Franz Martin Olbrisch
3 Stücke
für
Didjeridu

If a froggy comes up-a with his satchel in his hand ...

+

... from somewhere out there ...

+

... with my tweezers gleamin´ in the moon-lighty night.

If a froggy comes up-a with his satchel in his hand ...

Der Spieler ist mit einem Overall bekleidet (möglichst feiner Stoff). Seine Haare sind mit Pomade eingerieben und ganz glatt nach hinten gekämmt. An den Füßen trägt er ein Paar Schwimmflossen, an denen vorne je eine kleine Fingerzimbel befestigt ist. In der Hand hält er ein Didjeridu, welches an beiden Enden verschlossen und mit einigen Murmeln gefüllt ist (Anzahl und Größe der Murmeln müssen auf das jeweilige Instrument abgestimmt werden). Am unteren Ende des Didjeridu ist außerdem ein kleines Becken befestigt.

Das Notenmaterial besteht aus einer Folge von 83 Klängen, welche in fünf Kategorien (A, B, C, D + E) aufgeteilt ist. Jeder der Kategorien wird vom Spieler eine der fünf Klangaktionen zugeordnet.

1. Schritt mit dem linken Fuß (Fingerzimbel)
2. Schritt mit dem rechten Fuß (Fingerzimbel)
3. mit dem Didjeridu das Becken auf den Fufboden aufschlagen
4. schütteln der Murmeln im Didjeridu
5. mit der Hand kurz und heftig über die Haare streichen bzw. kurz und kräftig durch die Nase Luft holen (wie bei der Zirkularatmung)

Die Unterteilung im Notentext in ⟨ und ⟨ bedeutet bei der 1., 2. und 3. Klangaktion:

⟨ = Becken / Zimbel ausklingen lassen (nach dem Anschlag anheben)

⟨ = Becken / Zimbel kurz anschlagen, so daß es gleich abgedämpft ist

bei der 4.Klangaktion: ⟨ = kurze ruckartige Bewegung mit dem Didjeridu

⟨ = das Didjeridu drehen, so daß die Murmeln ein rollendes Geräusch erzeuge

bei der 5.Klangaktion: ⟨ = kräftiges Luftholen durch die Nase (siehe oben)

⟨ = über die Haare streichen (siehe oben)

Der Spieler beginnt an einer beliebigen Stelle im Notentext und wiederholt die Folge so oft, wie es die nachfolgende Bearbeitung verlangt.

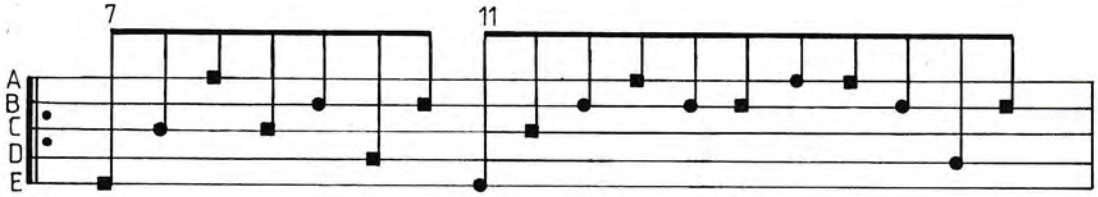
Für die 1. und 2. Klangaktion (Fingerzimbeln an den Flossen) werden alle notierten Klänge realisiert, wie sie im Notentext stehen. Für die 3., 4. und 5. Klangaktion werden die Klänge der restlichen Kategorien (A, B, C, D oder E) folgendermaßen abgezählt:

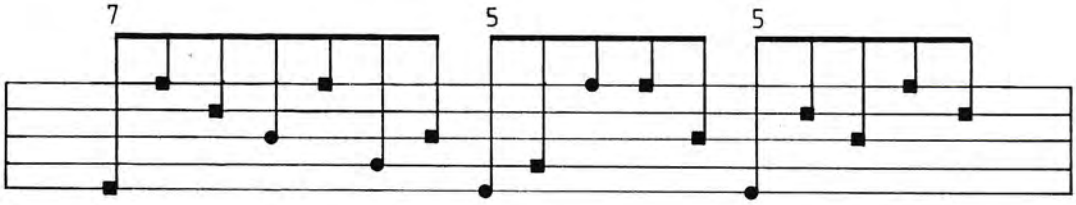
I. 3., 10., 21., 23., 24., 26., 33., 35., 40., 53., 56., 61., 64., 69., 70., 72. und 83. Klang realisieren, die übrigen notierten Klänge werden durch Pausen ersetzt.

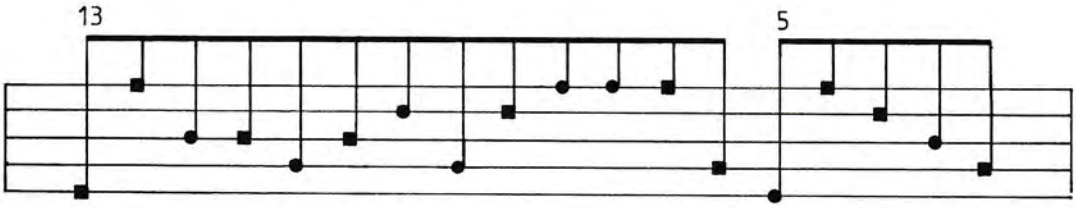
II. 7., 9., 12., 14., 15., 18., 20., 23., 34., 37., 44., 46., 53., 58., 61., 66., 67., 72. und 83. Klang realisieren, die übrigen notierten Klänge werden durch Pausen ersetzt.

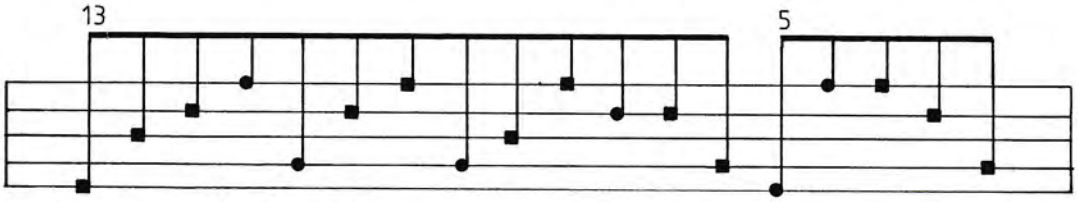
III. 3., 4., 9., 12., 17., 18., 23., 26., 34., 35., 36., 39., 46., 49., 52., 57., 58., 63., 66., 69., 72., 75. und 83. Klang realisieren, die übrigen notierten Klänge werden durch Pausen ersetzt.

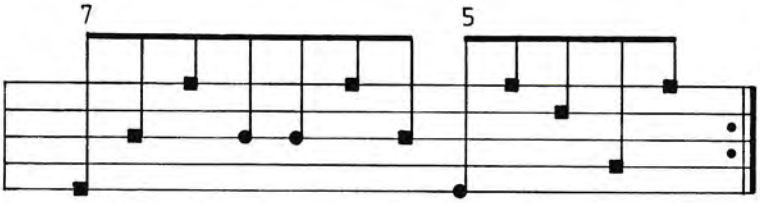
Hiebei ist für jede Kategorie eine eigene Zählweise zu benutzen.
Das Stück endet, wenn die letzte Klangaktion (83.Klang) der Katgorie mit den wenigsten Tönen beendet ist. Es ist so schnell wie möglich zu spielen, wobei jedoch darauf zu achten ist, daß alle ⟨ und ⟨ exakt die gleiche Länge haben.


7
11
A
B
C
D
E


7
5
5


13
5


13
5


7
5

... from somewhere out there ...

Dieser Satz benutzt als einzigster die traditionellen Spielweisen des Didjeridu.

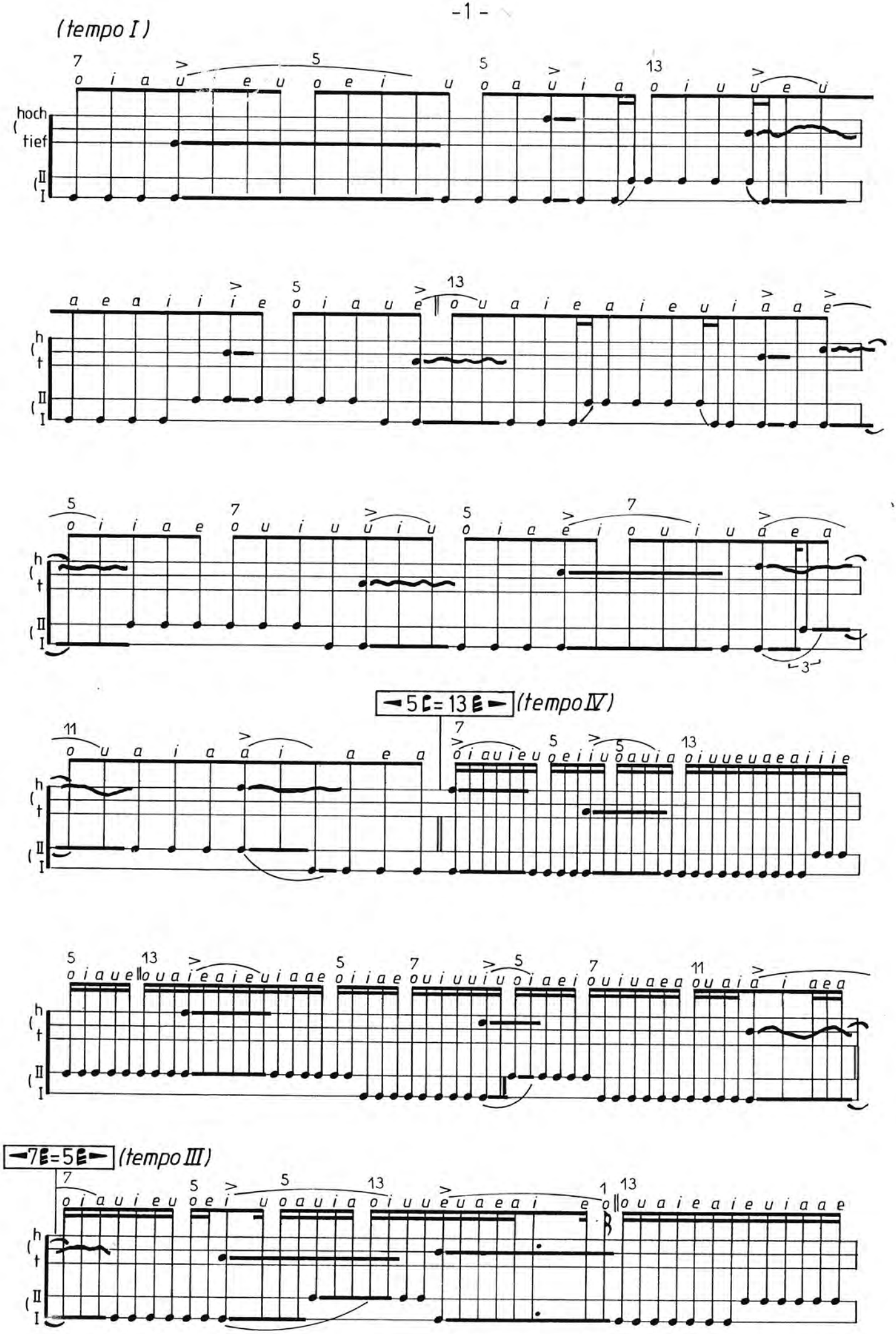
Er ist so schnell wie möglich zu spielen, wobei die einzelnen Temporelationen so genau wie möglich einzuhalten sind. Tempoabweichungen außerhalb der notierten Tempoänderungen sind nicht zulässig.

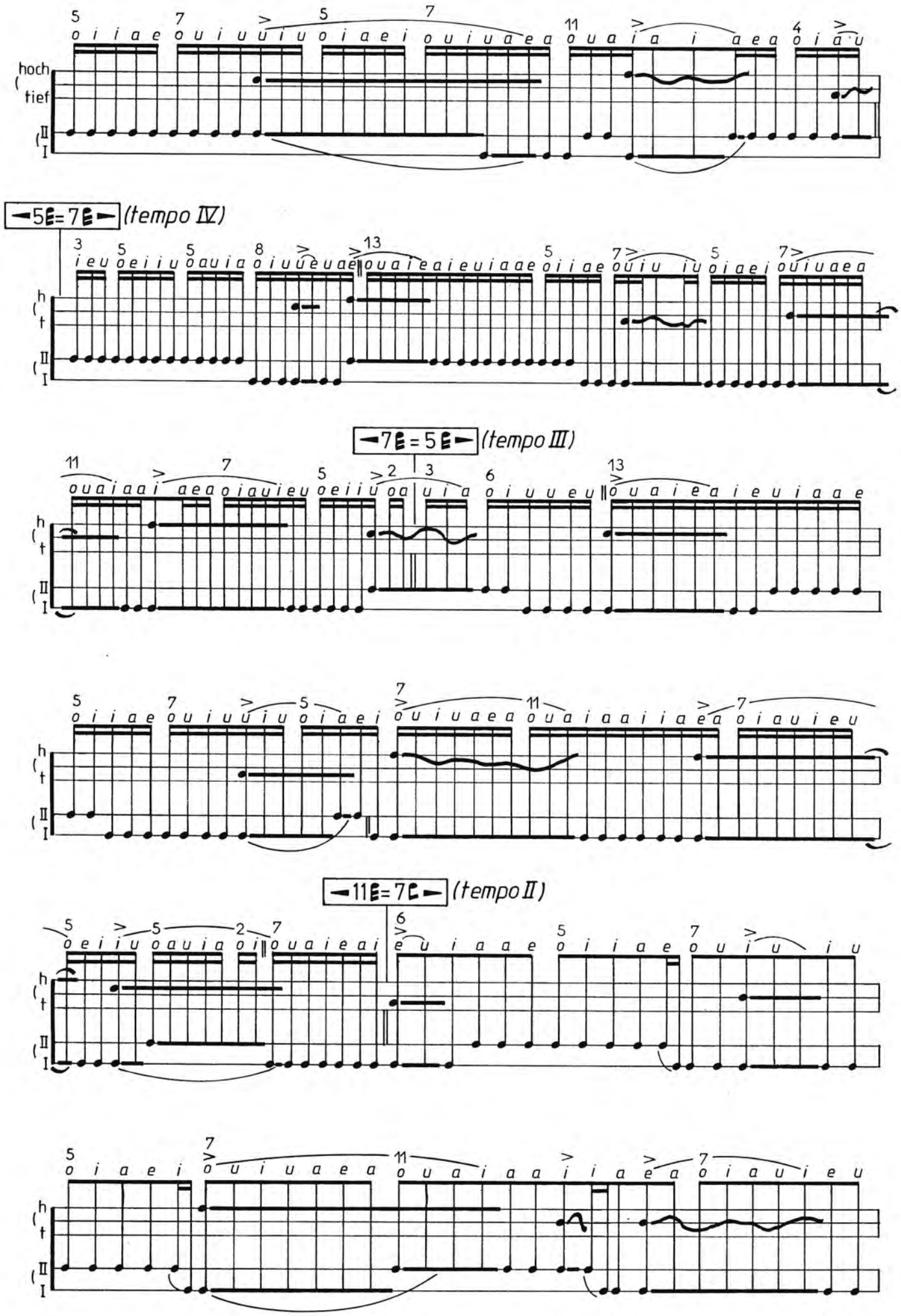
Die einzelnen Linien in der Partitur haben folgende Bedeutung:

Die beiden untersten Linien (I + II) bezeichnen den zu blasenden Ton, wobei I den Grundton und II den ersten Überblaston meint. Die tatsächliche Tonhöhe richtet sich nach der Bauweise des Instruments.

Die drei oberen Linien zwischen hoch (h) und tief (t) bezeichnen das ungefähre Register der Singstimme bei gleichzeitigem singen und spielen.

Die Vokale über den einzelnen Noten bezeichnen die Artikulationen bzw Tonbildung der einzelnen Klänge.

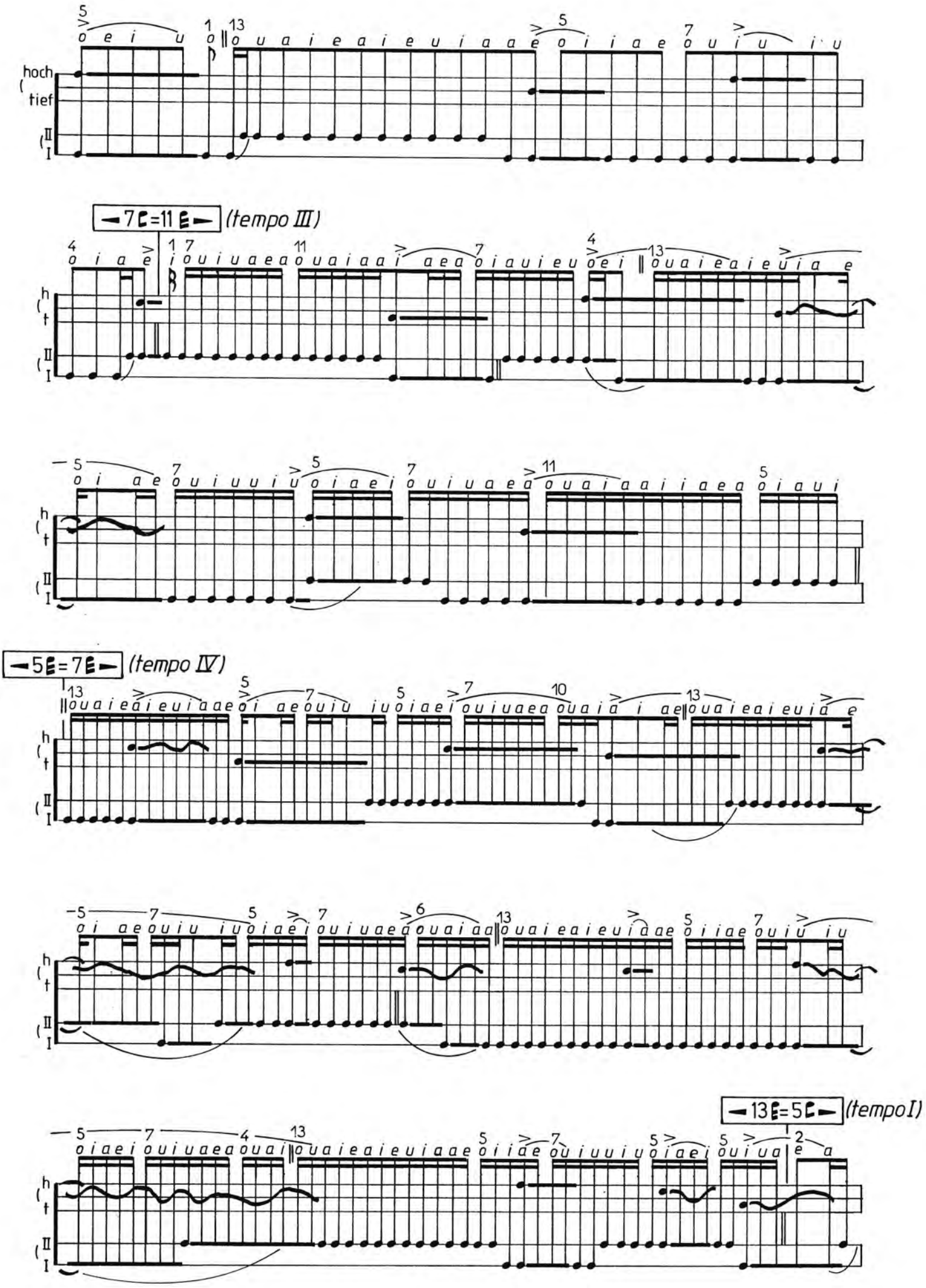

(tempo I)
hoch
tief
5 = 13 (tempo IV)
7 = 5 (tempo III)

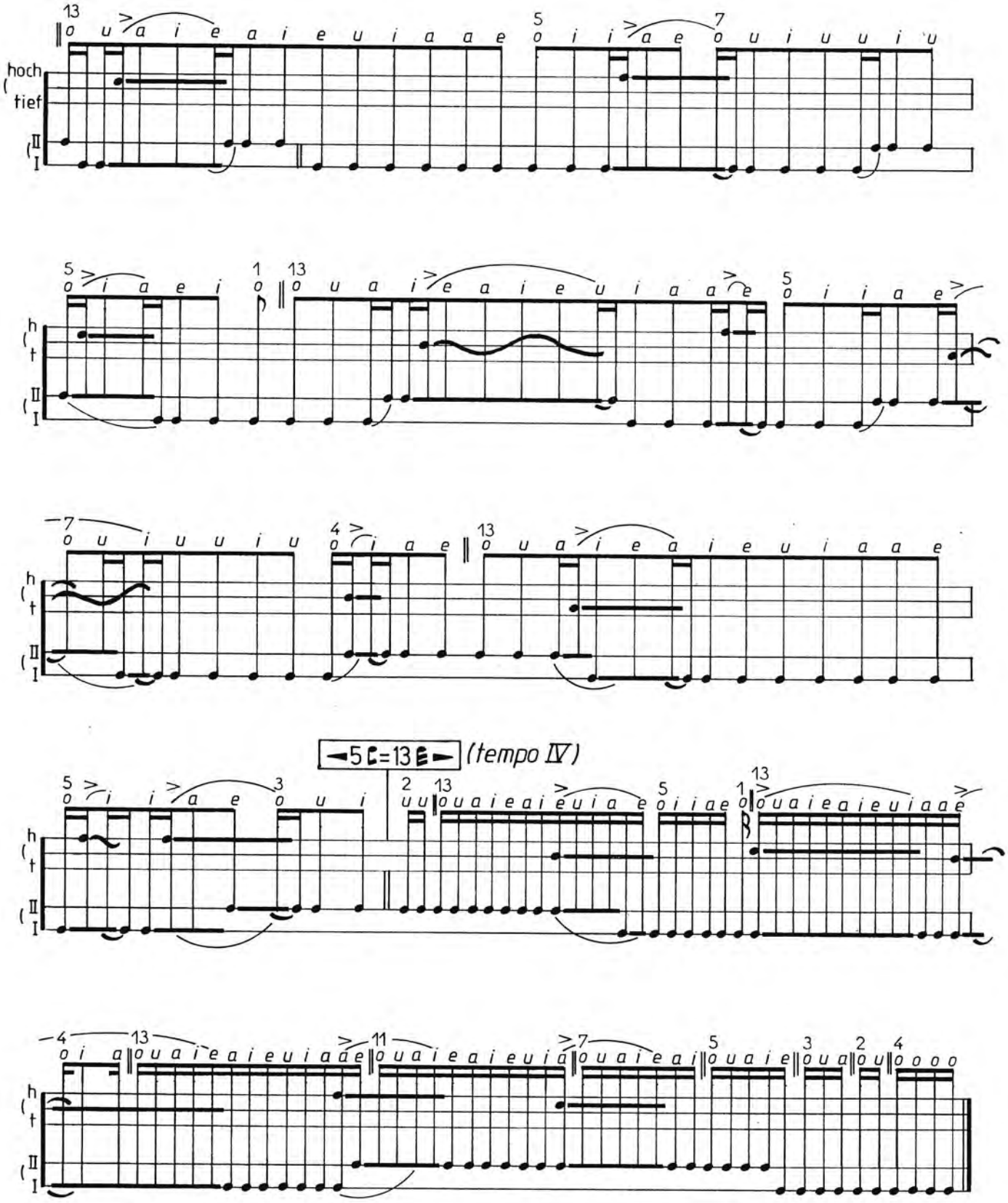


◄5𝅗𝅥=7𝅗𝅥► (tempo IV)

◄7𝅗𝅥=5𝅗𝅥► (tempo III)

◄11𝅗𝅥=7♩► (tempo II)


hoch
tief
7 = 11
(tempo III)
5 = 7
(tempo IV)
13 = 5
(tempo I)


hoch
tief
(tempo IV)

... with my tweezers gleamin´ in the moon-lighty night.

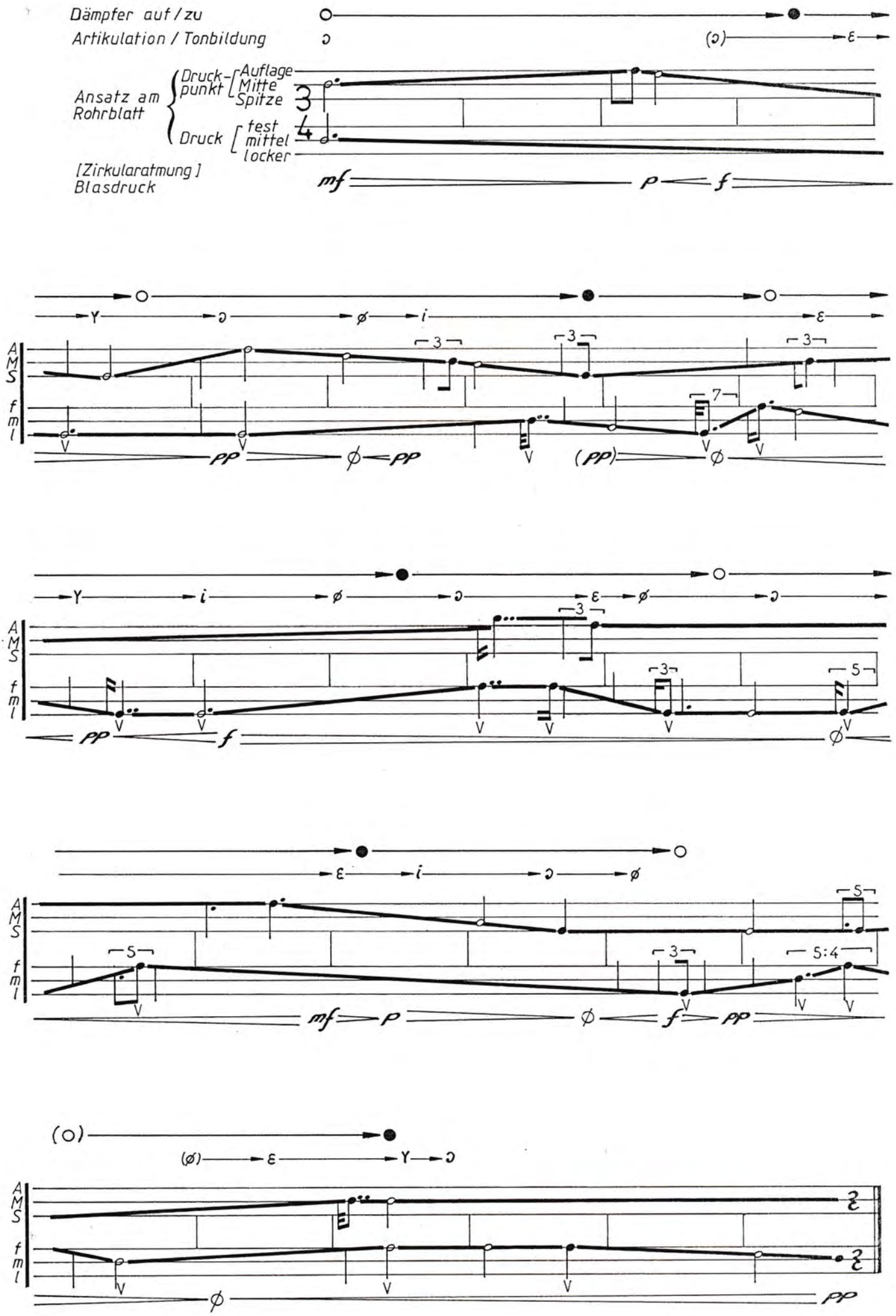
Bei diesem Satz ist das Didjeridu oder eine entsprechende Plexiglasröhre mit einem Saxophon- oder Klarinettenmundstück zu versehen (evtl. kann auch ein Kontrafagott-Rohr benutzt werden).
Außerdem wird für das untere Ende des Instruments ein beweglicher Dämpfer benötigt (zB wa-wa-Dämpfer oder ein entsprechendes Gefäß in welches das Instrument mehr oder weniger tief hineingehalten wird). Die Veränderungen des Dämpfers sind in der obersten Zeile der Partitur angegeben. alle Übergänge sind sehr langsam und fließend. Der offene Kreis bezeichnet dabei den offenen Dämpfer und der geschloßene Kreis entsprechend den geschloßenen Dämpfer.

Unterhalb der Dämpfer-Zeile ist die Artikulation bzw Tonbildung durch die Zeichen der internationalen Lautschrift näher bestimmt. Auch hier sind alle Übergänge fließend.

Die Bedeutung der beiden Systeme, welche sich auf den Ansatz am Rohrblatt beziehen, ergibt sich aus der Partitur.

Die dynamischen Zeichen pp, p, mf & f bezeichnen nicht die tatsächliche Lautstärke, sondern lediglich den jeweiligen Blasdruck. Die tatsächliche Lautstärke kann erheblich von dieser Notation abweichen.

Der Satz ist so langsam wie möglich zu spielen. Durch die exakte Notation der Zirkular-artmung ergibt sich das Tempo aus der Atemlänge für die Passage mit dem größten Luft-verbrauch.


Dämpfer auf / zu
Artikulation / Tonbildung
Ansatz am Rohrblatt
Druck-punkt
Auflage
Mitte
Spitze
Druck
fest
mittel
locker
[Zirkularatmung]
Blasdruck
mf
p
f
pp
(pp)
A
M
S
f
m
l