

Hanno Ehrler
Neue Buchstaben im musikalischen Alphabet

Portrait Michelangelo Lupone

Sprecher 1

„Forma del respiro“, realisiert 1993.

Erstens: das Klangmaterial

Aufnahme des Wortes „respiro“. Editieren des Wortes durch Zerschneiden in die Silben „re“, „spi“ und „ro“, Bilden der Klangsumme dieser Silben, Eingabe in das System Fly 30.

Zweitens: der Algorithmus.

Grain control, grain table, envelope 1, 2, 3 and 4, filter control, Filter 1, 2, 3 and 4, table lookup, phase control, Mix, (*Pause*) output left and right. - 30''

Musik Forma del respiro, 0' 3'50'' (ausblenden)

O-Ton Lupone 1

Ich komponiere mit sogenannten grains. Um einen hörbaren Ton zu erzeugen, brauche ich Millionen von diesen grains. Zum Beispiel habe ich bei meinem Stück „Forma del respiro“ das Wort „respiro“ genommen, habe das Wort in Silben getrennt, nämlich „re“, „spi“ und „ro“, und diese Silben dann summiert, das heißt, die Klangsumme gebildet und daraus dann grains herausgeschnitten. Dann habe ich eine Hüllkurve entworfen und mit den grains die Klänge gemacht, die somit alle vom Wort „respiro“ abgeleitet sind. - 37''

Die Partitur zu „Forma del respiro“ enthält keine Noten, nur Listen mit Zahlen und Tabellen. Diese Tabellen stellen Amplituden und Materialdichten dar, sie verzeichnen Filterkoeffizienten oder Geschwindigkeitsvariationen, eingetragen auf der Zeitachse der Musik. Michelangelo Lupone erwähnt im Vorwort, daß diese Partitur analytischen Zwecken diene, und als Anleitung, um das Werk per Computer zu realisieren.

Wie oft bei elektronischen Werken läßt sich der Klang der Musik aus dem Partiturbild nicht ablesen. Die Partitur liefert kein graphisches Analogon zur Musik, sondern beschreibt den technischen Prozeß ihrer Synthese.

O-Ton Lupone 2

Ich arbeite Granularsynthese seit meine Stücken „Forma del respiro“ und „Varianti di un grano“. Wenn ich einen kurzen Ton nehme, dann kann man den leicht als solchen erkennen. Wenn ich 20 Millisekunden von diesem Ton nehme, einen grain, dann ist der Klang nicht mehr indentifizierbar. Für mich ist das wichtig, denn für die Klangbearbeitung benutze ich sehr sehr kleine grains, das sind quasi Klangzellen. Sie sind so klein, daß man sie noch nicht einmal hören kann. Ich bearbeite sie, indem ich eine Hüllkurve entwerfe und die grains innerhalb dieser Hüllkurve multipliziere. Damit kann ich dann ganz unterschiedliche Klänge erzeugen, das hängt ganz von der Hüllkurve ab. Ich nehme sehr viele Klangzellen, und durch Kompression und Expansion der Zellen erhalte ich alle möglichen Variationen des Klangs. Viele Musiker arbeiten mit einer ähnlichen Technik durch den Sampler. Der Sampler ist nämlich auch eine Möglichkeit, eine Art Granularsynthese zu machen, nur sind die grains dabei sehr lang, zwei oder drei Sekunden, Klavier- oder Flötenklang oder irgend ein anderes Instrument, darauf sind die handelsüblichen Geräten ausgelegt. Mit denen

kann ich natürlich keine Granularsynthese mit so kleinen grains machen, wie ich sie brauche, aber das Prinzip ist das das gleiche. 2'22''

Sprecher 1

Varianti di un grano, realisiert 1993. Der Grain, der Klangsplitter, aus dem die Musik entsteht, ist so klein, daß er sich, wie eine Zelle oder ein Bakterium im Optischen, der akustischen Wahrnehmung entzieht. Der Komponist betrachtet den grain dann unter dem Mikroskop. Er verändert und vergrößert ihn, so daß er Gestalt gewinnt und zur Musik avanciert. - 25''

Musik Varianti di un grano 4'42''

Michelangelo Lupone, Jahrgang 1953, kommt nicht aus einer Musikerfamilie, aber aus einem künstlerisch sehr interessierten Elternhaus. Im Alter von acht Jahren bekam er eine Gitarre in die Hand gedrückt - die Initialzündung für seine kompositorische Laufbahn. Interessiert war er an allem, an der hehren Klassik und an Pop und Rock, an Bachs Orgelmusik und an den Beatles. Später lernte Michelangelo Lupone auch Klavier, und nach der Schule studierte er an den Konservatorien von Frosinone und Rom.

Das Werkverzeichnis von Michelangelo Lupone enthält gut fünfundzwanzig Kompositionen in drei Sparten: erstens Tonbandstücke, zweitens Werke für Instrumente und Elektronik und drittens Musiktheater. Auch in der dritten Sparte gehört zur Instrumentierung stets Elektronisches.

O-Ton Lupone 3

Bis ich 18 oder 20 war, hatte ich mich noch nicht mit Mathematik und Physik beschäftigt und mit dem, was mit musikalischer Informatik zusammenhängt. Die Bedeutung der Technologie begann ich dann durch Jimi Hendrix zu begreifen, ich meine da den speziellen Klang der Musik von Jimi Hendrix. Das war für mich sehr wichtig, denn in seiner Musik habe ich einen starken Willen gehört zum Bruch mit dem Traditionellen, eine unglaubliche Kraft. So etwas, eine solche Klangkraft, konnte ich mit dem traditionellen Instrumentarium nicht erreichen. Also begann ich, mich mehr für elektronische Musik zu interessieren. Edgar Varèse, das ist gewissermaßen mein Maestro, und Karlheinz Stockhausens „Gesang der Jünglinge“ ist für mich ein ganz zentrales Stück elektroakustischer Musik. Nachdem ich die Werke dieser beiden kennengelernt hatte, beschäftigte ich mich viel intensiver mit elektroakustischer und elektronischer Musik. - 1'35''

Musik „Desert“ bei 3'07'' rein bis 4'00'' (unterlegen bis Ende Zitat Varèse Schaeffer) - 53''

O-Ton Lupone 4

11'36''-12'52'' Natürlich sind für mich die Elemente der musique concrète bei Varèse sehr wichtig, speziell in dem Stück „Desert“. Varèse behandelt diese Klänge auf eine sehr expressive Art und Weise. Das gilt auch für Pierre Schaeffer, aber Schaeffer hat eine viel formalisiertere Sprache, während es bei Varèse so eine innere Spannung gibt. Das musikalische Material ist dabei ganz wichtig. Schaeffer nahm das Material und benutzte es, ohne es viel zu bearbeiten. Das heißt, man kann den Zug hören, oder das Atmen, den Wind, und andere Geräusche, die man leicht wiedererkennt, und außerdem verwendete Schaeffer Collagetechnik. Varèse wählte ein Material, mit dem er, ich will mal sagen, asymmetrische Formen konstruieren konnte. Er machte das anders als Schaeffer, zum

Beispiel transformierte er das Geräusch eines Zuges so, daß es wie das Geräusch eines knarrenden Stuhles klingt oder wie irgend etwas anderes. Diese Klangbearbeitungen, diese Veränderungen des Klangs sind natürlich noch recht primitiv, weil Varèse nicht die Möglichkeiten hatte, die ich heute habe, um eine grundlegende Klangbearbeitung vorzunehmen. Er hatte nicht die technologischen Mittel. Er mußte Tonbänder benutzen, die er schneiden und zusammenkleben konnte, mehr hatte er nicht. Aber seine Vorstellungen von Klangbearbeitungen haben meine Art zu Komponieren beeinflußt. - 2'09''

Heute, im Zeitalter digitaler Musikbearbeitung, scheinen die technischen Möglichkeiten der Klangsynthese und der Klangmanipulation unbegrenzt. Mit dem richtigen Equipment kann man prinzipiell alles machen, doch: was ist das richtige Equipment? Das Angebot an Hardware und Software ist kaum überschaubar. Es erweitert sich mit immer größerer Geschwindigkeit, so daß innerhalb weniger Monate ganze Systeme veralten. Da kann keiner mithalten.

Michelangelo Lupone löst dieses Problem, indem er seine Hard- und Software selbst entwickelt. Denn er ist nicht nur Musiker, sondern auch Informatiker.

O-Ton Lupone 5

18'56'-21'10 Ich wollte schon immer eine Maschine haben, die es mir erlauben würde, Musik mit absoluter Präzision zu machen. Zwischen 1970 und 1980 hatte ich keine Möglichkeit, zuhause mit einem Computer zu arbeiten. Also benutzte ich Computer bei großen Firmen, zum Beispiel bei der italienischen Telekom. Da lernte ich dann im Umgang mit der Technik programmieren und machte einen Kurs in Fortran, eine heute veraltete Computersprache. So lernte ich eine ganze Menge, indem ich mit den Technikern zusammenarbeitete, und machte interessante Erfahrungen. Das hatte mit Musik zwar nichts zu tun, aber es war sehr hilfreich, um zu verstehen, was im Innern eines Computers vorgeht. - 1'12''

1983 gründete Michelangelo Lupone ein eigenes elektronisches Studio in Rom, das Centro Ricerche Musicali, zusammen mit der 1954 geborenen Komponistin Laura Bianchini.

O-Ton Bianchini 6

2'06'38''-2'10'58'' Ich lernte Michelangelo schon vor vielen Jahren kennen. Ich studierte bei ihm elektronische Musik, denn er war Lehrer am Konservatorium von Aquila. Als ich dort begann, hatten wir gar nichts außer einem Aufnahmegerät, um Musik zu machen. Michelangelo entwarf dann Pläne für Klangsynthese-Geräte, und zusammen mit zwei Studenten, mit mir und einem anderen, bauten wir einen kleinen Synthesizer. Das war eine sehr wichtige Erfahrung. Nach dem Studium arbeiteten wir dann weiter zusammen, zuerst bei SIM, das war ein elektronisches Studio in Rom. Aber dieses Studio hatte zwei Forschungsbereiche, einmal Musik, aber auch Entwicklung für die Musikelektronik-Industrie. Es war unglaublich schwierig, das irgendwie zu verbinden. Es war letztlich unmöglich, Musik zu machen. Das Kommerzielle stand zu sehr im Vordergrund. Wir sind aber Komponisten, und deshalb hörten wir dort auf und gründeten das CRM, das Centro Ricerche Musicali, um die musikalische Forschung weiterzuführen, aber ohne von der Industrie abhängig zu sein. - 1'38''

O-Ton Lupone 7

23'35'' 1983 kaufte ich einen kleinen, sehr leistungsfähigen Chip, der mir gut zum Musikmachen geeignet schien. Dann entwarf ich den Plan für einen Computer, den ich Fly 10 nannte. Ich schlug Laura Bianchini vor, dieses Projekt mit mir zusammen zu machen. Sie sagte ja, und so arbeiteten wir zusammen. Ich entwarf den Plan für den Computer, und drei Monate später hatte Laura ihn zusammengebaut, eine unglaubliche Arbeit, weil es da mehr als tausend Verbindungen zwischen dem Chip und den anderen Bauteilen gibt. Dann hatten wir einen kleinen Apple, Apple 2, ein Computer aus dem Beginn der 80er Jahre, mit diesem Equipment machten wir dann Musik. - 1'28''

Sprecher 1

Mit „Swapping“ ist Austausch oder Interaktion gemeint, das Fließen von Energie zwischen Elementen, die miteinander in Beziehung treten. Die Entfaltung der Form von „Swapping“ hängt strikt mit der Entwicklung des Klangmaterials zusammen. Dieses ist von einer einfachen rhythmischen Zelle abgeleitet, ohne jeglichen Bezug auf eine Tonhöhe. - 20''

Musik Swapping 3'30''

Michelangelo Lupone realisierte „Swapping“ 1990, mit dem System Fly 10. Im gleichen Jahr beendete er die Entwicklung des Systems Fly 30. Beide Systeme, Fly 10 und Fly 30, sind so konzipiert, daß sie auf einem handelsüblichen Heimcomputer laufen. Michelangelo Lupone ging da von seinen eigenen Erfahrungen als Komponist aus: Großcomputer sind unerschwinglich, und wer daran arbeiten möchte, ist kommerziell oder zeitlich abhängig vom Besitzer der Maschine. Was ein Komponist aber braucht, das ist ein System, das er zuhause benutzen kann. Fly 10 und Fly 30 sind deshalb ganz gewöhnliche Steckkarten mit dazugehöriger Klangsynthese-Software. Sie werden einfach in den Heimcomputer eingesteckt.

Fly 10 hat eine Auflösung von 16 Bit. Das entspricht dem heutigen CD-Standard und bedeutet, daß der Klang mit einer Genauigkeit von 2^{16} , also mit 65.536 unterschiedlichen Stufen oder Einheiten gemessen wird. Fly 30 hat eine Auflösung von 32 Bit, was 2^{32} , nämlich knapp 4,3 Milliarden Stufen sind - eine schier unglaubliche Steigerung der Rechenkapazität um das 65000fache. Michelangelo Lupone erreicht damit eine Rechengenauigkeit, die die Klangsynthese-Möglichkeiten von Fly 10 um eine ganze Dimension erweitert, nämlich den Klang dreidimensional begreift. Fly 30 ermöglicht akustische Raumsimulation in Echtzeit, bei frei wählbaren Parametern in Bezug auf die Raumbeschaffenheit.

O-Ton Lupone 8

35'59'' Wir machten viele Versuche. Wir entwarfen ein physikalisches Raummodell, um die Brechungen des Klangs zu untersuchen, erst mal beim Klang von Blasinstrumenten. Wir simulierten mit dem Computer einen Raum mit einer variablen Geometrie. Das ist sehr wichtig für die Klangbearbeitung und für die Versuche zur Klangreflektion, also für die Versuche dazu, wie sich der Klang im Raum bewegt. Da kann man dann zum Beispiel feststellen, was vom Klang absorbiert und was reflektiert wird. Das hängt natürlich auch vom Material der Wände ab, das auch simuliert werden kann. Diese Fragen sind sehr wichtig für die Musik, denn der Faktor Raum spielt seit diesen Versuchen eine große Rolle in meinen Werken, die Bearbeitung des Klangs in seiner Bewegung. 1'22''

Akustische Echtzeit-Raumsimulation ist virtuelle Realität, ist akustischer Cyberspace - eine neuer Bereich des Klingenden. Er wird erstaunlicherweise nur wenig von Komponisten benutzt. Akustik-

Designer hingegen stürzen sich mit Begeisterung auf die neue Technologie, um etwa Geräusche und Klänge für Architekturprojekte oder für akustische Stadtplanung zu entwickeln, eine Arbeit, die dem Komponieren durchaus ähnelt, nur daß sie nicht künstlerisch motiviert ist, sondern kommerziellen Bedingungen gehorcht. Der Akustik-Designer Richard Cann von der RH Lyon Corporation in Cambridge Massachussetts beispielsweise modifiziert unter zu Hilfenahme von Klangsimulation den Sound von Haushaltsgeräten, von Industriemaschinen und auch von Autos.

O-Ton Richard Cann 9

Car companies.. sound quality because sound is just like anything else you manufacture. 55''

Automobilfirmen sind da im Bereich von Klangdesign die führenden Unternehmen, sie haben begriffen, daß der Sound sehr wichtig ist. Wenn zum Beispiel ein Autohändler eine Autotür zuschlägt, dann entwickelt der Kunde über das, was er dabei hört, einen Eindruck von der Qualität des Autos. Wenn es nur klappert, dann taugt der Wagen nichts, wenn die Tür satt zuschlägt, dann erweckt das Eindruck von Qualität. Darauf achten die Automobilfirmen schon seit etwa vierzig Jahren. Sie sind sich der Bedeutung der Klangeigenart ihrer Produkte sehr bewußt, denn Klang kann man genauso produzieren wie alles andere.

Michelangelo Lupone hat Erfahrungen auf diesem Gebiet. Im Auftrag von Fiat arbeitete er für die wissenschaftliche Abteilung der Automobilfirma, um die Klänge im Innern eines Autos zu erforschen, um ihre Eigenart mathematisch und akustisch zu beschreiben und um auf dieser Basis Manipulationen des Klangs zu berechnen. Ziel war es, Geräusche, die als Störgeräusche empfunden werden, angenehmer zu gestalten, ihnen den Störgeräusch-Charakter zu nehmen, sogar während der Fahrt. Geräusche die ins Auto dringen, werden durch ein Computersystem so moduliert und laufend angepaßt, daß sie möglichst angenehm klingen - eine praktische Anwendung von akustischer Raumsimulation in Echtzeit, wie sie das System Fly 30 zur Verfügung stellt.

Michelangelo Lupone kennt durch seine Forschungs- und Entwicklungstätigkeit all die technischen Prozesse sehr genau. Was ihn daran interessiert, hat jedoch mit dem Technischen nichts mehr zu tun. Ihm geht es um das spezifische Potential, um die neuartigen elektronischen Klänge und Klangverbindungen, die ihm die Computer-Technik fürs Komponieren zur Verfügung stellt. Die Technik ist sein Handwerkszeug. Auf der Bedeutungsebene der Musik geht es dann nicht mehr um Zahlen und Tabellen, nicht mehr um Bytes und Bits, sondern um Expressivität und mystisch umhülltes Geheimnis.

Sprecher 1

Ciclo astrale, realisiert mit Fly 30

Musikalische Form und Klang wurden anhand der Informationen über das Licht und über die physikalischen Eigenschaften des Sterns Altair ausgearbeitet. Astronomische Beobachtungen ergeben Zahlen, und Zahlen verwandeln sich in Klang. - 20''

Musik Ciclo astrale 0' bis 3'05'' (unterlegen)

In einem Stück wie „Ciclo astrale“ von 1992 kann man sich kaum noch an Themen oder Motiven orientieren, noch weniger an harmonischen Strukturen. Obwohl der Violinpart ganz konventionell notiert ist, schafft die live-elektronische Klangmanipulation ein musikalisches Gebilde, das sich herkömmlichen analytischen Kriterien entzieht. Die elektronischen Mittel, hier das System Fly 30, stellen Michelangelo Lupone, im Gegensatz zum Komponieren mit Instrumenten, ein schier unbegrenztes Klangmaterial zur Verfügung. Geräuschhaftes steht neben Klingendem; gleitende Pro-

zesse, die man im Instrumentalen nur beschränkt, etwa beim Glissando kennt, werden zu zentralen Bestandteilen der Werkgestalt.

Das musikalische Alphabet hat so viele neue Buchstaben dazugewonnen. Damit ändert sich auch die Grammatik der Musik. Zum Beispiel begreift Michelangelo Lupone musikalische Form nicht als ein eindimensionales Schema, sondern als eine vielschichtige Gestalt.

O-Ton Lupone 10

1'18'15'' Als ich jung war, dachte ich, die Form komme vor dem kompositorischen Gedanken, und daß die Form abstrakt sei. Heute meine ich, daß das falsch ist, es gibt natürlich eine Form, aber das ist eine Art von Großform. Das heißt für mich folgendes: an einer bestimmten Stelle geschieht etwas Bestimmtes, und das entwickelt sich auf dem Weg von dieser Stelle zu einer anderen hin. Die Form ist der Rahmen für diesen Weg von hier nach da. Musikalische Form ist daher nicht ein großer statischer Block, der für sich allein steht. Form ist auch ein Problem der Rezeption und hängt von sämtlichen Verbindungen und Beziehungen innerhalb der Musik ab. Die ganze Komplexität im Innern der Musik ergibt die Großform, das heißt, ich muß in einem musikalischen Werk die ganzen kleinen Formen kennen, die Tonbeziehungen die sehr nah sind, aber auch die, die innerhalb der Zeit sehr weit voneinander entfernt sind. Form ist kein Ding nach dem Schema A-B-A; sondern gehorcht den Gesetzen der Komplexität. Musik ist keine lineare Sache, sondern eine komplexe. 1'24''

Musik Ciclo astrale bis Schluß 11'33''

Spitze Klänge, extreme Höhen, kurze, energiereiche Dynamik-Wellen, ineinandergleitende und sich umschlingende Prozesse, geräuschhaft schleifende Klänge und ätherisch flitternde oder insistierend vibrierende Töne - das sind die charakteristischen Elemente der spannungsgeladenen Werke von Michelangelo Lupone. Ihre Energie ist nicht wie ein Vektor nach vorne gerichtet. Sie expandiert spiralförmig oder in konzentrischen Kreisen und erobert dabei ganz eigene Klangwelten. Eine initiierende Geste löst diesen Expansions-Prozeß aus. Alles was dabei entsteht, bleibt als Materialvariation mit dieser Geste verbunden und mutiert dennoch zu völlig anderem. Aus einer Einheit, aus einer Klangzelle, entsteht ein hochkomplexes Gebilde, dessen Differenziertheit aufgrund des unendlich variablen elektronischen Klangmaterials unbegrenzt scheint. Bei Michelangelo Luponos Musiktheaterstück „In un grattacielo“, „In einem Wolkenkratzer“ von 1994 ist diese initiierende Klangzelle, die die scheppernd metallische und zugleich hochkomplexe Klanggestalt des Stücks im Kern enthält, ein schlichtes Lachen.

Musik In un grattacielo 1'30'' (Lachen) bis 3'40'' (schnell ausblenden) - 2'10''

Nicht-Linearität und Komplexität sind wichtige Postulate von Michelangelo Luponos Komponieren. Nicht-Linearität erzeugt Komplexität als Widerspiegelung des Chaos, einer Struktur der Welt, deren vielfältige und unüberschaubare Vernetzung von Ursache und Wirkung nicht den strengen Gesetzen der Logik gehorcht. Das sogenannte Schmetterlingsphänomen beschreibt das: Wenn in Australien ein Schmetterling mit seinem Flügel schlägt, entsteht in Mexico ein Wirbelsturm.

O-Ton Lupone 11

1'23'40'' Ich glaube, um die Welt zu interpretieren - denn Musik schreiben bedeutet nichts anderes, als die Welt zu interpretieren - ich glaube, daß man dazu begreifen muß, daß das Chaos existiert. Alle Phänomene im Leben des Menschen sind komplexe Phänomene. Wenn ich das menschliche Verhalten erklären möchte, muß ich viele der Beziehungen verstehen, zum Beispiel welche Beziehungen der Mensch zu anderen Menschen hat, welche zu den Dingen, welche zur Zeit. Das ist eine komplexe Beziehung, eine chaotische Beziehung. - 48''

Chaos heißt aber nicht Beliebigkeit. Michelangelo Lupones Komponieren ist streng in seiner Materialarbeit, gehorcht dabei sogar reduktiven Kriterien. Das Ausgangsmaterial für die elektronische Klangbearbeitung ist bei manchen Stücken sehr einfach, bei „Ciclo astrale“ ein lang gehaltener Geigenton, bei „In un grattacielo“ ein Lachen. Oder es handelt sich wie bei „Forma del respiro“ und „Varianti di un grano“ um einzelne grains, um winzige Klangsplitter, deren Reihung, Expansion und Multiplikation zu einer Vielzahl von farbenreichen Klängen führt.

Die strenge Materialarbeit, die Abhängigkeit der Komplexität des Klangs von der Einheitlichkeit des Materialvorrats erzeugt Stringenz in Michelangelo Lupones Werken. Sie ist ein Kennzeichen von Lupones Personalstil, neben der eigenwilligen Modellierung des Klangmaterials: kurzgliedrige Strukturen, schneller, oft überraschender Wechsel von einem Sound zum anderen, gleitende, arabesque ineinander verschlungene Prozesse sowie die Betonung des rhythmischen Parameters. Und stets bleibt der Bezug zum Ausgangsmaterial eines Werks spürbar oder sogar deutlich erkennbar. Alle Kompositionstechnik, alles Suchen nach komplexen Klängen und vielschichtigen Klangverbindungen führt schließlich zu einer musikalischen Expressivität, die bei Michelangelo Lupone mystisch konnotiert ist. Denn Lupone ist eigentlich ein expressiver Komponist, ein Ausdrucksmusiker, in seiner Technik aber abgelöst von konventionellen melodischen und harmonischen Mitteln. Er transponiert den Ausdruck, das Espressivo in die Klangwelt des Elektronischen, ohne Instrumentales zu kopieren. Sein sensibles Gespür für die Feinheiten des synthetisierten Klangmaterials verleiht seinen Werken Authentizität.

Die hochgezüchtete Technik sowie das Verlassen der instrumentalen Mittel zugunsten der Unbegrenztheit des elektronischen Klangreservoirs dienen dem Ausdruck des Metaphysischen. In „Forma del respiro“ thematisiert Lupone den Lebensnerv des Menschen, den Atem. In „Ciclo astrale“ greift er nach dem Mysterium der Sterne und mit „Incanto“ symbolisiert er das Geheimnis des Ritualen.

Sprecher 1

Incanto: Beschwörung: Das repetitive Element hat die Aufgabe, durch das Stück zu führen, ein Referenzpunkt für die verschiedenen Variationsphasen des musikalischen Materials zu sein. Es ist stets erkennbar und beeinflusst gleichzeitig das Klangmaterial. Alles tendiert zur Veränderung, die aber sofort von einer neuen Situation abgelöst wird. Erst am Ende bricht dieses dialektische Prinzip auf zugunsten von Einheitlichkeit und Kontinuität, einer Beschwörung. Dort treffen das Gewöhnliche und das Außergewöhnliche zusammen und verklären die Realität. 35''

Musik Incanto (ausblenden) (16'12'')

E N D E