

# **vacuum travel: 55 days**

Für Orchestra

Jiaying HE

09.2025

## **Besetzung**

2 Flöten  
2 Oboen (2. auch Englishhorn in F)  
2 Klarinetten in B  
2 Fagotte (2. auch Kontrafagott)

4 Hörner in F  
2 Trompeten in C  
3 Posaunen (3. Bass Posaune)  
1 Tuba

Pauken

2 Schlagzeugern:

3 Tomtoms  
2 Bongos  
3 Woodblocks  
1 Becken  
Kleine Trommel  
Große Trommel  
Tamtam  
Donnerblech  
Hi-hat  
Becken  
Marimba (4 Octaven)  
Vibraphon

Klavier (Glas Slide für Gitarre, Superball, Malerkrepp, 2 Styropors)

10 Violine I (6 Violine I a/4 Violine I b)  
8 Violine II (4 Violine II a/4 Violine II b)  
6 Viola  
4 Violoncello  
3 Kontrabass

**Die Partitur ist Transponiert**  
**Dauert: 8' 55"**

# Spielanweisungen

## Holz/Blechinstrumente

### Overblow:

Beim Overblow wird der Luftdruck gezielt erhöht, um einen höheren Oberton oder eine alternative Tonhöhe zu erzeugen. Der resultierende Klang ist oft klar und kontrolliert, allerdings heller oder schärfer als der normale Ton.



### Jet Whistle:



### Luft Ton:

Luftton mit Konsonantenlauten (/chi/, /s/ usw.):

Dieser Luftton enthält einen höheren Geräuschanteil und wird durch das Anblasen mit betonten Konsonantenlauten wie /chi/ oder /s/ erzeugt. Dabei entsteht ein deutlich hörbares Rauschen mit wenig bis keine Tonhöhe. Der Laut /chi/ erzeugt einen scharfen, luftigen Klang, während /s/ ein pfeifendes, rauschendes Geräusch hervorruft.



### Luftton mit subtilen Tonhöhenanteilen:

Diese Variante des Lufttons enthält neben dem Luftgeräusch einen feinen, kaum hörbaren Grundton. Der Klang bleibt weich und schwebend, wobei der Tonhöhenanteil sehr dezent bleibt und hauptsächlich als Klangfarbe wahrgenommen wird.



Ein *Luftton* entsteht, wenn der Spieler ausschließlich Luft durch das Instrument bläst, ohne den Ansatz in Schwingung zu versetzen.

- **Horn:** Kein definierter Tonhöhereindruck, nur Luftgeräusch.
- **Trompete:** Je nach Lippenanspannung kann ein undeutlicher Tonhöhenansatz hörbar sein.
- **Posaune:** Die Tonhöhe ist sehr diffus; hauptsächlich luftiger Klang, oft nur als Geräuscheffekt genutzt.
- **Tuba:** Es entsteht ein tiefes Luftgeräusch ohne klar erkennbare Tonhöhe, klanglich sehr dunkel und weich.

Tongue Ram:

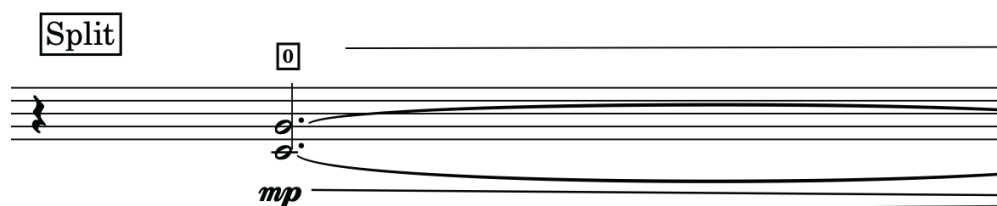


Slap Tongue (aus Klarinette):



**Split Ton (Trompeten) :**

Ein *Split Tone* entsteht, wenn der Ansatz so eingestellt wird, dass zwei benachbarte Naturtöne gleichzeitig erklingen. Dadurch klingt ein rauer, obertonreicher Doppelton, vergleichbar mit einem „gebrochenen“ oder „gespaltenen“ Ton.

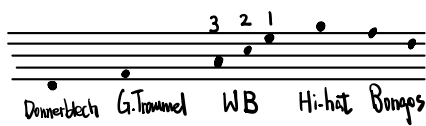


**Für alle Multiphonics-Griffkombinationen wenden Sie sich in Stimme finden**

## Schlagzeug

3 Tomtoms  
3 Bongos  
3 Woodblock  
1 Becken  
Kleine Trommel  
Große Trommel  
Tamtam  
Donnerblech  
Hi-hat  
Becken  
Marimba (4 Octaven)  
Vibraphone

Schlagzeuger 1:



Schlagzeuger 2:



## Klavier

**Die obersten drei Oktaven** werden mit **Patafix und Malercrepp** als Dämpfer präpariert. Diese Präparation bewirkt einen Klangübergang von einem holzartigen Woodblock-ähnlichen Klang in den höchsten Tönen zu einem leicht tonalen Klang in den tieferen Bereichen der drei Oktaven. Patafix und Malercrepp werden zufällig und überlappend verwendet, um eine klangliche Vielfalt zu erzeugen.

Zusätzlich wird in der Nähe der dritten (eingestrichene) Oktave Alufolie zwischen die Saiten gelegt, um ein raschelndes, metallisches Geräusch zu erzeugen.

In den untersten beiden Oktaven werden Metallketten auf die Saiten gelegt. Beim Spielen dieser Bereiche entsteht ein klirrendes, metallisches Geräusch, das den Grundklang der Töne ergänzt und verstärkt.

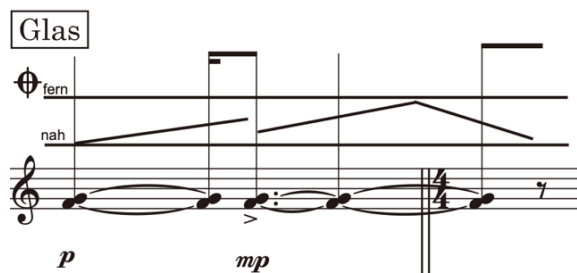
Die Materialien sollten so positioniert werden, dass sie den gewünschten Klängen erzeugen, ohne die Saiten dauerhaft zu beschädigen. Der Wechsel zwischen den verschiedenen präparierten Klangbereichen soll dynamisch im Stück eingesetzt werden, um Kontraste zu schaffen.



Glas:

Verwenden Sie einen Fender Glass Slide, um auf den Klaviersaiten hin- und herzuschieben, während gleichzeitig die entsprechenden Tasten gedrückt werden, um die gewünschte Tonhöhe zu aktivieren. Der Glass Slide ermöglicht dabei ein kontinuierliches Gleiten des Klangs und erzeugt einen schwebenden, glissandoartigen Klänge. Die beiden Linien in der Partitur repräsentieren die Bewegung des Slides in Bezug auf die Position auf den Saiten.

Achten Sie darauf, den Glass Slide sanft aber mit genügend Druck zu führen, um Beschädigungen der Saiten zu vermeiden. Variieren Sie den Druck und die Bewegungsgeschwindigkeit, um verschiedene klangliche Effekte zu erzielen.

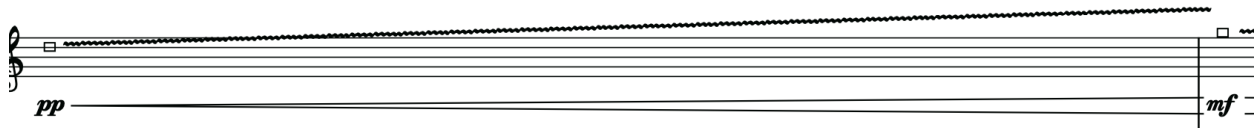


### Hand Besen/Brüste:

Verwenden Sie einen Besen, über die Klaviersaiten sanft hin und her zu reiben. Diese Technik erzeugt einen kontinuierlichen, rauschenden Klang mit einer schwebenden Textur. Durch den Besen entsteht ein sanftes Kratzen oder Rascheln, das sich je nach Intensität und Geschwindigkeit der Bewegung variieren lässt. Achten Sie darauf, die Saiten vorsichtig zu behandeln, um Beschädigungen zu vermeiden. Der Besen kann in Kombination mit Pedalverwendung für eine verlängerte Resonanz eingesetzt werden.

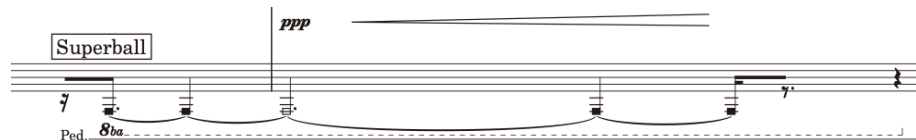


auf dem Saiten glissando mit Brusch



### Superball:

Verwenden Sie einen Superball-Schlägel, um die Klaviersaiten zu reiben. Diese Technik erzeugt einen intensiven, rauschenden Klang mit tiefen, resonanten Obertönen sowie unvorhersehbaren Klangschwankungen. Der Superball-Schlägel besteht aus einem flexiblen Stab mit einem gummiartigen Ball am Ende, der beim Reiben der Saiten komplexe Resonanzen erzeugt.



## Streichen Instrumente

Die Tonhöhen im Notensystem geben die Griffposition der linken Hand auf dem Griffbrett an. Die drei Linien über dem Notensystem repräsentieren verschiedene Bereiche des Instruments:

Obere Linie → Saitenhalter

Mittlere Linie → Steg

Untere Linie → Griffbrett

Diese Linien dienen zur Orientierung der Bogenposition.

Bewegungsrichtung:

Der Verlauf der Linien zeigt die Richtung an, in der der Bogen geführt werden soll.

Steigende Linien → Bewegung des Bogens in Richtung Steg

Fallende Linien → Bewegung des Bogens in Richtung Griffbrett

Die Linienstärke zeigt den angewandten Bogendruck an:

Dünne Linien → leichter Bogendruck, weicher Klang

Dickere Linien → stärkerer Bogendruck, intensiver oder rauher Klang

Sehr dicke Linien → extremer Druck, bis hin zu Geräuscheffekten



Saite abdämpfen/ ohne Dämpfung wieder normal spielen:



„c.l.b.“ bezeichnet *col legno battuto*: Der Bogen wird mit der Holzseite auf die Saite geschlagen. Die im Notentext angegebenen Notenwerte markieren dabei die Schlagposition des Bogens, nicht die exakt klingende Tonhöhe.

Die linke Hand dämpft die Saite leicht ab, sodass nur eine ungefähre Tonhöhe hörbar bleibt. Dadurch entsteht ein geräuschhafter Klang mit perkussivem Charakter und angedeuteter Tonhöhe.



vacuum travel: 55 days

$\text{♩} = 38$

A [M]

Flute 1  
Luftton  
 $ff \rightarrow pp$   
 $f$  /chi/  $p$

Flute 2  
Luftton  
 $ff \rightarrow pp$   
 $f$  /chi/  $p$

Oboe 1  
Luftton  
ohne Rohr  
 $ff \rightarrow pp$   
 $p$   $f$

Oboe 2  
Luftton  
ohne Rohr  
 $ff \rightarrow pp$   
 $p$   $f$

Clarinet in B♭ 1  
Luftton  
 $ff \rightarrow pp$   
 $f$   $p$

Clarinet in B♭ 2  
Luftton  
 $ff \rightarrow pp$   
 $f$   $p$

Bassoon 1  
Luftton  
 $ff \rightarrow pp$   
 $ppp \rightarrow f$   
 $pp$   $mf$   $pp$   $ppp$

Bassoon 2  
Luftton  
 $ff \rightarrow pp$   
 $ppp \rightarrow f$   
 $pp$   $mf$   $pp$   $ppp$

Horn in F 1  
con sord.  
 $pp$   $mp$   $pp$   $mp$

Horn in F 2  
con sord.  
 $pp$   $mp$   $pp$   $mp$

Horn in F 3  
con sord.  
 $pp$   $mp$   $pp$   $mp$

Horn in F 4  
con sord.  
 $pp$   $mp$   $pp$   $mp$

Trumpet in C 1

Trumpet in C 2

Trombone 1  
Wahwah con sord.  
 $pp < ff$   
senza sord.  
 $pp$   $mp$   $p$   $mf$

Trombone 2  
Wahwah con sord.  
 $pp < ff$   
senza sord.  
Pedalton  
 $3:2 \downarrow$   
 $pp$   $mp$   $p$   $mf$

Bass Trombone  
Wahwah con sord.  
 $pp < ff$   
senza sord.  
 $5:4 \downarrow$   
 $pp$   $mp$   $p$   $mf$

Tuba  
con sord.  
 $pp$   $p$   $pp$   $mp$

Timpani  
 $pp < ff$   
 $ppp < f$

Percussion 1  
Gr:Trommel  
 $mf < f$   
Donnerblech  
 $ppp$

Percussion 2  
Tamtam  
 $mf$   $f$   
 $pp$   $mf$

Pianoforte  
superball auf dem Saiten  
 $pp$   $mp$   $pp$   
8ba. Ped.

Violin I a  
Auf dem Steg  
 $mf$   $p$   $mf$

Violin I b  
Auf dem Steg  
 $mf$   $p$   $mf$

Violin II a  
Auf dem Steg  
 $mf$   $p$   $mf$   $p$   $mf$

Violin II b  
Auf dem Steg  
 $mf$   $p$   $mf$   $p$   $mf$

Viola  
ord.  
 $pp$   $ppp$

Violoncello  
sul tasto flautando  
 $pp$

Double Bass  
div. sul pont.  
 $ppp$   
sul pont.  
 $ppp$   
sul pont.  
 $p$

This page of a musical score is for a symphony orchestra, featuring staves for woodwinds, brass, strings, and percussion. The score includes various musical notations such as notes, rests, dynamics, and performance instructions.

**Woodwinds:**

- Flutes (Fl. 1, Fl. 2):** Part 1 starts with a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *pp*, *p*, *ppp*, *pp*, *mf*, *pp*, *ff*, and *p*. Part 2 follows a similar pattern.
- Oboes (Ob. 1, Ob. 2):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *mp*, *p*, and *ff*. Part 2 follows a similar pattern.
- Clarinets (Cl. in Bb 1, Cl. in Bb 2):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *ppp*, *pp*, *ppp*, *mp*, and *pp*. Part 2 follows a similar pattern.
- Bassoons (Bsn 1, Bsn 2):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *ppp*, *pp*, *ppp*, *mp*, and *pp*. Part 2 follows a similar pattern.

**Brass:**

- Horns (Hn in F 1, Hn in F 2, Hn in F 3, Hn in F 4):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *fp*, *fp*, *fp*, and *fp*. Part 2 follows a similar pattern.
- Trumpets (Tpt in C 1, Tpt in C 2):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *fp*, *fp*, *fp*, and *fp*. Part 2 follows a similar pattern.
- Trombones (Tbn. 1, Tbn. 2, B. Tbn., Tba):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *pp*, *pp*, *pp*, and *pp*. Part 2 follows a similar pattern.

**Strings:**

- Violins (Vln Ia, Vln Ib, Vln IIa, Vln IIb):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *pp*, *pp*, *pp*, and *pp*. Part 2 follows a similar pattern.
- Viola (Via):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *pppp*, *p*, *ppp*, *mf*, and *ff*. Part 2 follows a similar pattern.
- Violoncello (Vc.):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *mp*, *ppp*, *mp*, *mf*, and *ff*. Part 2 follows a similar pattern.
- Double Bass (D. B.):** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *ppp*, *pppp*, *ff*, and *ff*. Part 2 follows a similar pattern.

**Percussion:**

- Perc.:** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *ppp*, *mf*, and *mf*. Part 2 follows a similar pattern.

**Other:**

- P. F.:** Part 1 has a 7-measure rest, then plays a melodic line with dynamics *mp*, *pp*, and *pp*. Part 2 follows a similar pattern.

[illegible]

[illegible]

22

Fl. 1

*pp* *gliss.* *p* *ppp* *pp* *mf* *pp* *p* *p*

Fl. 2

*pp* *gliss.* *p* *ppp* *pp* *mf* *pp* *pp* *f* *mp* *pp* *f* *mp*

Ob. 1

*mp* *p* *pp* *f* *mp*

Ob. 2

*mp* *p* *pp* *f* *mp*

Cl. in B♭ 1

*ppp* *pp* *ppp* *mf* *pp* *p* *pp* *mp*

Cl. in B♭ 2

*ppp* *pp* *ppp* *mf* *pp* *p* *pp*

Bsn 1

*pp* *mf* *p* *mf*

Bsn 2

*ppp* *pp* *mf* *p* *mf*

Hn in F 1

*mp* *p* *mf* *pp* *mp* *p* *mf*

Hn in F 2

*p* *mf* *pp* *mp* *p* *mf*

Hn in F 3

*p* *mf* *pp* *mp* *p* *mf*

Hn in F 4

*p* *mf* *pp* *mp* *p* *mf*

Tpt in C 1

*mp* *p* *mf* *pp* *mp* *p* *mf*

Tpt in C 2

*mp* *p* *mf* *pp* *mp* *p* *mf*

Thn. 1

*pp* *Pedaltón* *pp*

Thn. 2

*pp* *3-2* *pp* *Pedaltón* *pp*

B. Thn.

*pp* *pp*

Tba

*p* *pp* *pp* *senza sord.*

Timp.

*pp*

Perc.

Perc.

Besen schlägel *ppp* *mf* *ppp* Becken arco *ppp* *mf*

P. F.

*mp* *pp*

Vln Ia

*pp* *mf* *pp* *fp* *pp* *ppp* *pp* *mf* *pp* *fp* *pp*

Vln Ib

*pp* *mf* *pp* *fp* *pp* *ppp* *pppp* *p* *pp* *mf* *pp* *fp* *pp*

Vln IIa

*pp* *ppp* *pppp* *p* *pp* *mf* *pp* *ppp*

Vln IIb

*pp* *mf* *pp* *fp* *pp* *ppp* *pp* *mf* *pp* *fp* *pp*

Vla

*pppp* *p* *pp* *ppp* *mp* *pizz.* *3-2* *mp*

Vc.

*pp* *ord.* *mp* *pp* *pizz.* *mp* *pizz.* *3-2* *mp*

D. B.

*pppp* *mp* *pizz.* *3-2* *mp*

