy típushoz, vagy céghez voltál kötve.

Ha nem volt korlátozott, akkor az általad előállítható hangszínek lehetősége volt oly módon korlátozott, hogy a hardver kapacitása volt behatárolva. Vagy mintát nem tudtál venni, vagy nem tudtál szintetizálni, és így tovább. A négyféle

hangszintézisnek ez az állandó rivalizálása – sose jutottak dűlőre. Minden cég más módszert használt. Mondjuk a Roland lináris hang-vétel kontra a deltamodulált Emulator, amelyek között nincs semmiféle átjárás. Ezt aztán színezte egy profi rendszer, a Kurzweil, amely már korábban is 24 bit-en PCM mintákat állított elő, amely semelyikkel sem volt kompatibilis, tehát kénytelen voltál csak Kurzweil-t venni.

Tehát ez az állandó feudális röghöz kötöttség uralkodott.

Ez oly mértékben szűnt meg, hogy a szoftver kontra PC – gép – ereje döntik el, hogy az illető virtuális hangszer – mondjuk egy célirányosan megírt basszus – hogyan fog működni. Ez az előnye. De a hátránya is a szoftverből fakad. Nem szoktak le ugyanis a szoftverek megírói arról, hogy ugyanúgy istállóba terejék az áldozatokat, a szoftver-használókat, még akkor is, ha nem hivatalos használói a szoftvereknek.

Igazából, amire az elektronika alkalmas lenne, az volna, hogy EGY munkaállomással elintézhető lenne minden, A-tól Z-ig, kívánság szerint, és TETSZÉS szerint, tehát nem a rocky, a rapper és hip-hopos, hanem a zeneszerző szempontjából. Így egységes formátumokban, és a különböző szoftverek közt könnyen átjárható formátumokban dolgozó munkaállomások jöhetnének létre.

Ezzel szemben, mint a korabeli szintik látszólag burjánzó, de determinált sokszínűsége – ugyanez megjelent a szoftvereknél is.



A Hortobágyi Lászlóval folytatott beszélgetés korábban megjelent első részében a budapesti elektro-guru a technikai fejlődés megelőző stádiumait jellemezte. Az alábbi sorokban az elektronikus zene-csinálás aktuális kihívásáról, a virtuális hangszerekről, illetve a VST-ről lehet olvasni. Lejegyezte Hajnóczy Csaba.

- A formátumok, a digitális technika fejlődésével átjárhatóvá váltak azok a rendszerek is, amelyek a digitális hangrögzítés egyéb területeit érintik. Ennek a jó példája – bár mondhatnék négy-öt nagy rendszert: itt van például az AudioLogic, - de a legismertebb, hogy ne is ragozzam, a Cubase. Ahol végre, az általam imént említett munkaállomás-koncepció (ld. az interjú első részét - a szerk.) kezd megvalósulni.

Tehát valódi analóg hangfelvételek, akusztikai hangfelvételek készítése lehetséges, miközben nincs magnód, nincs szalagod és nincs keverőd. Ez szinkronban tud futni a MIDI-vel, ezzel a digitális vezérlőrendszerrel, amely felölelheti a samplerektől a régi analóg, MIDI-sített analóg szintiknek a felhasználási lehetőségeit. És ez a virtuális hangszerek, szoftverek megjelenésével a meglévő MIDI hangszerek és a meglévő akusztikus, élő zenei felvételek mellé egy elméletileg korlátlan hangszerparkot csatolhat – ez a VST. Amely az anyagtalanosítás további logikája értelmében már nem

is MIDI-eket, MIDI-jeleket kódol és rögzít, mint a MIDI-szekvenszerek, akár hardverrel, akár bármilyen MIDI-s, PC-s szekvenszer segítségével, hanem csak az előállítási kódot rögzíti.

Tehát te játszol egy virtuális hangszeren, és az nem azt rögzíti, hogy te melyik billentyűt és milyen hangszínnel, milyen útvonalon, milyen sebességgel, milyen módon – envelop, velocity, stb – mint ahogyan azt a MIDI teszi, hanem magának a szoftvernek az utasításrendszerét, mint adatsomagot rögzíti arra virtuális hangszer-sávra, amit jelen esetben a Cubase-en belül használsz. Tehát a generálási kódot rögzíti, és nem az ergonómiait, hogy így mondjam.

A Cubase-ben a szekvenszer-csatornák bármelyikét kijelölheted virtuális hangszernek. Nyilvánvaló, hogy 256 MIDI-hangszered úgyszincs otthon, mint hardver, ezért a rendelkezésre álló 256 MIDI-csatorna bármelyikét, mint rögzítő-tracket a Cubase-en belül megcímezheted a Cubase szoftverrel párhuzamosan, plugin-ként párhuzamosan futó virtuális hangszereknek. És mindaz, amit a virtuális hangszeren akár kívülről, akár programból egérrel, akár billentyűvel, befúvóval, triggerrel, tökmindegy, bejátszol, az ott rögzül ebben a sávban, de nem mint MIDI, mégegyszer hangsúlyozom, hanem mint a virtuális hangszer szoftverének a real-time generálási kódja. Azonban ez a rögzülés is ugyanarra az idő-órajelre épül rá, mint az audio-sávok hangfelvételei. Tehát itt a lényeg: a digitális mennyország. Képzeljünk el egy közös vivőt, egy óra-jelet, ami az időt nagyon kicsi, apró, mérhető, lineáris részekre bontja, amire mindenféle típusú digitális adatot vihetsz fel. És ez az anyagtalánodás, hogy az adat-folyam, amit erre az órára felültetsz, bármilyen formátumú lehet ma már: lehet audió (44.1, 48, 96 kHz, 24 bit, tökmindegy), MIDI, különféle MIDI-paraméterekkel, vagy a virtuális szintik adat-csomagjai. Mindegy, mit kezel, semmi mást nem csinál, mint erre a növekvő lineáris órajelre pozicionálja az utasításokat.



Az interjú befejező részében Hortobágyi László a virtuális hangszerek és számítógépes szerkesztés zenére tett hatásáról beszél Hajnóczy Csabának.

- Mit is jelent a VST? Virtual Steinberg?
- Ez a VST, igen. Ilyen módon a Cubase, illetve gyártója, a Steinberg egy kissé kisajátította
- ezt a dolgot. Bár a VST hangszerek egy része megjelenik máshol is, például a Cakewalk-programokban. De ők kezdték el ezt az átjárható formátumot, hogy egy bizonyos köteg plug-in csak Cubase-ben, vagy Steinberg WaveLab-ben, tehát az ő saját szoftverjeikben kompatibilis. Megjegyzem, ez csak azért van, hogy legyél felhasználó. Legyél Steinberg-istállós. Műszakilag semmi nem indokolja.

-
- Tehát itt ez a lényeg, nem akarom nagyon húzni a műszaki részét, hogy ez az elanyagtalánosítás, kicsit uniformizálás, nem tudom minek nevezzem, a pillanatnyi virtuális hangszerekben még egy hatalmas kiugrási, nekiugrási lehetőséget ad. Egyenlőre még nagyon szabad a terület. Ezek az új, karcos, breakbeat-es, goa hangszínek, ezek már csak így készülnek. Olyan felhanggazdag spektrum, olyan fűrészhangzások is hallhatóak, amelyeket a hagyományos, analóg, hardveres, “materializált” szintiken nem lehet megcsinálni. Az editálás szabadsága és mélysége nagyon sokrétű.

-
- Az a strapás ebben, hogy ezt a hierarchizálást kell megtanulni. Egy bizonyos szinten ez audio, ez ilyen eszközöket és ilyen macerát kíván. A másik felülete a dolognak a MIDI, és a harmadik pedig a virtuális, ahol már nem hangszer van, hanem csak szoftver. A faxni ebben az, pillanatnyilag még, hogy ezeknek a formátumoknak a kezelési módjai elkülönülnek egymástól, ezért amikor egy ilyen workstationt megnyitasz, háromféle módon kell megközelítened.

-
- Magát a zenét hogyan befolyásolják ezek a módszerek?

-
- Elég arra utalni, hogy a grooveboxok hogyan befolyásolták a zenét...Ez a kockológiai

- gondolkodás... Nagyon látványos. Engem ez egy kicsit zavar, de az a helyzet, hogy ugyanakkor tökéletes előállítási módszer, tehát nagyon alkalmas arra, hogy ezt a mai zenei gondolkodást szolgálja. Hogy melyik a tyúk és melyik a tojás? Természetesen feedback van, visszacsatolódás.

- Ezért mondom azt, hogy - hatalmas időzójelben -, “furcsa módon”, bizony nem hallasz aszimmetrikus periódusú zenéket. Mert aszimmetrikus periódusú zenéket nehezebb csinálni ezekkel a programokkal, - lehet, de nehezebb. Ezért nem szokták. A szerkesztés: a négyből kettőt, a kettőből nyolcat, $A=16$, B-ből kettőt ide is meg a végére is, és piff-puff kész a nóta. Ez azt jelenti, ha a B-ből kettő van, az kétszer ugyanaz. Namost egy élő zenében egyik periódus sem lehet ugyanaz. Ez a kockológiai szemlélet, szecsakázás, modellek és patternek mátrix-szerű pakolása, abszolút számítógépes. (.....)

-
- A Creamwear-nél jelennek meg ezek a nagyon új típusú, nagyon különleges, szintén szimulált hardverek, nagyon jó minőségűek, jó drága is pillanatnyilag. Elképesztő grafikai megjelenésük van. 72 centis plazmaképernyőn, fényceruzával láttam ilyesmit Németországban. Olyan a kép, hogy megőrülsz. Ott van egy telefonközpont előtted, egy igazi szintetizátor a képernyőn. És fényceruzával kötsz össze és állítasz be mindent. Percek alatt elképesztő hangzás. Ez az agyadat hihetetlenül felszabadítja. Ha ezek elkezdenek majd terjedni ... és ez átmegy majd sisakba. 3D-s hangzás.. Gyökeresen új zenei világ és hangzás-előállítás felé haladunk.

-

- Azért szomorkás a dolog persze, mert nem azért csinálják ezeket a gépeket, hogy te könnyebben melózhass, hanem hogy az általuk olcsó munkaerővel, gyorsan előállítható termékek pikk-pakk kiárulhatóak legyenek. Nem reneszánsz madrigálokat programoznak a plazmaképernyőn, hanem groove-okat, amiket tulajdonképpen négy gombbal is meg lehetne oldani. De megérzi az ember, hogy mit LEHETNE... Nem azzal szarakodsz, hogy ilyen formátum, olyan formátum, beette, nem ette meg, mért nem ott van, hanem csinálod effektíve.

- A lényege ennek ez a kettősség, hogy részben az emberi fantázia előtt hardveresen megnyílik a mennyország, miközben az emberi fantázia egyre sötétebb és szűkebb és bornírtabb, mint felhasználó. Pont fordítottnan, logaritmikusan fordítottan arányos.

- - Tudsz-e említeni reprezentatív zenéket?

- - Nem nagyon tudok, pontosan ez a gond. Van egy-két kedvencem, egy Tim Maas nevű tag, meg egy Tipper nevű fazon. Ezek már csak ilyen virtuálszínti-sanyargatók. Az össz-társadalmi brutalitást tökéletesen hozzák ezekben a nagyon karcos, fűrészfogas, analóg hangszínekben.

- Ezek DJ-k?

- Ezek DJ-k, igen. Nézd, ez ugyan egy kitérő, de a DJ műfaj is úgy halt meg ahogy van. De

amikor a fénykora volt, egy igazi DJ körül egy udvar dolgozott hátul a stúdióban. És a DJ-nek egyéni lemezei voltak, egyéni felvételeket, egyéni módon, ő egyedül rakott össze, mindazok segítségével, akik hátul a stúdióban dolgoztak, ezek a névtelen bolondok. Ez megszűnt. Ez a fajta névtelen innovatív háttérmunka, ez a kreatív rabszolgamunka, ez is eltűnik. A DJ most már mindenhez hozzányúl és már mindenki DJ, mindenki mindent kever, és ezért már semmi nincs.

Emlékszel a Kraftwerk-re, akik ezt csak playbackelték, vagy a Tangerine Dream-re, aminek a fele szintén playback volt, nem tudták realizálni élőben? Namost képzelj el, hogy egy gazdag, sokszínű zenei nyelv birtokában négy fazon kívül négy plazmaképernyővel és ott rakják össze a színpadon. Tehát nem DJ van és bakelit, hanem, végre először a történelem során igazi, real time élő elektronika.