

CHRISTOPH HERNDLER

"vom Festen, das Weiche"

Grafik mit abstrakten Sequenzen

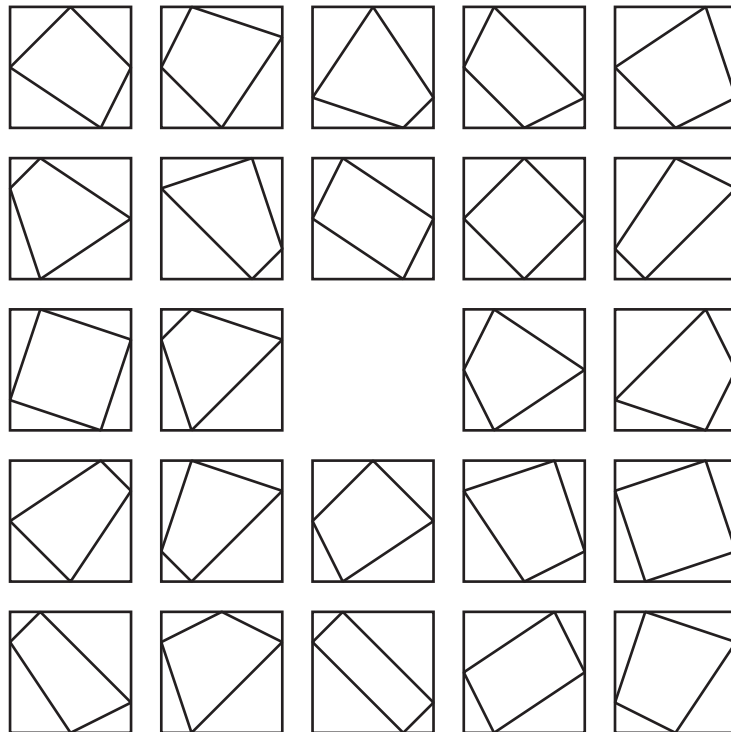
2006

Christoph Herndler

vom Festen, das Weiche

Grafik mit abstrakten Sequenzen

zur Erarbeitung einer konkreten Realisation



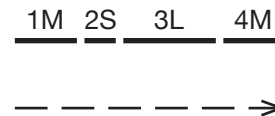
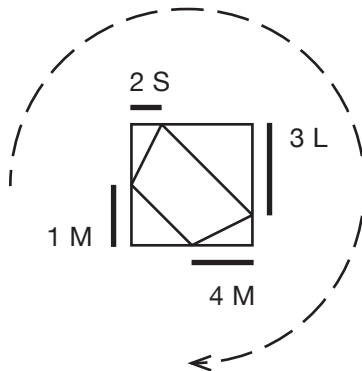
DIE GRAFIK ERFASST MIT IHREN 24 ZEICHEN UND DEN DAZUGEHÖRIGEN DREHUNGEN DIE GESAMTHEIT ALLER MÖGLICHEN VARIANTEN, EIN VIERECK AN DEN JEWEILS DREI, BEIM VIERTELN EINER SEITE ENTSTEHENDEN TEILUNGSPUNKTEN, AUFZUSPANNEN.

JEDE ECKE EINES IM QUADRAT LIEGENDEN VIERECKS TEILT SOMIT EINE SEITE DES QUADRATS IN ZWEI GLEICHE ODER ZWEI UNGLEICHE TEILE.

EINE SOLCHE TEILSTRECKE KANN DEMNACH ENTWEDER LANG (L / large), MITTEL (M / medium), ODER KURZ (S / short) SEIN.

IM UHRZEIGERSINN GELESEN, IST IMMER NUR DIE ERSTE DER BEIDEN TEILSTRECKEN VON BEDEUTUNG.

IHRE LÄNGE (L / M / S) UND IHRE POSITION (links / 1, oben / 2, rechts / 3, unten / 4) SIND DIE BEDEUTUNGSTRÄGER (VARIABLEN) FÜR DIE INTERPRETATION (FESTLEGUNG DER VARIABLEN) AN HAND DER SEQUENZEN.



EINE SEQUENZ BEZEICHNET DAS SPIELN DER GRAFIK MITTELS EINES IN DER SEQUENZ FESTGELEGTE MATERIALS - IN JEDER WEITEREN SEQUENZ WIRD SOMIT EIN UND DIE SELBE GRAFIK MIT EINEM ANDEREN MATERIAL GESPIELT. DIE GRAFIK ZEIGT SICH AUS IMMER ANDERER PERSPEKTIVE. IN DER REGEL WIRD DIE GRAFIK NACH JEDER SEQUENZ GEDREHT UND AUF DIE NÄCHSTE IHRER 4 SEITEN GESTELLT.

IM SPEZIELLEN FALL DIESER PARTITUR FINDET DER SEQUENZWECHSEL ABER IN DER "LEEREN MITTE" DER GRAFIK STATT. DIE PARTITUR WIRD ALSO ERST NACH JEDER ZWEITEN SEQUENZ GEDREHT.

MITTELS EINER FARBIGEN TABELLE AUS SPALTEN UND ZEILEN WIRD DAS GEWÄHLTE MATERIAL IN DEN SEQUENZEN ORGANISIERT.

DABEI ENTSPRICHT EINE ZEILE DER TABELLE EINER SEQUENZ.

JEDER FARBE WIRD NUN EIN ANDERER KLANG ZUGEORNET. GLEICHE FARBEN BEZEICHNEN GLEICHE KLÄNGE.

BESTEHT EINE ZEILE AUS 4 SPALTEN, DANN ENTSPRECHEN DIE 4 SPALTEN DEN 4 SEITEN EINES ZEICHENS DER PARTITURGRAFIK.

BESTEHT EINE ZEILE AUS 3 SPALTEN (WIE MANCHE DER ZEILEN AUS SEQUENZ #3), DANN WERDEN DIE 3 SPALTEN VON LINKS NACH RECHTS DEN 3 VERSCHIEDENEN LÄNGEN (L/M/S) DER TEILSTRECKEN EINES ZEICHENS ZUGEORNET.

JE NACHDEM IN WELCHER SPALTE DIE EINER FARBE ZUGEORNETEN KLÄNGE STEHEN, WERDEN SIE BEIM LESEN EINES ZEICHENS IN ENTSPRECHENDER REIHENFOLGE GESPIELT.

DABEI BESTIMMT DIE LÄNGE DER JEWEILIGEN TEILSTRECKE (L/M/S) DIE DAUER DES ZU SPIELENDE KLANGS.

WIRD FÜR EINE FARBE EIN KLANG GEWÄHLT, DER PER DEFINITIONEM "KURZ" IST, SO WIRD BEI "LANGEN" ODER "MITTLEREN" TEILSTRECKEN DIE DAUER DURCH EINE ENTSPRECHEND LANGE STILLE NACH DEM KURZEN KLANG ERREICHT (ÄHNLICH EINEM STACCATO). AUCH KURZE KLÄNGE ("S") SIND DANN VONEINANDER ABGESETZT ZU SPIELEN.

L (long)

LANG, ENDE EINER PHRASE, RUHEND -

JEDES "L" SOLL JE NACH MUSIKALISCHEM ZUSAMMENHANG VON UNTERSCHIEDLICHER DAUER SEIN. EXAKTES METRUM VERMEIDEN, VIELMEHR SOLL DER ZEITLICHE SPIELRAUM EINER "LÄNGE" GENUTZT WERDEN (RUBATO), SPEZIELL BEIM AUFEINANDERTREFFEN MEHRERER "L" HINTEREINANDER.

DAS "RUHENDE" KANN INS "DRÄNGENDE" ÜBERGEHEN, ABER NIE SO WEIT, DASS ES SICH VOM "M" (medium) NICHT MEHR UNTERSCHIEDET. ODER UMGEKEHRT KÖNNEN MEHRERE AUFEINANDERTREFFENDE "L" IMMER LÄNGER WERDEN. AUF JEDEN FALL ABER SOLL NACH DEM LETZTEN "L" IN DER REIHE EINE ZÄSUR ENTSTEHEN ALSO DAS ENDE EINER PHRASE!

M (medium)

MITTEL, GEHEND, IMMER DRÄNGEND ABER NOCH NICHT SCHNELL

S (short)

(SEHR) SCHNELL, KURZ ABER ANGEKÜNDIGT, MANCHMAL WIE EIN VORSCHLAG

BEMERKUNG:

WERDEN DIE KLÄNGE DEN 4 POSITIONEN ZUGEORDNET, SO BLEIBT ZWAR BEIM LESEN DER ZEICHEN IHRE REIHENFOLGE IMMER DIE GLEICHE, DOCH DEREN DAUER VERÄNDERT SICH.

WERDEN ANDERERSEITS DIE KLÄNGE DEN LÄNGEN (L/M/S) ZUGEORDNET, ÄNDERT SICH NICHT DEREN DAUER, SONDERN IHRE REIHENFOLGE.

AUCH WENN EIN JEDER DER SPIELER DEN FARBEN DAS GLEICHE MATERIAL ZUORDNEN WÜRD, SOLL DIE GRAFIK IN ZEITLICHER UNABHÄNGIGKEIT GESPIELT WERDEN - JEDE(R) IST SOLIST(IN).

DAS MATERIAL KANN ABER AUCH VONEINANDER UNABHÄNGIG GEWÄHLT WERDEN.

STEHT DAS MATERIAL FEST, SO WIRD DIE ABFOLGE DENNOCH IN DEN SEQUENZEN GEREGLT. DADURCH ENTSTEHT EIN FLIESSENDER ÜBERGANG VON EINER KLANGLICHEN SITUATION ZUR NÄCHSTEN.

DIESEM FLUSS MUSS IM SPIEL BESONDERE AUFMERKSAMKEIT BEIGEMESSEN WERDEN:

SOMIT SOLL BEIM WECHSEL ZUR NÄCHSTEN SEQUENZ KEIN BRUCH, KEINE ZÄSUR ENTSTEHEN. IN DEN MEISTEN FÄLLEN WIRD OHNEHIN MATERIAL EINER VORHERGEHENDEN SEQUENZ IN DIE NACHFOLGENDE WEITERGEFÜHRT.

WIRD DIE PARTITUR VON VIELEN SPIELERN AUFGEFÜHRT, ENTSTEHT DURCH DAS ASYNCHRONE SPIEL IN DER REGEL EIN ÜBERLAPPEN DER SEQUENZEN UND DADURCH NATURGEMÄSS EIN HOMOGENERER ÜBERGANG DER KLANGLICHEN SITUATIONEN.

ZÄSUREN, DIE BEIM SEQUENZWECHSEL DENNOCH ENTSTEHEN SOLLEN SICH NICHT VON JENEN ZÄSUREN UNTERSCHIEDEN, DIE DANN UND WANN NACH LANGEN KLÄNGEN AN PHRASENENDEN PASSIEREN. SO WERDEN AUCH DIE EINZELNEN ELEMENTE (QUADRATE) DER PARTITURGRAFIK NICHT ZWINGEND VONEINANDER GETRENNT GESPIELT. EINZIGES KRITERIUM EINER ZÄSUR IST EBEN DAS PHRASENENDE NACH EINEM ("L") LANGEN KLANG.

JE NACH ANZAHL DER SPIELER KANN DER BEGINN IM LEICHT VERSETZTEN HINTEREINANDER GESCHEHEN - DER SCHLUSS ABER WIRD IN JEDEM FALL DURCH DAS ZU ENDE KOMMEN DES LETZEN SPIELERS BESTIMMT.

AUCH WENN EIN JEDER IN ZEITLICHER UNABHÄNGIGKEIT SPIELT, SO SOLL VOR ALLEM BEI KLEINEN ENSEMBLES DENNOCH DARAUFGAHTET WERDEN, DASS DAS ZEITLICHE AUSEINANDERDRIFTEN NIE DIE GRÖSSE EINER SEQUENZ ÜBERSCHREITET.

AUCH WENN GERADE DER BEREICH DER KLANGWAHL DURCH DIE ART DER NOTATION OFFEN GEHALTEN WIRD, SO ZEIGT DIE ERFAHRUNG, DASS SEHR OFT INTERESSANTE ERGEBNISSE DADURCH ERZIELT WERDEN, INDEM MIT KLANGLICHEN "UNREINHEITEN" ODER IN "GRENZBEREICHEN KLANGLICHER KONTROLLIERBARKEIT" GEARBEITET WIRD.

HIER KOMMT ES ALSO WENIGER AUF DIE KONTROLLE DES KLANGLICHEN ERGEBNISSES AN, ALS VIELMEHR AUF DIE GEISTIGE PRÄZISION MIT DER DIE VORSCHRIFTEN DER PARTITUR VOLLZOGEN WERDEN. HIER DIE ORDNUNG, DORT DAS CHAOS - HIER DIE KONTROLLE, DORT DAS FREIE.

ABER AUCH DAS CHAOTISCH-FREIE DARF NICHT WILLENTLICH PASSIEREN SONDERN NUR VON ALLEIN - ALSO TROTZ PRÄZISION.

HIER DAS VORHERSEHBARE, DORT DAS UNVORHERSEHBARE.

SO WIE JEDER KLANG FORM AN SICH HAT, KANN AUCH KLANGLICHES MATERIAL GEFORMT WERDEN, SEI ES DURCH REPETITIONEN, GLISSANDI, ÜBERBLASUNGSVORGÄNGE, SPALTKLANGERZEUGUNG, DYNAMISCHE VERÄNDERUNG, PRÄPARATION, ETC.

IN JEDEM FALL WIRD HIER DER GESCHMACK UND DIE VERANTWORTUNG DER SPIELER ENTSCHEIDEND SEIN.

I	II	I	II
I	II	I	III
I	III	II	IV
IV	IV	IV	V

CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche
SEQUENZ-VARIANTE #1

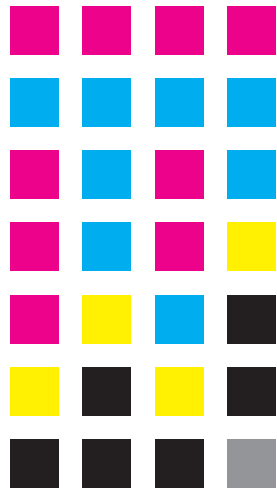


CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche
SEQUENZ-VARIANTE #1

CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche
SEQUENZ-VARIANTE #1

CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche
SEQUENZ-VARIANTE #1

I	I	I	I
II	II	II	II
I	II	I	II
I	II	I	III
I	III	II	IV
III	IV	III	IV
IV	IV	IV	V

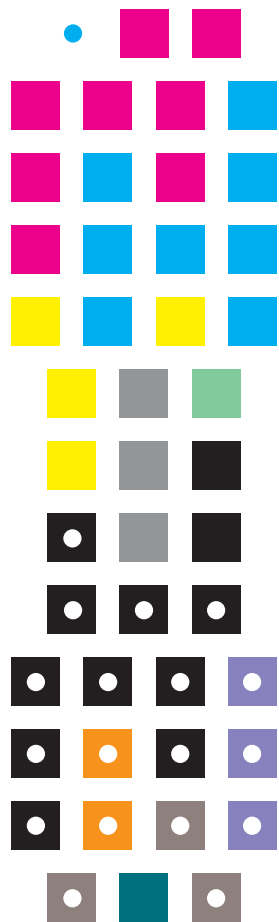


• I I
 I I I II
 II II I II
 I II II II
 III II III II

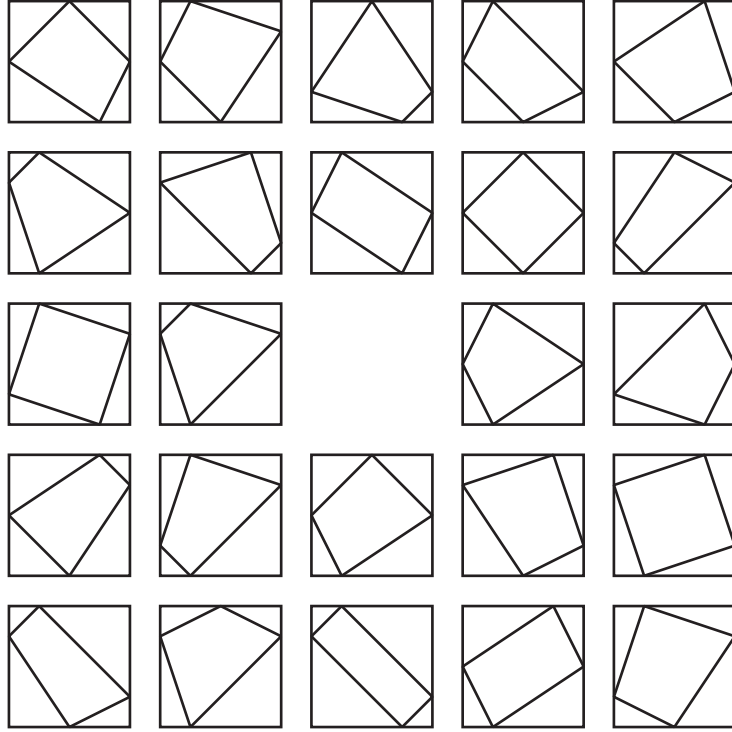
 III IV V
 III IV VI
 VI IV VI
 VI VI VI
 VI VI VI VII
 VI IIX VI VII
 VI IIX IX VII

 IX XI IX

SCHWARZ = LANG (GEBUNDEN)
 FARBE = KURZ (STACCATO)
 • = PAUSE



CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche



CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche

CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche

CHRISTOPH HERNDLER
vom Festen, das Weiche

CHRISTOPH HERNDLER
UNTERHÖFTBERG 3
4673 GASPOLTSHOFEN
AUSTRIA

christoph@herndler.net
<http://www.herndler.net>

edition EIS