

Zeneelmélet:

Szeriális etűd: A hangminták helyett célszerűbbnek gondoltam két hanggenerátort használni, egyrészt több paraméter állt rendelkezésre és könnyebben tudtam manipulálni az értékeket. A rendszer egy ritmikusabban mozgó egyszerű szinusz hangra és egy random hanggenerátorra alapul, ezeknek a paramétereikhez rendeltem 6-6 számot, páros és páratlan csoportok. A paraméterek: hangerő, hangszín, hanghossz, események sűrűsége, hangmagasság, illetve panoráma értékek. Egy generatív patch segítségével oldottam meg a feladatot, a 12 darab szám folyamatosan sorrendben küldi az üzeneteket, vannak előre meghatározott adatok, de akadnak teljesen véletlenszerű folyamatok is.

Minimálzenei etűd: Egy nagyon egyszerű ritmusos rendszert hoztam létre, van egy hangsor ami 4 lépcsőn keresztül kibővül pár hanggal, mellette szól egy ritmikus kattogás. Mind a két hang folyamatosan elcsúszik, ehhez Steve Reich – Clapping Music darabját vettem alapul.

Aleatorikus etűd: Különböző textúrák paramétereit véletlenszerűen jönnek létre (hangmagasság, modulációk, panoráma), folyamatosan változnak a különböző hangok viszont mint egy nagyobb egység minden irányítva van egy bizonyos intervallumon belül.

Stílusgyakorlat:

Algoritmikus patch: Előző tanulmányaim során különböző fizikai méréseket végeztem, ennek adatait használtam fel (különböző radioaktív izotópok sugárzásának intenzitását). A kapott eredményekből, midiadatokat és időértékeket nyertem ki, amiket később hangskálákkal szinkronizáltam össze.

Zeneszerzés:

Vers variációk: A hanganyagot egy patch segítségével nyújtottam és tömörítettem, közben a hangmagasságot is folyamatosan változtattam, ezek a folyamatok elindítottak más modulációkat amik visszaforgtak az eredeti hangba, szóval a hangminta önmagát modulálta.

Joke variációk: Egy véletlenszerű rendszerrel összekevertem részlet bizonyos szakaszait, közben különböző processzálásokon ment át a hang, ezek után egy granuláris szintetizátort használtam a „roncsolásra”, majd újra megismételtem ezt a folyamatot.

30 hang: Nem módosítottam a hangokat utólag a darab készítése folyamán. A saját variációkat granularizáltam illetve egy spektrális szűrőn keresztül vettem fel, ezek után egy már alkalmazott módszert használtam ahol a hangok saját értékeivel modulálták önmagukat.