

# Lippenbekenntnisse

17 Miniaturen für 3 Mundmusiker

von Andreas Heck

für Moritz Eggert

(Oktober 1998, überarbeitet März 1999)

## **Zum Stück:**

Für "Lippenbekenntnisse" wurden jeweils kurze bis kürzeste (oft nur 4 Takte) Stellen aus Werken anderer Komponisten in "Mundgeräusche" umgesetzt. Der Titel ist Programm - das Stück das Bekenntnis des Autors zur Musik unserer Zeit. Zudem ist es ein Bekenntnis zu drei Dingen, die ihm in seiner Musik stets wichtig sind: Rhythmus, Humor und Glaube.

Die Auswahl der Zitatvorlagen geschah weitestgehend "zufällig" und richtete sich hauptsächlich nach Umsetzbarkeit in Mundgeräusche.







## **Allgemeine Erklärungen:**

1. Die Musik dieses Stückes wird von drei Spielern ausschließlich mit dem Mund erzeugt.
2. Bei einigen Miniaturen ist das "Spielen" in unterschiedlichen Tonhöhen gefordert. Dabei können die Noten je nach Stimmlage beliebig transponiert werden. Bei "extremen" Notenwerten ist außerdem das genaue Erreichen nicht unbedingt von Nöten, da meist nur eine Unterscheidung zwischen "hoch - tief" erwünscht ist.
3. In der Partitur werden zahlreiche spezielle Notationssymbole verwendet. Sollte bei einer Aufführung nicht nachvollziehbar sein, wie ein bestimmtes Geräusch zu erzeugen ist, steht eine Aufnahme der einzelnen Geräusche zur Verfügung. Jedoch geben die "Titel" der Geräusche in der unten stehenden Tabelle an, um was es sich in etwa dabei handeln soll.
4. Für die Aufführung ist elektronische Verstärkung unbedingt nötig.









In der nun folgenden Zeichenerklärung werden die einzelnen Symbole logisch in Gruppen eingeordnet. Daneben wird erläutert, wie die einzelnen Geräusche erzeugt werden und angegeben, in welchen Miniaturen das Symbol erstmals auftritt. Zur späteren Identifizierung wird jedem Symbol eine eindeutige Nummer vergeben, die in der Partitur beim ersten Auftreten neben das Symbol gestellt wird.

## Zeichenerklärung:







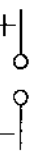








### Spezielle Mundgeräusche

1:		<b>Maultrommel I:</b> bei halb geöffnetem, zum "O" geformten Mund mit flacher Hand auf Backe trommeln; dadurch entsteht ein hohles "Plop"-Geräusch	I.A
2:		<b>Maultrommel II:</b> bei halb geöffnetem, zum "O" geformten Mund mit Fingern (wie mit Trommelschlegeln) auf die gespannte Backe trommeln	I.A
3:		<b>Maultrommel III:</b> bei leicht geöffnetem Mund Unterlippe durch Finger nach unten ziehen und gegen Oberlippe "schnappen" lassen	I.A
10:		<b>Quetsche:</b> Luft im Mund ganz schnell mit der Zunge durch die geschlossenen Lippen pressen, dabei Unterlippe vorschieben	I.B
11:		<b>Sanftes Plop:</b> Lippen schnell und geräuschvoll öffnen, um ein hohes "Plop"-Geräusch entstehen zu lassen	I.B
14:		<b>Glottisschlag</b> (Schnalzen)	I.B

### Rhythmusgeräusche

4:		<b>Trommelwirbel I:</b> Zunge sehr schnell zwischen halb geöffneten Lippen ohne Atemgeräusch hin und her bewegen	I.A
13:		<b>Trommelwirbel II:</b> bei halb geschlossenem Mund und gespannten Lippen Zunge schnell gegen den Gaumen rollen lassen	I.B
6:		<b>Hi Hat I:</b> bei geschlossenem Mund scharf und geräuschvoll durch den dabei anzuhebenden Mundwinkel einatmen	I.B
7:		<b>Hi Hat II:</b> ähnlich wie Nr. 6, jedoch Lippen geöffnet und durch die zusammengepreßten Zähne scharf und geräuschvoll einatmen	I.B
16:		<b>Hi Hat III:</b> ähnlich wie Nr. 7, jedoch Luft scharf und geräuschvoll ausatmen; Laut ähnlich "tsch" wie in "Tschechien" erzeugen	I.C
8:		<b>Snare Drum I:</b> Luft im geschlossenen Mund bei gespannten Lippen durch hochgezogenen Mundwinkel pressen	I.B
17:		<b>Snare Drum II:</b> ähnlich wie Nr. 8, jedoch zum Ende mit "Pffff"-Laut beim Ausatmen (quasi Kombination Snare Drum und Hi Hat)	I.C
9:		<b>Bass Drum:</b> ähnlich wie Nr. 8, jedoch Luft zwischen geschlossenen Lippen herauspressen	I.B


## Effektgeräusche / Nachahmung "realer" Geräusche

5:		<b>Scratch:</b> bei geschürzten Lippen die Zunge schnell gegen die geschlossenen Zähne zurückziehen und vorschieben; dabei Luft ein- (zurück) und wieder ausatmen (vor)	I.B
12:		<b>Schuß:</b> Luft energisch mit einem Laut ähnlich "Pch" durch den geschlossenen Mund pressen; beim Austritt der Luft den Mund leicht öffnen	I.B
15:		<b>CH-Geräusch:</b> Rauschen mit "ch"-Laut wie in "Ach" erzeugen	I.B
19:		<b>TS-Geräusch:</b> Zischen mit "tsss"-Laut wie in "Witz" erzeugen	I.C
30:		<b>PF-Geräusch:</b> Rauschen mit "pffff"-Laut wie in "Pfeil" erzeugen	II.F
18:		<b>Wood Block:</b> Mund einseitig öffnen (den anderen Mundwinkel geschlossen halten), Zunge nach hinten an den Gaumen pressen und "K"-Laut durch geöffnete Seite pressen; Geräusch wie beim Schlagen auf einen Wood Block, auch ähnlich einem Metronom	I.C
20:		<b>Schnarcher:</b> Schnarch-Geräusch erzeugen; Ein- (+) bzw. Ausatmen (-) je nach Symbol	II.A
21:		<b>Kuß:</b> Schmatzer wie bei einem Kuß erzeugen	II.A
23:		<b>Motor:</b> durch Ausatmen Lippen zum Schwingen bringen, dabei Summton wie "P"; ähnelt kontinuierlichem Motorengeräusch	II.D
24:		<b>Leerlauf:</b> Geräusch, wie wenn man beim Autofahren Gas wegnimmt, etwa wie "ennennenn"	II.D
25:		<b>Reifenquietschen:</b> Geräusch wie quietschende Reifen beim Anfahren erzeugen	II.D
26:		<b>Gas geben:</b> Zunge bei geschlossenem Mund an vorderen Gaumen "prasseln" lassen (wie bei einem rollenden "R"), dabei "vrrrrm", wie wenn man permanent vor dem Starten kurz aufs Gaspedal tritt	II.D
27:		<b>Sirene:</b> schnelle Sirene wie bei amerikanischen Krankenwägen; in Klammern wird die Tonlänge angegeben, die Tonhöhe ist nur in etwa zu beachten	II.D
29:		<b>Gedämpfte Trompete:</b> während dem Aussprechen des Lauts "weo" Nase zuhalten; durch Modulation Jazz-Trompete imitieren	II.F
31:		<b>Röcheln:</b> kehliges "ahhh"-Geräusch, wie wenn man sich in den "letzten Atemzügen" befindet, ganz tief hinten im Rachen (quasi Tremolo)	III.C

## Sprache / Singen

28:		<b>Sprechen</b> mit verschiedenen Tonhöhen	II.E
-----	---	--	------

## Sonstige Spielanweisungen

22:		bei extremen Notenwerten Anweisung "so hoch" bzw. "so tief wie möglich"	II.B/ III.D
-----	---	---	----------------

# I. Human Beat-Box

## A. MAULTROMMEL (Titel jeweils vorlesen)

nach Hans Zender: "Trifolium"

So schnell wie möglich.

(Taktstrich dient nur der Orientierung, ca. 1'')

Musical score for three players (Spieler 1, 2, 3) for the first system. The score includes various rhythmic notations and slurs. Dynamics include *ff* for Spieler 1, *mf* for Spieler 2, and *pp* for Spieler 3. Circled numbers 1 and 2 are present.

Musical score for three players (Sp. 1, 2, 3) for the second system. The score includes various rhythmic notations and slurs. Dynamics include *mf* for Sp. 1. Circled numbers 4 are present.

Musical score for three players (Sp. 1, 2, 3) for the third system. The score includes various rhythmic notations and slurs. Dynamics include *mf* for Sp. 1. Circled numbers 3 are present.

- \*1: Tonhöhe durch Modulation der Mundöffnung ungefähr nachahmen.
- \*2: Tonhöhe durch Modulation der Lippenspannung ungefähr nachahmen.
- \*3: Tremolo durch abwechselndes Schlagen mit Zeige- und Mittelfinger erreichen.

## B. KASKADE

nach Karl Amadeus Hartmann: Konzert für Klavier, Bläser und Schlagzeug

$\text{♩} = 100$

[17]

Sp.1  
*mf* Nr.5 *f* *mf* *p* *f*

Sp.2  
 Nr. 6/7 *p* Nr. 11

Sp.3  
 Nr. 8/9 Nr. 12

[22]

Sp.1  
*mf* *f* *mf* *p*

Sp.2  
 7

Sp.3

[25]

Sp.1  
*mf* *f* *p*

Sp.2  
 7 *f* Nr. 14 CH Nr. 15

Sp.3  
*mf* Nr. 13 *f*

\*1: Luft von Mundwinkel hin zu ganzer Mund einatmen; scharfes, hohes Schlürfen; wie wenn Drumstick über Hi Hat gezogen wird.

\*2: Punkte dienen als Abkürzung für Sonderzeichen.

\*3: Melodie pfeifen.

\*4: Durch Summton quasi Zweistimmigkeit beim Pfeifen erreichen.

### C. REPETIERUNG

nach Steve Reich: Music for Mallet Instruments, Voices and Organ

$\text{♩} = 80$

30

Sp.1

*mf*

\*1: Melodie pfeifen.

Sp.2

*mf*

Nr.16

Sp.3

*ff*

Nr.17

34

Sp.1

Sp.2

Sp.3

Nr.18

Nr.19

Musical score for Steve Reich's 'C. REPETIERUNG'. It consists of two systems of three staves (Sp.1, Sp.2, Sp.3). The first system starts at measure 30. Sp.1 has a melody starting with a circled '30' and a dynamic of 'mf'. A note is marked with '\*1' and the instruction '\*1: Melodie pfeifen.'. Sp.2 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '30' and a dynamic of 'mf', with 'Nr.16' written below. Sp.3 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '30' and a dynamic of 'ff', with 'Nr.17' written below. The second system starts at measure 34. Sp.1 has a melody starting with a circled '34'. Sp.2 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '34'. Sp.3 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '34', with 'Nr.18' and 'Nr.19' written below.

### D. DIREKT

nach Witold Lutoslawski: 2. Sinfonie, 2. Satz

So schnell wie möglich.

36

Sp.1

Sp.2

Sp.3

36

Sp.1

Sp.2

Musical score for Witold Lutoslawski's 'D. DIREKT'. It consists of two systems of two staves (Sp.1, Sp.2). The first system starts at measure 36. Sp.1 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '36'. Sp.2 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '36'. The second system starts at measure 36. Sp.1 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '36'. Sp.2 has a rhythmic accompaniment starting with a circled '36'.

# II. Mundwerk

## A. METRUM

nach Boris Blacher: "Ornamente" für Klavier Nr. 1

$\text{♩} = 160$

37

Sp. 1  
Sp. 2  
Sp. 3

42

Sp. 1  
Sp. 2  
Sp. 3

45

Sp. 1  
Sp. 2  
Sp. 3

49

Sp. 1  
Sp. 2  
Sp. 3

55

Sp. 1  
Sp. 2  
Sp. 3



59

Sp.1

Sp.2

Sp.3

- \*1: "Lippengesang", Zunge mit Summton solange zwischen den Mundwinkeln hin und her bewegen, solange Tondauer (quasi Tremolo).
- \*2: So tief, wie möglich.

## B. SUBITO

nach Wolfgang Rihm: "Dis-Kontur" für großes Orchester

♩ = 40

60

Sp.1

Sp.2

Sp.3

63

Sp.1

Sp.2

Sp.3

- \*1: Wie 2, jedoch Zunge hervor und hinein schnellen lassen.
- \*2: "Lippengesang", Zunge mit Summton solange zwischen Lippen hin und her bewegen, solange Tondauer (quasi Tremolo).
- \*3: So tief, wie möglich.

### C. STRUKTUR

nach Luciano Berio: Sinfonia für 8 Stimmen und Orchester, 3. Satz

♩ = 120

[64]

(♩)

\*1: Beliebige Buchstabenfolge, jedoch in etwa den Tonhöhen folgen.

*pp*

[69]

### D. SUBARU

nach Isang Yun: Musik für 7 Instrumente, Satz 1

So schnell wie möglich.

[71]

Nr.24

\*2

[74]

\*1: Aussetzer, wie beim Hochschalten der Gänge.

\*2: Abfallen und ausklingen.

\*3: In der Tonhöhe aufsteigend, wie beim Anfahren mit quietschenden Reifen.

\*4: In der Tonhöhe absteigend, wie wenn mehrere Autos vorbeirasen.

\*5: Beliebige Unfall- und Explosionsgeräusche, zum Schluß langsam absterbend.

\*6: Langsam absterbend.

## E. INTENSIVSTATION

nach Aribert Reimann: Lear, 3. Szene (Heide)

♩ = 60

75 \*1

Sp.1 *ff* Or- ga- ne

Sp.2 \*2 *mf*

Sp.3 \*3 *mf*

80

Sp.1 und Kno- chen- brü- che

Sp.2

Sp.3

\*1: Breit vortragen, mit starker Betonung der einzelnen Silben.

\*2: Mit "N" zwischen hoch und tief wechseln um einen Ganzton.

\*3 Wie \*2, jedoch mit "W".

## F. DOWNTOWN

nach Vaclav Kucera: "Krysar"

♩ = 40

85 \*1

Sp.1 *ff sf*

Sp.2 \*2 *ff sf f* Nr. 30

Sp.3 \*3 *ff sf f* Nr. 29

\*1: "Jazzig singen", im Stile von Al Jarreau ("dubidubi" etc.)

\*2: In verschiedenen Tonhöhen.

\*3: Kann auch tiefer transponiert werden (auch nur teilweise).

# G. BERLINER LUFT

nach Karl Amadeus Hartmann: "Miserae"

♩ = 80

86

Sp.1

Sp.2

Sp.3

89

Sp.1

Sp.2

Sp.3

\*1: Mit Silbe "la" singen; in beschwingtem Ton wie im Schlager der 20er Jahre bzw. Ton, wie wenn man in angeheltertem Zustand singt.

# III. Bekenntnis

## A. KREUZ aus Matthäus 26,2

nach Karlheinz Stockhausen: "Kreuzspiel"

♩=80

91 \*1: Flüstern.

Sp.1  
Und der Men- schen- sohn wird ü- ber

Sp.2  
*P PP PPP mp*

Sp.3  
*PP mp p PPP mp*

Detailed description: This system contains measures 91, 92, and 93. The vocal line (Sp.1) is in 3/2 time and features a melodic line with lyrics: "Und der Men- schen- sohn wird ü- ber". The piano accompaniment (Sp.2 and Sp.3) consists of rhythmic patterns. Dynamic markings are indicated below the staves: Sp.2 has *P*, *PP*, *PPP*, and *mp*; Sp.3 has *PP*, *mp*, *p*, *PPP*, and *mp*.

94

Sp.1  
ant- wor- tet wer- den, daß er

Sp.2  
*p PP PPP mp*

Sp.3  
*mp PP PPP*

Detailed description: This system contains measures 94, 95, and 96. The vocal line (Sp.1) continues with lyrics: "ant- wor- tet wer- den, daß er". The piano accompaniment (Sp.2 and Sp.3) continues with rhythmic patterns. Dynamic markings are indicated below the staves: Sp.2 has *p*, *PP*, *PPP*, and *mp*; Sp.3 has *mp*, *PP*, and *PPP*.

97

Sp.1  
ge- kreu- zigt wer- de.

Sp.2  
*p*

Sp.3  
*p p*

Detailed description: This system contains measures 97, 98, and 99. The vocal line (Sp.1) concludes with lyrics: "ge- kreu- zigt wer- de.". The piano accompaniment (Sp.2 and Sp.3) continues with rhythmic patterns. Dynamic markings are indicated below the staves: Sp.2 has *p*; Sp.3 has *p* and *p*.

## B. ZWEIFEL aus Matthäus 27

nach György Ligeti: Horntrio, 1. Satz

♩ = 60, In fixierter Tonhöhe, Silben frei in angegebener Tondauer einfügen, monoton vortragen.

98

Sp.1  
Und von der sechs-ten Stun-de an kam ei-ne Fins-ter-nis ü-ber

Sp.2  
Er hat Gott ver-traut, der er-lö-se ihn nun, wenn

Sp.3  
Mein Gott, mein Gott; wa-

101

Sp.1  
das gan-ze Land bis zur neun-ten Stunde.

Sp.2  
er Ge-fal-len an ihm hat.

Sp.3  
rum hast Du mich ver-las-sen?

## C. ERFÜLLUNG aus Johannes 19,30

nach Siegfried Matthus: "Der letzte Schuß", Chorpasacaglia I. Akt 6. Szene

Senza vibrato.

♩ = 90, liturgisch vortragen.

103

Sp.1  
Als nun Je-sus den Es-sig ge-nom-

Sp.2  
Als nun Je-sus den Es-sig ge-nom-men hat-te sprach er:

Sp.3

107

Sp.1  
men hat- te sprach er: "Es ist

Sp.2  
"Es ist voll- bracht!" Und neig- te das Haupt

Sp.3

109

Sp.1  
voll- bracht!" Und neig- te das Haupt und

Sp.2  
und

Sp.3

111

Sp.1  
ver- schied.

Sp.2  
ver- schied.

Sp.3

## D. RELIGIO aus Lukas 25,46

nach Alfred Schnittke: Konzert für Violine und Kammerorchester Nr. 2

♩ = 40, Sprechgesang, liturgisch, Tonhöhen nur in etwa folgen

112

Sp.1

"Va- ter ich be- feh- le mei- nen Geist in dei- ne Hän-

Sp.2

Sp.3

114

Sp.1

de!" Und als er das ge- sagt hat- te ver- schied er.

Sp.2

Sp.3

## E. IN DER SCHWEBE

nach György Ligeti: Lontano

♩ = 60, legato, Spieler 1 übernimmt Geräusch Nr. 15 ("ch"), Spieler 2 Nr. 30 ("pf") und Spieler 3 Nr. 19 ("ts"), starker Geräuschteil

116

Sp.1

Sp.2

Sp.3



# F. DUNKELHEIT / HELLIGKEIT aus Matthäus 27,51/52

nach Witold Lutoslawski: Musique funèbre, Prolog

♩ = 88, Spieler 1 Sprechgesang liturgisch, Spieler 2 übernimmt Geräusch Nr. 20 ("ch"), Spieler 3 Nr. 25 ("pf").

Sempre legato

120] \*1: Tonhöhen nur ungefähr.

Sp. 2 *p*

Sp. 3 \*1

125]

Sp. 1 *mp* Und sie- he der Vor- hang im Tem- pel zer- riß in zwei Stük- ke von o- ben an

Sp. 2 *mp*

Sp. 3 *mp*

128]

Sp. 1 *mf* bis un- ten aus. Und die Er- de er- beb- te.

Sp. 2 *mf*

Sp. 3 *mf*