

Gryllus Samu:

Közösségi zeneszínházi¹ gyakorlatok a soundpainting jelnyelv gesztusainak segítségével.²

A 2017/18-as évad során színházi és zenei egyetemek hallgatói³, valamint intézményektől független csoportok számára tartottam foglalkozásokat a Soundpainting jelnyelv segítségével. A foglalkozások tanulsága alapján gyűjtöttem össze olyan jeleket és mondatokat, melyek használatával színházi és zenei aktivitást párhuzamosan tudtam elérni. A kézjelek ismertetése vlog formátumban, azaz rövid videókban állnak az érdeklődők rendelkezésére. Az itt közölt bevezetőben a Soundpaintinget nem ismerő olvasók számára foglalom össze a módszer gyakorlatára vonatkozó alapvető információkat. A Soundpaintingről azonban számos felvételt lehet találni a világhálón. Rögtön a www.soundpainting.com cím alatt is kínál több angol nyelvű leírást és felvételt (/media).

Bevezető - Mi a Soundpainting és hogyan működik?

A Soundpainting meghatározása szerint, egy *“valósídejű kompozíciók létrehozására használható multidiszciplináris jelnyelv, melyet Walter Thompson fejlesztett ki.”*

Úgy érzem ez a meghatározás szorul még némi további magyarázatra:

A jelnyelv olyan nyelv, melynek szavai kézjelek.

A multidiszciplináris kifejezés jelentése, hogy különféle művészeti ágak (zene, színház, tánc, képzőművészet) eredeti formájukban, annak bármilyen stílusában, egymás mellett, önálló jellegük megőrzésével tudnak megjelenni.

¹ A “zeneszínház” kifejezést inkább szeretem használni zenei és színházi műfajokat egyaránt érintő előadások kapcsán (ld.: hangszeres színház, új zenei színház..stb), a nyelvünkben stíláriis jelentéssel is bíró “zenés színház” helyett (musical, opera, daljáték...stb)

² Jelen tanulmány „AZ EMBERI ERŐFORRÁSOK MINISZTERIUMA ÚNKP-17-3-III-SZFE-1 KÓDSZÁMÚ ÚJ NEMZETI KIVÁLÓSÁG PROGRAMJÁNAK TÁMOGATÁSÁVAL KÉSZÜLTEK”



³ A budapesti Színház és Filmművészeti Egyetem valamint a Győri Szécheny István Egyetem Varga Tibor Zeneművészeti Intézetének hallgatói.

Walter Thompson amerikai zeneszerző, zenekarvezető. Ő kezdte el 1974-ben az együttesét előadás közben a később Soundpaintingként elnevezett nyelv kézjeleivel irányítani.

A fenti meghatározásban a kompozíció szó, eredeti értelmében, azaz az elemek elrendezésének - nem pedig, mint a zeneszerzésnek - szinonimájaként szerepel,

Valósídejű az a kompozíció, ahol ez a folyamat a kompozíció előadásával kvázi egy időben történik.

A Soundpainting gyakorlata a következő: Többnyire egy, bár esetenként több, karmester szerű szereplő, u.n. soundpainter - magyarul néha hangfestőnek is nevezzük - áll egy együttes előtt, általában szemben velük. Az együttes tagjai lehetnek színészek, zenészek, táncosok, képzőművészek, de gyakran előfordul, hogy bármilyen más tetszőleges összetételű és korú közösség tagjai is részt vesznek valamilyen Soundpainting foglalkozáson. Ők általában nem is rendelkeznek semmilyen előadóművészi képzettséggel. A közös tehát mindannyiukban, hogy ismerik a Soundpainting jelnyelvet, így a hangfestő kézjeleire annak értelmezésével reagálnak. Ezeket a reakciókat alapul véve vezeti a soundpainter a rögtönzött kompozíciót. Az, hogy a résztvevők reakciói milyen mértékben rögtönzöttek, vagy kötöttek a hangfestő kézjeleiből összeállított mondatok döntik el. A hangfestőnek lehetősége van az egyes előadóknak teljes szabadságot adni, vagy akár egészen precíz instrukciókkal teljesen kötött akciókra szorítani őket.

A Soundpainting elnevezés kissé félrevezető, hiszen ez magyarul "hangfestést" jelent. ugyanakkor magának a nyelv gesztusainak semmiféle köze a festéshez nincs, sőt még hangot sem hívnak elő okvetlenül az előadókból. A jelnyelv elnevezése a jelnyelv megalkotójának Walter Thompson-nak testvérétől származik, a festőművész Charles Thompson látva bátyja mozdulatait azt mondta olyan, mintha a hangot festené (painting the sound). Eleinte két szóban - sound painting -, mint valamilyen furcsa tevékenységre utaló ige terjedt el a megtévesztő elnevezés, de mára egybeírt formában - Soundpainting - tulajdonnévként használjuk a jelnyelvre, függetlenül attól, hogy a kézjelekkel valóban festhetünk-e hangokat

vagy sem.

A későbbiekben bemutatásra kerülő gyakorlatok megértéséhez szükséges a jelnyelv használatát illetve szerkezetét is ismertetni.

A hangfestő kézjeleinek sorozata mondatokból áll. A mondatoknak meghatározott szórendje van. Ebben négy mondatrészt különböztethetünk meg. A mondatrészek egyenként a Ki?, Mit?, Hogyan? és a Mikor? kérdésekre adott válaszokból állnak. Egy soundpainting-mondat szórendje tehát a következő:

- 1, Azonosítás⁴ (Ki?) - a cselekvő egyén vagy csoport megnevezése.
- 2, Tartalom⁵ (Mit?) - az akció archetipikus tartalma.
- 3, Módosítás⁶ (Hogyan?) - tartalom pontosítása.
- 4, Indítás⁷ (Mikor?) - az akció megkezdésének ideje

Mindegyik mondatrész lehet több tagú, összetettebb szerkezetű sőt akár összetételében enigmatikus tartalmú is. Nézzünk meg most egy egyszerű példát mindegyik mondatrésze:

- 1, Azonosítás: *WholeGroup*⁸ - az összes résztvevő
- 2, Tartalom: *Speak* - beszéd

⁴ Identifier

⁵ Content

⁶ Modification

⁷ go-gesture

⁸ A Soundpainting jelek elnevezéseit többnyire angolul használják a nyelv gyakorlói, némely jel pontos fordítása más nyelvre lehetetlen és nem is praktikus, hiszen az angol kifejezések használata nagyban megkönnyíti a nemzetközi közösség kommunikációját. Az esetleges magyar fordítást külön nehezíti, hogy nyelvünk aglutináló természete nem engedi meg az angol mondatokkal való szó szerinti egyezést, mert amit a magyar nyelv egy-egy raggal fejez ki, arra az angol - így a Soundpainting is - önálló szavakat, illetve kézjeleket használ pl.: with, through...stb (a.m. -val/-vel, -ig) Dolgozatomban a különálló kézjeleket nagybetűvel írva az eredeti (angol) elnevezésükkel használom. Az elnevezésükben több szóból álló jeleket szintén egybeírva, azonban minden szót nagybetűvel kezdve adok meg (pl.: *StopMovementFreeze*)

3, Módosítás: *VolumeFader(1.0)*⁹ - hangosan

4, Indítás: *EnterSlowly* - öt másodpercen belül

A fenti példákából összeálló mondatot elmutogatva {WholeGroup; Speak; VolumeFader(1.0); EnterSlowly}¹⁰ az résztvevők mindegyike öt másodpercen belül egyetlen hangos beszédbe kezd.



Nézzük meg pontosabban, hogy milyen jelentést hordoz ez a négy jelből álló egyszerű sorozat:

- (*WholeGroup*) A gyakorlat, foglalkozás, előadásstb minden résztvevője.
- (*Speak*) Beszéd szerű változatos anyag, közelebbről nem meghatározott, adott esetben akár összefüggés nélküli, értelmetlen tartalommal. (*WordSalad*)

⁹ A Soundpainting jelek egy csoportja ú.n. dinamikus szabályzó (Fader). Ezek minimum és maximum érték között szabadon változtathatóak, akár valós időben (pl. azonnali crescendo vagy diminuendo egy hangerő szabályzó esetén), vagy akár egy mondatba beépítve egy adott értéket jeleznek. Pl. a hangerő szabályzó (*VolumeFader*) a függőlegesen tartott alkar előtt a másik kéz középső és mutatóujja által v betűt formázó jelének könyöktől csuklóig tartó skáláján elhelyezhető mozdulat, ahol a leghalkabbat a könyöknél, a leghangosabbat a csuklónál lehet mutatni. Az ilyen szabályzók értékét a jel után zárójelben közlöm 0 és 1 között, ahol 0 a minimum 1 a maximum állás. tehát egy szabályzó középállása (0.5) lesz.

¹⁰ A Soundpainting mondatokat az tárgy-orientált programnyelvek mintájára { } között elhelyezve közlöm. a különböző mondatrészek között pontosvesszőt, míg a mondatrészekben belüli szavak elválasztására vesszőt használok. Tehát egy teljes mondat a következő sematikus formát adja:
{Azonosító;Tartalom;Módosítás,Módosítás,Modosítás;Indítás},

- (*VolumeFader*) A hangerő-szabályozó végpontjait - leghalkabb és leghangosabb - az előadó személyes (*Individual*) lehetőségei határozzák meg, vagyis a nyelvi közmegegyezés (*UniversalDefaults*) értelmében két eltérő adottságú előadó leghangosabb hangja egymástól különbözik. Ez egyébként a kottairás dinamikai jelöléseinek is jellemzője, vagyis egy trombita “forte” hangja főleg magasabb fekvésben ugyanolyan távolságról ugyanabban a térben hallgatva lényegesen nagyobb abszolút hangnyomást hoz létre mint például egy hegedű. Az ilyen különbségek kiküszöbölésére zeneszerzők gyakran adják meg partitúrájuk elején, hogy az előírt dinamikai jeleket szükséges-e egymással kiegyenlíteni. A Soundpainting gyakorlatban ezért alakult ki több olyan jel, mellyel képes a hangfestő jelezni, hogy az általa kért értékek általánosak (*Absolute, Collective*)
- (*EnterSlowly*) A “lépj be lassan” jele arra kéri az előadókat (illetve közülük csak a mondat azonosítójában jelzetteket), hogy az azt megelőző mondatban foglaltakat szabadon választhatóan öt másodpercen belül bárhol kezdjék meg. Ideális esetben ilyenkor az előadók némelyike már egy másodperc után, míg mások csak később csatlakoznak az akcióhoz. Ez lehetőséget teremt arra, hogy egy-egy akció ne azonnal és főleg ne egyszerre induljon el. Ahogyan minden jelből, az indításból is számos különböző áll a közösség rendelkezésére. Az öt másodperces időtartam megint csak a nyelvi közmegegyezés (*UniversalDefaults*) által beállított érték, ezt minden közösség felülírhatja a saját maga számára legmegfelelőbbel (*GroupDefaults*).

A hangfestő a “jeleléshez” két térbeli pozíciót használ, egy alapállapotot és egy másikat, melyhez egy lépést tesz előre. A hátsó alaphelyzetben (*preparation*) az első három mondatrészt mutatja (azonosítás, tartalom és módosítás) míg az indítást egyik lábával előrelépve végzi. A teret ahová ilyenkor egy lábbal, vagy akár egy teljes testtel belép “doboz”-nak (*Box*) nevezik. A képzeletbeli doboz a hangfestő előtt egy nagyjából 1,5m x 1,5m x 2m dimenziójú tér, melyben a jelek azonnali reakciókat váltanak ki (*action*). Itt történik a mondatok indítása, illetve ide belépve lehet valós időben irányítani az előadókat. Például a fenti mondat folytán létrejövő hangos beszédet a dobozba belépve a fentebb használt hangerő-szabályozó (*VolumeFader* - ld. 8. lábjegyzet) legfelső állásából lefelé húzza, akkor az előadók a saját hangerejüket a hangfestő mozdulatával azonos időben, annak

tartalma szerint változtatják. Természetesen itt az egyidejűség a fizikai észlelés sajátosságai miatt bizonyos tűréshatárral kezelendő.

Változtassuk meg kissé a fenti mondatot:

{WholeGroup; Minimalism; With,Speak, VolumeFader(1.0); EnterSlowly}



A fenti mondatban tehát egy új tartalmat (*Minimalism*) használtam, míg a beszéd (*Speak*) átkerült a mondat módosításába, egy kiegészítő jellel (*With*). A mondat értelmezéséhez szükséges az újabb jeleket röviden definiálnom:

- (*Minimalism*) A kézjel egy loop¹¹-szerű folyamatosan ismételt frázis változás nélküli ismétlését jelenti. Ennek pontos hosszát - amennyiben a hangfestő a mondat módosítás részében nem pontosítja azt - az előadó választja meg. Ez gyakorlatban nagyjából fél és öt másodperc közötti anyagot jelent.
- (*With*) A magyar -val ill. -vel toldaléknak megfelelő szó. Egy tartalom módosításánál használjuk. A hangerő megadásakor elhagyjuk, hiszen ez csak a mondat módosításaként áll, azonban a fenti mondatban szükséges, hiszen ez megerősíti, hogy a beszéd, itt csak a tartalom módosítása lesz.

A *Minimalism; With,Speak* szóösszetétel tehát az ismételt frázis anyagát módosítja beszédre, azaz rövid beszéd szerű frázis ismétlésére kéri a mondat azonosítójában megnevezetteket.

¹¹ loop, azaz hurok angolul, zenei vagy képi anyag, melynek befejezését rögtön a következő periódusának eleje követi, ezáltal folytonosan ismételtető.

Tehát az együttest irányító soundpainter kérésére a közösség tagjai – az eddigi folyamatosan változó beszéd helyett – egy szabadon választott szöveges frázis hangos ismétlésébe kezdenek. A frázisokat lehetőleg változtatás nélkül, folyamatosan ismételve mondják a résztvevők. A fenti soundpainting mondatban tehát meghatározott az ismételtetés ténye, a beszéd mint eszköz, illetve ennek hangereje, azonban a beszéd témája, érzelmi tartalma, a frázisok precíz hossza, vagy sebessége egyáltalán nem. A kompozíció strukturált folytatásához több száz jel több tízezernyi kombinációja áll a kreatív közösség rendelkezésére, melyeknek jó része arra alkalmas, hogy kötöttebb anyagok mellett az egyéni vagy akár a kollektív invenció végtelen gazdagságú vidékeire juthasson el a közösség.

Az imént bemutatott példa elég egyszerű. Ha a soundpainter jónak látja lehetősége van meghatározni a használandó szavak számát, a nyelvet amin beszélnek, a beszéd hozzátétőleges sűrűségét, sebességét, esetleges beszédhibákat, járulékos mozdulatokat, test- kéz- vagy fejtartást, a beszélő érzelmi állapotát, többiekhez képesti rangját, státuszát...stb. Ugyanakkor azt is megteheti, hogy a fenti mondathoz képest is sokkal kevesebb paramétert határoz meg, például egy hasonló egyszerű négy, vagy akár három szóból (a módosítás alkalmazása opcionális) álló mondattal megkérheti az arra önként kedvet érőket, hogy indítsák el a darabot, majd az így megszülető akusztikai illetve vizuális anyagot és karaktereket jellegüknek megfelelően a közösséggel kommunikálva alakíthatja kompozíciós és dramaturgiai rendbe. Tehát a jelnyelvi mondatokban nem rögzített döntések meghozatala, vagyis a közös kompozíciók szándékosan meg nem határozott jellegét a közösség tagjai kell hogy megadják. Ez az a kreatív részvétel, mely a kompozíció további útját kijelöli, hiszen – első példamondatunkból kiindulva – a kompozíció egészen más folytatását kívánja meg egy dühös és lassú, mint egy boldog és gyors hangos beszéd. A hangfestő dolga, a közösség tagjaitól egyszerre érkező felajánlások között eligazodni és a megfelelő módon beavatkozva segíteni a közös kompozíció létrejöttét.

A mondatok címzettjeit művészeti ágak szerint is azonosíthatjuk (színészek, hangszeresek, táncosok...stb), de a hangfestő címezheti mondatait a közreműködők neme, térbeli elhelyezkedése vagy bármilyen más közös tulajdonsága alapján alakított csoportjainak, vagy akár kérheti a közösséget, hogy ad hoc csoportokat alakítsanak ki, melyeket azonban később

állandó azonosítóval tud megszólítani (*SurpriseGroups, MemoryGroups...etc*).

Tehát az előadókat az általuk képviselt művészeti ágaktól függetlenül is kezelhetjük, mégis minden előadó rendelkezhet valamilyen alapvető autonóm eszköztárral, melyet a hagyományos művészeti ágak szerint csoportosít a nyelv rendszere és szókinccse, a nyelv közmegegyezés szintjén létező alapállapotában (*UniversalDefaults*). Vagyis a soundpainting általános szabályai szerint mindenki színész, zenész, táncos vagy képzőművész¹². Ezt az alapvető felosztást megszüntethetjük azzal, ha saját csoportunkban megegyezünk (*GroupDefaults*), hogy minden résztvevő szabadon választhat a művészeti ágak eszköztárai közül, illetve azokat összekeverve is nyugodtan használhatja (*DisciplineOpen*). Alapvetően minden résztvevő a több művészeti ág szerint is értelmezhető jelekre saját eszköztárával reagál. Tehát hangszerekek hangkeltéssel, táncosok mozdulatokkal, a színészek egy karakterrel rendelkező beszéddel vagy mozdulattal...stb. Így értelmezhető a nyelvet alkotó kézjelek többsége, vagyis ugyanazt a jelet egy táncos másképpen értelmezi, mint például egy zenész, mégis a kettő között azonosság van. Ha a fenti példamondatot tovább változtatjuk, elhagyva a minden résztvevő számára egyaránt érvényes beszédet és a mondat eleji azonosítót zenészekre cseréljük: {Musician;Minimalism;VolumeFader(1,0);EnterSlowly} akkor egy mechanikusan ismétlődő hangos zenei anyagot (pár hangos frázisok változtatás nélküli ismétlése) kapunk válaszként, míg ha ugyanezt a mondatot az egész együttesnek címezzük és az első jelet újra a “mindenki” (*WholeGroup*) jelére cseréljük, akkor egyidejűleg a színészek beszélni, a hangszerekek pedig zenélni fognak, míg a táncosok bizonyos mozdulatsorokat ismételnék, a képzőművészek pedig ismétlődő motívumokat hoznak létre az általuk. Ebben a helyzetben világos lesz, hogy a különböző résztvevők különböző művészeti ágakat képviselnek, ugyanakkor a kettejük anyaga közötti direkt összefüggés is nyilvánvalóvá válik.

A továbbiakban tárgyalt gyakorlatok célja, hogy a közösség olyan kompozíciókat hozhasson létre, melyek zenei és színházi tartalommal egyaránt bírnak. Ehhez a fentiek szerint foglalt

¹² természetesen ezeknek a nagy kategóriáknak a különféle alcsoportjába is tartozhat bárki. Fontos itt megjegyeznünk, hogy a nyelvi közmegegyezés a különböző interdiszciplináris alkotókat egyik vagy másik azonosítóval láthatja el, így pl. egy *performance művész* színésznek minősülhet, egy élő animációval dolgozó, vagy egy V.J.. a képzőművészek közé tartozik.

mindkét utat használhatjuk, vagyis zenei és színházi előadókat megkülönböztethetünk (*UniversalDefaults*) vagy rábízhatjuk a művészeti ágak közti döntést a közösség tagjaira (a *GroupDefaults* vagy a *Discipline Open* jelek használatával). Tehát a soundpainternek lehetősége van mindezt kérni, de amennyiben a közösség tagjai úgy érzik, hogy jobban esnek nekik adott helyzetben szöveges akcióval reagálni például hangszer játék helyett, akkor ezt is nyugodtan megtehetik. A Soundpainting egyik alapszabálya szerint ugyanis az előadó részéről nem létezik a hiba fogalma abban az esetben, ha nem követi a soundpainter előírásait. Tehát ha a soundpainter azt kéri a teljes közösségtől, hogy pár másodpercen belül hagyják abba amit éppen csinálnak és neutrális testhelyzetben hangkeltés nélkül legyenek jelen a térben, viszont az egyik előadó ehelyett tovább folytatja a megkezdett akcióját, akkor ez nem hibának, hanem félreértésnek tekintendő, melynek következményeivel a soundpainternek kell ismét számolnia. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy egy kijavítandó hiba helyett, egy-egy félreértés pusztán egy új – potenciális következményekkel bíró – helyzetet eredményez, melyet a hangfestőnek figyelembe kell vennie, vagyis ehhez kell igazítania a kompozíció további részét.¹³ Ebből látható hogy a jelnyelv segítségével létrejött közösségi alkotások inkább hasonlítanak egy közös beszélgetésre, mint valami szigorú terv alapján végrehajtott akcióra.

A gyakorlatokhoz ajánlott jelekről szóló videók itt érhetőek el: <https://youtu.be/1afKlq9jLxA>

Gryllus Samu zeneszerző, soundpainter. Jelenleg a Színház- és Filmművészeti Egyetem doktorjelöltje, ahol soundpaintinget is oktat az egyetemre érkező Erasmus hallgatóknak. A bécsi VMI Conservatory zeneszerzés tanszékének vezetője, a győri Széchenyi István Egyetem Varga Tibor Zeneművészeti Intézetének tanára, ahol a hangszeres hallgatóknak oktat soundpaintinget.

www.samugryllus.info

¹³ Ez a gyakorlat egyébként sok zenei vagy színházi improvizáció elméletében helyet kapott ahol legtöbbit a “love your mistakes” vagy a “use your mistakes” (a.m. “szeresd a hibáidat” illetve “használd a hibáidat”) elnevezésekkel találkozhatunk. ld. pl. <http://tjohnsonmediagroup.com/blog/improve-with-improv-use-your-mistakes>