

# **DIMPKER**

## **N. 21 Warenwirtschaft**

**Für 2-3 Spieler, Informations- und Kommunikationstechnologie, Unterhaltungselektronik, Haushaltsgeräte, Haushaltsgegenstände, Mikrofone, Lautsprecher, Mundharmonikas und Tamtams**

**For 2-3 players, information and communication technology, consumer electronics, home appliances, household items, microphones, loudspeakers, harmonicas and tam-tams**





## VORWORT

**Spieler 1** und **3** befinden sich auf der Bühne, wobei **Spieler 1** vorwiegend die Geräte bedient und **Spieler 3** die gesamte Live-Elektronik am Computer steuert. **Spieler 3** schaltet Mikrofone ein und aus bzw. kontrolliert ihre Dynamik, steuert die Prozesse der Audiodbearbeitung und gibt die Audiodateien wieder. Die Audiodateien werden im Vorhinein hergestellt. Als Klangerzeuger dienen weißes und braunes Rauschen zur Simulation von Radorauschen sowie Frequenzmodulations-Instrumente als Repräsentation der drahtlosen Übertragung von Hörfunkprogrammen, im Sprechfunk und des Fernsehens. **Spieler 3** sollte den TV3 und das Telefon von seiner Position aus bedienen sowie schnell zur Mikrowelle gelangen können. Alle Spieler tragen nur Socken, um die Trittergeräusche zu minimieren. Schritte werden nicht notiert, die Gegenstände müssen gut und schnell erreichbar sein. In begründeten Ausnahmefällen kann auch der von **Spieler 2** durchgeführte Teil im Vorhinein realisiert und beim Konzert wiedergegeben werden. Das kann zur Folge haben, dass einige der »interaktiven« Elemente ausgelassen bzw. simuliert werden müssen. Alle in dem Stück verwendeten **Gegenstände** werden auf Seite V angegeben. Die Föhne haben eine Kaltluft-Funktion, drei Stufen und den Mundharmonikas entsprechende Aufsätze. Der Kessel hat ein Ventil, das pfeift. Die **Mikrofone** in AB-Anordnung und die Mikrofone in ORFT-Anordnung befinden sich auf Ständern. Sie senden an die angegebenen Lautsprecher (Stereo mit vier Lautsprechern – falls nicht möglich, auch nur mit zwei Lautsprechern). Die Mikrofone im externen Raum stehen mittig und (falls nicht anders angegeben) in höchstens 60-100 Zentimeter Abstand zu allen Gegenständen. Der Abstand zwischen dem Radio und den Lautsprechern im Foyer beträgt ca. 1 Meter. Die Ausgabelautstärke des Radios sollte recht hoch sein und die Rauminformationen gut zur Geltung kommen. Bei den Mikrofonen auf der Bühne wird der Abstand und Winkel in der Partitur angegeben. Weiter befindet sich im besten Fall ein Kameramann im externen Raum und filmt alle Aktionen des **Spielers 2**. Ansonsten müssen alle Aktionen von **Spieler 2** von der installierten Kamera erfasst werden. Das (vorzugsweise hochwertige) Mikrofon der Kamera (mit freier Richtcharakteristik) befindet sich in einem Abstand von ca. 2 Metern vom **Spieler 2**. Bild und Ton werden in Echtzeit (in schwarz-weiß) auf den **Fernseher TV 3** (Fernbedienung am Körper von **Spieler 3**) übertragen. Der Fernseher läuft zu Beginn des Stückes, der Ton ist aber ausgeschaltet. Auf TV 1 (Fernbedienung am Körper von **Spieler 1**) läuft „Le testament d’Orphée“ von Jean Cocteau. Er ist zu Beginn des Stück ausgeschaltet, der Film beginnt aber. TV 2 (Fernbedienung am Körper von **Spieler 2**) überträgt aktuelles Fernsehprogramm: Kanal 1 ist ein Nachrichtensender, Kanal 2 ein Kochsender bzw. zeigt eine Kochsendung und Kanal 3 ein (Tier-)Dokumentationssender. Es können auch hier Videos gezeigt werden, falls es ein derartiges Programm nicht gibt. Alle Fernseher stehen erhöht und müssen gut sichtbar sein. Ebenfalls erhöht steht der (Bühnen-)Computer. Außerdem soll **Spieler 2** im Laufe des Stückes **Telefon 1** nutzen, um **Spieler 3** auf **Telefon 2** anzurufen. Der Klingelton ist Dimpker: „Rückkopplung“ oder (falls nicht verfügbar) „Incidences / Résonances“ von Bernard Parmegiani. **Telefon 2** ist ebenfalls an die Lautsprecher im Saal angeschlossen.

Als Hommage an Alvin Luciers „I am sitting in a room“ wird eine derartige Installation im **Foyer** des Konzertsaals aufgebaut. Sie wird mit Beginn des Stückes ausgelöst und direkt in den Konzertsaal übertragen. Anders als bei Lucier wird das erste Signal von einem Radio erzeugt. Es gibt ein Nachrichtenprogramm wieder. Es läuft genau 78 Sekunden und wird von den Kugelmikrofonen in AB-Anordnung (ossia nur ein Mikrofon) aufgenommen. Diese Aufnahme wird dann nach genau 80 Sekunden über die Lautsprecher abgespielt und wieder aufgenommen. **Spieler 3** wählt die Stelle im Foyer danach aus, dass auch bei der 35. Wiederholung noch Veränderungen eintreten. Wenn das Publikum in das Foyer tritt, läuft das Radio bereits. **Spieler 2** oder ein Assistent (falls es **Spieler 2** nicht gibt) löst die Lucier-Installation aus (ein Assistent müsste eventuell das Radio nach 78 Sekunden ausschalten, auch wenn **Spieler 2** die Installation auslöst). **Spieler 2** (bzw. der Assistent) synchronisiert sich mit **Spieler 3** über die Telefone. **Spieler 3** ruft dazu **Spieler 2** (bzw. den Assistenten) an. Ihre Konversation ist bereits über die Lautsprecher im Konzertsaal zu hören. Wenn das Probleme bereitet, kann die Installation im Vorhinein ausgeführt werden und während des Konzertes wiedergegeben werden. Allerdings müssen die Interpreten dann das Radioprogramm zu einem gegebenen Zeitpunkt akzeptieren. Wenn die Installation ausgelöst wird, beginnen auch die Stopuhren von **Spieler 2** und **3** zu zählen. Die gesamte Partitur ist mittels der so ablaufenden Zeit gegliedert. **Spieler 2** richtet sich ausschließlich nach der Stopuhr. Über TV 3 kann **Spieler 3** aber **Spieler 2** sehen und auf mögliche Ungenauigkeiten reagieren. Wenn die Installation ausgelöst wurde, hat **Spieler 2** exakt 32 Sekunden Zeit, um in den externen Raum zu gelangen. Falls die Zeit nicht ausreicht, kann auch der Kameramann die erste Artikulation auslösen.

*Alle neuen Notationsweisen, die zur Abbildung der in dem Stück verwendeten unkonventionellen erweiterten Techniken nötig waren, werden mit einer Beschreibung eingeführt. Es wurde grundsätzlich versucht sie so einfach und klar wie möglich sowie in starker Anlehnung an die traditionelle Notation zu gestalten. Zur Notation der Dauerwerte lässt sich sagen, dass diese der Idee der Aufhebung des starren Metrums mit seinen leichten und schweren Zählzeiten entlehnt wurde. Aus diesem Grund werden größere Dauern zusammengezogen, wenn die Praktikabilität dadurch nicht kompromittiert wird. Die Taktart dient der Strukturierung des Werkes. Falls einige der verwendeten Gegenstände obsolet werden sollten, können sie durch Simulationen oder ähnliche Gegenstände ersetzt werden.*

## FOREWORD

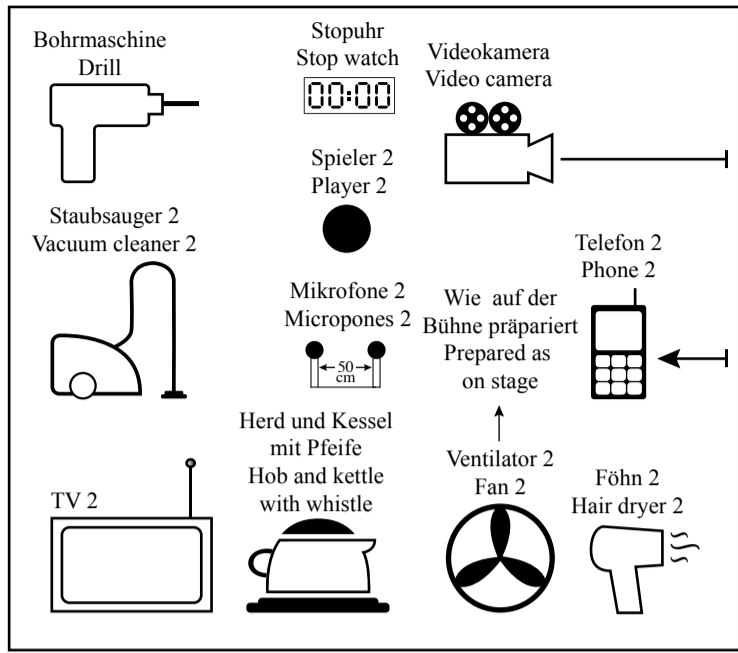
**Players 1** and **3** are situated on the stage, while **player 1** mainly operates the devices and **player 3** controls the live-electronic elements. **Player 3** is supposed to switch on/off the microphones and, respectively, control their dynamic levels, initialises the audio processing events and plays back the sound files. The sound files are produced beforehand. Sound producers are white and brown noise simulating radio static as well as frequency modulation instruments representing the wireless transmission of radio broadcasting, radio-telephony and TV audio signals. Additionally, **player 3** needs to be able to easily reach TV 3 and the telephone from his position as well as be able to easily access the microwave. All players should wear socks only in order to minimise footfall noise. Steps are not notated, the items need to be easily and quickly accessible. In exceptional duly justified cases, the part performed by **player 2** may also be realised beforehand and played back during the concert. This may lead to some of the »interactive« elements being omitted or simulated. All items utilised in the piece are described on page V. The hair dryers have a cold air function, three levels and an air concentrator cap fitting the harmonicas. The kettle has a valve that whistles. The **microphones** in AB configuration and the microphones in ORTF configuration are placed on stands. They send to the designated loudspeakers (stereo with four loudspeakers – if not possible, also with two loudspeakers only). The microphones in the external room are centred, the distance between the microphones and the items being, at most, 60-100 centimetres (if not requested differently). The distance between the radio and the loudspeakers in the lobby is approximately 1 metre. The output level of the radio should be quite high, while the spatial information is clearly audible. The on-stage microphones’ spacing and angle of incidence is outlined in the score. Moreover, there is, at best, a cameraman in the external room who films all actions of **player 2**. Otherwise, all actions of **player 2** need to be recorded by means of an installed camera. The distance between the (preferably high-quality) microphone (with unspecified polar pattern) of the camera and **player 2** is approximately 2 metres. Image and sound are transmitted in real-time (in black and white) to the **television** referred to as TV 3 (remote control on **player 3**’s body). This TV is running when the piece starts, but muted. „Le testament d’Ophée“ by Jean Cocteau is shown on TV 1 (remote control on **player 1**’s body). The TV is switched off in the beginning of the piece, but the movie starts playing. On TV 2 (remote control on **player 2**’s body) the current television programme is broadcast: channel 1 is a news channel, channel 2 a cooking channel or, respectively, showing a cooking programme and channel 3 a(n) animal documentary channel. If any of these programmes is not available, videos may alternatively be shown. All TVs are elevated and need to be clearly visible. The (on-stage) computer and the sewing machine are also elevated. A chair is placed between them. Furthermore, **player 2** is supposed to use **telephone 1** to call **player 3** on telephone 2 in the course of the piece. The ring tone is „Feedback“ by Dimpker or (if not available) „Incidences / Résonances“ by Bernard Parmegiani. Telephone 2 is also connected to the speakers in the concert hall.

As an homage to Alvin Lucier’s „I am sitting in a room“ a similar installation is set up in the **lobby** of the concert hall. It is triggered and transmitted to the hall when the piece starts. In contrast to Lucier’s work, the first signal is produced by a radio broadcasting a news station. It runs for exactly 78 seconds and is picked up by omnidirectional microphones in AB configuration (ossia only one microphone). An assistant might have to switch off the radio. This recording is then played back through the loudspeakers and recorded again. **Player 3** selects the spot for the installation according to the 35th repetition still affecting the sonic material. When the audience enters the lobby, the radio is already running. **Player 2** or an assistant (if **player 2** is non-existent) triggers the Lucier-installation (an assistant might have to switch off the radio after 78 seconds, even if **player 2** triggers the installation). The actions of **player 2** (or the assistant) are synchronised with **player 3** through their phones. Their conversation is transmitted to the loudspeakers in the concert hall. If this causes problems, the installation may be executed beforehand and only be played back during the concert. However, the interpreters then need to accept the radio programme at a given point in time. When the installation is triggered, the stop watches also start counting. The whole score is structured through the stop watches. **Player 2** only refers to his watch, but **player 3** may also see her through TV3 and react to possible inaccuracies. Once the installation is triggered, **player 2** has exactly 32 seconds to reach the external room. If this time is not sufficient, the cameraman may also trigger the first articulation.

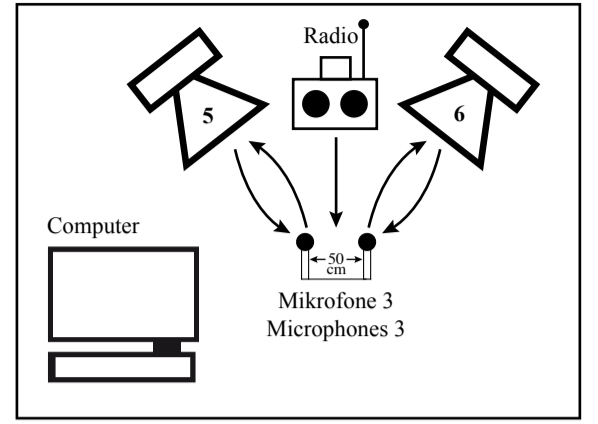
*All new methods of notation that had to be utilised in order to depict the unconventional extended techniques are introduced by a description. Generally, these notations aim at being as simple and clear as possible. They moreover refer strongly to traditional notation. Concerning the notation of durations it may be added that it is derived from the idea of diminishing the metre with its strong and weak beats. Due to this bigger durations are compressed if this does not compromise the practicability. The primary function of the time signature is to structure the piece. If some of the utilised items become obsolete, they may be replaced by simulations or similar items.*

**Dauer | Duration: 22 + ∞ Minuten | 22 + ∞ minutes**

**EXTERNER RAUM | EXTERNAL ROOM**



**FOYER | LOBBY (Hommage to A. Lucier)**

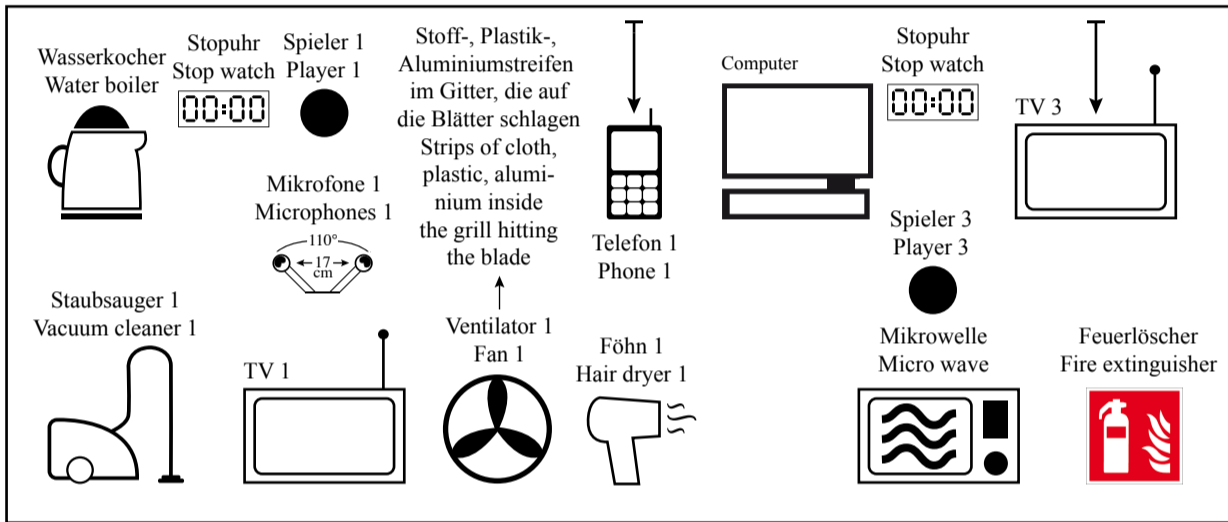


Schwarz-weiß | Black and white

**Zusätzliche Gegenstände und Instrumente | Further items and instruments**

- Metallschale (neben dem Wasserkocher) | Metal bowl (aside the water boiler)
- Wasser (für Kessel/Wasserkocher) | Water (for kettle/water boiler)
- Schwamm, 5 Kappen von Zahnpasta o. Ä. (neben Wasserkocher) | Sponge, 5 caps of tooth paste or similar (aside water boiler)
- 6 große Plastikboxen gleichen Typs (Staubsauger 1/2 passen in sie) | 6 big plastic boxes of the same type (vacuum cleaner 1/2 fit in these)
- Metallbohrer, Holz, Stein, Metall (für die Bohrmaschine) | Metal drill bit, wood, stone, metal (for the drill)
- 2 Mundharmonikas mit Oktav-Stimmung und 32 Löchern (für Staubsauger 1/2 und Föhne 1/2) | 2 harmonicas with octave-tuning and 32 holes (for vacuum cleaners 1/2 and hair dryers 1/2)
- Hammer, Nägel, Holz (liegen auf TV 1/2) | Hammer, nails, wood (lying on TV 1/2)
- 4 Tischtennisbälle (liegen bei TV 1) | 4 table tennis balls (lying on TV 1)
- 4 unterschiedliche Rotweingläser, 2 Suppenlöffel aus Metall (liegen auf TV 1/2) | 4 different red wine glasses, 2 soup spoons made of metal (lying on TV 1/2)
- Stoff für TV 1 (liegt auf TV 1) | Cloth for TV2 (lying on TV 2)
- Aluminiumfolie (in der Mikrowelle) | Aluminium foil (inside the microwave)

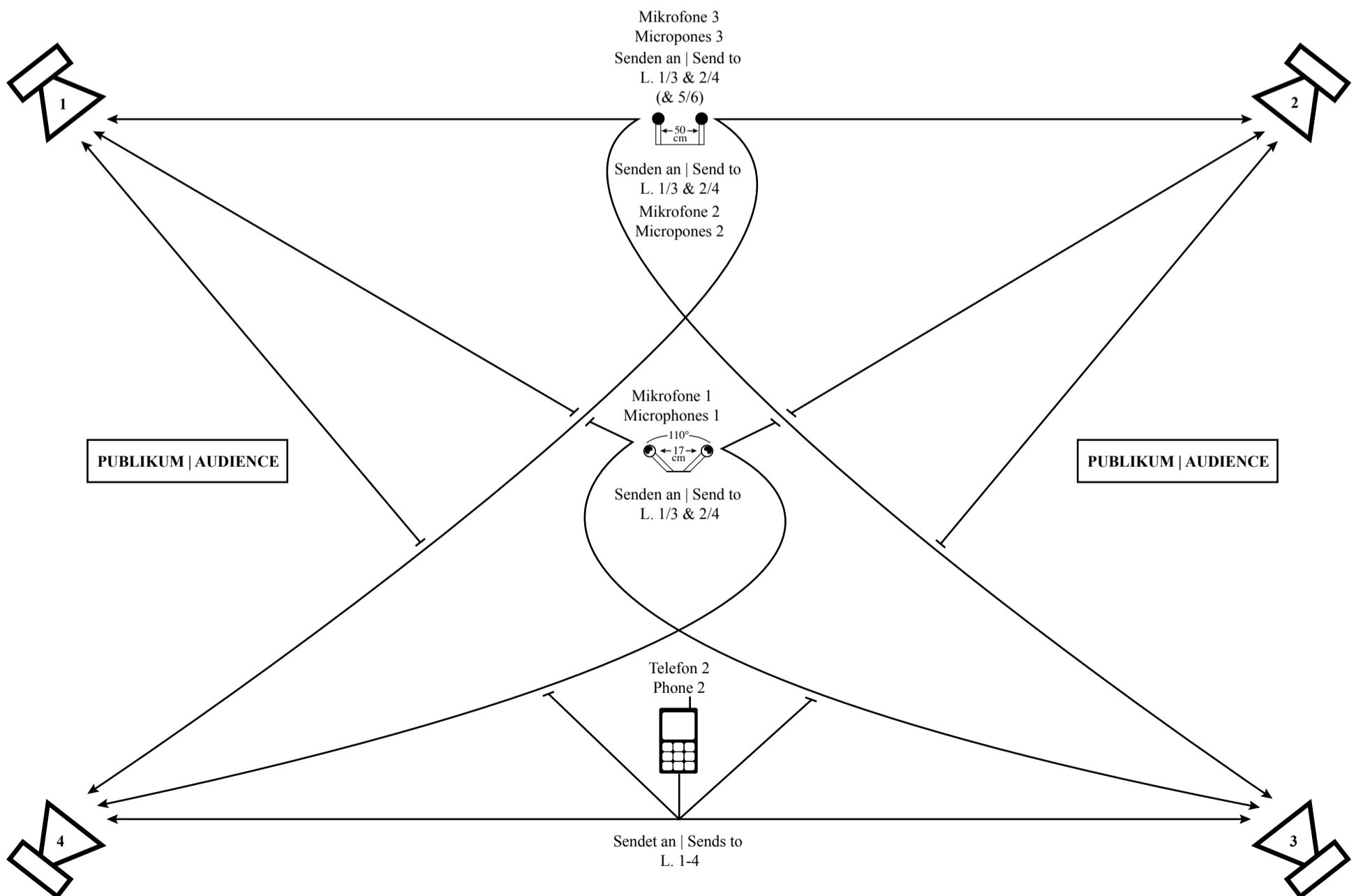
**BÜHNE | STAGE**



- 2 hängende Tamtams Ø 75 cm (externer Raum und Bühne) | 2 hanging tam-tams Ø 75 cm (external room and stage)
- 3 große Holzlöffel, 3 Messer-Schärfstäbe, 2 Papprohre, 2 Sandblöcke, 2 Haushaltsbürsten (für Tamtam 1/2) | 2 big wooden spoons, 2 long knife sharpeners, 2 cardboard tubes, 2 sand blocks, 2 household brushes (for tam-tam 1/2)

**Benötigte Mikrofone | Necessary microphones**

- 4 Kugelmikrofone in AB-Anordnung; Abstand: 50 cm | 4 omnidirectional microphones in AB configuration; spacing: 50 cm
- 2 Nierenmikrofone in ORTF-Anordnung (ossia: XY oder Richtrohrmikrofon) | 2 cardioid microphones in ORTF configuration (ossia: XY or shotgun microphone)


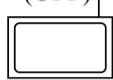





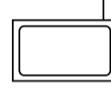
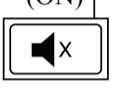
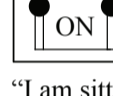
# Warenwirtschaft

Für 2-3 Spieler, Informations- und Kommunikationstechnologie, Unterhaltungselektronik, Haushaltsgeräte, Haushaltsgegenstände, Mikrofone, Lautsprecher, Mundharmonikas und Tamtams  
 For 2-3 players, information and communication technology, consumer electronics, home appliances, household items, microphones, loudspeakers, harmonicas and tam-tams

00:00

**S. 1 (B)**  **Tempo** ♩ = 60 **(OFF)**  Film synchron mit Stopuhr.  
 Movie synchronous with stop watch.

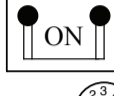

**S. 2 (E)**   $\frac{4}{4}$

**S. 3 (B)**  **(ON)**   **(ON)**

Spieler 3 sagt Spieler 2 wann Installation beginnt bzw. die Stopuhr anfängt zu zählen (ossia: per Aufnahme ohne Anruf).  
 Player 3 tells player 2 when installation starts and the stop watch starts counting (ossia: via recording without call).

$\frac{4}{4}$  *mp*  $\text{> } \emptyset$

**f** [Ausgabelautstärke | Output level]

00:32  **ON**   $\begin{matrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \\ \curvearrowright & & & & \curvearrowleft \end{matrix}$


Ca. 20 Nägel vom TV2 nehmen.  
 Take ca. 20 nails from TV 2.

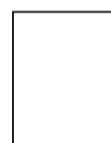
*mf*


*gliss.*


*15ma* *n: 01* *Q: 05* *gliss.* *8va*


*pp* *(pp mp)*

00:48  **Nacheinander fallen lassen.**  
 Drop one after another.

 Alle Aktionen, die Spieler 3 kontrolliert und nicht Teil seiner Systeme sind, befinden sich in Kästen. Das betrifft vor allem die Kontrolle der Ausgabelautstärke der Lautsprecher, aber auch Aufnahmen (und ebenfalls Wiedergaben auch wenn sie Teil seiner Systeme sind). Die im Kasten angegebene Ausgabelautstärke muss nicht nachreguliert werden, auch wenn sich die Eingabelautstärke verändert. Wenn die Lautstärke von verstärkten Klängen nicht zusätzlich in einem Kasten notiert wird, gleicht die Eingabelautstärke der Ausgabelautstärke.  
 All actions that are controlled by player 3, but not part of his system, are boxed. This is mainly related to controlling the output level of the loudspeakers, but also to recordings (and reproductions even when they are part of his systems). The boxed output level does not need to be readjusted, even when the input level changes. When the dynamic level of amplified sounds is not additionally notated in a box, the input level equals the output level.

 Metallschale  
 Metal bowl

 **ON** Das jeweilige Mikrofon anschalten.  
 Switch the respective microphone on.

 Intensitätsgrad von 1 (niedrig) bis 5 (hoch); auch: 1 bis 3.  
 Degree of intensity from 1 (low) to 5 (high); also: 1 to 3.

*15ma*

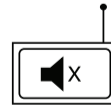
*n: 01* *Q: 05* *gliss.*

*pp*


Die Grenzfrequenz (-3 dB) der verwendeten Filter wird grundsätzlich mittels des traditionellen Notationssystems abgebildet. Hochpass-Filter werden dabei durch dreieckige Notenköpfe, die nach oben zeigen, verlangt. Hier soll also ein Hochpass-Filter, mit der Grenzfrequenz »G8« (~6272 Hz) eingeschaltet werden. Im nächsten Takt verändert sie sich dann gleitend zu »C#8« (~4435 Hz). Außerdem werden der Gütefaktor Q (quality) von 0 bis 25 – durch den eine Resonanz an der Grenzfrequenz erzeugt werden kann – und die Ordnungszahl n – wodurch die Flankensteilheit mit »n x 6 dB« pro Oktave beschrieben wird – angegeben. Die Dynamikangabe unterhalb des Systems gibt die Ausgabelautstärke der Lautsprecher an. Sie ist auf dieser Seite auch teilweise in Klammern, da Spieler 2 die Intensität seiner Aktion verändert, wodurch sich auch die Ausgabelautstärke automatisch verändert. Die Angaben sind dann approximativ, die tatsächliche Ausgabelautstärke muss ggf. angeglichen werden. Tiefpass-Filter werden auf gleiche Weise mit dreieckigen Notenköpfen, die nach unten zeigen, notiert.

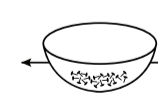
**A** Ordnungsbuchstabe von wiederholt verwendeten Automationen.  
 Ordinal letter for repeatedly used automations.

The cut-off frequency (-3 dB) of the utilised filters is generally depicted by means of the traditional notation system. High-pass filters are requested by means of triangular note heads pointing upwards. Here a high-pass filter with the cut-off frequency »G8« (~6272 Hz) is hence used to transform the signal. In the next bar it changes to »C#8« (~4435 Hz). Additionally, the quality Q from 0 to 25 – which can be used to create a resonance at the cut-off frequency – and the ordinal number n – which describes the edge steepness by »n x 6 dB« per octave – are displayed. The dynamic level underneath the system states the output level of the loudspeakers. On this page, it is also bracketed because player 2 changes the intensity of his action. Therefore, the output level automatically changes as well. The information is approximate, the actual output level might have to be adjusted. Low pass-filters are notated similarly by means of triangular note heads pointing downwards.

 Der Ton des jeweiligen Fernsehers ist aus.  
 The respective TV is muted.

## Seite 2 | Page 2

-  Das durch den Kasten und Zahl gekennzeichnete Klangmaterial aufnehmen (im Vorhinein separat ausführen).  
 Record the sonic material marked by the box and number (execute separately in advance).
- 0° Bei den ORTF-Mikrofonen wird zusätzlich der ungefähren Einfallswinkel, in 20er-Schritte, z. B. -20° (links vom Spieler) oder +40° (rechts vom Spieler) angegeben. Übergänge werden durch Pfeile notiert.  
 For the ORTF microphones the approximate angle of incidence is given in increments of 20, e. g. -20° (left of the player) or +40° (right of the player). Transitions are depicted by arrows.
- +++ Um den Abstand zwischen der Klangquelle und den ORTF-Mikrofonen festzulegen, werden Symbole verwendet: 1. Sehr nah (25 mm - 20 cm) = »+++«, 2. entfernt (20-60 cm) = »++« und 3. weit entfernt (60 cm - 1 m) = »+«. Das Zeichen »+« steht für 4. weit entfernt. (1m und mehr). Die genaue Distanz soll von der Interpretation bestimmt werden. Zu einem späteren Zeitpunkt wird auch die Distanz für die Mikrofone im externen Raum durch diese Symbole bestimmt.  
 In order to determine the distance between the sound source and the ORTF microphones, symbols are used: 1. Very close (25 mm - 20 cm) = »+++«, 2. more distant (20-60 cm) = »++« and 3. far away (60 cm - 1 m) = »+«. The sign »+« stands for 4. very distant (1m and more). The exact spacing is supposed to be determined by the interpreters. At a later point, these symbols are also used to determine the distance for the microphones in the external room.

 Metallschüssel mit angegebener/m Intensität Tempo wiederholt schütteln (die Lautstärke bei Gegenständen ist als ungefähre Angabe zu betrachten).  
 Shake the metal bowl repetitively with the depicted intensity/tempo (the dynamic level for items needs to be understood as approximate).

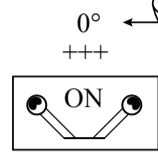
00:56

01:24

S. 1 (B)



Die Schale aufheben und zum Mikrophon gehen.  
Pick up the bowl and go to the microphone.

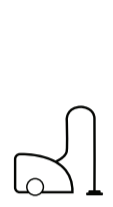


01:24  
Musical notation for the bowl instrument with dynamic markings  $p$  and  $f$ , and a glissando line. Includes a diagram of the bowl and microphone setup.

Harm.

Musical notation for the Harmonica part.

S. 2 (E)



Take Lift Combine OFF Nicht ablegen.  
Do no put down.

01:20

Filter

Musical notation for the Filter part with dynamic marking  $(mp)$ .

Noise

01:12

Musical notation for the Noise part with dynamic markings  $pp$  and  $mf$ , and a glissando line.

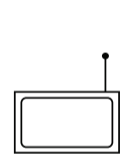
S. 3 (B)

Filter

Musical notation for the Filter part with various frequency and quality notations: 22ma, n: 07, Q: 25, 15ma, n: 01, Q: 05, 1300 Hz n: 06, 500 Hz n: 08, 650 Hz n: 05.

Filter

Musical notation for the Filter part with frequency and quality notations: 170 Hz n: 07, n: 01, Q: 25, 35 Hz n: 06.

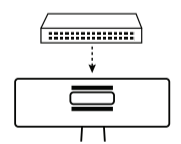


Musical notation for the TV part with dynamic marking  $f$  and a switch diagram.



Musical notation for the speaker part with dynamic marking  $> p$  and a switch diagram.

Fortsetzung von Seite 1 | Continuation of page 1

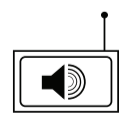


Die Mundharmonika kann an den Aufsatz der Staubsaugers angesetzt werden und so gespielt werden. Ebenfalls möglich ist es direkt am Rohr des Staubsaugers und am Aufsatz des Föhns. Es wird von insgesamt 16 Spielpositionen ausgegangen, 8 beim Blasen (e<sup>1</sup>, g<sup>1</sup>, c<sup>2</sup>, e<sup>2</sup>, g<sup>2</sup>, c<sup>3</sup>, e<sup>3</sup>, g<sup>3</sup>) des Föhns bzw. wenn die Mundharmonika verkehrt herum auf den Aufsatz des Staubsaugers aufgesetzt wird und 8 beim Ziehen (g<sup>1</sup>, h<sup>1</sup>, d<sup>2</sup>, f<sup>2</sup>, a<sup>2</sup>, h<sup>2</sup>, d<sup>3</sup>, f<sup>3</sup>) des Staubsaugers. Die angegebene Tonhöhe ist aber approximativ zu verstehen. Aller Voraussicht nach vermischen sich nebenstehende Positionen.  
The harmonica may be attached to the floor tool of the vacuum cleaner and played in this way. Additionally, it is possible to attach it directly to the cap of the hair dryer. It is assumed that there are 16 playing positions, 8 when blowing (E4, G4, C5, E5, G5, C6, E6, G6) with the hair dryer or attaching it in reversed manner to the floor tool and 8 when sucking (G4, B4, D5, F5, A5, B5, D6, F6) with the vacuum cleaner. However, the depicted pitch may be understood as approximate. Most probably, neighbouring positions will blend.

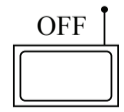
Weißes Rauschen | White noise

Musical notation for white noise with frequency and quality notations: 170 Hz n: 07.

Bandsperr-Filter werden durch quadratische Notenköpfe gefordert. Diese bilden die Mittenfrequenz ab, während die Bandbreite und die Ordnungszahl  $n$  unterhalb des Systems notiert werden. Tiefpassfilter werden auf gleiche Weise mit rechteckigen Notenköpfen notiert. X-shaped note heads request band-reject filters. They depict the centre frequency whilst the bandwidth and the ordinal number  $n$  are notated underneath the system. Band-pass filters are notated similarly by means of squared note heads.



Der Ton des jeweiligen Fernsehers ist an. Die Lautstärke wird unterhalb des Systems notiert.  
The sound of the respective TV is on. The dynamic level is notated underneath the system.



Den jeweiligen Fernseher ausschalten; auch: Anschalten.  
Switch the respective TV off; also: switch on.

Die synthetischen Instrumente treten durch einen Panoramaregler ergänzt auf. Bei dem Regler gibt es für jede Seite fünf Einstellungen und die Mittelposition (L = Lautsprecher 1/3, R = Lautsprecher 2/4):



The synthetic instruments are additionally complemented by a panoramic potentiometer. Five different adjustments for each side, plus the centre position, are constituted for the pan control (L = loudspeakers 1/3, R = loudspeakers 2/4):





01:48

Put down

*mf*

01:56

ON

« Le privilège des cinématographes (...) »

? → *pp*

*mf*

S. 1 (B)

Harm.

Take

Combine

02:12

ON

Harm.

S. 2 (E)

ON

Kochsender  
Cooking channel

? → *f*

(∅)

Noise

(*mf*)

(15ma)

Filter

S. 3 (B)

Filter

n: 01 Q: 04

n: 07 Q: 10

02:12

ON

? → *mf*

❄ Kaltluft-Funktion | Cold air function ? Die Lautstärke der Fernseher beim Einschalten wird mit ? beziffert, weil sie unbekannt ist (auch: Staubsauger, Föhne etc., aber ohne Symbol).  
The dynamic level of the TVs when switching them on is considered as ? because it is unknown (also: vacuum cleaners, hair dryers etc., but without symbol).