Hansjörg Brugger
Ludi musici II
20 Duette
für zwei Violinen
Aargauer Spielbuch Zofingen

HANSJÖRG BRUGGER

Ludi musici II

20 Duette

für zwei Violinen

2008

Aargauer Spielbuch Zofingen

Vorwort

Die *Ludi musici II* sind Vortragsstücke und Übungsanreiz in einem. Jedes Duett ist einer besonderen musikalischen Idee verpflichtet und bedient sich traditioneller und neuzeitlicher Violintechnik.

Angeregt wurden die Stücke von Begegnungen mit akustischen Phänomenen aus der Umwelt und von der Auseinandersetzung mit musikalischen Traditionen: Modelle aus dem Mittelalter, der Renaissance und aus dem 20. Jahrhundert stehen Pate – und manchmal sind Improvisationen gefragt. Im Schwierigkeitsgrad sind die *Ludi musici II* der oberen Anfangsstufe und der Mittelstufe zuzurechnen. Viele sind auch in chorischer Besetzung spielbar.

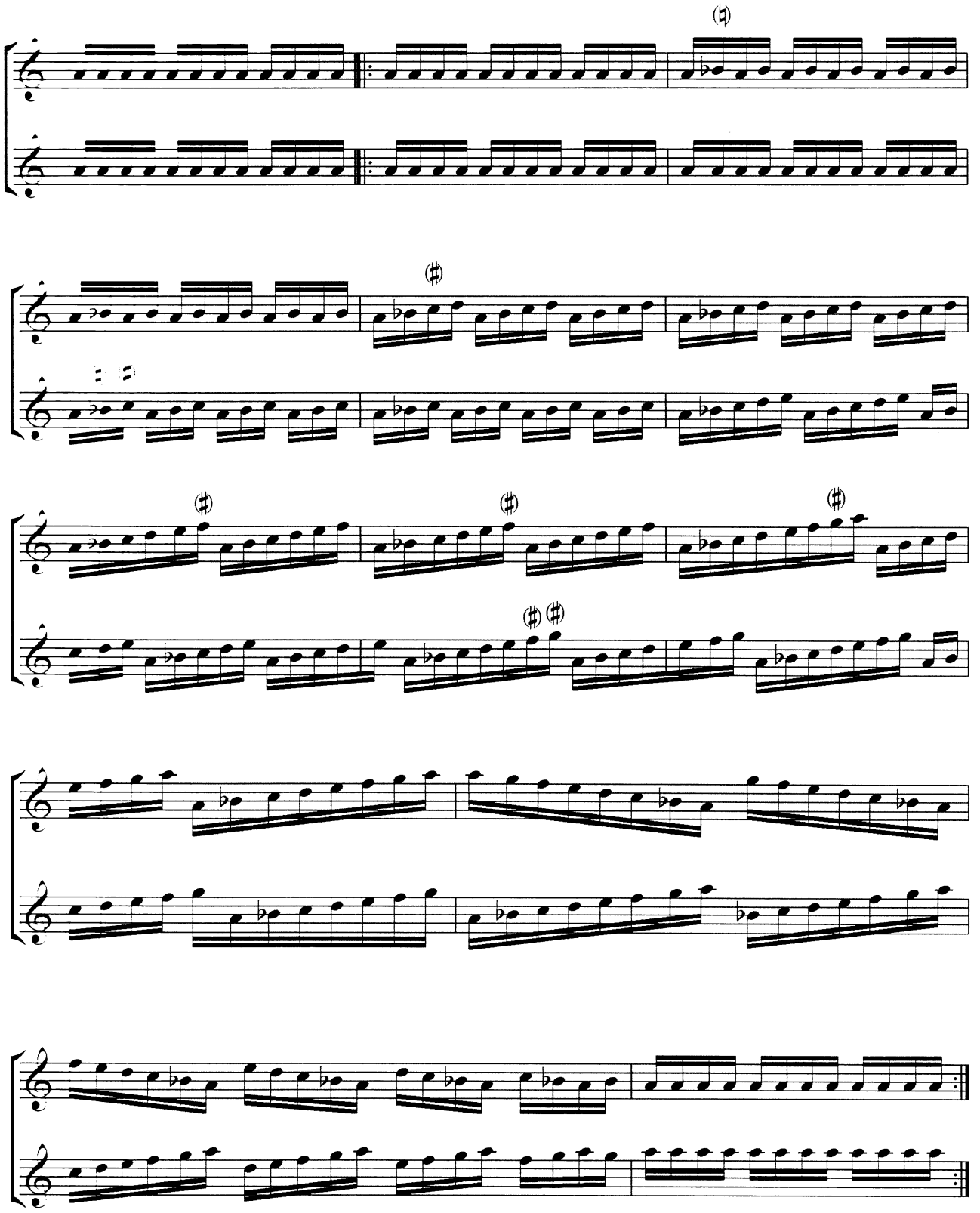
Mai 2008

Hansjörg Brugger

Inhalt

01 Perpetuum	Monotones Geschwindigkeitsstück
02 Duett	Klassisches Geigenduett
03 Frère Jacques	Der Kanon als Fels im Chaos
04 Akkorde	Klangstudie
05 Wellen	Gischt im Verhältnis 3:4
06 La mer	Die Dynamik der Wellen
07 Haifisch	Die Dreigroschenoper aus dem Ruder
08 À l'arme	Geschrei aus dem Spätmittelalter
09 Perotin: Halleluja	Kirchentanz aus dem 12. Jh.
10 Von a' zu a'	Kein Entkommen dem Ton a
11 Espressivo	Sentimentale Spätestromantik
12 5:6 und 3:4	Mathe und Musik
13 Mickey-Mouse-Marsch	Soundtrack zu einem Zeichentrickfilm
14 Chasse	Kanonische Jagd
15 Passacaglia	Variationen über einen Bass
16 Hymne	Besonders für Sportler und Patrioten
17 November	Schemenhafte Nebelbilder
18 Nur Klang	Sound von ff bis pp
19 Canzona	Hommage an Giovanni Gabrieli
20 Notbesteck fürs Improduett	Duettieren ohne Noten

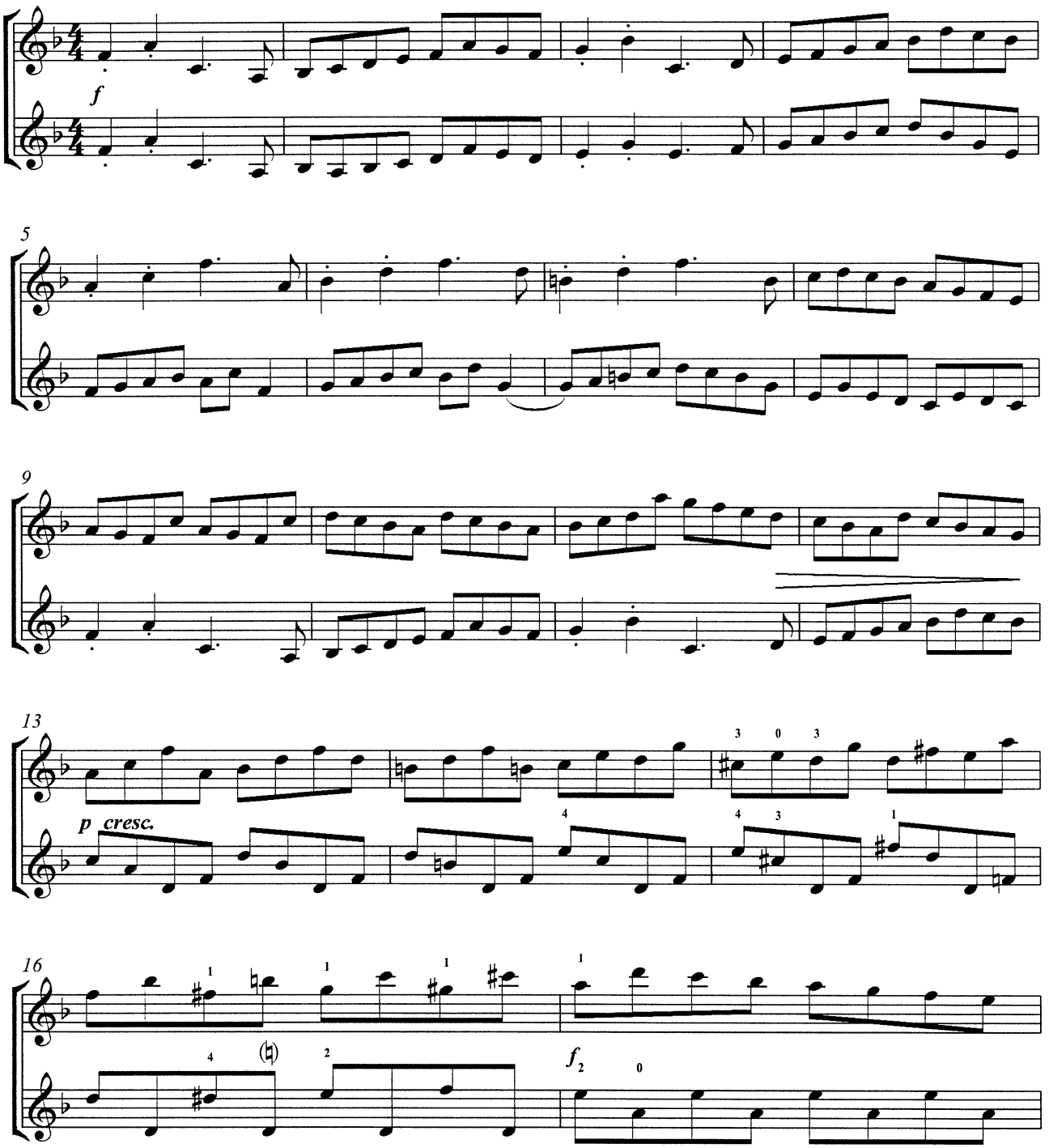
1 Perpetuum

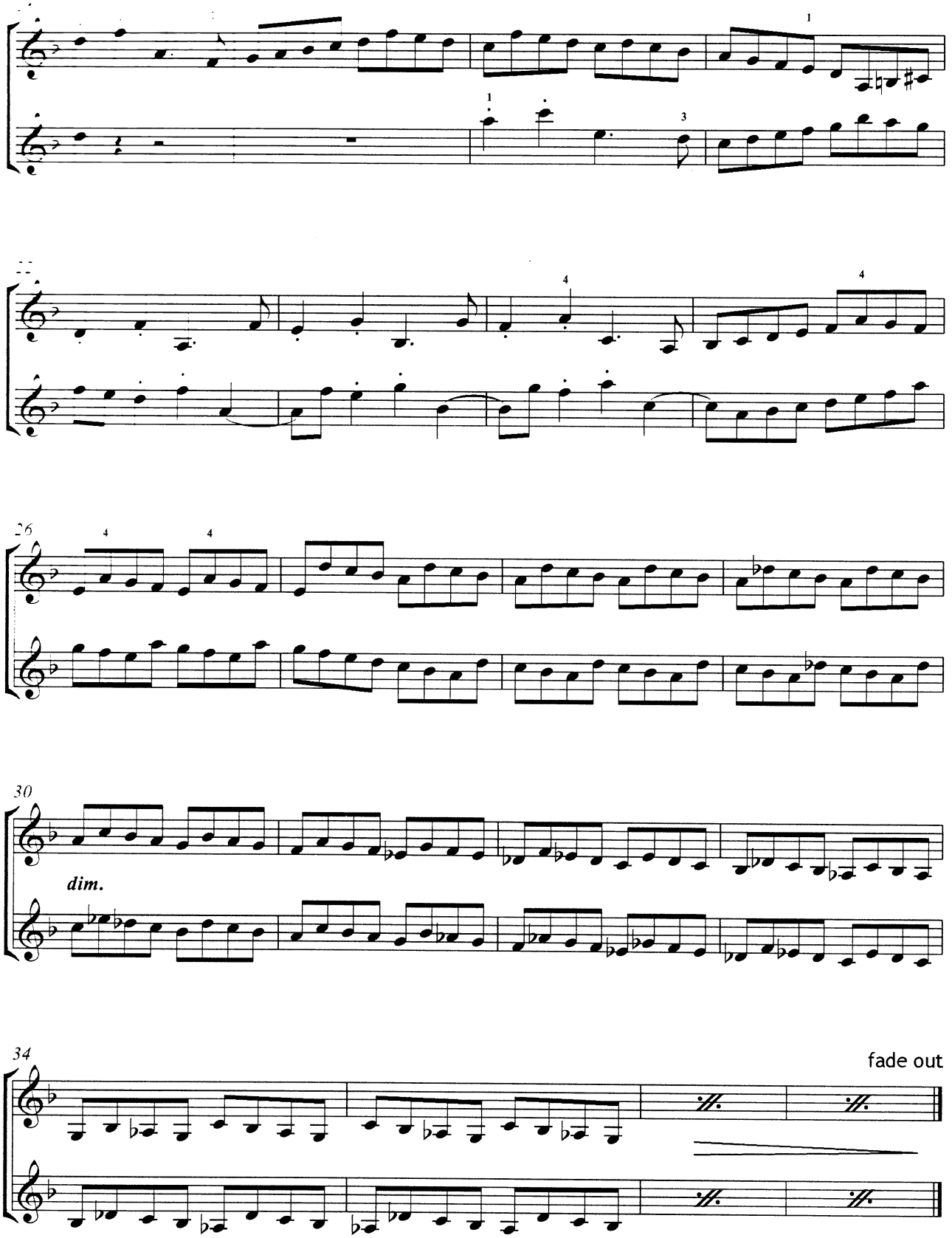


4 x wiederholen

1. x mit *b*
2. x ohne Vorzeichen
3. x mit fis
4. x mit fis + gis
5. x mit cis, fis + gis

2 Duett

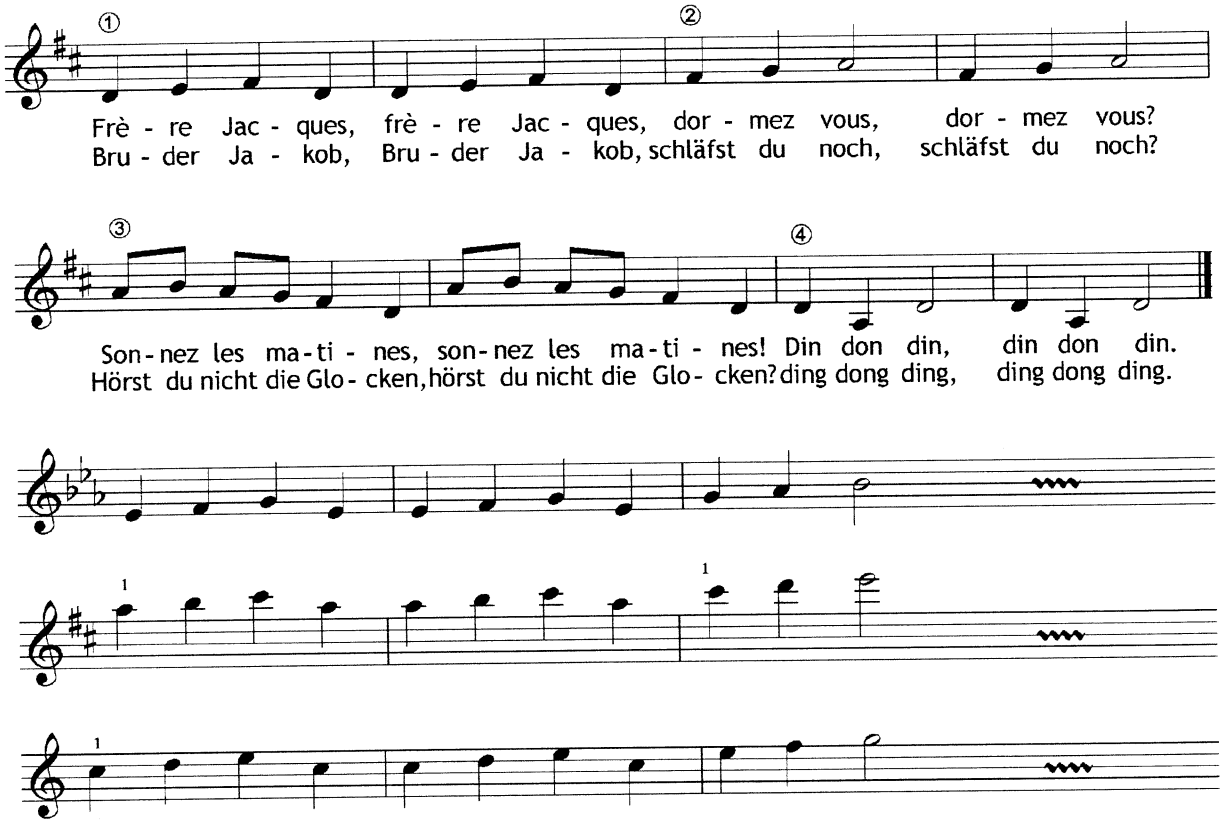



26
30
dim.
34
fade out

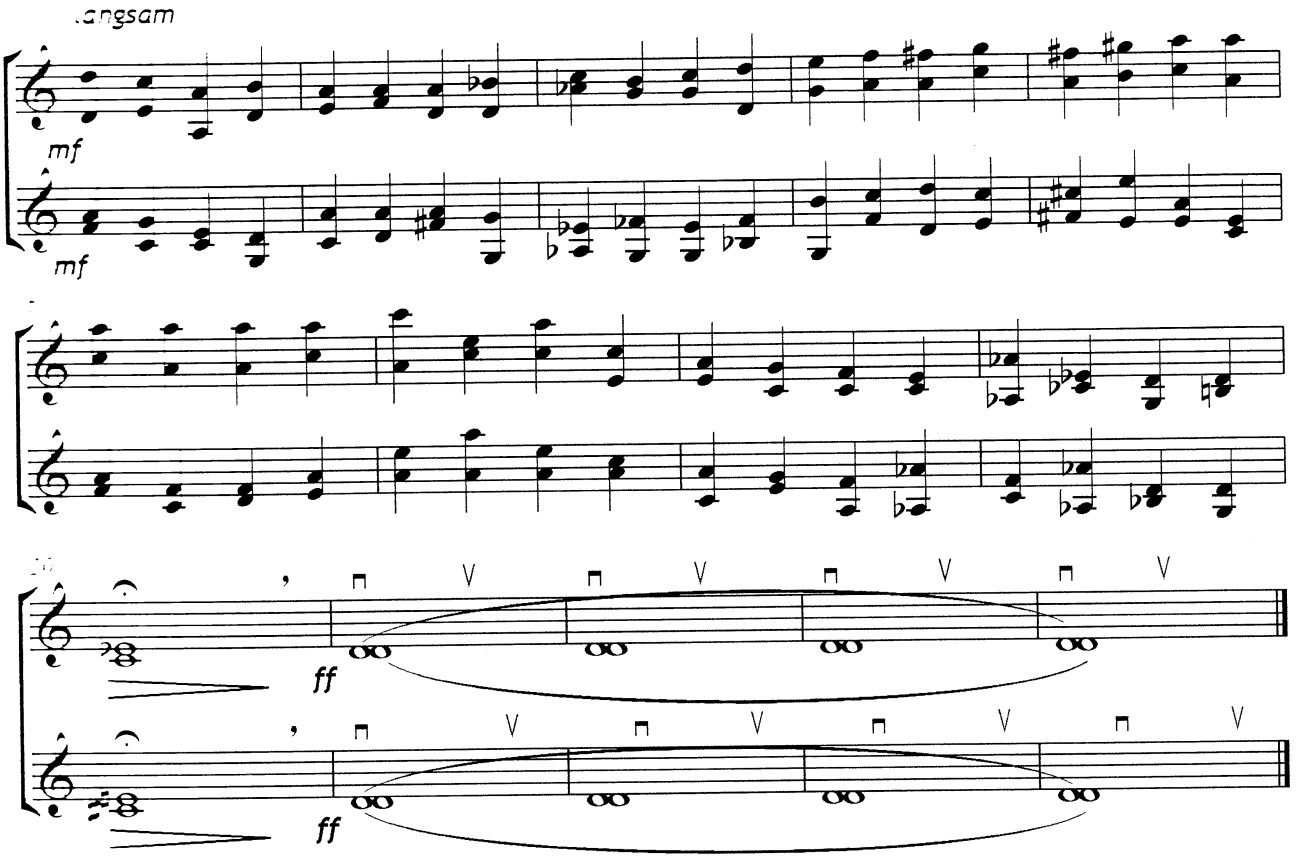
3 Frère Jacques

Regeln:

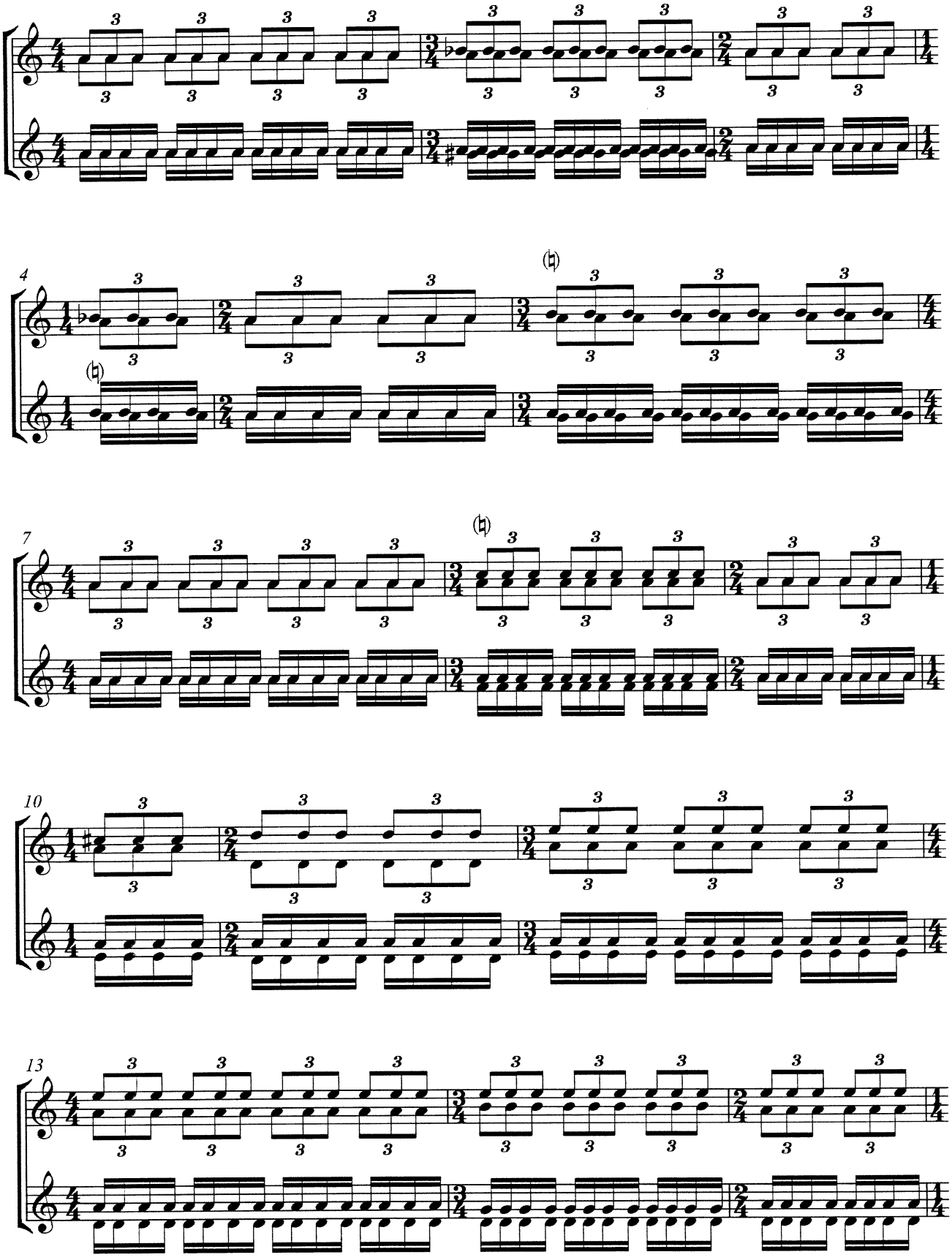
- Freies Spiel mit langen und kurzen Tönen und Pausen nach Belieben im Duett.
- Darin ertönt die Frère-Jacques-Melodie in beliebiger Tonart, Spielart und Tonhöhe.
- Taucht in einer Stimme die Melodie auf, begleitet die andere Violine leise oder setzt imitatorisch ein.
- Die zufällig entstehenden Zusammenklänge haben wenig Bedeutung. Wichtiger ist die Abwechslung von Melodie und freiem Spiel.

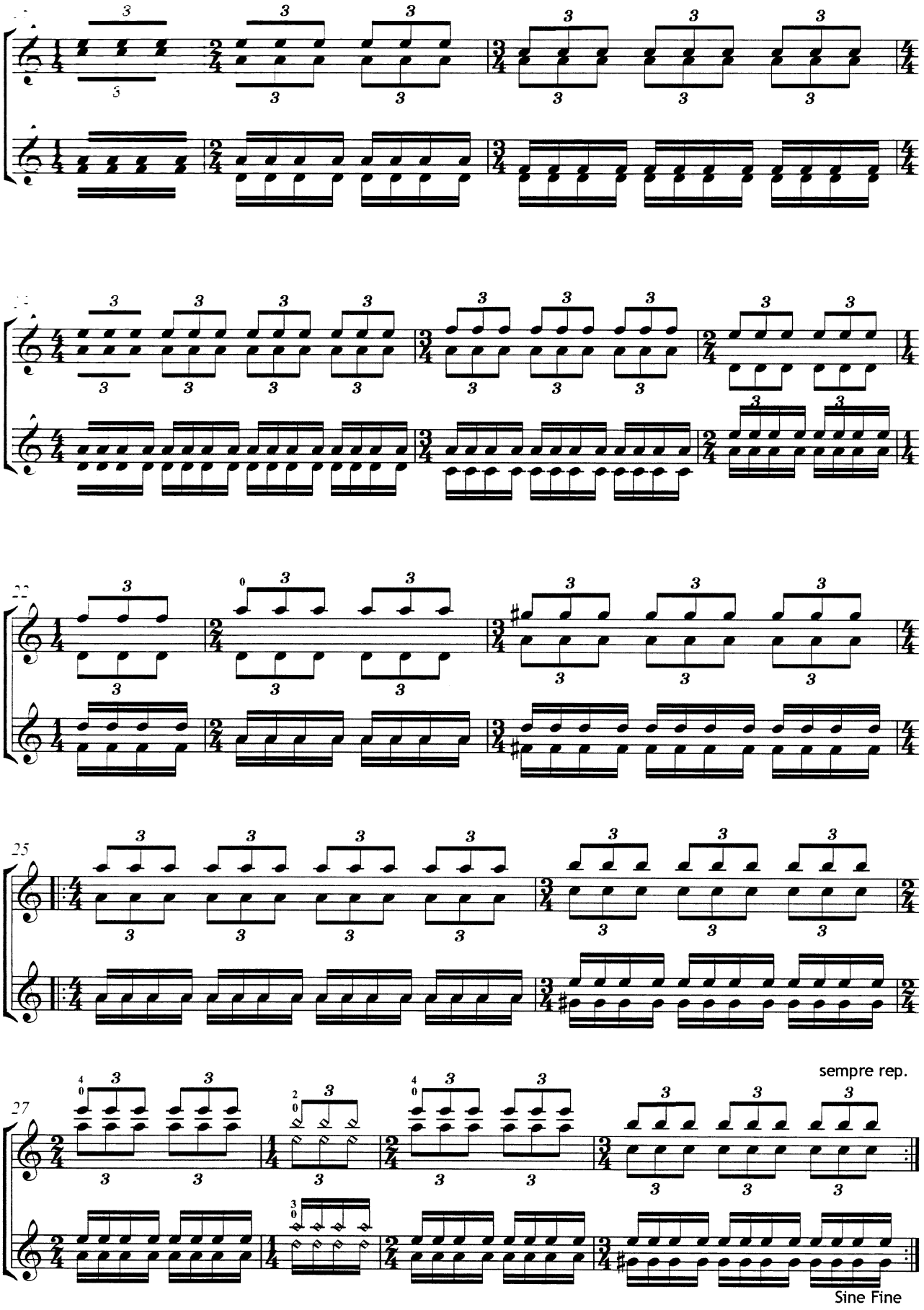


4 Akkorde

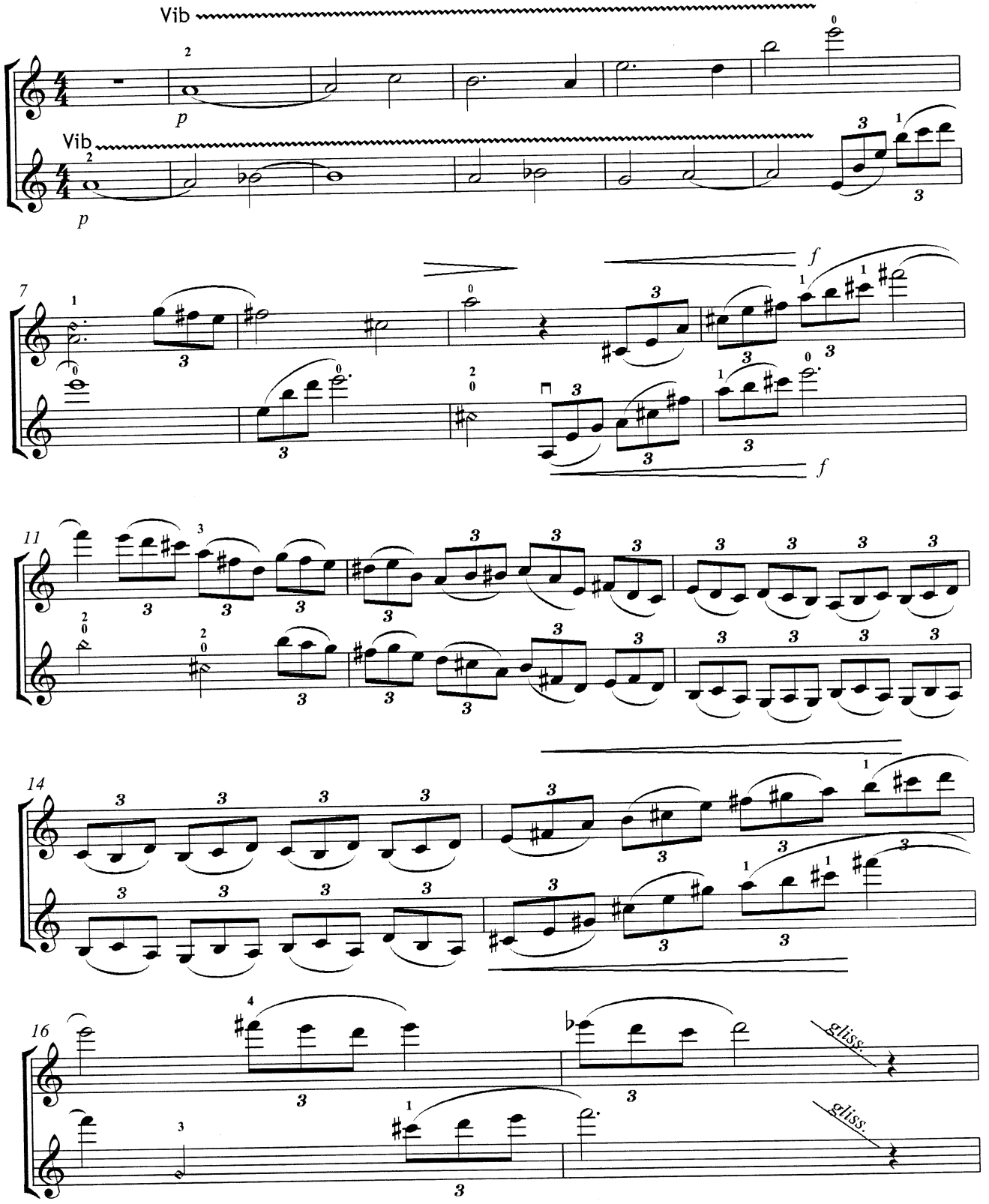


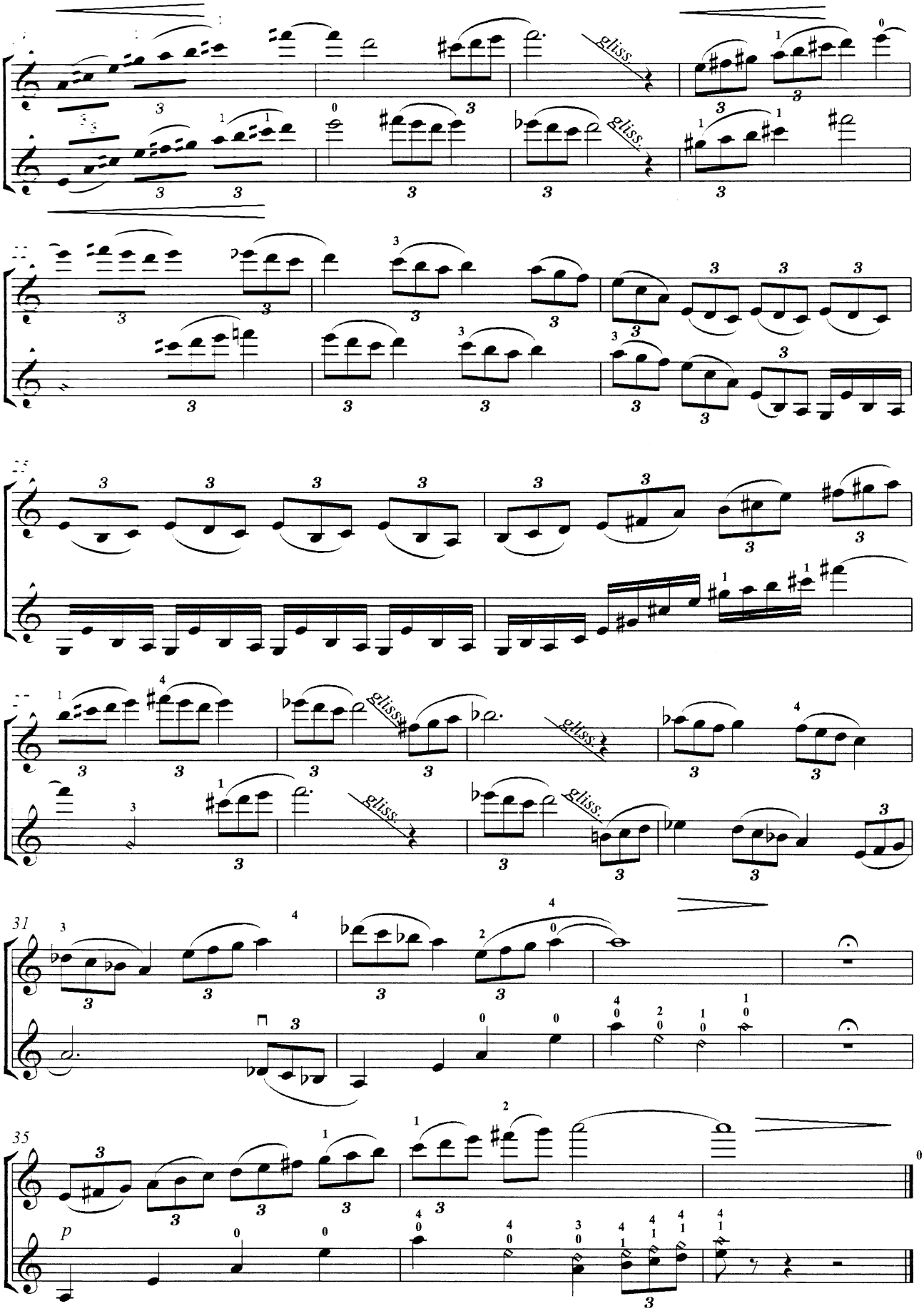
5 Wellen



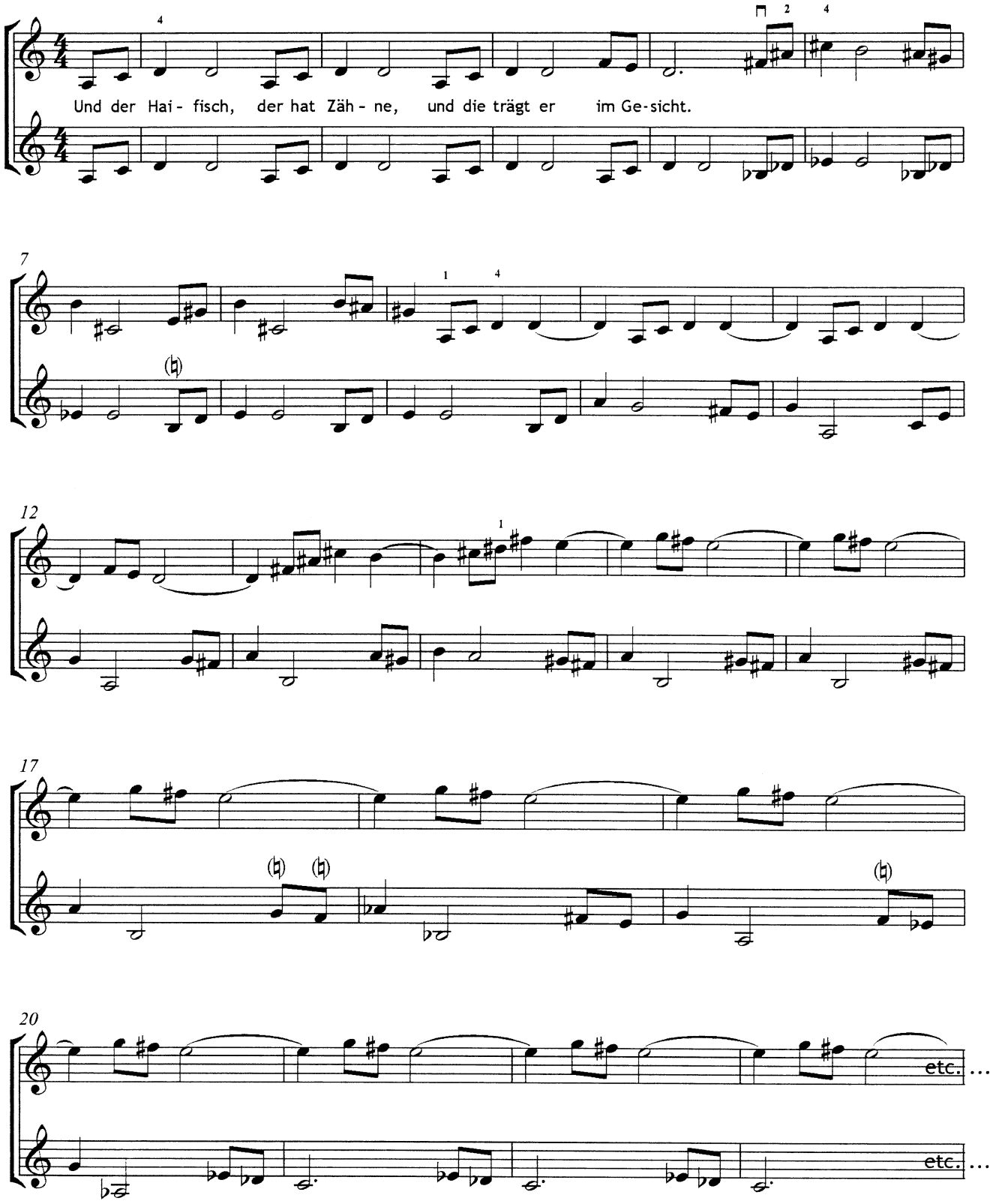

22
25
27
sempre rep.
Sine Fine

6 La Mer

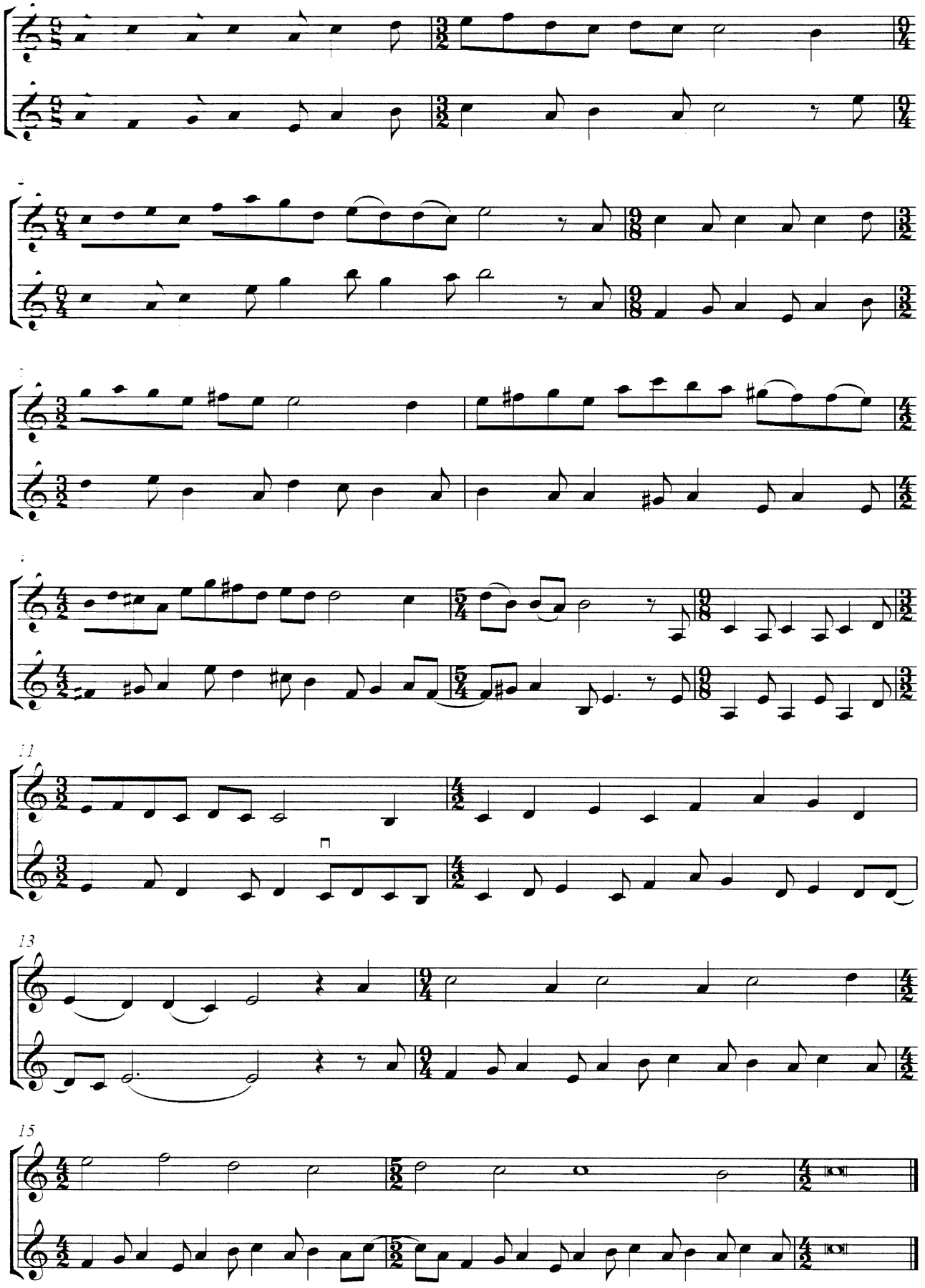



gliss.
gliss.
gliss.
gliss.
gliss.
gliss.
31
35
p

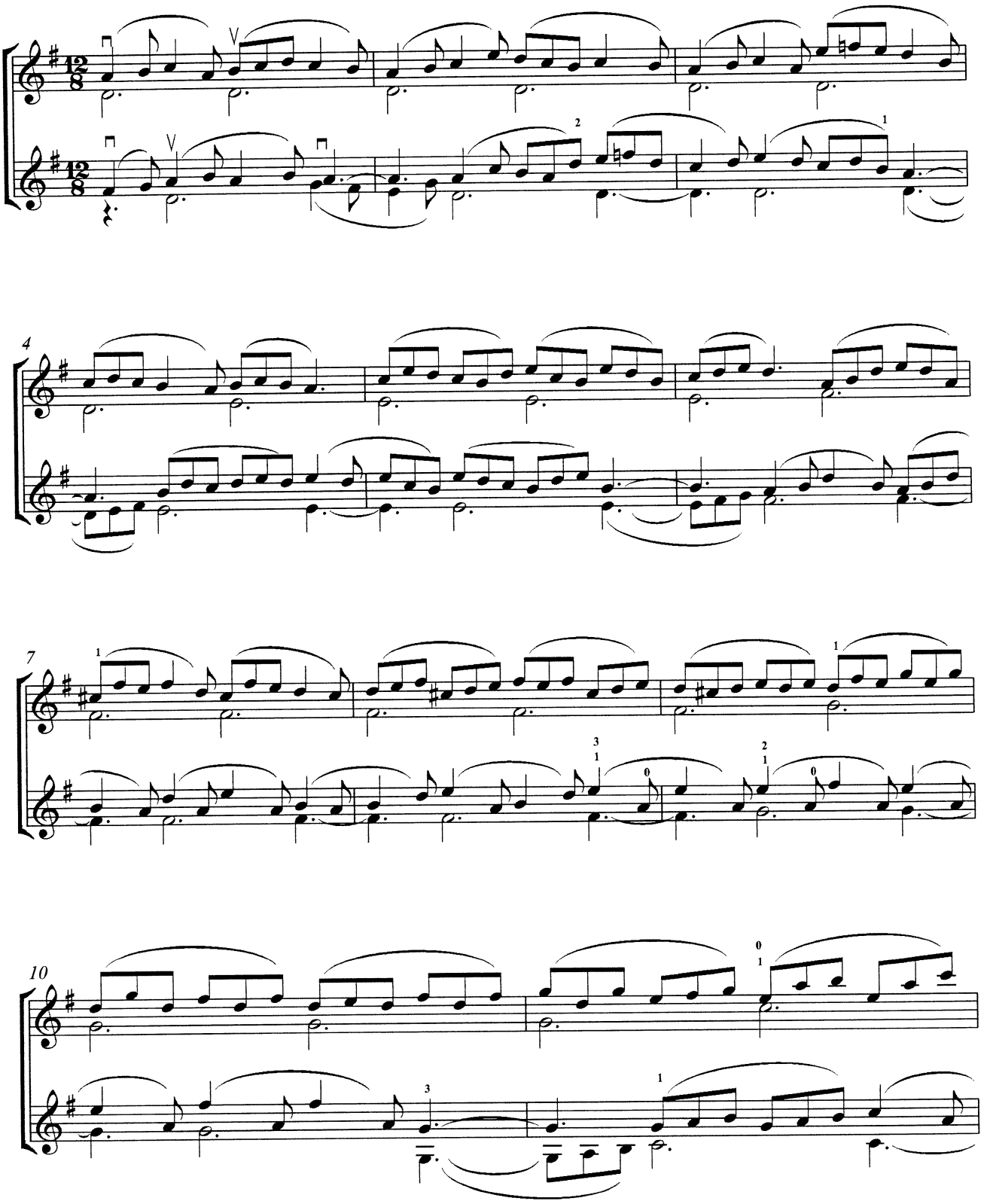
7 Haifisch

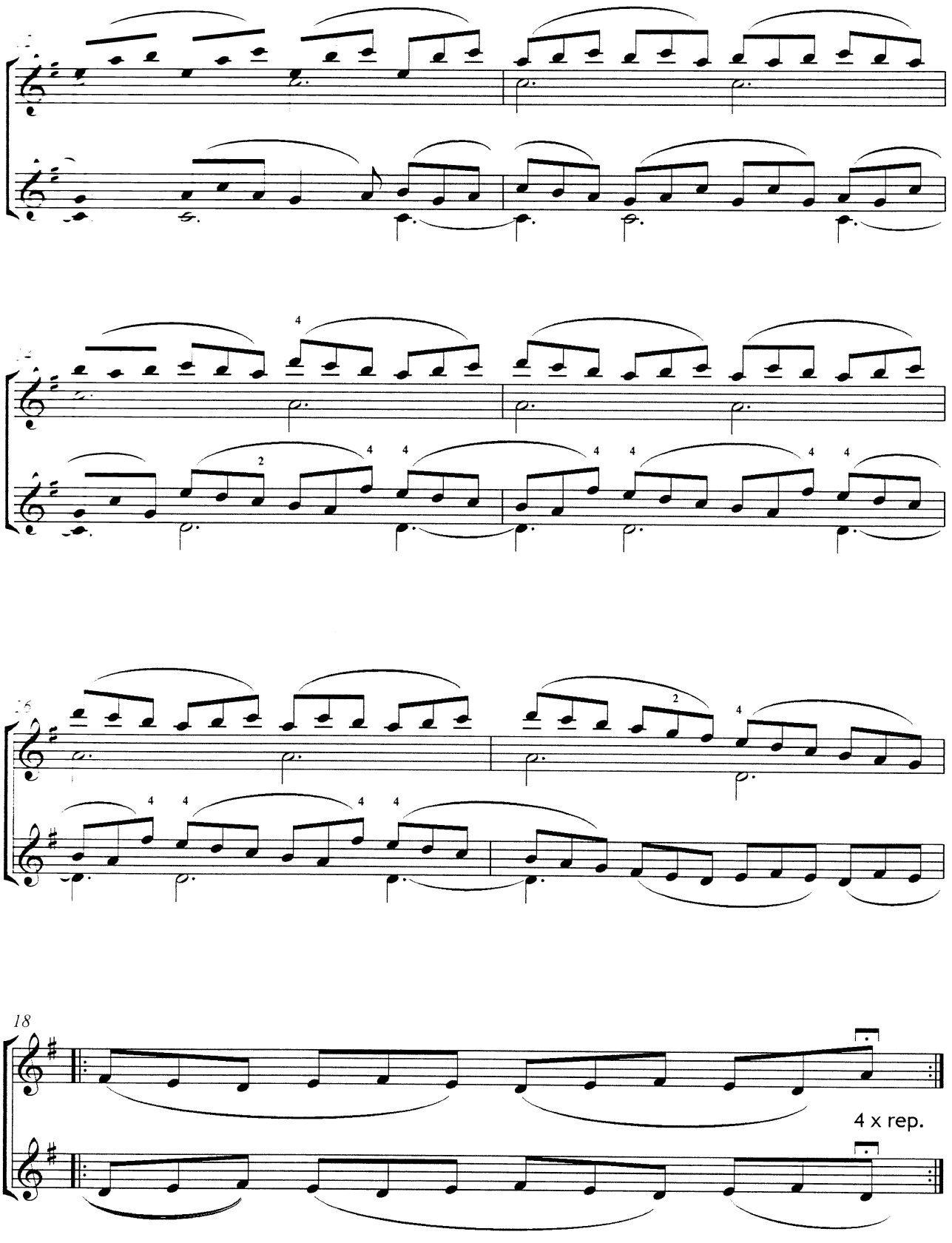

Und der Hai - fisch, der hat Zäh - ne, und die trägt er im Ge-sicht.
etc. ...
etc. ...

8 A l'arme

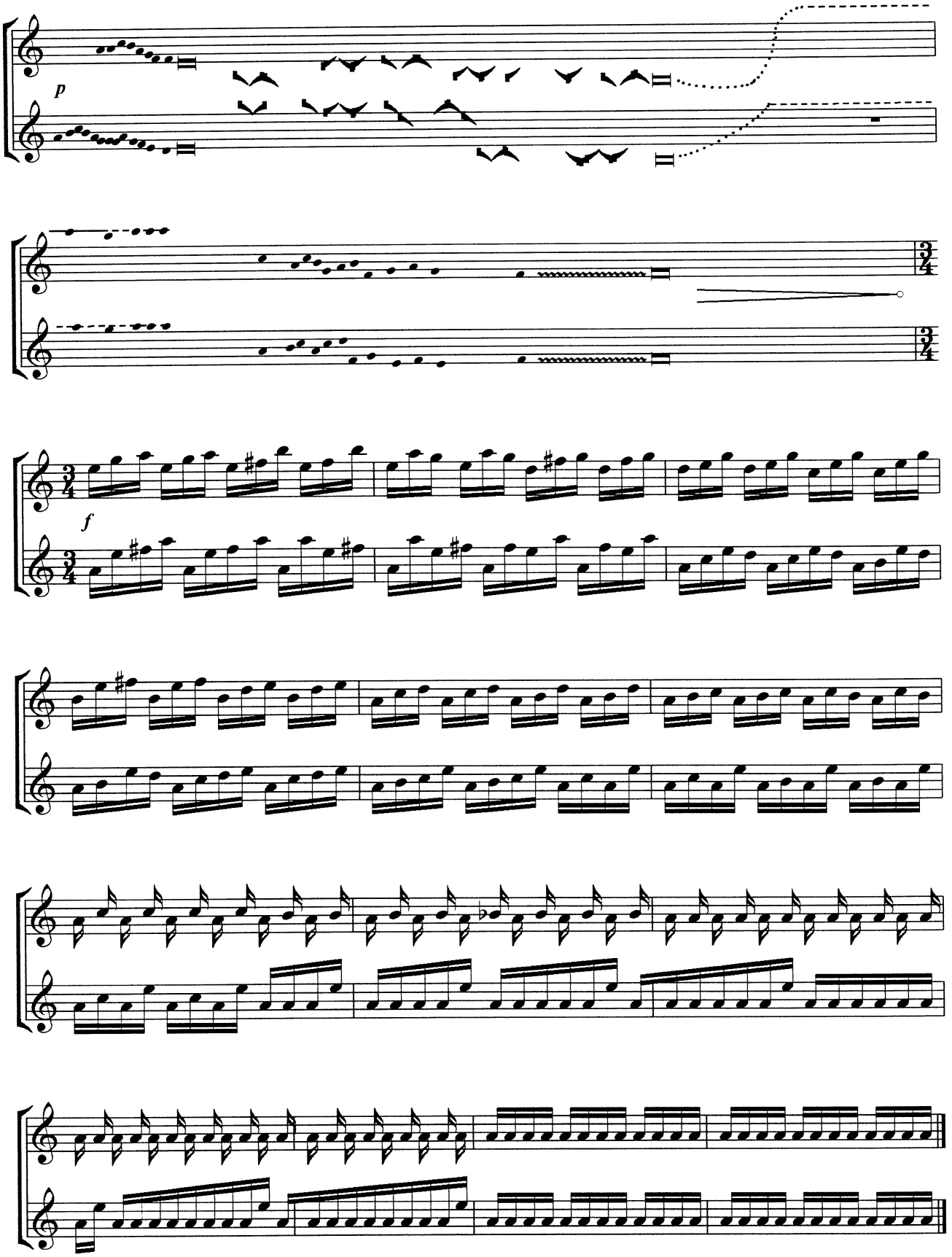


9 Perotin: Halleluja

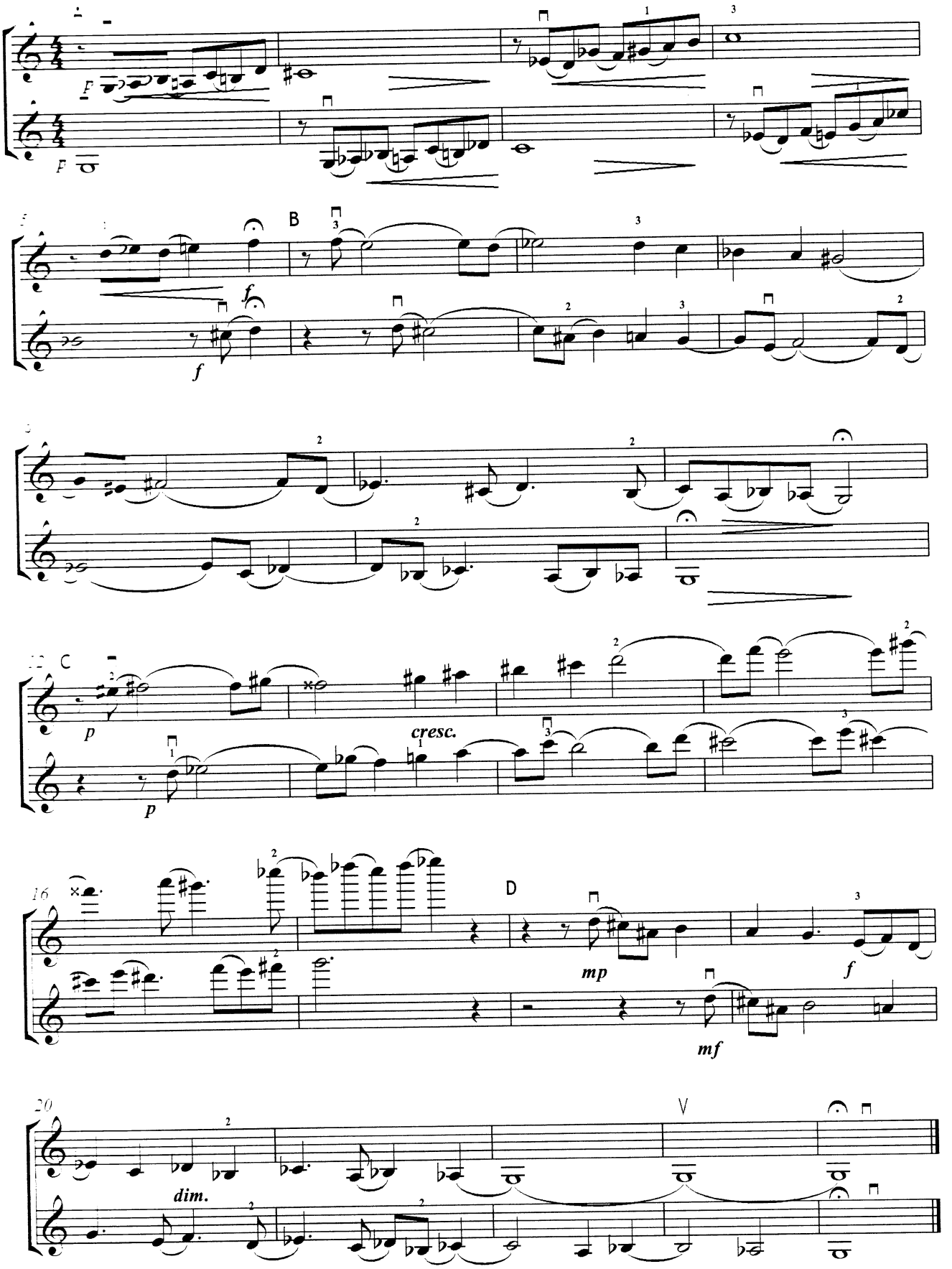



18
4 x rep.

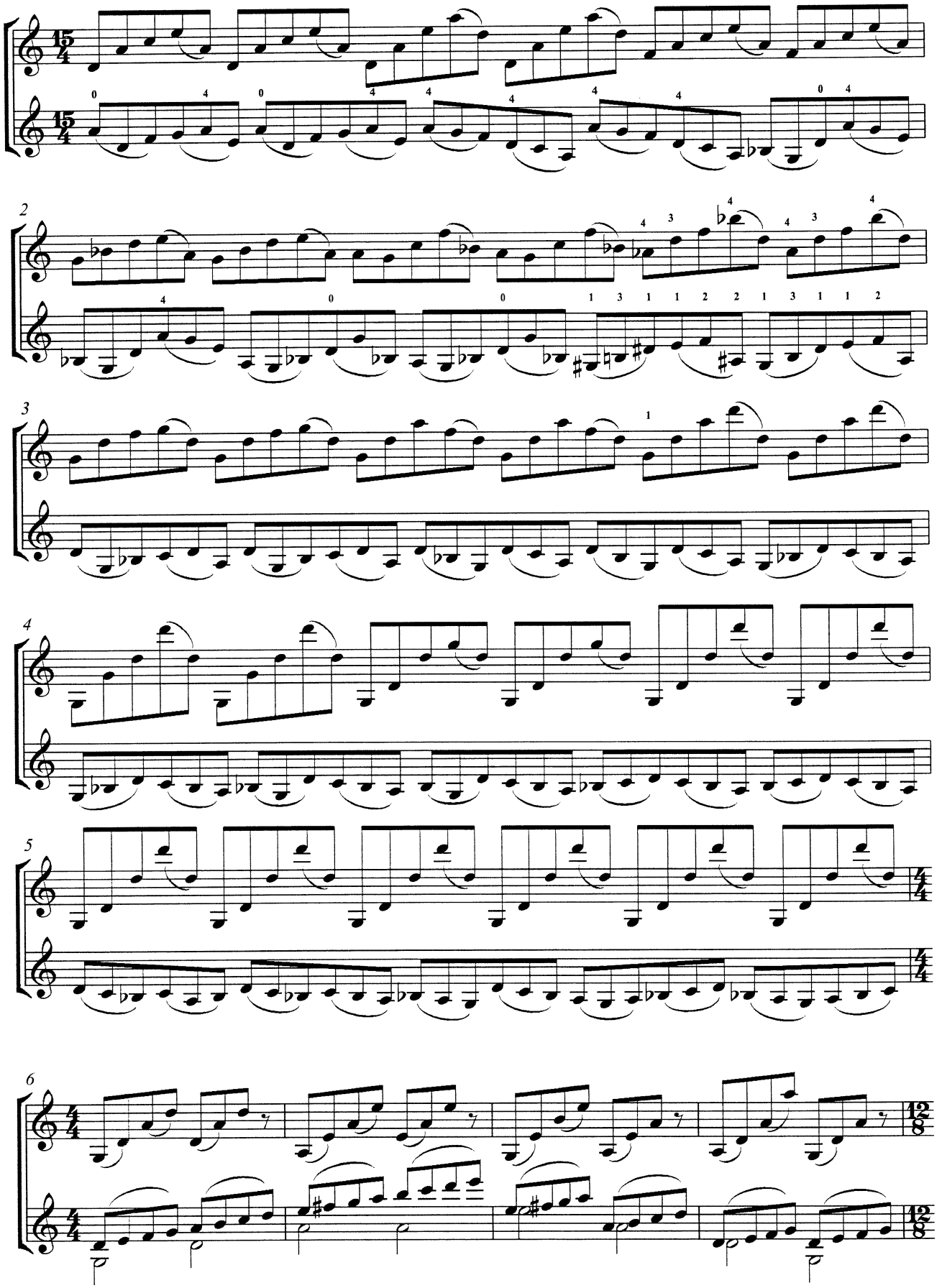
10 Von a' zu a'

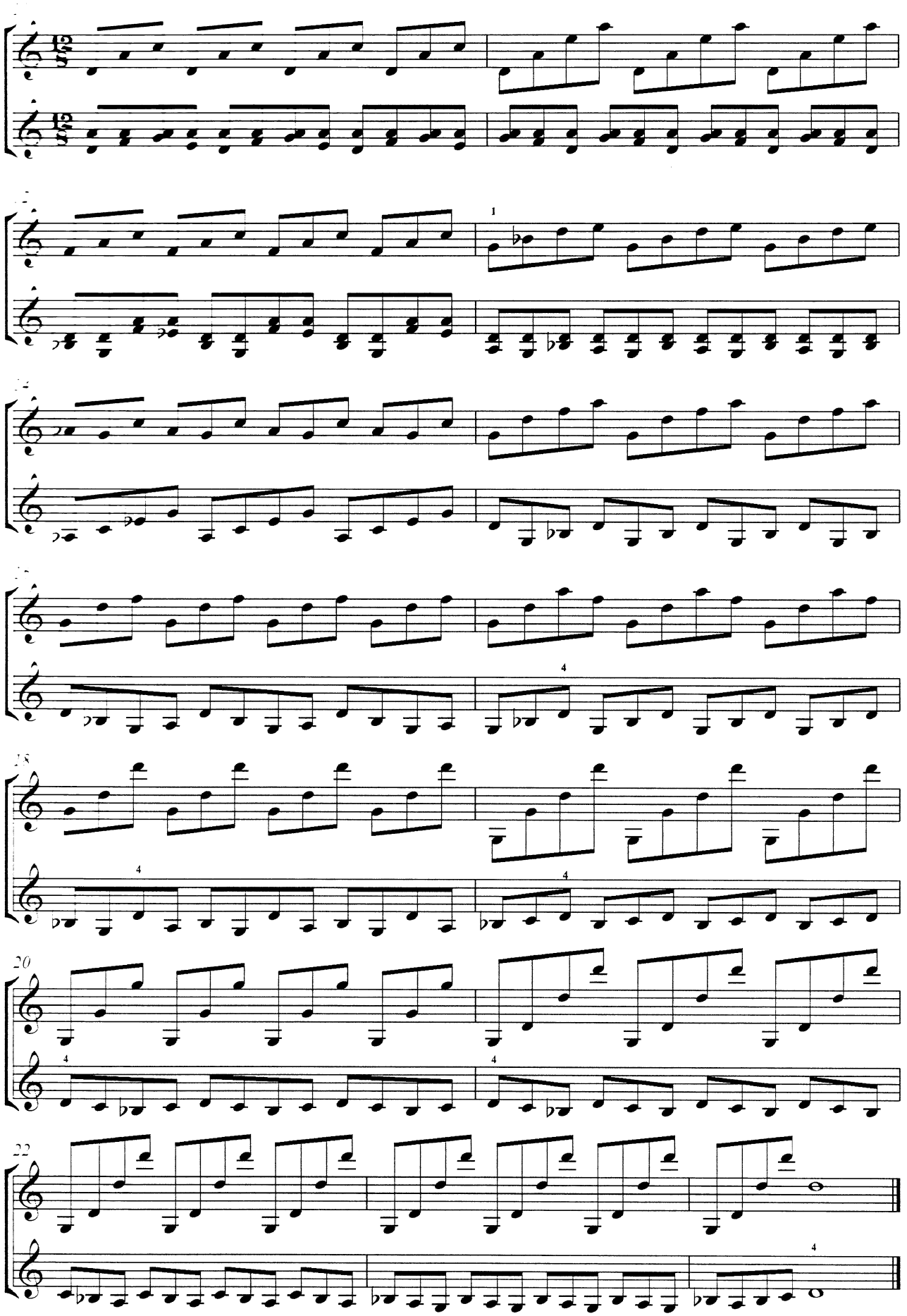


11 Espressivo

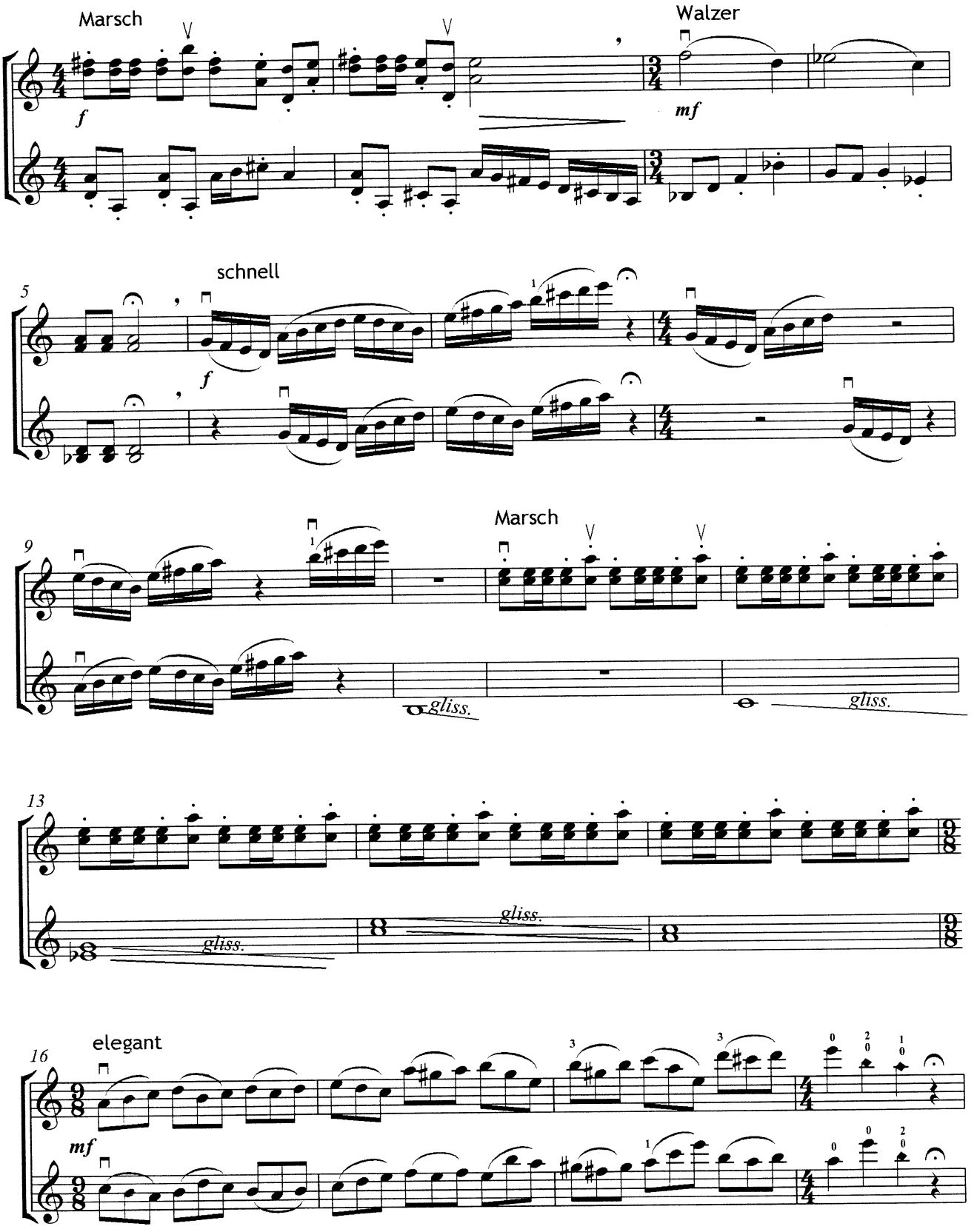


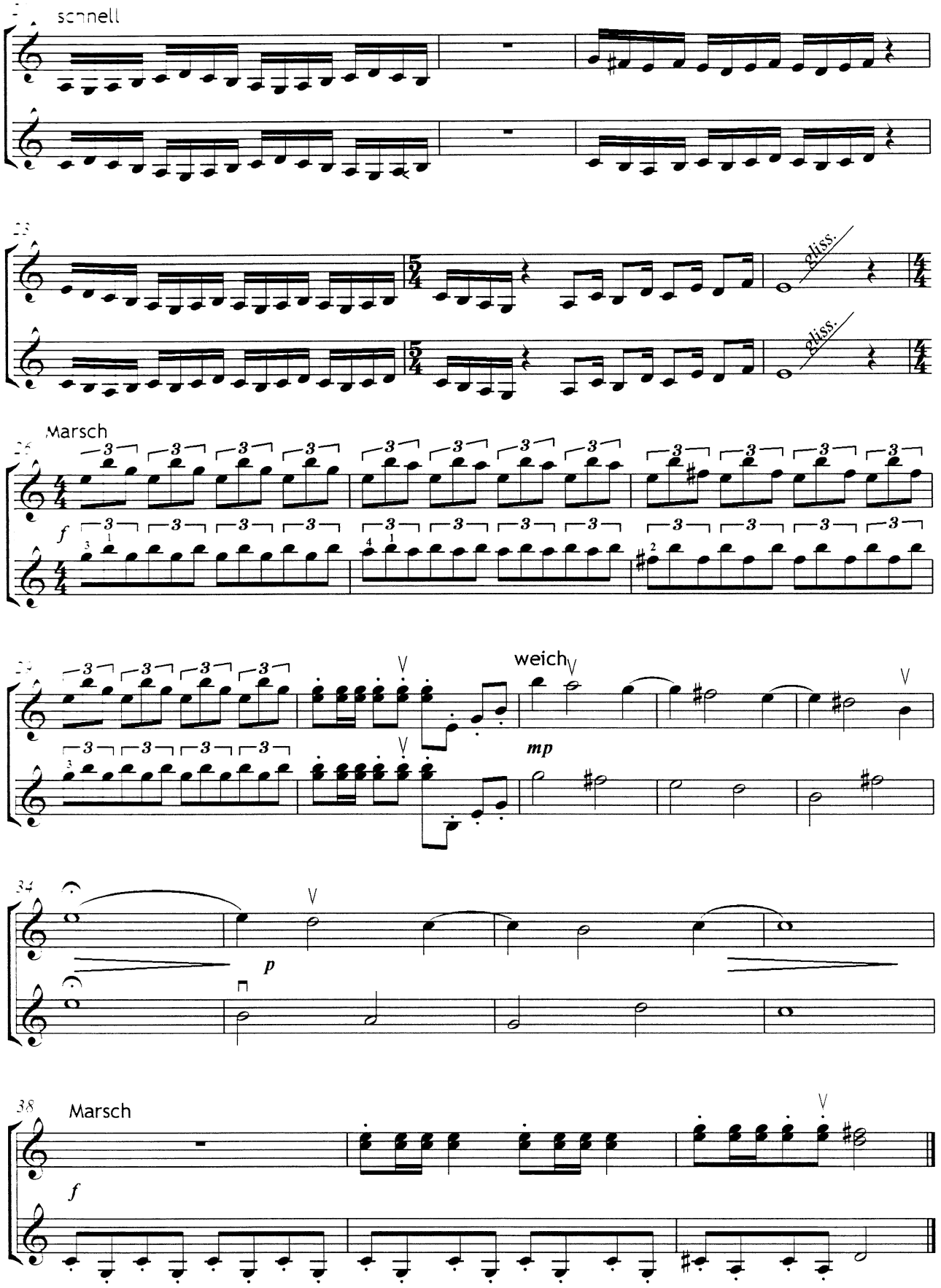
12 5 : 6 und 3 : 4



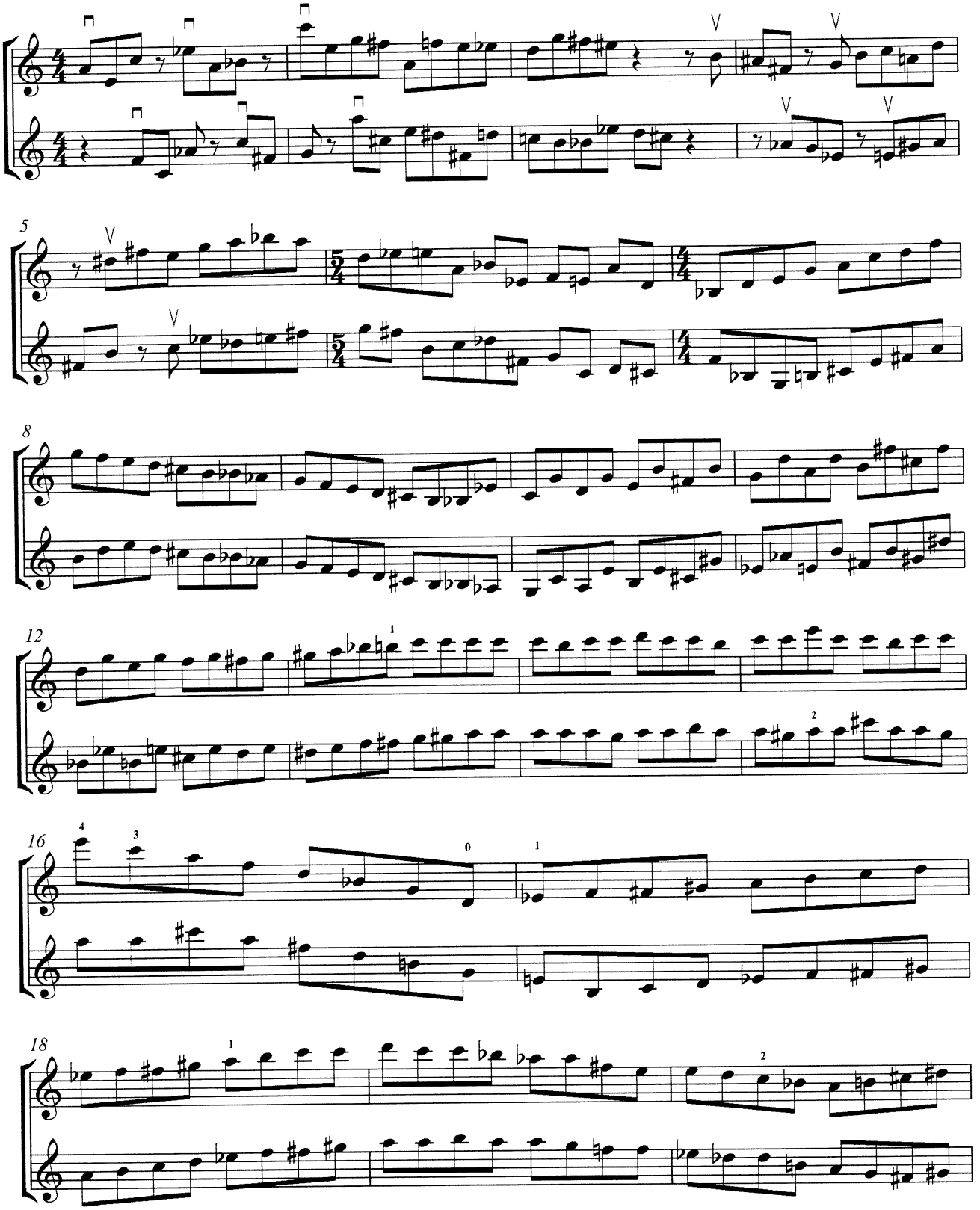


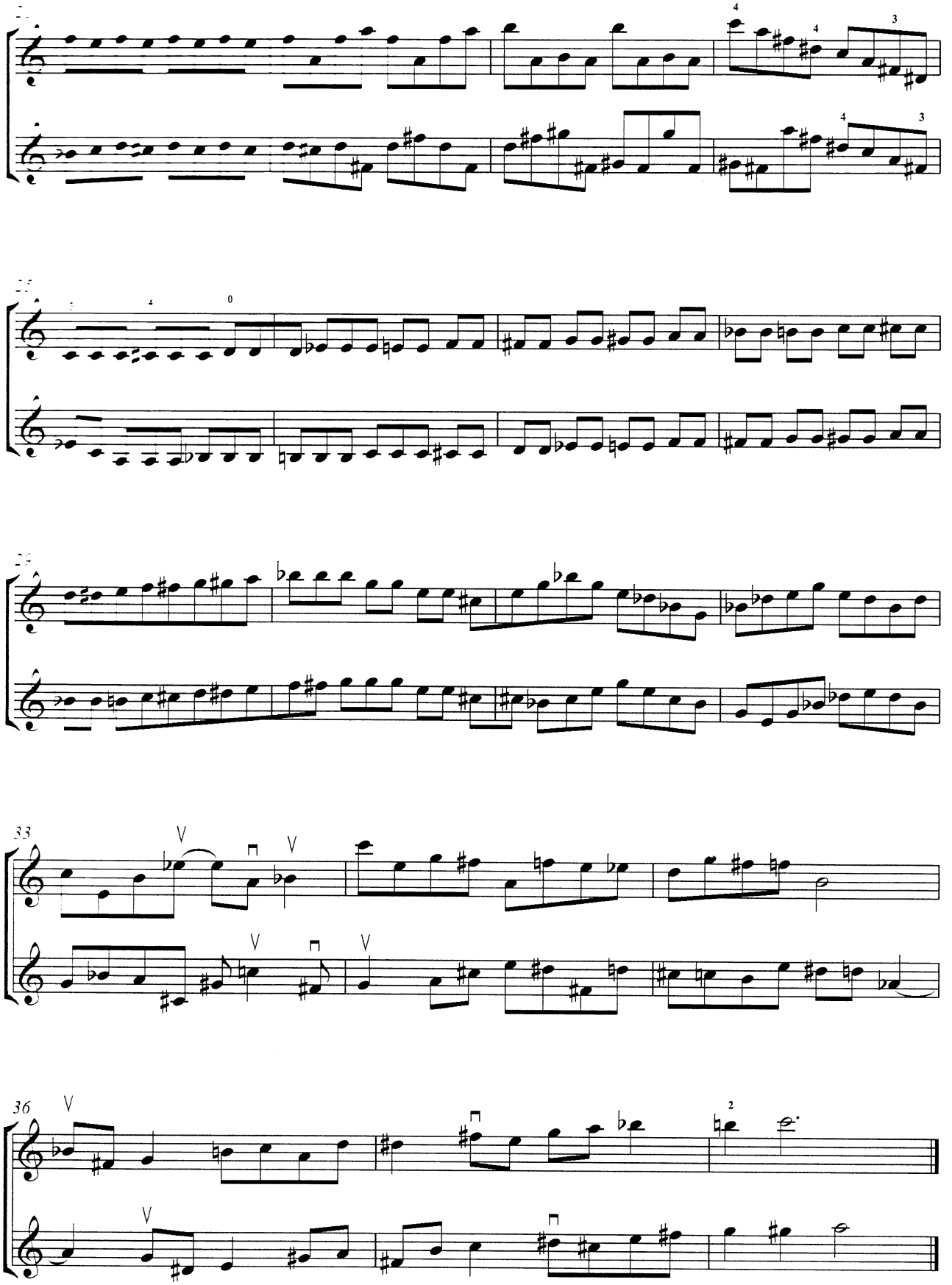
13 Mickey-Mouse-Marsch



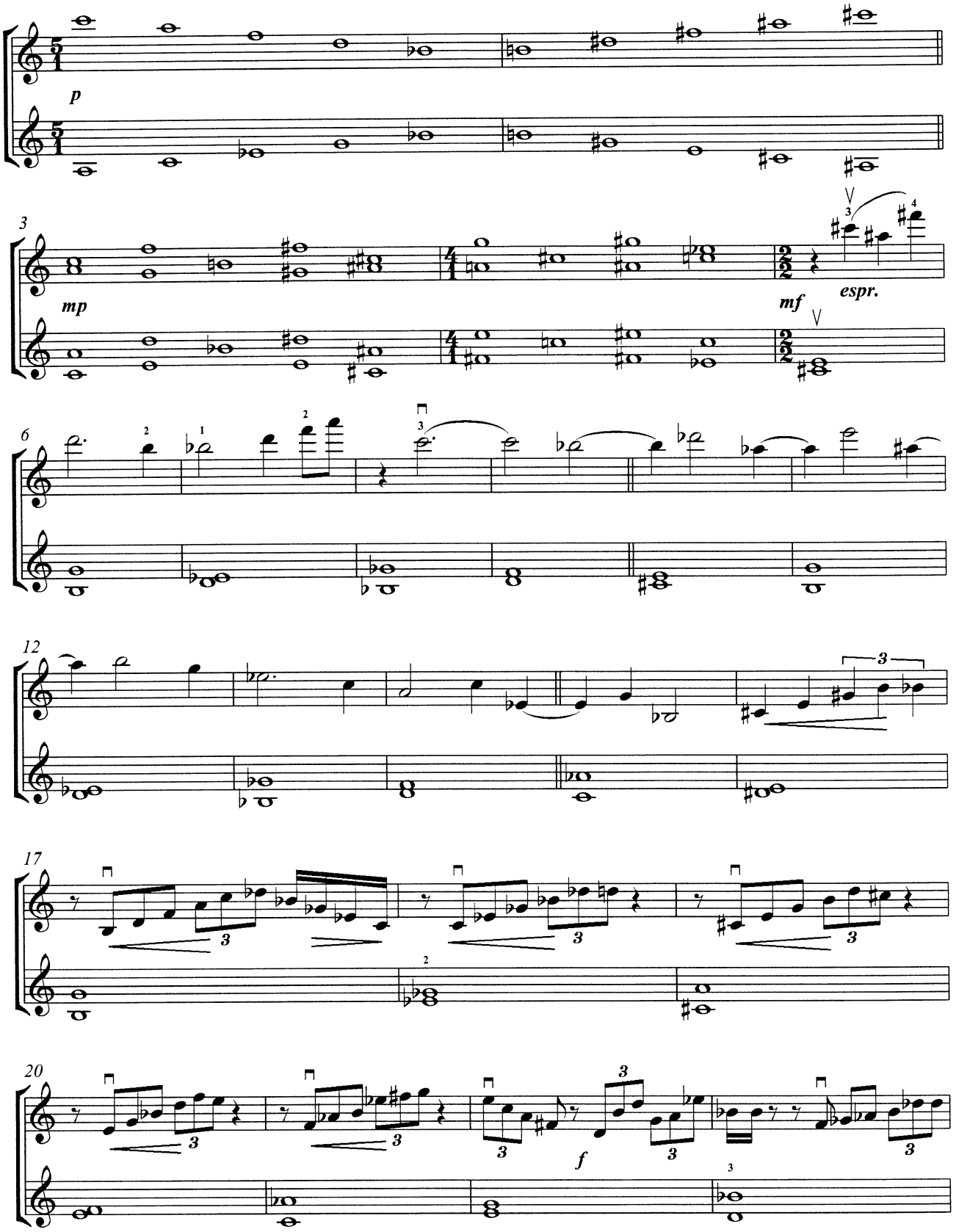

schnell
gliss.
gliss.
Marsch
f
weich
mp
p
Marsch
f

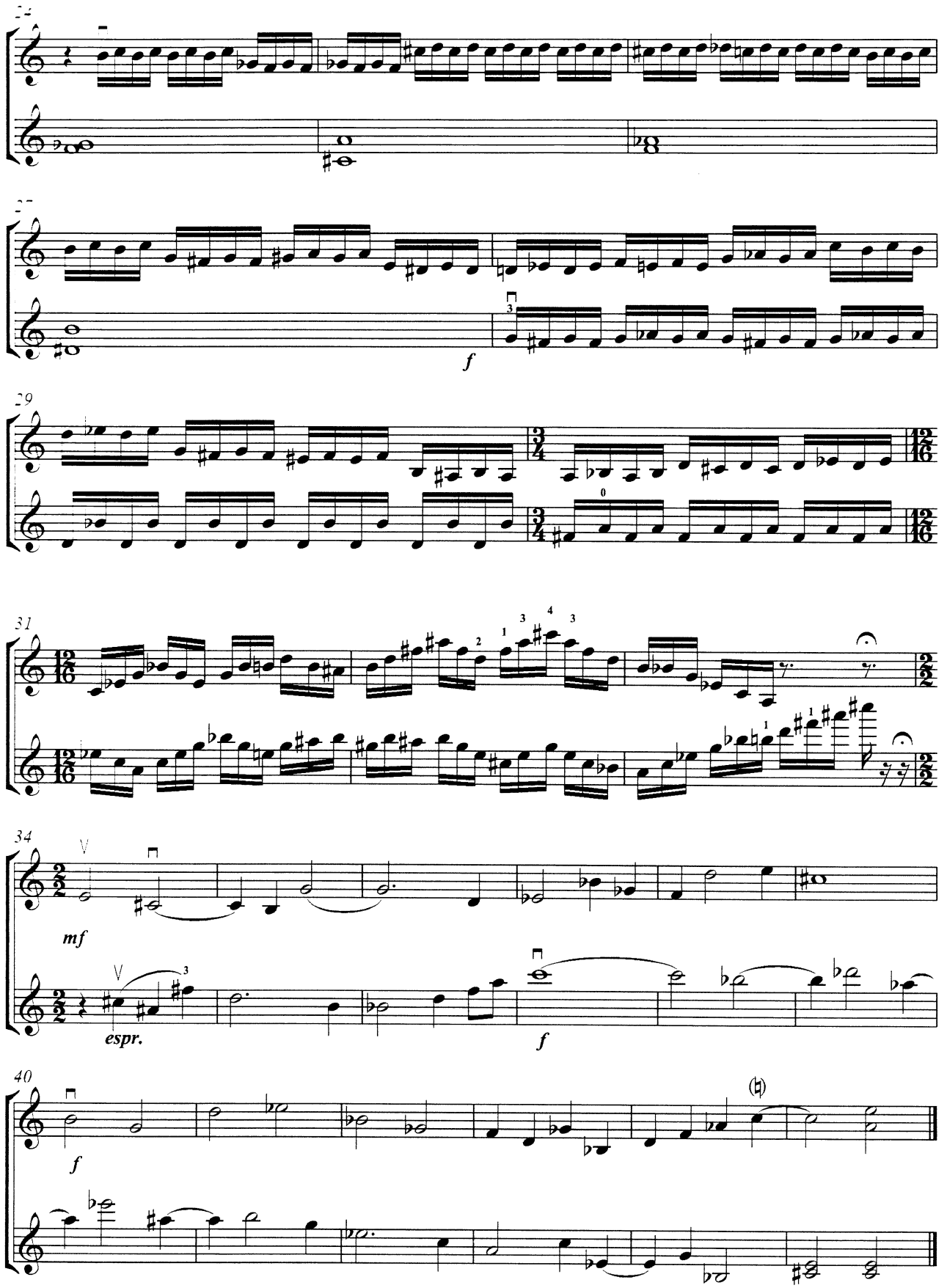
14 Chasse



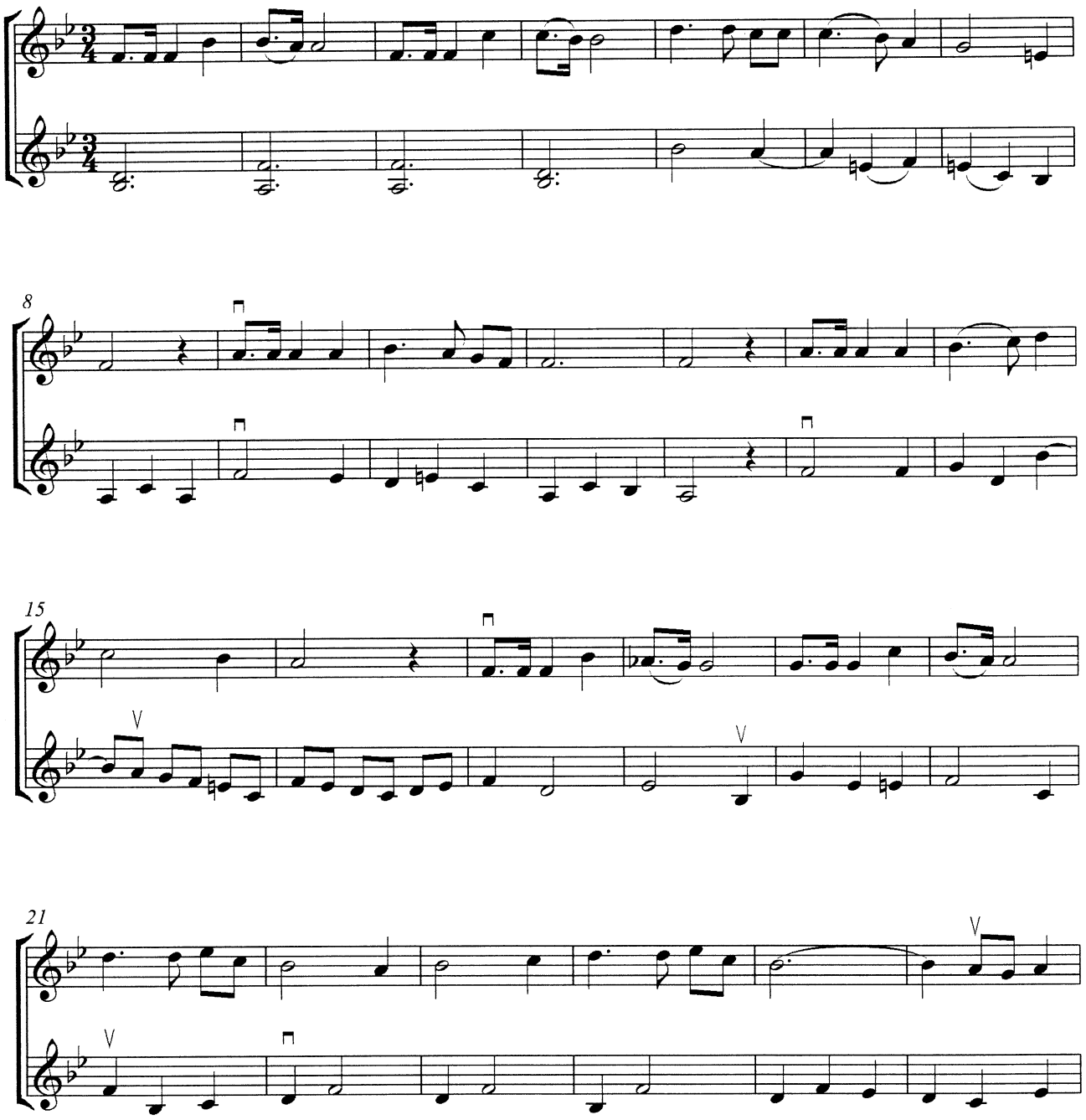


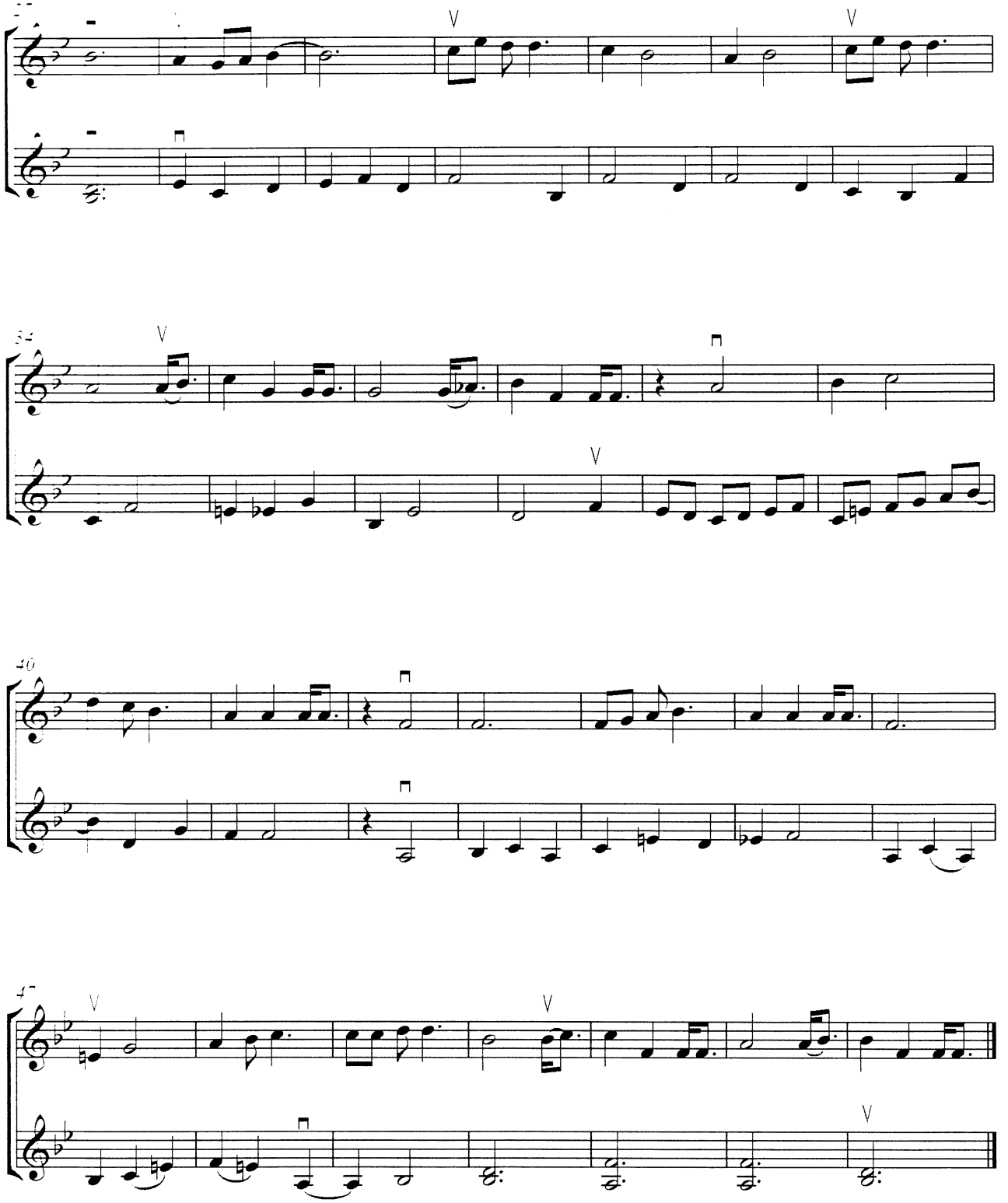
15 Passacaglia



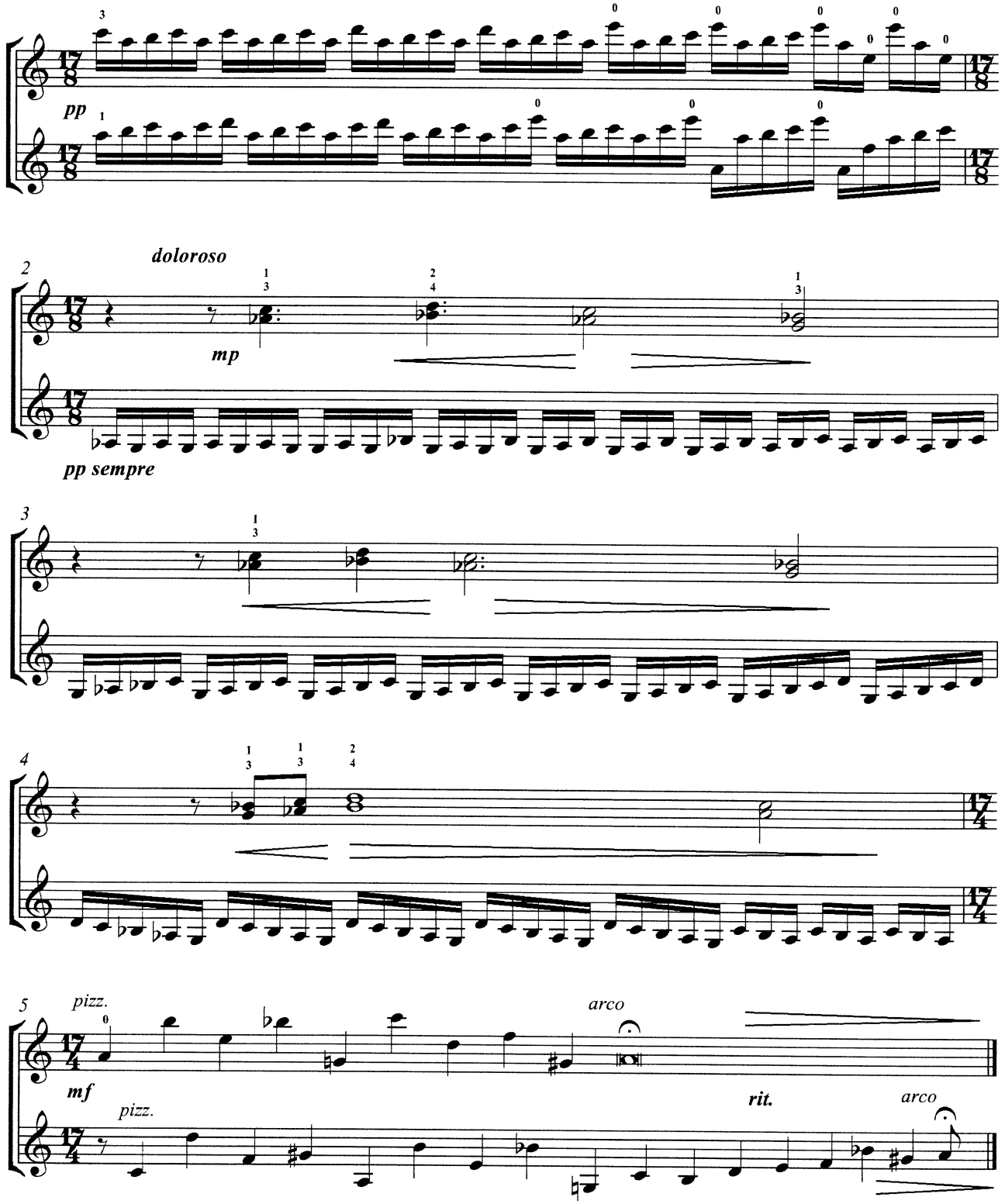

f
mf
espr.
f
f

16 Hymne



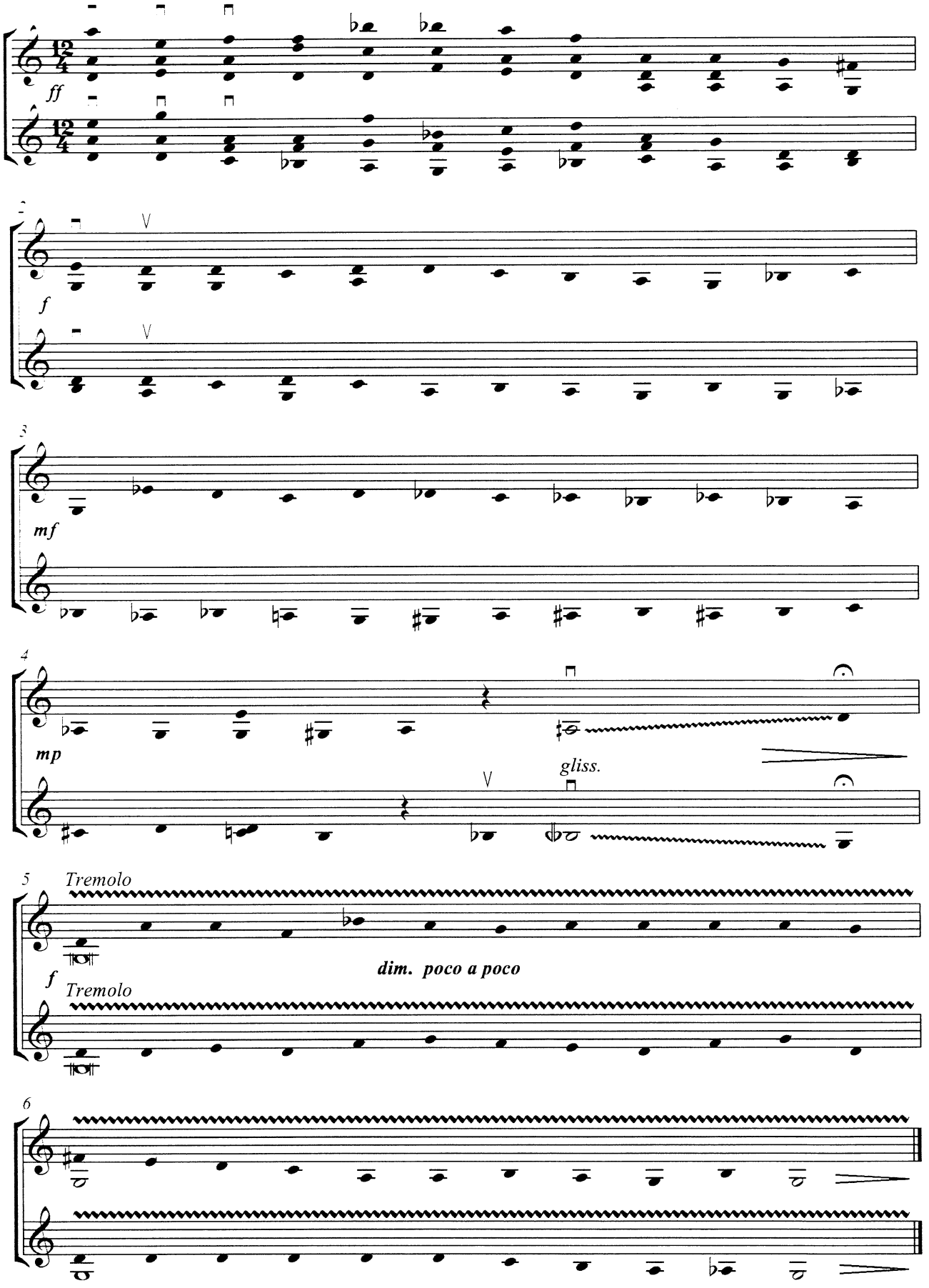


17 November

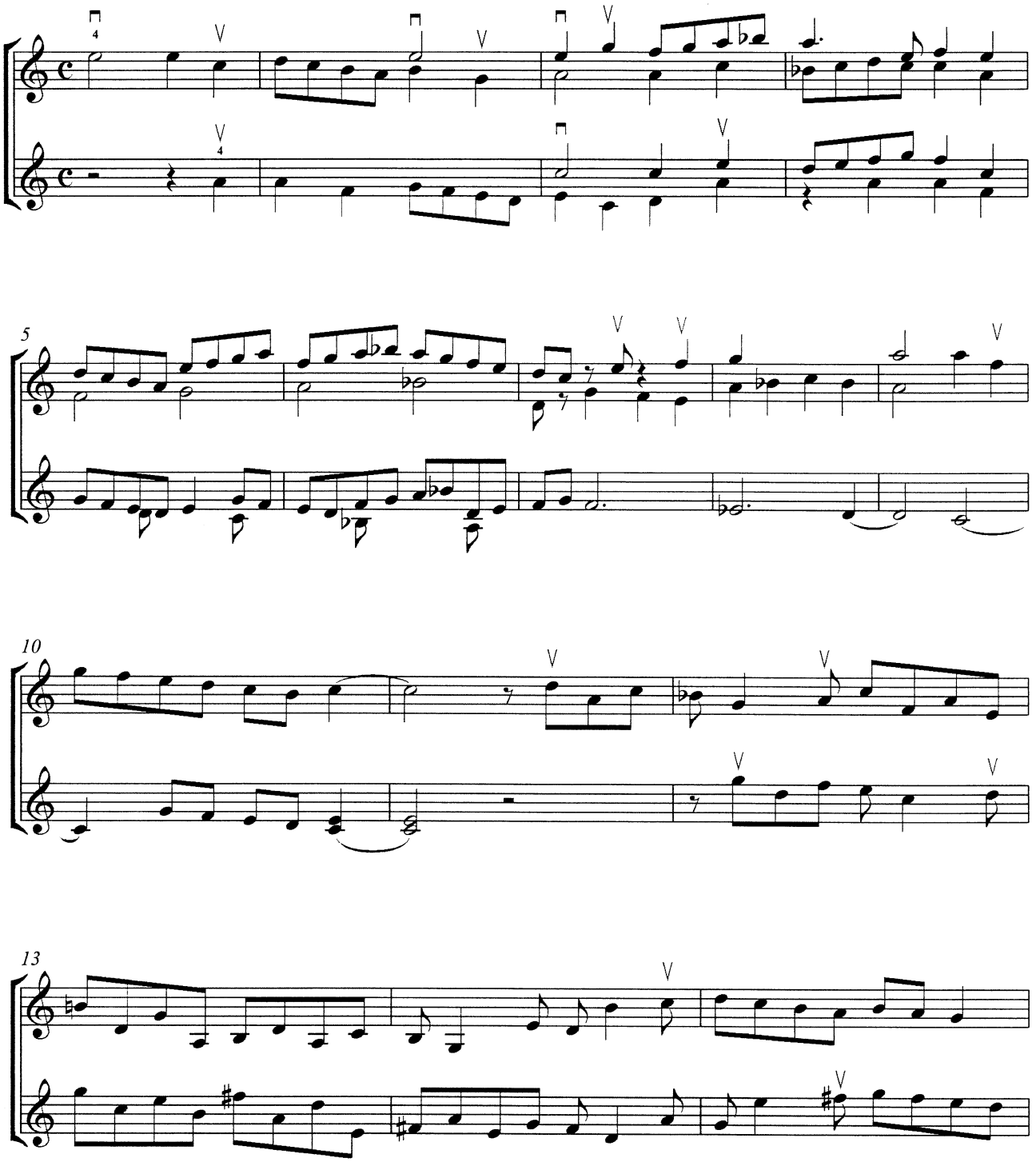


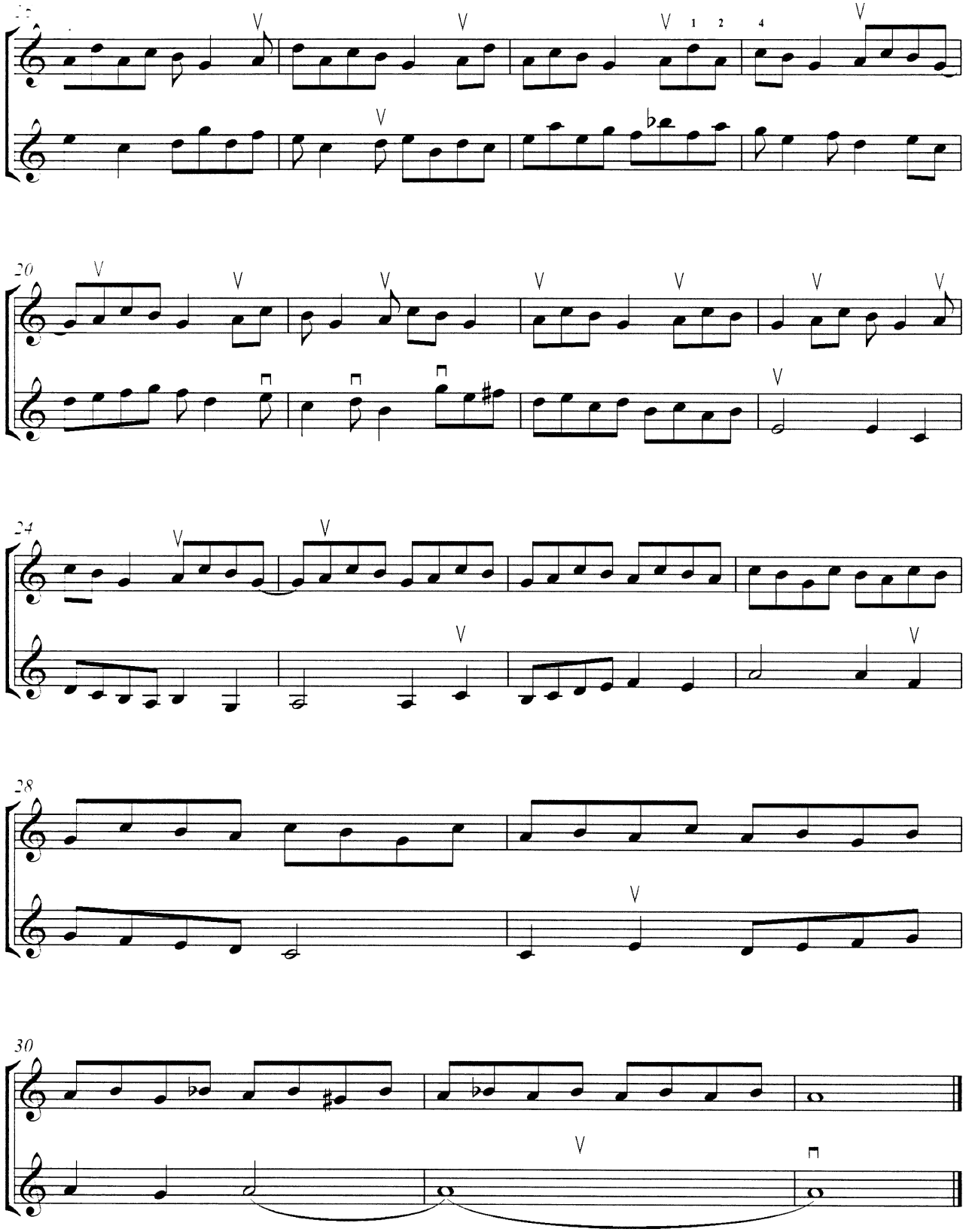
18 Nur Klang

– gemeinsamen Rhythmus



19 Canzona





20 Notbesteck fürs Improduett

Stellt die folgenden Anweisungen auf den Notenständer. Weiss eine(r) beim Improvisieren nicht mehr weiter, spielt sie/er auf einer leeren Saite weiter und holt sich einen Tipp aus der Liste und führt ihn dann aus. Bei der nächsten Unsicherheit holt man sich eine neue Anweisung. Beim Lesen hört das Spiel auf der leeren Saite nie auf. Die Musik behält ihren rhythmischen Zusammenhang, mögen die zufällig entstandenen Klänge noch so seltsam wirken.

1	Spiel kurze Töne mit Pausen dazwischen: hoch, tief, auf allen Saiten.
2	Wähle einen bestimmten Ton. Spiel ihn mit ungewöhnlichen Techniken: pizzicato, col legno, sul tasto, sul ponticello.
3	Spiel mit dem 1. Finger auf einer einzigen Saite verschiedene Töne und verbinde sie gleitend (Glissando).
4	Mach eine Pause. Spiel erst weiter, wenn dein(e) Partner(in) auch eine Pause macht. Halte dich für den sofortigen Einsatz bereit.
5	Erfinde eine Begleitfigur von 3 - 5 Tönen. Spiel diesen Baustein leise und andauernd als Begleitung zum Spiel der andern Geige.
6	Wähle einen Akkordgriff (Finger auf versch. Saiten, leere Saiten). Schlag regelmässig in Begleitgitarrenart über die Saiten. Wechsle nach einiger Zeit den Griff ohne das Spiel zu unterbrechen.
7	Spiel eine melodieartige Tonfolge in der höchsten Lage der E-Saite und im tiefsten Bereich der G-Saite.
8	Spiel eine langsame und langdauernde Melodie mit nur drei Tonhöhen in der 3. Lage auf der A-Saite
9	Spiel schnelle Tonwiederholungen gleichzeitig auf zwei Saiten („Sechzehntel im Doppelgriff"). Lass die tiefere Saite leer und greife auf der oberen eine langsame Fingerfolge. Höhere Lagen sind auch möglich.
10	Produziere mit geworfenem und zurückspringendem Bogen Tonpunkte auf allen Saiten.
11	Mach eine Pause und hör auf die gerade gespielten Klänge. Wenn du einen Einzelton erkennst, spiel ihn sofort so genau wie möglich nach.
12	Spiel das Gegenteil von dem, was du gerade hörst. Ganz verschiedene Arten von „Gegenteil" sind möglich!