

PRESENTS

## Ensemble Soleil

**Eva-Maria Borghoff** (DE) – Flöte, Altflöte

**Corinna Eikmeier** (DE) – Violoncello

**Andy Mokrus** (DE) - Piano



Über die Kompositionen

## Über die Kompositionen von Andy Mokrus

***„Es ist nicht wichtig,  
welche Musik du spielst,  
aber wie du sie spielst,  
mit ganzem Herzen,  
darauf kommt es an.“***

Seitdem sich Andy Mokrus als Kind in die Musik verliebte, hat er sich diesem Satz von Louis Armstrong mit Leib und Seele verschrieben.

**Andy Mokrus** Kompositionen nehmen den Zuhörer mit auf einen Ausflug durch verschiedene Musikstile:

Sie erzählen von wilden bulgarischen Volkstänzen, reisen quer durch das schottische Hochland oder entführen den Zuhörer in die Traumwelt romantischer Klänge von Chopin oder Satie. Ein eckiger Tango stolpert durch das Berlin Kurt Weills und ein weiteres Stück weckt Erinnerungen an einen Jazz Club der 60er Jahre.



Aus Freude am Spiel mit Klang und Rhythmus kombiniert Andy Mokrus oftmals weit voneinander entfernte Musikstile: Kompositionstechniken der „klassischen“ Musik, impressionistische Klangfarben und folkloristische Elemente verschmelzen in seinen Werken zu einer neuen Einheit. Gewürzt mit Rhythmen aus Jazz oder Latin erwachen sie auf der Bühne zum Leben. So kommt es schon mal vor, dass Mokrus den Blues als Fuge spielt oder über ein Stück von Rachmaninoff improvisiert.

Das ist zeitgenössische Klaviermusik, mal witzig, mal schräg, mal kraftvoll oder auch zart. Ein ewiger Tanz auf dem Tellerrand zwischen „ernst“ und „unterhaltend“ - aber immer mit ganzem Herzen.

## Über die Kompositionen von Corinna Eikmeier

### Wegkreuzungen

Die traditionelle Musik ist sehr stark durch Takt und Tempo gekennzeichnet. Wegkreuzungen ist ein Versuch verschiedene Tempi gleichzeitig in stetigem Fluss von schneller und langsamer werdenden Spielfiguren, gegeneinander zu setzen. Dadurch bekommt die Musik einen schwebenden, haltlosen Charakter.

**Spielanweisung:** Jeder Spieler sucht sich ein kurzes, ostinates Motiv. Alle Spieler beginnen in einem Tempo. Und wiederholen ihre Figuren. In dem Moment, wo sich der Puls der Musik etabliert hat, werden die Spieler unabhängig voneinander schneller, langsamer oder bleiben im gleichen Tempo. Kreuzen tun sich die Wege dann, wenn sich alle Spieler auf einer neuen Tempoebene wieder treffen. Dies kann geschehen, muss aber nicht.

### 3 Miniaturen über japanische Haikus

#### **Über das Haiku:**

Wenn wir in Deutschland Haiku lesen, dann lesen wir über einen Abstand hinweg, der größer ist als die elftausend Seemeilen, die uns von Japan trennen. Dabei kann es leicht geschehen, dass wir ein Haiku, obgleich es in unserer eigenen Sprache vor uns steht, nicht verstehen, schlimmer noch, dass wir nicht begreifen, auch beim zweiten und dritten Lesen nicht, warum es vor uns hingerückt ist, um gelesen zu werden - wir können nicht anerkennen, dass das, was wir da vor uns sehen, überhaupt etwas ist. Tatsächlich, ein Haiku vor den Augen eines Europäers ist ständig in der Gefahr, nichts zu sein.

Die Gefährdung des Haiku vor unseren Augen hängt mit dem Abstand zusammen, der uns vom Japan des Haiku trennt; aber hinzu kommt noch eins: dass das Haiku nicht fertig ist. Es erscheint nicht vor uns, dass wir es anschauen und im Anschauen stehen lassen, so wie es ist. Ein Haiku, viel eher vergleichbar darin einem Gedicht der europäischen Moderne, ist nicht zufrieden mit sich, es bedarf der Kooperation. Die hat aus zweierlei zu bestehen: aus Nachvollzug und Fortsetzung. Mach was aus mir, sagt das Haiku - oder auch: Spiel mit mir!

In den 3 Miniaturen spielen die Musiker ohne weitere Absprachen mit dem Haiku als Inspiration. Obwohl jeder Spieler seine individuelle Vorstellung von dem Haiku entwickelt, fügt sich die Musik zu einem eigenen neuen Klangbild.

Den Miniaturen liegen folgende Haikus zu Grunde:

**Nichts  
in der Stimme der Zikade sagt,  
wie bald sie sterben wird.  
Basho**

**Die Schlange glitt davon, doch ihre Augen blieben im Gras.  
Kyoshi**

**Ja, Schnecke, besteig den Fuji, aber langsam, langsam!  
Issa**

