

Dauer: 2 - 2:30

Anfang

Tonumfang
Volles Werk

Nach und nach die Register herausnehmen (möglichst stufenlos), so dass die Orgel immer leiser wird (falls vorhanden, Schweller mitbenutzen).

Orgel

Percussion

Piano

E-Gitarre

Violine 1

Violine 2

Viola

Violoncello

Kontrabass

Dichte

fff sempre

mp

Waldtrommel

kurze Knackgeräusche
immer weiter
ppp *mp*

Bewegung durch die Lagen entlang dieser Linie

Alle Tasten mit Patafix (oder gefüllten Reissäckchen) abdämpfen.
Trockene, perkussive Klänge
immer weiter
ppp *mf* *p* *f* *pp* *ff* *mf* *p* *f* *p* *ff*

Bewegung durch die Lagen entlang dieser Linie

Abgedämpft zupfen
Trockene, perkussive Klänge
immer weiter
ff *pp* *f* *p* *mf*

Knackgeräusche, sehr trocken (den Bogen mit viel Druck auf der Umwicklung hinter dem Steg sehr langsam bewegen)
immer weiter
pp *mp*

Pizzicato, abgedämpft, unregelmäßig (siehe Dichtekurve)
immer weiter
p *mf*

Knackgeräusche, sehr trocken (den Bogen mit viel Druck auf der Umwicklung hinter dem Steg sehr langsam bewegen)
immer weiter
ppp *mp*

Pizzicato, abgedämpft, unregelmäßig (siehe Dichtekurve)
immer weiter
p *mf*

Knackgeräusche, sehr trocken (den Bogen mit viel Druck auf der Umwicklung hinter dem Steg sehr langsam bewegen)
immer weiter
pp *mp*

Pizzicato, abgedämpft, unregelmäßig (siehe Dichtekurve)
immer weiter
p *mf*

Knackgeräusche, sehr trocken (den Bogen mit viel Druck auf der Umwicklung hinter dem Steg sehr langsam bewegen)
immer weiter
pp *mp*

Pizzicato, abgedämpft, unregelmäßig (siehe Dichtekurve)
immer weiter
p *mf*

Pizzicato, abgedämpft, unregelmäßig (siehe Dichtekurve)
p *mf*

Dieses System gibt global die Dichte der Klangereignisse an.
Es bezieht sich auf alle Instrumente außer der Orgel.

Weitere Regeln: die Klangfläche aus den perkussiven Klängen von Schlagzeug, Klavier, E-Gitarre und Streichern sollte immer einen hohen Grad an Perforation aufweisen. Dazu sollten alle Instrumente versuchen, sehr kurze Klänge zu produzieren und möglichst wenig gleichzeitig zu spielen (das heißt, immer in die Lücken der anderen hineinspielen - auch an den besonders dichten Stellen).

Dauer: 0:20 - 0:40

A - 1

Dunkle, schwere Register wählen, die Cluster sehr schnell auf und abbauen, idealerweise so schnell, dass nicht alle Töne ansprechen - schneller als der Mechanismus!

Org. *schnell und unregelmäßig*
pp ∞ mf

Perc. **Crotales (arco)**
ppp sempre

Pno. *∞ immer halten*
pp sempre

E-Git. Feedbackklänge, hart abreißen in hoher Lage. Immer mit etwas Nachhall.

Vio. 1 *pizz. fluido* *col leg. batt.*
p ∞ f

Vio. 2 *pizz. fluido* *col leg. batt.*
p ∞ f

Vla. *pizz. fluido* *col leg. batt.*
p ∞ f

Vc. *molto tasto ∞ molto pont.*
pppp ∞ pp

Ktrb. *molto tasto ∞ molto pont.*
pppp ∞ pp

Weitere Regel: alle punktuellen Klangaktionen in den hohen Streichern, Klavier und E-Gitarre sollten stets in möglichst überraschenden Momenten gesetzt werden.

Dauer: 0:20 - 0:40

A - 2

Dunkle, schwere Register wählen, die Cluster sehr schnell auf und abbauen, idealerweise so schnell, dass nicht alle Töne ansprechen - schneller als der Mechanismus!

Org. *schnell und unregelmäßig*
pp ∞ mf

Perc. **Crotales (arco)** *klingen lassen*
p

Pno. **Glass Glissando:** die Unterseite eines zylindrischen Glases auf der Seite aufsetzen und nach dem Anschlagen nach hinten schieben. Es entsteht ein Klang wie beim Bottleneck einer Gitarre.
∞ immer halten *pp sempre*

E-Git. *pp sempre*

Vio. 1 *pizz. fluido* *col leg. batt.*
p ∞ f

Vio. 2 *pizz. fluido* *col leg. batt.*
p ∞ f

Vla. *pp sempre*

Vc. *molto tasto ∞ molto pont.*
pppp ∞ pp

Ktrb. *tasto ∞ pont.*
ppp sempre

Weitere Regel: alle punktuellen Klangaktionen in Violinene und Klavier sollten stets in möglichst überraschenden Momenten gesetzt werden.