

VO „Einführung in die ostkirchliche Musik“

HANDOUT: Intervallzeichen der mittelbyzantinischen Notation

	graphische Form und Name	Intervallwert	Dynamische Qualität
S O M A T A ( „Körper“ )	 Ison („gleich“) ἴσον	Tonwiederholung	neutral
	 Oligon („wenig“) ὀλίγον	aufsteigende Sekund	
	 Oxeia („spitz, scharf“) ὀξεῖα	aufsteigende Sekund	mäßige Akzentuierung
	 Petasthe („Flügel, fliegen“) πετασθή	aufsteigende Sekund	starke Akzentuierung
	 Kuphisma („erleichtert“) κούφισμα	aufsteigende Sekund	leichte/modulierende Akzentuierung
	 Pelasthon („leicht, flüchtig“) πελασθόν	aufsteigende Sekund	fast wie Petasthe
	 Dyp Kentemata („Zwei Punkte“) δύο κενήματα	aufsteigende Sekund	
	 Apostrophos („Apostroph“) ἀπόστροφος  Dyo Apostrophoi („2 Apostrophe“) δύο ἀπόστροφοί	absteigende Sekund absteigende Sekund	
PNEUMATA ( „Geister“ )	 Kentema („Punkt“) κέντημα	aufsteigende Terz	neutral
	 Hypsele („hoch“) ὑψηλή	aufsteigende Quint	
	 Elaphron („leicht“) ἐλαφρόν	absteigende Terz	
	 Chamele („niedrig“) χαμηλή	absteigende Quint	
	 Hyporrhoe („fließen“) ὑπορροή	zwei absteigende Sekunden hintereinander	
	 Kratemohyporrhoon κρατημοὑπόρροον	jedes Intervall +Hyporrhoe	akzentuiert

## VO „Einführung in die ostkirchliche Musik“

### HANDOUT: Zeichenkombinationen

Tonwiederholung	aufsteigend	Terz	Quart	Quint	Sext	Septim	Oktav
	absteigend						
		Terz	Quart	Quint	Sext	Septim	Oktav

#### Regeln für Zeichenkombinationen:

- Ein Pneuma kann nicht ohne Soma stehen:
- Steht ein Soma links neben einem Pneuma, so verliert es seinen Intervallwert:
- Die Intervallwerte von Pneuma und Soma werden addiert, wenn das Soma unter dem Pneuma steht:
- Stehen zwei aufsteigende Somata übereinander, so werden ihre Intervallwerte addiert:
- Auch eine Folge aufsteigender Somata und Pneumata wird addiert:
- Hintereinander werden zwei gleiche Somata als zwei separate Schritte ausgeführt:
- Steht ein Ison über einem aufsteigenden Soma, so hebt es dessen Intervallwert auf:
- Steht ein absteigendes Zeichen über einem aufsteigenden Zeichen, so hebt es dessen Intervallwert auf: