

PROMENADEN

für Schlagzeug und Filzgel

G. Becker-Schwedt
1991

Promenade 1
("Conductus")

C $\text{♩} = 90$

attacca

1) Takte sind nach Beschaffenheit der Wege zur Bühne oder nach belieben wiederholbar.

2) Die Drehungen der Schellentrommel werden mit dem rechten Vorderarm $\begin{matrix} L & R & L & R \\ | & | & | & | \\ \hline \end{matrix}$ oder $\begin{matrix} & R & & L & R \\ & | & & | & | \\ \hline \end{matrix}$ realisiert.

3) Die Randschläge fangen die jeweilige Drehung mit der linken Hand ab (innere Handfläche).

4) Sobald die Sitzposition erreicht wird, Hut ab ohne aufhören zu spielen!

5) Zu den Schellenhütten gehören synchron eingesetzte aber frei verteilte Trillerpfeifen - Staccati.

1) 1ster Zusammenspiel

$C = 120$

Becerra-Schmidt
 PROMENADEN 191
 Teilerpfeife

1) Einige Möglichkeiten dieses Fensters zu spielen:

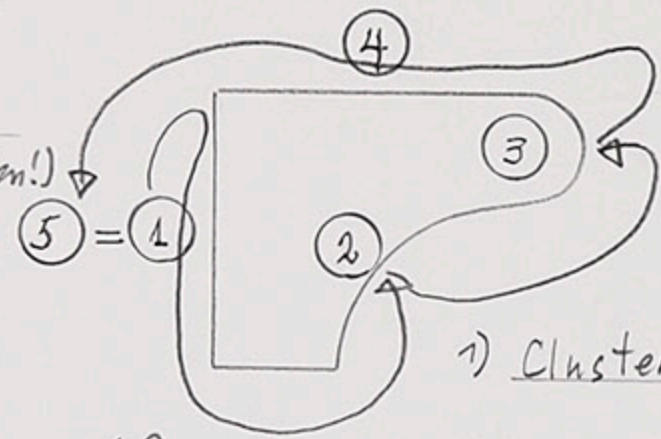
1. Erste Zählzeit der Takte, dann 1ste u. 2te Z., usw bis alles gespielt wird.
2. Nur eine Zählzeit je Takt spielen. z.B. 1ste, dann 2te, usw. bis alle Z. gespielt waren.
3. Wie 1. u. 2. aber rückwärts von der 4ten Z aller Takte
4. Das ganze Fenster wächst von 1 Zt bis 12 Zten. 1, 1+2, 1+2+3, 1+2+3+4, 1+2+3+4+5 usw. bis 1—12. A mit ergänzenden Pausen. B ohne ergänzenden Pausen.
5. Das Fenster kann auch systemweise von oben nach unten oder umgekehrt gelesen werden oder von der Mitte in die Breite, usw.
6. Nach Ermessen der Aufführenden wird die Coda gespielt.

} Rest der Takte mit Pausen ausfüllen.

Promenade des Pianisten

Weg des Pianisten

(Deckel muß abmontiert werden!)



1. Clusterspiel an der Tastatur in Deckelanschlag
2. mit harten Stöcken (Trommel?) auf Struktur in Saiten schlagen
3. u. 4. wie 2.
5. Wie 1.

Cluster codes: □ = weiße Tasten, ■ = schwarze Tasten u. ▨ = schwarze u. weiße Tasten.

Tempo: ♩ = 110

Congas

1.1 hoch
1.2 mittel 2)
1.3 tief
1.4 oder
1.5 und
1.6
1.7
2.1 subito

Flügel

hoch 2)
mittel oder
tief und

RH
LH

(Marsch wird zur "Conga")
(Conga wird zum "Samba")

mit Stöcken
geht auf Stelle 2)

simile

C.

2.2
2.3
2.4
2.5
2.6
3.1
3.2
3.3

F.

CRESC. ...
... mf

(Samba wird zum "Marsch")

Trillerpfeife zum Schluß von 2.6

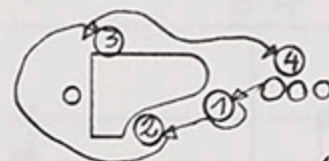
1) Die relative Größe symbolisiert die Dynamik
2) Die Takte sind wiederholbar, dabei können die Höhenunterschiede zunehmen.

3.4 3.5 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6 4.7

(Marsch wandert)

1- Flügel nur 1 mal.

Paarade des Schlagzeugers



2- Danach sitzt vor der Tastatur.

5.1 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6 1.7

kleine Cuica
1) hoch "Quietschen"
mittel "U"
tief {"schnarchen"
"brümmen"

Flügel

1) rechter Vorderarm, sind beide Fußgelenke mit Schellenbänder

1) rechter Vorderarm, sind beide Fußgelenke mit Schellenbänder

2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 2.7

Cuica

Flügel

"Samba" wird zum "Tango"

"O" = Einzeltöne. Weiß u. schwarz nach Tastenfarbe

3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7

C.

Flügel

"Tango" wird zur "Conga"

Füße

L+R R L R R+L

1)

1) Flügel spielt weiter während der Schlagzeuger platz nimmt für den nächsten Teil.

attacca

2ten Zusammenspiel

Handwritten musical score for a jazz ensemble. The score is organized into systems for different instruments:

- WBls (Woodwinds):** 1st and 3rd passages. Includes a trill instruction: "Trillkopfweite zum Schluß".
- TBl's (Trumpets):** 1st, 3rd, and 4th passages.
- A-go-go:** 1st passage.
- Becken (Cymbals):** 1st, 3rd, and 4th passages.
- V-slap (Vibraphone):** 1st, 3rd, and 4th passages.
- Congas:** 1st and 4th passages.
- Flügel (Piano):** Chordal accompaniment with various voicings and dynamics.

The score consists of six measures. The first measure is marked with a '2)' and a '1)' above the woodwind and vibraphone parts respectively. The piano part features complex chordal textures with many accidentals.

1) 1ster bis 3ter Durchgang Schlagezug Solo, mit Stöcken! 4ter D. mit Händen!

2) 4ter Durchgang = Fenster (ganze Seite). Möglichkeiten wie beim 1sten Zusammenspiel

Ausgang ("Conductus" 2)

C ♩ = 120

Schlagzeuger

- A-go-go
- Claves
- Schellenhut
- Schritte

Pianist

- Becken
- Große Trommel
- Schellenhut
- Schritte

23.7.91

Zugabe? (Tischtennis)

(Pflanne)

(Schellentrommel)

Ball

Klatschen

Schritte

Teillorpeiffen zum Schluß

f

fff

- 1) Faire Wiederholungen!
- 2) Teillorpeiffen wie im "Conductus" 1
- 3) Schlegel mit fest gebundenen Maracas.