

# Nordland-Suite

*Symphonische Suite in fünf Sätzen für Akkordeonorchester*

1. Der Ur-Riese Ymir
2. Midgard
3. Asgard
4. Utgard
5. Ragnarök -Weltenbrand

## *Besetzung*

Akkordeon 1 (mind. 3 Spieler)  
Akkordeon 2 (mind. 3 Spieler)  
Akkordeon 3 (mind. 3 Spieler)  
Akkordeon 4 (mind. 2 Spieler)

Elektronium (oder Keyboard)

*Anmerkungen zur Elektronium-Stimme:*

-8' meint stets den Klang in der notierten Tonhöhe, 4' eine Oktave höher,  
16' eine Oktave tiefer unabhängig von den evtl. Voreinstellungen des Elektroniums!  
Die Elektronium-Stimme kann auch von einem Keyboard gespielt werden.

Keyboard

Bass (Zungenbass)

Schlagwerk 1:

Becken, Snare Drum (kl. Trommel), Gran Cassa, Tambourin (Schellenkranz), Triangel, Piatti

Schlagwerk 2:

Timpani (mind. 2), Gran Cassa, Tambourin (Schellenkranz), Triangel, Holzblock (2), Becken  
-gleiche Instrumente (Kursiv) werden nicht gleichzeitig verwendet (d.h. ein Instrument genügt)  
-Timpani 1: Es bis f; Timpani 2: A bis a

Die Tempoangaben (Metronomzahlen) sind als Vorschlag zu sehen, also als „ca.-Angaben“ zu interpretieren.

Die Registerangaben sind verbindlich und beziehen sich auf Cassottoinstrumente,  
ggf. sollte bei Instrumenten ohne Cassotto umregistriert werden.

## *Einleitung*

Schon seit einigen Jahren wollte ich eine Musik schreiben, die die nordische Sagenwelt zum Thema hat. Eine faszinierende Weltvorstellung mit allerlei ungewöhnlichen Gestalten. Erst der eher zufällige Kontakt zur Musik Jacques Iberts (und der Kompositionsauftrag des Akkordeonverein Ingersheim eine wertungsspielgeeignete Konzertmusik für die Oberstufe zu schreiben,) gab dann den Ausschlag: eine Tonsprache, die symphonisch aber nicht zu romantisierend war, überraschend und klangvoll, thematisch-motivisch klar strukturiert, ohne oberflächlichen „Klangbrei“, gemäßigt innovativ und -dem Akkordeon entgegenkommend -nicht zu ausufernd voluminös (wie z.B. bei Wagner). Sicherlich erfüllen viele Komponisten diese Kriterien, doch bei Ibert fand ich die für mich passende Gewichtung dieser Komponenten. Deshalb mag der Hörer mir einige stilistische Zitate verzeihen. Sicher wird man auch hier und da einen Sibelius, Grieg, Weill oder Schostakowitsch hören -letztlich verbinden wir aber mit genau deren musikalischen Vorlagen das „Nordische“. Dem kann (und will) ich mich auch nicht entziehen. Fordernd, ungehobelt im einen, schmeichelnd, eingängig im anderen Moment -wie die nordische Landschaft.

## *Hintergrund*

Den Hintergrund zur Vertonung findet man in den Dichtungen und Liedern der „Edda“; zum einen der aus dem 9./10. Jahrhundert aus Island und Norwegen stammenden Lieder-Edda, zum anderen der Prosa-Edda aus dem 12. Jahrhundert von Snorre Sturluson:

Am Anfang waren Kälte (Niflheim) und Wärme (Muspelheim). Aus dem Urriesen Ymir entstanden neue Wesen, die Riesen (Jöten). Es folgte ein Kampf zwischen Gut und Böse (Die Götter waren aus der Urkuh „Audhumla“ entstanden). Ymir wird von den Göttern Odin, Wili und Wé ermordet -Grundlage des Hasses zwischen Jöten und den Göttern (Asen). Aus Ymirs Körperteilen wird die Welt gestaltet (Fleisch = Landmassen, Knochen = Gebirge, Schädeldecke = Himmel, Gehirnmasse = Wolken). Die Götter schufen Midgard, den Garten der Mitte für die Menschen, die Jöten und Trolle werden nach Utgard (Jotumheimen) geschickt, getrennt durch einen Zaun aus Ymirs Wimpern. Das Götterreich Burg“Asgard“ entsteht in Mitten Midgards. Hier hat der Göttervater Odin seine Hochsitz, von dem aus er das Leben in Midgard beobachten kann, mit Hilfer seiner beiden Raben, die ihm stets Kunde überbringen.

Zum tiefergehenden Studium empfehle ich Hans-Jürgen Hubbe: Altnordische Götter- und Heldensagen, Insel-Taschenbuch, Frankfurt und Leipzig 1996.

## *Zu den Sätzen:*

1. Ein Klangbild; Ymirs schwerfällige Schritte hört man im Klavier, Motive und Harmonien werden vorgestellt.
  2. Ein robuster, fröhlicher, nordischer Tanz als Sinnbild für das Leben in Midgard.
  3. Erhaben und majestätisch thronen die Götter in Asgard.
  4. Die Jöten feiern ein derbes Fest und entschließen sich zum Marsch gegen die Asen. Dieser erfolgt etwas „holprig“ aber machtvoll.
  5. Der Weltenbrand: Krieg zwischen Jöten und Asen -so unerbittlich, dass „die Erde verbrennt und die Sonne und alles wird verschlungen“. „Aber wenn nach langer Zeit dieser Weltenbrand zusammengesunken ist, wenn alles still ist wie das Grab, dann wird die Erde -gleichsam neugeboren wieder emporsteigen aus dem Meer. Die Sonne hatte ihre Tochter geboren, wunderschön wie sie selber war; und das neue Himmelslicht fährt nun dahin auf der Bahn der Mutter“.
- „Es überlebten die Asen Widar und Wali, Thors Söhne Modi und Magni, Odins Söhne Balder und Hödur und zwei Menschen: Lif und Lifthrasier. Die Asen sind wieder zusammengekommen, sie vereinen sich auf dem „Idafeld“ und beobachten die Menschen von Asgard herab.“

Ralf Schwarzien, November 2009

Dem 1. Orchester des Akkordeonvereins Ingersheim

# Nordland

Symphonische Suite in fünf Sätzen

## 1. Prolog Der Ur-Riese Ymir

Ralf Schwarzien

Lento misterioso  $\text{♩} = 63$

A1

A2

A3

A4

El.

Keyb.

Bass

Sw1

Sw2

Horn 8'

Grand Piano

Bass Pauke (BP)

div. a 3

*ff* *mf* *f*

1. Der Ur-Riese Ymir

The musical score is arranged in a system of staves. The instruments and their parts are as follows:

- A1:** Treble clef, mostly rests with a final *mf* chord.
- A2:** Treble clef, melodic line with slurs and fingerings (5, 6, 3).
- A3:** Treble clef, block chords with slurs and dynamics *ff* and *p*.
- A4:** Treble clef, melodic line with slurs and fingerings (5, 6).
- EI:** Treble clef, rests followed by a triplet of eighth notes with *ff* dynamic.
- Kb:** Grand staff (treble and bass clefs), rests followed by a triplet of eighth notes with *fff* dynamic.
- B:** Bass clef, rests followed by a chord with *ff* dynamic.
- Sw1:** Percussion, rests.
- Sw2:** Bass clef, rests followed by a melodic phrase with *ff* and *mf* dynamics.
- A1 (measures 9-10):** Treble clef, rests followed by a chord with *f* dynamic.
- A2:** Treble clef, rests.
- A3:** Treble clef, block chords with slurs and *mp* dynamic.
- A4:** Treble clef, block chords with slurs and *mp* dynamic.
- EI:** Treble clef, rests.
- Kb:** Grand staff, rests.
- B:** Bass clef, melodic line with slurs and *mp* dynamic.
- Sw1:** Percussion, rests.
- Sw2:** Bass clef, rests.

# 2. Midgard

Vivace con spirito  $\text{♩} = 132$

Ralf Schwarzien

A1 *ff* *p*

A2 *ff*

A3 *ff*

A4 *ff* *mf* *p*

El *p* Piccolo Flöte 4

Kb

B *ff* *p*

Sw1

Sw2 Schellenkranz *ff* *p*

5 A1

A2

A3 *mp*

A4 *mp*

5 El

5 Kb Oboe 8' *mp*

5 B *mp*

5 Sw1 Snare drum (kl. Tr. con corde) *mp*

Sw2

2. Midgard

Musical score for '2. Midgard', measures 10 to 15. The score includes parts for A1, A2, A3, A4, El (Trompete 8' and Trompete 16'), Kb (Klavier), B (Bass), Sw1, and Sw2 (Schlagzeug). The key signature is B-flat major (two flats). The time signature changes from 6/8 to 12/8. Dynamic markings include *mp*, *f*, *mf*, *p*, and *f*. The score features various musical notations such as slurs, accents, and articulation marks.

Maestoso ♩ = 76

# 3. Asgard

Ralf Schwarzien

First system of the musical score. It features a woodwind section with flutes (A1, A2, A3, A4), an E-flat clarinet (El), a keyboard (Kb), a bassoon (B), and two saxophones (Sw1, Sw2). The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is common time (C). The first flute part (A1) has a dynamic marking of *mf* and includes a circled minus sign (⊖) above the staff. The second flute part (A2) is marked *Solist #2* and *mf*. The first clarinet part (El) is marked *Solist #1* and *mf*. All other parts (A3, A4, Kb, B, Sw1, Sw2) are marked with a minus sign (⊖) above the staff, indicating they are silent.

Second system of the musical score. The woodwind section continues. The first flute part (A1) has a circled plus sign (⊕) above the staff. The second flute part (A2) is marked *Solo* and *mf*. The E-flat clarinet part (El) is marked *Horn 8'*. The keyboard part (Kb) is marked *Querflöte/Flute 8'* and *mf*. The bassoon part (B) is marked with a circled plus sign (⊕) above the staff. The saxophone parts (Sw1, Sw2) are marked with a circled plus sign (⊕) above the staff. The time signature changes to 6/4 at the end of the system.

3. Asgard

a tempo ♩ = 76

12

A1

A2

A3

A4

E1

Kb

B

Sw1

Sw2

17

A1

A2

A3

A4

E1

Kb

B

Sw1

Sw2

div. Tutti

rit.

f

ff

non div.

mf

div.

Horn 16'

Piano 8'

Pauken KP: c# / GP: G# / BP: F#

mp

ff

3

3

Querflöte/Flute 8'

mp

p

p

p

Gran Cassa

mf

p

# 4. Utgard

Vivace risoluto ♩ = 144 ... 176

Ralf Schwarzien

A1 *fff*

A2 *fff*

A3 *fff*

A4 *fff*

EI

Kb *fff* **Piano 8'**

B *fff*

Sw1 *fff* Schellenkranz (Tamb.)

Sw2 *p* *fff* *f* Pauken KP: A / GP: F / BP: D

A1

A2

A3

A4

EI *ff* **Marimba/ Xylophon**

Kb

B

Sw1

Sw2



5. Ragnarök

12

A1

A2

A3

A4

E1

Kb

B

Sw1

Sw2

Posaune 16'

Piano 8'

muta BP: E $\flat$  → E

14

A1

A2

A3

A4

E1

Kb

B

Sw1

Sw2

*tutta forza*

*fff*

Snare Drum (kl. Trommel con corde)

*mf*

*f*

*fff*