Besetzung

Flöte (auch Piccolo und Bassflöte) Oboe (auch Englischhorn) Klarinette in B (auch Bassklarinette)

Horn in F

Schlagzeug

Klavier

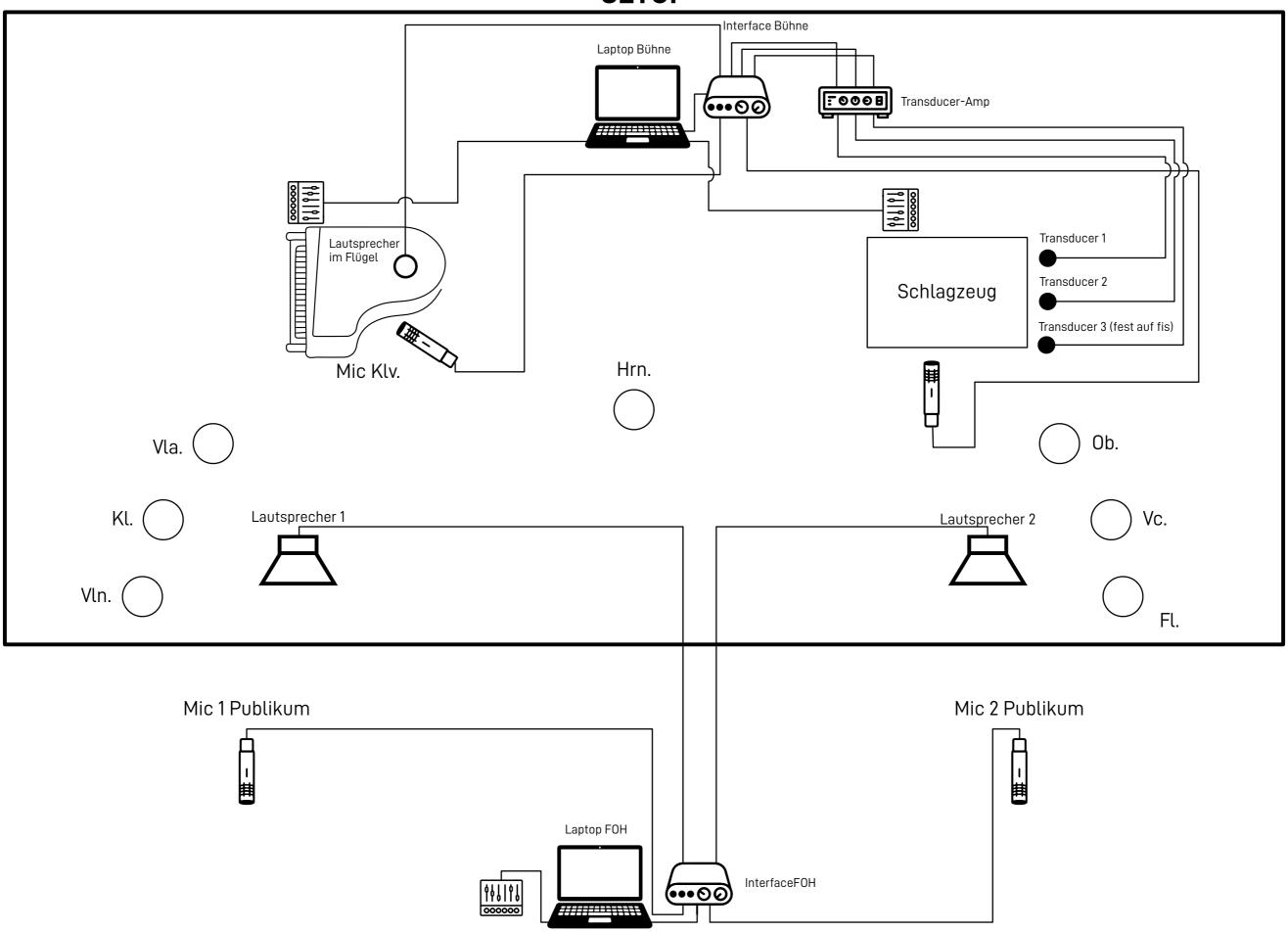
Violine Viola Violoncello

Die Partitur ist klingend notiert, oktavierenden Transpositionen inklusive.

Kleidung: casual, keine fancy Konzertkleidung.

Licht: Putzlicht/Arbeitslicht.

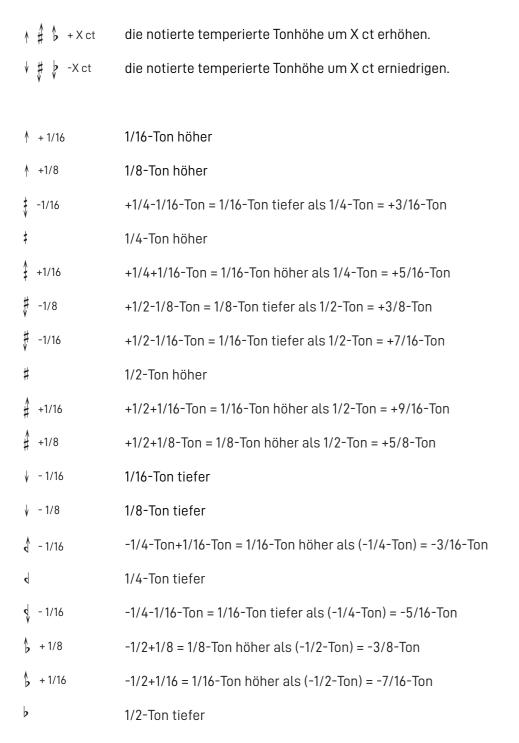
SETUP



1

Mikrochromatik

Im Stück werden verschiedene Ebenen der Mikrochromatik verwendet: Cent-Ebene, 1/16-Ton-Ebene, 1/8-Ton-Ebene, 1/4-Ton-Ebene und 1/2-Ton-Ebene.



Fermaten

kurz (1-2")

lang (3-5")

Artikulation



ein leichtes Akzent, auch bei gehaltenem Ton, den Text lesend, immer wenn "They are dead" gelesen wird. An dieser Stelle beginnt das Dialog von vorne (s. unten).

Transposition in den Stimmen

Bassklarinette im Bassschlüssel klingt ein große Sekunde tiefer als notiert. Horn klingt immer eine Quinte tiefer als notiert.

Glockenspiel klingt zwei Oktaven höher als notiert.

Tech Rider - Überblick

- 2 Lautsprecher auf der Bühen, auf dem Fussboden
- 1 Kondensatormikrofon für Klv
- 1 Kondensatormikrofon für die Plattenglocke fis (klein)
- 1 Studio-Monitor (z. B. Genelec 8020D)
- 3 Transducer für Schlagzeug
- 3-Kanal verstärker für die Transducer
- 1x Interface Bühne
- 1x Interface FOH
- Laptop Bühne
- Laptop FOH
- 2 MIDI-Controller für Klavier und Schlagzeug
- Mikrofonständer
- 7 Smartphones
- Kabel

3

Teile RV1/HV1, RV2/HV2 etc.

Zeit

Die Dauer eines Tons wird durch das stumme lesen eines Textabschnittes bestimmt. Ein Ton dauert so lange, wie der*die Musiker*in fürs Lesen des entsprechenden Textabschnittes mit normaler Geschwindigkeit braucht.

In diesen Teilen müssen die Akkorde bzw. Unisoni im Ensemble möglichst zusammen begonnen werden, sie dauern aber jeweils unterschiedlich, da die Musiker*innen verschiedene Zeit zum Lesen des jeweiligen Textabschnittes brauchen.

Bei lascia-vibrare-Klängen ist diese Zeit die Zeit zwischen den Anschlägen (Klavier, Schlagzeug).

Bei langen Töner

Bläser: Zirkularatem, wenn möglich, wenn nicht – neu ansetzen, möglichst unmerkbar.

Streicher: Bogenwechsel möglichst unmerkbar.

Tonhöhen

Insbesondere in den Teilen, in denen die Mikrochromatik auf Ct-Ebene notiert ist, handelt es sich nicht um präzises Treffen dieser Tonhöhen, sondern eher um das Zusammenspielen, um das Suchen der Unisoni mit den anderen Musiker*innen.

In Solchen Fällen ist es extra angegeben, mit welchen Instrumenten ein jeweiliges Instrument ein Unisono bilden soll (z. B. "+Vla"). Falls keine solche Angabe da steht, spielt der*die Musiker*in die Tonhöhe im Ensemble alleine.

Die Tonhöhen zwischen den Fermaten – non legato.

Teile RP1/HP1, RP2/HP2 etc.

Die Dauer dieser Abschnitte ist in Dezimalbrüchen der Dauer des Zuspiels am Ende des Stückes (s. unten) angegeben. Das Zuspiel dauert ungefähr 1 Minute. Auch hier handelt es sich nicht um präzises Treffen dieser absoluten Dauer, sonden um subjektives Erleben der Zeit.

Die Klänge, die als synchron notiert sind, müssen synchron gespielt werden. Die Zeitabstände zwischen den nichtsynchronen Klängen/Klangobjekten bestimmen die Musiker*innen. Jedoch sind diese Abschnitte in space notation notiert und die Zeitproportionen müssen berücksichtigt werden.

Streicher

Obertonnummer.

Neben der traditionellen Notation der künstlichen Flageoletts wird folgende Notation verwendet. Dabei wird zusätzlich das Klangergebnis mit der oberen Note notiert, mit der Angabe der



Klavier

Technik

- 1Studio-Monitorlautsprecher
- 1 Kondensatormikrofon
- 1 MIDI-Controller

Im Inneren des Flügel befindet sich ein mittelgroßer Studio-Monitor (z. B. Genelec 8020D). Der Lautsprecher muss so platziert werden, so dass er mit der Membran auf einem Resonanzloch des Gussrahmens ausgerichtet ist, der Monitor "liegt" auf dem Membran ins Resonanzloch zeigend.

Der Flügel ist außerdem mit einem Kondensatormikrofon mikrofoniert.

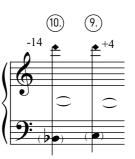
Der*die Pianistin hat einen MIDI-Controller, anhand dessen sie oder er die Pegel des Mikros und des Lautsrechers kontrollieren kann.

Teil RP4

Im Teil RP4 wird über den Lautsprecher im Klavier ein Zuspiel widergegeben, dessen Lautstärke am Ende des Teils bin ins Extreme erhöht wird, so das im Inneren des Flügels Resonanzen entsstehen (mit gedrucktem Pedal).

Notation

Bei Notation von Flageolett-Tönen wird mit der unteren Note die Saite notiert, auf der der Flageolett-Ton auszuführen ist, die obere Note ist das Klangergebnis. Zusätzlich wird auch die Obertonnummer im Kreis angegeben.



Die Flageolett-Töne, die gleichzeitig erklingen müssen sind folgendermaßen notiert:



Im Teil **RP10** spielt der*die Pianist*in die Flageolett-Töne in forte mit gedrucktem Pedal, fexiert das Pedal im gedrucktem Zustand und verlässt den Aufführungsraum.

Schlagzeug

Liste der Instrumente

- Gran Cassa
- Glockenspiel
- Veschiedene Schlägel
- Plattenglocken mit folgenden Tonhöhen:



Die Plattenglocken e' und g' müssen unmittelbar nebeneinander aufgehängt werden (Abstand ca. 5 mm).



die Plattenglocke beim Anschlagen dämpfen, damit sie etwas dumpfer klingt. Die Notation wird auch im Teil **HP10** für Gran Cassa verwendet.

Technik

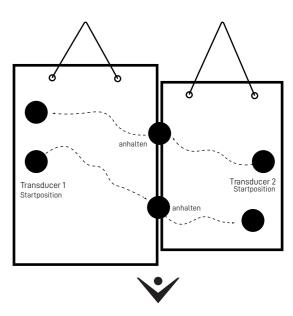
- 2 Transducer (Transducer 1 und Transducer 2, frei)
- 1 Transducer (Transducer 3) an der Plattenglocke fis (klein) befestigt (z. B. mit Tape)
- 1 Kondensatormikrofon an der Plattenglocke fis (klein)
- 1 MIDI-Controller

Teil HP4

Im Teil **HP4** werden 2 Transducer verwendet.

Der*die Schlagzeuger*in startet anhand eines MIDI-Controllers das Zuspiel, passt die Lautstärke an und platziert Transducer 1 auf die Plattenglocke e' und Transducer 2 auf die Plattenglocke g'. Im Laufe des Abschnittes **HP4** bewegt er oder sie die Transducer zu der jeweils anderen Plattenglocke, Druck variierend. Dabei sollen die Änderungen in der Klangfarbe erzielt werden.

Wenn sich die beiden Transducer genau zwischen den beiden Plattenglocken befinden und jeder Transducer 2 Plattenglocken anregt – anhalten. Danach die Bewegung fortführen. Der Weg kann beliebig gestaltet werden, bis auf den Halt in der Mitte. Eine schematische Darstellung der Aktion:



Klavier/Schlagzeug – Teile RP5 und HP5

Das Setup zwischen dem Schlagzeug und dem Klavier bildet ein Rücckopplungssystem.

Überblick über das Routing

Klv.-Mic > Schlagzeug Transducer 3 Schlgzg.-Mic > Lautsprecher im Inneren des Klavieres

Die Musiker*innen verfügen jeweils um einen MIDI-Controller, anhand dessen sie den Pegel des eigenen Mikrofons und des eigenen Lautsprechers steuern können.

Teil RP5

Die durch den*die Pianisten*in gespielten Klänge werden mit dem Klavier-Mikrofon über den an fer Plattenglocke befestigten Transducer 3 verstärkt.

Zustand der Kanäle: Klv.-Mic – offen Klv.-Lautsprecher – **zu** Schlgzg.-Mic – offen Schlgzg.-Mic – offen

Rückkopplung nicht möglich, Schleife ist durchbrochen, nur Verstärkung des Klavieres über den Transducer 3. Am Ende des Abschnittes öffnet der*die Pianist*in den eigenen Lautsprecher-Kanal, die Signal-Schleife wird geschloßen und Rückkopplung wird möglich. Der*die Pianist*in sucht nach stabilen Rückkopplungen und führt eine kurze Improvisation mit Rückkopplungen auf:

Klv.-Mic – offen Klv.-Lautsprecher – **offen** Schlgzg.-Mic – offen Schlgzg.-Mic – offen Er*sie performt nicht ganz alleine und auf die Unterstützung des*der Schlagzeugers*in angewiesen: Er*sie soll die eigenen Kanäle kontrollieren, damit Rückkopplungen entstehen können, aber stabil bleiben. Jedoch ist der*die Pianist*in der*die Primäre Musiker*in in dem Abschnitt.

Teil HP5

Im Teil HP5 wird beim Schlagzeug Transducer 3 verwendet, der an der Plattenglocke fis (klein) befestigt ist.

Die Situation ist ähnliche dem Abschnitt **RP5**, mit dem Unterschied, dass der*die führende Musiker*in hier der*die Schlagzeuger*in ist. Der*die Pianist unterstützt den*die Schlagzeuger*in am eigenen MIDI-Controller aus demselben Grund – dem der Stabilität der Rückkoplungen.

Ein anderer Unterschied besteht darin, dass der Abschnitt **HP5** mit Rückkopplungen beginnt. Die Plattenglocken werden angeschlagen, die Kanäle werden geöffnet, nach stabilen Rückkopplungen wird gesucht.

Zustand der Kanäle

Schlgzg.-Mic – offen Schlgzg.-Mic – offen Klv.-Mic – offen Klv.-Lautsprecher – offen

In der zweiten Hälfte des Abschnittes, wird die Rückkopplungs-Schleife allmählich durchbrochen, indem der*die Schlagzeuger*in das eigene Mikro runterregelt und dann anschließend den eigenen Transducer komplett ausblendet. Es bleibt nur leichte Verstärkung über den Klavier-Lautsprecher übrig.

Teil HP9 - Umbau und Fl., Ob., Kl., Hrn. spielen ins Klavier

Vor dem Abschnitt HP9 bauen der*die Flötist*in, Oboist*in, Klarinettist*in und Hornist*in auf der Bühne um.

Der Flügel muss umgedreht werden, so dass der Deckel in die Gegemnrichtung vom Publikum geöffnet ist.

Die Musiker*innen lassen ihre Instrumente an ihren Spielpositionen und führen den Umbau durch: Der Lautsprecher im Flügel und MIDI-Controller müssen entkabelt werden, das Mikrofon muss zur Seite gestellt werden.

Dann drehen die Musiker*innen den Flügel um.

Der Klavierhocker muss umgestellt werden, der*die Pianistin "zieht um".

Die Bläser holen ihre Instrumente und stellen sich hinter dem Flügel (Perspektive des Publikums).

Die Streicher bleiben sitzen.

Im Abschnitt **HP9** spielen die Bläser ins Innere des Flügels (mit gedrucktem Pedal).

Nach der Aktion bleiben sie erstmal hinter dem Flügel und spielen die darauffolgenden Teile an dieser Position.

Publikum, Abgang: Teile RP10, RV11, RP11, HV11 und HP11

Der*die Pianist*in verlässt den Aufführungsraum bereits am Ende des Abschnittes **RP10**. Der*die Schlagzeuer*in verlässt den Aufführungsraum am Ende des Abschnittes **HP10**.

Teile RV11 und HV11

Die Teile RV11 und HV11 werden im Publikum gespielt.

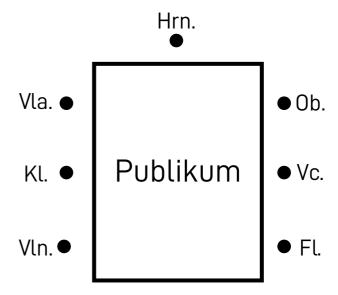
Vor dem Teil **RV11** begeben sich alle anderen Musiker*innen ins Publikum.

Die sich bisher hinter dem Flügel befindenden Bläser holen ihre Stühle und die in den folgenden Abschnitten benötigten Instrumente und gehen ins Publikum.

Die Streicher ebenso nehmen ihre Stühle und Instrumente und nehmen den Platz um das Publikum herum. Die Bewegungen müssen ganz normal ausgeführt werden, als ob man in der Probe wäre. Keine Hektik, keine "Inszenierung".

Im Zuschauer*innenraum keine Notenständer! Die beiden Abschnitte müssen auswendig gespielt werden.

Die Positionen der Musiker*innen:



Der Klang des im Zuschauer*innenraum gespielten Abschnittes **RV11** wird anhand von zwei Mikrofonen vor dem Publikum "akkumuliert" und in dem Abschnitt **RP11** als unendlicher Hall us den zwei Lautsprechern auf der Bühne wiedergegeben (vom F0H aus).

Dem Abschnitt HP11 spielen die Musiker*innen mit Echtzeit-Infinite-Reverb (gesteuert vom FOH aus).

Im letzten Abschnitt des Stückes – **HP11** – holen die Musiker*innen die Smartphones aus ihren Taschen und starten das Zuspiel, erstmal stumm, dann langsam einblendend.

Nach einer Weile wird das Zuspiel aus den Lautsprechern auf der Bühne wiedergegeben (vom FOH aus).

Das Zuspiel läuft in den Handys in der Schleife.

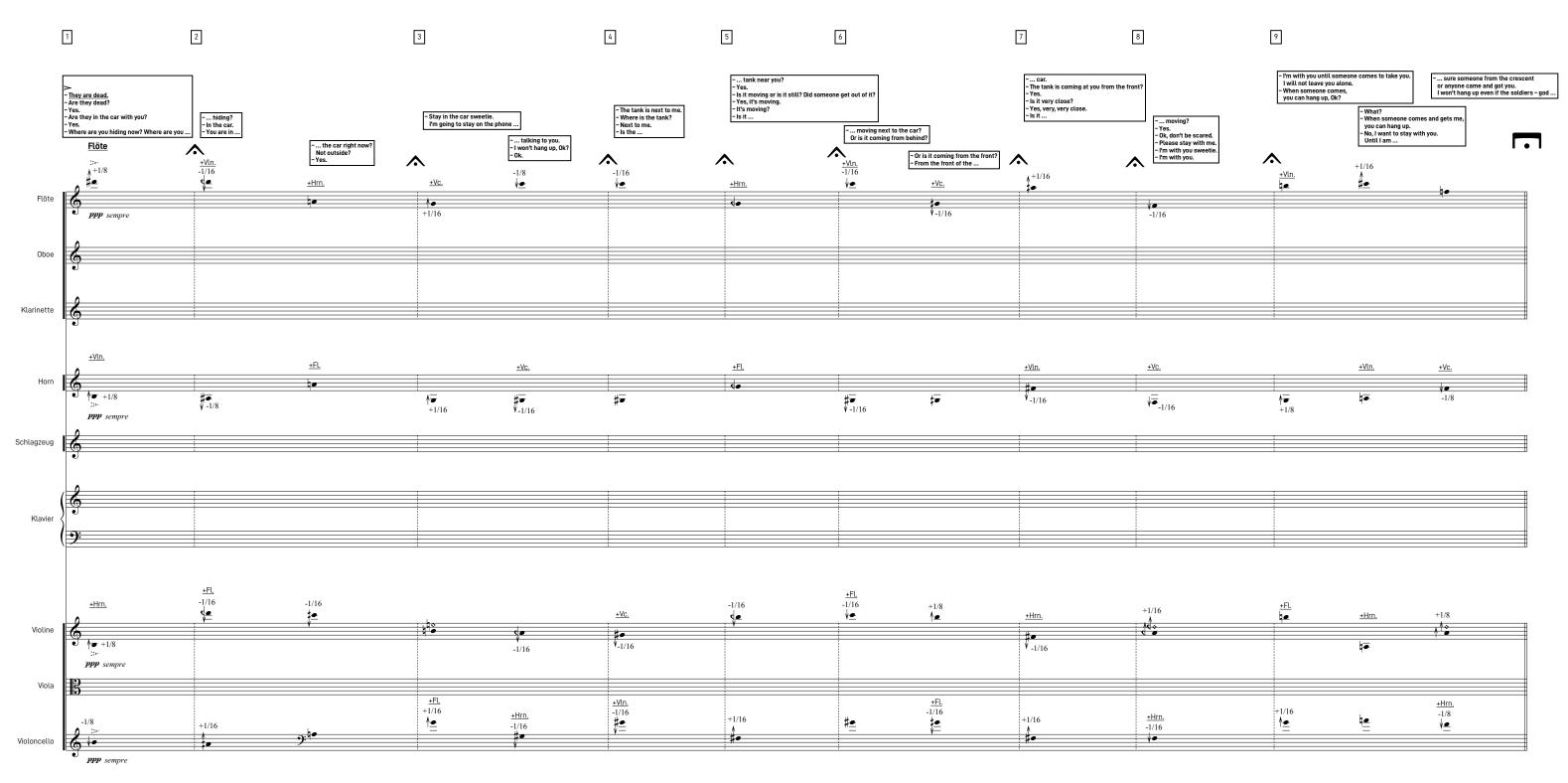
Nach einer Weile verlassen die Musiker*innen mit ihren Instrumenten und dem weiter laufenden Smartphone-Zuspiel den Aufführungsraum. **Hind Rajab** (2017/2018 – 29 January 2024) was a six-year-old Palestinian girl from the Tel al-Hawa neighbourhood in Gaza City who was killed by the Israeli military, after being the sole survivor of Israeli tank fire on the vehicle in which she had fled with six relatives.

Rajab's family were fleeing the Tel Al-Hawa neighborhood of Gaza City when an Israeli army tank shot at their vehicle, killing Rajab's aunt, uncle, and four cousins. The only other survivor at the time, Rajab's 15 year old cousin, called the Palestinian Red Crescent Society (PRCS) for emergency aid in a recorded phone call, crying and screaming that Israeli forces were shooting at them amid the sound of gunfire before going silent when she was also killed.

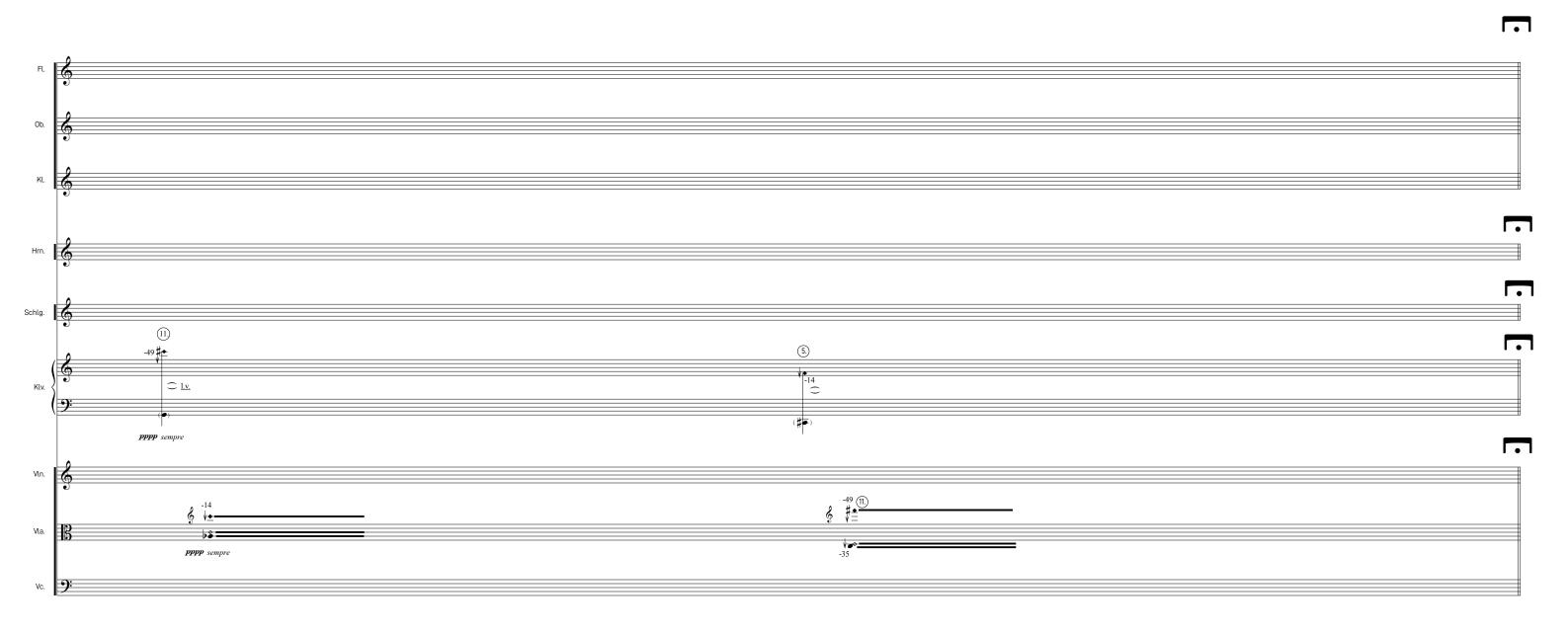
https://en.wikipedia.org/wiki/Killing_of_Hind_Rajab

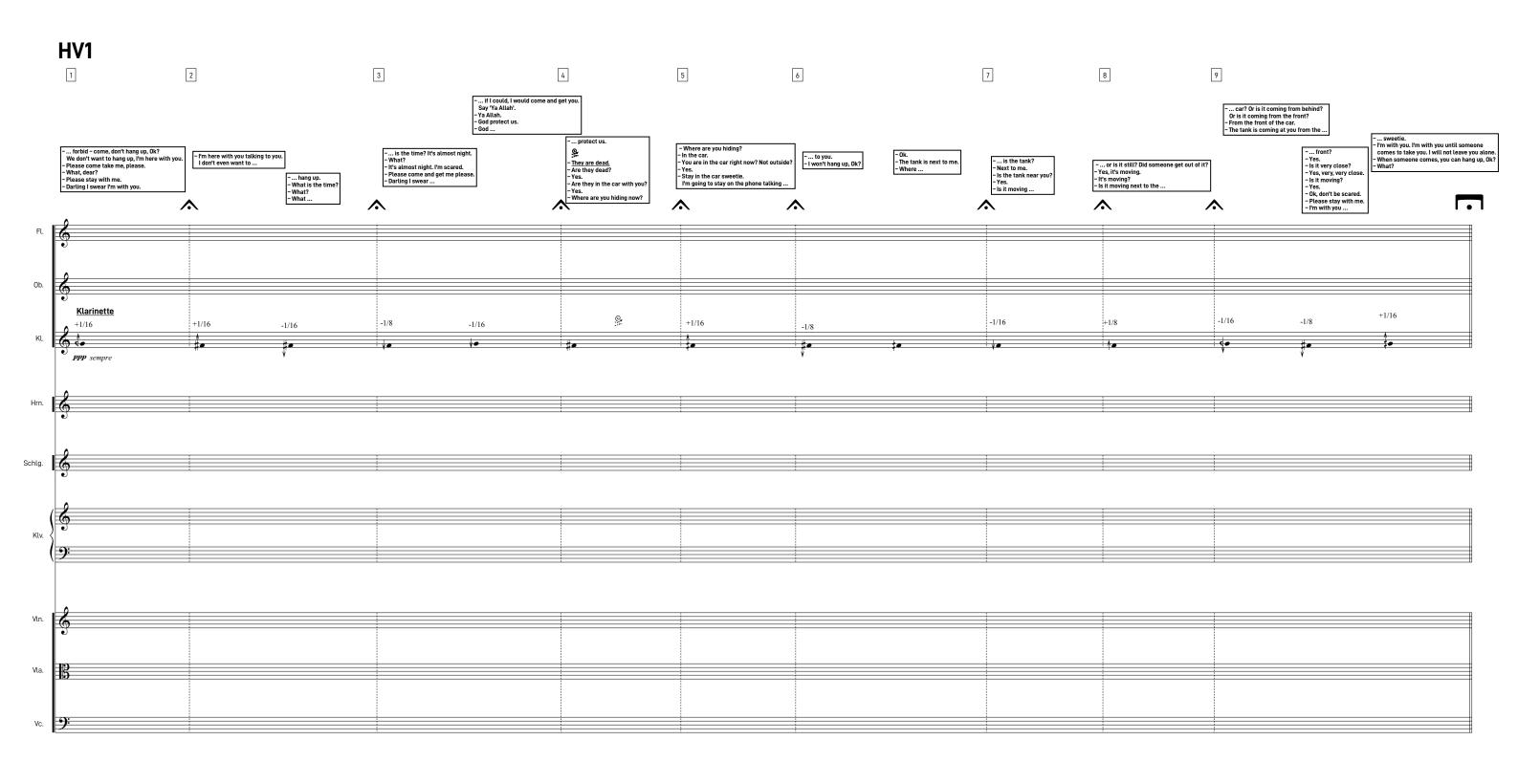
Diese Musik basiert auf einem knapp einminütigen Abschnitt aus dem Telefonat zwischen Hind Rajab und der Mitarbeiterin von Red Crecent Rana al-Faqeh. In dieser Minute rezitierte Rana al-Faqeh die Eröffnende Sura des Quran, das Mädchen wiederholte. Das Zuspiel am Ende von *Echo Chamber* ist die Aufnahme dieses Teils des Telefonats.

Die Dialogauschnitte, die die Dauer der Töne bestimmen, stammen aus einem anderen Teil dieses dreistündigen Telefonats.

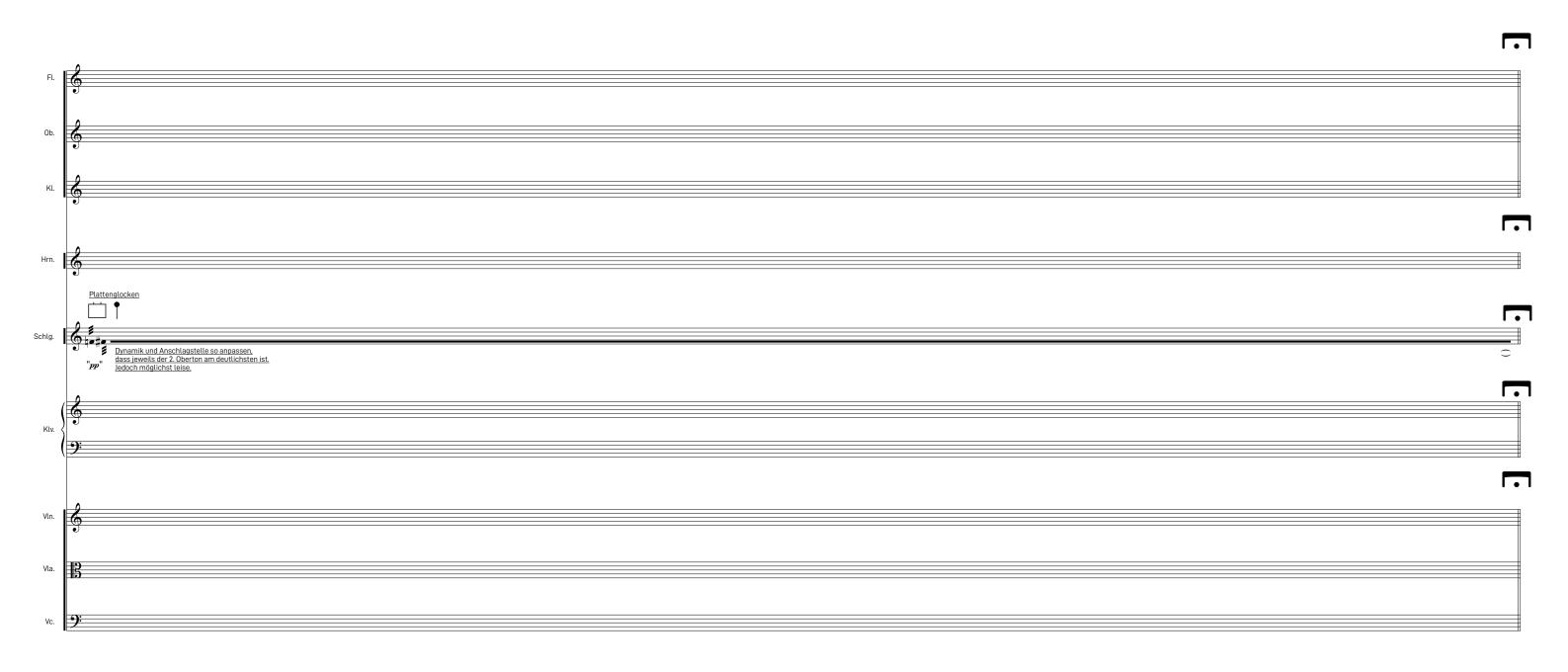


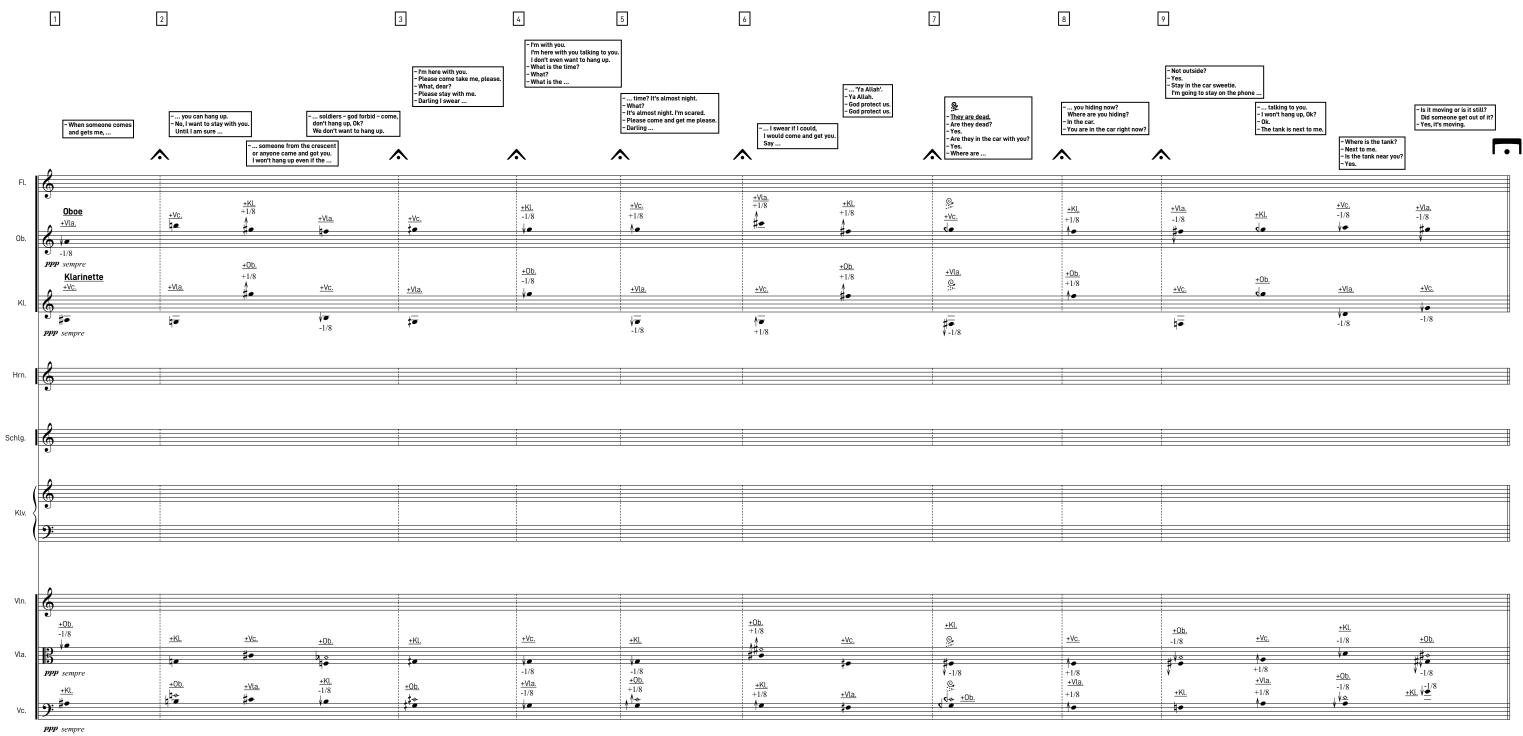
RP1 0.54



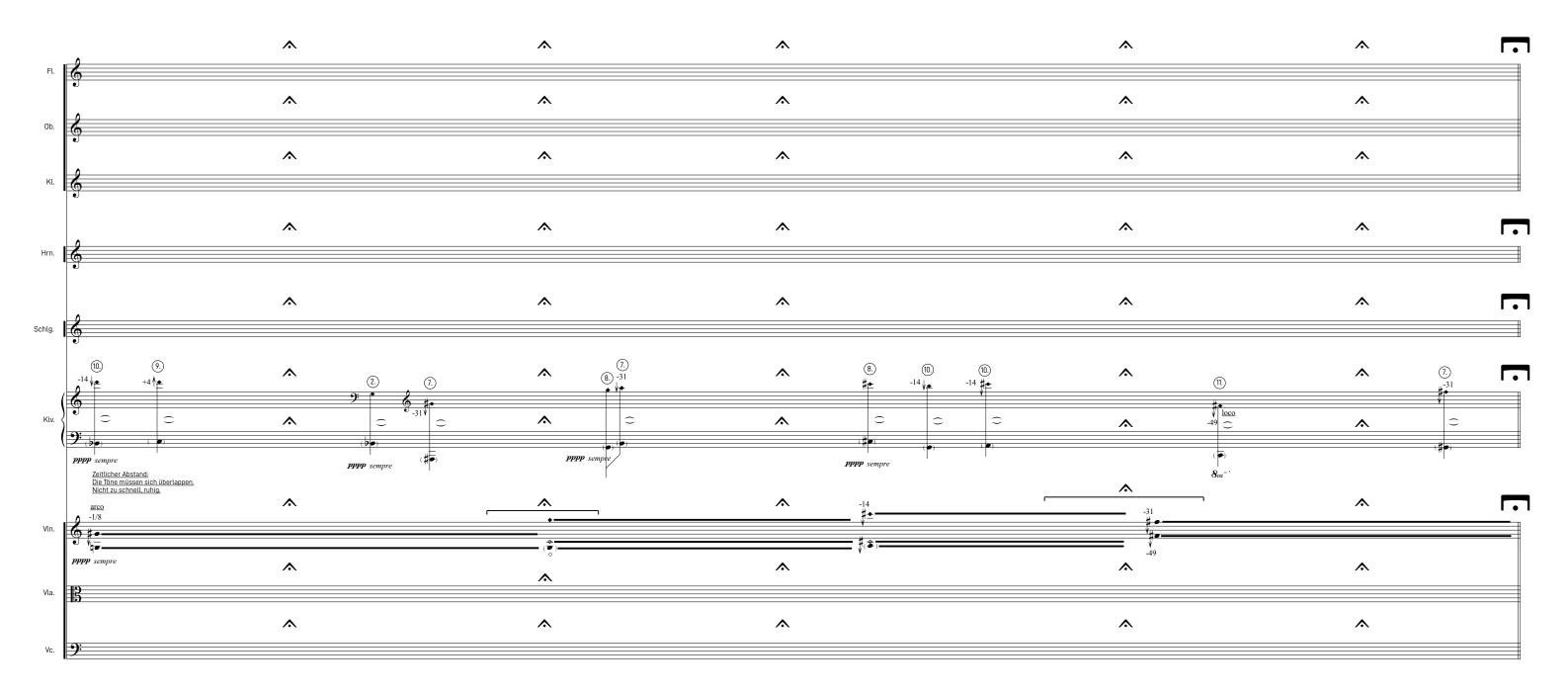


HP1 0.48

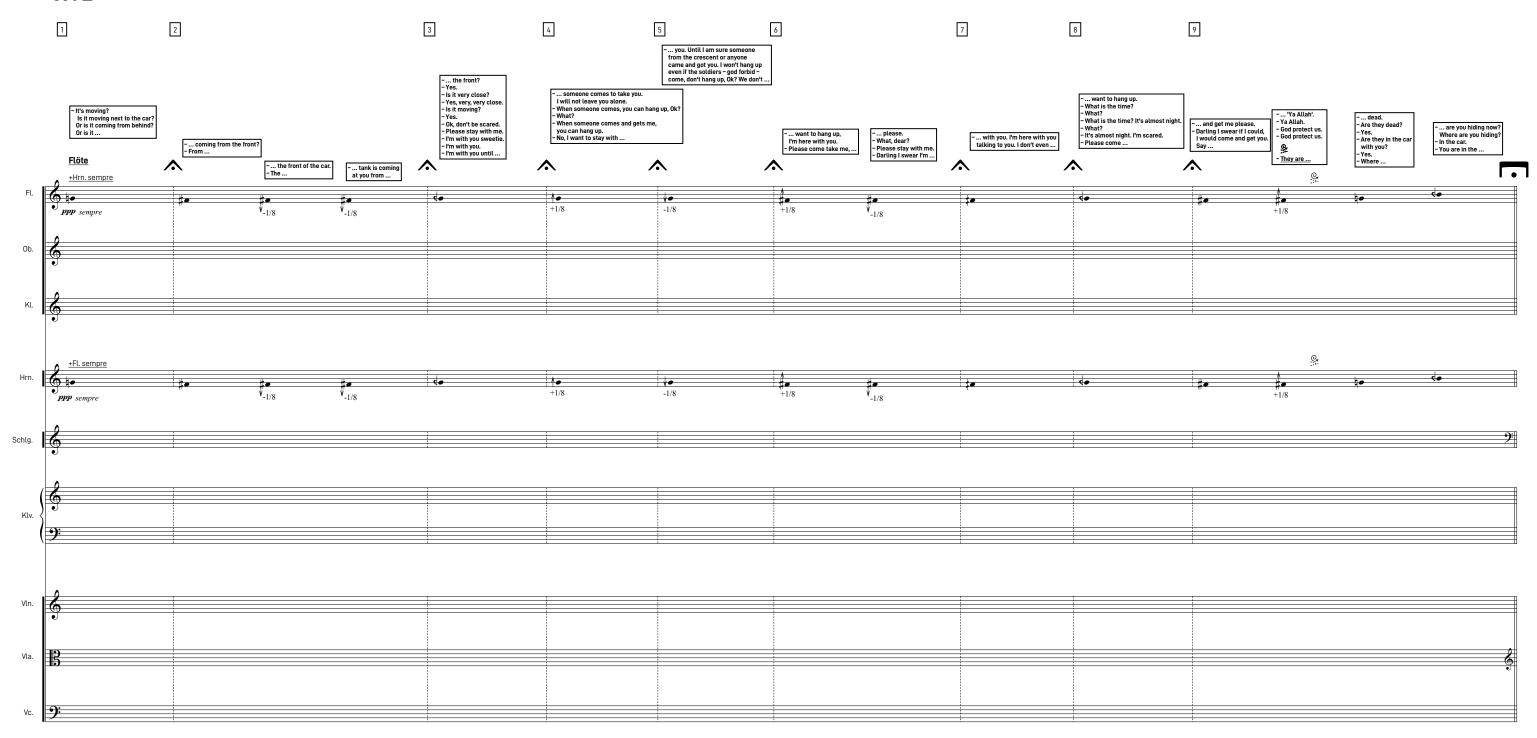




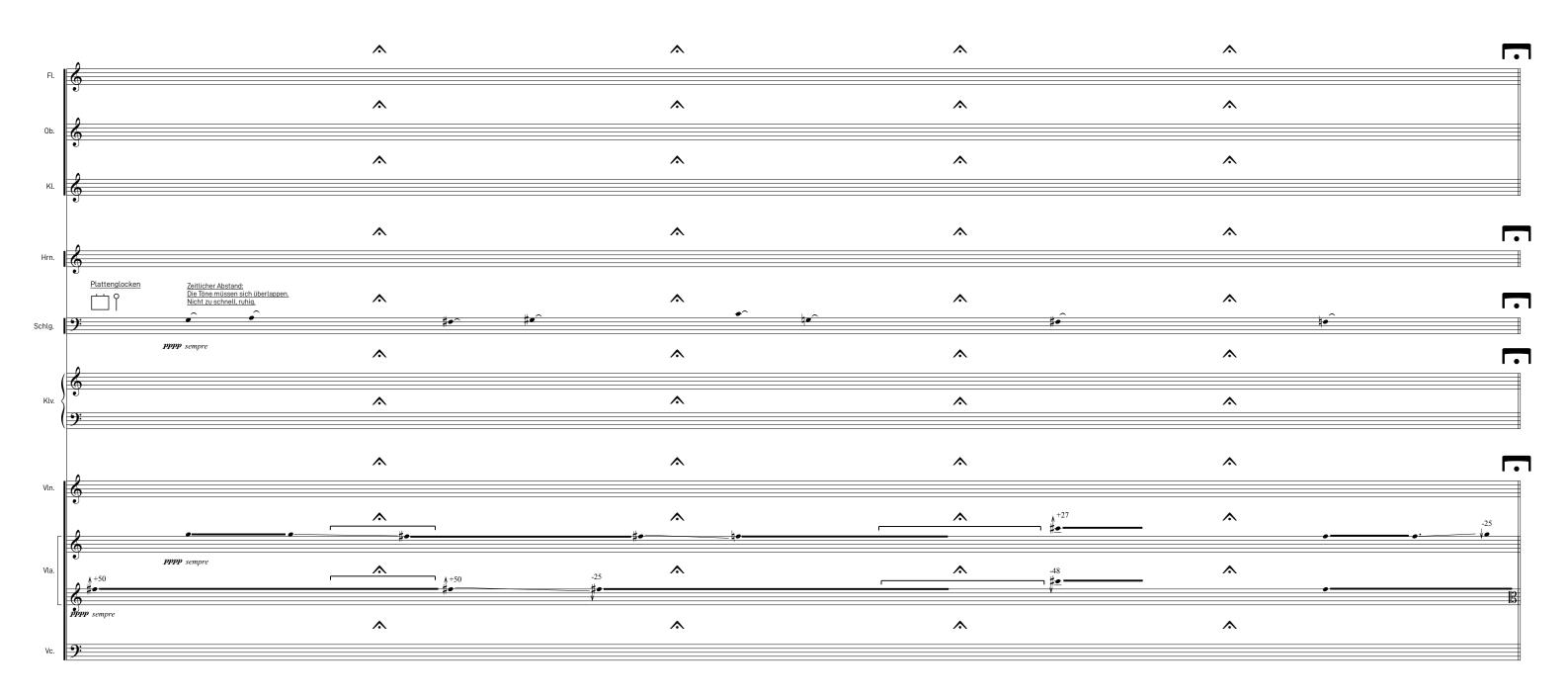
RP2 0.56

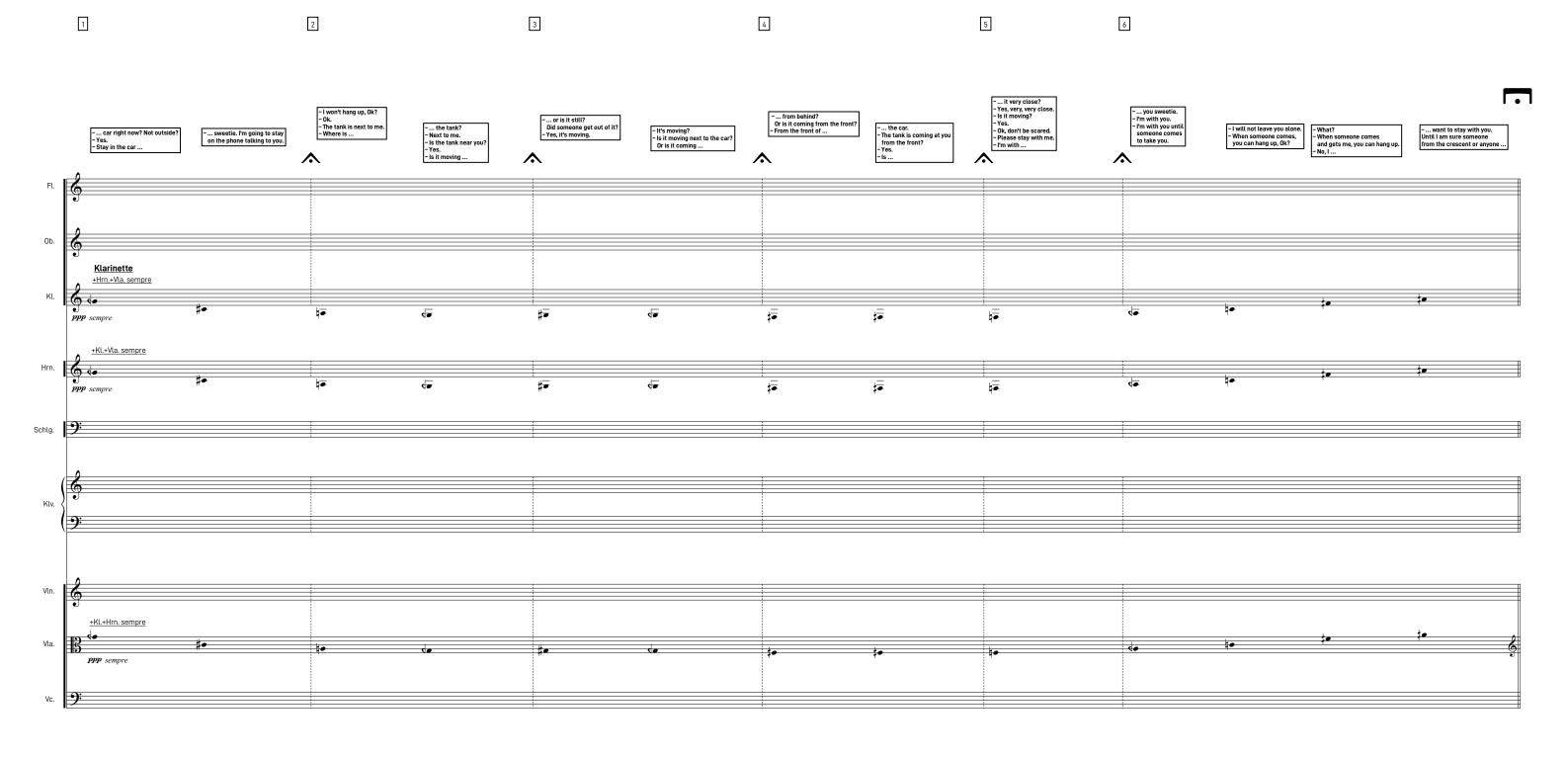


HV2

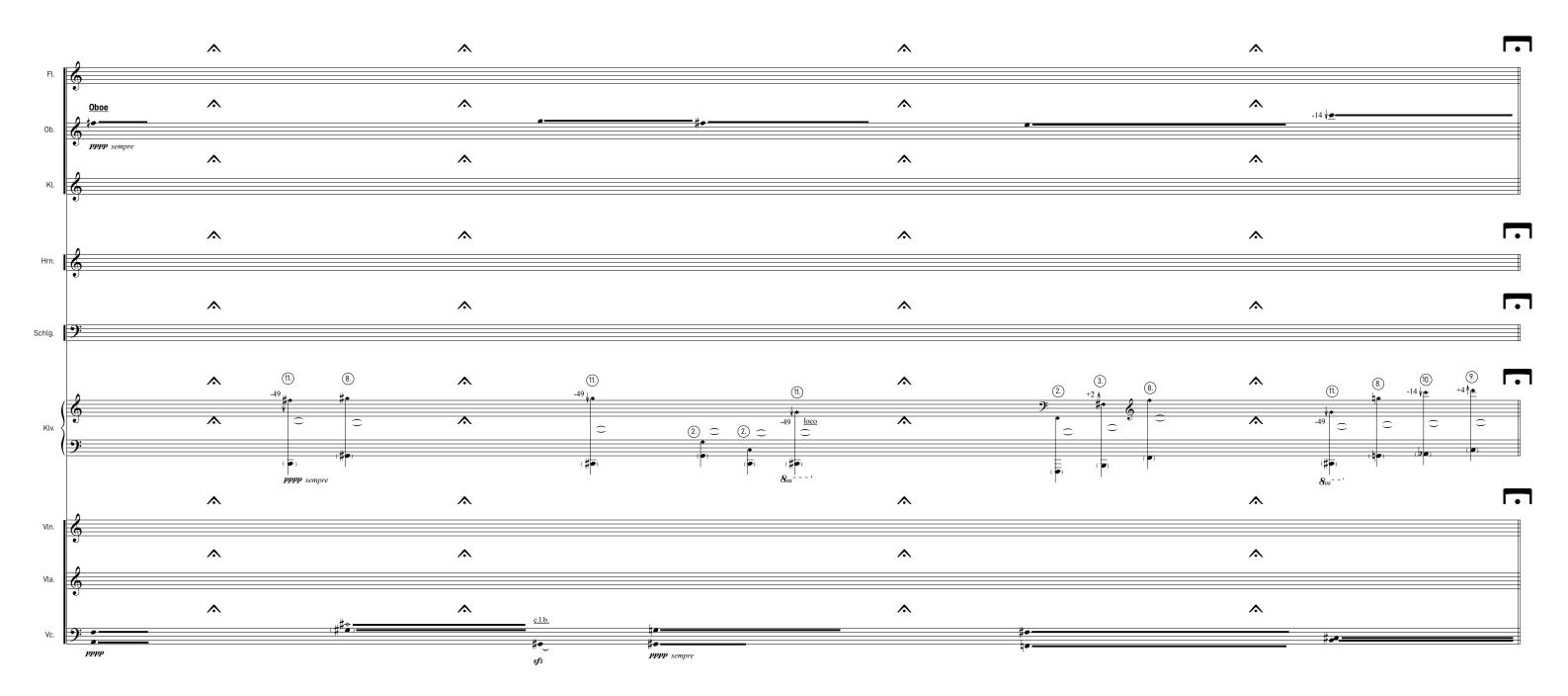


HP2 0.85

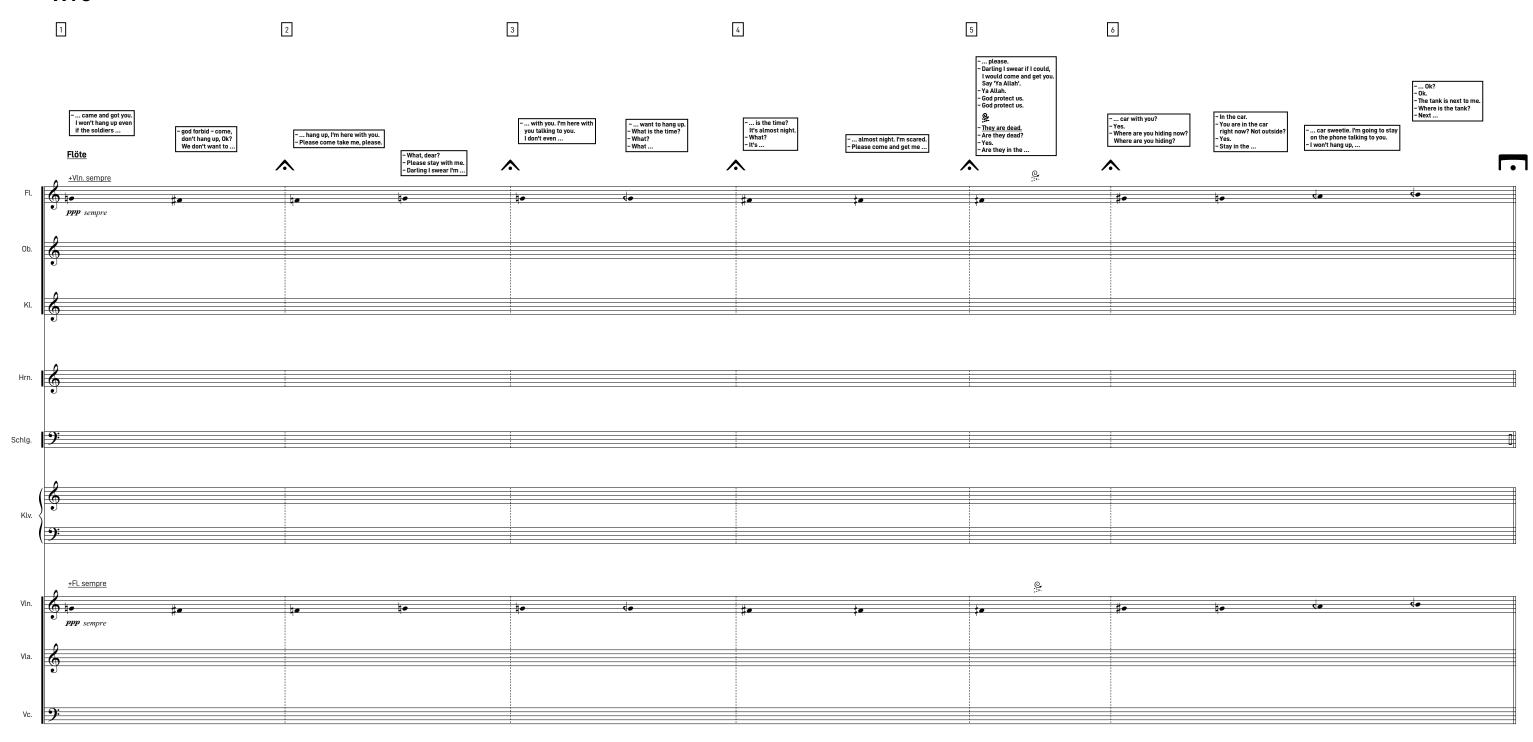




RP3 0.53



HV3

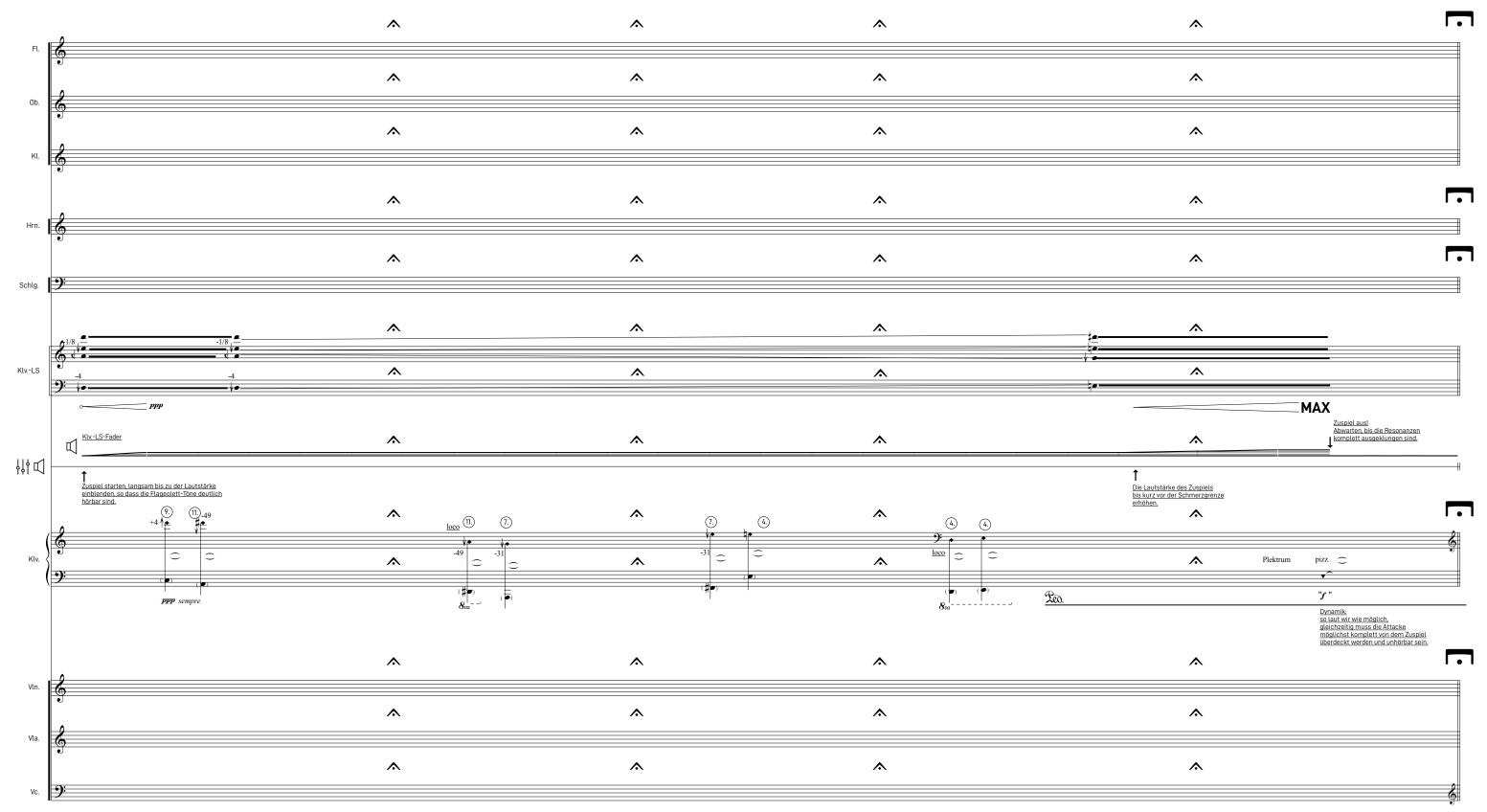


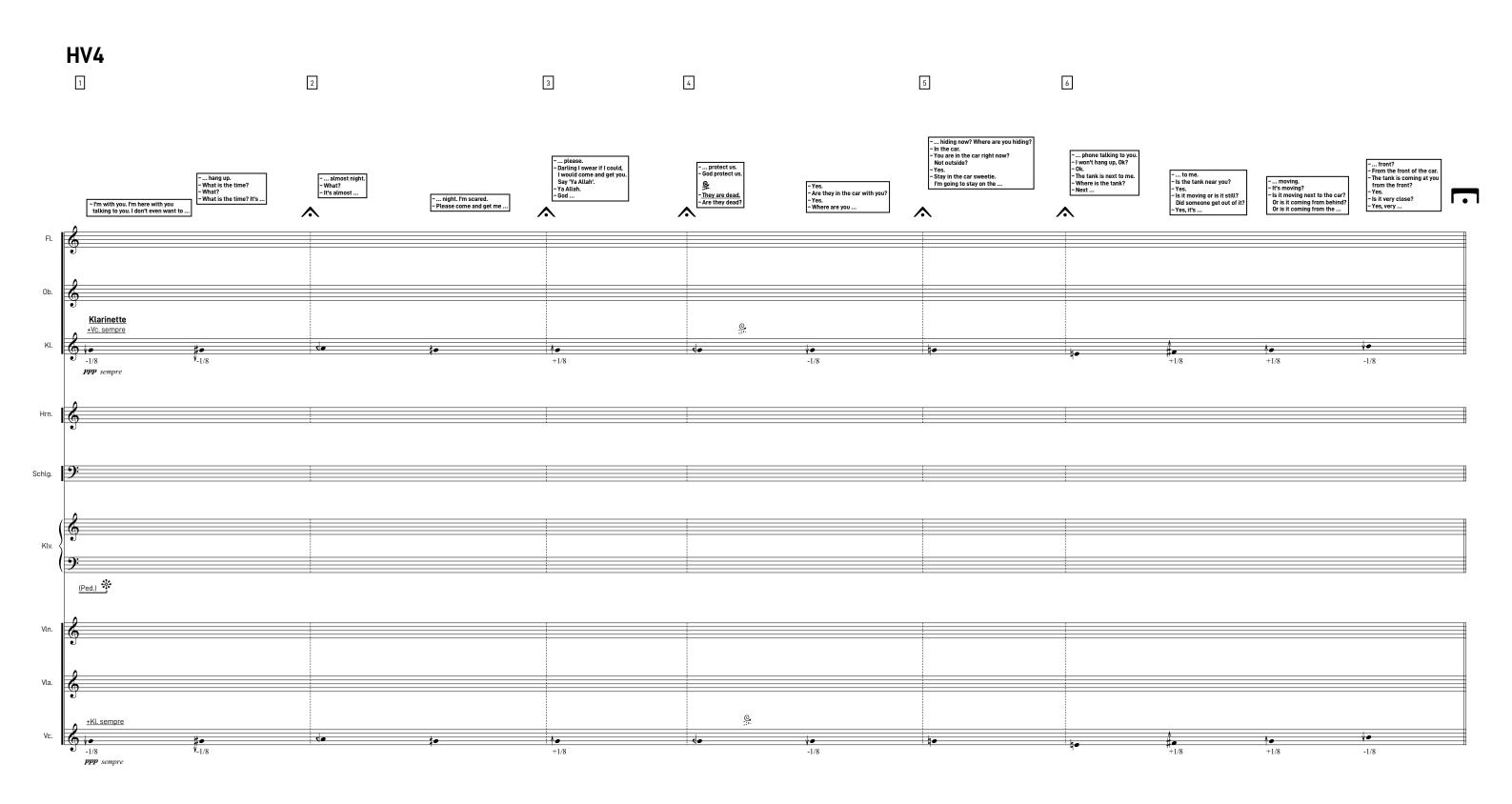
HP3 1.57



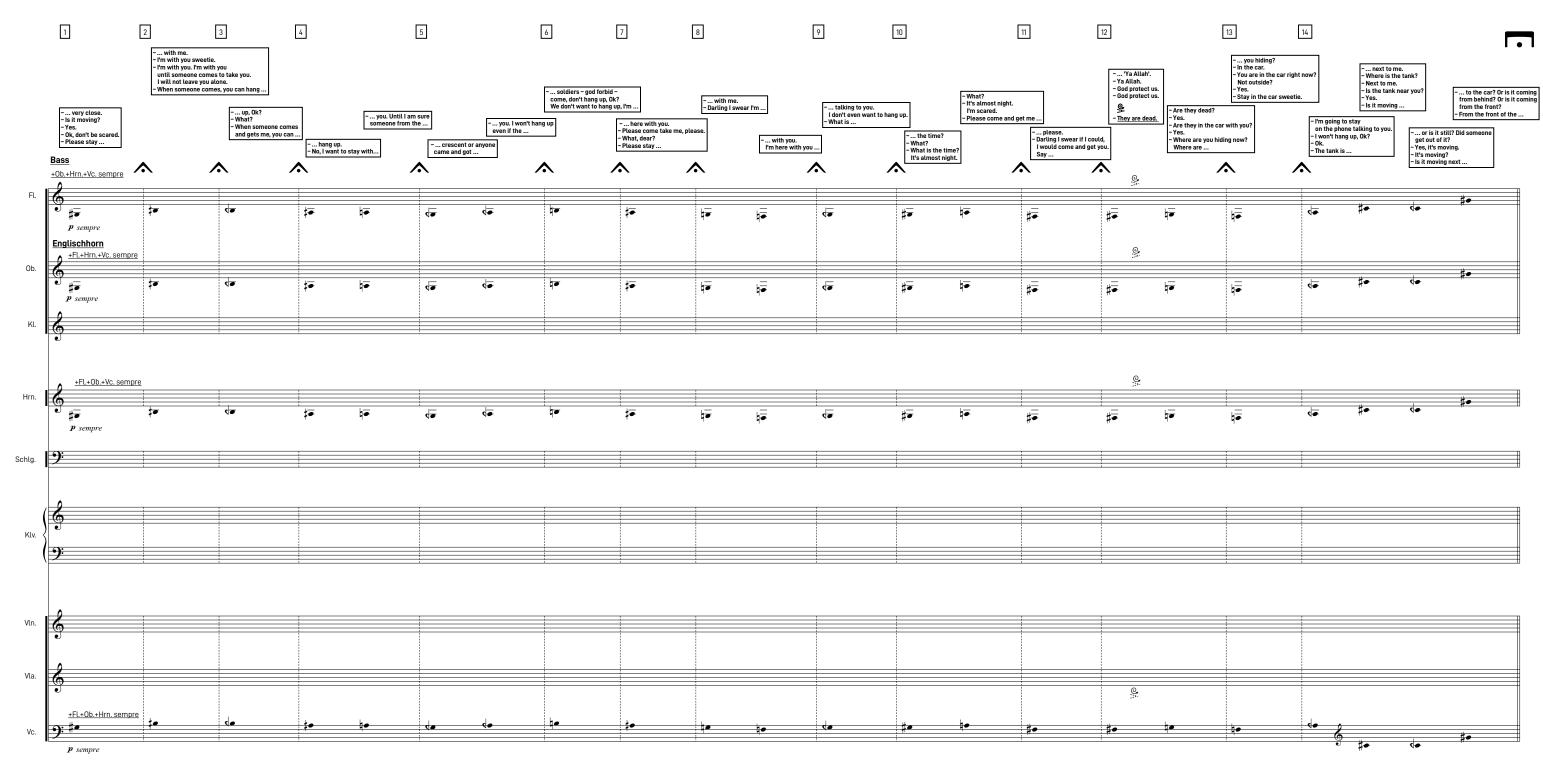
RV4 1 3 4 5 6 2 -... I want to stay with you.
Until I am sure someone from
the crescent or anyone came
and got you. I won't ... -... up, I'm here with you.
- Please come take me, please
- What, dear?
- Please stay with me.
- Darling I swear ... -... the front of the car.
- The tank is coming at you from the front?
- Yes.
- Is it very close?
- Yes, very, very close.
- Is it ... -... moving next to the car? Or is it coming from ... - ... to me.
- Is the tank near you?
- Yes.
- Is it moving or is it still? - Did someone get out of it? - Yes, it's moving. - It's moving? - Is it ... - ... close.
- Is it moving?
- Yes.
- Ok, don't be ... - ... scared. - Please stay with me. - I'm with you sweetie. -... behind? Or is it coming from the front -From ... <u>+Vln.</u> -1/8 ↓<u>•</u> <u>+Vln.</u> -1/8 #<u>•</u> +Vln. -1/8 _____ <u>+Vln.</u> -1/8 #<u>•</u> V = <u>Piccolo</u> \wedge **^** <u>+Vln.</u> #<u>•</u> ∷ <u>+Vla.</u> +Vla. -1/8 <u>+0b.</u> -1/8 +0b. <u>+0b.</u> **•** 1€ <u>Oboe</u> +Vln. +1/8 +Fl. -1/8 <u>+Vla.</u> +1/8 <u>+Vla.</u> -1/8 +1/8 **↑**• <u>+Fl.</u> <u>+Vln.</u> +Vla. +Vla. **1** +1/8 +Vla. +Vla. ļ-#= Schlg. Klv. <u>+0b.</u> +1/8 **↑**<u>•</u> <u>+Fl.</u> -1/8 <u>+Fl.</u> -1/8 +Fl. -1/8 <u>+Fl.</u> -1/8 <u>+Fl.</u> <u>+0b.</u> +Hrn. +Hrn. +1/8 V * -1/8 <u>+0b.</u> +1/8 <u>+Hrn.</u> +1/8 <u>+0b.</u> <u>+Fl.</u> <u>+Fl.</u> <u>+0b.</u> <u>+0b.</u> +Hrn. <u>+Hrn.</u> <u>+0b.</u> -1/8 ##* ‡[‡] **1**

RP4 0.43

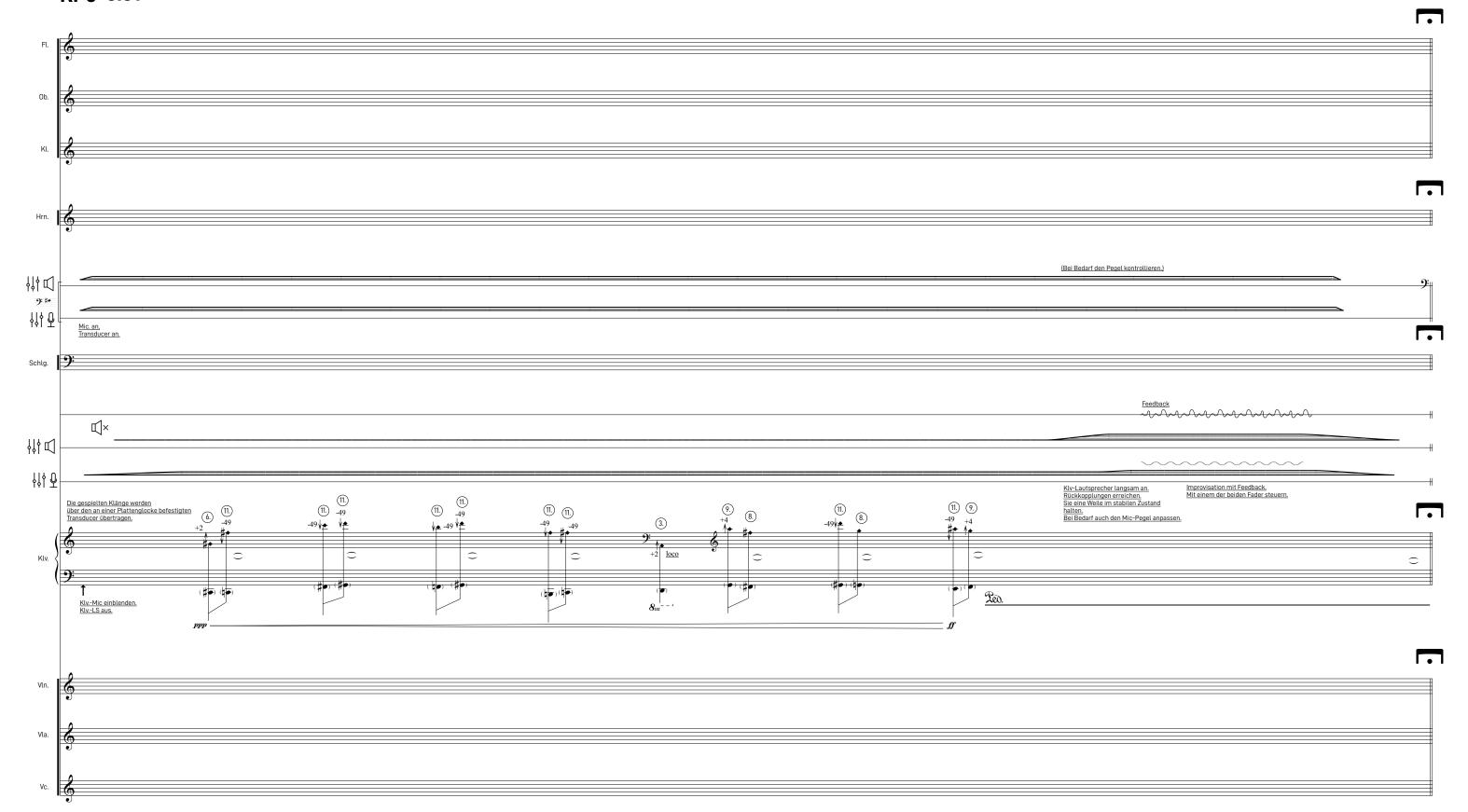




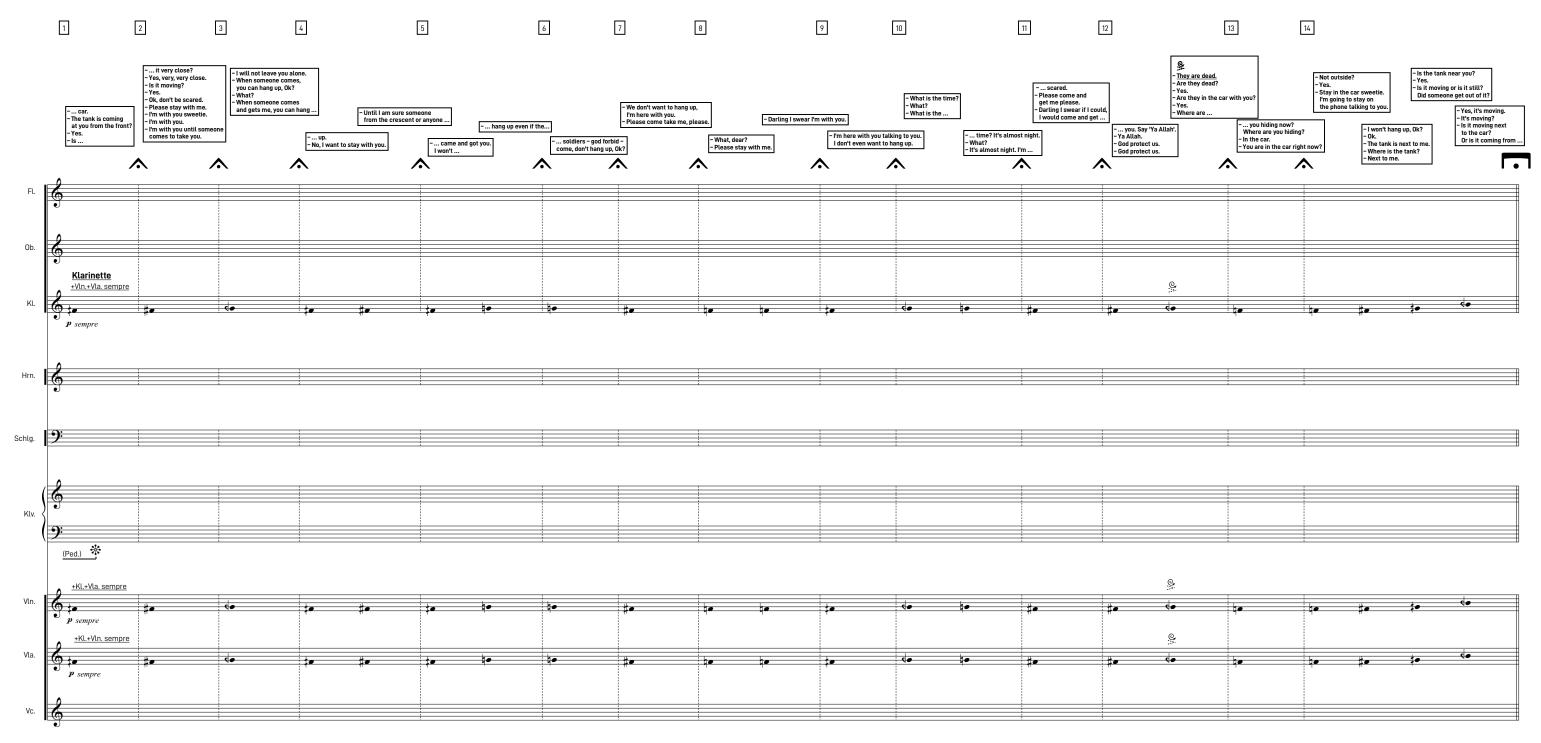
HP4 1.04 \wedge \wedge Ob. \wedge \wedge \wedge Transducer 2 \wedge \wedge Transducer 1 ^ \wedge **↓**↓| □ Das Zuspiel starten.
Fader kompett unten.
Das zuspiel läuft stumm. \wedge Die Plattenglocken e' und g' müssen sehr nah nebeneinanderaufgehängt werden. Ca. 5 mm Abstand. 9: Schlg. Genau zwischen den Plattenglocken anhalten, so dass jeder Transducer die beiden Platten anregt. Die Transducer langsam den Druck reduzierend von den Plattenglocken trennen. Zwischenzustände im Klang exponieren. I Transducer 2 auf die Plattenglocke g' platzieren. Die Transducer auf der Oberfläche der Plattenglocken jeweils zu der anderen Plattenglocke bewegen. Den Weg frei wählen. Eventuell Druck ändern. Klangfarbe veriierend. Transducer 1 auf die Plattenglocke e' platzieren und die Lautstärke erhöhen. Anschließend die Transducer ablegen und das Zuspiel komplett ausblenden. \wedge \wedge \wedge \wedge Vla. **^**

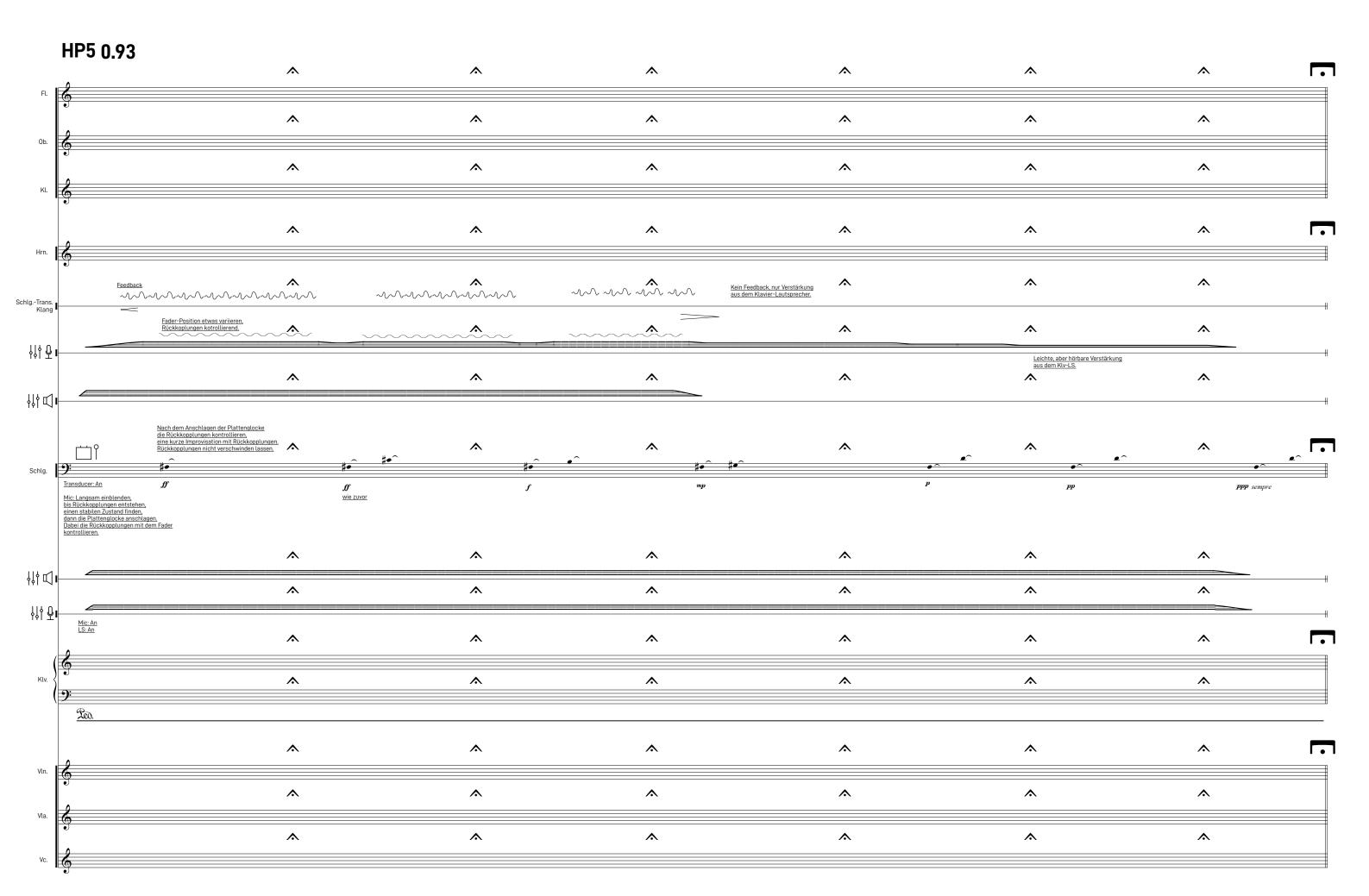


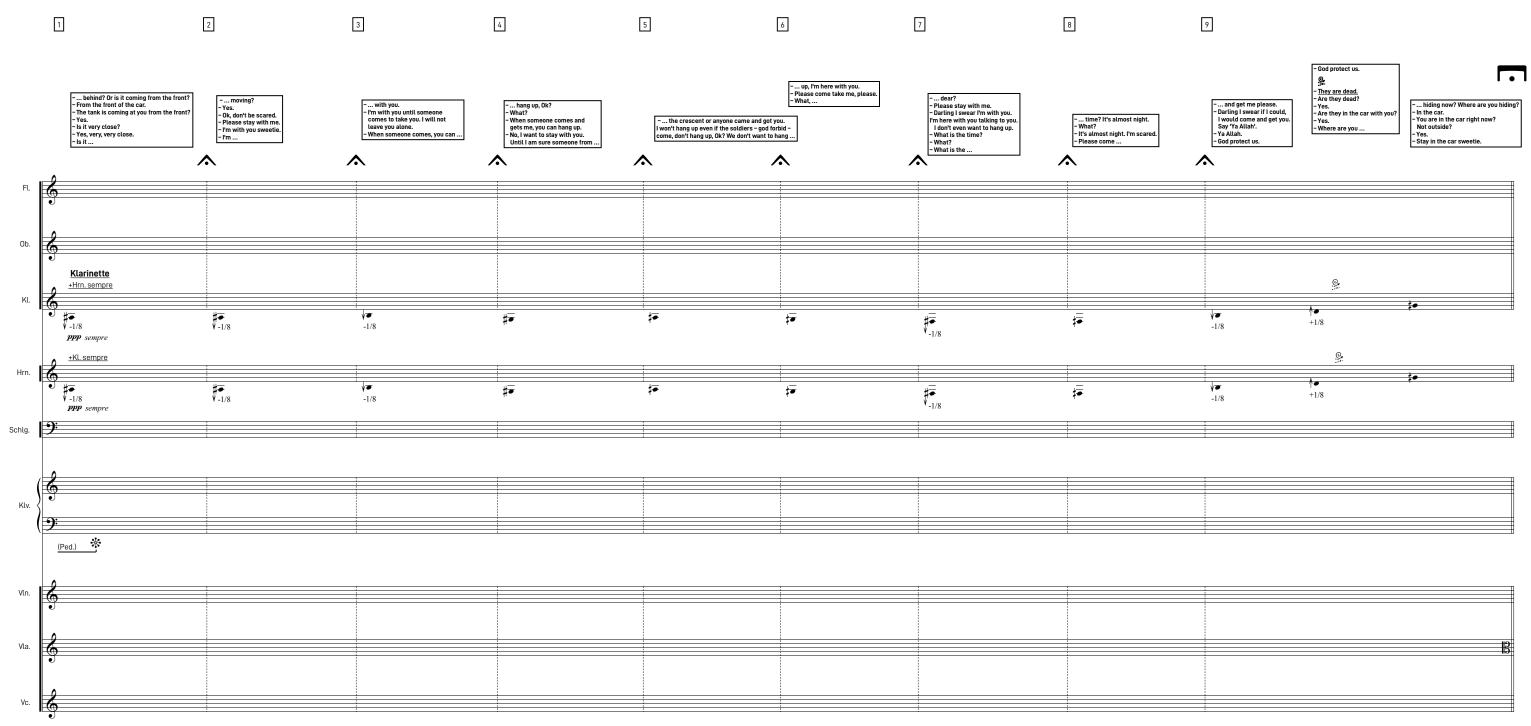
RP5 0.51



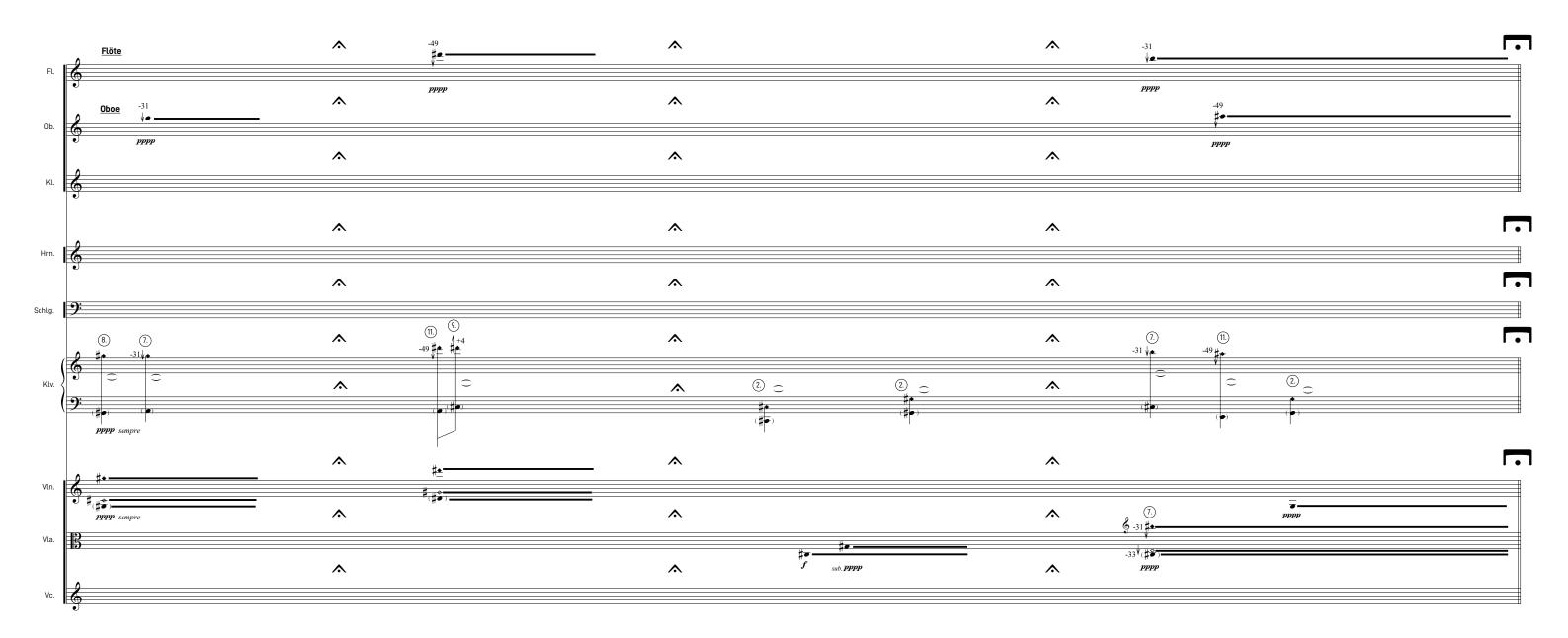




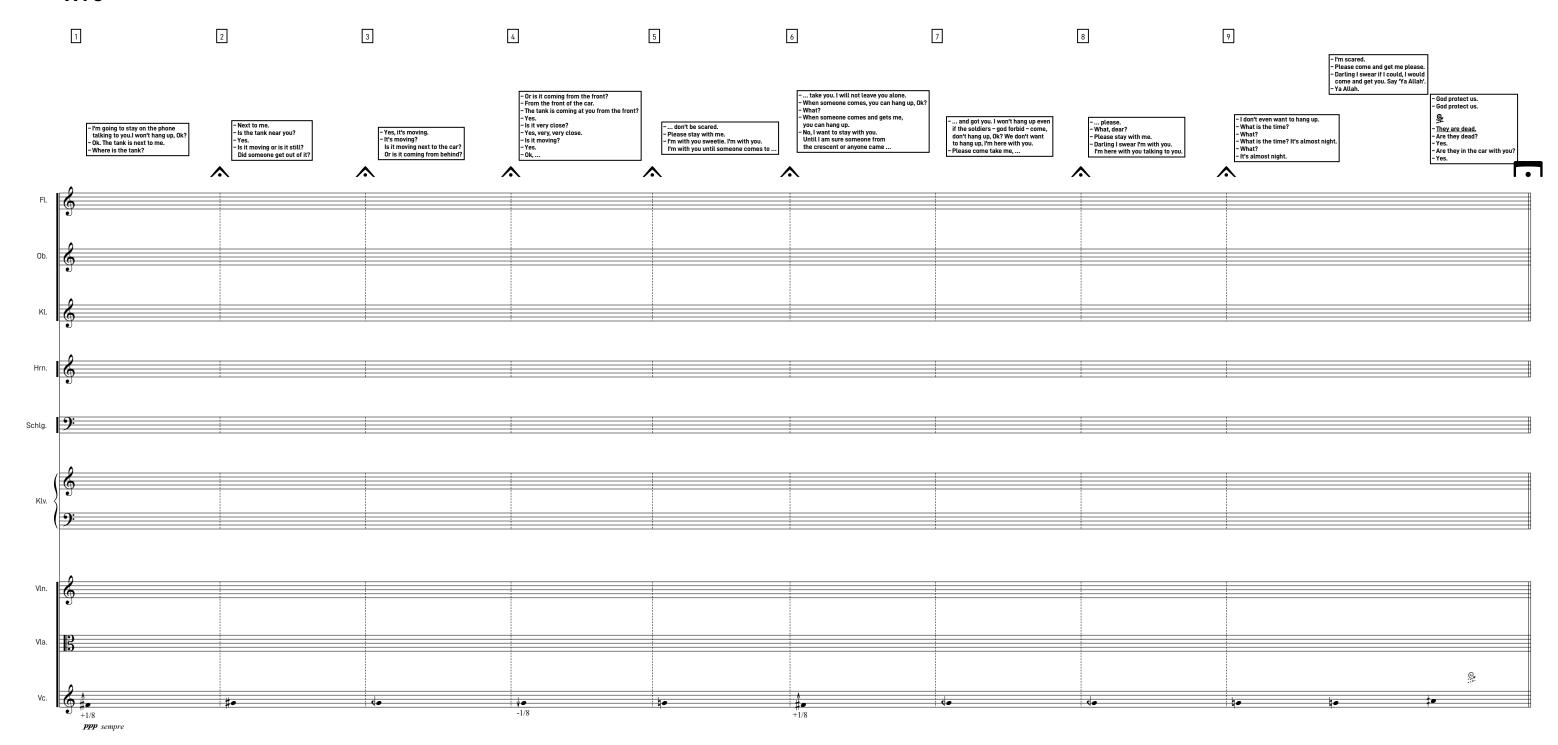




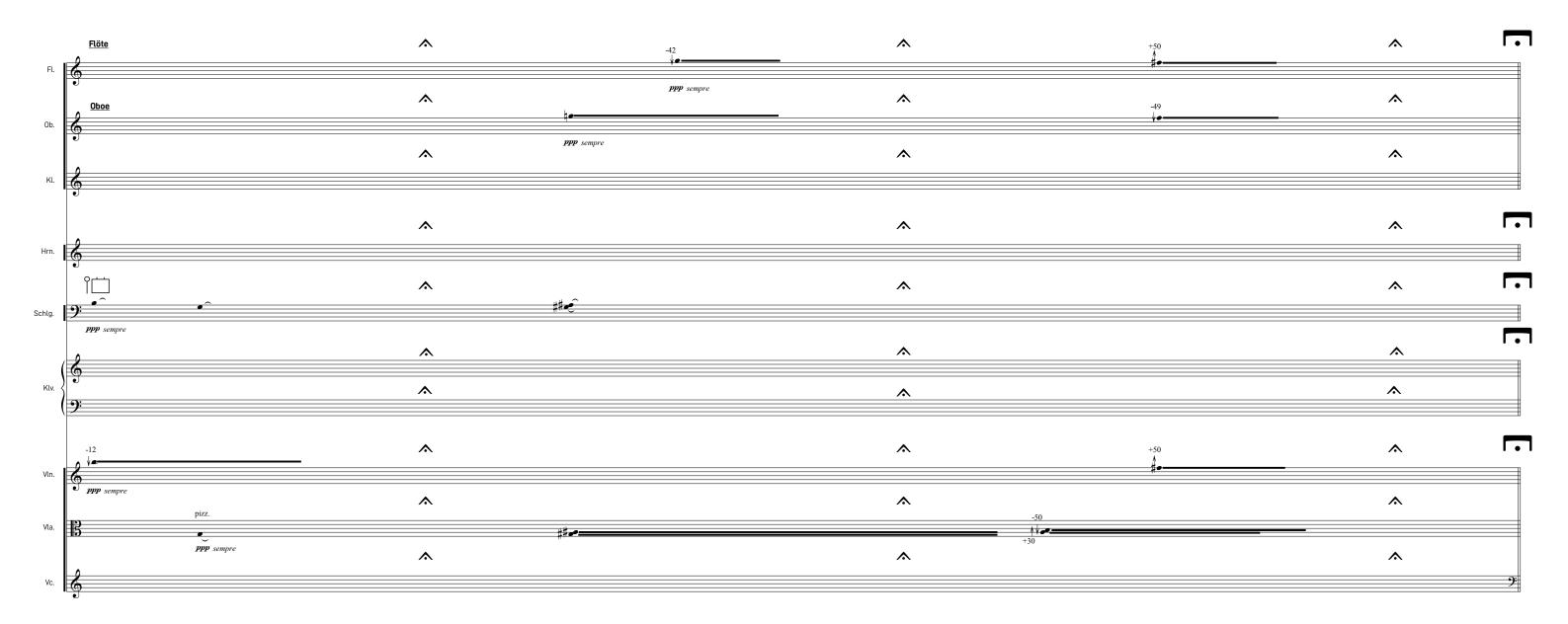
RP6 0.56

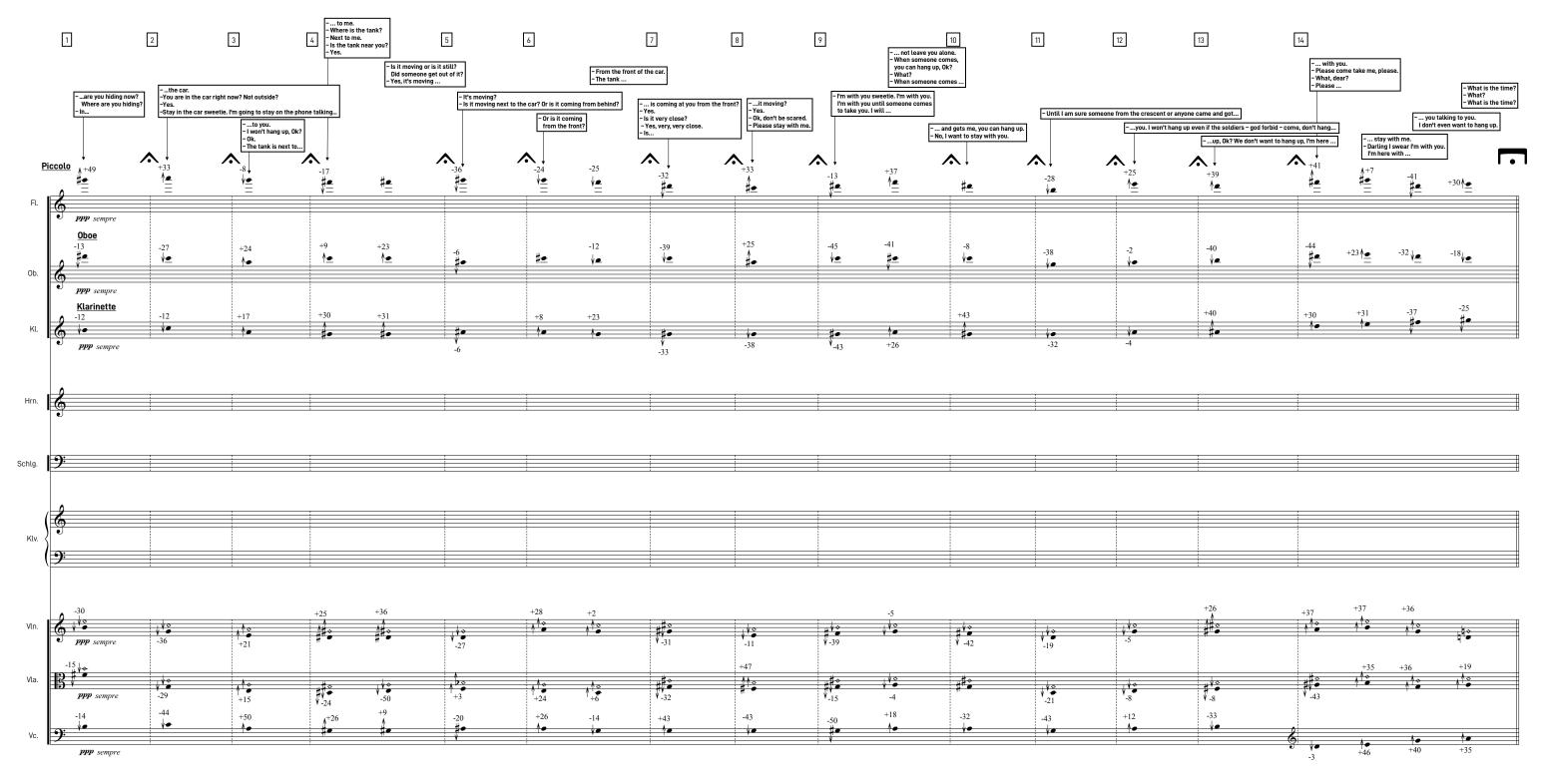


HV6

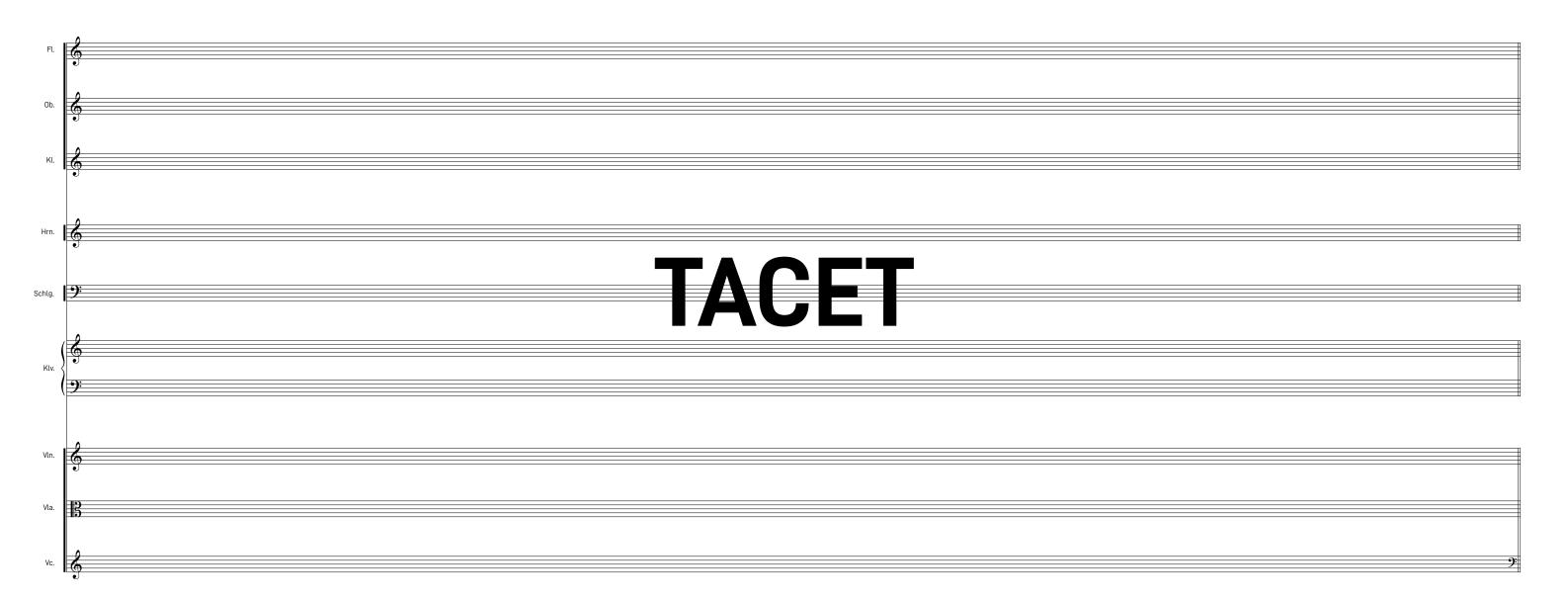


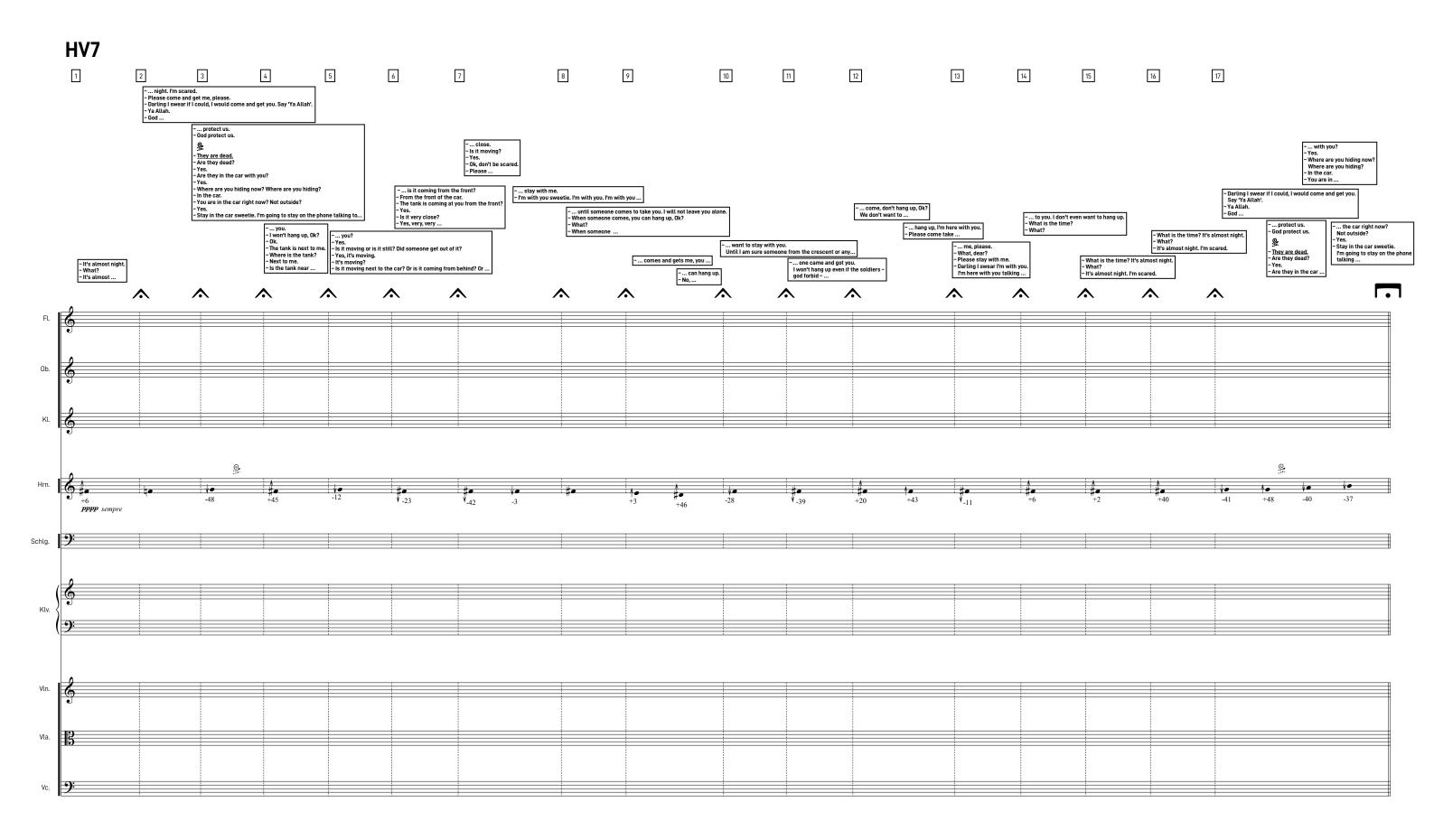
HP6 0.38



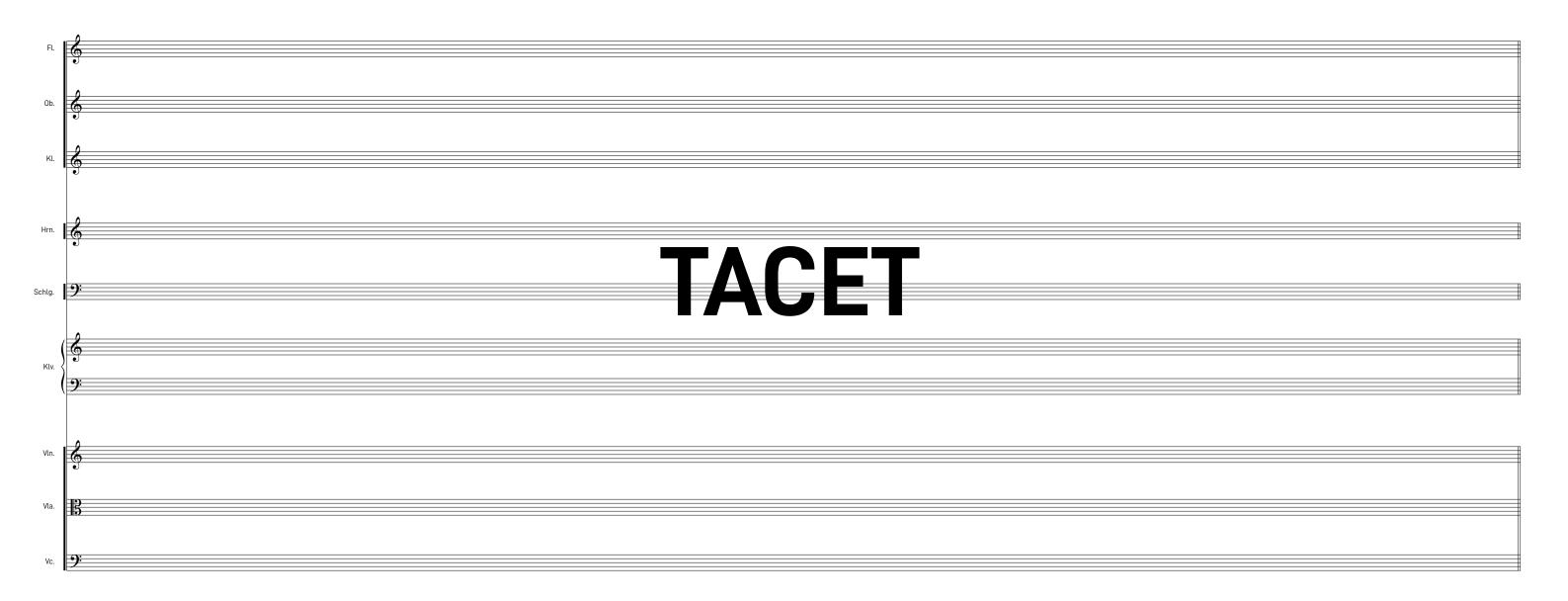


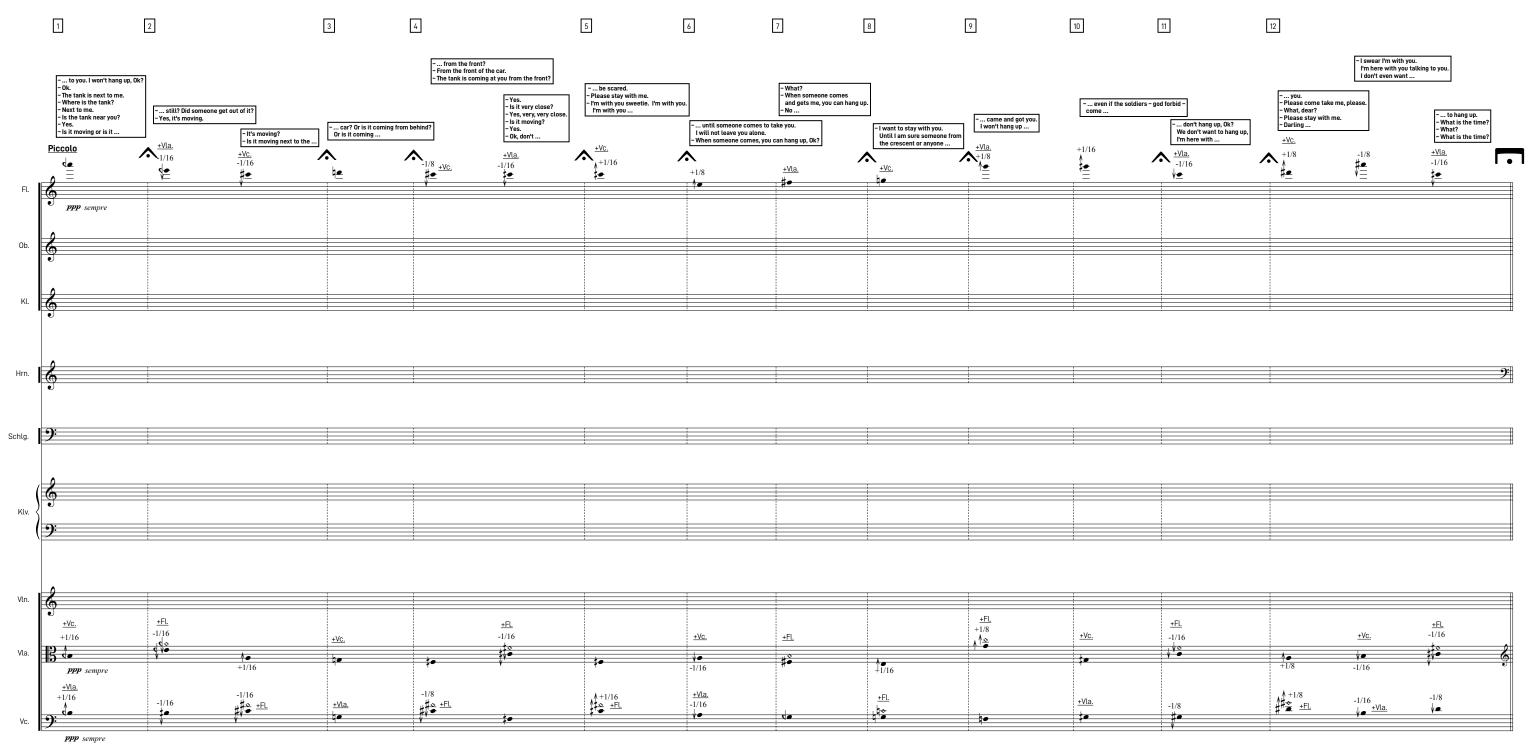
RP7 0.85



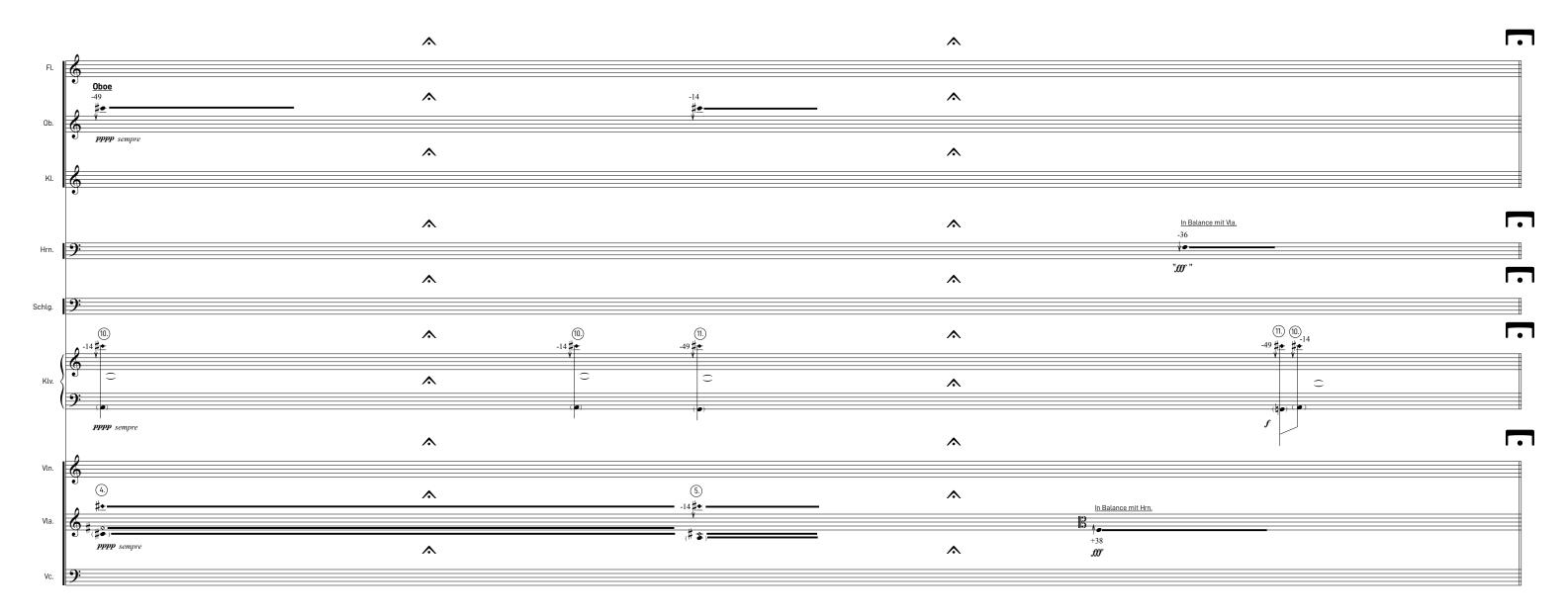


HP7 0.33





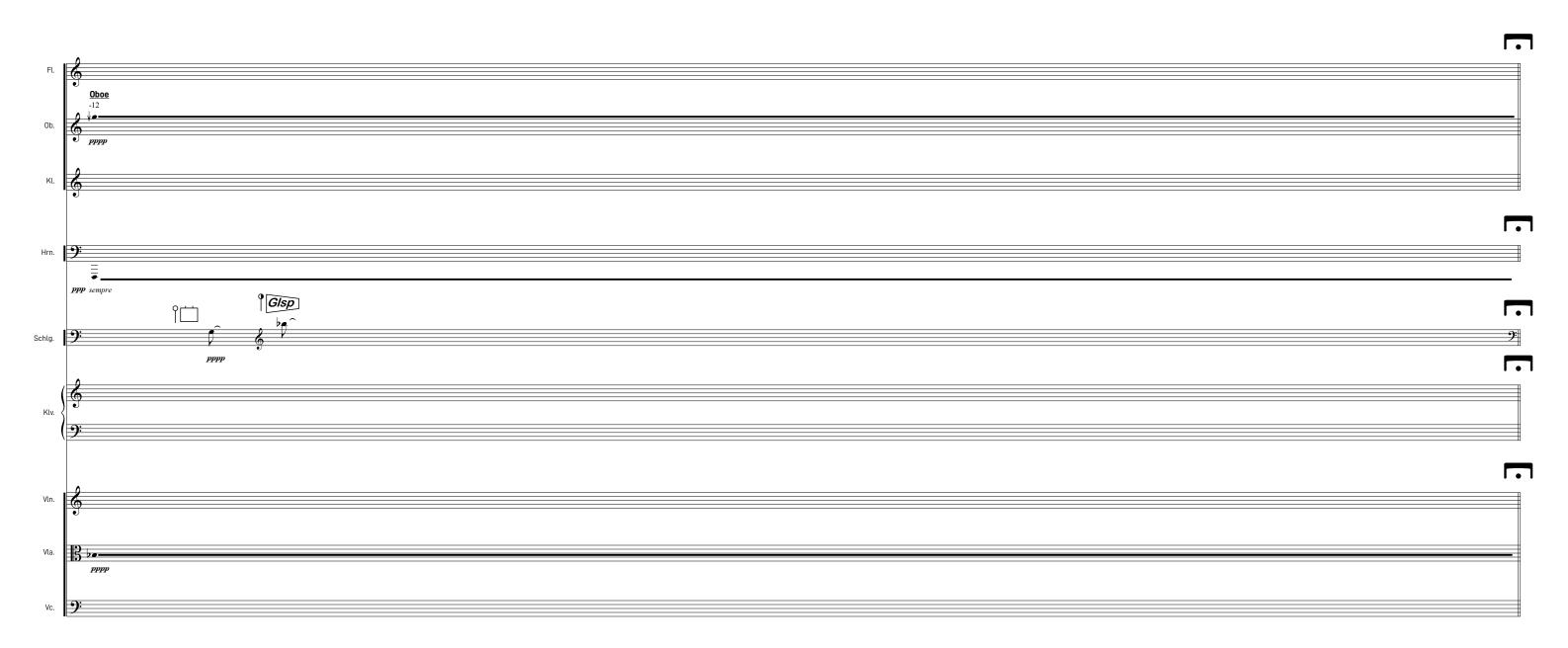
RP8 0.48

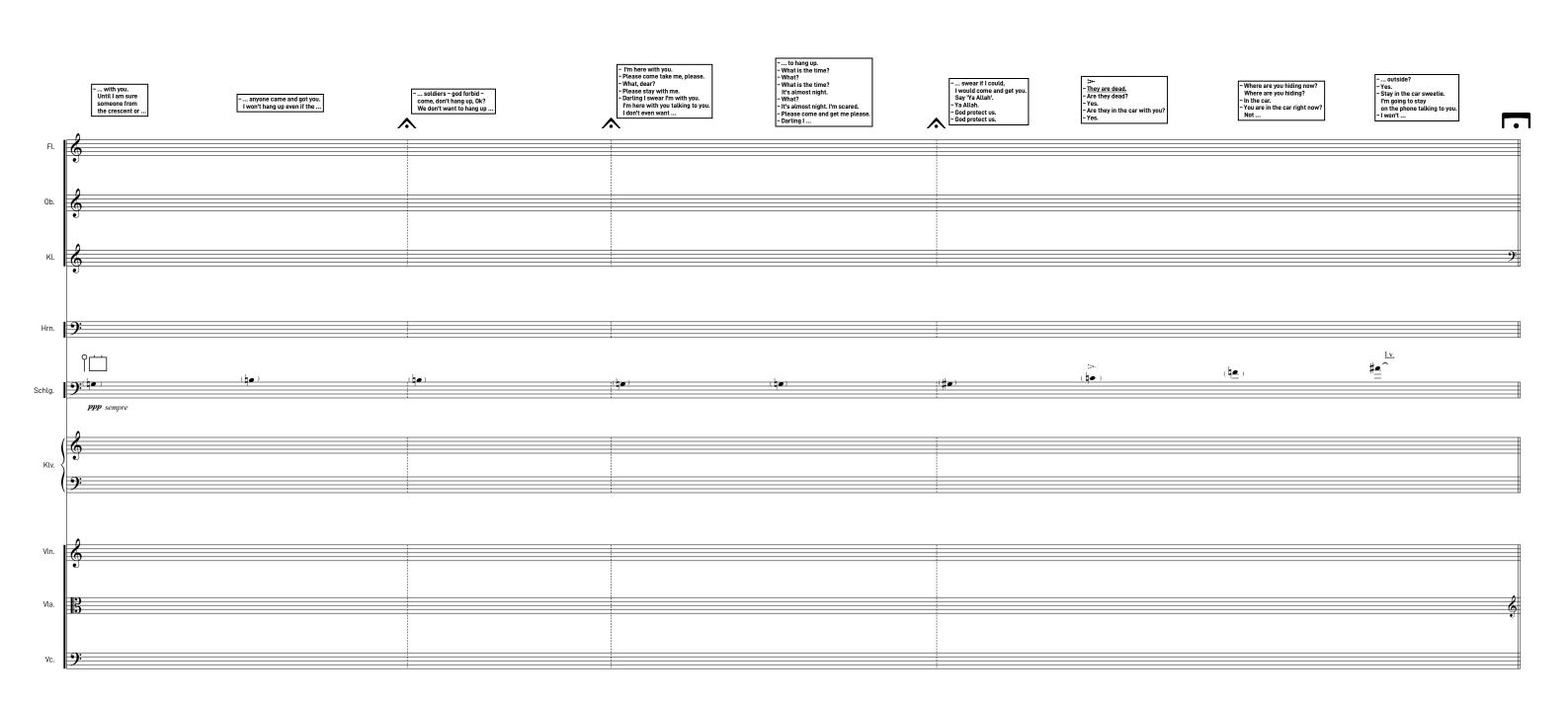




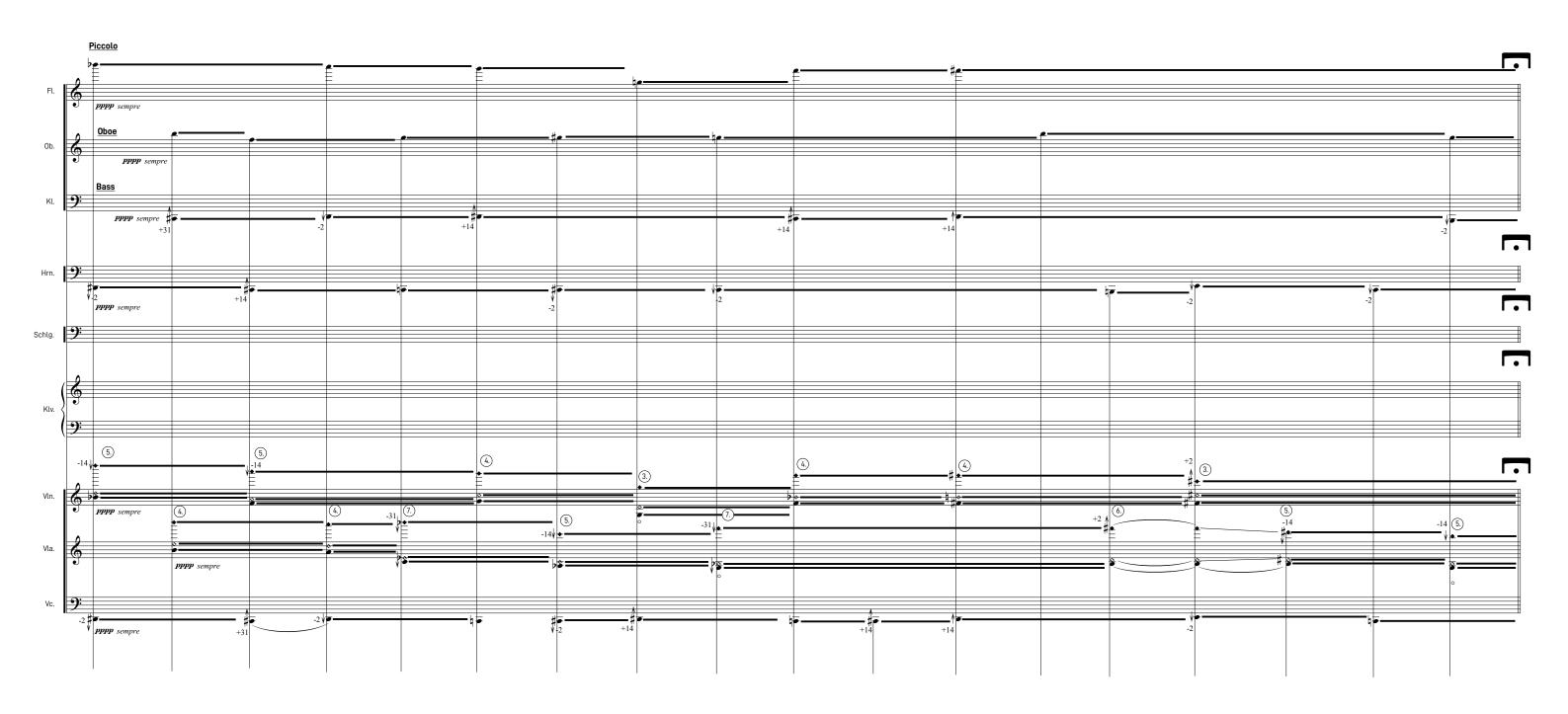
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Fl.	- It's almost night. - What? - It's almost night. I'm scared. - Please	come and get me please Darting I swear if I could, I wou come and get y Say	- 'Ya Allah' Ya Allah God protect us God protect	us. Q- - <u>They are dead.</u> -Are they dea -Yes.	- Are they in the car with you - Yes Where are you hiding now? Where are you hiding? - In the car You are in the car right	now? Not outside? - Yes Stay in the car sweetie. I'm going to stay	- Next to me.	Yes Is it moving or is it still? Did someone	get out of it? - Yes, it's moving It's moving? - Is it moving next to the car? Or is it coming	from behind? Or is it com - From the front of the car. - The tank is coming at you fr	ning from the front?	- 0k, don't be scare - Please stay with n - I'm with you sweel I'm with you. I'm with you until.	- No, I want to stay
	9												
-	•												
	٥												
	6												
	0 :	-								+			1
Hrn.	9 :												
chlg.	9:												
(E												
Klv.	<u> </u>												
	9:												
				0									
Vln.	+1/16	40 Vo	4	<u>\$</u>	<u> </u>		↓ •	te.			d •	1	#• V•
	ppp sempre	-1/16	# ● V -1/8	V -1/16	+1/16	v -1/16	-1/16	#*	+1/16	ţ•	+1/16	+1/16	-1/16
Vla.	9												
ľ	1107												
Vc.	9 :												
, . IE	<i></i>												

HP8 0.21

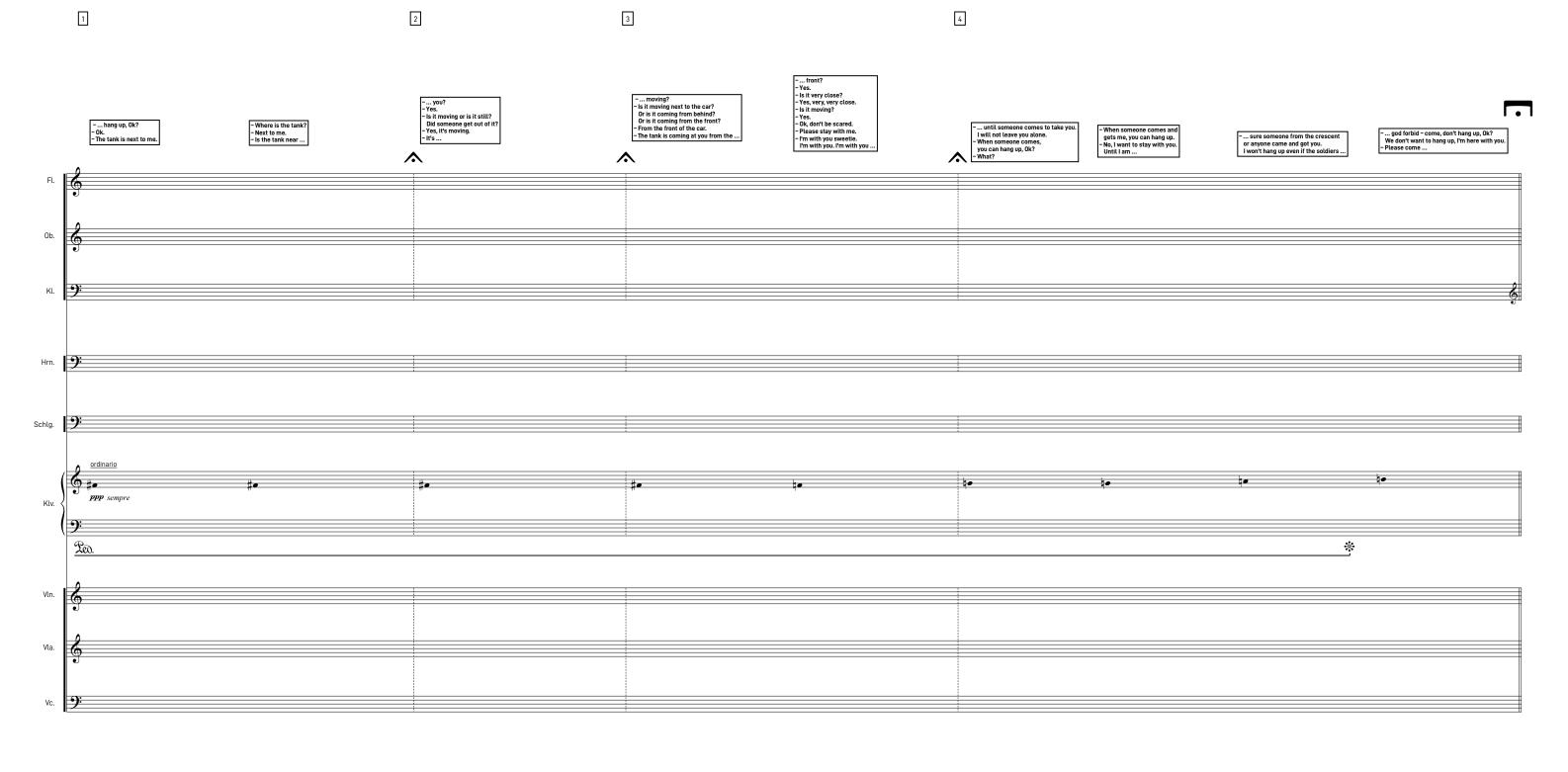




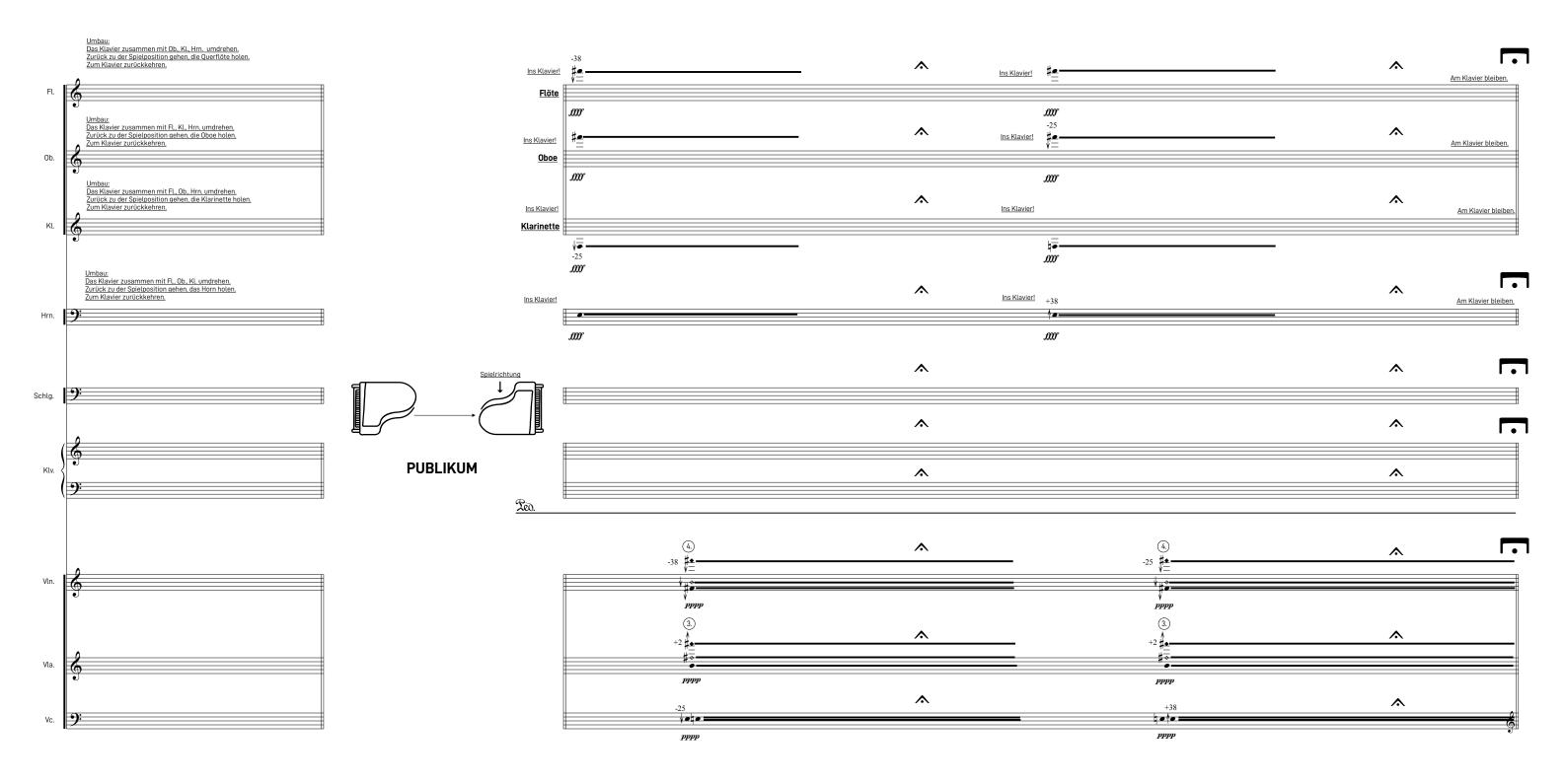
RP9 0.62



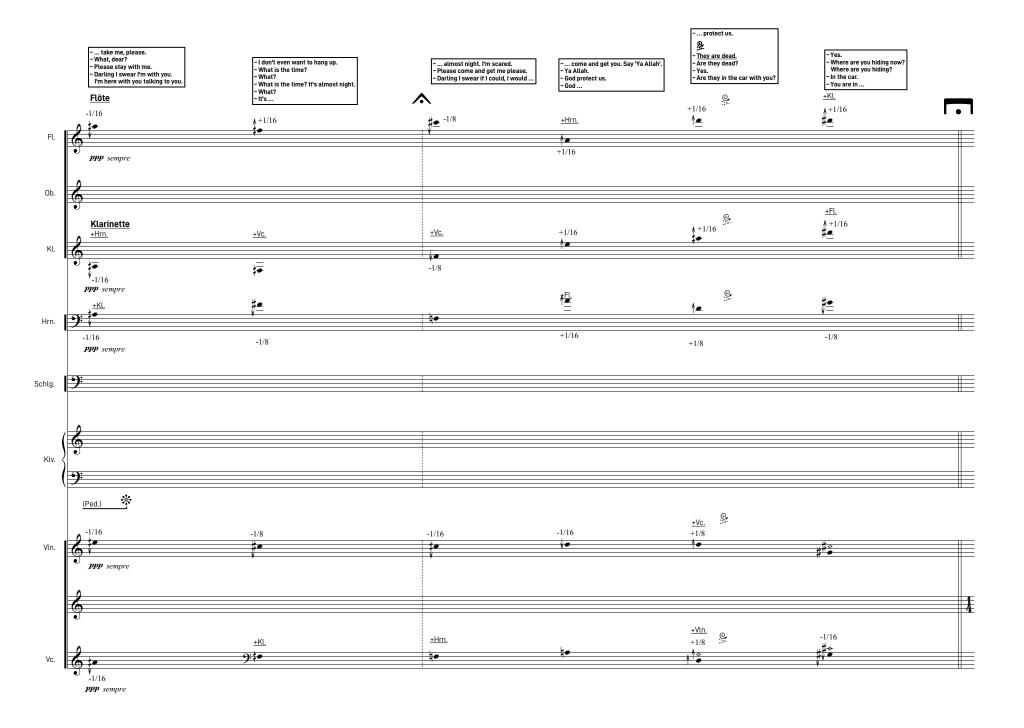




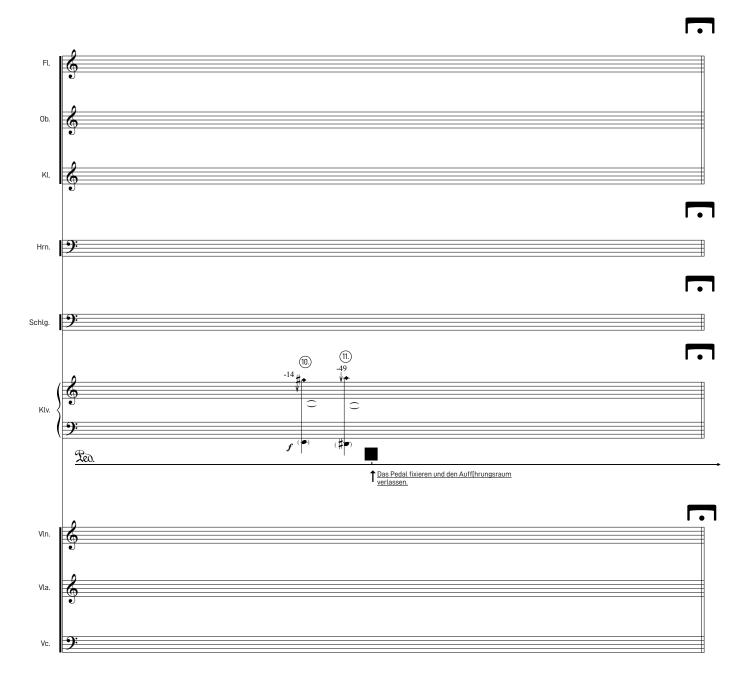
HP9 0.49





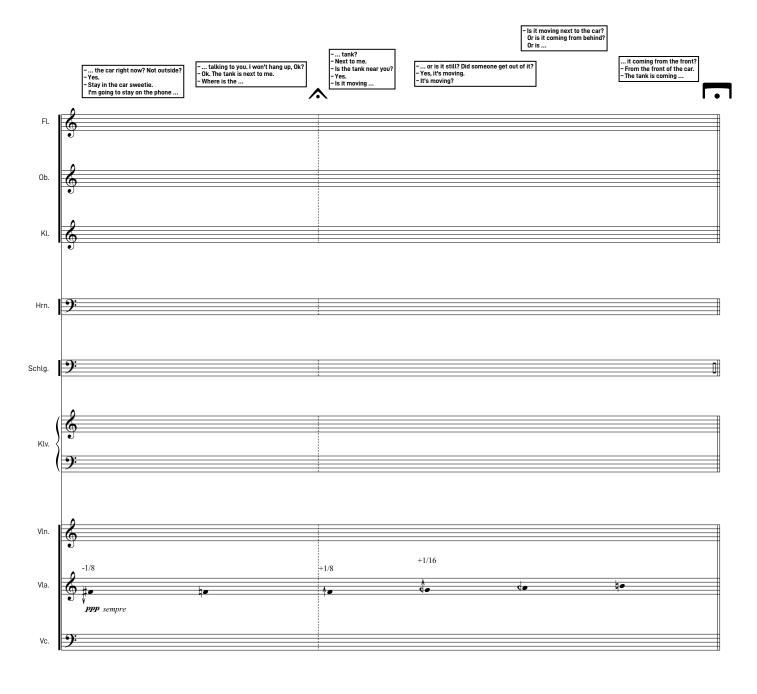


RP10 0.58

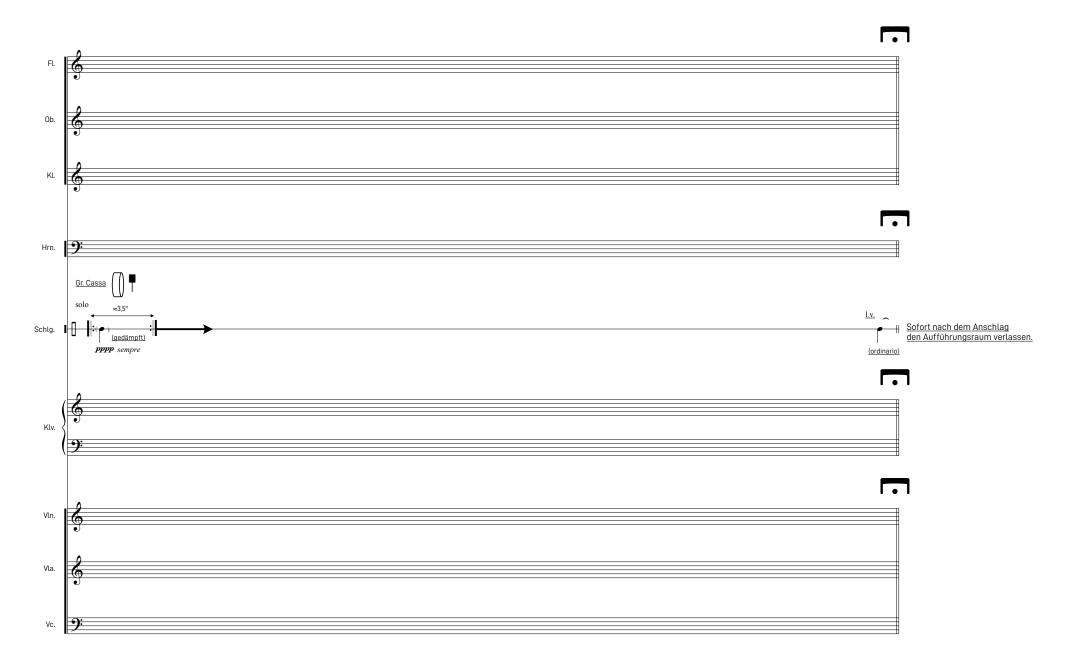


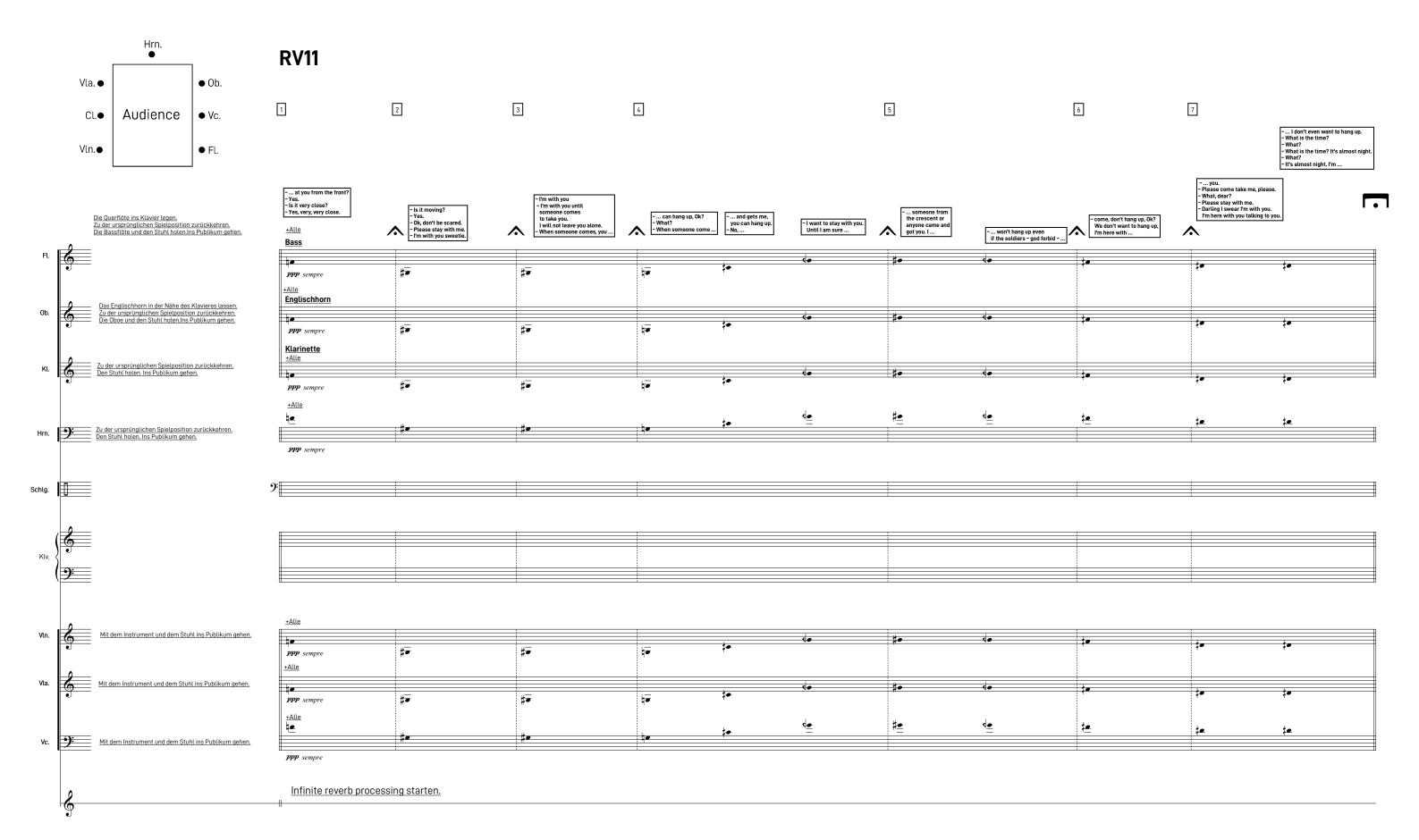
HV10



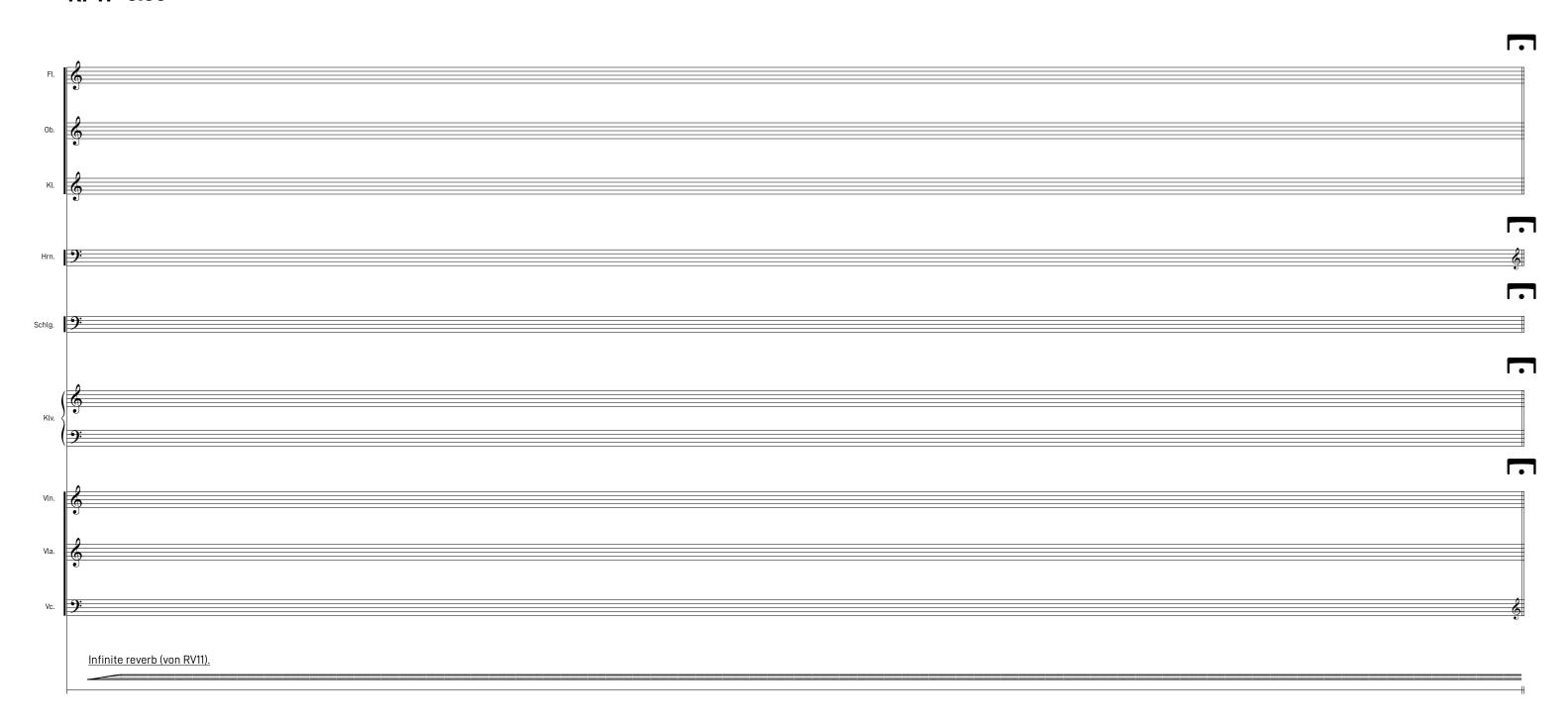


HP10 0.54

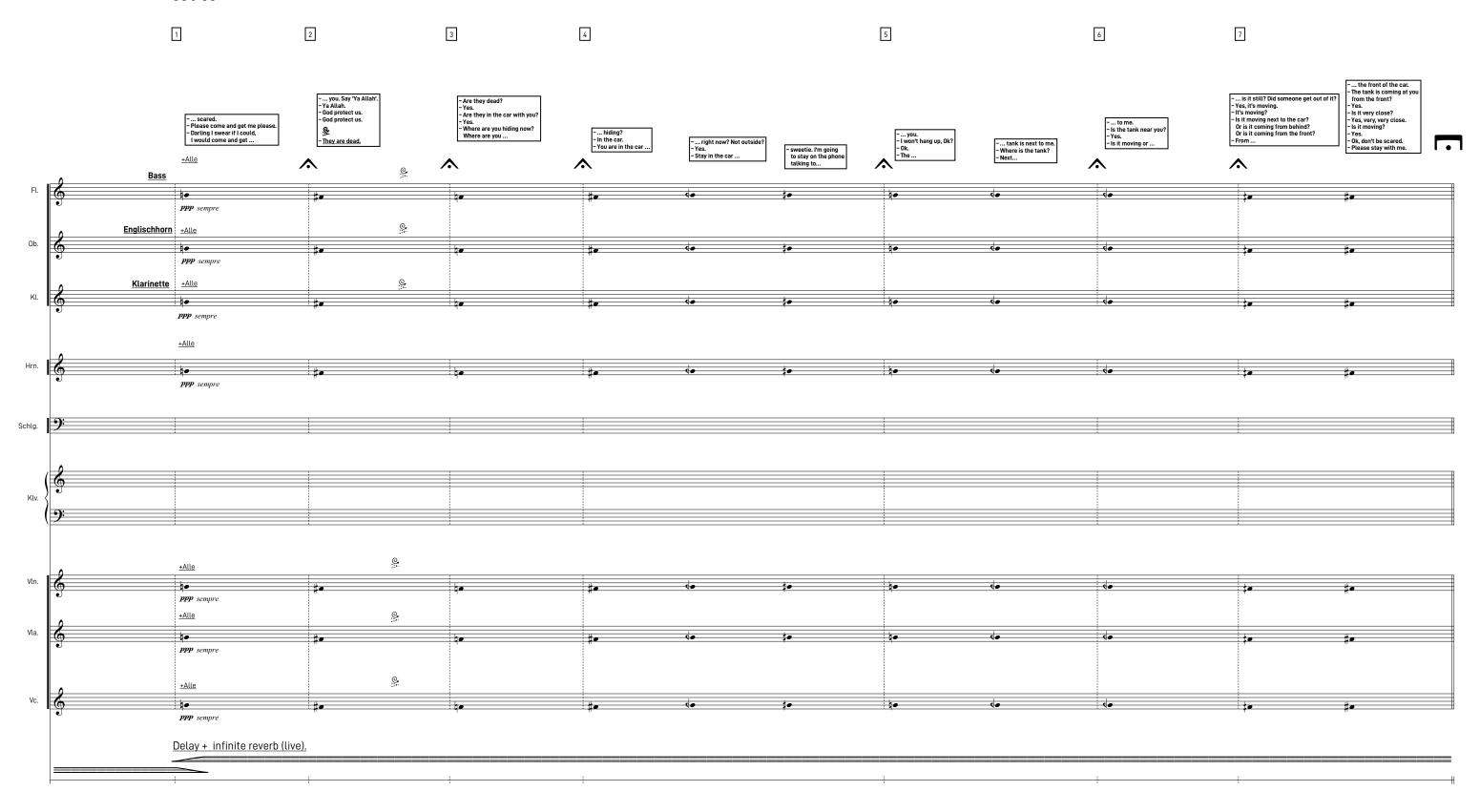




RP11 0.55



HV11



HP11

Das Instrument ablegen.
Das Handy aus der Tasche rausholen.
Das Zuspiel starten und einblenden.
Läuft in Endlosschleife. Mit Smartphones und Instrumenten den Aufführungsraum verlassen. Das Instrument ablegen.
Das Handy aus der Tasche rausholen.
Das Zuspiel starten und einblenden.
Läuft in Endlosschleife. Mit Smartphones und Instrumenten den Aufführungsraum verlassen. Ob. Das Instrument ablegen.
Das Handy aus der Tasche rausholen.
Das Zuspiel starten und einblenden.
Läuft in Endlosschleife. Mit Smartphones und Instrumenten den Aufführungsraum verlassen. Das Instrument ablegen.
Das Handy aus der Tasche rausholen.
Das Zuspiel starten und einblenden.
Läuft in Endlosschleife. Mit Smartphones und Instrumenten den Aufführungsraum verlassen. Schlg. Klv. Das Instrument ablegen.
Das Handy aus der Tasche rausholen.
Das Zuspiel starten und einblenden.
Läuft in Endlosschleife. Mit Smartphones und Instrumenten den Aufführungsraum verlassen. Vln. Das Instrument ablegen.
Das Handy aus der Tasche rausholen.
Das Zuspiel starten und einblenden.
Läuft in Endlosschleife. Mit Smartphones und Instrumenten den Aufführungsraum verlassen. Vla. Das Instrument ablegen.
Das Handy aus der Tasche rausholen.
Das Zuspiel starten und einblenden.
Läuft in Endlosschleife. Mit Smartphones und Instrumenten den Aufführungsraum verlassen. Das Zuspiel für die Bühne starten, einblenden.

*) Nachdem die Musiker*innen abetreten sind, läuft das Zuspiel auf der Bühne in Loop weiter und wird nicht ausgeblendet.