MARCOLL

SCORE

FETISH

for three performers and
keyboard controlled
amplification

Kompositionsauftrag von

Suono Mobile

Uraufführung am 19. Dezember 2015

Stuttgart, Theaterhaus

Dauer: ca 15'

Vorbemerkung

❤ SCORE FETISH wurde für drei PerformerInnen geschrieben, die, mit jeweils einem Mikrophon ausgerüstet und an kleinen Tischen sitzend, mit den Händen in jeweils einer speziellen Vitrine Aktionen mit den Mikrophonen auf Papier ausführen.
Das zu verwendende Papier sollte möglichst ähnliche Eigenschaften wie Zeitungspapier aufweisen, im Format DIN A3, auf das *diese Partitur* zu drucken ist (ab der zusätzlichen Titelseite vor dem eigentlichen Begin des Stücks, einzelne Seiten, keine Bindung).
Das Geschehen in den Vitrinen ist von oben durch Kameras zu filmen und auf drei jeweils über den Spielerpositionen hängende Leinwände zu projizieren.
Der/die vierte PerformerIn spielt auf einem Keyboard und kontrolliert damit ein Max/MSP-Patch, das die Verstärkung der Mikrophone steuert.

Benötigte Utensilien / Technik

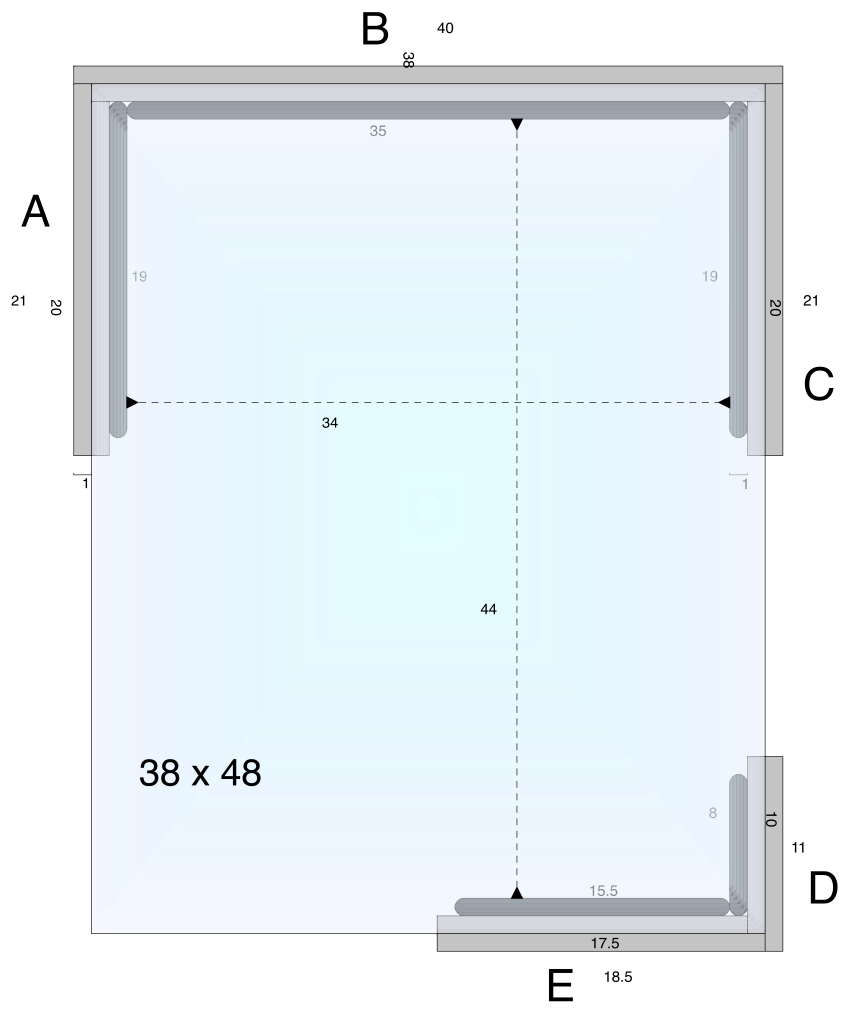
Bühne:
3 kleine Tische. (Die Grundfläche der Vitrinen beträgt 40 x 50 cm.)
3 Vitrinen
3 Kameras
3 Leinwände (Bildformat 4:3)
3 Projektoren
3 Mikrophone (Typ AKG C430 oder ähnliches)
1 Keyboard, 88 Tasten, mit MIDI out und zwei Pedalen
4 Kopf-/Ohrhörer (optional)

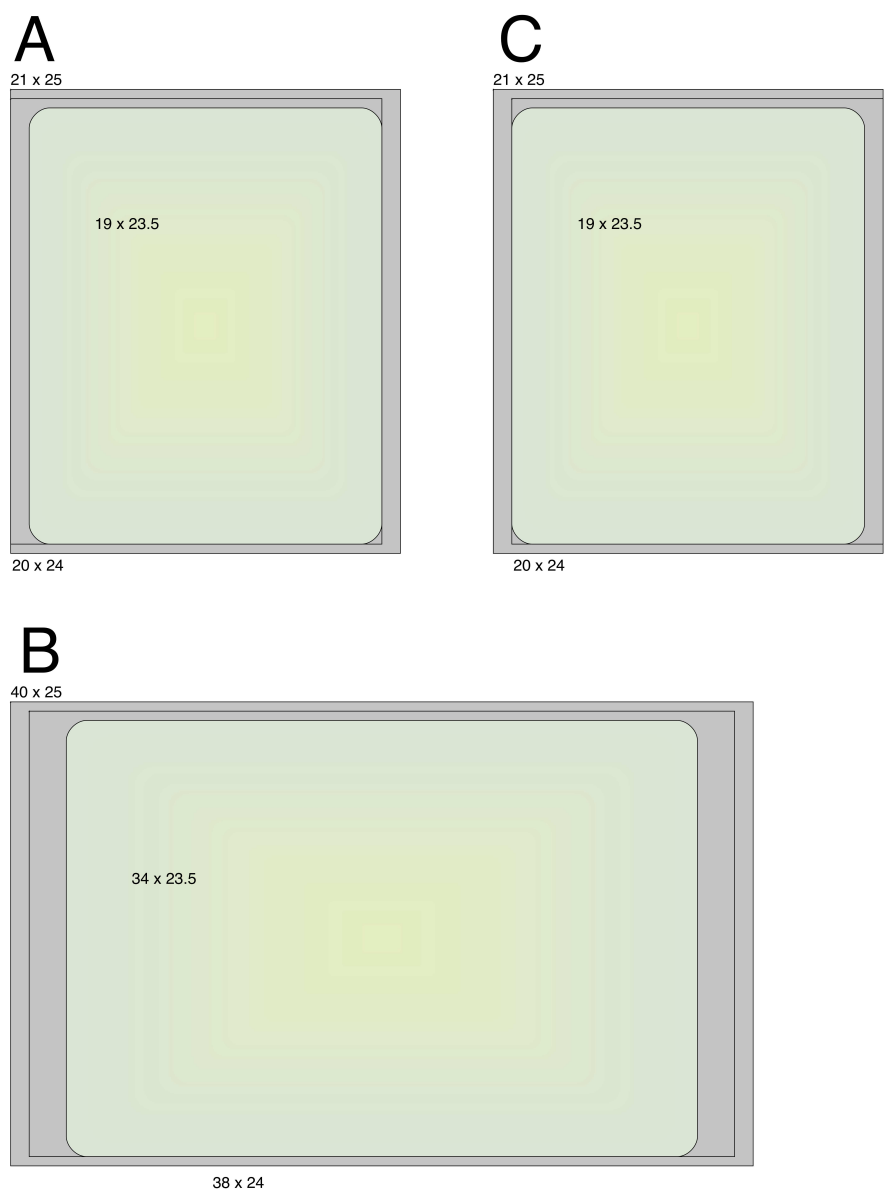
Regie:
1 Computer mit Max/MSP
Audio-Interface mit MIDI in, 3 Line-Ins, 3 Line-Outs
Mischpult (3 Mic-Ins mit 48V und Inserts, 3 Line-Ins, EQ, 4 Line-Outs)
2 Externe Stereo Kompressoren/Limiter

PA:
3 LS
1 LFE

Vitrinen

Die Vitrinen sollen seitlich weitestgehen blickdicht und von innen mit schalldämpfendem Material ausgepolstert sein. Beispielsweise können sie aus schwarzen MDF-Wänden mit Schaumstoffdämpfung an der Innenseite und einer Plexiglasscheibe als Abdeckung bestehen (alle Maße in cm):





Aktionen

"Micfahrt"

Mit dem Mikrophon über das Papier fahren. Möglichst unregelmässige Wege abfahren. Es geht nicht um Geschwindigkeit, das klangliche Ergebnis ist interessanter bei langsamen, sehr fragilen Bewegungen. Keinen Druck auf das Papier ausüben. Der Gestaltungsspielraum ist höher wenn das Papier in der freien Hand gehalten wird.

Knüllen

Wenn nicht näher spezifiziert, das Papier vor dem Mikrophon langsam zu einem Knäuel zusammendrücken, dabei nicht linear vorgehen sondern dem Widerstand des Materials Raum geben, knistern und knacken.

Einpacken

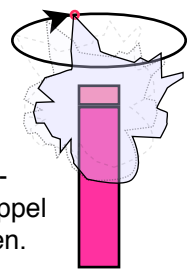
Die Mikrophonkapsel vollständig in ein Papierknäuel einpacken. In den meisten Fällen (ausser "Onanie II") soll das Papier mit der Mikrophon-Hand um den Mikrophonschaft gehalten werden, sodaß das Papier um die Kapsel eine Kuppel bildet. Während des Einpackens soll wie beim Knüllen nicht notwendigerweise zielstrebig vorgegangen werden. Das Mikrophon sollte so gut wie immer mit dem Papier in Kontakt sein.

Zärtliches Streicheln

(Bei eingepacktem Mikrophon.)

Es reicht beinahe aus, das Papier mit der ausgebreiteten freien Hand nur leicht zu berühren (umschliessen). Viel Bewegung ist in jedem Fall nicht nötig. Sehr zart, langsam und liebevoll über das Papier streichen.

Orbit

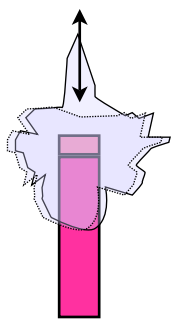


(Bei eingepacktem Mikrophon.)

Das Papier mit der Mikrophonhand um den Schaft gut festhalten. Mit der freien Hand eine möglichst zentrale Stelle der Kuppel greifen und auf einer Umlaufbahn um die Mikrofonkapsel führen.

High Pressure

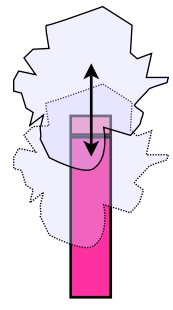
Das Papier um das eingepackte Mikrophon stark pressen, dabei nur das Papier berühren! Extremer Druck! Es muss sichtbar anstrengend sein. Das akustische Ergebnis ist sehr karg und sparsam. Wenn akustisch gar nichts kommt bitte nachhelfen.



Onanie I

Das Papier um das eingepackte Mikrophon (mit der Mikrophon-Hand) fest halten. Mit der freien Hand eine möglichst zentrale Stelle der Papierkuppel greifen, auf die Membran zu und von ihr weg bewegen.

Onanie II



Das Papier **um** das Mikrophon vor und zurück schieben.

Kante streichen

Die längste und schärfste am Papier befindliche Kante (Falte!) finden und mit einem einzelnen Finger an ihr entlang fahren. Stotterndes Haken durch leicht feuchte Finger ist unbedingt gewollt und gegenüber homogenem Streichen zu bevorzugen!

Wringen

Mit der Mikrophonhand das Papier um das eingepackte Mikrophon halten, aber etwas lockerer lassen als bei Onanie I.
Mit der freien Hand das Papier um das Mikrophon wringen. Bevor das Papier zu reissen droht unbedingt loslassen, dabei das lose Ende durch die Hand drehen lassen. Neu greifen und den Vorgang wiederholen.

Pulses I

Das um das Mikrophon geknüllte Papier mit der freien Hand fest umfassen und einen hohen Druck ausüben. Eine Äusserst langsame Drehbewegung ausführen, sodass nur hin und wieder das Papier impulsartig mitrutscht.

Pulses II

Sehr ähnlich wie "Kante streichen" aber hier gezielt auf schnelle Pulsfolgen ausgerichtet, kaum Rauschanteile, häufiges neuansetzen kann notwendig sein, eventuell mehrere Finger benutzen.

Notation

Keyboard:

Eckige Notenköpfe bezeichnen die äußeren Töne chromatischer Cluster.

Papier-Performer:

Durchgezogene Pfeile: Aktion bis zu neuer Anweisung fortführen

Gestrichelte Pfeile: Aktion in nächste Anweisung überführen

Anweisungen für die Klangregie sind in
gestrichelten Kästen mittig in der Partitur eingetragen.

Verstärkung

Das Max/MSP-Patch ordnet jeder Taste des Keyboards eine bestimmte Verstärkung für eines der drei Mikrophonsignale zu. Dabei sind die meisten einzelnen Tasten jedoch mit so niedrigen Verstärkungswerten belegt, dass ein akkordisches Spiel notwendig wird. Die Basisverstärkung (ohne dass eine Taste gedrückt wird) beträgt -51dB. Dieser Wert kann im Patch verändert werden.

Eine Besonderheit des Patches ist die Funktion des rechten Pedals. Anders als sonst üblich ist es bei akkordischem Spiel nicht möglich, Töne ins Pedal zu nehmen, nachdem das Pedal niedergedrückt wurde. Ein neuer Akkord von drei oder mehr Tönen führt bei gehaltenem Pedal zum einem Ausschalten bestehender Verstärkungen und einer Neuzuordnung entspreched des neuen Akkordes. Dies ist notwendig um Überlappungen bei mit dem Pedal legato verbundenen Akkordwechseln zu vermeiden.

Realisation

Um die Lautstärkeverhältnisse leicht auf die jeweiligen Gegebenheiten anpassen zu können sind die Verstärkungswerte nicht hart kodiert, sondern werden über ein recht einfaches System errechnet.

Jedem Performer sind 4 Verstärkungssets (A, B, C, D) mit jeweils 4 Stufen zugeordnet (1, 2, 3, 4).
Die einzelnen Verstärkungswerte ergeben sich dann anhand eines initialen Maximalverstärkungswertes (x),
einem Diminuenden von Gruppe zu Gruppe (d) und
einem Faktor von Stufe zu Stufe (a) nach der Formel
p = (x - i*d) * a^k in folgender Ordnung:

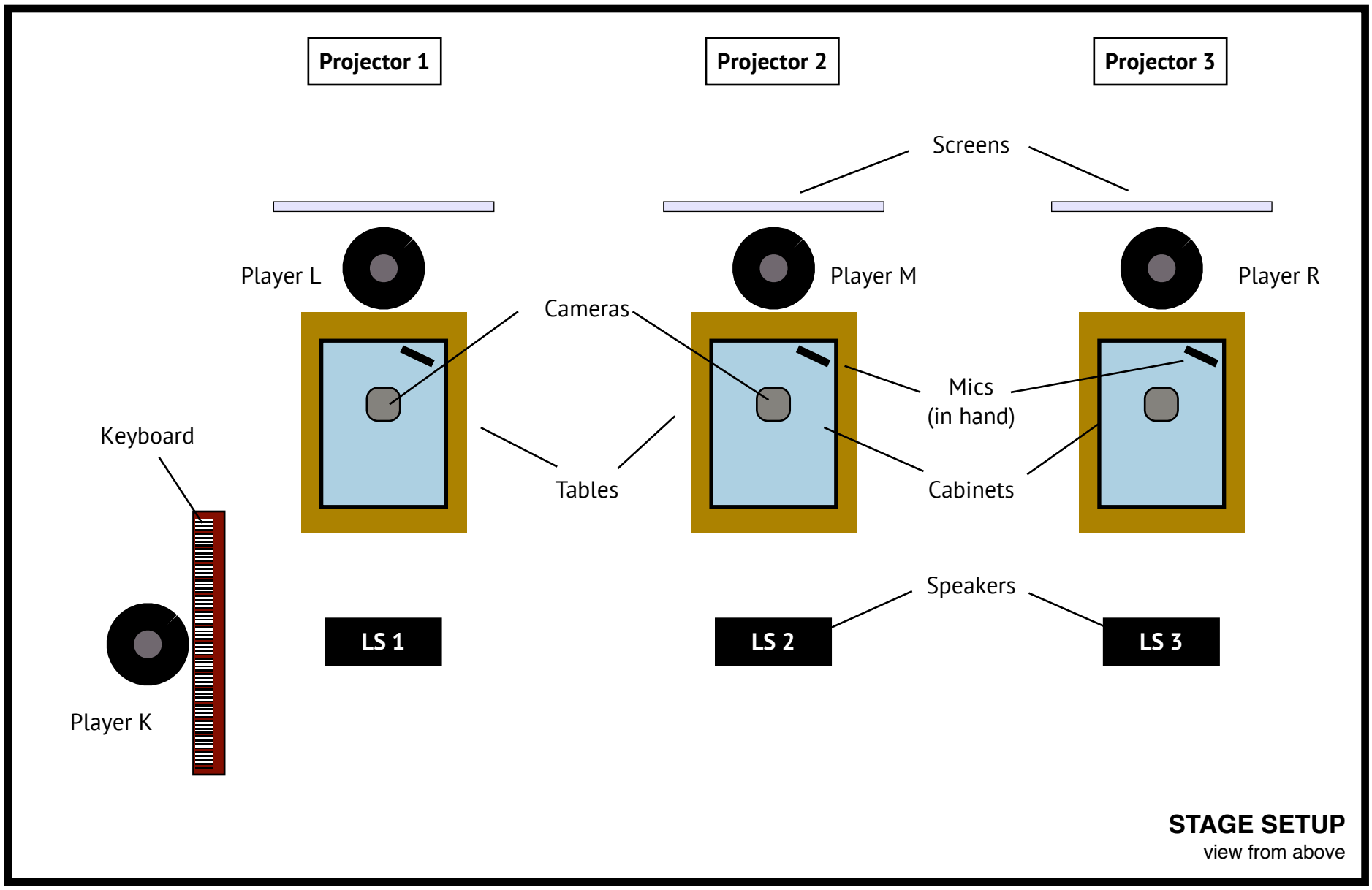
	A	B	C	D
1	x	x - d	x - 2d	x - 3d
2	x * a	(x - d) * a	(x - 2d) * a	(x - 3d) * a
3	x * a^2	(x - d) * a^2	(x - 2d) * a^2	(x - 3d) * a^2
4	x * a^3	(x - d) * a^3	(x - 2d) * a^3	(x - 3d) * a^3

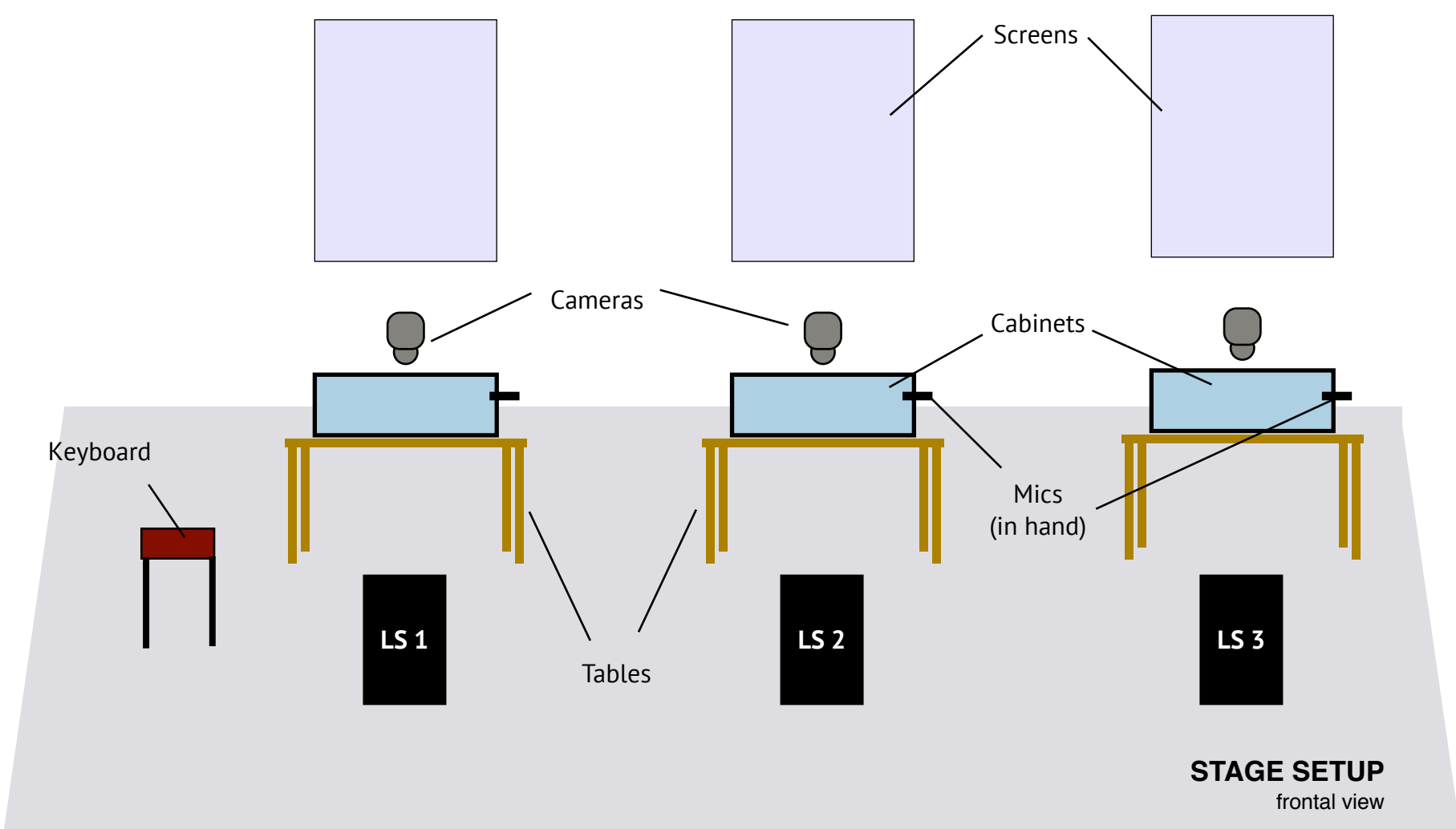
Bei einem initialen Maximalwert x=28dB, einem Diminuenden d=2 und einem Faktor a=0.7 ergeben sich daraus folgende Verstärkungswerte (in dB):

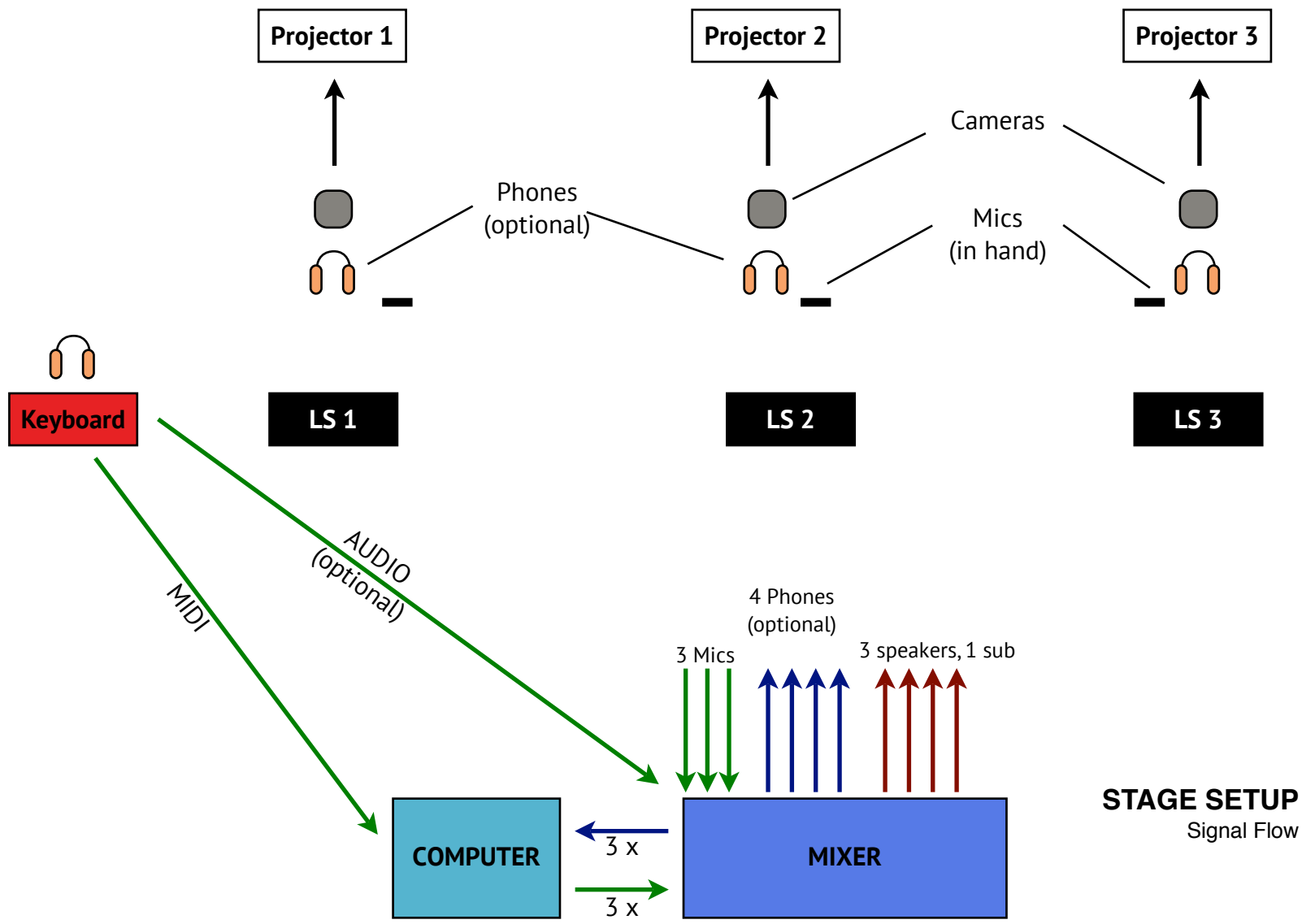
	A	B	C	D
1	28	26	24	22
2	19.6	18.2	16.8	15.4
3	13.7	12.7	11.75	10.8
4	9.6	8.9	8.2	7.5

Mit dem linken Pedal wird der Maximalwert verringert, alle Verstärkungswerte also entsprechend abgesenkt.

		MIDI				
A		21		OFF	OFF	OFF
A#		22		h dim		8.2
H		23		8.2		es m 6
C		24			A7	24
C#		25			26	
D		26		24		
D#		27				16.8
E		28			18.2	
F		29		16.8		
F#		30				11.75
G		31			12.7	
G#		32		11.75		
A		33			8.9	
A#		34				8.2
H		35		8.2		
C		36		e m 6	24	B7
C#		37		28	c dim	
D		38				28
D#		39			16.8	
E		40		19.6		
F		41				19.6
F#		42			11.75	
G		43		13.7		
G#		44				13.7
A		45			8.2	
A#		46				9.6
H		47		9.6		
C		48			b m 6	26
C#		49		E7	26	c dim
D		50		24		
D#		51				18.2
E		52		16.8		
F		53			18.2	
F#		54				12.7
G		55			12.7	
G#		56		11.75		
A		57				8.9
A#		58			8.9	
H		59		8.2		
C		60			Es7	22
C#		61		D 6	28	fm maj7
D		62		26		
D#		63			19.6	
E		64				15.4
F		65				10.8
F#		66		18.2		
G		67			13.7	
G#		68				7.5
A		69		12.7		
A#		70			9.6	
H		71		8.9		
C		72			bm maj7	24
C#		73		G 6	22	As7
D		74		28		
D#		75				16.8
E		76		19.6		
F		77			15.4	
F#		78				11.75
G		79		13.7		
G#		80				8.2
A		81			10.8	
A#		82			7.5	
H		83		9.6		
C		84		d dim	Ges 6	28
C#		85			24	C 6
D		86		26		
D#		87			16.8	
E		88				19.6
F		89		18.2		
F#		90			11.75	
G		91				13.7
G#		92		12.7		
A		93				9.6
A#		94			8.2	
H		95		8.9		
C		96			e dim	26
C#		97			28	f m 6
D		98		H7		18.2
D#		99		22		
E		100			19.6	
F		101				12.7
F#		102		15.4		
G		103			13.7	
G#		104				8.9
A		105		10.8		
A#		106			9.6	
H		107		7.5		
C		108				26

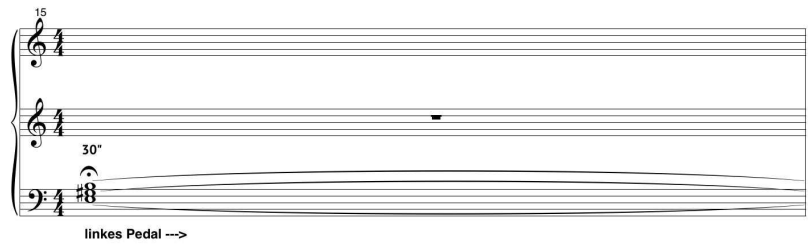

Projector 1
Projector 2
Projector 3
Screens
Player L
Player M
Player R
Cameras
Mics
(in hand)
Keyboard
Tables
Cabinets
Speakers
LS 1
LS 2
LS 3
Player K
STAGE SETUP
view from above

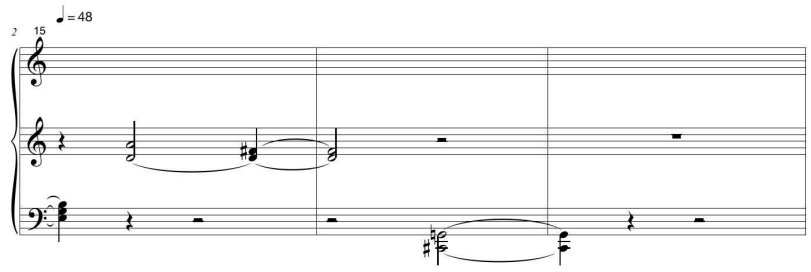

Screens
Cameras
Cabinets
Keyboard
Mics
(in hand)
LS 1
Tables
LS 2
LS 3
STAGE SETUP
frontal view

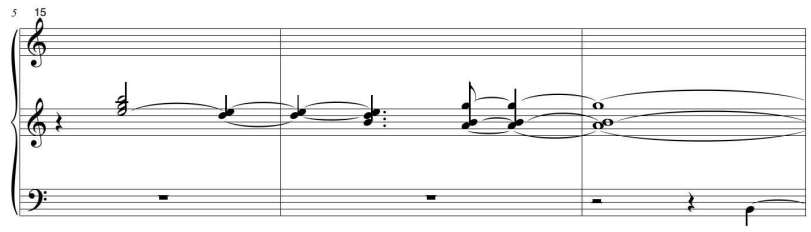

Projector 1
Projector 2
Projector 3
Cameras
Phones
(optional)
Mics
(in hand)
Keyboard
LS 1
LS 2
LS 3
AUDIO
(optional)
MIDI
4 Phones
(optional)
3 Mics
3 speakers, 1 sub
COMPUTER
3 x
3 x
MIXER
STAGE SETUP
Signal Flow

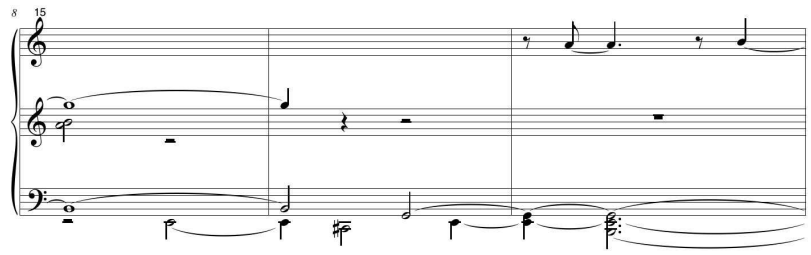
SCORE FETISH

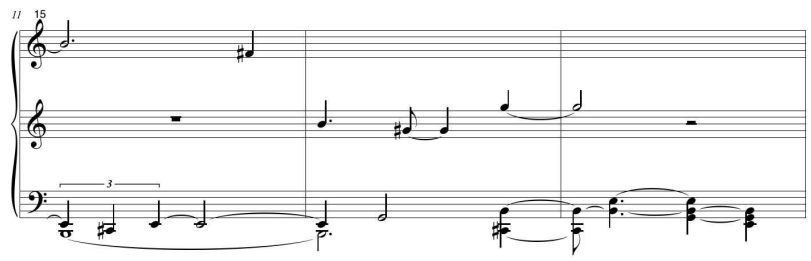
L	M	R
Deckblatt sehr schnell abziehen, die ersten beiden Seiten schnell mit beiden Händen "anknüllen" und wieder ausbreiten, Mic aufnehmen, **"Micfahrt"** extrem sparsam und vorsichtig	Deckblatt sehr schnell abziehen	Deckblatt sehr schnell abziehen, die ersten beiden Seiten einzeln langsam mit beiden Händen etwas anküllen
Eine oder mehrere knirschige Stelle(n) finden und dort hin und wieder verweilen. Immer sehr sparsam und vorsichtig, aber kein Stillstand!		
Etwas mehr Bewegung. Langsam steigern.		
		Mic aufnehmen, **"Micfahrt"** extrem sparsam und vorsichtig. Wie **L**, knirschige Stellen bevorzugen, etwas bewegt. Papier unter Mic wegziehen
Papier unter Mic wegziehen	Diese Seite langsam knüllen	

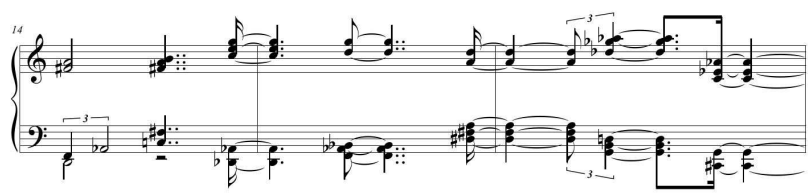




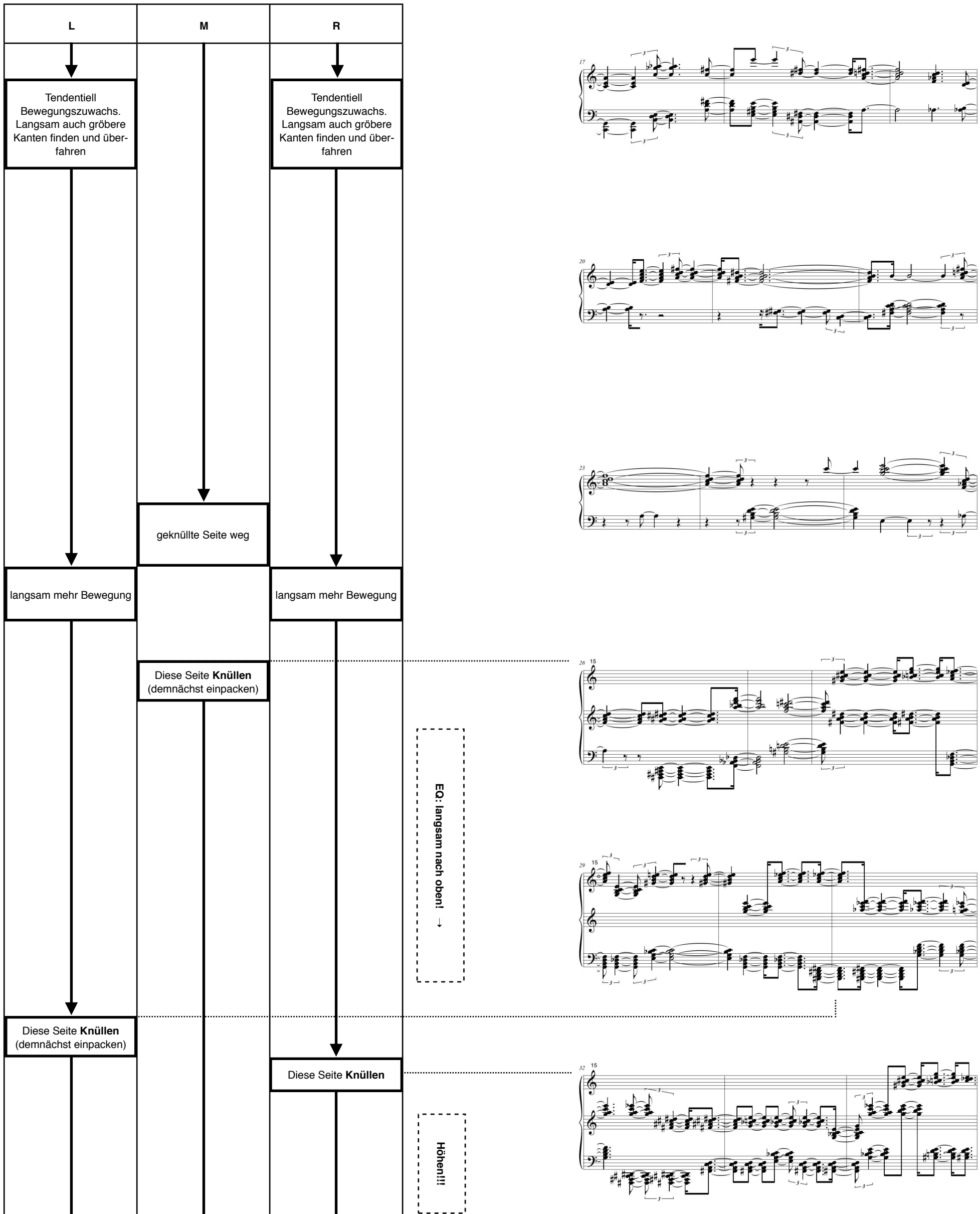


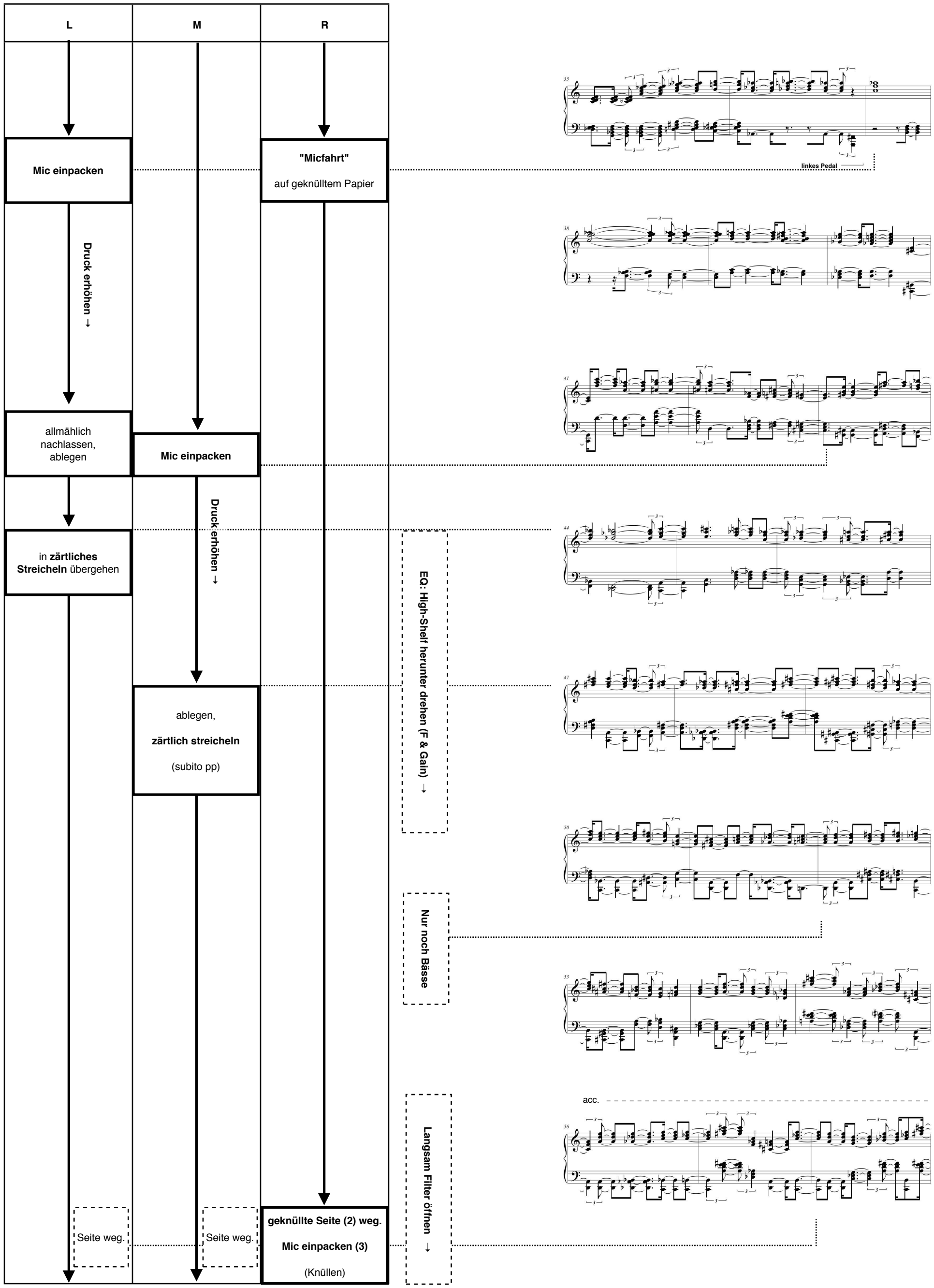




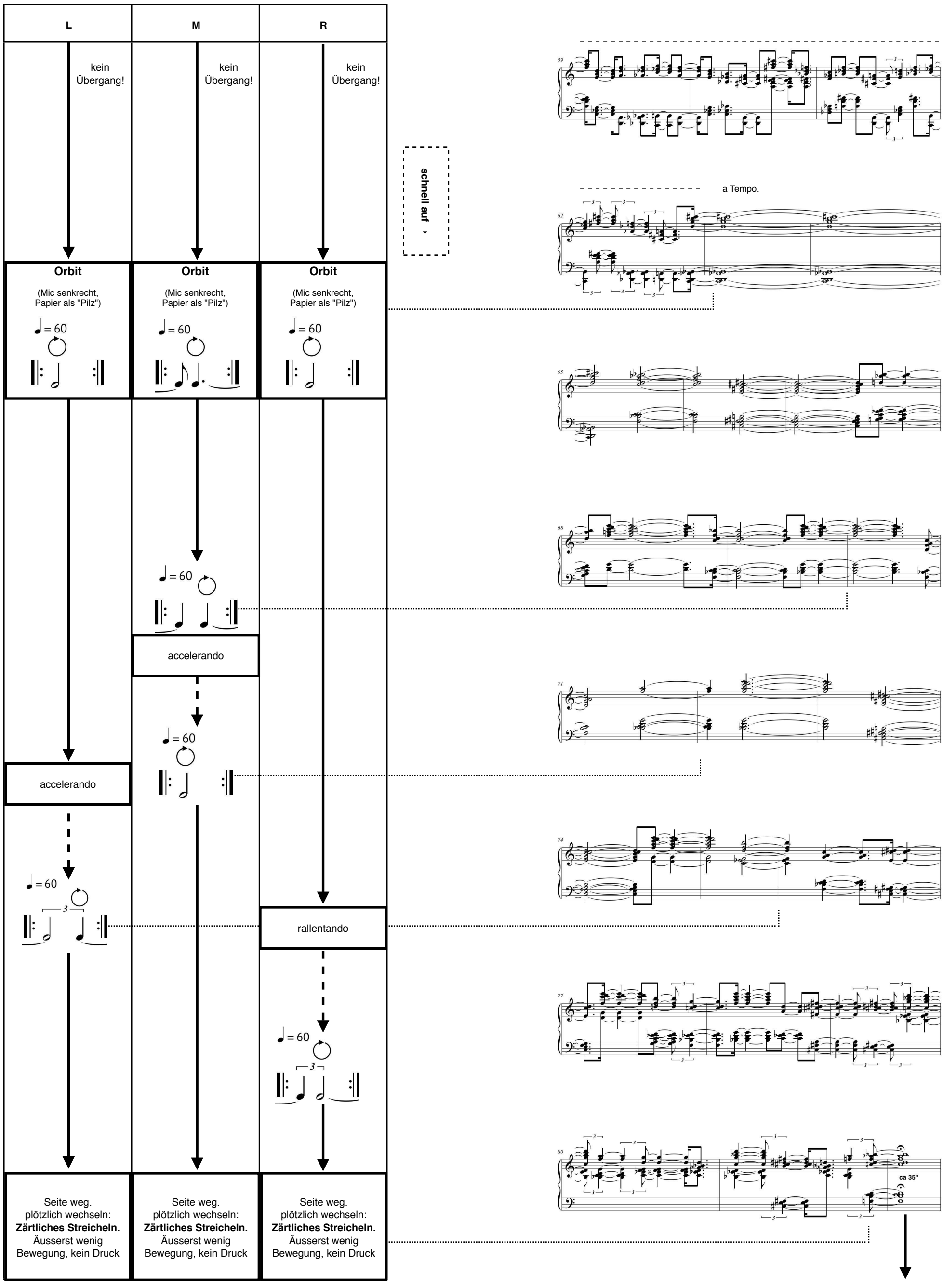


– 1 –

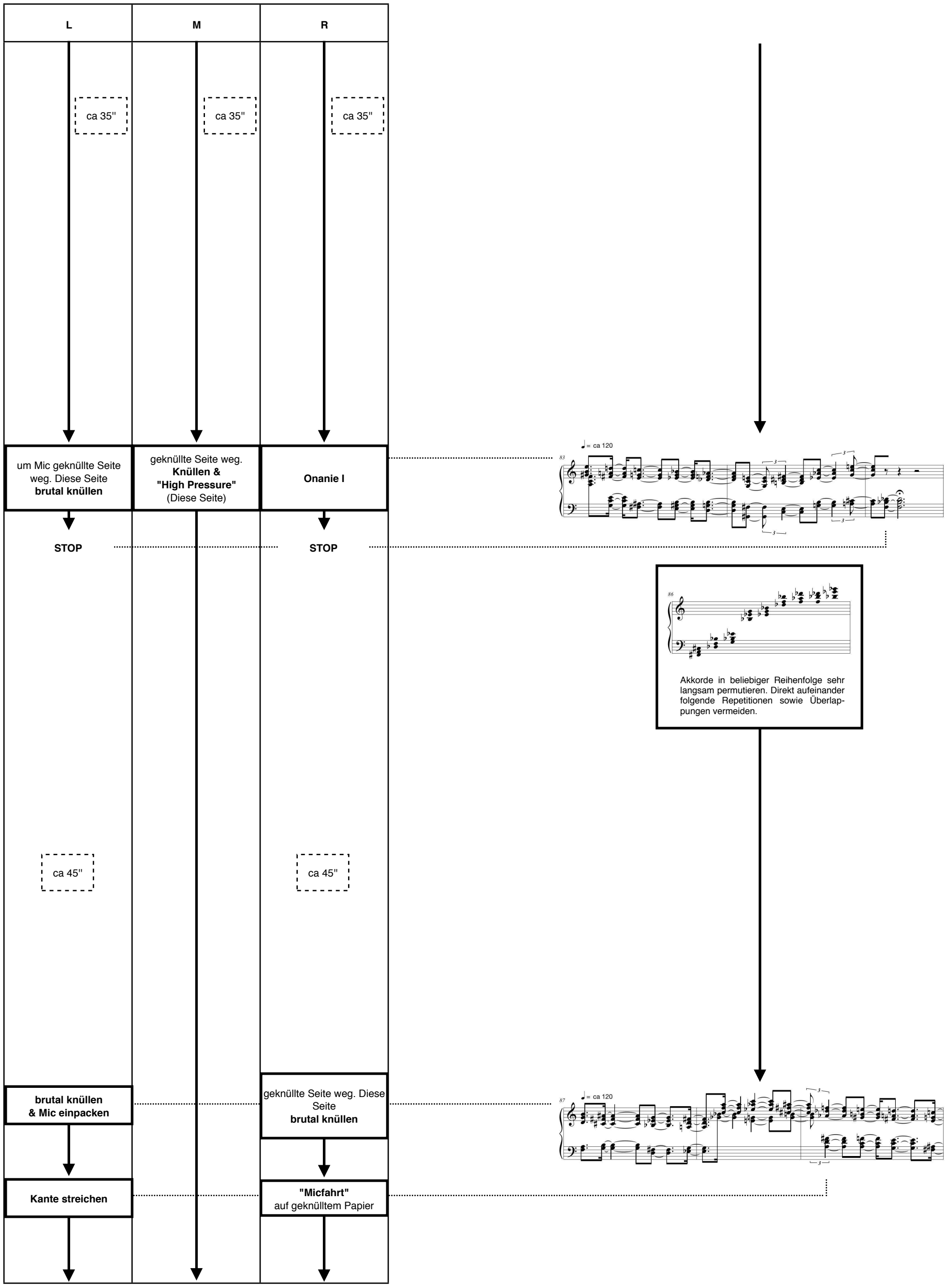

L
M
R
Tendentiell Bewegungszuwachs. Langsam auch gröbere Kanten finden und überfahren
Tendentiell Bewegungszuwachs. Langsam auch gröbere Kanten finden und überfahren
geknüllte Seite weg
langsam mehr Bewegung
langsam mehr Bewegung
Diese Seite **Knüllen** (demnächst einpacken)
EQ: langsam nach oben! →
Diese Seite **Knüllen** (demnächst einpacken)
Diese Seite **Knüllen**
Höhen!!!


L
M
R
Mic einpacken
"Micfahrt"
auf geknülltem Papier
Druck erhöhen →
allmählich nachlassen, ablegen
Mic einpacken
in zärtliches Streicheln übergehen
Druck erhöhen →
EQ: High-Shelf herunter drehen (F & Gain) →
ablegen,
zärtlich streicheln
(subito pp)
Nur noch Bässe
Langsam Filter öffnen →
Seite weg.
Seite weg.
geknüllte Seite (2) weg.
Mic einpacken (3)
(Knüllen)
linkes Pedal
acc.

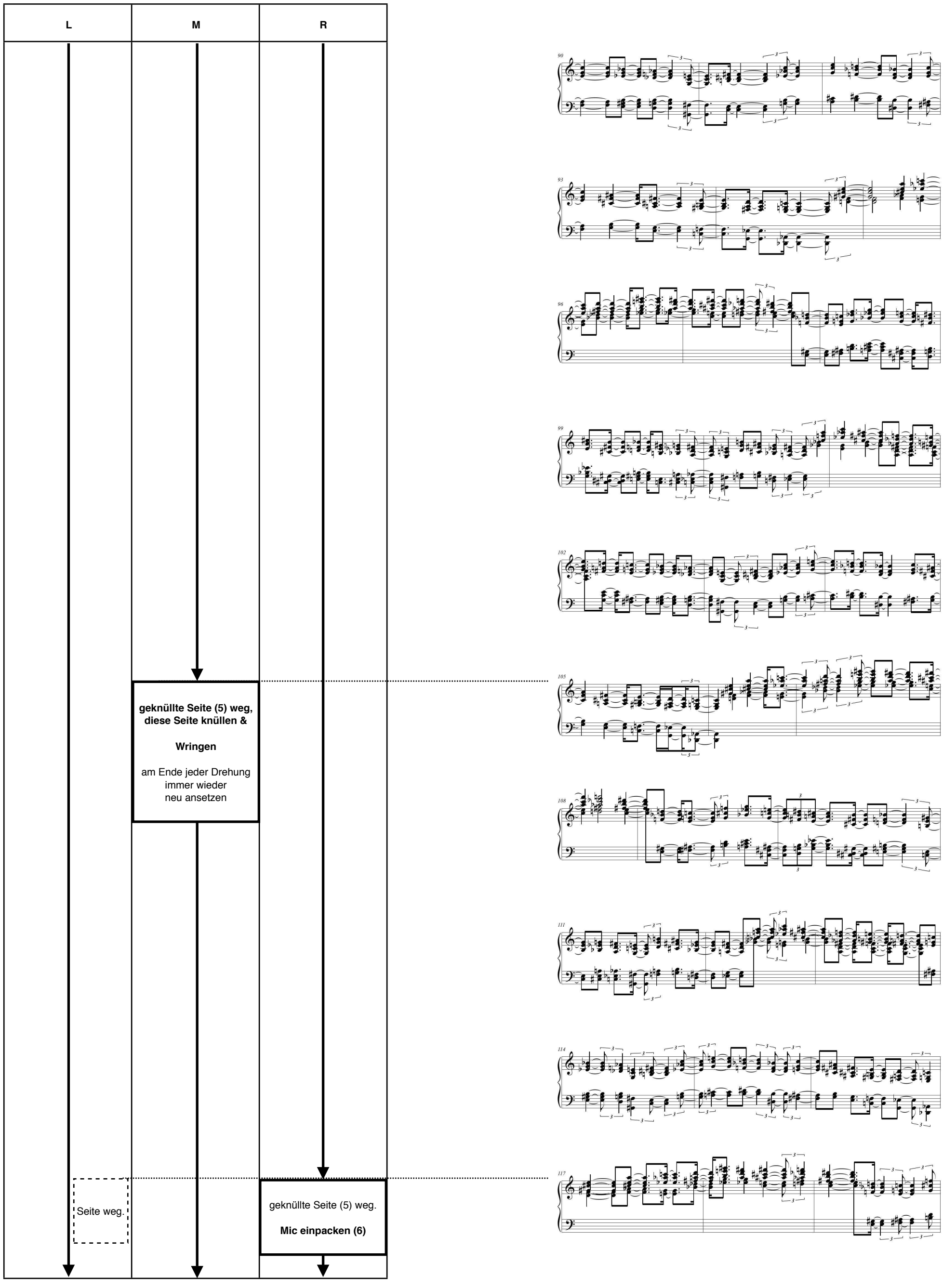
– 3 –

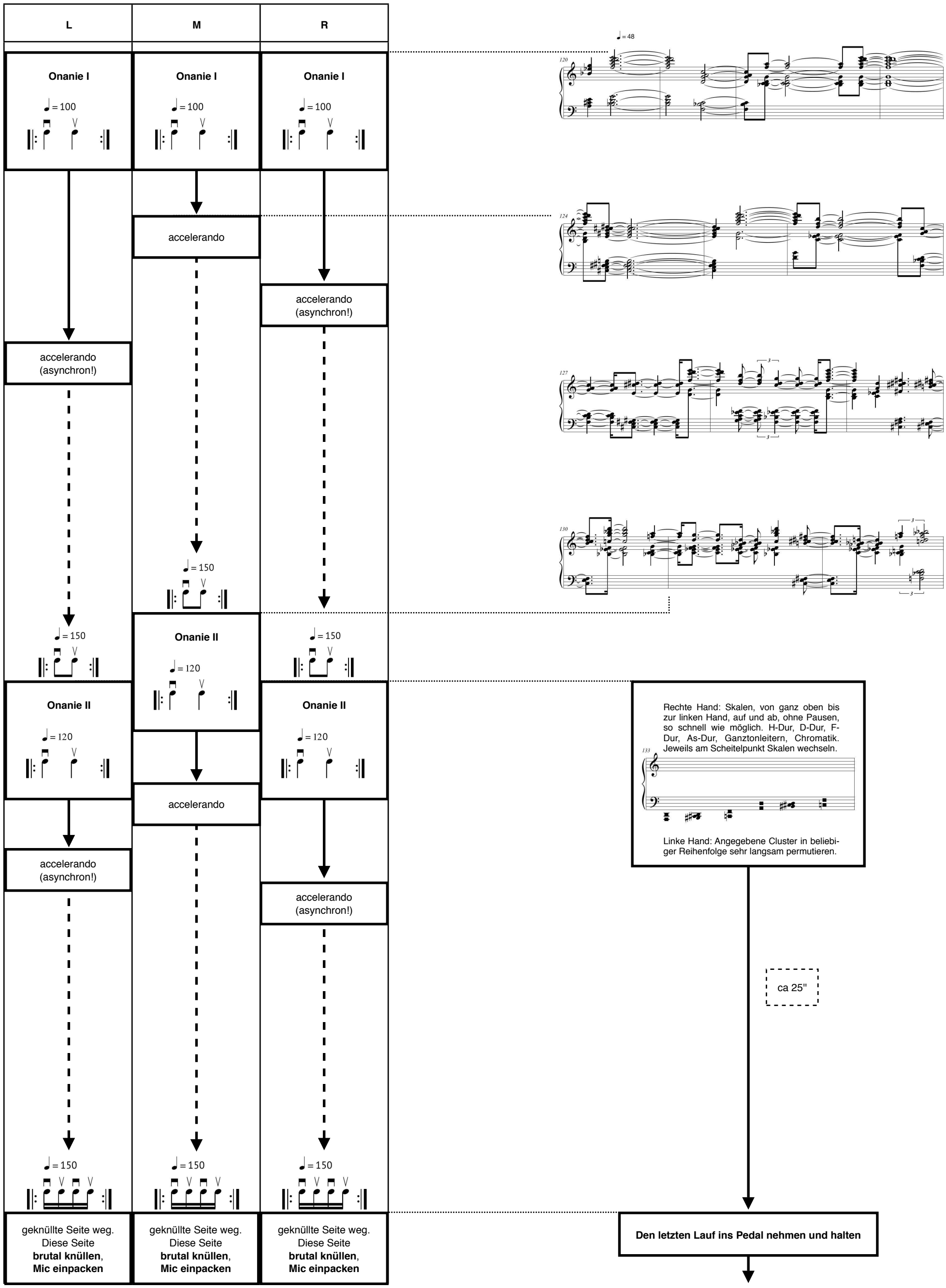

L
M
R
kein Übergang!
kein Übergang!
kein Übergang!
schnell auf →
Orbit
(Mic senkrecht, Papier als "Pilz")
= 60
Orbit
(Mic senkrecht, Papier als "Pilz")
= 60
Orbit
(Mic senkrecht, Papier als "Pilz")
= 60
= 60
accelerando
= 60
accelerando
= 60
rallentando
= 60
Seite weg. plötzlich wechseln: Zärtliches Streicheln. Äusserst wenig Bewegung, kein Druck
Seite weg. plötzlich wechseln: Zärtliches Streicheln. Äusserst wenig Bewegung, kein Druck
Seite weg. plötzlich wechseln: Zärtliches Streicheln. Äusserst wenig Bewegung, kein Druck
a Tempo.
ca 35"

– 4 –

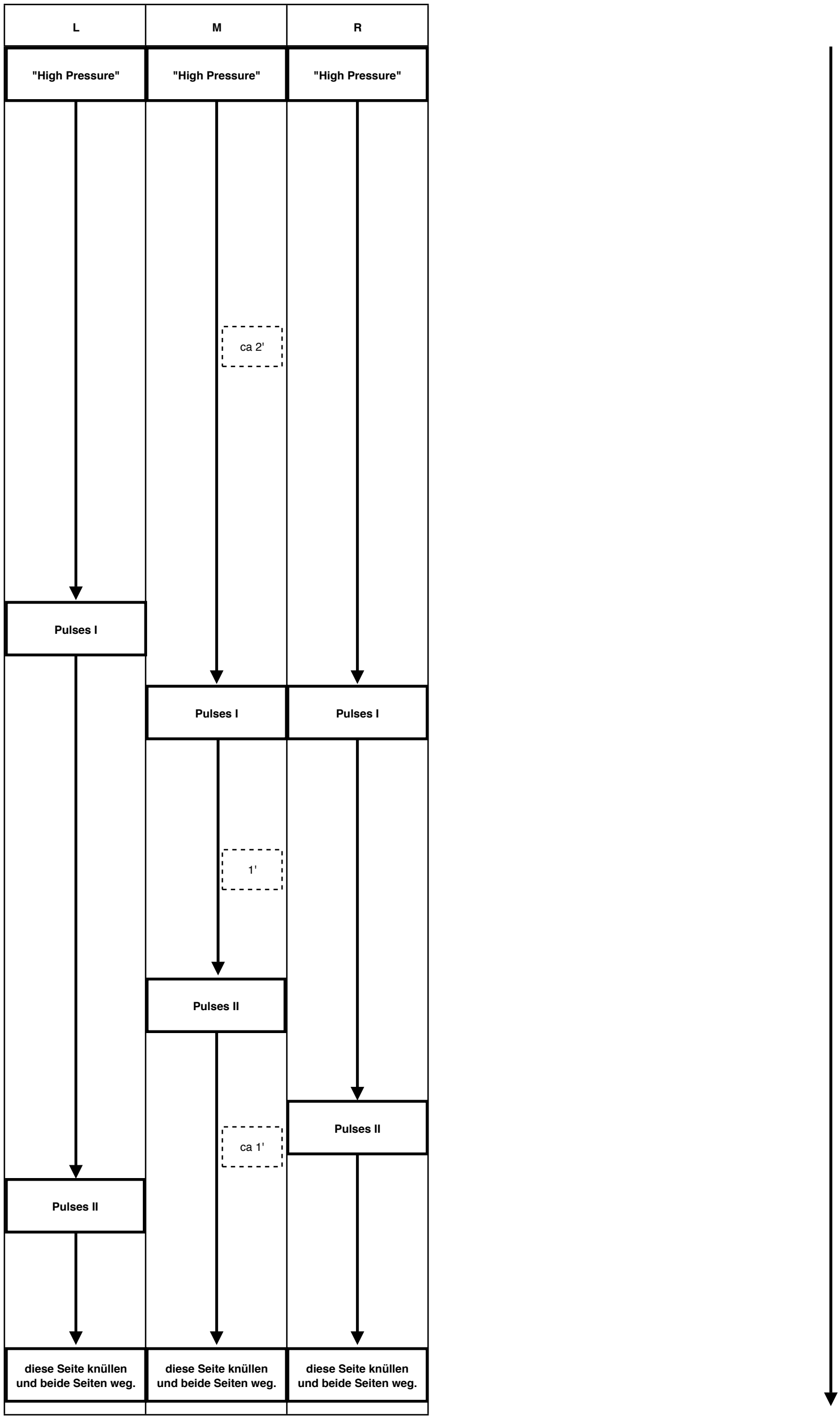

L
M
R
ca 35"
ca 35"
ca 35"
um Mic geknüllte Seite weg. Diese Seite **brutal knüllen**
geknüllte Seite weg. **Knüllen & "High Pressure"** (Diese Seite)
Onanie I
STOP
STOP
ca 45"
ca 45"
brutal knüllen & Mic einpacken
geknüllte Seite weg. Diese Seite **brutal knüllen**
Kante streichen
"Micfahrt" auf geknülltem Papier
= ca 120
Akkorde in beliebiger Reihenfolge sehr langsam permutieren. Direkt aufeinander folgende Repetitionen sowie Überlappungen vermeiden.
= ca 120

– 5 –


L
M
R
geknüllte Seite (5) weg,
diese Seite knüllen &
Wringen
am Ende jeder Drehung
immer wieder
neu ansetzen
Seite weg.
geknüllte Seite (5) weg.
Mic einpacken (6)


L
M
R
Onanie I
= 100
Onanie I
= 100
Onanie I
= 100
accelerando
accelerando
(asynchron!)
accelerando
(asynchron!)
= 150
Onanie II
= 120
= 150
Onanie II
= 120
= 150
Onanie II
= 120
accelerando
accelerando
(asynchron!)
accelerando
(asynchron!)
= 150
= 150
= 150
geknüllte Seite weg.
Diese Seite
brutal knüllen,
Mic einpacken
geknüllte Seite weg.
Diese Seite
brutal knüllen,
Mic einpacken
geknüllte Seite weg.
Diese Seite
brutal knüllen,
Mic einpacken
= 48
120
124
127
130
Rechte Hand: Skalen, von ganz oben bis zur linken Hand, auf und ab, ohne Pausen, so schnell wie möglich. H-Dur, D-Dur, F-Dur, As-Dur, Ganztonleitern, Chromatik. Jeweils am Scheitelpunkt Skalen wechseln.
133
Linke Hand: Angegebene Cluster in beliebiger Reihenfolge sehr langsam permutieren.
ca 25"
Den letzten Lauf ins Pedal nehmen und halten

– 7 –


L
M
R
"High Pressure"
"High Pressure"
"High Pressure"
ca 2'
Pulses I
Pulses I
Pulses I
1'
Pulses II
Pulses II
ca 1'
Pulses II
diese Seite knüllen und beide Seiten weg.
diese Seite knüllen und beide Seiten weg.
diese Seite knüllen und beide Seiten weg.

– 8 –

SCORE FETISH