

Opera Looper

Opera Looper (2009)

iPody, oprogramowanie Animata, karta dźwiękowa

Stworzony w oparciu o nasze wcześniejsze doświadczenie z projektu „MobileJam”, „Opera Looper” umożliwia nowe, muzyczne doznania, których doświadczyć można w gronie kilku osób dzięki wspólnemu tworzeniu pętli (loopów) dźwiękowych przy pomocy czterech iPodów. „Opera Looper” to połączenie dwóch narzędzi: opartego na samplach (próbkach) systemu dźwiękowego, napisanego w programie Pure Data, oraz systemu animacji w czasie rzeczywistym, stworzonego w programie Animata. „Opera Looper” zadebiutował w ramach cyklu Opera Unbound, zorganizowanego przy współpracy z Samu Gryllusem, Brooklyn Museum oraz Extremely Hungary.

System składa się z komputera-serwera, do którego podłączone są cztery iPody Touch, działające jako zdalne kontrolery. Pewne klawisze oraz kombinacje klawiszy rozpoczynają, zatrzymują i zmieniają różne parametry wcześniej skomponowanych pętli dźwięków. Jeden użytkownik może jednocześnie kontrolować cztery różne sample, a tworzona w ten sposób muzyka może składać się z maksymalnie 16 warstw. Technika kompozycji dźwiękowej przywodzi na myśl niektóre prace Mozarta bądź Haydna (muzyczne gry kościane).

Część projekcyjna wystawy składa się z czterech scen, stworzonych w oprogramowaniu Animata, które reagują na dźwięk w czasie rzeczywistym. Z systemu mogą na raz korzystać 4 osoby. Wybrana scena jest wyświetlana na płótnie i może składać się z czterech postaci, bądź czterech grup postaci. Każdy z użytkowników otrzymuje iPoda powiązanego z konkretnym „bohaterem”. Muzyka tworzona za pomocą iPodów sprawia, że postaci zaczynają poruszać się pod jej dyktando. Na potrzeby wystawy powstały cztery sceny: komedia muzyczna w stylu Franza Lehára, barokowa opera kameralna, opera romantyczna oraz minimalistyczna muzyka amerykańska.

[nggallery id=78]