

Peter Mayer

Soulfly

## Soulfly

Peter Mayer

**A** ca 55

Flute

Oboe

Clarinet in Bb

Bass Clarinet in Bb

Bassoon

Horn in F

Trumpets 1 (li), 2 (re) in Bb

Trombone

Tuba

Percussion links Timpani

Percussion rechts Paarbecken

E-Gitarre links

EGitarre rechts

Hackbrett trem.

Violine links

Violine rechts

Contrabass

Conductor Großen Einsatz geben

Flieger

**Fliegermotiv:**

1) Instrument in Spielposition halten als würde gleich der nächste Ton kommen.  
2) On cue: langsames Senken der Instrumente, dann gemütliche Warteposition einnehmen.

1) Instrument in Spielposition halten als würde gleich der nächste Ton kommen.  
2) On cue: langsames Senken der Instrumente, dann gemütliche Warteposition einnehmen.

**DIRIGENTEN SOLO:**

1) ca.4-10 Takte von einem pompösen Anfang einer Sinfonie in aller Intensität und mit sämtlichen Stimmeinsätzen dirigieren.  
2) Einsatz (Cue) geben zum Instrumente senken.  
3) ca.4-10 Takte von einem pompösen Ende einer (ev. anderen) Sinfonie in aller Intensität und mit sämtlichen Stimmeinsätzen dirigieren.  
4) Voller Erschöpfung mit einem Handtuch die Stirn abwischen.  
5) Einen Papierflieger aus der Hosentasche nehmen. Ein Wort auf den Flügel schreiben und zur Flöte schießen.

Weiterer Ablauf:  
Flöte fängt Flieger, spielt Fliegermotiv, schreibt Wort auf Flieger und schießt ihn weiter zu einer beliebigen Person im Ensemble.

**B**

Fl. *Luft* *mf* *f*

Ob. ohne Rohr ins Instrument geblasen *mf* *f*

Cl. *mf* *f*

B. Cl.

Bsn.

*Luft .... langsame Schwankungen in der Tonhöhe durch Drücken versch. Ventilkombinationen/Zugstellungen*

*tongue ram*

Hn. *p* *mf* *fff*

Trp. *p* *mf* *fff*

Trb. *p* *mf* *fff*

Tba. *p* *mf* *fff*

Timp.

Cym. mit Münze auf Becken kreisen immer schneller werden *p* *mf*

**B**

E-Git. li.

E-Git. re.

Hackbr.

Vln. li.

Vln. re.

Cb.

Cond.

- 1) Eine Person aus dem Ensemble hat den Flieger und sucht sich eine Person die gerade nichts zu spielen hat.
- 2) Es wird mit dieser (freien) Person Augenkontakt aufgenommen und der Flieger dorthin geschossen.
- 3) Die freie Person versucht, a) den Flieger zu fangen, b) schreibt ein Wort auf den Flieger, c) schießt ihn weiter, d) spielt das Fliegermotiv

Fli.

Falls eine Person einen Flieger bekommt und diese laut Partitur eigentlich spielen sollte, kann sie/er den Flieger gleich weiterschießen, ohne darauf zu schreiben oder das Fliegermotiv zu spielen.

Fl.

Ob.

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

Timp.

Cym.

E-Git. li.

E-Git. re.

Hackbr.

Vln. li.

Vln. re.

Cb.

Cond.

Fli.

teeth on the reed

*p*

teeth on the reed

*p*

in Luft auflösen

*pp*

in Luft auflösen

gepresstes quietschen

ganz locker - Ton muss nicht kommen

*mp*

Cymbal

heller Klang

To Vib.

Vibraphone

gedämpft

Drahtschwamm-steady Geräusch

Verzerrer ein

*mf*

Mit Plektrum > hoher Ton auf E-Saite, li Hand dämpft

*mf*

mit Münzenrand auf beliebige Saiten geschlagen, eine Hand dämpft die Saiten

*mf*

hinter dem Steg kratzen

sul A, E

hinter dem Steg kratzen

sul G, D

molto sul tasto ... so daß Tonhöhe nicht wahrnehmbar ist

Saite mit in linker Hand nur leicht gedrückt

*mp*

Fl. *mf*

Ob. *mf*

Cl. *mf*

Bs. Cl. *mf*

Bsn. *mf*

**Luft ... langsame Schwankungen in der Tonhöhe durch Drücken versch. Ventilkombinationen  
Unvorhergesehene hohe Töne können vorkommen, Atmung ad lib.**

Hn. *p*

Trp. *p*

Trb. *p*

Tba. *p*

Timp. *p* mit Stick auf Becken kreisend  
heller Klang *fff* *5*  
Timpani *p* mit Fingernägeln auf Fell wischen

Vib. Bass Drum zuerst gedämpft dann l.v. *mf* (mit Vib. Schlägel)  
*p* mit Gegenstand auf Fell wischen  
Improvisatorisch auf Flieger reagieren

E-Git. li. *f* Fliegertracing mit Slide *p*

E-Git. re. *fff* extrem schneller werdend genau stoppen! Fliegertracing mit Slide *p*

Hackbr. *fff* extrem schneller werdend genau stoppen!

Vln. li. *ff* scratch sul G, D, A

Vln. re. *f* scratch sul A, E *ff*

Cond. *ff*

Fli. Nicht mehr schreiben

**C**

**Flieger geht zu Dirigent**

Fl. *f* jeder Luft-Ton einen anderen (beliebigen) Griff

Ob. *f* jeder Luft-Ton einen anderen (beliebigen) Griff

Cl. *f*

Bs. Cl. *f*

Bsn. *f* jeder Luft-Ton einen anderen (beliebigen) Griff

Hn. *pp* tongue ram bei jeder Note ganz ausatmen

Trp. *pp* tongue ram bei jeder Note ganz ausatmen

Trb. *pp* tongue ram bei jeder Note ganz ausatmen

Tba. *pp* tongue ram bei jeder Note ganz ausatmen

Timp. *mf* mit Fingernägeln auf Fell wischen

B. D. *mf* mit Gegenstand auf Fell wischen

**Flieger geht zu Dirigent**

**C**

E-Git. li. Flieger zu dirigenten! *f* Drahtschwamm-steady Geräusch *p*

E-Git. re. *f* flag. *f*

Hackbr. *f*

Vln. li. schnelles harm. gliss. sul D **Wechselflieger a**

Vln. re. schnelles harm. gliss. sul A **Wechselflieger b**

Cb. *f*

Cond. *ppp* **Dirigent fängt Flieger und schiebt ihn in die Hosentasche sodass er vom Publikum aus sichtbar ist**

Fli. Flieger 1 geht zu Dirigent

Fl. **Fliegertracing - gelb - nur Flug**, geräuschvoll und hoch  
*p*

Ob. **Fliegertracing - grün - nur Flug**, geräuschvoll und hoch  
*p*

Cl. *ppp*

B. Cl. *ppp*

Bsn. So tief wie möglich: zwischen Ton und tiefem Geräusch, so lange aushalten wie der Atem hält  
unregelmäßige Timbreveränderungen und Akzente, jedoch auf den Takt des Dirigenten achtend

Hn. in dieser Art weiterspielen (kurz, lang)  
nicht mehr dem Rhythmus des Dirigenten folgen

Trp. *f*  
a links  
a rechts

Trb. *f*

Tba. So tief wie möglich: zwischen Ton und tiefem Geräusch, so lange aushalten wie der Atem hält  
unregelmäßige Timbreveränderungen und Akzente, jedoch auf den Takt des Dirigenten achtend

Timp. **Fliegertracing mit Wischgeräuschen (nur Flug)**

B. D. Übergang in Improvisation mit Wischen zunehmend hektischer geschlagenen Akzenten frei gespielt - nicht im Takt

E-Git. li. *f*

E-Git. re. *f*

Hackbr. *f*  
mit Drahtschwamm gekratzt

Vln. li.

Vln. re.

Cb. *ppp*

Cond. *ppp*

Fli. *ppp*

on cue

Zuerst 1x durch, dann 2 Takte pro Flug - geräuschvoll und hoch

Fl. *mf*

Ob. *mf*

Cl. *pp*

B. Cl. *pp*

Bsn. *mf*

Hn.

Trp. Mit diesem Material Übergehen in 1 Takt pro Flug (grüner Flieger)

Trb. Übergehen in 1 Takt pro Flug (grüner Flieger)

Tba. *ff*

Timp. Triangle

B. D.

E-Git. li. Übergehen in 1 Takt pro Flug (gelber Flieger)

E-Gtr. re. *p* 1x im Takt, dann beliebig und improvisatorisch wiederholen  
*p* zunehmend lauter werden

Hackbr. *p* Fliegertracing frei Improvisiert jedoch "ohne Landung"

Vln. li.

Vln. re.

Cb. *pp*

Cond. *pp* Flieger nicht mehr beschreiben

Fli.

zunehmend lauter und hektischer werdend

zunehmend lauter und hektischer werdend

Landung Flieger grün *mp*

Landung Flieger gelb *mp*

2 Noten pro Takt, Noten müssen nicht gleich lang sein, jeweils 1 vollen Atemzug verwenden

2 sehr tiefe Noten pro Takt, Noten müssen nicht gleich lang sein jeweils 1 voller Atemzug verwenden

frei 4/4 Takt dirigieren. Wer sich daran halten will hält sich daran  
 Es soll den Musikern so lange Zeit gelassen werden bis sich eine eigene Klangwelt mit dem Flieger-tracing aufbaut.  
 Zeichen an Triangel geben wann geschlagen werden soll (4 mal)  
 dann Zeichen für Snare-cue geben  
 Die Intensität des Dirigierens kann schauspielerisch genutzt und zum Selbstzweck werden



Tracing mit Stimme:

**Spielen bis zum Cue der kleinen Trommel**

Fl. grüner Flieger  
tssssssss.....

Ob. gelber Flieger  
tssssssss.....

Cl. gelber Flieger  
tssssssss.....

B. Cl. grüner Flieger  
tssssssss.....

Bsn. gelber Flieger  
tssssssss.....

Hn. grüner Flieger  
tssssssss.....

Trp. re.: gelber Flieger  
li.: grüner Flieger  
tssssssss.....

Trb. gelber Flieger  
tssssssss.....

Tba. grüner Flieger  
tssssssss.....

Tri. on cue 1 on cue 2 on cue 3 on cue Snare Drum 5 ff  
gelber Flieger  
tssssssss.....

B. D. ff  
grüner Flieger  
tssssssss.....

E-Git. li. grüner Flieger  
tssssssss.....

E-Git. re. gelber Flieger  
tssssssss.....

Hackbr. grüner Flieger  
tssssssss.....

Vln. li. auf Fliegerfangzeichen von Dirigenten warten

Vln. re. auf Fliegerfangzeichen von Dirigenten warten

Cb. gelber Flieger  
tssssssss.....

Cond. 1) Zeichen zum Flieger fangen geben  
2) Einsatz kleine Trommel, gleich nachdem Flieger gefangen sind

Fli.

**Abschluss der Flieger ins Publikum**

$\text{♩} = 65$

Fl.

Ob.

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

S. D.

B. D.

$\text{♩} = 65$

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln. li.

Vln. re

Cb. To Db.

Cond.

Fli.

**Ablauf**

- 1) Dirigent schießt Flieger (2) zu Vln. rechts
- 2) Vln. rechts spielt Flieger Motiv
- 3) liest 2 Worte auf Flieger
- 4) schießt ihn beliebig weiter
- 5) macht Sound zu Flug mit Mund

gleich nachdem Flieger im Publikum gelandet sind

*p* 3

wiederholen bis (D)

ausatmend wegliegend entspannt landend ausatmend

einatmen

**D** on cue

+ improvisierte Klappengeräusche reduziert und spannend eingesetzt

Fl. *ppfff...* *f* *ff* *mf*

Ob. *ppfff...* *f* *ff* *mf*

Cl. *ppfff...* *f* *ff* *mf*

B. Cl. *pp* *mf*

Bsn. *ppfff...* *f* *ff* *mf*

Hn. *ppfff...* *f*

Trp. *ppfff...* *f*

Trb. *ppfff...* *f*

Tba. *ppfff...* *f*

S. D.

B. D. *pp*

Vibraphone in den Gitarrengeräuschen fast untergehend

E-Git. li. *ppp* *ff*

E-Git. re *ppp* *ff*

Hackbr. *mf* *pp* *pp*

Vln. li. auf der Zarge *mf* *pp* *pp*

Vln. re. auf der Zarge *mf* *pp* *pp*

Cb. mit Bogen vertikal gewischt mehr Geräusch als Ton *mf* *pp*

Cond. nach "letztem Ton" des Fliegersounds 1-2 Sek Pause, dann Cue an Bläser

Fli. Flieger mit Andeutungen zum Schießen...

bei jedem Ton einen ganzen Atemzug verwenden in dieser Art Rhythmus möglichst synchron mit anderen Holzbläsern weiteratmen/spielen

+ improvisierte Klappengeräusche, versuchen mit den anderen Holzbläsern zu kommunizieren

mit Mundstück: sehr aktives Tracing und Flieger schießen - Start, Flug und Landung definieren

mit Drahtschwamm

mit Drahtschwamm

Fl. *pp* *mf*

Ob. *pp* *mf* *fff*

Cl. *pp* *mf* *fff*

B. Cl. *pp* *mf* *fff*

Bsn. *pp* *mf* *fff*

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

S. D.

Vib.

E-Git. li. *p* *ff* *pp* *p* *ff*

E-Git. re *p* *ff* *ff*

Hackbr.

Vln. li. *mf* auf Holz

Vln. re. *mf* auf Steg

Cb. *mf* auf Holz

Cond.

Fli.

Flieger nicht mehr beschreiben

Ton ausklingen lassen  
Klappengeräusche beginnen Klappengeräusche

gewischt

gewischt

in dieser Art weiterspielen  
+ nicht mehr auf Schlag des Dirigenten spielen  
+ Rhythmus mit restlichen Streichern möglichst gut koordinieren

**Cue 1:**  
Flieger-Tracing WEISS - mit Geräuschen

**Cue 2:**  
Flieger-Tracing ORANGE - mit Geräuschen

**Cue 4:**  
Flieger-Tracing BLAU

**Zu den Cues 1-5:**  
Die Reihenfolge der verschiedenen Tracing/Landung Einsätze sollte eingehalten werden. Der genaue Zeitpunkt ist nicht so wichtig. Der Dirigent sollte auf das Gefühl des Moment vertrauen und dann entscheiden wieviel Zeit zwischen den Cues vergehen soll.

gepresstes, unkontrolliert hohes Quietschen

1. *mf*

2. *mf*

**Cue 3:**  
Landung WEISS

**Cue 4:**  
Landung ORANGE

**Blauer Flieger**

**Oranger Flieger**

**Weißer Flieger**

*fff*

**Gespielten Rhythmus mit eigenen Atemgeräuschen ergänzen**

*fff*

*fff*

**Flieger fangen**

Wenn Flieger gefangen, dann werden gleich die nächsten (blau orange, weiß) losgeschossen.

Fl.

Ob.

Cl. - mit Geräuschen

B. Cl. Cue 5:  
Landung BLAU

Bsn. Cue 5:  
Landung BLAU

Hn.

Trp. 1. 2. 3. 1. 2. 3. 1. 2. 3.

Trb. 3. 2. 3. 3.

Tba. 3.

Perc. li. - verschiedene Sounds für verschiedene Landungen (gefangen/am Boden gelanded, usw.)

Perc. re. - verschiedene Sounds für verschiedene Landungen (gefangen/am Boden gelanded, usw.)

E-Git. li.

E-Git. re.

Hackbr.

Vln. li. Übergehen zu Kratzen auf gedämpften Saiten

Vln. re. Übergehen zu Kratzen auf gedämpften Saiten

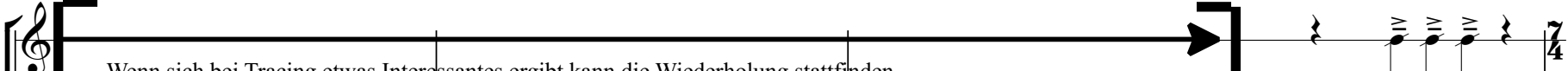
Cb. auf Tiefer E-Saite kreisend wischen  
mf

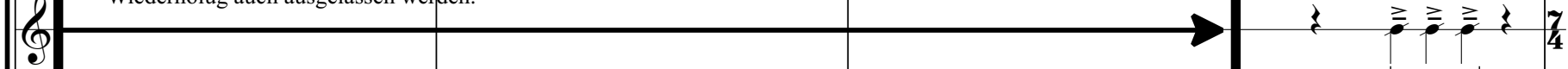
Cond.

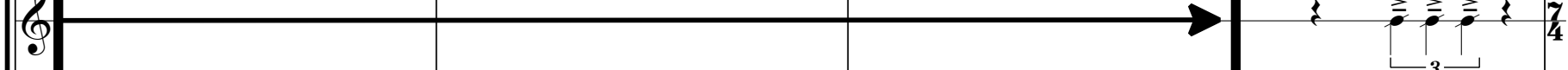
Fli.

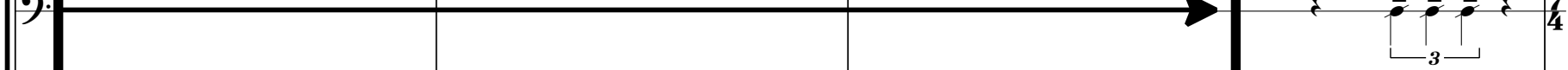
on cue **E**

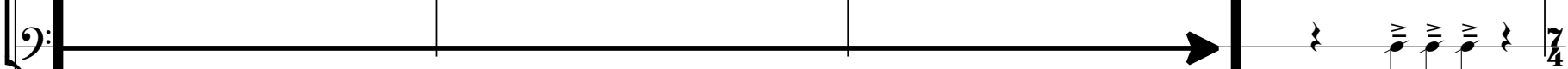
Wenn sich bei Tracing etwas Interessantes ergibt kann die Wiederholung stattfinden  
Fühlt es sich bei der Aufführung an als würde es keinen Sinn machen zu wiederholen kann die  
Wiederholung auch ausgelassen werden.


Fl.  7/4


Ob.  7/4

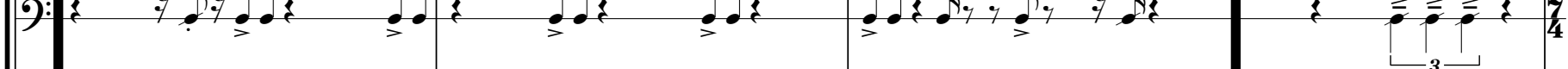
Cl.  7/4


B. Cl.  7/4

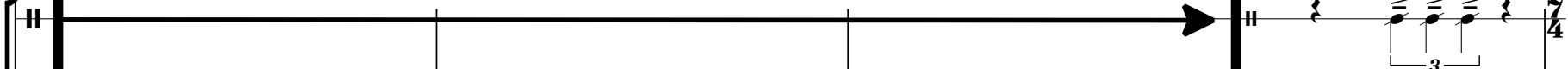
Bsn.  7/4


Hn.  7/4

Trp.  7/4

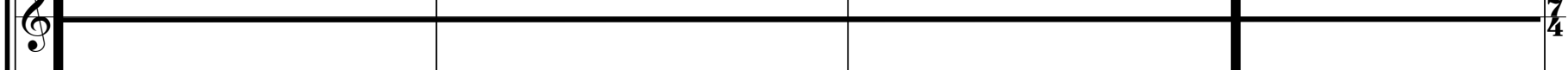
Trb.  7/4


Tba.  7/4


Perc. li.  7/4


Perc. re.  7/4


E-Git. li.  7/4


E-Git. re.  7/4


Hackbr.  7/4

Vln. li.  7/4

Vln. re.  7/4

Cb.  7/4

Cond.  7/4

Fli.  7/4

mit Atem schneller und lauter werden

mit Atem schneller und lauter werden

arco

*f*

wischen auf Bkn.

Bass Drum  
+ Becken wischen auf B.D.

*sfz*

Fl. *f* lautes Tracing mit Tönen

Ob. *f*

Cl. *f*

B. Cl. *fff* Luft oder anderer gut hörbarer Klang

Bsn. Luft oder anderer gut hörbar

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

Tri. Cymbal *ff* Snare Drum *p* swingend

B. D. *ff* härterer Schlägel *p*

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln li. Atem geht noch weiter! *mp*

Vln re. Atem geht noch weiter! *ff* so stark gekratzt, dass die in der linken Hand gegriffene Melodie nicht mehr hörbar ist. Improvisatorisches Kommentieren der 1. Geige in Rhythmus und Akzentuierung ist erwünscht.

Cb. Bogenwechsel ad. lib. snap pizz. kratzen auf E und A *mf*

Cond.

Fli.

♩-80



This musical score page, numbered 17, contains the following parts and details:

- Fl.**: Flute part, mostly silent.
- Ob.**: Oboe part, mostly silent.
- Cl.**: Clarinet part, mostly silent.
- B. Cl.**: Bass Clarinet part, featuring triplet eighth notes in the second, third, and fourth measures.
- Bsn.**: Bassoon part, featuring triplet eighth notes in the first, second, and fourth measures, starting with a *fff* dynamic marking.
- Hn.**: Horn part, mostly silent.
- Trp.**: Trumpet part, mostly silent.
- Trb.**: Trombone part, mostly silent.
- Tba.**: Tuba part, mostly silent.
- S. D.**: Snare Drum part, featuring a rhythmic pattern of eighth notes and triplets.
- B. D.**: Bass Drum part, featuring a rhythmic pattern of eighth notes and triplets.
- E-Git. li.**: Electric Guitar Left Hand part, mostly silent.
- E-Git. re.**: Electric Guitar Right Hand part, mostly silent.
- Hackbr.**: Hackbrett part, mostly silent.
- Vln. li.**: Violin Left Hand part, featuring a melodic line with slurs and accidentals.
- Vln. re.**: Violin Right Hand part, featuring a melodic line with slurs and accidentals.
- Cb.**: Cello part, featuring a rhythmic pattern of eighth notes.
- Cond.**: Conductor's part, indicated by a double bar line.
- Fli.**: Flute part, indicated by a double bar line.

stop on cue

The musical score is arranged in a standard orchestral layout. The woodwind section includes Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bass Clarinet (B. Cl.), and Bassoon (Bsn.). The brass section includes Horn (Hn.), Trumpet (Trp.), Trombone (Trb.), and Tuba (Tba.). The string section includes Violin I (Vln. li.), Violin II (Vln. re.), and Cello (Cb.). The percussion section includes Snare Drum (S. D.), Bass Drum (B. D.), Electric Guitar (E-Git. li. and E-Git. re.), and Hackbrett (Hackbr.). The conductor (Cond.) and floor manager (Fli.) staves are at the bottom.

The score consists of five measures. The woodwinds and strings play a melodic line with dynamic markings of *f*, *p*, and *sfz*. The percussion section features a rhythmic pattern with triplets and accents. The conductor and floor manager staves are empty.

Pausen können beliebig um eine Spur verlängert oder verkürzt werden. Wenn in Tracing etwas Interessantes passiert, dann Platz dafür lassen. Der Einsatz nach der Pause sollte auf das Tracing reagieren. (bei Start, Landung usw.)  
 >>> eventuell noch fixieren

**F**

start on cue

Fl. *fff* Tracing mit Tönen

Ob. *fff* Tracing mit Tönen  
Spielvorschlag: Quietschgeräusche, Mundstück, staccato-Spiel, überblasen usw.

Cl. *fff* Tracing mit Tönen  
Spielvorschlag: Töne spielen + hektisch und nach belieben ins Instrument schreien

B. Cl. *fff*

Bsn. *fff*

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

S. D. *fff*

B. D. *fff*

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln. li. *fff* *f* Geräuschimpro und Tracing

Vln. re. *fff* *mf* arco scratch

Cb. *fff* *f* snap pizz.

Cond.

Fli.

Fl. *on cue*

Ob. *on cue*

Cl. *on cue*

B. Cl. *3*

Bsn. *3*

Hn. *fff*  
 Notenhals nach oben: einatmen  
 Notenhals nach unten: ausatmen  
 So viel Luft wie möglich durchblasen  
 es können auch "ungewollte" Geräusche vorkommen

S. D. *3*

B. D. *3*

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln. li. *p* *fff scratch*

Vln. re. *p* *fff scratch*

Cb. *fff*  
 hektische Geräusche/  
 Tremolo/Tonfolgen

Cond.

Fli.

Fl. **stop** **G** on cue *mf* Notenhals nach oben: Flz.  
 Notenhals nach unten: ohne Flz. überblasen

Ob. **stop** **G** on cue *mf*  
 Notenhals nach oben: beliebiges kurzes Geräusch  
 Notenhals nach unten: beliebiges kurzes Geräusch (etwas lauter und interessanter)

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

S. D.

B. D.

E-Git. li.

E-Git. re.

Hackbr.

Vln. li.

Vln. li. *p* **G** *fff* **fff** *fff* **fff**  
 Improvisation mit absurden Kratzglängen, Tremoli, Col legno usw.

Cb. *v.\** **fff**

Cond.

Fli.

H

Fl.

Ob.

Cl.

B. Cl.   
 Multiphonic drone  
*mf* ..... *f*

Bsn.   
 eventuell mitatmem mit Horn

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

S. D.   
 Akzente auf Rim  
 alle anderen Schläge  
 ganz leise auf Fell

B. D.

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln. li.   
*fff*

Vln. li.   
*fff*

Cb.   
*gliss.*  
*sfz*

Cond.

Fli.

Fl. *f*  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Ob. *f*  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Cl.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

B. Cl.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Bsn.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Hn.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Trp.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Trb.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Tba.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

S. D. *mf*  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

B. D.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

E-Git. li.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

E-Git. re.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Hackbr.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Vln. li. *f*  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Vln. li. *f*  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Cb. *f* *sfz*  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Cond.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Fli.  $\frac{2}{4}$   $\frac{4}{4}$

Druckverlauf auf Bogen bei Punktiertes Halbe:  
normaler Ton >>>Überdruck

Fl.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Ob.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Cl.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

B. Cl.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Bsn.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Hn.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Trp.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Trb.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Tba.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

S. D.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

B. D.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

E-Git. li.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

E-Git. re.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Hackbr.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Vln. li.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Vln. li.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Cb.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Cond.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

Fli.  $\frac{3}{4}$   $\frac{4}{4}$   $\frac{3}{4}$

*p*

*f*

*sfz*

*fff*

*fff*

Bkn: *f*

kl. Tr. *f*

auf Fell

Akzente auf Fell  
alle anderen Noten  
auf Rim

gekratzt

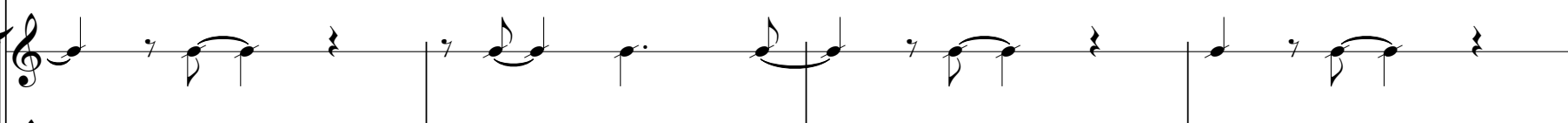

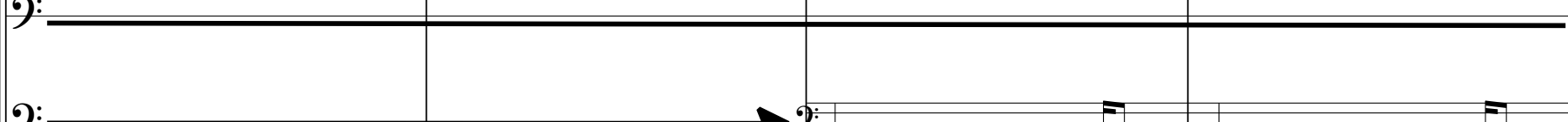
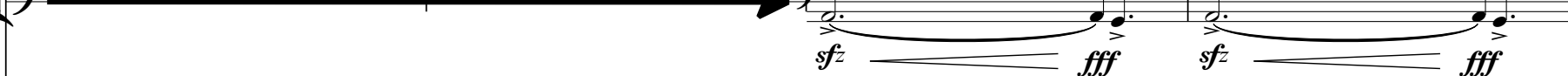
gekratzt

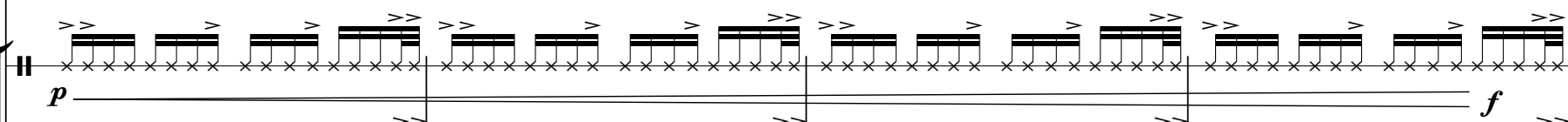
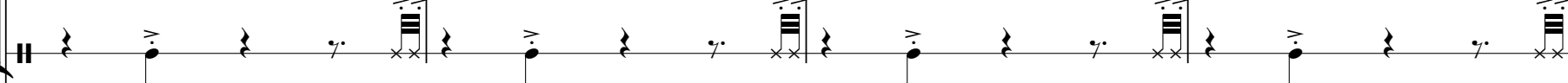
snap pizz.



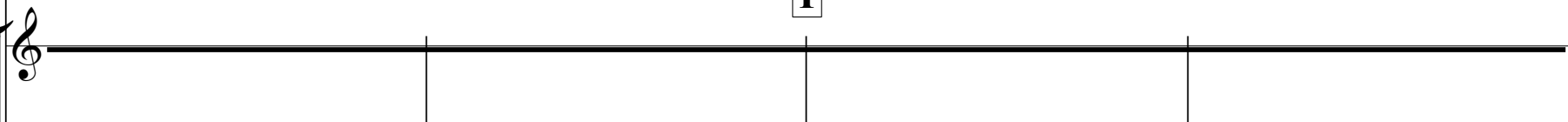
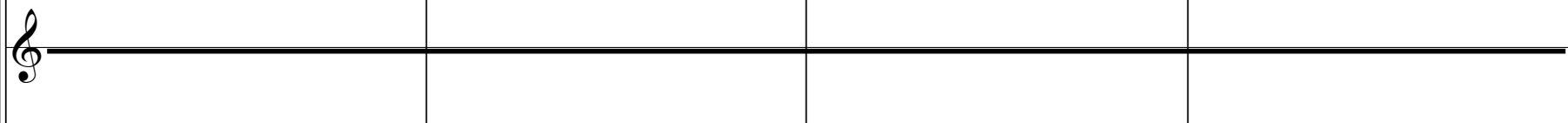

I


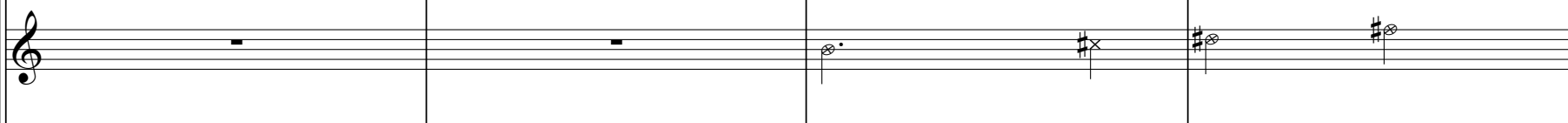

Fl.   
Ob.   
Cl.   
B. Cl.   
Bsn. 

Hn.   
Trp.   
Trb.   
Tba. 

S. D.   
B. D. 

I

E-Git. li.   
E-Git. re   
Hackbr. 

Vln. li.   
Vln. li.   
Cb. 

Cond.   
Fli. 

Fl.  $\frac{3}{4}$

Ob.  $\frac{3}{4}$

Cl.  $\frac{3}{4}$

B. Cl.  $\frac{3}{4}$

Bsn.  $\frac{3}{4}$

Hn.  $\frac{3}{4}$

Trp.  $\frac{3}{4}$

Trb.  $\frac{3}{4}$

Tba.  $\frac{3}{4}$   
*sfz* *fff* *sfz* *fff* *sfz* *fff*

S. D.  $\frac{3}{4}$

B. D.  $\frac{3}{4}$

E-Git. li.  $\frac{3}{4}$

E-Git. re  $\frac{3}{4}$

Hackbr.  $\frac{3}{4}$

Vln. li.  $\frac{3}{4}$

Vln. li.  $\frac{3}{4}$   
arco *ff*

Cb.  $\frac{3}{4}$

Cond.  $\frac{3}{4}$

Fli.  $\frac{3}{4}$

**J**

**Vom Dirigenten geführtes Fliegerschießen, jeder Schlag einzeln dirigert und lange ausgehalten**

mit viel Luft

*mf*

mit viel Luft

*mf*

mit viel Luft

*mf*

mit viel Luft

*mf*

mit viel Luft

*mf*

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

Schlagwerk sollte eigenes Tempo/eigene Groove haben und sich nicht mehr nach dem Dirigenten richten, kleine Improvisationen sind erlaubt

S. D. *fff*

B. D. *fff*

**J**

**Vom Dirigenten geführtes Fliegerschießen, jeder Schlag einzeln dirigert und lange ausgehalten**

tiefe lange Feedbacks

*mf*

hohe lange Feedbacks

*mf*

freie Improvisation mit Geräuschen

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln. li. *fff*

Vln. li. *fff*

Cb.

Schlagwerk spiel selbständig  
Bei Bläsern wird jede Länge einer Note/ bzw. eines Akkordes einzeln und nach Gefühl des Dirigenten dirigiert

Dirigent zeigt an in welche Richtung die Flieger fliegen sollen.  
Es können auch selbst bestimmte Abläufe festgelegt werden zum Beispiel:  
- Fliegergruppe kurz nacheinander zu einer Person, zu mehreren Personen  
- mehrere Flieger gemeinsam auf mehrere Personen oder zu einer Person usw.  
- Dirigent bestimmt auch wie oft ausgeholt wird  
... Handzeichen zur Kommunikation sollten in der Probe ausgemacht werden

Cond.

Fli.

This page of a musical score includes the following parts and their activities:

- Fl.**: Flute, rests in the first three measures, then plays a melodic line in the fourth measure.
- Ob.**: Oboe, rests in the first three measures, then plays a melodic line in the fourth measure.
- Cl.**: Clarinet, rests in the first three measures, then plays a single note in the fourth measure.
- B. Cl.**: Bass Clarinet, rests in the first three measures, then plays a single note in the fourth measure.
- Bsn.**: Bassoon, rests in the first three measures, then plays a single note in the fourth measure.
- Hn.**: Horn, plays a melodic line starting in the second measure with a *mf* dynamic.
- Tpt.**: Trumpet, plays a melodic line starting in the second measure with a *mf* dynamic.
- Tbn.**: Trombone, plays a melodic line starting in the second measure with a *mf* dynamic.
- Tba.**: Tuba, plays a melodic line starting in the second measure with a *mf* dynamic.
- S. D.**: Snare Drum, plays a continuous rhythmic pattern of eighth notes with accents.
- B. D.**: Bass Drum, plays a rhythmic pattern of eighth notes with accents, including triplet markings.
- E-Git. li.**: Electric Guitar (left), rests throughout.
- E-Git. re.**: Electric Guitar (right), rests throughout.
- Hackbr.**: Hackbrett, rests throughout.
- Vln. li.**: Violin (left), rests in the first three measures, then plays a melodic line in the fourth measure.
- Vln. li.**: Violin (right), rests in the first three measures, then plays a melodic line in the fourth measure.
- Cb.**: Cello, rests throughout.
- Cond.**: Conductor, rests throughout.
- Fli.**: Flute (piccolo), rests throughout.

**K**

Normal dirigiert  
accelerando molto

Fl.

Ob.

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba.

S. D.

B. D.

Normal dirigiert  
accelerando molto

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln. li.

Vln. li.

Cb.

Cond.

Fli.

Fl.  
Ob.  
Cl.  
B. Cl.  
Bsn.

Hn.  
Tpt.  
Tbn.  
Tba.

S. D.  
B. D.

E-Git. li.  
E-Git. re  
Hackbr.

Vln. li.  
Vln. re.  
Cb.

Cond.  
Fli.

Tempowechsel sind erlaubt

Tempowechsel sind erlaubt

3

3

3

Detailed description: This page of a musical score contains staves for various instruments. The woodwind section (Flute, Oboe, Clarinet, Bass Clarinet, Bassoon) is mostly silent. The brass section (Horn, Trumpet, Trombone, Tuba) has specific parts: Horns play whole notes, Trumpets play a rhythmic eighth-note pattern, Trombones play whole notes, and Tubas play a bass line with triplets. The percussion section (Snare and Bass Drums) features complex rhythmic patterns with accents and triplets. The string section (Electric Guitars, Hackbrett, Violins, Cello) is mostly silent. The conductor and flutist staves are also present.

**L** **on cue:** **Generalpause** **(auch Tracing)** **M**

Fl.

Ob.

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba.

S. D. Triangle Jeder Schlag wird einzeln dirigiert! Snare und Becken

B. D. Triangle Jeder Schlag wird einzeln dirigiert! Bassdrum und Becken

**L** **on cue:** **Generalpause** **(auch Tracing)** **M**

E-Git. li. sehr hoher Flagolett Jeder Ton wird einzeln dirigiert!

E-Git. re sehr hoher Flagolett Jeder Schlag wird einzeln dirigiert!

Hackbr. nächstes Mal eventuell mit Hackbrett...

Vln. li.

Vln. re.

Cb.

Cond.

Fli.

Fl.

Ob.

Cl.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

Perc.

Perc.

E-Git. li.

E-Git. re.

Hackbr.

Vln. li.

Vln. re.

Cb.

Cond.

Fli.

**Allgemein Improvisiertes Spiel und Tracing**  
**Grundregeln: 1x schießen 1x spielen**  
**man kann auch zum Schlagzeuggroove dazuspielen**  
**schauen daß immer mindestens 6 Flieger in der Luft sind !!!**  
**Dirigent kann beliebige Generalpausen anzeigen**

Spielvorschlag für Schlagwerk:  
 es kann auch selbst eine Groove in dieser Art erdacht werden  
 Improvisation und solomäßige Ausarbeitung sind auch willkommen  
 so lange mit dem Ergebnis ein sehr hohes Energielevel erreicht wird  
 treibend, sogar schneller werdend

Akzenten = rim shot

Sn. *fff*

Bkn.

Bkn.

B.D. *fff*

**Allgemein Improvisiertes Spiel und Tracing**  
**Grundregeln: 1x schießen 1x spielen**  
**man kann auch zum Schlagzeuggroove dazuspielen**  
**schauen daß immer mindestens 6 Flieger in der Luft sind !!!**  
**Dirigent kann beliebige Generalpausen anzeigen**



Fl.				
Ob.				
Cl.				
B. Cl.				
Bsn.				
Hn.				
Trp.				
Trb.				
Tba.				
Tri.	Triangel	<i>mf</i>		Jeder Schlag wird einzeln dirigiert!
Tri.	Triangel	<i>mf</i>		Jeder Schlag wird einzeln dirigiert!
E-Git. li.				
E-Git. re.				
Hackbr.		<i>mf</i>		
Vln. li.				
Vln. re.				
Cb.				
Cond.	cue des Diregents ausarbeiten ev. eine bestimmte Körperhaltung einnehmen			
Fli.	Messages stehen auf den Flügeln von den Fliegern. Diese Können vom Publukum dann weitergegeben oder weitergeschossen werden. In den Fliegern drinnen steht eventuell nochmals ein längerer Text.			

**TUTTI**

1) 1 Triangel Schlag  
2) jede/r schießt 2-3 Flieger ins Publikm  
Flieger tracen mit Mundgeräuschen wie Tssss...  
3) Mundgeräusch aus wenn Triangel wieder schlägt (3x)

1) 1 Triangel Schlag  
2) jede/r schießt 2-3 Flieger ins Publikm  
Flieger tracen mit Mundgeräuschen wie Tssss...  
3) Mundgeräusch aus wenn Triangel wieder schlägt (3x)

**N**

♩-55

Whizzle Tones

Fl. Fliegermotiv von 2-3 beliebigen Instrumenten

Ob.

Cl.

B. Cl.

Bsn.

*ppp*

Luft ....Schwankungen in der Tonhöhe durch Drücken versch. Ventilkombinationen  
Schwankungen immer langsamer werden lassen. Bis zum Stillstand (nur Luft)

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

Tri.

Tri.

*p*

**N**

Verstärkerrauschen

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

*p*

Violin I

Nach Schuss langsam rein

Vln. li.

Vln. re.

Cb.

Cond.

Fli.

*ppp*

eigene Wischtechnik

*ppp*

This musical score page includes the following parts and instructions:

- Fl.** Flute
- Ob.** Oboe (Mundstück ab)
- Cl.** Clarinet
- B. Cl.** Bass Clarinet
- Bsn.** Bassoon (Mundstück ab)
- Hn.** Horn (nur durch Mundstück)
- Trp.** Trumpet (nur durch Mundstück)
- Trb.** Trombone (nur durch Mundstück)
- Tba.** Tuba
- Tri.** Triangle (mit Münze auf Becken kreisen immer schneller werdend)
- E-Git. li.** Electric Guitar (left)
- E-Git. re.** Electric Guitar (right)
- Hackbr.** Harp
- Vln. li.** Violin (left)
- Vln re.** Violin (right)
- Cb.** Cello
- Cond.** Conductor
- Fli.** Flute

Dynamic markings include *ppp* (pianissimo) and *p* (piano). The score features a complex rhythmic structure with time signatures of 3/4, 4/4, and 5/4. The woodwind and brass sections play a melodic line, while the strings provide a harmonic foundation. The triangle part is marked with a *p* dynamic and includes a specific performance instruction.

**O**

Fl.  $\infty$

Ob.

Cl.

B. Cl. *ein paar Bogenzitterer sind willkommen*

Bsn.

Hn.

Trp.

Trb.

Tba.

Tri.

Tri.

**O**

E-Git. li.

E-Git. re

Hackbr.

Vln. li. *ein paar Bogenzitterer sind willkommen* **halten bis Gedicht aus ist**

Vln. re *ein paar Bogenzitterer sind willkommen*

Cb. *jete' oder gewischt*  $\overset{3}{\text{triplets}}$  *ppp*

Cond.

Fli.

Worte/Gedicht vorlesen das auf dem Flieger vom erstem Teil stehen.  
Akkord der Streicher hält so lange aus.

**Dirigent schießt Flieger mit  
den vorgesehenen Worten drauf  
weg.  
ev. ins Publikum**

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. The instruments listed on the left are: Fl. (Flute), Ob. (Oboe), Cl. (Clarinet), B. Cl. (Bass Clarinet), Bsn. (Bassoon), Hn. (Horn), Trp. (Trumpet), Trb. (Trombone), Tba. (Tuba), Tri. (Triangle), E-Git. li. (Electric Guitar left), E-Git. re. (Electric Guitar right), Hackbr. (Harp), Vln. li. (Violin left), Vln re. (Violin right), Cb. (Cello), Cond. (Conductor), and Fli. (Flyer). The Flute staff has a melodic line with performance markings: 'ausatmend' (breathless), 'wegliegend' (fading), 'einatmen' (inhale), and 'entspannt landend ausatmend' (relaxed landing breathless). The Harp staff has a chord with the instruction 'let vibrate' and a dynamic marking 'p'. The conductor and flyer staves have a large 'H' symbol. The text 'Dirigent schießt Flieger mit den vorgesehenen Worten drauf weg. ev. ins Publikum' is repeated in two locations.