

**01\_**

// aufmerksamkeit

**listen(other);**

Höre einen anderen Spieler länger,  
als es für eine unmittelbare Antwort  
nötig wäre.

&gt;&gt; wait

**02\_**

// reaktion

**react\_late();**

Reagiere nicht auf ein Ereignis.  
Reagiere auf das, was danach anders  
geworden ist.

&gt;&gt; observe(change)

**03\_**

// folgen

**follow(player);**

Wähle einen Spieler. Folge nicht  
seinen Klängen, sondern seinen  
Veränderungen.

&gt;&gt; track(delta)

**04\_**

// warten

**hold();**

Wenn ein Ereignis deine  
Aufmerksamkeit sofort verlangt,  
warte zunächst.

&gt;&gt; silence.ok

**05\_**

// transformation

**transform(soft);**

Behandle ein leises Ereignis als  
mögliche Veränderung der gesamten  
Situation.

&gt;&gt; amplify(change)

**06\_**

// abstand

**distance();**

Höre zeitweise nur auf die Abstände  
zwischen den Ereignissen der  
anderen.

&gt;&gt; space(time)

**07\_**

// zeit

**time\_own();**

Behalte deine eigene Zeit bei, auch  
wenn eine gemeinsame Zeit zu  
entstehen beginnt.

&gt;&gt; tempo(inner)

**08\_**

// übernehmen

**takeover(short);**

Übernimm für kurze Zeit die Zeit  
eines anderen, ohne sein Material zu  
übernehmen.

&gt;&gt; sync(window)

**09\_**

// prozess

**finish\_process();**

Lass einen eigenen Prozess  
vollständig verlaufen, bevor du auf  
einen anderen reagierst.

&gt;&gt; complete(first)

10\_

// annäherung

**desync(slow);**

Wenn zwei Spieler beginnen, sich zeitlich anzunähern, entferne dich langsam von ihrer gemeinsamen Zeit.

&gt;&gt; drift(apart)

11\_

// langsam

**follow(slowest);**

Verbinde dich mit dem langsamsten wahrnehmbaren Prozess im Ensemble.

&gt;&gt; listen(slow)

12\_

// dichte

**change(speed);**

Verändere deine Geschwindigkeit, ohne die Ereignisdichte der anderen nachzuahmen.

&gt;&gt; density(independent)

13\_

// beziehung

**relation\_gain();**

Verändere nicht dein Material, sondern die Stärke deiner Beziehung zu einem anderen Spieler.

&gt;&gt; modulate(link)

14\_

// einfluss

**influence(no\_copy);**

Wähle einen Spieler. Lass ihn deine Entscheidungen beeinflussen, ohne seine Klänge zu imitieren.

&gt;&gt; no.imitation

15\_

// auflösen

**fade\_relation();**

Eine Beziehung, die deutlich geworden ist, darf allmählich unwirksam werden.

&gt;&gt; relation(off)

16\_

// kontakt

**connect(unanswered);**

Stelle eine Beziehung zu einem Spieler her, der gerade nicht auf dich reagiert.

&gt;&gt; connect(remote)

17\_

// übernahme

**hold\_material();**

Wenn jemand deine Spielweise übernimmt, verändere nicht sofort dein Material.

&gt;&gt; stay

18\_

// unterbrechen

**break\_relation();**

Unterbrich eine Beziehung, bevor du einen musikalischen Prozess unterbrichst.

&gt;&gt; cut(link)

19\_

// beobachtung

**observe(one);**

Beobachte einen Spieler nach nur einer Eigenschaft: Dichte, Dauer, Lautheit, Bewegung oder Stille.

&gt;&gt; select(property)

20\_

// eigenschaft

**react(one);**

Reagiere eine Zeit lang nur auf diese eine Eigenschaft.

&gt;&gt; focus(one)

21\_

// wechsel

**switch(property);**

Wechsle später die Eigenschaft, nicht den beobachteten Spieler.

&gt;&gt; shift(filter)

22\_

// differenz

**attend(unlike);**

Achte auf etwas, das dein Instrument nicht unmittelbar nachbilden kann.

&gt;&gt; difference

23\_

// aufmerksamkeit

**watch(effect);**

Beobachte, ob deine Aufmerksamkeit das Verhalten eines anderen verändert.

&gt;&gt; attention(effect)

24\_

// hören

**change\_listening();**

Wenn du glaubst, einen anderen Spieler verstanden zu haben, ändere deine Art des Hörens.

&gt;&gt; listen(again)

25\_

// richtung

**dont\_support();**

Wenn das Ensemble eine deutliche Richtung entwickelt, unterstütze sie nicht sofort.

&gt;&gt; resist(direction)

26\_

// widerstand

**keep(resistance);**

Wenn dein Material Widerstand erzeugt, vereinfache es nicht automatisch.

&gt;&gt; keep(edge)

27\_

// zustand

**hold(state);**

Lass einen Zustand bestehen, obwohl du weißt, wie du ihn verändern könntest.

&gt;&gt; state(continue)

28\_

// vorhersage

**wait(prediction);**

Wenn du deine nächste Handlung  
sicher voraussagen kannst, warte.

&gt;&gt; delay(action)

29\_

// antwort

**answer(weak);**

Beantworte eine starke musikalische  
Geste nicht mit einer starken Geste.

&gt;&gt; counter(force)

30\_

// nicht-eingreifen

**withhold();**

Greife erst ein, wenn dein  
Nicht-Eingreifen die Situation  
hörbar verändert.

&gt;&gt; silence.active

31\_

// möglichkeit

**leave\_space();**

Erhalte eine Möglichkeit für einen  
anderen Spieler, ohne sie selbst  
auszuführen.

&gt;&gt; reserve(possible)

32\_

// offenheit

**dont\_occupy();**

Wenn eine neue Möglichkeit entsteht,  
besetze sie nicht sofort.

&gt;&gt; space(open)

33\_

// verlust

**allow(loss);**

Lass eine gemeinsame Möglichkeit  
verschwinden, ohne sie  
wiederherzustellen.

&gt;&gt; accept(absence)

34\_

// bedingung

**repeat(condition);**

Wiederhole keinen Klang. Wiederhole  
eine Bedingung, unter der etwas  
Ähnliches entstehen könnte.

&gt;&gt; condition(repeat)

35\_

// begrenzung

**reduce(options);**

Verändere etwas so, dass ein anderer  
Spieler anschließend weniger  
Möglichkeiten hat. Beobachte, was  
daraus entsteht.

&gt;&gt; constrain(other)

36\_

// öffnung

**open(uncontrolled);**

Öffne eine Möglichkeit, deren  
Ergebnis du selbst nicht  
kontrollieren kannst.

&gt;&gt; release(control)