



Music for Percussion Ensemble

Houtkolderij

Maarten Mols

Grade Medium (**)

‘Entertainment Percussion’

Voor 9 spelers

Duration approx. 09’30”

Toelichting bij 'Houtkolderij'

Een komisch bedoeld werk als "Houtkolderij" dient net als zijn voorganger "Rommelpotterij" uiterst goed afgewerkt te worden. De afzonderlijke ritmes en het samenspel moeten exakt zijn. De aankleding van personen en/of decor passend. En misschien wel het belangrijkste: het publiek moet een goed uitzicht hebben op de spelers. In een lange gelijkvloerse zaal zonder verhoogd podium gaan veel van de bedoelingen verloren.

Wat de muziek betreft: uit het hoofd leren is ideaal, maar tijdrovend. Eventueel kunnen ook gedeeltes van het stuk uit het hoofd worden gespeeld en gedeeltes worden afgelezen van (stukjes) partijen die hier en daar worden neergelegd/opgeplakt.

Overigens: ik heb zo goed mogelijk genoteerd wat ik er mij aan geluiden en beelden bij voorstel. Maar niets moet! Uitvoerenden zijn vrij om aanpassingen aan te brengen die voor de eigen situatie wenselijk zijn. Wees creatief. Maak er a.u.b. iets moois van!

Intro: persoon 9 (Sp.9) komt alleen op en neemt achter op het podium plaats, evt. op een verhoging. Hij start met figuurzagen, waarbij desgewenst een woord of afbeelding wordt uitgezaagd die verderop gebruikt wordt. In de coulissen staan acht timmerlui klaar. Na de cue van Sp.1 marcheren zij het podium op en nemen plaats achter vier balken. De balken bevatten reeds spijkers, maar ook ruimte om op het hout te slaan (in de partituur betekent "(s)" slaan op de spijkers en "(b)" slaan op de balk). De balken zijn vooraf in een lange rij op de grond of op schragen klaargelegd. Na de mondelinge cue van Sp.1 "boemboem, boemboem" (cue = signaal of sein voor anderen) linksom en halthouden. Ieder houdt zijn armen stil, het gezicht strak en serieus en in één hand een hamer (Sp.1 de kleinste, SSp.8 de grootste).

Cijfer 1: Alle spelers heffen uiterst langzaam de hamer tot boven de schouders. Pl geeft een karate-achtige cue-schreeuw, waarna de gezamenlijke sfz-slag volgt. De derde keer gaat dit door in ritmische patronen, begeleid door Sp.9 die met een balk op de grond (of anderszins) basgeluiden produceert.

Cijfer 3: In plaats van getik op balk of spijkers, worden nu twee drieduimers tegen elkaar geslagen ("3-3"). Na even zet SP.1 een wilde solo in, die door een cue van SP.7-SP.9 (mt.64-65) wordt afgebroken. Het afmarcheren van SP.1, SP.2, SP.7 en SP.8 wordt begeleid door spijkers op hamers ("nx" betekent "zo lang als nodig herhalen").

Cijfer 4: Nieuwe effecten: spelers die met één hamer spijkers beroeren en met de andere hamer tegen die van de buurman slaan. In de coulissen klinken wat "geluiden op afstand".

Cijfer 5: SP.1 en SP.2 lopen met hun spijker naar het midden van het podium. Ze luisteren goed naar de cue van PS, waarna de drieduimers met veel beweging tegen elkaar worden geslagen. In de coulissen moet een gigantische metaalklank geproduceerd worden. Dit kan een buisklok zijn, maar ook een vrijhangende dikke metalen pijp. De derde slag gaat fout, omdat de coulissen-muzikant te vroeg is. Pl en SP.2 lopen boos schreeuwend naar de coulissen. Daar klinkt een enorme ruzie (SP.8 op drumstel? volop au-geroep). Tijdens de ruzie in de coulissen verbindt SP.1 en SP.2 zich vliegensvlug met wat verband e.d. Want niet de aangevallen SP.8, maar SP.1 en SP.2 komen gewond het podium op (verband, mitella, manklopend). SP.8 volgt met triomfantelijke gebaren.

Tijdens coulissen-ruzie begint Sp.9 na enige tijd ongestoord met zagen opkijken naar de zaal en eventueel zweet afvegen.

Tijdens een van de herhalingen voor cijfer 7 heeft SP.7 zijn elektrische (decoupeer/cirkel?)zaag centraal opgesteld en volgt zijn lawaai. Het apparaat wordt enorm versterkt via de geluidsinstallatie, liefst d.m.v. een draadloos mikrofoontje. Publiek en spelers mogen schrikken!

Iemand rent (eventueel denkbeeldig) naar de geluidstechnicus, waarna het volume wordt teruggedraaid tot aanvaardbaar nivo. Eventueel wordt de elektrische zaag afgepakt en krijgt SP.7 een alternatief, waarmee bovendien de mp op cijfer 7 beter gespeeld kan worden.

Cijfer 7: Even een wat rustiger gedeelte. pg verkleedt zich in de coulissen tot clown (simpel: bontgekleurde jas, hoedje, rode neus). Voor cijfer 8 volgt een "nx"-herhaling. Na enige tijd komt de clown op en tikt met zijn speelgoedhamer om de twee maten een van de spelers "uit". Iedere tik op een hoofd wordt begeleid door een slag op een instrument in de coulissen (SP.8). De getikte blijft bewegingsloos zitten/staan, behalve SP.2. Hij gaat door, ook na herhaald proberen van de clown.

Cijfer 8: SP.2 blijft een basisritme spelen, waarop de clown de hoofden van de overigen gaat bespelen. In de partituur is per slag aangegeven wiens hoofd de clown moet raken. In de partij van SP.9 is aangegeven of hij spelt op een hoofd- met-mond-dicht (bolletje) of hoofd-met-mond-open (kruisje). Voor Sp.9 maakt dat niets uit, maar helpt het overzien van de bedoeling. De eerste keer mond open (maat 155) is dat quasi per ongeluk, bijvoorbeeld tijdens een gaap). Speler 8 begeleidt in de coulissen de open en dichte monden zeer exact, op een set dofklinkend (monden dicht) en een set holklinkende instrumenten (monden open); temple blocks resp. tomtoms, eventueel betere alternatieven.

Cijfer 9: Nadat tempo 120 overgaat in de halve snelheid, volgt een poco a poco accelerando. Het kost de clown steeds meer moeite om alle hoofden op het goede moment te raken. De spelers die op een rijtje zitten (bv. geknield) hebben steeds meer moeite om op de juiste momenten hun monden te openen en te sluiten. Het geheel eindigt in een paniek-gil van SP.9 die het podium afrent, om vervolgens zijn clownskleding uit te trekken. SP.8 begeleidt het her-opstellen van de 4 balken, zo snel mogelijk overgenomen door SP.9. De balken worden in een rijtje opgesteld, met één van de hoekpunten naar de zaal gericht. Als de balken al lang klaar staan, gaat pg nog steeds door; één van de spelers roept naar de coulissen: "hé, genoeg", of zoiets.

Cijfer 10: SP.9 komt dan met de "bas-balk-op-de-vloer" op om het tempo 90 van het laatste deel in te zetten. Enkele inzetten van de pp-achtsten worden vergezeld van ff-schreeuwen. Enkele "au"-uitspraken vormen de inleiding voor het "au"-liedje van

Cijfer 11: Spreekt voor zich. Maak duidelijke toonhoogte-verschillen. Een lage lange au-toon als begeleiding, maar mogelijk ook hoge gilletjes of wolven-gehuil. Tijdens het au-liedje moet het pp- getik doorgaan.

Cijfer 12: Acht spelers zitten of staan twee aan twee aan de vier balken. De patronen moeten natuurlijk naadloos in elkaar passen. Alle slagen moeten met zo groot mogelijke bewegingen worden uitgevoerd, omdat met name het visuele effect voor het publiek belangrijk is.

Cijfer 13: De aanloop naar het slot.

Cijfer 14: Maat 242 wordt 8 keer gespeeld. De accelerando opvoeren tot een 'nog net haalbare snelheid'. De achtste keer speelt speler 9 niet één slag per maat, maar vier slagen. Dat is dan de cue voor de anderen dat de slotmaat begint. De laatste maat bestaat uit een gezamenlijke karate-schreeuw met hoge beweging van alle hamers. Daarna de afsluitende klap, waarbij alle spelers het hoofd buigen en even bewegingsloos blijven zitten. Als het applaus uitblijft, kan SP.9 eventueel zijn tijdens de intro gefiguurzaagde woordje "einde" halen en aan de zaal tonen.

Veel plezier en succes

Maarten Mols

Houtkolderij

For Percussion Ensemble

Maarten Mols

Duration approx. 09'30"

Intro $\text{♩} = \pm 100$ (stem)

Nx Opmarcheren en pas markeren

Boem Boem Boem Boem

Links Om Sta Stil

Speler 1

Speler 2

Speler 3

Speler 4

Speler 5

Speler 6

Speler 7

Speler 8

Speler 9

Figuurzaag

19

Sp.1 *mp*

Sp.2

Sp.3 *mp*

Sp.4 *mp*

Sp.5 *f* B

Sp.6 *mp*

Sp.7 *f* B

Sp.8 *mp*

Sp.9 *mf*

29

Sp.1

Sp.2

Sp.3

Sp.4

Sp.5

Sp.6

Sp.7

Sp.8

Sp.9

f

ff

ff

ff

ff

37 B

Sp.1 *f*

Sp.2 *f* S

Sp.3 B *f*

Sp.4 B *f*

Sp.5 *f* S

Sp.6 *f*

Sp.7 S *f*

Sp.8 *f*

Sp.9 *f*

46

S

Sp.1 *mf* Pak twee 3-duimers

Sp.2

Sp.3 *mf* Pak twee 3-duimers

Sp.4 *mf* Pak twee 3-duimers

Sp.5

Sp.6 *mf* Pak twee 3-duimers

Sp.7

Sp.8 *mp*

Sp.9 *mp*

Spijker tegen spijker (3-3)

S

p

p

mp

mp

53

Wilde solo met 2 hamers op balk

Sp.1 *f*

Sp.2 *cresc....* *f*

Sp.3 *cresc....* *f*

Sp.4 *cresc....* *f*

Sp.5 *cresc....* *f*

Sp.6 *cresc* *f*

Sp.7 *cresc* *f*

Sp.8 *cresc....* *f*

Sp.9 *cresc....* *f*

The musical score consists of nine staves, labeled Sp.1 through Sp.9. Each staff begins with a treble clef and a common time signature. The notation includes various rhythmic values: eighth notes, sixteenth notes, and rests. Dynamic markings are used throughout, including *f* (forte) and *cresc....* (crescendo). The score is divided into measures by vertical bar lines. The first measure of each staff contains a whole rest. The second measure contains a half note. The third measure contains a half note. The fourth measure contains a half note. The fifth measure contains a half note. The sixth measure contains a half note. The seventh measure contains a half note. The eighth measure contains a half note. The ninth measure contains a half note. The tenth measure contains a half note. The eleventh measure contains a half note. The twelfth measure contains a half note. The thirteenth measure contains a half note. The fourteenth measure contains a half note. The fifteenth measure contains a half note. The sixteenth measure contains a half note. The seventeenth measure contains a half note. The eighteenth measure contains a half note. The nineteenth measure contains a half note. The twentieth measure contains a half note. The twenty-first measure contains a half note. The twenty-second measure contains a half note. The twenty-third measure contains a half note. The twenty-fourth measure contains a half note. The twenty-fifth measure contains a half note. The twenty-sixth measure contains a half note. The twenty-seventh measure contains a half note. The twenty-eighth measure contains a half note. The twenty-ninth measure contains a half note. The thirtieth measure contains a half note. The thirty-first measure contains a half note. The thirty-second measure contains a half note. The thirty-third measure contains a half note. The thirty-fourth measure contains a half note. The thirty-fifth measure contains a half note. The thirty-sixth measure contains a half note. The thirty-seventh measure contains a half note. The thirty-eighth measure contains a half note. The thirty-ninth measure contains a half note. The fortieth measure contains a half note. The forty-first measure contains a half note. The forty-second measure contains a half note. The forty-third measure contains a half note. The forty-fourth measure contains a half note. The forty-fifth measure contains a half note. The forty-sixth measure contains a half note. The forty-seventh measure contains a half note. The forty-eighth measure contains a half note. The forty-ninth measure contains a half note. The fiftieth measure contains a half note. The fifty-first measure contains a half note. The fifty-second measure contains a half note. The fifty-third measure contains a half note. The fifty-fourth measure contains a half note. The fifty-fifth measure contains a half note. The fifty-sixth measure contains a half note. The fifty-seventh measure contains a half note. The fifty-eighth measure contains a half note. The fifty-ninth measure contains a half note. The sixtieth measure contains a half note. The sixty-first measure contains a half note. The sixty-second measure contains a half note. The sixty-third measure contains a half note. The sixty-fourth measure contains a half note. The sixty-fifth measure contains a half note. The sixty-sixth measure contains a half note. The sixty-seventh measure contains a half note. The sixty-eighth measure contains a half note. The sixty-ninth measure contains a half note. The seventieth measure contains a half note. The seventy-first measure contains a half note. The seventy-second measure contains a half note. The seventy-third measure contains a half note. The seventy-fourth measure contains a half note. The seventy-fifth measure contains a half note. The seventy-sixth measure contains a half note. The seventy-seventh measure contains a half note. The seventy-eighth measure contains a half note. The seventy-ninth measure contains a half note. The eightieth measure contains a half note. The eighty-first measure contains a half note. The eighty-second measure contains a half note. The eighty-third measure contains a half note. The eighty-fourth measure contains a half note. The eighty-fifth measure contains a half note. The eighty-sixth measure contains a half note. The eighty-seventh measure contains a half note. The eighty-eighth measure contains a half note. The eighty-ninth measure contains a half note. The ninetieth measure contains a half note. The ninety-first measure contains a half note. The ninety-second measure contains a half note. The ninety-third measure contains a half note. The ninety-fourth measure contains a half note. The ninety-fifth measure contains a half note. The ninety-sixth measure contains a half note. The ninety-seventh measure contains a half note. The ninety-eighth measure contains a half note. The ninety-ninth measure contains a half note. The hundredth measure contains a half note.

8 ♩ = 120

Sp.1 wil verder solerenaar wordt afgebroken

61

	Sp.1	Sp.2	Sp.3	Sp.4	Sp.5	Sp.6	Sp.7	Sp.8	Sp.9
61									
62									
63									
64									
65									
66									
67									
68									
69									
70									
71									
72									
73									
74									
75									
76									
77									
78									
79									
80									
81									
82									
83									
84									
85									
86									
87									
88									
89									
90									
91									
92									
93									
94									
95									
96									
97									
98									
99									
100									
101									
102									
103									
104									
105									
106									
107									
108									
109									
110									
111									
112									
113									
114									
115									
116									
117									
118									
119									
120									
121									
122									
123									
124									
125									
126									
127									
128									
129									
130									
131									
132									
133									
134									
135									
136									
137									
138									
139									
140									
141									
142									
143									
144									
145									
146									
147									
148									
149									
150									
151									
152									
153									
154									
155									
156									
157									
158									
159									
160									
161									
162									
163									
164									
165									
166									
167									
168									
169									

68 Nx
Afmarcheren links

4

Doosje spijkers
in de coulissen

Sp.1 Afmarcheren links

Sp.2 Afmarcheren links

Sp.3 Pak 2 hamers 3 tegen 4 S

Sp.4 Pak 2 hamers 3 tegen 4 S

Sp.5 Spijkers op hamer *f*

Sp.6 Spijkers op hamer *f*

Sp.7 Achteruit afmarcheren

Sp.8 Achteruit afmarcheren

Sp.9 Achteruit afmarcheren

Doosje spijkers
in de coulissen

Ploep
(vinger- wang)

ff

Sp.1 komt op met doosje spijkers

Sp.2 komt op met doosje spijkers

Sp.8 komt op met doos spijkers

Bas Instrument

Grote zaag!

"Aaaaah"

fff

88

5

Sp.1 met 3-duimer naar centrum van het podium

één grote spijker tegen die van speler 2

a tempo

Sp.1 met 3-duimer naar centrum van het podium

Sp.2 met 3-duimer naar centrum van het podium

één grote spijker tegen die van speler 1

Sp.8 naar buisklokken in coulissen

fff

Sp.1

Sp.2

Sp.3

Sp.4

Sp.5

Sp.6

Sp.7

Sp.8

Sp.9

Sp.1 zoekt zielig naar mogelijkheid om mee te doen;
vinden twee baby zaagjes en twee kleine latjes
Meno Mosso

Zie toelichting

6

102

Beweging maken
niet slaan!

Beweging maken
niet slaan!

Sp.1 zoekt zielig naar mogelijkheid om mee te doen;
vinden twee baby zaagjes en twee kleine latjes

Zaag

f

Zaag

f

Zaag

f

Zaag

f

Sp. 8 komt
1 tel te vroeg

p *f*

116

Speel 4 of 8 x

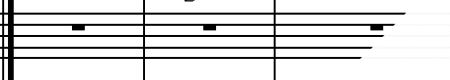
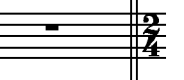
Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!

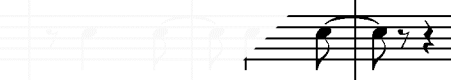
♩. = ± 120

Sp.1     

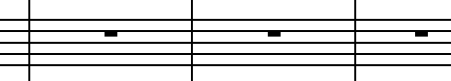
Sp.2     

Sp.3     

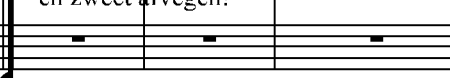
Sp.4     

Sp.5     

Sp.6     

Sp.7     

Sp.8     

Sp.9     

Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!Elektrische zaag gereed houden
(achter de coulissen)Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!Volledig synchroon opkijken naar de zaal
en zweet afvegen!

14

 $\text{♩} = 60$

Zodra Sp.7 start:
iedereen schrikt en stopt.

7 Sp 1,2,4,5,6 en 7 zitten niet ver uit elkaar

127 Nx $\text{♩} = \text{♩}$ $\text{♩} = \text{♩}$

Sp.1 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Sp.2 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Sp.3 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Sp.4 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Sp.5 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Sp.6 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Bij 2e of 3e herhaling
centraal op podium opstellen

Sp.7 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

(evt. versterkt)

fff

Sp.8 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Zodra Sp.7 start:
iedereen schrikt en stopt.

Sp.9 $\text{H } \frac{2}{4}$: $\frac{6}{8}$

Zodra Sp.7 start:
iedereen schrikt en stopt.

Vijl

Schuurpapier

mf

mf

Hamer

S

mf

Rasp

mp Naar Templeblocks en 6 toms/bongos in coulissen

Verkleed als clown: rode neus, hoedje en felgekleurde jas

135

Baby zaagje

Nx (tot alleen Sp.2 overblijft)

Sp.1

Sp.2

Sp.3

Sp.4

Sp.5

Sp.6

Sp.7

Sp.8

Sp.9

El. boor
met laag toerental

p

mf

poco a poco accel. et cresc.

poco a poco accel. et cresc.

Clown Sp9 komt op en tikt met een speelgoedhamer
beurtelings alle spelers "uit". Getikte speler 'bevriest'
Behalve speler 2, die gaat door, ook na getikt te worden

Sp1,3,4,5,6,7 spelen niet zelf, maar worden geslagen door de clown met de speelgoedhamer, doorgaan tot de geslagen spelers het mond-dicht (= bolletje) & mond-open (= kruisje) niet meer kunnen bijhouden en de clown de accel. tussen cijfer 9 en 10 niet meer bijhoudt "Aaaah"

142 **8** ♩ = ± 110

Sp.1 **Sp.2** **Sp.3** **Sp.4** **Sp.5** **Sp.6** **Sp.7** **Sp.8** **Sp.9**

Cue *ff* *p*

Droog klinkende Templeblock als g
hol klinkende toms als geslagene m

Clown gaat hoofden Sp1,3,4,5,6,7 bespelen

ff

3 3 3 3 3 3 3 3

Sp1 Sp3 Sp4 Sp5 Sp6 Sp7 Sp1 Sp3 Sp7 Sp6 Sp4

151

Sp.1

Sp.2

Sp.3

Sp.4

Sp.5

Sp.6

Sp.7

Sp.8

Sp.9

(Mond dicht)

Speler 7 blijft op het podium als 'slachtoffer' van de clown

Sp5

Sp5

"Sp9 blijft eerst op Sp5 tikken maar ontdekt vanaf maat 160 dat het verschil mond-open/mond-dicht ook bij andere spelers "" werkt". (Kijkt verwonderd)

Sp1

(x = Mond open evtl. gapen - Sp.9 kijkt verwonderd)

161

Sp.1

Sp.2

Sp.3

Sp.4

Sp.5

Sp.6

Sp.7

Sp.8

Sp.9

Sp. 4 & 6 dicht bij elkaar

Sp. 4 & 6 dicht bij elkaar

Sp3

Sp4 + 6

Sp.9 zet Sp.1,3,4,5,6, en 7 netjes op een rij, indien nog nodig

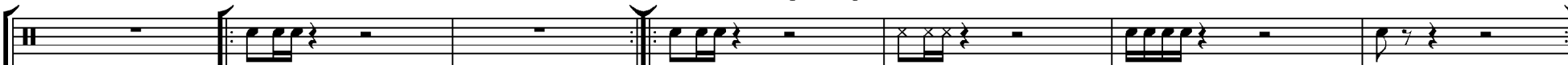
Sp1 3 4 5 6 7

Sp1 3 4 5 6

19

Nx - aantal keren spelen tot de clown het niet meer kan bijhouden
poco a poco accelerando..

171 $\text{♩} = \pm 120$ $\text{♩} = \pm 60$

Sp.1 

Sp.2 

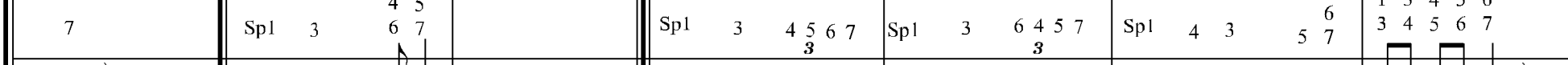
Sp.3 

Sp.4 

Sp.5 

Sp.6 

Sp.7 

Sp.8 

Sp.9 

Roep Oe!

7 Sp1 3 4 5 6 7 Sp1 3 4 5 6 7 Sp1 3 6 4 5 7 Sp1 4 3 5 6 7

1 3 4 5 6
3 4 5 6 7

178 Nx Tot Sp.9 het over neemt Nx Tot de ruit klaar staat 10 ♩ = 90 Schreeuw "Aaaah"

Sp.1

Sp.2

Sp.3

Sp.4

Sp.5

Sp.6

Sp.7

Sp.8

Sp.9

Schreeuw "Aaaah"(paniek -gil)

Sp.9 clowns-kleding uit

Bas-balk op vloer

ff *pp*

mp

Sp. 1 t/m 8 met hamer en klein spijkertje voorovergebogen, dicht bij de balk

184 *ff*'Au'!

Sp.1

Sp.2

pp

Sp.3

pp

Sp.4

pp

Sp.5

pp

"Aaaah"voorbereiden,(niet roes en!) *pp*

Sp.6

Schreeuw "Aaaah"

Sp.7

ff *pp*

Sp.8

Sp.9

ff'Au'!

193

[illegible]

Crescendo et poco accelerando....

$$f$$
[illegible]

Elke speler 2 hamers of 2 handen aan 1 hamer rote bewegingen

24

210 **12** ♩. = ± 80

Sp.1 $\text{H} \frac{12}{8}$

Sp.2 $\text{H} \frac{12}{8}$

Sp.3 $\text{H} \frac{12}{8}$ *ff*

Sp.4 $\text{H} \frac{12}{8}$ *ff*

Sp.5 $\text{H} \frac{12}{8}$

Sp.6 $\text{H} \frac{12}{8}$

Sp.7 $\text{H} \frac{12}{8}$ *ff*

Sp.8 $\text{H} \frac{12}{8}$ *ff*

Sp.9 $\text{H} \frac{12}{8}$ *ff*

218

The musical score consists of nine staves, labeled Sp.1 through Sp.9. Each staff begins with a treble clef and a common time signature 'C'. The notation is as follows:

- Sp.1:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. There are accents (>) over the first G4 and the first A4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.2:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. There are accents (>) over the first G4 and the first A4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.3:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.4:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.5:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. There are accents (>) over the first G4 and the first A4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.6:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. There are accents (>) over the first G4 and the first A4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.7:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.8:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.
- Sp.9:** Starts with a half note G4, followed by eighth notes A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The staff ends with a double bar line and a repeat sign.

The score is written in a single system, with the staves arranged vertically. The notation is in black ink on a white background. The staves are numbered 1 through 9 on the left side. The score is a musical score for a single system, with the staves arranged vertically. The notation is in black ink on a white background. The staves are numbered 1 through 9 on the left side. The score is a musical score for a single system, with the staves arranged vertically. The notation is in black ink on a white background. The staves are numbered 1 through 9 on the left side.

227 Samen crescendo opbouwen

13

Sp.1 $\frac{4}{4}$ p mf $\frac{2}{4}$ $\frac{12}{8}$ ff

Sp.2 $\frac{4}{4}$ ff ff

Sp.3 $\frac{4}{4}$ ff

Sp.4 $\frac{4}{4}$ ff

Sp.5 $\frac{4}{4}$ ff

Sp.6 $\frac{4}{4}$ ff

Sp.7 $\frac{4}{4}$ ff

Sp.8 $\frac{4}{4}$ mf ff $\frac{12}{8}$ ff

Sp.9 $\frac{4}{4}$ ff

Samen crescendo

'Au'!

235

Sp.1 *ff*

Sp.2

Sp.3

Sp.4

Sp.5

Sp.6

Sp.7

Sp.8

Sp.9

p 'Au'!

'Au'!

'Au'!

'Au'!

'Au'!

'Au'!

'Au'!

'Au'!

'Au'!

Samen crescendo

'Au'!

The musical score consists of nine staves, labeled Sp.1 through Sp.9. The first section (measures 1-4) features a rhythmic pattern of eighth notes with accents, starting with a forte (ff) dynamic. The second section (measures 5-8) features a similar pattern but with a piano (p) dynamic and includes the vocalization 'Au!'. The staves are labeled Sp.1 through Sp.9. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

240 'Au!' 14 Herhaal 8x, 28, zoveel mogelijk accel. Elke slag 1 'Au!'

Sp.1 *mf* 'Au!' *ff* Aaaaaahhh **Fine**

Sp.2 'Au!' *ff* Aaaaaahhh

Sp.3 'Au!' *ff* Aaaaaahhh

Sp.4 'Au!' *ff* Aaaaaahhh

Sp.5 'Au!' *ff* Aaaaaahhh

Sp.6 'Au!' *ff* Aaaaaahhh

Sp.7 'Au!' *ff* Aaaaaahhh

Sp.8 *ff* 8ste x vier noten als cue voor het slot *ff* Aaaaaahhh

Sp.9 *ff* Aaaaaahhh