

H. Johannes Wallmann
2001/2002

SYN 4

Musik im Raum für Streichquartett und Diaprojektion
nach dem Holztiefdruck-Zyklus "Grosser Gesang der Bäume" von Hans Georg Annès

2024

neu durchgesehen

Ein Ganzes gestalten, das mehr als die Summe seiner Teile ist

Dieses Spiel bedarf zu seiner Erfüllung sensibler Gewitzheit. Keine Angst vor den ausführlichen Erläuterungen!

Denn: Jedes Streichquartett-Mitglied braucht – außer den Grundlagen und Spielblatt 4 - nur etwa ein Achtel der Erläuterungen zu lesen und erläutern zu können: Violine 1 die Modi links oben (A) + Mitte; Violine 2 die Modi rechts unten (C) + Mitte; Viola die Modi links unten (D) + Mitte; Violoncello die Modi rechts oben (B) + Mitte.

Ein Hauptmodus wiederholt sich i.d.R. auf dem nächstfolgenden Spielblatt als Nebenmodus, sodass sich der Lernbedarf halbiert.

Um das Spiel gemeinsam spielen zu können, bringt in den Proben jeder Spieler seine Modi den anderen Spielern bei.

Die Symbole sind alsbald selbsterklärend. Zudem wohnt allen Modi sowie dem Spiel insgesamt eine durchgängige Logik inne. Ist diese erkannt, sind viel Informationen wie von selbst gegeben.

Es ist zudem freigestellt, sowohl die Modi als auch die Spielregeln frei zu handhaben und dafür ggf. leicht abzuwandeln.

Kreatives Hören, sensibles Gestalten, hervorragende Intonation, Gewitztheit und gute spieltechnisch-musikalische Koordination sind für gelingende Aufführungen von SYN4 unverzichtbar. Das verlangt einem Streichquartett viel ab, kann aber - wie etwa ein Naturereignis - begeisternd schön sein.

H.Johannes Wallmann 2002/2024



Hans Georg Annès: „Großer Gesang der Bäume“, 7-teiliger Holztiefdruck-Zyklus, Ausschnitte aus den Grafiken 1 - 7

Johannes Wallmann

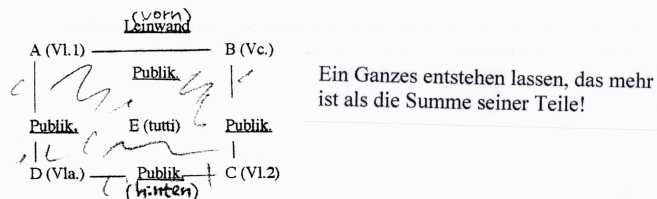
SYN 4 – Musik im Raum für Streichquartett und Diaprojektion

nach dem Holztiefdruck-Zyklus „Grosser Gesang der Bäume“ von Hans Georg Anniès

Erläuterungen

Allgemeine Vorbemerkung: Die Frage nach Schwingungsformen der Natur, der sich Hans Georg Anniès mit seinen Skulpturen und Holztiefdrucken stellt, ist nicht allein eine Frage nach organismischen Lebensformen, sondern zugleich eine Frage nach Denk- und Funktionsweisen, in denen natürliches Vorhandensein und menschliches Gestalten eine integrale Einheit bilden. Es liegt daher nahe, nach musikalischen Schwingungsformen zu fragen, die auf organismische Weise entfaltet und gestaltet werden können. Und genau darauf zielt die nonlineare Komposition von SYN 4, mit der es um die lineare Entfaltung eines musikalischen Selbstorganisationssystems geht, das von den Musikern mittels akustischer Zeichen spontan gesteuert werden kann. In diesem Sinne bildet SYN 4 die Vorlage für das Entstehen einer organismischen Musik, in der stringente Komposition und musikalische Spontanität wieder in Einklang und gegenseitige Ergänzung gebracht werden. Von den Musikern verlangt das eine neue hörgelittete Art des Musizierens. Unverzichtbar dafür, dass sich anhand der komponierten – fast archetypisch zu nennenden – musikalischen Modi ein jeder Musiker seiner eigenen inneren musikalischen Logik bewusst wird und diese mit denen der anderen Musiker zu einer übergreifenden musikalischen Logik verbindet. Gelingt dies, können die in SYN 4 optisch und akustisch wahrnehmbaren organismischen Schwingungsformen zu einer integral synästhetischen Erfahrung werden.

Räumliche Aufstellung der Musiker: Aufführungen von „SYN 4 – Musik im Raum für Streichquartett“ sollten möglichst in Räumen stattfinden, in denen die vier Musiker Positionen um das Publikum herum sowie in der Mitte des Publikums einnehmen können. In Teil (Blatt) 1,2,3 sowie 5,6,7 befinden sich die Musiker auf den Positionen A,B,C,D (Peripherie); in Teil 4 nehmen alle gemeinsam die Position E (Mitte) ein.



Sofern durch konkrete räumliche Gegebenheiten eine Verschiebung der Positionen notwendig ist, sollte sich Position B (Vc.) stets vorn befinden.

Aufführung mit oder ohne Diaprojektion: „SYN 4 – Musik im Raum für Streichquartett“ kann mit oder ohne Diaprojektion aufgeführt werden. Sofern eine Aufführung mit Diaprojektion erfolgt, bedarf es folgender technischer Mindestvoraussetzungen:

- 1 Leinwand oder Projektionswand
- 2 weitgehend geräuschfreie Diaprojektoren mit regelbaren Widerständen zur Überblendung der Dias (ggf. ein Videobeamer, mit dem die Holztiefdrucke projiziert werden können)
- 8 beleuchtete Notenpulte

Die Projektionswand soll vom gesamten Publikum eingesehen werden können. Projektoren (oder Videobeamer) sind so zu installieren, dass ihre Geräusche vom Publikum nicht wahrzunehmen sind.

Sichtkontakt und Dunkelphase: Bei Aufführungen mit Diaprojektionen, wird in den Bildern 1,2,3 und 5,6,7 die Phase 2 (s.u.) als Dunkelphase (ohne Diaprojektionen) ausgeführt. Die Projektionen werden jeweils nach dem Erklängen von Moduszeichens 3 und Beendung von Phase 1 ausgeblendet. Damit die Musiker sich untereinander koordinieren können, ist allerdings eine Notenpultbeleuchtung notwendig, deren Licht den notwendigen Sichtkontakt gewährleistet.

Texte und Methode der Einstudierung. In den Texten links neben den Spielblättern sind die Regeln zur Realisierung der einzelnen Modi ausführlich beschrieben. Da die Modi auf den Spielblättern ausreichend symbolisiert sind und der

Komposition eine innere Logik zugrunde liegt, werden die Musiker relativ schnell ohne die Texte auskommen (zumal sich in diesen sehr viel wiederholt). Für eine effektive Einstudierung ist es unbedingt angeraten, dass jeder Musiker sich im Vorfeld mit jenem Viertel aller Modi intensiv auseinandersetzt, für das er verantwortlich leitet. Er ist verpflichtet, diese Modi in der Probenarbeit den anderen Musikern beizubringen.

7 Teile: Die nonlineare Komposition unterteilt sich in 7 aufeinander folgende Teile, die auf 7 Spielblättern notiert sind und aus zwei Phasen mit je vier unterschiedlichen Modi bestehen. Auf den 7 Spielblättern sind neben den Symbolen der jeweiligen Modi die Tonhöhenkalen und die Modus- und Variationszeichen notiert. Aufgabe der Musiker ist es, die nonlineare Komposition mittels Modus- und Variationszeichen zu einer hörgelitteten linearen musikalischen Logik zu entfalten. Es ist möglich, auch nur einzelne Teile (Blätter) von SYN 4 zur Aufführung zu bringen.

Modusleiter: Jeder Modus wird von allen vier Spielern gemeinsam entfaltet, wobei für einen jeweiligen Modus je-weils einer der Musiker verantwortlicher Modusleiter ist. Er/sie hat dafür zu sorgen, dass der jeweilige Modus von allen Musikern richtig ausgeführt und variiert wird sowie entsprechend der musikalischen Gesamtlogik in das Spiel einfließt.

Energieflüsse und Dauer der einzelnen Modi: Die gemeinsame Aufgabe aller Musiker besteht darin, die Energieflüsse eines jeweiligen Modus *so lange wie möglich* aufrecht zu erhalten. Bevor der Energiefluss eines Modus erlahmt, sollte der Modus variiert oder ein anderer Modus intiiert werden.

Dauer der Aufführung: Wie die Dauer der einzelnen Modi so liegt auch die Gesamtdauer des Spieles in den Händen der Musiker und kann - je nach Stand ihrer Kenntnisse und ihres spielerischen Könnens oder den mit der Aufführung verbundenen Anforderungen - zwischen 40 Minuten und mehreren Stunden betragen.

Die Tonhöhenkalen: Jedem Modus ist eine Tonhöhenkala zugeordnet, auf deren Tonhöhen der jeweilige Modus zu realisieren ist. Die Tonhöhen werden je nach Variantenzeichen auf den original notierten Tonhöhen (enge Lage) oder oktaviert (weite Lage) - auch ggf. als flageolett - ausgeführt. Bei der Verwendung der Tonhöhen ist stets darauf zu achten, dass möglichst wenig verminderte Akkorde entstehen. Generell kann gelten, dass unterschiedliche Modi mit Doppelgriffen auszuführen sind. Die Verwendung von kleinen und grossen Sekunden sowie grossen Terzen (sowie deren Intervall-Umkehrungen) wirkt der Entstehung verminderter Akkorde entgegen.

Doppelgriffe: Für die einzelnen Skalen sollte sich jeder Spieler sowohl für die enge als auch für die weite Lage die unterschiedlichen Möglichkeiten der Doppelgriffe ausarbeiten und schriftlich notieren. Eine häufige Anwendung der selben bzw. der am leichtesten auszuführenden Doppelgriffe ist zu vermeiden.

Der Aufbau der Spielblätter: Die Spielblätter sind so aufgeteilt, dass sich in der Mitte die allgemeinen Modus- und Variationszeichen sowie das Modusmaterial für Phase 1 befindet, während am linken und rechten Rand der Spielblätter das Modusmaterial für Phase 2 angesiedelt ist. Das Modusmaterial setzt sich zusammen aus den Tonhöhenkalen sowie den Symbolen bzw. Dauernreihen der unterschiedlichen musikalischen Modi. In Phase 1 (in der Mitte des Spielblattes notiert) ist die obere Tonhöhenkala mit den beiden oberen Modi und die untere Tonhöhenkala mit den beiden unteren Modi zu verbinden.

Phase 1 und 2: Entsprechend der Einteilungen auf den Spielblättern wird zwischen Phase 1 (Modi, die in der Mitte des Spielblattes notiert sind) und Phase 2 (Modi am linken und rechten Rand des Spielblattes) unterschieden. Jedes Spielblatt wird mit Phase 1 begonnen und wechselt nach Phase 1 zu Phase 2. Es ist möglich, auf ein und demselben Spielblatt von Phase 2 wieder zurück zu Phase 1 zu wechseln.

Die Reihenfolge und Wiederholung der Modi innerhalb der beiden Phasen ist nicht präterminiert und soll der Entwicklung der gemeinsamen musikalischen Logik folgen.

Hauptmodi und Nebenmodi: Während in Phase 1 alle vier Modi als gleichberechtigt gelten, gibt es in Phase 2 jeweils zwei Hauptmodi und zwei Nebenmodi. Die jeweiligen Hauptmodi treten jeweils neu auf und sollen Phase 2 jeweils dominieren. Die Nebenmodi waren im vorangegangenen Bild die Hauptmodi und bilden eine der wichtigen strukturellen Verknüpfungen zwischen den aufeinander folgenden Teilen.

Leitung des Spielblattes: Die für die Hauptmodi verantwortlichen Spieler leiten generell das Spielblatt. Sie intiierten nicht nur den Wechsel zu dem Spielblatt, das sie leiten, sondern sind u.a. auch dafür verantwortlich, mittels des Moduszeichens 3

den Beginn von Phase 2 auszulösen. Der Wechsel von dem einen zum nächsten Spielblatt (und damit die Beendung des vorangegangenen) ist in der Regel von jenen Spielern zu initiieren, die für die Hauptmodi des nächsten Spielblattes verantwortlich sind.

Positionierung der Modi auf dem Spielblatt / Leitung und Subleitung der Modi

Die Leitung der verschiedenen Modi von Phase 1 und Phase 2 ist den vier Instrumentalisten auf dem Spielblatt einzeln zugeordnet:

- Modusleiter für alle links oben notierten Modi (A): Violine 1;
- Modusleiter für alle rechts oben notierten Modi (B): Violoncello;
- Modusleiter für alle rechts unten notierten Modi (C): Violine 2;
- Modusleiter für alle links unten notierten Modi (D): Viola.

Durch die Position des Modus' (z.B. links oben notiert) ist also immer eindeutig, welcher Instrumentalist für die Leitung eines Modus verantwortlich ist. Dies sowohl in Phase 1, als auch in Phase 2. Zusätzliche Informationen zur Ausführung der Modi sind vergleichbar angeordnet, so dass jeder Spieler auf einen Blick die entsprechende Information erkennen kann. (s.u.) Da manche der Modi in der komplexen Variante als zwei simultane Duos realisiert werden, haben diese Modi neben dem Modusleiter einen Subleiter, der an dem Symbol $\ominus$ erkennbar ist.

Die Diagonalpartner Violine 1 und Violine 2 sowie Violoncello und Viola stehen in einer besonderen Abhängigkeit und gestalten (ggf. bis hin zur Anwendung der Variationszeichen) ihre jeweiligen Modi übergreifend als gegen-seitiges Wechselspiel.

Die Moduszeichen: Die unterschiedlichen Modi werden mittels der Moduszeichen initiiert. Der Spieler, der seinen Modus initiieren will, gibt das Moduszeichen und beginnt – sobald alle anderen Musiker ihr Spiel im bisherigen Modus zuende geführt haben – mit der Realisierung des von ihm ausgelösten Modus, dem sich alle anderen Spieler anschließen.

Moduszeichen 1 Moduswechsel in Phase 1

Moduszeichen 2 Moduswechsel in Phase 2

Moduszeichen 3 Wechsel von Phase 1 zu Phase 2, Moduszeichen 4: Wechsel zum nächsten Spielblatt

Die Variationszeichen: Mittels der Variationszeichen werden die Modi variiert. Die Variationszeichen werden anstelle eines Elementarteilschens gespielt (also, wenn innerhalb eines z.B. kreisförmigen Modus der Spieler regulär an der Reihe ist) und sollen nur vom Modusleiter oder Subleiter gegeben werden. Der Variationszeichenanwender führt das Spiel weiter, die anderen Spieler sind verpflichtet, mit ihrem Spiel der ausgelösten Variation zu entsprechen. Für alle Spieler kommt es darauf an, zu wissen, wo sie sich befinden, um nach dem Erklingen des Variationszeichens die richtige Variation ausführen zu können. Wenn verworrene Situationen entstehen, ist zur Grundkonfiguration zurückzukehren. Zwischen den Erklingen des Variationszeichens und der Weiterführung des Spiels sollen möglichst keine Verzögerungen eintreten. (Wenn alle Spieler das Spiel in allen Modi beherrschen, kann zwischen den Spielern eine freiere Anwendung der Variationszeichen vereinbart werden.)

Variationszeichen a)	Wechsel enge Lage - weite Lage	(Abkürzungen: e.L. / w.L.)
Variationszeichen b)	Wechsel piano - forte	(Abkürzung: p / f)
Variationszeichen c)	Wechsel einfach - komplex	(Abkürzungen: e. / k.)
Variationszeichen d)	Wechsel ordinario - non ordinario	

Variationszeichen a) Wechsel enge Lage - weite Lage: In den Tonhöhenstufen sind die Tonhöhen der engen Lage notiert. Die Tonhöhen der weiten Lage entstehen durch Oktavierungen der Tonhöhen der engen Lage. Während in der „engen Lage“ ausschließlich die nichtoktavierten Tonhöhen der Tonskala zu verwenden sind, erklingen in der „weiten Lage“ sowohl die oktavierten als auch die nichtoktavierten Tonhöhen.

Variationszeichen b) Wechsel piano - forte: Durch das Variationszeichen b) wird ein Wechsel in den jeweiligen dynamischen Gegensatz herbeigeführt. So ändert sich z.B. das forte-Spiel in piano-Spiel, das cresc. in decresc..

Variationszeichen c) Wechsel einfach - komplex: Das Variationszeichen zeigt den Beginn einer strukturellen Änderung oder eine Änderung der Tonhöhenfolgen an. Für jeden Modus gibt es unterschiedliche Definitionen dessen, was als „einfache“ und was als „komplexe“ Variante gilt (s.a. Ausführungsbestimmungen zu den einzelnen Modi).

Variationszeichen d) Wechsel ordinario - non ordinario: Mit Variationszeichen d) wird der Wechsel von ordinario- zum non-ordinario-Spiel ausgelöst. Das non-ordinario-Spiel kann z.B. pizz., col legno, sul ponticello oder sul tasto sein.

Werden **Variationszeichen innerhalb einer Dauernreihe** gegeben, so beginnt die Weiterführung des Spiels jeweils am Beginn der betreffenden Dauernreihe. Wird ein Variationszeichen nach der vierten Dauer einer Reihe gegeben, dann beginnt ächstfolgenden Dauernreihe.

Die Dauernreihen und Tempo: Durch die Dauernreihen sind bestimmte Rhythmen, Ausdehnungen, Anzahlen vorgegeben. Sie sind sehr klar zu realisieren. Sofern sie synchron gespielt werden, ist auf eine genaue Koordination des Tempos zu achten. Die Koordination des Tempos ist über ein gemeinsames Pulsen zu erreichen, das von dem jeweiligen Modusleiter getragen sein muss.

Segmentbildung: Als „Segment“ wird ein Spielabschnitt bezeichnet, der vor oder nach einem Modus- oder Variationszeichen bzw. vor oder nach einer Zäsur oder Pause beginnt oder endet. Das jeweils folgende Segment wird entsprechend der konkreten Modusregeln bzw. der gegebenen Zeichen gestaltet. Jeder Modus (ausser 5.2D) entfaltet sich aus mehreren Segmenten.

Richtungsverlauf der Modi in Kreisform: Der Richtungsverlauf der Töne in den kreisförmigen Modi ist symbolisiert durch die Pfeile und beginnt immer bei dem Spieler, der zuvor ein Variationszeichen oder ein Moduszeichen gegeben hat.

Grundkonfiguration (z.B.: e.L./p/k): Jeder Modus hat eine Grundkonfiguration, die durch ein Kürzel (z.B.: e.L./p/k. = enge Lage / piano / komplex) bezeichnet ist. Gibt ein Spieler das Moduszeichen 1 bzw. 2, so bedeutet dies, dass das Spiel von allen Spielern mit der Grundkonfiguration des Modus jenes Spielers fortzusetzen ist, der das Moduszeichen gegeben hat.

komplex – einfach: Das Variationszeichen hat unterschiedliche Relevanz. In einigen Modi (meist den kreisförmigen) bezieht es sich auf die Tonhöhe; dann wird dem Kürzel ein dicker Punkt zugefügt. In den anderen Modi bezieht es sich auf die Struktur; dann wird dem Kürzel ein kleines Quadrat angehängt.

Strukturhinweise: Nach dem gleichen Prinzip wie die Positionen und Modusverantwortlichkeiten sind auf dem Spielblatt zusätzliche Informationen angeordnet.



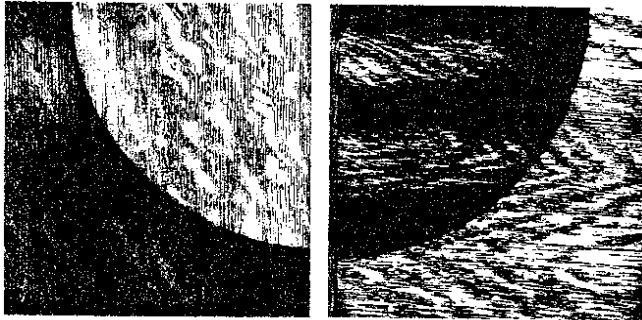
Der Kreis auf einer Ecke des Rechtecks gibt die Position des Modusleiters an und dass dieser die „einfache“ Variante allein koordiniert. Befindet sich ein Kreis mit Strich an einer weiteren Ecke, dann ist damit der Subleiter bezeichnet, mit dem der Modusleiter koordiniert oder simultan den Modus in der komplexen Variante koordiniert.



Befinden sich an den drei anderen Ecken aussen kleine Kreise, so bedeutet das, dass in der „komplexen“ Variante alle Spieler die Struktur individuell entfalten. Befinden sich die kleinen Kreise innerhalb des Quadrates, so bedeutet das, dass in der „komplexen“ Variante die Modusstruktur in enger Koordination mit dem Modus- oder Subleiter realisiert wird.

Abkürzungen:

e.L.	=	enge Lage	w.L.	=	weite Lage
p	=	piano	f	=	forte
e.	=	einfach (Struktur oder Tonhöhe)	k.	=	komplex (Struktur oder Tonhöhe)
Kästchen □	=	betrifft Struktur	Punkt ●	=	betrifft Tonhöhe
s.p.	=	sul ponticello	s.t.	=	sul tasto
c.l.	=	col legno	c.l.b.	=	col legno battuto
ord.	=	ordinario	batt.	=	arco battuto
Gk	=	Grundkonfiguration			
A, B, C, D	=	Musikerposition im Raum mit zugeordneter Modusleitung in Phase 1 und 2 (z.B.: 1.2A)			
NM	=	Nebenmodus (Bild Phase 2)			
HM	=	Hauptmodus (Bild Phase 2)			
⊖	=	großer Kreis um eine Ecke des Rechtecks bedeutet: koordinierte Leitung			
⊖	=	großer Kreis mit Querstrich ausserhalb der Ecke des Rechtecks: Subleitung der Duostruktur			



Projektion 1: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Ausschnitte aus den Grafiken 1 und 2

H. Johannes Wallmann: SYN 4 - Musik im Raum für Streichquartett / Erläuterungen zu Spielblatt 1

Erläuterungen zu Spielblatt 1 – links oben

Hauptmodus

1.2A / Hauptmodus – diagonal, fp-cresc.: geleitet von Violine 1: Im Modus „diagonal-fp-cresc.“ agieren die beiden Diagonalachsen simultan und unabhängig voneinander. Im Wechselspiel der Diagonalpartner (also VI.1 und VI.2 bzw. Vla. und Vc.) werden die angegebenen Dauernfolge gepaart mit der fp-cresc.-Dynamik realisiert. Das Spiel der Diagonalpartner erfolgt so lange auf gleichbleibenden Tonhöhen, bis einer der beiden Diagonalpartner auf dem abschließenden sfz-Sechzehntel anstatt mit einer fp-cresc.-Tondauer mit einem Variationszeichen oder - in der komplexen Variante – selbst mit einem abschließenden sfz-Sechzehntel einsetzt und damit das Segment beendet. Danach wird das Diagonalspiel mit veränderten Tonhöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fortgesetzt, bis das Segment wiederum von einem der beiden Spieler beendet wird. Eine der beiden Diagonalen kann zwischenzeitlich – sofern es die musikalische Logik erlaubt – auch pausieren und die andere Diagonale allein agieren lassen. Allerdings sollten beide Diagonalen nur dann gemeinsam pausieren, wenn es der musikalischen Logik entspricht. Es sollten häufig Doppelgriffe zur Anwendung kommen. In der „einfachen“ Variante realisieren die beiden Diagonalpartner die fp-cresc.-Vorgänge synchron auf den selben Dauern, wobei die Diagonalpartner unterschiedliche (aber innerhalb eines Segmentes gleichbleibende) Tonhöhen verwenden können. In der „komplexen“ Variante realisieren sie die Dauern in einem komplementären Wechselspiel, so dass die jeweiligen Diagonalpartner jeweils genau auf dem abschließenden sfz-Sechzehntel ihres Gegenübers mit dem fp ihres beginnenden crescendos einsetzen. Auch in der „komplexen“ Variante können innerhalb eines Segmentes die Tonhöhen der Diagonalpartner nicht verändert werden. Die Variationszeichen gelten jeweils nur für die Spieler der jeweiligen Diagonalachse. Grundkonfiguration: weite Lage / fp-cresc-sfz / komplex (Struktur).

Erläuterungen zu Spielblatt 1 – links unten

Nebenmodus

1.2D / Nebenmodus Akkorde, ord.-tremolo/sul pont. – ord.: geleitet von Viola: Dieser Modus stellt unterschiedliche fpp-Akkorde zueinander, bzw. in Reihenfolge, die vom ordinario ins tremolo/sul pont. und dann wieder zurück ins ordinario gehen, um im ppp in eine Pause zu verklängen. Die fpp-Akkorde, die in langen Fermaten ausgehalten werden und sich jeweils aus Doppelgriffen der einzelnen Spieler zusammensetzen, beginnen und enden in der „einfachen“ Variante auf Zeichen des Modusleiters. Bei jedem neuen Einsatz sind andere Tonhöhen aus der Skala zu wählen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus also: alle Spieler beginnen und beenden einen Akkord auf Zeichen des Modusleiters gemeinsam. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Vla. und VI. 2. bilden gemeinsam ein Duo und setzen auf Einsatzzeichen von Vla. mit einem Akkord ein; Vc. und VI. 1 bilden gemeinsam das andere Duo, das auf Einsatzzeichen von Vc. mit anderen Akkorden agiert. In der „komplexen“ Variante bilden die beiden Duos je eigene Segmente. Die Diagonalpartner sollen – nach ihrem gemeinsamen Einsatz bei Beginn des Segmentes – zu individuellen Ausführungen der tremolo-sul-pont.-Fermate gelangen und diesen Vorgang ggf. mehrfach wiederholen, bis das Segment vom Modusleiter bzw. dem Subleiter beendet wird. Grundkonfiguration: weite Lage / fpp / einfach (Struktur).

Erläuterungen zu Spielblatt 1 – Mitte

Beginn Blatt 1 / Phase 1 mit Diaprojektion: Die Musiker begeben sich auf ihre vier Positionen, die im Raum um das Publikum herum verteilt sind. Das Saallicht geht langsam aus. Die erste Diaprojektion wird eingeblendet. Sobald die Dia-Einblendung steht, beginnt Modus 1.1A.

1.1 A.B.C.D / Modi in Kreisform: In der Phase 1 ist jeder Spieler für die Initiierung und Leitung eines kreisförmigen Modus verantwortlich. Alle Modi in Kreisform entstehen durch den kreisförmigen Verlauf von Tönen, im Tempo Viertel ca. 112 MM. Die Modi A und C verlaufen rechts herum, die Modi B und D links herum. Indem in jedem der Modi Spieler nach Spieler einsetzt, verlaufen die Kreise sozusagen im Vierteltakt. Um den Kreisverlauf der Töne zu erreichen, darf ein Spieler seinen Ton oder Klang erst dann beenden, wenn der im Kreisverlauf nächste Spieler bereits eingesetzt hat; der sich überlappende Anschluss von Spieler zu Spieler ist unabdingbar. Das Spiel der Töne von Spieler zu Spieler erfolgt im Modus Kreisform entweder „einfach“ oder „komplex“. Die „einfache“ Variante in der engen Lage entsteht, indem von Spieler zu Spieler dieselbe Tonhöhe weitergereicht wird (z.B. alle Spieler auf cis), so dass sich auf einem Ton ein durch den Raum ziehendes Klangband bildet. Die „einfache“ Variante in der weiten Lage entsteht, indem von Spieler zu Spieler die Tonhöhe des Modusleiters oktaviert weitergereicht wird. Die Tonhöhe, die der Modusleiter vorgibt, soll solange beibehalten werden, bis alle Spieler die Tonhöhe des Modusleiters (oder deren Oktavierung) erreicht haben. In der „einfachen“ Variante darf nur der Modusleiter die Tonhöhen verändern; die anderen Spieler sollen die Tonhöhenveränderungen stets aufnehmen. Dabei muss die vorgegebene Tonhöhe nicht unbedingt sofort getroffen, sondern kann allmählich erreicht werden. In der „komplexen“ Variante von Modus Kreisform (enge Lage) sollen die Tonhöhen ein Klangband bilden, bei dem der nachfolgende Ton in der Regel von einer kleinen Sekunde bis zu einer grossen Terz von der Tonhöhe des vorhergehenden Spielers entfernt ist (unter Beachtung der Tonhöhenkala). Es sind modale Klangfiguren zu bilden, die im Zusammenspiel der Musiker bewusst aufzubauen und zu verändern sind. In der „weiten Lage / komplex“ sind die Tonhöhen der Skala frei zu wählen. Zugleich ist Modus Kreisform in der „weiten Lage“ gekoppelt mit einer freischwingenden Dauern- und Dynamikgestaltung auszuführen, bei der das zügige Tempo (112 MM) und die grundsätzliche Dynamik (wie forte oder piano) immer wieder hervortreten sollte. Modus 1A, Grundkonfiguration: enge Lage / piano / einfach (Tonhöhe); rechts herum. Modus 1B, Grundkonfiguration: weite Lage / forte / komplex (Tonhöhe); links herum. Modus 1C, Grundkonfiguration: weite Lage / piano / komplex (Tonhöhe); rechts herum. Modus 1D, Grundkonfiguration: enge Lage / forte / einfach (Tonhöhe); links herum.

Die Phase 2 wird erreicht, indem VI. 1 oder VI. 2 das Moduszeichen 3 geben. Sobald alle anderen Musiker ihr Spiel in Phase 1 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 1 ausgeblendet und es beginnt die Realisierung des Hauptmodus jenes Spielers, der das Moduszeichen 3 gegeben hat.

Der Wechsel zu Blatt 2 erfolgt, indem Viola oder Violoncello das Moduszeichen 4 geben. Sobald alle anderen Musiker ihr Spiel in Phase 2 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 2 eingeblendet und es beginnt die Phase 1 von Blatt 2 mit dem Modus jenes Spielers, der mit Moduszeichen 4 den Wechsel zu Blatt 2 ausgelöst hatte.

Werden **Variationszeichen innerhalb einer Dauernreihe** gegeben, so beginnt die Weiterführung des Spiels jeweils wieder am Beginn der betreffenden Dauernreihe. Wird ein Variationszeichen nach der vierten Dauer einer Reihe gegeben, dann beginnt die Weiterführung des Spiels mit der nächstfolgenden Dauernreihe.

Erläuterungen zu Spielblatt 1 – rechts oben

Nebenmodus

1.2B / Nebenmodus – kreisförmig rechts herum / tremolo-ord.: geleitet von Violoncello: Dieser Modus in Kreisform rechts herum wird im Wechsel von 2/4- und 3/4-Dauern realisiert, wobei jeder Einsatz eines Spielers insgesamt 5/4 dauert, der nächste Spieler aber nach 2/4 bzw. 3/4 einsetzt. Die Tondauern sind im freien Wechsel von tremolo und ordinario auszuführen. Es sollten häufig Doppelgriffe zur Anwendung kommen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: die Spieler spielen die vom Modusleiter vorgegebenen Tonhöhen, denen sie sich ggf. allmählich annähern. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Die Tondauern werden zunächst von Spieler zu Spieler stufenweise nach oben und dann wieder von Spieler zu Spieler stufenweise nach unten geführt. Grundkonfiguration: enge Lage / forte / einfach (Tonhöhe).

Erläuterungen zu Spielblatt 1 – rechts unten

Hauptmodus

1.2C / Hauptmodus – kreisförmig links herum, f-decresc.: geleitet von Violine 2: Dieser Modus verläuft in Kreisform links herum und wird von Spieler zu Spieler mit je zwei – entsprechend der Dauernreihe – aufeinander folgenden Dauern, jeweils mit einem f-decresc. ausgeführt. Die jeweils erste Tondauer wird synchron mit dem vorherigen Spieler, die jeweils zweite Tondauer synchron mit dem nachfolgenden Spieler ausgeführt. Das f-decresc. ist jeweils kontinuierlich über die gesamte Tondauer zu führen. Es

sollten häufig Doppelgriffe zur Anwendung kommen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: die Spieler spielen auf den vom Modusleiter vorgegebenen Tonhöhen, denen sie sich ggf. allmählich annähern. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Die Spieler verwenden unterschiedliche Tonhöhen aus der Tonskala und gestalten gemeinsam die musikalischen Tonhöhenverläufe. Grundkonfiguration: enge Lage / decresc. / komplex (Tonhöhe).

4	3	1	2
3	2	4	1
1	4	2	3
2	1	3	4

Phase 2

—

Akkord

Modus-
zeichen:

Phase 1

Phase 1

Variations-
zeichen:

- a) $\hat{\diamond} = \text{Wechsel enge} \longleftrightarrow \text{weite Lage}$

lx. •
Tonhöhen
subzessive
aufwärts

①

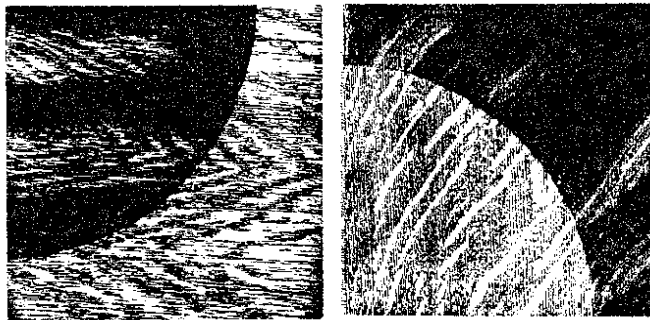
[illegible]

3	2	4	1
2	1	3	4
4	3	1	2
1	4	2	3

3	2	4	1
2	1	3	4
4	3	1	2
1	4	2	3

3	2	4	1
2	1	3	4
4	3	1	2
1	4	2	3

3	2	4	1
2	1	3	4
4	3	1	2
1	4	2	3



Projektion 2: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Ausschnitte aus den Grafiken 2 und 3

Erläuterungen zu Spielblatt 2 – links oben

Blatt 2 / Phase 2

2.2A / Nebenmodus - diagonal-decresc.: geleitet von Violine 1: Im Modus „diagonal-decresc.“ agieren die beiden Diagonalachsen simultan und unabhängig voneinander. Im Wechselspiel der Diagonalpartner (also VI.1 und VI.2 bzw. Vla. und Vc.) werden die angegebenen Dauernfolge gepaart mit der f-decresc.-Dynamik realisiert. In der „einfachen“ Variante realisieren die beiden Diagonalpartner die f-decresc.-Vorgänge synchron auf den selben Dauern, wobei die Diagonalpartner unterschiedliche Tönehöhen verwenden können. In der „komplexen“ Variante komplementär, so dass die jeweiligen Diagonalpartner jeweils genau auf dem abschließenden Sechzehntel ihres Gegenübers mit f-decresc. einsetzen. Das Spiel der Diagonalpartner erfolgt so lange auf gleichbleibenden Tönehöhen (aber wechselnden Dauern), bis einer der beiden Diagonalpartner auf dem abschließenden Sechzehntel anstatt mit einer f-decresc.-Tondauer ein Variationszeichen oder - in der komplexen Variante - ein abschließendes Sechzehntel einsetzt und damit das Segment beendet. Danach wird das Diagonalspiel mit veränderten Tönehöhen entsprechend des Variationszeichens fortgesetzt, bis das Segment wiederum von einem der beiden Spieler beendet wird. Es sollten häufig Doppelgriffe zur Anwendung kommen. Die Variationszeichen gelten jeweils nur für das Duo der jeweiligen Diagonalachse. Grundkonfiguration: enge Lage / f-decresc. / einfach (Struktur).

Erläuterungen zu Spielblatt 2 – links unten

2.2D / Hauptmodus – kreisförmig links herum, ord. - sul pont.: geleitet von Viola: Dieser Modus wird in Kreisform links herum ($1/4 = 72 - 96$ MM) entsprechend der auf dem Spielblatt notierten Skizzierung realisiert. Auf dem Achtel wird mit einem schnellen cresc. eine schnelle Bogenbewegung vom ord. ins sul ponticello ausgeführt, das im Schwung erreicht und mit einem sfz abgeschlossen werden soll. Der Einsatz von Spieler zu Spieler soll rhythmisch sehr genau und mit jeweils gleich starker Energie erfolgen. Beim Wechsel der Dynamik wird das sul pont. mit decresc. im piano erreicht. Es sollten häufig Doppelgriffe zur Anwendung kommen. „einfach“ bezieht sich auf die Tönehöhe und bedeutet in diesem Modus: die Spieler spielen auf der vom Modusleiter vorgegebenen gleichbleibenden Tönehöhe. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Die Spieler verwenden unterschiedliche Tönehöhen aus der Tonskala. Grundkonfiguration: enge Lage / forte / einfach (Tönehöhe).

Erläuterungen zu Spielblatt 2 – Mitte

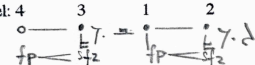
Blatt 2 / Phase 1 / Diaprojektion 2: Wenn durch Viola oder Violoncello das Moduszeichen 3 erklingen ist, alle Spieler ihr Spiel von Blatt 1 beendet haben, wird Diaprojektion 2 eingeblendet. Danach beginnt das Spiel in Blatt 2 / Phase 1 mit dem Modus jenes Spielers, der den Bildwechsel mit Moduszeichen 3 ausgelöst hat.

2.1A / Modus - melodische Bewegung abwärts: geleitet von Violine 1: In diesem Modus verbindet jeder Spieler die jeweils erste Dauer mit einer höheren und die jeweils zweite Dauer mit einer tieferen Tönehöhe aus der Skala, wobei die beiden gewählten Tönehöhen so lange mit unterschiedlichen Dauern wiederholt werden, bis das Segment durch den Modusleiter mit Moduszeichen 1 oder einem Variationszeichen beendet wird. Auf Zeichen des Modusleiters wird das Spiel danach mit anderen Tönehöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fortgesetzt. Die Dauernreihe beginnt links oben mit der Dauer 4. In diesem Modus bedeutet „einfach“: alle spielen mit gleichen Tondauern und gleichem Tempo. „komplex“: jeder Spieler spielt individuell mit unterschiedlichen Tondauern und abweichendem Tempo. Variationszeichen gelten für alle Spieler. Grundkonfiguration: weite Lage / piano / einfach (Struktur).

2.1B / Modus - Freiflug kreisförmig rechtsherum: geleitet von Violoncello: Dieser Modus wird als kreisförmiger Modus rechtsherum in freier Dynamik- und Dauergestaltung unter Einbeziehung von non-ordinario-Techniken realisiert. Ansonsten ist dieser Modus analog der allgemeinen Kreisform-Regeln von Blatt 1 auszuführen. „einfach“ bedeutet hier: alle Spieler spielen auf gleicher Tönehöhe; „komplex“ bedeutet: jeder Spieler auf einer anderen Tönehöhe. Besonders zu beachten ist in diesem Modus, dass trotz der unterschiedlichen Dauern, Dynamiken und Bogenaktionen der Energiefluss von Spieler zu Spieler durchgängig bleibt. Grundkonfiguration: enge Lage / forte / komplex (Tönehöhe).

2.1C / Modus - melodische Bewegung aufwärts: geleitet von Violine 2: In diesem Modus verbindet jeder Spieler die jeweils erste Dauer mit einer tieferen und die jeweils zweite Dauer mit einer höheren Tönehöhe aus der Skala, wobei die beiden gewählten Tönehöhen so lange mit unterschiedlichen Dauern wiederholt werden, bis das Segment durch den Modusleiter mit Moduszeichen 1 oder einem Variationszeichen beendet wird. Auf Zeichen des Modusleiters wird das Spiel danach mit anderen Tönehöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fortgesetzt. Die Dauernreihe beginnt links unten mit der Dauer 2. In diesem Modus bedeutet „einfach“: alle spielen mit gleichen Tondauern und gleichem Tempo. „komplex“: jeder Spieler spielt individuell mit unterschiedlichen Tondauern und abweichendem Tempo. Variationszeichen gelten für alle Spieler. Grundkonfiguration: weite Lage / piano / einfach (Struktur).

2.1D / Modus - monogonal/polygonal: geleitet von Viola: Dieser Modus wird realisiert, indem entweder alle Spieler gemeinsam („einfach“) oder jeder Spieler individuell („komplex“) eine Tönehöhe mit der Dauerreihe verbindet. Eine Tondauer wird jeweils auf Beginn der nächsten Dauern mit einem abschließenden Sechzehntel beendet. Der nächste Einsatz erfolgt auf der darauf folgenden Dauer. Beispiel: 4 3 1 2



Die jeweils gewählten Tönehöhen werden so lange mit unterschiedlichen Dauern wiederholt, bis das Segment durch den Modusleiter oder seinen Diagonalspieler mittels Moduszeichen 1 oder einem Variationszeichen beendet wird. Das cresc. ist jeweils so zu führen, dass es wie ein Pfeil mit einem sfz auf dem abschließenden Sechzehntel landet. Variationszeichen gelten für alle Spieler. Grundkonfiguration: enge Lage / fp-cresc.-sfz / einfach (Struktur).

Die Phase 2 wird erreicht, indem Viola oder Violoncello das Moduszeichen 3 geben. Sobald alle Musiker ihr Spiel in Phase 1 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 2 ausgeblendet und es beginnt die Realisierung des Hauptmodus jenes Spielers, der das Moduszeichen 3 gegeben hatte.

Der Wechsel zu Blatt 3 erfolgt, indem Violine 1 oder Violine 2 das Moduszeichen 4 geben. Sobald alle Musiker ihr Spiel in Phase 2 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 3 eingeblendet und es beginnt die Phase 1 von Blatt 3 mit dem Modus jenes Spielers, der mit Moduszeichen 4 den Wechsel zu Blatt 3 ausgelöst hat.

Erläuterungen zu Spielblatt 2 – rechts oben

2.2B / Hauptmodus - Akkorde / sul tasto/sul pont.: geleitet von Violoncello: Dieser Modus stellt unterschiedliche Fermatenakkorde zueinander, die vom sul tasto mit einem cresc. ins sul pont. und dann subito zurück in ein sul tasto-pp gehen. Das sul pont. wird jeweils mit einem auf das sfz zielenden cresc. erreicht und kippt dann subito ins sul tasto-pp zurück. Während die cresc./sul pont.-Vorgänge relativ schnell ablaufen sollen, sind die pp-Fermaten zwischen diesen Vorgängen sehr lang zu halten, so dass ein weites Raumgefühl entsteht. Die Vorgänge sind von den Musikern – musikalisch logisch komplementär - simultan auszuführen; u.U. auf jedem der Fermatenakkorde mehrfach. Es sind ausschliesslich Doppelgriffe zu verwenden. Bei jedem neuen Akkord sind andere Tönehöhen aus der Skala zu wählen. Zwischen den Akkorden/Segmenten sollen musikalisch gut „getimte“ Pausen entstehen. „einfach“ bezieht sich auf die Struktur und bedeutet in diesem Modus: alle Spieler beginnen und beenden auf Zeichen des Modusleiters einen gemeinsamen Akkord; die Variationszeichen gelten für alle Spieler. „komplex“ dagegen bedeutet in diesem Modus, dass die Spieler in zwei Duos aufgeteilt sind: das Duo Vc. und VI.2. beginnt und beendet alle Segmente auf Zeichen von Vc. (Modusleiter); das Duo Vla. und VI.1 auf Zeichen von Vla. (Subleiter). Die Segmente bzw. Pausen der beiden Duos beginnen und enden unabhängig voneinander. Innerhalb der Segmente der beiden Duos führen die einzelnen Spieler die cresc.-sfz-pp-Vorgänge individuell aus. Die Variationszeichen a), b) und d) gelten in der „komplexen“ Variante nur für das Duo der jeweiligen Diagonalachse. Das Variationszeichen c) und die Moduszeichen dagegen gelten auch in der „komplexen“ Variante für alle Spieler und dürfen vom Modusleiter oder dem Subleiter gegeben werden. Grundkonfiguration: enge Lage / cresc. pp / komplex (Struktur).

Erläuterungen zu Spielblatt 2 – rechts unten

2.2C / Nebenmodus – kreisförmig-rechtsherum, fp-cresc.: geleitet von Violine 2: Dieser Modus verläuft in Kreisform rechtsherum und wird von Spieler zu Spieler mit je zwei - entsprechend der Dauernreihe - aufeinander folgenden Dauern, jeweils mit einem fp-cresc. realisiert. Die jeweils erste Tondauer wird synchron mit dem vorherigen Spieler, die jeweils zweite Tondauer synchron mit dem nachfolgenden Spieler ausgeführt. Die zweite Tondauer ist stets durch ein anschliessendes sfz-Sechzehntel abzuschliessen. Das fp-cresc. ist jeweils kontinuierlich über die gesamte Tondauer zu führen. Das relativ schnelle Tempo ($1/4 = 112$ MM) ist unbedingt zu wahren. Es sollten häufig Doppelgriffe zur Anwendung kommen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: die Spieler spielen auf den vom Modusleiter vorgegebenen Tönehöhen, denen sie sich ggf. allmählich annähern. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Die Spieler verwenden unterschiedliche Tönehöhen aus der Tonskala und gestalten gemeinsam die musikalischen Tönehöhenverläufe. Grundkonfiguration: enge Lage / cresc. / komplex (Tönehöhe).

Modus-
Zeichen! ↗

- 1  = Moduswechsel in Phase 1 Grundkonfiguration
- 2  = Moduswechsel in Phase 2 Grundkonfiguration
- 3  = Wechsel von Phase 1 zu Phase 2
- 4  = Wechsel von Phase 2 zum nächsten Blatt: VI. 1 / VI. 2

Handwritten musical notation for Phase 1, Exercise 1, Part 1. The notation includes a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. The melody consists of a sequence of eighth and quarter notes. Below the staff, there are two boxed diagrams labeled (g) and (g). The first diagram shows a square with a horizontal line and a dot, labeled "w.L./p/e." and "ca. 72MM". The second diagram shows a square with a horizontal line and a dot, labeled "e.L./f/k." and "ca. 112MM". A large arrow labeled "Freiflug" points from the second diagram to the right. A table of numbers is also present, with rows 4, 3, 1, 2 and columns 2, 1, 4, 3, 1, 2, 3, 4. The notation is labeled "Phase 1" and "Exercise 1".

den Modus- und Variationszeichen ist musikalische Konsistenz zu verleihen und das Spiel nach ihrem Erklingen zügig fortzusetzen

Variations-
zeichen:

- a)  = Wechsel enge $\longleftrightarrow$ weite Lage
- b)  = Wechsel piano $\longleftrightarrow$ forte
() ()
- c)  = Wechsel komplex $\longleftrightarrow$ einfach
[● Tonhöhe / □ Struktur]
- d)  = Wechsel ordinario $\longleftrightarrow$ non ordinario

e.L./<pp/k. □

Akkorde

(8)

Vc. HM 2.2 B

VI.2

(8)

(8)

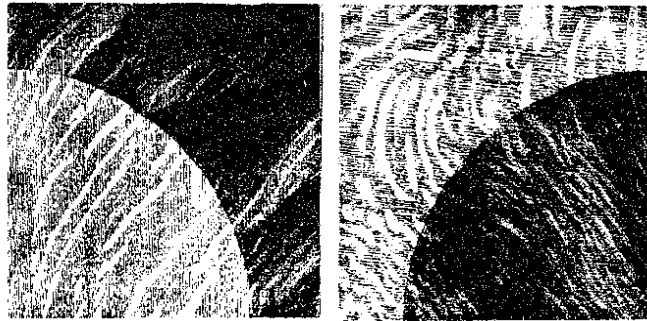
e.L./<k.

! = 112 MM

3	2	4	1
2	1	3	4
4	3	1	2
1	4	2	3

3	2	4	1
2	1	3	4
4	3	1	2
1	4	2	3

3	2	4	1
2	1	3	4
4	3	1	2
1	4	2	3



Projektion 3: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Ausschnitte aus den Grafiken 3 und 4

K. Johannes Wallmann: SYN 4 - Musik im Raum für Streichquartett / Erläuterungen zu Blatt 3

Erläuterungen zu Spielblatt 3 – links oben

Erläuterungen zu Spielblatt 3 – links unten

3.2A / Hauptmodus – Repetitionen: geleitet von Violine 1: Der Modus wird mittels schneller bzw. langsamer werdender Repetitionen realisiert, die mit crescendo- oder decrescendo-Vorgängen verbunden werden. Die Repetitionen sind arco battuto auf gleichbleibenden Tonhöhen im Tempo 60-72 MM rhythmisch genau auszuführen. Es sind ausschliesslich Doppelgriffe zu verwenden. Dem Spieler ist es – im Sinne der Entwicklung einer musikalischen Logik – freigestellt, welche der beiden Varianten (schneller oder langsamer werdend) er wann im Verlauf des Spiels einsetzt. In der Grundkonfiguration der Variante „einfach“ sind sowohl die schneller als auch die langsamer werdenden Repetitionen stets decrescendo auszuführen. Die Diagonalpartner setzen jeweils gemeinsam ein, aber um 2-3 Viertel versetzt zur anderen Diagonale. In der Variante „komplex“ setzen auch die Diagonalpartner untereinander um 1-2 Viertel versetzt ein. Zugleich sind in der Variante „komplex“ an die schneller werdenden Repetitionen mit decrescendo jeweils langsamer werdende Repetitionen mit crescendo unmittelbar anzuschliessen. Ebenso sind an die langsamer werdenden Repetitionen mit decrescendo die jeweils schneller werdenden Repetitionen mit crescendo unmittelbar anzuschliessen. In beiden Varianten gelten Variationszeichen für alle Spieler. Für beide Varianten gilt, dass jeder erneute Einsatz mit anderen Tonhöhenintervallen erfolgen kann. Die Einsätze sollten in der Regel zügig aufeinander folgen, so dass durch das Agieren der Spieler möglichst klangstrudelähnliche Situationen entstehen und sich eine gewisse „Wildheit“ entfaltet. Wobei durchaus systematisch vorgegangen werden muss, da diese „Wildheit“ als klangliches Gesamtergebnis zu hören sein soll und nicht als wildes Agieren des einzelnen Spielers. Zur Entwicklung der Systematik sind zunächst die 4 Grundkombinationen sowie mittels Variationszeichen b) deren Dynamik-Umkehrungen zu trainieren.

- 1) von langsam zu schnell + decresc.
 - Var. b): von langsam zu schnell + cresc.
 - 2) von schnell zu langsam + cresc.
 - Var. b): von schnell zu langsam + decresc.
 - 3) von langsam zu schnell + decresc. - von schnell zu langsam + cresc.
 - Var. b): von langsam zu schnell + cresc. - von schnell zu langsam + decresc.
 - 4) von schnell zu langsam + cresc. - von langsam zu schnell + decresc. /
 - Var. b): von schnell zu langsam + decresc. - von langsam zu schnell + cresc.
- Grundkonfiguration: weite Lage / decresc. / einfach (Struktur).

3.2D / Nebenmodus – kreisförmig-rechtsherum, ord. - sul pont.: geleitet von Viola: Dieser Modus wird in Kreisform rechtsherum (1/4 = 72 - 96 MM) entsprechend der auf dem Spielblatt notierten Skizzierung realisiert. Auf dem Achtel wird mit einem schnellen cresc. eine schnellen Bogenbewegung vom ord. ins sul ponticello ausgeführt, das im Schwung erreicht und mit einem sfz abgeschlossen wird. Der Einsatz von Spieler zu Spieler soll rhythmisch sehr genau und mit jeweils gleicher starker Energie erfolgen. Beim Wechsel der Dynamik wird das sul pont. mit decresc. im piano erreicht. Es sollten häufig Doppelgriffe zur Anwendung kommen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: die Spieler spielen auf der vom Modusleiter vorgegebenen gleichbleibenden Tonhöhe. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Die Spieler verwenden unterschiedliche Tonhöhen aus der Tonskala. Grundkonfiguration: weite Lage / forte / komplex (Tonhöhe).

Erläuterungen zu Spielblatt 3 – Mitte

3.1A / Modus - Flageolett-Klänge: geleitet von Violine 1: In diesem Modus werden gemeinsam Flageolett-Klänge erzeugt und mit Fermate ausgehalten (Bogenwechsel). Die Klänge beginnen und enden auf Zeichen des Modusleiters. Nach jedem Klang soll eine Pause oder Zäsur eingelegt werden, bevor durch die Violine 1 das Zeichen zum Einsatz des nächsten Klanges gegeben wird. Der Klang soll p bis ppp ausgeführt werden und so, dass er als leicht und schwebend empfunden wird. Die Fermaten sollten unterschiedlicher Länge sein. „enge Lage“ bedeutet, die Flageolette auf den Tonhöhen der „engen Lage“ auszuführen, so dass sie 2 Oktaven höher klingen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: die bereits zuvor erklangenen Tonhöhen werden wiederholt, wobei sich leichte dynamische Verschiebungen ergeben sollten (als ob ein leichter Wind dazwischenwehen würde). „komplex“ bedeutet: Bei jedem erneuten Einsatz können andere Tonhöhen gewählt werden. Grundkonfiguration: enge Lage / piano / komplex (Tonhöhe).

3.1B / Modus - eins zu zwei: geleitet von Violoncello: In diesem Modus verbindet jeder Spieler die erste Dauer (1 Viertel) mit der zweiten Dauer (2 Viertel). Die Varianten „einfach“ und „komplex“ sind in diesem Modus sowohl in Hinblick auf die Tonhöhen, als auch im Hinblick auf die Struktur relevant. In der Variante „einfach“ werden (bezogen auf die Tonhöhen) die erste Dauer und zweite Dauer auf den selben Tonhöhen realisiert. In der Variante „komplex“ (bezogen auf die Tonhöhen) steht es dem Spieler frei, ob er die zweite Dauer mit höheren oder tieferen oder gleichbleibenden Tonhöhen korreliert. Die Dauern sind jedoch stets mit cresc.-decresc.-Vorgängen zu verbinden, die sehr stark ausgeführt werden sollen, so dass sie einen saugenden/atmenden Charakter annehmen. Die Anzahl der (ggf. durch Zäsuren voneinander getrennten) Wiederholungen der Tonhöhen sowie Beginn und Ende eines Segmentes werden durch den Modusleiter mittels des Trillers oder eines Variationszeichens bestimmt. Das neue Segment beginnt auf Zeichen des Modusleiters und setzt das Spiel mit anderen Tonhöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fort. „einfach“ - auf die Struktur bezogen - bedeutet: alle spielen mit dem Modusleiter rhythmisch synchron. „komplex“ - auf die Struktur bezogen - bedeutet: jeder Spieler spielt den Rhythmus für sich, mit abweichendem Tempo, das jedoch – ebenso wie der saugende/atmende Duktus - sehr klar beizubehalten ist. In der „komplexen“ - auf die Struktur bezogenen - Variante bestimmt jeder Spieler die Anzahl der Wiederholungen und damit die Ausdehnung seiner individuellen Segmente entsprechend der musikalischen Logik selbst. Modus- oder Variationszeichen behalten jedoch auch in den „komplexen“ Varianten für alle Spieler Gültigkeit, wodurch der Modusleiter übergreifende Segmente bilden kann. Grundkonfiguration: enge Lage / cresc.-decresc. / einfach (Struktur / Tonhöhe).

3.1C / Modus - flautando: geleitet von Violine 2: Dieser Modus wird realisiert, indem jeder Spieler ein oder zwei Tonhöhen im flautando auf einer Fermate ausführt. Die Geschwindigkeit des Bogenwechsels und die Dauer der flautando-Fermate wird in der „einfachen“ Variante vom Modusleiter bestimmt. Er bestimmt auch Beginn und Ende eines Segmentes. Beim Beginn eines neuen Segmentes sind die Tonhöhen und die Geschwindigkeit des Bogenwechsels zu ändern. In der „komplexen“ Variante bestimmt jeder Spieler die Geschwindigkeit des Bogenwechsels und die Dauer des flautandos individuell, was mit den flautandos der anderen Spieler musikalisch logisch zusammenwirken soll. Modus- oder Variationszeichen haben auch in der „komplexen“ Variante für alle Spieler Gültigkeit. Mit ihnen soll der Modusleiter übergreifende Segmente bilden. Grundkonfiguration: weite Lage / forte / einfach (Struktur / Tonhöhe).

3.1D / Modus - zwei zu eins: geleitet von Viola: In diesem Modus verbindet jeder Spieler die erste Dauer (2 Viertel) mit der zweiten Dauer (1 Viertel). Die Varianten „einfach“ und „komplex“ sind in diesem Modus sowohl in Hinblick auf die Tonhöhen, als auch im Hinblick auf die Struktur relevant. In der Variante „einfach“ wird (bezogen auf die Tonhöhen) die erste Dauer mit ein oder zwei höheren Tonhöhen, die zweite Dauer mit ein oder zwei tieferen Tonhöhen verbunden. In der Variante „komplex“ (bezogen auf die Tonhöhen) steht es dem Spieler frei, ob er die zweite Dauer mit höheren oder tieferen oder gleichbleibenden Tonhöhen korreliert. Die Dauern sind jedoch stets mit decresc.-cresc.-Vorgängen zu verbinden, die sehr stark ausgeführt werden sollen, so dass sie einen saugenden/atmenden Charakter annehmen. Die Anzahl der (ggf. durch Zäsuren voneinander getrennten) Wiederholungen der Tonhöhen sowie Beginn und Ende eines Segmentes werden durch den Modusleiter mittels des Trillers oder eines Variationszeichens bestimmt. Das neue Segment beginnt auf Zeichen des Modusleiters und setzt das Spiel mit anderen Tonhöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fort. „einfach“ - auf die Struktur bezogen - bedeutet: alle spielen mit dem Modusleiter rhythmisch synchron. „komplex“ - auf die Struktur bezogen - bedeutet: jeder Spieler spielt den Rhythmus für sich, mit abweichendem Tempo, das jedoch – ebenso wie der saugende/atmende Duktus - sehr klar beizubehalten ist. In der „komplexen“ - auf die Struktur bezogenen - Variante bestimmt jeder Spieler die Anzahl der Wiederholungen individuell, entsprechend der musikalischen Logik. Modus- oder Variationszeichen behalten jedoch auch in der „komplexen“ Variante für alle Spieler Gültigkeit. Mit ihnen soll der Modusleiter übergreifende Segmente bilden. Grundkonfiguration: weite Lage / decresc.-cresc. / einfach (Struktur und Tonhöhe).

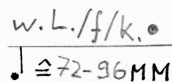
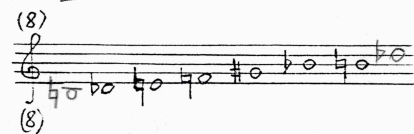
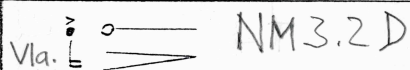
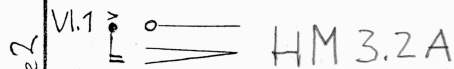
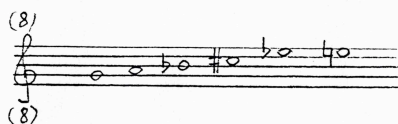
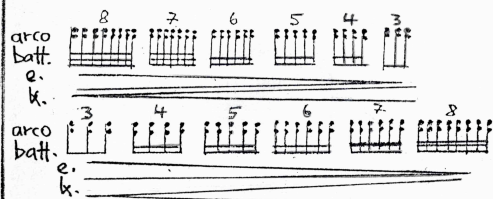
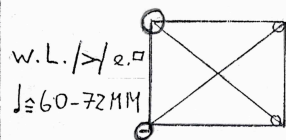
Erläuterungen zu Spielblatt 3 – rechts oben

Erläuterungen zu Spielblatt 3 – rechts unten

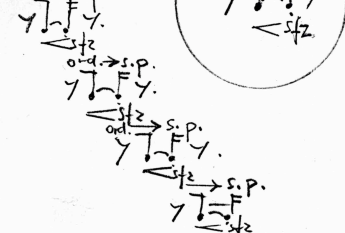
3.2B / Nebenmodus - Akkorde / sul tasto - sul pont.: geleitet von Violoncello: Dieser Modus stellt unterschiedliche Fermatenakkorde zueinander, die vom sul tasto mit einem cresc. ins sul pont. und dann subito zurück in ein sul tasto-pp gehen. Das sul pont. wird jeweils mit einem auf das sfz zielenden cresc. erreicht und kippt dann subito ins sul tasto-pp zurück. Während die cresc./sul pont.-Vorgänge relativ schnell ablaufen sollen, sind die pp-Fermaten zwischen diesen Vorgängen sehr lang zu halten, so dass ein weites Raumgefühl entsteht. Die Vorgänge sind von den Musikern – musikalisch logisch komplementär – simultan auszuführen; u.U. auf jedem der Fermatenakkorde mehrfach. Es sind ausschliesslich Doppelgriffe zu verwenden. Bei jedem neuen Akkord sind andere Tonhöhen aus der Skala zu wählen. Zwischen den Akkorden/Segmenten sollen musikalisch gut „getimte“ Pausen entstehen. „einfach“ bezieht sich auf die Struktur und bedeutet in diesem Modus: alle Spieler beginnen und beenden auf Zeichen des Modusleiters einen gemeinsamen Akkord, die Variationszeichen gelten für alle Spieler. „komplex“ dagegen bedeutet in diesem Modus, dass die Spieler in zwei Duos aufgeteilt sind: das Duo Vc. und Vl 2. beginnt und beendet alle Segmente auf Zeichen von Vc. (Modusleiter); das Duo Vla. und Vl 1. auf Zeichen von Vla. (Subleiter). Die Segmente bzw. Pausen der beiden Duos beginnen und enden unabhängig voneinander. Innerhalb der Segmente der beiden Duos führen die einzelnen Spieler die cresc.-sfz-pp-Vorgänge individuell aus. Die Variationszeichen a), b) und d) gelten in der „komplexen Variante“ nur für das Duo der jeweiligen Diagonalachse. Das Variationszeichen c) und die Moduszeichen dagegen gelten auch in der „komplexen“ Variante für alle Spieler und dürfen vom Modusleiter oder dem Subleiter gegeben werden. Grundkonfiguration: weite Lage / cresc. pp / einfach (Struktur).

3.2C / Hauptmodus - ricochet kreisförmig-links herum: geleitet von Violine 2: In diesem Modus werden kreisförmig links herum von Spieler zu Spieler ricochets erzeugt. Der nächstfolgende Spieler soll jeweils bereits einsetzen, bevor das ricochet des vorangegangenen Spielers ausgeklungen ist. Unter Beachtung dessen darf die rhythmische Abfolge als „Freiflug“ gestaltet werden. Der durchgängige Energiefluss muss dabei in jedem Fall gewährt sein. Die ricochets selbst sollen mit der Bogenmitte sehr stark angeregt werden und dann zur Bogenspitze geführt ausklingen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: die Spieler führen die ricochets auf den vom Modusleiter vorgegebenen Tonhöhen, denen sie sich ggf. allmählich annähern, aus. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Die Spieler verwenden Doppelgriffe und unterschiedliche Tonhöhen aus der Tonskala. Grundkonfiguration: weite Lage / forte / komplex (Tonhöhe).

Der Wechsel zu Blatt 4 / Positionswechsel zur Mitte: Wenn durch Viola oder Violoncello das Moduszeichen 4 initiiert ist, beenden alle Spieler ihr Spiel von Blatt 3, spielen ebenfalls das Moduszeichen 4 und gehen damit zur Position Mitte. Während des Positionswechsels wird die Diaprojektion von Ganzbild 7 eingeblendet. Wenn alle Spieler ihren Platz auf Position Mitte eingenommen haben, beenden sie das Moduszeichen 4 und die Diaprojektion von Ganzbild 7 wird ausgeblendet. Dann beginnt das Spiel von Modus 4.1A und eine Dunkelphase, in der keine Diaprojektion zu sehen ist.



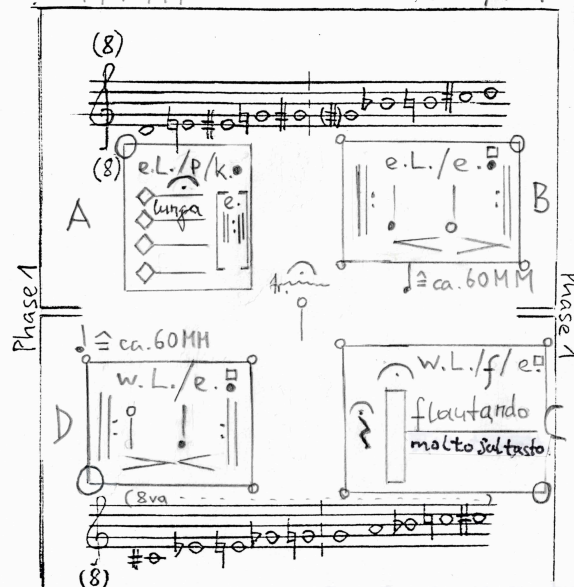
ord. → sul pont.



Modus
Zeichen:

- 1 = Moduswechsel in Phase 1 / Grundkonfiguration
- 2 = Moduswechsel in Phase 2 / Grundkonfiguration

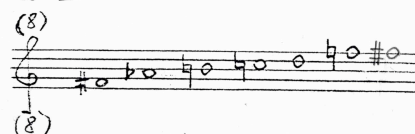
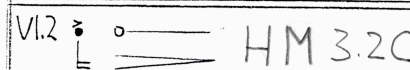
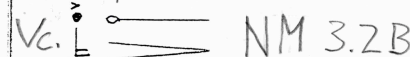
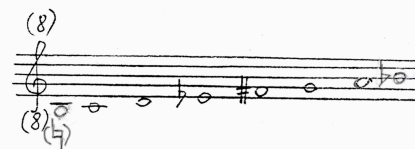
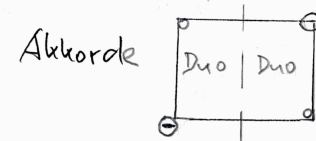
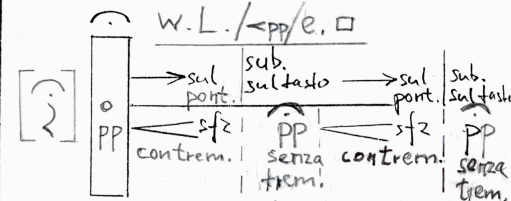
- 3 = Wechsel von Phase 1 zu Phase 2
- 4 = Wechsel von Phase 2 zum nächsten Blatt: Vla./Vc. // Positionswechsel



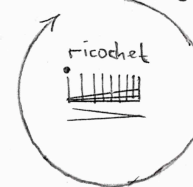
den Modus- und Variationszeichen ist musikalische Konsistenz zu verleihen und das Spiel nach ihrem Erklingen zügig fortzusetzen

Variations-
zeichen:

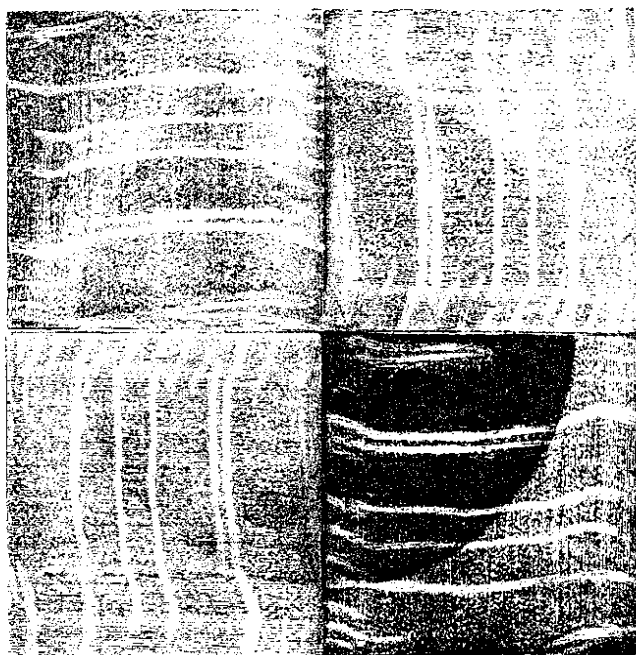
- a) = Wechsel enge ↔ weite Lage
- b) = Wechsel piano ↔ forte
- c) = Wechsel komplex ↔ einfach
- d) = Wechsel ordinario ↔ non ordinario



w.L./f/k.●
"Freiflug"-zügig/unregelmäßig

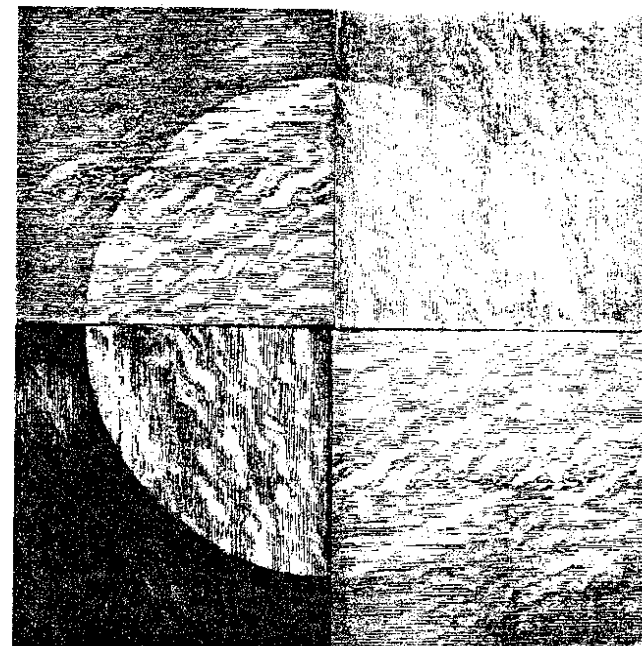


Phase 2



Projektion 4a: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Grafik 7

Projektion 4b: Hans Georg Annies:
„Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Diversion der Originalc
Grafikfolge 4-5-3-6-2-7-1-7-2-6-3-5-4



Projektion 4c: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Grafik 1

Positionswechsel zur Mitte: Wenn durch Viola das Moduszeichen 4 initiiert ist, beenden alle Spieler ihr Spiel in Blatt 3, spielen wie Vla. ebenfalls das Moduszeichen 4. Das Ganzbild 7 wird eingeblendet und alle Spieler gehen - Moduszeichen 4 spielend - zur Position Mitte. Wenn alle Spieler ihren Platz auf Position Mitte eingenommen haben, wird das Moduszeichen 4 beendet und die Diaprojektion „Ganzbild 7“ ausgeblendet. Dann beginnt das Spiel der Phase 1 von Bild 4, in der keine Diaprojektion zu sehen ist. Blatt 4 besteht aus drei Phasen.

Phase 4.1 / Modus - Fragment / Choral; geleitet von Viola: Mit diesem Modus erklingen choralähnliche Klangfragmente. Auf Zeichen des Modusleiters spielen alle Spieler synchron die Dauern-Reihe (oben links beginnend) im Tempo (Viertel 60-72 MM). Die aufeinander folgenden Tonhöhen sind dabei von jedem Spieler entsprechend der Lage und entsprechend der einfachen oder komplexen Variante so zu führen, dass der Wechsel der Tonhöhen in jeder Stimme eine musikalisch logische Stimmführung ergibt. Die Grunddynamik ist piano. Es sollten überwiegend Doppelgriffe zur Anwendung kommen. Der Modusleiter zeigt - für alle Spieler verbindlich - sowohl das Tempo als auch den Wechsel von Dauer zu Dauer an und strukturiert den Modus auf den Dauern. 4er Wahl mittels Fermaten, Zäsuren und Pausen. Der Wechsel von Dauer zu Dauer erfolgt stets synchron - quasi choraliter. Der Modus soll insgesamt einen ruhigen und atmenden Grundgestus ausstrahlen. Werden Variationszeichen innerhalb einer Dauernreihe gegeben, so beginnt die Weiterführung des Spiels jeweils wieder am Beginn der betreffenden Dauernreihe. Wird ein Variationszeichen nach der vierten Dauer einer Reihe gegeben, dann beginnt die Weiterführung des Spiels mit der nächstfolgenden Dauernreihe.

"einfach" bedeutet in diesem Modus: jeder Spieler wiederholt die Tonhöhen, mit denen er die jeweilige Variante "einfach" begann. Wenn ein Segment (durch ein Variationszeichen oder durch eine Fermate, Zäsur oder Pause) beendet wurde, können beim Beginn des nächsten Segmentes die Tonhöhen gewechselt werden. "komplex" bedeutet in diesem Modus, dass jeder Spieler die Tonhöhen der Tonhöhenkala im Sinne einer musikalisch logischen Stimmführung wechseln soll. Der Stimmführung eines jeden einzelnen Part's ist besondere Aufmerksamkeit zu widmen; es gilt, ihr eine innere musikalische Logik und Schönheit abzugewinnen. Grundkonfiguration: enge Lage / piano / komplex (Tonhöhe):

Phase 4.2 / Interludium; geleitet von Violine 2: Wenn Violine 2 mittels Moduszeichen 2 das Interludium initiiert, wird Phase 4.1 beendet. Das Interludium umfasst insgesamt 144 Achtel, die im Tempo Viertel = 72 MM gespielt werden. Das Interludium dauert also insgesamt ca. 72 Sekunden. Die auf dem Spielblatt angegebenen Anzahlen der Achtel werden von allen Spielern synchron realisiert, wobei mit jeder neubeginnenden der Achtel-Anzahlen die Tonhöhen innerhalb der Skala zu wechseln sind, so dass 13 unterschiedliche Klänge aufeinander folgen. Die Achtelanschläge selbst sind zwischen allen Spielern genauestens zu koordinieren. Die Achtel-Anzahlen beginnen jeweils im arco battuto und nehmen mit zunehmenden crescendo auch col-legno-Anteile hinzu, die mit zunehmendem decrescendo wieder entfallen. Das Interludium wird in der weiten Lage ausgeführt. Variationszeichen sind nicht relevant.

Dia-Einblendungen im Interludium: Zu jeder der Achtelanzahlen erfolgt im Interludium die Dia-Einblendung einer der Originalgrafiken von Hans Georg Annies. Jede Dia-Projektion soll durch Überblendung in die andere übergehen, aber für einige Sekunden jeweils auch klar zu sehen sein.

Phase 4.3 / Modus - Fragment / Choral 4; geleitet von Violine 1: Beendet wird das Interludium nach der letzten Achtelanzahl (17/8) mit einer Pausenfermate, in der die Diaprojektion langsam auszublenden ist. Dann gibt Violine 1 das Zeichen zum Beginn von Phase 3, die sie dann mit dem Modus Fragment/Choral (dessen Ausführung unter Phase 4.1. beschreiben ist) leitet. In Phase 4.3: enge Lage / piano / einfach (Tonhöhe):

Beendigung von Blatt 4: Wechsel der Positionen und Diaprojektion 5: Der Wechsel zu Blatt 5 ist durch Vla. oder Violoncello zu initiieren. Wurde von einem der beiden Spieler das Moduszeichen 4 initiiert, wird das Spiel von Blatt 4 zuende geführt; Violine 1 sowie Violine 2 spielen dann ebenfalls das Moduszeichen 4. Sobald alle Spieler das Moduszeichen 4 spielen, wird die Diaprojektion „Ganzbild 1“ eingeblendet und alle Spieler gehen - das Moduszeichen 4 spielend - wieder zu ihrer Ausgangsposition in den Raum um das Publikum. Wenn alle Spieler ihre Positionen eingenommen haben, ist das Moduszeichen 4 zu beenden. Dann wird das „Ganzbild 1“ aus- und die Diaprojektion 5 einblendet: das Spiel der Musiker beginnt in Bild 5 mit dem Phase-1-Modus des Spielers, der das Moduszeichen 4 und den Wechsel zu Blatt 5 auslöste.

Phase 4.1

Phase 4.2

Phase 4.3

Phase 4.1

Phase 4.2

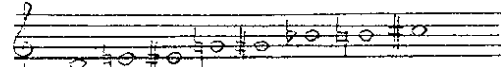
Phase 4.3

beim Wechsel von Blatt 3 zu Blatt 4 und dem damit einhergehenden Positionswechsel spielen alle Musiker gleichzeitig das Moduszeichen 3 (ausgelöst durch Vl.1)



Vla: Phase 4.1

(8)



(8)

♩ ≈ 60-72 MM

Gk: e. L. / p/k.

Fragment/Choral				
1	4	2	3	3
4	3	1	2	2
2	1	3	4	1
3	2	4	1	1

P

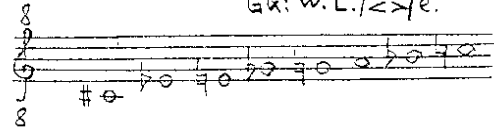
Moduszeichen

- 1 Grundkonfiguration, Modus Phase 1 und 3
- 2 Wechsel zum Interludium
- 3 Wechsel zu Blatt 5/Wechsel der Positionen:

Variationszeichen:

- a) = Wechsel enge ↔ weite Lage
- b) = Wechsel piano ↔ forte
- c) = Wechsel komplex ↔ einfach
- d) = Wechsel ordinario ↔ non ordinario

Vl. 2: Interludium ♩ ≈ 72 MM (Phase 4.2)
Gk: w. L. / < > / e.

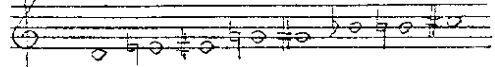


beim Wechsel von Blatt 4 zu Blatt 5 und dem damit einhergehenden Positionswechsel spielen alle Musiker gleichzeitig das Moduszeichen 3 (ausgelöst durch Vla.)



Vl. 1: Phase 4.3

(8)



(8)

♩ ≈ 60-72 MM

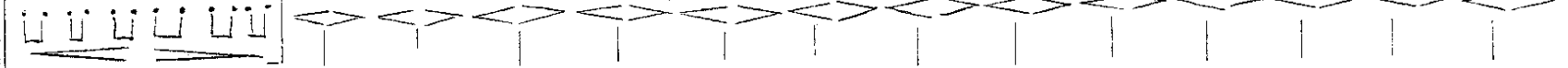
Gk: e. L. / p/e.

Fragment/Choral				
2	1	3	4	1
1	4	2	3	3
3	2	4	1	1
4	3	1	2	2

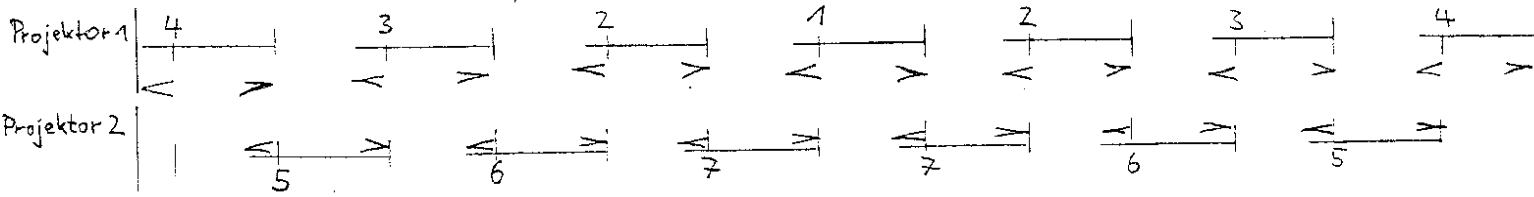
P

Interludium ♩ ≈ ca. 72 MM

arco batt. → c. l. b. → arco batt.



im Interludium: Projektion der Originalgrafiken; Überblendungen



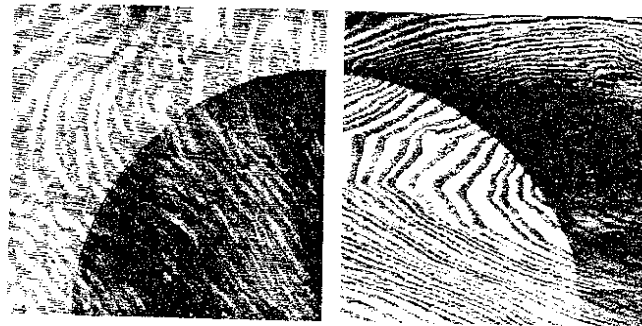
Blatt 4 besteht aus 3 Phasen. Phase 2 ist ein 72-Sekunden dauerndes Interludium; Variationszeichen ohne Relevanz.

Phase 4.1

Phase 4.2 / Interludium

Phase 4.3

Phase 4.2 / Interludium



Projektion 5: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Ausschnitte aus den Grafiken 4 und 5

H. Johannes Wallmann : SYN 4 - Musik im Raum für Streichquartett / Erläuterungen zu Spielblatt 5

Erläuterungen zu Spielblatt 5 – links oben

5.2.A / Nebenmodus – Repetitionen: geleitet von Violine 1 (+Vla.): Der Modus wird mittels schneller bzw. langsamer werdenden crescendo- oder decrescendo-Repetitionen realisiert. Die Repetitionen sind arco battuto auf gleichbleibenden Tonhöhen im Tempo 60-72 MM rhythmisch genau auszuführen. Es sind ausschliesslich Doppelgriffe zu verwenden. Dem Spieler ist es – im Sinne der Entwicklung einer musikalischen Logik – freigestellt, welche der beiden Möglichkeiten (schneller oder langsamer werdend) er wann im Verlauf des Spiels einsetzt. In der Grundkonfiguration der Variante „einfach“ sind sowohl die schneller als auch die langsamer werdenden Repetitionen stets im decrescendo auszuführen. Die beiden Diagonalpartner setzen jeweils gemeinsam, aber um 2-3 Viertel versetzt zur anderen Diagonale ein. In der Variante „komplex“ setzen auch die Diagonalpartner untereinander um 1-2 Viertel versetzt ein. Zugleich sind in der Variante „komplex“ an die schneller werdenden Repetitionen mit decrescendo jeweils langsamer werdende Repetitionen mit crescendo unmittelbar anzuschliessen. An die langsamer werdenden Repetitionen mit decrescendo sind jeweils schneller werdende Repetitionen mit crescendo unmittelbar anzuschliessen. In beiden Varianten („einfach und „komplex“) gelten Variationszeichen für alle Spieler. Generell gilt, dass jeder erneute Einsatz mit anderen Tonhöhenintervallen erfolgen kann. Die Einsätze sollten in der Regel zügig aufeinander folgen, so dass durch das Agieren der Spieler möglichst klangtrudelähnliche Situationen entstehen und sich eine gewisse „Wildheit“ entfaltet. Wobei durchaus systematisch vorgegangen werden muss, da diese „Wildheit“ als klangliches Gesamtergebnis zu hören sein soll und nicht als wildes Agieren des einzelnen Spielers. (s.a. 3.2.A) Grundkonfiguration: weite Lage / cresc./decresc. / einfach (Struktur).

Erläuterungen zu Spielblatt 5 – links unten

5.2.D / Hauptmodus – Schwingungen / feldartig: geleitet von Viola: Dieser Modus besteht aus ineinanderschwingenden, sich steigenden Bogendruckvibrato-Tonschwingungen, die sich in zunehmend gesteigerten cresc.-decresc.-Schüben übergreifend zu einem lang anhaltenden höchst spannungsreichem ff-Feld aufschaukeln, das – nachdem es sich bei allen Spielern voll entfaltet hat – sukzessive wieder in ein pp-Schwingungsfeld abzubauen ist. Alle Tonhöhen sind in Doppelgriffen auf ganzem Bogen mit einem Bogendruckvibrato auszuführen, das ähnlich den Schwingungen von Strommasten klingen sollte. Alle vier Streicher sollten diese Schwingungen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten ausführen, doch so, dass diese sich gegenseitig ideal ergänzen, sich vermischen und auch einzeln auseinander hervortreten. Um die unterschiedlichen Schwingungsrelationen so zu gestalten, dass sie sich in ihren Bogendruckvibrato-Schwingungsfrequenzen sowohl gegenseitig ideal ergänzen, als auch sich einzeln deutlich unterscheiden, ist einige Übung und Einfühlung notwendig. In der Regel gruppieren alle Spieler ihre Tonhöhen eng um die Tonhöhen des Modusleiters und folgen im übergreifenden Sinn seinen Steigerungswellen. Für einen spannungsreichen Gesamtverlauf können sie jedoch Ausnahmen bilden und – sowohl dynamisch als auch tonhöhenbezogen – in gegensätzliche Bereiche abweichen. Auch in diesem Modus sollen die Spieler in jeder Phase des Spiels ihre dynamischen Schübe im Sinne der Entwicklung einer übergreifenden musikalischen Logik realisieren. Während in Blatt 6 die Schwingungsmodi durch Variantenzeichen gestaltet werden können, sind im Modus 5.2.D Variantenzeichen nicht relevant. Grundkonfiguration: enge-weite Lage / cresc.-decresc. / einfach-komplex (Tonhöhen).

Erläuterungen zu Spielblatt 5 – Mitte

Blatt 5 / Wechsel der Positionen und Diaprojektion 5: Der Wechsel zu Blatt 5 ist durch Viola oder Violoncello zu initiieren. Wurde von einem der beiden Spieler das Moduszeichen 4₊ initiiert, wird das Spiel von Blatt 4 zuende geführt; Violine 1 sowie Violine 2 spielen dann ebenfalls das Moduszeichen 4₊. Sobald alle Spieler das Moduszeichen 4₊ spielen, wird die Diaprojektion „Ganzbild 1“ eingeblendet und alle Spieler gehen – das Moduszeichen 4₊ spielend – wieder zu ihrer Ausgangsposition in den Raum um das Publikum. Wenn alle Spieler ihre Positionen eingenommen haben, ist das Moduszeichen 3 zu beenden, das „Ganzbild 1“ wird aus- und die Diaprojektion 5 einblendet. Wenn die Diabeeinblendung 5 erfolgt ist, beginnt das Spiel der Musiker in Bild 5 mit dem Phase-1-Modus des Spielers, der das Moduszeichen 4₊ und den Wechsel zu Blatt 5 auslöste.

5.1 A,B,C,D / Modi in Kreisform: Die Modi in Kreisform in Blatt 5 entstehen – wie in Blatt 1 – durch den kreisförmigen Verlauf von Tönen. Der Kreisverlauf der Töne ist in Blatt 5 jedoch in allen vier Modi als „Freiflug“ – also mit einer freischwingenden Dauern- und Dynamikgestaltung – auszuführen, bei der das zügige Tempo (112 MM) und die grundsätzlichen Dynamikfestlegungen (wie forte oder piano) in groben Zügen zu wahren sind. In die „Freiflug“-Modi sind auch pizzicato-, tremolo- oder col-legno-Elemente einzubeziehen, wobei es immer auf die Entwicklung der musikalischen Logik ankommt. Ansonsten gelten für diese Phase die Regeln analog wie in Blatt 1/Phase 1.

Modus 1A, Grundkonfiguration: enge Lage / piano / einfach (Tonhöhe); linksherum.
Modus 1B, Grundkonfiguration: weite Lage / forte / komplex (Tonhöhe); rechtsherum.
Modus 1C, Grundkonfiguration: weite Lage / piano / komplex (Tonhöhe); linksherum.
Modus 1D, Grundkonfiguration: enge Lage / forte / einfach (Tonhöhe); rechtsherum.

Phase 2 wird erreicht, indem Viola oder Violoncello das Moduszeichen 3 geben. Sobald daraufhin alle anderen Musiker ihr Spiel in Phase 1 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 5 ausgeblendet und es beginnt die Realisierung des Hauptmodus jenes Spielers, der das Moduszeichen 3 gegeben hatte.

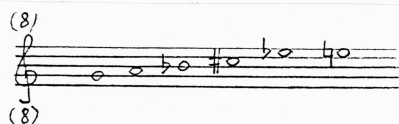
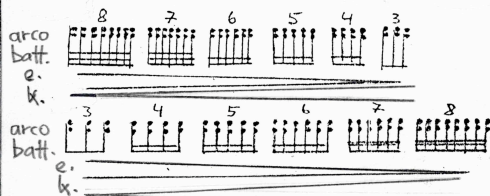
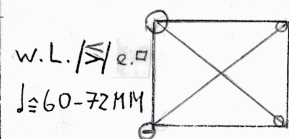
Der Wechsel zu Blatt 6 erfolgt, indem Violine 1 oder Violine 2 das Moduszeichen 4₊ geben. Sobald alle anderen Musiker ihr Spiel in Phase 2 von Blatt 5 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 6 eingeblendet und es beginnt die Phase 1 in Blatt 6 mit dem Modus jenes Spielers, der mit Moduszeichen 4₊ den Wechsel zu Blatt 6 ausgelöst hat.

Erläuterungen zu Spielblatt 5 – rechts oben

5.2B / Hauptmodus – Schwingungen / kreisförmig-linksherum: geleitet von Violoncello: Der Modus wird realisiert durch lang klingende Tonhöhen, die mittels Bogendruckvibrato ausgeführt werden. Dieses Bogendruckvibrato sollte ähnlich den Schwingungen von Strommasten klingen und sich im Kreisverlauf linksherum von Spieler zu Spieler dynamisch aufbauen, überlagern, abbauen, wobei alle Tonhöhen stets in Doppelgriffen und stets mit Bogendruckvibrato auszuführen sind. Die Frequenz des Bogendruckvibratos soll sich von Spielern zu Spielern unterscheiden – doch so, dass sich die unterschiedlichen Frequenzen gegenseitig möglichst ideal ergänzen und in ihren Unterschieden einzeln hervortreten. Die jeweils von einem Spieler gewählte Frequenz des Bogendruckvibratos sollte im allgemeinen beibehalten und so fein ausgearbeitet oder abgewandelt werden, dass sich diese Ergänzung einstellt. Sobald der Modus eine Runde gelaufen ist, befinden sich alle Spieler gleichzeitig im Spiel, wobei stets der Kreisverlauf durch den von Spieler zu Spieler wandernden dynamischen Höhepunkt herauszuarbeiten ist. In der Variante „einfach“ spielen alle Spieler die Tonhöhen des Modusleiters, unterscheiden sich aber – neben den dynamischen Höhepunkten – untereinander in den Frequenzen des Bogendruckvibratos. Erst wenn alle Spieler die vorgegebenen Tonhöhen des Modusleiters erreicht haben, darf in der „einfachen“ Variante der Modusleiter – wenn er im Kreisverlauf an der Reihe ist – einen Tonhöhenwechsel vornehmen, dem sich alle anderen Spieler dann wiederum anzupassen haben. In der Variante „komplex“ können alle Spieler die Tonhöhen aus der Skala frei auswählen. Es gilt dabei das Auf und Ab der Tonhöhen mit musikalisch logischen Abweichungen zu gestalten. Grundkonfiguration: enge Lage / forte / komplex (Tonhöhen).

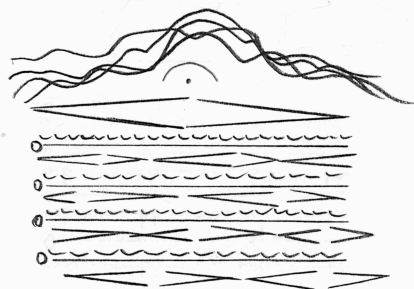
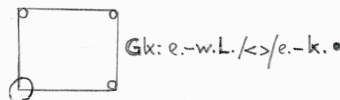
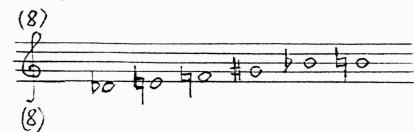
Erläuterungen zu Spielblatt 5 – rechts unten

5.2.C / Nebenmodus - ricochet kreisförmig-rechtsherum, geleitet von Violine 2: In diesem Modus werden kreisförmig rechtsherum von Spieler zu Spieler ricochets erzeugt. Der nächstfolgende Spieler soll jeweils bereits einsetzen, bevor das ricochet des vorangegangenen Spielers ausgeklungen ist. Unter Beachtung dessen darf die rhythmische Abfolge als „Freiflug“ gestaltet werden. Der durchgängige Energiefluss muss dabei in jedem Fall gewahrt sein. Die ricochets selbst sollen mit der Bogenmitte sehr stark angeregt werden und dann zur Bogenspitze geführt ausklingen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: die Spieler führen die ricochets auf den vom Modusleiter vorgegebenen Tonhöhen, denen sie sich ggf. allmählich annähern, aus. „komplex“ bedeutet in diesem Modus: Die Spieler verwenden Doppelgriffe und unterschiedliche Tonhöhen aus der Tonskala. Grundkonfiguration: enge Lage / f.-decresc. / komplex (Tonhöhen).



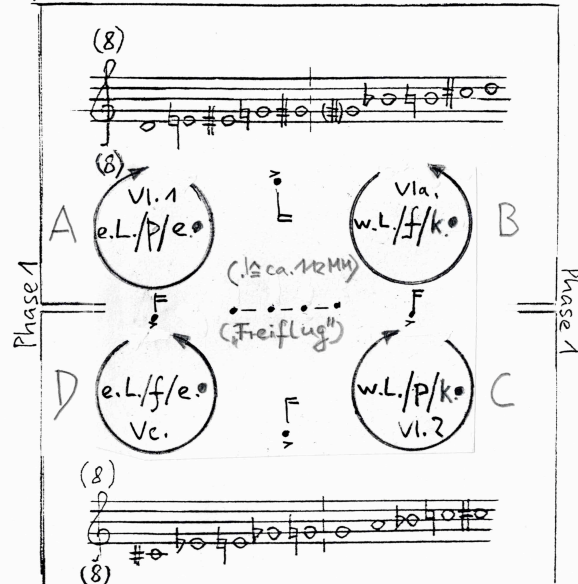
VI.1 NM 5.2A

Vla. HM 5.2D



Moduszeichen:

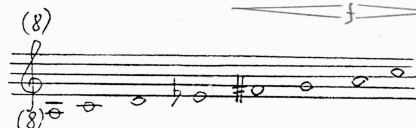
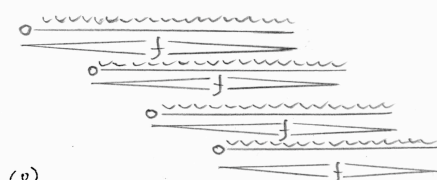
- 1 = Moduswechsel in Phase 1 / Grundkonfiguration
- 2 = Moduswechsel in Phase 2 / Grundkonfiguration
- 3 = Wechsel von Phase 1 zu Phase 2
- 4 = Wechsel von Phase 2 zum nächsten Blatt: VI.1 / VI.2



den Modus- und Variationszeichen ist musikalische Konsistenz zu verleihen und das Spiel nach ihrem Erklingen zügig fortzusetzen

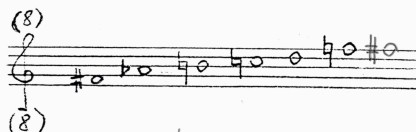
Variationszeichen:

- a) = Wechsel enge ↔ weite Lage
- b) = Wechsel piano ↔ forte
- c) = Wechsel komplex ↔ einfach
- d) = Wechsel ordinario ↔ non ordinario

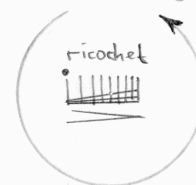


Vc. HM 5.2B

VI.2 NM 5.2C



e.L./f>/k.◻
„Freiflug“-zügig



Phase 2



Projektion 6: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Ausschnitte aus den Grafiken 5 und 6

H. Johannes Wallmann: SYN 4 - Musik im Raum für Streichquartett / Erläuterungen zu Spielblatt 6

Erläuterungen zu Spielblatt 6 – links oben

Erläuterungen zu Spielblatt 6 – links unten

6.2A / Hauptmodus - sul pont.-Schübe / kreisförmig-linksherum; geleitet von Violine 1: Dieser Modus verläuft in Kreisform linksherum und realisiert im Tempo 60 MM (Halbe) auf den jeweiligen Tonhöhen ord.-sul pont.-ord.-Schübe, die mit einem leichten cresc. und decresc. zu verbinden sind. Die Musiker setzen in Kreisform hintereinander in Viertelabständen ein, so dass ein Kreisverlauf ca. 2 Sekunden dauert. Der Modusleiter regelt die Anzahl der Kreisverläufe sowie die Variantenbildungen mittels Variationszeichen und nach den Kriterien der musikalischen Logik. „einfach“ bedeutet in diesem Modus, dass alle Spieler auf den Tonhöhen des Modusleiters spielen. „komplex“ bedeutet, dass jeder Spieler andere Tonhöhen verwenden kann und gemeinsam mit den anderen Spielern die Gestaltung der Tonhöhenverläufe entwickelt. Grundkonfiguration: enge Lage / piano / komplex (Tonhöhe).

6.2D / Nebenmodus - Schwingungen synchron/diagonal; geleitet von Viola: Der Nebenmodus "Schwingungen synchron / diagonal" wird (wie Nebenmodus 6.2B) realisiert durch lang klingende Tonhöhen, die mittels Bogendruckvibrato ausgeführt werden. Alle Spieler beginnen auf Zeichen des Modusleiters zeitgleich mit dem Spiel. Der Modusleiter bestimmt Beginn, Dauer, Steigerung, Abbau und Ende der jeweiligen Schwingungsphase, in der die jeweils bei Beginn gewählten Tonhöhen beibehalten werden. Zwischen den verschiedenen Segmenten sind Zäsuren oder Generalpausen einzulegen. Mit jedem neuen Segment werden andere Tonhöhen gewählt. Wie in Modus 5.2D sind alle Tonhöhen stets in Doppelgriffen und stets mit Bogendruckvibrato auszuführen. Die jeweils von einem Spieler gewählte Frequenz des Bogendruckvibratos sollte im allgemeinen beibehalten und so fein ausgearbeitet oder abgewandelt werden, dass sich eine Ergänzung der unterschiedlichen Schwingungen einstellt. Dynamisch folgen alle Spieler den Steigerungs- bzw. Entspannungswellen des Modusleiters. In der engen Lage gruppieren alle Spieler ihre Tonhöhen eng um die Tonhöhen des Modusleiters. „einfach“ bedeutet in diesem Modus, dass alle Spieler die cresc.- und decresc.-Vorgänge synchron mit dem Modusleiter ausführen. „Komplex“ bedeutet, dass die beiden Diagonalen dynamisch komplementär agieren (so ist das decresc. von Diagonale 1 mit einem cresc. der Diagonale 2 zu überlagern; das decresc. von Diagonale 2 mit einem cresc. der Diagonale 1). Variantenbildungen erfolgen entsprechend der Variationszeichen. Grundkonfiguration: weite Lage / piano / einfach (Struktur).

Erläuterungen zu Spielblatt 6 – Mitte

Blatt 6 / Phase 1 / Diaprojektion 6: Wenn durch Violine 1. oder Violine 2 das Moduszeichen 3 erklingen ist, alle Spieler ihr Spiel von Blatt 5 beendet haben, wird die Diaprojektion 6 eingeblendet. Danach beginnt das Spiel in Blatt 6 / Phase 1 mit dem Modus jenes Spielers, der das Moduszeichen 3 gegeben hat.

6.1A / Modus - Fermatenakkord decresc.; geleitet von Violine 1: Auf Zeichen des Modusleiters wird ein gemeinsamer Fermatenakkord auf Tonhöhen der Skala gespielt, der mit einem kräftigen forte beginnend in einem langen gemeinsamen decrescendo aller Spieler im Raum verklingt. Alle Spieler verwenden Doppelgriffe und wechseln bei jedem erneuten Einsatz die Tonhöhen. "einfach" bedeutet hier: alle Spieler spielen einen gemeinsamen Akkord. „komplex“ und das Variationszeichen c) haben im Modus 6.1A keine Relevanz. Grundkonfiguration: weite Lage / decresc. / c. (Struktur)

6.1B / Modus - flageolett - ordinario; geleitet von Violoncello: Im Modus 6.1B wechselt auf einem Bogen eine Quartflageolett-Tonhöhe in einen tieferen ordinario-Ton. Dies im Rhythmus der Dauerrreihe. Auf der je ersten Dauer erklingt also jeweils der Quartflageolett-Ton, auf der je zweiten Dauer der tieferen ordinario-Ton, so dass es in jeder Dauerrreihe je zwei flageolett- und zwei ordinario-Töne gibt. Der Wechsel von flageolett zu ordinario wird als ein legato-Wechsel auf jeweils einem Bogen ausgeführt. Die beiden Tonhöhen werden mit unterschiedlichen Dauern so lange wiederholt, bis das Segment durch den Modusleiter mit Moduszeichen 1 oder 2, bzw. einem Variationszeichen beendet wird. Mit dem Beginn eines neuen Segmentes wird das Spiel mit anderen Tonhöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fortgesetzt. Der Modus sollte sehr innig ausgeführt werden. „einfach“ bedeutet in diesem Modus: alle spielen mit gleichem Tempo und gleichen Tondauern (links oben mit Dauer „1“ beginnend). „komplex“: jeder Spieler spielt in abweichendem Tempo und beginnt mit unterschiedlichen Tondauern (Vl. 1 mit Dauerrreihe 1, Vl. 2 mit Dauerrreihe 2, Vla. mit Dauerrreihe 3, Vc. mit Dauerrreihe 4). Grundkonfiguration: weite Lage / piano / komplex (Struktur)

6.1C / Modus - Freiflug kreisförmig-rechtsherum / pizz.; geleitet von Violine 2: Der kreisförmige Modus 6.1C wird pizzicato in zügig-freier Dynamik- und Dauergestaltung rechtsherum ausgeführt. Dabei ist darauf zu achten, dass trotz der unterschiedlichen Dauern, Dynamiken und pizzicato-Ausführungen der Energiefluss von Spieler zu Spieler durchgängig bleibt. "einfach" bedeutet hier: alle Spieler spielen auf gleicher Tonhöhe. „komplex“ bedeutet: jeder Spieler auf einer anderen Tonhöhe. Grundkonfiguration: weite Lage / piano / einfach (Tonhöhe)

6.1D / Modus - ordinario - flageolett; geleitet von Viola: Umgekehrt zu Modus 6.1B wechselt in Modus 6.1D auf einem Bogen eine tiefere ordinario-Tonhöhe in ein höher liegendes Quartflageolett, wiederum im Rhythmus der Dauerrreihe. Auf der je ersten Dauer erklingt jeweils der ordinario-Ton, auf der je zweiten das Quartflageolett. Der Wechsel von ordinario zu flageolett wird auch hier als ein legato-Wechsel auf jeweils einem Bogen im Rhythmus der Dauerrreihe ausgeführt. Die beiden Tonhöhen werden so lange mit unterschiedlichen Dauern wiederholt, bis das Segment durch den Modusleiter beendet wird. Mit Beginn des neuen Segmentes wird das Spiel danach mit anderen Tonhöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fortgesetzt. Ebenso wie Modus 6.1B sollte auch Modus 6.1D sehr innig ausgeführt werden. In diesem Modus bedeutet „einfach“: alle spielen synchron mit gleichem Tempo und gleichen Tondauern (links unten mit Dauer „3“ beginnend). „komplex“ bedeutet: jeder Spieler spielt in abweichendem Tempo und beginnt mit unterschiedlichen Tondauern (Vl. 1 mit Dauerrreihe 1, Vl. 2 mit Dauerrreihe 2, Vla. mit Dauerrreihe 3, Vc. mit Dauerrreihe 4). Grundkonfiguration: weite Lage / piano / komplex (Struktur)

Phase 2: Phase 2 wird erreicht, indem Violine 1 oder Violine 2 das Moduszeichen 3 geben. Sobald daraufhin alle Musiker ihr Spiel in Phase 1 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 6 ausgeblendet und es beginnt die Realisierung des Hauptmodus jenes Spielers, der das Moduszeichen 3 gegeben hat.

Der Wechsel zu Blatt 7 erfolgt, indem Viola oder Violoncello das Moduszeichen 4 geben. Sobald alle Musiker ihr Spiel in Phase 2 zuende geführt haben, wird die Diaprojektion 7 eingeblendet und es beginnt die Phase 1 von Blatt 7 mit dem Modus jenes Spielers, der mit Moduszeichen 4 den Wechsel zu Blatt 7 ausgelöst hat.

Erläuterungen zu Spielblatt 6 – rechts oben

Erläuterungen zu Spielblatt 6 – rechts unten

6.2B / Nebenmodus - Schwingungen kreisförmig-rechtsherum; geleitet von Violoncello: Der Modus 6.2B wird ähnlich wie Modus 5.2B realisiert: lang schwingende Tonhöhen, die mittels Bogendruckvibrato ausgeführt werden. Dieses Bogendruckvibrato sollte ähnlich den Schwingungen von Strommasten klingen und sich im Kreisverlauf rechtsherum von Spieler zu Spieler dynamisch aufbauen, überlagern, abbauen, wobei alle Tonhöhen stets in Doppelgriffen und stets mit Bogendruckvibrato auszuführen sind. Die Frequenz des Bogendruckvibratos soll sich von Spieler zu Spieler unterscheiden - die jeweils von einem Spieler gewählte Frequenz des Bogendruckvibratos sollte im allgemeinen beibehalten und so fein ausgearbeitet oder abgewandelt werden, dass sich eine Ergänzung der Unterschiede einstellt. Sobald der Modus eine Runde gelaufen ist, befinden sich alle Spieler gleichzeitig im Spiel, wobei der Kreisverlauf durch den von Spieler zu Spieler wandernden dynamischen Höhepunkt stets herauszuarbeiten ist. In der Variante „einfach“ spielen alle Spieler die Tonhöhen des Modusleiters, unterscheiden sich aber - neben den dynamischen Höhepunkten - untereinander in den Frequenzen des Bogendruckvibratos. (Erst wenn alle Spieler die vorgegebenen Tonhöhen des Modusleiters erreicht haben, darf der Modusleiter - wenn er im Kreisverlauf an der Reihe ist - einen Tonhöhenwechsel vornehmen, dem sich alle anderen Spieler dann wiederum anzupassen haben.) In der Variante „komplex“ können alle Spieler die Tonhöhen aus der Skala frei auswählen. Es gilt dabei das Auf und Ab der Tonhöhen musikalisch logisch (mit Abweichungen) zu gestalten. Grundkonfiguration: weite Lage / forte / komplex (Tonhöhe).

6.2C / Hauptmodus - Gegenschübe; geleitet von Violine 2: Der Modus „Gegenschübe“ besteht aus gegensätzlichen dynamischen Schüben, die im Wechselspiel der Diagonalpartner ausgeführt werden. Dabei sollen jeweils entweder die beiden inneren oder die beiden äußeren Modusvarianten der beiden Diagonalpartner sowohl im Tempo als auch in der Dynamik streng aufeinander bezogen und gleichzeitig ausgeführt werden. D.h., dass die Diagonalpartner gemeinsam entweder die äusseren oder die inneren Modusvarianten ausführen. Wobei der Modus mit den äusseren Varianten beginnt. Für alle Modusvarianten gilt: Die dynamischen Schübe vom piano ins forte gehen vom ord. ins sul pont., die dynamischen Schüben vom forte ins piano gehen vom sul pont. ins ordinario. Der Wechsel zwischen den aussen und den innen notierten Modusvarianten erfolgt mittels des Variationszeichens b). Wenn dieses erklingt, wechseln die Diagonalpartner von der aussen zur innen oder von der innen zur aussen notierten Modusvariante. Die Segmente können auch durch eine Trillerfermate beendet werden. Der Spieler, der die Trillerfermate spielt, beginnt das nächstfolgende Segment, das jeweils mit anderen Tonhöhen ausgeführt wird. Spielen zwei Spieler gleichzeitig die Trillerfermate, wechseln alle Spieler gleichzeitig ihre Dynamik- und Dauerrrelationen. Die beiden Modusgeber geben danach den Einsatz für den Beginn des neuen Segmentes. Während die Diagonalpartner die Modusvarianten stets rhythmisch streng und klar aufeinander bezogen spielen sollen, operieren die beiden Diagonalachsen - zwar in Wahrung der musikalischen Logik - simultan und unabhängig voneinander. Alle Variationszeichen gelten jeweils nur für den Diagonalpartner. „einfach“ bedeutet in diesem Modus, dass die beiden Diagonalpartner die gleichen Tonhöhen verwenden. „komplex“ bedeutet, dass die Diagonalpartner unterschiedliche Tonhöhen verwenden. Grundkonfiguration: enge Lage / cresc.+decresc. / komplex (Tonhöhen).

Modus-
Zeichen: 1 = Moduswechsel in Phase 1 / Grundkonfiguration

2 = Moduswechsel in Phase 2 / Grundkonfiguration

3 = Wechsel von Phase 1 zu Phase 2 /

4 = Wechsel zum nächsten Blatt: Vla./Vc.

den Modus- und Variationszeichen ist musikalische Konsistenz zu verleihen und das Spiel nach ihrem Erklingen zügig fortzusetzen

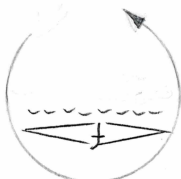
Variations-
Zeichen:

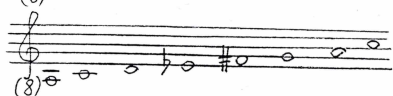
a) = Wechsel enge $\longleftrightarrow$ weite Lage

b) = Wechsel piano $\longleftrightarrow$ forte

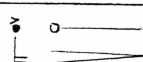
c) = Wechsel komplex $\longleftrightarrow$ einfach

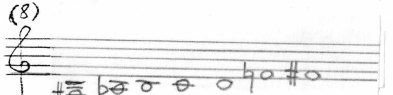
d) = Wechsel ordinario $\longleftrightarrow$ non ordinario

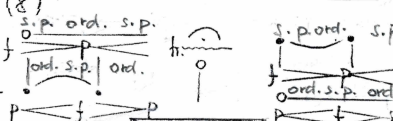
Gk: w. L. / f / k. •
 

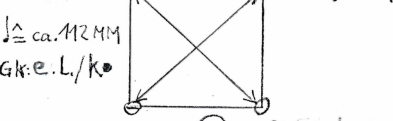
(8)
 

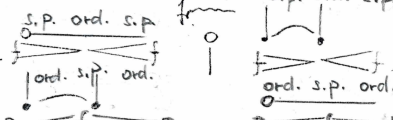
Vc.  NM 6.2B

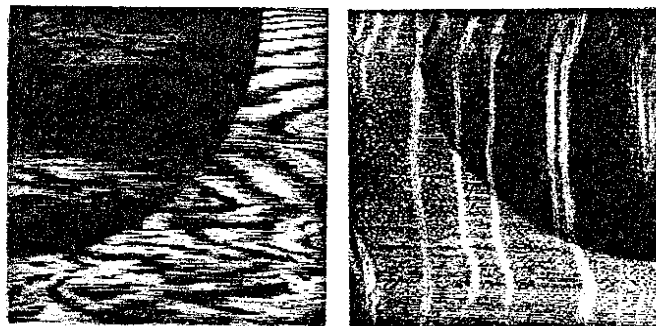
Vl.2  HM 6.2C

(8)
 

(8)
 

$\Delta \approx \text{ca. } 112 \text{ MM}$
 Gk: e. L. / k. •
 

(8)
 



Projektion 7: Hans Georg Annies: „Großer Gesang der Bäume“
Holztiefdruck-Zyklus, Ausschnitte aus den Grafiken 6 und 7

H. Johannes Wallmann: SYN 4 - Musik im Raum für Streichquartett / Erläuterungen zu Spielblatt 7

Erläuterungen zu Spielblatt – links oben

7.2A / Nebenmodus - sul-pont-Schübe / kreisförmig rechtsherum: geleitet von Violine 1: Dieser Modus verläuft in Kreisform rechtsherum und realisiert im Tempo 60 MM (Halbe) auf den jeweiligen Tonhöhen sul-pont-ord-sul-pont-Schübe (also entgegengesetzt zu 6.2A), die mit einem leichten cresc. und decresc. zu verbinden sind. Die Musiker setzen in Kreisform hintereinander in Vierteltabständen ein, so dass ein Kreisverlauf ca. 2 Sekunden dauert. Der Modusleiter regelt die Anzahl der Kreisverläufe sowie die Variantenbildungen mittels Variationszeichen und nach den Kriterien der musikalischen Logik. „einfach“ bedeutet in diesem Modus, dass alle Spieler auf den Tonhöhen des Modusleiters spielen. „komplex“ bedeutet, dass jeder Spieler andere Tonhöhen verwenden kann und gemeinsam mit den anderen Spielern die Gestaltung der Tonhöhenverläufe entwickelt. Grundkonfiguration: weite Lage / piano / einfach (Tonhöhen).

Erläuterungen zu Spielblatt – links unten

7.2D / Hauptmodus - sfz-pianissimo / chorisch: geleitet von Viola: Der Modus 7.2D wird im Rhythmus der Dauernreihe gebildet: durch ein kurzes sfz-pizz. auf dem ersten Achtel des jeweiligen Dauernbeginns, dem jeweils – beginnend auf dem zweiten Achtel – ein arco-pianissimo folgt, das bis zum Ende der jeweiligen Dauer klingen soll und stets mit einem Doppelgriff auszuführen ist. Das pizz. ist prägnant und mit der Bogenhand am Frosch anzureißen, um danach sofort den Bogen ansetzen zu können. Das Tempo eines Dauernwertes beträgt in diesem Modus ca. 36 MM (pro Viertel). Der Modusleiter bzw. der Subleiter gibt auf dem jeweiligen Dauernbeginn den Einsatz und gestaltet mittels Zäsuren, Pausen und Fermaten sowie mit Hilfe der Variationszeichen den Modusverlauf. Tonhöhenwechsel sind mit jedem neuen Einsatz möglich. „einfach“ bedeutet in diesem Modus, dass alle Spieler auf Zeichen des Modusleiters gemeinsam einsetzen. „komplex“ bedeutet, dass Violoncello und Violine 2 sowie Viola und Violine 1 als Duo agieren. In der Variante „komplex“ gelten Moduszeichen 2 sowie Variationszeichen c) für alle Spieler gemeinsam, die Variationszeichen a), b), d) nur für das jeweilige Duo. Grundkonfiguration: weite Lage / sfz-pp / einfach (Struktur).

Feinbildung: Die Feinbildung kann durch jeden Spieler ausgelöst werden. Sie wird erreicht, indem ein Spieler das Moduszeichen 3 auf der Tonhöhe a' beginnt und es so lange wiederholt, bis alle anderen Spieler ebenfalls in das Moduszeichen 3 auf a' und somit in die Feinbildung eingestimmt haben. Sobald das geschehen ist, entwickeln alle Spieler auf dem a' ein cresc. zum forte und gehen damit – simultan das Moduszeichen 3 auf der Tonhöhe a' wiederholend – zur Position B des Violoncellos (vorn!). Sind alle Spieler auf dieser Position angelangt, so soll das Moduszeichen 3 auf a' mit einem großen decresc. ins pp perdendosi geführt ausklingen. Wenn der letzte Ton verklungen ist, soll das Licht langsam angehen.

Erläuterungen zu Spielblatt 7 – Mitte

7.1A / Modus - zwei zu eins: geleitet von Violine 1: In diesem Modus verbindet jeder Spieler die erste Dauer (2 Viertel) mit der zweiten Dauer (1 Viertel). Die Varianten „einfach“ und „komplex“ sind in diesem Modus sowohl in Hinblick auf die Tonhöhen, als auch im Hinblick auf die Struktur relevant. In der Variante „einfach“ werden (bezogen auf die Tonhöhen) die erste Dauer mit ein oder zwei tieferen Tonhöhen, die zweite Dauer mit ein oder zwei höheren Tonhöhen verbunden. In der Variante „komplex“ (bezogen auf die Tonhöhen) steht es dem Spieler frei, ob er die zweite Dauer (im Verhältnis zur ersten) mit höheren oder gleichbleibenden Tonhöhen korreliert. Die Dauern sind jedoch stets mit decresc.-cresc.-Vorgängen zu verbinden, die sehr stark ausgeführt werden sollen, so dass sie einen atmen-/saugenden Charakter annehmen. Die Anzahl der (ggf. durch Zäsuren voneinander getrennten) Wiederholungen der Tonhöhen sowie Beginn und Ende eines Segmentes werden durch den Modusleiter mittels des Trillers oder eines Variationszeichens bestimmt. Das neue Segment beginnt auf Zeichen des Modusleiters und setzt das Spiel mit anderen Tonhöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fort. „einfach“ – auf die Struktur bezogen – bedeutet: alle spielen mit dem Modusleiter rhythmisch synchron. „komplex“ – auf die Struktur bezogen – bedeutet: jeder Spieler spielt den Rhythmus für sich, mit abweichendem Tempo, das jedoch – ebenso wie der atmen-/saugende Duktus – sehr klar beizubehalten ist. In der „komplexen“ – auf die Struktur bezogenen – Variante bestimmt jeder Spieler die Anzahl der Wiederholungen musikalisch logisch individuell. Modus- oder Variationszeichen behalten auch in den „komplexen“ Varianten für alle Spieler Gültigkeit, wodurch der Modusleiter übergreifende Segmente bilden kann. Grundkonfiguration: enge Lage / cresc.-decresc. / einfach (Struktur / Tonhöhe).

7.1B / Modus - Flageolett-Klänge: geleitet von Violoncello: Im Modus 7.1B werden von allen Spielern gemeinsam Flageolett-Klänge erzeugt und mit Fermate ausgehalten (mit leichtem Bogenwechsel). Die Klänge beginnen und enden auf Zeichen des Modusleiters. Nach jedem Klang soll eine Pause oder Zäsur eingelegt werden, bevor das Zeichen zum Einsatz des nächsten Klanges gegeben wird. Die Klänge sind so zu realisieren, dass sie als leicht und „schwebend“ empfunden werden. Die Fermaten auf den Klängen sind – ebenso wie die Pausen und Zäsuren zwischen den Klängen – in unterschiedlichen Längen auszuführen. Im Modus 7.1B bedeutet „einfach“: die bereits zuvor erklangenen Tonhöhen werden wiederholt, wobei sich leichte dynamische Verschiebungen ergeben sollten (als ob ein leichter Wind dazwischenwehen würde). „komplex“ bedeutet: Bei jedem erneuten Einsatz (gegeben durch den Modusleiter) können andere Tonhöhen gewählt werden. Die Klänge sind jeweils fein auszuholden. Grundkonfiguration: weite Lage / piano / komplex (Tonhöhen).

7.1C / Modus - hoch-tief / eins zu zwei: geleitet von Violine 2: In diesem Modus verbindet jeder Spieler die erste Dauer (1 Viertel) mit ein oder zwei höheren Tonhöhen und die zweite Dauer (2 Viertel) mit ein oder zwei tieferen Tonhöhen. In der Variante „komplex“ (bezogen auf die Tonhöhen) steht es dem Spieler frei, ob er die zweite Dauer mit (im Verhältnis zur ersten Dauer) tieferen oder gleichbleibenden Tonhöhen korreliert. Die cresc.-decresc.-Vorgänge sollen jeweils sehr stark ausgeführt werden, so dass sie einen atmen-/saugenden Charakter annehmen. Die Anzahl der (ggf. durch Zäsuren voneinander getrennten) Wiederholungen sowie Beginn und Ende eines Segmentes werden durch den Modusleiter mittels des Trillers oder der Variationszeichen bestimmt. Das neue Segment beginnt auf Zeichen des Modusleiters und setzt das Spiel mit anderen Tonhöhen bzw. entsprechend des Variationszeichens fort. „einfach“ (Struktur) bedeutet: alle spielen mit dem Modusleiter rhythmisch synchron. „komplex“ (Struktur) bedeutet: jeder Spieler spielt den Rhythmus für sich, mit abweichendem Tempo, das sehr klar beizubehalten ist. In der „komplexen“ Variante bestimmt jeder Spieler die Anzahl der Wiederholungen individuell, entsprechend seiner musikalischen Logik. Modus- oder Variationszeichen behalten auch in der „komplexen“ Variante für alle Spieler Gültigkeit; der Modusleiter kann so übergreifende Segmente bilden. Grundkonfiguration: weite Lage / cresc.-decresc. / einfach (Tonhöhe+Struktur).

7.1D / Modus - flautando: geleitet von Viola: Modus 7.1D wird realisiert, indem jeder Spieler ein oder zwei Tonhöhen im flautando mit zügigem Bogenwechsel ausführt. Die Geschwindigkeit des flautando-Bogenwechsels und die Dauer des Flautandoklanges wird in der „einfachen“ Variante vom Modusleiter bestimmt. Er bestimmt auch mittels des Trillers oder der Variationszeichen den Beginn und das Ende eines jeden Segmentes. Beim Beginn eines neuen Segmentes können die Tonhöhen gewechselt werden. In der „komplexen“ Variante bestimmt jeder Spieler die Geschwindigkeit des Bogenwechsels und die Dauer des flautandos individuell, mit den anderen Spielern musikalisch logisch zusammenwirkend. Modus- oder Variationszeichen haben jedoch auch in der „komplexen“ Variante für alle Spieler Gültigkeit, wodurch der Modusleiter übergreifende Segmente bilden kann. Grundkonfiguration: enge Lage / piano. / komplex (Struktur).

7.1E / Modus - Flautando: geleitet von Violoncello: Modus 7.1E wird realisiert, indem jeder Spieler ein oder zwei Tonhöhen im flautando mit zügigem Bogenwechsel ausführt. Die Geschwindigkeit des flautando-Bogenwechsels und die Dauer des Flautandoklanges wird in der „einfachen“ Variante vom Modusleiter bestimmt. Er bestimmt auch mittels des Trillers oder der Variationszeichen den Beginn und das Ende eines jeden Segmentes. Beim Beginn eines neuen Segmentes können die Tonhöhen gewechselt werden. In der „komplexen“ Variante bestimmt jeder Spieler die Geschwindigkeit des Bogenwechsels und die Dauer des flautandos individuell, mit den anderen Spielern musikalisch logisch zusammenwirkend. Modus- oder Variationszeichen haben jedoch auch in der „komplexen“ Variante für alle Spieler Gültigkeit, wodurch der Modusleiter übergreifende Segmente bilden kann. Grundkonfiguration: enge Lage / piano. / komplex (Struktur).

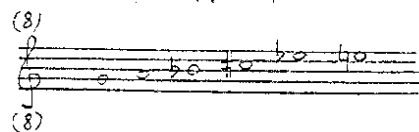
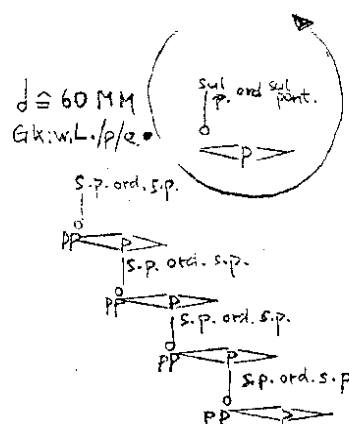
Erläuterungen zu Spielblatt – rechts oben

7.2B / Hauptmodus - col-legno-Achtel / kreisförmig links herum: geleitet von Violoncello: Der Modus entsteht aus – von allen Spielern gleichzeitig und koordiniert zu realisierenden – Achteln, die als col legno battuto im Tempo 60 – 72 MM (Viertel) auszuführen sind. Entsprechend der Dauernreihe (die sich hier auf die Achtelanzahlen bezieht) wird das erste Achtel einer jeden Dauer von je einem der Spieler mit einem starken Akzent versehen. Und zwar so, dass die Akzente im Rhythmus der Dauernreihe kreisförmig links herum von Spieler zu Spieler verlaufen. Während die Akzente so stark wie möglich auszuführen sind, sind die restlichen Achtel im piano zu spielen. „einfach“ bedeutet in diesem Modus, dass alle Spieler auf den Tonhöhen des Modusleiters spielen (ggf. in allmählicher Annäherung). „komplex“ bedeutet, dass jeder Spieler andere Tonhöhen verwenden kann. In der Variante „komplex“ sollen innerhalb eines Segmentes die jeweils zuerst gewählten Tonhöhen nicht verändert werden. Mit jedem neuen Segment ist eine Tonhöhenwechsel vorzunehmen. Grundkonfiguration: weite Lage / piano / komplex (Tonhöhen).

Erläuterungen zu Spielblatt – rechts unten

7.2C / Nebenmodus – Gegenschübe: geleitet von Violine 2: Der Modus „Gegenschübe“ besteht aus gegensätzlichen dynamischen Schüben, die im Wechselspiel der Diagonalpartner ausgeführt werden. Dabei sollen jeweils entweder die beiden inneren oder die beiden äußeren Modusvarianten der beiden Diagonalpartner sowohl im Tempo als auch in der Dynamik streng aufeinander bezogen und gleichzeitig ausgeführt werden. D.h., dass die Diagonalpartner gemeinsam entweder die äusseren oder die inneren Modusvarianten ausführen. Wobei der Modus mit den äusseren Varianten beginnt. Für alle Modusvarianten gilt: Die dynamischen Schübe vom piano ins forte gehen vom sul pont. ins ord., die dynamischen Schüben vom forte ins piano gehen vom ordinario ins sul pont. Der Wechsel zwischen den aussen und den innen notierten Modusvarianten erfolgt mittels des Variationszeichens b). Wenn dieses erklingt, wechseln die Diagonalpartner von der aussen zur innen oder von der innen zur aussen notierten Modusvariante. Die Segmente können auch durch eine Trillerfermate beendet werden. Der Spieler, der die Trillerfermate spielt, beginnt das nächstfolgende Segment, das jeweils mit anderen Tonhöhen ausgeführt werden kann. Spielen zwei Spieler gleichzeitig die Trillerfermate, wechseln alle Spieler gleichzeitig ihre Dynamik- und Dauernrelationen. Die beiden Modusgeber geben danach den Einsatz für den Beginn des neuen Segmentes. Während die Diagonalpartner die Modusvarianten stets rhythmisch streng und klar aufeinander bezogen spielen sollen, operieren die beiden Diagonalachsen – zwar in Wahrung der musikalischen Logik – simultan und unabhängig voneinander. Alle Variationszeichen gelten jeweils nur für den Diagonalpartner. „einfach“ bedeutet in diesem Modus, dass die beiden Diagonalpartner die gleichen Tonhöhen verwenden. „komplex“ bedeutet, dass die Diagonalpartner unterschiedliche Tonhöhen verwenden. Grundkonfiguration: weite Lage / komplex (Tonhöhen).

Phase 2

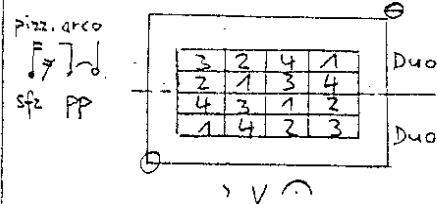


VI.1 NM 7.2A

Vla. HM 7.2D

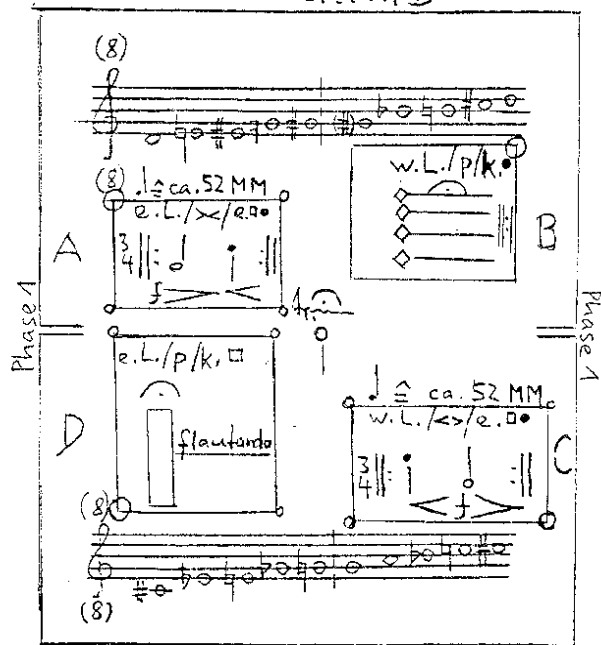


$d \approx \text{ca. } 36 \text{ MM}$
Gk: w. L./sfz-pp/e.



Modus-
zeichen

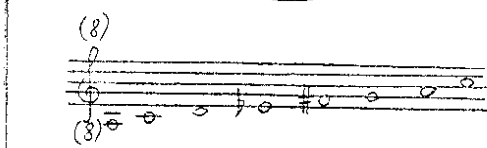
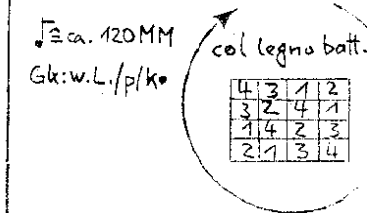
- 1 = Moduswechsel in Phase 1 / Grundkonfiguration
- 2 = Moduswechsel in Phase 2 / Grundkonfiguration (Gk)
- 3 = Wechsel Phase 1 ↔ Phase 2 /
Feinzeichen → alle gehen zu Position B



Variations-
zeichen

- a) = Wechsel enge ↔ weite Lage
- b) = Wechsel piano ↔ forte
- c) = Wechsel komplex ↔ einfach
[• betrifft Tonhöhe | □ betr. Struktur]
- d) = Wechsel ordinario ↔ non ordinario

Phase 2



Vc. HM 7.2B

VI.2 NM 7.2C

