

Peter Ablinger

## **Selbstportrait mit Mittersill**

eine Skizze in 3 Sätzen

1. Satz (Allegro)

für 4 Kinder (7-9J.), 1 Teenager (12-14J.) und Luftballons

2. Satz (Adagio)

Phonographie (Stereo)

3. Satz (Rondo)

1 Ausführender, 1 Tisch, 12 ausgewählte Gegenstände

D: insges. ca. 9'

komponiert für das/beim Komponistenforum Mittersill 10.-19.Sept.2009

# 1. Satz (Allegro) für 4 Kinder (7-9J.), 1 Teenager (12-14J.) und Luftballons

(geträumt ca. 1992 als Kinderspiel mit Webern-Struktur)

Die 4 Kinder werfen rote, blaue und gelbe Luftballons nach Partitur (siehe weiter unten). Der/die Teenager/in spricht die dort angegebenen Farbnamen.

Je ein Farbname plus nachfolgende Ballonwürfe ergeben eine "Phrase". Nach jeder Phrase sind meist Ballons auszutauschen.

Die 4 Kinder stehen in Form eines auf die Spitze gestellten Quadrats zueinander (Seitenlänge etwa 2m). Das auf die Spitze gestellte Quadrat in der Partitur entspricht der Position der 4 Kinder: Position 1 ist links, Position 2 ist (oben) hinten, Position 3 ist rechts, Position 4 ist (unten) vorne.



*Der 1. Satz in der Uraufführung am 19.9.2009  
in Mittersill, Foto: Kurt Hörbst*

Jedes Kind hat neben sich einen Karton mit hinreichend vielen Ballons in allen 3 Farben. Die notwendige Ballonbefüllung der Kartons vor Beginn des Stückes ist in nachfolgender Zeichnung angegeben.

Blauer Pfeil Links nach Mitte-Oben bedeutet: ein blauer Luftballon wird von der Position Links (1) zur Position Hinten (2) geworfen.

Wenn die Ecken 2er Quadrate aneinanderstoßen (wie auf S.1, die gelben Ballonwürfe der Zeile 3 und 4) bedeutet das, dass zwischen beiden Würfeln keine Pause entstehen soll. Die gelbe Figur in Zeile 3 heißt also, dass das Kind auf Position 4 (vorne) zuerst einen Luftballon auffängt von rechts (3), diesen aber ohne Pause weiterwirft nach links (1).

2 Pfeile in einem Quadrat, wie auf S.2, Zeile 1, bedeutet: gleichzeitiges Werfen.

Weiters ist angegeben welche Ballons vorbereitet/getauscht werden müssen.

Seite 1 etwa beginnt mit:

1:blau, 2:0, 3:rot, 4:0 - was bedeutet:

1 hält blauen Luftballon und ist bereit zum Werfen,  
2 hat die Hände frei und ist bereit zum Fangen,  
3 hält roten Luftballon und ist bereit zum Werfen,  
4 hat die Hände frei und ist bereit zum Fangen.

Entsprechend vermerken die am Ende einer "Phrase" stehenden Zeichen das Auswechseln von Luftballons.

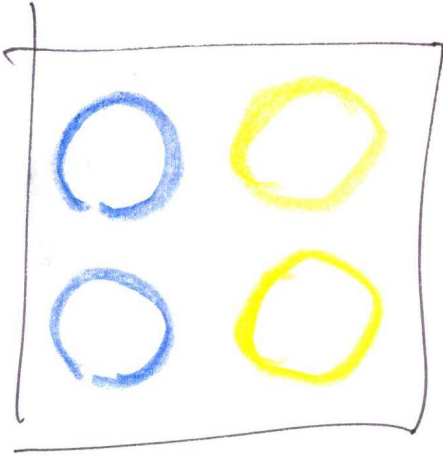
Beispiel, Seite 3, Zeile 1:

1 nimmt gelb aus ihrem Karton  
2 tauscht blau gegen rot  
4 legt gelb in ihren Karton

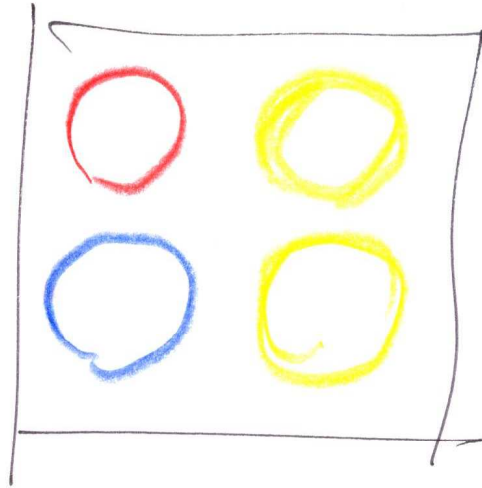
Der/die Teenager/in steht seitlich des Quadrats, aber so, dass er/sie einen guten Überblick hat auf die 4 Kinder und ihnen nahe ist. Gesprochen wird klar und deutlich. Er/sie ist wesentlich verantwortlich für das Timing, denn seine/ihre Worte geben gewissermassen den Startschuss für jede Phrase/Zeile. Wichtig ist, dass er/sie genügend Pause gibt nach jeder Zeile (einerseits zum Ballonaustauschen, aber auch um die "Phrasen" klar voneinander abzusetzen). (Er/sie kann/soll auch soufflieren, wenn die Kinder einmal nicht weiterwissen).

Auf Seite 2 wird das Wort "GELB" in 4 Sprachen wiedergegeben: deutsch, englisch, polnisch, spanisch. Anmerkungen ausserhalb der gesprochenen Farbnamen sollen die Aussprache erläutern.

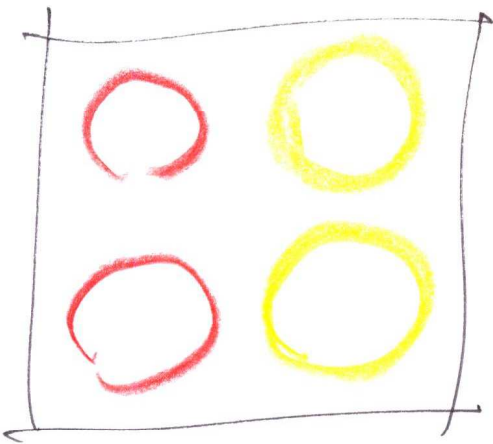
1



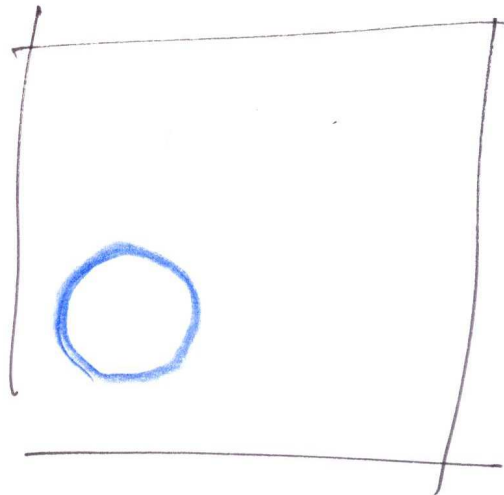
2



3



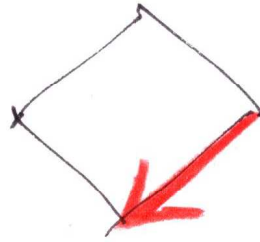
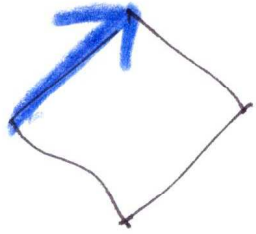
4



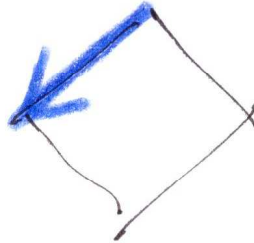
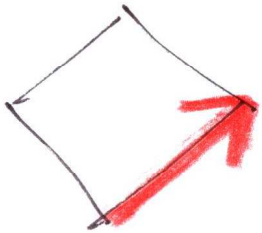
1. Satz Allegro  
notwendige Ballonbefüllung der Kartons

- 1: ●
- 2: ○
- 3: ●
- 4: ○

„ROT“

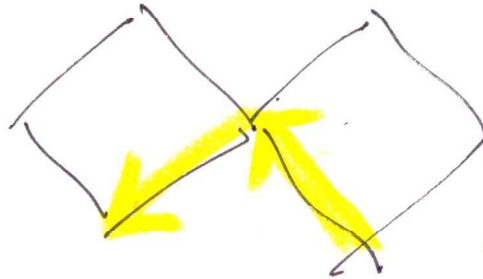
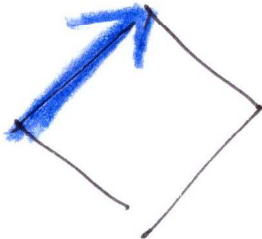


„BLAU“



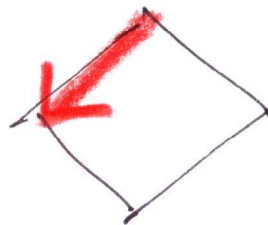
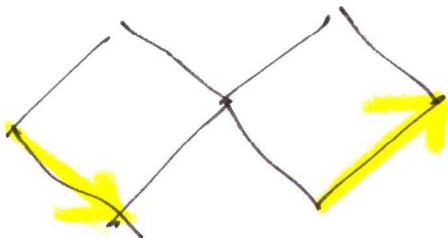
3: ● → ●

„BLAU“



2: ● → ●

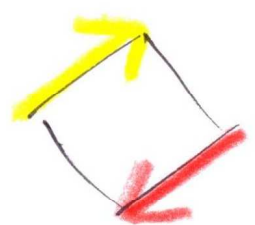
„ROT“



1: ● → ●

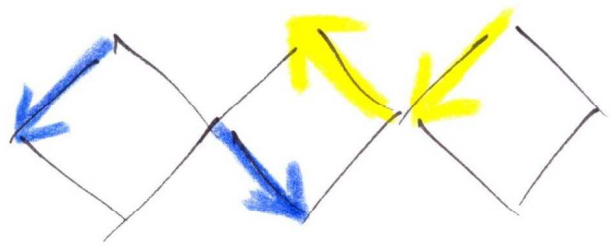
3: ● → ●

"GELB"



2: ● → ●  
3: 0 → ●  
4: ● → 0

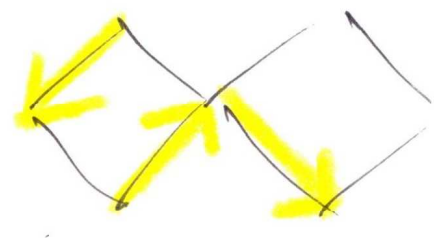
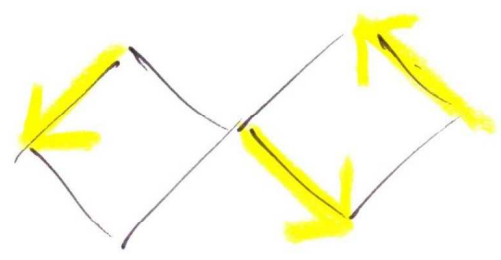
"YELLOW"  
( < jellou > )



1: ● → 0  
2: 0 → ●  
3: 0 → ●  
4: ● → 0

"ŽÓLTÝ"  
( < schoute > )

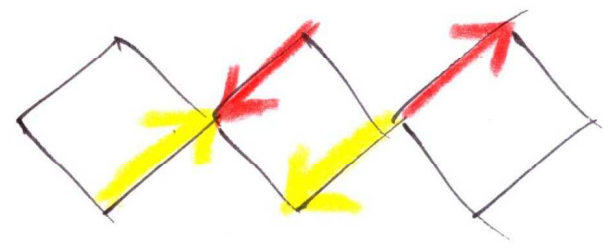
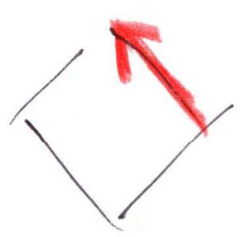
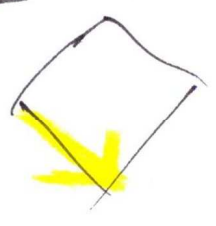
sch: stimmhaft  
0: geschlossen



1: 0 → ●  
3: ● → ●  
4: ● → 0

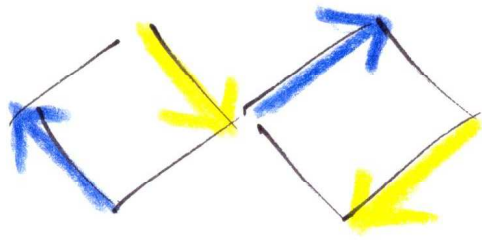
"AMARILLO"  
( < amarijo > )

i: betont



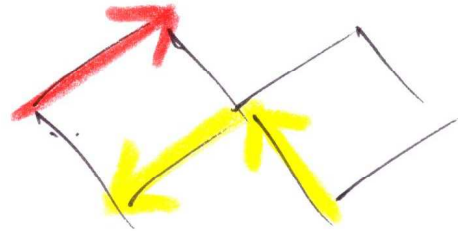
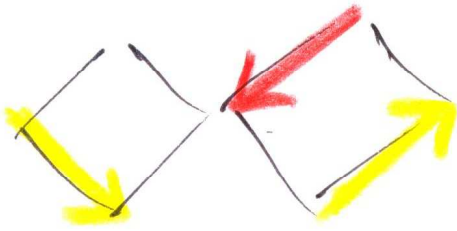
2: ● → ●      4: ● → ●

BLAU



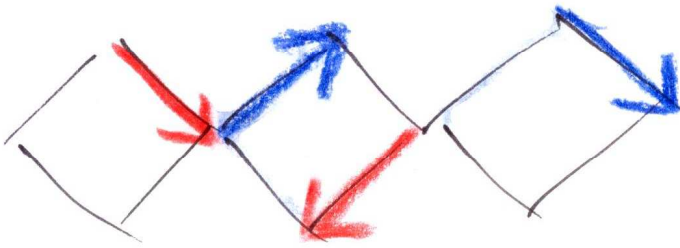
- 1: 0 → ●
- 2: ● → ●
- 4: ● → 0

ROT



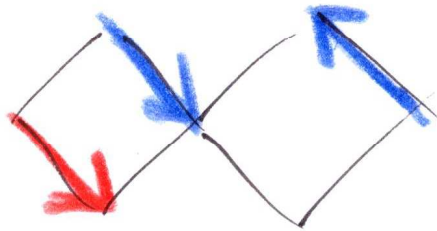
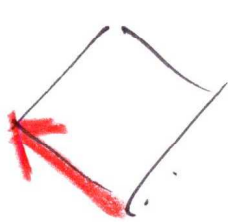
- 1: ● → ●

ROT



- 3: ● → 0
- 2: 0 → ●

BLAU



**2. Satz (Adagio)**  
**Phonographie (Stereo)**

für 2 Lautsprcher und Tieftöner  
Audio File: \_Adagio\_4.WAV  
D: 2:57

Lautstärke: raumfüllend, aber nicht laut



### 3. Satz (Rondo)

#### 1 Ausführender, 1 Tisch, 12 ausgewählte Gegenstände

Das Stück ist ein Solo für einen Ausführenden und besteht daraus, 12 verschiedene Gegenstände auf einem Tisch zu verschieben, - bzw. aus den resultierenden Geräuschen. Der Tisch soll mindestens 100 x 100cm messen. 12 Alltagsgegenstände werden nach ihrer Klangfarbe ausgesucht und angeordnet - daher: nach der Geräuschfarbe die die Gegenstände verursachen, wenn man sie auf dem Tisch verschiebt.

Die 12 Gegenstände werden etwa in einem Kreis angeordnet, so dass - gesehen vom Ausführenden aus - bei 1 Uhr das hellste, bei 12 Uhr das dunkelste Rauschen positioniert ist.



*Der 3. Satz in der Uraufführung am 19.9.2009 in Mittersill, Foto: Kurt Hörbst*

Je nach Oberfläche und sonstiger Resonanzeigenschaft klingen verschiedene Tische verschieden deutlich. Bei weitem nicht jeder Tisch ist geeignet. Die sorgfältige Auswahl eines geeigneten Tisches ist insbesondere dann wichtig, wenn - wie erwünscht - der Satz unmikrofoniert aufgeführt werden soll.

Die Gegenstände der Uraufführung waren:

- 1 Wanderkarte in Plastikfolie
- 2 Digitalkamera (Metallgehäuse)
- 3 Schreibblock
- 4 Farbstift
- 5 Stimmgabel
- 6 Plastikfläschchen (Augentropfen)
- 7 Reisewecker
- 8 Weinglas
- 9 Tortenteller
- 10 Wasserflasche aus Plastik, halb gefüllt
- 11 Obstschüssel
- 12 Fernglas

Der Partitur beigegeben ist eine Aufnahme dieser 12 Rauschklänge (Rondo\_BeispiellKlaenge.WAV, auch zum download unter [ablinger.mur.at/audio/\\_Rondo\\_BeispiellKlaenge.WAV](http://ablinger.mur.at/audio/_Rondo_BeispiellKlaenge.WAV)). Diese Aufnahme soll nur eine allgemeine Idee geben, sie dient nicht zu Aufführungszwecken!

Die Partitur des 3. Satzes:

"7" heisst, dass der Gegenstand Nr.7 auf dem Tisch bewegt (verschoben) wird.

Die Zeilen werden relativ rasch gespielt (zB. im Tempo 80 bis 100)

Nach jeder Zeile ist aber jeweils eine Pause (von zB. 2 oder deutlich mehr Sekunden)

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

( ENDE )