

CHRISTOPH HERNDLER

a b s c h r e i b e n

IN 3 TEILEN

für streichinstrument(e)

2005

© edition EIS

für Eva

© edition ELS

Ausgehend vom unkontrollierbaren Ausschlagen eines Seismographen, systematisiert *abschreiben* dieses Zittern in 16 verschiedenen Zeichen.

Die 16 Zeichen der Notationsgrafik *abschreiben* basieren auf 8 Grundzeichen und deren vertikalen Spiegelbilder. Die 8 Grundzeichen ergeben sich aus einer systematischen Abwinkelung einer Geraden. Verschieden lange Teilstrecken führen so nach oben oder unten. Dieses Auf und Ab wird in den 3 Teilen von *abschreiben* unterschiedlich gedeutet.

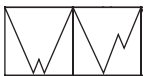
Dabei besteht der 1. Teil aus 6 *Sequenzen*, der 2. Teil aus 7 *Sequenzen* und der 3. Teil aus 8 *Sequenzen*. Eine *Sequenz* bezeichnet das einmalige Spiel aller 16 Zeichen eines der 4 Quadrate.

Die 4 quadratischen Varianten der Notationsgrafik können in beliebiger Reihenfolge und auch um 180° gedreht gelesen werden. Dabei muss der Wechsel von einer zur anderen Notationsgrafik immer fließend und ohne Zäsur vor sich gehen.

Die Leserichtung innerhalb des Zeichens verläuft entlang der abgewinkelten Gerade allerdings immer von links nach rechts: So wird die "Zeichenlinie" entweder von der "bogenführenden Hand" (Teil 1 und Teil 3) oder von der "greifenden Hand", den Fingern (Teil 2) "nachgezeichnet" ("abgeschrieben").

Liest man die einzelnen Zeichen entlang ihrer abgewinkelten Geraden, so schließen diese Linien entweder am gleichen Punkt (oben oder unten) aneinander an oder beginnen an unterschiedlichen Punkten.

Zeichen mit Berührungspunkte oben:

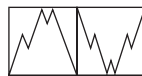


bei horizontaler
Leserichtung



bei vertikaler
Leserichtung

Zeichen ohne Berührungspunkte:



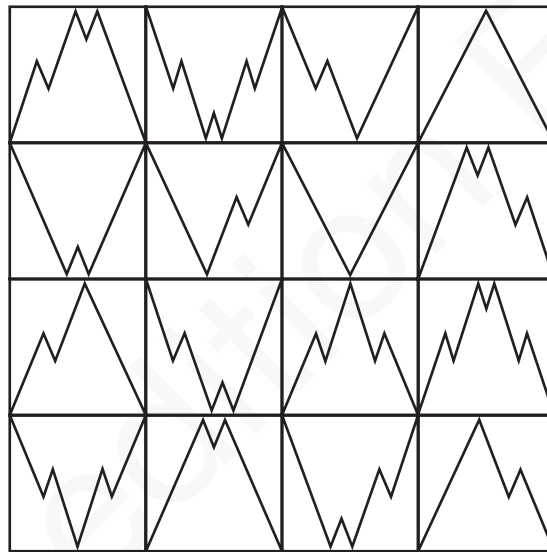
bei horizontaler
Leserichtung



bei vertikaler
Leserichtung

Immer dort, wo eine Zeichenlinie an einem andern Punkt endet, als die nächste beginnt, endet auch eine Phrase.

Einerseits entstehen durch die unterschiedliche Anordnung der 16 Zeichen in den 4 Varianten der Notationsgrafik Phrasen unterschiedlicher Länge, andererseits entstehen sie aber auch durch die Möglichkeit, die Zeichen der Notationsgrafiken in anderer (z.B. vertikaler) Leserichtung zu reihen.



In Teil 1 regulieren die Zeichen der Notationsgrafik das Auf & Ab des Bogenstrichs und die Symbole der Sequenzen die Aktionen am Griffbrett.

Das Auf und Ab der Teilstrecken der Notationsgrafik entspricht dem Auf und Ab des Bogenstrichs.

Die unterschiedlichen Längen der Teilstrecken entsprechen unterschiedlichen Längen/Dauern des Strichs.

kurze Strecke: kurze Strichdauer

mittlere Streckenlänge: mittlere Strichdauer

lange Strecke: lange Strichdauer

Kurz, mittel und lang bezeichnen keine absolut festzulegenden Einheiten, sondern bleiben in ihrer akustischen Übersetzung zueinander relativ und flexibel.

So kann das "Kurze" zwischen einem "Schnell" und "Sehr-Schnell" schwanken und das "Lange" einmal lang und dann wieder länger sein.

In den 6 Sequenzen des 1. Teils sind die jeweiligen *Griffe* und *Fingerbewegungen* festgelegt. Alle *Fingerbewegungen* sind möglichst unabhängig von der *Bogenbewegung* auszuführen und auch dann fortzusetzen, wenn es keine *Bogenbewegung* gibt.

Die 6 *Sequenzen* des 1. Teils werden auf der tiefsten Saite des Instruments gespielt.

Raute: leichte Saitenberührung

Weißer Raute: unbewegter Finger

Schwarze Raute: bewegter Finger (schnelles von der Saite Heben und Senken)

Weißer Kreis: leere Saite



Flageolett (Positionen an denen das resultierende Flageolett in andere kippt, sind zu bevorzugen)



Bewegung zwischen Flageolettposition 1 und leerer Saite



schnelle, abwechselnde Bewegung zwischen Flageolettposition 1 und 2 und leerer Saite



unbewegter Finger auf Position 1, bewegter Finger auf Position 2



unbewegter Finger auf Position 1 und 2

1. Sequenz

Der Klang entsteht analog zur Form aus einem kaum wahrnehmbaren Zittern des Bogens. Mit Spannung und Druck liegt er an der Saite und erzeugt ein leises, chaotisches Knarren; anfangs unregelmäßig stockend mit kurzen Zäsuren wird es allmählich fließender und durchgehend wahrnehmbar. Als Imitat der Zeichen beginnen sich nun aus diesem klanglichen Zittern einzelne Fragmente mehr und mehr dynamisch abzuheben.

2. Sequenz

Aus dieser fortgeführten, klanglichen Imitation wachsen in der 2. Sequenz die einzelnen Phrasen, indem nun die Zeichen der Notationsgrafik tatsächlich gelesen und mit dem Bogen konkret "abgeschrieben" werden. Zwischen den Phrasen aber bleibt das leise, chaotische Zittern als klangliches "Füllmaterial" bestehen.

3. – 5. Sequenz

Während die einzelnen Zeichen im Verlauf der folgenden Sequenzen immer deutlicher hervortreten, bleibt das dynamisch stets zurückgenommene "chaotische Füllmaterial" bis zur 5. Sequenz erhalten. Ab der 5. Sequenz wird es nach und nach ausgeblendet und ab der 6. Sequenz immer mehr durch die so entstehenden Zäsuren ersetzt. Allerdings muss in der 5. Sequenz die Bewegung der Finger auch während der allmählich entstehenden Zäsuren weiterlaufen.

6. Sequenz

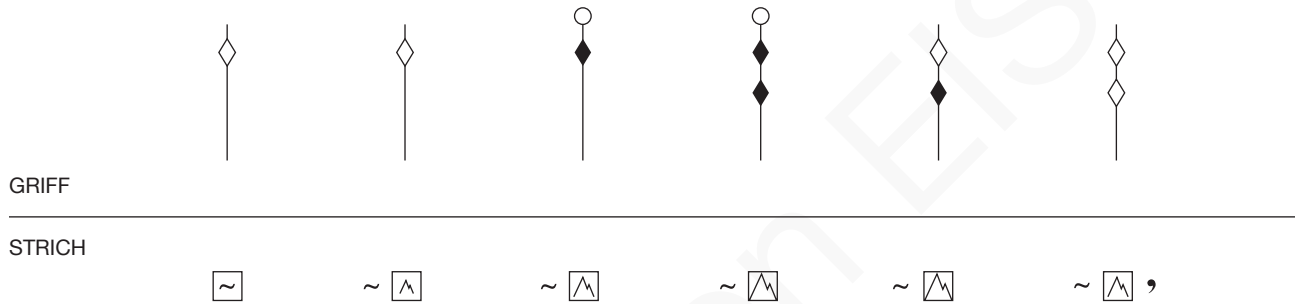
Zu Beginn der 6. Sequenz bleibt die erreichte Intensität der Bogenbewegung erhalten, obgleich sich die im Verlauf der Sequenzen erzeugte Klangfülle* wieder reduziert hat. Erst kurz vor Schluss, wenn die einzelnen Phrasen durch Zäsuren getrennt werden, beginnt auch die Intensität der Bogenbewegung abzunehmen.

* Die Klangfülle soll neben vorgeschriebener Fingerbewegung zusätzlich auch durch die Änderung der Kontaktstelle zum Steg hin mit einer Vielfalt an Obertönen angereichert werden.

Um akustische Stereotypenbildung zu vermeiden, muss ständig darauf geachtet werden, dass weder klanglich noch rhythmisch einzelne Elemente zu dominieren beginnen, denn das Schematische der Zeichen dient vielmehr dem Unvorhersehbaren im Klang.

In allen 3 Teilen muss der Übergang von einer zur nächsten Sequenz fließend und ohne klangliche Brüche vor sich gehen. Es ist daher darauf zu achten, dass die sich aus dem Spiel ergebenden klanglichen Situationen nie allzu plötzlich entstehen oder verschwinden.

1. – 6. Sequenz / Teil 1 mit symbolisch dargestellten Spielanweisungen



Symbole

- ~ chaotische Bogenbewegung zwischen den einzelnen Phrasen
- △ angedeutet △ deutlich △ sehr deutlich vom "chaotischen" abgehoben
- , Zäsur zwischen den einzelnen Phrasen

In Teil 2 regulieren die Zeichen der Notationsgrafik eine Glissandobewegung am Griffbrett und die Symbole der Sequenzen die dafür zu verwendenden Saiten.

Das Auf und Ab der Teilstrecken entspricht dem Auf und Ab der Fingerbewegung entlang des Griffbretts. Damit entsprechen sie Tonhöhenchwankungen durch Glissandobewegung.

Die unterschiedlichen Längen der Teilstrecken entsprechen den unterschiedlichen Größen der Glissandi.

kurze Strecke: kleines Glissando
mittlere Streckenlänge: mittleres Glissando
lange Strecke: großes glissando

VORAUSSETZUNG:

Der Tonumfang eines großen Glissando entspricht in etwa einem Halbton. Das heißt, alle Glissandobewegungen spielen sich in einem sehr kleinen Tonraum ab.

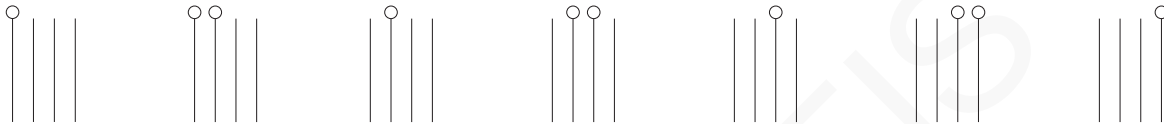
Dabei markieren die Eckpunkte der abgewinkelten Geraden keine fixen Tonhöhen, denn der gesamte Halbtonraum unterliegt einem leichten Schwanken nach oben oder unten, sodass mitunter an den höchsten oder tiefsten Punkten nicht immer der gleiche Endton erreicht wird.

(*Kurz, mittel* und *lang* bezeichnen keine absoluten Einheiten, sondern bleiben in ihrer akustischen Übersetzung zueinander relativ und flexibel.)

Wie zu Beginn beschrieben, gelten auch im 2. Teil die gleichen Kriterien zur Phrasenbildung, wobei manche Phrasenenden stärker als andere abgesetzt werden sollen: ähnlich einem Sprachfluss, der sich durch verschiedenartige Interpunktion gliedert und so auch im "Tonfall" manchmal mehr nach oben oder unten gleitet.

1. – 7. Sequenz / Teil 2

Die Zeichen der 7 Sequenzen des 2. Teils markieren durch Kreise die jeweiligen Saiten auf denen die "Glissandobewegung" ausgeführt wird.



Der Kreis am linken der 4 Striche markiert dabei die tiefste Saite, der am rechten die höchste.

Werden 2 Striche durch Kreise gekennzeichnet, so sind die Glissandobewegungen auf den entsprechenden 2 Saiten zu spielen - der Tonabstand, der parallel geführten Glissandi entspricht dabei immer dem Abstand (dem Intervall) der nebeneinanderliegenden leeren Saiten.

Das Instrument kann, muss aber nicht unbedingt in üblicher Weise gestimmt sein.

Fügt sich im Zuge der Sequenzen eine parallele Glissandobewegung auf einer neuen Saite hinzu, so muss diese, aus der Stille kommend, allmählich eingeblendet werden.

Analog dazu müssen "Saiten die verschwinden" (also Saiten, die in der jeweils nächsten Sequenz nicht mehr vorkommen) langsam ausgeblendet werden.

Der dafür nötige Zeitraum wird in etwa aus den letzten 4 Zeichen einer Notationsgrafik und den ersten 4 Zeichen der folgenden gebildet.

Der Wechsel von einer zur nächsten Sequenz sowie der Wechsel zwischen den Notationsgrafiken muss dabei immer fließend und unbetont vor sich gehen.

(Siehe auch "ALLGEMEIN", S. 4)

Der Glissandoraum soll in einer tiefen Lage der Saiten positioniert sein.

Der Klangraum soll im Gegensatz zu Teil 1 und Teil 3 durch ein leises, weiches Flautando gebildet werden.

Im Allgemeinen soll das Spiel wie ein Erzählen, ein vorwiegend unaufgeregtes, ruhiges aber doch sehr konzentriertes Sprechen sein.

In Teil 3 regulieren die Zeichen der Notationsgrafik das Hin & Her der Bogenposition, und die Symbole der Sequenzen die Aktionen am Griffbrett.

Das Auf und Ab der Teilstrecken entspricht dem Links und Rechts der Saitenanordnung am Instrument. Analog dazu entsprechen die unterschiedlichen Längen der Teilstrecken den unterschiedlichen Längen/ Dauern des Strichs:

kurze Strecke: kurze Strichdauer

mittlere Streckenlänge: mittlere Strichdauer

lange Strecke: lange Strichdauer

von links nach rechts gelesen:

Linien nach oben: Bewegung zur rechten Saite hin

Linien nach unten: Bewegung zur linken Saite hin

Alle Teilstrecken eines Zeichens die (von links nach rechts gelesen) nach oben führen, markieren eine Bogenführung in Richtung der rechten Saiten des Instruments (Violine, Viola = höhere Saiten / Violoncello = tiefere Saiten). Alle Teilstrecken die nach unten führen, markieren eine Bogenführung in Richtung der linken Saiten.

Das heißt, am tiefsten Punkt jedes Zeichens wird die Saite links außen und am höchsten Punkt die Saite rechts außen berührt. Welche dazwischen liegenden Saiten durch das Hin und Her berührt werden, ist nicht eindeutig festgelegt und ergibt sich sowohl aus der in den Sequenzen festgelegten Saitenanzahl (1 – 4 Saiten) als auch durch den Spielfluss.

Wenn also bei 2 Saiten (wie in Sequenz 7) keine Saiten mehr dazwischen liegen, so ist dennoch die *mehr oder weniger* nach links und rechts führende Bogenbewegung aufrechtzuerhalten.

Durch den sich allmählich verengenden Spielraum der Saitenanzahl führt die Lesart des 3. Teil im Verlauf seiner letzten Sequenzen wieder in die Lesart des 1. Teils.

Sobald also die Links-Rechts-Bewegung des 3. Teils nur noch auf einer Saite stattfindet gleicht sie der Auf-Ab-Bewegung des 1. Teils.

Auch wenn sich der Klangraum im Zuge der acht Sequenzen allmählich verengt, darf sich die Bewegungsenergie des Bogens bis hin zur 8. Sequenz nicht verringern. Sie bündelt sich zuletzt auf nur noch einer Saite.

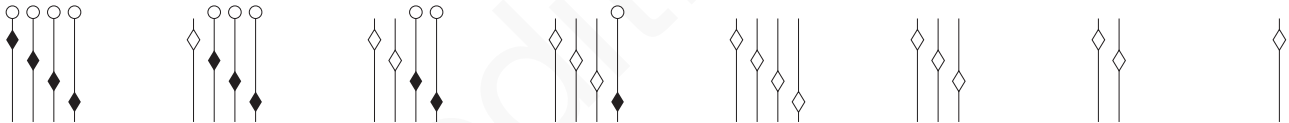
So wird das Verschwinden des Klangs nicht inszeniert, sondern entsteht aus formaler Konsequenz.

WIE ZU BEGINN

Erst am Ende der 8. Sequenz wird der Bogendruck gesenkt, Strichgeschwindigkeit wie Strichlänge verringert und so ein Übergang geschaffen, der akustisch an den Beginn des 1. Teils anknüpft. Das Zittern wird weniger, leiser, es verschwindet.

Zu diesem Zweck, wird die Notationsgrafik so lange wie nötig (aber nicht länger) weitergespielt.

1. – 8. Sequenz / Teil 3



Raute: leichte Saitenberührung

Weißer Raute: unbewegter Finger

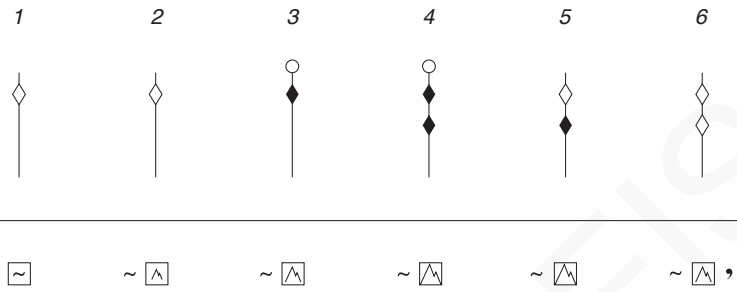
Schwarze Raute: bewegter Finger *

Weißer Kreis: leere Saite

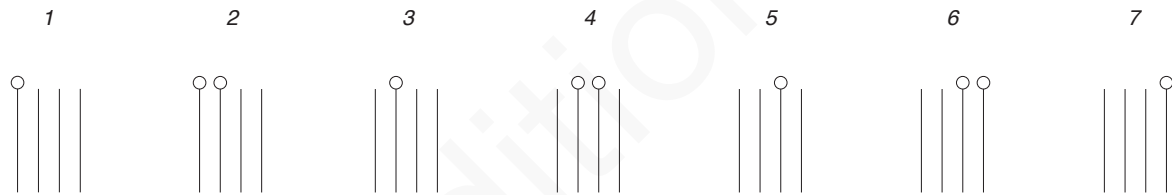
(Zeichenerklärung siehe Teil 1)

* Die Geschwindigkeit der Fingerbewegung muss weder konstant noch an den betroffenen Saiten synchron zueinander sein.

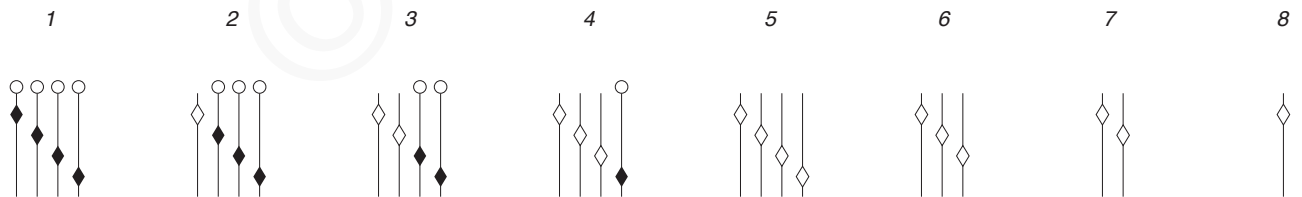
TEIL 1 / Sequenz:

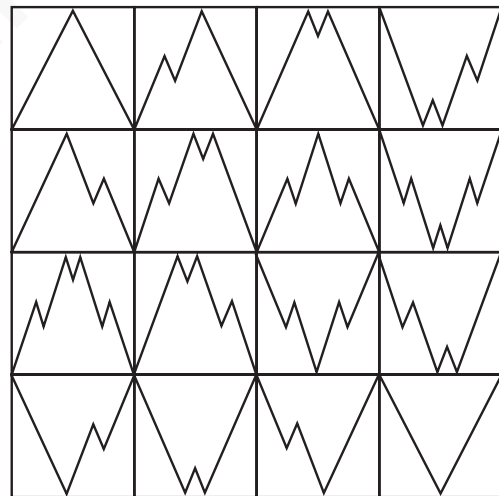
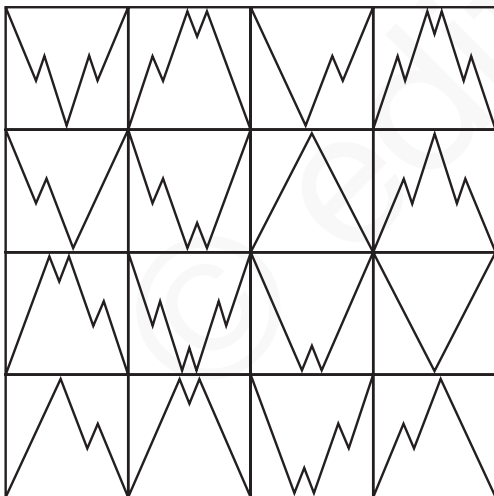
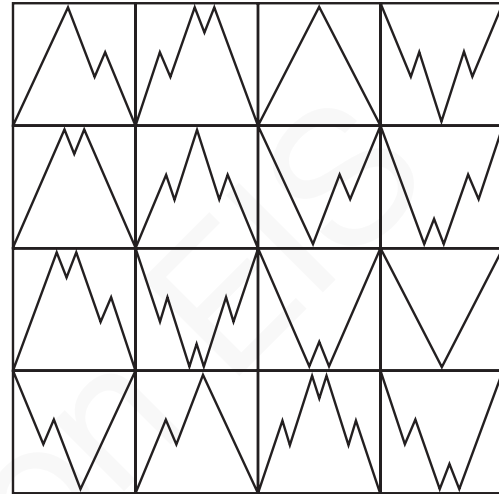
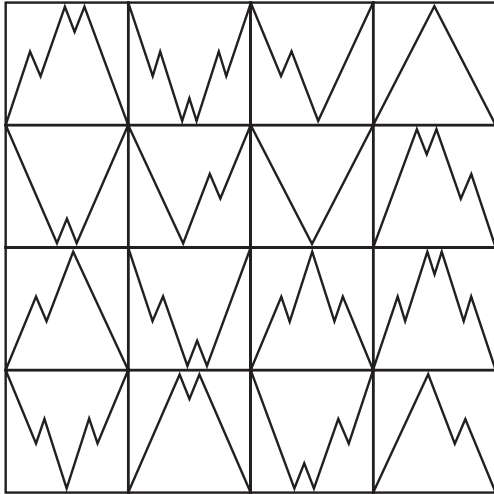


TEIL 2 / Sequenz:



TEIL 3 / Sequenz:





© edition EIS

CHRISTOPH HERNDLER
UNTERHÖFTBERG 3
4673 GASPOLTSHOFEN
AUSTRIA

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

edition EIS