2 make a fullscreen window

fl

ob

cl

co

sy

pn

vn

vl

vc

cb

re:~generator~ má cel[illegible]s ge[illegible]ypy partitury. Každé cue se opakuje xkrát dle pokynu dirigenta, který tím [illegible]formu[illegible]čuje celkové trvání. cue#1 je inicializace. Skladbu začíná ca 5ti minutové só[illegible]ajících ak[illegible] na zábradlí v prostoru UMPRUMu. V určitých bodech je jejich zvuk zachy[illegible]spektr[illegible]alýza ve velm[illegible]slabé dynamice poslána do beden. Z hudebníků je na jevišti pouze hráč na [illegible]nth.

PREVIEW

58%

3 make a fullscreen window

fl

ob

cl

co

sy



pn

vn

vl

vc

cb

cue#3: K bicímu sólu a jemné elekt… …ipo… …OI synth. Part nemá pevnou časovou proporci, tj. může trvat libovolně dlouho… …í urč… …ent. Vodorovné čáry za notami naznačují délku trvání jednotlivých tónů s… …livé tón… …upně pouštěny.

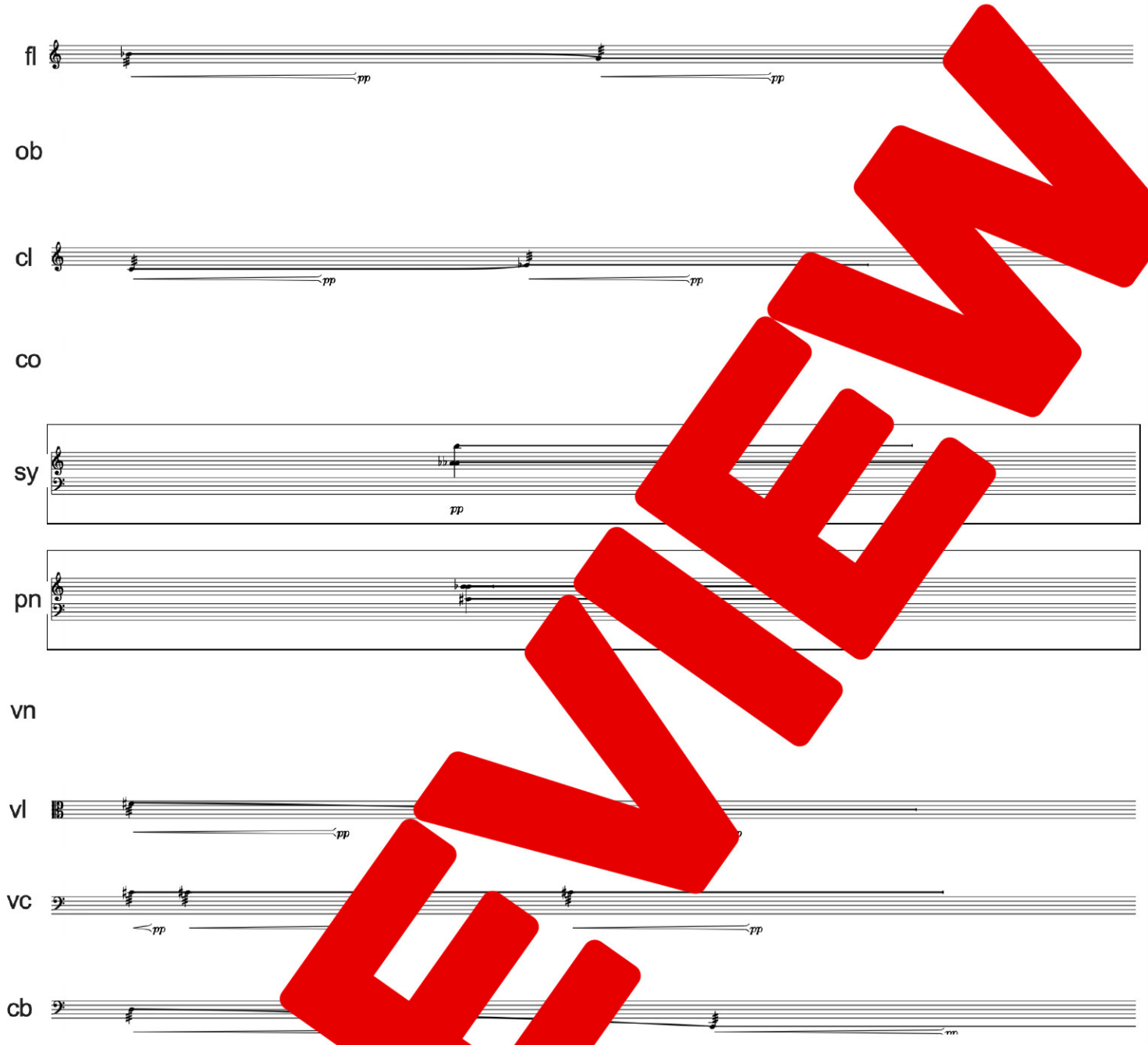
PREVIEW

58%



PREVIEW

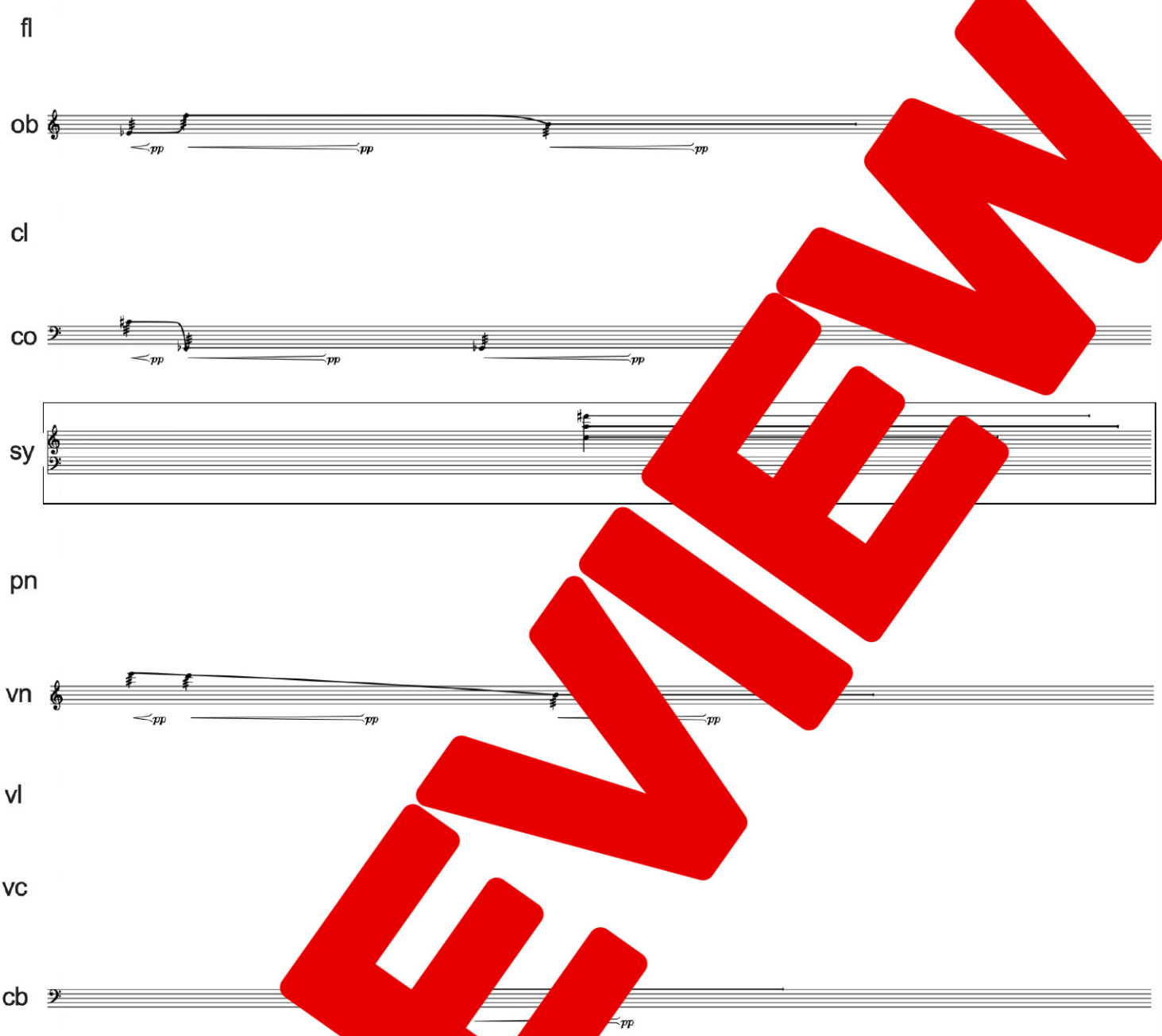
cue#4: Do hry se zap[illegible]áči a p[illegible]um ve chvíli, kdy vidí noty ve svém partu. Každý má pouze 1 tón, který h[illegible]z 0 do p[illegible]i jemné crescendo, které by se ideálně mělo propojit se znějící elektroniko[illegible] (k[illegible]avíru, violo[illegible]a kontrabasu) mohou tento tón hrát již během příchodu na pódium. Tón by[illegible]být rov[illegible]ideálně s nějakou variantou tremola (frullato, vibrato, u smyčců détaché nebo spiccato[illegible]ně kom[illegible]oporce je opět volná, závisí na gestu dirigenta. Pokud speciálně u[illegible]bude[illegible]poloze nasadit neslyšně, je možné hrát tón o oktávu nižší.



cue#5: Hráči mají d… synthu … kteří hrají souzvuky).
Dechy: tón opět s… m … ý z 0, na … crescenda vychýlený o 50centů nahoru či dolů podle směru čáry za tónem. … ton opě… zený z 0. Tóny by neměly být propojeny.

MIDI synth a… jí so… …ým pedálem.
Smyčce: Tec… …ale první a druhý tón jsou propojeny pomalým glissandem

PREVIEW

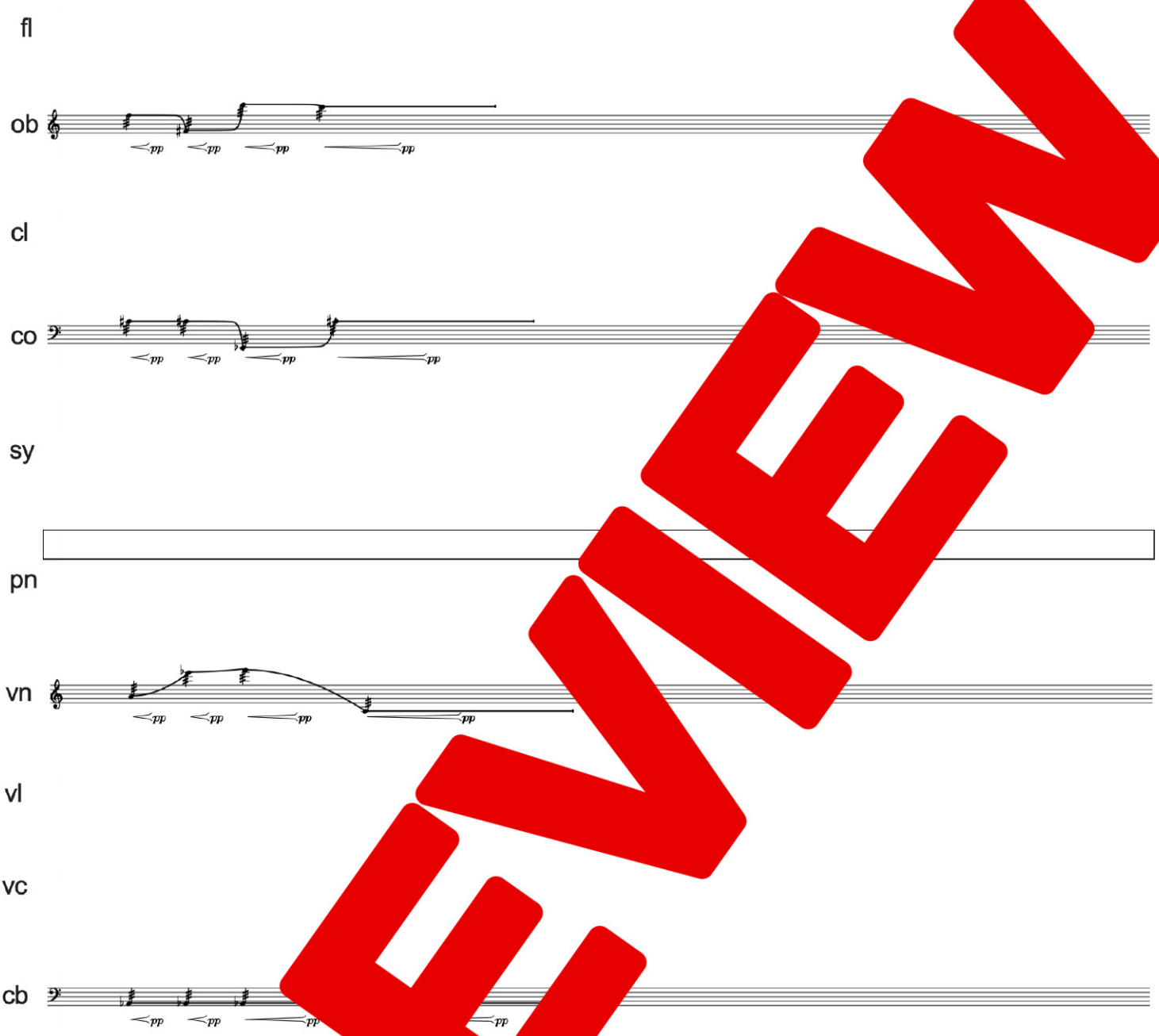


cue#6: 3 tóny, pro vš poky. ednotlivé nástupy nemusí být spolu, délku opět určuje dirigent.

PREVIEW

58%

7 make a fullscreen window



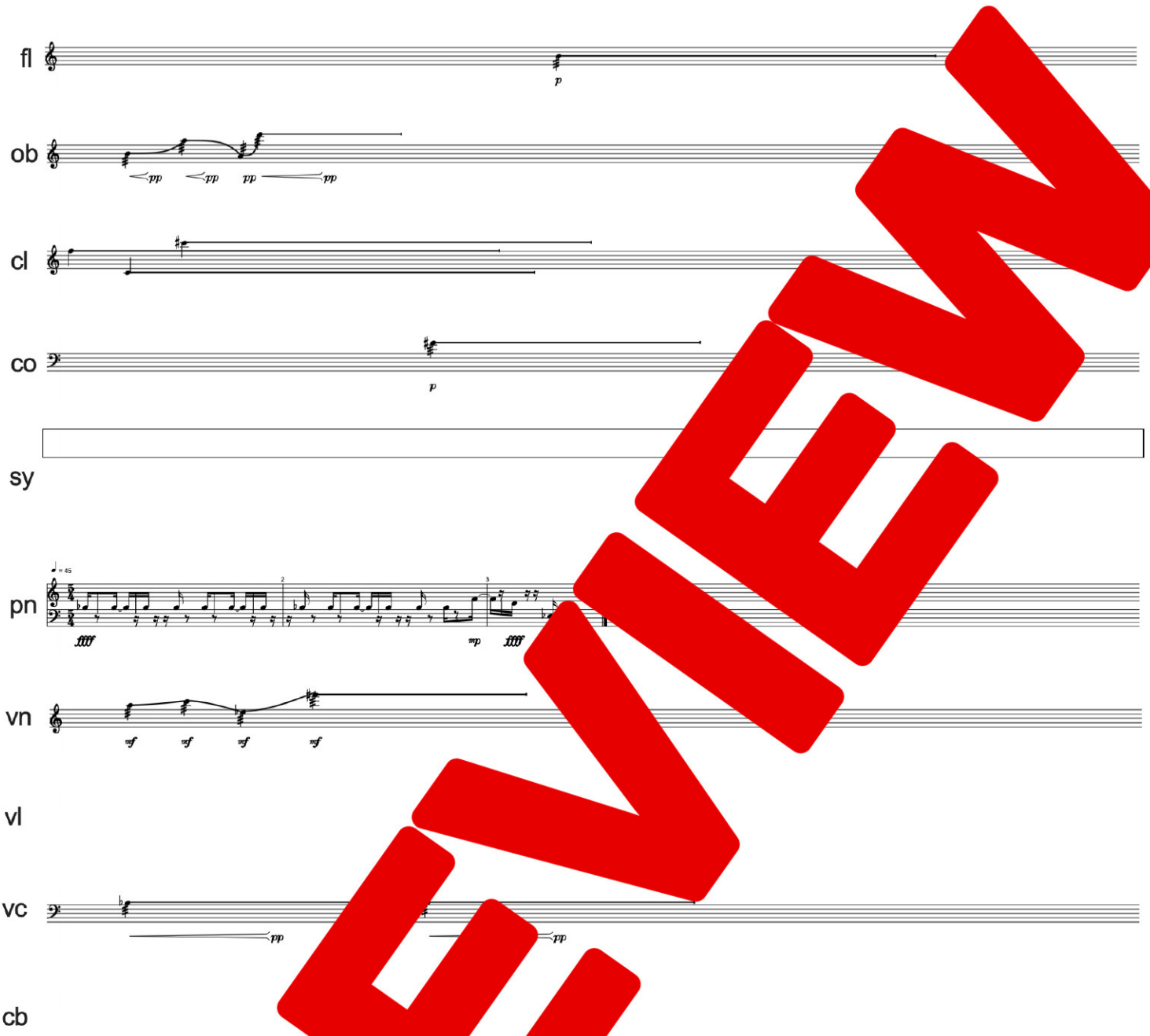
cue#7: 4 tóny, jinak ... cue#6. ... všech hráčů by měla být výraznější.

PREVIEW



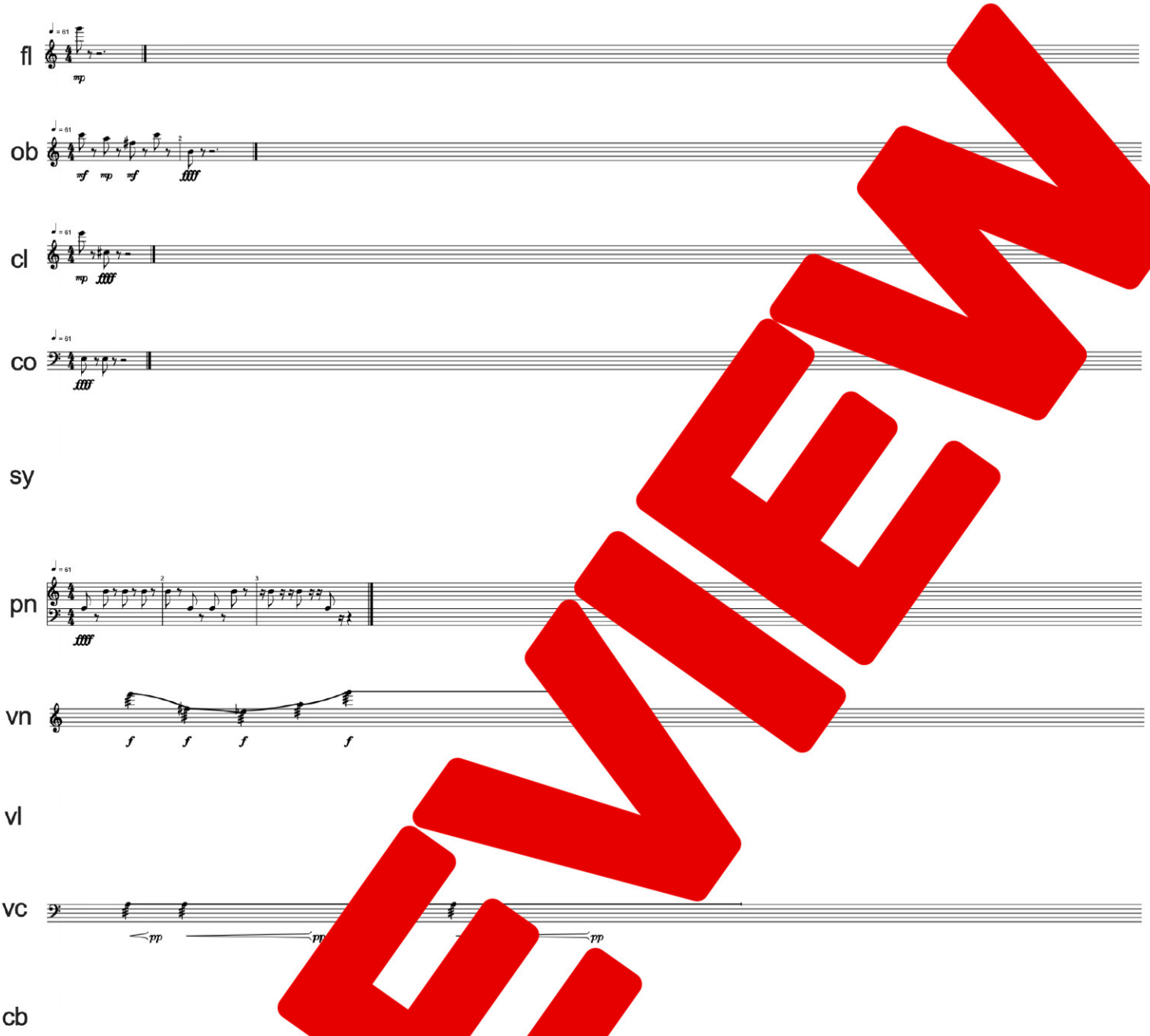
cue#8: Každý hráč má ... not, ...bit více polyfonně, crescenda mohou být klidně výraznější.

PREVIEW



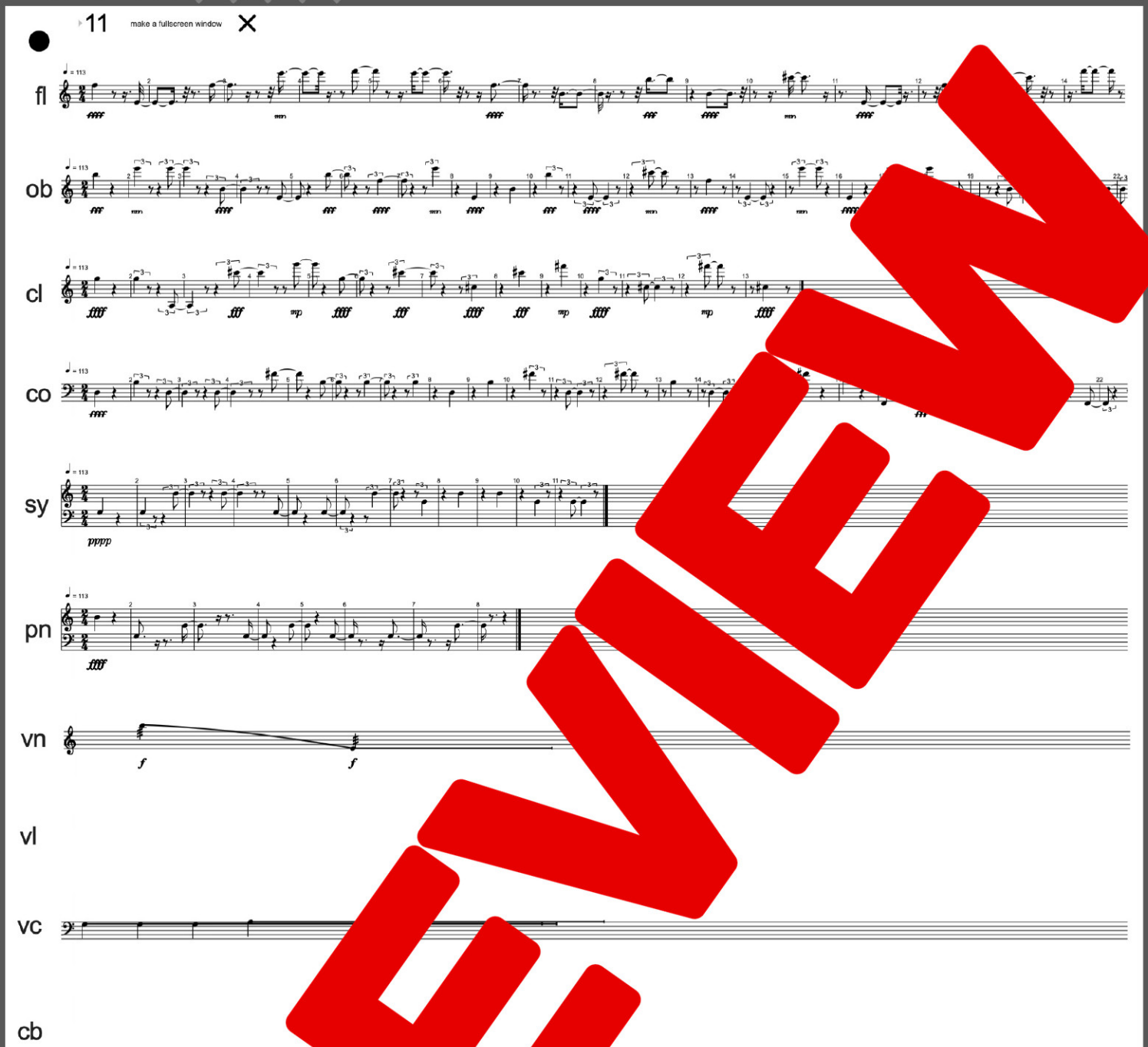
cue#9: Klavír začíná hrá… spí… …álu, tempo dle dirigenta. Není třeba začínat hned po vygenerování stránk… …lobre… …přečíst part, následně začít na gesto dirigenta. V případě komplikov… …elkých s… …ožné rytmus zjednodušit, případně něco nezahrát. Ostatní hráči hrají… …sle… …entovi, tech… hry jako v předchozích cues.

PREVIEW



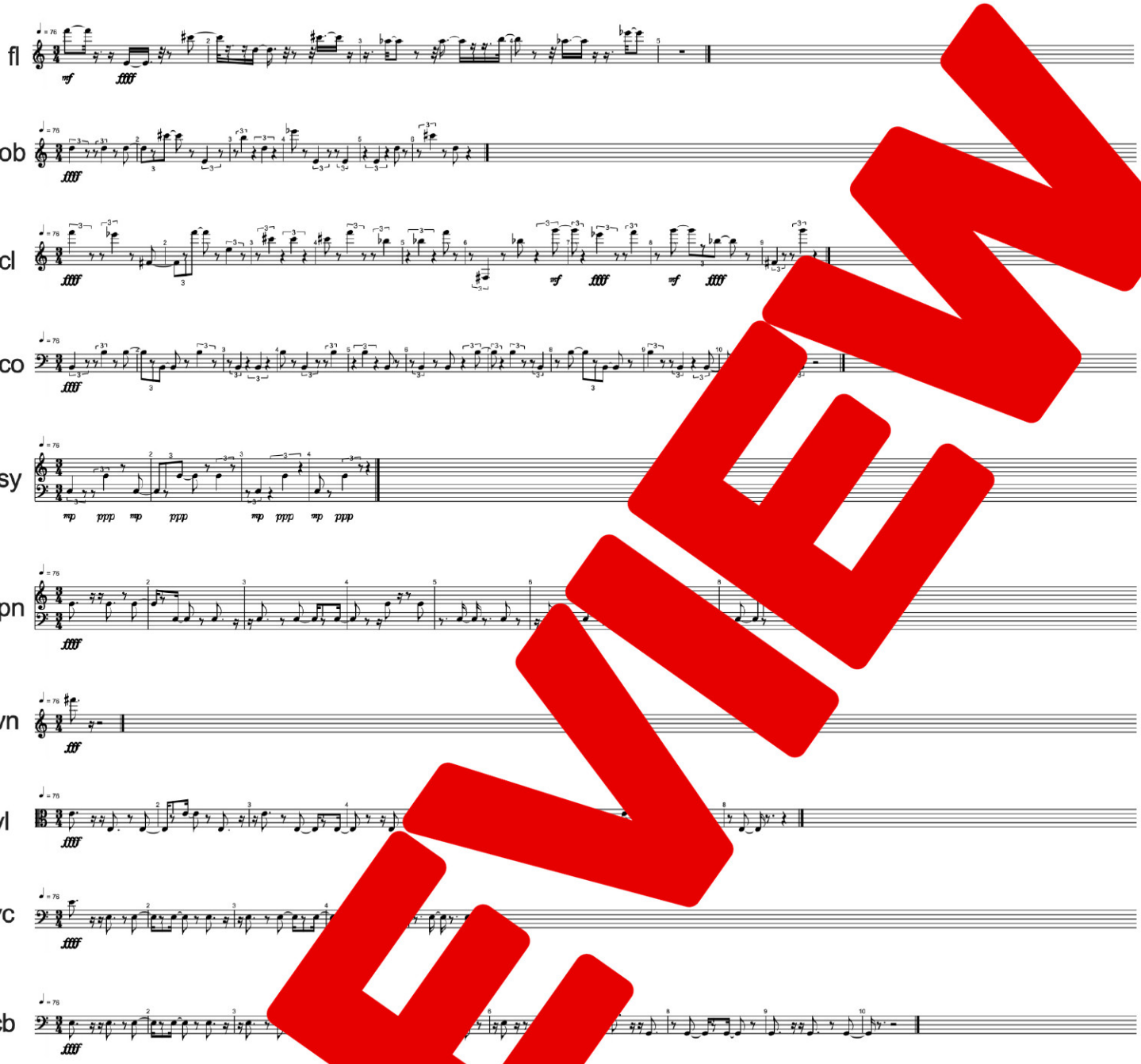
cue#10: Dechy+ klavír ... tu. Ka... partitury má odlišné tempo. V případě komplikací je možné opět něco n... ně vyš... ud je ve slabé dynamice, zahrát o oktávu níže. Artikulace by měla být spíše ..., akcenty ...cky výrazně.
Smyčce a synth ... závis... mpu jako v ...edchozí cue.

PREVIEW



cue#11: MIDI synth h pro o né pokyny jako v cue#10.

PREVIEW



cue#12: Celý orches , kaz jiné tempo. Zde je velmi důležitá velké proměnlivost dynamiky jednotliv

PREVIEW



PREVIEW

cue#13: A ma 🚃 Hraje pouze elektronika ca 3 minuty, projekce se ztemní.

PREVIEW

PREVIEW

PREVIEW