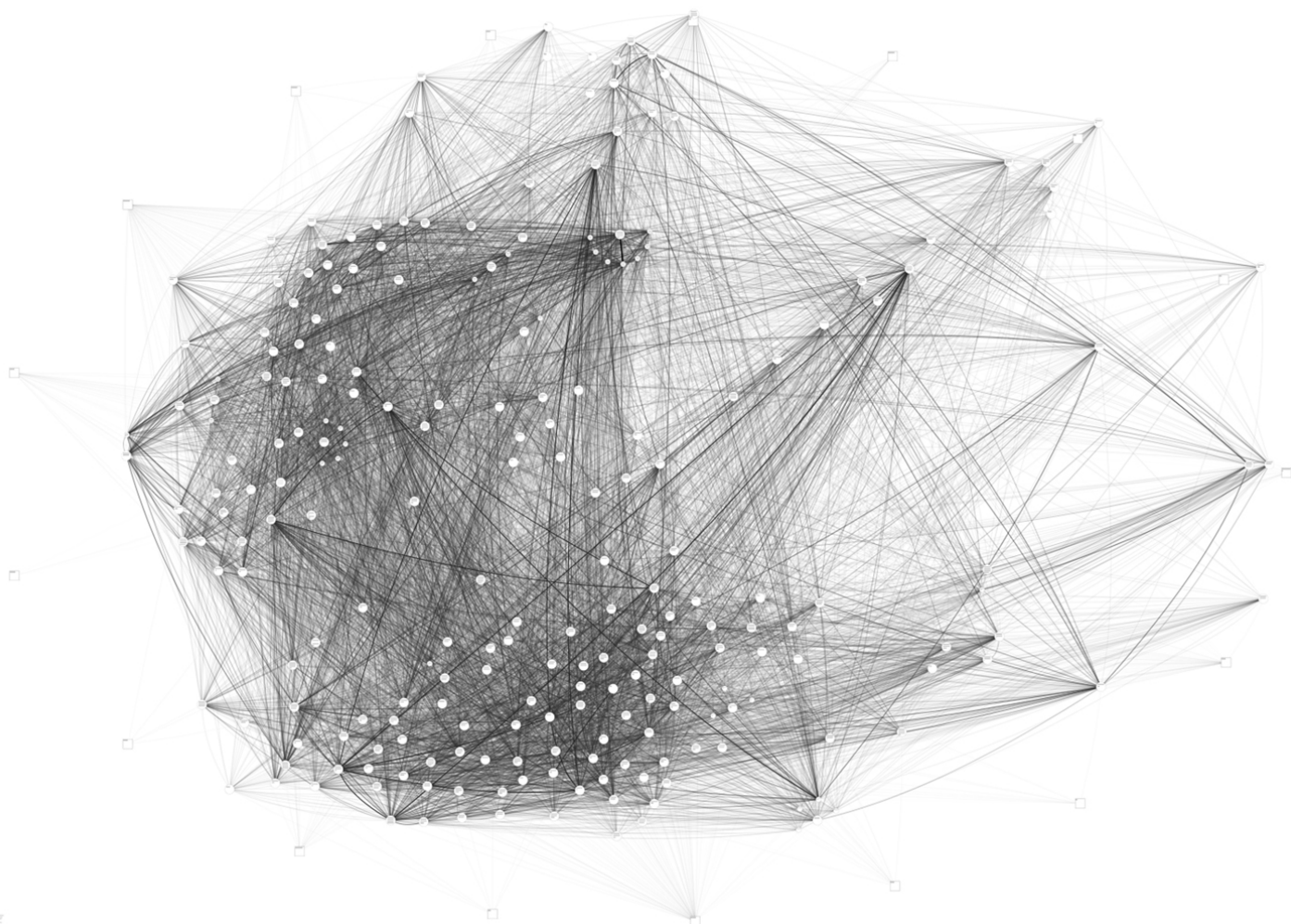


ROMAN PFEIFER

NARRATIVE NETZWERKE

zu Maximilian Marcolls
Compound No.2: AIR PRESSURE TRAIN TV
für sechs Schlagzeuger und Elektronik (2009)

in SEILTANZ, Beiträge zur Musik der Gegenwart,
Ausgabe 2 (April 2011), hrsg. S. Drees, G. Kampe.



KLÄNGE AUS DEM OFF

Der Aufbau eines Geräuschemachers im Film findet vor einem Bildschirm und einer Uhr statt, umgeben von verschiedenen Oberflächen auf dem Boden (Holz, Stein, Metall, Kies) und Pulten sowie Kisten in Reichweite, die als Spielfläche und Ablage verwendet werden können.

Ein Fundus an unterschiedlichsten Gerätschaften, Schlaginstrumenten und Alltagsgegenständen, Spielzeug, Trödel, Kleinkram und Schrott sowie Apparaten und Geräten mit und ohne Strom aus Küche, Haus und Freizeitelektronik. In diesem Sammelsurium ist die eigentliche Funktion oder das Aussehen der einzelnen Teile nicht von Bedeutung; lediglich die Fähigkeit, interessant zu klingen oder anderes Gerät zum Klingen zu bringen, verbindet sie. Mikrophone, Filter, Aufzeichnungsmedien und Lautsprecher schließen die technologische Klammer, innerhalb derer der Geräuschemacher agiert.

Eine Miniaturversion dieses Aufbaus findet jeder der sechs Schlagzeuger in Maximilian Marcolls Compound No.2: AIR PRESSURE TRAIN TV¹ in Gestalt einer schwarzen Holzkiste (40 x 40 x 40cm) vor sich. In den Deckel der Kiste lassen sich verschiedene Oberflächen (Holz, Metall „geriffelt“, Styropor, Acrylglas) einspannen; neben der Kiste selbst und ihren unterschiedlichen Oberflächen können auch kleine Bleche, ein Blatt Schmirgelpapier „1000er“ oder auch Zeitungspapier „frisch!“ auf einem Stativ als Spielort dienen.

Als Klangerzeuger dient neben den Händen (Finger, Knöchel, Ballen, Handfläche) eine Auswahl von Gegenständen aus der folgenden Kollektion:

Holzkugeln (ø 5cm, 20 je ø 1cm), Münzen, Steine (2cm), Kronkorken, Schmirgelpapier (1000er), Gewebepapier, Plastiktüten „Typ Gemüsehändler“, Cellophan „Zigarettenhülle“, Plastikfolien, Aludosen ø 6cm, Plastikboxen (Kante 7cm), Papierstücke „U-Bahn-Ticket“, Gummi-, Holz- und Triangelstäbe, Schlüssel, Kugelschreiber, Milchaufschäumer und Druckluftdosen.

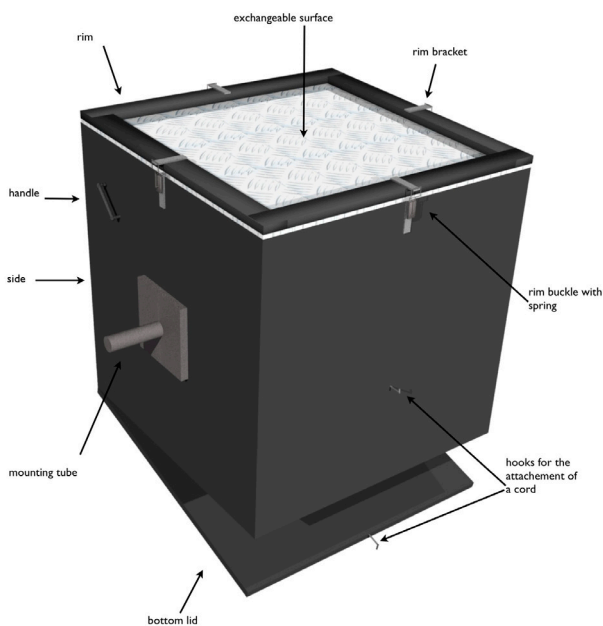


Foto: Silvia Thurner

Die sechs Spieler sind im Halbkreis um das Publikum platziert und jeweils mit zwei Mikrophenen und einem Lautsprecher ausgestattet. Jeder Spieler trägt einen Kopfhörer mit Klicktrack, durch den seine Aktionen mit Aufnahmen der Zuspelung synchronisiert werden. Der Hörer kann aufgrund seiner Position im Raum wählen, was ihm wichtig ist: die klangliche Balance zwischen den 6 Spielern in der Saalmitte oder die erhöhte Sichtbarkeit der Aktionen einzelner Spieler zu den Rändern hin. In keinem Fall hat er den völligen Überblick über alle sechs Spieler gleichzeitig.

Obgleich die strukturellen Gemeinsamkeiten dieser beiden Aufbauten auf der Hand liegen, muss der Unterschied zwischen der klanglichen Ausgestaltung eines auf der Leinwand sichtbaren Geschehens und dem Zusammenspiel von aufgenommener Klangquelle und instrumentaler Aktion betont werden, die über einen Klicktrack synchronisiert werden sollen.

SYNCHRESE

Der Geräuschemacher im Film arbeitet sich an zwei Dingen ab: Synchronität mit dem Bild und klangliche Nachahmung. Erst die Gleichzeitigkeit mit dem Bild verbindet die Klänge mit den sichtbaren Orten, Dingen und Gesten. Gleichzeitigkeit ist hierbei ein ziemlich dehnbarer Begriff, je nach Genauigkeit des Bildes, das sich der Betrachter davon macht. Vielleicht hört man neben den Schritten auf der Treppe noch das Rascheln der Kleidung, aber wenn die Türklingel erst drei Sekunden nach ihrer Betätigung ertönt, ist diese entweder defekt oder der Geräuschemacher darf einen neuen Versuch wagen.

Die klangliche Nachahmung stellt demgegenüber nicht solche Anforderungen. Nicht, dass hinreichende Ähnlichkeit des Klangs mit den Dingen, die sichtbar sind, unwichtig wäre, aber echte Diamanten klingen nicht besser als Glasmurmeln, Kokosnüsse sind platzsparender als Pferde. Und wenn ein Cellopizzikato eine Türklingel instrumentieren kann, dann erst recht Hundefutter flüssige Roboter.²

Michel Chion nennt diese Verbindung Synchrese, ein zusammengesetztes Wort aus Synchronität und Synthese. Und er definiert diesen Mechanismus wie folgt:

„Synchresis (...) is the spontaneous and irresistible weld produced between a particular auditory phenomenon and visual phenomenon when they occur at the same time. This join results independently of any rational logic.“³

Synchrese funktioniert nach Chion nicht komplett automatisch, sondern einerseits nach den verschiedenen Gestalt-Gesetzen, andererseits durch kontextuelle Bestimmungen. Er hält dennoch fest, dass z.B. für das Geräusch von Schritten quasi jeder Klang verwendet werden kann, ohne dass unsere Wahrnehmung dieses Klanges als Zusammengehörigkeit mit dem Bild davon beeinflusst wäre. Nichtsdestotrotz verändert sich die Bedeutung des Klangs, die vom hyper- bis zum zum unrealistischen Klang reicht.

Da in Marcolls Compound Stücken Synchronität nicht mit einem filmischen Bild hergestellt wird, sondern mit den Aufnahmen der Außenwelt, verschiebt sich auch das Verhältnis von Sicht- und Hörbarem, das diesen Reflex („Synchresis Pavlovian“) kennzeichnet. Das, was sichtbar ist, ist eben kein Film, sondern die instrumentalen Aktionen der Schlagzeuger wogegen im Film die instrumentale Aktion des Geräuschemachers unsichtbar bleibt und die sichtbare Geste akustisch präzisiert wird. Der Hörraum der Compounds unterteilt sich demnach in zwei Hauptebenen: Zum einen in die instrumentalen Klänge, die durch einen dem einzelnen Spieler zugeordneten Lautsprecher verstärkt werden, zum anderen in die Klänge des Tonbands, die ebenfalls über diese sechs Lautsprecher wiedergegeben werden.

Welche dieser beiden Klangebenen hierbei die Position eines Geräuschemachers innehat, ist daher nicht einfach zu bestimmen. Einerseits kann man sagen, dass die Aktionen der Schlagzeuger die bereits vorhandenen Klänge des Tonbands ergänzen und ihnen eine größere Plastizität verleihen, ähnlich des überzeichneten Tons im Film.

Aber könnte man andererseits nicht auch sagen, dass die Zuspelungen, obwohl sie das Ausgangsmaterial für den Notentext sind, und auch zumeist dazu synchron erklingen, genauso diese Position des Geräuschemachers einnehmen? Die Klänge aus dem Off begleiten das Sichtbare und geben ihm eine Tiefenstruktur, die die Klänge alleine nicht hätten. Dafür spricht auch die reduzierte Gestalt der Schlagzeugklänge, zumeist kurze Schlag, Wisch- und Reibeaktionen auf unterschiedlichen Materialien mit verschiedenen Gegenständen, Nebengeräusche wie Rascheln, Reißen, Knirschen sowie Hintergrundrauschen (durch Rotationen rhythmisiert), Dauertöne und längere Impulsketten.

Gleichzeitig stellt die Schlagzeugmusik eine Verdopplung der Klänge des Tonbands dar. Sie akzentuiert, begleitet und kommentiert diese, stellt Verknüpfungen einander fremder Elemente her, verdeckt einzelne Klänge und stellt andere durch Lücken frei. Diese Verhältnisse zwischen den Klängen, die Chion „weld“ (Schweißnaht) und Marcoll „Compound“ (Verbund oder in Analogie zur Chemie das Produkt einer chemischen Reaktion) nennt, sind das Thema dieses Textes. Um diese Klangverbindungen weiter zu untersuchen, ist es notwendig den Arbeitsprozess zu beleuchten, der zu ihrer Entstehung geführt hat.

2 Vgl. dazu Flückiger, Barbara, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg 2001.

3 Chion, Michel, *Audio-vision: sound on screen*, New York 1994, S. 63.

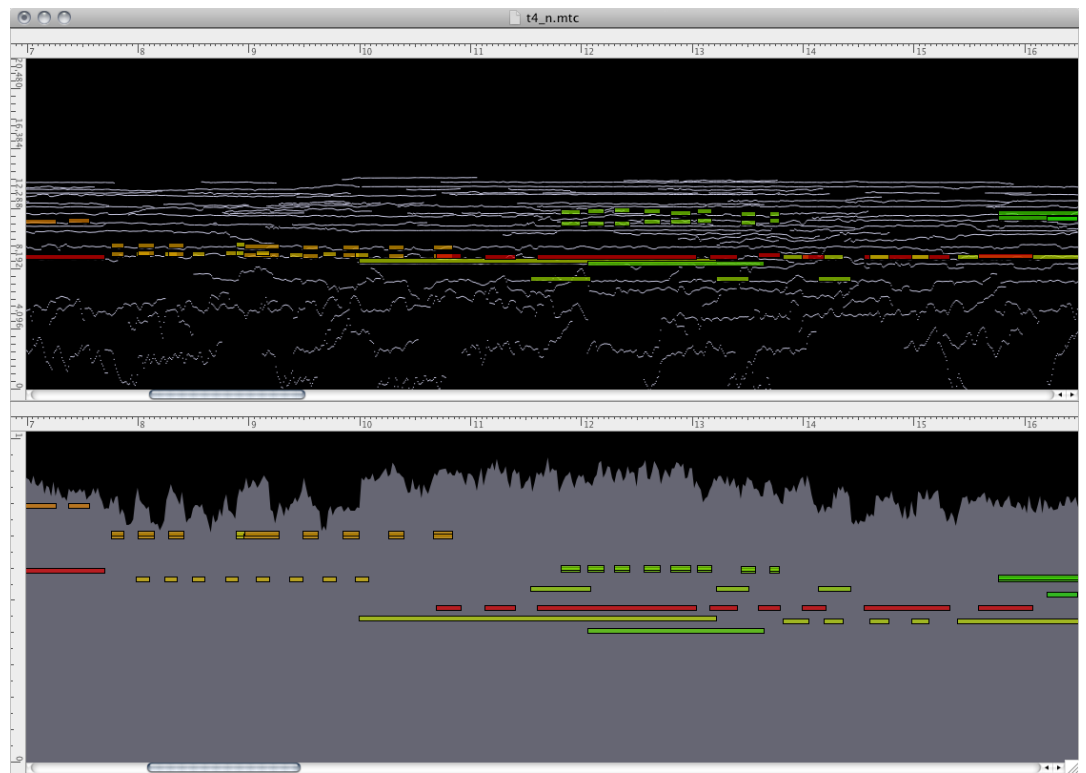
4 ebd.

HINEINHÖREN HERAUSHÖREN

Marcolls Komponieren beginnt da, wo er sich gerade aufhält, sein Hören durch irgendetwas gefesselt wird und er es mit dem Aufnahmegerät fixieren kann. Ein kleiner Ausschnitt klanglicher Umwelt, wie sie vom Mikrophon aufgezeichnet wird. Eine Phonographie, um sich einer Erinnerung zu versichern.

Zug und Bahnhof, Straße, Warteraum, die eigene Wohnung und die Dinge, die man in diesen Räumen klanglich vorfindet: eine defekte Dusche, ein Mitreisender mit Beatmungsgerät, die Geräusche eines Hinterhofs durch das offene Fenster, eine Technoparty, Windräder. Aber auch alles andere, was klingt: Maschinen, Lüftungen, Räume und Nebenräume und natürlich auch Aktivitäten und Stimmen anderer Menschen oder des Komponisten selbst.

Nach der Auswahl für Marcoll geeigneter Stellen geht er an die Transkription, durch die die „aufgenommenen Klänge aus dem Alltag in von Instrumenten spielbares Material übertragen werden“⁵. Was Marcoll hier als einfachen Übersetzungsvorgang schildert, ist eigentlich unmöglich. Für diese Arbeit zieht Marcoll es vor, sich ähnlich wie mit dem Bau der Holzkisten eigene Werkzeuge zu schaffen, die auf seine Bedürfnisse abgestimmt sind. Anstatt sich an den Artefakten eines vorgefertigten klanganalytischen Werkzeugs abzuarbeiten, versucht er mit dem von ihm entwickelten Programm MTC⁶ zu einer genaueren Beschreibung des Klingenden zu kommen. Die Übertragung funktioniert hier nicht per Knopfdruck: Der Komponist muss selbst Entscheidungen darüber treffen, was ihm wichtig ist und was nicht, was bezeichnet und instrumental verdoppelt wird und was Nebensache ist oder freigestellt wird. Die Verknüpfung dieser bezeichneten Klänge mit anderen analytischen Daten wie zeitlicher Position, Dauer und Lautstärke, des Weiteren die Transformation dieser Daten in musikalische Notation oder Steuerdaten für die Klangsynthese sind die ersten Arbeitsschritte im kompositorischen Prozess.



screenshot der Software MTC

In den Arbeitsgängen Klangspeicherung, Visualisierung der Klänge durch den Computer sowie dem Bezeichnen der einzelnen Klänge einer Klanglandschaft begegnet Marcoll hierbei mehrmals dem eigenen Hören des Alltags. In der Wahl der Aufnahmeorte und der ausgewählten Klanglandschaften sowie deren Transkripten. Transkription ist eine analytische Technik; sie versucht die wesentlichen von den unwesentlichen Eigenschaften zu trennen und macht so nicht nur das Klingende lesbar, sondern auch das Hören desjenigen, der da verschriftlicht.

5 Vgl. Partitur Compound No.2. <http://marcoll.de/Compounds/compoundno2.pdf>

6 Die weiterentwickelte Version wurde 2010 unter dem Namen quince veröffentlicht.
<http://quince.maximilianmarcoll.de/>

Die Unmöglichkeit der Verschriftlichung von Klang wird natürlich besonders augenfällig, wenn der Klang wieder aus der Schrift entnommen werden soll. Durch Bezeichnung von Materialität und Herkunft sowie die Ergänzung und Präzisierung dieser Benennung durch zeitliche und dynamische Daten ist der Klang zwar vielleicht für einen Leser imaginierbar, für den Komponisten memorierbar, aber in keinem Fall wieder 1:1 in Klang zurückübersetzbar. Das gilt umso mehr, wenn es sich wie bei Marcolls Aufnahmen nicht um einzelne instrumentale Klänge handelt, die unter akustisch perfektionierten Studiobedingungen aufgenommen wurden, sondern um den Klang wie er einem im Alltag begegnet. Autos, Zugtüren, Stimmen (Lautsprecherdurchsagen, Räuspern oder das Durcheinander einer Menschenmenge), Windgeräusche auf dem Mikrophon, Schritte, Knirschen, Knacken, Rascheln.

The musical score is divided into six numbered sections, each with a specific sound effect or action indicated by a circled number and a label:

- 1:** Knirschen/knüllen (pp), Papier (Boden:), Blech auflegen (dinn, groß).
- 2:** Metalloberfläche auflegen, NEU: Stein, Fingernagel (mf), SYNC: icerstrnt.
- 3:** Kugel (Stein), Schmirgel, Plastikschale (H.), Kugel weg, Stein (Beschichtung), SYNC: icerstrnt.
- 4:** Gummischlägel, NEU: Münze, SYNC: icerstrnt.
- 5:** Plastisch: Callophan: (poco a poco decresc.), schlagen/zupfen, (Mitte, bassig) NEU: Holzstab, Hand.
- 6:** Plastikschale auf Metall ziehen (Boden der Schale auf Oberfläche), pp.

Jeder Klang, selbst wenn man ihn auf die pure Akustik reduziert, birgt zu viele Informationen und ist nicht einfach nur akustisch zu komplex, sondern vor allem orts- und zeitbezogen und durch den Fokus desjenigen, der ihn aufgezeichnet hat, gekennzeichnet. Vielleicht ist ja auch die Frage, wer da eine Zeitung umblättert, was in ihr steht, wo er das gerade tut, wann er das tut, was gerade war oder was gleich sein wird, wichtiger, als die Schallwelle, die das Mikrophon aufgezeichnet hat, wiederauferstehen zu lassen.

Das Umblättern einer Zeitung, welches mit Zeitungspapier auf einem Stativ, das von Schlagzeuger 1 für 2.2" („knirschen/knüllen“ pp decresc.), abgeschlossen mit zwei kurzen Akzenten (p), zum Klingen gebracht wird, ist zwar hinreichend genau, aber bei schlagenden Zugtüren, Windrädern und Menschenmengen ist ein solcher Realismus kaum zu erwarten. In den wenigsten Fällen sind also die Dinge so beschaffen, dass sie 1:1 in den Konzertsaal übertragen werden können, und werden so analog zum Film irgendwo zwischen Irrealität bis Hyperrealismus nachgebildet. Da bei Marcoll das Verhältnis von Sichtbarem und Unsichtbarem von Gesten ein anderes ist als im Film, müssen zusätzlich die Quellen und Gesten, die den Klang erzeugt haben und die Gesten, die seine Nachahmung begleiten, betrachtet werden.

Die Materialität und in gewissem Rahmen auch der Klang beider Zeitungen mögen hier vielleicht einander ähneln, aber die Geste, die den Klang begleitet, ähnelt der ursprünglichen Geste nicht. Da also diese instrumentale Geste sichtbar ist, könnte das auch so beschrieben werden: Verschmolzen mit dem Klang, den der Schlagzeuger hervorbringt, wird die Aufnahme eines ähnlichen Klanges hörbar, in der jemand zu vernehmen ist, der in einem Zug eine Zeitung umblättert. Diese virtuelle Geste steht dann neben der Geste des Schlagzeugers. Wir haben also einen Klang, der durch zwei unterschiedliche Gesten hervorgebracht wird, wobei jede für sich glaubhaft alleiniger Träger des Klangs sein könnte.

Damit sind wir schon mitten im dritten Arbeitsschritt, in dem den Klängen auf dem Band eine instrumentale Realisation zugeordnet wird. Zusammengefasst: Es spielt nicht nur die Ähnlichkeit des Klangs eine Rolle, sondern auch die Geste, mit der dieser erzeugt wird. Da sich Außenaufnahmen durch eine Fülle unterschiedlichster Klänge auszeichnen und Marcoll zwar ein kleines aber variables Sammelsurium an Gegenständen zu ihrer Nachbildung zur Verfügung steht, lassen sich auch Mehrfachbelegungen nicht vermeiden, die wiederum neue Verknüpfungen von Klängen aus verschiedenen Kontexte erlauben.

AIR PRESSURE TRAIN TV

Da Transkription, wie erwähnt, eine analytische Technik ist, liegt es nahe, diese auch auf die Partitur und die vorliegende Aufnahme anzuwenden. Im Folgenden soll das Stück in verschiedenen Schnitten beleuchtet werden. Zuerst eine Übersicht über die Gliederung des ganzen Stücks. Aus der Aufnahme (Michael Pattmann Schlagzeug Ensemble, Essen 7.5.2009) lassen sich folgende Daten gewinnen:

Formteil, Anfang und Länge des Formteils, Dauer der Einzelabschnitte und wenige Stichworte zum Material des Abschnitts.

Ia	0:07	4:38	1:19	Instrumental / Fenster
Ib	1:24		2:23	Zugfahrt
Ic	3:47		0:46	Walla
II	4:33	0:21		Boden sync. <i>p</i> /async <i>ff</i>
III	4:54	1:34		Windräder Tutti <i>f</i>
IVa	6:28	2:58	1:49	Tape solo + Kugeln in Kisten legen
IVb	8:17		1:02	TV cresc.
IVc	9:19		0:07	Solo (11:01 Kisten auf)
Va	9:26	3:30	1:54	Zugfahrt mit Loop(7x) (9:57-10:35)
Vb	11:20		0:23	Walla (Einschub 11:20-11:43)
Vc	11:43		0:37	kontin. Zugfahrt
Vd	12:20		0:36	Instrumental: Münzen /Steine
VIa	12:56	2:24	1:24	Boden Tutti async: <i>ff</i> , <i>f</i> solo + <i>mp</i> , <i>ff</i>
VIb	14:20		1:00	Boden Tutti sync: "Techno" <i>ff</i>
VII	15:20	2:28		Quietsch Tutti <i>f</i>

Das Stück gliedert sich in sieben deutlich voneinander abgegrenzte Formteile, die erneut verschiedene mehr oder wenig ausgeprägte Unterteilungen aufweisen.

In diesem Überblick fällt auf, dass zweimal der gleiche Verlauf (I-III und V-VII) durchgearbeitet wird, verbunden durch ein Mittelstück (IV). Die einander entsprechenden Formteile lassen sich wie folgt beschreiben:

- I und V: Umweltaufnahmen und Transkriptionen
- II und VI: Zuschlagen der Kistenböden
- III und VII: Rotationen.

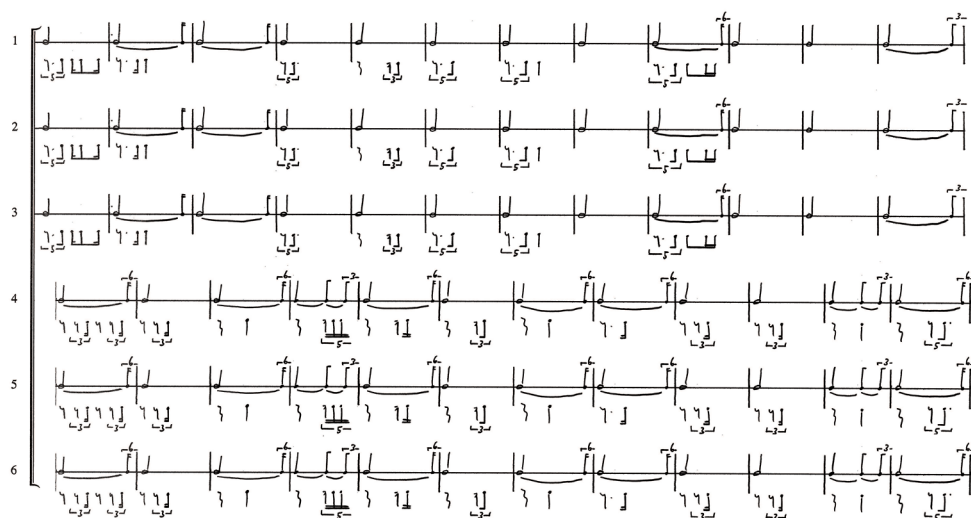
TECHNOPARTY UND ZUGTÜREN

Die Abschnitte II und VI werden im Gegensatz zur Klangfarbenvielfalt der Umweltaufnahmen und ihrer Transkriptionen nur von einem Klang bestritten – dem (zumeist) mehr oder weniger heftigen Zuschlagen der Kistenböden. Beide Teile, obwohl von ziemlich unterschiedlicher Länge (II: 0:20, VI 2:20), zeichnet dabei ein charakteristischer abrupter Wechsel von Synchronität und Asynchronität aus. Teil II beginnt mit 11 regelmäßigen Vierteln p und Triolen (13 Viertel), bevor sich diese nach und nach (19 Viertel) in ein ff-Durcheinander aus dicht aufeinander folgenden crescendoierenden Gruppen von zwei und drei Anschlägen auflöst. Teil VI hingegen beginnt mit eben diesem Durcheinander ff (28 Viertel), bevor sich die sechs unterschiedlichen Stimmen zuerst in zwei (L + R) und danach in drei (L + M + R) Schichten zusammenfinden, ohne dass der Klang etwas von seiner Unübersichtlichkeit aufgibt (31 Viertel). In weiteren 19 Vierteln steht Spieler 5 mit regelmäßigen Achtelquintolen der ff-Durcheinander der anderen Spieler und danach synchronen Anschlägen im pp und mp (62 Viertel) gegenüber. Hierauf folgt wieder das ff-Durcheinander (27 Viertel). Als wären 1:20 „Geballer“⁷ nicht schon genug (die Kisten sollen dabei maximal verstärkt und eventuell die Bässe zusätzlich noch angehoben werden), folgen noch 120 synchrone Anschläge aller sechs Schlagzeuger im Tempo Viertel=120. Ein Wechsel von einem Gewitter zuschlagenden Zugtüren zu einer Technoparty.

ROTATIONEN

Teil III und VII entsprechen sich in zweierlei Hinsicht. Zum einen sind sie beide ein Tutti, in dem alle Spieler an einem Klang (Windräder oder Quietschen) mitarbeiten. Zum anderen geht es bei beiden um Rotationen. Nicht nur, dass man in Teil III die Aufnahme von Windrädern hört, auch die instrumentale Transkription besteht aus sich nach und nach ausdifferenzierenden Schichten von Rotationen, welche jeder Schlagzeuger auf der eingespannten Oberfläche – Spieler 1 (hL) und 3 (vL) auf Holz, Spieler 6 (hR) und 4 (vR) auf geriffeltem Metall und die Spieler 2 (L) und 5 (R) auf Styropor – ausführt. Jeder Umlauf wird durch zusätzliche Akzente ergänzt, die sich als Windgeräusche auf dem Mikrophon identifizieren lassen.

Die Rotationen in Teil VII kommen dagegen nicht so in Schwung. Das charakteristische Quietschen und Schaben dieses Teils wird durch den Wechsel von Milchaufschäumern auf geriffeltem Metall und Druckluft aus der Dose zusammen mit regelmäßigen Rotationen von Plastikschaalen auf Acrylglas erzeugt. Zum Abschluss kommt noch das Reiben einer Plastikschaale auf dem Holzrahmen hinzu. Die Milchaufschäumer werden hierbei in unterbrochenen Kreis- bzw. Zickzackbewegungen über die Metalloberflächen von Spieler 3, 4 und 6 geführt. Sie sollen hierbei die meiste Zeit am Rotieren gehindert und „quietschend und pfeifend zwischen den Riffeln an der Metalloberfläche („Quintett“) hindurchgeführt“ werden.



Ausschnitt aus Teil III (Windräder)

ZWEI ZUGFAHRTEN

Die Umweltaufnahmen und ihre Transkriptionen, die im I. und V. Teil erklingen, werden vor allem von zwei Zugfahrten von jeweils ungefähr zweieinhalb Minuten geprägt. Sie werden abgelöst bzw. unterbrochen durch ein Stimmendurch-einander, im Geräuschemacherjargon „Walla“⁸ genannt. Dritte Komponente ist ein instrumentaler Teil, mit dem das Stück beginnt und der den Teil V abschließt. Die Formteile I und V machen mit der Mitte (IV) den Hauptteil des Stückes (11 von 18 Minuten) aus. Eine genauere Betrachtung dieser Teile ist aus mehreren Gründen schwierig. Eine Fülle von Details und kleinen Gesten, Wechseln des Instrumentariums und der Texturen zumeist aus Impulsketten komplizieren eine Beschreibung. In ihrer Beziehung zur Zuspierung entsteht eine solche Informationsmenge, so dass eine detaillierte Analyse unmöglich ist. Der Analysierende steht hier der Partitur in etwa so gegenüber wie der Hörer Aufnahmen von Umweltklängen. Nichtsdestotrotz darf diese Unübersichtlichkeit nicht mit der Hörsituation, wie man sie selbst in einem Zug vorfindet, verglichen werden. Denn, wie Martin Seel festhält, „im Rauschen der Kunst haben wir es gerade mit einer Gestaltung eines gestaltlosen Erscheinens zu tun. Im Unterschied zum Rauschen der Natur oder der Stadt ist das Rauschen der Kunst ein arrangiertes Rauschen und seine Wahrnehmung eine arrangierte Begegnung mit einem Rauschen.“⁹

Einerseits lässt sich also feststellen, was man auch über Rauschen sagen kann, nämlich dass sich in diesen beiden Zugfahrten zuviel Unterschiedliches und zu wenig Bestimmtes ereignet. Andererseits lässt sich deutlich erkennen, dass Marcoll nicht einfach eine unübersichtliche Hörsituation schaffen will, in der sich jeder selbst zurechtfinden soll, sondern er, trotz des ständigen Gestaltwandels der Umweltaufnahmen durch die instrumentalen Aktionen und durch die Montage des Tonbandes, Beziehungen zwischen verschiedenen Dingen knüpft, Undeutliches gestalthaft macht und einen gegliederten Verlauf herausarbeitet.

Einen Überblick über die erste dieser Zugfahrten gibt die folgende Tabelle, aus der neben der Taktzahl die Materialien von Tonband (Lautsprecher + Umweltaufnahme) und Schlagzeug (Spieler, Materialtyp, Instrumentarium) zu ersehen sind.

Takt	Tape	Schlgz	
0		2 4 Hintergrund	Styropor ○ + Schleif ⇄
13		+ 3 5 6 Schichten	Pulse (Sandpapier, Handknöchel, Cellophan, Blech)
		+ 1 Folge	Fläche: Papier, Pulse: Handballen (Akzent: Faust), Knöchel
37	1 4 RE <i>stehend</i>	2 3 6 Hintergrund	Styropor (akzente), Schmirgel ○
		+ 1 Folge	Papier, Handballen, Kugel auf Blech (accel.)
		+ 4 5 Folge	Boden(2), Metall(geschlagen), Alu+Münze, Sandpapier
48	1 4 + RE windowed	1 Holz	Handballen (+ Stein, Kugel, Sandpapier)
		+ 4 Metall	Alu, Münze, Schlüssel, Kette
		+ 5 Luft	3er Gruppen: Styropor, Papier, Druckluft
67	+ 3 5 + ICE Bistro	1 4 (3) Akzent	Boden(2, sync), (Kugel ablegen)
68	1 4 RE - windowed	1 5 6 Ausklang	Papier, Folie, Cellophan, Plastik ○
		+ 3 4 Details	Kugel, Sandpapier, Metall, Stein, Plastik
71	1 4 ICE off, RE →	nur 4 6 Lücke	Schlägel auf Metall, Plastik ○
73		+ 1 4 3 Akzent	Boden(3)
74	+ 2 3 5 + ICE Bistro	1 2 4 Vordergrund	Boden (3), Schlegel auf Metall, Kugel auf Blech (accel.)
		+ 3 4 5 6 Hintergrund	Sandpapier, Papier (reiben, zupfen), Metall, Plastik ○
82	1 4 6 ICE off, RE → fade in RE windowed	2 3 5 Schichten	Pulse: Sandpapier, Handknöchel, Cellophan
		1 2 4 Details	Kugel, Münze, Papier, Styrophor
87	1 2 3 4 6 nur RE windowed cresc.	1 2 3 4 Folge	Gruppen: Fingernagel/Faust, Kugel/Plastik, Kette
		+ 5 Luft	Gruppen: Styropor, Papier, Druckluft
90/91	<i>ff</i>	+ 1 2 3 4 Hintergrund	Sandpapier, Strophor
		1+3, 4+6 Akzent	Gesten: Plastik+Kugel, Kette + Aludose
93	1 4 6 RE windowed + Rauschen	(4) 6 Bass	Boden(2, sync), Boden schnell pp bis T. 101
		+ 1 4 Vordergrund	Kugel auf Blech (accel), Kette auf Metall, Boden(3)
		+ 5 Luft	Gruppen: Styropor, Papier, Druckluft
99	1 4 6 Re windowed → - 6 Rauschen fade out	1 4 5 Fläche	Decresc.: Plastikfolie, Plastiktüte
		+ 2 Akzente	Boden (4)
		+ 1 3 5 Schichten	Pulse: Sandpapier, Handknöchel, Cellophan
103	1 4 RE windowed fade out	2 4 Hintergrund	Papier, Styropor ○
		+ 1 Akzente	Boden (4)
(112)		+ 1 4 Details	Plastikschale, Kronkorken, Glasdeckel, Knöchel, Stein

8 In diesem Fall: Das Geräusch, das viele fröhliche Menschen erzeugen, die in weiterer Entfernung zur Tanzfläche sich aufhalten, dabei reden, feiern und ein kühles Getränk trinken.

9 Seel, Martin, *Ästhetik des Erscheinens*, Suhrkamp Berlin 2003, S. 237.

Es lassen sich hieraus bestimmte Klänge und Materialgruppen benennen, die immer wieder aufgegriffen werden und die oft auch an bestimmte Spieler oder Gruppen gebunden sind. (Tabelle2)

1) Hintergrundklänge, die einen Abschnitt grundieren (Rotation und Hin- und Herbewegungen von Styropor, Papier, Schmirgelpapier) und flüchtige Details, oftmals aus einer Vielzahl von verschiedenen vereinzelt Klängen (Münzen, Steine, Ketten, Schlüssel, Dosen aus Plastik und Alu, Kronkorken).

2) Gestreute Klänge, also Klänge, die im gesamten Formteil immer wieder vorkommen.

Anschläge, zumeist Kleingruppen, von Kistenböden, die zugeschlagen werden, eine Holzkugel, die auf einem Blech aufspringt, sich beschleunigt und „auswirbelt“ (Spieler 1), Gruppen von luftähnlichen Klängen: Druckluft, Styropor, Papier (Spieler 5).

3) Materialien, die fensterartig auftreten (oft an eine Gruppe von Spielern gebunden), Pulsschichten mit Sandpapier, Handknöchel und Cellophan, Montage der beiden Zugaufnahmen in Teil I; (auch der Loop in Teil V könnte dazu gezählt werden).

Zusätzlich ist in der Tabelle des Öffneren das Kürzel „windowed“ zu lesen. Marcoll bezeichnet so Tonbandmanipulationen, bei denen die transkribierten Daten nicht in Notation transformiert werden, sondern als kleine Samples aus den Originalaufnahmen erklingen. Die Auflösung des Klangstroms in Einzelereignisse wird so zum einen, durch Notation und Timing der Schlagzeuger, etwas ungenau und zum anderen, durch kleine Ausschnitte maschinell, exakt hörbar. Die Größe dieser Fenster variiert von einzelnen Bruchstücken, die mit Lücken durchsetzt sind, bis hin zu Abschnitten, in denen die Aufnahmen kaleidoskopartig in eine Vielzahl kleiner Partikel zerhackt werden (T. 87 ff. und synchron zum öffnen der Kistenböden T. 227).

4) Akzente und Folgen, die den Verlauf gliedern. Diese Akzente sind einerseits klanglicher Natur, andererseits verdichten sich auch die Spielgesten kurzfristig zu kleinen durchgestalteten Bewegungsabläufen.

Eine dieser Gesten (T. 90/91 und nochmals T. 265/266) wird von den Spielern 1 und 3 synchron gespielt und durch Verstärkung zusätzlich hervorgehoben und ist so deutlich wahrnehmbar. Die Schlagzeuger halten in der linken Hand eine Plastikschele und in der rechten eine Holzkugel. Die Plastikschele wird auf der Oberfläche (Holz) abgelegt, synchron dazu schlägt die rechte Hand zuerst auf den Rahmen und dann auf die liegende Plastikschele, die wenig später von der Kiste wieder aufgehoben wird. Jetzt dreht sich das Spiel um: Die Kugel wird auf die Kiste gelegt. Darauf schlägt die Plastikschele zuerst auf die Kugel und danach auf den Rahmen. Zwischen diesen beiden Aktionen schlägt der Knöchel der rechten Hand noch auf die Oberfläche der Kiste.

In der Tabelle sind die Beziehungen einzelner Klänge zu ihrem Hintergrund nur sehr spärlich ablesbar. Das entspricht einerseits der Hörsituation, in der sich viele Instrumentalklänge nicht eindeutig einer Quelle auf dem Tonband zuordnen lassen, andererseits lassen sich einzelne Klänge durchaus deutlich einem Ursprung zuordnen. So beispielsweise in der Aufnahme des ICE-Bordbistros, das zweimal als Fenster im Verlauf auftritt (T. 67-71, T. 74-82). Das erste dieser Fenster wird durch zwei synchrone Schläge der Kistenböden und dem Ablegen einer Kugel skandiert. Ein Ausklang von geknülltem Zeitungspapier und Cellophan verlängert diesen Akzent. Das alles entspricht Nebengeräuschen auf dem Mikrophon selbst. Das Abheben der Kugel von der Oberfläche beendet auch auf dem Tonband dieses erste ICE-Fenster. Die Anschläge eines Gummischlägels auf Metall entsprechen im Weiteren Schritten auf dem Tonband und einer Gruppe von drei Anschlägen der Kistenböden einer sich schließenden Zugtür, die sich durch einen unbegleiteten Warnton ankündigt. Eine weitere Zugtür, diesmal eine Schwingtür aus dem Regionalexpress, beendet den Abschnitt und wird durch eine Holzkugel begleitet, die mehrfach auf einem aufgelegten Blech aufspringt (rhythmisch genau festgehalten), sich dabei beschleunigt und schließlich „auswirbelt“. Dieser Klang tritt im Stück noch mehrfach auf: Z.B. in Teil V, jedoch ohne die Zugtür vom Band, die sich aber durch die instrumentale Aktion imaginieren lässt und in Teil Ic in dichter Folge fünfmal hintereinander im Duett mit einer quietschenden Plastikschele und begleitet von Druckluftdosen, quietschenden Milchaufschäumern sowie hektisch geriebenem Styropor. Unmittelbar vor dieser scheppernden Schiebetür ist deutlich ein Räuspern vernehmbar. Und obwohl primär vertikale Beziehungen zwischen den Klängen komponiert sind, können die darauf folgenden Anschläge des Kistenbodens, da sie den Rhythmus genau imitieren, als Echo gehört werden, während das Auf- und Absetzen eines Holzstabes das Räuspern begleitet. Neben diesen direkt hörbaren Verknüpfungen spielen aber auch verborgenere Beziehungen zwischen den Klängen eine Rolle.

HÖREN UND LESEN

Die Umweltaufnahmen aus Marcolls Alltag sind detailliert in der Partitur angegeben und mit Ort, Datum und Uhrzeit, teilweise auch einem Stichwort zu dem zentralen Klangobjekt versehen.

Für den Hörer hingegen, der diese Informationen nicht hat, ist aus den Aufnahmen selbst eine solche detaillierte Verortung, oder gar die Bestimmung der Jahres- oder Uhrzeit, der Aufnahmen nicht möglich. Die Aufnahmen selbst sind im Gegensatz zu den Umweltgeräuschen, wie sie im Film inszeniert werden, relativ blass. Im Film gibt jedes sichtbare Ding seine klingende Visitenkarte ab und so klingen Schwerter auch, wenn man sie nicht benutzt und Hunde bellen in jedem Fall – wenn nicht sichtbar, so zumindest dann, bevor sie aus dem Off auftauchen oder nachdem sie dorthin verschwunden sind.

Die Aufnahmen Marcolls zeichnen sich nicht durch eine solche polierte Oberfläche aus. Selten erklingt Typisches dieser Orte oder der sie bevölkernden Gegenstände und Personen. Ausnahmen sind beispielsweise eine Lautsprecherdurchsage (Teil V), in deren Verlauf sich die Zugtür öffnet und der Bahnhof hörbar wird und die so ein differenziertes räumliches Panorama zeigt. Oder die Windräder, in denen der Wind auf dem Mikrophon zu hören ist. So ist für den Fall, dass man das Geräusch von Windrädern nicht unmittelbar erkennt, immerhin signalisiert, dass man sich draußen aufhält und es offensichtlich windet; die obligatorischen Grillen, um den Sommer anzuzeigen, bleiben allerdings aus.

Statt eines stehenden Regionalzugs am Hauptbahnhof Frankfurt am Main am 5. Dezember 2008 um 21:00, mit verschiedenen Fenstern von Aufnahmen aus einem Bordbistro eines wartenden ICEs, der länger als geplant am Dortmunder Hauptbahnhof am 19.11.2008 um ca. 21:30 wartet, ist für den Hörer so das lapidare TRAIN, das im Titel bereits genannt ist zu hören.

Man kann hier sicherlich argumentieren, dass solcherlei Detailinformationen der Hörerfahrung des Wechsels bzw. der Überlagerung der Klänge der Innenräume mehrerer Züge nicht viel hinzuzufügen haben. Dies ändert sich, wenn man die mit „Walla“ benannten Teile betrachtet. Hier wurden mehrere Aufnahmen übereinandergeschichtet und mit Schlagzeugklängen kombiniert.

Die Perspektive auf diesen Teil ändert sich allerdings, wenn man die Informationen aus der Partitur zu den Aufnahmen liest. Das Stimmengewirr – auf den Boxen 1 (hL) und 6 (hR) hörbar – ist die Aufnahme einer „Party im alten Bechsteinhaus“ in Berlin vom 7. Februar 2009. Auf den Boxen 2 (L) und 5 (R) ist nach Angabe der Partitur eine defekte Dusche aus dem Hotel Annenhof in Hamburg vom 22. Dezember 2008 hörbar. Im Klangbild allerdings ist diese kaum auszumachen (vielleicht durch die quietschende Plastischale verdeckt, vielleicht der hohe Ton, vielleicht..?).

Und auf den Boxen 3 (vL) und 4 (vR) erneut eine Zugfahrt, ein ICE von Frankfurt nach Berlin am 3. Januar 2009. Das Besondere hierbei ist, dass ein Fahrgast mit einem „elektrischen Inhalationsgerät“ zu hören ist (vermutlich durch die Klänge von Zeitungspapier und Druckluft nachgebildet); aus dem allgemeinen Chaos dieses Abschnitts ist das aber nicht herauszuhören.

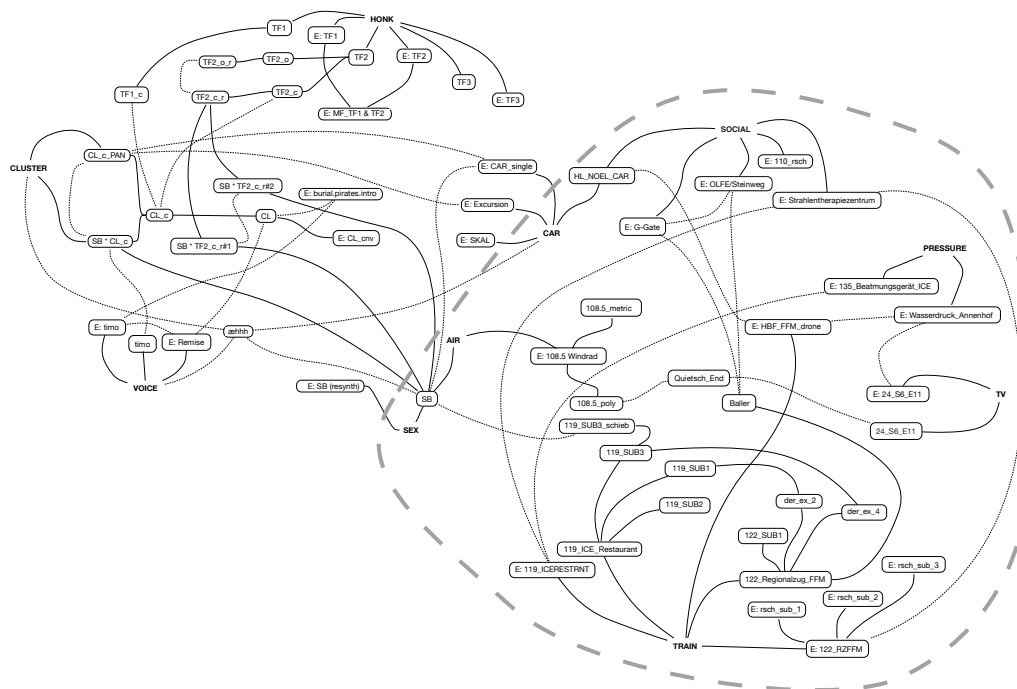
Der Schnitt von einer ruhigen Hintergrundschicht, von der einzelne Elemente sich abheben und mit den Instrumenten in Dialog treten, zu einem lauten Durcheinander, in dem die Instrumente ihren Platz finden, entfaltet seine Wirkung auch ohne die genaue Benennung der Klänge, aus denen sie gebildet sind. Was Marcoll aus diesen Aufnahmen an signifikanten Details heraushört und dem, was er in die Dinge an Erinnerungen und Bedeutung hineinhört, ist vielleicht nicht direkt hörbar, jedoch in der kompositorischen Gestaltung klar vernehmbar. Das mit der Lektüre der Partitur verbundene Hören ist gegenüber dem bloßen Hören und Sehen im Konzert vielleicht um einige Hintergrunddetails reicher, aber prinzipiell entsteht für beide Perspektiven ein ähnliches Stück. Dies ändert sich allerdings in Teil IV, der Mitte des Stücks.

EIN VERSTECKTES MUSIKTHEATER

So wie im Film oft Geräusche von Türen (ob sichtbar oder nicht) und einzelne prägnante Geräusche auf der Tonspur dem Schnitt zu der entsprechenden Szene, zu der sie gehören, vorangehen, so ist auch der Beginn des vierten Teils gestaltet. Die Windräder aus Teil III werden durch das Motorengeräusch eines stehenden Zuges (E-Lok, Frankfurter Hauptbahnhof, 3. Januar, 11:00 Uhr) abgelöst. Entfernte Stimmen und Schritte am Bahngleis werden hörbar, im Abstand von 36 Sekunden zischt zweimal ein Ventil und das Motorengeräusch wird mit wachsender Entfernung zu einem Brummen, das auch, nachdem wir zu den nächsten Stationen wechseln, leise weiterläuft.

Spieler 2 öffnet nun seine Kiste und legt nach und nach, in gleichmäßigem Rhythmus (Halbe bei Tempo 80), 20 kleine Holzkugeln ($\varnothing$ 1cm) hinein. Nach ihm wiederholt Spieler 3 diese Handlung und wird nach zehn Kugeln durch Spieler 6 begleitet, der mit einer Münze auf Metall kontinuierlich einen punktierten Rhythmus einblendet.

Während der zweite Spieler die Kugeln in seine Kiste legt, ändern sich die Klänge der Zuspieldungen und mit ihnen die Szene. Das fällt allerdings erst auf, wenn auf dem Tonband ein Auto sehr langsam heranfährt (8'') und auch der Platz (ein Parkplatz mit Kies?, ein Aussichtspunkt?, eine ruhige Straße?) hörbar wird. Wenn das Auto dann dicht bei uns hält, ändert sich die Perspektive erneut und ein Innenraum wird erahnbar.



Bezeichnung	Quelle
Rzgffm (122)	Regionalzug, stehend, Hauptbahnhof Frankfurt am Main, 05.12.2008, ca. 21:00
Icerstrnt (119)	Bordrestaurant, ICE, während eines verlängerten Zwischenhalts im Hbf Dortmund, 19.11.2008, ca 21:30
OLFE	Berlin, Möbel Olfe - Party im alten Bechstein-Haus, 07.02.2009
Beatmungsgerät	ICE Frankfurt M. -> Berlin, Passagier mit elektrischem Inhalationsgerät, 03.01.2009
Annenhof	Dusche, Hotel Annenhof, Hamburg, 22.12.2008
Windrad	Bentfeld (SH), Windräder, 11.08.2008, ca. 12:30
HL_NOËL_Cars	Lübeck, Hundestr. 81, 24.12.2008, ca 24:00
FFM_HBF_DRONE	Frankfurt M Hauptbahnhof, E-Lock, 03.01.2008, ca. 11:00
HL_Strahlentherapiezentrum	Warteraum Abteilung für Strahlentherapie, Universitätsklinikum Lübeck, 23.12.2008, ca 10:00
24S6E11	TV-Serie "24", Staffel 6, Episode 11, Ausschnitt: ca. 39:20 - 40:00
rsch110	Berlin Neukölln, Reuterstrasse 78, Innenhof, 30.08.2008

Kurz nachdem Spieler 3 die Kugeln in seine Kiste gelegt und die Kiste genau wie Spieler 2 vor ihm wieder verschlossen hat, beginnt, eingeleitet durch die Münzen, Filmmusik: Und zwar jene Dutzendware, die mit „spannender Musik“ darauf aufmerksam macht, dass das, was wir hier sehen, eine spannende Szene ist (die Serie 24, Staffel 6, Episode 11, Ausschnitt 39:20-40:00). Neben dem Soundtrack hören wir auch die Geräusche der Szene: Einen Hustenanfall, begleitet durch eine Plastikschele, die über den Rahmen der Kiste von Spieler 2 gezogen wird („nicht quietschen, röcheln“), das Zischen eines Ventils (verdoppelt durch die Luftdruckdosen der Spieler 1 und 6).

Die anderen Schlagzeugaktionen hingegen fügen sich in die Musik ein (deren Tempo ja bereits durch die Kugeln hörbar war), spielen kleine Einwürfe (Schmirgelpapier, Münze über Metallriffelung ziehen, Kette über Metall schieben, einzelner Anschlag mit einer Aludose) ergänzen und verdoppeln den Beat der Musik (Stein, Holzkugel und Faust auf Rahmenbeschlag und Holzoberfläche).

Wie es sich für eine „spannende Szene“ gehört (Jemand ist an einen Stuhl gefesselt, ein anderer dreht ein Ventil auf, es rauscht, pfeift und rüttelt ... Schnitt.), wird sie mit einem Crescendo unterlegt. Diesem Aufheizen der Spannung schließen sich die Schlagzeuger an, und zwar indem die Spieler 2, 4 und 5 ihre Kisten aus ihrer Halterung nehmen, zuerst kreisen lassen und dann heftig schütteln. Da man nur die Spieler 2 und 4 dabei beobachten konnte, wie sie Kugeln in die Kiste gelegt haben, mag für den genauen Beobachter verwundern, dass nun drei Spieler ihre Kiste schütteln und die darin liegenden Fremdkörper hörbar werden lassen.

Spieler 3 hatte demnach vor Beginn des Stückes etwas in seine Kiste gelegt. Und wenn dann in Minute 11 (goldener Schnitt) in Abschnitt V, direkt nach dem Loop, die Kistenböden der entsprechenden Spieler geöffnet werden und die Kugeln herausfallen, wird diese Vermutung bestätigt. Synchron zu den 60 Kugeln, die über den Fußboden kullern, zerfällt auch das Tonband in kleinste Partikel und die Fenster lassen kaum noch etwas von ihrem Inhalt erkennen.

Abschnitt IV selbst endet mit einem abrupten Schnitt. Die drei Spieler versuchen, „so plötzlich wie möglich“ die Bewegungen der Kisten zu stoppen und diese wieder in ihre Halterungen einzuhängen. Die aufgestaute Energie des Crescendos entlädt sich dagegen in einem Solo von Spieler 6, der synchron zum Schnitt seinen Kistenboden einmal heftig zuschlägt und danach ebenso heftig eine Plastikschele über die geriffelte Metalloberfläche der Kiste hin- und herreibt. Auch diese Geste wird wieder abgeschnitten durch den einzelnen Anschlag einer Münze.

Der Blick auf diesen Abschnitt verändert sich allerdings, wenn man in der Partitur liest, wo und wann die Aufnahmen des Auto und des Innenraums gemacht wurden. Die erste Aufnahme, die Marcoll mit dem Kürzel „HL_NOEL_Cars“ benennt, wurde am 24. Dezember um circa 24:00 in Lübeck gemacht, die darauf folgende Aufnahme einen Tag zuvor um 10:00 im Warteraum der Abteilung für Strahlentherapie des Universitätsklinikums.

Für den Leser wird so eine biographische Dimension erkennbar, die sich dem bloßen Hören nicht erschließt. Das Biographische wird allerdings nicht detailliert auserzählt, es wird nur angedeutet und Marcoll verweist lediglich darauf, ohne diesen persönlichen Raum wirklich preiszugeben. Kompositorisch lassen sich so Verbindungen zu unhörbaren Texten, die nur die Spieler lesen, Chiffren oder versteckten Namen und Texten in Tonbuchstaben ziehen. Diese lassen zwar für den Leser einen Subtext des Komponisten aufscheinen, dieser ist jedoch nicht direkt wahrnehmbar. Neben der Benennung einzelner Klänge durch Synchronisation mit der Zuspieldung ist so eine weitere Ebene zu erkennen, die die Klänge zum Sprechen bringt.

VERBUND UND NAHT

Neben dem Verbund, den die Umweltaufnahmen mit ihren instrumentalen Doppelgängern bilden und die den Stücken der Compound-Reihe¹⁰ ihren Namen geben, möchte ich Chions Begriff der Naht (weld) betonen. Verschiedene Materialien unterschiedlicher Herkunft können zwar durchaus miteinander verbunden sein und für die Wahrnehmung eine Einheit bilden, allerdings verbleibt in dieser Verbindung ihre Nahtstelle wahrnehmbar und beide Teile gehen nicht in einem neuen Gegenstand auf. Dies gilt besonders für die Klänge, die mit dem Musiktheater in der Mitte (Plastikschalen, Holzkugeln, Druckluftdosen und Klänge der Kiste selbst) eine nicht nur klangliche Bedeutung erhalten. Diese werfen auch die Frage auf, ob es sich bei dem ganzen Stück nicht um ein latentes Musiktheater handelt.

Marcoll fügt den Stücken der Compound-Reihe eine Darstellung eines Netzwerks der in ihnen erklingenden Materialien bei. Zwischen diesen Materialien werden unterschiedliche Verbindungen geknüpft. Direkte Verbindungen zwischen Quellmaterialien und „Derivaten“ (Transkriptionen, Zuspelungen, elektronischen und instrumentalen Verarbeitungen) und assoziative Verbindungen zwischen den Materialien und Begriffen, die Klangfamilien kennzeichnen (Social, Cars, TV, Pressure, Air, Train etc.). Die Instrumente, ihre Spielweise und ihre Verknüpfungen zu den Umweltklängen sind nicht dargestellt.

Durch die Synchronisierung mit den Zuspelungen und durch deren (allerdings verschwiegenen) Kontexten knüpfen sich für den Hörer/Leser neue Netzwerke. Bestimmte Instrumente und Spielgesten werden stärker als andere benannt, narrativ aufgeladen und können durch strukturelle Beziehungen, klangliche Ähnlichkeit oder Assoziationen verbunden werden. Auch der Kiste selbst könnte man noch eine andere Lesart als den Aufbau eines Geräuschemachers geben.¹¹ Das Wiederaufgreifen solcher Materialien in einem anderen Zusammenhang löst den bereits geknüpften Verbund, die Nähte werden hörbar. So sind in den Compounds die Zuspelungen durch die Kombination mit den Instrumentalklängen keine Dokumente, die fixieren, wie es wirklich war, sondern werden lesbar als Narration, Kommentar und Subtext.

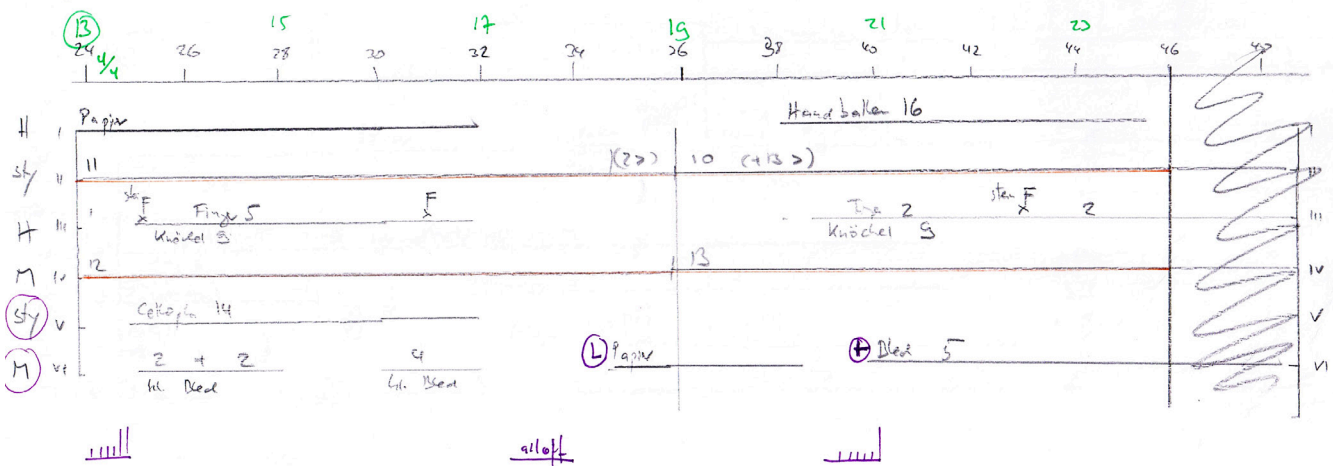
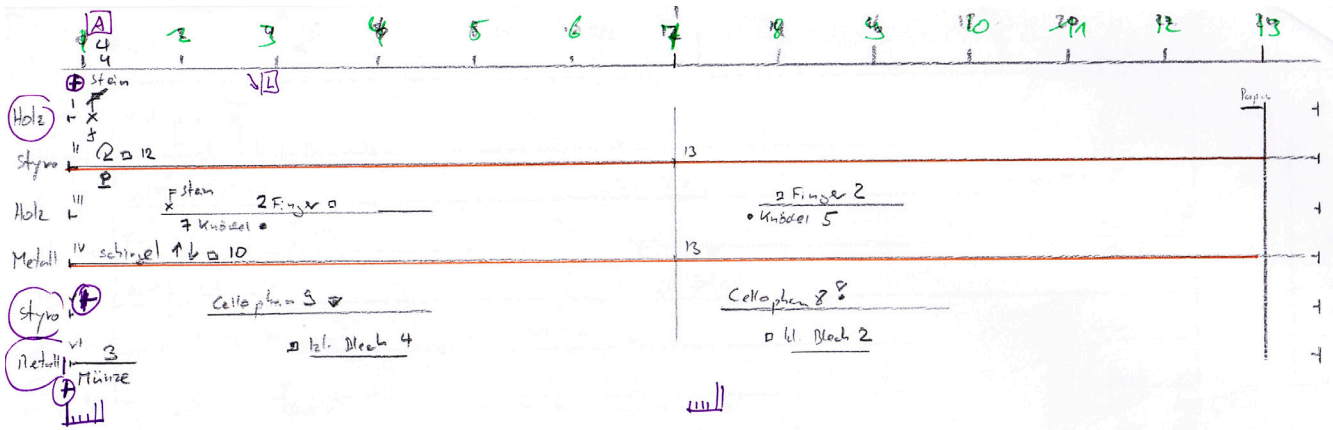


Tony Smith: Die.1962. Painted Steel (182.9 x 182.9 x 182.9 cm)

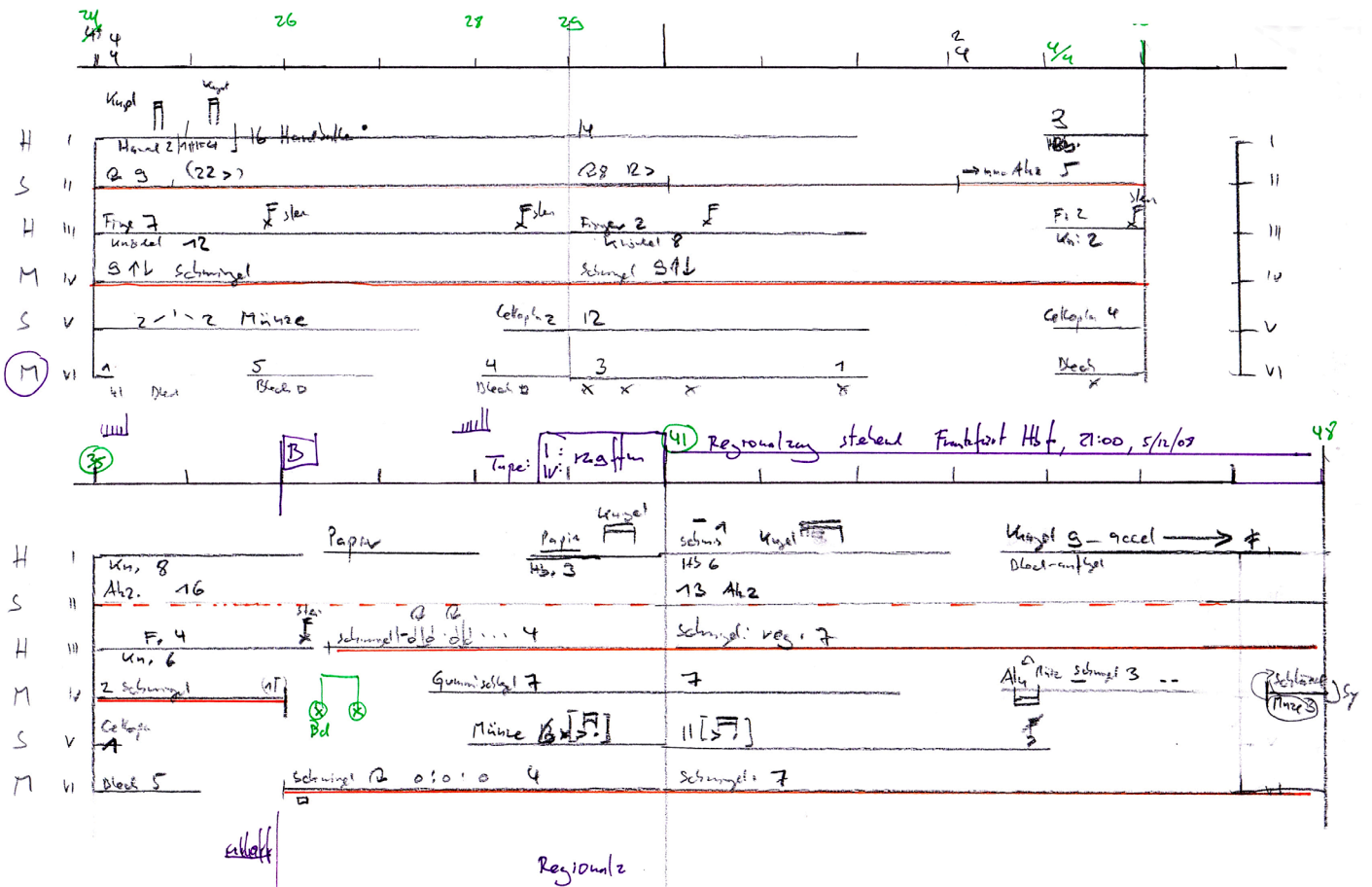
¹⁰ <http://www.marcoll.de/CompoundsText.html>

¹¹ Georges Didi-Huberman, *Was wir sehen blickt uns an. Zur Metapsychologie des Bildes*, München 1999

Transkription Teil I + II



I

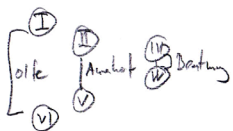
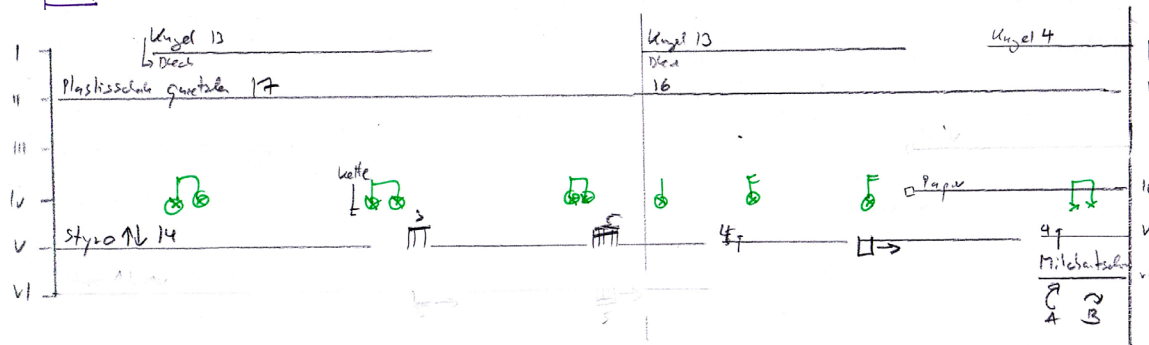


II

Handwritten musical score for a piano piece, featuring two systems of music. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings, along with handwritten annotations in German and mathematical notations.

Handwritten musical score for a piece titled "icestrut" (marked 35). The score is written on a grand staff with five systems (I to V). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. The piece is marked with a tempo of "moderato" and a rehearsal mark "1". The score is written in a cursive, handwritten style.

IV



V



VI

The image shows a handwritten musical score for a piece titled "24" by Tuti. The score is written on a grid with a vertical timeline on the left and a horizontal timeline at the top. The vertical timeline is marked with Roman numerals I, II, III, IV, V, VI. The horizontal timeline at the top is marked with measures 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156. The score is divided into two main sections: a piano part (P) and a violin part (V).

Piano Part (P):

- Measure 147:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 148:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 149:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 150:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 151:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 152:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 153:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 154:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 155:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 156:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).

Violin Part (V):

- Measure 147:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 148:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 149:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 150:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 151:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 152:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 153:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 154:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 155:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 156:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).

Annotations and Markings:

- Measure 147:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 148:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 149:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 150:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 151:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 152:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 153:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 154:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 155:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 156:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).

Timeline:

- Measure 147:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 148:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 149:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 150:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 151:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 152:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 153:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 154:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 155:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).
- Measure 156:** "10x" (circled in blue), "Kugel → Kiste" (circled in blue).

I

[illegible]

II

