

Teil 1 (A) I

Spielanweisungen für (A) bis (D)

SpielerIn erfasst beim Erklingen einer Schale, welche angeschlagen wurde (1-4, ev. 1-3), und reagiert schnellstmöglich mit der entsprechenden Aktion. (Irrtümer nicht korrigieren!)

Klangschalen

1 2 3 4

(kann u.U. ausgeschaltet sein)

Vibraphon
(mit 2 Bögen gestrichen)

ca. 10-12" sim.

ca. so laut wie Schale sim.

(Dynamik: schwere Noten in Lautstärke ohne Hilfsgriffe, ca. "mf")

Perkussion

Tenorblockflöte

Viola

Violoncello

♩=48 2x 3 4

(con sordino)

♩=46 3 4

mp mp sim.

♩=44 (con sordino) 3 4

mp mp sim.

- * Für (A) bis (D) gilt: - Abschnitt wird solange wiederholt, bis eine Klangschale der Installation erklingt. Sofort Abbruch des Spiels.
(Ein Installationsklang kann jedoch nur wirken, wenn alle in der Wiederholung sind; also ab Zeichen: 2x)
- Jede/r spielt mit Metronom (Klick" im Kopfhörer). Einsatzpunkt ist ca. definiert und erfolgt auf einen Schlag beim eigenen Metronompuls.
 - Nach jedem Abbruch neues Tempo einstellen, nach ca. 8-10" mit nächstem Abschnitt einsetzen.

(A) II

♩=44 2x 3 4

Dynamik wie zuvor

♩=48 3 4

Dynamik wie zuvor

♩=46 3 4

Dynamik wie zuvor