

Stefan Klaverdal

Rytmikon

- ett symfoniskt verk för ospecificerade instrument och rörelse
till 50-årsfirandet av Rytmikutbildningen vid Musikhögskolan i Malmö

Beställt av Musikhögskolan i Malmö 2010

Version för Malmö 2011

Rytmikon

ett symfoniskt verk för ospecificerade instrument och rörelse
till 50-årsfirandet av Rytmikutbildningen vid Musikhögskolan i Malmö

Stefan Klaverdal

NEDSLÄCKT SALONG
EN LITEN FICKLAMPA TÄNDS PÅ ETT PAPPER
FLERA SMÅ FICKLAMPOR TÄNDS OCH SVARAR PÅ ANDRA STÄLLEN I RUMMET
EFTERHAND TÄNDS ÄVEN SCENLJUSET OCH ERSÄTTER FICKLAMPORNA

==
==
==

Del 1: TEXT 0'00"-8'00"

A

Solo:

Läs en valfri text på särskilt papper tills du hör någon klappa i händerna.

Övriga (utplacerade i rummet):

Härma det du hör läst, utan att vara alltför noga.

1. Härma ett ord, räkna tyst till 4 och härma ett nytt ord. Upprepa detta 3 gånger.
2. Härma två ord, räkna tyst till 4 och härma två nya ord. Upprepa detta 3 gånger.
3. Härma en hel mening, räkna tyst till 2 och härma en ny mening.
4. Försök att härma löpande, utan att vara tyst. Fortsätt med detta 5 meningar.
5. Ropa din adress så fort som möjligt och så starkt som möjligt.
6. När du är klar, gå vidare utan att vänta på någon!

[DATOR]: Drone tonas in sakta.

REFRÄNG

B

Alla:

1. Klappa i händerna så starkt du kan och ropa till samtidigt. Räkna tyst till 20.
2. Upprepa 3 gånger.
3. Börja på nästa del utan att vänta på någon.

[DATOR]: Drone

3'00"-10'00"

Del 2: MELODI**Alla:**

1. Sjung melodin nedan individuellt i valfri oktav på valfritt ljud. ELLER: Improvisera på tonmaterialet fram till en given cue.
2. Framför den i valfritt tempo. Låt det till en början vara många olika tempon.
Repetera varje takt så många gånger du vill.
3. Hitta efterhand någon att jämk ihop tempot med, och försök att hitta fler med liknande tempo.
4. När du nått slutet, gå vidare till nästa del.

[DATOR]: Drone och övertoner spelas.

Fritt tempo, fritt antal repriser

♩ = c 67-140 (♩ = c. 134-280)

Fri andning och pauser

**Gemensamt tempo, fritt antal repriser**

♩ = c 140 (♩ = c. 280)

Alla:

Använd första takten för att enas om ett egemensamt tempo!

[DATOR]: Drone och övertoner spelas.

Fri andning och pauser

**attacka!**
(gå direkt vidare)**REFRÄNG****Alla:**

1. Sjung/spela tonerna nedan i valfri ordning, i valfri oktav, så kort som möjligt och så starkt som möjligt. Klappa samtidigt i händerna. Räkna tyst till 5 mellan varje ton. Sjung/spela totalt 30 toner. Är det svårt att hitta en ton, går det bra att ropa och klappa samtidigt.
2. Stanna/frys i en position nära golvet. Stanna där till nästa del börjar.

[DATOR]: Drone tonas ut och ersätts av oregelbunden rytm.

Korta, starka ljud!



9'00"-17'00"

Del 3: RÖRELSE

Några få/solist:

Förhåll dig fritt till handlingar eller musikaliska inslag som kan omsättas i stiliserad rörelse/dans.

Förslag:

Bryt det stillastående och instruera gruppen att dela upp sig i tre grupper.

Varje grupp har en ledare som extremt snabbt ger instruktioner om hur resten av gruppen skall sitta, stå och gå.

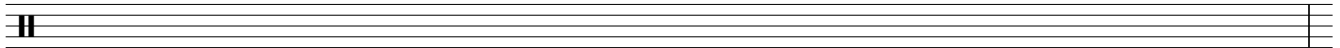
Gruppen lyder lika blixtsnabbt.

Instruera stor grupp om att efterhand lämna scenen.

Stor grupp:

Följ instruktioner från den lilla gruppen eller solisten. Efterhand lämnar den stora gruppen scenen.

[DATOR]: Spelar oregelbunen rytm.



attacka!
(gå direkt vidare)

13'00"-20'00"

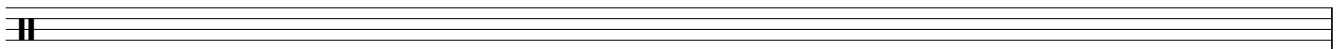
Del 4: RUM

Alla:

Komponera rummet, dvs duka till improviserad/koreograferad rörelse fram instrument och liknande.

Komponeringen får gärna låta och ta lite tid. Använd gärna fragment från kommande del att börja spela på.

[DATOR]: börjar spela material från nästa del som stöd till musicerandet.



attacka!
(gå direkt vidare)

18'00"- 30'00"

Del 5: HARMONIK

♩ = c. 100

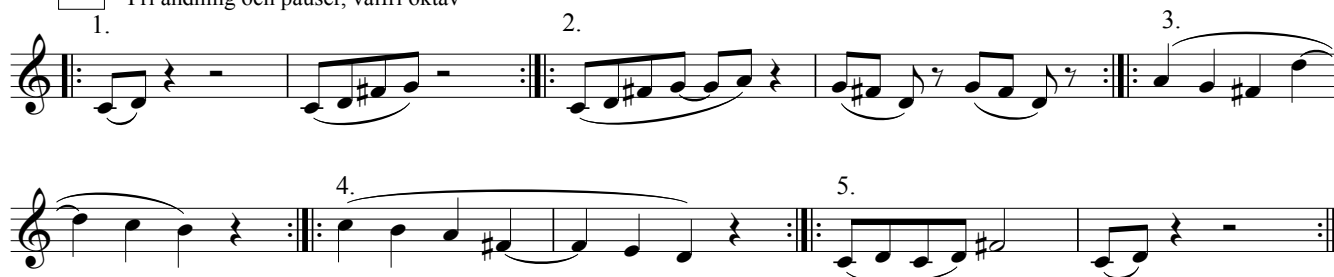
Alla

Framför som canon. Enbart noterade toner samt mycket försiktiga slagverk (t.ex. hihat för att hålla pulsen).

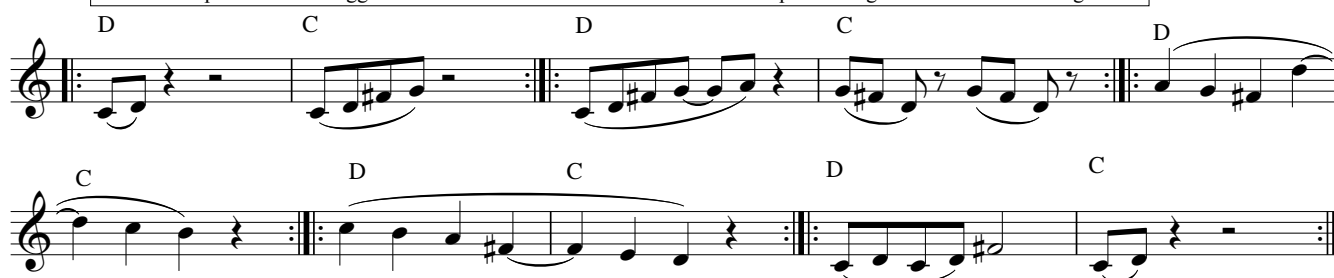
[DATOR]: spelar melodiskt material från noterna och viss rytmik i puls.

A**Fritt antal repriser**

Fri andning och pauser, valfri oktav

**Alla**

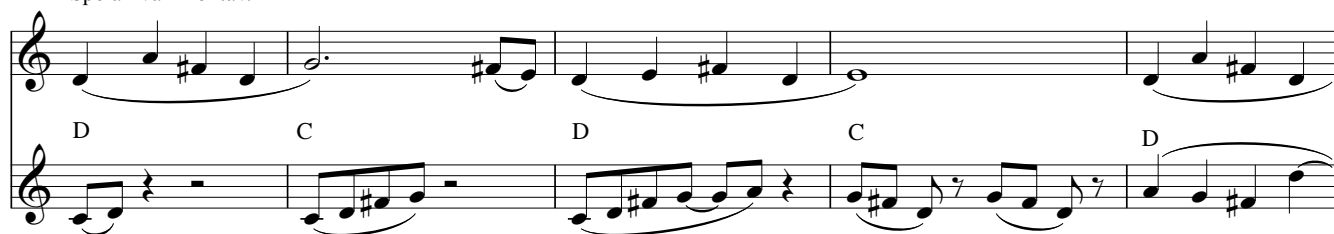
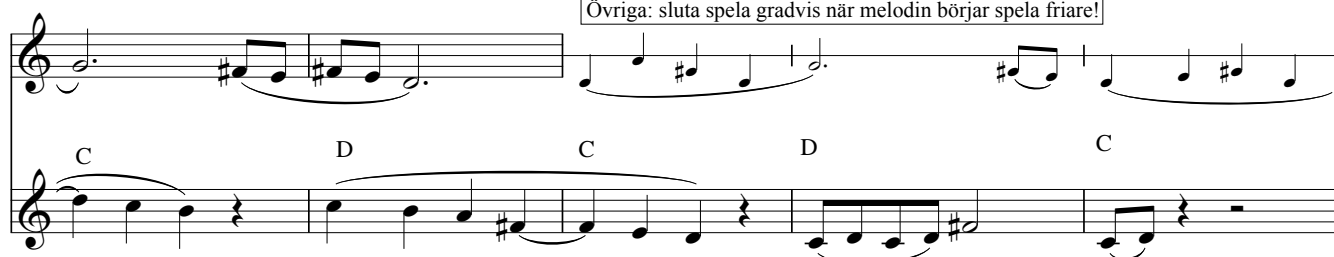
Fortsätt att spela noterna. Lägg till bas och ackordinstrument om det finns. Improvisera gärna stämmor. Öka slagverket!

**Alla**

Fortsätt att spela som innan. Lägg till melodin. Låt kompet kollapsa (sluta spela en efter en) när melodin börjar spela. Övergå i C (nedan).

Endast en gång

Spela i valfri oktav.

Melodin - gör en gradvis övergång till att spela fritt (i C)
Övriga: sluta spela gradvis när melodin börjar spela friare!

Alla

Tolka fritt!

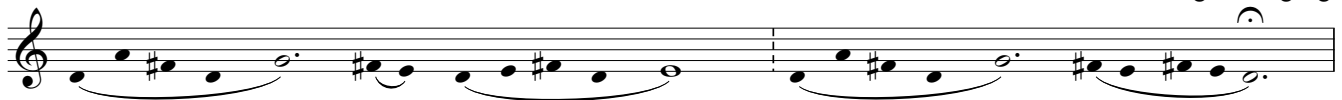
[DATOR]: spelar melodiskt material utan puls.

B Sjung eller spela i fritt tempo (individuellt), Rubato!
Fri andning och pauser, valfri oktavinvänta alla!
(eller gör övergång)**Alla**

Gå vidare tillsammans

Sjung eller spela unisont, men Rubato! Endast en gång!
Fri andning och pauser, valfri oktav

invänta alla/gör övergång!

**Alla**

Melodi ackord + bas + trummor

Spela gärna fritt och improvisera kompet!

Övriga fem stämmor kan framföras fritt i repriserna. Byt gärna stämma efterhand.
Bjud in publiken att sjunga med!

[DATOR]: OBS! spelar intro/upptakt och melodiskt/rytmiskt material.

FORM

1. Alla med komp
2. Bara sång och trummor (+ bas?)
3. Alla med publiken

C Fritt antal repriserna

variationer på piano el liknande (improvisera gärna!):

G Am G/B C

First system of music. The vocal line (treble clef) has a melodic phrase. The piano accompaniment (grand staff) includes a double bar line with repeat dots and a key signature change to one sharp (F#). Chord symbols G/D , C/E , $D/F\#$, and G are written above the piano part. There are three empty staves for additional instruments.

Ritardando

Framför om så önskas som sista takt innan melodin går om

Piano

Second system of music. The vocal line (treble clef) has a melodic phrase. The piano accompaniment (grand staff) includes a double bar line with repeat dots and a key signature change to one sharp (F#). Chord symbols D^{11} , C , D^{11} , and G are written above the piano part. The tempo marking **Ritardando** is above the vocal line, and **Piano** is above the piano part. There are three empty staves for additional instruments.