

CHRISTOPH HERNDLER

DAS GANZE, DAZWISCHEN

für Ensemble

1997

© edition EIS

Erste Auflage 1997
Zweite Auflage 2007
Dritte, erweiterte Auflage 2019
© 1997 by edition EIS
all rights reserved

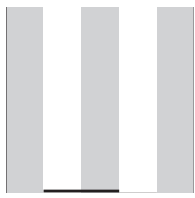
dem A(h)tmen

ein Kompositionsauftrag von Lienhard Dinkhauser

© edition ELS

Die Notationsgrafik besteht aus 16 aneinander liegenden, quadratischen Zeichen.
 Jedes Zeichen wird durch einen 5-teiligen, horizontalen Grau-Weiß-Raster gegliedert.

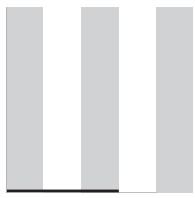
Entlang der linken vertikalen Seite und entlang der horizontalen Seite eines Zeichens verläuft ein Strich.
 Während der *vertikale Strich* eines Zeichens immer über die ganze Zeichenseite verläuft, bedeckt der *horizontale Strich* nur ein Fragment der Seite – mit Ausnahme des letzten Zeichens, wo der Strich fehlt, und dem darüber liegenden Zeichen, wo er zur Gänze erscheint.



DavorDazwischenDanach

Jedes Strichfragment unterteilt die horizontale Zeichenseite in ein *Davor* (vor dem Strich), in ein *Dazwischen* (der Strich selbst) und in ein *Danach* (nach dem Strich):

Beginnt das Strichfragment in der linken unteren Ecke des Quadrats, so fehlt das *Davor*.
 Endet das Strichfragment in der rechten unteren Ecke, so fehlt das *Danach*.
 Fehlt das Strichfragment, so fehlt das *Dazwischen* und das *Danach*, es bleibt das *Davor*.
 Füllt das Strichfragment alle 5 Einheiten, fehlt das *Davor* sowie das *Danach*.



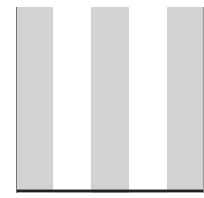
Dazwischen Danach



Davor Dazwischen

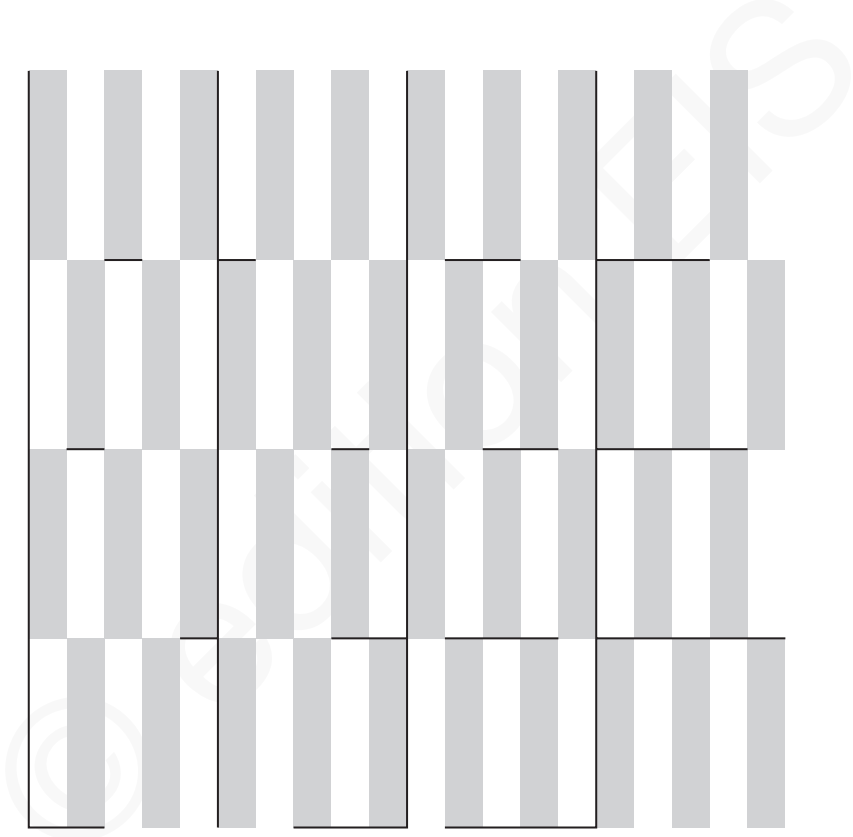


Davor



Dazwischen

Jedes Zeichen kann an seiner vertikalen und an seiner horizontalen Seite gelesen werden. Dabei markieren die beiden Seitenlängen – dem Raster entsprechend – jeweils die Dauer von 5 ruhigen Pulsschlägen.
 Sind beide Zeichenseiten zu lesen, wird (entlang einem „L“) zuerst die linke Seite von oben nach unten und dann die untere Zeichenseite von links nach rechts gelesen.



Die 4 beschriebenen Teile der Notationsgrafik (*vertikaler Strich*, *Davor*, *Dazwischen*, *Danach*) werden durch jede der 6 Sequenzen unterschiedlich belegt; und in jeder ihrer sequenzialen Deutungen wird die Notationsgrafik einmal zur Gänze gespielt.

Während der *vertikale Strich* durch das kleine Quadrat links oben repräsentiert ist, stehen die 3 kleinen Quadrate rechts unten für das *Davor*, das *Dazwischen* und das *Danach*.

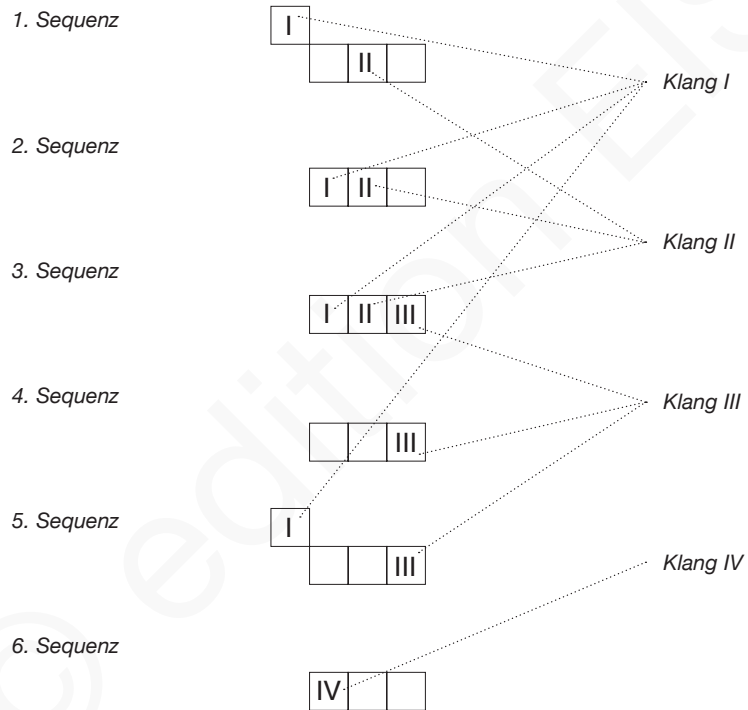


Steht eine römische Ziffer in einem dieser Quadrate, wird durch sie an betreffender Stelle ein ihr zugeordneter Klang aktiviert und für die Dauer der entsprechenden Rastereinheit ausgeführt.

Fehlt in einem Quadrat die römische Ziffer, so wird an der jeweiligen Stelle für die Dauer der entsprechenden Rastereinheit pausiert.

Fehlt das linke obere Quadrat (Sequenz 2, 3, 4 und 6), so wird die der vertikalen Zeichenseite zugeordnete Aktion ausgelassen und daher nur die horizontale Zeichenseite ausgeführt.

Die einmal den 4 römischen Ziffern zugeordneten Töne/Intervalle/Akkorde/Klänge/Geräusche/Aktionen gelten dann gleichermaßen für alle 6 Sequenzen.



Während die „L-förmige“ Leserichtung des einzelnen Zeichens immer beibehalten wird, können die 16 Zeichen der Notationsgrafik in 16 möglichen Leserichtungen gereiht werden:

zeilenweise von links nach rechts / abwärts
zeilenweise von rechts nach links / abwärts
zeilenweise von links nach rechts / aufwärts
zeilenweise von rechts nach links / aufwärts

spaltenweise von links nach rechts / abwärts
spaltenweise von rechts nach links / abwärts
spaltenweise von links nach rechts / aufwärts
spaltenweise von rechts nach links / aufwärts

diagonal abwärts von links oben
diagonal aufwärts von links oben
diagonal abwärts von rechts oben
diagonal aufwärts von rechts oben

diagonal abwärts von links unten
diagonal aufwärts von links unten
diagonal abwärts von rechts unten
diagonal aufwärts von rechts unten

Beim Spiel im Ensemble werden für alle, die unmittelbar hintereinander einsetzen, unterschiedliche Reihenfolgen vereinbart.

Klang

Die gewählten Klänge sollen sehr leise gespielt werden.

Die Klanglängen sollen gemäß der Notationsgrafik klar hörbar bleiben – dennoch können auch ausschwingende Klänge miteinbezogen werden.

Der für eine römische Ziffer festgelegte Klang kann auch eine bestimmte Variabilität implizieren: Lautet die Klangdefinition zum Beispiel „ein sehr tiefer 8- bis 10-stimmiger Akkord-Cluster“, wird der Akkord zwar immer ähnlich aber nie gleich klingen müssen – entscheidend ist allein die Wiedererkennbarkeit des Klangs (ähnlich jenen Klangbildungen, die naturgemäß nicht exakt zu wiederholen sind, aber einen starken Wiedererkennungseffekt in sich tragen).

Da durch die formbedingte permanente Klangwiederholung auch die Gefahr der akustischen Penedranz gegeben ist, empfiehlt es sich, nach besonders „tragfähigen“ Klängen zu suchen. Oftmals ergeben sich solche dann, wenn der Klang eines Instruments mit dem Klang eines anderen Instruments interferiert.

Auch wenn die Ausführenden anfangs ihre Klänge unabhängig voneinander wählen können, so wird es letztlich unumgänglich sein, sie im Ensemble so aufeinander abzustimmen, dass bei aller Differenz die Homogenität des Gesamtklangbilds nicht verloren geht.

Diesem Gesamtklang kann auch eine Dramaturgie eingeflochten werden, indem sich zum Beispiel alle Ausführenden für Klänge entscheiden, die von I-IV sukzessive höher oder sukzessive heller oder sukzessive geräuschhafter werden.

Darüber hinaus ließe sich einem solchen vielschichtig-homogenen Klangbild eine einzelne, quasi solistische Stimme, die sich klanglich davon abhebt, entgegensetzen.

Zeit

Die pulsierende Zählinheit unterliegt keinem exakten Maß, sondern kann leicht schwanken.

Beim Spiel im Ensemble zählen alle im eigenen Puls.

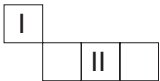
Die Ausführenden sind nicht zeitlich synchronisiert.

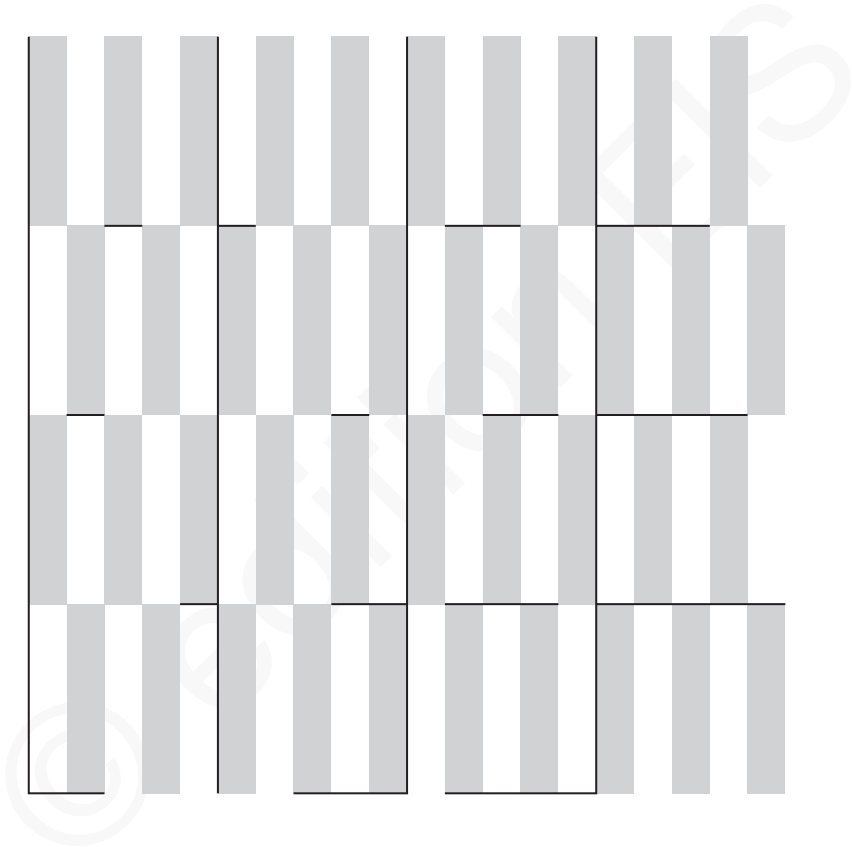
Ein zu großes Auseinanderdriften ist allerdings zu vermeiden (max. bis ca. 8 Zeichen), denn lediglich die Grenzen zwischen den einzelnen Sequenzen sollen fließend ineinander übergehen.

Alle Sequenzen werden ohne Zäsur aneinandergereiht.

Der freie Einsatz aller erfolgt in lockerem Hintereinander.

Erst wenn der letzte Spieler das Ende der letzten Sequenz erreicht hat, endet „das Ganze, dazwischen“.





© edition EIS

CHRISTOPH HERNDLER
UNTERHÖFTBERG 3
4673 GASPOLTSHOFEN
AUSTRIA

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

edition EIS