



Sztuka audiowizualna na scenie wizualizacji muzycznej

„PRESTO” 126/4”

Muzyka: Ludwig van Beethoven, Bagatela fortepianowa op. 126 nr. 4, presto (1824), w wykonaniu Paula Komena (2003) na fortepianie młoteczkowym zbudowanym przez Conrada Grafa (1824), znajdującym się w Domu Beethovena, jako stały depozyt rodziny Hummel.

Produkcja: Johanna Dombois (koncepcja, reżyseria, dramaturgia, kierownictwo artystyczne), Uli Lechner (kierownictwo efektów wizualnych), Florian Dombois (idea, koncepcja, kierownictwo projektu), Martin Suttrop (koncepcja). Wyprodukowano dla Domu Beethovena we współpracy z Vertigo Systems GmbH oraz rmh – new media gmbh. © Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin (2004).

Czas prezentacji: 4 minuty

To co w języku potocznym oznacza „drobiazg”, w twórczości Beethovena stanowi o wiele więcej. Bagatela h-moll op. 126 nr. 4, z określeniem tempa „presto” urzeka właśnie swoją krótkością i w pełni zasługuje na miano nowoczesnej. Beethoven skomponował ją z początkiem 1824 w ramach swojego trzeciego cyklu bagateli, który sam opisał jako: „6 bagateli ... tylko na fortepian, najlepszych w tym rodzaju jakie napisałem”. Słuchany utwór został wykonany na fortepianie młoteczkowym Domu Beethovena, zbudowanym w roku powstania dzieła i odtwarzającym w sposób idealny beethovenowskie brzmienie.

Wizualizacja „Presto 126/4” , za pomocą technik digitalnych przetwarza elementy form, natężenie dźwięku oraz spektra brzmienia muzyki w trójwymiarowy obraz. Układ elementów optycznych: barwne cząsteczki, punkty oraz ruch, sprzężone ze strukturą muzyczną oraz przepływem informacji cyfrowej, umożliwiają ujrzenie estetycznej i fizycznej strony dźwięku. Powstaje nastrój liryczno-intymny.

Elementy wizualizacji „Presto 126/4”:

1. Barwne cząsteczki

Dające się fizykalnie wymierzyć dźwiękowe spektrum utworu zostało za pomocą analizy częstotliwości podzielone na cztery zakresy. Te cztery zakresy dźwiękowe zostały przedstawione jako barwne cząsteczki powstałe z ruchomych i uformowanych kolorowych elementów: błękitne koła, czerwone kwadraty, zielone wstęgi oraz żółte trójkąty. Ilość i szybkość przepływu barwnych elementów jest uzależniona od natężenia częstotliwości (siły dźwięku). Poprzez odpływ (cofanie się) kolorowych cząsteczek powstaje trójwymiarowy obraz. Po raz pierwszy użyto tu analizy częstotliwości dźwięku i jej wizualizacji, stosowanej dotychczas w odtwarzaczach medialnych, do przeniesienia jej w przestrzeń trójwymiarową.

2. Interakcja

Osoby uczestniczące mogą wziąć udział w „malowaniu” dźwięków. Barwne elementy można przesuwając pionowo i poziomo za pomocą urządzeń do interakcji (półkula-błękitne koła; Joystick-czerwone kwadraty; sznury-zielone wstęgi; trójkąty dotykowe-żółte trójkąty). Dzięki działaniom interakcyjnym uczestników spektaklu powstaje każdorazowo niepowtarzalna przestrzeń obrazów, jako wizualizacja przepływu informacji elektronicznej.

3. Punkty

Czarne punkty i kierunek ich przepływu ukazują muzykalną formę utworu. Powstaje ona z powtarzania dwóch części, bardzo różniących się nastrojem: ABAB

A charakter marszowy ruch poziomy

B charakter sferyczny ruch pionowy

Miejsca partytury szczególnie uwypuklone dynamicznie (sforzati) zostały zobrazowane przez nabrzmienie punktów.