

• Orgelmars"
voor logos' voetpomplooporgel

Godfried-Willem Raes
16/07/1988

Opdracht van
Stad Gent aan
Stichting logos.

ORGELMARS

Partituur voor het gebruik van het Logos-voetpomplooporgel in stoeten en optochten. Er zijn 7 spelers nodig, elk voorzien van een voetpomporgel met twee pijpen, gedragen op de rug.

Konstruktie van het voetpomporgel

Leen 14 pijpen uit het plaatselijke orgel, bij voorkeur uit het trompetregister waarvan de pijpen voorzien zijn van grote konische klankbekers. Kies bij voorkeur volgende noten uit de windlade :

Es - bes (speler 1)
 Bes- f (speler 2)
 F - c' (speler 3)
 G - c (speler 4)
 A - es (speler 5)
 g - a (speler 6)
 C - d (speler 7)

Monteer deze pijpen per koppel op een lichte pvc-buiskonstruktie zodat ze vertikaal op de rug kunnen worden gedragen. De windinlaat dient te worden voorzien van een rubberen slang die op de voetpomp schoenen wordt aangesloten. De voetpomp schoenen bestaan uit een omgekeerde halfbolle luchtmatraspomp in rubber die op een multiplex plankje ter grootte van de voetmaat der deelnemers wordt vastgeschroefd. Dit geheel wordt dan met riempjes aan het schoeisel der spelers vastgemaakt. Het is noodzakelijk een massief houten hielblokje in de konstruktie te voorzien. (cfr. konstruktietekeningen).

Uitvoeringsinstructies

Elke speler draagt in de hand een slinger. Deze slinger bepaalt ten allen tijde het staptempo van de spelers. In het slingertouw tje zijn knopen aangebracht op volgende afstanden van het uiteinde :

79 cm 70,7 cm 61 cm 57 cm 50 cm 40,8 cm 35,35 cm

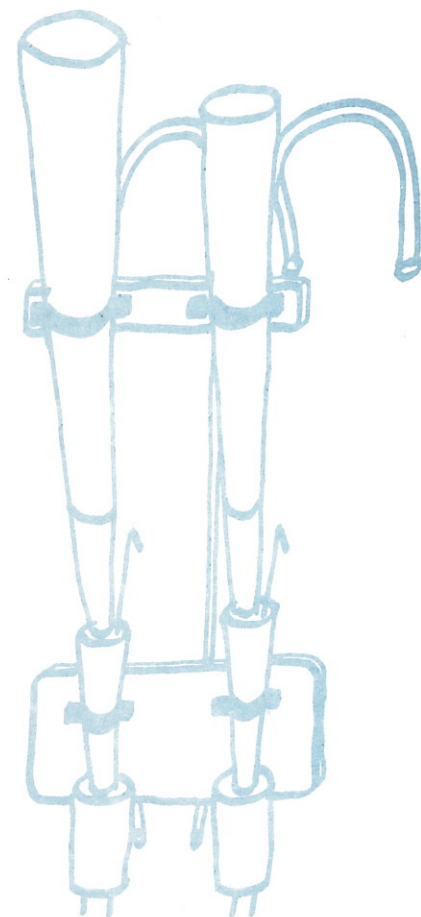
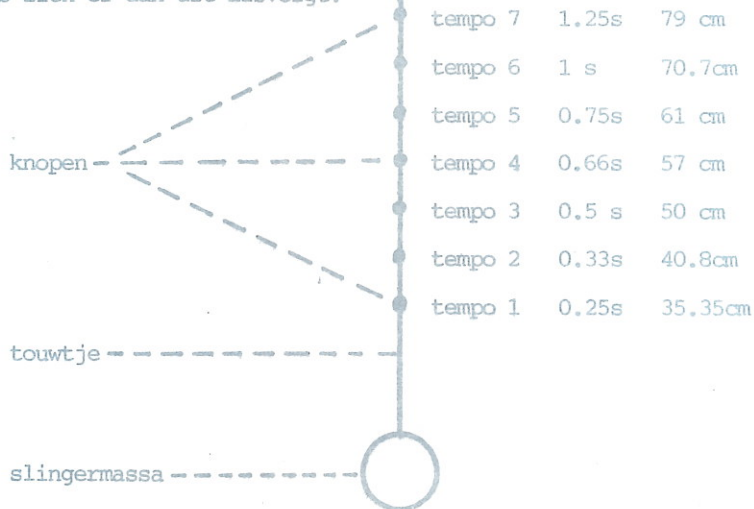
Deze slingerlengten resulteren in volgende periodetijden :

5/4 s 1 s 3/4 s 2/3 s 1/2 s 1/3 s 1/4 s

Wat overeenkomt met volgende Maelzel-metronoomgetallen :

48 60 90 120 180 240

De slingers zien er dan uit als volgt:

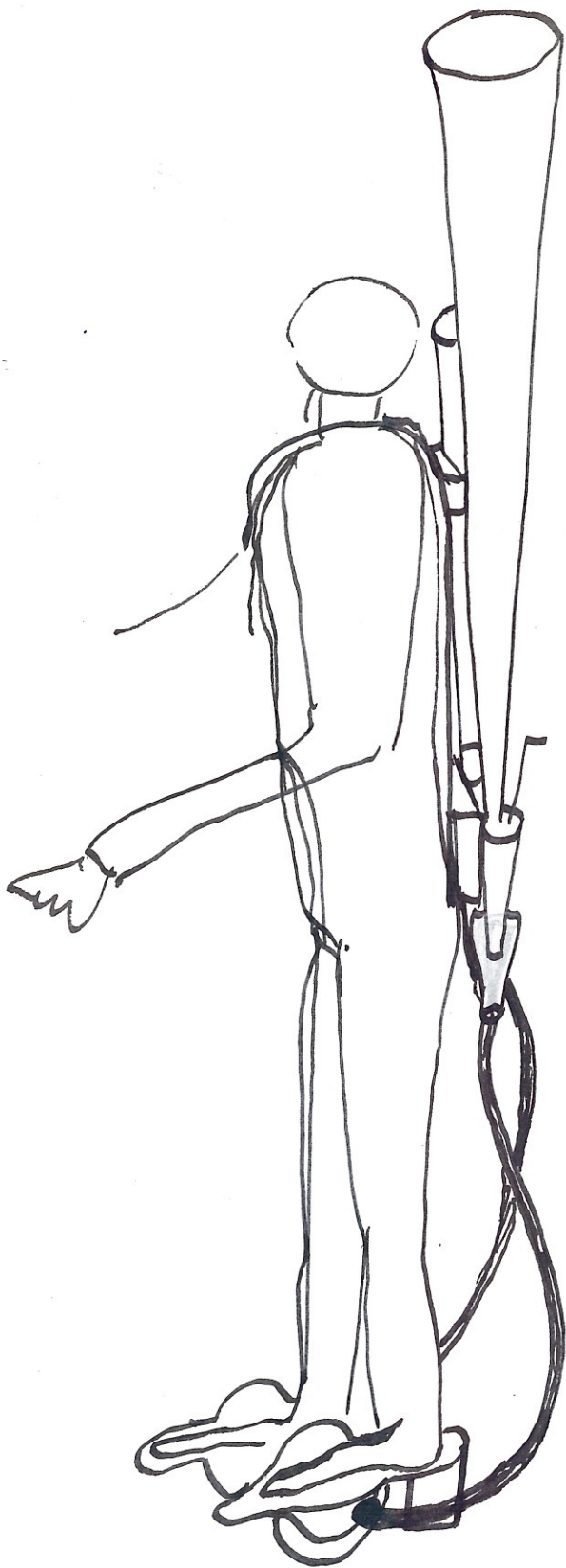


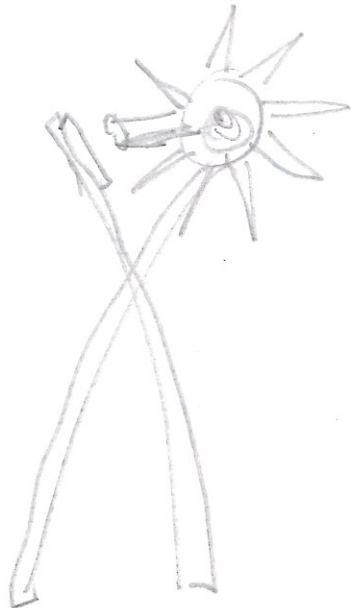
Op een teken van een van de spelers worden alle slingers telkens tesamen gestart. Het staptempo is voor elke speler dat van zijn eigen slinger. De eerste speler houdt zijn slinger vast op tempo 7 (dus op de laatste knoop in het touwtje . De tweede op tempo 6 , de derde op tempo 5 enz ... de zevende speler op tempo 1. Na het startsignaal loopt iedereen dus in een ander tempo. De grootte van de stappen moet aan het tempo worden aangepast, zo dat de gehele groep globaal genomen een zelfde loopsnelheid heeft en niet als groep uiteenvalt. Telkens een loopafstand van 10 tot maximaal 25 meter is afgelegd, wordt een STOP-teken gegeven. Alle spelers staan dan stil en stoppen ook hun slingers. Alle spelers veranderen daarop hun tempo naar de eerstvolgende stap , m.a.w. zij vatten de slinger bij het volgende knoopje vast. Speler 1 krijgt dus nu tempo 6 ; speler 2 tempo 5 enz... tot speler 7 die nu tempo 7 bekommt.

Na elk STOP wordt op deze wijze telkens door alle spelers naar een volgend tempo overgegaan. De beweging is dus telkens naar een lager gelegen knoopje in het slingertouw tje.

Afwijkingen in looptempo zijn absoluut niet toegestaan. Wel mogen de spelers die aan de snelste tempi toe zijn , rusten inlassen : bvb. drie tellen stappen, twee tellen stilstaan, drie tellen stappen twee stil enz... De keuze van het ritmisch motief is vrij met dien verstande dat het in de loop van een beweging niet meer mag worden gewijzigd.

Voetongel project 16.07.88

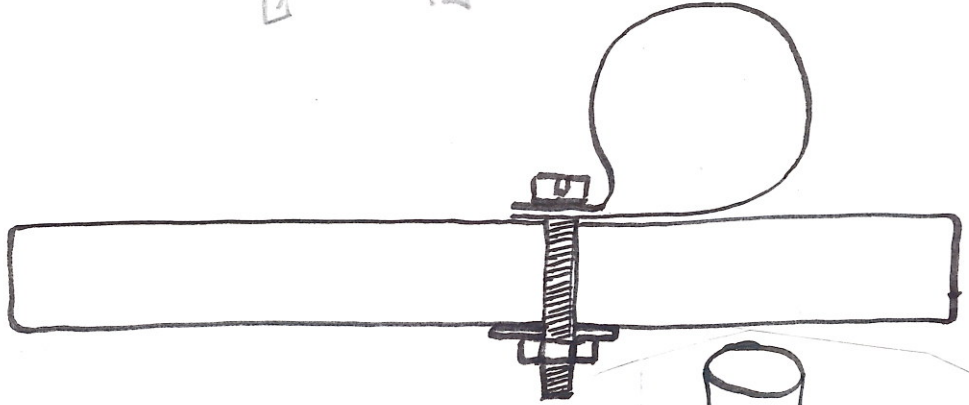




J&M

1/2 988

0. 988



160.000,-
987

