



Clemens Gadenstätter

Semantical investigations I

per violino ed ensemble

Edizioni Musicali Rai Com
FOR PERUSAL ONLY

Edizioni Musicali RAI TRADE

Besetzung

Solo Violine

Flöte (Piccolo), 2 Klarinetten (B);

2 Trompeten (C), Posaune (Ten.-Baß);

2 Schlagzeuger (Instrumente s. u.);

E – Gitarre (mit Volumepedal, Distortion, Flanger; genauere Beschreibungen in der Partitur);

Klavier, 2 Keyboards (ein Spieler);

Akkordeon;

2 ad hoc Spieler (Instrumente s.u.);

Violine, 2 Violen, 2 Violoncelli, Kontrabass

4 „Mikrofone“ - geregelt:

Ein Mikrofon (Mikrofon 1) bei der Solovioline, weitere (einzeln oder als Gruppen) bei den Ensemblegruppen:

„Mikrofon 2“: linke Seite des Ensembles (Violine, Viola 1, Cello 1, Akkordeon, ev. Schlagzeug 1).

„Mikrofon 3“: Mitte des Ensembles (Bläser, ad hoc – Spieler)

„Mikrofon 4“: rechte Seite des Ensembles (Viola 2, Cello 2, Kontrabass, ev. Schlagzeug 12).

Die Mikrofonstimmen werden vom Mischpult aus geregelt.

Die **Mikrofone** dienen:

1. zur (teilweise)Verstärkung der Instrumenten zum Zwecke der Klangprojektion auf Lautsprecher. Es ist also ein deutlicher qualitativer Unterschied zum nicht verstärkten Klang intendiert, der nicht ausschließlich in der Lautstärke liegen soll.

2. zur Klangveränderung durch Filterung: die Verstärkung wird durch einen hellen Filter (Verstärkung der Frequenzbereiche zwischen 1 – 2 khz circa) klanglich deutlich (aber nicht aufdringlich) verändert.

3. zur Verhallung als eine künstliche „Raumsimulation“. Das Instrumentalgeschehen wird durch 2 unterschiedliche Halleinstellungen „in künstliche Räume projiziert“. Es soll nur der Hall über die Lautsprecher hörbar sein (keine Verstärkung des Ensembles).

„Kirchenraum“ – Hallzeit ca. 3 – 5 Sekunden, Nachahmung eines großem Raumes mit der ungefähren Charakteristik einer großen Halle, Kirche etc.

„Dribblehall“ bzw. Shutterecho: wie in einem Raum mit Betonwänden, kurze Nachhallzeit, hell, scharf

Die Mikrofonierung intendiert nicht absolut sauber getrennte Gruppen, sondern soll unterschiedliche Aspekte des Ensembles darstellen, die unter Umständen auch durch Einstreuungen leicht „überlappen“ können.

Klavier / 2 Keyboards:

Die Aufstellung soll so gewählt werden, dass alle 3 Instrumente jeweils gleichzeitig mit einander gespielt werden können, und trotzdem die Aktionen im inneren des Flügels realisierbar sind.

„Keyboard“: Damit ist ein großes Midi – Keyboard gemeint (88 Tasten mit Sustainpedal, Glissando – Wheel in +/- Tritonus Einstellung, Volumepedal). Folgende Sounds werden benötigt: „Strings“, „Piano and Strings“, akustische Gitarre, Glocken / Bells (möglichst ähnlich Kirchenglocken), „Whistle“ (wie Lippenpfeifen oder helle Pfeifen), Hupen (möglichst angenähert an Autohupen), Sinus (Sinusschwingung).

„Doku – Keyboard“: Auf einem weiteren, ev. kleineren Midikeyboard (mit Sustainpedal, Glissando – Wheel in +/- Tritonus Einstellung, Volumepedal) werden vorproduzierte Soundsamples abgerufen, die auf CD mitgeliefert werden. Als Vorschlag zur Belegung soll folgende Reihenfolge dienen (z.B. am besten in chromatischer Reihung – es werden im Laufe des Stück alle Samples miteinander kombiniert auftreten, was die Möglichkeit des gleichzeitigen Abrufens notwendig – auch aus spieltechnischer / manueller Sicht – macht):

Vogelzwitschern 1 – 4 (c3, h2, b2, a2), Quietschen (z.B. Zugbremse – as2), sehr hoher Schrei (g2), „Klimpern“ (von Geschirr, Tassen etc.– fis2), Wecker Klingeln (f2), Wecker – Beep (elektronisches Wecksignal: hoch, sinusartig, repetitiv – e2)), Türklingel (es2), Türsummer (d2), Türgong (cis2), Kirchenglocke – Einzelschlag (wie Stundenschlag – c2), Kirchenglocken – Geläute (h1), Drum – Machine (b1), Radio (inklusive Sendersuche) – a1), Schritte (as1), Folgetonhörner 1 – 4 (g1, ges1, f1, e1), Sirene – schnell (Sirene eines Einsatzfahrzeuges – es1), Sirene – langsam / tenuto (Warnsirene, wie Kurbelsirene etc. – d1), Hupen (cis1), 3 Noises (1: enges Rauschspektrum rund um 1,5 khz, 2: weiteres Rauschspektrum um 1,5 khz, 3: Rauschen zwischen 1 – 2 khz – c1, h, b)), Regen (a), Presslufthammer (as).

Die Belegung des Keyboards mit den Samples in chromatischer Reihenfolge.

Ad hoc – Spieler:

2 ad hoc – Spieler (z.B. Schlagzeuger) agieren mit verschiedenen Klangerzeugern.

Beide Spieler benötigen jeweils:

Alarmglocke (mit Klöppel, aber auch mit Schlegel etc. geschlagen), „Gong“ (wie beim Boxen – Chinese Opera Gong), 2 unterschiedlich große Handglocken / Tischglocken, Ministrantenglocken (am besten mit 4 Schellen), Melodika (h – c3, z.B. Hohner 26), Mundharmonika (mit chromatischer Umstellmöglichkeit von „C“ nach „Des“, c1 – c4, z.B. Hohner Chrometta 12), Mundsirene, 3 unterschiedliche Trillerpfeifen (relativ tiefer bis sehr scharf und hoch), Hundepfeife (sehr hoch, aber noch gut hörbar), Zwitscherpfeife, Tassen, Besteck etc. (am besten in einer kleinen Wanne ev. aus Metall: „klimpern“ entsteht durch abstellen, umrühren in Tassen, Kaffeetassen auf Untertassen stellen, beides geräuschvoll abstellen etc.), Lippenpfeifen (je nach Situation auch verstärkt – siehe auch Maultrommeln), Fingerpiff, Radioapparate (mit Sendesuchfunktion, ev. auch Umschalfunktion der Wellenlängen, Lautstärkereglern – es werden vorzugsweise Musikprogramme unterschiedlichster Provenienz angestrebt, der Wechsel zwischen Programmen soll wie „Sendersuchen Wirken, die einzelnen Radioeinsätze sollen das Medium „zitieren“ und nicht eine bestimmte Musik oder andere bestimmte Sendungsinhalte. Auch nicht „sauber“ eingestellte Sender sind erwünscht, mit hohem Rauschanteil, ev. hin und herspringen Zwischen Frequenzen etc.)

Ausserdem:

Maultrommel: jeweils 2 (Spieler 1 in F und C, Spieler 2 in A und D). Die Maultrommeln müssen verstärkt werden, ebenso ad lib. je nach Situation und Raum das Lippenpfeifen.

Spieler 1: Singende Säge (g2 – g4)

Folgende Klänge werden als Samples auf CD mitgeliefert, die von einem kleinen Keyboard (für beide Spieler zugänglich) anzusteuern sind (wahlweise können diese Klänge auch „real“ erzeugt werden, mich echter Türklingel, -summer, -gong, Uhr ticken, zuzüglich Drum-Machine). Dabei ist aber auf die jeweiligen Lautstärkenverhältnisse genau zu achten, eine Kontrolle derselben sind via Keyboard mit Volumepedal leichter möglich): Türglocke, -summer, -gong, ev. auch „Radio“ – siehe oben, Drum Machine, Uhr ticken, Wecker klingeln.

Schlagzeuginstrumente:

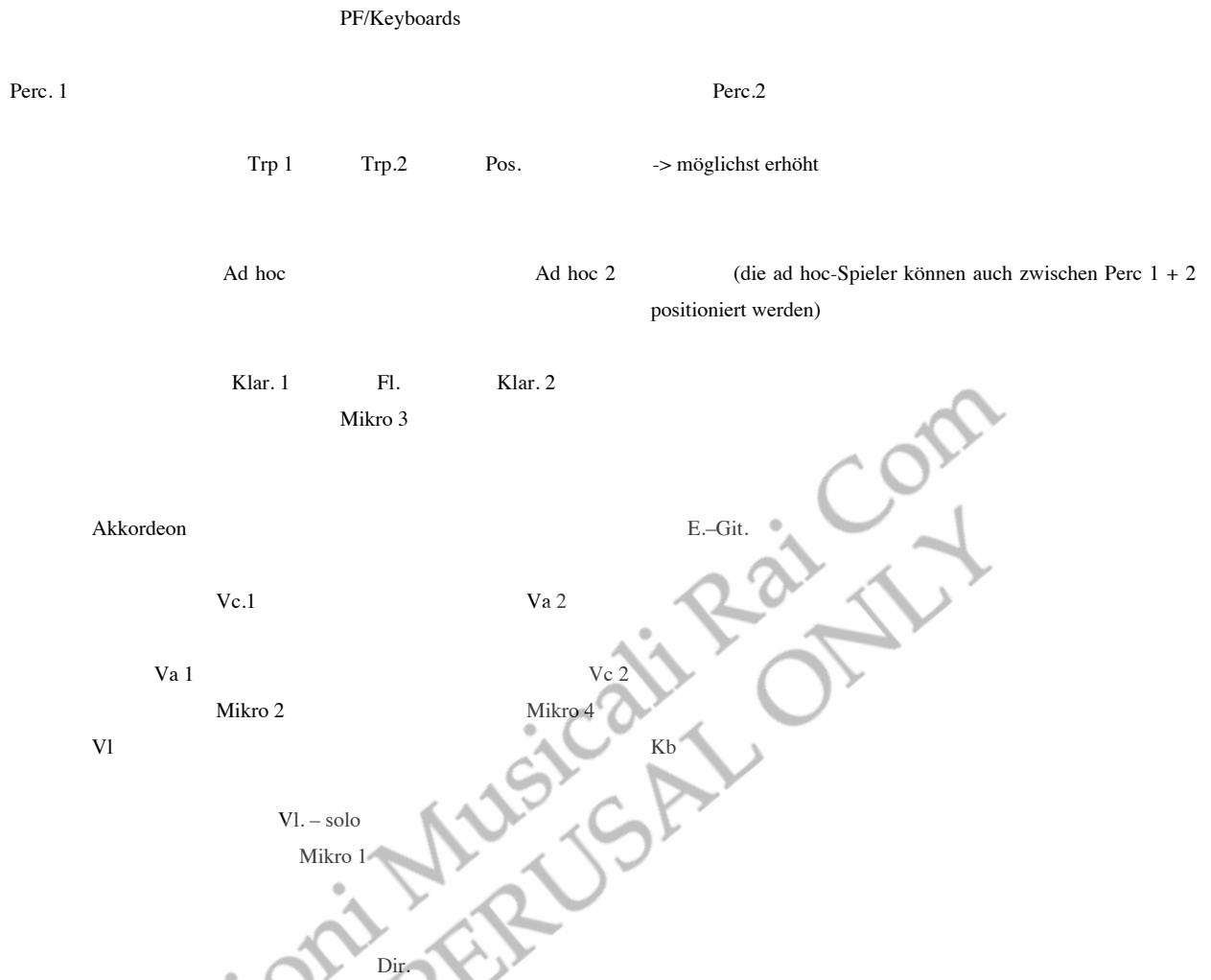
Schlagzeug 1:

2 Pauken, große Trommel mit Fußmaschine, kleine Trommel; Crotales (c3 – c4), Schalenglocken (c4 – c5) oder nur Cortales (c3 – c5), Steeldrum, Röhrenglocken (f – f2), Plattenglocken (A, d,e,h), Rin – auf Pauke (einer der beiden, möglichst groß) (f1, g1, b1); 2 Chinese Opera Gongs (je einer Glissando nach oben und einer nach unten), 4 Becken, 2 TamTam (groß, klein); Woodblocks; 2 Ambosse, Peitsche, Ratsche, Stein (Pflasterstein – hart, Granit etc.), Windmaschine; Ministrantenglocken, 2 Handglocken, Alarmglocke, 4 Triangeln; Trillerpfeife, Hundepfeife, Mundsirene, Flexaton;

Schlagzeug 2:

2 Pauken, große Trommel mit Fußmaschine, kleine Trommel, Schellentrommel; Vibraphon, Schalenglocken (c3 – c4), Crotales (c4 – c5) oder nur Crotales (c3 – c5); Gongs (fis, a c1, cis1, e1), 2 Tamtams (mittel, klein); Rin – auf Pauke (einer der beiden, möglichst groß) (es1, f1, b1); 2 Chinese Opera Gongs (je einer Glissando nach oben und einer nach unten), 4 Becken; 2 Ambosse, Peitsche, Ratsche, Stein (Pflasterstein – hart, Granit etc.); Ministrantenglocken, 2 Handglocken, Alarmglocke, 4 Triangeln; Trillerpfeife, Hundepfeife, Mundsiren, Kurbelsirene, Flexaton;

Aufstellung:



Edizioni Musicali Rai Com
FOR PERUSAL ONLY

possible c5, ossia c4

13

Fl. / Pic. Flöte jet-Whistle

Cl. 1

Cl. 2

C.Tpt. 1

C.Tpt. 2

Tbn.

Perc. 1 Hundepfeife (sehr hoch - ca. 4 kHz)

Perc. 2 Hundepfeife (sehr hoch - ca. 4 kHz)

E. Gtr.

Pf / Kbd. (Keyb. - "Whistles")

Akkord.

ad hoc 1 Mundharmonika

ad hoc 2 Mundharm.

Vln. - Solo

Mic. 1

Vln. Flag Gliss.

Vla. 1 Flag Gliss.

Vla. 2 Flag Gliss.

Vc. 1 Flag Gliss.

Vc. 2 Flag Gliss.

Cb.

Mic. 2

Mic. 3

Mic. 4

muta in Fl.

phonetische Aktionen "fast gepfeifen"

hi- hu-----i

sff e dim.

con sord.

Tr.-Pfeife

Hundepfeife

mp poco marc.

0 -> 4 0 -> 4

Klang

(auffüllen und wegnehmen)

r.H.

p

ff

pp

mfz

sfzpp

Mundharm.

Lippen-Pfeifen

ff

Des

p

sfz

ff

lopp

p espr.

sim.

mfz legg. "flaut." viel Bogen, wenig Druck

ff

sfz

sfzpp molto

mfz legg. "flaut." viel Bogen, wenig Druck

ff

sfz

sfzpp molto

mfz legg. "flaut." viel Bogen, wenig Druck

ff

sfz

sfzpp molto

mfz

ff

pp

sfz

pp

27 jet-Whistle

FL / Picc.

Cl. 1

Cl. 2

C Tpt. 1

C Tpt. 2

Tbn.

Perc. 1

Perc. 2

E. Gtr.

pp l.v. sempre

B.N. nach links gedreht

B.N. nach rechts drehen

Keyb-Whistle

Doku-Keyb. Vogelrufe

Pf / Kbd.

pp Trit. +gr.2

pp Trit. +gr.2

+Trit. +gr.2

pp Trit. +gr.2

pp Trit. +4

pp sempre tenuto

Klang: 6

Akkord.

ad hoc 1

Lippenpfeifen

Tonhöhen ad lib. - aus Gitarre / Keyboard possible

Glissandi jeweils ca. gr. 2.

ad hoc 2

Lippenpfeifen

Tonhöhen ad lib. - aus Gitarre / Keyboard possible

Glissandi jeweils ca. gr. 2.

pp mit Ensemble-VI.

Vln. - Solo

ff marc. e tenuto

mf laut.

sfc

espr.

ff

espr.

Flag griff

Mic. 1

Vln.

Flag Gliss.

II

II Flag Gliss.

tasto con sord.

mf

pp

etc. immer Gliss.

Vla. 1

III

III

tasto con sord.

mf

pp

etc. immer Gliss.

Vla. 2

IV

IV

tasto con sord.

mf

pp

mfz

mf

Vc. 1

tasto con sord.

mf

pp

sim.

etc. immer Gliss.

Vc. 2

tasto con sord.

mf

pp

II

mf

Cb.

tasto con sord.

mf

pp

II

mf

Mic. 2

Mic. 3

Mic. 4

Fl. / Picc. *50* *sfz* ohne Instr. "fast gepiffen" nach oben glissandierend hu.....i

Cl. 1 *pp* *mf* ohne Instr. "fast gepiffen" nach oben glissandierend *sfz* hu.....i

Cl. 2 *pp* *mf* ohne Instr. "fast gepiffen" nach oben glissandierend *sfz* hu.....i

C Tpt. 1

C Tpt. 2 *mf*

Tbn. *mf*

Perc. 1

Perc. 2 Windmaschine *p* *sfz*

E. Gtr.

Pf / Kbd. Keyb.-Whistle *pp* *mf* Trit. *mf* *gr. 2* Trit. *mf* poss. liegen lassen Keyb.-Whistle *mf* Klang:

Akkord. *ff* Gliss. chrom. *leggerissimo* *mf* *mf* *mf* *mf* Klang:

ad hoc 1 Zwitscherpfeife *sfz*

ad hoc 2 Zwitscherpfeife *sfz*

Vln. - Solo *ff* brilliant *sfz dim.*

Mic. 1

Vln. *f* Solo gut durchlassen II die Glissandi werden sukzessive enger, Tonhöhen ad lib. (in der Lage bleiben) *poco legno* *pp flaut. ma marc.*

Vla. 1 *poco legno* *pp flaut. ma marc.*

Vla. 2 *poco legno* *pp flaut. ma marc.*

Vc. 1 *p* *f* *p* *f* *p* *sfz* *mf* *mpc.*

Vc. 2 *p* *f* *p* *f* *p* *sfz* *mf* *mpc.*

Cb. *p* *f* *p* *sfz* *mf* *mpc.*

Mic. 2

Mic. 3

Mic. 4

62

Fl. / Picc.

Cl. 1

Cl. 2

C Tpt. 1

C Tpt. 2

Tbn.

Perc. 1 Lotusfl. *sffz*

Perc. 2 Windmaschine *pp e cresc. poco a poco al*

E. Gtr. *loco* *sfzp (poss.)* *sffz*

Pf / Kbd. Keyb. - Whistle *ff + Trit. -> gr. 3* *sffz* *poco Gliss.* *sfzp (poss.)* *Trit. -> + Trit. (0)* *wegnehmen*

Akkord.

ad hoc 1 *pp e cresc. poco a poco al* *sffz* *Lippenf.* *poco f* *Fingerpiff* *sffz* *Trpf.*

ad hoc 2 *Fingerpiff* *sffz* *Lippenf.* *poco f* *Fingerpiff* *sffz*

Vln. - Solo *ord. -> flaut.* *Gliss. sempre sim.* *ord.* *sffz* *molto - viel Bogen!* *fff* *f*

Mic. 1

Vln. *ff* *sff-p* *sf-p* *sffz* *trem. zw. d. Saiten* *Flag Griff. -> ord.* *sff=mf*

Vla. 1 *sff-p* *sf-p* *sffz* *sff=mf*

Vla. 2 *sff-p* *sf-p* *sffz* *sff=mf*

Vc. 1 *pp e cresc.* *sffz* *poco f (ossia Flag.)* *sffz* *sff=mf*

Vc. 2 *pp* *sffz* *mfz* *sffz* *sff=mf*

Cb. *mfz*

Mic. 2

Mic. 3

Mic. 4

This page contains the musical score for page 14 of a symphony. The score is arranged in systems, each with a staff for a different instrument or group of instruments. The instruments listed are: Fl. / Picc., Cl. 1, Cl. 2, C Tpt. 1, C Tpt. 2, Tbn., Perc. 1, Perc. 2, E. Gtr., PF / Kbd., Akkord., ad hoc 1, ad hoc 2, Vln. - Solo, Mic. 1, Vln., Vla. 1, Vla. 2, Vc. 1, Vc. 2, Cb., Mic. 2, Mic. 3, and Mic. 4. The score includes various musical notations such as notes, rests, dynamics (e.g., *sfz*, *pp*, *ff*), articulation (e.g., *sch*, *tr*, *acc*), and performance instructions (e.g., *Zungenartik.*, *Rin auf Pauke*, *legno tratto*). There are also tempo markings: *rit.*, *A tempo*, and *rit.*. A large watermark "Edizioni Musicali Rai" is visible across the page.

II ("3 Fenster")

83

Fl. / Picc.

Cl. 1

Cl. 2

C Tpt. 1 *con sord.*
f sch... *mf*

C Tpt. 2 *f sch...*

Tbn. *f sch...*

Perc. 1 *Sizzle* *Ch. Opera-Gong* *Rin a. Pke* *Gong*
mf *3* *sfz* *fff* *Pke-Gliss:* etc.

Perc. 2 *Schalengl.* *Rin auf Pke.*
poco f *Pke-Gliss:* etc.

E. Gtr. *mit Verzerrer* *ohne Verzerrer* *1.v.*
Vol. Ped. *sfz* *med.*

Pf / Kbd. *Doku - Keyb.* *3 Noises* *PF.* *ff* *Doku - Keyb.* *sfz-ppp* *sfz* *pppp* *Türgong (- Türgong)* *poco f* *sfz* *pppp* *Türklingel* *poco f* *sfz ppp*
Kl. Gl. 2x *poco f* *(- 2x Kl. Gl.)*

Akkord. *Klmpfrh* *Türklingel* *Türsummer* *Tür Gong* *KirchenGl.-Uhr* *Kl. Gl. Geläute* *Schritte* *Erlgastuhnhörn* *2x Sirenen*

ad hoc 1 *Türklingel* *Türsummer*

ad hoc 2

Vln. - Solo *batt. sempre* *arco* *legno* *arco etc.* *pizz.* *arco* *pizz. bew.* *arco ord.* *salt* *trem. +*
f *ff* *sfz* *molto f* *sfz* *ff* *spg. Big.*

Mic. 1

Vln. *f* *sfz* *III/IV* *pizz.*

Vla. 1 *arco* *f* *sfz* *II/III* *pizz.*

Vla. 2 *f* *sfz* *II/III* *pizz.*

Vc. 1 *arco* *f* *sfz* *pizz.*

Vc. 2 *f* *sfz* *III/IV* *pizz.*

Cb. *arco*

Mic. 2

Mic. 3

Mic. 4

93

FL. / Picc.

Cl. 1

Cl. 2

C Tpt. 1

C Tpt. 2

Tbn.

Perc. 1

Perc. 2

E. Gtr.

Pf / Kbd.

Radio *poco f* (- Radio) *sfz ppp* Klumpen *poco f* Türsügger *sfz ppp*

2x Sirene (- 2x Sirene) 4x Folgetonhörn. *poco f* *sfz ppp* Schritte (Schritte) 2x Sirene

Akkord.

ad hoc 1

ad hoc 2

Vln. - Solo *f* (brillante) *ff* *ord.* flaut. wenig Druck *ff* *ord.* flaut. *ff* *f* (brillante) *ff* *trem. + sprg. Bg.* *sfz* *sfz* *sfz* *trem. sprg. Bg. salt.* flaut. *ff*

Mic. 1

Vln.

Vla. 1

Vla. 2

Vc. 1

Vc. 2

Cb.

Mic. 2

Mic. 3

Mic. 4