

Allheilmittel

(2017)

für Orchester mit Klavier und Hyperklavier

Martin Grütter

Spieldauer: ca. 18 Minuten

*Auftragswerk des Ensemble Modern mit freundlicher Unterstützung
durch die Kulturstiftung des Bundes*

Besetzung

- 3 Flöten (2. und 3. auch Piccolo)
- 3 Oboen
- 3 Klarinetten (3. auch Bassklarinette)
- 3 Fagotte (3. ausschließlich Kontraforte/Kontrafagott)
- 4 Hörner
- 3 Trompeten
- 3 Posaunen
- Kontrabasstuba
- 3 Schlagzeuger
 - I Triangel
 - 1 Peking-Gong
 - Drumset (Bass Drum, Snare, 3 Toms, Hihat, Ride, Crash, China, Splash)
 - Tamtam
 - II Triangel
 - Becken a due
 - Kleine Trommel
 - Röhrenglocken
 - ca. 2–3 Pauken
 - *Mitbenutzung des Tamtams von Schlagzeuger 1 sowie der Großen Trommel und des Donnerblechs von Schlagzeuger 3* —
 - III Chimes
 - Crotales
 - 10 Gongs
 - Vibraphon
 - Donnerblech
 - Gran Cassa
 - *Mitbenutzung der kleinen Trommel von Schlagzeuger 2 (oder eigene kleine Trommel)* —
- Klavier (1 Spieler) – *akustisch, verstärkt*
- Hyperklavier (1 Spieler) – *elektronisch* – bestehend aus:
 - 1 Spielkeyboard (88 Tasten)
 - 1 Steuerkeyboard (mindestens 49 Tasten)
- 12 Violinen
- 8 Violen
- 6 Violoncelli
- 4 Kontrabässe

Sitzordnung (Vorschlag)

Perc 3
Perc 2
Perc 1
Klavier und Hyperklavier

ORCHESTER

Schlagzeug 2

Die **Kleine Trommel** soll ca. auf E gestimmt sein. Sie wird immer mit Schnarrsaiten gespielt.

Schlagzeug 3

Tonumfang der **Crotales**:



Die zehn **Gongs** sind wie folgt gestimmt:



Das **Donnerblech** soll möglichst groß und volumenreich sein. Es soll beim Tremolieren sehr dunkel grollen, möglichst ohne hochfrequente Anteile.

Klavier (akustisch)

Das akustische Klavier wird **sehr stark verstärkt**. Ein Einzelton im *forte* soll einem Einzelton der Trompete im *forte* ebenbürtig sein. Im Idealfall wird die Verstärkung live mitgeregelt, um auch an den leiseren Stellen eine gute Balance zu finden.

Hyperklavier/Elektronik

Das Hyperklavier klingt wie ein Klavier, kann aber mehr.

Es wird von einer Person gespielt und besteht aus zwei Keyboards:

- einem Spielkeyboard mit 88 Tasten
- einem Steuerkeyboard mit 49 Tasten (oder mehr)
- dazu ein Modulation-Wheel und zwei Pedale

Das Steuerkeyboard wird direkt auf das Spielkeyboard draufgestellt, sodass quasi ein zweimanualiges Instrument mit möglichst geringer Distanz zwischen den Tastaturen entsteht.

Auf dem Spielkeyboard kann man ein virtuelles Klavier spielen. Es soll dafür ein Klaviersampler verwendet werden, der a) möglichst natürlich und b) möglichst charakteristisch klingt. Bei der Uraufführung kommt der virtuelle Bösendorfer-Flügel »Vienna Grand« von Galaxy Pianos II zum Einsatz. Das Hyperklavier soll **ebenso laut sein wie das verstärkte akustische Klavier**.

Mit dem Steuerkeyboard lassen sich verschiedene Effekte ein- und ausschalten, die den Klang und/oder die Tastaturbelegung des Spielkeyboards modifizieren. Die Belegung des Steuerkeyboards ist wie folgt:



Panikschtaltung. Die untersten drei Töne schalten – ebenso wie die obersten drei – sämtliche Töne und Effekte aus. Nur im Notfall zu verwenden.



Oberton-Arpeggiator. Über jedem angeschlagenen Ton wird ein Oberton-Arpeggio gespielt – erst aufwärts, dann abwärts.

Beispiel:

♩ = 125
Klang

Griff



Akkord-Arpeggiator. Jedes Mal, wenn vier Töne exakt gleichzeitig gedrückt werden, wird ein vielstimmiges Arpeggio gespielt – erst aufwärts, dann abwärts. Die Harmonie dieses Arpeggios wird aus der Intervallstruktur der vier Ausgangstöne berechnet. Sobald einer der vier Töne losgelassen wird, endet das Arpeggio. Wenn weniger als vier Töne gleichzeitig gedrückt werden oder die Töne ungleichzeitig niedergedrückt werden, passiert nichts.

Beispiel:

♩ = 125
Klang

Griff



Akkordbooster. Jedes Mal, wenn zwei oder mehr Töne gleichzeitig gedrückt werden, wird ein vielstimmiger Akkord gespielt. Die Harmonie des Akkords wird aus der Intervallstruktur der Ausgangstöne berechnet. Einzeln angeschlagene Töne werden nicht modifiziert.

Beispiel:

Klang

Griff



Faulenzer-Tastatur. Alle Töne über c''' werden um fünf Oktaven nach unten transponiert, damit der Spieler nicht so weit springen muss.



Diatonisches Glissando abwärts. Dieser Effekt gilt – anders als die meisten anderen – nur für die bereits gedrückten Tasten auf dem Spielkeyboard und nicht für später gedrückte Tasten. Es wird ein sehr schnelles diatonisches Glissando gespielt, ähnlich dem Effekt, wenn man mit der Hand über die weißen Tasten fährt.

Beispiel:

$\text{♩} = 184$

Klang

Griff Steuerkeyboard

Griff Spielkeyboard



Alle Effekte aus. Wie oben.



Diatonisches Glissando aufwärts. Wie oben, nur aufwärts.



Chromatisches Glissando aufwärts. Wie oben, nur aufwärts.



Synthetisch-verstimmtes Klavier. Die gesamte Klaviertastatur wird verstimmt, wie bei einem alten, seit langem nicht gestimmten Klavier. Dieser Effekt wird synthetisch erzeugt.



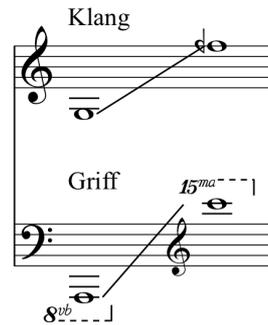
Steiner Klavier. Hierbei handelt es sich um ein altes, extrem verstimmtes Klavier aus dem Haus meiner Großeltern in Stein an der Traun. Das Klavier wurde komplett gesampelt. Das Steiner Klavier verfügt – ebenso wie das extrem schwergängige akustische Vorbild – über keinerlei Anschlagsdynamik.



Achteltonklavier. Das Klavier wird achteltönig gestimmt. Der Tonumfang ist dann wie folgt:



Achteltonklavier mit anderem Tonumfang:



Effekte aus. Die aktuell aktiven Effekte – mit Ausnahme der stufenlosen Glissandi – werden ausgeschaltet.



Achteltonklavier mit wieder anderem Tonumfang:



Rückwärts. Die Klaviersamples werden rückwärts gespielt.



Vibrato. Die Klaviersamples werden mit Vibrato gespielt.



Jauler. Töne, die im Aufwärtsspiel erreicht werden, werden zunächst zu hoch intoniert und glissandieren dann zur Stammnote zurück. Je stärker die Taste gedrückt wird, desto größer fällt das Glissando aus. Töne, die im Abwärtsspiel erreicht werden, bleiben unverändert.



Hyperstreicher. Der einzige Effekt, der keinen Klavierklang spielt. Es erklingt ein riesiges Streichercluster. Kommt nur ganz am Ende einmal vor.



Panikschtaltung. Wie oben.

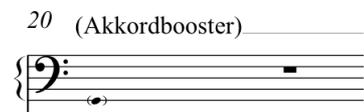
Modulation Wheel

Lautstärkenkontrolle. Das Mod-Wheel ist die meiste Zeit voll aufgedreht – die Lautstärke wird über den Anschlag gestaltet. Nur an einigen markierten Stellen wird ein Fade-In oder Fade-Out mit dem Rad gespielt. Anschließend wird das Rad stets wieder in die Maximalposition zurückgedreht.

↑
Pedal II

Alle Effekte aus. Das zweite Pedal schaltet ebenfalls sämtliche aktuell aktiven Effekte aus.

Die aktuell aktiven Effekte sind in der Hyperklavierstimme mit dünnen Linien eingetragen. Zusätzlich finden sich am Anfang jeder Zeile eingeklammert die zugehörigen Steuer Tasten. Dies erleichtert die schnelle Einstellung der benötigten Effekte während der Probe.



Zur generellen Spielweise des Hyperklaviers:

- Das Sustain-Pedal wird, sofern nicht anders angegeben, ganz normal nach musikalischen Gesichtspunkten eingesetzt
- Da der Klang nicht immer der Notation entspricht, ist es besonders wichtig, dass langgehaltene Töne exakt bis zum Ende ausgehalten werden und nicht verfrüht beendet bzw. abphrasiert werden. An einigen besonders kritischen Stellen wird durch die Bemerkung »ben legato« darauf hingewiesen. (Zum Aushalten der Töne kann auch das Sustain-Pedal verwendet werden.)
- **Besonders wichtig ist es, auf dem Steuerkeyboard nicht versehentlich danebenzugreifen – dies kann im schlimmsten Fall katastrophale Auswirkungen haben und ohrenbetäubenden Lärm verursachen!!!**

