

Projektentwurf DW6 (= Differenz/Wiederholung #6) für E-Viola und Live-Elektronik Version 1.0

1.1. Idee und Konzept des Stückes:

DW6 soll die in der DW-Serie entwickelte **Loop-Ästhetik** weiterführen und teilautomatisieren. Die Phänomenologie der Wiederholung soll weiter erforscht und musikalisch ausgelotet werden.

1.2. Ausarbeitungen/Fassungen:

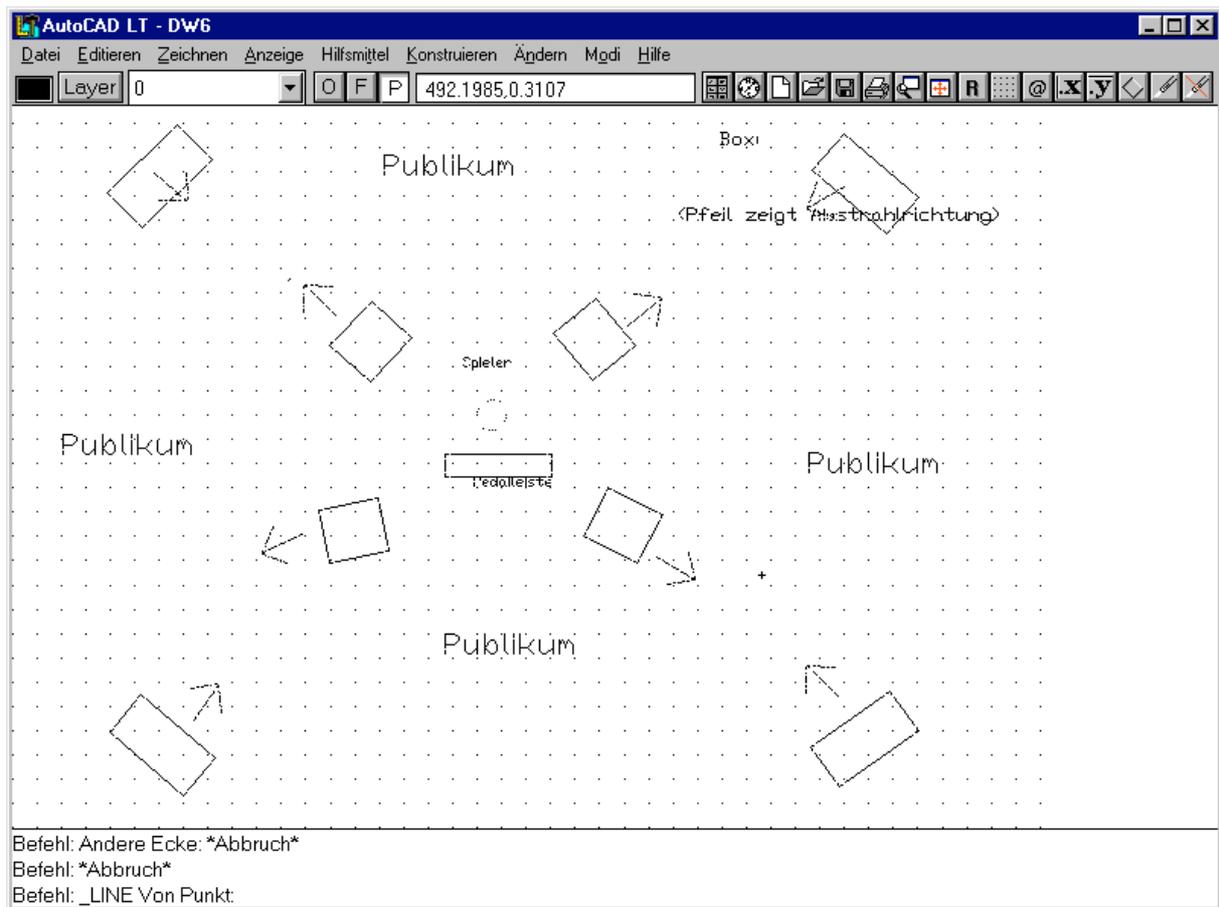
DW6 soll in 2 Fassungen erstellt werden:

1.2.1 *semi-improvisatorische* Fassung, welche das Material und seine Möglichkeiten sowie die Möglichkeiten des Patches erforscht.

1.2.2. *notierte* Fassung als Reduktion und Ergebnis.
Die Folgestücke DW7 und DW8 für Großes Orchester (Donaueschingen, München, Wien) sollen auf diese Ergebnisse aufgebaut werden.

2.1 Umsetzung:

Zunächst die räumliche Positionierung in einer groben Skizze:



2.2. Der Spieler und sein Setup:

Der Violaspieler spielt auf einer Viola mit Pickup, Verzerrer und WahWah, über Standardpedale schalt- und kontrollierbar. Zudem steuert er 4 Delays, welche real-time die gespielten Klänge verändern und wiedergeben können.

2.3. Die Delays:

<i>Interne Parameter</i>	<i>Steuerparameter (Spieler)</i>	
Sample start	Sample scenario step up (1-n)	
Sample end	Scratch loop	
Loop scratch (START;END;POSITION)	Playback stop (1-4)	
Loop playback ON OFF	Loop # select (1-4)	
Teilung Signal-Stille		

Jede Loop besteht aus einem Anteil Signal und Stille; für jedes Segment des Stückes wird für jede erklingende Loop ein Scenario bestimmt (Loop-Scene), die durch die obigen Parameter bestimmt wird.

2.3 Die Typologie der Loop-Scenarios:

1. Das Pendel (entweder oder)	Gespielter Klang K1	(tacet) Geloopter Klang K1
2. Das Doppel (Synchronizität)	Gespielter Klang K2	Gespielter Klang K2 Geloopter Klang K2
3. Der Kontrapunkt (simultaner Gegensatz)	Gespielter Klang K3	Gespielter Klang K4 Geloopter Klang K3
4. Das Komplement (Simultane Ergänzung)	Gespielter Klang K5	Gespielter Klang K5' Geloopter Klang K5
5a. Das Solo (Simultane Ergänzung)	Gespielter Klang K6 tacet	(Instrumental-Loop)
5b. oder:	tacet	
	Geloopter Klang K7	(Electric Loop)

2.4. Die Typologie der 4 Loop-Delays

Looptypus 1: Granular Loop	<p>Eine Realtime-Version der CDP-Programme "loop" und "granula"</p> <p>Sehr kurze Samples (Z.B. in CDP: loop t1.wav O09.wav 666 00.0 0.0125 0.0015 1) werden in kleinsten Schrittweisen durchfahren; rnd-scratching + controller scratching</p>
Looptypus 2: Image	<p>Ein relativ genaues Abbild einer musikalischen Einheit, das entweder a) mechanisch oder b) differentiell, d.h. durch Addition oder Substraktion eines kurzen rnd - oder Scratch-Parameters repetiert wird</p>
Looptypus 3: Puls	<p>Ein relativ kleines Partikel (Impuls) wird wiederholt und dabei a) loop-lokal (in jeder Wiederholung) oder b) loop-global (im Laufe der Wiederholungen) prozessiert, hier vor allem Oktavierungen nach unten und Bandpaß/Resonanzfilterungen (automatisch oder über Controller)</p>
Looptypus 4: Feedback- Bandschleife	<p>Entspricht Typus 2, aber mit einer real-time loop-add Zuspielmöglichkeit und gleichzeitigem, loopglobalem HF-Damping</p>

2.5. Spatialisation:

Die Loops werden auf die 4 Boxen verteilt. Folgende Spatialisationen sind vorgesehen:

1. Statische Zuordnung	z.B. L1-> box 4, oder L2 ->über alle 4 boxen (vor allem für loop-type 1 und 4 vorgesehen.
2. Loopabhängige Spatialisation:	Z.B. mit jedem Loopdurchgang wechselt die Box (nach verschiedenen Zuordnungspatterns); vor allem für loop-type 2 und 3 vorgesehen.
3. Loopunabhängige Spatialisation:	z.B. LFO-Panning zwischen mehreren Boxen; oder Modulation der Spatialisation durch die Frequenz einer ANDEREN Loop.

3. Die Notation/der Plan

Die Organisation des Stückes ist zunächst so vorgesehen, daß der Spieler

1. ein Fragment aus der Partitur spielt,
2. dann oder währenddessen eines der vorprogrammierten, dem Fragment vorzugeordneten Loop-Szenarios triggert und
3. auf dieses dann in einer der oben beschriebenen und in der Partitur freier oder strenger bestimmten Weisen reagiert.

Die Partitur wird zunächst als Rahmen/Improvisationspartitur hergestellt.

Der patch soll letztlich notebook-portabel sein, eine Entwicklung einer geeigneten Steuerpedalleiste für den Spieler ist notwendig.

An den dichtesten Stellen erklingen bis zu 4 Loops und das Instrument, es gibt aber auch Solo-Stellen der Loops und der E-Viola.

Ein Live-Mixer(Klangregisseur) wird die bis zu 5 verschiedenen Signale im Raum abmischen.

Das Stück ist in der Endversion auch als Klanginstallation ohne den Spieler denkbar (etwa durch Aufzeichnung der gespielten Teile).