



Edition Schott

Chaya Czernowin

Knights of the strange

Duo version for electric guitar and accordion

Duo-Version für E-Gitarre und Akkordeon

(2015)

ED 22537

ISBN 979-0-001-16080-3

Score and parts /

Partitur und Stimmen

PREVIEW
Low Resolution

www.schott-music.com

 SCHOTT

Mainz · London · Berlin · Madrid · New York · Paris · Prague · Tokyo · Toronto

© 2010 SCHOTT MUSIC GmbH & Co. KG, Mainz · Printed in Germany

PREVIEW

Low Resolution

dedicated to my son Ko

First performance / Uraufführung:

11 June 2015, Basel (CH)

Gare du Nord

Yaron Deutsch, electric guitar / E-Gitarre

Krassimir Sterev, accordion / Akkordeon

Duration / Aufführungsdauer:

6'

Preface

Knights of the strange is a piece of music poetry, where a few words highlight the speculative/poetic connections between dreams, reality and reflection. The duo version is like an independent plant which comes from another climate inside the jungle of the tutti version. Both versions are dedicated to my son Ko, as he leaves home for college. The title of the piece is taken from a book Ko created when he was four. The piece also includes some spoken phrases which are very mundane exchanges between people.

It is a piece where there is a real braiding between the instruments. It is a very tight piece, where the mechanisms of impulse and reaction and at how impulse and reaction, when in a different element, can take quite a surprising turn into an unexpected territory.

Vorwort

Knights of the strange ist ein Werk musikalischer Poesie, wo einige Worte die spekulativen/poetischen Verbindungen zwischen Traum, Realität und Reflexion hervorheben. Die Duo-Version ähnelt einer solitären Pflanze, die aus einem anderen Klima innerhalb des Jungen der Tutti-Varietäten stammt. Beide Fassungen sind meinem Sohn Ko gewidmet, als er nach dem College gradierte. Der Titel stammt aus einem Buch, das Ko im Alter von 4 Jahren erstellt hat. Das Werk enthält einige zu sprechende Zitate aus dem alltäglichen Hause. Es entsteht ein enges Geflecht zwischen den Instrumenten, wo die Mechanismen von Impuls und Reaktion auf die kleinsten Mechanismen von Impuls und Reaktion unter einer anderen Regel in unbekannte Territorien, wenn Impuls und Reaktion aneinanderstoßen.

Chaya Czernowin

The tutti version for two instruments (duration 19') is available as hire material. /
Die Tutti-Varietät für zwei Instrumente (Dauer 19') ist als Leihmaterial erhältlich.

**PREVIEW
Low Resolution**

Übersetzungen der englischen Spielanweisungen im Notentext

Gitarre

Legende:

Gitarre: IV V VI Skordatur; eine Oktave tiefer

↓ – bestimmte Bewegung mit sehr viel Druck über die Saite – nur Gitarre

↓ – rechte Hand über die Saite – wenig Druck

↓ – rechte Hand über die Saite – mehr Druck

〃 – whammy

□ – Fingerhut oder Flaschenhals – ein Objekt benutzen, das den Saitenzug bestimmt

Takt 1: IV V VI Skordatur; eine Oktave tiefer

Takt 3: ein reichhaltig pinkes Geräusch (weisses Cello-Bogen mit dem Daumen)

Takt 8: langsam → langsamer

Dadurch, dass diese Passage so hoch ist, ist eine schnelle Bewegung nicht nötig, im Gegenteil: Kleine Ungetauigkeiten sind von Vorteile.

Takt 25: Die rechte Hand auf den Saiten platzen, während die linke Hand auf die sechste Saite ungefähr auf Höhe des 26. Frets drückt (wenn ein „E“ notiert ist). Wenn ein „A“ notiert ist, muss die rechte Hand auf der fünften Saite, ungefähr auf Höhe des 25. Bunds, drücken. Die linke Hand kann immer auf den Saiten.

Takt 37: Gedämpft, keine Takte, abgesehen von den ersten beiden Taktgruppen, die mit der Fingerkuppe zupfen und gedämpft werden.

Takt 44: sehr fokussiert und besinnlich

Takt 57: Für beide Hände: Das Saitenstück darf nicht zu schnell sein, wie beiläufig. Der Sprachrhythmus ist wichtig, aber die Taktmarkierungen sind graphisch notiert.

Takt 65: wie Takt 25 bis Takt 37

Takt 68: komplexe (wie tiefdrückende) Cluster

Takt 73: leichte Handbewegungen, die die Saiten leicht berühren

Takt 74: die Hände auf den Saiten halten

Takt 85: die Hände trennen sich

Takt 94: Alle Saiten sind gespannt, Hände müssen jedoch nicht auf normale Art spielen, sondern ein sehr ungewöhnliches Abstraktionsobjekt des Clusters ausführen, damit ein sich schnell ändernder Klang entsteht.

Takt 95: die Hände sind teilweise und verbrochen aktiviert

Takt 96: die Hände sind teilweise und verzerrt

Takt 97: die Hände sind teilweise und verzerrt

Takt 98: ein sehr dunkler, satter Klang

Takt 99: dunkler und reicher Tonhöhe / Geräusch

Takt 100: mit einem Cello-Bogen. Die volle Länge der Saiten benutzen; Bogenwechsel nach Belieben, aber nicht zu schnell

Takt 101: Bogen-Bewegung ↗ hoch streichen, zirkuläre Bewegung

↗ runter streichen, zwischen dem Bund und dem Saitenhalter (wechselnde Platzierung innerhalb dieser Abgrenzung)

Takt 102: Dynamik beibehalten

Takt 103: weiter mit Bogen

Takt 104: voll Länge der Saiten

Takt 105: zupfen, nicht streichen

Takt 106: dunkler, sehr satter Klang, etwas Verzerrung, weniger als zuvor

Takt 107: keine Verzerrung

Takt 108: dunkler und satter Klang, weniger Verzerrung als in Takt 106

Takt 109: dunkler und sehr satter Klang, aber fast nicht mehr verzerrt (wenn nötig, erneut anschlagen)

Takt 110: keine Verzerrung, weniger dunkler und satter Klang

Takt 111: wie eine akustische Gitarre

PREVIEW
Low Resolution

Akkordeon

- Takt 2: **Balg, nur Luftgeräusch.** Um ein stabiles weißes Rauschen zu erreichen, möglichst wenig die Richtungen wechseln.
- Takt 26: Schreibmaschinen-Geräusch
- Takt 31: Die Taktschläge nicht betonen (außer es ist so notiert); zwei Finger für z. B. Fischgrätschel benutzen
- Takt 36: * Obwohl die Figur innerhalb eines rit. gespielt wird, sollte die Figur an sich als solche möglich gespielt werden.
- Takt 37: Weiterhin keine Taktschläge akzentuieren
- Takt 55: Tastengeräusche (ein paar Tasten pro Geräusch)
- Takt 57: Für beide Spieler: Das Sprechen soll anti-dramatisch und neutral klingen. Der Sprachton, die Geschwindigkeit, sowie die Startpunkte sind gleich zu halten.
- Takt 62: Nur eine Taste für jedes Element des Tremolos
- Takt 75: Karte
- Takt 78: Karte weglegen
- Takt 80: Den Ton mit der linken Hand neu anstreben, wenn benötigt
- Takt 83: **p gleiche Dynamik**
- Takt 85: Alle Finger von beiden Händen benötigen nicht aufzuhören auf spielen, sondern ein sehr schnelles, unregelmäßiges Arpeggio zu spielen, dabei mit ein sich schnell wechselnder Fuß entstehen.
- Takt 98: **f so stark wie möglich**
- Takt 102: Genauso wie zuvor (Takt 85, 87, 97) müssen das unregelmäßige Arpeggio so schnell wie möglich ausgeführt werden, ohne die Tasten zu trennen. Die Finger immer unregelmäßig (durchmischen) und das sehr hohe Tempo des Arpeggios muss konstant gehalten werden.
- Takt 107: fast geflüster
- Takt 114: * Mit den Fingern auf dem Akkord nach vorwärts über die Knöpfe, mit kleinen, nicht zweckmäßig geformten Fingern, ohne Komponenten zu haben.
- Takt 115: alle Stimme
- Takt 137: Dynamik f schwinden
- Takt 146: Beide Hände auf einer Tastatur, die Tasten mit den Fingern drücken (ein Plektrum benutzen), fast gleichzeitig
- Takt 147: Doppelpunkte

PREVIEW
Low Resolution

Knights of the strange

PREVIEW

Low Resolution

The musical score consists of three staves. The top staff is for Electric guitar, indicated by a treble clef and a 4/4 time signature. It includes dynamic markings like f and ff , and performance instructions such as "bottom, air/anal duty" and "try to choose a suitable - little noise, during about the changes of direction". The middle staff is for Accordion, indicated by a bass clef and a 4/4 time signature. It includes dynamic markings like f and ff , and performance instructions like "choose the right sound, which initiates best the accordion sound". The bottom staff is for Bass, indicated by a bass clef and a 4/4 time signature. The score is annotated with a large, semi-transparent watermark reading "PREVIEW" and "Low Resolution" diagonally across it.

Since this is so high, this passage does not demand absolute pitch accuracy.
In fact, the opposite is true: small inaccuracies are welcome (less than $\frac{1}{2}$ tone).

PREVEW

Low Resolution

The musical score consists of four staves of music for electric guitar (El. gtr.) and basso continuo (Acc.). The first staff (El. gtr.) starts at measure 8 with dynamic *p*, followed by *ppp*. The second staff (Acc.) starts at measure 11. The third staff (El. gtr.) starts at measure 13. The fourth staff (Basso Continuo) starts at measure 15 with dynamic *mf*.

PREVIEW

Low Resolution

The musical score consists of three staves of music. The top staff is for 'El. gtr.' (electric guitar) and the bottom staff is for 'Acc.' (bass). Both staves are in common time (indicated by a 'C') and major key (indicated by a 'D'). Measure 19 starts with a dynamic '(15f)' and includes fingerings '9.8' and '3'. Measures 22 and 25 also have '(15f)' dynamics. Measure 25 includes a tempo marking '♩=44' and a dynamic 'p'. Measure 26 includes a dynamic 'rit.'. A box in measure 27 contains a tempo marking '♩=60' and a dynamic 'mp'. The bass staff has a dynamic 'mf' in measure 27.

* Place your right hand on the strings. Knock with the 1st finger of the left hand on the 6th string at approx. the 26th fret (every time an "E" is indicated). If there is indicated on "A", knock with 1st finger of the left hand on the 5th string at approx. the 24th fret. The left hand always rests on the strings.