

Wanderungen

Szene für eine Sängerin mit Blockflöte

Jörg Partzsch 2014

Lebendig, eilig, max. ♩ = 126

Sopran

Sopranblockflöte bzw. klingende Notation (oktaviert)

Fourth Flute 415 Hz wie Sopran notiert

2

4

* += mit Stimme bordunartig tief

7

11

fros - ti - ge Traum - bil - der mit Stimme - sehr tief sch

mit Stimme - sehr tief

mit Stimme - sehr tief

15

stimmlos geflüstert Schmerz

über den Aufschnitt geblasen -
durch die Griffe gefärbtes Luftgeräusch

über den Aufschnitt geblasen -
durch die Griffe gefärbtes Luftgeräusch

18

stimmhaft gesprochen

schmerz - li - che Er - kennt - nis - se b l n rrr sch - trrr

p *mp* *f*

21

23

blei-er-ner Star - re *p* *mf* a - (a)b - ge - run -

Measures 23-27: Vocal line with lyrics and piano accompaniment. Dynamics include *p* and *mf*. A triplet of eighth notes is marked with a '3'.

28

gen

Measures 28-31: Instrumental section featuring a complex rhythmic pattern with triplets and sixteenth notes.

32

Neu - start *mp* gliss

Measures 32-35: Instrumental section with triplets and glissandos. Dynamics include *mp*.

Schwingend ♩. = 96

36

am ab-so-lu-ten Null - punkt *p* *mf* Leicht leichtleicht

Measures 36-39: Instrumental section with a 12/16 time signature change. Dynamics include *p* and *mf*.

40

leicht - fü - ßig mit in - ni - ger tie - fer be - tö - ren - der Em - pfin -

44

dung ge hüllt in blu - mi - ge blu - mi - ge

48

Düf - te traum tra - m - glei - ches

52

55

um-fas - send po-ly-pho - nes sinn - li - ches Er-

Etwas lebendiger $\text{♩} = 108$

59

leb - nis

63

Lich - t, tie-fe Wär - me ___ ge - nie-ßen, Blü - ten lie - ben

68

freu - de-tau-melnd bit - ter - sü - ße Pol - len ___ su - chen.

72

75

In Au-gen-blick-en die E -

Sehr lebendig 5/16 ca. 82

79

- wig-keit spü - ren

84

89

93

96

100

104

Herr - li - che Frö - che in - tu - i - tiv ge - fühl - ter Er-

108

kent-nis-se le - be - dig flie-ßen-de, flie - ßen - de E-ner - gi - en

112

be-deu -

116

tend be-deu-tend neu und reif ver-ant-wor-tungs - voll zu ern-ten