

Stephane Ginsburgh & Stefan Prins

Piano Hero



Stephane Ginsburgh *piano*
 Stefan Prins *electronics*
 Florian Bogner *sound & electronics*

BLAUWE ZAAL

Ludwig van Beethoven

Pianosonate nr 29 in Bes, opus 106 'Hammerklavier' 45'

- . Allegro
- . Scherzo
- . Adagio Sostenuto
- . Largo, Allegro Sostenuto

pauze

MUZIEKSTUDIO

Stefan Prins

Piano Hero, een immersieve cyclus voor midi-keyboard, concertvleugel, live-camera's, video and live-electronics (2011-2017)

- | | |
|----|-----|
| #1 | 8' |
| #2 | 14' |
| #3 | 22' |
| #4 | 13' |

wo 6 feb 2019

Podium Blauwe zaal & Muziekstudio / 20 uur

pauze omstreeks 20.45 uur / einde 22.05 uur



Gelieve uw GSM uit te schakelen.

Grand café deSingel drankjes / hapjes / snacks / uitgebreid tafelen
 open alle dagen: 9-24 uur / informatie en reserveren: +32 (0)3 237 71 00 of
www.grandcafedesingel.be

D/2019/5.497/013



Vlaamse
overheid



Knack



deSingel is een kunstinstelling van de Vlaamse Overheid mediasponsors

De pianist is een androïde

“Wat zeggen pianisten over wie we zijn? Pianolaspeler Rex Lawson poneerde daarop een antwoord. Hoe machinaler pianisten over de toetsen snellen, hoe groter hun succes. Geen toeval dat de triomf van gerobotiseerd klavierspel samenviel met de opkomst van het recital als stijf geheiligd ritueel. Wat we van klaviervirtuozen verwachten, aldus Lawson, is dat ze spelen als machines.

De pianist als androïde, dat is ook het vertrekpunt van Stefan Prins' 'Piano hero'. Muziek voor piano, keyboard, elektronica en video die speelt op het kruispunt van alle regels van de concertkunst. Het resultaat is een kernfusie van beelden en klanken, die uitdaagt om na te denken over de verhouding tussen piano, pianist en publiek.

Met steeds de toevoeging: luister goed, je hoort niet wat je ziet. Op 25 maart 2017 liet Stéphane Ginsburgh in De Bijloke horen waarom deze superieure cyclus de 'Hammerklaviersonate' van onze tijd genoemd mag worden. Vanaf het keyboard stuurde Ginsburgh videoprojecties aan van een gedeconstrueerde piano waarop geroffeld, geschuurd en geturfd werd. De vleugelpiano daarentegen deed dienst als resonander lichaam, die de expressieve gestiek van de romantische virtuoos tot een nulpunt herleidde. Prins' compositie 'toont' muziek die autonoom wil zijn, maar zoek raakt in het spel tussen visuele virtualiteit en auditieve realiteit.”

Zo omschreef Tom Janssens de uitvoering van de cyclus 'Piano Hero' van Stefan Prins in De Standaard.

Hammerklavier

Vanavond staan Beethovens 'Hammerklavier' en de vierdelige cyclus 'Piano Hero' van Stefan Prins samen op het programma. Met een tijdsduur van om en bij de vijftien minuten is de 'Hammerklaviersonate' één van de indrukwekkendste pianowerken aller tijden. Berucht ook, omdat dit monumentale werk lange tijd als onspeelbaar gold. In 1817 vertelde Beethoven aan zijn leerling Czerny dat hij aan een sonate werkte die "mijn grootste sonate zal zijn". Na de voltooiing in 1818 schreef hij zijn uitgever dat de sonate "de pianisten veel last zal berokkenen" en "men zal het werk pas binnen vijftig jaar kunnen spelen". Het duurde inderdaad een hele tijd voor de eerste integrale publieke uitvoering plaatsvond. Meer bepaald 18 jaar later, in 1836, met niemand minder dan Franz Liszt aan de piano. In zijn 'Hammerklaviersonate' gaat Beethoven ver over de grenzen heen van de toenmalige klaviersonates. Op alle vlakken zoekt hij de extremen op. Ook in emotionele zeggingskracht en technische moeilijkheidsgraad kent dit romantische meesterwerk geen precedent. Zo intens meeslepend en sensationeel als dit werk is voor de luisteraar, zo veeleisend en verraderlijk is het voor de pianist. Beethoven wisselt veelvuldig van ritme en tempo en verwerkt het motivisch materiaal met doorwrochte contrapuntische technieken tot een overrompelende rots muziek van drie kwartier. Qua omvang en eigenzinnigheid valt deze sonate te vergelijken met zijn Negende Symfonie, waardoor ze vaak de stempel van 'symfonie voor piano' krijgt.

Piano Hero, een immersieve cyclus

"Immersie is de perceptie van fysiek aanwezig te zijn in een niet-fysieke wereld. Deze perceptie wordt gegenereerd door de gebruiker van virtual reality technologie te omgeven met beelden, geluid of andere stimuli die een totaalomgeving simuleren. Immersie betekent letterlijk onderdompeling. Ruimtelijke immersie doet zich voor wanneer een speler de gesimuleerde ruimte als perceptueel overtuigend ervaart. De speler heeft het gevoel van effectief 'daar' te zijn en de gesimuleerde wereld wordt als 'echt' ervaren."

(bron: Wikipedia)

"If something startles the player out of immersion and into reality, out of illusion and into insight, then we have a moment of arrest remarkably similar to the instant when an antibody latches onto a virus. Suddenly, a shift in the system (immunological or ideological) occurs, and nothing remains the same."

(bron: J. Blais, J. Ippolito, *At the Edge of Art*, Thames & Hudson, 2006)

De hedendaagse concertvleugel is geperfectioneerd in de negentiende eeuw en bestaat uit een klavier, een stel metalen snaren en een ingenieus mechanisme van hamers en dempers, die dienen voor het overbrengen van de spierkracht van de pianist op de snaren. De houten klankkast van de piano versterkt de trillingen van de snaren wanneer die worden aangeraakt met een hamer. In 'Piano Hero' is deze configuratie 'geupdate' en in een hedendaagse context geplaatst, waarbij enkele typische 21ste eeuwse artefacten worden gebruikt: het klavier is een elektronisch keyboard, de computer zorgt voor de transmissie en de snaren worden bespeeld door een virtuele pianist - de avatar van de pianist in vlees en bloed die op de scène zit - terwijl de resonerende houten klankkast is vervangen door een set van elektromechanische luidsprekers.

Maar niet alleen de 'piano' wordt gerecontextualiseerd. Ook het mechanisme van 'waarneming', zoals dit gebeurt door het publiek, ondergaat een radicale verandering van betekenis in en samenleving waarin alsmat meer wordt 'gemonitord', zij het door miljoenen security camera's in de publieke ruimte, door een netwerk van satellieten die kunnen inzoomen op de menselijke schaal op het internet waarop dagelijks miljoenen homemade video's worden gepost en bekeken door miljoenen anonieme bezoekers.

Piano Hero #1 is point zero van de Piano Hero cyclus: de pianist wordt een operator in een wereld van bits en bytes. Vanaf Piano Hero #2 komt de concertvleugel (die een 'fremdkörper' werd in de context-shift van Piano Hero #1) opnieuw in het spel, als een hybride body die ten volle de spanning articuleert tussen realiteit en virtualiteit, het menselijke en het mechanische, het verleden en het heden. Nadat ze opnieuw werden ingevoerd in Piano Hero #2, komen de resonante eigenschappen van de piano en de versterking daarvan opnieuw op het voorplan in Piano Hero #3. De piano wordt er een resonantiekamer, een black box, een filter in a computergestuurd feedback systeem, waardoor een nauwelijks te controleren chaos ontstaat waarmee de pianist dient in interactie te gaan. De hybride body van Piano Hero #1-2 wordt nu opnieuw getransformeerd en binnen een hybride toegevoegde realiteit geplaatst. In Piano Hero #4 tenslotte, vinden de pianist and het publiek elkaar in de multiple dimensies van deze toegevoegde realiteit.

Piano Hero #1 is een opdrachtwerk van en opgedragen aan pianist Frederik Croene.

Piano Hero #2 is een opdracht van Huddersfield Contemporary Music Festival en is opgedragen aan Mark Knoop.

Piano Hero #3 & #4 zijn opdrachtwerken van het Ultima Festival Oslo en de Bijloke Gent. #3 is opgedragen aan Stéphane Ginsburgh, #4 aan Meyer Prins.

Credits: video-opnames van Frederik Croene die zijn piano-frame bespeelt door Kobe Wens, Max-patches voor Piano Hero #1 & #2 zijn geprogrammeerd door Josiah Oberholtzer, Klaas Verpoest & Stefan Prins en werden later aangepast en opnieuw uitgevoerd door Florian Bogner. De patches voor Piano Hero #3-#4 zijn geprogrammeerd door Florian Bogner/ICST.

