

PERIO

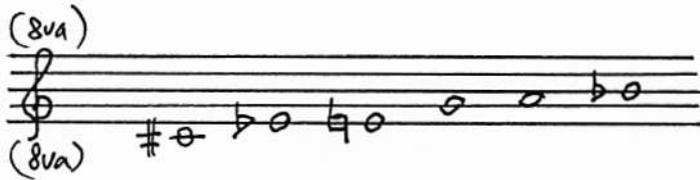
musikalisches Kombinationsspiel
für 4 - 12 Gitarristen

© INTEGRAL-ART/Johannes Wallmann 1996

Spielblatt

Jo. Wallmann, 1996: PERIO für 4 - 12 Gitarristen (Spielblatt)

Tonreservoir für Modusbildung:



Dauernreihe a: - 1 - 2 - 3 - 5 - 8 - 13 - 8 - 5 - 3 - 2 - 1 -

Dauernreihe b: - 13 - 8 - 5 - 3 - 2 - 1 - 1 - 2 - 3 - 5 - 8 -

Modus 1

Modus 2

Modus 3

Modus 4

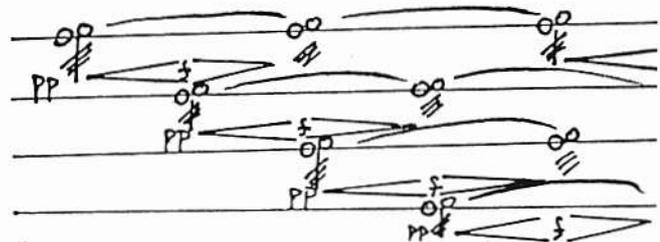
Modus 5

Modus 6

Modus 7

Modus 8

Tonreservoir für Refrain / Einschub b



Einschub a: jeweils ein 8-Sekunden-Ausschnitt aus der klassischen Gitarrenliteratur

Johannes Wallmann, C 1996

PERIO

für 4 - 12 Gitarristen

PERIO besteht aus der Schichtung von mehreren gleichzeitigen periodischen Vorgängen. Während einerseits jeder der beteiligten Gitarristen mittels unterschiedlicher Metronomzahlen und Modi einen solchen periodischen Vorgang individuell ausführt, benötigen die Refrains (Einschübe b) ein streng aufeinander bezogenes Spiel der Musiker.

Die Gitarristen nehmen im Aufführungsraum möglichst so Aufstellung, daß sie sich (soweit dies akustisch vertretbar ist) an den äußeren Eckpunkten des Aufführungsraumes befinden und den größten Teil des Publikums quasi umgeben.

Jeder Gitarrist benötigt zur Aufführung von PERIO ein **Metronom mit Lichtpulsen**, das er auf einem Hocker oder kleinen Tisch neben sich postiert.

Perioden und Dauern

Eine Periode besteht aus 11 unterschiedlichen Dauern-Relationen der Fibonacci-Reihe:

(\frown)
13-8-5-3-2-1-1-2-3-5-8-

oder

(\smile)
1-2-3-5-8-13-8-5-3-2-1-

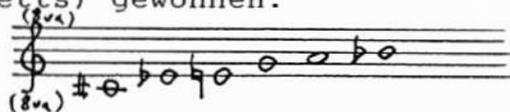
Der Beginn einer jeweiligen Dauer wird durch einen akkordischen Klang, einen kurzen Modus oder percussiven Effekt der Gitarre skandiert. Innerhalb einer Periode darf dieser Klang, Modus oder Effekt nicht verändert werden.

Unterschiedliche Metronomtempi

Die Dauern selbst werden durch die Metronomtempi bestimmt. Als langsamstes Metronomtempo gilt 66 MM, als schnellstes 132 MM. Diese beiden Extreme können jedoch je nach Anzahl der Spieler und den akustischen Gegebenheiten nach oben oder unten korrigiert werden. Die jeweils für eine Aufführung festgelegten Metronom-Extremwerte sind jedoch für alle beteiligten Spieler verbindlich.

Klangbildungen

Die akkordischen Klänge werden aus den Tonhöhen cis, es, e, g, a, b und deren Oktavierungen (auch flageolets) gewonnen.



Jeder Gitarrist sollte aus den angegebenen Tonhöhen für eine jede Aufführung mindestens 12 unterschiedliche Klänge bilden und diese vor der Aufführung notieren. Er sollte dabei zwischen Klängen in weiter und enger Lage unterscheiden. Um eine Permanenz vermindert

Dreiklänge zu verhindern, sollten bei den Klangbildungen große und kleine Sekunden oder (Septimen) bevorzugt werden.

Artikulationsarten, Effekte, Modi

Außer den Klängen sollte jeder Spieler 4-6 percussive Effekte, die Artikulationsarten, die er anwenden möchte, sowie Modi, mit denen er die Klänge umsetzt, festlegen.

Beispiele für Modibildung

Modus 1: gleichbleibender Akkord / Modus enge Lage

Modus 2: gleichbleibender Akkord / Modus weite Lage

Modus 3: Wechsel (von Dauer zu Dauer) zwischen Akkord / Modus weite Lage und Akkord / Modus enge Lage

Modus 4: Akkord enge Lage mit Vorschlag

Modus 5: percussiv-Effekt mit nachfolgenden Klang

Modus 6: percussiv-Effekt allein

Modus 7: der Klang / Modus steigt stufenweise von Dauer zu Dauer höher

Modus 8: der Klang / Modus steigt stufenweise von Dauer zu Dauer tiefer

Dies sind nur Beispiele möglicher Modusbildungen. Jeder Spieler sollte bei der Entwicklung der Modi seine eigene Kreativität einsetzen und möglichst jeder erneuten Aufführung mindestens einen neuen Modus hinzufügen. Alle Klänge, Artikulationsarten, Effekte und Modi soll jeder Spieler für sich selbst sorgsam notieren, wodurch jeder Spieler sich den Rahmen setzt, den er während einer Aufführung nicht verlassen sollte.

Die Modiwahl während der Aufführung von PERIO sollte im Zusammenspiel der Spieler neben den Unterschieden (kein Modus eines Spielers sollte einem Modus eines anderen Spielers genau entsprechen) auch gemeinsame Richtungen anpeilen: z.B. Modi mit Flageolett, Modi percussiv, Modi aus Einzeltönen, akkordische Modi, extreme Modi, usw.

periodische Änderung der Klänge, Modi, Effekte

Der Spieler gibt jeder Periode einen eigenen Klangmodus, der nach der Dauer 1/3 der nächsten Periode zu verändern ist. Innerhalb einer Periode kann der Modus nicht gewechselt werden.

Zuordnung und Änderung der Metronomtempi

Zu Beginn wird jedem Spieler ein eigenständiges Metronomtempo zugeordnet: z.B. 66 MM, 132 MM, 88 MM, 99 MM, 110 MM. Etwa die Hälfte der Spieler sollte mit einem schnelleren Tempo, die andere Hälfte mit einem langsameren Tempo beginnen.

Während der Spieler des mittleren Tempos (hier 99 MM) sein Tempo während des gesamten Spieles beibehalten sollte, sollen die anderen Spieler nach 1-3 Perioden ihr Tempo verändern. Dies geschieht, indem beim 8. Schlag der Dauer 13 das Metronom angehalten und verändert wird. Die schnelleren Tempi werden geringfügig verlangsamt, die langsameren Tempi werden geringfügig beschleunigt, bis das jeweils langsamste oder schnellste Tempo erreicht ist. Nach x Perioden ist der Spieler, der mit dem schnellsten Tempo begann, dann also der Spieler des langsamsten Tempos, der Spieler, der mit dem langsamsten Tempo begann, ist dann der Spieler des schnellsten Tempos. Hat ein Spieler das langsamste oder schnellste Tempo erreicht, kehren die Verlangsamungs- zu Beschleunigungsprozessen, die Beschleunigungs- zu Verlangsamungsprozessen um.

Fermate und Einschübe

Das Anhalten des 8. Schlages in der Dauer 13 kann außerdem mit Fermate ausgeführt werden. Der Spieler hat die Möglichkeit, auf dieser Fermate eine Pause oder einen Einschub auszuführen. Die Pause beginnt durch das Anhalten des Metronom und wird beendet, sobald das Metronom wieder in Gang gesetzt wird. Für den Einschub bestehen zwei Möglichkeiten: a) es wird ein Zitat aus der klassischen oder zeitgenössischen Gitarrenliteratur (max. 8 Sekunden) gespielt; b) können Refrainbildungen (zeitlich nicht beschränkt) initiiert werden.

Kein Zitat darf während einer Aufführung wiederholt werden. Eine zu große Häufung von Zitaten ist zu vermeiden. Während Einschub a höchstens von zwei Spielern gleichzeitig ausgeführt werden darf, sind die Einschübe b (Refrains) von allen Spielern gemeinsam auszuführen.

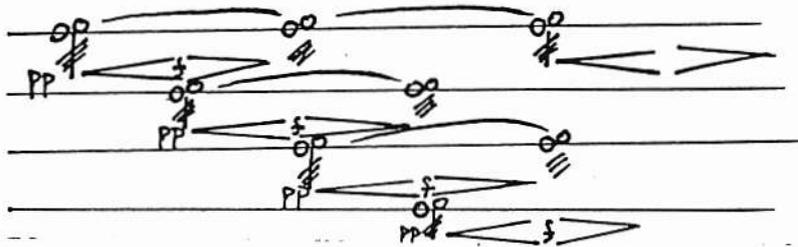
Die Einschübe b werden von allen Spielern allmählich beendet, wenn der Spieler, der eine Refrainbildung ausgelöst hat, sein Metronom wieder in Gang setzt und periodische Modi zur Fibonaccireihe realisiert.

Einschübe b - Refrainbildung

Beginnt ein Spieler einen Einschub b, so müssen alle Spieler nach und nach (die Dauer der Übergangsphase kann u.U. relativ lange dauern) ihr Metronom anhalten und den von diesem Spieler initiierten Einschub b realisieren, wenn sie den 8. Schlag der Dauer 13 ihrer jeweiligen Periode erreicht oder ggf. Einschub a beendet haben.

Refrain 1 (kreisförmig)
auf Tonhöhen aus dem Klang c,d,f,fis,as,h

Refrain 1 wird initiiert, indem zunächst auf 1-2 (nebeneinanderliegenden) Tonhöhen ein sehr dichtes Tremolo gespielt wird, solange, bis alle anderen Spieler auch ein Tremolo auf diesen (oder benachbarten) Tonhöhen ausführen. Danach sollen im Kreisverlauf von Spieler zu Spieler die Tremoli anschwellen, sodaß der Eindruck entsteht, als würde eine Welle von Spieler zu Spieler wandern. Zugleich werden die Tonhöhen variiert, wobei die Spieler gemeinsam innerhalb eines bestimmten Tonumfanges agieren, bzw. diesen allmählich höher oder tiefer verlagern. Kreislauf rechtsherum (z.B. wenn in hohen Tonlagen initiiert) oder linksherum (z.B. wenn in tiefen Tonlagen initiiert).



Anzahl der Spieler, Dynamik, Tempo

PERIO kann von ~~4-12~~ 4-12 Gitarristen aufgeführt werden. Je mehr Spieler beteiligt sind, umso dezenter sollte die Dynamik und umso langsamer die Tempi sowie die Ausdifferenzierung der periodischen Modi sein. Die Refrains bedürfen besonders bei einer größeren Spieleranzahl einer sehr feinsinnigen Ausarbeitung.

Spielregeln auswendig

Bevor PERIO zur Aufführung kommt, muß jeder Spieler die Spielregeln von PERIO auswendig und frei anwenden können.

Dauer

Die Aufführung von PERIO ist von beliebiger Dauer.

Finalbildung

Der Schluß kann gebildet werden, indem der Spieler, der einen Refrain initiierte, sein Metronom zur Realisierung der periodischen Modi nicht wieder in Gang setzt und so das Spiel beendet. Der Schluß kann aber auch durch das Halten der Fermate in Dauer 13 als Pause gebildet werden. Sobald alle Spieler zugleich diese Fermate als Pause halten, ist die Aufführung beendet.