

Week 2, opdracht 3

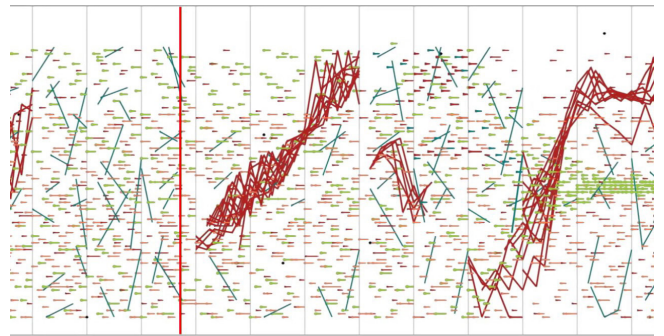
Creatief denken

Het idee van deze opdracht was hoe je beeld (tekeningen om kon zetten naar geluid. Op deze manier kun je geluid (en muziek) op een hele andere manier ervaren dan je normaal zou doen. Ook is dit een manier waarop je dove mensen enigzins de ervaring van geluid duidelijk kan maken.

Van alle zintuigen zijn mensen het meest afhankelijk van hun zicht. Denk bijvoorbeeld wanneer je door het bos loopt en je hoort iets achter je ritselen; je kijkt gelijk achterom om te checken of je het goed had gehoord en of er misschien gevaar dreigt. Enkel het geluid biedt bij het controleren op gevaar minder zekerheid, en niet alleen bij het controleren op gevaar. Zicht zorgt voor duidelijkheid, als we iets zien, kunnen we het makkelijker begrijpen.

Door visuele beelden toe te voegen aan geluidsfragmenten haal je het 'mysterieuze' weg van het geluid maar maak je het makkelijker te begrijpen voor mensen met minder kennis over muziek of voor dove mensen.

In vrijwel ieder voorbeeld van componisten die audio visueel uitwerken, is het stil als er geen objecten zijn; ieder object betekend dus een geluid. Deze objecten kunnen verschillen in vorm, kleur en plaats. Uiteraard zorgen deze verschillen ook voor verschillen in het geluid.



(bron: <https://www.youtube.com/watch?v=nvH-2KYYJg-o>)

Iannis Xenakis was een van de voorbeelden uit de lesstof. Zijn werk *Pithoprakta* (1957) lijkt op het eerste oog op het beeld wat je ziet als je in een DAW met een MIDI/audio file aan het werk bent. Het verschil is dat er een stuk meer variatie zit in het uitbeelden van het geluid.



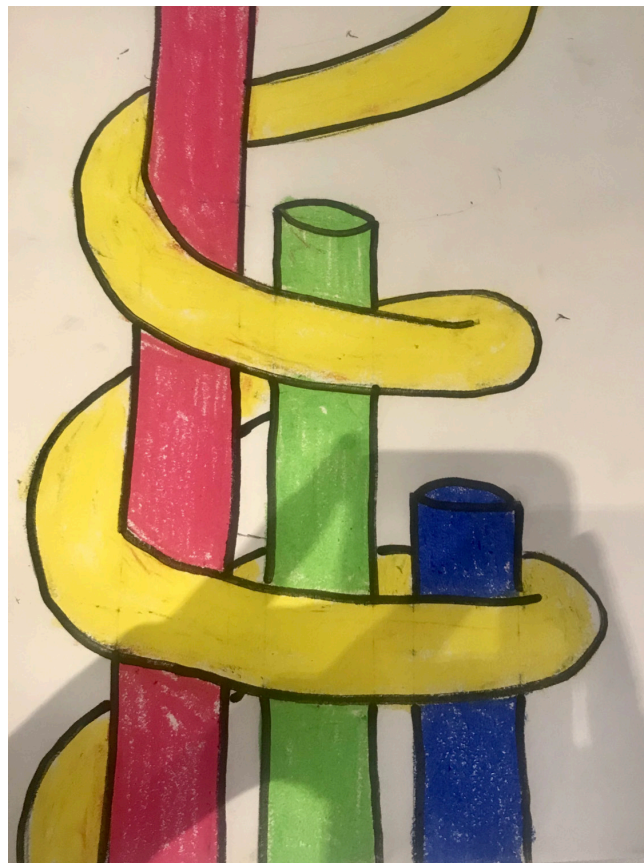
Zoals ik al beschreef, lijkt *Pithoprakta* op wat je ziet in DAW (voorbeeld is uit Ableton Live), de compositie zal ook inspiratie hebben geboden bij het ontwerpen van deze programma's.

Wat naar voren komt in deze twee afbeeldingen is dat verschillende tonen worden aangegeven met objecten die op verschillende locaties staan. Het volume van het geluid wordt weergegeven door de breedte van het object. Dit heb ik beide toegepast in mijn eigen werk.



Dit was de eerste illustratie die ik had gemaakt. Het geluid is hier uitgebeeld in de breedte van de objecten (net zoals de tweede afbeelding van de vorige pagina). De audio begint bovenin.

Het blauwe representeerd de toonhoogte; hoe breder, hoe lager de toon.
Het gele gepresenteerd het volume; hoe breder, hoe hoger het volume.



Het tweede ontwerp is wat is een 3D illustratie geworden, ik had dit idee meteen in mijn hoofd, al voor dat ik aan de opdracht begon.

De audio begint met de roze balk als toon, daarna volgen de groene en de blauwe. Het gele dat er omheen slingert is de galm die je hoort, die gaat enigzins ook een beetje heen en weer (penning).

Deze illustratie komt meer overeen met hoe een MIDI-file wordt weergegeven; de drie noten die na elkaar beginnen, werkt volgens hetzelfde systeem. Het gele is wel een unieke toevoeging.

Het eerste duidelijke verschil tussen mijn ontwerpen en de voorbeelden van de eerste pagina is dat mijn ontwerpen van boven naar beneden gaan, de voorbeelden gaan van links naar rechts. Hier zit geen gedachte achter, toen ik de tekeningen maakte, leek dit me simpelweg de meest logische manier.

Een tweede verschil is dat in mijn illustraties de objecten meer met elkaar 'samenwerken', meer met elkaar verbonden zijn en ze lijken ook meer op elkaar waardoor ze minder goed van elkaar te onderscheiden zijn. In het voorbeeld van Iannis Xenakis zijn de objecten duidelijk van elkaar te onderscheiden; hierdoor kan je, wanneer er geluid onder afgespeeld, duidelijk zien welk object welke 'betekenis' heeft.

Wanneer je een compositie aan andere mensen laat horen, wil je dat ze luisteren naar het geheel, niet naar alle losse 'puzzelstukjes' en hoe die samengevoegd zijn. Daarom heb ik het op deze manier gedaan.

Pithoprakta van Iannis Xenakis is zonder twijfel functioneler, mijn ontwerpen gaan denk ik meer over het gevoel van het geluid.

Dit kan beter gemaakt worden door het daadwerkelijk te animeren tot een video met het geluid eronder afgespeeld.

Verder weet ik zeker dat je hetzelfde geluid op verschillende manieren visueel kan weergeven, en ik denk dat er genoeg betere manieren zijn om deze audio stukken te illustreren.

Ik vond dit een hele leuke opdracht, het heeft deuren voor mij geopend en ik wil hier zeker verder mee gaan!