

Willem Schulz

# simultan

Solo für 11

(1998-2002)

77 musikalische Szenarien

für

Akkordeon – Cello – Soundpoesie (Männerstimme)

Saxophon – Posaune – experimentellen Stepptanz

Frauenstimme – Kontrabaß – Violine

Live-Elektronik – Schlagwerk

Willem Schulz

# *simultan*

## Solo für 11

(1998/2002)

### 77 musikalische Szenarien

#### Sopransaxophon

- vertikal
  - zirkular
  - tone picture
  - Weg blasen
  - Relationen
  - Auf Knien
  - liegend
- 

#### Soundpoesie

- back
  - Kopfstand
  - Embryo
  - Grüße + Schüsse
  - Abgase
  - Relationen
  - gebremst
- 

#### Steptanz

- noise picture
  - sequenza liquida
  - up
  - power pac
  - contact
  - color blues
  - Relationen
- 

#### Frauenstimme

- Sirene
  - Rondo
  - Vorsingen
  - ha ha ha
  - zirkular
  - in contact
  - Relationen
- 

#### Violine

- blues
  - verbunden
  - zirkular
  - midi
  - Untersuchung
  - Relationen
  - multifunktional
- 

#### Violoncello

- zirkular
  - noise-work
  - abtasten
  - in love
  - prozessionen
  - Relationen
  - motion
- 

#### Schlagwerk

- scratchpaper
  - abtasten
  - Abdruck
  - Kontinuum
  - tree-picture
  - hin und her
  - Relationen
- 

#### Elektronik

- feedback
  - Übertragung
  - Rausch
  - zirkular
  - abtasten
  - Chaos
  - Relationen
- 

#### Akkordeon

- zirkular
  - Körperarbeit
  - Massage
  - Relationen
  - E/abtasten
  - Die Wasserträgerin
  - vertikal
- 

#### Kontrabaß

- easy rider
  - noise-work
  - Relationen
  - unter und über NN
  - power-play
  - zirkular
  - tin-tan
- 

#### Posaune

- Ausposaunen
  - zirkular
  - vertikal
  - Relationen
  - Punkte setzen
  - Weg blasen
  - gebremst
-

Willem Schulz

# simultan

**Solo für 11**

(1998-2002)

77 musikalische Szenarien

für

Akkordeon - Cello - Soundpoesie (Männerstimme)

Saxophon - Posaune - experimentellen Stepptanz

Frauenstimme - Kontrabaß - Violine

Live-Elektronik - Schlagwerk

## Spielanweisung

**simultan** thematisiert die *Gleichzeitigkeit der Verschiedenheiten* in unserer Welt und läßt das dabei entstehende ästhetische Potential zur Wirkung kommen.

Die Szenarien sind solistisch spielbar wie auch in jeder beliebigen Kombination mit anderen Szenarien aus diesem Zyklus und auch mit anderen Darbietungen und sozialen Situationen - in Veranstaltungen wie im informellen öffentlichen Raum.

Die SpielerInnen können entscheiden,

- **wann, wie oft und in welcher Reihenfolge sie die Stücke aufführen,**
- **an welche Orte sie die Stücke plazieren und**
- **in welche Nähe oder Distanz und in welche Beziehung sie ihre Stücke zu denen anderer setzen.**

Haben sie sich entschieden, ein Stück zu spielen, soll es in seiner Art vollständig durchgeführt werden. Die dabei z.T. entstehenden Schroffheiten sind im Sinne des Simultaneitätsgedankens beabsichtigt und sollen nicht durch improvisatorische Annäherungen harmonisiert werden.

**(I) MASSAGE** (A. fang den Schlaf; Still oder die Erhöhung mit V. Platz rechts und links)

20"

VOC + Bewegg  
lautlos und hoch sensibel das A. streichen und abfühlen (quasi erotisch)  
leicht + ruhig

2at hi mitte Body  
Kopf ind. (ebenso) Außen von unten nach oben schenken

Schlaf  
süß  
nach  
vorn

7  
seidenart mit b. Handflächen über der Rippen streichen  
dichte flüchtig Spiel mit allen  
Solo mit 1 Finger

Hü luftanhalten  
Pfeil über jedes in die Rippen blasen (alarkamm (f))  
Bügeln

+ feidom langsam mit Fingernägeln

Hü  
t+l unisore

blasen  
(t+l)  
quasi gleichm. (langsame Einzelschläge)  
jazzig  
heterer Füße (Hals + Spitze)

Hü  
f

Schulter wider

Hü  
f

x = Luftknopf			= tremoloartiges Streichen mit den Fingern über die Balgrippen (unterschiedliche rhythmische Dichte und Tonhöhe)
mmm = Luft hörbar			= blasen auf "Hü"
==== = Luft unhörbar		→	= ausblasen
		←	= einziehen
			= federungartig's Blasen über die Balgrippen

Schläge auf den Korpus (tief/hoch)

# motion

für Violoncello

Willem Schulz

motion kann sich an jeglichem Ort in das vorhandene Geschehen einmischen. Durch seine flächige minimal-Struktur bringt es eine neue Klangschichtung ein, die gleichzeitig von einem unablässigen 16-tel Rhythmus gekennzeichnet ist, wie auch von einer changierenden Farbigkeit. Das Tempo ist schnell / so schnell wie möglich, wobei das timing absolut gehalten werden soll. In der Klangfarbe kann motion sich durch alle Register bewegen oder auch in *einer* gewählten Farbe (z.B. flautando-sul pont.) stehen. Dasselbe gilt für die Dynamik. Jeder Takt kann beliebig oft wiederholt werden. Danach kommt der nächste Takt oder auch der vorhergehende. Das Stück kann ebenfalls beliebig wiederholt werden und an jedem Punkt enden. Es ist im Sitzen mit voller Energie zu spielen.

0 1 2

4

0 1 3 0 1 3

0 1 4 0 1 4

0 1 4 0 1 4

0 1 4 0 1 4

0 1 3 0 1 3

0 1 0 2 4

II 0 1 2 3 0

I 1 2 3

links pizz links pizz

3 1 0 2 1 0

13

3 2 0

4 2 1

4 2 1

4 2 1

4 2 1

17

3 1

3 1

1 3 1 3

4 1 3 1

0

19

0 1 3 4

0 3 1 0 3 1

0 1 3 0 1 3

batt. l.Hd.

2

0 2 0 2

21

# zirkular

für Violine

Willem Schulz

Die Spielerin dreht sich in diesem Stück ständig um sich selbst. Dazu sollte es einen ebenen Boden geben.

Das Tempo des Drehens entscheidet sie selbst, sie sollte es längere Zeit durchhalten können.

Der Schwindel verschwindet oder tritt erst garnicht auf, wenn der Blickfokus auf dem Gegensteg haftet und sich nicht nach außen wendet.

Das Stück kann durch Wiederholung/en verlängert werden.

Das Drehen sollte mit einem plötzlichen Stop eine Weile nach dem musikalischen Ende beendet werden, nicht mit ritardando.

The musical score is written in treble clef with a 7/8 time signature. It begins with a tempo marking of quarter note = 96. The key signature has one flat (B-flat). The score consists of six staves of music, numbered 1 through 24. Measure 1 starts with a mezzo-forte (mp) dynamic. Measure 4 includes an acceleration marking 'accel.....'. Measure 5 is marked piano (p). Measure 8 is marked mezzo-forte (mf) and includes a glissando marking. Measure 10 includes a pizzicato (pizz) marking. Measure 12 includes an arco marking and a trill. Measure 15 includes a trill (tr) marking. Measure 18 includes a forte (f) dynamic. Measure 21 includes a mezzo-forte (mf) dynamic. Measure 24 ends with a piano (p) dynamic. The score features various musical techniques such as triplets, glissandos, pizzicato, arco, and trills.

# easy rider

für Kontrabaß

Willem Schulz

Der Kontrabaß liegt auf der Zarge, der Spieler setzt sich zum Stachel hin gerichtet in den Zargenbogen, leicht nach hinten gelehnt - wie auf einem Motorrad (das Gewicht, das dem Kontrabaß nicht zuzumuten ist, muß mit den Beinen abgefangen werden).

Das gesamte Stück wird percussiv mit den Händen geschlagen. Die Schläge sollen regelmäßig gespielt werden, sodaß trotz der Brechungen durch time-freie Pausen ein Groove-Gefühl entsteht.



Zarge	r	
Decke	l	
Boden	r	
Griffbrett	l	x
		abgedämpft
		mit schwingender E-Seite

*Presto*

*Kontin. Übergang*

freies Solo durch verschiedene Klangfarben und Dynamiken



bei absolut gleichbleibendem Metrum. Ca 2-3 Min.

→ die Finger werden locker, schlackeriger  
die Schläge gestreuter

ca 15"

frei-rhythmisch → Metrum

zunächst ins Metrum

# ha ha ha

## für Frauenstimme

Das Material dieses Stückes entstammt vorwiegend aus dem Lachen.  
Lachen wird hier stilisiert: unterbrochen, repetiert, zerhackt, verfremdet.

Die Sängerin kommentiert mit **ha ha ha** eine vorhandene Situation: das Spiel anderer MusikerInnen, die räumliche Gestaltung oder soziale Vorgänge am jeweiligen Ort - oder auch sich selbst.

Das Stück kann beliebig wiederholt und auch an jeder Stelle beendet werden.

mf  
||| ||||| || ||| |  
ha  
ha-a  
||  
||

ho  
(Zwischfell-Impulse)  
ho  
luft stimmhaft einziehen

ha  
(ausatmen)  
hi  
keine Stimme  
(ein)  
(aus)

ff mp f mf  
sid schüttel vor lachen  
keine Stimme  
ha  
||



# hin und her

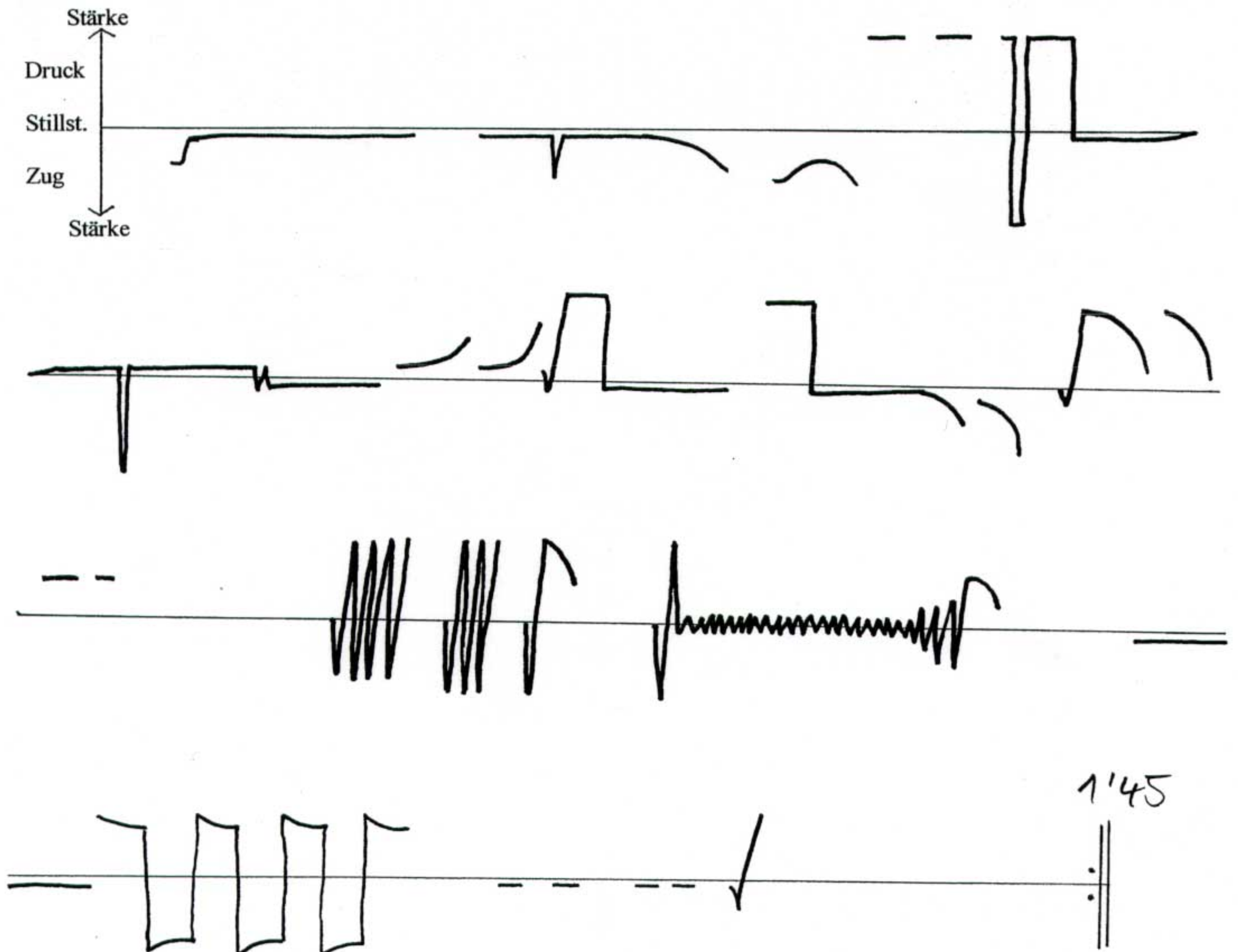
## für Schlagwerk

Die Spielerin bewegt Objekte durch **Druck und Zug**.

Die Objekte sind frei wählbar, z.B.

ein Tisch, ein Stuhl, ein Blumenkübel, herumstehende Gegenstände,  
eine knartschende Tür, ein quietschendes Fenster

Jedes Objekt reagiert anders auf Druck und Zug. Im Extrem ist es ein unbewegliches Objekt, an dem gedrückt und gezogen wird und das somit keine eigenen Geräusche abgibt.



V

# Auf Knien

↓ = 1/4 Ton tiefer  
↑ = " höher

©

$\text{♩} = 60$

*(gesamlich mit vollem Ton)*

rit. a tempo

1,20

Das Stück soll auf Knien gespielt werden. Vor was die Spielerin kniet, ist variabel und ihrer Entscheidung überlassen.

11

# back

Im gesamten Stück langsam rückwärts gehen, ohne hinzuschauen. Die Töne der Stimme sollen den Rücken so in Schwingung bringen, daß er überst sensibel wird und quasi "sehen" kann. D.h. er kann spüren, was da kommt und ggf. bremsen oder weichen. Die Augen verlagern ihren Fokus auch nach rückwärts.

sehr innerlich

30"

mf  
im Stand

rechts losgelassen mit intuitiven Stops

Rücken/Schultern  
schütteln

UT V bē □ UT bē □ UT V □ UT V □

f leicht die Schultern + Rücken schütteln

lautlos ausatmen und durch den Rücken "schauen"

- = geschlossener Mund
- ◇ halber geöffneter Mund
- offener Mund
- V einatmen
- ausatmen
- OT = Obertöne
- UT = Untertöne
- Zwischenräume = Pausen

# ausposaunen

für Posaune

$\text{♩} = 120$

Willem Schulz

1  
*ff*

5

9

12

Solo  
*f marcato*

IV COLOR BLUES

$\text{♩} = 104 (116)$

Das Stück wird auf dem Holopodest getarnt:  
4 deutlich unterscheidbare Klangfarben, rhythmisch extrem  
gleichmäßige 16-tel, klare Klangwechsel und -abschnitte.

$\frac{4}{8}$  in 4 Klangfarben

$\text{v}$  = Doppelschlag  
auf einem beliebigen  
16-tel der 2.+3. Zeile

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

mf

sub.

# Rausch

Willem Schulz

für elektronisches Rauschen

