

# Heroes of Feedback

(2012)

*Duo-Shooter für Trompete, Schlagzeug  
und Live-Elektronik*

Martin Grütter

Spieldauer: ca. 10 Minuten

*Auftragswerk der Internationalen Ensemble Modern Akademie*

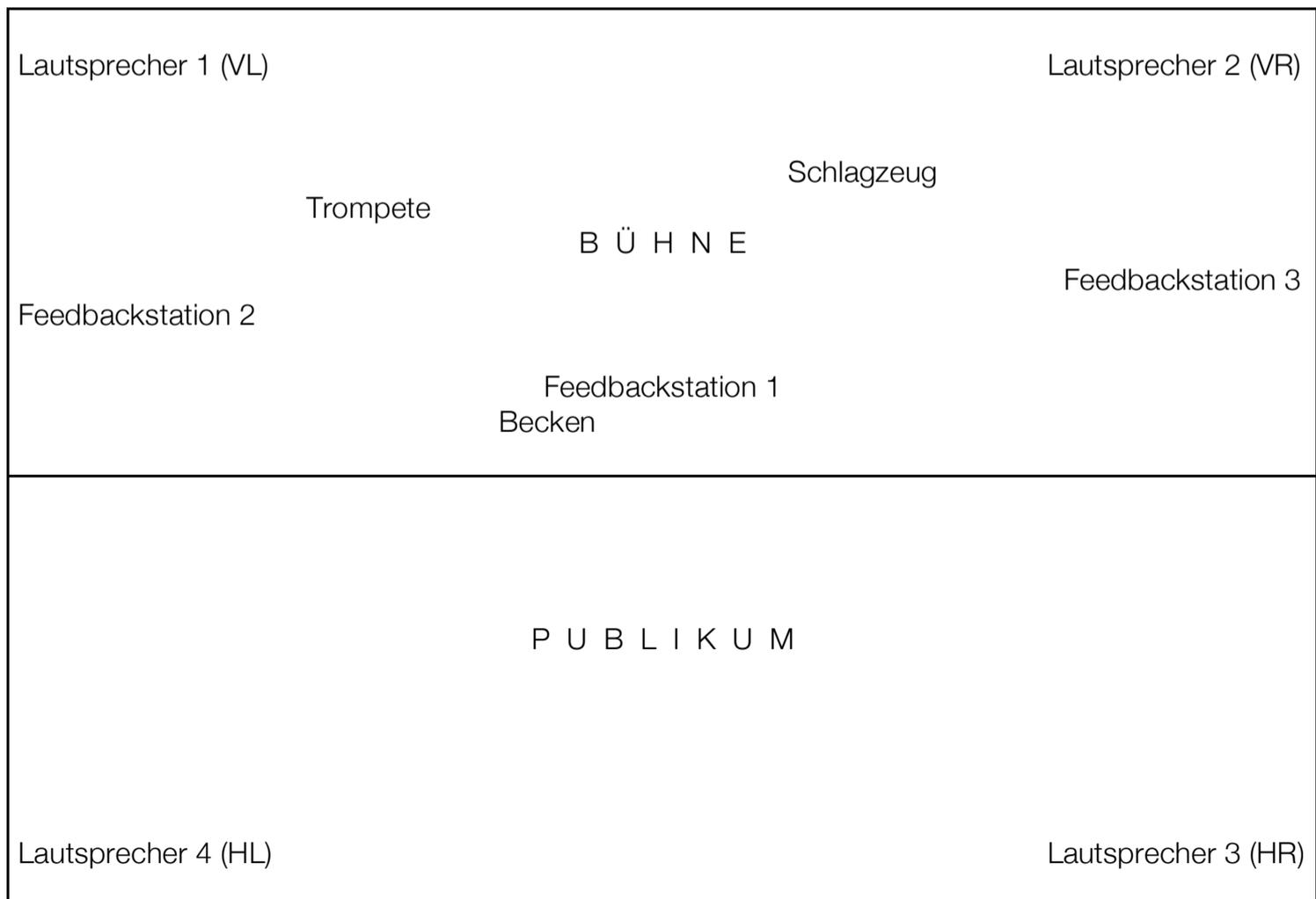
# Programmheft

**Heroes of Feedback**, der Duo-Shooter der nächsten Generation, entführt dich in ein rätselhaftes, gefährliches Paralleluniversum. Die Welt ist von tödlichem Feedback bedroht. Überall stehen Killerlautsprecher, die jeden Moment explodieren können. Alles droht in einer akustischen Sintflut zu versinken.

Du allein kannst die Katastrophe verhindern. Doch diese Aufgabe hat es in sich. Denn die Regeln, denen die todbringenden Lautsprecher gehorchen, ändern sich von Sekunde zu Sekunde. Und deine Waffen sind schwach: nur mit ein paar Trommeln und einer Trompete ausgerüstet ziehst du in den Kampf. Darum musst du höllisch schlau und schnell sein. Ein einziger Moment der Unaufmerksamkeit, und alles ist verloren.

Wirst du hart genug sein, um den Killerlautsprechern Einhalt zu gebieten? Wirst du es schaffen, die Welt vor dem Feedback zu retten?

## Aufbau



# Elektronik

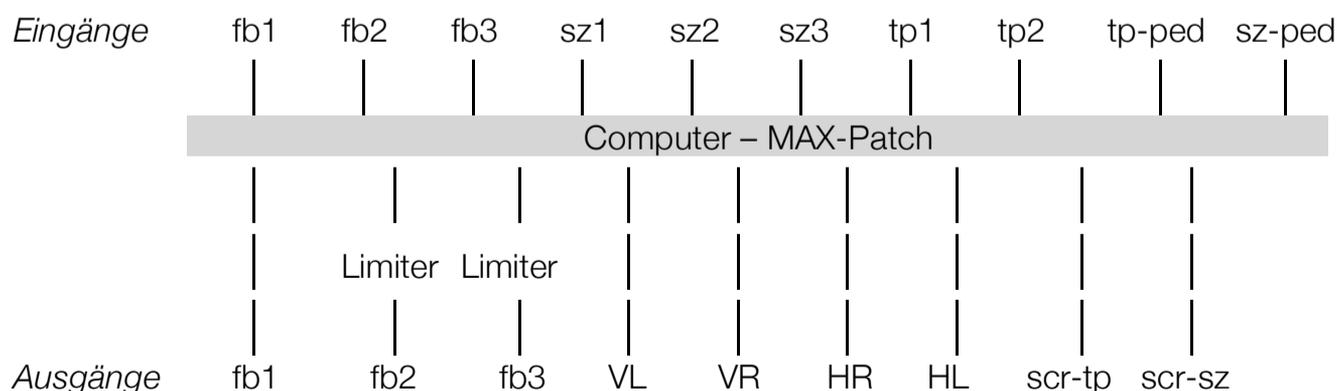
## Eingänge

Bezeichnung	Gerät	Ort
fb1-in (Feedback 1)	dynamisches Mikrophon (z.B. SM 58)	ca. 50* cm vom Gitarrenverstärker an der Feedbackstation 1
fb2-in (Feedback 2)	dynamisches Mikrophon (z.B. SM 58)	ca. 50* cm vom Lautsprecher an der Feedbackstation 2
fb3-in (Feedback 3)	dynamisches Mikrophon (z.B. SM 58)	ca. 50* cm vom Lautsprecher an der Feedbackstation 3
sz1-in (Schlagzeug 1)	Kontaktmikrophon	auf wechselnden Instrumenten (s.u.)
sz2-in (Schlagzeug 2)	Kontaktmikrophon	auf wechselnden Instrumenten (s.u.)
sz3-in (Schlagzeug 3)	Kontaktmikrophon	auf wechselnden Instrumenten (s.u.)
tp1-in (Trompete 1)	Kontaktmikrophon	am Mundstück der C-Trompete
tp2-in (Trompete 2)	Kontaktmikrophon	am Mundstück der Piccolo-Trompete
sz-ped	Midi-Pedal	beim Schlagzeug
tp-ped	Midi-Pedal	bei der Trompete

## Ausgänge

Bezeichnung	Gerät	Ort
fb1-out (Feedback 1)	Gitarrenverstärker	an der Feedbackstation 1
fb2-out (Feedback 2)	Lautsprecher	an der Feedbackstation 2
fb3-out (Feedback 3)	Lautsprecher	an der Feedbackstation 3
vl-out (1)	Lautsprecher	s. Plan
vr-out (2)	Lautsprecher	s. Plan
hr-out (3)	Lautsprecher	s. Plan
hl-out (4)	Lautsprecher	s. Plan
scr-tp	Bildschirm	bei der Trompete
scr-sz	Bildschirm	beim Schlagzeug

## Setup



Die Max-Patche "HoF MAIN" und "HoF MAIN Assistenzpatch" müssen beide separat geöffnet werden. In "HoF Main" können im Coll "kanaele" die konkreten Nummern der Ein- und Ausgangskanäle festgelegt werden. Die Feedbackstationen sind so einzupegeln, dass die Maximallautstärke des gesättigten Feedbacks (die im Stück nie erreicht wird) unerträglich laut ist.

# Instrumente

**Trompete:** C-Trompete und Piccolo-Trompete in B alternierend (transponierend notiert)

Die Kontaktmikrophone werden am jeweiligen Mundstück angebracht.

**Schlagzeug:**

The musical notation for the drum set is organized into four staves:

- Drums:** The top staff uses a double bar line to indicate a specific rhythmic pattern. Above it, labels identify the instruments: Tomtoms, Snare Drum (with the note *immer mit Snares*), Rototoms, Bongos, Hi-Hat (with sub-labels *geschlossen* and *offen*), and Crash. The bottom staff of this section shows the approximate sound (*ungefährer Klang:*) and the sound range (*Klang im Bereich von:*) for the instruments.
- Crotales:** The second staff from the top, featuring a treble clef and a single note.
- Becken:** The bottom staff, featuring a double bar line and a single note. A descriptive note below it reads: *(großes, klangvolles Becken zum Wirbeln, bei der Feedbackstation 1 aufgestellt)*.

Die Kontaktmikrophone müssen bei allen Trommeln unbedingt am Kessel angebracht werden. Außerdem dürfen auf keinen Fall zwei Trommeln, die beide mikrophoniert werden, auf einem gemeinsamen Ständer stehen (andernfalls tritt Übersprechen auf und der Computer reagiert fehlerhaft).

# Ablauf

**Heroes of Feedback** ist ein Spiel der beiden Performer gegen die Elektronik. Die Elektronik besteht aus den Lautsprechern, den Feedbackstationen und dem Computer und stellt insgesamt ein System dar, das ständig zu explodieren droht – durch lauter, höher oder schneller werdende Klänge bzw. anschwellendes Feedback. Aufgabe der beiden Performer ist es, zu verhindern, dass das System außer Kontrolle gerät. Dazu gibt es verschiedene Regeln, die sich im Verlauf des Spiels immer wieder ändern.

Der Ablauf des Spiels ist in **27 Spielfelder** gegliedert. Ein Feld dauert zumeist zwischen 5 und 30 Sekunden. In jedem Feld gibt es eine konkrete Aufgabe, die von den Performern bewältigt werden muss: eine Bedrohung durch die Elektronik, welche die Performer durch bestimmte Verhaltensweisen abwenden können. Wenn die Aufgabe eines Felds erfolgreich bewältigt wurde, geht es zum nächsten Feld weiter. Wenn die Aufgabe besonders gut bewältigt wurde, können sich die Performer **Golden-Feedback-Taler** erwerben. Wenn die Aufgabe nicht erfolgreich bewältigt wird, gibt es verschiedene Sanktionen: das Feld muss wiederholt werden, Klänge werden lauter, oder die nächste Aufgabe wird schwieriger.

Für den Fall, dass eine Aufgabe endgültig nicht bewältigt werden kann, bevor die Elektronik explodiert, gibt es das **Notfall-Pedal** (es steht je ein Exemplar bei Trompete und Schlagzeug). Wird das Pedal betätigt, wird sofort zum nächsten Feld weitergeschaltet. Das kostet allerdings 5\* Golden-Feedback-Taler. Wird das Pedal betätigt, ohne dass die Performer über genügend Golden-Feedback-Taler dafür verfügen, bricht das Spiel ab.

Von Zeit zu Zeit gibt es **Bonusfelder**. In Bonusfeldern gibt es keine Bedrohung durch die Elektronik. Die jeweilige Aufgabe kann stressfrei und entspannt erledigt werden. Zusätzlich können Golden-Feedback-Taler eingesammelt werden.

\*

Auf den nächsten Seiten folgen die Beschreibungen der einzelnen Felder. Es gibt in den Beschreibungen jeweils vier Absätze. Unter **Ausgangspunkt** finden sich die Klänge und Aktionen, die im Hintergrund gerade ablaufen, meist als Konsequenz aus früheren Feldern. **Trigger** beschreibt das Ereignis, das konkret das Handeln der Performer auslöst. **Aktion** umreißt, was die Performer machen müssen, wenn sie den Triggerklang hören. **Reaktion** beschreibt, wie der Computer die Aktion der Performer bewertet: ob er sie als Bewältigung der Aufgabe anerkennt oder nicht, und was passiert, wenn er sie nicht anerkennt.

Prinzipiell gilt für das ganze Spiel: Risikoreiches Handeln wird belohnt, zurückgelehnt-abgesichertes Handeln wird sanktioniert. Je größer die Performer die jeweilige Bedrohung durch die Elektronik werden lassen, bevor sie sie stoppen, desto besser wird das bewertet.

\*

Zahlenwerte, die mit Sternchen\* gekennzeichnet sind, sind Richtwerte, die im Probenprozess so kalibriert werden, wie es sinnvoll erscheint ("*patcher kalibrierstation*").

Eine Sammlung der Klänge, auf die reagiert werden muss, findet sich auf der beiliegenden CD.

# Spielfelder

*Ausgangspunkt vor Beginn des Spiels: Die Performer sind noch nicht auf der Bühne. Bühne und Saal sind relativ dunkel. Die Schlagzeug-Kontaktmikrophone sind wie folgt angebracht: 1 – Crotales | 2 – Snare | 3 – tiefste Tom. Die Mikrophone an den Feedbackstationen 2 und 3 sind im vorgegebenen Abstand vom Lautsprecher angebracht. Das Mikrophon an der Feedbackstation 1 liegt neben dem Stativ, zu weit weg vom Gitarrenverstärker, um Feedback auszulösen.*

---

*Trompete off stage | Schlagzeug off stage | C-Trompete | Sz-Mikros: 1 – Crotales | 2 – Snare | 3 – tiefste Tom*

## Feld 1

**Ausgangspunkt:** Ein dunkler, fließender Elektronikklang schwillt allmählich an. Nach etwa 20 Sekunden betritt die Trompete die Bühne und geht ruhig zur Feedbackstation 1. Sie nimmt das Mikrophon, befestigt es im vorgegebenen Abstand am Stativ und wartet. Das Feedback schwillt langsam an (Tonhöhe f').

**Trigger:** Das Feedback beginnt, unerträglich zu werden.

**Aktion:** Die Trompete nimmt das Mikrophon weg.

**Reaktion:** Das Feedback stoppt. Weiter zu Feld 2.



---

*Tp on stage | Sz off stage | C-Trompete | Sz-Mikros: 1 – Crotales | 2 – Snare | 3 – tiefste Tom*

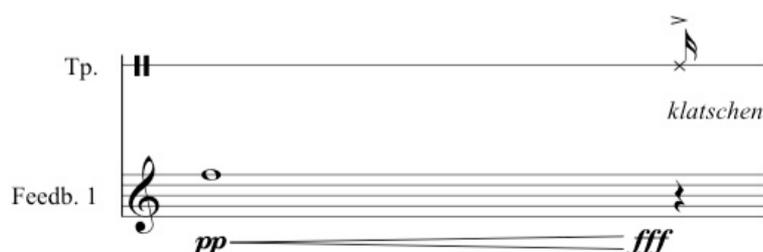
## Feld 2

**Ausgangspunkt:** Nach etwa 5-7 Sekunden legt die Trompete das Mikrophon wieder zurück vor den Lautsprecher und geht zu ihrem Pult. Sie beginnt sich für das Spiel vorzubereiten, das Kontaktmikrophon am Instrument anzubringen etc. – Nach einer Weile schwillt das Feedback wieder an (f').

**Trigger:** Das Feedback beginnt, unerträglich zu werden.

**Aktion:** Die Trompete geht zum Feedbackmikro und klatscht laut ins Mikro.

**Reaktion:** Das Feedback stoppt. Weiter zu Feld 3.



### Feld 3

**Ausgangspunkt:** Das Feedback hat gestoppt.

**Trigger:** unmittelbar anschließend

**Aktion:** Die Trompete geht wieder zu ihrem Pult. Sie spielt den Feedback-Ton (f'') mit voller Energie und hält ihn so lange wie möglich.

**Reaktion:** Solange der gehaltene Ton über einer festgesetzten Lautstärkegrenze ist, wird der Hintergrundklang kontinuierlich leiser. Sobald die Trompete die Lautstärkegrenze zum ersten Mal unterschreitet, schwillt der Hintergrundklang wieder an. Weiter zu Feld 4.



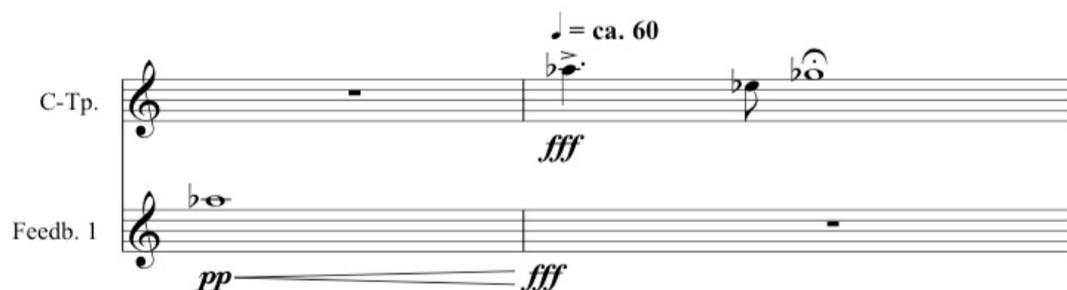
### Feld 4

**Ausgangspunkt:** Das Feedback schwillt wieder an (Tonhöhe: as'').

**Trigger:** Das Feedback beginnt, unerträglich zu werden.

**Aktion:** Die Trompete spielt die untenstehende Figur mit voller Energie und hält den letzten Ton so lange wie möglich.

**Reaktion:** Das Feedback stoppt sofort beim Trompeteneinsatz. Solange der gehaltene Ton über einer festgesetzten Lautstärkegrenze ist, wird der Hintergrundklang kontinuierlich leiser. Sobald die Trompete die Lautstärkegrenze zum ersten Mal unterschreitet, schwillt der Hintergrundklang wieder an. Weiter zu Feld 5.



### *Feld 5 (Feedbackjagd I)*

**Ausgangspunkt:** Der Hintergrundklang wird allmählich lauter und verdichtet sich. Das Feedback schwillt wieder an, auf einer neuen, zufällig generierten Tonhöhe.

**Trigger:** Das Feedback beginnt, unerträglich zu werden.

**Aktion:** Die Trompete spielt eine Figur, die auf der Tonhöhe des Feedbacks endet. Die konkrete Figur (mit relativen Tonhöhen) wird ihr auf dem Monitor vorgegeben. Sobald sie den Feedback-Ton erreicht hat, hält sie ihn aus.

**Reaktion:** Sobald die Trompete den Feedback-Ton erreicht hat, stoppt das Feedback. Solange der gehaltene Ton über einer festgesetzten Lautstärkegrenze ist, wird der Hintergrundklang kontinuierlich leiser. Nach einer zufallsgenerierten Zeitspanne setzt ein neuer Feedbackton ein (Feedbackstation 1 und 2 wechseln sich dabei kontinuierlich ab), und das Feld wiederholt sich.

Wenn das Feld sieben\* Mal wiederholt wurde und sieben\* Feedbacktöne erfolgreich gestoppt wurden, weiter zu Feld 6.

*Das Feld könnte beispielsweise wie folgt klingen:*

The musical score consists of three staves. The top staff is for C-Tp. (C-Trompete) and starts with a tempo marking of ♩ = ca. 60. The music begins with a fortissimo (ff) dynamic and a triplet of eighth notes. It continues with a series of eighth and sixteenth notes, including a triplet of eighth notes and a quintuplet of sixteenth notes. The bottom two staves are labeled 'Feedb. 1' and 'Feedb. 2'. Feedb. 1 shows a sequence of notes with horizontal lines underneath, indicating a feedback tone that is held and then released. Feedb. 2 shows a similar sequence of notes with horizontal lines underneath, indicating a feedback tone that is held and then released.