

Дмитрий Шубин
«ЗВУКОВОЙ КОНСТРУКТОР»
для импровизационного оркестра
2014

1. Для каждого инструмента назначается два определенных типа звуковых событий: одно - длящееся во времени, другое - максимально краткое.
2. Дирижер распределяет звуковые события во времени, давая указания музыкантам использовать либо один, либо другой тип события.
3. Исполнители могут варьировать звучание в пределах заранее оговоренного вида звукового события согласно указаниям дирижера.
4. Руководство исполнением осуществляется дирижером в соответствии с практикой импровизирующих оркестров и используемой системой жестов (управление динамикой, темпом, «включение»-«выключение» инструментов и т.д.).

инструменты	звуковое событие 1	звуковое событие 2
reeds	<i>шум воздуха</i>	<i>стук клапанов</i>
strings	<i>с максимальным нажатием</i>	<i>удары смычком по корпусу</i>
accordion	<i>верхняя нота диапазона</i>	<i>стук клавиш</i>
theremin	<i>прикоснуться к антенне пуща</i>	<i>самая нижняя частота</i>
piano	<i>поскребывание по струнам</i>	<i>любой кластер</i>
drums & perc.	<i>водить по тарелке палочкой</i>	<i>стук по ободу барабана</i>
harp	<i>использовать смычок</i>	<i>постукивание по колкам</i>
any other instrument	<i>legato, избегать тона</i>	<i>staccato, избегать тона</i>