

1. Mr 20. Sept 1965
27.
4. Oct.
11. Oct.

REGENSTÜCK (1-6) / 6 (3) SCHLAGZEUGER

2. Mr
20. Oct.

1993

PETER ABELINGER

REGENSTÜCK / ANMERKUNGEN

ANZAHL DER SPIELE: 6 SPIELE GESETZIGEN, DIE IN VERSCHIEDENEN KETTEN ZU SPIELEN HABEN. EVENTUELLE KÖNNEN SIE ABER VON 3 SPIELERN REALISIERT WERDEN, INDEM JEGER SPIELER 2 SYSTEME ÜBERNAHM. IN DISEM FALL LIEBT ER EINS DER BEIDEN SYSTEME STRENG, METTIGT, DAS ANDERE LIEBT ER RÄUMLICH MIT.

Die 6 VERSCHIEDENEN KETTEN:
Eine genauer Realisierung der Partitur kann nur mit Komputer (Komputer, bzw. Heimspurband) erreicht werden, denn noch ist freies Spiel nicht ausgeschlossen. Eine Annotierung an das Spiel sollte folgendermassen erreicht werden: Jeder Spieler spielt (zählt) sein eigenes Tempo (was von Unstimmigkeiten von den anderen; und nur in grösseren Abständen (Zeilenwechsel) werden Orientierungszeichen verhindert). Auf keinen Fall sollte primär Raumlich Räumlichkeit gelesen werden, was dazu führen würde, dass das Tempo lediglich in Reaktion auf die anderen Entstehen würde, und bestimmt Räumliche und mikrorhythmische Effekte verloren gehen. Die möglichen grösseren Abweichungen von Schriftbild, die mit der ersten Methode individuell streng festgehalten zu erwarten sind, sind in Kauf zu nehmen.

HINWEISE ZUR HERSTELLUNG DES KOMPUTER-NETZWERKS: Edes der 6 Stücke ist genau 180° lang. Anzahl der verteil. Pro Strophe innerhalb 180°: 1. = 265 |, 2. = 235 |, 3. = 213 |, 4. = 189 |, 5. = 166 |, 6. = 148 |]

DIE INSTRUMENTE: ES GIBT 3 ARTEN VON KÜNGEN: ANSCHÄGE (VORWIEGEND); ALS VIERTEL ODER ACHTEL NOTEN (NUR WISCHERÄUSCHE (NUR IN STÜCK II, IV, VI); IMMER ALS SECHZEHNTEL-IMPULSE); TREMOLO (NUR IN STÜKE 6, UND NUR IN STÜCK I, III UND IV).

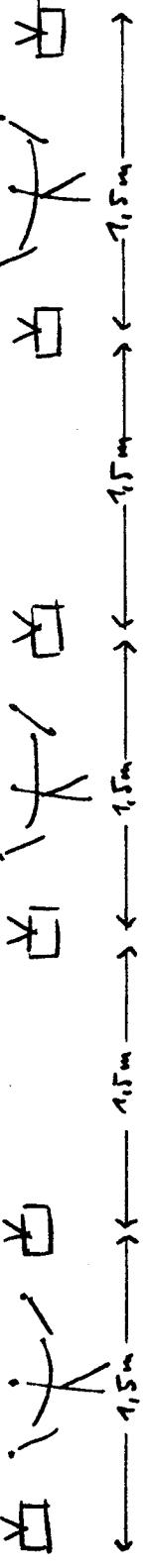
INSTRUMENTE FÜR ANSCHÄGE: 6 GLEICHE, HOHE, NICHT-NACKLUNGENSE ISTRUMENTE, Z.B. AUFGETHÄNGTE KERAMIK PLÄTTEN (KÄCHELN, SCHINDELN), DÜNN, SEHR HOCH, NICHT ZU STÄRKER HAUPTFORMANT (:TON); ALLE 6 STÜCK SEHR ÄHNLICH, HAUPTFORMANT GLEICH, NUR FARBE ETWAJ UNTERSCHIEDEN. RÖGLICHE ANDERE MATERIALIEN: STEIN, HOLZ (BEI ÄHNLICHEN KRITERIEN WIE VORHER, ALSO ETWAJ AUCH 6 GLEICHE WOODBLOCKS ETC.). SCHLÄGEL: HARTE FILZ KÖPFE (KEIN METALL, KEIN SPITZER KLANG).

DIE WISCHERÄUSCHE: "SCH-", "CH-", "F-", "S" ODER "CH"-ARTIGE GERÄUSCHE; Z.B. GENISCHE TROMMEN, MIT BESEN ODER HANND GENISCHT. SIE SOLLEN SICH VON EINANDER UNTERSCHIEDEN, ABER NUR GRADUELL, KEINESFASS KONTASTIEREND. ENTSPRECHEND DIE ANORDNUNG VON LINKS NACH RECHTS (: KEINE BRÜCHE IN DER KLANGLICHEN ABFOLGE).

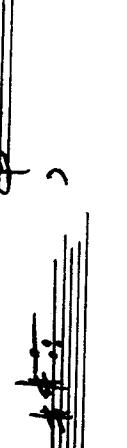
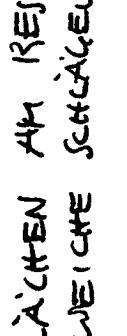
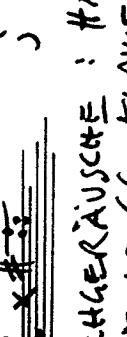
DAS TREMOLO (6. STÜCK): EINE GROSSE (BZW. TIEFE) TROMMEL (AUCH Z.B. UNTERSPANNTE PUNKTE ETC.); EVT. AUCH DONNERBLÜCHT, ODER GROSSES TAM-TAM ETC.; WEICHE SCHLÄGEL.

AUFLISTUNG:

IN EINER GERICHTEN UND IN GROSSEN ABSTÄNDEN (MIN. 1,5 METER); AUCH BEI DER VERSION ZU 3 SPIELEMÜSSEN DIESE ABSTÄNDE EINGEHALTEN WERDEN, WAS BEDEUTET, DASS DIE SPIELEMÜSER MIT AUSGEREITETEN ARHMEN SPIELEN MÜSSEN.



PAUSEN ZWISCHEN DEN 6 TEILEN:
IHRER SEHR LANG, KEINEFASS ATTACCA.

SONSTIGES / EINE ANDERE ART DER REALISIERUNG:
SÖZUSAGEN IN MÄHRERN KAMMERN SEI HIER NOCH DIE MÖGLICHKEIT VERMERKT, DAS
"REGENSTÜCK" FÜR 6 KLAVIERE ZU REALISIEREN. FOLLENDE KÖNNEN WERDEN
VERGESCHLAGEN. FÜR DIE ANSCHLÄGE: KLAVIER 1  , KLAVIER 2 ,
KLAVIER 3 , KLAVIER 4 , KLAVIER 5 ,
KLAVIER 6 ;

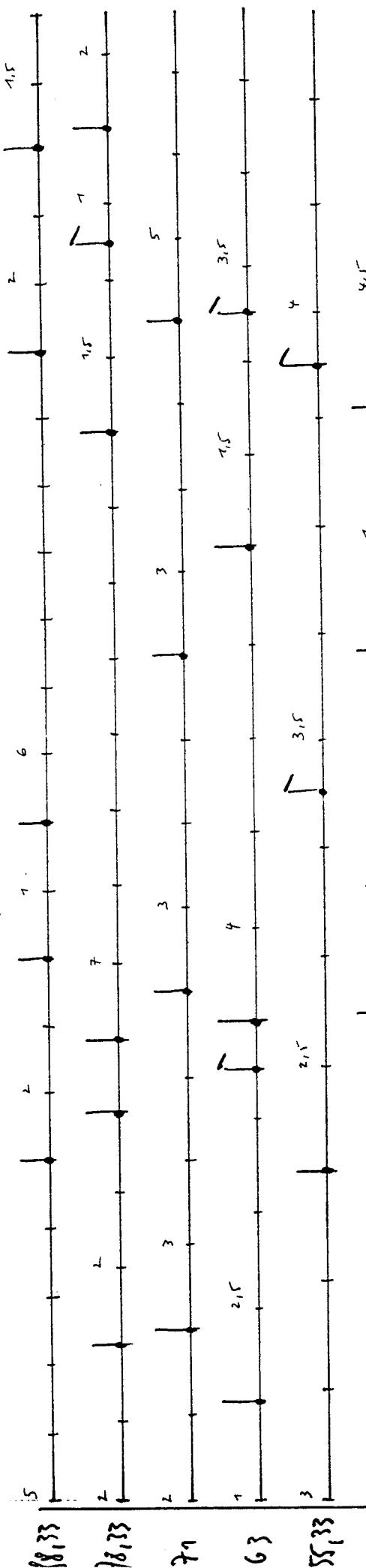
FÜR DIE WISCHGERÄUSCHE: HANDFLÄCHEN AM RESONANZBODEN.
FÜR DAS TRENOZO (6. KLAVIER): WEICHE SCHÄALE AUF TIEFSTEN STÄTEN ;

(FÜR WISCHGERÄUSCHE UND TRENOZO KÖNNEN AUCH ZUSÄTZLICHE INSTRUMENTE
HERANGEZOGEN WERDEN, ZBWS. ANDERE LÖSUNGEN GEFUNDEN WERDEN.)

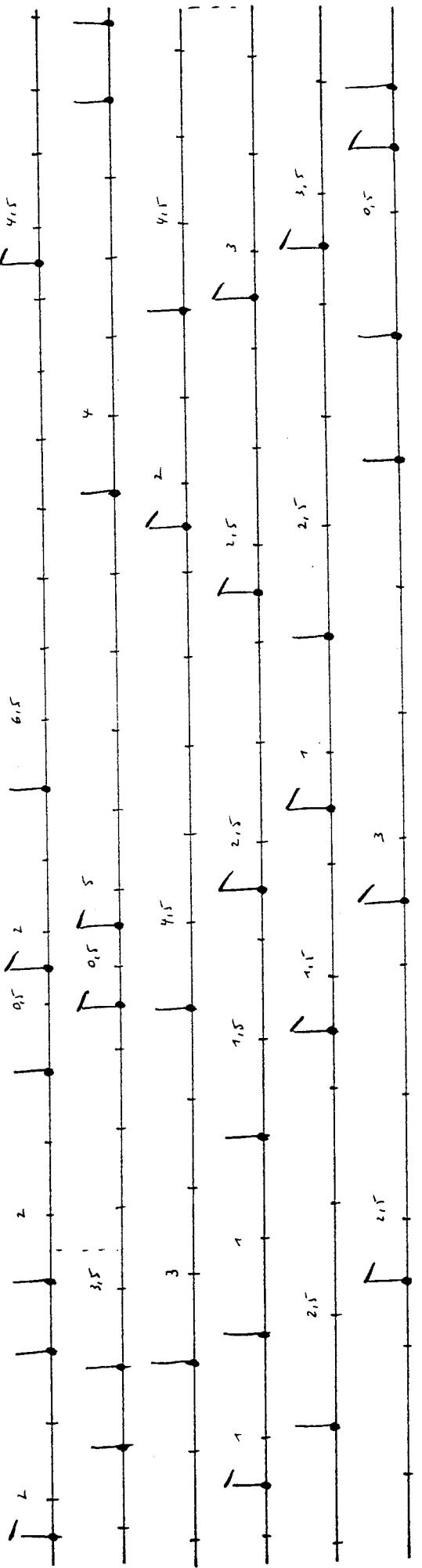
FÜR ROBYN SOTULKOWSKY
IN AUFTRAG DER MUSIKSCHULE KREUZBERG
BERLIN, OKTOBER 1993
PETER ABELINGER

ANN. S. 3

REGENSTÜCK (n) / 6(3) SCHLAUEUCLER

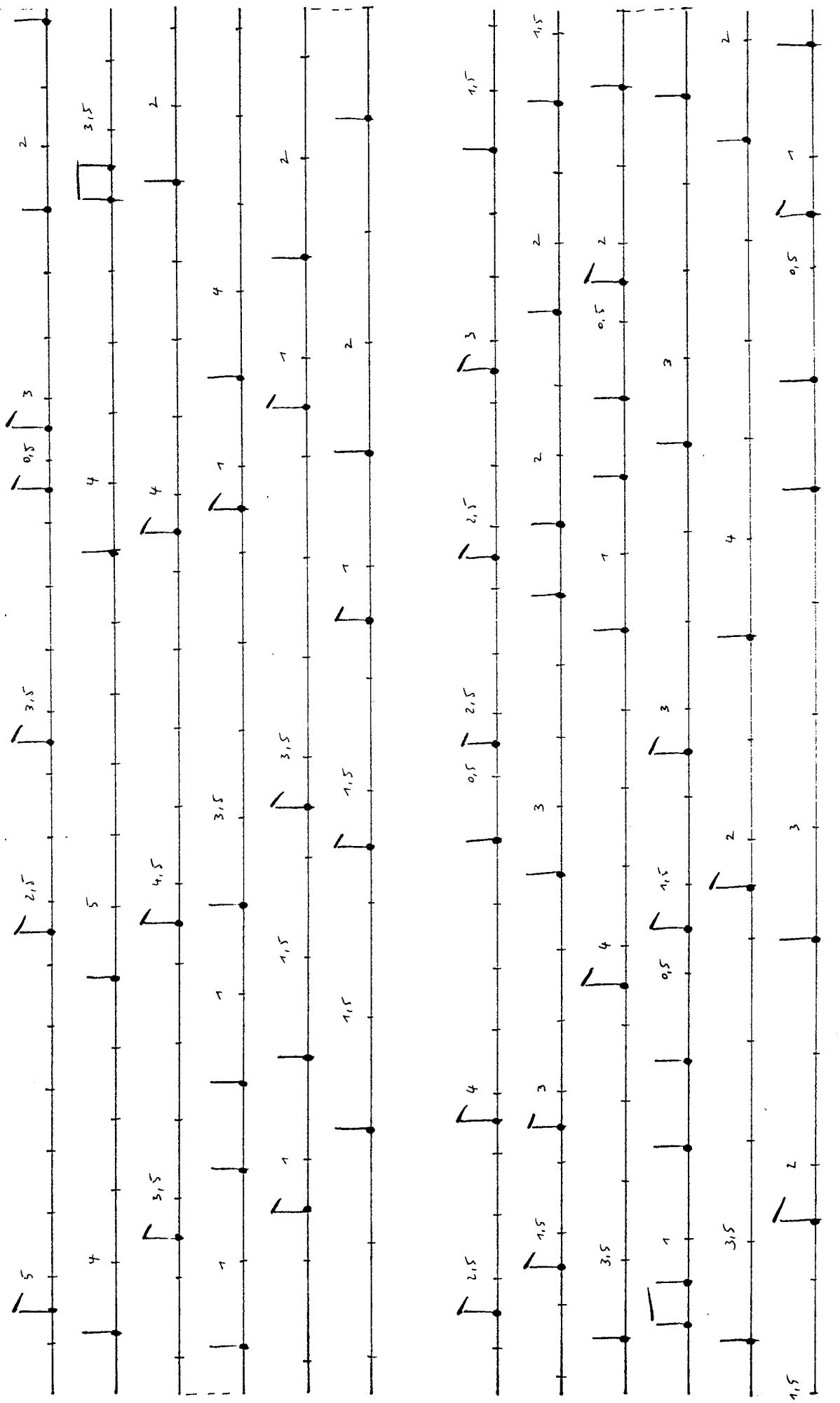


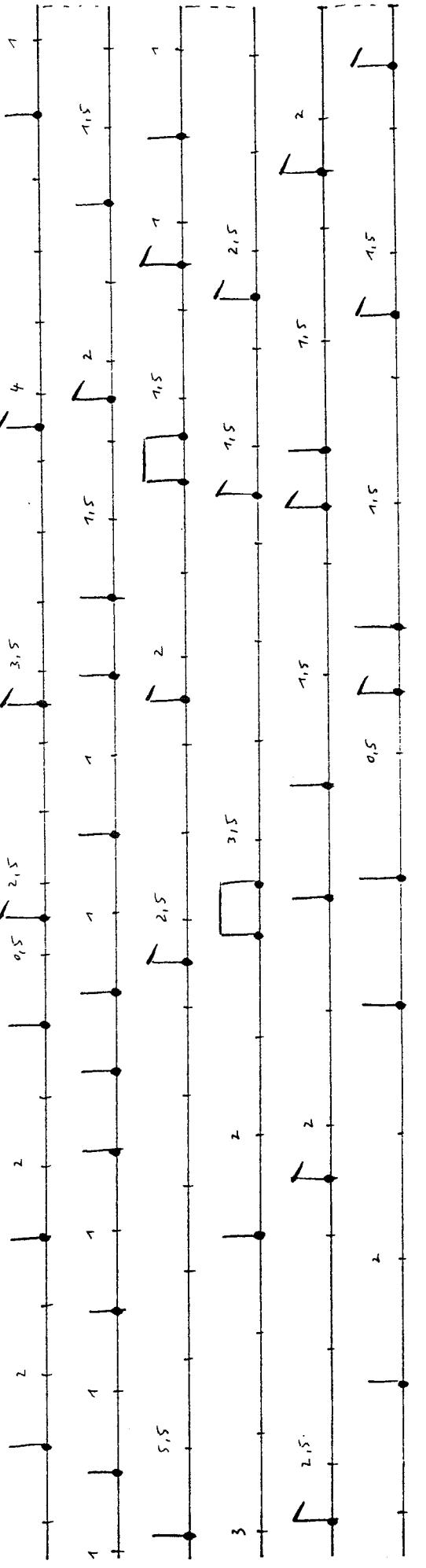
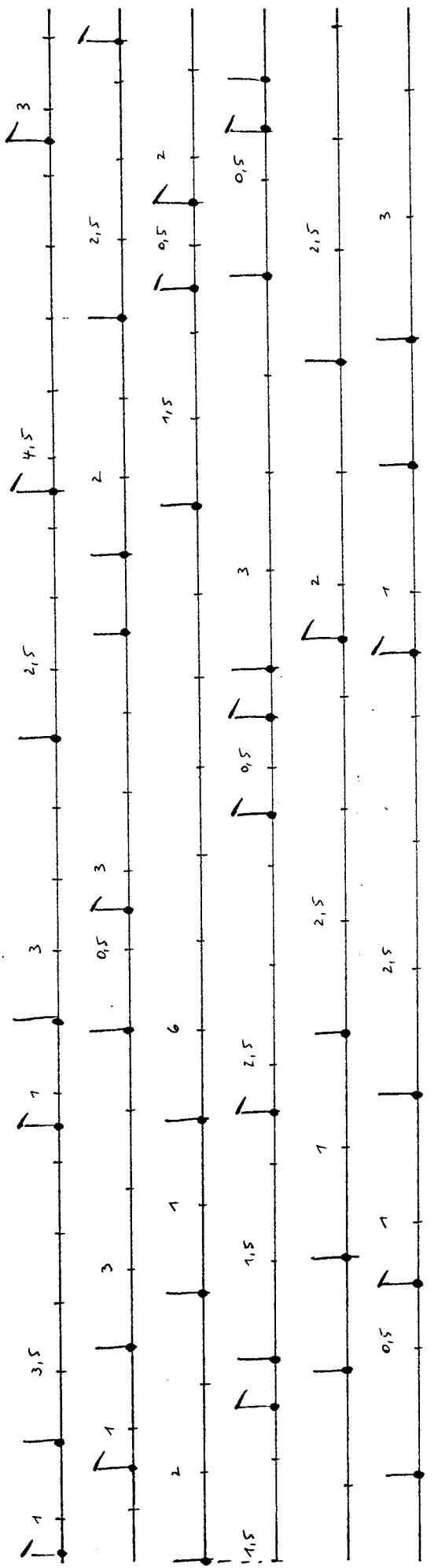
fatt.: 11



1

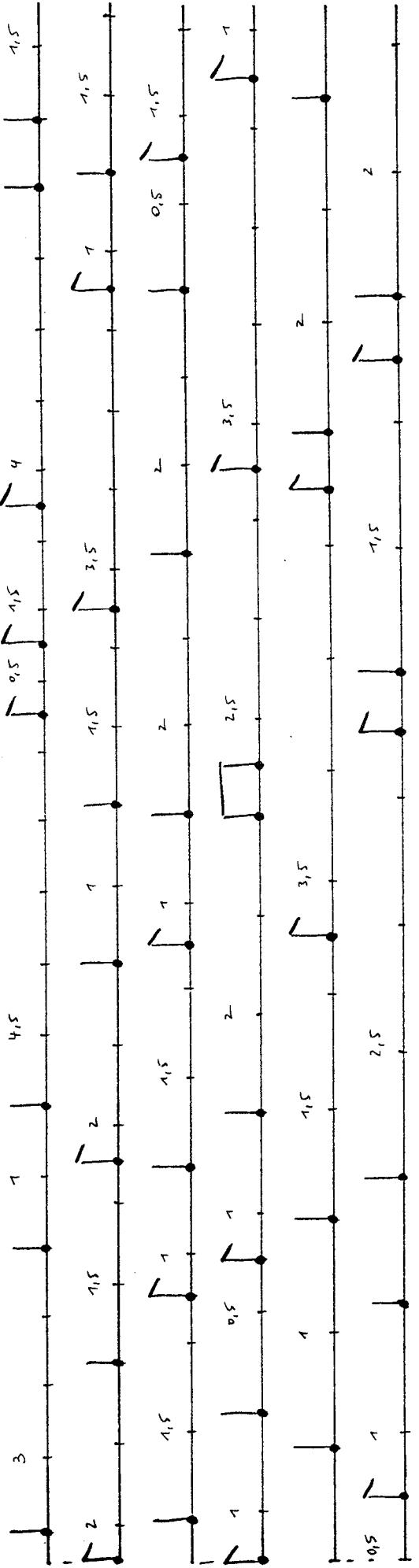
2



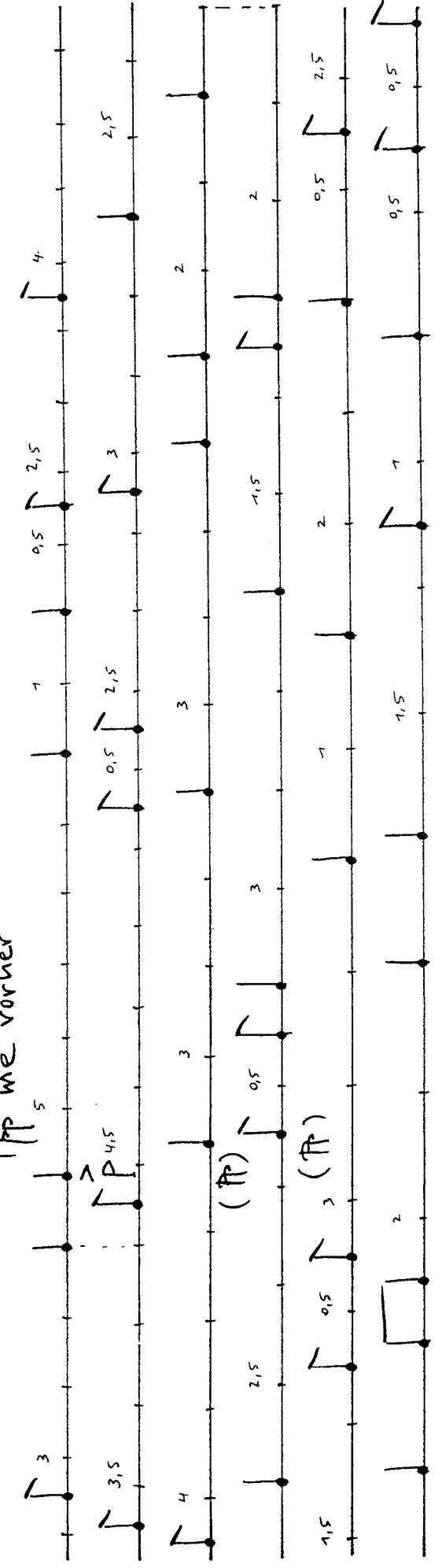


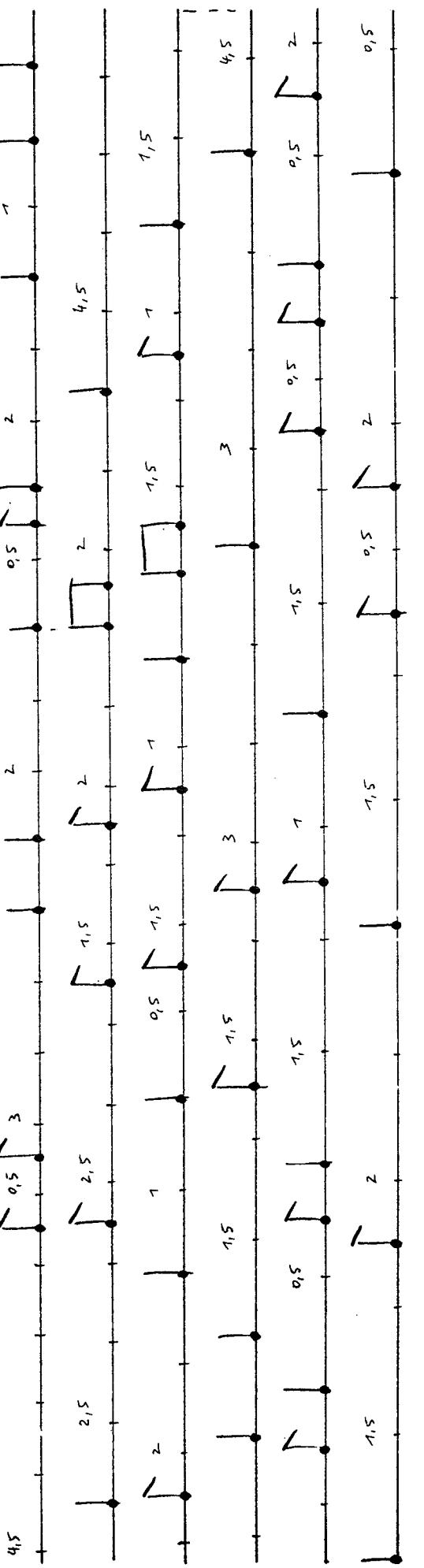
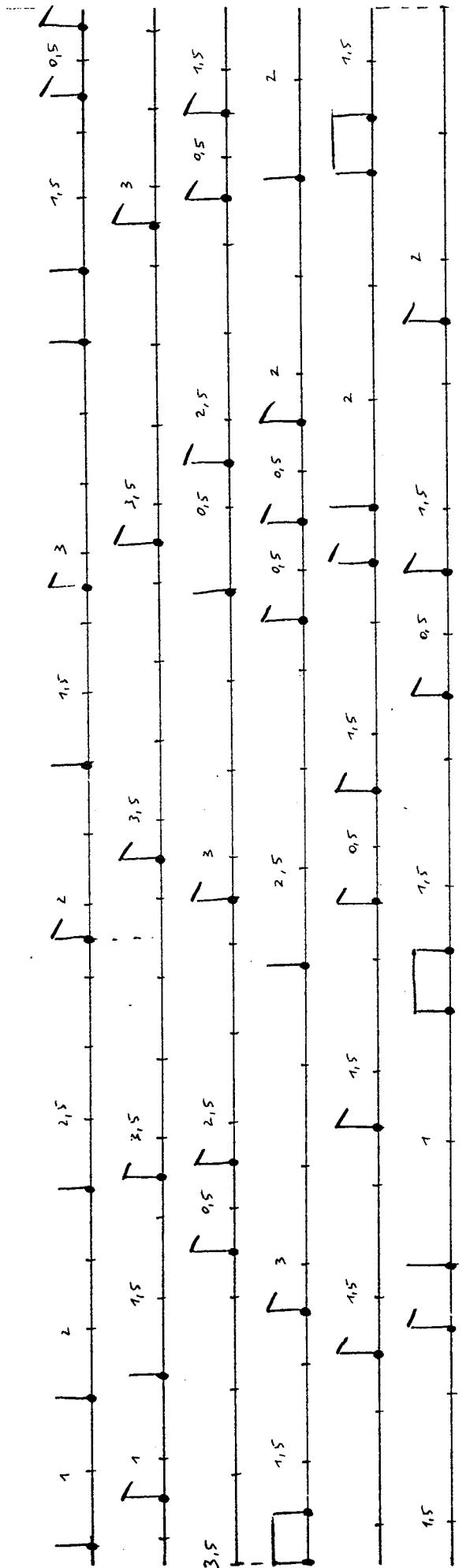
3

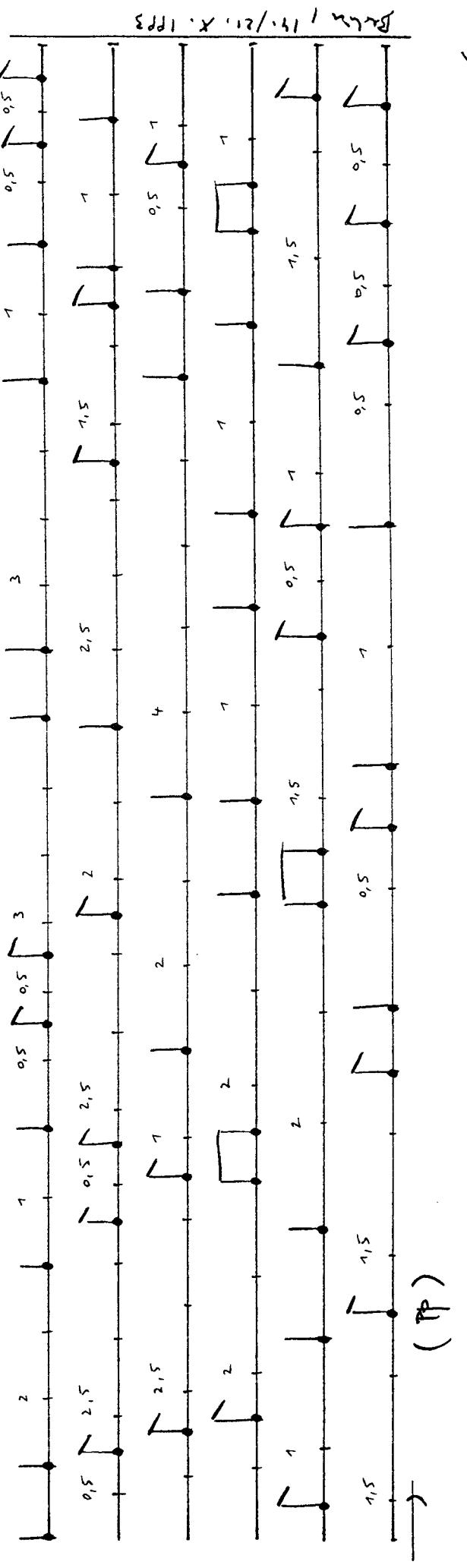
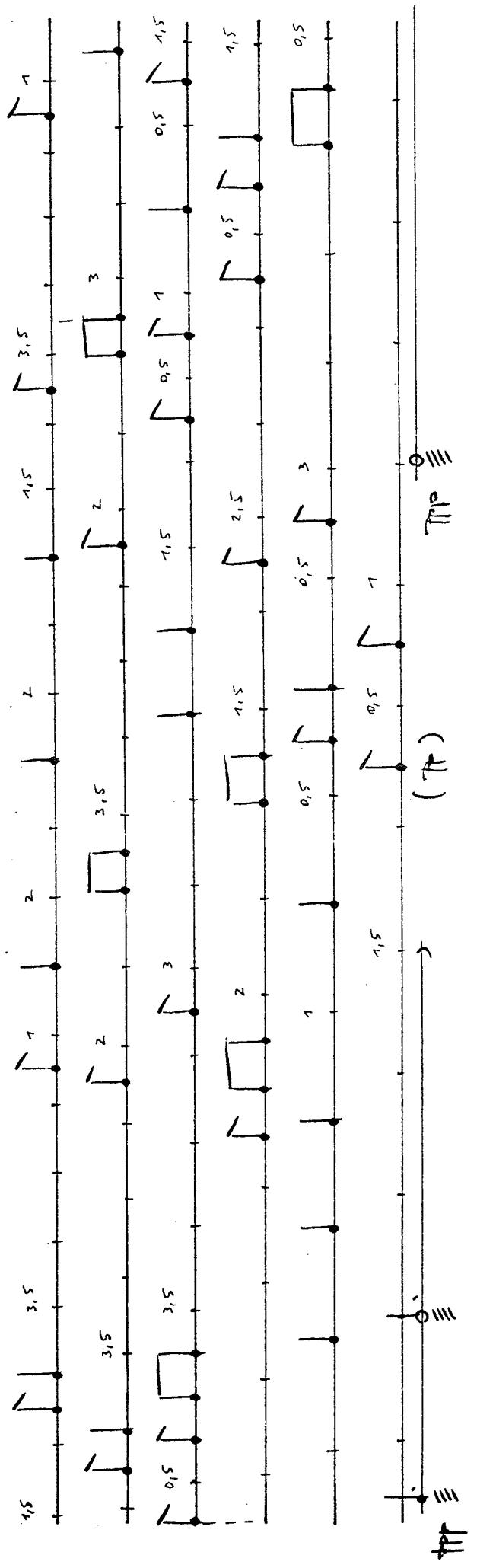
tutti: poco crescendo



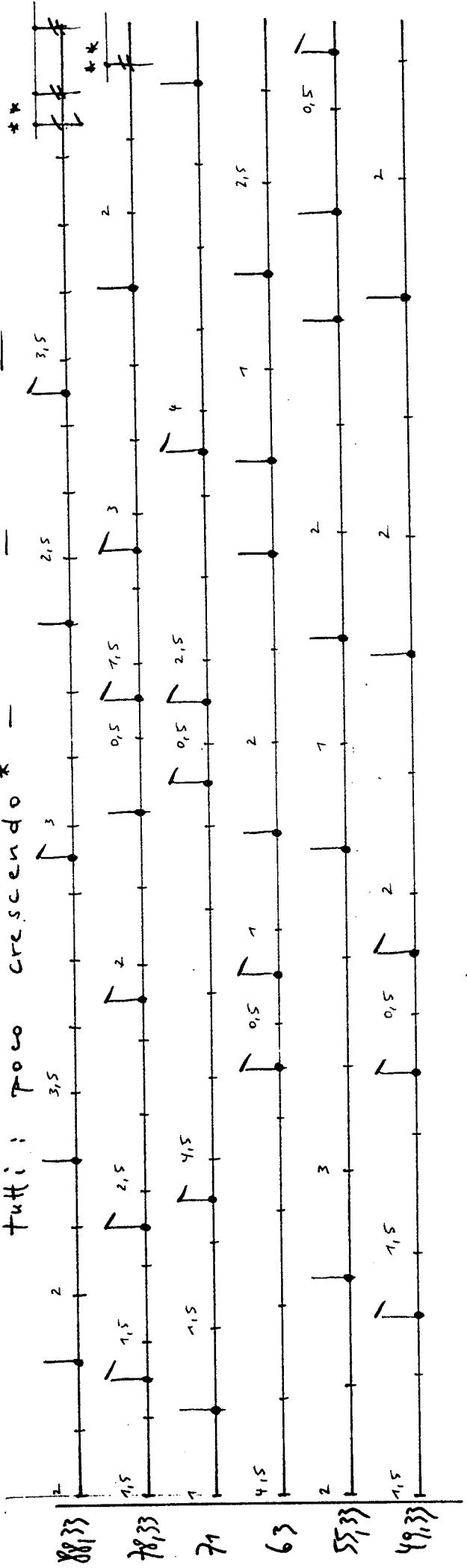
Top wie vorher



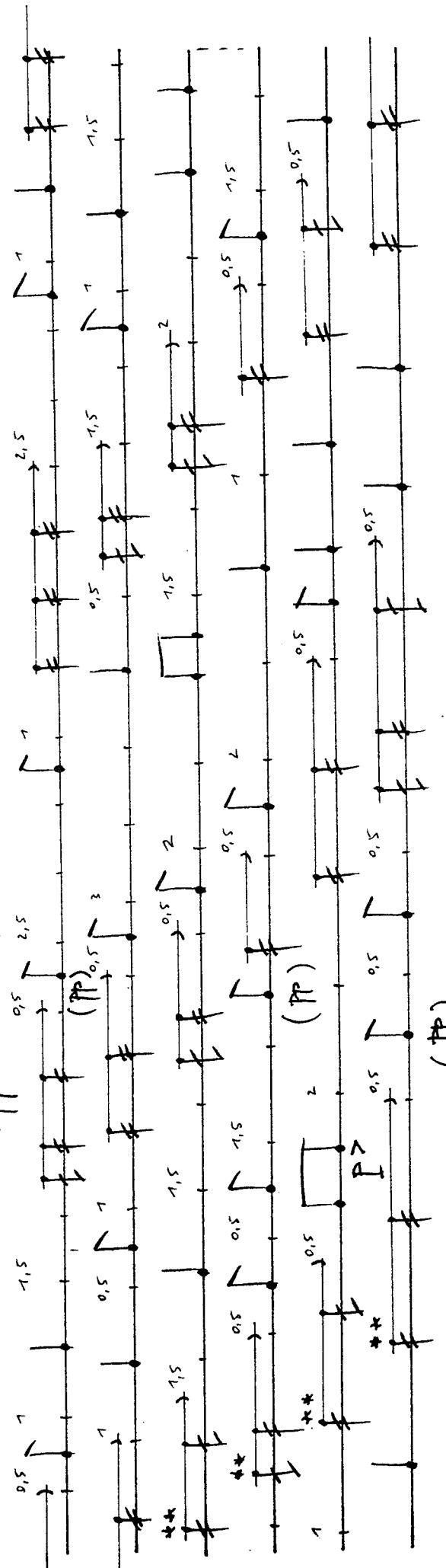




REGENSTÜCK (2) / 6 (3) SCHLAEGER



-1pp wie vorher

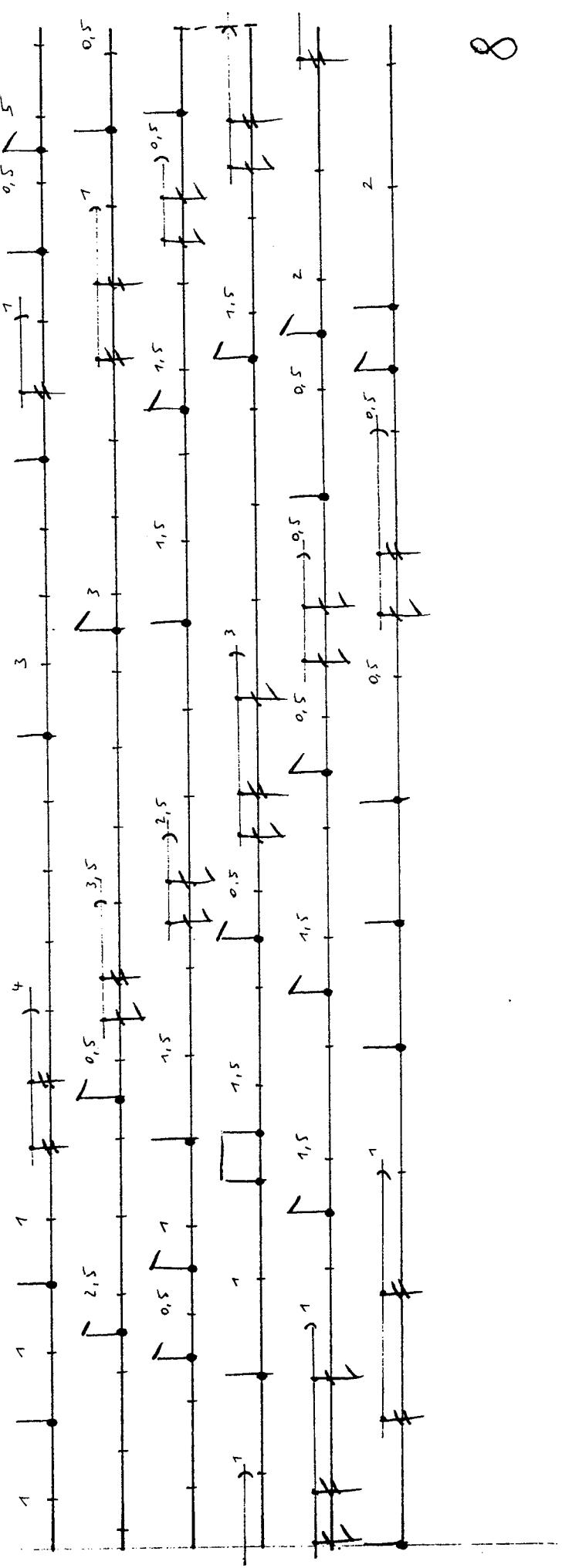
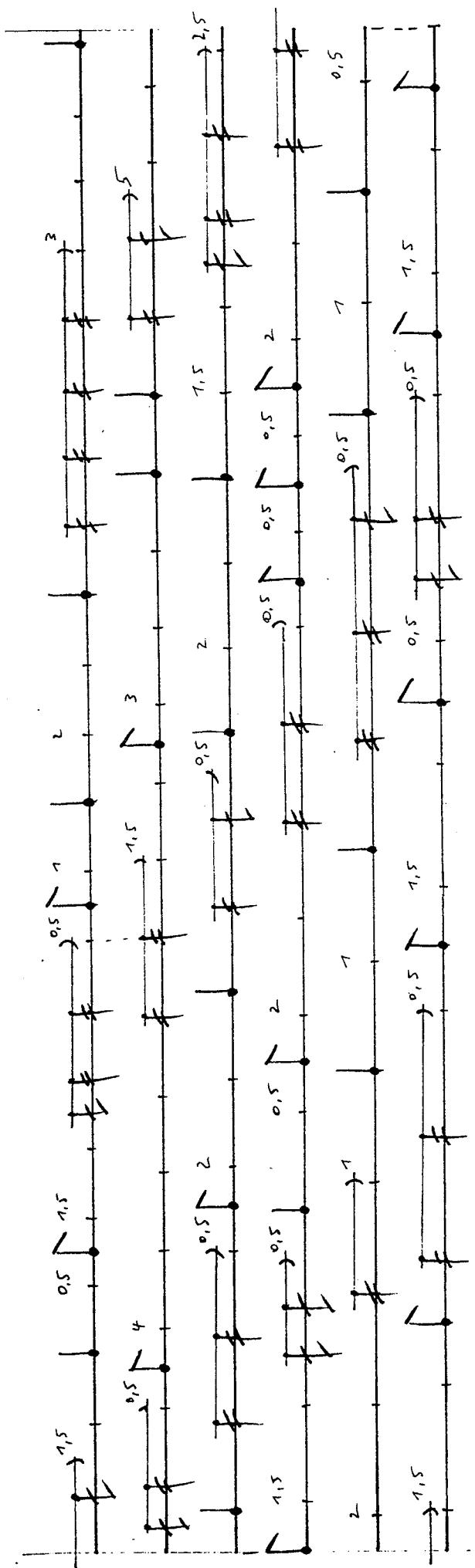


* Wied-Berechnungen
Jumps p

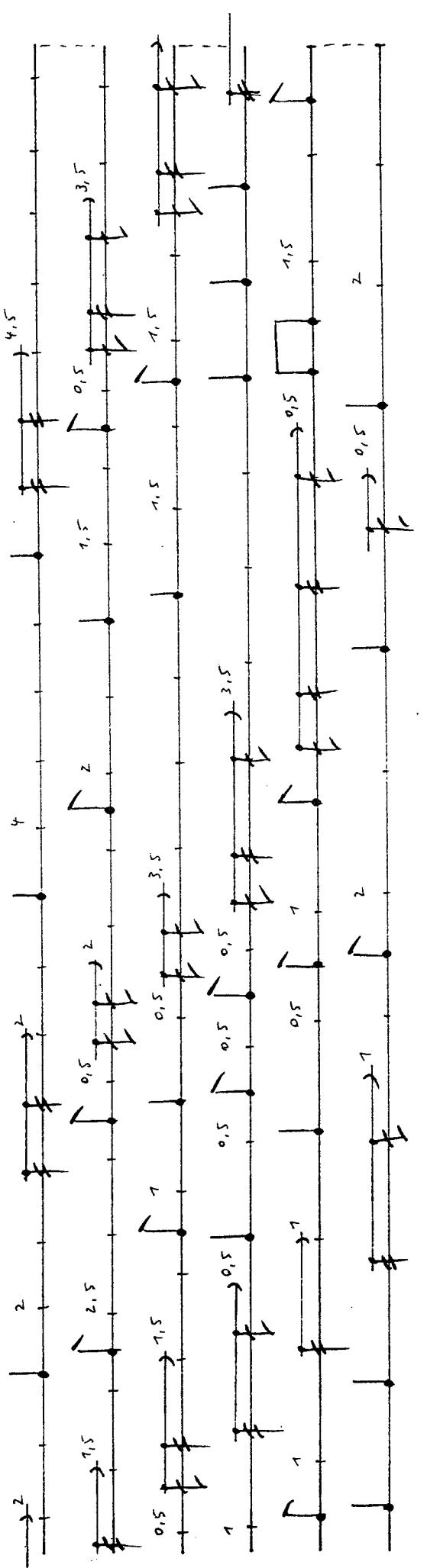
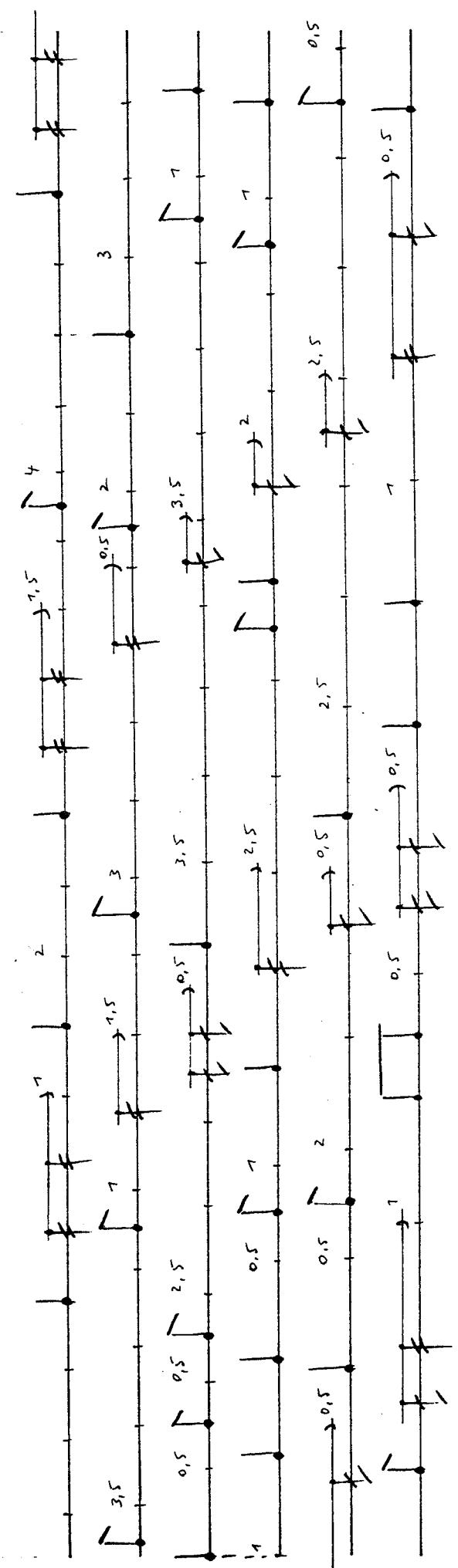
* gilt nur für die Schläge,
nicht für Wied-Berechnungen

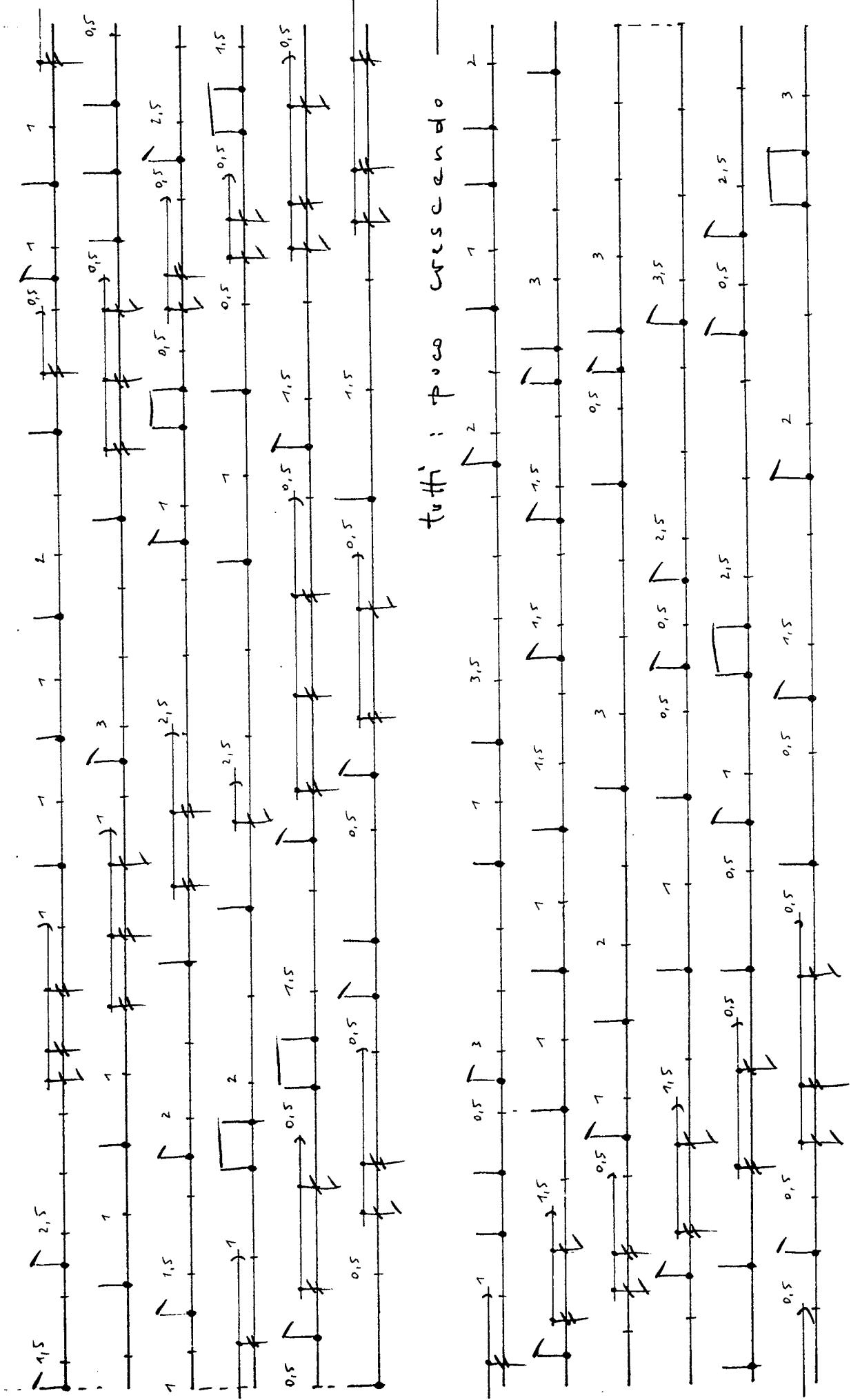
(pp)

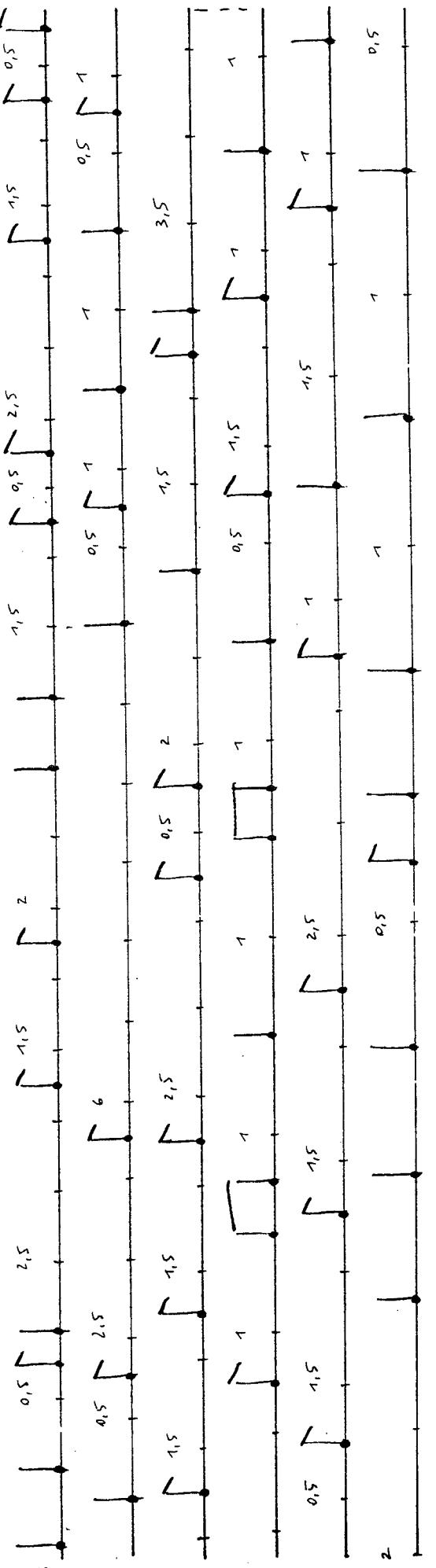
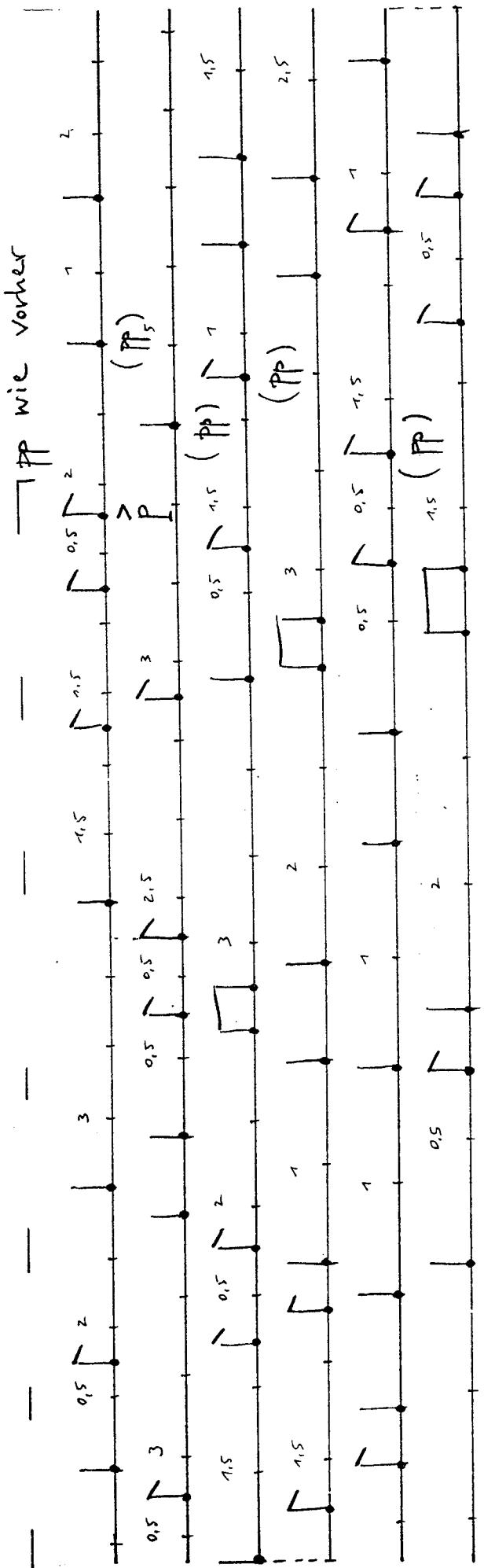
7



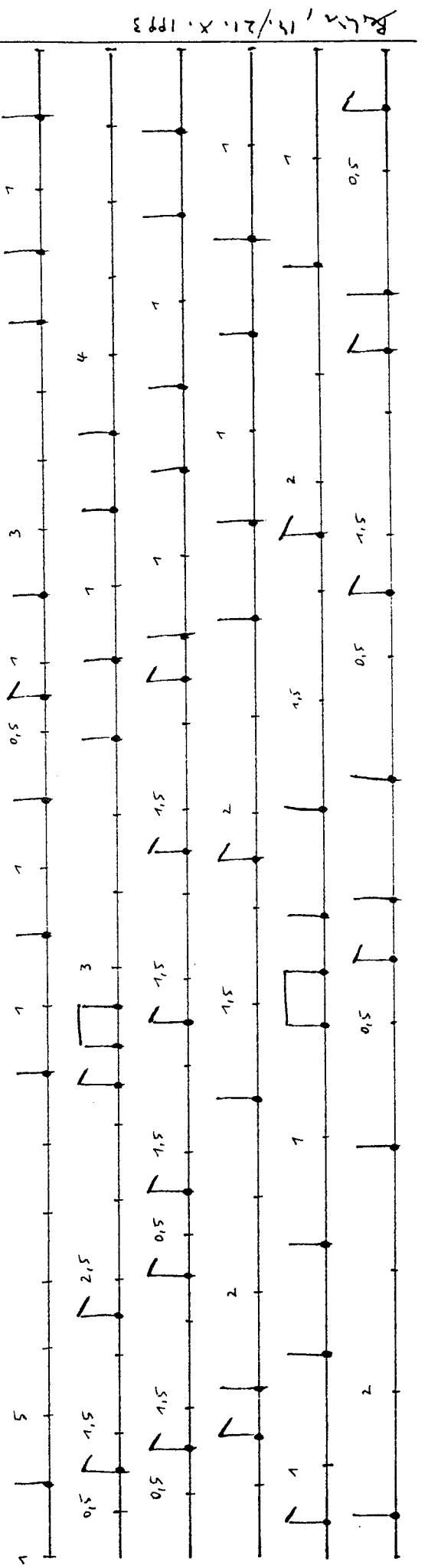
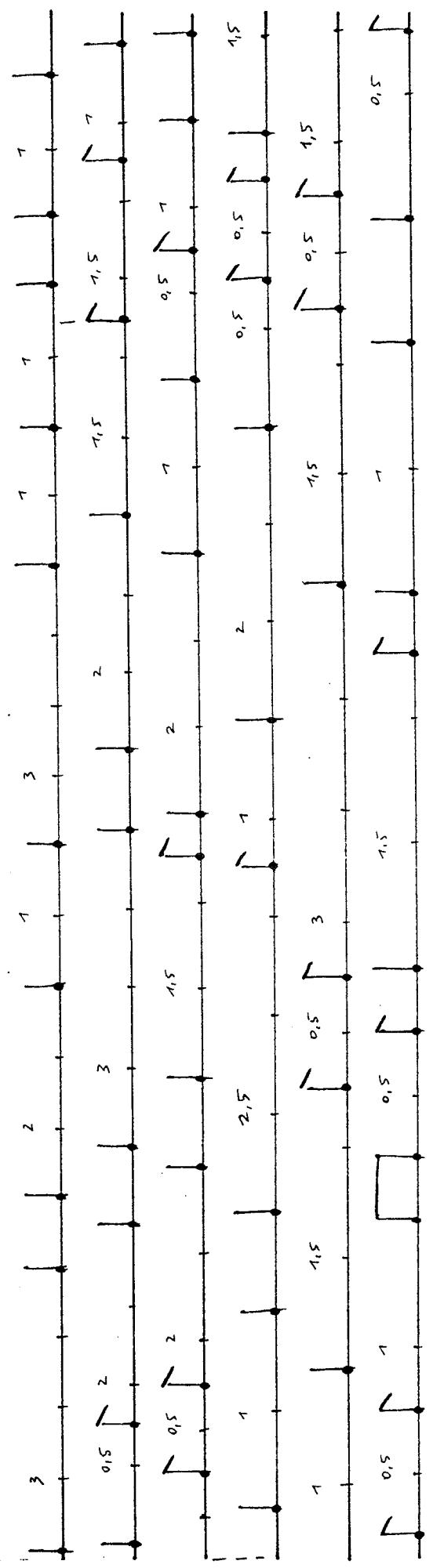
8





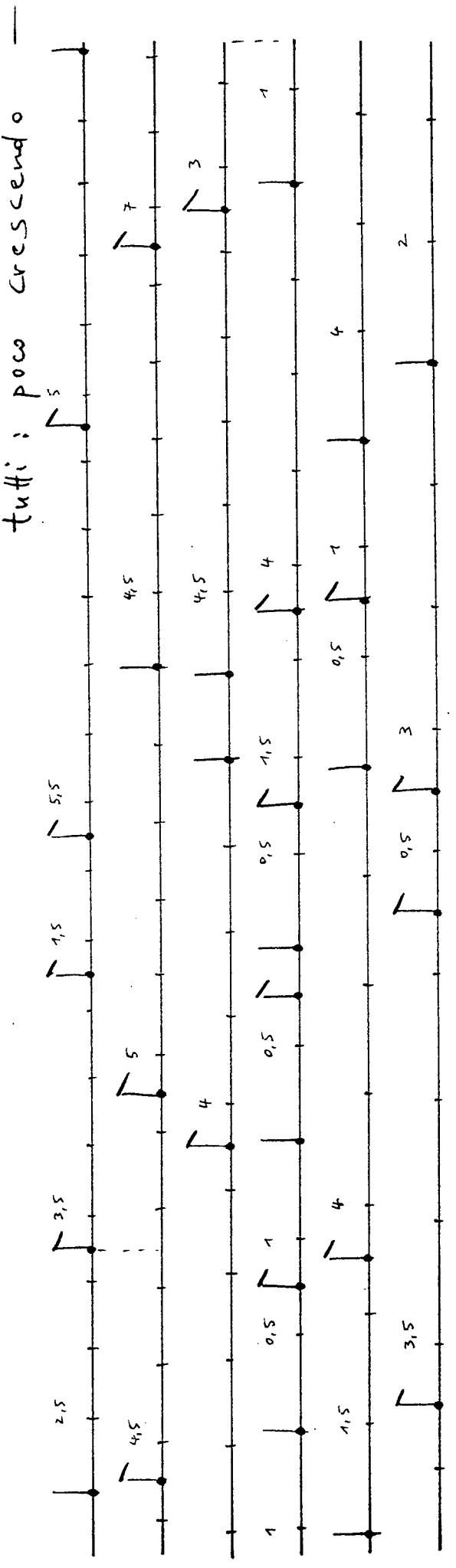
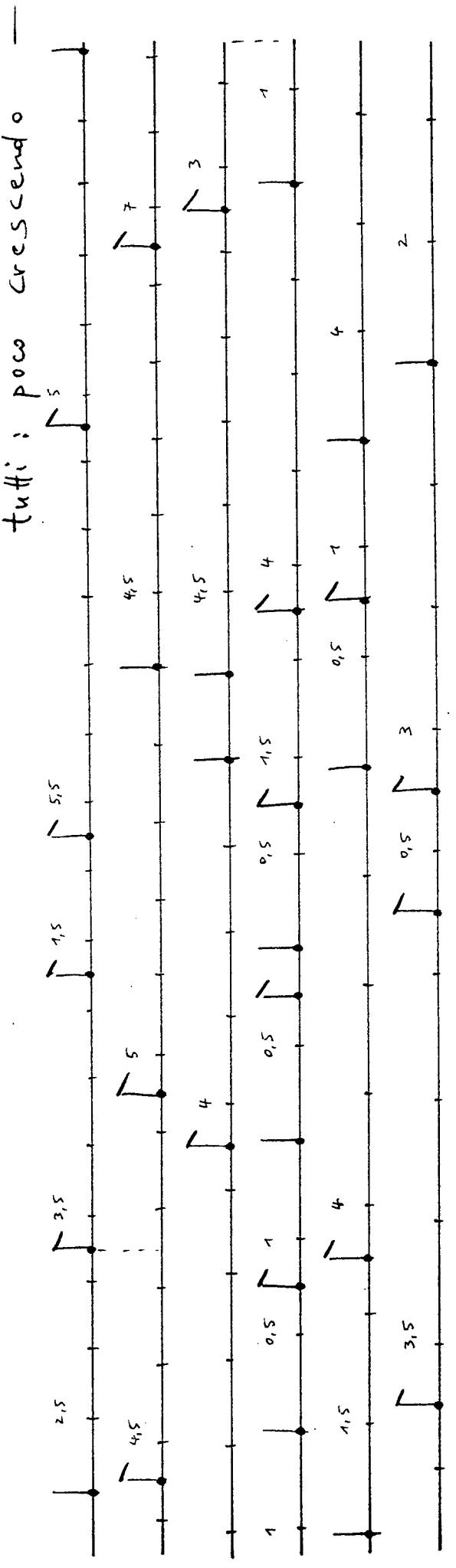
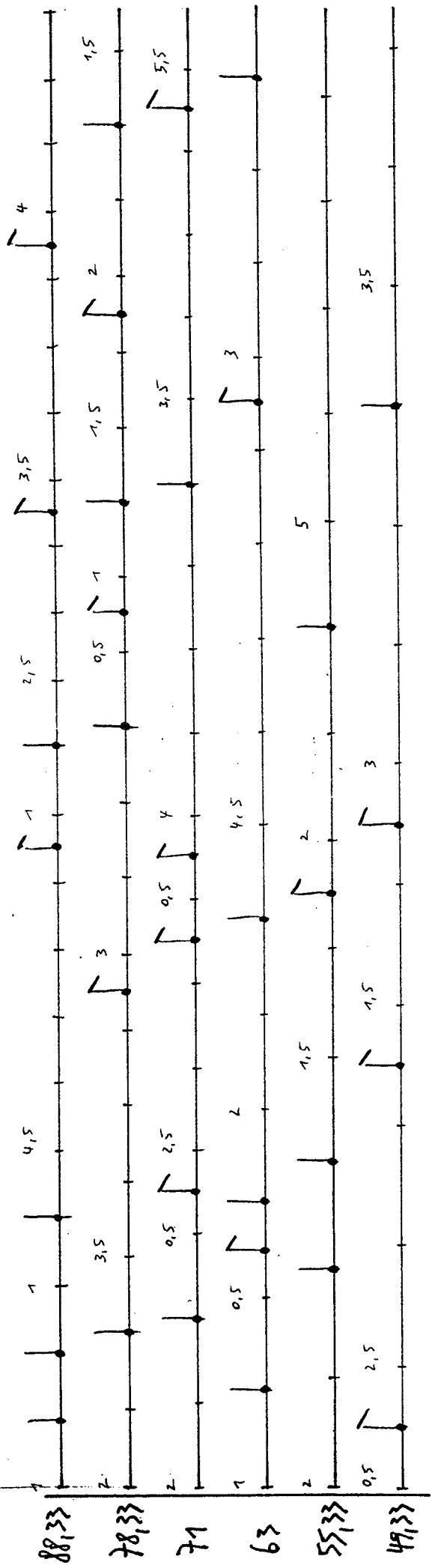


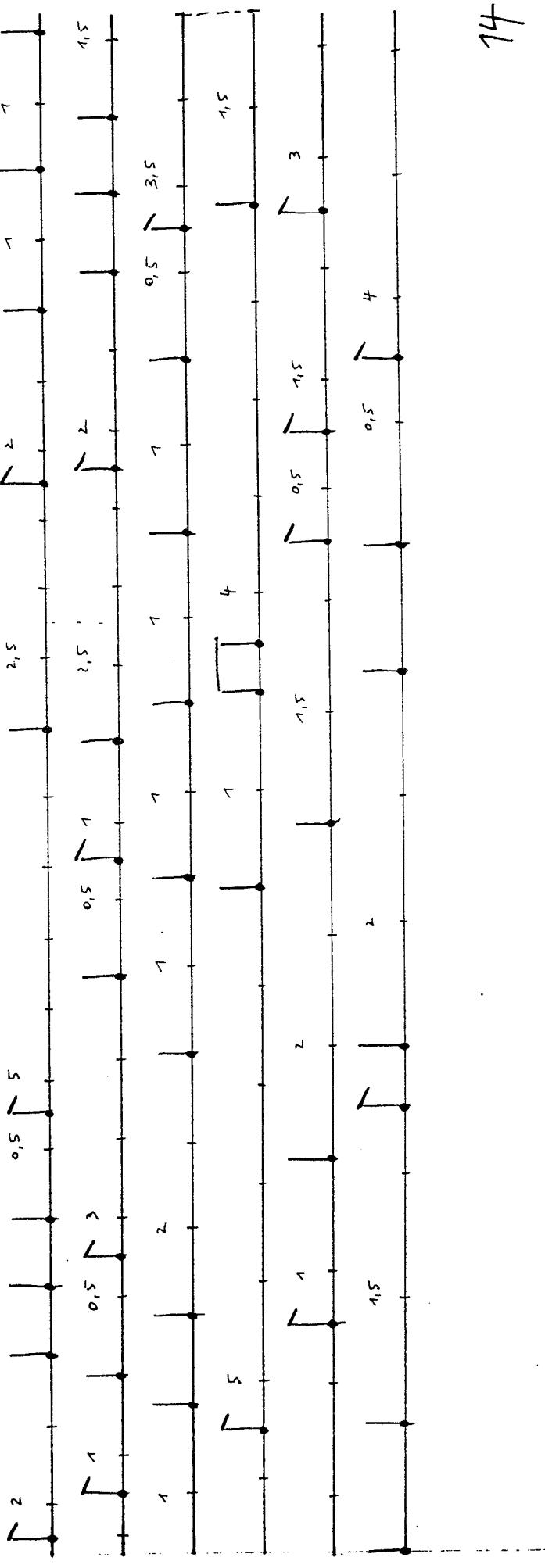
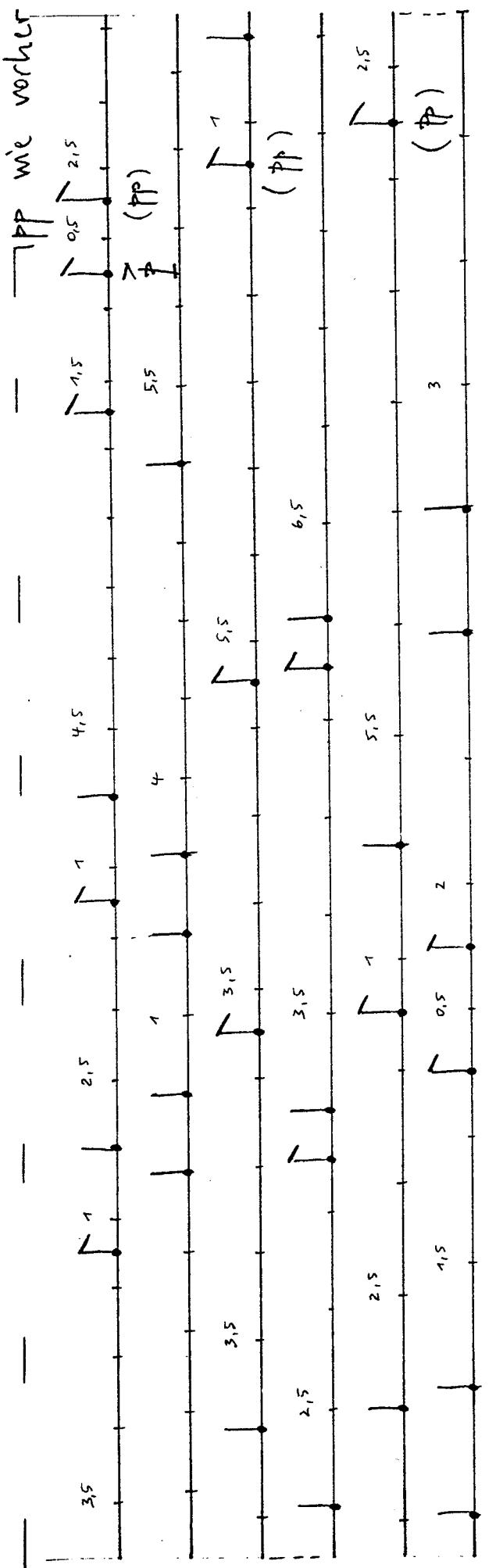
三



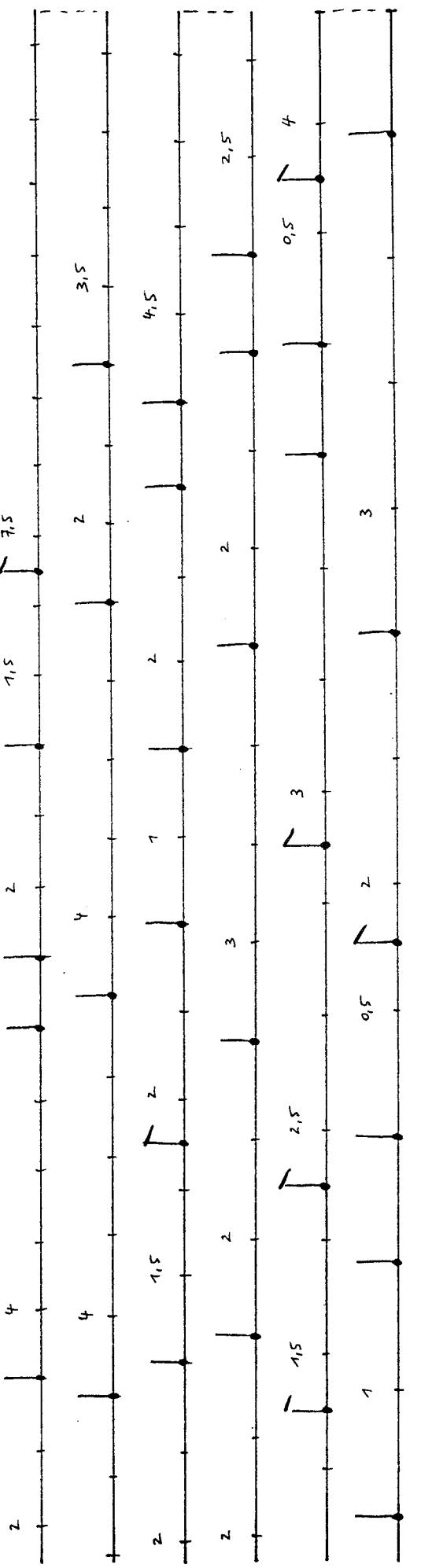
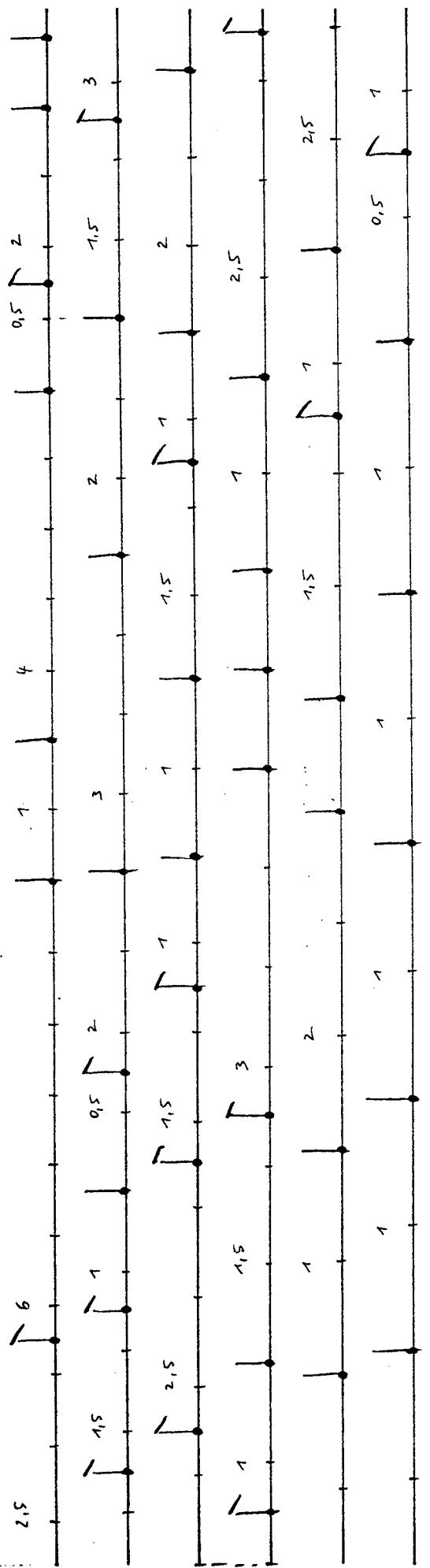
12

REGENSTÜCK (3) / 6 (3) SCHLAGZEUGER

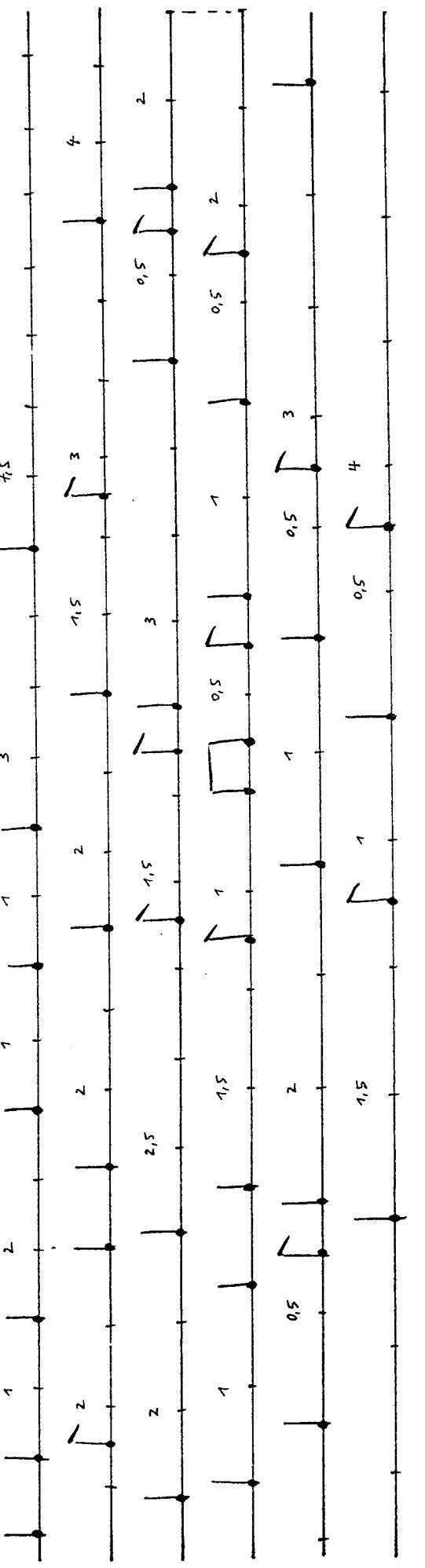
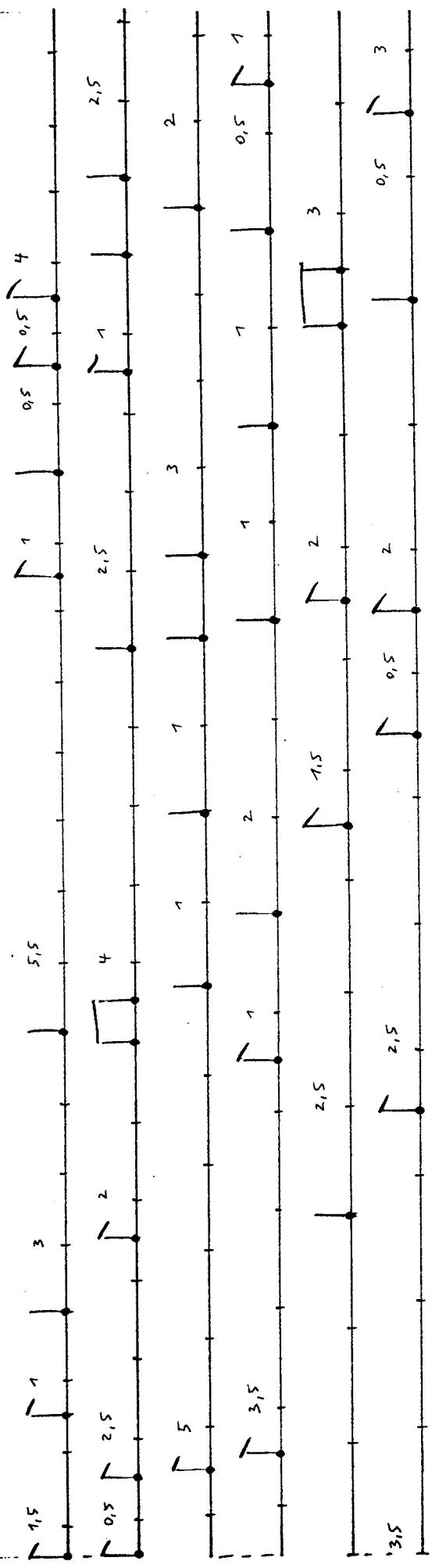




14

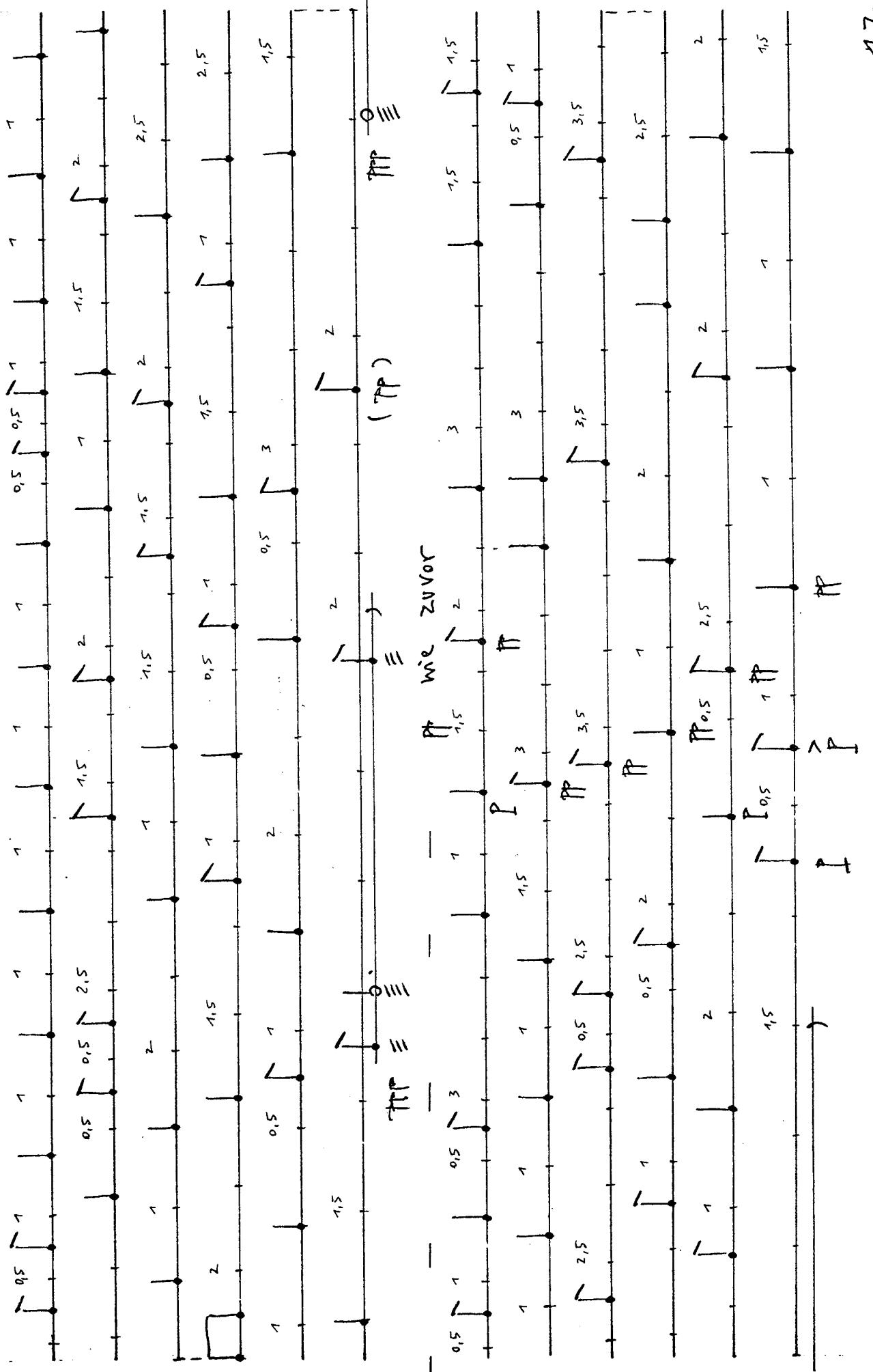


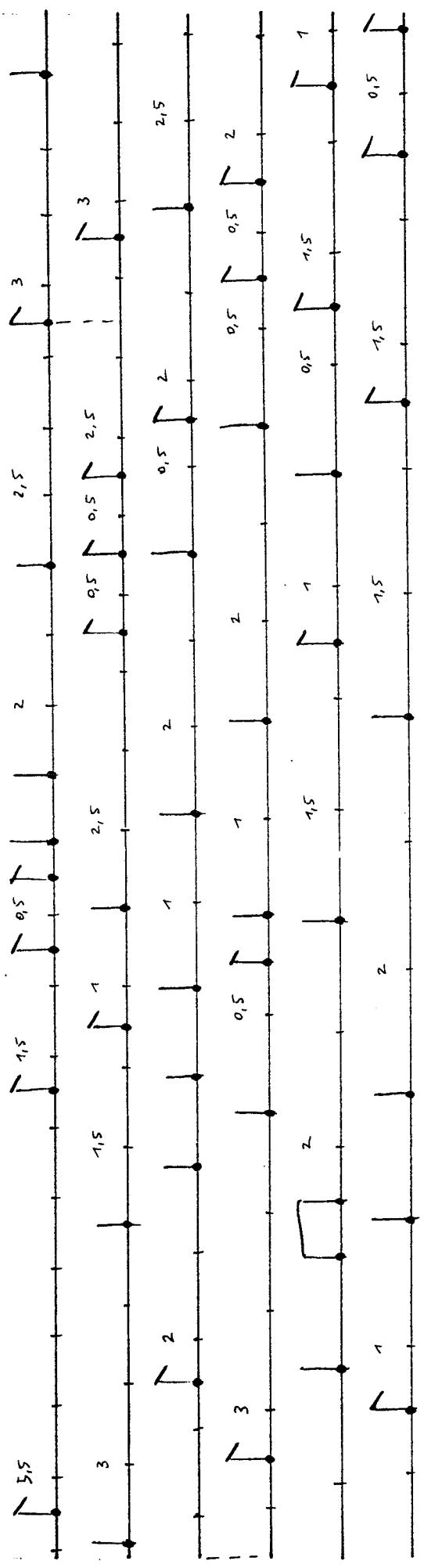
15



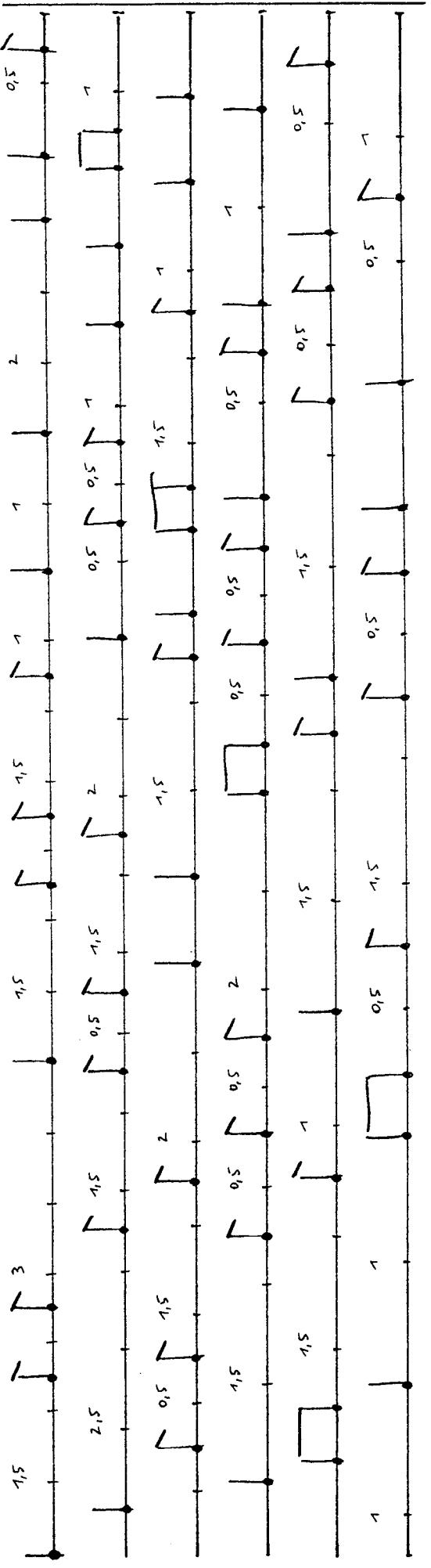
16

tutti: posso crescendo

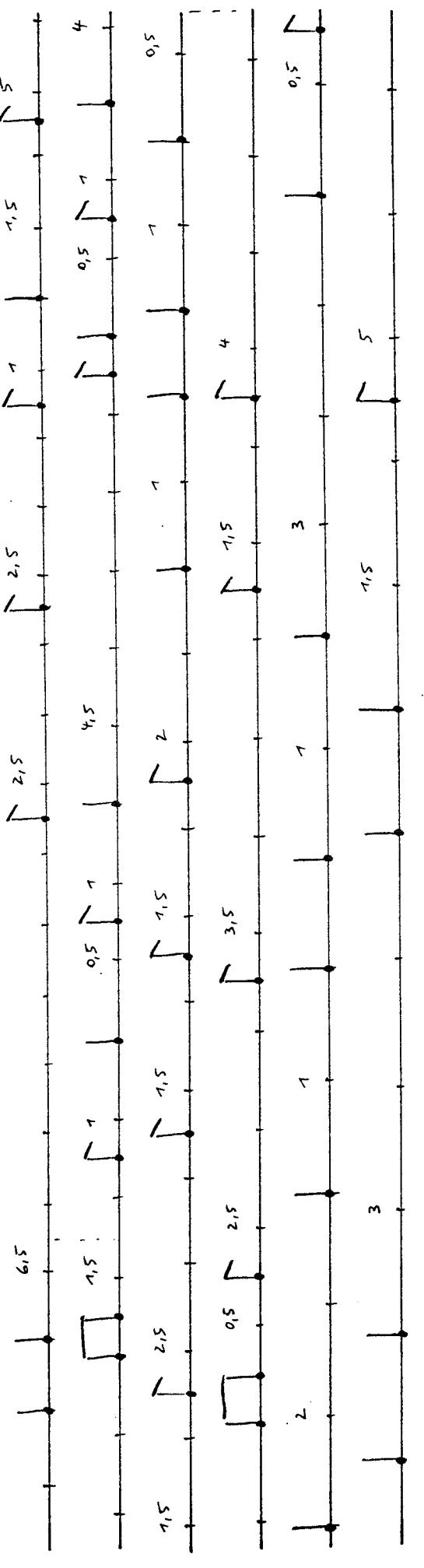
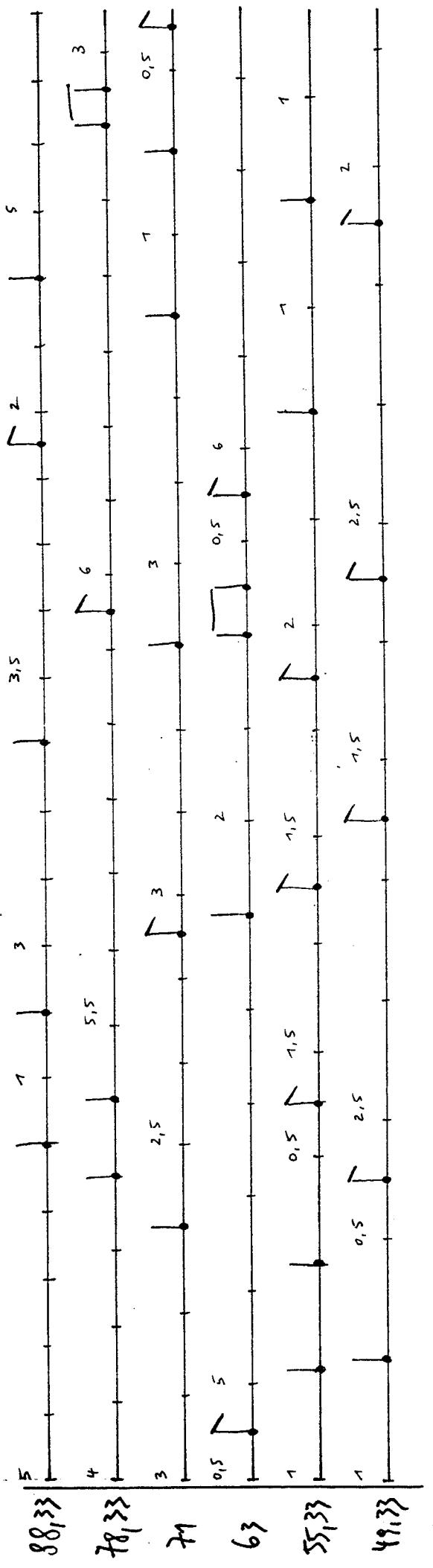




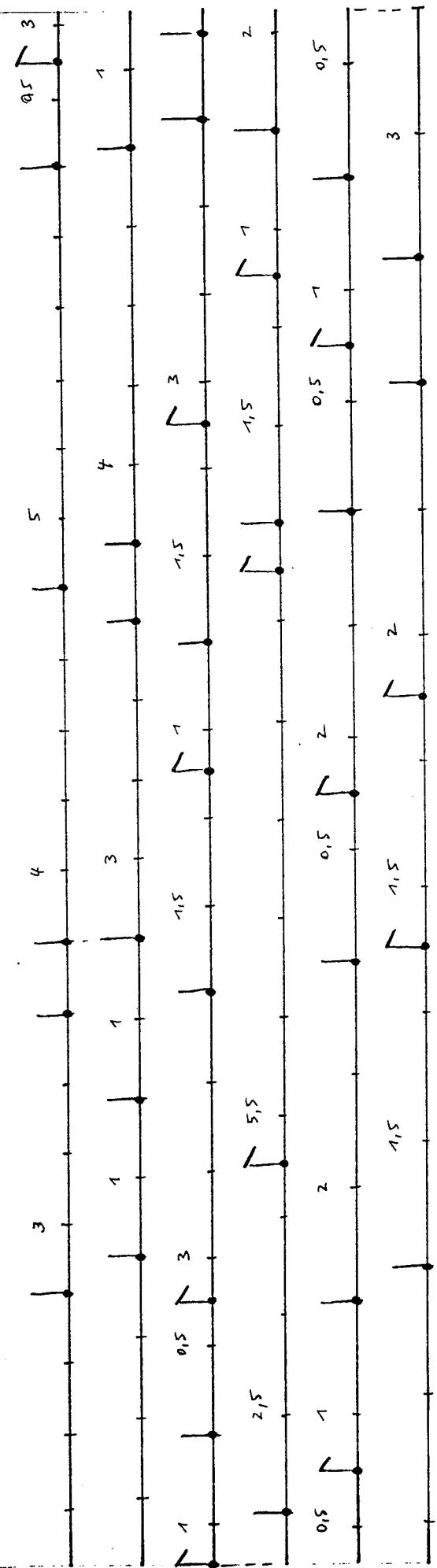
ይርሃን, ፲፻፲፻. ፕ. ፳፭፭፩



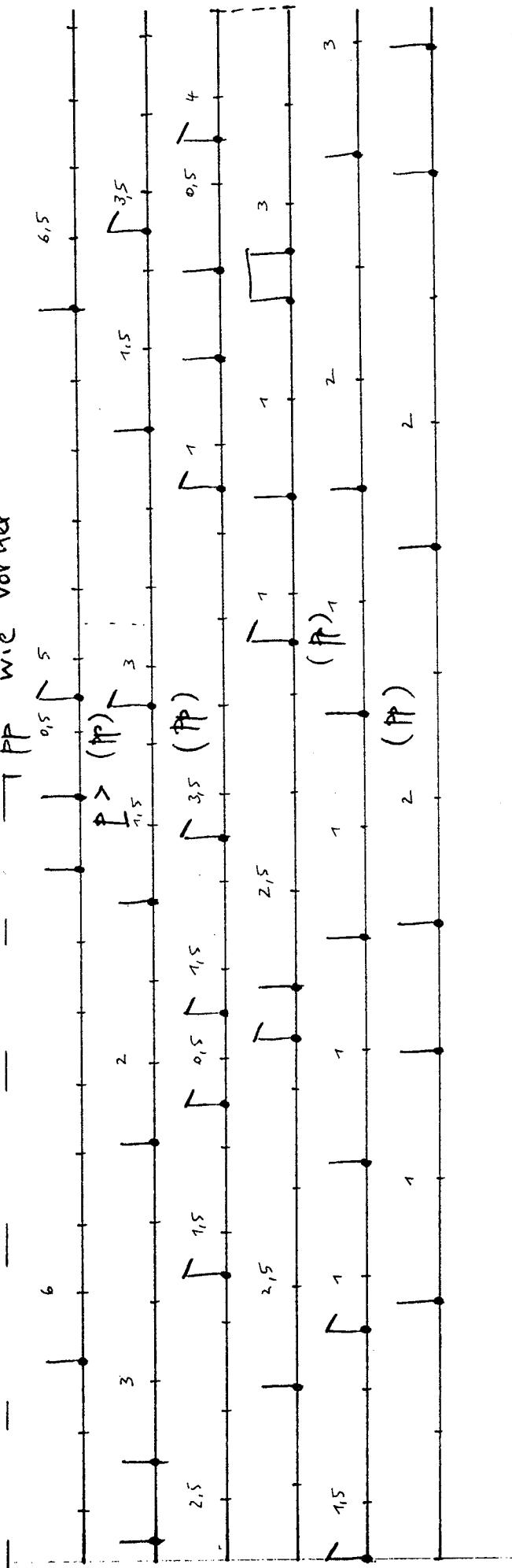
REGENSTÜCK (4) / 6 (3) SCHLAGZÄUGER

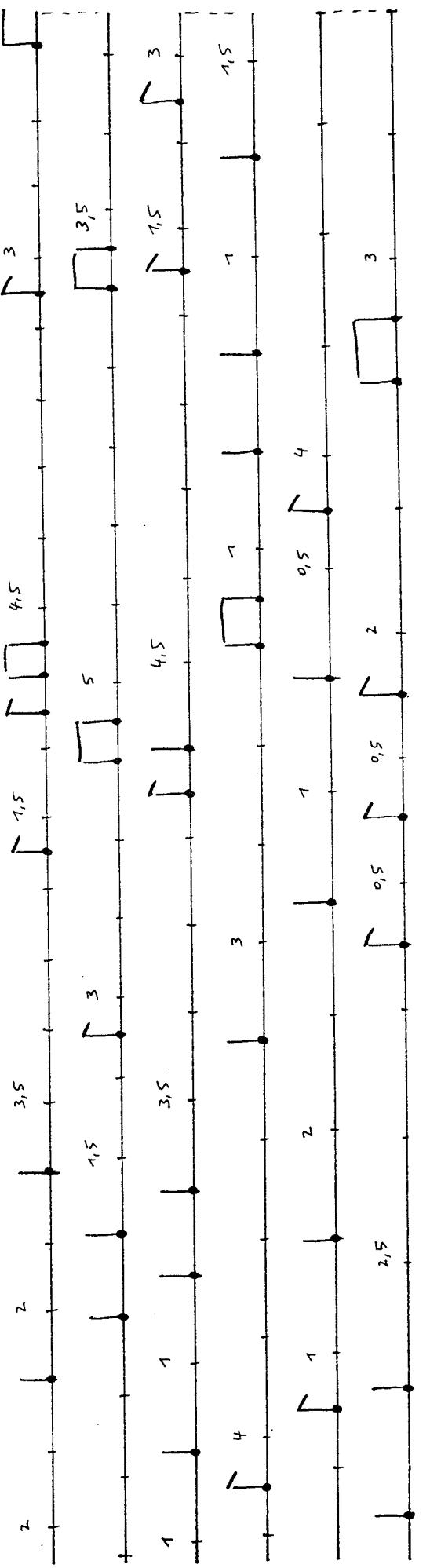
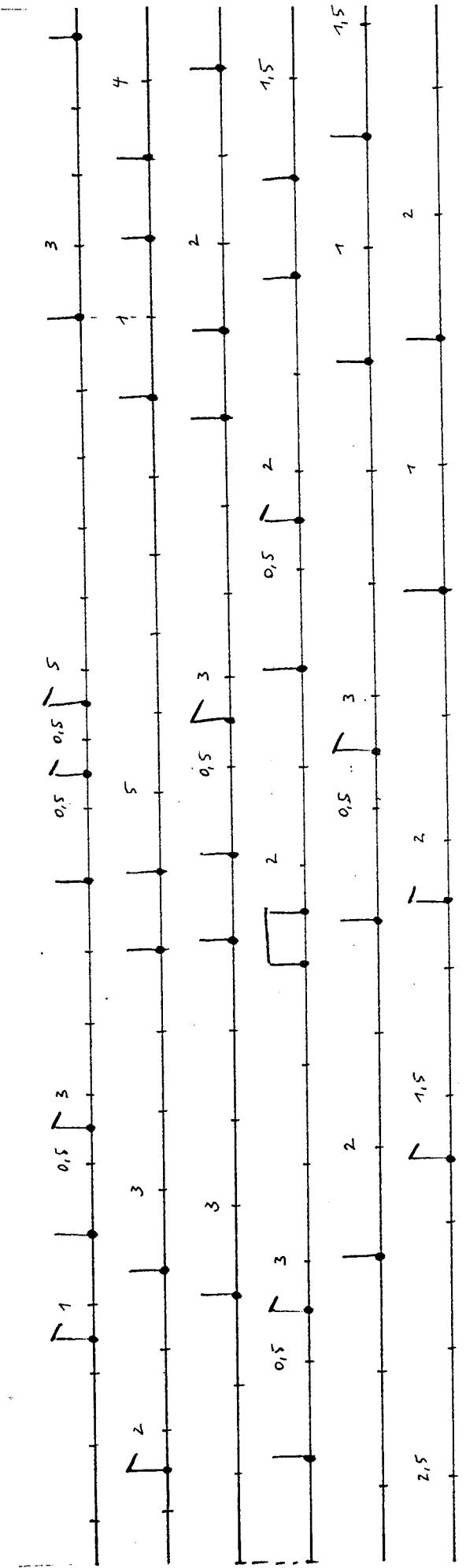


tutti : poco crescendo

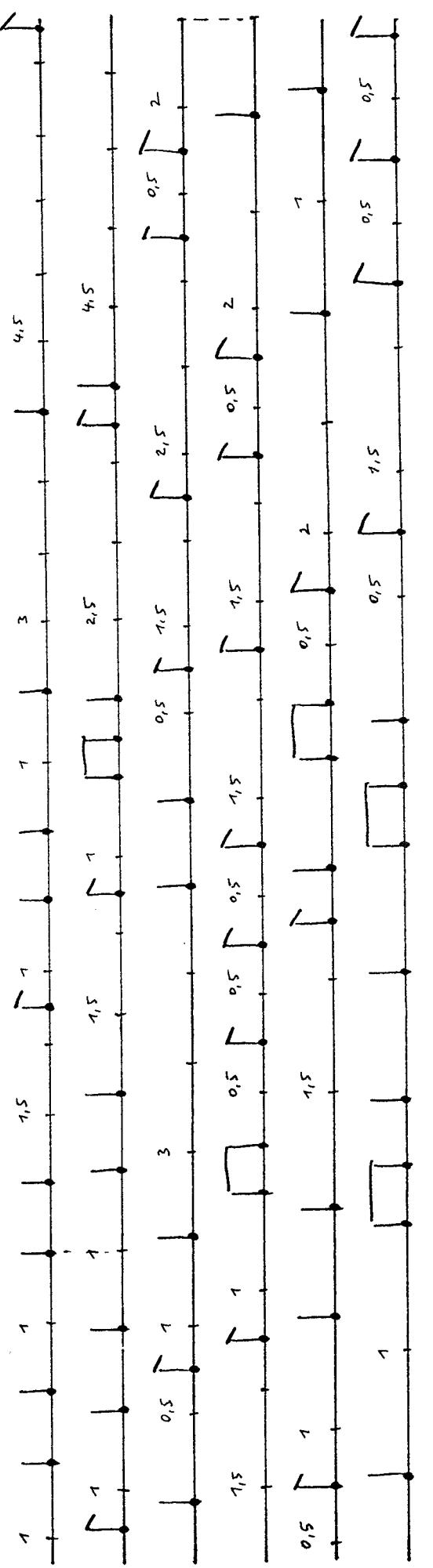
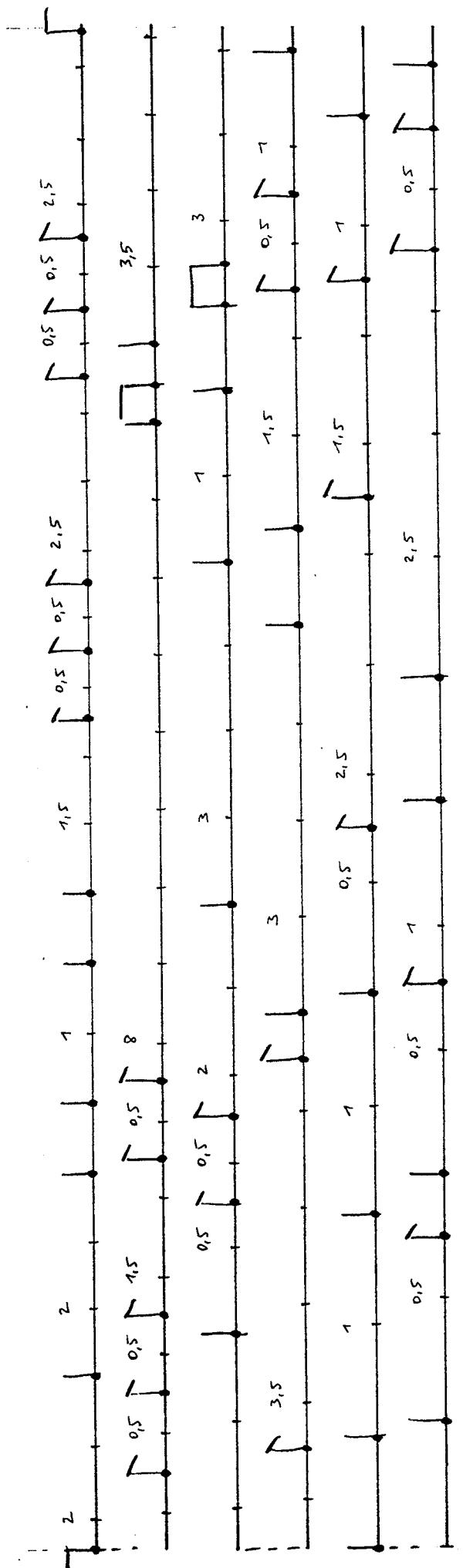


→ pp wie vorher

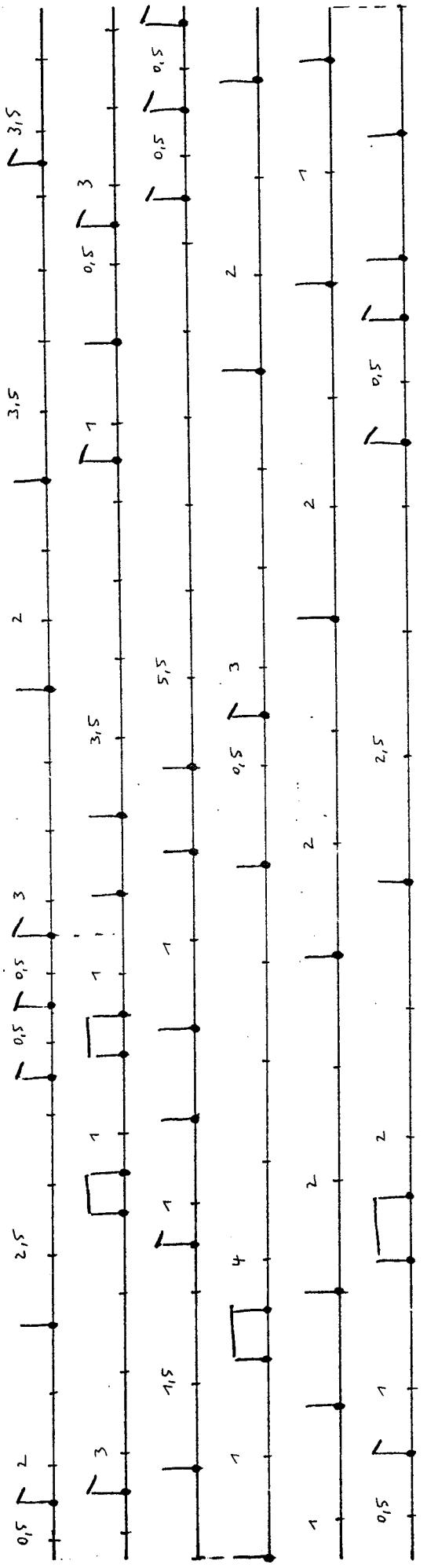




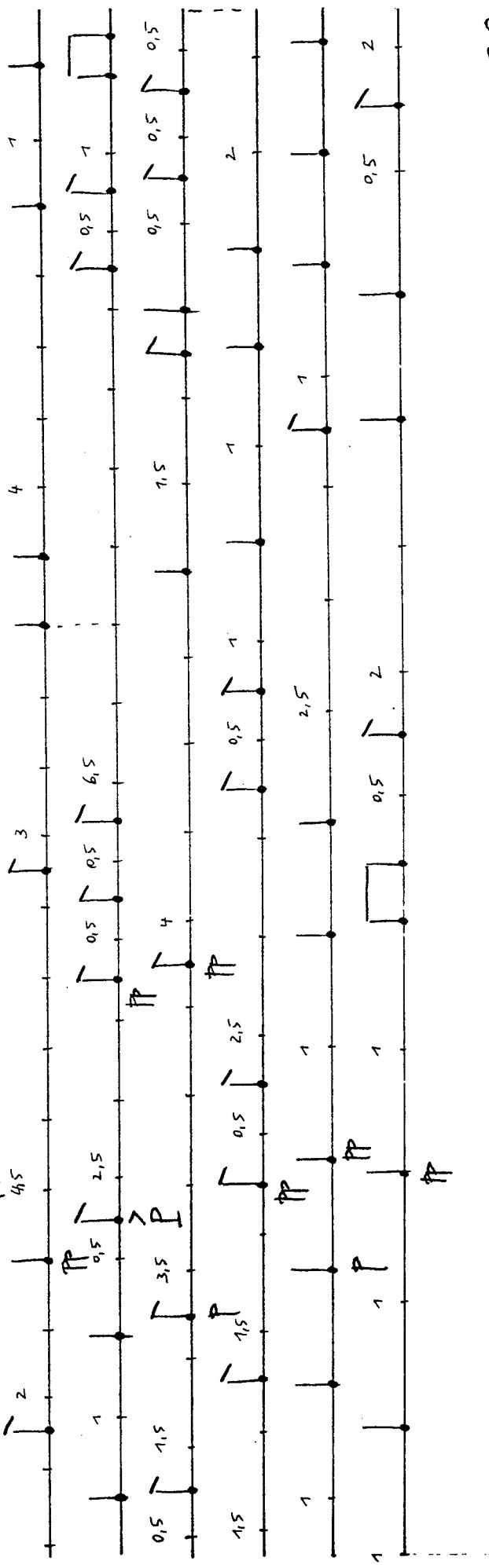
21

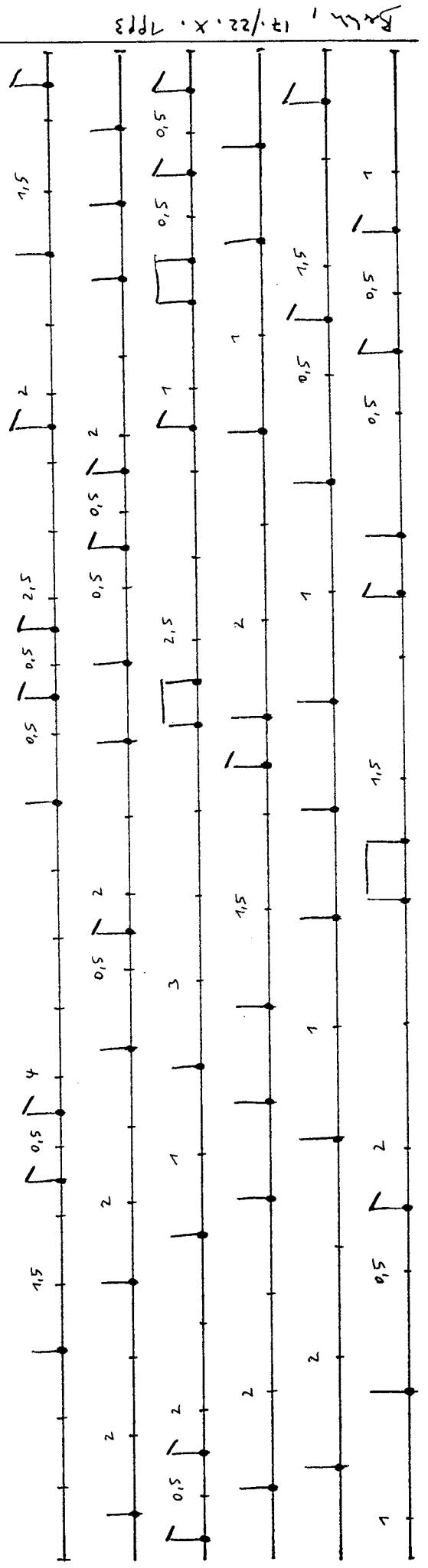
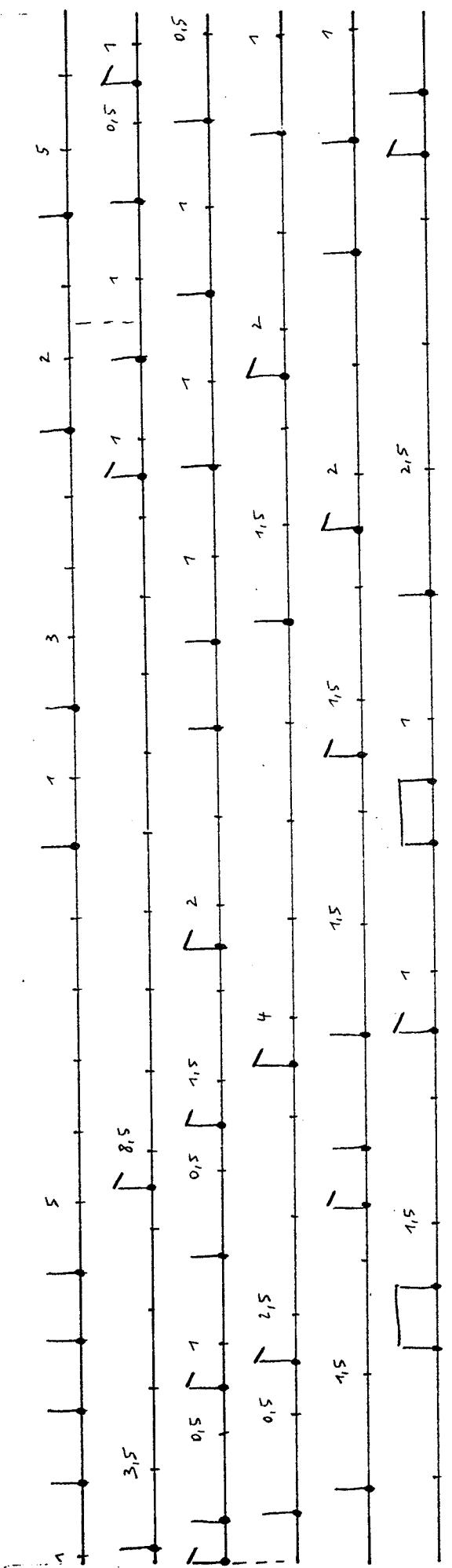


tutti : poco crescendo

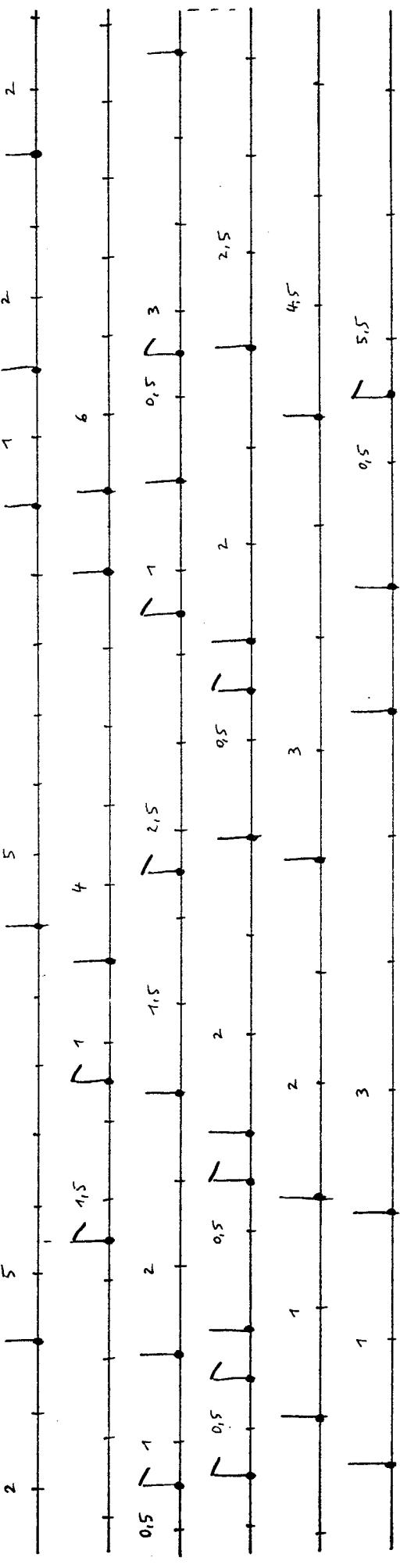
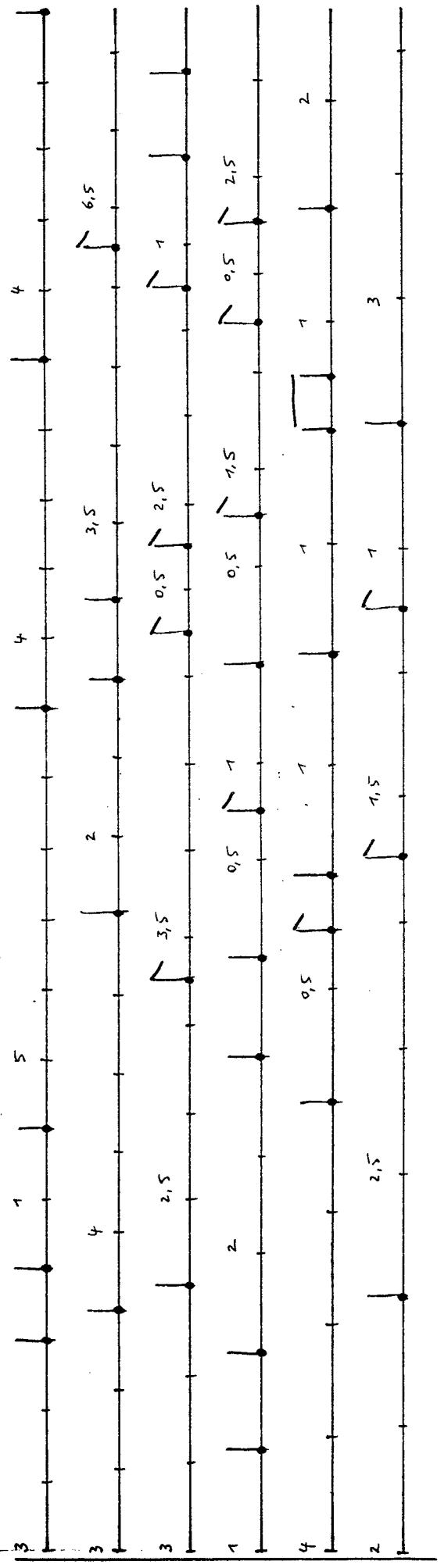


pp wie zuvor

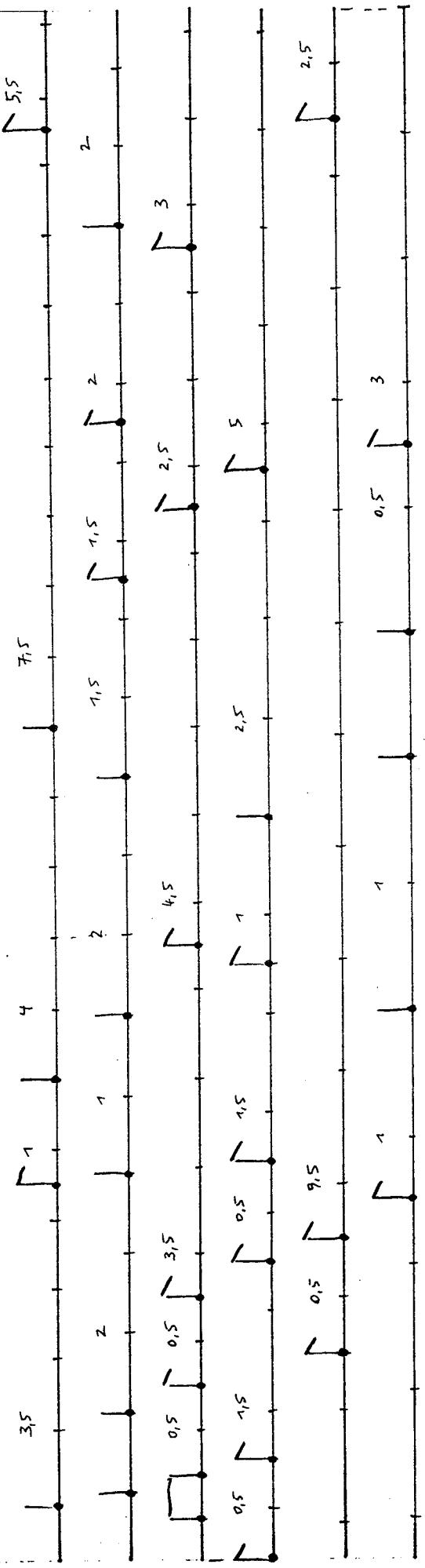




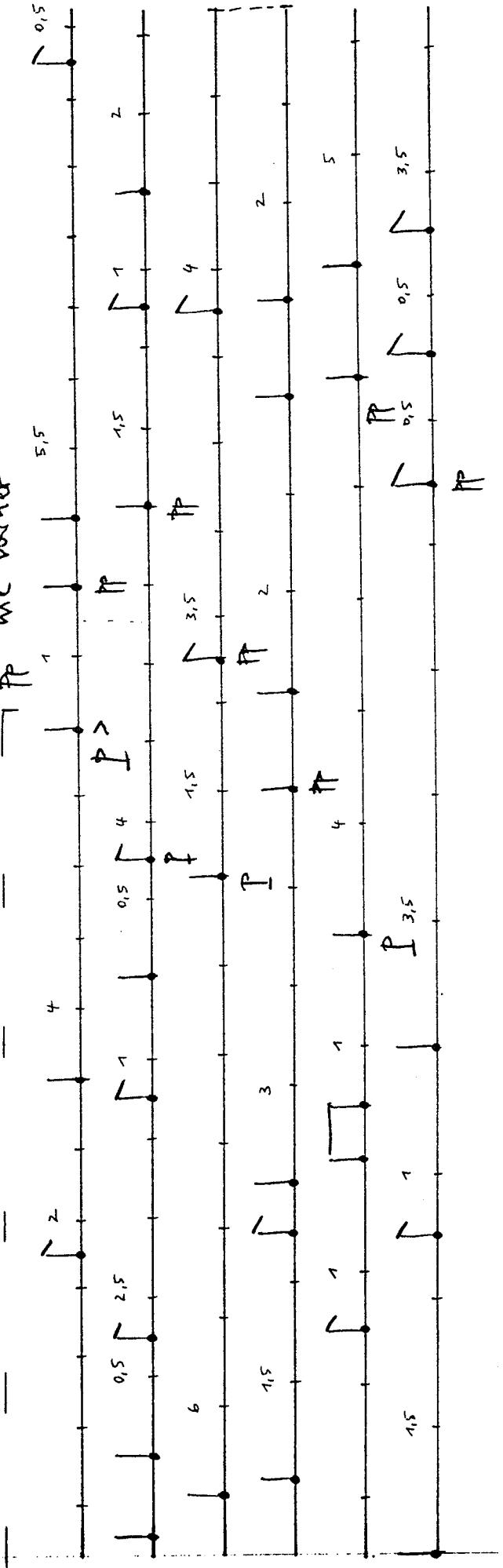
KRÄGENSTÜCK (5) / 6 (3) SCHLAGZEUGER



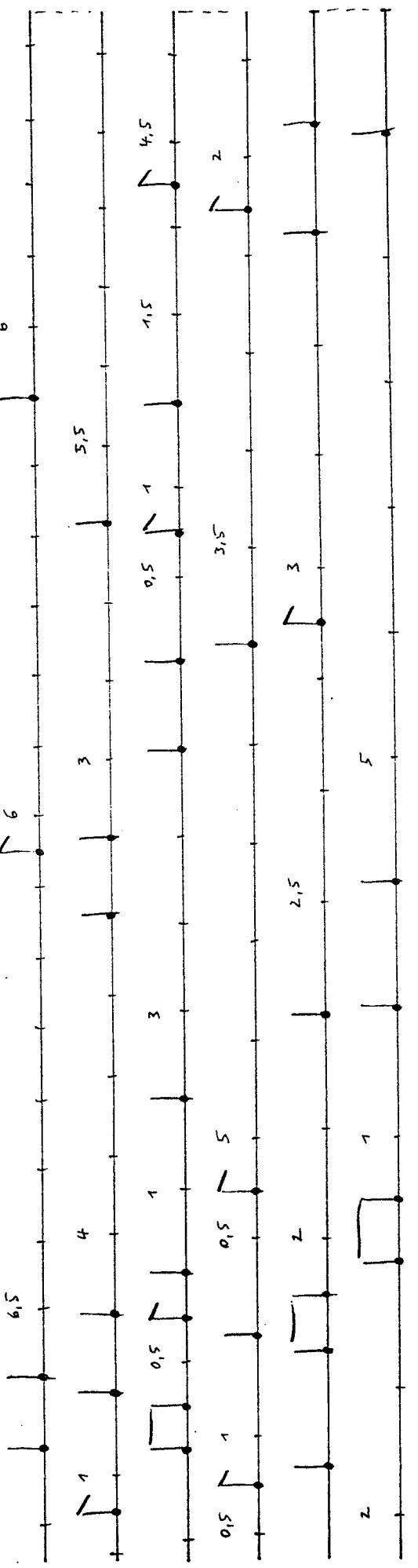
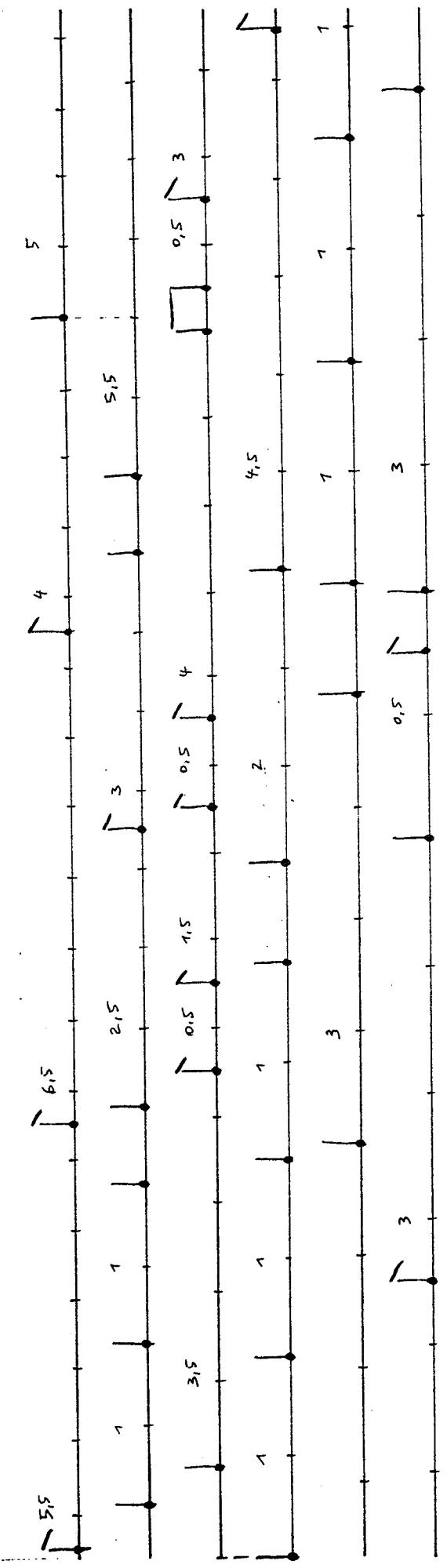
tutti : crescendo



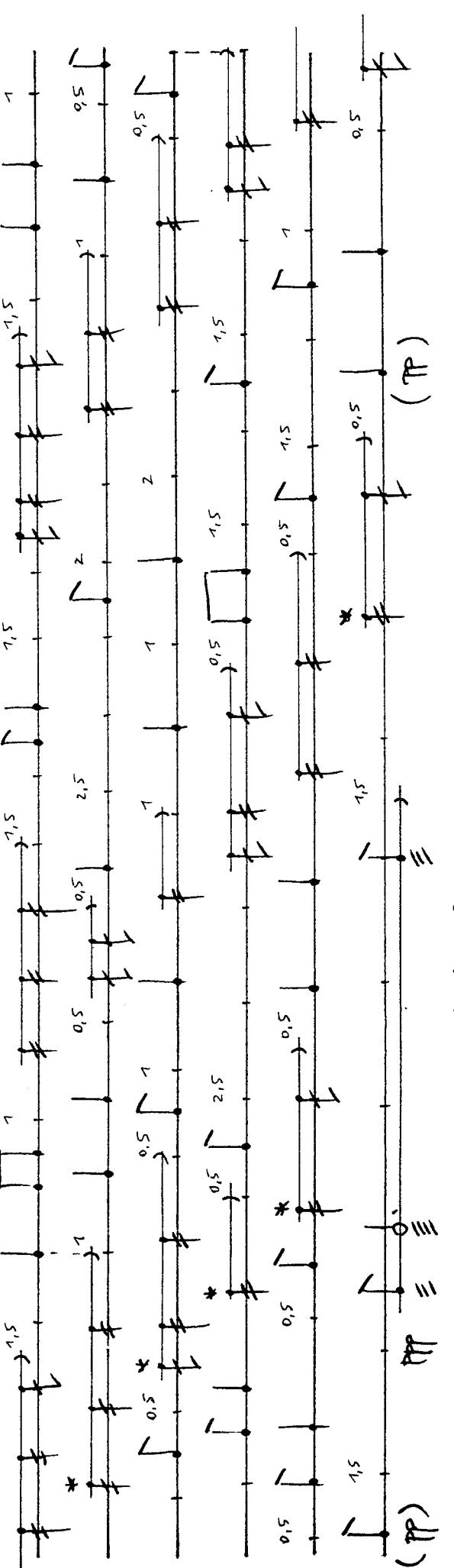
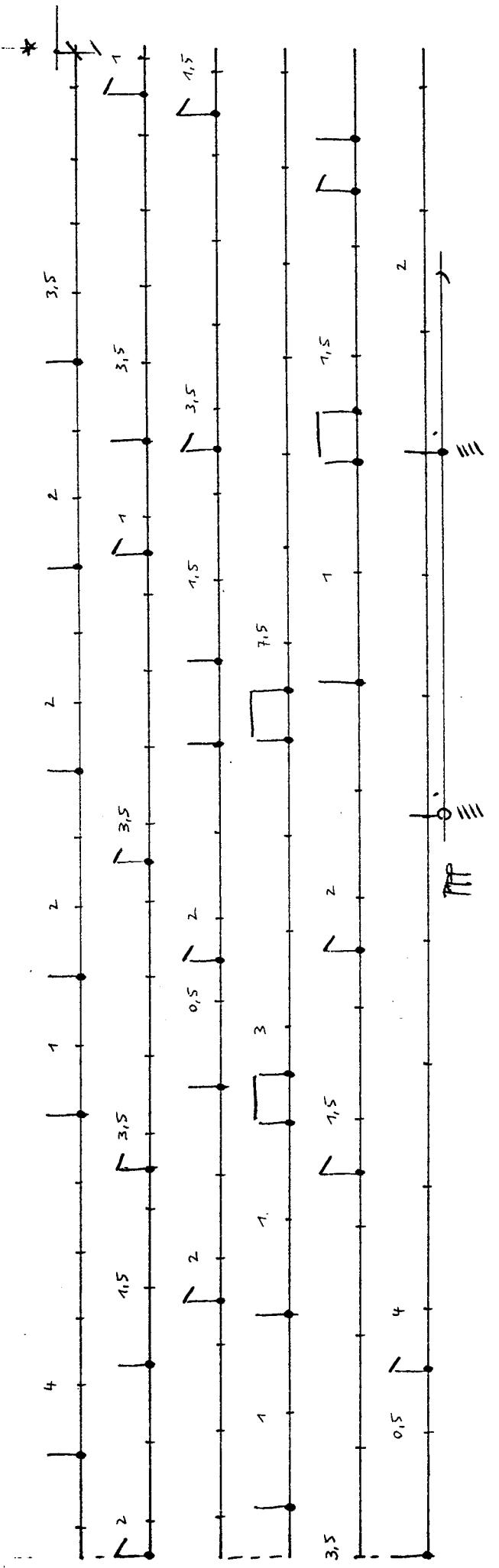
wie weiter



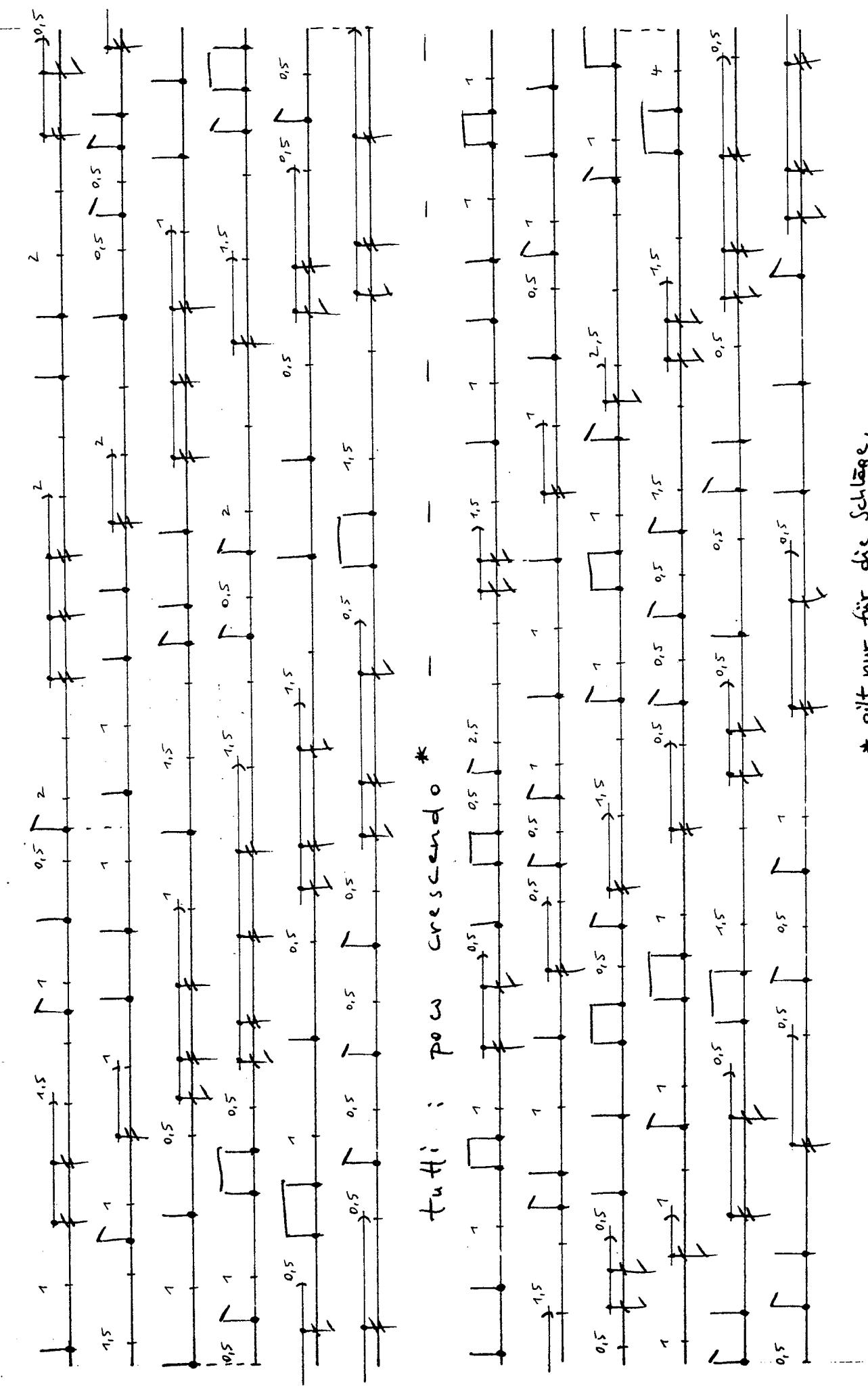
26



27



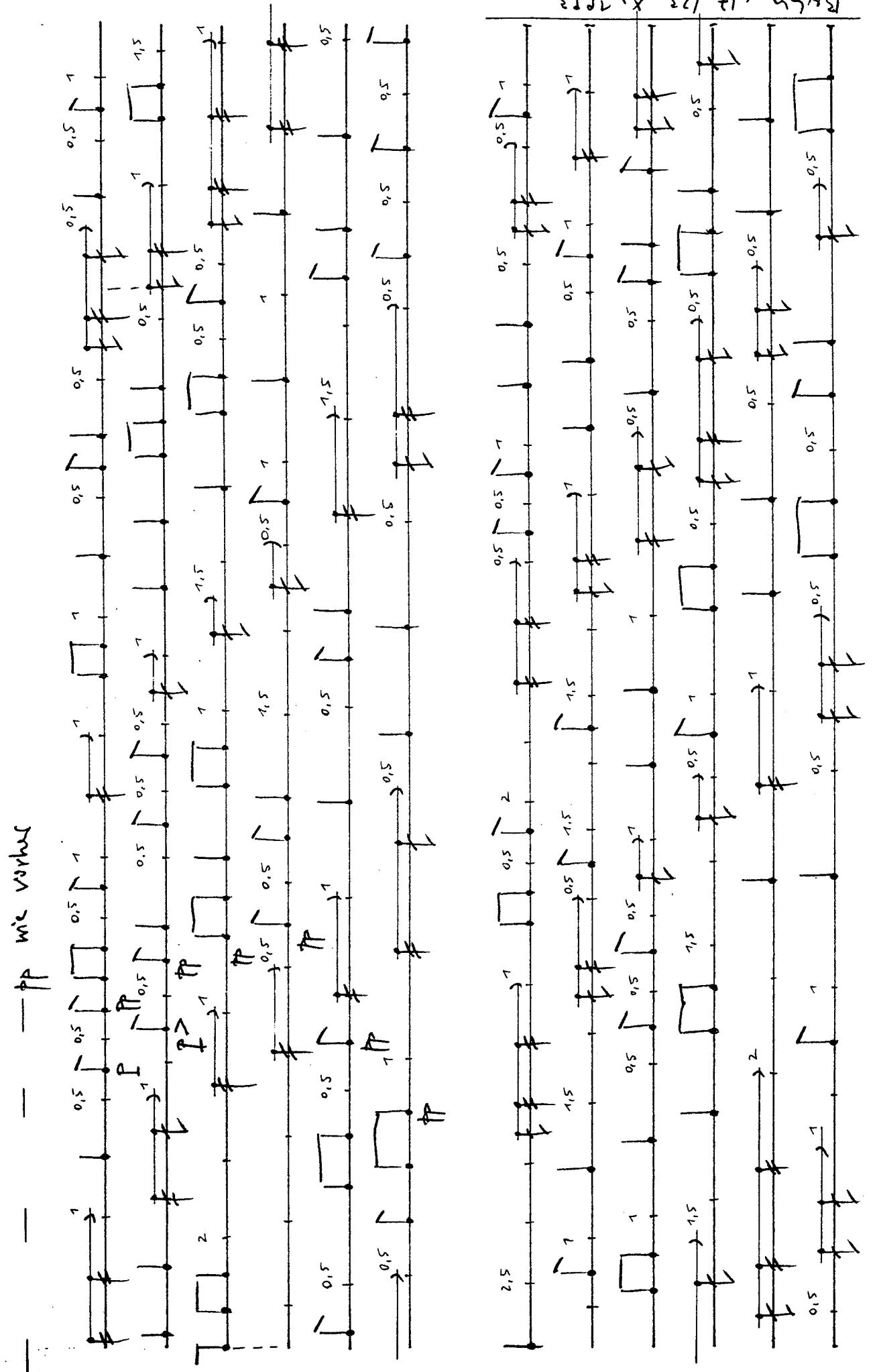
Wisch - Geeswinger
Semper p



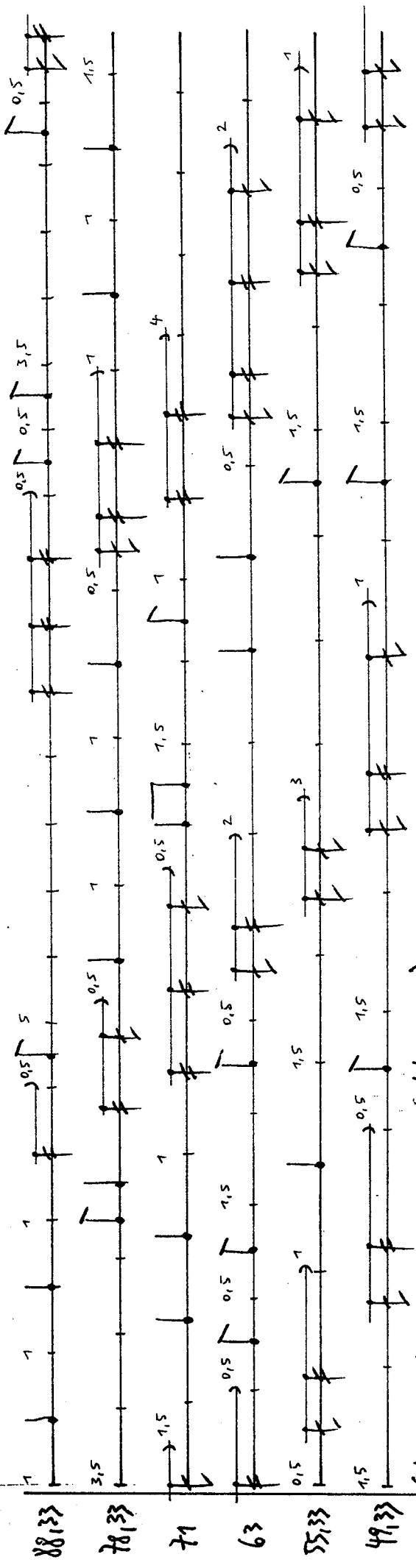
tutti : poco crescendo *

- - - - -

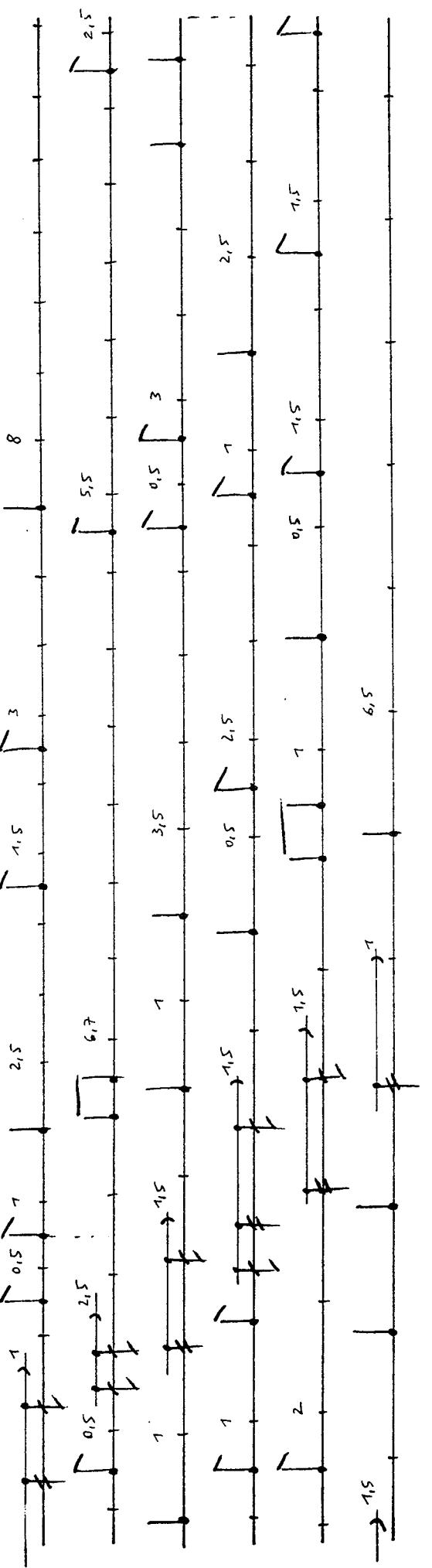
* gilt nur für die Schläge,
nicht für Wink-Bewegungen

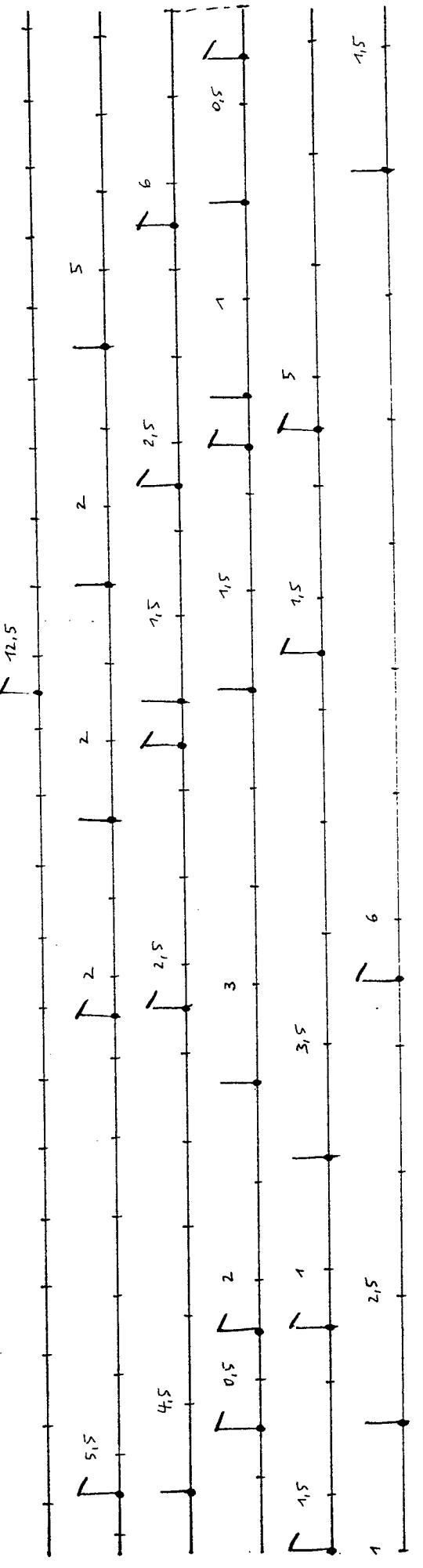
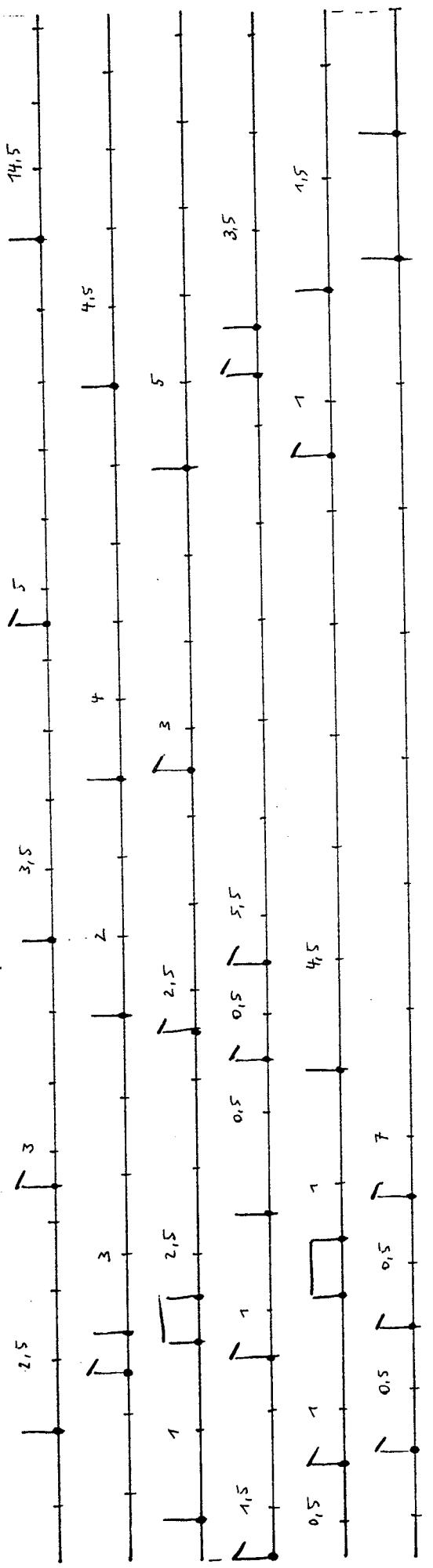


REGESTÜCK (6) / 6 (3) SCHLAGZEUGER



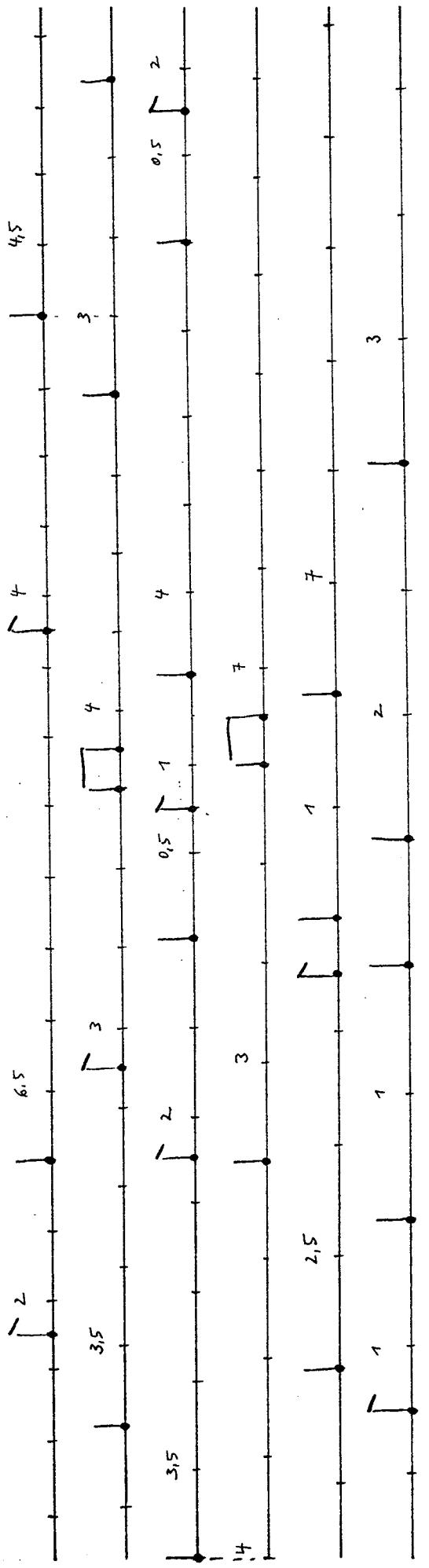
(tritt: Wiedergungen P, Schläge PP)



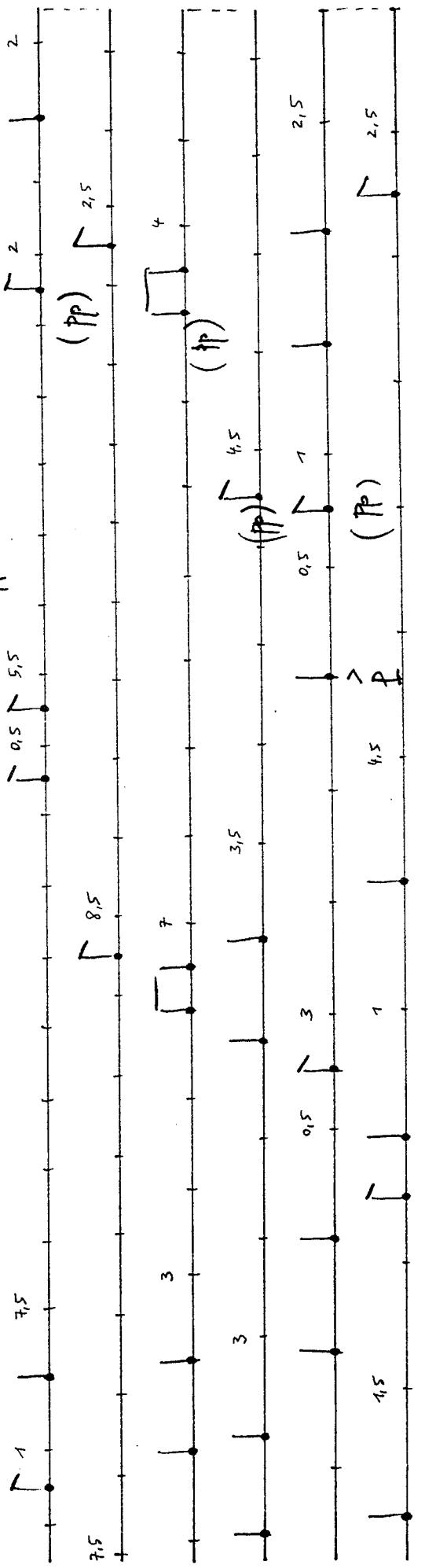


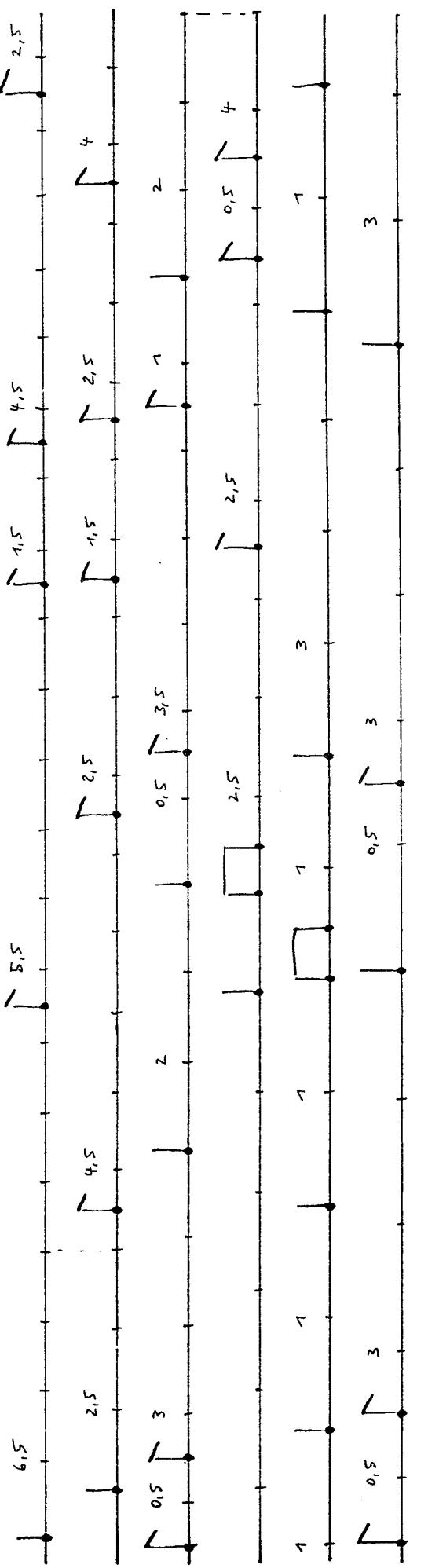
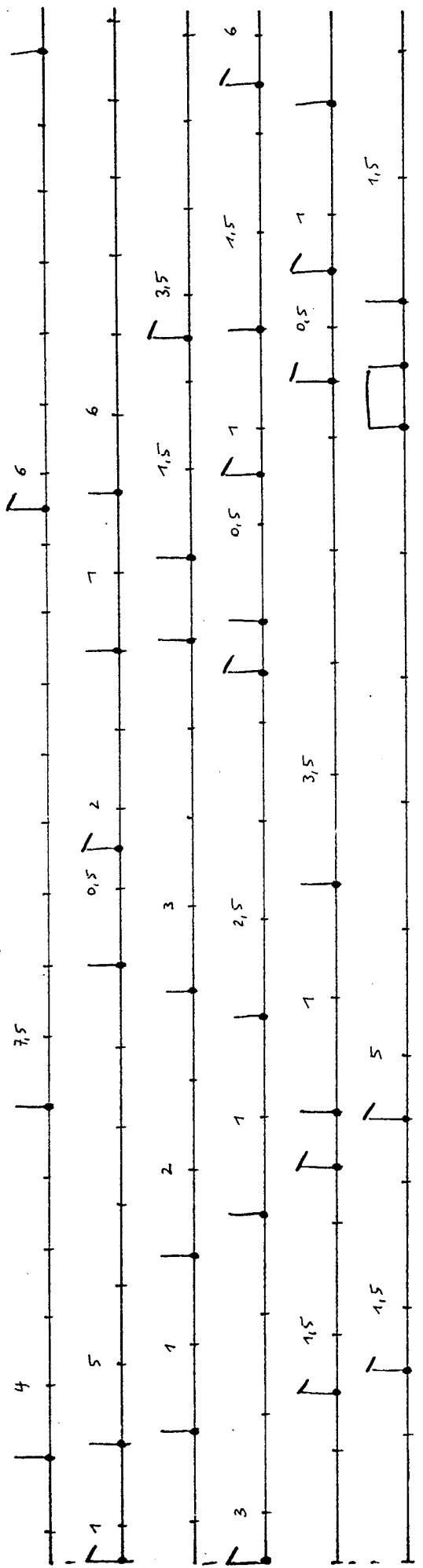
32

tutti : crescendo

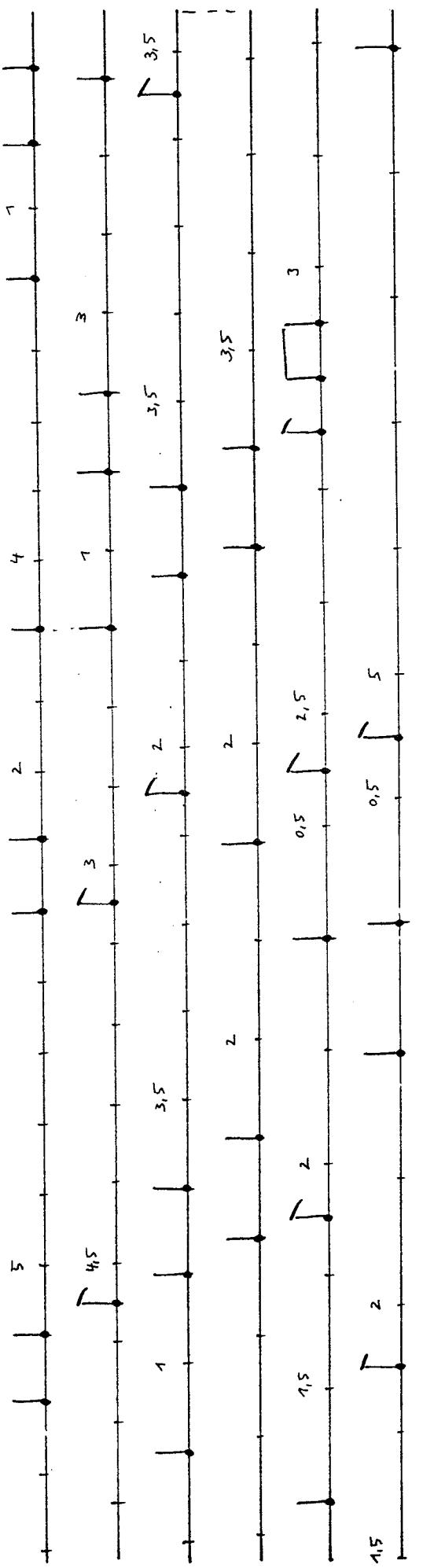
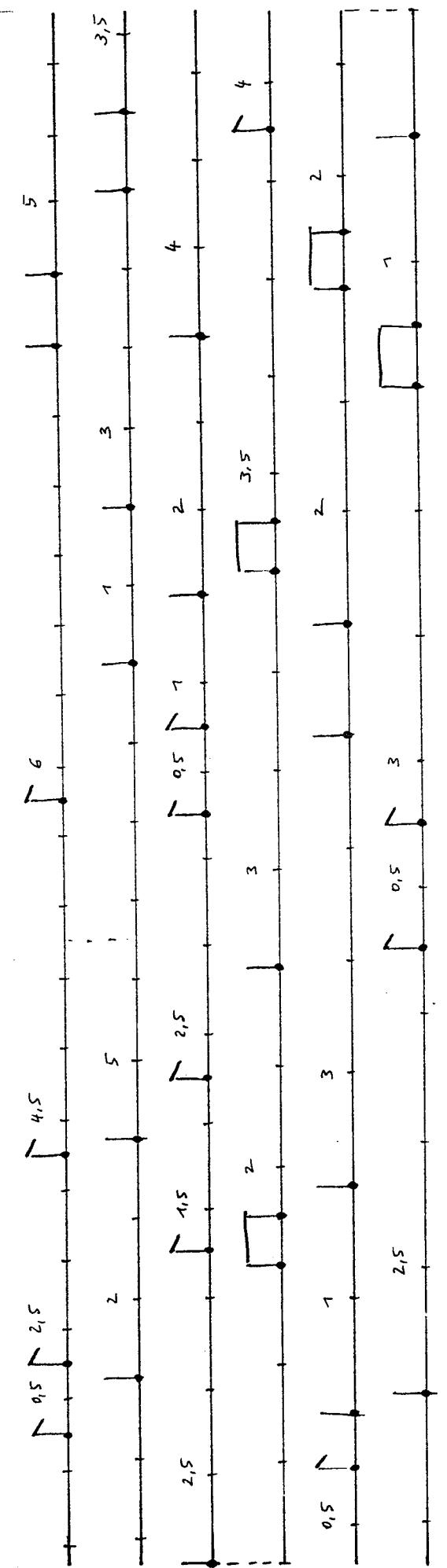


Wie vorher





34



35

tutti: poco crescendo

