

CHRISTOPH HERNDLER

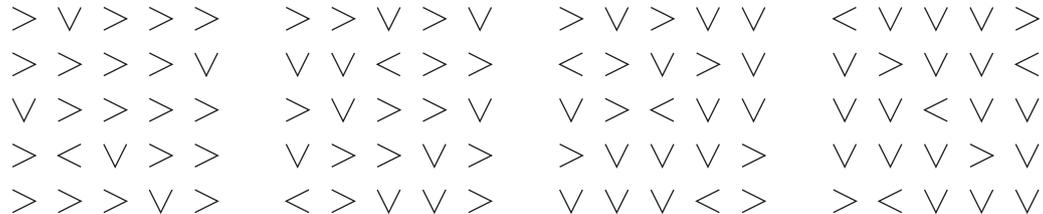
# **abgeschritten, der Kreis**

variable Besetzung

2009/12



Die Partitur „**abgeschritten, der Kreis**“,  
enthält 3 Lesevarianten sowie eine Klangtabelle  
zur Materialfindung einzelner Stimmen.



FORM:

Die Form der Grafik erfasst mittels Kriterien der Häufigkeit einen Übergang vom Einen zum Anderen.

Das Grundelement der Notationsgrafik ist ein Pfeil, der in 4 verschiedene Richtungen zeigen kann: LINKS, OBEN, RECHTS, UNTEN.

Durch Drehen der Notationsgrafik verändert sich die Richtung, in die die Pfeile zeigen, und somit auch die Bedeutung, auf die sie verweisen.

In jeder der 4 möglichen Positionen der Grafik erscheinen immer nur 3 Richtungen der Pfeile; dabei erscheint eine der 3 Pfeilrichtungen HÄUFIG, die andere MÄSSIG und die dritte SELTEN.

Die quadratisch angeordneten Pfeile verändern ihre Häufigkeit in folgender Weise:

alles HÄUFIGE WIRD SELTEN,  
 alles MÄSSIGE WIRD HÄUFIG und  
 alles SELTENE WIRD MÄßIG.

Dreht man nun die Notationsgrafik im Uhrzeigersinn um 90° in ihre nächste Position, so setzt sich dieser Prozess der Verwandlung nahtlos fort.

**LESERICHTUNG:**

Die 4 quadratischen Pfeilgruppen werden immer beim gleichen Quadrat zu lesen begonnen.

In der Grundstellung (*siehe Abb.*) steht das erste Quadrat links, nach der ersten Drehung steht es oben, nach der zweiten Drehung rechts und nach der dritten Drehung unten.

Steht die Notationsgrafik in der 3. Position „am Kopf“, sind die Quadrate demnach von rechts nach links zu reihen. Innerhalb eines Quadrats können Zeilen oder Spalten allerdings beliebig gereiht werden.

Beim Drehen der Notationsgrafik darf keine klangliche Zäsur entstehen.

Um eine Zäsur, die sich allein durch das Drehen eventuell ergeben könnte, zu vermeiden, wird im Anschluss die Notationsgrafik in allen 4 Positionen gezeigt, sodass sie nicht mehr gedreht werden muss.

**KLANGWAHL:**

Den 4 Richtungen (*links, oben, rechts, unten*) werden Klänge, Töne oder Geräusche zugeordnet, die je nach Position der Notationsgrafik durch die jeweiligen Pfeile aktiviert werden.

Das gewählte Material muss so beschaffen sein, dass es beim wiederholten Auftauchen identifizierbar bleibt – d.h. es kann Klangmaterial gewählt werden, das sich präzise wiederholen lässt (Ton), aber auch eines, das in sich „unscharf“ und „variabel“ ist, immer aber als das gleiche wiedererkannt werden kann. Weiters kann den Pfeilrichtungen auch „Stille“ zugeordnet werden, oder man ordnet jeder Richtung den gleichen Klang zu, um so ein stehendes, unveränderliches klangliches Resultat zu erhalten.

**SPIELZEIT:**

Die zeitliche Aneinanderreihung der Klänge liegt keiner Metrik zugrunde und soll daher frei sein – manchmal dichter, manchmal loser.

Grundsätzlich ist die Zeit durch das Material selbst festgelegt (ruhige Klänge, unruhige Klänge, etc.).

Stehen Pfeile gleicher Art hintereinander, so wird je nach Beschaffenheit des Materials der Klang entweder gemäß der Anzahl der Pfeile wiederholt oder dem entsprechend länger gehalten.

**DER NEUE KLANG:**

Durch eine Rechtsdrehung der Notationsgrafik tritt immer die in der vorhergehenden Position fehlende Pfeilrichtung in Erscheinung. Dieser Richtung, die immer durch den fett gedruckten Pfeil gekennzeichnet ist, wird in der Regel ein NEUER KLANG zugeordnet.

In der Lese-Variante #1 sind für jede Stimme 4 unterschiedliche Klänge fixiert, die den 4 Pfeilrichtungen (*links, oben, rechts, unten*) zugeordnet werden müssen.

Die 4 Klänge jeder Stimme werden im Verlauf des Spiels sukzessive eingeführt, indem anfangs nur der 1. Klang, gekennzeichnet durch die Richtung des fetten Pfeils, gespielt wird und alle anderen Pfeilrichtungen noch als Pausen gehalten werden.

Für Pausen wird die Länge einer Pfeileinheit mit ca. einer Sekunde bemessen.

Anschließend wird die Notationsgrafik aus der 1. Position in die 2. Position um 90° im Uhrzeigersinn gedreht.

Zum begonnenen 1. Klang fügt sich nun der 2. Klang, markiert durch die neue Pfeilrichtung des gedrehten fetten Pfeils. Die Pfeilrichtung des 1. Klangs ist in der 2. Position demnach mit einem dünnen Pfeil markiert. Die 3. Pfeilrichtung bleibt noch als Stille erhalten.

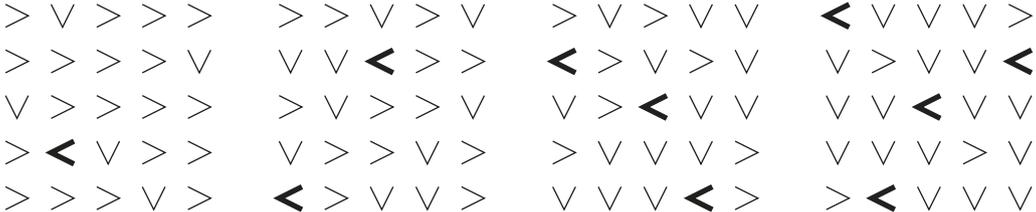
Nach erneuter Drehung wird in der 3. Position nun auch der Klang der 3. Pfeilrichtung eingeführt. Somit sind alle Pfeilrichtungen einer Position mit Klängen belegt und alle Pausen verschwunden.

In der 4. Position fügt sich zum 2. und 3. Klang zuletzt auch der 4. Klang.

Ist man anschließend durch erneutes Drehen wieder zur Grundstellung zurückgekehrt, werden ab nun – also auch bei jeder weiteren Drehung – die durch den fetten Pfeil markierten Klänge wieder als Stille gedeutet, solange bis dadurch alle Klänge wieder verschwunden sind.

#### ZUSAMMENGEFASST:

1. Position:	rechts = Stille	unten = Stille	<b>links = 1. Klang</b>	
2. Position:		unten = Stille	links = 1. Klang	<b>oben = 2. Klang</b>
3. Position:	<b>rechts = 3. Klang</b>		links = 1. Klang	oben = 2. Klang
4. Position:	rechts = 3. Klang	<b>unten = 4. Klang</b>		oben = 2. Klang
1. Position:	rechts = 3. Klang	unten = 4. Klang	<b>links = Stille</b>	
2. Position:		unten = 4. Klang	links = Stille	<b>oben = Stille</b>
3. Position:	<b>rechts = Stille</b>		links = Stille	oben = Stille



Die gegenüberliegende Abbildung zeigt die Notationsgrafik in allen 4 Positionen:  
Die 4, in einer Zeile angeordneten Quadrate der Notationsgrafik verlaufen



in Position 1  
**OBEN (von links nach rechts)**



in Position 2  
**RECHTS (von oben nach unten)**



in Position 3  
**UNTEN (von rechts nach links)**



in Position 4  
**LINKS (von unten nach oben)**

> V > > >  
> > > > V  
V > > > >  
> < V > >  
> > > V >

> > V > V  
V V < > >  
> V > > V  
V > > V >  
< > V V >

> V > V V  
< > V > V  
V > < V V  
> V V > >  
V V V < >

< V V V >  
V > V V <  
V V < V V  
V V V > V  
> < V V V

V V < V V  
V < V V <  
V < V V V  
< V V V V  
V V V < V

^ V > > >  
> > > ^ >  
> > V > >  
> ^ > > V  
V > > > ^

^ < V < V  
V V < < V  
< V V ^ <  
< < V V V  
V V < V <

> > > ^ ^  
> ^ > > V  
^ > V > >  
> ^ ^ > >  
^ V > ^ >

< V < ^ V  
< < V V <  
< < ^ < V  
^ < < V <  
V V < < <

> ^ > ^ ^  
^ ^ ^ > >  
> V ^ ^ >  
^ > > ^ ^  
^ > ^ > V

V < < < ^  
^ < < V <  
< < ^ < <  
< V < < <  
< < < ^ V

^ > ^ ^ ^  
^ ^ ^ ^ >  
^ ^ ^ > ^  
> ^ ^ V ^  
^ ^ > ^ ^

^ ^ ^ > <  
^ < ^ ^ ^  
^ ^ > ^ ^  
> ^ ^ < ^  
< ^ ^ ^ >

< > ^ ^ ^  
< ^ ^ ^ <  
^ ^ > < ^  
^ < ^ < >  
^ ^ < ^ <

< ^ ^ < >  
< ^ < < ^  
^ < < ^ <  
< < > ^ ^  
^ < ^ < <

< ^ < < <  
< < ^ > <  
< < < < ^  
^ < < < <  
< < < ^ <

In der Lese-Variante #2 sind für jede Stimme 8 unterschiedliche Klänge fixiert, die den 4 Pfeilrichtungen (*links, oben, rechts, unten*) zugeordnet werden müssen.

Die einzelnen Stimmen beginnen hier mit einem stehenden Klang, indem sie der Notationsgrafik in der anfänglichen 4. Position allen Pfeilrichtungen den gleichen Klang zuordnen und diesen für die Dauer aller Pfeile einer Position halten.

Je nach Aufführungssituation wird, gemäß der insgesamt 100 Pfeile, die Dauer dieses stehenden Klangs zwischen 45 und 100 Sekunden schwanken.

Der Klang soll ruhig und ohne Expressivität unveränderlich im Raum stehen – wie ein anhaltender Tinnitus, als Träger der Stille – im folgenden als Klang 0 (*Null*) bezeichnet.

#### KLANGÜBERSICHT EINES ZYKLUS AUS 3 VOLLSTÄNDIGEN UMDREHUNGEN:

(siehe auch Seite 7)

4. Position:	rechts = 0	<b>unten = 0</b>		oben = 0
1. Position:	rechts = Stille	unten = Stille	<b>links = 1. Klang</b>	
2. Position:		unten = Stille	links = 1. Klang	<b>oben = 2. Klang</b>
3. Position:	<b>rechts = 3. Klang</b>		links = 1. Klang	oben = 2. Klang
4. Position:	rechts = 3. Klang	<b>unten = 4. Klang</b>		oben = 2. Klang
1. Position:	rechts = 3. Klang	unten = 4. Klang	<b>links = 5. Klang</b>	
2. Position:		unten = 4. Klang	links = 5. Klang	<b>oben = 6. Klang</b>
3. Position:	<b>rechts = 7. Klang</b>		links = 5. Klang	oben = 6. Klang
4. Position:	rechts = 7. Klang	<b>unten = 8. Klang</b>		oben = 6. Klang
1. Position:	rechts = 7. Klang	unten = 8. Klang	<b>links = Stille</b>	
2. Position:		unten = 8. Klang	links = Stille	<b>oben = Stille</b>
3. Position:	<b>rechts = Stille</b>		links = Stille	oben = Stille

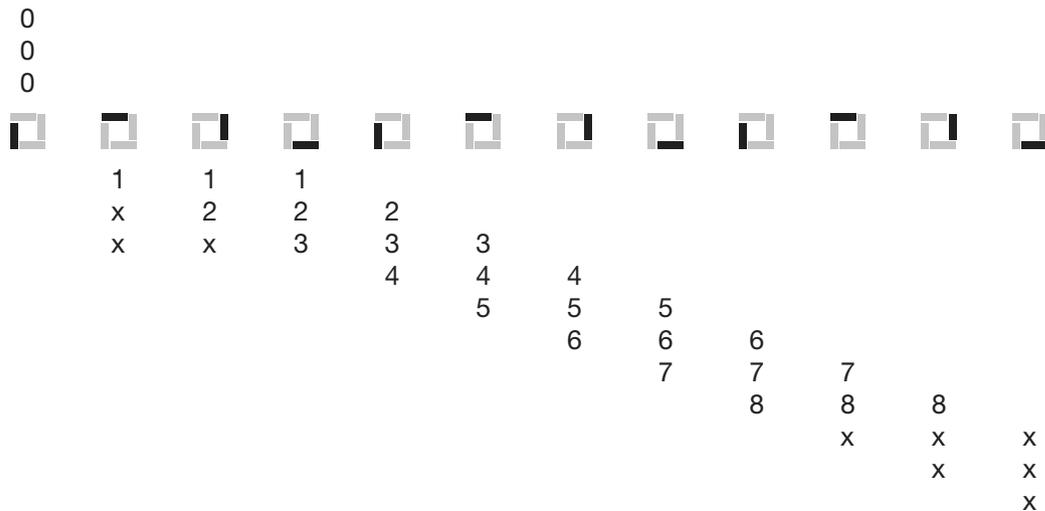
Ersetzt man anschließend die 8 Klänge durch ein neues Set an Klängen, so kann dieser ZYKLUS auch mehrmals hintereinander gereiht werden.

Wird die Notationsgrafik von einem Ensemble realisiert, so spielt jeder in seiner eigenen Zeit. Auch der Beginn der einzelnen Stimmen soll zeitlich leicht versetzt sein. Der Eindruck „nahtloser Übergänge“ wird sich am besten dann einstellen, wenn nicht alle gleichzeitig die Position der Notationsgrafik wechseln. Durch die Beschaffenheit der Klänge kann man zeitlich „zurückfallen“, aber auch wieder „aufholen“ und früher als die anderen den Positionswechsel erreichen.

Wird sich diese Verschiebung im Verlauf des Spiels auf natürliche Weise ergeben, so muss jedoch zu Beginn bewusst darauf geachtet werden, dass nach dem Klang „Null“ die 1. Position nicht von allen gleichzeitig erreicht wird, damit sich der „stehende Klang“ einzelner Stimmen mit dem 1. Klang in anderen Stimmen genügend überlappt und er nicht abrupt zu Ende geht.

Der Wechsel hin zu einem möglichen zweiten oder dritten ZYKLUS wird aber dann als Folge der zeitlichen Verschiebungen ohnedies nicht synchron passieren: „Klang 8“, „Stille“, „Klang 0“ und auch der neue „Klang 1“ werden durch die verschobenen Stimmen zeitlich ineinander reichen.

KLANGÜBERSICHT EINES ZYKLUS AUS 3 VOLLSTÄNDIGEN UMDREHUNGEN:



Mittels der folgenden Tabelle werden Klänge bezeichnet, die den Pfeilrichtungen der Notationsgrafik zugeordnet werden können.

■	○○	○	●●●●
○○	■	○○	○
□	●	○	○○
□	●	○	○

Durch Drehen der Tabelle verändert sich die Bedeutung der Zeichen wodurch in jeder Position 16 neue Klänge ausgelesen werden können.

Im Fall einer Realisation durch ein Quartett bezeichnen die 4 Zeilen der Tabelle die 4 Instrumente (4 Stimmen) und die 4 Spalten einer Zeile die ersten 4 Klänge einer Stimme.

Wird die Klangtabelle um 90° gedreht und auf ihre nächste Position gestellt, ergeben sich in jeder Zeile 4 neue Klangbezeichnungen.

Somit sind durch die 4 möglichen Positionen des Quadrats für jedes der 4 Instrumente 16 verschiedene klangliche Ereignisse notiert.

	<i>Position #1</i>				<i>Position #2</i>				<i>Position #3</i>				<i>Position #4</i>			
<i>Klangnummer:</i>	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4
<i>Instrument #1</i>	■	○○	○	●●●●	□	□	○○	■	○		●	□	●●●●	○	○○	○
<i>Instrument #2</i>	○○	■	○○	○	●	●	■	○○	○○	○	●	□	●●●●	○○	○○	○
<i>Instrument #3</i>	□	●	○	○○		○	○○		○	○○	■	○○	○○	■	●	●
<i>instrument #4</i>	□	●		○	○	○○	○	●●●●	●●●●		○○	■	■	○○	□	□

POSITIV / NEGATIV

- schwarz: kurz / kurze Dauer
- weiß: lang / lange Dauer

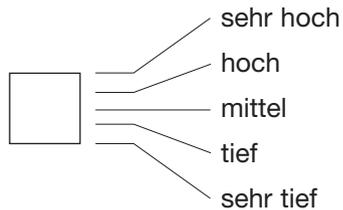
FORM

- □ quadratisch: Rauschen / Geräusch
- ○ rund: Ton / Klang

FORMVERDOPPELUNG

- nebeneinander: Klangfarbentriller / Triller / Tremolo
- ⊗ übereinander: Ton mit starkem Oberton / mit starken Obertönen, Multiphonic
- ⊗ neben- und übereinander: mehr oder weniger schnelle Bewegung zwischen zwei Multiphonics

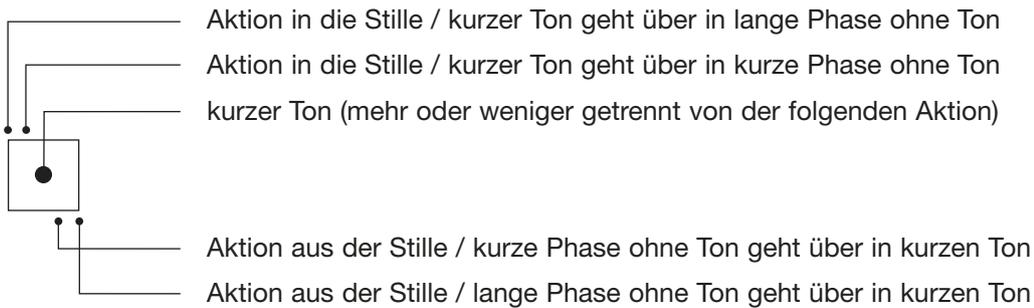
VERTIKAL-ACHSE



(N.b.: alle hier beschriebenen Eigenschaften gelten auch für „quadratische“ und „verdoppelte“ Zeichen)

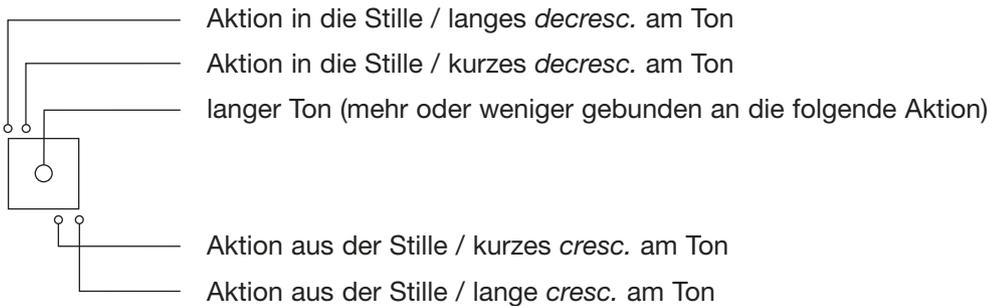
HORIZONTAL-ACHSE

mit kurzer Aktion (= schwarz)



HORIZONTAL-ACHSE

mit langer Aktion (= weiß)



In der Lese-Variante #3 werden die ersten 4 Klänge der einzelnen Stimmen der *Klangtabelle* entnommen, und den 4 Pfeilrichtungen (*links, oben, rechts, unten*) zugeordnet.

Die ersten 4 Klänge der Tabelle sind in der *Klangübersicht* mit 1.1, 1.2, 1.3 und 1.4 bezeichnet; wobei die Ziffer vor dem Punkt die Position der Tabelle und die Ziffer nach dem Punkt die jeweilige Spalte der Tabelle bezeichnet.

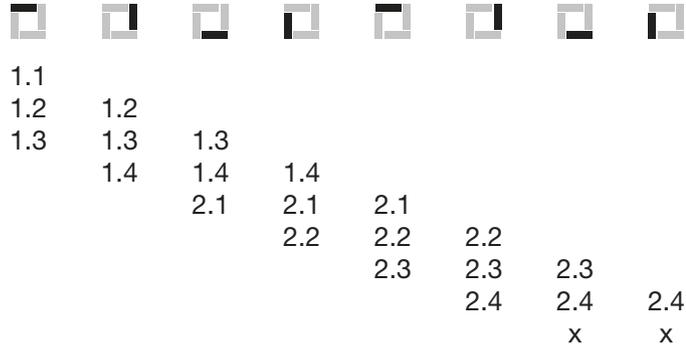
Die einzelnen Stimmen beginnen in *Lese-Variante #3* sofort mit den jeweiligen Klängen aller angegebenen Pfeilrichtungen.

#### KLANGÜBERSICHT EINES ZYKLUS AUS 2x2 VOLLSTÄNDIGEN UMDREHUNGEN:

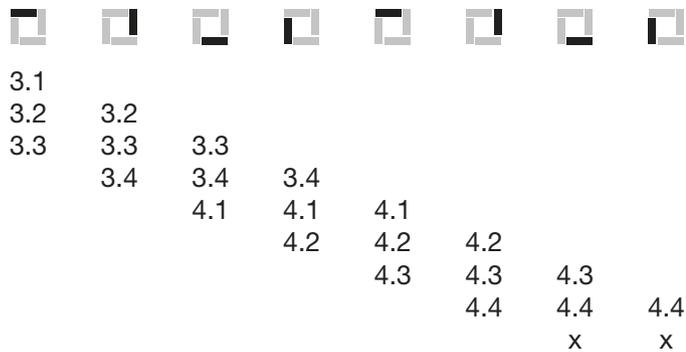
(siehe auch Seite 17)

1. Position:	rechts = Klang 1.1	unten = Klang 1.2	<b>links = Klang 1.3</b>	
2. Position:		unten = Klang 1.2	links = Klang 1.3	<b>oben = Klang 1.4</b>
3. Position:	<b>rechts = Klang 2.1</b>		links = Klang 1.3	oben = Klang 1.4
4. Position:	rechts = Klang 2.1	<b>unten = Klang 2.2</b>		oben = Klang 1.4
1. Position:	rechts = Klang 2.1	unten = Klang 2.2	<b>links = Klang 2.3</b>	
2. Position:		unten = Klang 2.2	links = Klang 2.3	<b>oben = Klang 2.4</b>
3. Position:	<b>rechts = Stille</b>		links = Klang 2.3	oben = Klang 2.4
4. Position:	rechts = Stille	<b>unten = Stille</b>		oben = Klang 2.4
1. Position:	rechts = Klang 3.1	unten = Klang 3.2	<b>links = Klang 3.3</b>	
2. Position:		unten = Klang 3.2	links = Klang 3.3	<b>oben = Klang 3.4</b>
3. Position:	<b>rechts = Klang 4.1</b>		links = Klang 3.3	oben = Klang 3.4
4. Position:	rechts = Klang 4.1	<b>unten = Klang 4.2</b>		oben = Klang 3.4
1. Position:	rechts = Klang 4.1	unten = Klang 4.2	<b>links = Klang 4.3</b>	
2. Position:		unten = Klang 4.2	links = Klang 4.3	<b>oben = Klang 4.4</b>
3. Position:	<b>rechts = Stille</b>		links = Klang 4.3	oben = Klang 4.4
4. Position:	rechts = Stille	<b>unten = Stille</b>		oben = Klang 4.4

KLANGÜBERSICHT DER **ERSTEN** 2 UMDREHUNGEN:



KLANGÜBERSICHT DER **ZWEITEN** 2 UMDREHUNGEN:



CHRISTOPH HERNDLER  
UNTERHÖFTBERG 3  
4673 GASPOLTSHOFEN  
AUSTRIA

[christoph@herndler.net](mailto:christoph@herndler.net)  
<http://www.herndler.net>

edition EIS