

Mit Ventilator, Bitte

Für Isabella

**Duet für
Live Electronics
&
Objekte**

Benjamin Alan Kubaczek

Benötigtes Equipment & Objekte:

- Mixer (3 Inputs & 1 Output benötigt)
- 2 Dynamische Mikrofone
- Kontakt Mikrofon
- Exciter
- Verstärker (für Exciter)
- Channel Terz EQ (31 Band / Mono out)
- Ventilator mit 3 Geschwindigkeitsstufen
- Süßigkeit doppelt verpackt in Plastik
- Aufblasbarer Luftballon
- 2 Tischtennisbälle
- Tennisball
- 2 Kugelschreiber
- Kleine Nadel
- Gut klingende Metallschüssel
- Buch / Magazin freier Wahl

Verbindungen:

Mikrofon 1 → Mixer Input 1

Mikrofon 2 → Mixer Input 2

Kontaktmikrofon → Mixer Input 3

Mixer Input 1,2 & 3 → Mixer Output (L / Mono)

Mixer Output → EQ (ch1) Input

EQ (ch1) Output → Amp Input

Amp Output → Exciter

Spielanweisungen und technische Angaben:

Die Partitur wird von oben nach unten gelesen. Die Musiker:innen spielen jeweils eine der Spalten der Partitur, welche unter P1 und P2 angegeben sind. P1 spielt vorwiegend den Terz EQ und bedient den Ventilator, P2 spielt mit den Objekten. Die in Grau markierten Punkte der Partitur sind immer zeitgleich auszuführen. Hierfür ist der Blickkontakt zwischen den Musiker:innen und ein deutliches Signal notwendig, welches vorab abgesprochen und einstudiert werden muss. Für alle anderen Punkte gilt die freie Interpretationsdauer: die Musiker:innen müssen die Übergänge zwischen jedem Punkt und Unterpunkt so einstudieren, sodass jede Spielanweisung genug Zeit bekommt, um ausgeführt werden zu können. Bei manchen Punkten muss P1 auf P2 achten, bei anderen Umgekehrt. Hierdurch entsteht die Dynamik als auch die Dauer des gesamten Stücks, welche bei ca. 5 bis 8 Minuten liegt. Vor jedem Punkt der Gemeinsam gespielt wird, kann kurz innegehalten werden, um sich auf den gemeinsamen Einsatz vorzubereiten. Diese Pause ist notwendig, da manchmal P1 oder P2 sich noch zurechtstellen, oder das notwendige Objekt in die Hand nehmen muss. Diese Pause soll jedoch nur so lang wie notwendig, im besten Fall nur von kurzer Dauer sein.

Die Summe der Inputs am Mixer wird einzig durch den Exciter, welcher so zentral wie möglich am Resonanzboden des Klaviers angebracht wird, verstärkt. Das Klavier soll geöffnet und Richtung Publikum ausgerichtet sein, um die größtmögliche Lautstärke zu gewährleisten. Um das Potenzial des Klaviers als Resonanzkörper vollständig auszunutzen, soll ein Keil in das rechte Pedal eingeführt werden, das Pedal somit konstant gedrückt sein. Die Freischwingenden Saiten des Klaviers sollen mit dem Signal aus dem Exciter resonieren, sodass ein Hall-effekt entsteht. Eine Ausrichtung, sodass das Klavier im Zentrum der Bühne zwischen den Musiker:innen steht, ist wünschenswert, aber kein Muss.

Die Mikrofone werden so ausgerichtet und eingestellt, sodass bei maximaler Lautstärke, d.h. wenn alle Bänder des EQs auf +12dB gestellt werden, kein Feedback entsteht. Die Vorbeugung von Feedback wird durch die Distanz der Mikrofone, somit auch die Musiker:innen, zum Klavier bzw. Exciter gegeben. Der Master-Output des Mixers soll so geregelt sein, sodass der Exciter nicht übersteuert.

Das Mikrofon am Ventilator (Mikrofon 1) soll dem Publikum und dem Klavier abgewandt sein. Es wird knapp an der Hinterseite des Ventilators direkt am Schutzgitter angebracht, wobei hier der bestklingende Ort eruiert und gesucht werden muss. Der Klang ist im besten Fall ein tiefer Drone, welcher leicht flattert. Der Ventilator muss in Reichweite von P1 stehen, sodass P1 den Ventilator ein- und ausschalten, als auch die Geschwindigkeit, ohne sich vom EQ wegzubewegen, umstellen kann.

Das Mikrofon für P2 soll ebenso vom Klavier abgewandt, und so platziert werden, sodass P2 mühelos mit den Händen und mit dem Mund an das Mikrofon gelangt. Die Lautstärke des Mikrofons soll so gewählt werden, sodass jegliches Geräusch, welches von P2 erzeugt wird, vernehmbar ist. Dies führt zu einer Einstellung der Lautstärke, die bei Punkt 3.2 von P2 das Signal von Mikrofon 2 zum Übersteuern bringt, was für den gesamten dritten Teil (3.0 bis 3.6) erwünscht ist.

Das Kontaktmikrofon wird am äußeren Rand der Metallschüssel, welches vor P2 auf dem Tisch steht, angebracht. Das Signal des Kontaktmikrofons kann am Mixer etwas lauter als die Dynamischen Mikrofone eingestellt sein, da die Metallschüssel vorwiegend für Akzente verwendet wird.

Spielanweisungen P1:

P1 steht vor einem Tisch auf dem sich Mixer, 31 Band Equalizer, ein Tischtennisball, ein Tennisball und 2 Kugelschreiber befinden. P1 ist vorwiegend für den Mix der Mikrofone zuständig, und steuert den Klang und die Lautstärke der Signale, welche von P2 und vom Ventilator erzeugt werden, mit dem 31 Band Equalizer.

Da jede Kombination an verschiedenen Ventilatoren, Exciter, Klaviere und EQs verschieden klingt, muss erstmal das Bestklingende Spektrum des Ventilators gefunden werden. Dieses Spektrum war in meinen Experimenten zwischen 40Hz und 4kHz. Für die *Resonator-Oszillationen* müssen zuerst die best-resonierenden Bänder eruiert werden.

Anleitung zur Eruierung von *Resonator 1, 2 & 3*:

1. Alle Bänder auf -12db stellen
2. Ventilator einschalten auf Geschwindigkeitsstufe 1
3. Von 20Hz aufwärts ein Band nach dem anderen auf +12db faden
4. Darauf achten bei welchem Band das Klavier deutlich resoniert
5. Das Best resonierende Band notieren
6. Diesen Vorgang auf Geschwindigkeitsstufe 2 und 3 wiederholen

Spielanweisung *Resonator-Oszillation*:

Eine Resonator-Oszillation ist ein faden des Resonanzbandes zwischen -12 dB und +12 dB, bei der ein Akzent auf dem Resonator entstehen soll. Die Oszillationen sollen aperiodisch, und langsam und stetig immer schneller gespielt werden. Es soll auch die Geschwindigkeit der Bewegung (von -12dB bis +12dB) stetig steigen. Anschließend sollen immer mehr Bänder hinzugenommen werden, um der Oszillation mehr Lautstärke zu verleihen. Hierdurch entsteht eine dynamische Steigerung, die sich durch einen gesamten Teil hindurchzieht (außer von 4.0-5.2, wo P1 am Klavier beschäftigt ist). Es ist wichtig das P1 während dieser dynamischen Steigerung immer auf P2 achtet und, auf den Spielangaben für P2 ausgerichtet, zeitlich gut einteilt.

Weitere Spielanweisungen P1:

- Ventilator ein / ausschalten:
Immer zeitgleich mit P2
- Ventilator stufen ändern (stufe 1, 2 & 3)
Immer zeitgleich mit P2
- Kugelschreiber horizontal in das Klavier fallen lassen
Einmal im hohen Register, einmal im mittleren Register
Immer zeitgleich mit P2
- Tischtennis- & Tennisball in das Klavier fallen lassen
Beliebige Dynamik und Regularität

Wichtige Angaben P1:

- P1 hat die volle Kontrolle über mögliche Feedbacks. Im Falle eines Feedbacks, muss das gespielte Band unverzüglich so adjustiert werden, oder im Notfall das Output Signal am Mixer runterdrehen sodass kein Feedback mehr entsteht.
- P1 Mischt das Signal am Mixer. Die Lautstärken müssen gut balanciert sein, wobei das Kontaktmikrophon etwas lauter als die anderen eingestellt sein darf.
- Zu Beginn des Stücks müssen alle Bänder des EQ auf -12db gestellt sein.
(!)

Spielanweisungen P2:

P2 steht vor einem Tisch auf dem sich doppelt-verpackte Süßigkeiten, eine Metallschüssel, ein Tischtennisball und ein frei gewähltes Buch befindet. Vor diesem Tisch steht ein Mikrofon (Mikrofon 2). Alle Spielangaben müssen so nahe wie möglich an diesem Mikrofon stattfinden. Das Mikrofon soll jegliches kleine Geräusch einfangen.

Spielanweisung für Süßigkeit:

Die Süßigkeit muss doppelt verpackt sein. Eine Verpackung für alle Süßigkeiten, die wiederum jeweils einzeln verpackt sind. Die Wahl der Süßigkeit ist P2 überlassen, wobei zu beachten ist, dass die Verpackung rascheln muss. Bei jeder Angabe soll möglichst viel Geräusch entstehen. Es wird empfohlen einen Keks mit Schokolade zu verwenden, da diese Knusprig genug ist, um ein Geräusch zu erzeugen, aber den Mund nicht austrocknet.

- Süßigkeitsverpackungen immer langsam und sorgfältig auspacken
- Plastikverpackung in den Mund nehmen und laut Kauen, schmatzen
- Durch die Plastikverpackung im Mund hindurch laut atmen
 - Währenddessen muss der kommende Punkt vorbereitet werden, da dieser genau beim 5. Ausatmen stattfinden soll
- Plastikverpackung zwischen den Händen reiben
- Plastikverpackung an das Mikrofon reiben
 - Vorsicht: Nicht zu viel, da es ein sehr lautes Signal erzeugt

Spielanweisung für Metallschüssel:

Bei jeder Angabe, bei der die Metallschüssel verwendet wird, muss diese mit einer Hand angehoben werden, sodass diese beim Aufprall des Gegenstands (Süßigkeit oder Tischtennisball) gut und laut schwingen kann. Dies bedeutet das die Zeitliche Einteilung gut erprobt sein muss – die Schüssel muss immer vorweg schon in der Hand von P2 sein, sodass P2 die Angabe rechtzeitig ausführen kann. Jeder Punkt, bei dem ein Gegenstand in die Metallschüssel hineingeworfen wird, muss zeitgleich mit der Angabe für P1 stattfinden, gekennzeichnet durch die graue Markierung.

Spielanweisung für Buch / Magazin:

P2 muss ein beliebiges Buch oder ein Magazin wählen, welches bei Punkt 3.1 auf einer beliebigen Seite geöffnet wird. Ab Punkt 3.2 liest P2 mit lauter und predigender Stimme mit vollem Mund die ersten 10 Zeilen der geöffneten Seite in das Mikrofon.

Wenn P2 in der Mitte der 10. Zeile angekommen ist, wird das Buch / das Magazin überraschend und laut geschlossen (3.6). Auch bei diesem Punkt muss P2 guten Kontakt mit P1 aufnehmen, um den Punkt zeitgleich auszuführen, gekennzeichnet durch die graue Markierung.

Spielanweisung für Metallschüssel:

P2 soll die ausgepackte Süßigkeit kontrolliert in die Metallschüssel hineinwerfen (2.0 & 3.0). Es soll ein lauter Akzent entstehen. Anschließend muss die Schüssel wieder achtsam abgestellt werden.

Bei 4.0 und 5.0 lässt P2 den Tischtennisball in die Metallschüssel. Hier muss P2 achtsam sein, sodass der Tischtennisball nicht wieder heraushüpft. Anschließend soll die Metallschüssel geschwungen, sodass der Tischtennisball in der Schüssel rotiert. Sobald die Maximale mögliche Geschwindigkeit erreicht wurde, wird die Schüssel achtsam abgestellt, während der Ball fertig rotiert. Hier muss ebenso besonders darauf acht genommen werden, sodass der Ball nicht über den Schüsselrand hinaushüpft.

Spielanweisung für Ballon:

Der Ballon soll mit 5 Luftstößen aufgeblasen werden. Der Ballon darf unter keinem Umstand zu groß aufgeblasen werden, sodass er vorab zerplatzt. Es soll mal langsam und schneller werdend mit der Hand auf dem Ballon gerieben werden, sodass ein Lautes quietschen entsteht. Der Ballon soll mit einer Nadel vor dem Mikrofon zum Zerplatzen gebracht werden.

Spielanweisung für Pfeifen:

Zu pfeifen sind die ersten 8 Takte eines Kinderliedes freier Wahl (z.B. Hänschen klein). Es soll in einem mäßigen Tempo gepfiffen werden: nicht zu hastig, aber auch nicht zu langsam. Die gesamte Dauer dieses Teils soll 20 Sekunden nicht überschreiten.

PART	P1	PART	P2
1.0	Mixer Output einfaden	1.0	Warten
1.1	2 kHz und darüber + 6dB graduell aufwärts einfaden	1.1	Langsam eine frische Süßigkeiten Verpackung öffnen
1.2	125 Hz und darunter + 0dB graduell abwärts einfaden	1.2	Langsam eine einzelne Süßigkeit öffnen
1.3	800 Hz und darunter + 0dB graduell abwärts einfaden	1.3	Verpackung in den Mund nehmen und laut kauen
1.4	Warten	1.4	Kauen beenden, 5-mal laut durch den offenen Mund atmen
2.0	Ventilator starten (Geschwindigkeitsstufe: 1)	2.0	Süßigkeit in Metallschüssel Werfen (bei 5. Ausatmen)
2.1	Warten	2.1	Verpackung aus dem Mund nehmen und langsam zwischen den Händen reiben
2.2	Resonator 1 Oszillation starten	2.2	Das Reiben akzelerieren, schneller und lauter reiben
2.3	Resonator 1 Oszillation graduell akzelerieren	2.3	Verpackung vorsichtig am Mikrofon reiben
2.4	800 Hz and darunter + 6 dB graduell abwärts einfaden	2.4	Das Reiben akzelerieren, schneller und lauter reiben
2.5	Warten	2.5	Metallschüssel vorbereiten
3.0	Ventilator stoppen	3.0	Süßigkeit in Metallschüssel werfen
3.1	630 Hz and darunter + 0dB EQ – Bänder zurücksetzen	3.1	Süßigkeit in den Mund nehmen und Buch / Magazin auf beliebiger Seite öffnen
3.2	Ventilator starten (Geschwindigkeitsstufe: 2)	3.2	Die ersten 10 Zeilen mit vollem Mund mit predigender Stimme vortragen
3.3	800 Hz - 1.25kHz + 0dB	3.3	-//-
3.4	Resonator 2 Oszillation starten	3.4	-//-
3.5	Resonator 2 Oszillation graduell akzelerieren	3.5	-//-
3.6	Ventilator Stoppen	3.6	In der Mitte der 10. Zeile angekommen, Buch überraschend schließen
3.7	Warten	3.7	Metallschüssel vorbereiten
4.0	Kugelschreiber in Klavier fallen lassen (mittleres Register)	4.0	Tischtennisball in Metallschüssel fallen lassen und rotieren
4.1	T & TT Ball mehrmals ins Klavier fallen lassen (beliebige Register)	4.1	Die ersten 8 Takte eines Kinderliedes pfeifen (z.B. Hänschen klein)
4.2	Bälle mit letztem ton von P2 ins Klavier fallen lassen (tiefes Register)	4.2	Aufhören zu pfeifen, Metallschüssel vorbereiten
5.0	Kugelschreiber in Klavier fallen lassen (hohes Register)	5.0	Tischtennisball in Metallschüssel fallen lassen und rotieren
5.1	Warten	5.1	Luftballon mit 5 Luftstößen aufblasen
5.2	Ventilator starten (Geschwindigkeitsstufe: 3)	5.2	Knopf in Luftballon binden
5.3	Resonator 3 Oszillation starten	5.3	Luftballon langsam mit der Hand reiben
5.4	Resonator 3 Oszillation graduell akzelerieren	5.4	Das Reiben akzelerieren, schneller und lauter reiben
5.5	Alle Bänder + 10db beliebig einfaden	5.5	Nadel präparieren
6.0	Ventilator Stoppen und Mixeroutput ausfaden	6.0	Luftballon mit Nadel zerplatzen