

Nowe elementy własnej techniki kompozytorskiej w III Symfonii na orkiestrę w świetle wybranych iluzji wizualnych i audialnych

Arkadiusz Kątny

02.02.2020 r.

Wrocław

Praca doktorska

STRESZCZENIE

III Symfonia Arkadiusza Kątnego jest współczesnym utworem na orkiestrę zainspirowanym nieskończonością w iluzjach wizualnych oraz audialnych. Niniejsza dysertacja opisuje proces powstawania symfonii. Kompozytor eksploruje świat iluzji i mechanizmów ich działania w celu stworzenia nowej struktury o cechach iluzorycznych oraz włączenia jej do muzyki symfonicznej. *The Effect of an Endless Grid (Efekt niekończącej się siatki)* Arkadiusza Kątnego został zbudowany w 2019 r. i jest zainspirowany *Shepard Tone* znanego również jako *Shepard-Risset Glissando*, jak również osiągnięciami Diany Deutsch, Lionela i Rogera Penrose oraz sztuką Mauritsa Cornelisa Eschera. *The Effect of an Endless Grid* Arkadiusza Kątnego stwarza wiele muzycznych możliwości do kreatywnej pracy w ramach partytury. W III Symfonii jest zaimplementowany w wielu warstwach, zarówno w aspekcie mikro, jak i makroformy oraz staje się *strukturą rozciągania czasu*. Instrumenty smyczkowe podzielone są na dwie główne warstwy. Warstwy noszą nazwę *Grid (siatka glissand)* podlegająca akceleracji lub retardacji) oraz *Flow (przepływ – materiał muzyczny zanotowany przy pomocny linii gradientowych)*. Obie warstwy tworzą *Plexus (splot)*, który działa na zasadzie *teselacji*, jedna warstwa staje się tłem dla drugiej. Ten muzyczny *splot* poddawany jest ciągłym metamorfozom. Notacja charakteryzuje się dużą różnorodnością graficzną, w celu rozróżnienia obu warstw. Instrumenty dęte wykonują kolejne struktury harmoniczne na zasadzie morfingu oraz filtrowania częstotliwości. Grupa instrumentów perkusyjnych dopełnia najniższe i najwyższe pasma głównie kategoriami szumowymi. W partyturze został zastosowany rozszerzony, autorski system kropek przedłużających wartości nut. Wprowadzona została również struktura wertykalnych linii pokazujących puls, pozwalających na uproszczenie zapisu. W konsekwencji kompozytor tworzy i wykorzystuje wiele nowych rozwiązań graficznych. Orkiestra rozmieszczona jest w określonej kolejności, zgodnie z częstotliwościami produkowanymi przez instrumenty,

w celu stworzenia iluzji dźwięku przestrzennego, poruszającego się wewnątrz orkiestry. Pomysł ten tworzy nowy sposób doświadczenia akusmatycznego w muzyce symfonicznej wykonywanej na żywo. Utwór został skomponowany dzięki nowo opracowanym technikom. W procesie ciągłego *stawania się* utworu *nieskończoność* pewnych elementów nie istnieje jako zjawisko ukazujące ich bezkres. Tak jakby rzeczywistość brzmieniowa skomponowanego utworu istniała symetrycznie i nieskończenie, zarówno przed rozpoczęciem utworu, jak i po jego zakończeniu. Utwór stanowi zatem w założeniu fragment *nieskończoności*, jak spacer po *schodach* Lionela Penrose'a. Jest to pierwsza próba poruszenia tematyki nieskończoności oraz iluzji w muzyce Arkadiusza Kątnego.

Słowa kluczowe / Keywords: auditory illusion, musical paradox, visual illusion, optical illusion, impossible figure, impossible object, tessellation, metamorphosis, infinity, endlessness, infinity in music, acousmatic sound, spatial sound, surround sound, symphony, symphonic music, orchestral music, immersive experience, immersive music, immersion, iluzja słuchowa, iluzja audialna, iluzja wizualna, iluzja optyczna, figura niemożliwa, obiekt niemożliwy, teselacja, metamorfoza, nieskończoność, bezkres, nieskończoność w muzyce, dźwięk akusmatyczny, dźwięk przestrzenny, symfonia, muzyka symfoniczna, muzyka orkiestrowa, doświadczenie immersyjne, muzyka immersyjna, immersja, Shepard Tone, Shepard-Risset glissando, Diana Deutsch, Roger Penrose, Lionel Penrose, Maurits Cornelis Escher, Oscar Reutersvärd, Arkadiusz Kątny, III Symfonia, Symphony No. 3, Efekt niekończącej się siatki, The Effect of an Endless Grid, The Endless Grid Effect, minimalism, minimalizm, esencjalizm, essentialism