

Wolfgang Florey
(2011/2012)

HÖLDERLIN-SPIEL

ein Klangbild

ein musikalischer Essay über die Ode „Lebenslauf“ von Friedrich Hölderlin
für das Ensemble QUER

Das Ensemble QUER

BENEDIKT	Schlagwerk
BRANCA	Violine
CARL	Fagott
EMILIA	Violine
FABIAN	Posaune
FELIX	Altsaxophon
HELENE	Violine
KLARA	Oboe
LAURA	Schlagwerk
LINDA	Schlagwerk
MAJA	Violoncello
MORITZ	Klavier
PAULINE	Akkordeon
SOPHIA	Schlagwerk

Leitung
Regine Schultz-Zehden

Das poetische Material

Lebenslauf

Größers wolltest auch du, aber die Liebe zwingt
All uns nieder, das Leid beuget gewaltiger,
Doch es kehret umsonst nicht
Unser Bogen, woher er kommt.

Aufwärts oder hinab! herrschet in heilger Nacht,
Wo die stumme Natur werdende Tage sinnt,
Herrscht im schiefesten Orkus
Nicht ein Grades, ein Recht noch auch?

Dies erfuhr ich. Denn nie, sterblichen Meistern gleich,
Habt ihr Himmlischen, ihr Alleserhaltenden,
Daß ich wüßte, mit Vorsicht
Mich des ebenen Pfads geführt.

Alles prüfe der Mensch, sagen die Himmlischen,
Daß er, kräftig genährt, danken für Alles lern',
Und verstehe die Freiheit,
Aufzubrechen, wohin er will.

Der Mensch neigt dazu, sich stets ein immer höheres Lebensziel zu setzen. Jedoch ist er hin und her gerissen zwischen den beiden Polen seiner Natur. Während sein geistiges Streben auf Erkenntnis und Wahrheit gerichtet ist, ist sein leibliches Sein an die Befriedigung jener Bedürfnisse gebunden, die sich aus der Notwendigkeit seiner Selbsterhaltung ergeben. Kein Mensch kann sich diesem Zwiespalt entziehen.

Mit seinem In-die-Welt-geworfen-sein ist er seiner ihm innewohnenden Widersprüchlichkeit ausgeliefert. Doch es liegt auch in der Natur des Menschen, dass er sich abmüht, einen Weg zu finden, diesen Widerspruch zu überwinden. So sieht er sich immer wieder an seinen Ausgangspunkt zurück geworfen.

So beschreibt sein Lebenslauf einen Bogen, der gespannt ist zwischen Wollen und Müssen, zwischen Vernunft und Trieb, zwischen Tag und Nacht. Der Tag gibt der menschlichen Vernunft Raum und Zeit zu wahrnehmendem Erkennen. Die Nacht dagegen gibt der Traumwelt Raum und Zeit. Und im Dunkeln, wohin sich für gewöhnlich Not und Verzweiflung flüchten, herrscht auch jenes geheimnisvolle Gesetz, das der Kraft des Lebens grundlegend ist. Und dies heiligt die Nacht.

Doch dieses Wissen ist nicht von sterblichen Meistern zu erfahren. Dieses Wissen beruht einzig auf der Erfahrung einer Lebensführung, die waghalsige Wege nicht scheut. Diese setzt allerdings voraus, dass der Mensch, alles prüfend, sich seiner Freiheit und der Verantwortung für seine Lebensführung bewusst ist.

Das musikalische Material

Die Suche nach einer Gesetzmäßigkeit der Ordnung des Musikalischen spielt in der Geschichte der Musik eine bedeutende Rolle. Im mittelalterlichen Denken hatte man sich die Musik noch ganz als von Gott gegeben gedacht. Doch mit der Wiederbelebung des antiken Denkens zur Zeit der Renaissance, also im 16. Jahrhundert, wollte man die Töne entsprechend einer angenommenen, kosmischen Harmonie ordnen. Und später, mit dem Vordringen des naturwissenschaftlichen Denkens, waren Philosophen, Physiker, Musiktheoretiker und nicht zuletzt die Komponisten selbst bemüht, das musikalische Denken auf eine rationale, d.h. verstandesmäßig erklärbare, mathematisch-physikalische Grundlage zu stellen. Ausgehend von einer arithmetisch-logischen Teilung der Oktave, der sogenannten wohltemperierten Stimmung, hatte man zu Beginn des 20. Jahrhunderts damit begonnen, über neue Ordnungsmöglichkeiten des Musikalischen nachzudenken. Man kam auf ganz verschiedene Lösungen. Einige versuchten es mit einer Teilung der Oktave in 6 Ganztonschritte. Andere unterteilten die Oktave in Vierteltöne, erfanden dafür neue Klaviaturen und Instrumente. Aber es gab auch solche, die sich in eine ferne Vergangenheit flüchteten und mit Fünftonskalen operierten.

Viele Komponisten und Theoretiker blieben zwar bei der gewohnten Zwölftteilung der Oktave in Halbtone, forderten aber ihre völlige Gleichstellung in ihrem Verhältnis zueinander. Der wichtigste Grundsatz in der sogenannten Zwölfton-Musik wurde das Verbot der Wiederholung eines der zwölf Töne, bevor nicht alle Töne der Oktave erklingen waren. Im Prinzip handelt es sich bei der Zwölftonmusik um eine Kompositionsmethode, bei der eine bestimmte Tonfolge, eine „Reihe“ an die Stelle dessen trat, was man zuvor ein „Thema“ genannt hatte. Bald schon traten an die Stelle von zwölftönigen Reihen auch anders geartete Tonfolgen. Manche experimentierten mit Telephonnummern, Lottozahlen, mit Buchstabenfolgen, die in Zahlenreihen übersetzt waren etc.

Schließlich verfielen einige auf den Gedanken, dass man ja nicht nur Töne, sondern auch Tondauern und Lautstärken, ja auch die Klangfarben der Instrumente „seriell“ ordnen könnte. Gegen die Mitte des 20. Jahrhunderts war es besonders in Westdeutschland kaum mehr möglich, wenn man als Komponist ernst genommen werden wollte, anders als „seriell“ zu komponieren.

Natürlich war bald nicht zu übersehen, dass sich da ein merkwürdiger Konflikt zeigte: da die serielle Methode zu komponieren lediglich

mathematischen Regeln folgte, stellte das den Komponisten als eigentlichen Schöpfer seines Werks in Frage. So geriet die Urheberschaft der Komponisten an ihrem Werk immer mehr in Zweifel. Ein Ausweg aus der Krise war allerdings bald gefunden. Der rettende Gedanke war, dass man den Zufall als wesentliches Element in den Kompositionsprozess einbezog, den Zufall in zweifacher Hinsicht: zum einen nutzte man den Zufall bei der schriftlichen Fixierung des Musikalischen, indem man kleckste und schüttete, kritzelte und krakelte, - vor allen Dingen aber, zweitens, indem man das gewohnte Notenbild beiseite ließ und damit der musikalischen Aufführungspraxis einen bedeutenden Spielraum für eine freie, improvisatorische Interpretation gab.

Soviel zum musikgeschichtlichen Hintergrund.

Ausgangspunkt meiner Überlegungen ist, dass wir in dem Gedicht von Hölderlin und dem eher spielerischen Ansatz jüngerer kompositorischer Praktiken eine Analogie feststellen können. Mathematiker haben längst entdeckt, dass auch der Zufall Gesetzen folgt, dass sozusagen auch im Chaos, wie im Orkus, eine Gesetz herrscht.

Und lehrt uns nicht die Lebenserfahrung, dass oft genug der Zufall in unser Leben eingreift, ihm eine Richtung gibt, die wir so nicht geplant hatten?

In dieser Weise verbinde ich meine kompositorische Herangehensweise ganz unmittelbar mit der Thematik der Dichtung von Hölderlin.

Meine Verfahrensweise möchte ich im Folgenden so transparent wie möglich machen. Jeder einzelne Schritt soll nachvollziehbar sein. Denn schließlich handelt es sich doch um ein musikpädagogisches Projekt, an dem nicht nur der Komponist seinen Spaß haben soll, sondern aus dem seine Interpreten auch ihren Nutzen ziehen können, wenn sie nur wollen.

VORSPIEL

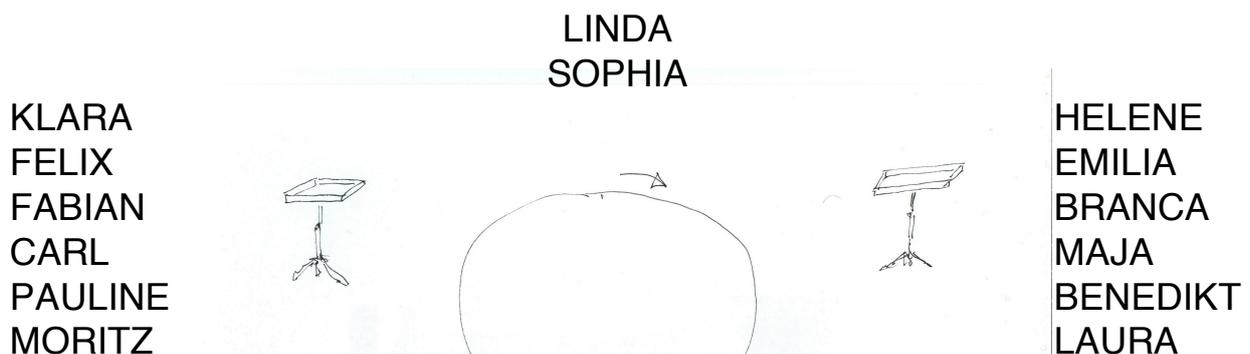
Vom Bühnenhimmel regnet es Papier. Farbige Quadrate bedecken den Bühnenboden.

Alternativ:

LINDA, SOPHIA und LAURA betreten die Bühne und werfen die Spielvorlagen wie Flugblätter so geschickt in die Luft, dass sie auf den Spielplätzen der Musiker zu Boden fallen. – Sie gehen danach wieder ab.

SOPHIA und LINDA betreten die Bühne, gehen nebeneinander gemessenen Schrittes. In der Bühnenmitte angekommen, bleiben sie stehen und wenden sich dem Publikum zu. Sie stehen also (vom Publikum aus gesehen) hintereinander. LINDA verbindet SOPHIA mit einem dunklen Tuch die Augen.

Danach betreten die übrigen 12 Mitspieler die Bühne, begeben sich an zwei dafür vorgesehene Positionen links und rechts am Bühnenrand. Dort befindet sich jeweils ein Pult mit einer filzbezogenen und umrandeten Ablage.



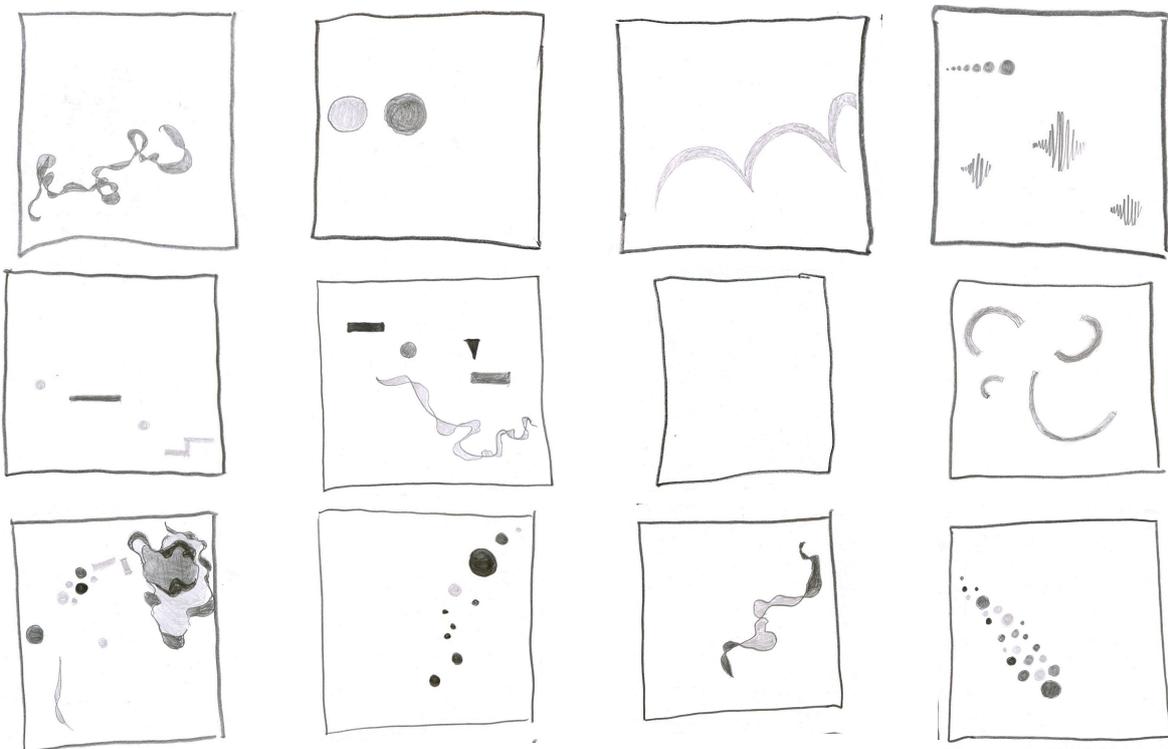
Das Spiel beginnt.

LINDA geht an das Tamtam und schlägt es **pp** an und schickt damit SOPHIA auf ihren Rundgang. Zwölf Mal wird sie ihren vorgeschriebenen Kreis umrunden.

Gleichzeitig wird gewürfelt.

Gewürfelt wird in folgender Reihenfolge: KLARA beginnt, es folgt HELENE. Dann kommen FELIX und EMILIA an die Reihe, gefolgt von FABIAN und BRANCA. Dann folgen CARL, MAJA, PAULINE, BENEDIKT, MORITZ und LAURA. In dieser Reihenfolge wird weiter gewürfelt, bis die erste Sechs gewürfelt ist. Diejenige Spielerin (derjenige Spieler), die (der) eine Sechs gewürfelt hat, begibt sich an ihre (seine) Spielposition. Die übrigen Spieler würfeln solange weiter, bis auch sie endlich eine Sechs gewürfelt haben.

Während jeder Umrundung des Uhrkreises wird von allen Spielern gleichzeitig jeweils ein Quadrat-Bild, wie es in den Spielvorlagen zu sehen ist, in ein entsprechendes Klangbild verwandelt.



Nach dem zwölften Rundgang bleibt SOPHIA an ihrem Ausgangspunkt stehen. Kein Laut ist mehr zu hören. LINDA nimmt SOPHIA die Augenbinde ab.

Das Vorspiel ist zu Ende.

Auf den folgenden Seiten Beispiele für die Spielvorlagen

Die Schlagzeuggruppe stellt ihre Namen rhythmisch vor:

LINDA

.-.. .. -.- -.-.. .-

SOPHIA

... --- .-.-.-

BENEDIKT

-... . - . -... .. -.- -

LAURA

.-.. .- .. .-.. .-

Zuletzt stellen sich Bläser vor:

FABIAN kann sich entscheiden die Töne seines Namens zu spielen oder „seinen“ Morserhythmus

FABIAN



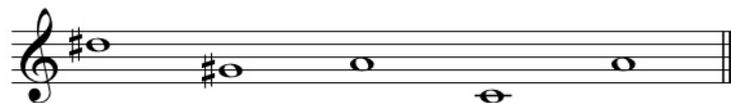
oder

..-.. .- -... .. .- -.

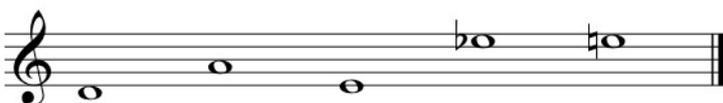
CARL



FELIX



KLARA



Die Spielregel für diesen Satz lautet:

Jede(r) Spieler(in) hat die Aufgabe in diesem Satz sein ICH, bzw. seinen (ihren) Namen gleichsam erst zu (er)finden.

Erst nach und nach bildet jede(r) Spieler(in) ihren (seinen) ganzes ICH (bzw. den ganzen Namen). Jede(r) beginnt unbestimmt, vorsichtig, tappend und tastend.

Wer schließlich alle Töne seines Namens „gefunden“ hat, wiederholt seinen Namen, und schließlich rhythmisch-melodisch bestimmt bzw. musikalisch gestaltet - und dabei auch lauter werdend.

Dann folgt – jeweils unmittelbar aus dem Gestus der gefundenen Spielfigur heraus – die verbale Vorstellung.

Die Reihenfolge der musikalischen und verbalen Vorstellung ergibt sich aus der Ordnung der Instrumente einer Partitur von unten nach oben. Erst die Streicher, dann die Tasteninstrumente, die Schlaginstrumente, die Bläser.

Die Streicher beginnen diesen Satz gleichzeitig.

Danach gilt, dass mit der Vorstellung der Spieler(innen) das jeweils nächstfolgende Instrument, die nächstfolgende Gruppe einsetzt.

MORITZ setzt in eine verabredete Zäsur der verbalen Vorstellung von HELENE ein. Wenn also HELENE ihren gefunden hat, setzt auch PAULINE ein. Sobald MORITZ die Töne seines Namens gefunden hat, setzt die Gruppe der Schlaginstrumente ein, zu der wir auch FABIAN rechnen, insofern er sich für die rhythmische Variante seiner musikalischen Vorstellung entschieden hat.

Sobald nun LAURA ihren Namen „gefunden“ hat, setzen ganz vorsichtig auch die anderen Bläser ein.

Achtung: während der verbalen Vorstellungen der Spieler halten alle anderen inne, „frieren ein“ d.h. halten den Ton aus, den sie gerade spielen, oder schweigen, wenn sie gerade Pause gemacht haben sollten.

Die Instrumente setzen ihr Spiel erst fort, wenn sich der Vorstellende wieder gesetzt hat.

In der Reihenfolge lauten die Sätze der verbalen Vorstellung:

MAJA: *ich war schon mal in Griechenland*

EMILIA: *ich hasse die stinkenden Abgase der Autos*

BRANCA: *ich bin sehr motiviert*

HELENE: *von allen Gummibärchen mag ich die orangenen am Liebsten*

PAULINE: *ich gehe gerne in die Badewanne*

MORITZ: *es macht mir Spaß mit anderen zu reden*

LINDA: *manche halten mich für verrückt*

SOPHIA: *ich überlege noch*

BENEDIKT: *manchmal koche ich für 20 Personen Spagetti Carbonara*

LAURA: *ich singe gerne*

KLARA: *ich habe grüne Sommersprossen*

FELIX: *ich spiele Basketball*

FABIAN: *später möchte ich Kapitän werden*

Carl: *ich lasse gerne Modellflugzeuge fliegen und habe eine 8 Kanal Fernsteuerung*

Dieser Satz endet damit, dass alle Spieler die Töne ihres Namens in gleichmäßigen Notenwerten spielen, die Gruppe der Schlagwerker bildet aus den rhythmischen Figuren ihrer Namen ein Ostinato. Der Klang schwillt an und ebbt schließlich wieder ab und endet in einem Pianissimo.

Der folgende Satz,

ICH WERDE EIN(E) ANDERE(R) SEIN

geht bruchlos aus der Pianissimo-Klangfläche hervor.

Jemand beginnt mit den Lauten „seiner“ phonetischen Klangfläche. Und nach und nach wechseln alle zu dieser über. Jede(r) Spieler(in) setzt dabei sein ihm/ihr zugeordnetes Buchstaben – Bild klanglich um. Das geschieht leise flüsternd. So entsteht eine amorphe Klangfläche aus Phonemen.

(Amorph deshalb, weil die Klangfläche keine erkennbare Ordnungsstruktur besitzt.)

Und jede(r) der mit den dieser phonetischen Lautbildung begonnen hat, geht auch – mit ruhigen, wohlüberlegten Schritten los und sucht sich für einen kurzen Moment ein Gegenüber. Jede(r) Spieler(in) soll dabei jeder/jedem Spieler einmal gegenübergestanden haben. ACHTUNG: Die Bewegung sollte ganz ruhig fließend sein, keine Hektik darf aufkommen und jedes Zusammenstoßen muss unbedingt vermieden werden. Und: Jeder soll jedem nur einmal gegenübergestanden haben.

Der amorphe Charakter der Klangfläche ändert sich aber bald. Dafür ist ein Anstoß von außen notwendig. Eine äußere, strukturierende Kraft.

In der Musik ist diese ordnende Kraft ist das METRUM. Dieses verleiht jeder Lautfolge, das sich in seinem Netz verfängt, einen bestimmten RHYTHMUS.

Während dieses Vorgangs setzt ein METRONOMSCHLAG ein. Allmählich, durch das Metrum angeregt verwandelt sich die phonetische Fläche in den „phonetischen Kanon“ und wenn dieser sich „durchgesetzt“ hat bilden alle Spieler EINE REIHE in Front zu den Zuschauern. Dabei ist darauf zu achten, dass die „Kanongruppen“ nebeneinander zu stehen kommen. Sobald die Reihe steht wechselt der phonetische Kanon in den

Sprechkanon „so durchlauf ich des Lebens Bogen und kehre woher ich kam“.

Der Schlag des Metronoms endet erst, wenn der Kanon, der lauter und lauter geworden ist, seine rhythmische Struktur im Chaos des Schreiens auflöst.

Im folgenden instrumentalen Spiel bleibt die rhythmische Unordnung erhalten und der sehr leisen Ausklang wiederholt, diesmal instrumental, die amorphe Klangfläche des Beginns.

Die phonetischen Flächen:

<p>BoiK FALL BoiK FALL BoiK BoiK BoiK BoiK BoiK FALL BoiK BoiK FALL BoiK BoiK FALL BoiK</p>	<p>ME NIE HIE K HE ME HIE K HIEK NIE HIEK HIE HIEK HIE K K K HE K HE HIE NE K HIE K Sch K Sch HIE NIE K HIE NIE K Sch</p>	<p>DA DA DA LA LA LA NIE LA DA DA NIE DADA LALALALALALA DADADADADA HIE LA NIE HIE BoiK</p>	<p>TS FS TS TS P FS K K Sch KT TS RP TS F KT TS F K Sch FS TS K Sch P SSS TS T T F RR TS K Sch TS LIE LAH</p>
<p>FALL Sch F Sch Sch P BoiK LAH FALL R P Sch R FALL T K S T HIE K FALL DA Sch T</p>	<p>CH F RRRR P TS HIE DASS DASS NIE P DA K Sch CH TS RTK RTK RTK</p>	<p>DA AU LAH T TABA TABA T Sch</p>	<p>TE T T T T T Ho Ho He He He He HIE ME NIE NIE F Sch F Sch P LAH NIE LAH FF</p>
<p>Hoo Hoo Hoo Höo Hoo Höo Höo Höo Höo Höo Höö Höö Höö Höö Hie Hie Hie Hie Höö Hie Höö Hie Hie Hie LALALA LA LA LA</p>	<p>SCH SCH SCH SCH FF FF FF SCH FF SCH Fesch Fesch SchFF SchFF SchFF Tee Sch</p>	<p>HoHo HiHiHi HiHiHi HiHiHi HiHiHi HoHoHo HoHoHo HoHoHo HoHoHo HoHoHo HoHoHo</p>	<p>FF F F GEFF GEFF FF GEFF GA GEFF GA T GA GA F GA T F GA T GEFF T GEFF DALAH DALAH DALAH</p>
<p>RRRR CH CH Sch S F RRRR T K T K K T K F Z CH S Z RRR K Sch TKTK</p>	<p>ME NIE HIE K HE ME HIE K HIEK NIE HIEK HIE HIEK HIE K K K HE K HE HIE NE K HIE K Sch K Sch HIE NIE K HIE NIE K Sch</p>	<p>ME NIE HIE K HE ME HIE K HIEK NIE HIEK HIE HIEK HIE K K K HE K HE HIE NE K HIE K Sch K Sch HIE NIE K HIE NIE K Sch</p>	

Phonetischer Kanon

CH F SCH RR T K SS
 HOH AU F SCH TEE P T MAIN-AI TA-BA-DILL

3
 CH P Z KSCH NIE NIE DA DA SS
 HIE HÖ HOH HÖH NIE NIE DA DA LAH

5
 HIE BOIK HIENK FALL HIE FALL HIE
 m T m T m GEFF m TI m GA m GEFF m TI m GA

7
 BOIK HIEN DA LAH T
 m T m SS m HIE- - T

Kanon

SO DURCH-LAUF ICH DES SO DURCH-LAUF ICH DES

17

SO DURCH-LAUF ICH DES
SO DURCH-LAUF ICH DES LE - BENS BO - GEN
LE - BENS BO - GEN UND KEH - RE WO -
UND KEH - RE WO - HER ICH KAM

MORITZ beendet den irrwitzig laut geschrienen Kanon mit dem Zuschlagen des Klavierdeckels.

Das laute, zornige Getöse mit dem Instrument, wird leiser und leiser und geht über in das

NACHSPIEL

Jede(r) spielt seinen Ton auf möglichst verschiedene, unterschiedliche Weise.

Dazu hört man das Gedicht „Lebenslauf“, gelesen von CARL.

FABIAN: gis
KLARA: g
CARL: g
FELIX: h
LINDA: fis
SOPHIA: h
LAURA: f
BENEDIKT: c
EMILIA: es
HELENE: b
BRANCA: d
MAJA: f
PAULINE: e + d
MORITZ: c + e

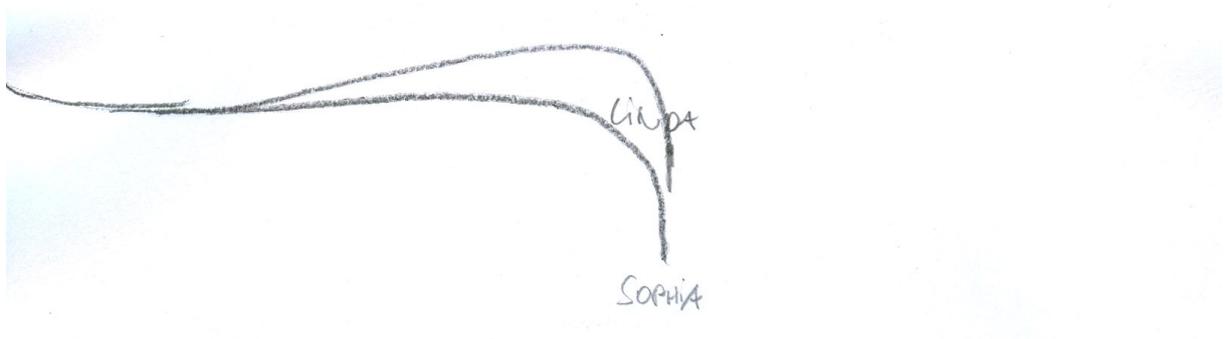
Nach dem Ende des Gedichts („.....wohin er will“) klingt die leise Klangfläche noch 12 Sekunden nach.

DIE GÄNGE UND AKTIONEN IM ABLAUF

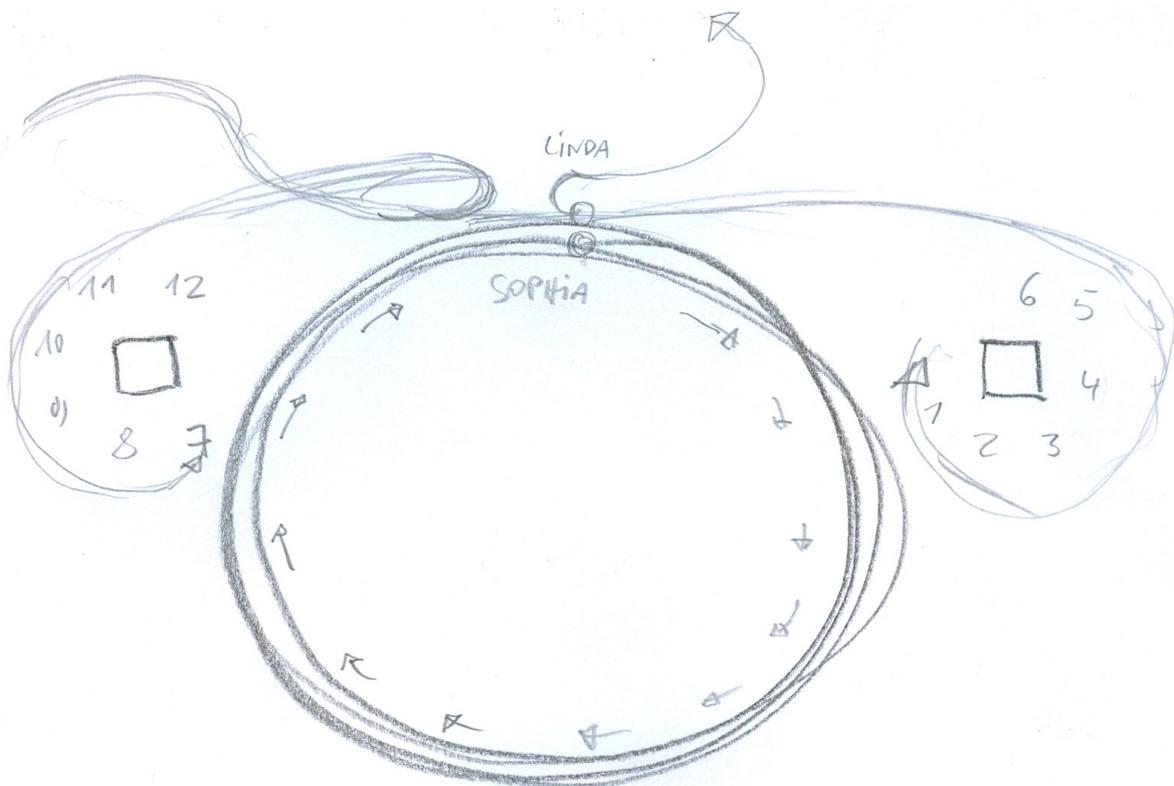
VORSPIEL

1 Es fallen bunte Blätter vom Bühnenhimmel

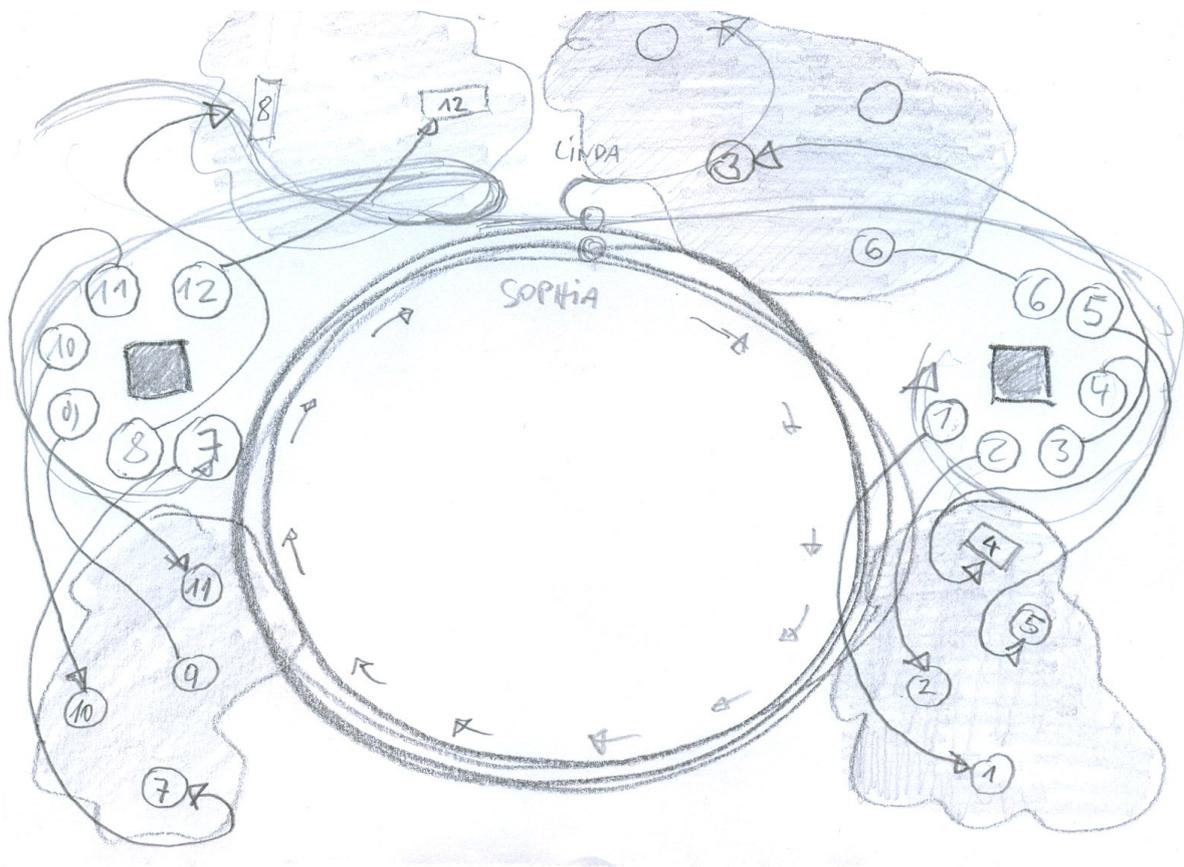
2 Sophia und Linda treten auf



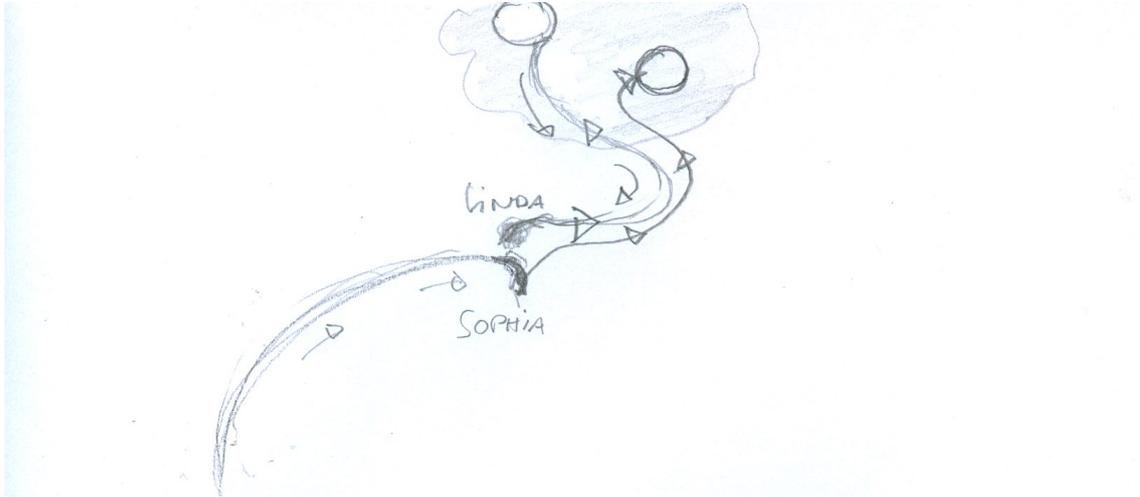
- 3 Linda hat Sophia die Augen verbunden und wendet sich zum Gehen - Auftritt der beiden „Würfelgruppen“
Reihenfolge 1=Helene, 2=Emilia, 3=Benedikt, 4=Maja,
5=Branca, 6=Laura, – 7=Klara, 8=Moritz,
9=Fabian, 10=Felix, 11=Carl, 12=Pauline;



- 4 Nach Lindas Schlag auf das Tamtam beginnt Sophia ihren 12maligen Rundgang und alle, die eine 6 gewürfelt haben suchen ihren „Spielplatz“ auf.



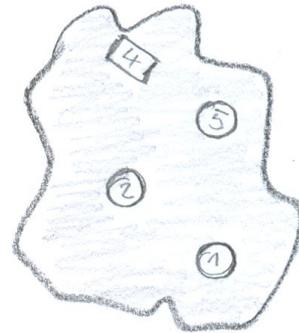
- 5 Wenn Sophia ihren 12. Rundgang beendet hat, hören alle auf zu spielen. Linda tritt wieder hinter Sophia und löst ihr die Augenbinde und führt sie zu ihrem Platz.



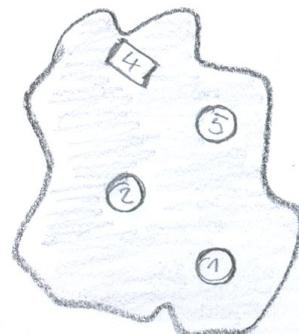
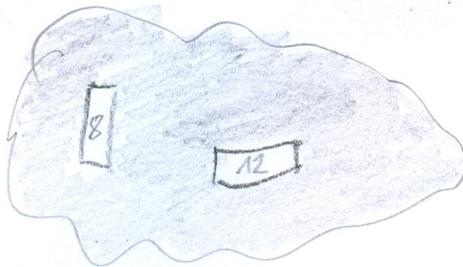
Die Bühne wird dunkel.

ICH BIN ICH SELBST

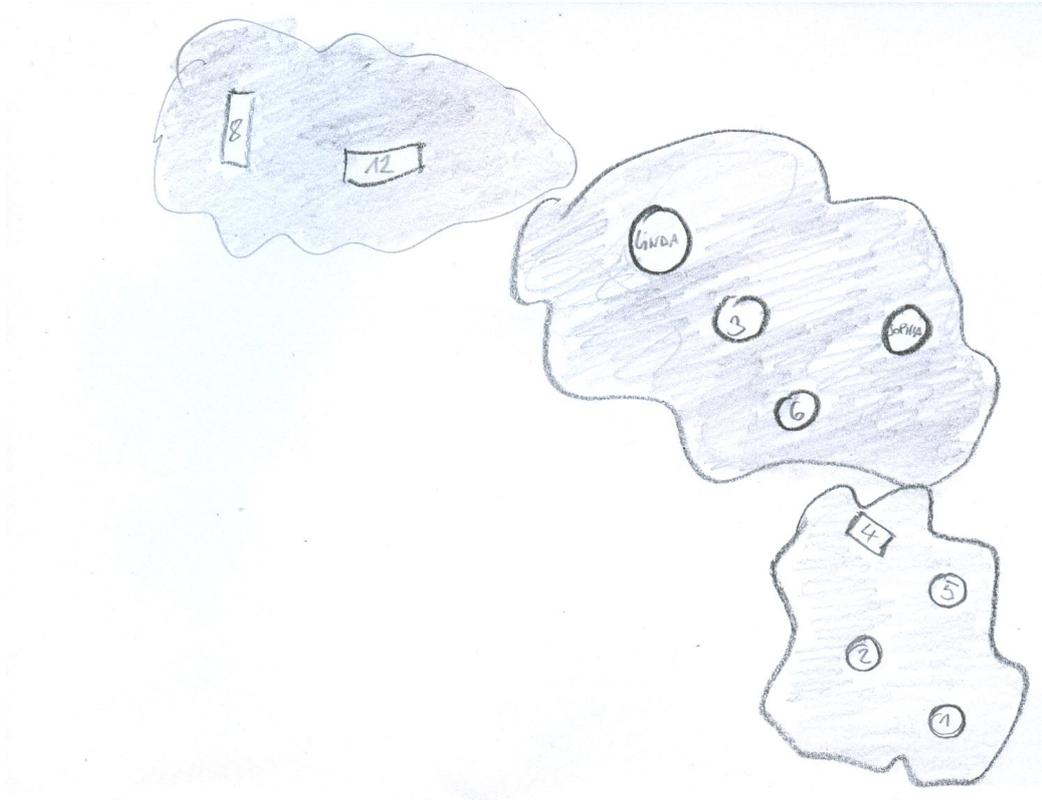
- 6 Die Spielfläche der Streicher wird hell. Die Streicher beginnen zu spielen. Es stellen sich vor: Maja, Emilia, Branca, Helene;



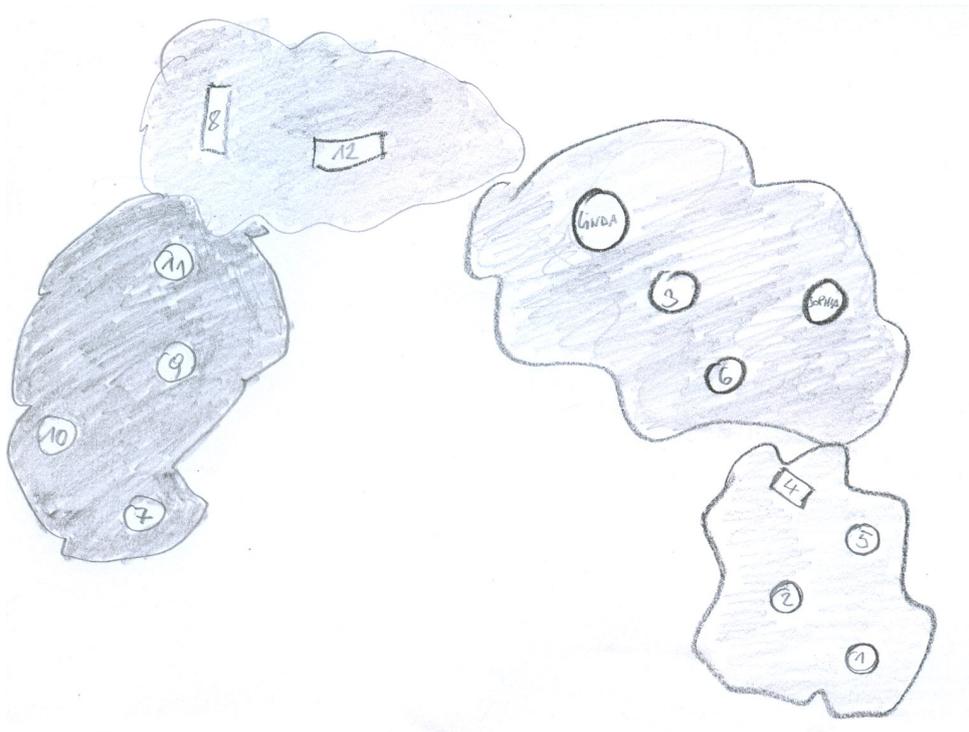
- 7 Sobald Helene beginnt lauter zu spielen wird die Spielfläche der Tasteninstrumente hell und Moritz, gefolgt von Pauline, beginnen zu spielen. Erst stellt Maja, dann stellt sich Moritz vor.



- 8 Wenn Moritz beginnt sich solistisch hervorzutun, setzt Linda ein und die Spielfläche der Schlagwerker bekommt Licht.

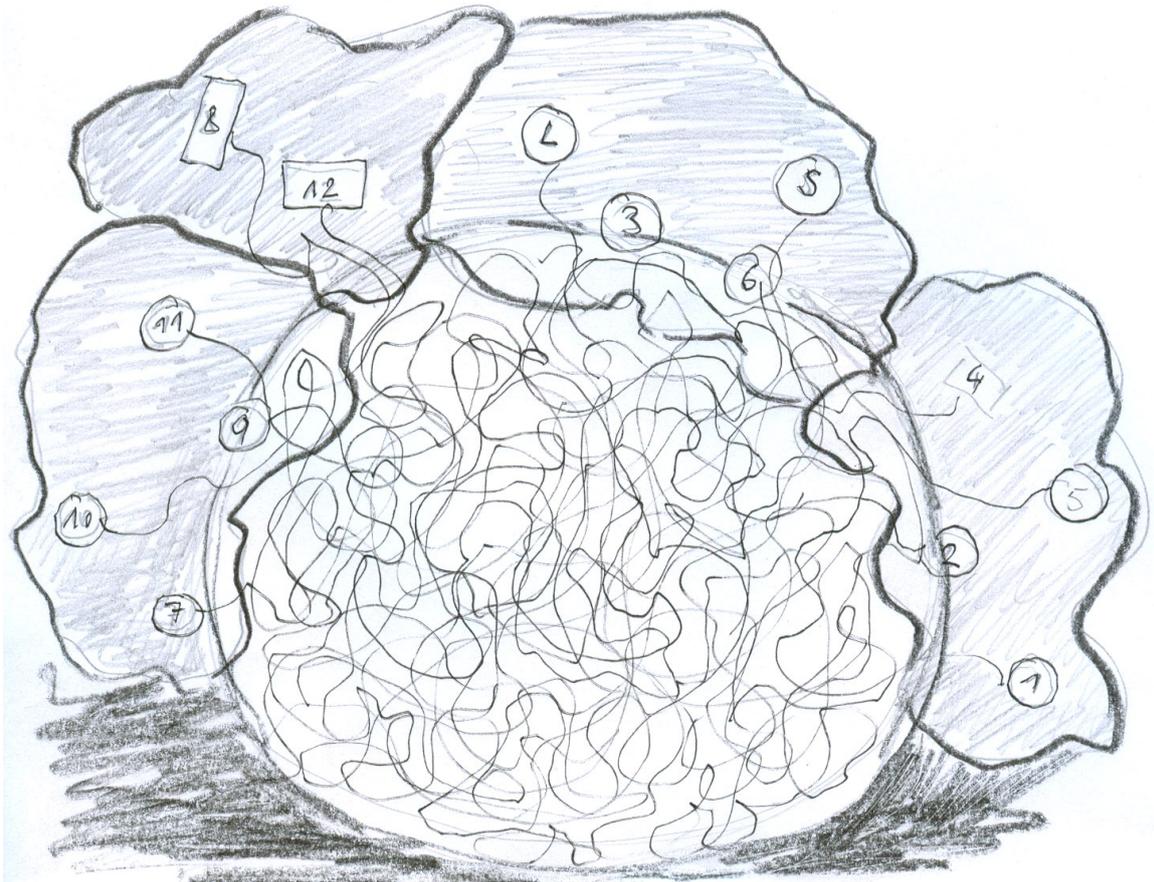


- 9 Nachdem sich in der Reihenfolge Linda, Sophia, Benedikt und Laura sich vorgestellt haben, wird während der Vorstellung von Laura die Spielfläche der Bläser hell.

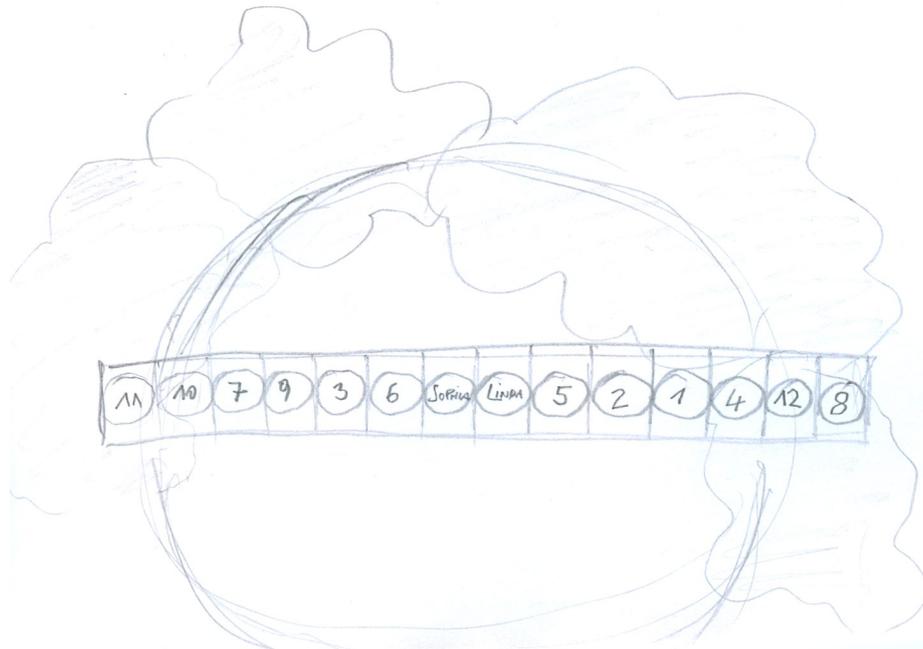


ICH WERDE EIN(E) ANDERE(R) SEIN

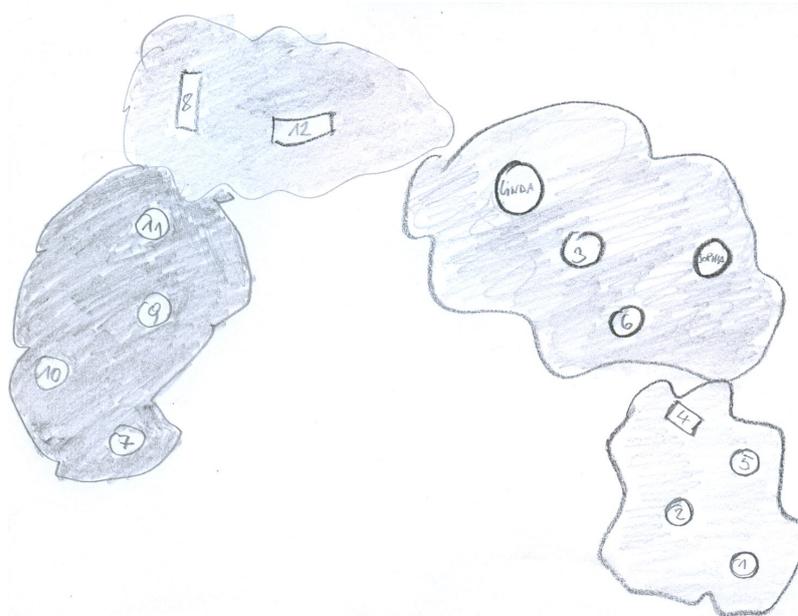
- 10 Nach dem allmählichen Übergang zu der phonetischen Klangfläche beginnen alle Spielerinnen ein labyrinthisches Gehen auf der runden Spielfläche: „jede(r) begegnet jedem/jeder“



- 11 Sobald das Metronom einsetzt vollzieht sich der unmerkliche Übergang zum phonetischen Kanon und alle Spieler(innen) bilden auf Höhe der Bühnenmitte eine Reihe



- 12 nach dem Klavierdeckelschlag von Moritz gehen alle wieder so schnell wie möglich auf ihre Spielplätze zurück



Diese Position wird bis zum Stückschluss beibehalten.

Über das Hölderlin-Spiel

Hölderlins Ode „Lebenslauf“ als thematische Vorlage für ein musikpädagogisches Projekt? Ein komplexer Text, dessen Sinn sich auf Anhieb nicht erschließt, das stimmt manchen Pädagogen sicher bedenklich. Aber ich vertraue auf Hölderlins Beobachtung, dass *das unbefangne Auge des Kindes sich Ahnungen und Regungen aus der Beschauung der Welt sammelt, die manches beschämen, was später unser Geist auf mühsamem Wege erringt.* (Hyperion).

Der musikalische Verlauf des Stücks ist bestimmt von ganz unterschiedlicher Notationstechnik. Sie reicht von unbestimmter, graphischer Zeichensetzung, verläuft über phonetisch-alphabetische Vorgaben und führt hin zum herkömmlichen Notenbild. Der musikalische Bogen ist weit gespannt zwischen amorpher Klangfläche und vorgegebener rhythmischer und melodischer Struktur, zwischen realem Geräusch und tonalem Klangereignis.

Meine kompositorische Herangehensweise habe ich ganz unmittelbar mit der Thematik der Dichtung von Hölderlin verbunden. Das Bild eines sich an seinem Ausgangspunkt schließenden Bogens bestimmt Form und Inhalt des Stücks. Seit der Mitte des vergangenen Jahrhunderts haben improvisatorisch- musikalische Praktiken in vielfältiger Weise die Entwicklung der zeitgenössischen Musik beeinflusst. Der Zufall als bestimmendes Element prägte die musikalische Ästhetik sowohl in ihrer performativen Erscheinung, als auch in der kompositorischen Praxis. Mathematiker haben längst entdeckt, dass auch der Zufall Gesetzen folgt, dass sozusagen auch im Chaos, wie im Orkus, ein Gesetz herrscht. Und lehrt uns nicht die Lebenserfahrung, dass oft genug der Zufall in unser Leben eingreift, ihm eine Richtung gibt, die wir so nicht geplant hatten?