

Jim Overall

0`00

Übernimmt letzten Ton von Konzert und führt das Publikum aus dem Sonic Lab zur Foyer-Treppe

Solo/Rattenfängerin

A in Oktavierungen klein bis 3

pp *f* *mf* pp

Gruppe I

A in Oktavierungen klein bis 3

pp *f* *mf* pp

Einsatz:

Spielerin I Erste Wahrnehmung der Rattenfängerin
 Spielerin II Nach Einsatz von I
 Spielerin III Nach Einsatz von II
 Spielerin IV Nach Einsatz
 Spielerin V

Standort: Foyer-Treppe
 Standort: Stiegenhaus II
 Standort: 1. Stock Galerie bei Publikumsstandort I
 Standort: 1. Stock Galerie bei Publikumsstandort I

ca. 3`00

Publikum steht an der Treppe
 Rattenfängerin geht ab (die Treppe in den ersten Stock)
 Publikum bleibt!

Cue: Wenn sich das Publikum an der Foyer-Treppe versammelt hat

Variere zwischen **A, Bb und G#** Oktavierungen klein - 3

Variationsvorgaben Gruppe I

Leichtes Anstoßen
 Variiere Tempo

Mikro-Glissando innerhalb eines Vierteltons
 Variiere Geschwindigkeit

Vibrato: Variiere Tempo und Intensität

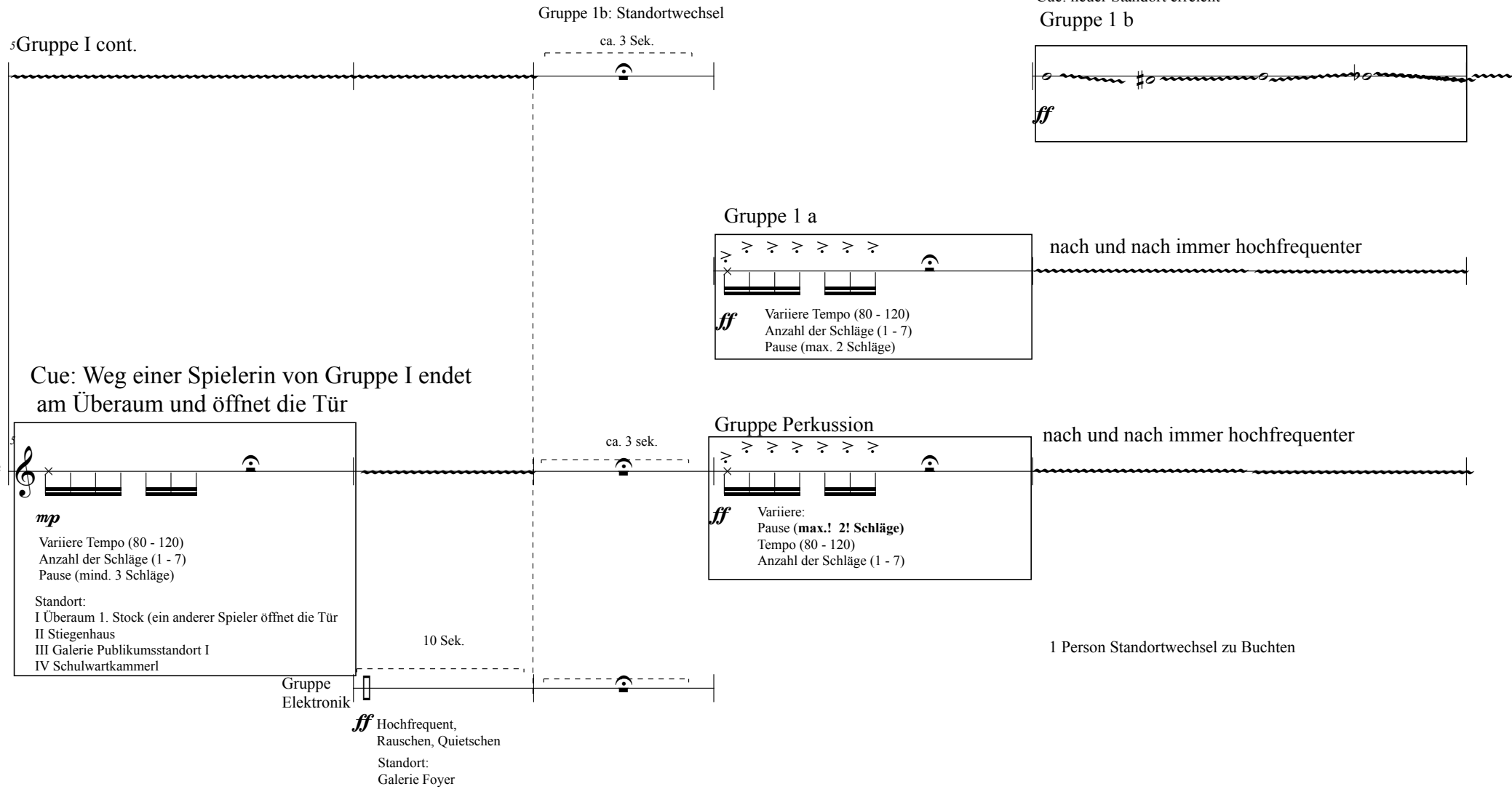
Standort: Stiegenhaus II (wandert die Stockwerke auf und ab)
 Standort: 1. Stock Galerie bei Publikumsstandort I (wandert im Stockwerk)
 Standort: 1. Stock Galerie bei Publikumsstandort I (wandert im Stockwerk)

5'00

6'00

6'13

7'00



8`00

9`00

9`30

10`00

Rattenfängerin

Auftritt über Foyer-Treppe vom 1. Stock ins Publikum gehen
Solo Stimme

gesprochene Variationen mit:
 Leicht über Linz
 Leicht über Linz reicht übel Linz
 Leicht über Linz riecht übel Linz
 Leicht über Linz riecht Linz übel
 Über Linz riecht Linz leicht übel

Rattenfängerin führt
Publikum ins Foyer

Cue: Publikum bewegt sich

Gruppe 1 (1a+1b)

immer mehr in Richtung
weißes Rauschen
Crossfade mit Elektronik

Stimmen der Gruppe 1 Standortwechsel

Gruppe Perk.

immer mehr in Richtung
weißes Rauschen
Crossfade mit Elektronik

x Personen Standortwechsel zu Mistkübel
Trompete Standortwechsel zu Aussichtsfenster

Chor
Freie Vokalwahl

pp *f* *mf* *pp*

Standpunkt:
Galerie Foyer

Cue: wenn Standort erreicht

1 Person

scheppernde Metalle werden durch
Buchten gehievt
langsam vom 2. Stock in
den Keller

Cue: Metallgehieve

Hochfrequent,
Tonlos, Rauschen
Crossfade mit anderen
Gruppen

mf *p*

11'00

11'10

12'40

13'10

¹⁵ Rattenfängerin
Impro mit/über Chor-Layer

¹⁵ Chor

Eine Spielerin

Mistkübel Foyer

f

Cue: Publikum passiert Standort

Random Geräusche

Standort: Schulwartkammerl
versteckte Standorte am Weg

Mistkübel ein Stück in Richtung Trompete

f

Mistkübel ein weiteres Stück in Richtung Trompete

f

Mistkübel ein weiteres Stück in Richtung Trompete

f

Free Impro Trompete

ff Standort: Aussichtsfenster
hinterer Teil der Uni

Rattenfängerin
Free Impro

Konversation mit
Trompete

Cue: 1'30 nach Duo-Beginn

Snare Drum Free Impro
Spärlich

Standort: 2. Stock Galerie nicht
sichtbar

Rattenfängerin geht ab

Nah (Foyer)

Mistkübel Foyer

f

Spielerin aus Gruppe 1

Instrument Nah

f

Mistkübel in Richtung Foyer

f

Instrument in Richtung Trp.

f

Mistkübel ein Stück in Richtung Foyer

f

Instrument in Richtung Trp.

f

Fern

Cue: 30 Sek. nach SnareEinsatz

Mistkübel Nahe Trompete

f

Instrument Fern

f

13`20

The musical score is divided into three main sections: Nah, Fern, and Elektronik. Each section contains multiple staves with dynamic markings and vibrato instructions.

- Nah Section:** Features three staves. The top staff is labeled "Instrument Nah" and has markings for *expressivo*, extreme vib., *p*, and *fff*. The middle staff is labeled "Instrument" and has markings for *expressivo*, extreme vib., *p*, and *ff*. The bottom staff is labeled "Instrument" and has a marking for *f*.
- Fern Section:** Features three staves. The top staff is labeled "Instrument Fern" and has markings for *f*, *expressivo*, extreme vib., *p*, and *ff*. The middle staff is labeled "Instrument Fern" and has markings for *expressivo*, extreme vib., *p*, and *ff*. The bottom staff is labeled "Instrument Fern" and has markings for *expressivo*, extreme vib., *p*, and *ff*.
- Elektronik Section:** Features one staff labeled "Elektronik" with a marking for *expressivo* and a box containing a vibrato symbol.

Additional markings include "Fern" and "31" on the left side, and "Nah" at the top of the right side. The score uses a variety of dynamic markings (*p*, *ff*, *fff*, *f*) and includes instructions for *expressivo* and extreme vibrato.

14'00

15'00

15'30

16'00

17'30

20'00

Tritt über Kellerstiege auf und geht in richtung Publikum
Geräuschkadenz:

Rattenfängerin

übernimmt, spielt über den Soundteppich

Cue:
1 min nach Subbasslayer

Spielerin der Gruppe 1

lautes Hausgeräusch

Cue:
1. Hausgeräusch

Gruppe 1/Perk

Hausgeräusche verteilt auf die ganze Uni:
Etwas schweres über den Galerieboden rollen
Fußtrampeln,
auf der Galerie laufen,
Schuhe quietschen
An den Galeriewänden reiben
Stieengeländer Stiege 3
Kapla Hölzer über Boden leeren
Kugeln das Stiegenhaus hinunterrollen lassen

CUE: wenn neuer Standort erreicht ist.

immer dumpfer und bassiger werden aber nicht weniger intensiv

Cue:
Wenn eine bestimmte Spielerin der Gruppe 1 die Galerie im foyer erreicht hat

immer dumpfer und bassiger werden aber nicht weniger intensiv

Subbasslayer

ad lib. Gewummer

TUTTI

Random Aktion
expressivo extremo

ff

Standortwechsel zu Hausgeräuschestelle

Random Aktion
expressivo extremo

p *ff*

p *ff*

44

44

Elektronik

21'00

23'00

23'12

Trommel fährt in den großen Saal
Publikum folgt,
das Orchester übernimmt den Soundteppich
von außen.
Dirigierter Schluss

Rattenfängerin Orchester
bringt das Publikum in den großen
Saal

Fine

56 geht Richtung steht bei Aufzug
Aufzug

56 Gr1 + Gr. Perk.

Cue: Nach 4 4/4 Takten SidechainSwell

expressivo
extreme vib.
p \curvearrowright *ff*

Cue: Nach 4 4/4 Takten Einsatz Crescendi

Perkussion
ff
Variiere Tempo (80 - 120)
Anzahl der Schläge (1 - 7)
Pause (mind. 3 Schläge)

Cue: Nach 4 4/4 Takten Perk.

ff

große Bass-Trommel
Tempo 60
ff

Cue: Nach 4 4/4 Takten Bassdrum
Bass, Tempo von der Trommel übernehmen

ff

Cue: Nach 4 4/4 Takten Bass

Hochfrequent
Sidechain mit Bass
f

Stopp!

ff

Stopp!

ff

Stopp!

f <<<<<<<<<