

Keuze film:

- ruimte voor muziek
- voldoende tijdloos (stijlprobleem!)

Analyse film:

- per shot -> storyboard
- op zoek naar constructie van film
- betekenis van symbolen: handen, wind, vuur, kat, witte sluier, natuurelementen
- Aristotelische eenheid van plaats, tijd en handeling -> deze parameters analyseren
- bestaande literatuur?

Storyboard omzetten in tijdsstructuur:

- marker bij begin elk shot
- export markers als smf
- export elk shot als image
- samenvoegen in html via Max patch
- html omzetten in .doc
- shots groeperen in scenes
- scenes groeperen in delen
- delen groeperen in blokken

Van storyboard naar condensed score:

tijdsverhoudingen shotduur gebruiken in muziek? -> markov chain van frames afgerond naar dichtstbijzijnde kleinste muzikale puls (eerst snap naar kleinste muzikale puls; dan distributie berekenen; dan indien dichter dan 25% van waarde bij ander punt met zelfde of hogere waarde, met dit punt mergen; laatste stap herhalen tot geen verschil meer mogelijk is) ->tools::quantify-to-most-used

verschuiving verhouding beeldritme / muzikaal ritme doorheen film?
elk personage zijn / haar resolutie van het tempo?

symboliek personages, dieren, natuur, tinting pellicule?

Madeline gesymboliseerd door vuur: haar originele passie is onderdrukt in haar onderdanigheid, het licht van de kandelaars doet haar wegteren, maar wordt alles vernietigende razernij op het einde

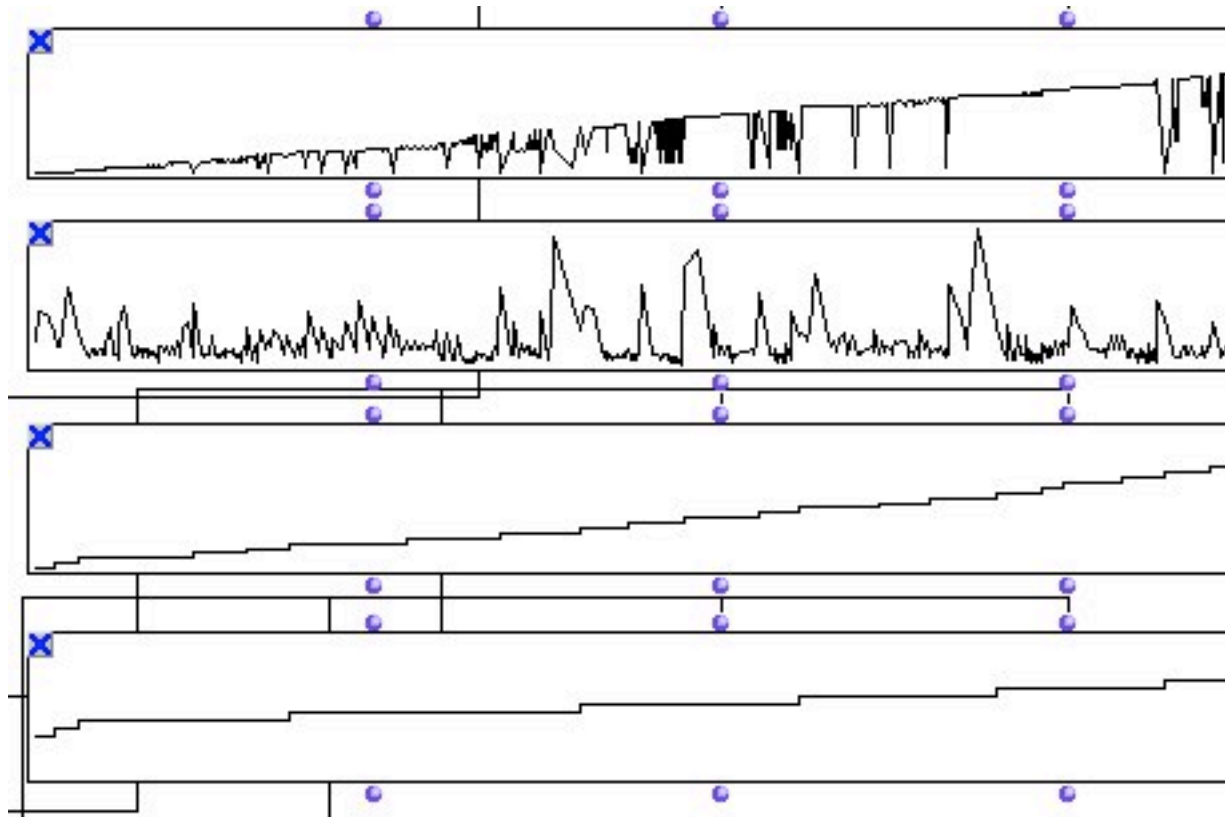
overzetting originele poëzie -> film = overzetting film -> muziek?

Tinting -> spectra?

Of beter: spectrale verschuiving in functie van gewenste klimaat / emotie!

camerastandpunten merkwaardig gekoppeld aan personage / scene
opeenvolgingen camerastandpunten gebruiken in muziek? -> markov chain van
camerastandpunten

OMMessiaen analyse toepassen op shotlengtes, cameraposities (en tinting)?



Overzicht camera numbers - shot durations - sections - delen

- deel 1: shot durations gemengd, camera numbers ook
- deel 2: shot durations iets langer, camera numbers cf. 1
- deel 3: shot durations merkkelijk langer, camera numbers veel verwijzingen naar vroeger
- deel 4: shot durations redelijk lang (incl. langste hele film), camera numbers veel minder verwijzingen (enkel pancartes?)
- deel 5: shot durations gemengd, camera numbers steeds nieuw
- deel 6: shot durations gemiddeld steeds korter, veel camer numbers verwijzen naar vroeger

Gedurende elke scene op zijn minst 1 parameter die interactief op beeld (MaxMSP) gestuurd wordt!

Tijdsstructuur -> metrische structuur -> partituur met shots in Flnale?

Voor elke scene beginnen met harmonisch ritme: **metrical-sentence-maker**

- genereer duurtijden harmonisch ritme
- morph spectrum tussen twee basisspectra
- genereer sonanties (i.e. compressies) van gemorphed spectrum: indien duurtijd stijgt, moet sonantie stijgen, behalve op het einde, waar de sonantie moet dalen; indien duurtijd gelijk blijft of daalt, mag sonantie ad random stijgen, dalen of blijven; er begint een nieuwe maat telkens de duurtijd stijgt, behalve op het einde: indien er meerdere duurtijd stijgingen zijn na elkaar, begint de laatste maat pas op de laatste duurtijdstijging
- genereer roots: indien duurtijd stijgt, verplicht een nieuwe root, anders zijn herhalingen mogelijk

Voor scene 1a en 1b: **melodical-sentence-maker**

- genereer duurtijden melodie: indien begin van een maat, is duurtijd altijd relatief hoog; indien sonantie daalt, mag duurtijd niet stijgen, anders mag ze ad random stijgen, dalen of blijven
- genereer noten: indien de duurtijd daalt, moet de richting van de noot dezelfde blijven als de vorige, maar met een kleiner interval; anders mag ze ad random een richting en een interval kiezen

Scene 1c enkel harmonie; ~~filter uit op basis van volumes in spectrum om aan het einde slechts een single pitch (de luidste partial) over te houden (<- werkt niet met beeld omdat harmonische identiteit verdwijnt!)~~

Scene 2a-b-c drie clusters: **cluster-midic-maker**

ambitus profiel adhv melodieën uit 1a en 1b

ritmisch markov trans uit ritmische combinatie melodieën 1a en 1b, met offset 1/4 voor 2a, 1/8 vor 2b en 0 voor 2c

indeling deel 2 in 3 scenes werkt niet -> indeling in 4 scenes op resp. marker-104, marker-128, marker-152 en marker-210:

2a en 2b op ambitus profiel recto, offset 1/4, morph% 0 en 15

2c op ambitus profiel verso (axis 6650), offset 1/8, morph% 35

2d op ambitus (f-min profiel recto en verso (axis 6650)) en (f-max profiel recto en verso (axis 6650)), offset 0, morph% 65

polyfonie 9 9 13 19 stemmen

Scene 3a-b-c-d vier maal: **shifting-patterns-maker**

Index based, verschillende layers repetitief van ongelijke lengte, met af en toe twee opeenvolgende indexen die in de volgende layer ook in die volgorde voorkomen

-> ambitus? <- op basis van f-min en f-max van scene 2d?

-> densiteit? <- cf. deel 2??

modus: random - linear - reset metrical - reset harmonic

rest-percent: 60 30 15 7%

polyfonie 4 4 5 6 stemmen

spectral compression ? ? 10 9

globaal over ganse film: binding muzikaal materiaal neemt toe (cf. markov-chains)

donderdag 10 juli 2008:

test 1/4t NOB

test1: probleemloos (microcluster in 1/4t)

test2: te vermijden (unisono in 1/4t)

test3: moeilijk maar solistisch te doen (1/4t verschillend gestemd, 1/4t verdeeld volgens stemming)

test4: probleemloos (microcluster in 1/4t georkestreerd in octaven tussen V2 en Vc)

Scene 4a-b-c drie maal shifting-pattern-maker + cluster-midic-maker

morph% 0 33 66

modus: linear - reset metrical - reset harmonic

rest-percent 48 24 12%

polyfonie 5 6 7 stemmen

cluster 1 2 3 stemmen

spectral compression 7 8 7

Scene 5a-b-c-d 4 maal obstinate bas + shifting-pattern-maker voor harmonie + 3 *
melodical-sentence-maker voor kopers in chromatic clusters (Cantus Firmus)

modus: reset harmonic - reset metrical - linear - random

rest-percent 5 10 20 40%

polyfonie 6 6 6 5

spectral compression 5 7 9 11

morph% 0 20 40 30

notes-per-octave 9 10 12 14

melodie cf. 1b

orkestratie: golven van verkleuringen ifv instrumenten in beeld? (gitaar - harp - klok)

Scene 6abc

melodie cf 1b

rest-percent 100 66 33

Scene 6def

boven-bpf vervangen door bpf 5abcd (en terug morphen naar 1b?)

onder-bpf vervangen door 6bc (en terug morphen naar 1a?)

polyfonie 9 13 19

morph% 0 33 66

Scene 6gh

cf scene3

modus: random - linear

rest-percent: 15 7%

polyfonie 5 6 stemmen

spectral compression 7 9

morph% 0 50

Scene 6i
cf scene 5d
7part shifting-pattern-maker + 3 part melodic-midic-maker + bass
modus: reset metrical
rest-percent: 0%
polyfonie 7 stemmen
spectral compression 11
morph% 0 -> 100%

Scene 6j
7part shifting-pattern-maker + 7part cluster-midic-maker + 3 part. melodic-midic-maker + bass
modus: reset-harmonic
spectral compression 3
morph% 0 -> 100 (EarthQuake.wav -> stromb.wav)
global fade rest-percent 0 -> 100%

Van condensed score naar synthesizer-maquette:

Typisch artistiek onderzoekstraject: vgl oorspronkelijk plan met huidig plan!
aanpassingen orkestrale kleur + overgangen in functie van beeld:

Scene 1b: melodie op reed instrumenten

Scene 1c: 1 akkoord inkorten op einde, laatste laten dalen

Scene 2c: < > bij storm 20:24 e.v.; einde - 1 maat - 1 sextuplet

Scene 3: akkoorden mee laten klinken (cf. Scene 1); start op 27:17 als opmaat; 1 noot verlengen voor attacca met scene 4 ? fixed note orchestration

Scene 4bis: inkorten met 2 noten
fixed pattern orchestration (harmonieorkest)

Scene 6g+h: akkoorden mee laten klinken

Scene 6j: morph% terug naar spectrum scene 2 (waterdraining.au); textuur cf 6i

Vaststellingen:

- "les motifs d' E.A.Poë
- Epstein vertelt over "etiquette" van 1928
- harmonisch ritme bepaald door shotlengtes; metronomisch tempo van sectie bepaald door tempo van de bewegingen van de personages binnen de shots

Orkestratie:

- instrumenten als formanten
- heterogene instrumentgroepen op basis van correspondances
- gesynthetiseerde instrumenten à la Lachenmann

einde: Roderick overwint Lillith door zijn drang tot schilderen op te geven (cf. Epstein!) <- Roderick = Ethelred the bad advised: de naïeve held die vruchteloos vrede met de Denen afkocht; Madeline is bezeten door Lilith, de demon, de draak

=> scene 6 is battle between Roderick and the bad demon Lilith, een soort duiveluitdrijving; cantus firmus = Roderick, meer en meer heroïsch

=> waar gebeurt ommekeer? <- berouw? vanaf 6c gaat Roderick geleidelijk in kracht groeien, strijd barst los vanaf 6d totdat hij in 6j Lillith heeft overwonnen <- volledig realiseerbaar in orkestratie? <- wapperende gordijnen en uil aan elkaar koppelen, dynamiek en tessituur/gewicht van akkoorden doseren ifv heroïsme van Roderick

Orkestratie

Scene 1a:

- akkoorden = virtueel instrument samengesteld cd klanksynthese (attack - decay - release; bass drum - marimba - hoorns - v2)

- melodie = virtueel instrument als mengkleur van strijkers - clarinet/fluit - vibrafoon

Scene 1b:

- akkoorden = virtueel instrument samengesteld cd klanksynthese (attack - decay - release; marimba - harp - v2 - fluit/clarinet)

- melodie = virtueel instrument als mengkleur van strijkers - fagot/hobo

Scene 1c:

- akkoorden = virtueel instrument samengesteld cd klanksynthese (attack - decay - release; small bongo - harp - v2)

Scene 2a:

- microcluster = mixtuur celli + Picc

- akkoorden = virtueel instrument samengesteld cd klanksynthese (attack - decay - release; marimba - trombones)

Scene 2b:

- microcluster = mixtuur V2 + Ve + Vc1-2

- akkoorden = virtueel instrument samengesteld cd klanksynthese (attack - decay - release; marimba - trompetten/trombones)

Scene 2c:

- microcluster1 = mixtuur altviolen en celli 1-2 en contrabassen + Picc + Tuba

- microcluster2 = mixtuur V1 en celli + Hobo en Fg

- akkoorden = virtueel instrument samengesteld cd klanksynthese (attack - decay - release; marimba - trompetten + trombones)

Scene 3a:

- fixed note orchestration: merge chords, remove duplicate notes, expand by pitch, bouw van laag naar hoog, roteer timbre afwisselend hout (overwegend enkelriet)-strijker

Scene 3b:

- fixed note orchestration: merge chords, remove duplicate notes, expand by pitch, bouw van laag naar hoog, roteer timbre afwisselend hout (overwegend dubel) -strijker

Scene 3c:

- fixed note orchestration: merge chords, remove duplicate notes, expand by pitch, bouw van laag naar hoog, roteer timbre afwisselend enkelriet - dubbelriet - strijker

Scene 3d:

- fixed note orchestration: merge chords, remove duplicate notes, expand by pitch, bouw van laag naar hoog, roteer timbre afwisselend enkelriet - dubbelriet - koper - strijker

- 29:15 subito piu f

- 30:22 subito ancora piu f, einde snelle fade out

Scene 4

- fixed pattern orchestration: for each pattern repeat or pattern sync change dubbel <-> single reed

viol sul pont als extra dubbelriet hoog, viol ord. als extra enkelriet hoog, vc als extra enkelriet laag, vc sul pont als extra dubbelriet laag

bijkleuren met marimba en vibra?

- pattern lengths

4a (22 21 112 214 11)

4b (18 91 15 111 76 124)

4c (283 80 54 17 3 7 32)

Scene 5: tutti

- cantus firmus koper + (5a klokken per akkoord, 5b klokken per noot, 5c harp+timpani, 5d klokken metrical)

- bass: clusters in pizz.

- patterns: fixed voice orchestration in virtual instruments

- chords: virtual instruments

Poe: lang verhaal is aaneenschakeling van vele korte verhalen -> orkestrale bogen per scène

Scene 2: percussie?-> small medium drum in achtsten (zoom in effect!) inkorten? ja

Scene 3c: percussie zoom in, 3d sub zoom out (cresc tot 31:08? -> neen, wel sub slid drum op paniek 29:15) en snelle fade out tot 31:10

Scene 5: wat met zin contrafagot? laatste zin kopers zachter? -> meer trombones om kleurverschil te verkleinen

Scene 4: hoe intensiteit opbouwen/inzoomen? -> mute cymbal op 4c

Her-componeren scene 6

scene 6 g -> einde: duiveluitdrijving -> reverse spectral morphing;

6j morph 0->100% 08 earthquake -> 02 waterdraining

6h pizz bass clusters op einde intensifiëren naar 6i

6i arco bass clusters verkorten naar pizz in 6j

6j shifting patterns in triolen ipv zestienden voor continuïteit tempo met 6i
6i: chromatische melodie als commentaar van de verteller
6j: coda als commentaar van de componist?

orkestratie scene 6 quasi retrograde van scene 1 -> 5, van heterogene polychromie tot (bijna) homogene polychromie (gebaseerd orkestrale groepen):

- 6abc: Klangfarben van polychrome pitched noises, alle instrumenten;
6b histo-elem (39 values, from perc-koperopen-kopersord-dubbelreed-singlereed-stringord-stringpont)
6c histo-trans (50 values, from perc-koperopen-kopersord-dubbelreed-singlereed-stringord-stringpont)

6b

0: percussion
1: koperopen
2: stringord
3: singlereed
4: koperclosed/dubbelreed
5: stringpont
6: dubbelreed

6c

0: stringord
1: singlereed
2: percussion
3: koperclosed/dubbelreed
4: stringpont
5: koperopen
6: dubbelreed

- 6def: cf. scene 5: fixed voice orchestration polychroom koper-percussie-hout-strijkers; dubbelreed-stringord-singlereed-stringpont, elk chromatisch ontduubeld/*afgewisseld(?)* door resp. metalperc-koperclosed-woodperc-koperopen

- 6gh: cf. scene 4: fixed pattern polychrome orchestration met koper-hout-strijkers (kopers/percussion ontduubelen chromatisch de strijkers/houten), cantus firmus in hout-koper-strijkers; afnemend hout/toenemend strijkers in patterns 6h;
pattern-lengths 6g (68 161 68 68) (90 68 161 1 1 68) (161 240) (1 240 161) (240 1 161))

pattern-lengths 6h ((1 24 1 239 108 113)

6g afwisselend dubbelreed/singlereed - stringpont/stringord, chrom ontduubeld met resp metalperc/woodperc - koperopen/koperclosed

6h afwisselend singlereed/stringpont - stringpont/stringord, chrom ontduubeld met resp woodperc/koperopen - koperopen/koperclosed

bassline in pizz/arco chromatisch ontduubeld met harp + BD

- 6ij: cf. scene 3: fixed note orchestration van patterns in polychrome strijkers in 6i

1 1 1) (101 38 47 29 101 101 42 96 101 87 47 65 76 101 101) (8 8 8 8 8 8 8 8 8
8 8 8 8 8 8 3 8 8 8 8 8 7 8 8 8 5 8
8 8 4 8 4 8 8 8 8 8 7
8 8 8 8 8 8 8 1 8))

pattern-lengths 6j

((1
1
1
1
1
1
1
1
3
3
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3) (12 12 23 12 23 23 23 12 12 12 12 12 12 12 12 23 39 6 12 52) (1 1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
(12 12 23 12 23 23 23 12 12 12 12 12 12 12 23 39 6 12 54)
(5 5 2 5 5 2 5 5 5 3 5 5 2 5 5 5 3 5 5 5 3 5 5 5 3 5 5 2 5 5 2 5 5 2 5 5 2 5 5 2 5 5 2 5 5 2 5 5 2 5
5 2 5 5 2 5 5 5 3 5 5 5 5 5 5 4 5 1 5 5 2 5)
(2 1 2 1 2 2 2
2 2 2 2 2 2 2 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 2
2
2 2 2 2 1 2))

Opkuisen partituur:

light barlines
ritmes
transposities + 8va + 15ma
tessituren/ranges
sleutels
harp + percussie over 2 staves
subgroepen strijkers per pupitter

verdeling soli blazerspupitters
nuances + sourdines
enharmonieën
allotments
positioning of articulations

hulpstaves verwijderen
hulparticulations verwijderen

Layout partijen:

- measure number region aanpassen t.e.m. maat 9999
- insert blank page before first page
- adapt instrument name header in font size 24, frame attributes->position -144 from top
- move all text blocks of page 2 to first page
- include footer text block to start on page 2
- adapt "top system margin" for all systems to 150
- move systems by moving forward (set all systems before to 230 "top") or backwards (set all systems before to 80 "top")