

POLAARPÄEVA ALGUS

TATJANA KOZLOVA
(2010)

Flute

Piano

mp *f* *p* *mp*

mp *f* *p* *mp*

~2" 1) ~4-5" (etc.) 2) 1/4 t. gliss.lento

1) ~4-5" 3) ~3-4" (etc.)

♩_♭ *leg.*

Fl.

Pno.

p *mp*

p *mp*

1/4 t. gliss.lento

4) Es bisb.

**leg.* **leg.*

Fl.

Pno.

p *mf* *p*

pp *mf* *p* *mf* *p*

Cis bisb.

**leg.*

Fl. *p* \swarrow \searrow *pp*

Pno. *mp* \swarrow \searrow *pp*

5) 6)

* ped.

Fl. *pp* \swarrow *mp* \swarrow *pp* *pp*

Pno. *pp*

7)

Fl. *mp* \swarrow *pp* *pp* \swarrow *mp* \swarrow *pp*

Pno. *pp*

8)

šš-----uu



C

bisb.

Fl.

pp

mp

pp

mp

p

Pno.

+

o

+

o

+

(edaspidi ainult klahvidel)

Fl.

pp

(etc.)

Pno.

pp

* led.

9)

šš-----uu

Fl.

ppp

p

pppp

Pno.

ritenuto molto

x x x x x (etc.)

pppp

*

TATJANA KOZLOVA

POLAARPÄEVA ALGUS

EESSÕNA

JA

SELETUSED

Loo eesmärgiks on tutvustada noorele mängijale kaasaegseid mängutehnikaid ja noteerimisviise võimalikult lihtsa nooditeksti taustal.

Lugu on noteeritud **proportsionaalses notatsioonis**. Mida lähemal asuvad noodid teineteisele paberil, seda lähemal peaksid nad asuma ka ajalisel (ehk seda kiiremini järgnema üksteisele). Klassikalised noodivältuste suhted (1:2) siin puuduvad. Flöödipartiis on pikema noodi pikkuse märkimiseks kasutatud joont, mis järgneb ilma varreta noodipeale. Mida pikem on joon, seda pikem noodi vältus. Ilma jooneta ja varreta noot võiks kesta umbes sekundi. Noteeritud kaheksandikud peaksid olema sellest lühemad, kuid nad ei pea olema sellest täpselt kaks korda lühemad. Kuuteistkümnendike võiks mahtuda ühte sekundisse 3 kuni 6. Klaveripartiis varreta nootidele joont ei järgne, kuna nad jäävad pedaali all kõlama ning ühe noodi pikkuse täpne määratlemine oleks seega ebaotstarbekas. Millal ühe või teise noodiga sisse tulla määrab siin ainult nootidevaheline kaugus (ehk mida lähemal noodid, seda kiiremini järgnevad nad üksteisele). Loo esimestele nootidele ja noodigruppidele on igaks juhuks märgitud umbkaudne pikkus sekundites.

Eelnev info on mõeldud abistamiseks ning mängides ei tasu sellele liigselt keskenduda. Laias laastus oleks hea jälgida, et üks süsteem kestaks 10 kuni 15 sekundit. **Muusika loomulik kulgemine ja terviku kujundus on tähtsamad kui detailide täpne täitmine.**

Mõlemad mängijad peaksid mängima partituurist ning jälgima üksteise partiid. Pianisti partii ei ole selles loos mõeldud saateks, mängijad on võrdsed partnerid. Kuna loos puudub klassikaline meetrum, toimub koosmäng üksteise mängu jälgides. Nootide ajaline paigutus peaks olema ruumilise paigutusega vastavuses: kui noodid asuvad vertikaalselt kohakuti, peaksid nad kõlama üheaegselt ning kui nad on kirjutatud järjestikku, peaksid nad kõlama üksteise järel ning kindlasti õiges järjekorras.

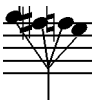
Ebatraditsioonilised mänguvõtted ja rütmid on märgistatud partituuris numbritega. Allpool seletan täpsemalt kuidas neid mängida.

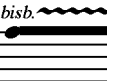



Kiireneva-aeglustuva rütmiga figuur. Korrata nooti algul kiirenevas rütmis ja seejärel aeglustavas rütmis. Kõige tihedam noodikordus peaks tekkima figuuri keskel. Täpne nootide arv ei ole siin oluline.





Väga aeglane veerandtoon-glissando alla ja tagasi põhihelikõrgusele. Võngete sagedus võiks olla umbes 3 võnget 2 sekundi jooksul või isegi aeglasem. Glissando tuleb teha huulte ja pilli sisse-välja pööramise abil.

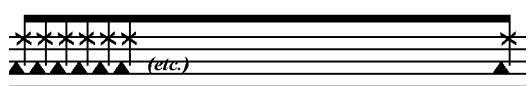
3)  Klaster. Kõik noodid, mis on kinnitatud ühe varre külge, peaksid kõlama üheaegselt.


4)  *Bisbigliando* ehk värvitriiler. Triller kahe võtte vahel, mis annavad ligikaudu sama helikõrguse, kuid erineva tämbri. Soovituslik võtte on märgitud noodi kohale.


5)  Aeglustuva rütmiga figuur. Korrata nooti aeglustuvas rütmis. Kui rütm on aeglustunud umbes kaheksandikupikkusteks vältusteks, ära enam edasi aeglusta, mängi ühtlases rütmis.

6)  Jätkates mängimist tõuse püsti ning summuta mängitava noodi keelt sõrmega keele otsas (partituuris muutuvad noodipead selle koha peal ristikujulisteks). Madalamate keelte puhul on see võimalik ainult klahvidele lähemas ääres. Kõrgemate nootide puhul võib osutada keele pikkus klahvidepoolses ääres liiga lühikeseks ja sellisel juhul tuleks keelt summutada klahvidest kaugemas ääres.


 Jätkates vasaku käega noodi kordamist, libista sõrmega aeglaselt mööda keelt äärest kaugemale ja tagasi ääre poole. „+“-märk tähistab sõrme positsiooni keele äärel, „o“-märk tähistab sõrme positsiooni äärest võimalikult kaugel, nool nende märkide vahel tähistab sõrme liikumist.


7)  Kolmnurksed noodipead tähistavad õhkheli ehk sahinat. Õhujuga tuleb suunata üle huulikuava nii, et tavalist tooni ei tekiks. Huulteasend sarnaneb vilistamisega kasutatava asendiga. Sõrmvõtte vastab mängitavale helikõrgusele. Rist noodivarre peal tähistab klapi löösu. Kokkuvõttes peaks antud juhul kordama lühikesi võrdse pikkusega sahisivaid helisid kogu figuuri jooksul, kus iga heliga kaasneks võimalikult tugev klapi löök. Täpne nootide arv ei ole oluline.


8)  Ka siin tähistab kolmnurkne noodipea sahinat, kuid lühikese noodi asemel pikemat heli. Tõsta pill mänguasendisse, võtte vastavalt mängitavale noodile. Ütle kõigepealt täht „šš“ üle huulikuava, mine sujuvalt sosistatud „uu“ asendile üle. Kohal, kus kolmnurkse noodipea asemele ilmub tavaline noodipea, mine sahinast sujuvalt tavalise tooni peale.

9)  Toimi vastavalt eelmises märkuses kirjeldatud mängutehnikale, kuid tavalise noodi asemel mängi trillerit.

Bisbigliando võtete kirjeldused:

1)  mängi *f*, trillerda parema käe 4. sõrm.
Es

2)  mängi esimese oktavi *cis*, trillerda parema käe 2. sõrm.
Cis

3)  mängi esimese oktavi *c*, trillerda vasaku käe põial.
C

NB! Sõrmede lugemine algab võtete puhul antud juhul pöidlast.