

H. Johannes Wallmann

liquid-orchestra.net

**ein musikalisches Raumklang-Selbstorganisationsspiel
für Orchester- und Chorgruppen, Solisten, Publikum
und mindesten einen Dirigenten/Moderator**

© 2014/16

(Stand: 14.02 .2016)

Der Gedanke dieses musikalisches Raumklang-Selbstorganisationsspiels: Das Leben ist ein großes Selbstorganisationssystem - wir alle sind seine Teilhaber und drehen ein bisschen an seinen Schraubchen mit. Daher ist **liquid-orchestra.net** ein musikalisches Selbstorganisationsspiel, in das Orchester- und Chorgruppen und Solisten unterschiedlichster Art sowie auch das Publikum einbezogen werden können. Klang, Stille, Chaos und „neu zu entdeckende Schönheit“ entstehen in diesem Spiel auf der Grundlage von Regel und Zufall sowie der Modus-Zeichen, mit deren Hilfe konkrete Klangsituationen geschaffen werden.

Das Ziel des Spiels besteht darin, im Wechselspiel der unterschiedlichen Gruppen/Spieler gemeinsam ein Ganzes (anstatt ein Kaputtes) zu gestalten, *das mehr als die Summe seiner Teile ist*. Dieses Ganze entsteht durch *Balancen* sowie durch fließende musikalische *Energien*, die es im Wechselspiel zu erzeugen und immer wieder zu erneuern gilt. Mit Ruhe und Ernst, aber auch mit Spaß und Spielwitz, doch *jenseits aller Ich- und Geltungssucht*.

Das „musikalische Material“. Die speziell einzustudierenden *10 Modi* (5 vokal, 5 instrumental) gehören ebenso zum „musikalischen Material“ des Spiels wie der Modus *Stille* oder der Modus *quodlibet*, mit dem frei zu wählende Ausschnitte aus dem Repertoire der Mitwirkenden einzubeziehen sind.

Im Raum. Alle Spieler und Spielergruppen (die in Modus *quodlibet* ggf. auch von mehreren Dirigenten geleitet werden können) werden im Raum um das Publikum herum verteilt. An einer zentralen Stelle soll sich der Hauptdirigent/Spielmoderator befinden, der das Spiel leitet. Der Raum kann ein Innenraum aber auch ein Außenraum sein, wobei dieser zuvor hinsichtlich seiner akustischen Eigenschaften (auf die das Spiel einzustellen ist) geprüft werden sollte. Mittels des Moderations-Zeichens kann der Hauptdirigent die Modi und die Klänge durch den Raum changieren lassen.

Rondo-Form. Das Spiel verläuft in Rondo-Form – der Urform von „gleichbleiben“ und „verändern“. Die Rondoform entsteht aus dem Wechselspiel von *Refrain* und *Couplet*. In den verschiedenen Spielphasen wird einer der Modi als Refrain festgelegt bzw. im Spiel herauskristallisiert. Aus den anderen Modi werden (nach Regel und Zufall) die Couplets gebildet. Der Refrain soll das Gleichbleiben und das Gemeinsame, gewährleisten, die Couplets das Verändern und das Unterscheidende (wobei auch ein Refrain in unterschiedlichen Varianten ausgeprägt werden sollte). Bei längeren Aufführungen kann im Spielverlauf der Refrain gewechselt werden. D.h., ein Modus, der in einer Phase des Spiels der Refrain ist, kann in anderen Spielphase zu einem Couplet werden.

Umgedreht kann ein Modus, der bisher ein Couplet war, in einer anderen Spielphase der Refrain sein. Wann und ob ein Couplet sich in einen Refrain und ein Refrain sich in ein Couplet verwandelt, ist im Wechselspiel zwischen Spielern und Spielmoderator gemeinsam herauszukristallisieren (z.B. indem ein bisheriges Couplet anstelle des bisherigen Refrains aufgerufen wird). Allgemeine Regel ist, dass in den unterschiedlichen Spielphasen eine Balance zwischen Refrain und Couplets erreicht werden sollte.

Refrain und Publikum. Der Refrain ist von allen Spielern gemeinsam auszuführen. Je nach Zusammensetzung der Mitwirkenden wird empfohlen, in den Refrain auch das Publikum einzubeziehen. In diesem Fall muss der Refrain aus einem Vokal-Modus (der Modi 1-5) bestehen. Im refrain-internen Wechselspiel können die einzelnen Spieler (bzw. Spielergruppen) durchaus auch etwas länger pausieren, um anderen Spielern/Spielergruppen zuzuhören. Der Refrain soll – gesteuert durch Handzeichen des Spielmoderators - durch den Raum changieren und in seiner Aktivität, Dynamik und Intensität unterschiedlich gestaltet werden.

Alle Modi sind so beschaffen, dass sie sich relativ leicht realisieren lassen. Jeder Modus kann in einfacher oder komplexer Variante realisiert werden – je nach Modus-Zeichen. Die Modi sind i.d.R. eher leise und nur in Ausnahmen aggressiv auszuführen. Es ist nicht zwingend, in eine Aufführung alle Modi einzubeziehen. Im Spielverlauf sollte jedoch darauf geachtet werden, dass eine Balance zwischen den einfachen und den komplexen Modus-Varianten hergestellt wird.

Gruppen. Die Mitwirkenden werden in mehrere Spielergruppen (z.B. 5 oder 10) unterteilt. Die Spielergruppen haben die Aufgabe, die Ausführung ihres Modus intern abzustimmen und mit den anderen Modi musikalisch sinnvoll zu vernetzen. Alle Mitwirkenden sind daher darauf angewiesen, die Regeln und Modus-Zeichen, die sie sich gegenseitig geben, sowie die Handzeichen des Spielmoderators zu erkennen, zu beachten und musikalisch sinnvoll umzusetzen.

Vor Beginn des Spiels werden unterschiedliche Modus-Verantwortungsbereiche festgelegt, für die die einzelnen Spieler/Spielergruppen zuständig sind. Es ist dabei präzise zu klären, welche Spieler/Spielergruppen die Verantwortung für welche Modi übernehmen und wer innerhalb einer Spielergruppe für die einfache, wer für die komplexe Modusvariante verantwortlich ist.

Initiierung eines Modus. *Verantwortlich* heißt, dass ein Spieler / eine Spielergruppe dafür verantwortlich ist, ihren jeweiligen Modus musikalisch sinnvoll in das Spiel einzubringen. Um den eigenen Modus initiieren zu können, muss zunächst das Modus-Zeichen gegeben werden, womit der Spieler seinen Willen zur Weiterführung des Spiels anmeldet. Jedoch erst dann, wenn der Spielmoderator den Modus mittels des Moderationszeichens bestätigt (und damit dem Modus-Zeichengeber „das Wort“ erteilt), gilt der angemeldete Modus als für alle Spieler verbindlich. Zwar können bei der Modus-Anmeldung hin und wieder „Konkurrenz-Situationen“ entstehen. Doch geht es stets um die gemeinsame Gestaltung *eines komplexen musikalischen Ganzen, das mehr als die Summe seiner Teile ist*. Chaos-Situationen dürfen dabei trotzdem auftreten.

Alle gemeinsam. Ist eine Modus-Veränderung vom Spielmoderator bestätigt, wird der neue Modus (abgesehen von eventuellen Begleitmodi) stets von allen Spielergruppen gemeinsam ausgeführt. Das räumliche Wechselspiel wird i.d.R. vom Spielmoderator mittels des Moderations-Zeichens gestaltet.

Modus-Zeichen und Hauptmodus. Die Steuerung des Spiels (und um eine neue musikalische Situation zu erreichen) erfolgt insbesondere mittels der Modus-Zeichen 1 und 2, die jeder Spieler geben kann, sowie durch die Handzeichen des Moderators. Sobald ein Modus-Zeichengeber für die von ihm angemeldeten Veränderung durch den Moderator die Bestätigung erhalten hat, führt er das Spiel weiter. Sein Modus wird dann zum Hauptmodus und von allen Spielern gemeinsam ausgeführt. Jeder Eingriff in das Spiel – ob seitens der Spieler oder des Spielmoderators – sollte immer aus innerlichem Hören heraus geschehen und stets das Ganze im Sinn haben. - Hat ein Spieler soeben eine Spielphase initiiert und gestaltet, so sollte er nicht sofort erneut Modus-Zeichengeber sein wollen, es sei denn er wechselt zwischen der einfachen und der komplexen Variante seines Modus (was ggf. durchaus mehrfach hintereinander geschehen darf).

Begleitmodi. Alle Modi können – ausgeführt im *pianissimo* – zur Begleitung des jeweils geltenden Hauptmodus eingesetzt und von allen Spielern spontan (ohne Modus-Zeichen) begonnen werden. Dazu bedarf es keiner Bestätigung durch den Spielmoderator. Doch ist auch hier auf die Grundregel des Spiels – ein *Ganzes gestalten* – zu achten. Sobald ein Begleitmodus spontan initiiert ist, sollten alle Spieler der jeweiligen Spielergruppe den Begleitmodus aufnehmen. Es ist möglich (wenn auch hinsichtlich von Transparenz nicht immer wünschenswert), mehrere Begleitmodi zugleich zu realisieren.

Modus quodlibet – aus dem Musik-Repertoire der Mitwirkenden. Für den Modus *quodlibet* sind alle Spieler gleichermaßen verantwortlich. Im Modus *quodlibet* erklingen Ausschnitte aus dem je eigenen Musik-Repertoire der Mitwirkenden, die i.d.R. nicht länger als 3 min. dauern sollten. In der einfachen Variante erklingen diese Ausschnitte einzeln (ggf. mit Begleitmodus), in der komplexen Variante erklingen unterschiedliche Repertoire-Stücke simultan, was ein gewisses (fröhliches) Chaos ergibt. Sofern nicht als Begleitmodus eingesetzt, muss auch Modus *quodlibet* wie alle anderen Modi per Modus-Zeichen angemeldet werden.

Klangreservoir A und B. Instrumental werden die *einfachen* Modus-Varianten auf Klangreservoir B, die *komplexen* Modus-Varianten auf Klangreservoir A realisiert. Klangreservoir A setzt sich aus dem A-Dur und dem Es-Dur-Dreiklang zusammen; Klangreservoir B aus dem H-Moll und F-Moll-Dreiklang. Die Einzeltöne des jeweiligen Klanges können in alle Oktaven transponiert werden. Mit den beiden Klangreservoirs sollte in den Modi 1, 3, 5 (vokal) nur dann gearbeitet werden, wenn eine gute Intonation zu erzielen ist; andernfalls sollten diese drei Modi auf freien Tonhöhen und überwiegend leise realisiert werden. Die Klangreservoirs A + B sind ggf. auch hinsichtlich eventueller Begleitmodi relevant.

Computermusikalische Reflexion. Es ist möglich (aber keine Bedingung), das Spiel um Phasen computermusikalischer Reflexionen zu erweitern. In diesen Phasen wird der Mitschnitt der vorangegangenen Spielphase elektroakustisch eingespielt und ggf. elektronisch verfremdet. Ziel einer computermusikalischen Reflexion soll es sein, den Hörfokus auf ein bestimmtes musikalisches Element zu richten und es auf neue Weise hörbar zu machen, allerdings ohne extreme Lautstärken. Wie alle anderen Spielphasen kann ggf. auch die computermusikalische Reflexion durch eine Solo (aus *quodlibet*) begleitet werden.

Das allgemeine Prinzip der Handzeichen des Spielmoderators: Um eine gute Spielgestaltung zu erreichen, muss der Spielmoderator seine Handzeichen allen Spielern sichtbar machen; sich dafür ggf. drehen und wenden. Er sollte das Spiel jedoch nicht an sich reißen, sondern eher die Spieler ermutigen, das Spiel selbst aktiv zu gestalten. Moderation heißt daher, bewusst für Ausgleich und Balance des Spielverlaufs, für das Changieren der Klänge im Raum, für interessante Übergänge sowie immer wieder für *Stille* zu sorgen.

Die konkreten Handzeichen des Spielmoderators:

Stille-Zeichen: **Arme nach oben angewinkelt, beide Hände/Handflächen senkrecht nach oben und außen stehend, so dass die Spieler die inneren Handflächen sehen** - alle Klänge und musikalischen Aktivitäten sollen bei diesem Zeichen allmählich verstummen. Indem der Spielmoderator die Arme senkt, erfolgt der Fortgang des Spiels mit dem bisherigen Modus, sofern kein anderer Modus angemeldet wurde.

Moderations-Zeichen: **eine Hand wie Stille-Zeichen (aufgerichtete Handfläche), andere Hand verweist auf den Spieler/die Spielergruppe**, die nun das Spiel nun weiterführt. Auf Grundlage dieses Zeichens kann ein Modus aktiviert sowie durch den Raum changiert werden.

Couplet-Veränderungszeichen: **Arme über der Brust gekreuzt** – der Spielmoderator fordert die Spieler auf, ein Couplet zu initiieren bzw. eine Spielveränderung vorzunehmen und dafür ein Modus-Zeichen zu geben. (Dem Veränderungszeichen folgt i.d.R. das Moderationszeichen oder das Simultanzeichen.

Refrain-Zeichen: **Arme seitlich ausgestreckt** – der Spielmoderator fordert die Spieler auf, den Refrain zu beginnen.

Simultan-Zeichen: **Beide Hände verschränkt über dem Kopf gehalten** – es sollen mehrere Modi (einfach oder komplex) von unterschiedlichen Spielern/ Spielgruppen simultan realisiert werden. Dieses Zeichen kann (aber muss nicht!) insbesondere dann angewendet werden, wenn mehrere Spieler zugleich ein Modus-Zeichen gegeben haben.

Computermusikalische Reflexion: **beide Hände an den Ohren** – bedeutet: **zuhören!** Die vorangegangene Spielphase wird nun computer-musikalisch reflektiert und über Lausprecherboxen eingespielt. Alle Spieler hören zu, es sei denn, es wird das Simultanzeichen gegeben.

Die nachfolgenden Modus-Zeichen 1 und 2 sollten vom Spielmoderator nur dann eingesetzt werden, wenn seitens der Spieler zu wenig Spiel-Aktivitäten gegeben sind. Sofern die beiden Klangreservoirs einbezogen werden, gilt das Modus-Zeichen vom Spielmoderator auch btr. der Klangwahl A / B.

Modus-Zeichen 1 (einfache Variante): **ein Arm senkrecht nach oben, Handflächen nach innen (parallel zu den Ohren)** – das Spiel wird in der einfachen Variante des bisherigen Modus auf Klang B fortgesetzt. Ggf. kann mit der Hand eine Zahl zwischen 1 und 5 angezeigt werden. D.h., es wird der durch diese Zahl angezeigte Modus in der einfachen Modus-Variante realisiert. Dabei gilt die rechte Hand des Spielmoderators für die Modi 1-5; die linke Hand für die Modi 6-10.

Modus-Zeichen 2 (komplexe Variante): **beide Arme senkrecht nach oben, Handflächen nach innen** - das Spiel wird mit der komplexen Variante des bisherigen Modus auf Klang A fortgesetzt. Ggf. kann mit den Händen eine Zahl zwischen 1 und 5 angezeigt werden. D.h., es wird der durch die Zahl angezeigte Modus in der komplexen Variante realisiert. Dabei gilt die rechte Hand des Spielmoderators für die Modi 1-5; die linke für die Modi 6-10.

Die Vokal-Modi		//die Modi 1,3,5 sind i.d.R. leise und innerlich auszuführen//	
Modus-Zeichen		einfache Modus-Variante / Klang B:	
Modus-Zeichen der SängerInnen:		komplexe Modus-Variante / Klang A	
		1: „na-na-na“ (ruhige Triolen auf einem Ton // wiederholen) 2: „no-ni“ (ruhiger Wechsel zwischen 2 Tönen // wiederh.)	
Modus-Zeichen Spielmoderator:		1: hält einen Arm senkrecht nach oben 2: hält beide Arme senkrecht nach oben	
Modus 1 – vokal (auch Begleitmodus)		mmm---	
summen		quasi alle zugleich, doch auf einer gemeinsamen Tonhöhe (8va) quasi alle zugleich, jeder auf beliebiger Tonhöhe	
Modus 2 – vokal (auch Begleitmodus)		sss-	
zwischen		räumlich unterschieden (auf Zeichen des Spielmoderators) quasi alle zugleich und unterschiedlich (simultan)	
Modus 3 – vokal (auch Begleitmodus)		a-e oder e-i oder i-o oder o-u	
singen		zwei Vokale im Wechsel wiederholen, simultan quasi alle zugleich, doch auf einer gemeinsamen Tonhöhe zwei Vokale im Wechsel wiederholen quasi alle zugleich, jeder auf beliebiger Tonhöhe	
Modus 4 – vokal (auch Begleitmodus)		„Teilhabe“ - anschließend eine der Floskeln wiederholen	
sprechen		alle Spieler eine gemeinsame Floskel, simultan oder kreisförmig verlaufend; vor Floskelwechsel stets „Teilhabe“	
		z.B.: „aha, aha, aha, aha, aha ... „so, so, so, so, so „hallo, hallo, hallo, hallo, hallo ... „nadann, nadann, nadann... immer kühl und unbeteiligt sprechen“	
Modus 5 – vokal (auch Begleitmodus)		e-i-o-u-o-i-e	
singen		alle gemeinsam auf einer Tonhöhe, simultan quasi alle zugleich, jeder auf beliebiger Tonhöhe	
Modus quodlibet		Solo/Ausschnitte aus dem je eigenen Musik-Repertoire	
aus dem eigenen Repertoire		ein Spieler / eine Spielergruppe allein mehrere Spieler bzw. Spielergruppen zugleich (Chaos)	
Modus Stille		Stille - alle Mitwirkenden lassen ihr Spiel ausklingen; Stille von beliebiger Länge	
Stille		danach wird das Spiel an etwa gleicher Stelle fortgesetzt, wo es aufgehört hat, sofern nicht ein Modus-Zeichen gegeben wird	
Mittels des Modus-Zeichens signalisiert ein Spieler/eine Spielergruppe, dass er/sie seinen Modus in das Spiel einbringen möchte. Indem der Spielmoderator per Hand das Moderations-Zeichen gibt, überträgt er dem Modus-Zeichengeber die Weiterführung des Spiels.			

Die Instrumental-Modi, von allen Instrumentalisten gemeinsam (bzw. im Wechselspiel) auszuführen		
Modus-Zeichen	einfache Modus-Variante / Klang B	komplexe Modus-Variante / Klang A
Modus-Zeichen der MusikerInnen:	1: ruhige Triolen auf einem Ton / wiederholen	2: ruhiger Wechsel zwischen 2 Tönen / wiederholen
Modus-Zeichen Spielmoderator:	1: hält einen Arm senkrecht nach oben	2: hält beide Arme senkrecht nach oben
Modus 6 - instrumental	lange, ruhige Töne mit cresc.-decresc	lange, ruhige Töne mit cresc.-decresc.
lange, ruhige Töne	alle gemeinsam auf Tonhöhen aus Klang B	jeder individuell auf beliebiger Tonhöhe aus Klang A
Modus 7 - instrumental	Schwingungen (wie Bogendruckvibrato)	Schwingungen
Schwingungen	ggf. alle gemeinsam ein großes cresc. zum Höhepunkt, dann decresc; jeder auf beliebigen Tonhöhen aus Klang B	verschieden lange individuelle cresc.-decresc-Schübe jeder auf beliebigen Tonhöhen aus Klang A
Modus 8 - instrumental	Töne aus Klangraum B durch den Raum tragen	Ton aus Klangraum A durch den Raum tragen
Töne durch den Raum tragen	alle eine gemeinsame Tonhöhe aus Klang B	jeder auf einer beliebiger Tonhöhe aus Klang A
Modus 9 - instrumental	Wechsel zwischen Klang+Pause/Wechsel gemeinsam	Wechsel zwischen Klang+Pause / Wechsel individuell
Wechsel zwischen Klang+Pause	z.B.: 4-3-1-2 3-2-4-1 1-4-2-3 2-1-3-4 z.B.: 4-1-4-1 3-1-3-1 1-1-1-1 2-1-2-1 jeder auf beliebiger Tonhöhe aus Klang B	z.B.: 2-1-3-4 1-4-2-3 3-2-4-1 4-3-1-2 z.B.: 2-1-2-1 1-1-1-1 3-1-3-1 4-1-4-1 jeder auf beliebiger Tonhöhe aus Klang A
Modus 10 – instrumental	alle Spieler Viertel (48-144 MM)	rhythmische Impulsfolgen auf einem Ton, individuell
Viertel unterschiedlicher Tempi	alle gemeinsam auf einer Tonhöhe aus Klangr. B in je eigenem individuellem Tempo, beliebig pausierend, bei Modus-Zeichen Tonhöhe und Tempo wechseln	jeder auf einer beliebiger Tonhöhe aus Klangr. A in je eigenem individuellem Tempo, beliebig pausierend bei Modus-Zeichen Tonhöhe und Tempo wechseln
Modus 11 quodlibet	Solo/Ausschnitte aus dem je eigenen Musik-Repertoire	Solo/Ausschnitte aus dem je eigenen Musik-Repertoire
aus dem eigenen Repertoire	ein Spieler / eine Spielergruppe allein	mehrere Spieler bzw. Spielergruppen zugleich (Chaos)
Modus 12 Stille	Stille - alle Mitwirkenden lassen ihr Spiel ausklingen; Stille von beliebiger Länge	
Stille	danach wird das Spiel an etwa gleicher Stelle fortgesetzt, wo es aufgehört hat, sofern nicht ein Modus-Zeichen gegeben wird	
Mittels des Modus-Zeichens signalisiert ein Spieler/eine Spielergruppe, dass er/sie seinen Modus in das Spiel einbringen möchte. Indem der Spielmoderator per Hand das Moderations-Zeichen gibt, überträgt er dem Modus-Zeichengeber die Weiterführung des Spiels.		



John-Cage: "von dem gemeinsamen Kopf Gebrauch machen"

John-Cage: „Die Welt, in der wir leben, ist heute ein einziger globaler Geist. Es besteht die Möglichkeit, dass dieser Geist eines Tages utopisch mit sich eins wird. Wenn wir von diesem gemeinsamen Kopf Gebrauch machen, dann können wir zu Menschen werden, die sich statt dem Konkurrenzkampf und dem gegenseitigen Töten schlicht dem Leben widmen.“

„Ein nüchterner und ruhiger Geist ist ein solcher, bei dem das Ich das Fließen jener Dinge nicht behindert, die durch unsere Sinne in uns herein – und durch unsere Träume in uns heraufkommen. Unsere Aufgabe im Leben ist es, mit dem Leben, das wir leben, ins Fließen zu kommen“.

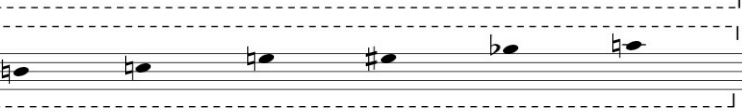
„Und die Kunst kann uns dabei helfen“

John Cage, 1970: "Meiner Meinung nach ist heute die Veränderung der Gesellschaft wichtiger als die Vervollkommnung eines Individuums."

H. Johannes Wallmann, 2012: „Meiner Meinung nach bedingen sich die Veränderung der Gesellschaft und die Vervollkommnung des Individuums gegenseitig. Und die Kunst kann uns dabei helfen.“



H.Johannes Wallmann: Liquid-Orchestra - Klänge (in C und Transpositionen)

	KLANG-Reservoir A	KLANG-Reservoir B
in C		
in B		
in A		
in Es		
in F		
in C		
in C		