

**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**

-

Anhang

Inhalt:

- | | |
|----------------------------------|------|
| 1. Crunchy Snow – Zeiten-Tabelle | S. 2 |
|----------------------------------|------|

Hendrik Dingler
Eschollbrücker Str. 5
64283 Darmstadt
Tel.: 0170 495 1909
www.hendrikdingler.de
mail: hd@hendrikdingler.de

**Crunchy snow – exakte Zeiten der Samples und Klänge:
(Zeiten in = Timecode = Stu:Min:Sec.Millisec)**

Sound	Zeiten	Versatz	Bemerkung
Teil1 (Konkret1)			
Schnee_knistert	00 – 0:01:59:05	0:00:15.240	
	0:00:15.030 - 0:02:23.058		
	0:01:43.708 - 0:01:58.948		
Wind_eisig	0:00:07.276 - 0:00:16.854		
	0:00:12.936 - 0:00:18.055		
	0:00:13.557 - 0:00:53.387	0:00:00.621	
	0:00:27.709 - 0:01:08.160		
	0:00:38.953 - 0:00:45.953		
	0:00:50.090 - 0:01:30.541		
	0:01:04.349 - 0:01:18.709		
	0:01:06.223 - 0:01:46.674		
	0:01:27.795 - 0:02:08.246		
	0:01:32.095 - 0:01:44.455		
	0:01:43.892 - 0:02:24.343		
	0:02:01.201 - 0:02:20.281		
	0:02:05.280 - 0:02:45.731		
	0:02:21.303 - 0:03:01.754		
	0:02:33.872 - 0:03:14.323		
	0:02:42.545 - 0:03:22.996		
0:02:58.825 - 0:03:39.276			
schritte-flaeche-m-grain	0:00:26.360 - 0:03:10.535		
	0:02:02.882 - 0:02:05.132	0:01:47.389	Ein schritt ausgelassen
	0:02:05.132 - 0:03:10.535	0:01:49.821	Nur kurze stille raus
crunchy-chimes	0:00:56.027 - 0:01:00.203		
	0:00:58.692 - 0:01:02.869		
Glockenspiel	0:01:20.009 - 0:01:36.856		
crunchy-chimes	0:01:42.985 - 0:01:56.034	0:00:08.330	
	0:02:01.238 - 0:02:09.509		
Glockenspiel	0:02:09.066 - 0:02:25.912		
crunchy-chimes-pad	0:02:27.183 - 0:02:42.183		rückwärts
	0:02:41.001 - 0:02:56.001		
	0:02:53.717 - 0:03:08.717		rückwärts
	0:03:07.425 - 0:03:22.425		

	0:03:20.838 - 0:03:35.838		
Glockenspiel	0:03:34.436 - 0:03:51.282		
Teil2 (Imaginär1) – Zeiten hier in TC			
crunchy_snow1	01:02:49:12 - 01:03:09:14		
crunchy_snow4	01:03:09:10 - 01:03:15:10		
crunchy_snow2	01:03:12:24 - 01:03:21:13		
	01:03:20:18 - 01:03:29:23		
Kombi Klirren + EisKlirr vorw. rückw.	01:03:23:00 - 01:03:26:18		
Klirren_aufschlagen	01:03:25:08 - 01:03:29:20		Ende
crunchy_snow2	01:03:29:14 - 01:03:36:10	2,41 s	
Kombi Klirren + EisKlirr vorw. rückw.	01:03:33:07 - 01:03:37:09		
crunchy_snow4	01:03:36:02 - 01:03:39:03		
Reihe aus 8 * Kombi Klirren + EisKlirr vorw. rückw.	01:03:37:19 - 01:04:08:21		Pausen zw. Kombi = 0,5 s
Glockenspiel	01:03:39:13 - 01:03:56:09		Rückwärts mit DL und Hall am Ende (Abgeschlossener Übergang zu Teil 2)
crunchy_snow4	01:03:38:16 - 01:03:46:13		
Zusammen gehörend:			
crunchy_snow4	01:03:45:11 - 01:03:59:11		
crunchy_snow2	01:03:52:23 - 01:03:59:19		
crunchy_snow4	01:03:59:11 - 01:04:13:12		
crunchy_snow4	01:03:53:00 - 01:03:53:20		
	01:03:54:00 - 01:03:57:01		
	01:03:57:13 - 01:04:00:14		rw
	01:04:01:00 - 01:04:01:20		
	01:04:03:00 - 01:04:06:01		
crunchy_snow2	01:04:06:00 - 01:04:12:21		Nach 4 Sek Amp-einschnitt auf -25 → (1,5 s) -8,2
crunchy_snow4	01:04:10:09 - 01:04:24:09		
Kombi EIS1 : Eisklirr + 0,25 s PAUSE + Klirren_aufschlagen + (RW: Eisklirr)	01:04:11:19 - 01:04:15:18		

Kombi footpush : 0s Schritte_im_Schnee2 + 0,5s (Versatz=2,41s) Klirren_aufschlagen + 4,75s Schritte_im_Schnee3 + 5,75s Schritte_im_Schnee2	01:04:11:21 – 01:04:17:15		
Kombi KICK : Klirren_aufschlagen (dur 2s) + Eisklirr (ab 1,5 s)	01:04:14:13 - 01:04:16:13		Kick
Kombi ESI1 ohne ersten	01:04:17:12 - 01:04:20:18		
crunchy_snow5	01:04:15:11 - 01:04:29:11		
crunchy_snow5	01:04:22:00 - 01:04:29:13		
crunchy_snow2	01:04:22:23 - 01:04:29:19		
crunchy_snow5	01:04:29:11 - 01:04:43:11		1,5 s bei -22,2 dB, dann auf -8,2 dB
crunchy_snow5	01:04:22:13 - 01:04:36:13		
Kombi footpush	01:04:26:09 - 01:04:32:03		
Kombi EIS1 + Doppelter Eisklirr (extra bei 0,125 s)	01:04:26:07 - 01:04:30:06		
Kombi KICK	01:04:29:20 - 01:04:32:04		
crunchy_snow5	01:04:34:13 - 01:04:48:13		
Kombi EIS1 + Doppelter Eisklirr (extra bei -0,25 s)	01:04:37:19 - 01:04:41:18		
Kombi footpush	01:04:37:21 - 01:04:43:15		
crunchy_snow5	01:04:40:00 - 01:04:45:13		
Kombi KICK	01:04:41:13 - 01:04:43:16		
Absynth (preset Cool Tone)	01:04:43:05 - 01:06:16:15		Langer ansteigender "Ton c"
Klirren_aufschlagen	01:04:43:18 - 01:04:46:21		rw
Kombi footpush (vorletzter ende + letzter Sound) = 1,5s	01:04:45:04 - 01:04:46:18		
crunchy_snow5	01:04:46:13 - 01:05:00:13		
Kombi footpush	01:04:52:09 - 01:04:58:03		
Kombi EIS1 + Doppelter	01:04:52:07 - 01:04:56:06		

Eisklirr (extra bei 0,125s)			
crunchy_snow4_3	01:04:52:13 - 01:05:06:13		
Kombi EIS1	01:04:57:16 - 01:05:01:06		
Kombi EIS1	01:05:01:19 - 01:05:05:18		
Kombi footpush (ohne letzten!)	01:05:01:21 - 01:05:06:21		
Klirren_aufschlagen	01:05:05:00 - 01:05:07:00		kick
crunchy_snow5	01:05:06:13 - 01:05:20:13		
Kombi EIS1	01:05:09:19 - 01:05:13:18		
Kombi footpush (ohne letzten!)	01:05:09:21 - 01:05:14:03		
Glockenspiel	01:05:15:02 - 01:05:33:24		Buffrice - plugin
Kombi footpush (ohne letzten!)	01:05:17:21 - 01:05:22:03		
Kombi EIS1	01:05:17:19 - 01:05:21:18		
Absynth (preset Cool Tone)	01:06:19:14 - 01:08:13:21		Langer ansteigender Ton Note gis'
Klirren_aufschlagen	01:05:21:00 - 01:05:23:00		kick
crunchy_snow4	01:05:18:13 - 01:05:32:13		
Kombi footpush (ohne letzten!)	01:05:25:21 - 01:05:30:03		
Kombi EIS1	01:05:25:19 - 01:05:29:18		
crunchy_snow4	01:05:32:13 - 01:05:35:14		
Glockenspiel	01:05:33:10 - 01:05:52:06		
Kombi EIS1	01:05:33:19 - 01:05:37:06		
Kombi footpush (ohne letzten!)	01:05:33:21 - 01:05:38:03		
crunchy_snow5	01:05:35:00 - 01:06:12:13		Loop 13 WDH
Klirren_aufschlagen	01:05:37:00 - 01:05:39:00		kick
Schritte_im_Schnee2	01:05:50:23 - 01:05:51:07		
Glockenspiel	01:05:51:24 - 01:06:10:20		
crunchy_snow5	01:06:00:13 - 01:06:14:13		
arpeggio	01:06:02:13 - 01:06:52:13		
crunchy_snow2	01:06:03:24 - 01:07:00:13		Loop 4 WDH
Alarm	01:06:04:13 - 01:07:04:19		Loop 2WDH
crunchy_snow5	01:06:12:13 - 01:06:26:13		
arpeggio	01:06:52:13 - 01:07:24:13		
Mutation	01:07:02:13 - 01:08:02:13		

drnoi2	01:07:16.13 - 01:07:36.08		
drnoi1	01:07:32.13 - 01:07:52.01		
Teil 3 (Konret2)			
Stadt_Ampel_schritte	0:07:38.285 - 0:08:52.351		
Winterstadt_Spielplatz_stimmen	0:07:47.233 - 0:08:04.233		
feuchte_schritte	0:07:54.265 - 0:08:48.494		
Ampel-verkehr-spektral-delay-xfades	0:08:05.689 - 0:09:08.860		
Zug_Pfeifen	0:08:09.761 - 0:08:40.940		
Winterstadt_Spielplatz_stimmen	0:08:11.819 - 0:08:24.899		
Winterstadt_Spielplatz_stimmen	0:08:27.915 - 0:08:41.835		
Explosion_fern	0:08:34.420 - 0:08:43.429		RW (Crossfade mit FW(next))
Explosion_fern	0:08:41.403 - 0:08:50.412		
Treopfehn_Schuhe_abtreten	0:08:47.066 - 0:09:05.247	0:00:17.000	CF mit nächstem tröpfeln.*
feuchte_schritte	0:08:54.414 - 0:08:56.080	0:00:30.080	Immer weiterführend: laufen, stehenbleiben, laufen etc.
feuchte_schritte	0:08:57.937 - 0:08:59.945		
Treopfehn_Schuhe_abtreten	0:09:00.172 - 0:09:28.287		*
feuchte_schritte	0:09:02.445 - 0:09:07.255		
feuchte_schritte	0:09:08.126 - 0:09:14.527	0:00:03.197	
		0:00:04.864	
Schlüssel_Tür	0:09:13.410 - 0:09:18.008		
Tür1_Holz	0:09:22.514 - 0:09:26.716	0:00:06.871	
Tür2_quietsch	0:09:22.514 - 0:09:29.137	0:00:12.553	
Schritte_auf_holz	0:09:28.754 - 0:09:37.254		
Streichholz	0:09:36.551 - 0:09:40.544		
Kaminfeuer	0:09:38.746 - 0:11:00.643		
Schritte_auf_holz	0:09:40.239 - 0:09:48.739		
Wolfsheulen	0:09:40.889 - 0:10:11.353		
Wind_pfeift	0:09:49.195 - 0:11:55.355		

Teil4 (Imaginär2)			
Atmen_tief	0:10:01.370 - 0:10:58.876		Sf-länge = 4,303s Loop mit Pause von 0,634 s, 12 WDH, Über die letzten 5 Amplituden Abnahme bis auf -18.24 dB
Donnerblech_ Percussions	0:10:09.701 - 0:10:37.974		Crossfade-Loops 5 WDH, exp. Fadeout über die 4 folgenden
harmonisch_Orgel_ female_AAh	0:10:10.118 - 0:10:42.461		
Absynth (Preset: „Grenadia“)	0:10:35.252 - 0:12:13.410		Zu Beginn über 3 Oktaven (ab dem großen C) lange Töne (c, g und d) Dann vereinzelte kurze Töne über die drei Oktave darüber in Willkür gesetzt
Absynth (Preset: „Coir to the Wild“)	0:10:35.252 - 0:10:35.252		Über 3 Oktave (ab dem großen C) lange lange Töne (c, g und d)
Absynth (Preset: „Dream Steem“)	0:10:49.142 - 0:12:17.114		über 3 Oktaven (ab dem großen C) lange sich aufbauende (vom tiefsten aufwärts) Akkorde: (c, d und d) ,(f, a und c), (dis,b und d) und (b, f und d)
Absynth (Preset: “cool tone“)	0:10:47.290 - 0:12:18.040		Langer ansteigender Ton c (wie im 2. Teil, Winterdeformation)
Atmen_schlaf	0:11:10.656 - 0:11:52.698		Loop 3 WDH sehr leises atmen
(Vogelzwitschern w. Paulstretch)	0:11:28.307- 0:15:19.635		Bearbeitung durch Paulstretch (sehr lange gestretcht und reich an Obertönen)
Teil5 (Konkret3)			
atmen	0:12:04.724 - 0:12:36.363		
Schritte_auf_holz	0:12:31.251 - 0:12:39.751		
Tür1_Holz	0:12:39.883 - 0:12:44.086		

Tür2_quietsch	0:12:39.883 - 0:12:46.758		
Vogelzwitschern1	0:12:45.388 - 0:14:00.316		
Schneesmelze	0:12:47.649 - 0:14:04.392		2 WDH Crossfade 6,723s
Schritte_im_Schnee1	0:12:55.954 - 0:13:15.954		
Vogelzwitschern2	0:13:23.516 - 0:13:56.625		
Alarm	0:13:24.060 - 0:14:24.847		2 WDH
Regen	0:13:29.407 - 0:15:25.082		
Frühlings_Bach	0:13:30.245 - 0:13:57.103		
Teil6 (Konkret4)			
Donner1	0:13:43.688 - 0:13:48.594		
Donner2	0:13:48.549 - 0:13:59.909		
Donner5	0:13:57.907 - 0:14:26.334		
Donner4	0:14:00.763 - 0:14:10.003		
Donner5	0:14:08.237 - 0:14:36.664		
Donner3	0:14:12.553 - 0:14:21.153		
Blitzeinschlag1	0:14:16.813 - 0:14:29.939		
Wind_dumpf	0:14:24.125 - 0:15:22.082		
Gewitter1	0:14:24.523 - 0:14:48.543		
Donner5	0:14:31.754 - 0:15:00.180		
Blitzeinschlag1	0:14:31.754 - 0:14:44.879		
Blitzeinschlag1	0:14:42.874 - 0:14:55.999		
Regen_stark	0:14:50.470 - 0:15:25.082		
Blitzeinschlag2	0:14:58.187 - 0:15:25.082		
Blitzeinschlag1	0:15:09.672 - 0:15:20.245		
Blitzeinschlag1	0:15:20.124 - 0:15:25.082		RW