

REGENSTÜCK (1-6) / 6 (3) SCHLAGZEUGER
RAINPIECE (1-6) / 6 (3) PERCUSSIONISTS

1993

PETER ABLINGER

REGENSTÜCK / ANMERKUNGEN

ANZAHL DER SPIELER: 6 SPIELER GESCHRIEBEN, DIE IN VERSCHIEDENEN NETZEN ZU SPIELEN DIE STÜCKE SIND FÜR 6 SPIELER GESCHRIEBEN, DIE IN VERSCHIEDENEN NETZEN ZU SPIELEN HABEN. EVENTUELL KÖNNEN SIE ABER VON 3 SPIELERN REALISIERT WERDEN, INDEM JEDER SPIELER 2 SYSTEME ÜBERNIMMT. IN DIESEM FALL LIEFT ER EINS DER BEIDEN SYSTEME STRENG HETRISSCH, DAS ANDERE LIEFT ER RÄUMLICH MIT.

DIE 6 VERSCHIEDENEN NETZEN:

EINE GENAUE REALISIERUNG DER PARTTUR KANN NUR MIT KOPF-NETRONOM (KOMPUTER, BZW. MEHRSPURBAND) ERZIELT WERDEN. DENNOCHE IST FREIES SPIEL NICHT AUSGESCHLOSSEN. EINE ANSÄTHERUNG AN DAS IDEAL SOLLTE FOLGENDERMASSEN ERREICHT WERDEN; JEDER SPIELER SPIELT (ZÄHLT) SEIN EIGENES TEMPO ODER VNAHÄNGIG VON DEN ANDEREN; UND NUR IN GRÖßEREN ABSTÄNDEN (ZEILENWECHSEL) WERDEN ORIENTIERUNGSZEICHEN VEREINBART. AUF KEINEN FALL SOLLTE PRIMÄR RÄUMLICH GELESEN WERDEN, WAS DAZU FÜHREN WÜRD, DASS DAS TEMPO LEDIGLICH IN REAKTION AUF DIE ANDEREN ENTSTEHEN WÜRD, UND BESTIMMTE RÄUMLICHE UND, MIKORHYTHMISCHE, EFFEKTE VERLOREN GINGEN. DIE TÜGLICHEN GRÖßEREN ABWEICHUNGEN VON SCHRIFTBILD, DIE MIT DER ERSTEN METHODE INDIVIDUELL STRENG FESTGEHALTENE PULSE) ZU ERWARTEN SIND, SIND IN KAUF ZU NEHMEN.

[HINWEISE ZUR HERSTELLUNG DES KOMPUTER-NETRONOMS:) EDES DER 6 STÜCKE IST GENAU 180° LANG. ANZAHL DER VIERTEL PRO STIMME INNERHALB 180°: 1. = 256 |, 2. = 235 |, 3. = 213 |, 4. = 189 |, 5. = 166 |, 6. = 148 |]

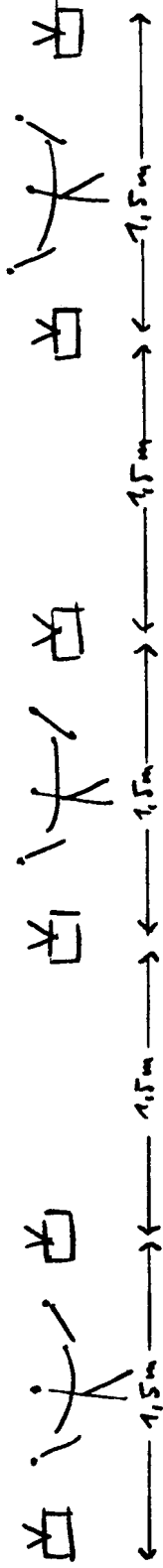
DIE INSTRUMENTE: ES GIBT 3 ARTEN VON KLÄNGEN: ANSCHLÄGE (VORWIEGEND; ALS VIERTEL ODER ACHTEL NOTEN); WISCHGERÄUSCHE (NUR IN STÜCK II, V, VI; IMMER ALS SECHZEHNTTEL-IMPULSE); TREMOLO (NUR IN STIMME 6, I UND NUR IN STÜCK I, III UND V).

INSTRUMENTE FÜR ANSCHLÄGE: 6 GLEICHE, HOHE, NICHT-NACHKLINGENDE INSTRUMENTE. ZB. AVFGEHÄNGTE KEKRIKPLATTEN (KACHELN, SCHINDELN), DÜNN, SEHR HOCH, NICHT ZU STARKER HAUPTFORMANT (:TON); GLEICH, NUR FARBE ETWAS UNTERSCHIEDEN. MÖGLICHE ANDERE MATERIALIEN: STEIN, HOLZ (BEI ÄHNLICHEN KRITERIEN WIE VORHER, ALSO ETWA AUCH 6 GLEICHE WOODBLOCKS ETC.).
SCHLÄGEL: HARTE FILZKÖPFE (KEIN METALL, KEIN SPITZER KLANG).


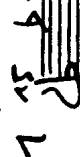
DIE WISCHGERÄUSCHE: "SCH", "S", "F" ODER "CH"-ARTIGE GERÄUSCHE; ZB. GEMISCHTE TROMMELN, MIT BEISEN ODER HAND GEMISCHT. SIE SOLLEN SICH VON EINANDER UNTERSCHIEDEN, ABER NUR GRADUELL, KEINESFALLS KONTRASTIEREND. ENTSPRECHEND DER ANORDNUNG VON LINKS NACH RECHTS (: KEINE BRÜCKE IN DER KLÄNGLICHEN ABFOLGE).

DAS TREMOLO (6. STIMME): EINE GROSSE (BZW. TIEFE) TROMMEL (AUCH ZB. UNTERSPANNTE PAUKE ETC.); EVT. AUCH DONNERBLECH, ODER GROSSES TAM-TAM ETC.; WEICHE SCHLÄGEL.

AUFSTELLUNG: IN EINER GERADEN UND IN GROSSEN ABSTÄNDEN (MIN. 1,5 METER); AUCH BEI DER VERSION ZU 3 SPIELERN MÜSSEN DIESE ABSTÄNDE EINGEHALTEN WERDEN, WAS BEDEUTET, DASS DIE SPIELER MIT AUSGEBREITETEN ARMEN SPIELEN MÜSSEN.




PAUSEN ZWISCHEN DEN 6 TEILEN:
IMMER SEHR LANG, KEINESFALLS ATACCA.

SONSTIGES / EINE ANDERE ART DER REALISIERUNG:
SODASS MAN IN MEHREREN KAMMERN SEI HIER NOCH DIE MÖGLICHKEIT VERMERKT, DAS
"REGENSTÜCK" FÜR 6 KLAVIERE ZU REALISIEREN. FOLGENDE KLÄNGE WERDEN
VORGESCHLAGEN. FÜR DIE ANSCHLÄGE: KLAVIER 1 , KLAVIER 2 ,

KLAVIER 3 , KLAVIER 4 , KLAVIER 5 ,

KLAVIER 6  ;

FÜR DIE WISCHGERÄUSCHE: HANDFLÄCHEN AM RESONANZBODEN.

FÜR DAS TREMOLO (6. KLAVIER): WEICHE SCHÄGEL AUF TIEFSTEN SÄTEN  ;

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

FÜR ROBYN SCHULKOWSKY
IM AUFTRAG DER MUSIKSCHULE KREUZBERG

BERLIN, OKTOBER 1993
PETER ABLINGER

Beispiel für Wischgeräusche:

Papiere und Pappen in verschiedenen Stärken und Volumina
von links nach rechts = von hell nach dunkel

- 1 Blatt Papier
- 2 Blatt Pappe
- 3 gefaltete Pappe
- 4 kleine Schachtel
- 5 grosse Schachtel
- 6 grösste Schachtel oder Besen auf gr. Trommel

Ergänzung zum Crescendo (11 mal im Stück):

Um das Crescendo deutlicher oder plastischer zu machen, kann versucht werden, zusammen mit dem Crescendo eine kontinuierliche Klangfarbenveränderung zu erreichen. Viele Kacheln etwa klingen in der Mitte anders als in einer der Ecken. Wenn die Mitte heller und zarter klingt, wäre das wahrscheinlich der Klang für das **pp**. Wenn die Ecke dagegen reicher und voluminöser klingt, könnte jedesmal mit dem Crescendo ein langsamer, gradueller Positionswechsel für den Ort des Anschlag erfolgen. Die äusserste Ecke wäre dann der mit einem Akzent bezeichnete Ton. Das **pp wie zuvor** wird übergangslos wieder "wie zuvor" gespielt.

Im Fall von Keramik-Fliesen haben sich für den Anschlag harte Filzschlegel bewährt. Hart aber nicht extrem hart.

Um die Anschlage so delikat wie möglich zu gestalten, darf das Anschlagen kein "Schlagen" sein, sondern ein "Pflücken" (es wird also gewissermassen eher von der Kachel weg-gespielt als draufgehauen).



mögliches set-up:

Kachel mit Schlägel
Pappkarton mit Besen
Kopfhörer

possible set-up:

*tile with beater
cardboard with brush
headphones*

Küchenschwamm:

als nicht-dämpfende Unterlage
für die Kachel

kitchen-sponge:

*as non-dampening base
for the tile*

Kachel auf Schwamm

tile on sponge

RAINPIECE / NOTES

NUMBER OF PLAYERS:

THE PIECES ARE WRITTEN FOR 6 PLAYERS WHO HAVE TO PLAY IN DIFFERENT METRES. EVENTUALLY, THEY CAN BE REALIZED BY 3 PLAYERS, EACH PLAYER TAKING OVER 2 SYSTEMS. IN THIS CASE EACH PLAYER WILL BE READING ONE SYSTEM IN STRICT RHYTHM WHILE READING THE OTHER SYSTEM AS SPATIAL-NOTATION.

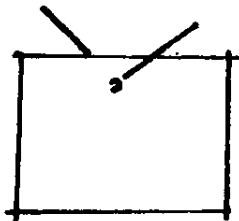
THE 6 DIFFERENT METRES:

AN EXACT REALIZATION OF THE SCORE CAN BE ACHIEVED ONLY BY USING EAR-METRONOMES (COMPUTER, OR MULTI-TRACK SYSTEM PLUS HEADPHONES - OR EARPHONES FOR A LIVE PERFORMANCE). NONETHELESS, FREE READING IS NOT EXCLUDED, ALTHOUGH IN THIS CASE THE IDEAL SHOULD BE OBTAINED IN THE FOLLOWING WAY: EACH PLAYER PLAYS IN HER OWN TEMPO (COUNTING) SO TO SAY INDEPENDENTLY FROM THE OTHERS; ORIENTATION CUES ARE GIVEN ONLY IN LONGER INTERVALS (CHANGE OF SYSTEM). SPATIAL READING SHOULD IN NO INSTANCE BE DOMINATING: INDIVIDUAL PULSES ARE MORE IMPORTANT AND FOR THAT REASON A CERTAIN DRIFT IN THE VERTICAL SYNCHRONISATION CAN BE ACCEPTED.

[INDICATIONS FOR THE PRODUCTION OF THE COMPUTER-METRONOME: EACH OF THE 6 PIECES HAS AN EXACT DURATION OF 180 SECONDS. NUMBER OF BEATS PER VOICE WITHIN 180 SECONDS: 1 = 265 BEATS, 2 = 235 BEATS, 3 = 213 BEATS, 4 = 189 BEATS, 5 = 166 BEATS, 6 = 148 BEATS]

THE INSTRUMENTS:

THERE ARE 3 TYPES OF SOUNDS: ATTACKS (DOMINATING; WRITTEN AS QUARTER- OR EIGHTH-NOTES); SWISH-SOUNDS (ONLY IN PIECES II, V, VI; ALWAYS APPEARING AS SIXTEENTH-NOTE IMPULSES); TREMOLO (ONLY IN VOICE 6, AND ONLY IN PIECES I, III AND V).



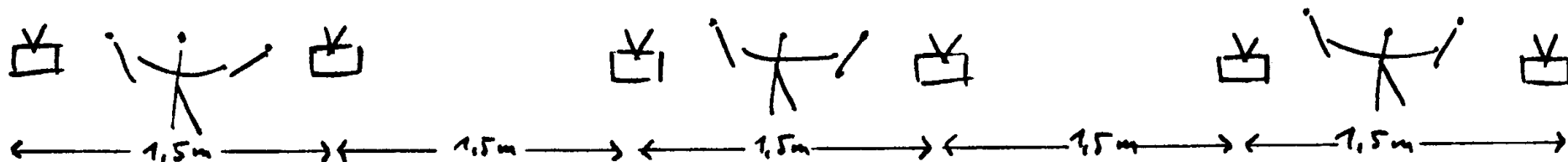
INSTRUMENTS FOR ATTACKS: 6 SIMILAR, HIGH, NON-SUSTAINING INSTRUMENTS. FOR INSTANCE SUSPENDED CERAMIC PLATES (WALL TILES, ROOF SHINGLES), THIN, VERY HIGH SOUNDING, NOT TOO STRONG MAIN-FORMANT (PITCH); ALL 6 PIECES VERY SIMILAR, SAME MAIN-FORMANT, JUST A BIT DIFFERENT IN COLOUR. OTHER POSSIBLE MATERIALS: STONE, WOOD (ACCORDING TO SIMILAR CRITERIA AS BEFORE, FOR INSTANCE, 6 SIMILAR WOODBLOCKS ETC.). MALLETS: HARD FELT HEADS (NO METAL, NO SHARP SOUNDS).

THE SWISH-SOUNDS: „SH“-, „S“-, „F“-LIKE SOUNDS; E.G. WIPE DRUM WITH BRUSH OR HAND. THESE SOUNDS SHOULD BE DISTINGUISHED FROM EACH OTHER, BUT ONLY GRADUALLY, NOT CONTRASTING. ANALOGICALLY THE SET-UP FROM LEFT TO RIGHT (NO BREAKS IN TONAL SEQUENCE).

THE TREMOLO (VOICE 6 ONLY): A LARGE (OR LOW) DRUM (OR E.G. KETTLEDRUM WITH LOW TENSION); MAYBE THUNDER SHEET, OR LARGE TAM-TAM, ETC.; SOFT MALLETS.

SET-UP:

IN A STRAIGHT LINE AND WIDELY SPREAD OUT (MIN. 5 FT.); ALSO IN THE VERSION WITH 3 PERFORMERS THESE DISTANCES HAVE TO BE MAINTAINED, MEANING THAT THE PERFORMERS HAVE TO PLAY WITH THEIR ARMS STRETCHED OUT.



PAUSES BETWEEN THE 6 PARTS:
ALWAYS VERY LONG, IN NO CASE ATTACCA.

MISCELLANEOUS /ANOTHER WAY OF REALIZATION:

THE POSSIBILITY OF PLAYING „RAINPIECE“ WITH 6 PIANOS MIGHT BE ADDED HERE IN PARENTHESIS, SO TO SPEAK. THE FOLLOWING SOUNDS ARE SUGGESTED.

FOR ATTACCS:

PIANO 1 , PIANO 2 , PIANO 3
 PIANO 4 , PIANO 5 , PIANO 6

FOR THE SWISH-SOUNDS: HAND PALMS AT SOUNDBOARD.

FOR THE TREMOLO (PIANO 6): SOFT MALLETS ON LOWEST STRINGS

(OR USE EXTRA MATERIALS FOR SWISH-SOUNDS AND TREMOLO, - OR FIND OTHER SOLUTIONS.)

EXAMPLE FOR SWISH-SOUNDS:

PAPER SHEETS AND CARDBOARDS IN DIFFERENT SIZES AND HARDNESSES
FROM LEFT TO RIGHT = FROM LIGHT TO DARK

- 1 A SHEET OF PAPER
- 2 A SHEET OF CARDBOARD
- 3 FOLDED CARDBOARD
- 4 SMALL CARDBOARD BOX
- 5 MEDIUM CARDBOARD BOX
- 6 BIG CARDBOARD BOX OR BRUSH ON LARGE DRUM

SUPPLEMENT FOR "CRESCENDO" (11 X DURING THE PIECE):

IN ORDER TO MAKE THE CRESCENDO MORE DISTINCT OR PLASTIC ONE CAN TRY TO CREATE A COLOUR-CHANGE TOGETHER WITH THE CRESCENDO. MANY TILES PRODUCE A DIFFERENT SOUND IN THE CENTER THAN IN THE CORNERS. IF THE CENTER IS LIGHTER AND SOFTER THIS WOULD BE A POSSIBLE SOUND FOR THE **PP**. AND WHEN THE CORNERS PRODUCE RICHER SOUND A GRADUAL SHIFT TOWARDS ONE OF THE CORNERS COULD HAPPEN EVERY TIME WITH THE CRESCENDO. THE END OF THE CRESCENDO WHICH IS MARKED WITH AN ACCENT WOULD THEN REACH AN EXTREME CORNER. THE **PP WIE ZUVOR** (PP AS BEFORE) STARTS IMMEDIATELY "AS BEFORE".

IN CASE OF CERAMIC TILES THE BEATERS SHOULD BE HARD FELT-MALLETS. HARD BUT NOT EXTREMELY HARD.

IN ORDER TO

IN ORDER TO MAKE THE ATTACKS AS DELICATE AS POSSIBLE, THE ATTACKS SHOULD NOT BE A "BEATING", BUT A "PLUCKING" (SO IT IS RATHER PLAYED AWAY FROM THE TILE THAN HITTING TOWARDS IT).

REGENSTÜCK 1-6 / 6(3) SCHLAGZEUGER

German Indications in the Score, translated
(1 = Page, etc.)

4, 7, 11, etc.

wie vorher

as before

7, 28, 29

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

valid only for attacks, not for swish-sounds

*** Wisch-Bewegungen sempre p**

swish-movements sempre p

31

(tutti: Wisch-Bewegungen p, Schläge pp)

tutti: swish-movements p, attacks pp

(English translation edited by Gabriel Santander)