

CLINIC KOMPOSITION

Michael Ammann, März 2004

1 Basis

Akustische Reize werden innerhalb von Raum erzeugt, rezeptiert und lösen idealerweise mentale Visualisierungen aus. *„Klang, Raum und Rezipient. Das Publikum, mit Lufthansaschlafbrillen bekleidet, sitzt oder liegt im Zentrum des Raumes, es wird aus allen Richtungen und Entfernungen mit Klängen umspielt.“* (aus ToenKonzept / www.toentrips.de).



Vergleichbar mit Aufführungen vor Publikum findet auch die erste Phase am Projekt CLINIC statt, in welcher einzelne narrative Episoden entwickelt werden. Zu Klängen von M. Ammann schreibt und spricht H. Bauer in Manier einer *écriture automatique*. Die Assoziationen und entstehenden Geschichten sind dabei am Thema Krankenhaus orientiert. Die Erzählung (Inhalt /Stimmklang) nimmt ihrerseits auf die Prozesse der Klangproduktionen Einfluss. (Interaktiver Charakter) Diese Form gemeinsamen Arbeitens findet seit Februar 2003 bis heute regelmäßig statt, bisher wurden über 60 Episoden gemeinsam kreiert, die zu zum Teil zu verknüpften Klang- und Handlungsmotiven führten.

Als Klangquellen der Improvisation dienen sowohl analoges als auch digitales, als auch digitalisiertes Material. Es wurde ein Klangboard (Q-TIP) entwickelt, welches in Verbindung mit Filtern und Sampler gestattet eine breite Palette von Klängen und deren Verteilung im Raum über ein quadrophones Verstärkersystem in Echtzeit zu generieren. (siehe unten: Aufnahme, Exkurs Q-TIP)

2 Überarbeitung des Textmaterials

Die in den Improvisationen festgehaltenen Textfragmente und Klänge dienen als Rohmaterial und werden in den weiteren Sitzungen strukturell als auch sprachlich überarbeitet. Die fixierten textlichen 'Episoden' sind Ausgangsmaterial für die Kompositionen.

3 Komposition

Bevor mit den Aufnahmen der Klänge für die Komposition begonnen wird, sind Strukturierungs- und Imaginisierungsprozesse zwingend, der Komponist begibt sich in den Kosmos eines Textes und kreiert eigene Bilder und Visionen von Ort und Handlung. Die Komposition wird drei Phasen erarbeitet: A) Notation in der C – Matrix; B) Aufnahme von Klängen C) Digitale Bearbeitung und Speicherung.

A) C-Matrix.

Dies ist ein Strukturierungstool, um die Textpassagen aus einer Episode grob zu ordnen und die klanglichen Ereignisse entsprechend zu planen und den Verlauf sichtbar zu machen. Es lassen sich anhand von Kurven, Grafiken und Worten die klangkompositorischen Parameter dem Text zeitlich zugeordnet eintragen.

Der Text einer Episode wird auf einer Zeitachse angelegt, wodurch skizziert ist, wann gesprochenes Wort einsetzt und wann nicht. Positionierung und Inhalt steuern die klanglichen Überlegungen und den Einsatz der Parameter.

Folgende Parameter werden in der C-Matrix festgehalten:

Klangquelle: Es wird zwischen der Klangquelle (oder auch Klangobjekt) und der Arbeiten mit dem Klang hinsichtlich seiner Klangfarbe und der Dramaturgie innerhalb des narrativen Kontextes unterschieden. Im Prinzip ist jedes Geräusch und jede Geräuscherzeugung als Klangquelle möglich.

Es haben sich in der Arbeit an CLINIC in erster Line eigens produzierte und analoge Geräusche durchgesetzt. Folgende Formen bestimmen die Komposition:

- Materialgeräusche (Toaster, Wasserschlauch spritzt in Wassertonne etc. und Klänge aus dem Krankenhaus)
- Klänge, die mit dem entwickelten Q-TIP (siehe Aufnahme, Exkurs) generiert werden
- Klänge, die mit meiner Stimme generiert werden
- Klänge, die während den Improvisationen zu den Texten mitgeschnitten wurden.

- Klangfarbe:** Die Klangfarbe wird entweder für Ereignisklänge bestimmt, also für punktuelle, meist an textliche Begebenheiten angelehnte klangliche Sensationen oder die Klangfarbe wird für Klangzyklen festgelegt, welche zum Beispiel die Grundstimmung einer Episode mit ihren Geschehnissen abstrakt aufgreift. (hell versus dunkel)
- Dynamik:** Wie laut dürfen und müssen einzelne Klänge und die Gesamtheit der Klänge innerhalb eines zeitlichen Kontinuums werden? (laut versus leise).
- Dichte:** Dabei kann zwischen der Dichte des einzelnen Klangereignisses und die Anzahl der Klänge zu einem gegebenen Zeitpunkt unterschieden werden. (leer versus voll)
- Tempo:** Da meist kein durchgängiges Metrum vorgegeben ist, wird die Geschwindigkeit der Klänge punktuell bestimmt. Es wird die Bewegung durch den Raum und das Tempo beim Spielen mit einem Klangobjekts differenziert. (schnell versus langsam)
- Raum:** Wo befinden sich die Klänge im und wie und wann bewegen sie sich im Raum, sind Kriterien dieses Parameters. Hinzu kommen die Beschaffenheit des Raums, also seine Materialität, die eng mit der Klangfarbe verknüpft ist und die Klangeigenschaften des Raumes, zum Beispiel eines im Text erwähnten Fahrstuhls oder einer Wiese.
Hinsichtlich der Wellenfeldsynthese ist der Parameter Raum von immenser Bedeutung und für die Programmierung der Spezialsoftware (siehe Konzeptpapier Technik) sind Positionen und Bewegungen von Klängen genauestens zu definieren. In dieser Hinsicht stellt die C-Matrix eine Erweiterung herkömmlicher Notationssysteme durch eine spezielle Raum-Choreographie dar

B) Aufnahmen

Zunächst beginnt die Suche nach geeigneten Klängen. Erscheint eine Klangquelle als passend (zum Beispiel ein alter Toaster, ein Kühlschrank), wird der Klang unter Berücksichtigung seiner weiteren Verarbeitung entweder mit MiniDisk, DAT, oder über entsprechende Raummikrophone oder Nahfeldmikrophone eingefangen. Schon in dieser Phase wird gelegentlich die Klangquelle experimentell manipuliert, um ihren Charakter für das Projekt CLINIC zu erkunden. Es kommen aber auch den Klang verfremdende Aufnahmegeräte gezielt zum Einsatz (Diktiergeräte, Anrufbeantworter, Sampler). Die Klänge werden für die weitere Arbeit in einen Rechner eingespeist.



Exkurs: Das 'Q-TIP' ist quadrophones, analoges in Echtzeit einsetzbares Soundtool, das mit Filtern kombiniert wird (Verzerrer, Hall, Volume und Wah-Wah Pedal, Pitchshifter etc.). Es wird mit Händen und Fingern auf drei Tips und mit einem Joystick gespielt und es wird um Sampler und Headmic erweitert.

Mit dem Joystick können Klänge in einem quadrophonen Feld verteilt werden.

Tip 1: Vier Minispeaker dienen als Mikrophone, jedes bedient einen Monitor im Quadro Feld. Sie sind direkt auf den Membranen bearbeitbar oder mit Platten unterschiedlicher Materialität (Blech, Holz, Styropor ...) bedeckt und zu scratchen.

Tip 2: Ein niederfrequenter Speaker dient als mikrofone Fläche, die direkt auf der Membrane bearbeitbar oder mit unterschiedlichen Platten

bestückbar ist (z.B. einer Schallplatte, die mit einem Pen mit Plattenspielnadel und Vorverstärker ausgestattet ist).

Das String-Tip ist ähnlich einer Slide-Guitar und ausgestattet mit einem analogem Pickup und Roland Midi Pickup.

Zudem Anschluß- und Durchschleifmöglichkeiten für externes Headmic, die Filter und es gibt 4 Stereo-Ausgänge für Joystick und Tips. Es wurde für den Live Einsatz konzipiert.

C) Digitale Bearbeitung (Arbeiten mit ProTools)



Die Klänge werden in den PC (Mac I-Book) übertragen und mittels M-Box der Software Pro Tools LE 6.1 von Digidesign auf Tracks verteilt und weiterbearbeitet. Im Wesentlichen kommen hierbei Filter (Hall/Pitch/TimeStretch/Distortion), Schnitt und Automatisierungsprozesse (Equalisation/ Panning/Volume) zur Anwendung. Langwierige Prozesse des dramaturgischen Ordens, Einflechten, Übereinanderlegens etc., die oftmals minutiöse Feinarbeit zur Folge haben und nur mittels der graphischen Darstellung digitale Sequenzern und möglich sind. Im Anschluss daran werden die 'fertigen' Hörstücke im Studio gemastert.

4 Performance

CLINIC wird auf vier Arten und je nach Anlass und Raum präsentiert.

- Es werden die abgeschlossenen Episoden in einem sendefähigen Format von CD oder DVD ohne weiteren Eingriff der Künstler präsentiert.

- Die Kompositionen kommen vom Laptop, werden nur entsprechend dem Raumklang gemixt, der Text wird dazu live gesprochen. (Lesungscharakter)

- die Kompositionen kommen vom Laptop werden aber zusätzlich mit Live gespielten Klängen gemixt. Überleitungen und Intermezzos werden in Kombination mit Wort live dazwischen gespielt. Der Text wird dazu live gesprochen.

- Die Live Improvisation. Sowohl Klänge als auch Texte werden im Augenblick der Performance live erzeugt (siehe 1 Basis)

