

Hinweise zur Realisation der Zuspieldlänge

«Yume» (stammt aus dem Japanischen, zu deutsch «Traumgesichte») wurde im März und April 1971 komponiert und in Mai desselben Jahres uraufgeführt. Die zur Live-Soloflöte zugespilte CD verwendet ausschließlich auf und mit der Flöte erzeugte Klänge, die in dieser Form *live* nicht möglich sind, so daß sie nicht durch mehrere Spieler ersetzt werden könnte, also eine legitime Berechtigung hat. Die durch das Medium Tonband erzeugten Klänge werden lediglich durch Änderung der Bandgeschwindigkeit, durch überhöhte Verstärkung (bei den Effekten) und durch Verwendung von Nachhall erreicht. Durch die Verlangsamung oder Erhöhung der Bandgeschwindigkeit werden Töne vom Kontra-G bis zum 5-gestrichlenen ais erzielt. Alle Transpositionen um 1-2 Oktaven höher oder tiefer, *Glissandi* von 1/2 Ton bis zur kleinen Septime sowie der «schnelle Bandanzug» können durch Änderung der Bandgeschwindigkeit erzielt werden. Die speziellen Effekte im einzelnen.

I. Satz

Takt 4 gongartige Klänge: bei der Erstrealisation des Zuspieldbandes wurden zunächst die einzelnen Töne (Altflöte in G) in zwei Lautstärken (*f* und *mf*) mit 38 cm auf Tonband aufgenommen, mit 9,5 cm abgespielt und erneut auf 38 cm kopiert. Etwa 12 cm *f*-Band wurde am Anfang senkrecht geschnitten (dadurch entsteht der Gong-Anschlag) und anschließend in der nötigen Länge (für eine 3/4-Note also 142,9 - 12 cm = 130,9 cm) ein *mf*-Bandstück angeklebt, usw.

Takt 6 nur Klappen: Flöte ansetzen (damit die Tonhöhe stimmt) und heftig trillern, ohne zu blasen.

II. Satz

Takt 1 schneller Bandanzug: entweder bei der Aufnahme die Bandgeschwindigkeit schnell absenken oder den Antriebsmotor ausschalten. Wird das Band mit gleichbleibender Geschwindigkeit abgespielt, steigt dadurch die Tonhöhe *glissando*-artig an.

Takt 13 gliss. (*Tritonus*): bei der Aufnahme die Bandgeschwindigkeit um 6 Halbtöne absenken. Damit durch die Geschwindigkeitszunahme beim Abspielen mit gleichbleibender Geschwindigkeit die Länge des Taktes nicht kürzer wird, muß man die 16tel in den vier Oberstimmen ca. achtmal statt sechsmal spielen!

Takt 15: Klappengeräusche siehe I/6, f und ges abwechselnd schlagend greifen, d.h. nicht nur trillern. Das wäre zu unergiebig.

Takt 36: siehe Takt 13.

Takt 44: ist das Zuspieldband fertig, werden die Spuren 1-4 mit 19 cm Bandgeschwindigkeit kopiert und dann mit 38 cm dazugemischt.

Takt 83: Flöte ansetzen, den Ton h1 greifen und mit allen für den jeweiligen Ton erforderlichen Fingern die Töne d, e, fis, gis schlagend greifen. Dadurch wird der «Perkussionseffekt» wesentlich vergrößert.

III. Satz

Takt 1 «Schnalzeffekt»: besonders heftiger Zungenstoß auf dem Griff für h1. Dazu die Zunge zunächst fest und breit gegen den Oberzahnbogen pressen und dann ruckartig zurückziehen, so, als wolle man Pferdegetrappel auf Steinpflaster imitieren.

F-t: mit beiden Lippen das Mundloch der Flöte umschließen und kräftig *F-t* auf dem h1-Griff fauchend erzeugen.

Takt 2 Altklappentremolo: planlos auf alle Klappen abwechseln schlagen. *Mundstück (Daumen einführen):* das Mundstück von der Flöte abziehen, darauf blasend den Daumen einführen und hin- und herbewegen.

Takt 4: wie bei *F-t*, aber jetzt ein «sch» ins Flötenrohr fauchen (wie bei einem besonders heftigen «Anwärmen»).

Takt 15: Stimme 1 und 2 sind «Transpositionen» von Stimme 3, d.h. Kopien mit doppelter oder vierfacher Bandgeschwindigkeit.

IV. Satz

Takt 1 Klappen-Perkussionseffekt: ähnlich II/83

Takt 3: wie III/1 auf den jeweilig notierten Tönen

Takt 5 Tremolo: immer wieder ein h1 anschlagen

Takt 6: Klappen-Perkussionseffekt: wie in II/83 auf den notierten Tönen

Stimme 1: durch Filter verfremdete Solo-Liveflöte im Kanon und mit viel Hall

Takt 10 Beckeneffekt: auf den angegebenen Tönen tonlos *tschu* (d1) – *tschi* (e2) ins Flötenrohr fauchen.

Takt 12 *tschu*: ähnlich wie Takt 10, nur jetzt auf d1 *tschui* durch's Rohr fauchen.

Bei der Erstrealisation des Zuspieldbandes (1971) standen nur drei Tonbandgeräte zur Verfügung, und es konnten die Übereinanderschichtungen der einzelnen Spuren nur durch immer wieder durchgeführtes Umkopieren erreicht werden. Heute könnte man mit Mehrspurmaschinen und Soundsampling wesentlich schneller und effektiver zum Ziel kommen.