Georg Holzmann

stateX5.5

für Bariton Saxofon, Cello, Kontrabass, Perkussion,
Laptop, Dirigenten, 12 Boxen und Live-Elektronik

Laptop

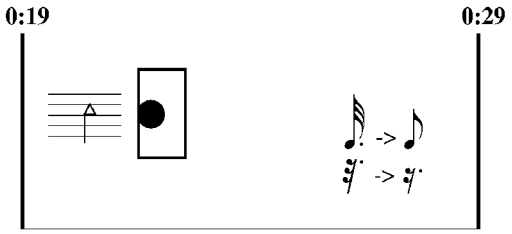
Komposition im Auftrag der Kleinen Zeitung,
Sommer 2004

Allgemeine Anweisungen

- Notationserklärung:

  Das Stück besteht aus einer Aneinanderreihung verschiedener Zustände.
  Ein Zustand besteht immer aus einem Klangsymbol (= Spieltechnik, Tonhöhen, ...) und aus einer Rhythmusangabe.

  z.B.:



  (Beispiel aus der Perkussion)

  Klangsymbole:
  siehe Beschreibung beim jeweiligen Instrument

  Rhythmusangaben:

  Angegeben ist jeweils die minimale und maximale Noten- bzw. Pausenlänge (Tempo 60). Zwischen diesen beiden Werten soll man nun zufällig Noten- und Pausenlängen auswählen. Immer jeweils eine Note und eine Pause. Daraus entstehen Rhythmen, die ähnlich dem Morsen, oder den Tippgeräuschen einer Tastatur sind.
  In diesem Beispiel: Notenlängen ca. zwischen 0.2 und 0.5 Sekunden
  Pausenlängen ca. zwischen 0.2 und 0.4 Sekunden
  Die Notenlängen, welche bei den Klangsymbolen stehen haben also keine rhythmische Bedeutung !

  Zeitangaben:

  Im obigen Beispiel dauert der Zustand von 0:19 bis 0:29, also 10 Sekunden. Solange wird dieser Klang gespielt. Das Zeichen zum Wechseln von einem Zustand zum Nächsten gibt der Dirigent (zur Sicherheit kann aber eventuell auch jeder selbst noch mit einer Stoppuhr die Zeit verfolgen).

- Übergänge:

  Von einem Zustand zum Nächsten gibt es eine Übergangsfase von 2 Sekunden. In dieser Zeit sollte der alte Klang+Rhythmus ab- und der neue aufgebaut werden. Das bedeutet, wenn möglich, zwischen diesen beiden Zuständen in den 2 Sekunden einen fließenden Übergang machen.
  Falls nach einem Zustand eine Pause folgt, mit dem Klang in den 2 Sekunden einfach immer weniger werden.
  Der Übergang beginnt mit dem Zeichen des Dirigenten und endet also nach 2 Sekunden.

- Dynamik (Mikrofonierung):

  Alle Klänge werden mittels Mikrofon abgenommen und gelangen erst über den Computer in die Boxen. Die Zuhörer sollten die Klänge, so gut es geht, eigentlich nur aus den Boxen und nicht direkt von den Instrumenten hören.
  Deshalb sollten alle Klänge so leise wie möglich (ca. p bis mp – da alle Spieltechniken nicht in pp möglich sind) gespielt werden und vor allem mit einer konstanten Lautstärke und einem konstanten Abstand zum Mikrofon !
  Die eigentliche Dynamik wird erst im Computer generiert und sollte möglichst unabhängig von der Dynamik des Instrumentalisten sein (deshalb in möglichst konstanter Lautstärke spielen !).

- Klangvariation:

  Die Klänge können in einem Zustand immer ein bisschen variieren (auch wenn nur eine Spieltechnik angegeben ist). D.h. man sollte sich nicht darauf konzentrieren, immer nur einen möglichst konstanten Klang zu erzeugen !

- Pausen:

  Es gibt 5 längere “Generalpausen” in diesem Stück. In diesen Pausen bitte nicht umblättern oder zu viele Bewegungen machen, es sollte nämlich die Spannung erhalten bleiben (nicht wie zwischen z.B. zwei Sätzen einer klassischen Symphonie, in der dann alle Leute husten, ...).

Laptop - Anweisungen

allgemein:

Die Computerklänge werden mit Samples erzeugt. Jedes Sample ist mindestens 10 sec lang.

- Klangsymbole:

  L = low sounds
  N = noise
  H = high sounds
  Die Samples können selbst gewählt werden: 5 Samples mit tiefen Klängen (L), 5 Samples mit hohen Klängen (H) und 10 Samples mit Noise (N).

- Anordnung der Samples:

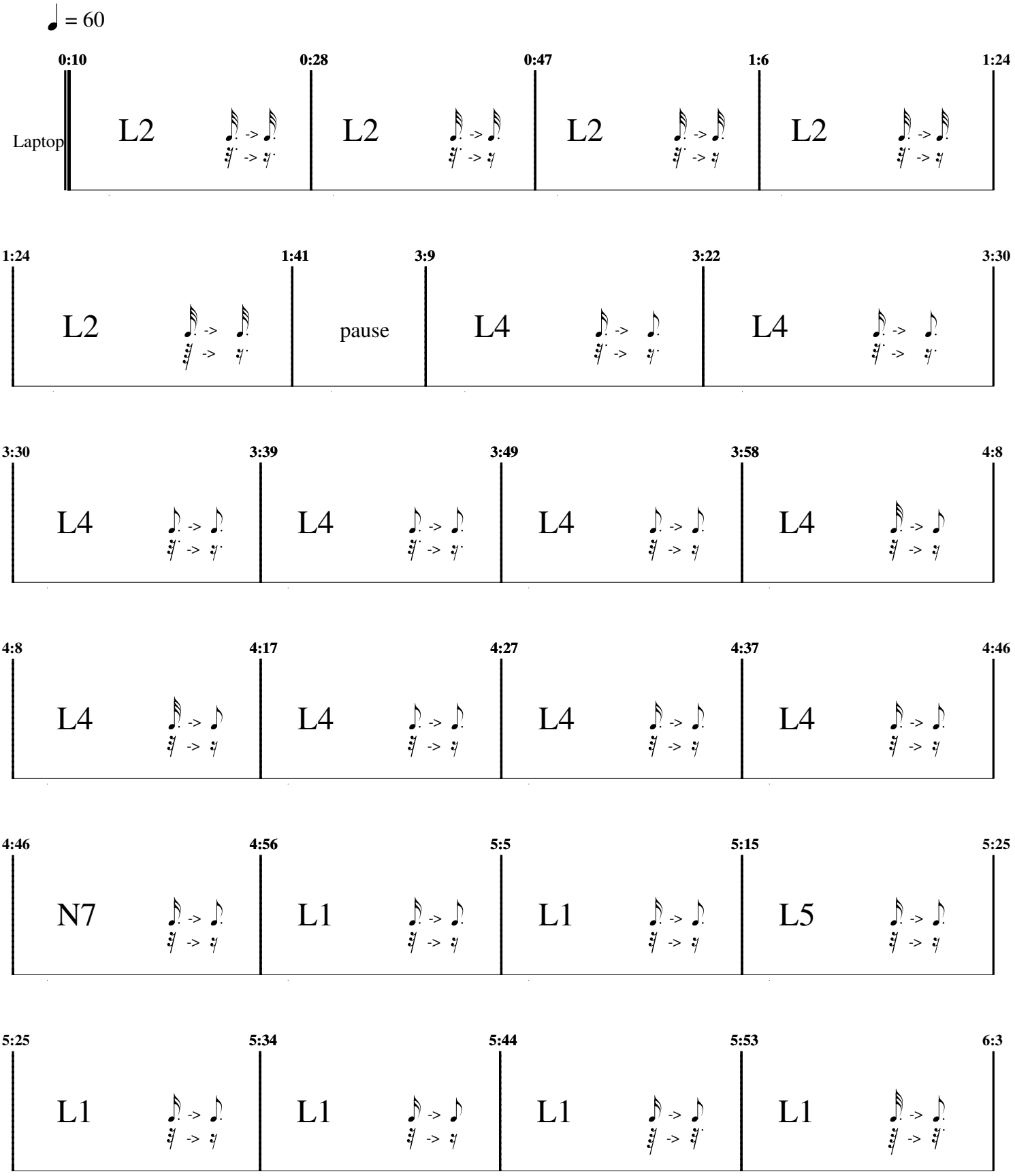
  L1 – L2 - L3 - L4 – L5 – N1 – N2 – N3 – N4 - ... - N8 - N9 – N10 – H1 – H2 – H3 – H4 – H5
  (tief) . . . . . (tief+noise) - (noise, eher tief) . . . . . (noise, eher hoch) – (hoch+noise) . . . . (hoch)

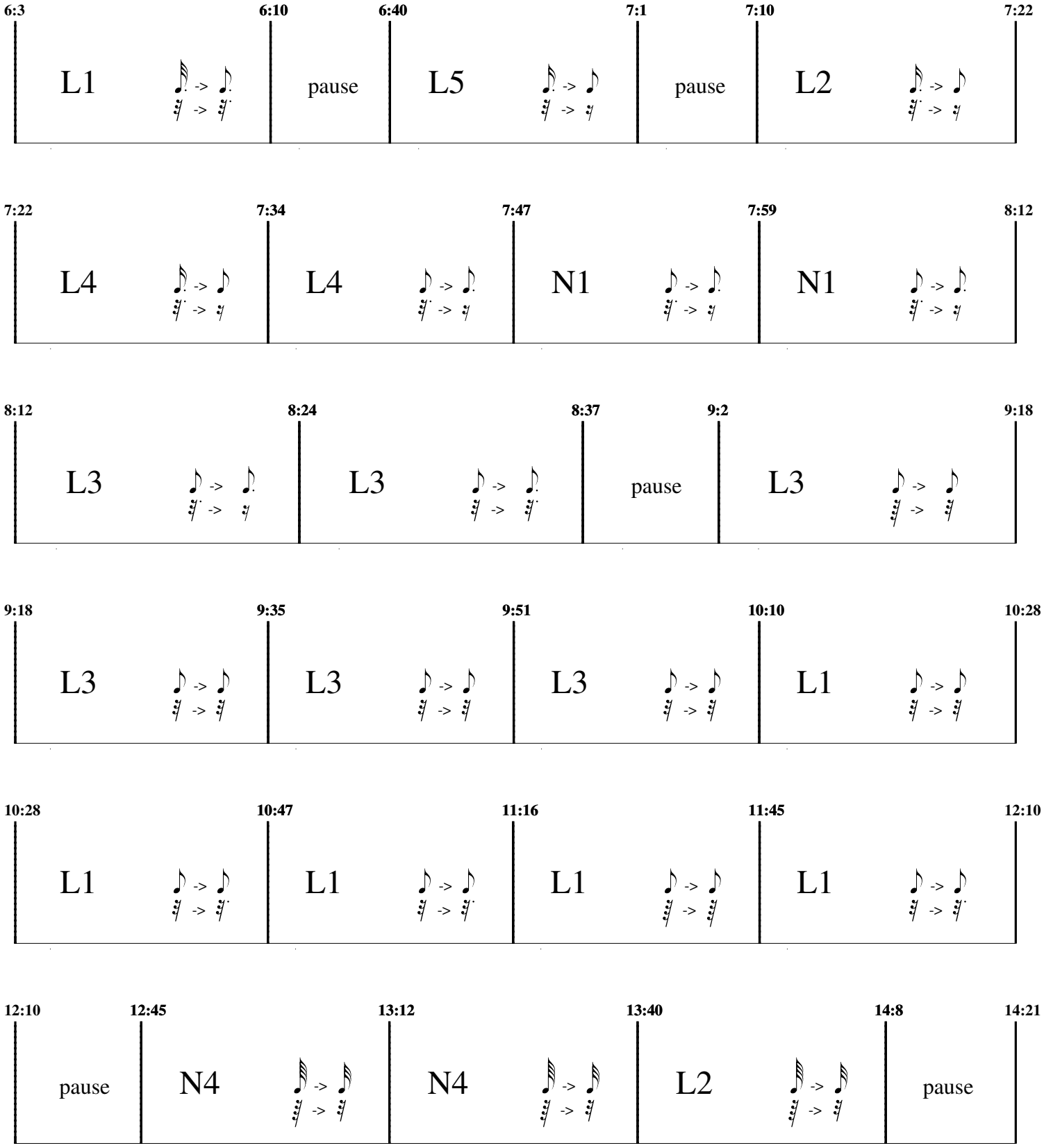
- Bedeutung der Rhythmusangaben:

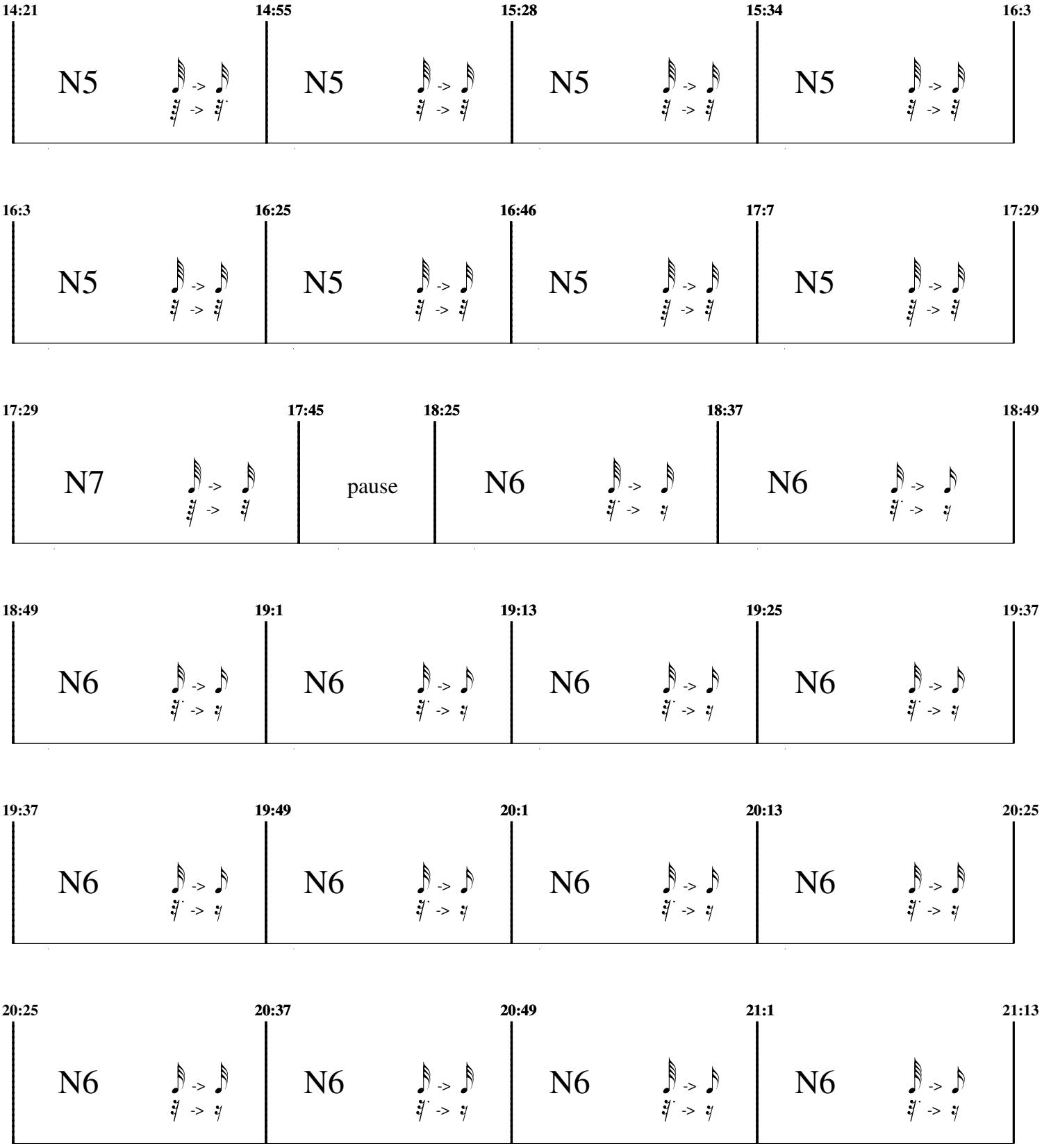
  Gleich wie bei den anderen Instrumenten bedeuten die Rhythmusangaben, dass eine gewisse Zeit der Klang (= ein Ausschnitt aus dem Sample) gespielt wird und dann wieder Pause (= silence). Von den in den Noten angegebenen Dauern von Klang und Stille kann zufällig ausgewählt werden (am besten automatisiert mittels Zufallsgenerator, der Zufallszahlen zwischen den Grenzen generiert).
  Die Position im Sample (z.B. in N4) wird jedes mal zufällig bestimmt. Danach wird der Ausschnitt mit der vorher bestimmten Länge abgespielt.

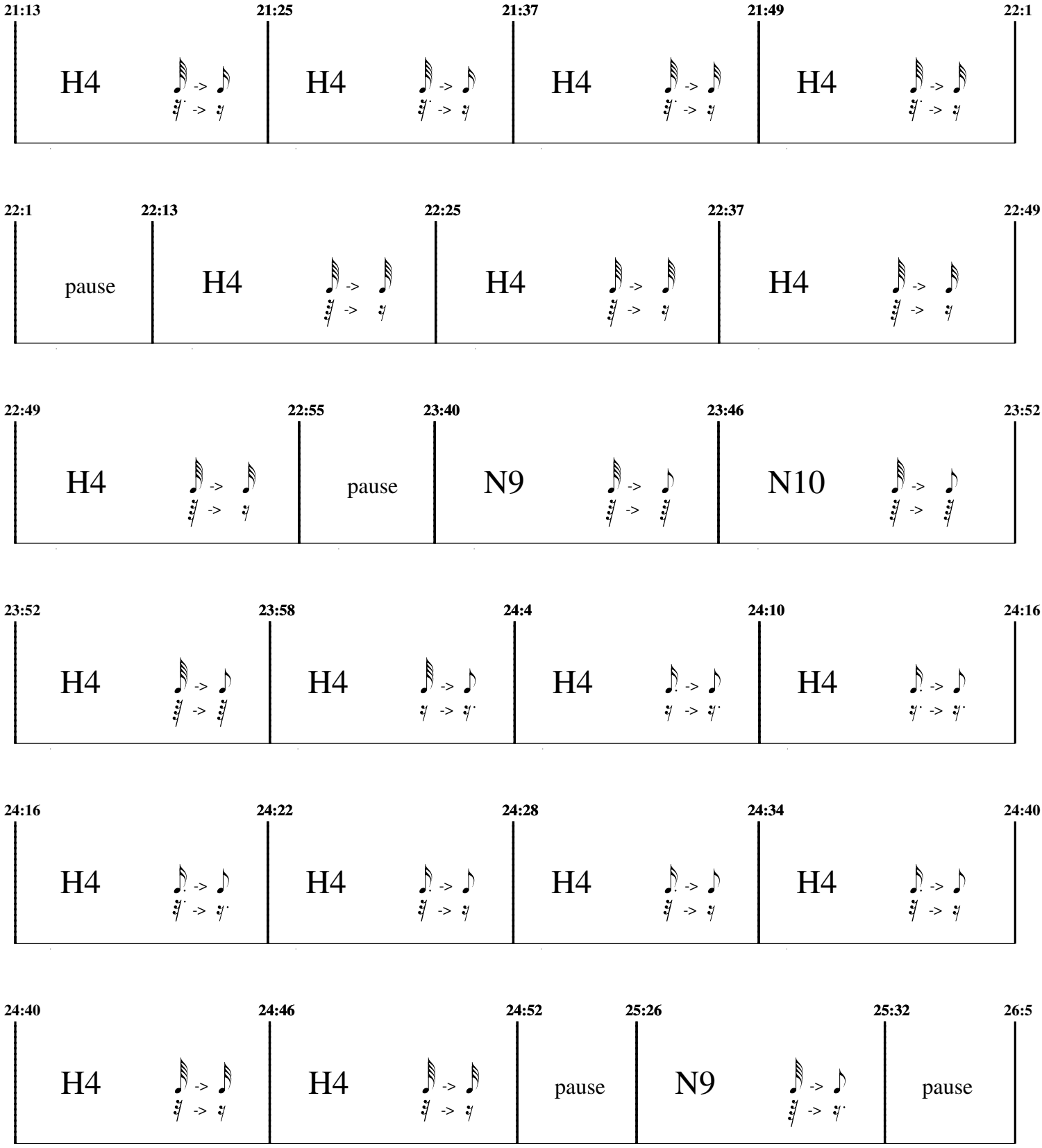
(siehe PD-Patch für Details der Klanggeneration am Laptop)

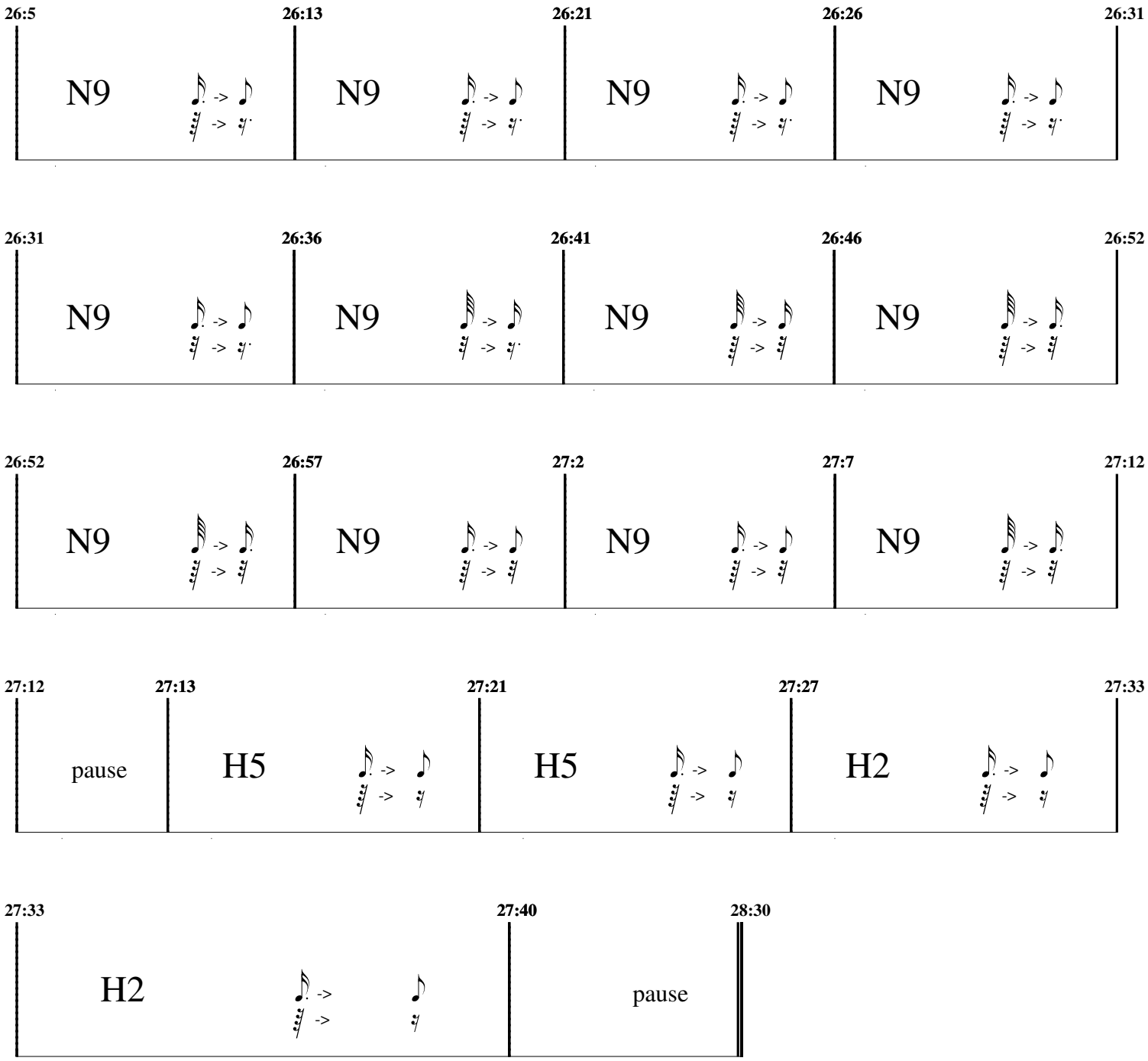
stateX5.5


= 60
Laptop
0:10
0:28
0:47
1:6
1:24
L2
L2
L2
L2
1:24
1:41
3:9
3:22
3:30
L2
pause
L4
L4
3:30
3:39
3:49
3:58
4:8
L4
L4
L4
L4
4:8
4:17
4:27
4:37
4:46
L4
L4
L4
L4
4:46
4:56
5:5
5:15
5:25
N7
L1
L1
L5
5:25
5:34
5:44
5:53
6:3
L1
L1
L1
L1


6:3
6:10
6:40
7:1
7:10
7:22
L1
pause
L5
pause
L2
7:22
7:34
7:47
7:59
8:12
L4
L4
N1
N1
8:12
8:24
8:37
9:2
9:18
L3
L3
pause
L3
9:18
9:35
9:51
10:10
10:28
L3
L3
L3
L1
10:28
10:47
11:16
11:45
12:10
L1
L1
L1
L1
12:10
12:45
13:12
13:40
14:8
14:21
pause
N4
N4
L2
pause


14:21
14:55
15:28
15:34
16:3
N5
N5
N5
N5
16:3
16:25
16:46
17:7
17:29
N5
N5
N5
N5
17:29
17:45
18:25
18:37
18:49
N7
pause
N6
N6
18:49
19:1
19:13
19:25
19:37
N6
N6
N6
N6
19:37
19:49
20:1
20:13
20:25
N6
N6
N6
N6
20:25
20:37
20:49
21:1
21:13
N6
N6
N6
N6


21:13
21:25
21:37
21:49
22:1
H4
H4
H4
H4
22:1
22:13
22:25
22:37
22:49
pause
H4
H4
H4
22:49
22:55
23:40
23:46
23:52
H4
pause
N9
N10
23:52
23:58
24:4
24:10
24:16
H4
H4
H4
H4
24:16
24:22
24:28
24:34
24:40
H4
H4
H4
H4
24:40
24:46
24:52
25:26
25:32
26:5
H4
H4
pause
N9
pause


26:5
N9
26:13
N9
26:21
N9
26:26
N9
26:31
26:31
N9
26:36
N9
26:41
N9
26:46
N9
26:52
26:52
N9
26:57
N9
27:2
N9
27:7
N9
27:12
27:12
pause
27:13
H5
27:21
H5
27:27
H2
27:33
27:33
H2
27:40
pause
28:30