

Variationen

für

Kammerensemble

2

Johannes Wallmann

1996

H. Johannes Wallmann

VARIATIONEN 2 – aus leisen Gärten der Wildnis

Diese Alea-Musik für variables Ensemble kann auch durch Klavier solo oder Klavier duo als 2-, 5-, oder 8-minütige „Kadenz“ in KLANGFELDER 4 + 5 + 12 interpretiert werden. Sie bezieht sich auf die alte SATOR-AREPO-Formel: SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS. Zu dieser Formel gibt es zahlreiche Deutungen. Meine Deutung "der Schöpfer | der Mensch | verknüpfe/entfalte/bewahre | die Werke | der Bewegung" geht u.a. auf Erkenntnisse der Chaostheorie zurück, nach denen alle Erscheinungen des Seins als Schwingungen und dynamische Prozesse zu betrachten sind (wenn diese auch in z.T. extrem unterschiedlichen Tempi verlaufen).

Entsprechend beruht die nonlineare Komposition von „Variationen 2“ auf der Verknüpfung und Entfaltung von 16 unterschiedlichen musikalischen Elementen. Diese befinden sich in 25 Feldern, denen Dauern und Tonhöhen zugeordnet sind. Einerseits werden aus allein einem Element (im Spielverlauf ggf. *jedem* Element) ausgedehnte – quasi monochrome - Klangorganismen entfaltet und zum "Blühen" gebracht, andererseits entstehen "leise Gärten der Wildnis", wenn unterschiedliche Elemente gleichzeitig erklingen und im genau aufeinander bezogenen Spiel miteinander verknüpft werden. Auf das Wechselspiel zwischen diesem Einerseits und Andererseits kommt es bei diesem Spiel an, das im äussersten Pianissimo ausgeführt wird und im Klavier vor allem inside/experimentell erklingen sollte. Es geht dabei darum, die nonlineare Logik des Spiels in eine feldartige und lineare musikalische Logik umzusetzen. Zugleich sollten die Interpreten versuchen, dass sie der o.g. Deutung der SATOR-AREPO-Formel gerecht werden.

S A T O R
A R E P O
T E N E T
O P E R A
R O T A S

Johannes Wallmann

Variationen 2 für Ensemble aus Leisen Gärten der Wildnis

© J. Wallmann 1996/2

Zeichenerklärung:

◇	S	↑	A	♯	T	Q	Q	R	♠
c, i, e, r	g, i, a, b	e, s, e, f	g, i, a, b	e, f, g	a, h, c, i	b, h, c	c, d, e, r	g, i, a, h	
♯	↑	♯	↑	♯	♯	♯	sss	↑	↑
F	A	♯	R	♯	E	P	♯	Q	♯
b, c, i, c, i	e, f, g	h, i, d, e, r	e, f, g, i	h, i, c, i, r	c, d, e	f, i, s, e, r, b	a, h, c	f, i, g, i, g	
◇	↑	♯	↑	♯	↑	sss	↑	↑	↑
↓	E	♯	E	♯	N	E	♯	T	Q
f, i, g, i, a, b	c, i, e, r, e	g, i, a, b, h	h, i, d, e, r, e	g, i, a, h	c, i, e, r, f	d, e, f, f, i, f, i	f, i, g, i, a	c, i, d, e, n, f	
sss	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
○	Q	♯	P	♯	E	R	♯	A	♯
e, r, e, f, i	a, b, c	e, f, g, i	a, b, h	e, r, f, g	a, h, c, i	h, c, d	d, e, r, f	a, h, c	
♯	↑	♯	↑	♯	♯	♯	♯	♯	♯
R	Q	♯	O	♯	I	A	♯	S	♯
c, i, e, r	f, i, g, i, a	d, e, r, e	f, i, g, i, a	h, i, c, i, r	f, i, g, i, a	a, r, b, h	h, c, d	f, i, g, i, a	
○	↑	♯	↑	♯	↑	↑	↑	↑	↑

- flageolett oder Spreklang
- Geräusch
- grünlicher Impuls
- s- vokal erzeugt
- sehr hoher Klang
- sehr tiefer Klang
- Klang in Normallage
- tremolo oder frullato
- kurzer Ton, akzentuiert (nur einmal in einer Dauer)
- Repetition auf einem Klang
- Langsamer, leiser werdend / Ricochet
- Triller
- Wiederholter Wechsel zwischen zwei Tonhöhen / klängen
- Glissando aufwärts
- Glissando abwärts
- Glissando um einen Ton herum
- Feldauern

⑤

Johannes Wallmann
1996/98

2801/29

VARIATIONEN 2
- aus leisen Gärten der Wildnis -

VARIATIONEN 2 - aus leisen Gärten der Wildnis - ist ein musikalisches Kombinationsspiel zwischen Zufall und Bestimmung und kann von 3 bis 16 Musikern aufgeführt werden. Das Spiel beruht auf der Variierung und Verknüpfung von 16 unterschiedlichen musikalischen Elementen.

Einerseits kann aus jedem einzelnen der 16 Elemente ein vielfältig variabler Klangorganismus entstehen, wenn z.B. alle Spieler ein- und das gleiche Element spielen, variieren und zum "blühen" bringen. Andererseits können quasi "Gärten der Wildnis" entstehen, wenn unterschiedliche Elemente gleichzeitig erklingen und miteinander verknüpft werden. Auf das Wechselspiel zwischen diesem einerseits und andererseits kommt es für den musikalischen Verlauf dieses Spieles an.

Neben einer genauen Systematik des Spiels geht es zudem darum, daß das Spiel sich hörgeleitet vollzieht, daß es sich aus einem inneren Zusammenhören aller Spieler gestaltet. Nur so wird die nicht-lineare Logik des Spiels in eine lineare musikalisch-logische Interpretation umgesetzt werden können, was das eigentliche Ziel des Spiels ist.

Aufstellung der Spieler

Die Musiker postieren sich an unterschiedlichen Punkten eines Raumes; vor dem, um das und/oder mitten im Publikum. Dabei ist darauf zu achten, daß der Hör- und Blickkontakt zwischen allen Spielern gegeben ist.

Dynamik - im äußersten pp

Alle Elemente und Felder der VARIATIONEN 2 sind stets im äußersten pp auszuführen. Akzente und geräuschhafte Impulse sollen jedoch kurz hervortreten.

Felder und Elemente

Die VARIATIONEN 2 bestehen aus 25 unterteilten Feldern. In den 25 Feldern befinden sich je vier symbolisierte Elemente, von denen es - wie bereits erwähnt - insgesamt 16 unterschiedliche gibt. In der Mitte eines jeden Feldes befindet sich eine Zahl. Diese Zahl bestimmt die Dauer der Elemente oder die Dauer der Pause dieses Feldes nach dem Maß des Tempos.

Die Dauer eines Feldes wird also entweder in Form eines Elementes oder in Form einer Pause realisiert. Der Spieler hat somit bei jeder Dauer die zunächst Entscheidung zwischen Element oder Pause zu treffen. Entscheidet er sich nicht für die Pause, so muß er sich

für eines der 4 Elemente dieses Feldes entscheiden. Wenn die Dauer eines Feldes (in Form eines Elementes oder einer Pause) realisiert ist, schließt unmittelbar die nächste Dauer an.

Die 16 einzelnen Elemente des Spieles sollten von den einzelnen Spielern innerhalb der 25 Dauern-Felder sehr genau und delikats ausgeführt werden. Jedes Element läßt viele unterschiedliche Interpretationen und Variationen zu und jede der Varianten sollte eine je eigene Schönheit aufweisen. Dafür muß jeder Spieler instrumentenspezifische Interpretationen und Varianten der einzelnen Elemente genauestens vorbereiten und ausführen.

Wenn ein Element aus einem kurzen Klang oder einem kurzen geräuschhaftem Impuls besteht, so ist dieser nur 1x und *innerhalb* des 1. Schlages einer Dauer zu realisieren. In der verbleibenden Zeit der Dauer ist zu pausieren.

Hinweis: Die 16 unterschiedlichen Elemente befinden sich in den vier Eckfeldern und vermischen sich in den Mittelfeldern.

Die SATOR-AREPO-Formel

Den sich in den Feldern befindenden Buchstaben (Sator-Arepo-Formel) kommt nur eine mentale Bedeutung zu; sie sollen in keiner Weise interpretiert oder nachgeahmt werden. Doch sollte jeder Musiker versuchen, der mentalen Bedeutung der Formel mit seinem Spiel gerecht zu werden.

Die Dauern - einfach oder doppelt

Die Dauern können im einfachen oder im doppelten Modus (= alle Dauern x 2) ausgeführt werden. Nach einer Fermate kann der Spieler seinen Dauernmodus wechseln (muß es aber nicht).

Die Tonhöhen

Zwischen zwei Elementen innerhalb eines Feldes sind 3 oder 4 Tonhöhenamen angegeben, auf deren Grundlage die Elemente zu erzeugen sind. Zur Realisierung der Elemente können auch mehrere der angegebenen Tonhöhen verwendet werden. Glissandi sollen von einer der angegebenen Tonhöhen ausgehen.

Es sei darauf aufmerksam gemacht, daß die Tonhöhen der sich in vertikaler Reihung befindenden Felder untereinander harmonisieren.

Für Aufführungen mit Percussionsinstrumenten sind die Tonhöhenamen durch Instrumentennamen oder Instrumentenfarben zu ersetzen.

Das Tempo

Vor Beginn des Spieles wird für alle gemeinsam ein Tempo zwischen 44 und 66 MM definiert, dem jeder Spieler im Verlauf des Spiels möglichst genau entsprechen sollte.

Beginn und Wechsel der Felder

Durch ein Zeichen wird der Beginn des Spiels koordiniert. Die Spieler beginnen alle gleichzeitig mit einem Feld ihrer Wahl und realisieren es mit einer Pause oder einem der vier Elemente in der angegebenen Dauer (einfach oder doppelt).

Unmittelbar am Ende einer Dauer beginnt die nächste Dauer. Die Spieler wechseln dazu in ein horizontal, vertikal oder diagonal benachbartes Feld oder springen in ein Feld, in dem das soeben gespielte Element ebenfalls vorhanden ist.

Es ist auch möglich, im bisherigen Feld zu verweilen und dasselbe oder ein anderes Element dieses Feldes (mit der gleichen Dauer) zu realisieren. Mit Beginn einer neuen Dauer kann ein Element variiert werden.

Jeder Spieler sollte den Beginn einer neuen Dauer wie einen Einsatz deutlich sichtbar für die anderen Spieler angeben, um ggf. einem anderen Spieler den gemeinsamen Einsatz (Fermatenelement) zu ermöglichen.

Soll ein bestimmtes Element zum "Aufblühen" gebracht werden, so können die Dauern in freier Variation gestaltet werden, solange nur dieses eine Element verwendet wird. Nach einer solchen Phase ist jedoch stets zu dem strengen Dauernmodus zurückzukehren.

Die Felder mit Fermaten - Verknüpfung

Über die Felder mit Fermaten in ihrer Mitte erfolgt die Verknüpfung mehrerer Spieler. Dafür gelten folgende Regeln:

Ein Element eines Fermatenfeldes muß koordiniert mit der Dauer eines zweiten Spielers beginnen und mit der neubeginnenden Dauer eines dritten Spielers enden. Die Dauer der Fermate bestimmt dabei der Fermatenspieler (allerdings mit der Einschränkung, daß er sie erst bei der neubeginnenden Dauer eines dritten Spielers beenden kann). Das Ende einer Fermate bildet den Beginn einer nächsten Dauer (ggf. auch Fermate). Mittels der Fermaten werden die Aktionen der Spieler miteinander verknüpft.

Es können auch zwei oder mehr Spieler gemeinsam ein Fermatenelement realisieren. Sie beginnen und beenden es in diesem Fall gemeinsam. Die Spieler verständigen sich per Blickkontakt gemeinsam auf Beginn und Ende der Fermate.

Da ein Spieler eine Fermate mit dem Einsatz eines anderen Spielers beginnen muß, ist eine Wartezeit vor Beginn einer Fermate meist unvermeidbar.

Gesamtdauer und Ende des Spieles

Die Gesamtdauer des Spieles ist vor jeder Aufführung festzulegen. Sie sollte 8, 13, 21, 34, oder 55 Minuten betragen. Es können auch mehrere sehr unterschiedliche Aufführungen hintereinander erfolgen.

Strategien des Spiels

Insbesondere bei längerer Spieldauer ist es notwendig, daß alle Spieler das Spiel nach bestimmten allgemeinen und individuellen Strategien betreiben.

- z.B.:
- . gleichbleibendes Element (variiert), Wechsel der Dauer
 - . gleichbleibende Dauer, Wechsel des Elementes
 - . gleichbleibendes Element in freier Variation

 - . das Spiel aller auf ein gleiches Element verengen
(Wiederholung, Anpassung, Variation, Feldersprung)

 - . die Felder in horizontaler Folge spielen
 - . die Felder in diagonalen Folge spielen
 - . die Felder in vertikaler Folge spielen

 - . Fermaten wiederholen / Ensemble um Fermaten massieren
(an einer Fermate schließt gleich die nächste an)

 - . Festlegung von dominierenden Elementen und deren
Reihenfolge (eine einfache Form, sich dem Spiel zu nähern)

Die für alle Spieler verbindliche Festlegung einer Vertikale führt zu einer gemeinsamen Harmonie. Diese Festlegung kann über (z.B. akustische) Zeichen oder den Gebrauch von Schlaginstrumenten erfolgen, was zwischen den Spielern während der Probenarbeit zu vereinbaren ist.

Es können in der Probenarbeit weitere Strategien erarbeitet und für eine Aufführung festgelegt werden. So wäre es z.B. sinnvoll, den einzelnen Spielern die Obhut für das "Aufblühen" bestimmter Elemente zu übertragen. Mit "Aufblühen" ist gemeint, daß die überwiegende Anzahl der Spieler in einer längeren Phase zugleich ein- und dasselbe Element variiert und gemeinsam zum "Blühen" bringt. D.h., daß in verschiedenen Phasen die Spieler die Verfolgung ihres eigenen Spielstrategie aufgeben, um mit den anderen gemeinsam ein bestimmtes Element zu variieren.

Bei Aufführungen der VARIATIONEN 2 mit Klavieren sind z.B. Flageolets und Glissandi auf den Saiten auszuführen.

Allgemeines

Wichtig für ein Gelingen von VARIATIONEN 2 - aus leisen Gärten der Wildnis - ist es, daß die Spieler aus dem Bewußtsein heraus spielen, die Klänge, die Schönheiten, die Einheit und Spannung des Spiels im Sinne einer musikalischen Logik selbst steuern und gestalten zu können. Dafür muß jeder Spieler einerseits sein eigenes Spiel durchziehen, es andererseits aber vollkommen aufgeben, um einzelne Elemente in der Gemeinsamkeit mit den anderen Spielern zum Blühen zu bringen und so dem Spiel musikalische Kontur und Logik zu verleihen. Wenn jeder der Spieler dieses Bewußtsein und Können in das Spiel einbringt, werden sich die VARIATIONEN 2 zu ungewöhnlich schönen wildblühenden leisen Gärten von Klängen und Geräuschen entfalten.