

ORLANDO

Musiktheater

(2011–13)

für Solisten, Chor, großes Ensemble und Elektronik

Judith Pielsticker / Martin Grütter / Christian Grammel

(Konzept: Judith Pielsticker, Martin Grütter, Christian Grammel

Komposition: Martin Grütter

Text: Judith Pielsticker

Mitarbeit Text: Martin Grütter, Christian Grammel

Regie UA: Christian Grammel)

– Partitur –

Besetzung

Vier Solisten (in der Reihenfolge des Auftretens):

Solo 1	<i>Sopran</i>
Solo 2	<i>Sopran</i>
Solo 3	<i>Tenor</i>
Solo 4	<i>Schauspieler (männlich)</i>

Gemischter Chor

Großes Ensemble (33 Musiker):

- 3 Flöten (2.+3. auch piccolo)
- 3 Klarinetten (3. auch Bassklarinette. Eine Klarinette zeitweise szenisch auf der Bühne)
- 2 Fagotte
- 4 Hörner
- 3 Trompeten (eine Trompete zeitweise szenisch auf der Bühne)
- 3 Posaunen
- 1 Tuba
- Pauken (1 Spieler)
- Drumset (1 Spieler)
- Schlagzeug (1 Spieler)
- 1 Klavier
- 1 Keyboarder
- 1 Harfe
- 3 Solo-Violenen
- 1 Solo-Viola
- 1 Solo-Cello
- 3 Solo-Kontrabässe

Elektronik

Notiz des Regisseurs

Orlando – der Held also, der Protagonist – ist nicht da. Er fehlt, ist nicht aufgetreten, liegt am Boden. Die vier Szenen zeigen die Versuche der übrigen Darsteller des Abends, mit dieser Situation umzugehen. Sie spielen verschiedene Möglichkeiten durch, wie man ohne Held doch noch die Sache über die Bühne bringen kann. Die Teile sind daher nicht als durchgängige Handlung zu verstehen. Die Figuren nicht als geschlossen psychologisch. Die Grundsituation (der Held ist nicht da) kommt immer wieder zum Vorschein. Die Logik der Szenen entspringt einer traumähnlichen Welt irgendwo zwischen Alice im Wunderland und dem Alptraum, nackt in der Straßenbahn zu stehen. Deswegen sind und bleiben sie SPIELansätze.

Legende

Allgemein

♩ = **max. 144**

Tempoangaben beziehen sich auf das Maximaltempo. Wo dieses unrealistisch schnell scheint, gilt es, sich ihm so weit wie möglich anzunähern: die Stelle muss auf jeden Fall schnell *wirken*. Musikalisch motivierte Temposchwankungen sind in der Regel stets möglich.

Solo 1
(Sopran)

7 / 4
4 / 4

Willst du mir glauben? Nicht eilen muss ich, denn man wartet auf mich...

Wenn die Sänger Texte frei zu sprechen haben – ohne notierte Rhythmen – folgt der Dirigent prinzipiell den Sängern. Das notierte Metrum dient nur zur ungefähren Dauernangabe.

Stimme

Solo 1
(Sopran)

Dies ist ein | Mustertext.

Der vertikale Strich stellt den Taktstrich dar. D.h. der Text soll so gesprochen werden, dass die Silbe "Mus-" exakt auf die Eins kommt. Der vertikale Strich bedeutet hingegen **keine** Zäsur.

Solo 1
(Sopran)

Die Stim-me bit - te he - ben...

Gekreuzte Noten sind ohne bestimmte Tonhöhe zu sprechen/schreien/rufen etc. (genaueres zur Ausführung an den jeweiligen Stellen). Das Register wird durch das *hh-h-m-t-tt*-Symbol angedeutet. Im einzelnen bedeuten, jeweils bezogen auf die Ausgangsstimmhöhe (Sopran / Tenor):

Solo 1
(Sopran)

Oder auch ohne festen Rhythmus ins düstere absinken...

- hh** = extrem hoch, unnatürlich, meist kreischen
- h** = höhere bis hohe Stimmlage, noch natürlich, aber oft erregter oder engagierter
- m** = normale, mittlere Stimmlage, meistens (aber nicht immer) eher entspannt
- t** = tiefere bis tiefe Stimmlage, manchmal geheimnisvoll oder pathetisch
- tt** = extrem tief, unnatürlich, manchmal übertrieben raunend, böse oder gefährlich klingend

Solo 1
(Sopran)

frei im Rhythmus

Es blitz - ten die Ster - ne,

Noten in geschweiften Klammern können in freiem Rhythmus gesungen werden, unabhängig vom Dirigentenschlag. Der angegebene Rhythmus ist nur eine ungefähre Orientierung. In der Regel dem natürlichen Sprechrhythmus folgen. Die insgesamt zur Verfügung stehende Zeit sollte aber nicht überschritten werden.

Alle Instrumente

Triller immer mit dem darüberliegenden Halbton.

Klavier



Pseudo-Cluster: Einen beliebigen 4- bis 6-stimmigen Akkord im angegebenen Tonraum greifen

Schlagzeug

Schlagzeug 1: 2-3 eher tiefe Pauken je nach Verfügbarkeit und Zweckmäßigkeit (z.B. Basspauke, Große und Kleine Pauke resp. D-, G- und C-Pauke)

Schlagzeug 2: Drumset, bestehend aus folgenden Instrumenten:

The image shows a musical staff for a drum set. The staff is labeled 'Drums' and has a double bar line at the beginning. Above the staff, the following instruments are listed: Bassdrum, Drei Tomtoms, Zwei Rototoms, Snare Drum (immer mit Snares), Zwei Bongos, Ride, Hi-Hat, Crash, and Tamburin. The staff contains several notes and rests, with some notes marked with an 'x' to indicate specific drum sounds. Below the staff, the text 'ungefährer Klang:' is written.

Die Becken und das offene Hi-Hat sind immer *laisser vibrer* zu spielen, sofern nicht anders angegeben. Das Crashbecken sollte allerdings nicht allzu lange nachklingen. Evtl. empfiehlt es sich, für *ff*-Schläge und längere Wirbelstellen (z.B. Takt 87ff., Takt 322ff. u. ä.) auf ein größeres und klangvolleres Crashbecken auszuweichen.

Schlagzeug 3: Zwei Bongos (*genauso gestimmt wie die Bongos von Schlagzeuger 2*)
Zwei Rototoms (*genauso gestimmt wie die Rototoms von Schlagzeuger 2*)
Ein Beckenpaar
Ein großes Chinesisches Becken
Ein großes Tamtam (*N.B. obwohl das Tamtam keine konkrete Tonhöhe hat, kann man bei vielen Instrumenten einen bestimmten Basston am stärksten hören. Es wäre ideal, wenn ein Tamtam zur Verfügung steht, bei dem ein H – alternativ auch ein B oder ein C – hervortritt*)
Eine Große Trommel (Orchesterinstrument ohne Fußmaschine)

Elektronik

Die elektronischen Klänge werden von einem 88-Tasten-Keyboard (mit Anschlagsdynamik) gesteuert. Das Keyboard ist über Midi mit einem Rechner verbunden, wo die Software *Max/MSP* sowie *MainStage* die Audioausgabe (Stereo) kontrolliert.

The image shows a musical staff for a keyboard instrument. The staff is labeled 'Keyboard (Griffsschrift)' and has a treble clef. Above the staff, the text 'Step 2 »' is written. The staff contains a single note with a dashed line above it, labeled '15^{ma}'. The note is a quarter note.

Der Keyboardpart ist in 14 Steps gegliedert. Jeder Step hat seine eigene Tastaturbelegung. Zwischen den Steps wird an den angegebenen Stellen umgeschaltet. Die jeweilige Umschalttaste ist durch eine Rautennote gekennzeichnet. Es handelt sich dabei entweder um die höchste oder die tiefste Taste der Tastatur.

Normale runde Noten lösen auf gewöhnliche Weise einen Klang aus, der verschwindet, sobald man die Taste wieder hebt.



Noten in Pfeilform lösen ebenfalls einen Klang aus, allerdings geht dieser Klang weiter, wenn man die Taste hebt. Der Klang hört entweder irgendwann von selbst auf, oder er wird mit einer anderen Taste, ebenfalls in Pfeilform, wieder gestoppt. Weist der Pfeil einer Note nach rechts (vorwärts), beginnt ein Klang, weist der Pfeil nach links (rückwärts), wird er gestoppt.

Durch den *aloff*-Knopf im Max-Patch können alle Klänge sofort gestoppt werden.

Zur Spielweise des Keyboards: Legato-Passagen sind in sehr dichtem Legato zu spielen, wie auf einer Orgel. Es ist stets die im System *Elektronik (Klang)* angegebene Dynamik ausschlaggebend – die Dynamik in der Griffschrift ist nur ein Hinweis, wie die Zieldynamik am besten zu erzielen sein könnte. Hier muss der Keyboarder ein Gefühl für die Dynamik bekommen. Da nebeneinanderliegende Tasten sehr unterschiedliche Klänge auslösen können, sollten möglichst keine falschen Tasten gedrückt werden. Insbesondere die Tasten mit Rauten- und Pfeilkopf dürfen auf keinen Fall versehentlich gedrückt werden, da das ggf. alles durcheinanderbringen kann.

Verstärkung/Regelung

Eine Reihe der Sänger und Instrumente werden verstärkt. Dazu zählen:

- Solo 1–4
- Mindestens jene Chorsänger, die (z.B. in Takt 5ff.) zu den jeweils zwei Chorsopranen/-alten/-tenören/-bässen gehören, bzw. die (ab Takt 488) zum ersten Drittel ihrer Stimme gehören.
- Nach Möglichkeit zusätzlich möglichst viele bzw. idealerweise sämtliche weiteren Chorsänger
- Violine 1–3, Viola, Violoncello
- Klavier
- Harfe
- evtl., je nach Bedarf, Flöten und Klarinetten

Die Verstärkung von Stimmen und Instrumenten muss in jedem Fall live mitgeregelt werden. Ebenso muss die Lautstärke des Keyboards am Mischpult überwacht und ggf. geregelt werden. Die durch das Keyboard ausgelösten Klänge werden vom Computer in vier Stereo-Kanälen ausgegeben. Diese gliedern sich wie folgt:

Kanal 1 – Basstöne

Kanal 2 – alle anderen Töne

Kanal 3 – Geräusche

Kanal 4 – Shepard-Glissando (unendliches Glissando in Teilen von Szene 3 und 4)

Diese vier Kanäle müssen separat am Pult geregelt werden. Auf diese Weise kann die Balance von Bässen, höheren Tönen und Geräuschen an den konkreten Raum angepasst werden. Welcher Klang auf

① ② ③ ④

welchem Kanal kommt, ist im System *Elektronik (Klang)* nochmals durch eingekreiste Ziffern spezifiziert.

Szene

ORLANDO-LOCH

Einige Stellen der Partitur sind als "*ORLANDO-LOCH*" markiert. Dort findet die szenische Abwesenheit des Protagonisten eine musikalische Entsprechung als plötzliche "Leerstelle".

