

Waves

Lara Stanic  
2020

Auftrag Festival Rümlingen 2020



## Vorwort

Waves ist eine Komposition für vier Musiker/Performer, Live-Elektronik, Geräusche, Stimme, Bewegung, Mobiltelefone und tragbare Lautsprecher.

Waves lehnt an die Tradition des instrumentalen Theaters an. Mobiltelefone mit einer Live-Elektronik-App sowie tragbare Lautsprecher sind dabei Musikinstrumente. Waves spielt mit den Fragen, was ein Instrument in der heutigen elektronischen bzw. digitalen Musik ist und was die Rolle des Musikers im Spiel mit Mobile Devices sein kann. Gleichzeitig ist Waves ein Musikstück über digitale Kommunikation, Daten und Zahlen, die als Wellen bzw. Frequenzen durch die Luft und Landschaften geschickt werden.

Während der Performance werden Klänge und Geräusche über das Mobiltelefonmikrofon eingespeist, verarbeitet und über den Lautsprecher wiedergegeben. Der eingebaute Kompass reagiert als Sensor auf die Bewegung der Performer im Gelände und beeinflusst musikalische Parameter. Gesprochene Texte und Zahlen sind von Parzellennamen und Nummern aus dem Landkartenauszug des Festivalgeländes inspiriert. Die Komposition besteht aus sieben Teilen: call, radio, map, feedback, sing, waves und fly.

## Foreword

Composition for four musicians/performers, live electronics, sounds, voice, movement, mobile phones and portable speakers.

Waves is based on the tradition of instrumental theatre. Mobile phones with a live-electronic app as well as portable loudspeakers are musical instruments. Waves plays with the questions of what an instrument is in today's electronic or digital music and what the role of the musician can be in playing with mobile devices. At the same time, Waves is a piece about digital communication, data and numbers that are sent through the air and landscapes as waves or frequencies. During the performance, sounds and noises are fed in via the mobile phone microphone, processed and reproduced via the loudspeaker. The built-in compass reacts as a sensor to the movement of the performers in the terrain and influences musical parameters. Spoken texts and numbers are inspired by plot names and numbers from the map of the festival area. The composition consists of seven parts: call, radio, map, feedback, sing, waves and fly.

# Waves

Lara Stanic 2020

Für vier Musiker/Performer und Live – Elektronik:  
Mobiltelefone, tragbare Lautsprecher, Geräusche, Stimme, Bewegung  
Dauer 10-15 Minuten

## **Ausstattung pro Performer:**

Mobiltelefon  
Applikation Pure Data  
Necklace Hülle  
Lautsprecher wetterfest mit Aux-Audioeingang z.B. JBL Clip4  
Audiokabel miniklinke stereo 2.5 m,  
Audioadapter für iPhone  
Starke Schnur 2.5m  
Kabelbinder  
Ladekabel  
Stromschiene  
Klettband und Powerbank, ein Handschuh

## **Vorbereitung Mobiltelefon**

Die Schnur am Lautsprecher, dem Audiokabel entlang monieren.  
Das Mobiltelefon in einer Necklace Hülle tragen.  
Akkus vollständig laden  
Mobiltelefon Lautstärke auf ca. 60 %  
LS Lautstärke voll offen

## **Vorbereitung App**

Applikation installieren  
Alle aktiven Apps schliessen.  
Flugmodus ON  
WiFi, Bluetooth, Hotspot OFF  
Ruhezustand und Automatische Sperre komplett OFF  
App öffnen  
In Documents ist ein Ordner mit dem Performencepatch  
Check alle Funktionen: Audio Signal, Mik, Kompass, Effekte, Sinus, Noise...



**Vorbereitung Performer:** Partitur- Ablauf auswendig lernen / Szenen = Count 1-7 mit einer Hand bzw. Daumen schalten.

## Waves \_ Spielanweisungen



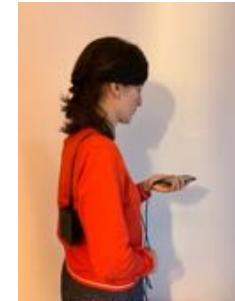
ENTREE

**App:** Compass RUN /Kein Klang / Q Filter ca.10 (automatisch eingestellt)

**Bewegung:** Performer stehen im Kreis. Je 2 m Abstand zu einander Jeder in eine andere Richtung gewendet.

Aufs Mobiltelefon schauen bis das Publikum Platz genommen hat.

LS ON, hängt über die Schulter am Rücken



CALL

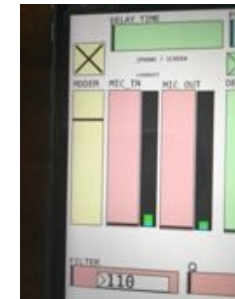
**App:** Audio «Modem»

**Stimme:** P1 ( Performer 1) zählt ein:1 2 3 4 GO !

P1, P2, P3, P4 gleichzeitig auf Preset 1 schalten und «Modem»-Klang starten.

**Bewegung.** Nach dem GO kann sich jeder in eigene Richtung umdrehen und da stehenbleiben.

Dauer ca. 50 Sec.



RADIO \*

**App:** Mik IN und OUT offen / Filter um 500/ Compass RUN

**Bewegung:** LS wie ein Funkgerät vor dem Mund halten. Sich langsam um eigene Achse drehen, immer wieder stehen bleiben

**Stimme:** abwechselnd Sprechen und in mit dem Mund und Mikrofon Rauschen erzeugen. Filterfrequenz ändert mit der Drehung.

Dauer ca. 1 Min.

Sprechen und rauschen

P1 869 / 207 / 869 Schärmatt, 460 Chrairüti Chatzenstrigel 478 - 463 1252 434 1170 435 Rapp 1 2 3 4 STOP

P2 1108 / 873 / 207 Sädel 82 Muregraben 352 472 473Waldhus Unterbitzen 436 389

P3 869 / 1132 / 315 / Unterer Strossacher 520 Gsig 474 475 479 480 Auch Mattismatt 317

P4 899 / 318 / 200 Olti Gipsi 521 Gsiggraben Mattismatt 317 Neuhof 497 496

Die Szene ist fertig wenn der P1 sagt: 1234 Stop!

COUNT 3 MAP \*

**App** Mic in ON /Mic OUT OFF /Delay Out /Delay time 10 sec./ Pitchshifter ON maximum Pitchshifter - Wert: Männer +7, Frauen -7 Compass RUN

**Stimme:** Sprechen dabei MT wie ein Funkgerät halten, Pfeifen dabei laufen MT am Ohr halten

**Bewegung: laufen** nach jedem Sprechblock Platz wechseln; 5 – 7 Schritte im Sekundentempo laufen dabei das Telefon am Ohr halten und pfeifen. Stehenbleiben, nicht pfeifen, LP hochhalten.

Score ----- = 7 Schritte laufe und Pfeifen

P1 Gsigraben ----- Sepenweid ----- Oberholden ----- Bockmatt ----- Hauensteinweid---- Murenegg----Chlimeieracher----- Pulvisei

P2----- Oberholden----- Hauenstein---- Murenrain---- Bockmatt----- Gsigraben----- Pulvisei ----- Sepenweid----- Hauensteinweid

P3 Sepenweid ----- Murenrain----- Gsigraben----- Pulvisei---- Hauensteinweid----- Oberholden----- Bockmatt----- Chlimeieracher

P4 ----- Murenegg----- Gsigraben----- Bockmatt----- Oberholden---- Sepenweid----- Murenrain----- Pulvisei-----  
Hauenstein

Die Szene ist fertig wenn alle vier Performer in 4 Himmelsrichtungen um das Publikum stehen. Das Zeichen P1 hebt den Arm mit dem Lautsprecher hoch und wartet so ein Moment bis alle Performer ihn/sie anschauen.



COUNT 4 FEEDBACK

**App:** Mic IN maximum/ Mic OUT Maximum/ Delay OFF/ Pitchshift ON maximum

Pitchshifter - Wert: Männer +7, Frauen -7 oder ausprobieren/ Compass RUN

**Stimme:** Kompass – Zahlen bzw. Gradangaben; Zahlen zwischen 1 und 360 rufen. Jeder Performer ruft 4 Zahlen auf. Performer rufen nacheinander in gleicher Reihenfolge. Immer in den Klangpausen rufen.

**Bewegung:** LS weg vom MT. Hand/Arm auf der Seite gestreckt. Zahl wird aufgerufen, möglichst kein Feedback Dann Mobiltelefon und LS zusammenführen so, dass Rückkopplung entsteht. Sich bis zur aufgerufenen Kompasszahl drehen. In der Position kurz stehenbleiben.

Zahl = Rufen, keine Rückkopplung, Arm auf der Seite / \_\_\_\_\_ =MT+ LS zusammenführen, Rückkopplung, sich drehen

P1 210° drehen \_\_\_\_\_ 112° \_\_\_\_\_ 150° \_\_\_\_\_ 80° \_\_\_\_\_

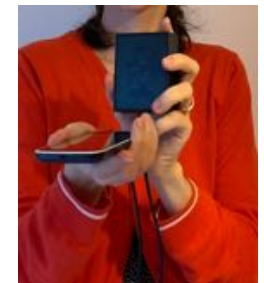
P2 \_\_\_\_\_ 57° \_\_\_\_\_ 75° \_\_\_\_\_ 30° \_\_\_\_\_

P3 \_\_\_\_\_ 342° \_\_\_\_\_ 200° \_\_\_\_\_ 280° \_\_\_\_\_

P4 \_\_\_\_\_ 23° \_\_\_\_\_ 95° \_\_\_\_\_ 5° \_\_\_\_\_

Die Szene ist fertig nach der letzten Zahl von P1.

Nach der letzten Position laufen alle Performer zusammen zum «SING» während dem Laufen kein Klang extra performen.




COUNT 5

SING

**App:** Mic in 1 / Mic out 3/ Pitch Maximum 7/Compass ON

**Bewegung:** MT den Hals bzw. Stimmbänder halten. LP in der Hand, Membran zum Publikum

**Stimme:** Ein Performer stimmt ein. Alle Performer summen im Zeitlupentempo das Lied "Fly me to the Moon". Performer können auch mit langen Tönen das Lied improvisieren. Z. B Jemand summt die Melodie und die anderen «begleiten». Diese «Begleitung» soll nahtlos in die Szene 6  mit Sinusfrequenzen wechseln.

**Fly Me to the Moon**  
(In Other Words)

Words and Music by  
Bart Howard



Fly me to the moon and let me play a - long de  
music. Let me see what spring is like on Ju - pi - ter and  
Mars. In sil - er words. Hold my hand  
In sil - er words. Dar - ing, kiss me!

© Copyright 1952 (renewed) Remington Music Publishing Corp., New York, NY  
International Copyright Secured. All Rights Reserved. Made in Germany.



## COUNT 6 WAVES

**App:** Sinus1 fade in / Compass run

**Bewegung:** das Telefon langsam hängenlassen. Den Arm mit dem Lautsprecher seitlich austrecken. Langsam drehend und hörend herumlaufen. Quasi «nach Melodie suchen»; versuchen mit Sinuswellen die Melodie von «Fly me to the Moon» nachzuahmen. Allmählich auseinanderlaufen und sich in vier Himmelsrichtungen ums Publikum platzieren. Beim Kompass-Wert ca. 0.7. stehenbleiben. LS runternehmen und mit langsamer Bewegung am Kabel hängen lassen.

## COUNT 7 FLY

**App:** Start 7/ über 3 Min. einen Klangablauf mit Sine wave / Noise/ Gate

**Bewegung:** Mobiltelefon langsam hängenlassen. In der Position stillstehen bis der Puls hörbar wird. Lautsprecher mit beiden Händen am Kabel nehmen.

Arme schrittweise hochheben. Zunächst mit dem LS nur pendeln. Den Lautsprecher schrittweise anfangen zu schwingen und über ca 2 Min immer intensiver werden.

Wie ein Propeller. Immer schneller.

Gleichzeitig sehr langsam mit kleinen Schritten um eigene Achse drehen bis Kompass Wert ca.355. Der Puls wird zu hörbarer Frequenz.

Bei ca 355 Grad Stehenbleiben und LS weiter heftig schwingen bis das Rauschen hörbar wird. Weiter immer schneller werden.

Dann schrittweise wieder verlangsamen und sich quasi zurückdrehen bis das Rauschen tief wird und fast stehenbleibt oder sehr langsam pulsiert.

Lautsprecher langsam runternehmen und in eine Hand bringen. Mit dem Daumen möglichst alle Performer gleichzeitig OFF Knopf am Lautsprecher drücken.

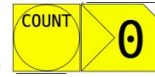
**ENDE**





## Bemerkungen

\* bei RADIO und MAP können Parzellennamen und Nummern nach Aufführungsort geändert/angepasst werden.

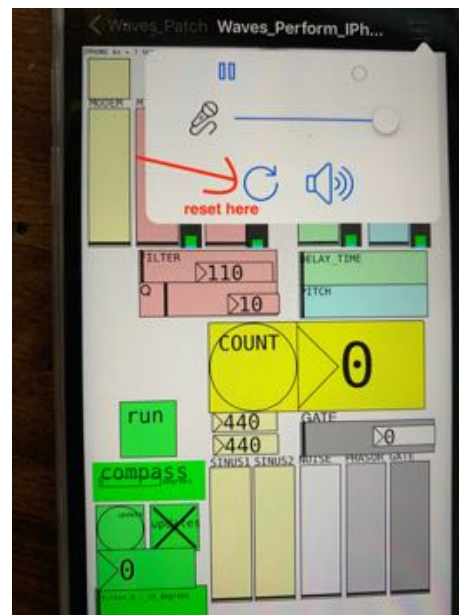


\* Die Performer schalten jeweils den nächsten Preset (count) und bedienen in der App keine weitere Regler während der Performance

\* bei Bedarf ; zu leise oder zu laut während der Performance nur am Lautstärkeknopf des Mobiltelefons justieren.

\* Das Telefon soll immer nur mit einer Hand gehalten und bedient werden

\*falls ein Fehler passiert z. B. ein count/preset ist zu weit geschaltet. Am Ort bleiben, in der App reset machen und wieder mit count bis zur entsprechendem preset bzw, Nummer schalten und weiter performen.



# Gelände Mape

