

Music Space & Architecture

De opgave bestaat uit interpreteren van ruimtelijke thema's op basis van een muziekstuk. Het eerste deel van de opgave bestaat uit het omzetten van het muziekstuk in structuurmodellen. Het tweede deel is het ontwerpen van een element op basis van de muziek en hiermee een ruimte vormgeven waarin het muziekstuk kan worden beleefd.

Tabula Rasa - Ludus - Arvo Pärt

Dit vioolconcert voor 2 violen, strijkorkest en geprepareerde piano is gecomponeerd door Arvo Pärt in 1977.

IN HET KORT - Het concert bestaat uit 3 delen, die ik de titels 'spel', 'vallen' en 'opbouw' heb gegeven. Het 'spel' beslaat het grootste deel van het stuk [8 minuten] eindigend in een climax. Daarna volgt het 'vallen' en uiteindelijk wordt het van de grond af - heel solide - weer opgebouwd tot een 2e climax.

SPEL - Dit deel bestaat uit negen delen die afgewisseld worden met stiltes. Het orkest legt met kwartnoten de basis waarop de twee violen verder borduren in achtsten en zestienden. De violen reageren continu op elkaar - een spel van afstoten en aantrekken - en zoeken uiteindelijk samen hun weg. Naarmate het stuk vordert worden de stiltes steeds korter en de contrasten verscherpt. Uiteindelijk wordt na acht minuten de climax bereikt.

VALLEN - In het tweede deel lijkt het hele stuk uit elkaar te vallen, het komt enorm op je af. Het tempo neemt af.

OPBOUW - In het laatste deel wordt het stuk heel rustig, gestructureerd en gelijkmatig weer opgebouwd en resulteert uiteindelijk in een tweede climax, op dat moment krijg je bijna de indruk deze aarde te ontstijgen.



structuurmodel 1

Gehele muziekstuk

Dit model geeft voor mij globaal het muziekstuk weer. De solide en gelaagde basis staat voor het orkest en de twee draden geven het spel van de 2 violen weer die 'spelen' op de solide basis. Uiteindelijk ont-stijgen beide het 'aardse'.



structuurmodel 2

Stiltes

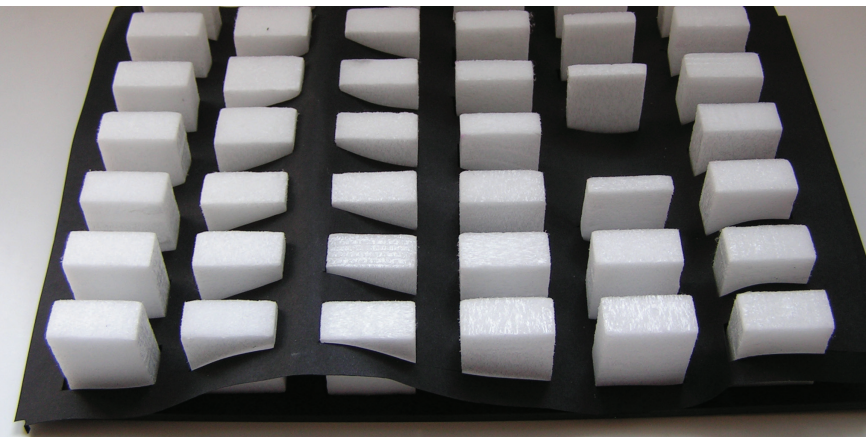
De stiltes in het muziekstuk zorgen voor een enorme spanningsopbouw. De stiltes worden steeds korter naarmate het stuk vordert en de contrasten tussen de stiltes en de muziek worden groter. Dit model geeft voor mij weer wat hier gebeurt. Hoe kleiner de afstand, hoe minder zichtbaar wat zich achter de wand afspeelt, en daardoor des te spannender.



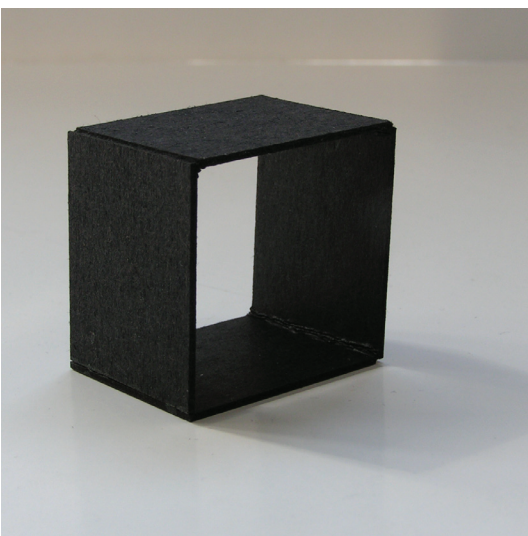
structuurmodel 3

Spel

Dit model gaat over twee elementen die op elkaar inspelen. Het bijna rigide stramien en de twee violen. De stilte - een gapend gat - maakt me bewust van de vaste structuur, maar geeft ruimte. De contrasten tussen de twee elementen geven vorm en spanning.

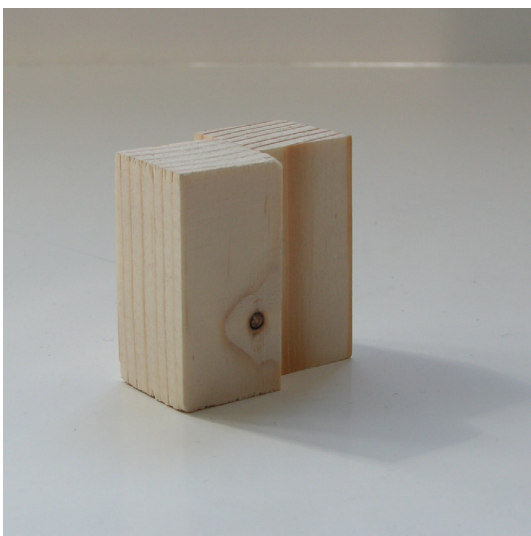


structuurmodel 4



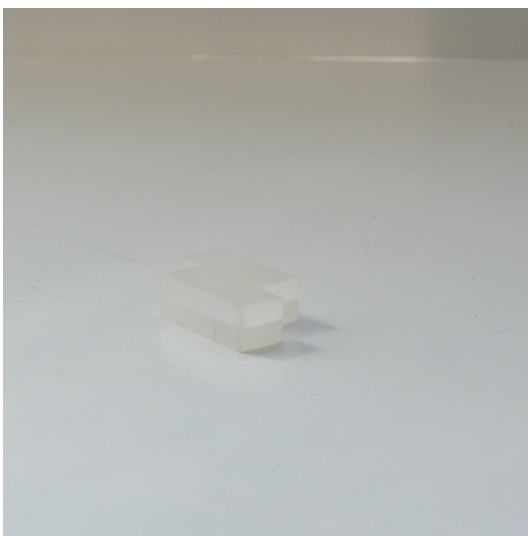
kader [1/4]

+



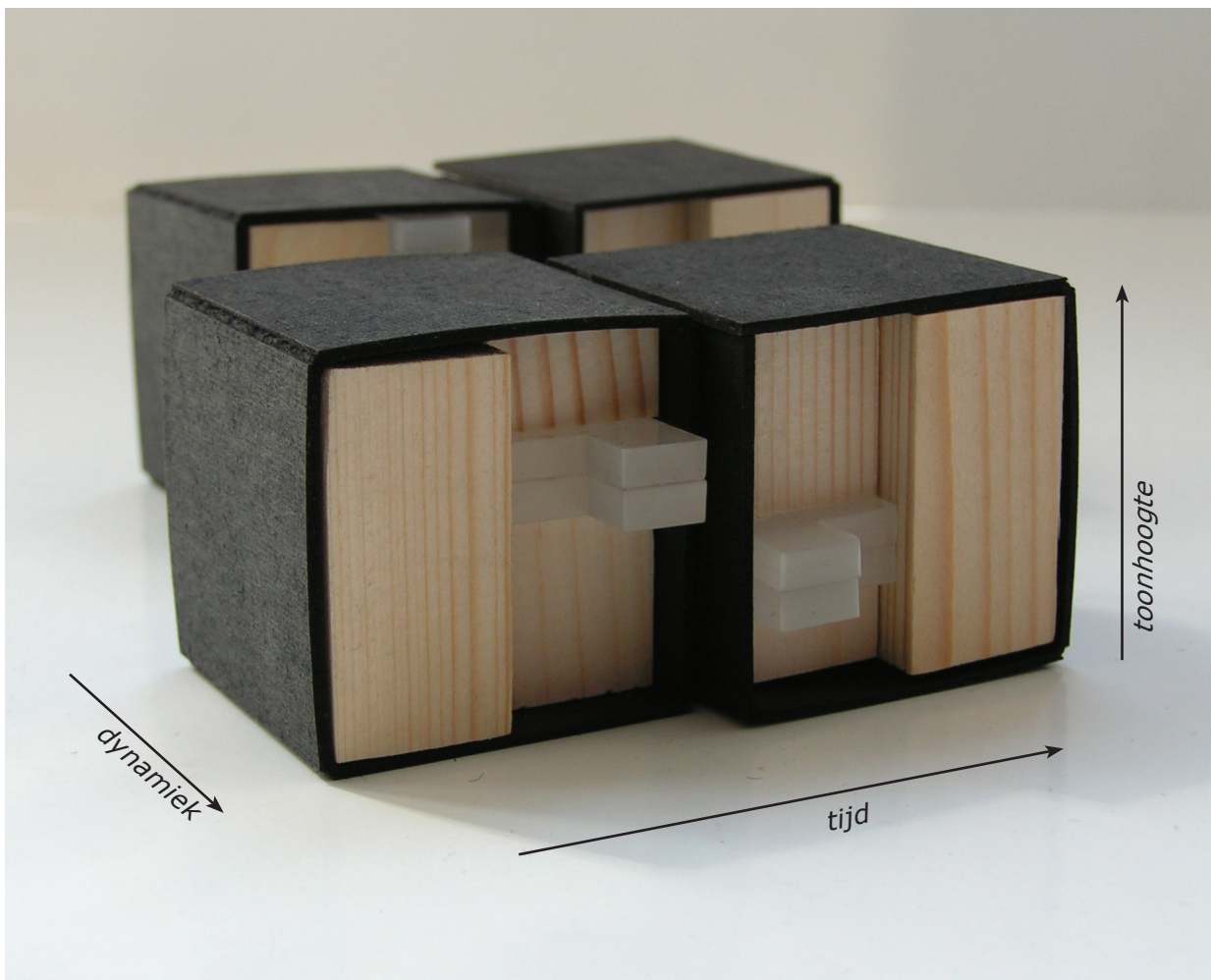
2e viool [1/8]

+



1e viool [1/16]

=



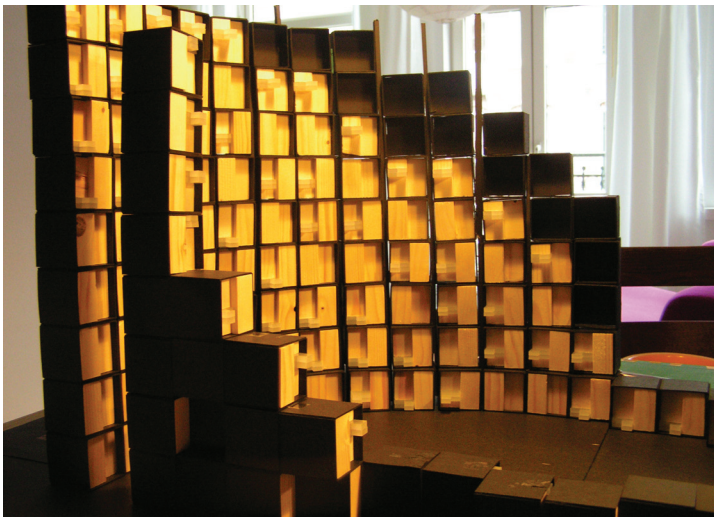
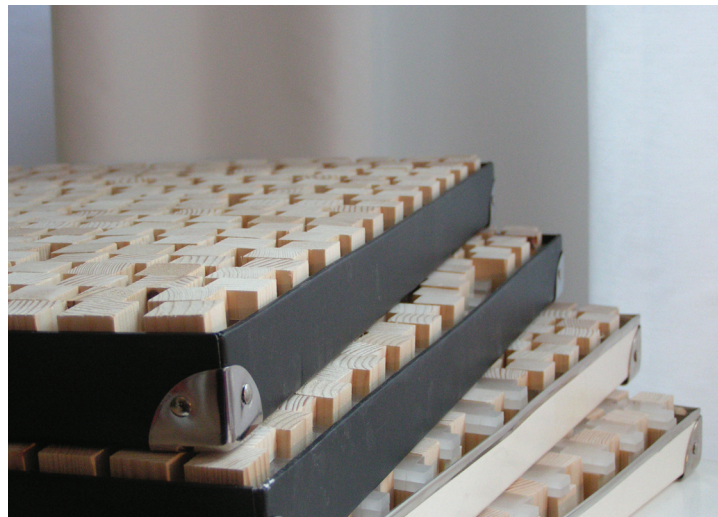
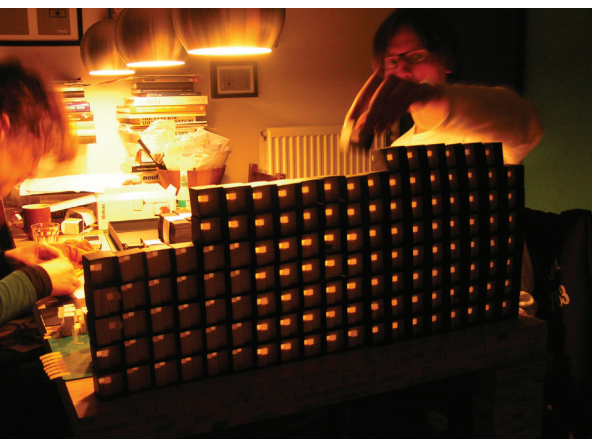
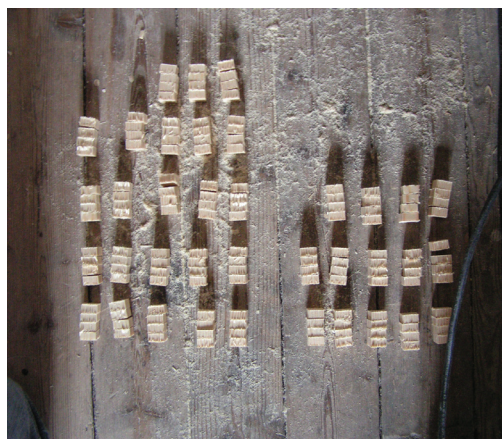
element

Het kader is het stramien van de muziek. Het vierkante kader staat voor de constante basis van kwartnoten.

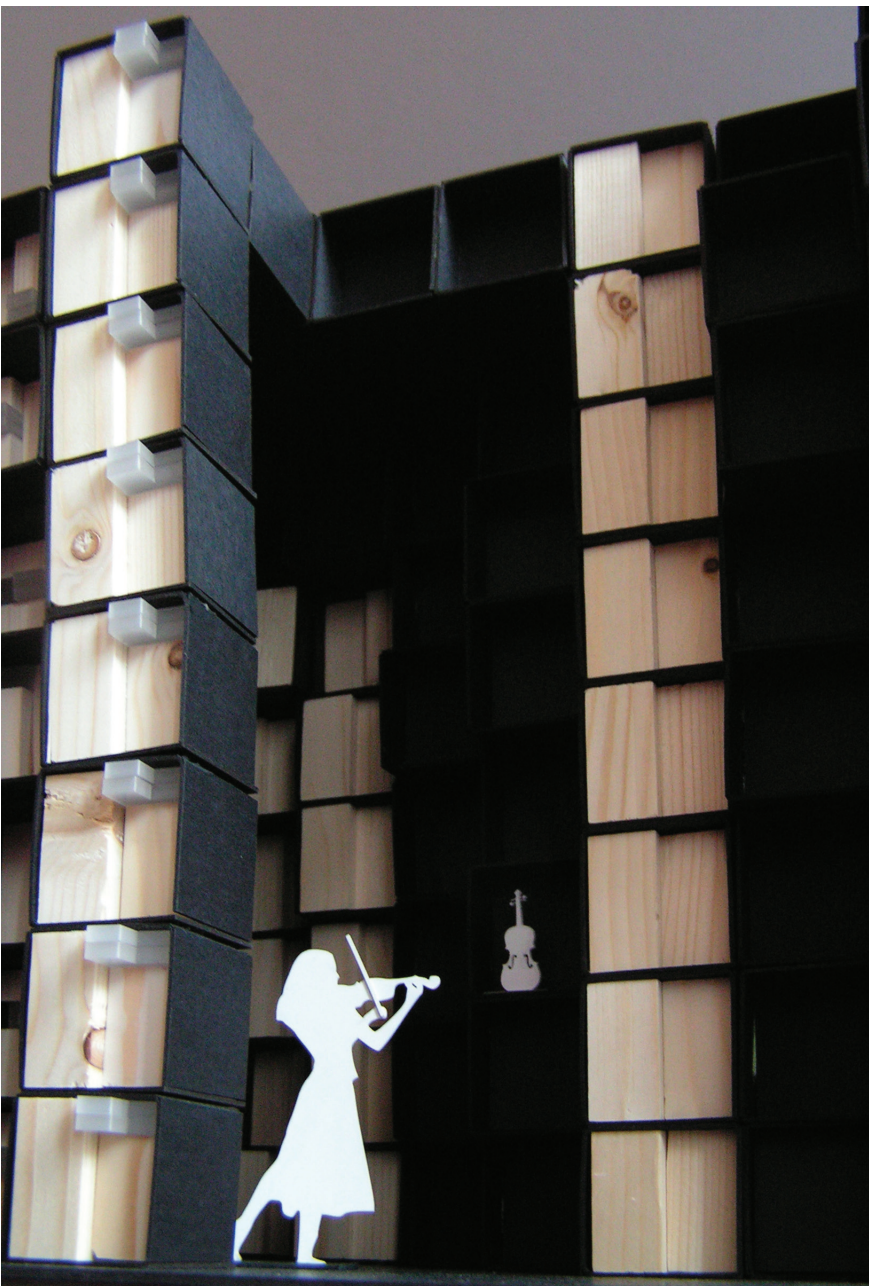
De stiltes zijn zwartgepulde kaders die ervoor zorgen dat de totaliteit van de muziek sterker wordt.

De houten blokjes symboliseren de tweede viool die samen met de eerste viool binnen het stramien het spel speelt. Het hout staat voor de warme en lage tonen van deze vioolpartij. De verhoudingen vloeien voort uit de achtste noten.

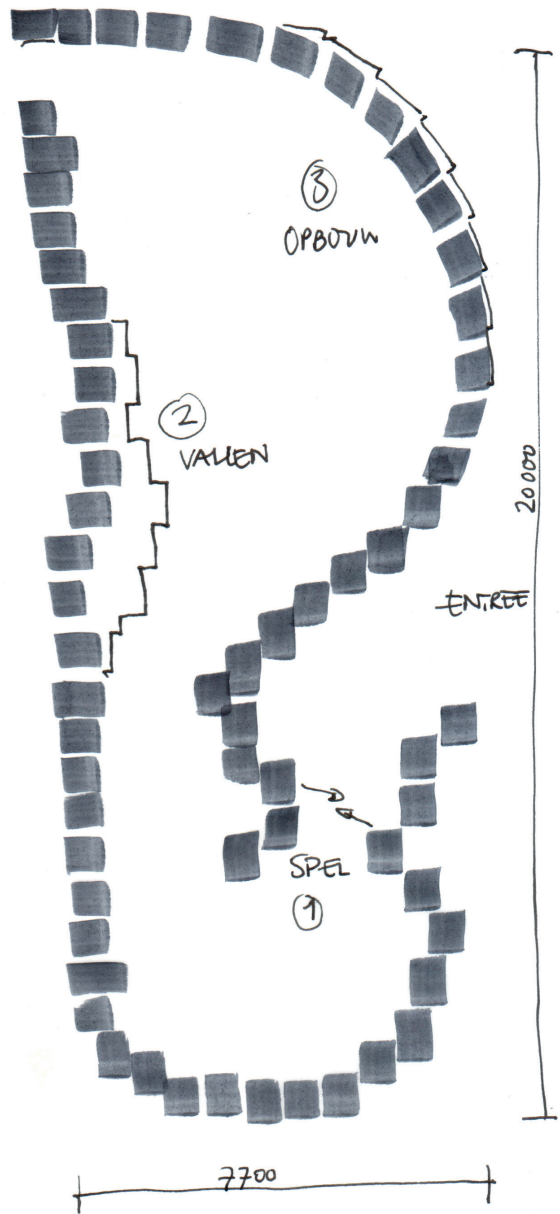
De eerste viool - licht maar toch dominant - snijdt met haar zestiende noten door het hele muziekstuk heen. Ondanks de hoge - soms bijna zwevende - tonen is zij het meest dominant aanwezig. Het translucente opaal perspex zorgt voor een spannend spel van licht.



productieproces



entree



plattegrond

Muziekruimte

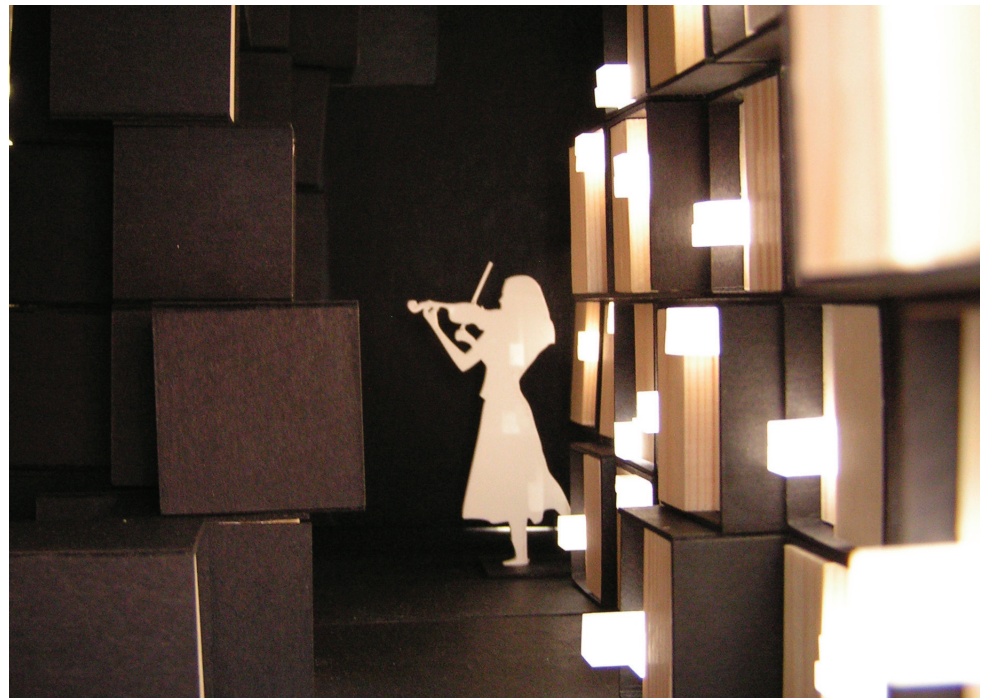
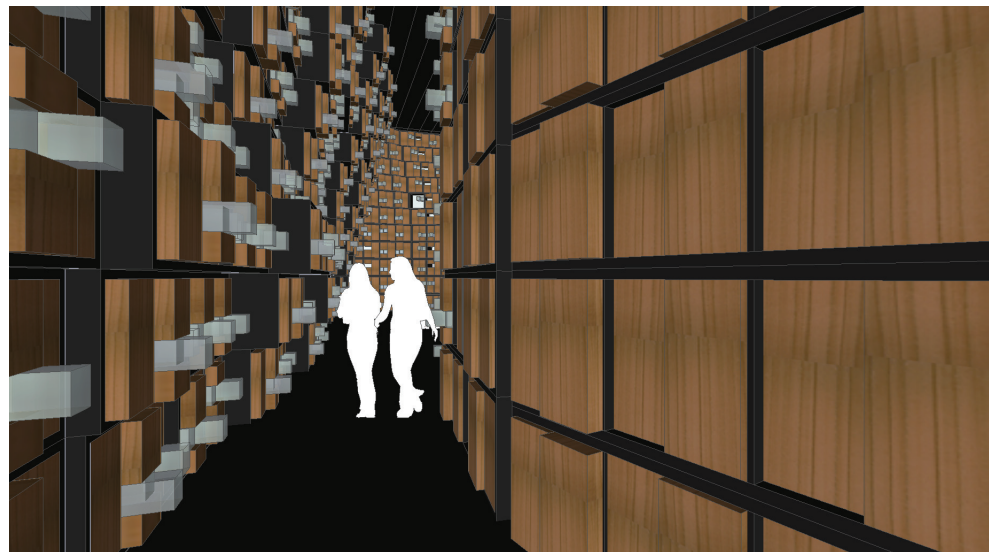
Het ontwerp voor de Tabula Rasa-ruimte is een route waarin de sfeer van het muziekstuk beleefd wordt.

De entree - de eerste parallelle viooltonen van het muziekstuk - is de inleiding van de Tabula Rasa.

Vervolgens loop je langs de wanden die een spel met elkaar spelen door naar elkaar toe hellen en weer afstand nemen.

Dan bereik je het meest benauwende deel. De wanden en het plafond lijken op je af te komen.

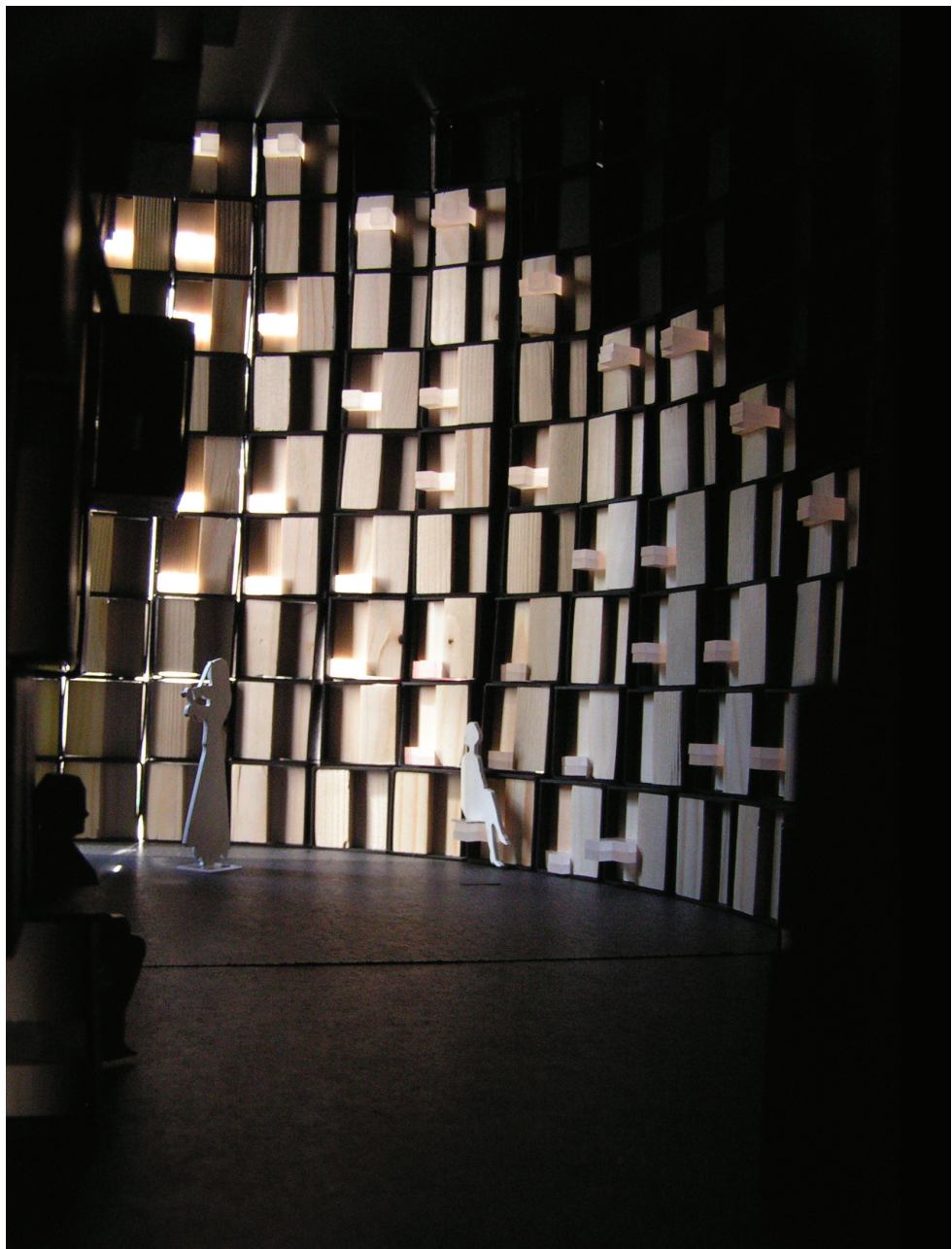
Tenslotte arriveer je in een hoge lichte ruimte. De opbouw van de wandelementen is gestructureerd met aan het einde een climax van licht.



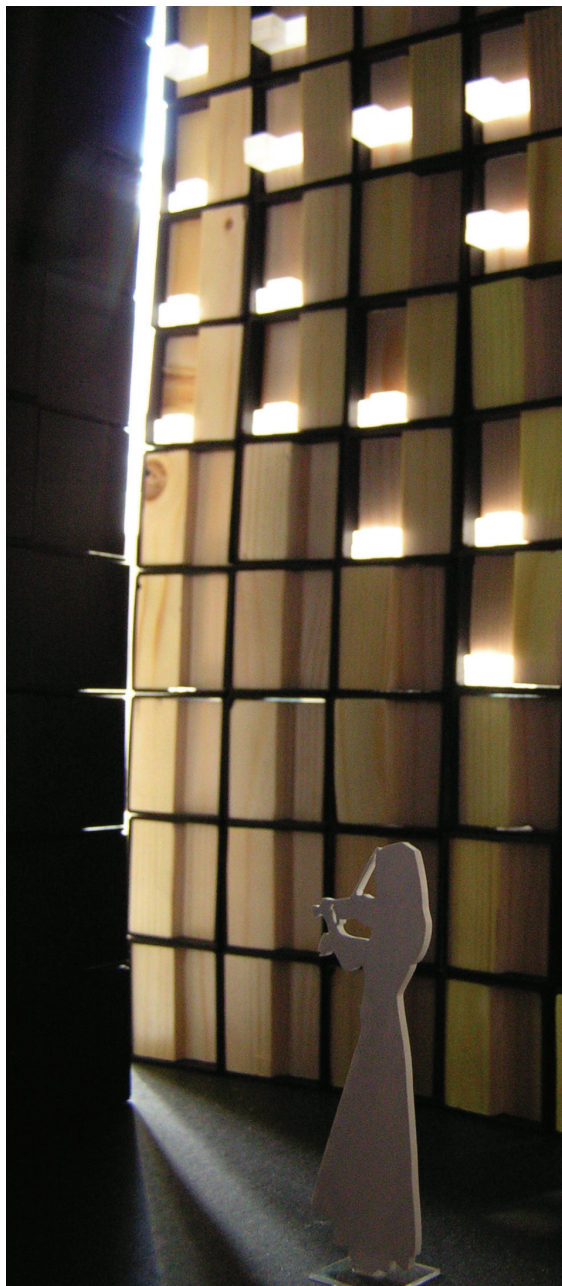
spel



vallen



opbouw



climax