

Georg Holzmann (2001)

Zungo

für fünf im Raum verteilte Spieler

Spielanweisungen:

- 1) Die 5 Spieler sind laut Skizze am Anfang von Seite 1 im Raum zu verteilen.
- 2) Die grau gezeichneten Balken stellen Klangereignisse dar. Diese müssen zu dem im Zeitstreifen festgelegten Zeitpunkt gespielt werden, so lange, bis das Ende dieses Klanges eingezeichnet ist.
- 3) Bedeutung der verschiedenen Klangereignisse:
 - R:** bedeutet Rauschen, Rascheln; daneben steht dann das Material, mit dem das Rauschen erzeugt werden soll (z.B. R Zeitung = Rascheln mit Zeitung).
 - T:** bedeutet Ton; die Töne werden mit Gläsern gespielt; jeder Spieler hat nur eine best. Anzahl von Tönen, d.h. er kann vorher seine Gläser auf die angegebenen Tonhöhen stimmen, neben dem T wird jeweils die Tonhöhe angegeben.
Spieler 1 kann anstatt mit Gläsern auch mit einer Violine spielen.
 - Q:** sind „Quietscher“ und sie werden erzeugt, indem man mit einer Gabel über ein Teller fährt. Dabei sollten nun die „gefürchteten“ Quietscher entstehen !
- 4) Die Klänge sollten verstärkt werden, da sie sonst sehr leise sind. Der Lautsprecher muss aber unmittelbar neben dem Spieler stehen (weil sonst die räumliche Komposition verloren geht) !

Geiger(-in)

Zungo

für steirisches Herbst 2001



Zungo/Seite 1



