



Audiovisual artístico em área para visualização musical

“PRESTO 126/4”

Música: Ludwig van Beethoven, bagatela para piano op. 126 Nr. 4, numa gravação com Paul Komen (2003) em piano de cauda de Conrad Graf (1824) da Casa de Beethoven (doação da Família Hummel).

Produção: Johanna Dombois (concepção, encenação/dramaturgia, direcção artística), Uli Lechner (direcção dos efeitos visuais), Florian Dombois (ideia, concepção, direcção do projecto), Martin Suttrop (concepção). Produção para a Casa de Beethoven em colaboração com Vertigo Systems GmbH u. rmh – new media gmbh. Fraunhofer-Institut f. Medienkommunikation, Sankt Augustin (2004).

Duração da representação: 4 minutos

O que na linguagem comum apenas significa “insignificância” é na criação de Beethoven mais do que uma obra secundária. A bagatela h-Moll op. 126 Nr. 4 com a designação de andamento “Presto” prima exactamente pela sua pouca duração e foi justamente caracterizada de moderna. Beethoven compô-la no início de 1824 durante o seu terceiro ciclo de bagatelas que ele próprio descreve como: “6 bagatelas ... somente para piano, são provavelmente as melhores deste género, as quais fui eu que escrevi”. A obra pode ser ouvida aqui num ensaio em piano de cauda da Casa de Beethoven que foi construído no ano da formação da obra e que reflecte o som ideal de Beethoven.

A Visualização “Presto 126/4” coloca partes de padrões, intensidade de sons e espectros de tons da música em imagem tridimensional através de execução digital. Os elementos ópticos de formação (corpos coloridos, pontos e movimento) são emparelhados na estrutura musical e fluxo de dados digitais, tornando, por assim dizer, visível o lado estético e físico do som. Disso resulta uma disposição intimamente lírica.

Os elementos da visualização musical “Presto 126/4”:

1. Corpos coloridos

Com a ajuda de um analisador de frequência, o espectro de tons da peça, mensuráveis fisicamente, foi repartido em quatro campos de frequência. Os quatro campos de frequência são representados por corpos coloridos de origem em partículas de cor móveis e moldáveis: círculos azuis, quadrados vermelhos, fitas verdes, triângulos amarelos. A intensidade da frequência (intensidade de som) influencia a velocidade e a quantidade de saída das partículas de cor. A imagem tridimensional forma-se na medida em que as partículas de cor escorrem para trás.

Este processo de análise de frequência aplicado aos Mediaplayers e a sua visualização foram pela primeira vez transferidos para um espaço virtual 3D.

2. Interação

Os espectadores podem participar nesta “pintura de sons”. Os corpos coloridos podem ser movidos horizontal ou verticalmente com os seus respectivos instrumentos interactivos (Trackball–círculos azuis; Joystick–quadrados vermelhos; cordas–fitas verdes; triângulos de contacto–triângulos amarelos).

Através da interação dos espectadores, cada representação transforma-se numa corrente individual de imagens da visualização do fluxo de dados digitais.

3. Pontos

Os pontos pretos e a direcção que tomam é que retratam o padrão musical da peça. Ele é composto por duas partes muito distintas em afinação e repetição: ABAB

A Tipo marcha movimento horizontal

B Tipo ambiente movimento vertical

Partes excepcionalmente dinâmicas (Sforzati) da partitura são representadas simbolicamente através do aumento dos pontos.