

lichter

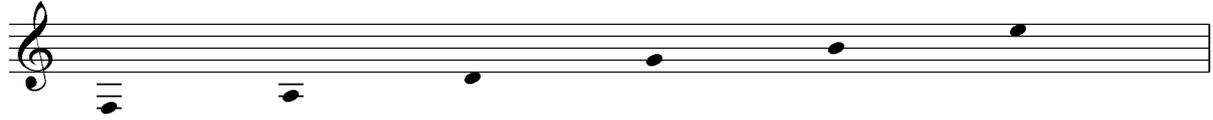
für

fünf

Gitarren

Spielanweisung:

Stimmung der Gitarren:

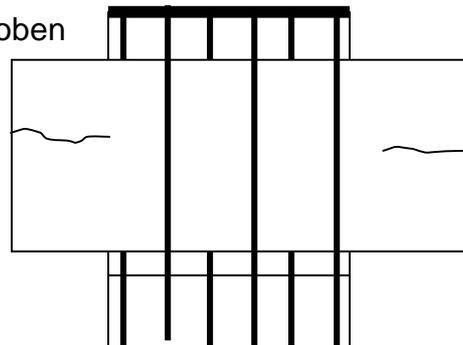


Jeder Musiker benötigt:

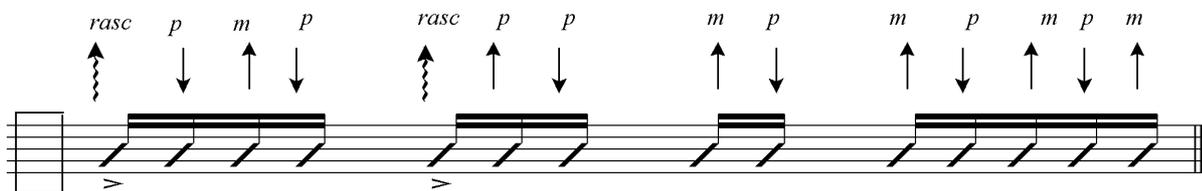
- eine Stimmgabel, die am besten an den Kunststoffumhüllungen eines Gitarrenständers angeschlagen wird.
(Am besten stellt man den Gitarrenständer hierfür links neben sich auf einen Stuhl)



- ein Din A4 Papier das am Sattel zwischen den Saiten befestigt wird. Das Papier wird oben und unten etwas eingerissen.



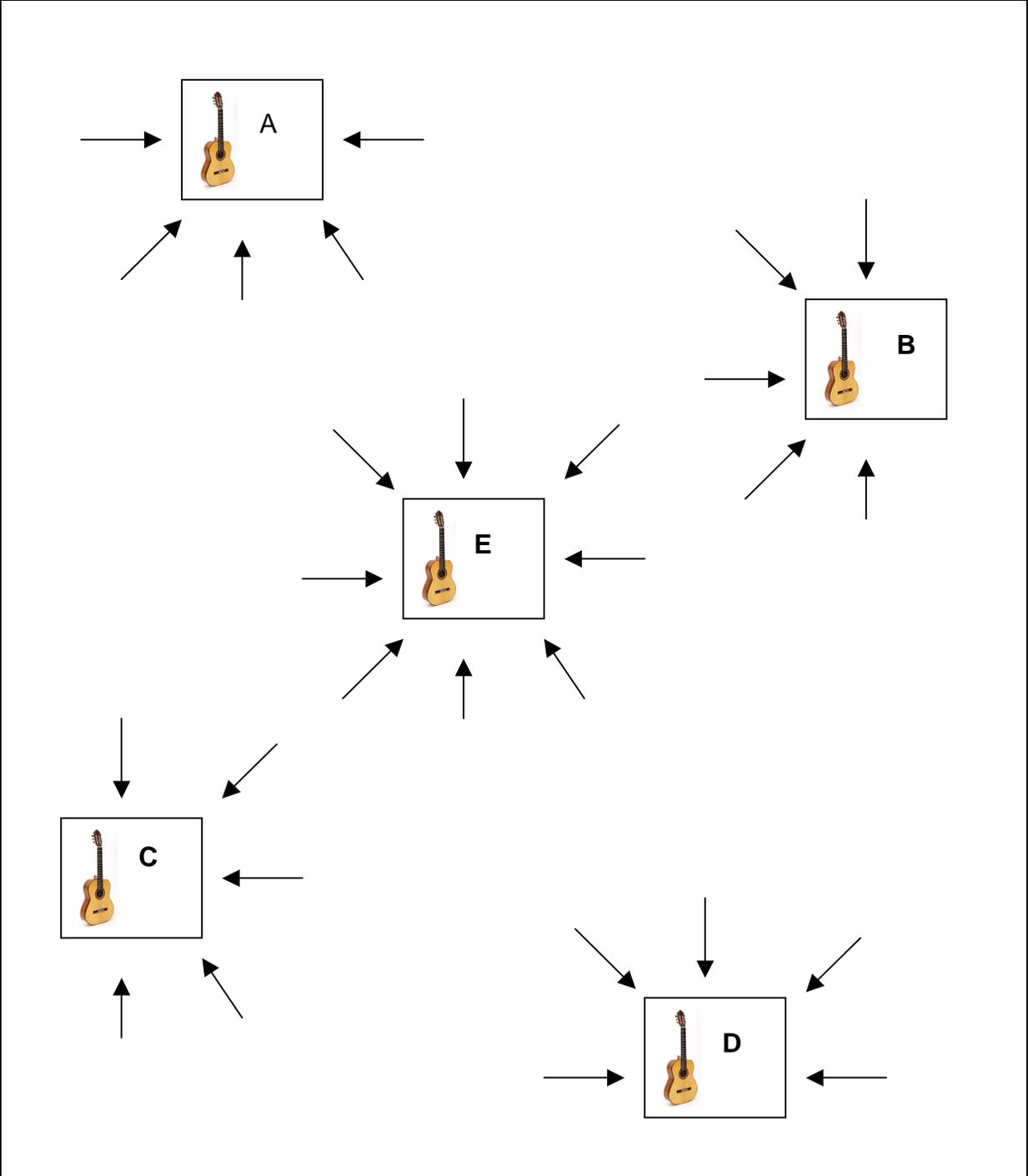
- eine Sanduhr



DinA4-Papier

Die Sechzehntelgruppen im Intro sollen immer mit den entsprechenden Fingersätzen gespielt werden. Das erste Sechzehntel einer Gruppe wird immer etwas kräftiger angespielt. Marcato steht für Rasgueado. Bei Abweichungen stehen die entsprechenden Fingersätze über den Noten.

Positionen der Musiker in einem fiktiven Konzertsaal.
Die Pfeile geben die Richtung der Bestuhlung für das Publikum an



Raumkonzept:

Meine Komposition *Lichter* gehört in die Reihe meiner musikalischen Raumkonzepte. Die Musiker spielen hierbei nicht auf einer Bühne, sondern sind entsprechend der Skizze im Konzertsaal verteilt. Ebenso soll die Bestuhlung für das Publikum nicht in eine Richtung weisen, sondern sich um die Musiker gruppieren (Pfeile). Somit ist auch jeder der fünf Gitarristen (A, B, C, D, E) gleichzeitig Solist. Wie die Verteilung der Musiker im Raum tatsächlich sein wird, hängt jeweils von den Gegebenheiten eines Konzertes ab und sollte Vorort ausprobiert werden.

Dauer:

Das Stück dauert etwas länger als 24 Minuten und beginnt mit einem Intro. Es folgen sieben Teile, die ich in sieben *Bilder* und sieben *Rahmen* (1 – 7) eingeteilt habe. Jeder Teil dauert 3 Minuten, die Zeit wird durch das Ablaufen von fünf Sanduhren geregelt, die von den Musikern bedient werden. Durch das Wenden von fünf Sanduhren entsteht eine zeitliche Unschärfe und dies ist hier auch so gewollt.

Aufbau der Partitur:

Die 15 Seiten der Partitur sind nach dem Intro in sieben aktive (*Bilder*) und sieben passive (*Rahmen*) einzelne Blätter aufgeteilt. Bis auf eine Ausnahme spielen immer zwei Musiker passiv und drei Musiker aktiv. Nach drei Minuten gibt es einen „Aktiv-Passiv-Wechsel“ der Musiker, wie ich es in der folgenden Skizze dargestellt habe: Somit verlagert sich alle drei Minuten das musikalische Geschehen im Raum.

Zeit		3'	6'	9'	12'	15'	18'	21'
<i>Rahmen</i>	Intro	1	2	3	4	5	6	7
Passiv		A B	A C	C E	E	B C	C D	A D
Aktiv		C D E	B D E	A B D	A B C D	A D E	A B E	B C E
<i>Bild</i>		1	2	3	4	5	6	7

Intro:

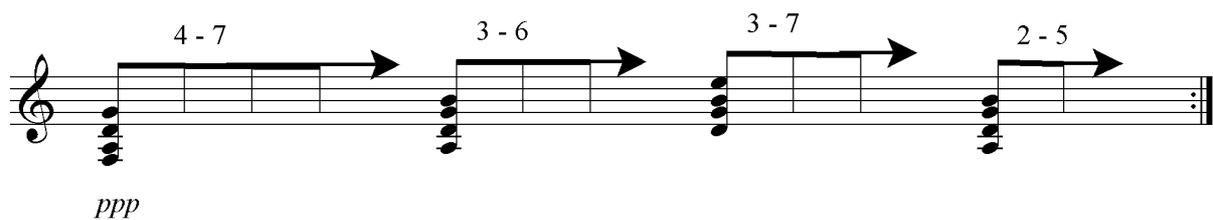
Das Intro beginnt mit dem Drehen der Sanduhren. Dies geschieht nacheinander innerhalb von fünf Sekunden, so wie es in der Partitur dargestellt ist. Die Musiker beginnen gemeinsam auf Zeichen. Aufgrund des schnarrenden Papiers klingen die akustischen Gitarren sehr laut und ähneln dem Klang von kleinen Trommeln (closed). Das sehr laute und rhythmische Intro dient dazu, die folgenden Teile atmosphärisch vorbereiten.

Bilder:

Nach dem Ablauf der Sanduhr wird das Intro unmittelbar abgebrochen und die Musiker beginnen nacheinander mit der rechten Hand den Grundpattern zu spielen. Mit der linken Hand wird die Sanduhr gedreht.

Dieser Grundpattern wird nun während des ganzen Stückes von mindestens einer Gitarre gespielt. Diese Anweisung ist unproblematisch zu organisieren, da dieser Pattern aufgrund der Stimmung nur mit der rechten Hand gespielt wird.

Grundpattern:



Die Zahlen über den Notenbalken geben an, wie oft ein Akkord angespielt werden kann. 4 – 7 bedeutet: Mindesten 4 mal, höchstens 7 mal anspielen. Dadurch verändert sich ständig die Dauer dieses Patterns. Da meistens mehrere Musiker diesen Pattern spielen, gibt es durch die Akkordwechsel ständig sowohl rhythmisch als auch klanglich neue Mischungen.

Jedes *Bild* besteht aus einer gewissen Anzahl von musikalischen Aktionen der linken Hand. Die Musiker bestimmen selbst, welche Aktionen sie wann und wie oft spielen. Mit jedem neuen *Bild* fallen einige Aktionen weg und kommen neue hinzu.

Rahmen:

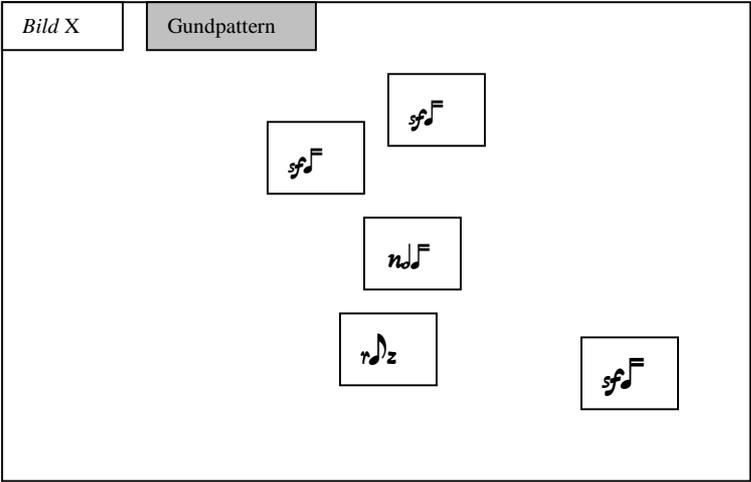
Dasselbe geschieht während der *Rahmen*, wobei hier die musikalischen Aktionen insgesamt seltener Wechseln und in ihrer Art eher etablieren als vorantreiben.

Aktionen:

Der Grundpattern wird nun durch eine Vielzahl von Aktionen der linken Hand ergänzt, wobei es bei den meisten Aktionen um unterschiedliche Darstellungen des Kammertons a' geht.

Wie bereits oben erwähnt bestimmen die Musiker selbst, wann und wie oft sie ihre Aktionen spielen. Jedoch deuten die Positionen dieser Aktionen auf dem entsprechenden Partiturbblatt an, wie sich die Aktionen innerhalb von 3 Minuten verteilen. Alle musikalischen Aktionen werden im Anhang genauer beschrieben.

Beispiel:
In *Bild X* wird ständig der Grundpattern gespielt. Die musikalischen Aktionen der linken Hand finden hauptsächlich während der zweiten Minute statt und einige zum Ende hin.



————— 3' —————

Intro

← 5 sec →



A
B
C
D
E

♩ = 80

auf Zeichen

Musical score for guitar, starting with a 5-second rest. The score is written on five staves (A-E) and consists of the following measures:

- Measure 1: $\frac{2}{4}$ time signature, starting with a repeat sign. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 4 eighth notes, 6/16, 4 eighth notes, 7/16, 4 eighth notes, 6/16, 4 eighth notes, 2/4.
- Measure 5: $\frac{2}{4}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 5/16, 4 eighth notes, 3/8, 4 eighth notes, 5/16, 4 eighth notes, 2/4.
- Measure 9: $\frac{2}{4}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 6/16, 4 eighth notes, 7/16, 4 eighth notes, 6/16, 4 eighth notes, 2/4.
- Measure 13: $\frac{2}{4}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 5/16, 4 eighth notes, 9/16, 4 eighth notes, 7/16, 4 eighth notes, 3/8, 4 eighth notes, *m m m*, 2/4.
- Measure 18: $\frac{2}{4}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 6/16, 4 eighth notes, 7/16, 4 eighth notes, 6/16, 4 eighth notes, 2/4.
- Measure 22: $\frac{2}{4}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 5/16, 4 eighth notes, 3/8, 4 eighth notes, 5/16, 4 eighth notes, 2/4.
- Measure 26: $\frac{2}{4}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 6/16, 4 eighth notes, 2/8, 4 eighth notes, 8/16.
- Measure 29: $\frac{8}{16}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 5/16.
- Measure 33: $\frac{5}{16}$ time signature. Rhythmic pattern: 4 eighth notes, 3/8, 4 eighth notes, *m m m*, D.C.

Auch den zweiten Durchgang mit Wiederholungen spielen.
Nach drei Minuten mit dem letzten Schlag Din A4 Blatt herausziehen und Saiten dämpfen.
Sofort zum Grundpattern wechseln.

Bild 1:
Spieler: C, D, E

ca. 150 Tempo 1

4 - 7 3 - 6 3 - 7 2 - 5

ppp - p (Dynamikschwankung)

pc

*a p a p
m m*

a'VI

VI. Saite
sfz

ppp

a'IV

IV. Saite
sfz

a'V

V. Saite
sfz



**Rahmen 1:
Spieler A, B**

ca. 150 Tempo 1

ppp - p (Dynamikschwankung)

Zg

ppp Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten

pc

a m p m a m p

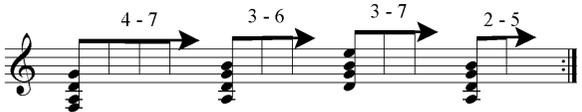
a'IV

IV. Saite
sfz

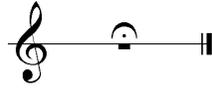


Bild 2:
Spieler: B, D, E

etwas schneller



ppp - p (Dynamikschwankung)



a'V

V. Saite

sfz



Zg

ppp

Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten



a'VI

VI. Saite

sfz

ppp



IV

a' V

VI

sfz

ppp




Rahmen 2:
Spieler A ,C

etwas schneller

4 - 7 3 - 6 3 - 7 2 - 5

ppp - p (Dynamikschwankung)



ppp Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten

a' IV
V
VI

VI. Saite
sfz

ppp

V. Saite
sfz

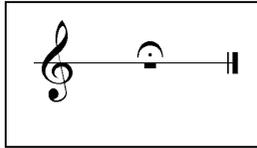
IV. Saite
sfz

a'IV

IV. Saite
sfz



Bild 3:
Spieler: A, B, D



 **De**



ppp
Stimmgabel anschlagen und auf die Decke oder
an das Gewinde der Saitenwirbel halten.
Klang unterbrechen (Morsezeichen)

 **Zg**



ppp
Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten

 **IV**



ppp
④

a'V

V.Saite

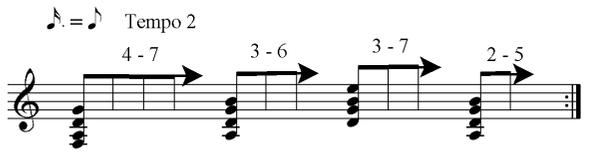


sfz



**Rahmen 3:
Spieler C, E**

♩. = ♩ Tempo 2



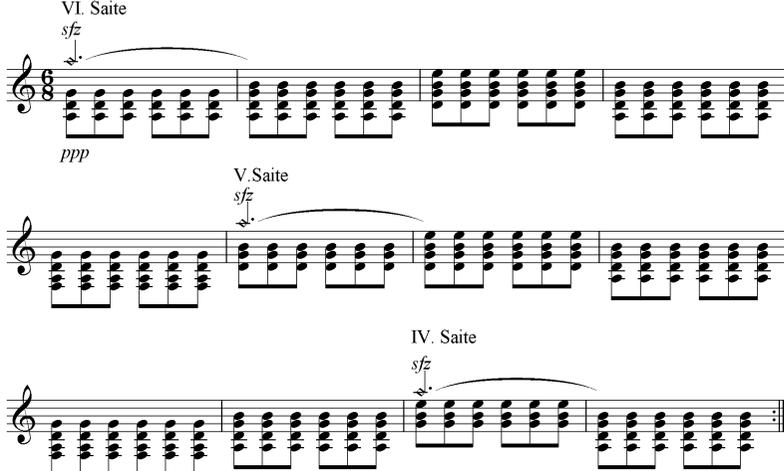
ppp - p (Dynamikschwankung)

a' IV
V
VI

VI. Saite
sfz

V. Saite
sfz

IV. Saite
sfz



 De

ppp

Stimmgabel anschlagen und auf die Decke oder
an das Gewinde der Saitenwirbel halten.
Klang unterbrechen (Morsezeichen)



 Zg

ppp

Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten




Bild 4:
Spieler: A, B C, D

Tempo 2

4 - 7 3 - 6 3 - 7 2 - 5

ppp - p (Dynamikschwankung)

De

ppp

Stimmgabel anschlagen und auf die Decke oder an das Gewinde der Saitenwirbel halten. Klang unterbrechen (Morsezeichen)

ppp

gliss.

②

De

ppp

gliss.

①

ppp

gliss.

⑤

ppp

gliss.

③



**Rahmen 4:
Spieler E**

♩. = ♩ Tempo 2

4 - 7 3 - 6 3 - 7 2 - 5

ppp - p (Dynamikschwankung)



Rahmen 5:
Spieler B, C

Tempo 2 etwas langsamer

Mit der Stimmgabel einen Barrec
so nah wie möglich am Steg greifen,
so dass die Akkorde minimal höher klingen.

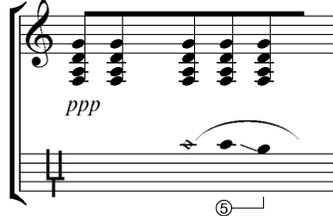


ppp

Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten



ppp



a'VI

VI. Saite
sfz

ppp

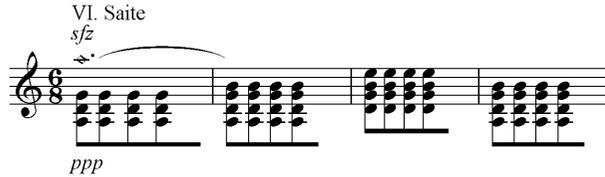
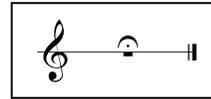


Bild 6:
Spieler: A, B, E



Stimmgabel schnell hin und her bewegen,
 so dass die entsprechende Tonhöhe erklingt.
 Mit L.H. saiten dämpfen

Wahwah

A- Saite (V. Bund)

Mit dem Daumen die e'-Saite
 kräftig anreizen.



Rahmen 6:

Spieler C

Tempo 2 etwas langsamer

Mit der Stimmgabel einen Barree so nah wie möglich am Steg greifen, so dass die Akkorde minimal höher klingen.

Spieler D

ca. 150 Tempo 1

4 - 7 3 - 6 3 - 7 2 - 5

ppp - p (Dynamikschwankung)

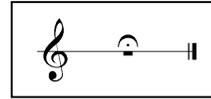
De



Bild 7:
Spieler: B, C, E

ca. 150 Tempo 1

ppp - p (Dynamikschwankung)



pp

gliss.

③

Wahwah

A- Saite (V. Bund)

! auf Zeichen
Tempo variiert

Mit der flachen linken Hand (schütteln) so schnell wie möglich auf die Zarge trommeln.

a m p a m p

morendo



**Rahmen 7:
Spieler A, D**

ca. 150 Tempo 1

4 - 7 3 - 6 3 - 7 2 - 5

ppp - p (Dynamikschwankung)

Zg

ppp Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten

Wahwah

A- Saite (V. Bund)

ppp

! auf Zeichen

Tempo variiert



Mit der flachen linken Hand (schütteln) so schnell wie möglich auf die Zarge trommeln.

ppp

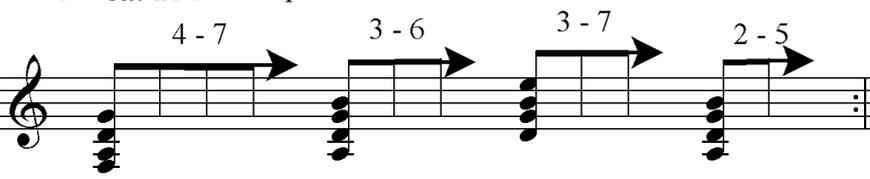
morendo



Grundpattern

Die Zahlen über den Notenbalken geben an, wie oft ein Akkord angespielt werden kann. 4 – 7 bedeutet: Mindestens 4 mal, höchstens 7 mal. Dadurch verändert sich ständig die Dauer dieses Patterns. Da meistens mehrere Musiker diesen Pattern spielen gibt es durch die Akkordwechsel sowohl rhythmisch als auch klanglich neue Mischungen. Das Tempo (Tempo I) des Grundpatterns wird in Bild 2 etwas schneller und wechselt in Bild 3 und Rahmen drei (♩. = ♩ Tempo 2) In Bild 5 wird das Tempo II etwas langsamer, in Bild 6 überlagern sich Tempo I und II und in Bild sieben wird wieder Tempo I gespielt.

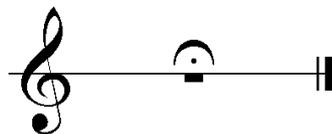
♩ ca. 150 Tempo I



ppp - p (Dynamikschwankung)

Ergänzt wird dieser Grundpattern nun durch eine Vielzahl von Aktionen der linken Hand, wobei es im wesentlichen um den Kammerton a' geht.

Als weiteren „Grundpattern“ gibt es die Pause. Zum Teil erfordern die Aktionen der linken Hand einen zusätzlichen Gebrauch der rechten Hand.



Aktionen der linken Hand

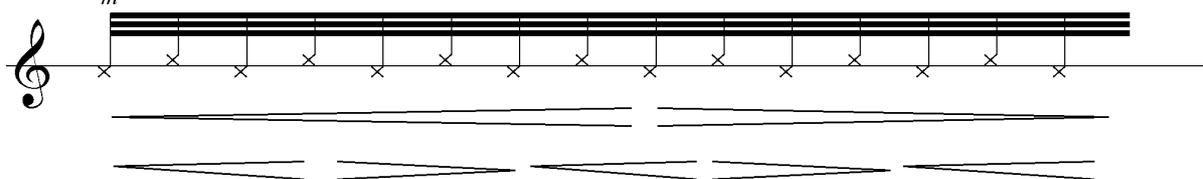


Mit gestrecktem Daumen und gestreckten Fingern der flachen, gespreizten linken Hand (schütteln) so schnell wie möglich auf die Zarge trommeln.

Mit der flachen linken Hand (schütteln) so schnell wie möglich auf die Zarge trommeln.

a *p* *a* *p*

m *m*



Dynamisch variieren Dauer: 5 - 8 Sekunden



Zg

Mit der linken Hand die Stimmgabel anschlagen und unterhalb vom XII. Bund auf die Zarge halten.

ppp

Stimmgabel anschlagen und auf die Zarge halten

The musical notation shows a treble clef with a series of chords. The first chord is marked *ppp*. A slur covers the first four chords. Below the treble clef, a bass clef shows a hammerhead symbol (a U-shaped bar) positioned under the strings, with a curved line indicating the point of contact.



De

Mit der linken Hand die Stimmgabel anschlagen und auf die Decke halten. Durch anheben und erneutes aufsetzen den Klang unterbrechen. Die Stimmgabel kann auch an das Gewinde der Saitenwirbel gehalten werden.

ppp

Stimmgabel anschlagen und auf die Decke oder an das Gewinde der Saitenwirbel halten. Klang unterbrechen (Morsezeichen)

The musical notation shows a treble clef with a series of chords. The first chord is marked *ppp*. A slur covers the first four chords. Below the treble clef, a bass clef shows a hammerhead symbol (a U-shaped bar) positioned under the strings, with a curved line indicating the point of contact. Below the bass clef, there are five vertical lines with diagonal slashes, representing the Morse code-like interruption of the sound.

Stimmgabel über dem VII. Bund auf die IV Saite halten. So dass der Partialton a' mitklingt.

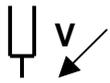


IV

ppp

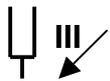
The musical notation shows a treble clef with a series of chords. The first chord is marked *ppp*. A slur covers the first four chords. Below the treble clef, a bass clef shows a hammerhead symbol (a U-shaped bar) positioned under the strings, with a curved line indicating the point of contact. Below the bass clef, there is a circled number 4, indicating the fourth string.

Stimmgabel über dem VII Bund auf die d-Saite halten, so dass der Partialton a' mitklingt.



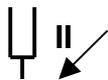
Stimmgabel über dem Schallloch auf die V-Saite halten, so dass der Partialton a' mitklingt. Nach kurzer Zeit mit der Stimmgabel ein kurzes Glissando in Richtung Griffbrett ausführen.

Stimmgabel über dem Schallloch auf die A-Saite halten, so dass der Partialton a' mitklingt. Nach kurzer Zeit mit der Stimmgabel ein kurzes glissando ausführen.



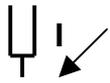
Stimmgabel stumm auf die III-Saite halten, so dass a' erklingt. Nach kurzer Zeit mit der Stimmgabel ein kurzes Glissando abwärts ausführen.

Stimmgabel (stumm) auf die g-Saite halten, so dass a' erklingt. Dann mit der Stimmgabel ein Glissando abwärts ausführen.



Stimmgabel stumm auf die II-Saite halten, so dass a' erklingt. Nach kurzer Zeit mit der Stimmgabel ein kurzes Glissando abwärts ausführen.

Stimmgabel (stumm) auf die h-Saite halten, so dass a' erklingt. Dann mit der Stimmgabel ein Glissando abwärts ausführen.



Stimmgabel stumm auf die I-Saite halten, so dass a' erklingt. Nach kurzer Zeit mit der Stimmgabel ein kurzes Glissando abwärts ausführen.

Stimmgabel (stumm) auf die e|-Saite halten, so dass a' erklingt. Dann mit der Stimmgabel ein Glissando abwärts ausführen.



Stimmgabel stumm auf die III-Saite halten, so dass c' erklingt. Nach kurzer Zeit mit der Stimmgabel ein kurzes Glissando abwärts ausführen.

Stimmgabel (stumm) auf die g-Saite halten, so dass c' erklingt. Dann mit der Stimmgabel ein Glissando abwärts ausführen.

Mit der Stimmgabel einen Barree so nah wie möglich am Steg greifen, so dass die Akkorde minimal höher klingen.



Stimmgabel (stumm) auf I. Saite halten, so dass a'' erklingt. Dann ein Glissando abwärts ausführen. Dabei erklingt gleichzeitig ein Glissando aufwärts.

Mit dem Daumen die e'-Saite kräftig anreisen.

Stimmgabel (stumm) auf die e'-Saite halten, so dass a'' erklingt. Dann mit der Stimmgabel ein Glissando abwärts ausführen. Dabei erklingt gleichzeitig ein Glissando aufwärts.

Wahwah

Stimmgabel anschlagen und über der V. Saite auf den Steg halten. Nun die Stimmgabel auf dem Steg reiben, so dass ein Wahwah-Effekt erklingt.

A- Saite (V. Bund)

Stimmgabel anschlagen und bei der V. Saite auf den Steg halten. Nun die Stimmgabel auf dem Steg reiben, so dass ein Wahwah-Effekt erklingt.

a' IV

IV. Saite
sfz

a' V

V. Saite
sfz

a' VI

VI. Saite
sfz

ppp

a' IV
V
VI

VI. Saite
sfz

ppp

V. Saite
sfz

sfz

IV. Saite
sfz

sfz

IV
a' V
VI

Alle drei Partialtöne gleichzeitig mit dem Daumen anspielen

sfz

ppp

Tremolo mit den Zinken der Stimmgabel auf der 1. Saite.

Z tr

Die erste Saite zwischen die Zinken der Stimmgabel.
Diese schnell hin und her bewegen, so dass die entsprechende
Tonhöhe (a¹, a², a³) erklingt. Mit L.H. Saiten dämpfen

15

①

8^{va}

15

①

15^{ma}

15

①