

**Dokumentation zu  
Crunchy Snow (2010)**

-

**für 4-Kanal-Anlage  
Dauer: 15 min 30 sek**

-

**Uraufführung: Toronto (Kanada),  
Ausstellungseröffnung „Tracks and Traces“  
der Künstlerin Nancy E. Watt am 11. Februar 2010**



Hendrik Dingler

Eschollbrücker Str. 5

64283 Darmstadt

Tel.: 0170 495 1909

[www.hendrikdingler.de](http://www.hendrikdingler.de)

mail: [hd@hendrikdingler.de](mailto:hd@hendrikdingler.de)

## **Einleitung**

Das Stück *Crunchy Snow* entstand als eine Auftragsarbeit für eine Ausstellungseröffnung der Künstlerin Nancy E. Watt. Frau Watt fragte mich, ob ich ein Stück komponieren könnte, das die Atmosphäre ihrer Bilder der Ausstellung „Tracks and Traces“ untermalen könne. Zudem sollte es für die Vernissage der Ausstellung am 11. Februar 2010 in der Lausberg Galerie in Toronto als Begleitung einer Tanzperformance dienen.

## **Hintergrund**

In Ihrer Arbeit für die Ausstellung „Tracks and Traces“ geht es um zurückgelassene Spuren im Schnee. Spuren von Tierfährten, Fussabdrücken und Linien oder anderen Zeichen, die im Schnee einer makellosen Winterlandschaft hinterlassen wurden.

Die Künstlerin arbeitete dabei mir speziellem Papier, in das sie, wie in Schnee, Abdrücke verschiedener Objekte drückte. Sie selbst sagt über Ihre Arbeit, dass sie bemüht war eine ästhetische Bewusstseins Erinnerung von menschlichen Verstrickungen innerhalb unserer Natur zu schaffen.

## **Konzept**

Die Struktur des Stückes sollte einfach gehalten werden. Es sollte beginnen mit einer realistische Schneelandschaft. Von hier ab sollte ein Verlauf von den Klängen des Winters hin zu denen des Frühlings geschaffen werden. Zwischen diesen konkreten klanglandschaftlichen Episoden sollten imaginäre Klanglandschaften den emotionalen Übergang zwischen den verschiedenen Jahreszeiten darstellen. Wichtig war hierbei der schleichende Wechsel, der einem in der Realität erst auffällt wenn der Übergang von einer Situation/Gefühlslage zur nächsten bereits in der Vergangenheit liegt.

Am Ende, dies war der Künstlerin Watt wichtig, sollte die Wärme des aufkommenden Frühlings wieder zerstört werden durch ein starkes Gewitter. Hierdurch sollte gezeigt werden, dass sich die Natur blitzschnell ändern kann und auch dass der Mensch bereits für einige dieser Veränderungen verantwortlich ist.

## **Klangmaterial**

Zunächst begann ich mit meiner Suche nach passendem Material für die gewünschten Anforderungen. Da es recht schnell gehen musste, griff ich dabei auf Samplebanken mit konkretem Klangmaterial zurück, ging selbst in die Natur und in den tauenden Schnee um Aufnahmen zu machen, bediente mich der freien Samplelibrary [www.freesound.org](http://www.freesound.org) im Internet und benutzte vorgefertigte Presets des Native Instruments Absynth. Des Weiteren verwendete ich Randprozeduren meines Transformationsframeworks (s. *Rrumpff tillff toooo?*) um granulare Phrasen zu erstellen, sowie einiger Beispiel-Orchestras und deren Scores aus dem Csound-Books bzw. von der dazugehörigen CD.

**Samples von der Internetseite [www.freesound.org](http://www.freesound.org)**

<b>User</b> ( <a href="http://www.freesound.org/people/'USER'/">http://www.freesound.org/people/'USER'/</a> )	<b>Sample</b>	<b>Benennung</b>
Erratic	mystery_01.wav	Donnerblech_percussions
RHumphiers	rbh_thunder_04_Distorted.wav	Gewitter1
abinadimeza	Rainfall.ogg	Regen
medialint	nord_analog_howling_wind_storm.wav	Wind_eisig
mich3d	Door_Wood_open_01.wav	Tür1_Holz
laurent	spring river 2.wav snow melting.wav and	Frühlings_Bach Schneesmelze
martian	footstep on wood foley.wav	Schritte_auf_Holz
monterey2000	R09_0031-Garden Chimes – 1.mp3 R09_0031-Garden Chimes - 2.mp3	Glockenspiel
Percy_Duke	Heavy Rain.wav	Regen_stark
artifact	lightning_strike.wav	Blitzeinschlag1
sagetyrtle	0203wind.wav	Wind_pfeift
ERH	33 distant shot.wav wind.wav door 1.wav	Explosion_fern Wind_dumpf Tür2_quietscht
Incarnadine	Footsteps in Snow.wav	Schritte_im_Schnee1
digifishmusic	TTLS.wav	harmonisch_Orgel_female_AAh
csengeri	CloseLightning20august2007.mp3	Blitzeinschlag2

BoilingSand	Montreal parc sounds december 01 24 bit.wav	Winterstadt_Spielplatz_Stimmen
cidchili	Breath Human Sci.wav	Atmen_tief
reinsamba	1193_cow_breathe.wav crystal_glass1.wav, breaking_glass.wav, Nightingale song.wav evening in the forrest.wav	Atmen_schlaf Eisklirr Klirren_aufschlagen Vogelzwitschern1 Vogelzwitschern2
Corsica_S	match_strike.aif walking in snow 1.flac walking in snow 2.flac	Streichholz Schritte_im_Schnee2 Schritte_im_Schnee3
juskiddink	Bonfire.wav	Kaminfeuer
orezosu	train_passing_mountains.flac	Zug_pfeiffen
cmusounddesign	06 hn_preshowcrowd.wav	Stadt_Ampel_schritte
Gorgoroth6669	Wolf Howl.wav	Wolfsheulen
pcaeldries	DecemberSnowFall.wav	Schnee_knistert

### Samples aus der Samplebank Sound IDEAS-CD 19

CD-Titel	Beschreibung	Benennung
Audio Titel 21	Warble Code	Alarm
Audio-Titel 22	Space Explosion, single blast	Donner1
Audio-Titel 23	Space Explosion, a few blasts	Donner2
Audio-Titel 25	Space Explosion, slow single blast, version 1	Donner3
Audio-Titel 26	Space Explosion, slow single blast, version 2	Donner4
Audio-Titel 27	Space Explosion, slow several blasts	Donner5

## Eigens aufgezeichnete Samples

Name	Beschreibung
Atmen	Atmen und Gähnen
Treopfen_Schuhe_abtreten	Wassertröpfchen, Schuhe aufstampfen
feuchte_Schritte	Schritte in Scheematsch

## Granularisierte Klänge

Durch granulare Prozesse wurden die Schritte im Schnee sowie die Glockenspiel-Klänge bearbeitet um eine Überleitung von der konkreten Winterlandschaft zu einer imaginären zu schaffen. Hierbei entstanden diverse Versionen, in denen es zu Stauchungen der Einsatzabstände zusammen mit Verkürzungen der Dauern kommt, sowie Transpositionen abwärts. Hierzu verwendete ich die in Scheme implementierten ppp-Algorithmen, ähnlich wie bei den „organic-grains“ in dem Stück *nicht gerendert*.

Benennung	Beschreibung
schritte-flaeche-m-grain	Überleitung von klaren Schritten hin zu grober granularer Struktur von Schritte-Soundschnipseln
crunchy_snow1	Anhäufung von längeren „schritt“-Schnipseln (> 50 ms) mit kürzer werdender Dauer.
crunchy_snow2	Hohe Dichte (Entry-dl < 20 ms) → geringer werdend zusammen mit Transposition abwärts über 2 Oktaven
crunchy_snow3	Sehr kurze Grains (> 20 ms), mittlere Dichte (Entry-dl < 50ms und > 10 ms), Transposition abfallend über 1 Oktave
crunchy_snow4	Ähnlich wie crunchy_snow2 mit noch höherer Dichte, auf 5 ms gehend
crunchy_snow4	crunchy_snow2 -Weiterführung: Auf 2 Oktaven herunter transponierte kurze Grains in hoher Dichte
crunchy-chimes	Anhäufung von Glockenspiel-klängen mit langsamen Attacks, geringer Dichte (Entry-dl > 60 ms) und hohen Dauern (> 1.5 s)
crunchy-chimes-pad	Lange, umgekehrte Glockenspiel-Klänge ineinander übergeblendet. Die umgekehrten Attacks sind abgeflacht.

## Csound-Book CD-Beispiele

Name	Kurze Beschreibung
Arpeggio	Dieses Instrument wurde erstellt von Jean-Claude Risset. Es erzeugt eine Arpeggiation in harmonischen Folgen. Hierbei werden 9 Oszillatoren mit der selben Wellenform angeregt und multipliziert mit der selben Hüllkurvenfunktion, jedoch mit geringen Abweichungen der Ausgangsfrequenz.
Mutation	Verschiedene Umsetzungen der Klänge aus Jean-Claude Risset's „Mutations“
Drnoi 1 & -2	Zweifach resoniertes Rauschen (Eric Lyon )

### Aufbau und Struktur

Das Stück stellt sich zusammen aus insgesamt 5 verschiedenen konkreten und imaginären Klanglandschaften. Hierbei wurde mit einer konkreten begonnen und dann im Wechsel zwischen konkret und imaginär der Verlauf gebildet. Es gibt einen Protagonisten, dessen Schritte auf verschiedenen Untergründen immer wieder auftauchen.

Bei der Betitelung der Klangkategorien gehe ich bildhaft vor.

Die konkreten Klanglandschaften lassen sich wie folgt unterteilen:

1. Winter (Eis, Schritte auf gefrorenem Schnee, eisiger Wind)
2. Es taut (Stadt, Spielplatz, Straße, Verkehr, Wassertropfen, Schritte auf schmelzendem Schnee, Heimkehr in die Winterhütte, beginnender Winterschlaf)
3. Frühling (Vogelzwitschern, Wald, Schritte auf dem Waldboden)
4. Frühlingsgewitter (Regen, Blitz und Donner)

Diese konkreten Darstellungen werden unterbrochen bzw. miteinander verbunden von den folgenden imaginären:

1. Deformation des Winters (Eisschläge, granularisierte Schritte auf Schnee, Glockenverzerrungen, weltraumartige Flächen, ein Alarmgeräusch)
2. Traumphase des Winterschlafs (Lagerfeuer, Wolfsheulen, Atmen, 90er Jahre Synthesizer-Flächen in Dur 3-Klangs-Harmonie)

## Übergangsphasen und Zeitpunkte

- Konkret1 → Imaginär1 Deformation der Schritte und des Glockenspiels durch Granularisierung, Allmähliche Hinzufügung von anderen Eis-Zersplitterungs-Klängen
- Imaginär1 → Konkret2 Ein- und Ausblendung
- Konkret2 → Imaginär2 In der Hütte, zur Ruhe kommen für den Schlaf, künstliche und fantastisch werdende Geräuschkulisse, Schlafeinleitung. (Lagerfeuer, Wolfsheulen, tiefes Atmen, harmonischer Klang)
- Imaginär2 → Konkret3 Aufwachen aus dem Tiefschlaf, Austreten aus der Hütte
- Konkret3 → Konkret4 Es setzt ein Gewitter ein, welches sich langsam steigert

## Die Startzeiten und Dauern der einzelnen Passagen im Überblick

Die Werte sind hier ungefähre Angaben um einen Überblick zu bekommen. Da die Passagen fließend wechseln, gibt es keine exakten Zeiten. Die exakten Zeiten der einzelnen Klänge können der Tabelle im **Anhang** entnommen werden.

Passage	Starzeit	Dauer
Konkret1 (Winter)	0'	3"
Imaginär2 (Winterdeformation)	2'4"	6'1"
Konkret2 (Es taut/Stadt/Hütte)	7'38"	2'33"
Imaginär4 (Winterschlaf)	9'50"	2'38"
Konkret3 (Frühlingserwachen)	12'14"	45"
Konkret4 (Gewitter)	13'35"	1'55"