

Ramon Bischoff

# Requiem

für variable Besetzung

2020

Diese Partitur enthält:

- Die Zusammenstellung der Audiodateien *Requiem\_RB\_2020\_Audio*
- Die Zusammenstellung der Bilddateien *Requiem\_RB\_2020\_Graphiken*
- Ein digitales Replikat einer der fünf Variationen *Aufzeichnungen, Notate und Stimmen der nie aufgeführten Oper «Auslassungen»*
- Die Videoaufnahme und Audiotracks der Dubplate *magic will find you*
- Eine Stimmungstabelle für Streichinstrumente
- Die Partitur des *Streichquartett Nr. 1: quadrupolarity*

## Einleitung

Im Frühling 2020 war ich stärker denn je mit meinem möglichen und baldigen Tod konfrontiert. Mitte März war die Entwicklung der uns umgebenden Pandemie ungewiss und die Gesellschaft befand sich in einer neuartigen Ohnmacht. Meine Aufnahme in den *Club 27* bereitete mir infolgedessen zunehmend ein mulmiges Gefühl.

Eine geplante Langzeitaufführung in Form einer Konduktion<sup>1</sup> mit Gastmusikern konnte ihre geplante Gestalt anlässlich des Diplomfestivals im Juni 2020 nicht annehmen. Die hier vorliegende Komposition bietet nun die Möglichkeit, dieses Vorhaben einer nicht zu Stande gekommenen Aufführung ohne meine Anteilnahme umzusetzen – es kann allerdings erst nach meinem Ableben aufgeführt werden.

Mein Requiem verbindet für einen Moment mit dem Jenseits. Es will weder Verlust und Trauer schürfen, noch den Tod stilisieren oder das damit entstandene Vermächtnis glorifizieren.

## Erweiterte Partitur und Aufführung

Der Partitur liegt eine von fünf Variationen meiner theoretischen Masterthesis<sup>2</sup> *Aufzeichnungen, Notate und Stimmen der nie aufgeführten Oper «Auslassungen»* und die Aufnahme der ersten Wiedergabe der Dubplate<sup>3</sup> *magic will find you* bei.

Die *Aufzeichnungen, Notate und Stimmen der nie aufgeführten Oper «Auslassungen»*, stellen die grössere Dimension dar, zu welcher das Requiem in Bezug steht und während der Aufführung Kontakt aufnimmt. Diese Sammlung von Fragmenten, die im Rahmen meiner theoretischen Masterabschlussarbeit begonnen hat, wird während meines weiteren Lebens fortlaufend erweitert und angepasst.

Das Album *magic will find you* vermittelt das Wesen, die Sinnlichkeit und den klanglichen Charakter des Requiems. Die Angaben beziehen sich auf klangliche Dichte, Umgang mit Textur und dem zeitlichen Verhältnis zwischen Spannung und Auflösung. Die Musik wurde in der Zeit des Lockdowns im Frühling 2020 von mir in der Rolle eines ungelerten Multiinstrumentalisten im Overdub-Verfahren aufgenommen.

Eine Aufführung des Requiems kann mit der Inszenierung nur eines oder von mehreren der insgesamt sieben Sätze stattfinden. Im Sinne einer Messreihe, können die Sätze an unterschiedlichen Orten und an maximal sieben direkt hintereinanderliegenden Tagen aufgeführt werden. Die Reihenfolge der Sätze soll unverändert bleiben. Sofern nur ein einzelner Satz oder einzelne Sätze aufgeführt werden, können diese mit Werken anderer Komponistinnen und Komponisten innerhalb desselben Konzertprogramms kombiniert werden.

---

<sup>1</sup> Der Musiker Butch Morris bezeichnete seine Methode der geführten und strukturierten Improvisation als Konduktion (*engl. conduction*).

<sup>2</sup> Die theoretische Abschlussarbeit meines Masterstudiums im CAP (Contemporary Arts Practice) an der HKB (Hochschule der Künste Bern) im Jahr 2020.

<sup>3</sup> Die Dubplate, welche nur als Original existiert, zeichnet sich dadurch aus, dass sie im Vergleich zur Schallplatte nicht gepresst, sondern geschnitten wird. Als Resultat dieser Produktionsweise wird ihre Lebensdauer mit jeder Wiedergabe markant verkürzt.

## Anweisungen zur Aufführung

### Generelle Anweisungen zur Aufführung

Die Auswahl von Texten aus den *Aufzeichnungen, Notate und Stimmen der nie aufgeführten Oper «Auslassungen»* erfolgt durch die Dramaturgie, die Regie oder das Dirigat der Aufführung des Requiems. Die Textfragmente werden zur, vor, während oder nach der Aufführung der Sätze zum stillen Lesen präsentiert.

Die Audiodateien dienen, nebst graphischen Elementen und Spiel- und Improvisationsanweisungen, als Grundlage der Interpretation. Sie können auch in der Funktion von Backing Tracks <sup>4</sup> direkt oder in bearbeiteter Weise unter Verwendung aktueller Technologie in die Aufführung integriert werden.

### Aufführungen in Kirchen

Aufführungen in Kirchen finden akustisch und ohne Verwendung jeglicher Elektronik und Lautsprecher statt. Dies gilt auch für die Darstellung der Texte.

### Besetzung

Eine Aufführung des Requiems erfolgt mit variabler Zusammenstellung der folgenden Besetzung:

- Streichinstrumente jeglicher Typen
- Zupfinstrumente (insbesondere Zitter, Kantele, Laute, Sitar)
- E-Bass (nicht in Kirchen)
- Querflöten (insbesondere auch Bass- und Kontrabassflöte)
- Tenorsaxophon
- Orgel
- Klavier oder Flügel (chorische Veränderungen<sup>5</sup> sind erwünscht)
- Schlagzeug
- Perkussion (insbesondere Bassdrum, Tam Tam, Gong)
- Mellotrone (nicht in Kirchen)
- Live-Elektronik (nicht in Kirchen)
- progressiv agierende\*r Toningenieur\*in (nicht in Kirchen)
- Dirigat (darf ein Instrument spielen; kann in jedem Satz von einer anderen Person eingenommen werden)

Mit Ausnahme des Tenorsaxophons, kann jedes Instrument zudem unzählige Male verdoppelt werden, wobei chorische Veränderungen<sup>5</sup> durchaus erwünscht sind.

Dem Toningenieur sei insbesondere die Rolle gegeben, leiseste Spielpassagen, in denen reiche Klangfarben zum Vorschein kommen, besonders zu verstärken.

---

<sup>4</sup> Backing Tracks sind Audiospuren aus Studioproduktionen, die nur schwer reproduzierbar sind und deshalb als solche direkt in der Live-Situation verwendet werden.

<sup>5</sup> Chorische Veränderungen sind Klänge, die aus mehreren fast identischen, aber im Mikrobereich verstimmtten Tonhöhen bestehen. So z.B. ein Ton eines Klaviers, bei welchem die einzelnen Saiten minim verstimmt sind oder Instrumente die eine liegende Tonhöhe minim verstimmt zueinander spielen.

## Gliederung des Requiems

Introitus		Spieldauer zwischen 5 und 30 Minuten
Actus I:	<i>ante</i>	Spieldauer zwischen 15 und 45 Minuten
Interludium I:	<i>altum</i>	Spieldauer zwischen 20 und 120 Minuten
Actus II:	<i>deinde</i>	Spieldauer zwischen 15 und 45 Minuten
Interludium II:	<i>descendum</i>	Spieldauer zwischen 25 und 120 Minuten
Actus III:	<i>nunc</i>	Spieldauer zwischen 15 und 45 Minuten
Lux Aeterna		Spieldauer zwischen 10 und 30 Minuten

Für die Sätze Introitus und Lux Aeterna sind mindestens drei Streichinstrumente vonnöten, wobei diese beiden Sätze ausschliesslich mit Streichinstrumenten gespielt werden, die anhand der beiliegenden Stimmungstabelle gestimmt wurden.

Ein Satz darf maximal drei Mal geprobt werden, bevor er vor Publikum gespielt wird. Die Variable des Unvorhergesehenen in Form von Improvisation, Zufall und der darauffolgenden Reaktion der Gruppe ist als ein wesentlicher Bestandteil der Komposition zu verstehen.

## Tantiemen

Die Komposition und die Bearbeitung (von einer beliebigen Anzahl Personen) werden in jedem Fall mit den Urheberrechten zu je 50% vergütet. 70 Jahre nach dem Tod Bischoffs gehen die Urheberrechte ohne Ausnahme zu 100 % an die Bearbeitung.

## Spielanweisungen

Die in diesen Spielanweisungen nicht erwähnten musikalischen Parameter jedes Satzes sind dem freien Spiel der Musiker und des allfälligen Dirigats überlassen. Dies können z.B. sein: Tempo, Rhythmus, Dynamik, Timbre, Tonhöhenorganisation etc.

## Introitus

Spieldauer zwischen 5 und 30 Minuten

Es spielen ausschliesslich und mindestens drei Streichinstrumente, die anhand der angefügten Stimmungstabelle gestimmt wurden.

Ein langer Moment der Stille gibt den Auftakt zum Spiel, welches aus gestrichenen offenen Saiten sowie Flageolets besteht. Die Musiker reagieren zu Beginn in antiphoner Spielweise<sup>6</sup> aufeinander. Allmählich bildet sich eine Einheit von Klang, in welchem die einzelnen Stimmen verschwinden. Der Gesamteindruck soll eher statisch und nicht virtuos sein. Crescendi und Descrescendi sind in diesem Sinne achtsam auszuführen und Veränderungen im Klang geschehen möglichst langsam und graduell.

Die Audiodateien werden von den Musikern zur Vorbereitung angehört und dienen als klangliche Orientierung.

## Actus I: ante; Actus II: deinde; Actus III: nunc

Spieldauer je zwischen 15 und 45 Minuten

Die Regie, die Dramaturgie oder das Dirigat liest eine Auswahl aus den entsprechenden Audio- und Bilddateien aus. Die Farben in der Bilddateien können auf beliebige musikalische Parameter oder Gruppierungen der Musiker angewendet werden. Die Bilddateien können um 90°, 180° oder 260° gedreht werden.

Die Musiker erhalten die Auswahl und sind gefordert, eine möglichst präzise individuelle Vorstellung des musikalischen Charakters zu entwickeln und diese vor dem Spiel zu verinnerlichen.

Gespielt wird frei, wobei das Dirigat sich punktuell auf die graphischen Verläufe beziehen kann, um auf Entwicklungen in der Zeitebene hinzuweisen, Vorgänge zu betonen oder *Memories*<sup>7</sup> einzuführen.

---

<sup>6</sup> Antiphonie bezeichnet die Art des Musizierens in Form des Wechselgesangs (*engl. call-and-response*).

<sup>7</sup> Ein Bestandteil Butch Morris' Konduktion sind *Memories*, welche für in diesem Moment erklingende Spielpassagen vergeben werden. In der Regel werden diese vom Dirigat mit der Hand als Nummern angezeigt. Die Musiker sind aufgefordert, sich diese Szene einzuprägen und im Verlauf des weiteren Spiels abrufen zu können, sofern dieselbe Zahl erneut gefordert wird.

## **Interludium I: altum**

Spieldauer zwischen 15 und 120 Minuten

Tempo: Largo

Die Musiker spielen zu Beginn frei und komplett individuell. Sie beziehen in ihrem Spiel nur spärliche und kurze Pausen ein.

Schrittweise transformiert sich das Spiel aller Musiker zu einem kollektiv organisierten Musizieren, in welchem Geräusch und Klang gleichberechtigt sind.

Die Klangfülle wird nach und nach zu einer Klangstille ausgedünnt, indem sich das Verhältnis zwischen Klang und Pause ändert.

Wenn der Klang jedes Musikers nur noch 20% der Zeit ausfüllt, findet die Gruppe einen gemeinsamen Puls und organisiert die Tonhöhen entsprechend einem klaren tonalen Zentrum.

Das Verhältnis zwischen Klang und Pause schwenkt zurück zu einer Mehrheit an Klang und löst ein Crescendo aus, in welchem sich jeder Musiker vom Puls in Form eines Accelerandos oder Decelerandos löst. Der Anteil von Rauschen nimmt zu.

Nachdem der Höhepunkt des Crescendos erreicht wurde, gibt es ein verhältnismässig schnelles Decrescendo, bestehend aus vielschichtigen Rauschfarben.

Die Audiodateien werden von den Musikern zur Vorbereitung angehört und dienen als Orientierung zum Gestus und Ausdruck des Spiels.

## **Interludium II: descendum**

Spieldauer zwischen 25 und 120 Minuten

Die Musiker spielen mit möglichst klangdiversen Spieltechniken, die eine grosse Menge an unterschiedlichen Klangfarben und -intensitäten enthalten.

Eine harmonische Progression entsteht durch gespielte Tonhöhen, die durch Obertöne von Klängen anderer Musiker übernommen werden.

Sollte Spannung ausgehend von einer Überlagerung tonaler Zentren entstehen, kann dies akzentuiert und zu einer Fermate geführt werden. Anschliessend spielen die Musiker mit reduzierter Lautstärke, damit mühelos wieder zu einer gemeinsamen Tonhöhenorganisation gelangt werden kann. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

Zum Ende hin spielen die Musiker nach und nach in ihrem tiefen Register und enden alle gemeinsam mit ihrem tiefsten spielbaren Ton. Sie bilden ein Klangkonglomerat, welches in einen möglichst homogenen Drone führt.

Die Audiodateien werden von den Musikern zur Vorbereitung angehört und dienen als Orientierung zum Gestus und Ausdruck des Spiels.

## Lux Aeterna

Spieldauer zwischen 10 und 30 Minuten

Es spielen ausschliesslich und mindestens drei Streichinstrumente, die anhand der angefügten Stimmungstabelle gestimmt wurden.

Ein Konglomerat aus stark rauschenden und geräuschhaften Spielweisen transformiert sich graduell zu einem dichten und lauten Klanggewebe, bestehend aus gestrichenen, offenen Saiten. Die liegenden Klänge werden kürzer und erhalten einen impulshaften Charakter, die allmählich in einem antiphonen Bezug zueinander stehen. Die Klänge nehmen in ihrer Länge wieder zu und klingen nun unmerklich an und ab. Die Dynamik nimmt ab, ein liegender leiser Spektralklang aus einem Gemisch von Flageolets und offenen Saiten entsteht, der sich in einem unglaublich langsamen Decrescendo al niente auflöst.

Der Choral aus dem *Streichquartett Nr. 1: quadrapolarity (Y<sub>II</sub>)* kann dem Spiel mit frei wählbarem Tempo angefügt werden. In diesem Fall folgt dem vorangehenden Decrescendo nur eine Generalpause.

Der Choral (oder das Decrescendo) wird von einigen Minuten der Stille gefolgt.

Die Audiodateien werden von den Musikern zur Vorbereitung angehört und dienen als klangliche Orientierung.