

anton wassiljew

v i o l i n c e
für vier spieler
2014/2015

kompositionsauftrag von klank

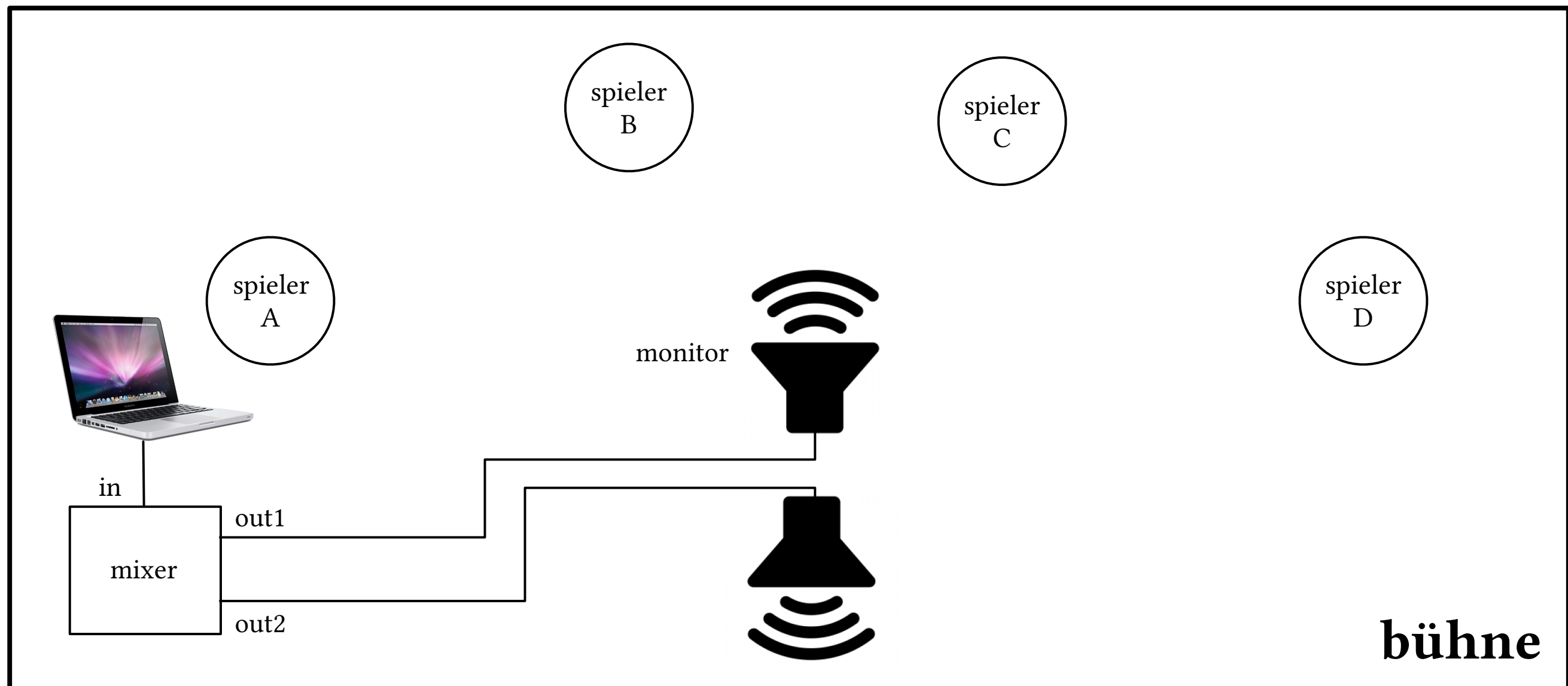
jeder spieler benötigt:

- mindestens ein instrument mit kontrollierbaren tonhöhen, das auch fähig ist, im dynamik-ambitus von pppp bis ffff klang zu erzeugen
- ein oder mehrere instrumente für die erzeugung tiefer und höher geräuschhafter klänge im dynamik-ambitus von pppp bis ffff
- ein paar ohrenstöpsel mit guter pegeldämpfung
- eine schlafbrille

tech rider:

- apple computer+max/msp patch violince_v04.maxpat
- max/msp 6 oder max/msp runtime
- 2 lautsprecher (1 als monitor für die musiker)
- mischpult: 1 input, 2 outputs
- verstärker (im fall von passiven lautsprechern)
- verkabelung
- strom

aufstellung



kommentare

patch

das tape besteht aus 15 stadien, in denen 17 unterschiedliche samples in zufälliger reihenfolge mit unterschiedlichen geschwindigkeiten abgespielt werden.

die dauern von allen samples ausser samples 17, 20 (ein ausschnitt aus dem stück „liber scintillarum“ (2012) von brian ferneyhough), 18 (audio-ausschnitt aus einem pornofilm) und 19 (hitler-rede) werden immer kürzer bis sie im stadium 14 zu extrem kurzen impulsen werden.

die form:

stadium00–stadium01–stadium02–[PORNO]–stadium03–stadium04–stadium05–[HITLER]–stadium06–stadium07–stadium08–stadium09–stadium10–stadium11–stadium12–stadium13–stadium14.

ab stadium03 wird das ferneyhough-sample abgespielt mit durch die stadien 5-14 steigender geschwindigkeit (von 0.2 bis 1).

während der hitler-rede wird sample17 angehalten. dann ab stadium06 wieder fortgesetzt.

im stadium00 werden alle samples mit normaler geschwindigkeit abgespielt, wobei sich die samples in dem stadium zunehmend überlappen.

am ende des stadiums14 werden die letzten 10 sek. des ferneyhough-samples geloopt und ca. 6 mal wiederholt und alle anderen samples klingen nicht mehr. während der letzten zwei wiederholungen werden die ferneyhough-loops ausgeblendet.

das tape fängt immer mit sinuston an und endet immer mit ferneyhough-loops. die reihenfolge aller anderen samples ist zufällig.

im number-box "countdown zeit" wird die zeit eingestellt, nach der alarm ausgelöst wird. (by default 60 sek.)

ausserem ist alarm-dauer und die pause nach dem alarm auch einstellbar.

die esc-taste macht alarm aus.

im abs. 40 drückt der spieler A die leertaste: dadurch wird erstmal countdown für 60" gestartet.

nach 60" klingt 10" lang der wecker-ton. nach der 5-sekundigen pause wird das tape automatisch gestartet.

die esc-taste stoppt alle samples.

probentechnisch:

im patch gibt es eine möglichkeit zu einem beliebigen stadium des prozesses zu springen: number-box "zum stadium springen".

um zum abschnitt "porno" und "hitler-rede" zu springen: die entsprechenden button-objekte im grauen probenbereich anklicken oder die tasten "p" bzw. "h" auf der computer-tastatur zu drücken.

um zum anfang des tapes zu springen (ohne alarm), das stadium01 im numberbox starten.

das audio wird im patch über software-kanäle 1 (zum publikum) und 2 (monitor für die musiker) von max msp wiedergegeben.

der patch wurde auf einem macbook pro (13 zoll, mitte 2012) mit dem betriebsystem 10.9.4 programmiert und getestet.

hardware-übersicht:

modellname: macbook pro

modell-identifizierung: macbookpro9,2

prozessortyp: intel core i7

prozessorgeschwindigkeit: 2,9 ghz

anzahl der prozessoren: 1

gesamtanzahl der kerne: 2

l2-cache (pro kern): 256 kb

l3-cache: 4 mb

speicher: 8 gb

boot-rom-version: mbp91.00d3.b0b

smc-version (system): 2.2f44

seriennummer (system): c02jh19fdv31

hardware-uuid: 7d5cda3d-8212-5d24-9b46-a99c4894b83b

sensor für plötzliche bewegung:

status: aktiviert

das stück besteht aus sieben teilen, die ihrerseits in durchnummerierte abschnitte geteilt sind.

teil I. „das gegenteil“

im ersten teil hören die musiker aufeinander und spielen auf eigenen instrumenten das gegenteil von dem gehörten. jeder ist in seiner entscheidung frei, was in jedem konkreten moment „das gegenteil“ musikalisch bedeutet. solche reaktionen finden immer zwischen zwei musikern statt.

durch aneinanderreihung von solchen paaren entstehen sogenannte hörketten, z.b.:
spieler D spielt improvisation X,
spieler C hört auf D und spielt das gegenteil von X,
spieler B hört auf den spieler C und spielt das gegenteil von seiner improvisation,
spieler A hört auf den spieler B und spielt das gegenteil von seiner improvisation.

mit „einer improvisation“ ist hier eher ein klangzustand gemeint, der sich von den in der zeit benachbarten klangzuständen deutlich abgrenzen lässt.

in dem teil werden hörketten in unterschiedlichen konstellationen der spieler aufgebaut. in jeder hörkette gibt es einen primären spieler: seine improvisation ist der ausgangspunkt. alle anderen leiten ihre improvisationen von dem primären spieler ab.

bei der notation von hörketten ist das folgende system verwendet:

primäre improvisationen sind im jeweiligen takt in einen rechteck gesetzt.

die improvisationen von sekundären spielern, die auf die improvisation des primären spielers negierend reagieren, sind folgendermaßen notiert:

$\langle \text{spieler}_i \rangle \langle \text{nummer}_i \rangle = \overline{\langle \text{spieler}_k \rangle \langle \text{nummer}_k \rangle}$

$\langle \text{spieler}_i \rangle$ – die zu notierende improvisation im jeweiligen abschnitt (der spieler-bezeichnung entsprechend: A, B, C, D);

$\langle \text{nummer}_i \rangle$ – ihre nummer in der stimme;

$\langle \text{spieler}_k \rangle$ – bezeichnung des spielers, auf den $\langle \text{spieler}_i \rangle$ hört;

$\langle \text{nummer}_k \rangle$ – die nummer seiner improvisation.

die horizontale linie im rechten teil der gleichung steht fürs gegenteil.

z.b.: $\underline{\quad}$

$C2 = D3$ – die zweite improvisation von C ist die reaktion auf die grade klingende dritte improvisation von D. die nummer im rechten teil der gleichung spielt für den musiker eigentlich keine rolle: es wird immer auf die grade klingende improvisation reagiert. diese nummern sind eher zu orientierung da.

der anfang einer neuen primären improvisation muss sich hörbar von dem in der stimme vorher gespielten unterscheiden: das ist nämlich das zeichen für alle für den übergang zum nächsten takt. in den sekundären stimmen sind auch markierungen zu finden:

$\langle \text{spieler}_m \rangle \sim$ – ein buchstabe mit tilde kennzeichnet den primären spieler, dessen änderung der improvisation den anfang des jeweiligen takttes markiert.

beschreibung abs.1-10

abs. 1

A,B, C sind hinter der bühne.

D tritt auf.

abs. 2

A, B, C sind hinter der bühne.

D fängt an beliebig zu improvisieren: improvisation D0.

abs. 3

A, B sind hinter der bühne.

C tritt auf.

wenn C auftritt, ändert D seine improvisation zu D1 – der primären improvisation in der hörkette.

abs. 4

A, B sind hinter der bühne.

C fängt an C0 zu spielen: das gegenteil von D1: der grade klingenden D-improvisation.

D spielt D1 weiter.

abs. 5

A ist hinter der bühne.

B tritt auf.

D ändert seine improvisation zu D2.

C reagiert darauf und spielt C1: das gegenteil von D2.

abs. 6
A ist hinter der bühne
B fängt an B0 zu spielen: das Gegenteil von der C1, der gerade klingenden C-improvisation.

abs. 7
A tritt auf.
D ändert seine improvisation zu D3.
C spielt C2: das Gegenteil von D3.
B spielt B1: das Gegenteil von C2.

abs. 8
A fängt an zu spielen.
D spielt D3 weiter.
C spielt C2 reagierend weiter.
B spielt B1 reagierend weiter.
A spielt V0: das Gegenteil von B1.

die dauern der abschnitte:

gefühl. ohne hektik.

die dürfen nicht zu lang oder zu kurz: mindestens so viel zeit, wie für die stabilisierung des klang- und der kommunikationszustandes im jeweiligen abschnitt nötig ist. jeder nächste primäre spieler entscheidet, wie lang der vorherige abschnitt dauert, indem er seine improvisation ändert. bei den übergängen zwischen den abschnitten nehmen sie sich zeit: der übergang von einem takt zu dem nächsten muss nicht bei allen musikern synchron stattfinden.

teil IIa. „wettkampf: duos“



– mit einem musiker akustisch interagieren (in beiden richtungen).

in den abschnitten spielen die musiker in an sich geschlossenen duos, wobei es sich in jedem abschnitt um einen „wettkampf“ handelt: jedes mitglied eines duos im jeweiligen abschnitt muss seinen duo-kollegen im angegebenen parameter „übertrumpfen“. im abs. 22 ist der anfangszustand der improvisation angegeben: der ausgangspunkt.

in abs. 21-23 ist das ensemble ist in 2 duos aufgeteilt: A+C, B+D.

abs. 21:

duo A+C: „höher als der andere spielen“. wenn ein musiker aus dem duo das gefühl hat, dass der jetztige zustand beendet werden muss, ändern er die tonhöhe aufwärts. wenn er gehört hat, dass sein kollege aus dem duo das schon getan hat, spielt der musiker einen ton höher als sein kollege. wenn der prozess nicht weiter laufen kann (die auf dem jeweiligen instrument höchsten töne sind erreicht), zum nächsten abschnitt übergehen.

duo B+D: „geräuschhafter als der andere spielen“. wenn ein musiker aus dem duo das gefühl hat, dass der jetztige zustand beendet werden muss, spielt er mit mehr geräuschanteil bzw. fügt allmählich geräuschhafte klänge hinzu. wenn er gehört hat, dass sein kollege aus dem duo das schon getan hat, muss der geräuschhafter als sein kollege spielen.

das gleiche prinzip liegt auch den abs. 22–23 zu grunde: dazu kommt aber der parameter „dichte“: anzahl von klangerreignissen pro zeiteinheit.

abs. 9: hier ändert sich die reihenfolge in der hörkette

D ändert seine improvisation zu D4.
das ist das signal für alle (die markierung D~):
B spielt B2: das Gegenteil von D4.
A spielt A1: das Gegenteil von B2.
C spielt C3: das Gegenteil A1.

abs. 10: hier ändert sich die reihenfolge und der primäre spieler.

wenn C seine improvisation hörbar geändert hat – zu C4 – der ist jetzt primär und das ist das zeichen für alle musiker zu der konstellation des abs. 10 umzuschalten:

B spielt B3: das Gegenteil von C4.
A spielt A2: das Gegenteil von B3.
D spielt D5: das Gegenteil von A2.

auf ähnliche art und weise läuft der prozess des reagierens weiter.

teil IIb. „wettkampf: trios“

hier werden im ensemble trios gebildet, wobei ähnliche prozesse wie im teil IIa laufen.

abs. 24–28: das ensemble ist in trios aufgeteilt: A+B+D (abs. 24), B+C+D (abs. 25), A+B+C (abs. 26), A+C+D (abs. 27).

abs. 24:

trio A+B+D: „länger als die anderen“: wenn ein musiker aus dem trio das gefühl hat, dass der jetzige zustand beendet werden muss, spielt er längere klänge als seine kollegen aus dem trio. wenn er gehört hat, dass einer von seinen kollegen aus dem trio das schon getan hat, spielt er länger als sein kollege. der vorher erreichte klangzustand mit hoher dichte dünnt sich dadurch konsequenterweise aus.

abs. 25–27: das gleiche prinzip mit parameter „lage“ (abs. 25), „dauer“ (abs. 26), „lautstärke“ (abs. 27). es ist zu bemerken, dass die zeitabstände zwischen den klängen beim kürzerwerden im abs. 26 nicht verringert werden dürfen: also nicht dichter werden, nur die dauern ändern, aber nicht die einsatzzeiten.

ausserdem kommt bei den trios für jeden spieler eine zusätzliche bedingung dazu: den jeweiligen prozess erst dann anfangen, wenn die an diesem prozess beteiligten musiker den vorherigen prozess beendet haben: so steht beispielsweise im abs. 25: wenn A+B+D = lang, d.h. den prozess „tiefer als die anderen“ erst dann starten, wenn A, B und D den prozess „länger als alle anderen“ abgeschlossen haben.

teil IIc. „wettkampf: quartett“

in dem teil wird ein quartett gebildet.

abs. 29:

den anfangszusatz ist angegeben: der vorherige zustand in der jeweiligen stimme. B beginnt regelmässige, immer lauter werdende schläge auf metal oder holz.

abs. 30–31

A, C und D kopieren zunehmend die aktionen von B mit eigenem instrumentarium bis das gesamte ensemble in abs. 31 synchron wird, da aber baut B in seine schläge unregelmäßigkeiten ein, A, C und D müssen stets versuchen mit B synchron zu sein.

abs. 32: wettkampf „leiser als die anderen“: das gleiche prinzip wie in IIa und IIb.

teil III. „zwei sinne“



– aufhören zu spielen, ohropax in die beiden ohren reinstopfen, weiter spielen.



– aufhören zu spielen, schlafbrille aufsetzen, weiter spielen.

in dem teil wird die reaktion zwischen den musiker und die synchronität beim spielen durch „ausschalten“ vom hören und sehen gehindert. die spieler stopfen nacheinander ohropax in die ohren rein und setzen schlafbrille auf. trotzdem müssen sie versuchen mit allen synchron zu spielen. in abs. 40 bevor A seine schlafbrille aufsetzt, startet er im laptop den countdown für 60' (leertaste). das klingeln nach 60'' ist das signal ohropax und schlafbrille wegzumachen. der weckerton klingt 10'' lang, danach folgt eine 5-sekundige pause, nach der das tape automatisch getriggert wird.

teil IV. „tape“

hier reagieren die musiker auf das tape. wie sie darauf reagieren – entscheiden sie selbst. was dabei wichtig ist, dass das letzte sample – ein ausschnitt aus dem werk „liber scintillarum“ (2012) von brian ferneyhough – mit dem vorhandenen instrumenten imitiert werden soll. am ende des tapes wird der letzte abschnitt des ferneyhough-samples geloopt, wobei das ensemble die loops auch imitiert. wenn die tape-loops ausgeblendet werden, spielt das ensemble eine weile das im imitieren erreichte muster – das ist der übergang zum nächsten teil des stückes.

teil V. „aussenwelt“

in dem teil beenden die musiker nacheinander die ferneyhough-loops und fangen an, musikalisch und vielleicht auch körperlich auf die klänge von aussen zu reagieren (aus dem publikum, von der strasse usw.), d.h. die „aussenwelt“ ist für die musikern eine quelle des materials und im weiteren entwickelt jeder seine improvisation selbst. wenn von aussen nichts kommt, warten die musiker bis jemand hustet, ein stuhl quietscht, jemand im publikum sich auffällig bewegt oder ähnliches.

bei abs. 48 fangen alle an, nicht nur auf die klänge von aussen, sondern auch auf das gesamte ensemble zu reagieren. worauf die improvisation hinausläuft, ist den musikern freigestellt. dabei ist es aber wichtig, dass der zusammenhang zwischen dem gespielten und dem, was von aussen kommt, nachvollziehbar bleibt.

teil VI. „eigener körper“

hier findet der übergang von dem musizieren auf den instrumenten bzw. gegenständen zum musizieren auf eigenem körper statt. die musiker bauen in ihre improvisation nacheinander elemente ein, die auf eigenem körper ausgeführt werden (zunehmend bei jedem spieler in abs. 49–52), wobei die „ausenwelt“ immer noch als quelle des musikalischen materials interpretiert wird und die improvisation weiter entwickelt werden soll. das ganze darf nicht zu laut werden, man darf sich also nicht wehtun.

teil VII. „fremder körper“

in dem teil gehen alle musiker ausser B nacheinander zur B-station und fangen an, die improvisation, die eben auf eigenem körper ausgeführt wurde, auf den körpern der anderen zu übertragen. hier wiederum dürfen die aktionen auf einem fremden körper dem anderen nicht wehtun. die improvisation läuft erst nur in eine richtung, dann aber kommt es zu interaktionen: die spieler fangen an (z.b. abs. 56, B/D) aufeinander körperlich zu reagieren und beispielsweise zurückzuschlagen.

abs. 54–55: D läuft zu B und fängt an, das gleiche, was er eben auf seinem körper gemacht hat auf dem körper von B auszuführen. dies läuft aber nur in eine richtung, d.h B reagiert nicht und führt weiter seine improvisation auf seinem körper aus.

abs. 56

B fängt an auf die aktionen von D zu reagieren und spielt auf dem körper von D.

C geht zu D bei der B-station und fängt an, das gleiche, was er eben auf seinem körper gemacht hat auf dem körper von D auszuführen. dies läuft aber nur in eine richtung, d.h D reagiert auf C nicht.

ähnlich in abs. 58–59 mit A.

abs. 60: jeder musiker improvisiert zunehmend auf den körpern von allen und gleichzeitig reagiert auf die aktionen, die von den anderen auf seinem körper ausgeführt werden.

abs. 61: „lauter als alle anderen spielen“: jeder musiker spielt lauter als alle anderen. wenn einer seinem kollegen beim lauterwerden wehgetan hat, beendet er seine improvisation.

	1	2	3	4
	I. das Gegenteil			
A	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (D tritt auf.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (D fängt an zu spielen.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (C tritt auf.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (C fängt an zu spielen.)
B	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (D tritt auf.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (D fängt an zu spielen.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (C tritt auf.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (C fängt an zu spielen.)
C	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (D tritt auf.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (D fängt an zu spielen.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">AUFTRITT</div> ruhig, ohne hektik.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">C0=D1</div> das Gegenteil von D.
D	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">AUFTRITT</div> ruhig, ohne hektik.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">D0</div> beliebig improvisieren.	wenn C auf der bühne erscheint, improvisation hörbar ändern. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 10px;">D1</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">D1</div> (C fängt an zu spielen.)

	5	6	7	8
A	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (B tritt auf.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">sie sind hinter der bühne.</div> (B fängt an zu spielen.)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">AUFTRITT</div> ruhig, ohne hektik.	$A0 = \overline{B1}$
B	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">AUFTRITT</div> ruhig, ohne hektik.	$B0 = \overline{C1}$ das Gegenteil von C. (B fängt an zu spielen.)	$B1 = \overline{C2}$ (A tritt auf.)	$B1 = \overline{C2}$ (A fängt an zu spielen.)
C	$C1 = \overline{D2}$ (B tritt auf.)	$C1 = \overline{D2}$ (B fängt an zu spielen.)	$C2 = \overline{D3}$ (A tritt auf.)	$C2 = \overline{D3}$ (A fängt an zu spielen.)
D	wenn B auf der bühne erscheint, improvisation hörbar ändern. <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; display: inline-block; margin-top: 10px;">D2</div>	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; display: inline-block; margin-top: 10px;">D2</div> (B fängt an zu spielen.)	wenn A auf der bühne erscheint, improvisation hörbar ändern. <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; display: inline-block; margin-top: 10px;">D3</div>	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; display: inline-block; margin-top: 10px;">D3</div> (A fängt an zu spielen.)

<p>9</p> <p>wenn D seine improvisation geändert hat, auf B hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>D ~</p> <p>A1 = <u>B2</u></p>	<p>10</p> <p>wenn C seine improvisation geändert hat, auf B hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>C ~</p> <p>A2 = <u>B3</u></p>	<p>11</p> <p>wenn B seine improvisation geändert hat, auf ihn hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>B ~</p> <p>A3 = <u>B4</u></p>	<p>12</p> <p>improvisation hörbar ändern. unabhängig von allen.</p> <p>A4</p>
<p>wenn D seine improvisation geändert hat, auf ihn hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>D ~</p> <p>B2 = <u>D4</u></p>	<p>wenn C seine improvisation geändert hat, auf ihn hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>C ~</p> <p>B3 = <u>C4</u></p>	<p>improvisation hörbar ändern. unabhängig von allen.</p> <p>B4</p>	<p>wenn A seine improvisation geändert hat, auf D hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>A ~</p> <p>B5 = <u>D7</u></p>
<p>wenn D seine improvisation geändert hat, auf A hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>D ~</p> <p>C3 = <u>A1</u></p>	<p>improvisation hörbar ändern. unabhängig von allen.</p> <p>C4</p>	<p>wenn B seine improvisation geändert hat, auf D hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>B ~</p> <p>C5 = <u>D6</u></p>	<p>wenn A seine improvisation geändert hat, auf ihn hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>A ~</p> <p>C6 = <u>A4</u></p>
<p>improvisation hörbar ändern. unabhängig von allen.</p> <p>D4</p>	<p>wenn C seine improvisation geändert hat, auf A hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>C ~</p> <p>D5 = <u>A2</u></p>	<p>wenn B seine improvisation geändert hat, auf A hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>B ~</p> <p>D6 = <u>A3</u></p>	<p>wenn A seine improvisation geändert hat, auf C hören, das Gegenteil seiner improvisation spielen.</p> <p>A ~</p> <p>D7 = <u>C6</u></p>

13

wenn B seine improvisation
geändert hat, auf C hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

B~

$$A5 = \overline{C7}$$

14

wenn C seine improvisation
geändert hat, auf ihn hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

C~

$$A6 = \overline{C8}$$

15

wenn D seine improvisation
geändert hat, auf ihn hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

D~

$$A7 = \overline{D10}$$

16

wenn C seine improvisation
geändert hat, auf B hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

C~

$$A8 = \overline{B9}$$

A

improvisation hörbar ändern.
unabhängig von allen.

$$B6$$

B

wenn C seine improvisation
geändert hat, auf D hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

C~

$$B7 = \overline{D9}$$

wenn D seine improvisation
geändert hat, auf C hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

D~

$$B8 = \overline{C9}$$

wenn C seine improvisation
geändert hat, auf D hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

C~

$$B9 = \overline{D11}$$

wenn B seine improvisation
geändert hat, auf D hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

B~

$$C7 = \overline{D8}$$

C

improvisation hörbar ändern.
unabhängig von allen.

$$C8$$

wenn D seine improvisation
geändert hat, auf A hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

D~

$$C9 = \overline{A7}$$

improvisation hörbar ändern.
unabhängig von allen.

$$C10$$

wenn B seine improvisation
geändert hat, auf ihn hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

B~

$$D8 = \overline{B6}$$

D

wenn C seine improvisation
geändert hat, auf A hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

C~

$$D9 = \overline{A6}$$

improvisation hörbar ändern.
unabhängig von allen.

$$D10$$

wenn C seine improvisation
geändert hat, auf ihn hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

C~

$$D11 = \overline{C10}$$

17

18

19

20

A

wenn B seine improvisation
geändert hat, auf C hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

B~

A9=C11

improvisation hörbar ändern.
unabhängig von allen.

A10

improvisation hörbar ändern.
unabhängig von allen.

A11



B

improvisation hörbar ändern.
unabhängig von allen.

B10

wenn A seine improvisation
geändert hat, auf D hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

A~

B11=D13

wenn A seine improvisation
geändert hat, auf ihn hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

A~

B12=A11



C

wenn B seine improvisation
geändert hat, auf ihn hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

B~

C11=B10

wenn A seine improvisation
geändert hat, auf B hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

A~

C12=B11

wenn A seine improvisation
geändert hat, auf B hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

A~

C13=B12



D

wenn B seine improvisation
geändert hat, auf A hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

B~

D12=A9

wenn A seine improvisation
geändert hat, auf ihn hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

A~

D13=A10

wenn A seine improvisation
geändert hat, auf C hören,
das Gegenteil seiner
improvisation spielen.

A~

D14=C13



21

Ila. wettkampf: duos

22

23

24

Iib. wettkampf: trios⁶

A

anfangszustand:

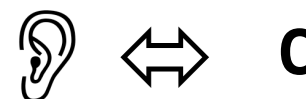
- lage: so tief wie möglich
- ruhig
- leise

**HÖHER**

(B+D – geräuschhafter).

**GERÄUSCHHAFTER**

(B+D – dichter).

**DICHTER**

(B+D – höher).

B

anfangszustand:

- lage: so tief wie möglich
- ruhig
- leise

**GERÄUSCHHAFTER**

(A+C – höher.)

**DICHTER**

(A+C – geräuschhafter).

**HÖHER**

(A+C – dichter).

C

anfangszustand:

- lage: so tief wie möglich
- ruhig
- leise

**HÖHER**

(B+D – geräuschhafter).

**GERÄUSCHHAFTER**

(B+D – dichter).

**DICHTER**

(B+D – höher).

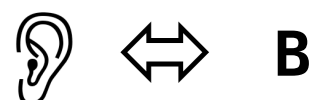
D

anfangszustand:

- lage: so tief wie möglich
- ruhig
- leise

**GERÄUSCHHAFTER**

(A+C – höher.)

**DICHTER**

(A+C – geräuschhafter).

**HÖHER**

(A+C – dichter).

wenn sie + C = dicht
und B + D = hoch**LÄNGER**wenn sie + D = hoch
und A + C = dicht**LÄNGER**wie am ende
des vorherigen
abschnittes.

(A+B+D – immer länger).

wenn sie + B = hoch
und A + C = dicht**LÄNGER**

25

26

27

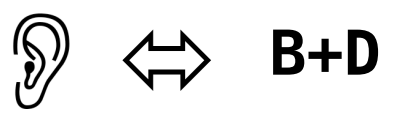
28

A

wie am ende des vorherigen abschnittes.

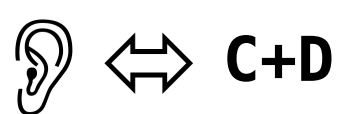
(B+C+D - immer tiefer).

wenn B + C + D = tief



KÜRZER *aber nicht dichter werdend!*

wenn sie + B + C = kurz

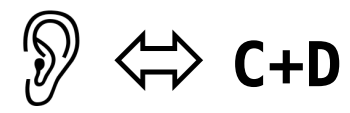


LAUTER

wie am ende des vorherigen abschnittes.

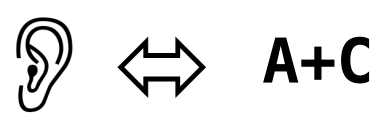
B

wenn sie + A + D = lang



TIEFER

wenn sie + C + D = tief



KÜRZER *aber nicht dichter werdend!*

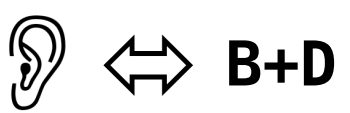
wie am ende des vorherigen abschnittes.

(A+C+D - immer lauter).

wie am ende des vorherigen abschnittes.

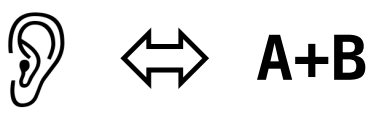
C

wenn A + B + D = lang



TIEFER

wenn sie + B + D = tief



KÜRZER *aber nicht dichter werdend!*

wenn sie + A + B = kurz

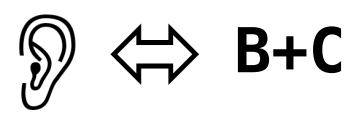


LAUTER

wie am ende des vorherigen abschnittes.

D

wenn sie + A + B = lang

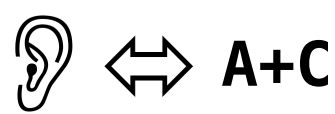


TIEFER

wie am ende des vorherigen abschnittes.

(A+B+C - immer kürzer).

wenn A + B + C = kurz



LAUTER

wie am ende des vorherigen abschnittes.

29

Ilc. wettkampf: quartett

30

31

32

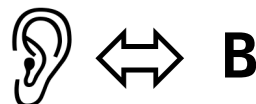
A

anfangszustand wie am ende
des vorherigen abschnittes:
- so geräuschhaft wie möglich
- so hoch wie möglich
- so kurz wie möglich
- so laut wie möglich

wie am ende des vorherigen
abschnittes.

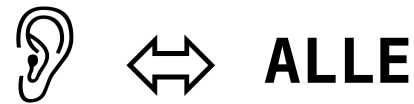


allmählicher übergang
zum kopieren von B, synchron.



B kopieren, synchron.

mit allen synchron bleiben!



LEISER

B

regelmäßige kurze schläge
im zeitabstand ca. 1-2" auf holz
oder metall. aus dem nichts,
immer lauter werdend.



so leise wie möglich.

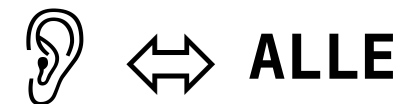
wie vorher.

so laut wie möglich.



wenn das gesammte ensemble
mit ihnen synchron ist,
unregelmäßigkeiten einbauen.

mit allen synchron bleiben!



LEISER

C

anfangszustand wie am ende
des vorherigen abschnittes:
- so geräuschhaft wie möglich
- so tief wie möglich
- so kurz wie möglich
- so laut wie möglich

wie am ende des vorherigen
abschnittes.

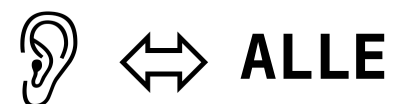


allmählicher übergang
zum kopieren von B, synchron.



B kopieren, synchron.

mit allen synchron bleiben!

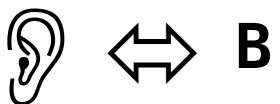


LEISER

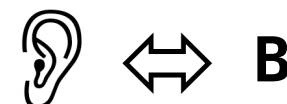
D

anfangszustand wie am ende
des vorherigen abschnittes:
- so geräuschhaft wie möglich
- so tief wie möglich
- so lang wie möglich
- so laut wie möglich

wie am ende des vorherigen
abschnittes.

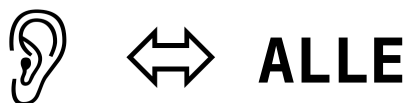


allmählicher übergang
zum kopieren von B, synchron.



B kopieren, synchron.

mit allen synchron bleiben!



LEISER

33

wie am ende des vorherigen abschnittes.

A

34

III. zwei sinne



anfangszustand - vom vorherigen abschnitt: - kurze geräuschhafte schläge - so leise wie möglich

mit allen synchron!



35

wie vorher.

(B - ohropax.)

36

wie vorher.

(C+D - ohropax.)

B

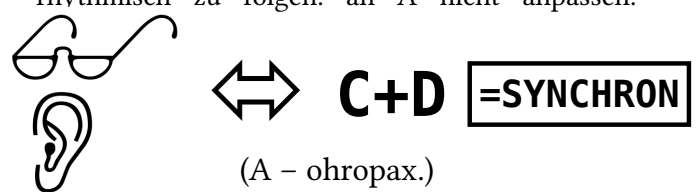
wie am ende des vorherigen abschnittes.

anfangszustand - vom vorherigen abschnitt: kurze geräuschhafte schläge, so leise wie möglich.

wenn sie das gefühl haben, dass der vorherige zustand beendet werden soll, bauen sie in den rhythmus unregelmäßigkeiten ein. wenn sie gehört haben, dass einer von ihren kollegen das schon gemacht hat, versuchen sie ihm rhythmisch zu folgen. an A nicht anpassen.



mit allen synchron!



C

wie am ende des vorherigen abschnittes.

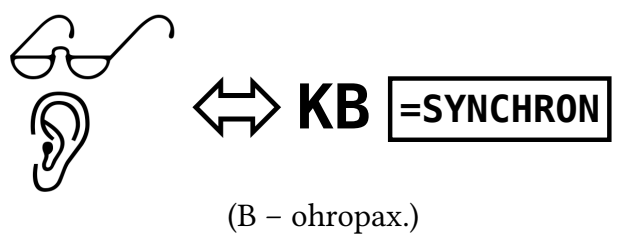
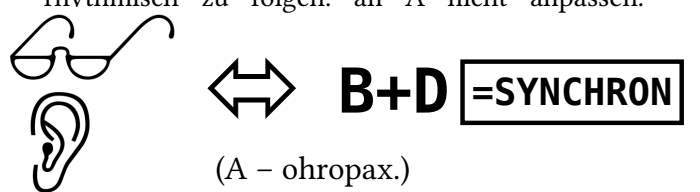
anfangszustand - vom vorherigen abschnitt: kurze geräuschhafte schläge, so leise wie möglich.

wenn sie das gefühl haben, dass der vorherige zustand beendet werden soll, bauen sie in den rhythmus unregelmäßigkeiten ein. wenn sie gehört haben, dass einer von ihren kollegen das schon gemacht hat, versuchen sie ihm rhythmisch zu folgen. an A nicht anpassen.

wenn sie mit D synchron sind, bauen sie in den rhythmus unregelmäßigkeiten ein. wenn sie gehört haben, dass D das schon gemacht hat, versuchen sie ihm rhythmisch zu folgen. an A und B nicht anpassen.



mit allen synchron!



D

wie am ende des vorherigen abschnittes.

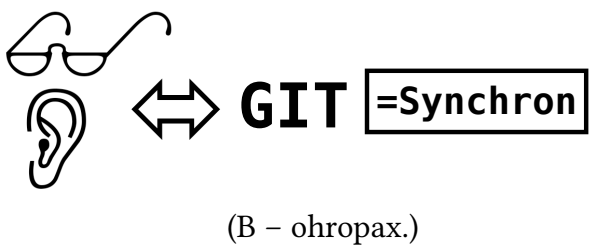
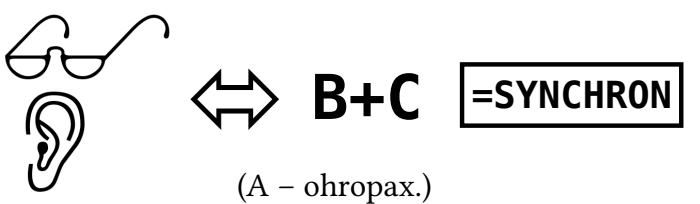
anfangszustand - vom vorherigen abschnitt: kurze geräuschhafte schläge, so leise wie möglich.

wenn sie das gefühl haben, dass der vorherige zustand beendet werden soll, bauen sie in den rhythmus unregelmäßigkeiten ein. wenn sie gehört haben, dass einer von ihren kollegen das schon gemacht hat, versuchen sie ihm rhythmisch zu folgen. an A nicht anpassen.

wenn sie mit C synchron sind, bauen sie in den rhythmus unregelmäßigkeiten ein. wenn sie gehört haben, dass C das schon gemacht hat, versuchen sie ihm rhythmisch zu folgen. an A und B nicht anpassen.



mit allen synchron!



37

38

39

40

A

wie vorher.
(B – schlafbrille.)

wie vorher.
(C – schlafbrille.)

wie vorher.
(D – schlafbrille.)

countdown für 60" starten:
a-taste



mit allen synchron!

B



mit allen synchron!

wie vorher.
(C – schlafbrille.)

wie vorher.
(D – schlafbrille.)

wie vorher.

C

wie vorher.
(B – schlafbrille.)



mit allen synchron!

wie vorher.
(D – schlafbrille.)

wie vorher.

D

wie vorher.
(B – schlafbrille.)

wie vorher.
(C – schlafbrille.)



mit allen synchron!

wie vorher.

41

wenn sie alarm hören,
ohropax + schlafbrille weg.

alarm klingt 10" lang.
nach einer 5-sek.-pause
wird automatisch das tape
gestartet.

A

wenn sie alarm hören,
ohropax + schlafbrille weg.

alarm klingt 10" lang.
nach einer 5-sek.-pause
wird automatisch das tape
gestartet.

B

wenn sie alarm hören,
ohropax + schlafbrille weg.

alarm klingt 10" lang.
nach einer 5-sek.-pause
wird automatisch das tape
gestartet.

C

wenn sie alarm hören,
ohropax + schlafbrille weg.

alarm klingt 10" lang.
nach einer 5-sek.-pause
wird automatisch das tape
gestartet.

D

42

IV. tape

tape an: leertaste.

aufs tape reagieren.
das letzte klangbeispiel
"ferneyhough"- imitieren.

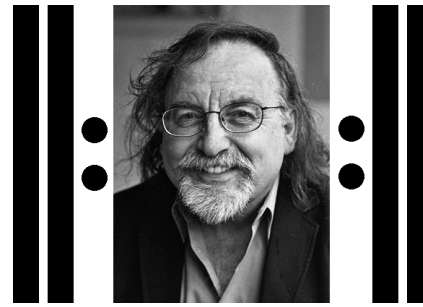
aufs tape reagieren.
das letzte klangbeispiel
"ferneyhough"- imitieren.

aufs tape reagieren.
das letzte klangbeispiel
"ferneyhough"- imitieren.

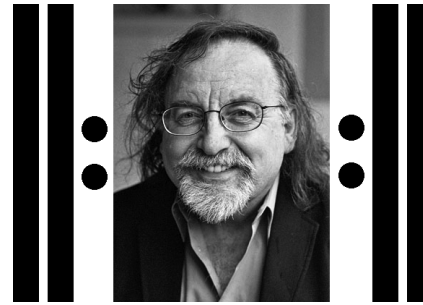
aufs tape reagieren.
das letzte klangbeispiel
"ferneyhough"- imitieren.

43

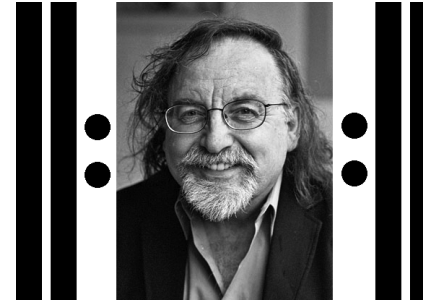
V. aussenwelt



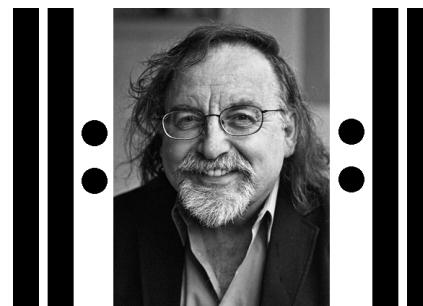
wenn das tape zu ende ist, das erreichte
muster des imitierens wiederholen.



wenn das tape zu ende ist, das erreichte
muster des imitierens wiederholen.



wenn das tape zu ende ist, das erreichte
muster des imitierens wiederholen.



wenn das tape zu ende ist, das erreichte
muster des imitierens wiederholen.

44

wie vorher.

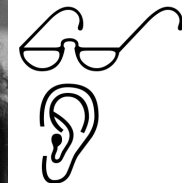
(D beendet die ferneyhough-loops).

wie vorher.

(D beendet die ferneyhough-loops).

wie vorher.

(D beendet die ferneyhough-loops).



AUSSEN

wenn sie das gefühl haben, dass
ferneyhough-loops beendet werden sollen,
tun sie das. anschliessend reagieren sie
musikalisch auf die klänge von aussen.

45

46

47

48

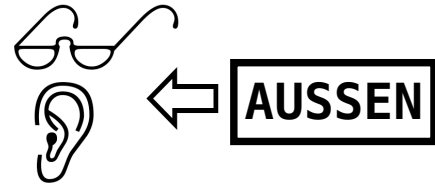
A

wie vorher.

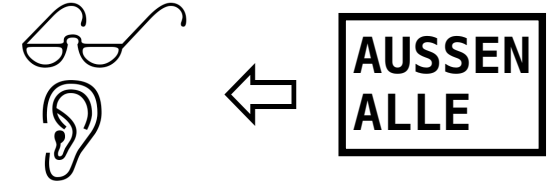
(C beendet die ferneyhough-loops).

wie vorher.

(B beendet die ferneyhough-loops).



wenn alle ihre kollegen die ferneyhough-loops beendet haben und wenn sie das gefühl haben, dass sie es auch machen wollen, tun sie das. anschliessend reagieren sie musikalisch die klänge von aussen.

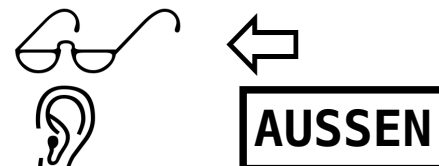


nicht nur auf die klänge von aussen reagieren, sondern auch auf alle musiker aus dem ensemble.

B

wie vorher.

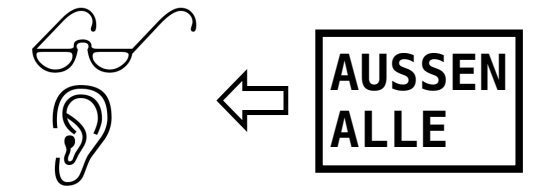
(C beendet die ferneyhough-loops).



wenn D und C die ferneyhough-loops beendet haben und wenn sie das gefühl haben, dass sie es auch machen wollen, tun sie das. anschliessend reagieren sie musikalisch auf die klänge von aussen.

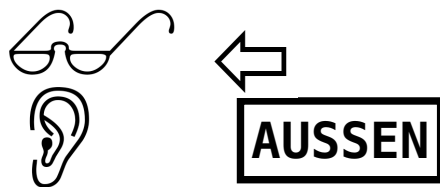
wie vorher.

(A beendet die ferneyhough-loops).



nicht nur auf die klänge von aussen reagieren, sondern auch auf alle musiker aus dem ensemble.

C



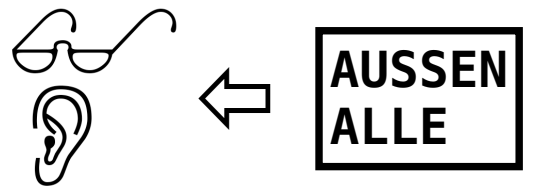
wenn D die ferneyhough-loops beendet hat und wenn sie es auch machen wollen, tun sie das. anschliessend reagieren sie musikalisch auf die klänge von aussen.

wie vorher.

(B beendet die ferneyhough-loops).

wie vorher.

(A beendet die ferneyhough-loops).



nicht nur auf die klänge von aussen reagieren, sondern auch auf alle musiker aus dem ensemble.

D

wie vorher.

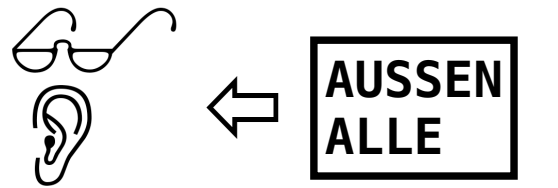
(C beendet die ferneyhough-loops).

wie vorher.

(B beendet die ferneyhough-loops).

wie vorher.



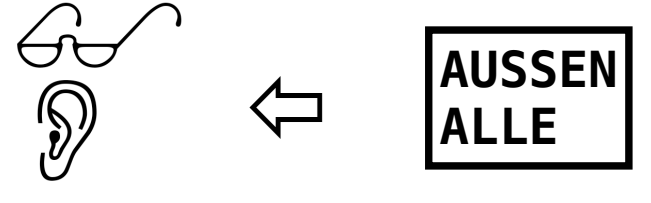

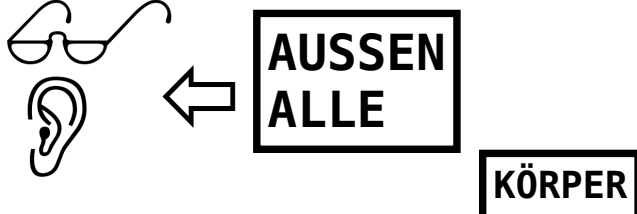
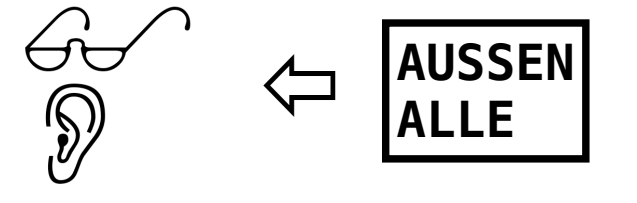
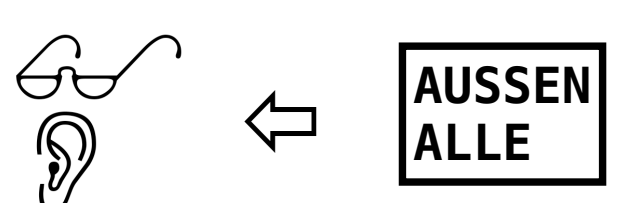

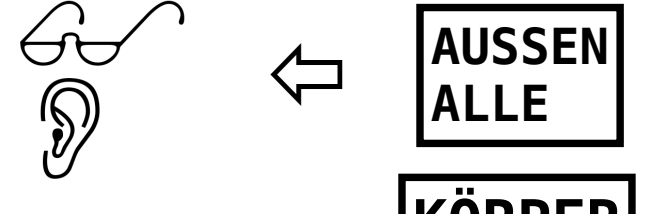
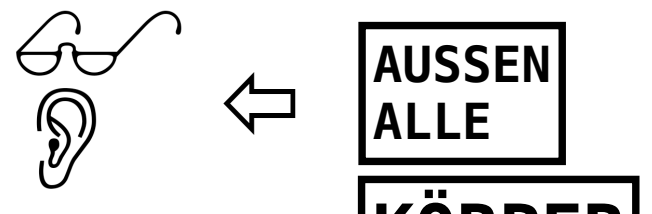
(A beendet die ferneyhough-loops).



nicht nur auf die klänge von aussen reagieren, sondern auch auf alle musiker aus dem ensemble.

49 **VI. eigener körper** 50

51 52

<p>A</p> <p>wie vorher.</p> <p>(C fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	<p>wie vorher.</p> <p>(B fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	<p>wie vorher.</p> <p>(D fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	 <p>bei der reaktion auf die klänge von aussen allmählich anfangen nicht auf ihrem instrument zu spielen, sondern auch auf eigenem körper. nicht zu laut. dies darf ihnen nicht wehtun.</p>
<p>B</p> <p>wie vorher.</p> <p>(C fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	 <p>bei der reaktion auf die klänge von aussen allmählich anfangen nicht auf ihrem instrument zu spielen, sondern auch auf eigenem körper. nicht zu laut. dies darf ihnen nicht wehtun.</p>	 <p>zunehmend mehr aktionen auf eigenem körper ausführen.</p> <p>(D fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	 <p>ausschließlich auf eigenem körper spielen.</p> <p>(A fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>
 <p>bei der reaktion auf die klänge von aussen allmählich anfangen nicht auf ihrem instrument zu spielen, sondern auch auf eigenem körper. nicht zu laut. dies darf ihnen nicht wehtun.</p>	 <p>zunehmend mehr aktionen auf eigenem körper ausführen.</p> <p>(B fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	 <p>zunehmend mehr aktionen auf eigenem körper ausführen.</p> <p>(D fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	 <p>ausschließlich auf eigenem körper spielen.</p> <p>(A fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>
<p>D</p> <p>wie vorher.</p> <p>(C fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	<p>wie vorher.</p> <p>(B fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>	 <p>bei der reaktion auf die klänge von aussen allmählich anfangen nicht auf ihrem instrument zu spielen, sondern auch auf eigenem körper. nicht zu laut. dies darf ihnen nicht wehtun.</p>	 <p>ausschließlich auf eigenem körper spielen.</p> <p>(A fängt an auf eigenem körper zu spielen).</p>

VII. fremder körper

A



**AUSSEN
ALLE**

KÖRPER

ausschließlich auf eigenem körper spielen.

wie vorher.

(D geht zu B).

wie vorher.

(D spielt auf dem körper von B).

wie vorher.

(C geht zu D).

B

wie vorher.

wie vorher.

(D kommt zu ihnen!)

wie vorher.

(D spielt auf ihrem körper).

↔ D-KÖRPER

auf die improvisation von D auf ihrem körper reagieren: als antwort auf seinem körper spielen. eventuell ihn zurückschlagen.

(C geht zu D).

C

wie vorher.

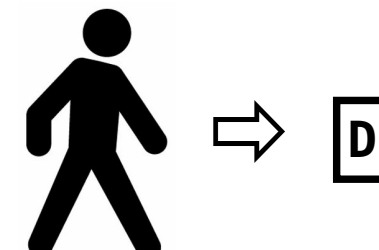
wie vorher.

(D geht zu B).

wie vorher.

(D spielt auf dem körper von B).

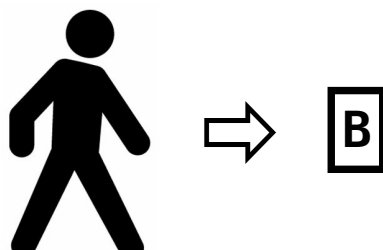
zu D gehen.



D

wie vorher.

zu B gehen.



→ B-KÖRPER

bei der B-station: versuchen sie den zustand von eben auf dem körper von B darzustellen. nicht zu laut, dies darf nicht wehtun.

↔ B-KÖRPER

(C kommt zu ihnen!)

bei der B-station: auf die improvisation von B auf ihrem körper reagieren: als antwort auf seinem körper spielen. eventuell ihn zurückschlagen.

57

58

59

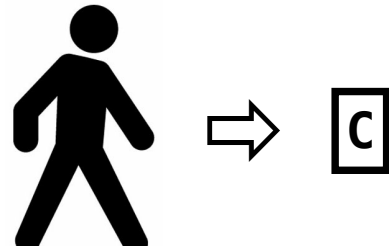
60

A

wie vorher.

(C spielt auf dem körper von D).

zu C gehen.



→ C-KÖRPER

bei der B-station: versuchen den zustand von eben auf dem körper von C darzustellen. nicht zu laut, dies darf nicht wehtun.

↔ ALLE-KÖRPER

bei der B-station:zunehmend auf den körpern von allen ihren kollegen zu improvisieren und auf ihre improvisation auf ihrem eigenen körper reagieren.

B

wie vorher.

(C spielt auf dem körper von D).

wie vorher.

(A geht zu C).

wie vorher.

(A spielt auf dem körper von C).

↔ ALLE-KÖRPER

bei der B-station:zunehmend auf den körpern von allen ihren kollegen zu improvisieren und auf ihre improvisation auf ihrem eigenen körper reagieren.

C

→ D-KÖRPER

bei der B-station: versuchen den zustand von eben auf dem körper von D darzustellen. nicht zu laut, dies darf nicht wehtun.

↔ D-KÖRPER

bei der B-station: auf die improvisation von D auf ihrem körper reagieren: als antwort auf seinem körper spielen. eventuell zurückschlagen.

(A kommt zu ihnen!)

↔ D-KÖRPER
↔ A-KÖRPER

bei der B-station: auf die improvisation von A und D auf ihrem körper reagieren: als antwort auf ihren körpern spielen. eventuell zurückschlagen.

(A spielt auf ihrem körper).

↔ ALLE-KÖRPER

bei der B-station:zunehmend auf den körpern von allen ihren kollegen zu improvisieren und auf ihre improvisation auf ihrem eigenen körper reagieren.

D

↔ B-KÖRPER
↔ C-KÖRPER

bei der B-station: auf die improvisation von B und C auf ihrem körper reagieren: als antwort auf ihren körpern spielen. eventuell zurückschlagen.

(C spielt auf ihrem körper).

wie vorher.

(A geht zu C).

wie vorher.

(A spielt auf dem körper von C).

↔ ALLE-KÖRPER

bei der B-station:zunehmend auf den körpern von allen ihren kollegen zu improvisieren und auf ihre improvisation auf ihrem eigenen körper reagieren.

A

**LAUTER BIS ZU
SCHMERZEN**

lauter als alle anderen:
wenn sie gemerkt haben, dass sie beim
lauterwerden einem von ihren kollegen
wehgetan haben, beenden sie ihre
improvisation.

B

**LAUTER BIS ZU
SCHMERZEN**

lauter als alle anderen:
wenn sie gemerkt haben, dass sie beim
lauterwerden einem von ihren kollegen
wehgetan haben, beenden sie ihre
improvisation.

C

**LAUTER BIS ZU
SCHMERZEN**

lauter als alle anderen:
wenn sie gemerkt haben, dass sie beim
lauterwerden einem von ihren kollegen
wehgetan haben, beenden sie ihre
improvisation.

D

**LAUTER BIS ZU
SCHMERZEN**

lauter als alle anderen:
wenn sie gemerkt haben, dass sie beim
lauterwerden einem von ihren kollegen
wehgetan haben, beenden sie ihre
improvisation.