

III. Menuetto

Violin

Allegro scherzando (♩. = 68)

VI

8

16

22

29 **a tempo**

34 **Trio**

41

46

mf *ff* *p* *molto rit.* *ff* *mf* *p* *mf* *ff*

musicalion
klicken für mehr

51 *p* *f*

57 *pp*

62 *rit.* *f* *p*

67 **a tempo** *ff*

71 **Menuetto da capo al Fine**



The image shows a violin score for a piece titled "Menuetto da capo al Fine". The score is written in G major (one sharp) and 3/4 time. It consists of five staves of music. The first staff (measures 51-56) starts with a piano (*p*) dynamic and ends with a forte (*f*) dynamic. The second staff (measures 57-61) starts with a pianissimo (*pp*) dynamic. The third staff (measures 62-66) includes a ritardando (*rit.*) marking and ends with a piano (*p*) dynamic. The fourth staff (measures 67-70) is marked "a tempo" and starts with a fortissimo (*ff*) dynamic. The fifth staff (measures 71-74) is the beginning of the "Menuetto da capo al Fine" section, marked with a repeat sign and a double bar line.

musicalion

klicken für mehr

Typ: Digitale Noten zum Download

Titel: [Streichquartett D-Dur - III. Menuetto - Allegro scherzando](#)

Komponist: [Hans Werner Heymann](#)

Epoche: 20. Jahrhundert

Thema: .Ohne Thema

Reihe/Zyklus: Kammermusikwerke

Schwierigkeit: Leicht bis mittel

Instrumentierung Gruppe: Kammermusik nur Saiten

Arrangement: Violine 2+Viola+Violoncello

Instrumentierung: Viola (Bratsche) = Vla(1), Violine (Geige) = Vl(2),
Violoncello (Cello) = Vc(1)

Das viersätziges Streichquartett ist ein Jugendwerk. Ich habe es 1963 als 16-Jähriger im Stil der Wiener Klassik als private Kompositionsübung geschrieben - und zwar so, dass Mitschüler sich zutrauen konnten, es einzustudieren und aufzuführen. Als ich die Originalpartitur vor einigen Wochen - ca. 57 Jahre nach ihrer Entstehung - erstmals wieder genauer durchsah, war ich positiv überrascht von vielen hübschen Ideen darin und auch von der Gesamtstruktur. Im Herbst 2020 habe ich das kleine Werk für die vorliegende Online-Veröffentlichung geringfügig überarbeitet, ohne in seinen Charakter, seine Thematik und seinen Aufbau maßgeblich einzugreifen. Die technischen Anforderungen an die Spieler*innen sind sehr überschaubar, für das Ensemble-Spiel kann man m. E. viel daran lernen. Die klangliche Realisierung als MP3 wurde digital über die Sibelius-Software erzeugt.