

CH (5 x 4)

(2008 / 2009)

Ein Stück in fünf Sätzen für vier Flügel und ziemlich viele Ausführende (2 bis 4 pro Flügel)

Für das Konservatorium Winterthur zum Tastenfest 2009

von Burkhard Kinzler (*1963)

Einführende Bemerkungen zu CH (5x4)

Allgemein: CH (5x4) ist ein Stück in fünf Sätzen für vier Flügel mit (je nach Satz) zwei, drei oder vier Ausführenden pro Instrument, die zum Teil „normal“ die Tasten betätigen, zum Teil sich im Flügelinneren betätigen, überwiegend mit dem Abgreifen natürlicher Flageolette. Damit alle Flügel und Ausführenden zu einem einzigen „Instrument“ zusammenwachsen können, ist der Teamgedanke, die aktive und liebevolle Zusammenarbeit im Grossen und in verschiedenen „Unter-Teams“ unerlässlich und von entscheidender Bedeutung für das Gelingen einer Aufführung von CH (5x4). Das gemeinsame Erarbeiten von Strategien, wie die ungewohnten Aufgaben dieses Stückes am besten bewältigt werden können, ist Teil dieses Team-Gedankens. Dazu kann gehören: gegenseitige Tips, wie man sich Flageolettstellen merkt bzw. markiert, wie man die Partitur mittels Leuchtstift verdeutlichen kann etc.

Welches Klavier für welchen Klang zuständig ist, wird mit römischen Zahlen (I, II, III, IV) angegeben. Bei Flageoletten ist im oberen System der erklingende Ton (mit mikrotonaler Differenzierung), im unteren System die zu drückende Taste und zwischen den Systemen die Nummer des Teiltons angegeben. Es kommen Teiltöne bis zum 13. Teilton vor. Für die Flageolett-Töne ist fast immer das genaue Zusammenwirken zweier Spieler notwendig (Blickkontakt, gemeinsames Atmen etc.).

Die rechten Pedale aller Klaviere müssen (ausser in den Sätzen CH-atten und CH-nellzug) immer gedrückt sein, es empfiehlt sich evtl. eine mechanische Vorrichtung, damit die Spieler sich auf ihre anderen Aufgaben konzentrieren können. Für die Zugänglichkeit zu den Saiten ist es u. U. vorteilhaft, wenn die Deckel der Flügel entfernt werden. Das Notenpult des Flügels wird aus seiner Schiene herausgenommen und im Flügel über die Metallverstrebungen bei den hohen Saiten gestellt. Die Flageolettspielenden brauchen zusätzliche Notenständer.

Weiterhin wird benötigt: ein Dämpferblock (alternativ kann auch mit der Handkante / dem Unterarm gedämpft werden), genügend Bogenhaare (gebündelt) (beim Geigenbauer erhältlich) sowie Markierungsmaterial. Es empfiehlt sich, mit den Markierungen für die Flageolettspieler auch die Abfolge von schwarzen und weissen Tasten erkennbar zu machen, zur leichteren Orientierung im Flügelinneren.

Die rhythmische Notation ist nicht rechnerisch gemeint, sondern stellt Grössenverhältnisse und gestische Verläufe dar, die interpretatorisch herausgearbeitet werden müssen, ohne dass die Dauer des einzelnen Klangereignisses eine genau definierte, verbindliche Grösse darstellt.

Die fünf Sätze sind nach Belieben auch einzeln aufführbar oder innerhalb eines Konzertprogramms in beliebiger Reihenfolge zwischen Werken anderer Komponisten placierbar.

Wird das Stück mit allen fünf Sätzen in einem Block aufgeführt, gilt die bezeichnete Satzreihenfolge.

CH-aukel

Für diesen Satz braucht man an jedem Flügel drei Spieler: einen an den Tasten und zwei, die für je zwei Flageolette zuständig sind. Auch der Tastenspieler muss ein bis zwei Flageolette übernehmen, die dicht am Ende der Saiten zu finden und ihm deshalb leicht zugänglich sind. Rhythmischer Ablauf: in einem bequemen, gemächlichen Tempo beginnen. Die Eckpunkte der mikrotonalen Melodie-Bewegung werden von Mal zu Mal ein klein wenig stärker gedehnt; diese Zielpunkte werden im Ritardando (Wellenlinie) erreicht und im Accelerando (Pfeil) verlassen; auch diese Tempoänderungen werden von Mal zu Mal ausgeprägter. Das hat zur Folge, dass die immer mehr werdenden Töne zwischen den Eckpunkten immer schneller werden. Grundidee ist also ein Accelerandogefühl, das von immer länger werdenden Fermaten konterkariert wird. Für die Abfolge der Töne gilt generell ein Überlegato (Taste erst lösen, wenn der nächste Ton zu hören ist), mit Ausnahme des Schlussabschnittes nach der letzten Fermate, bei dem alle Töne liegen bleiben und ausklingen. Dynamisch bewegt sich der Satz im „mittleren“, bequemen Bereich.

CH-webung

In allen vier Flügeln wird die Saite H mit einem Bündel Bogenhaaren (VI, VIa oder VC, beim Geigenbauer erhältlich) bespielt, beim Flügel I zusätzlich noch das fis°. Falls notwendig, müssen diese Haare zuerst noch gebündelt werden (etwa ein Drittel bis zur Hälfte der Menge, die für einen Bogen benötigt werden würden): Die Haare werden an beiden Enden mit Sekundenkleber gebündelt und mit Zwirn gebunden, sodann mit flüssigem Wachs überzogen, damit sie sich besser in die Saiten einfädeln lassen. Zum Einfädeln verwendet man am besten eine Pinzette. Vier Spieler (für jeden Flügel einer) streichen den gesamten Satz über das H (der Spieler von Flügel I wechselt gegen Ende zum fis°). Die Streichtechnik muss gut geübt werden, Ziel ist ein möglichst kontinuierlicher Klang mit unauffälligen Richtungswechseln. Sehr wichtig ist das Verhältnis von Streichgeschwindigkeit und Zugkraft, das gut ausbalanciert sein muss, damit der Ton nicht überschlägt. Tendenziell ist die Streichgeschwindigkeit eher langsam; sollte der Ton doch umschlagen, muss über die Veränderung von Druck und Zugkraft reagiert und korrigiert werden. Die vier Spieler sollen möglichst nie gleichzeitig die Streichrichtung wechseln. Weiterhin werden für jeden Flügel ein Tastenspieler und zwei Flageolettspieler benötigt; der erste übernimmt die Flageolette von H, der zweite die ab Mitte der zweiten Seite hinzutretenden anderen Flageolette – es werden also insgesamt vier Spieler pro Flügel benötigt.

CH-atten

Hier werden zwei Spieler pro Flügel benötigt. Einer hält die stumm gegriffenen Tasten („l. H.“), der andere übernimmt die ordinario gespielten Töne. Dies ist der einzige überwiegend konventionell rhythmisch notierte und auszuführende Satz, er kann notfalls dirigiert werden. Für diesen und den nächsten Satz muss die evtl. angebrachte Vorrichtung zum Niederdrücken des rechten Pedals wieder entfernt werden.

CH-nellzug

Für jeden Flügel werden 5 Tischtennisbälle benötigt, die auf den tiefsten Saiten der Instrumente hin und her gerollt werden. Bei jedem Flügel werden die Bälle individuell „eingespurt“:

Flügel I: 1. Ball in der Kuhle zwischen H und C, 2. Ball zwischen D und Es, 3. Ball zw. F und Ges, 4. Ball zw. As und A, 5. Ball zw. H und C

Flügel II: 1. Ball in der Kuhle zwischen C und Cis, 2. Ball zwischen Dis und E, 3. Ball zw. Fis und G, 4. Ball zw. A und B, 5. Ball zw. C und Cis

Flügel III: 1. Ball in der Kuhle zwischen Cis und D, 2. Ball zwischen E und F, 3. Ball zw. G und Gis, 4. Ball zw. B und H, 5. Ball zw. Cis und D

Flügel IV: 1. Ball in der Kuhle zwischen A und B, 2. Ball zwischen C und Cis, 3. Ball zw. D und Es, 4. Ball zw. F und Fis, 5. Ball zw. Gis und A

Bei jedem Flügel sind zwei Spieler für die Bälle verantwortlich, die die Bälle anschubsen, und zwar so dosiert, dass sie ruhig rollen, aber möglichst weit zur gegenüberliegenden Seite hin. Sollte ein Ball „verrutschen“, also seine Spur verlassen oder (nach zu viel Schwung) aus dem Saitenbereich heraushüpfen, spurt ihn der nächststehende Spieler wieder ein. Wenn ein Ball auf den Saiten zum Stillstand kommt (das passiert manchmal), wird er vom nächststehenden Spieler wieder in Bewegung gebracht.

Bei der „Explosion“ am Ende agieren die Spieler auf der Tastenseite möglichst gemeinsam, auf Zeichen des Tastenspielers IV, der zuvor das „Signal“ gesetzt hat: alle spielen sfz einen chromatischen Cluster, dämpfen die Attacke aber gleichzeitig im Flügel auf den Saiten mit dem anderen Unterarm ab. Unmittelbar nach dem Anschlagen müssen die Saiten jedoch sofort wieder freigegeben werden. Durch den Akzent geraten die Bälle ins Hüpfen; ab hier nehmen die Spieler keinen Einfluss mehr, beobachten die Reaktion der Bälle und lassen die Instrumente ausklingen.

Die Anweisungen für die „Explosion“ für jeden Flügel im Einzelnen:

Flügel I: chrom. Cluster von H bis C, gespielt mit der linken Hand; der rechte Unterarm dämpft dabei im Flügel die Saiten des unteren Bereichs, sodass der scharfe Akzent nur als dumpfer Knall wahrnehmbar wird, unmittelbar danach die Saiten freigegeben und ihre Resonanz ermöglichen.

Flügel II: chrom. Cluster von C bis Cis, gespielt mit der linken Hand; der rechte Unterarm dämpft dabei im Flügel die Saiten des unteren Bereichs, sodass der scharfe Akzent nur als dumpfer Knall wahrnehmbar wird, unmittelbar danach die Saiten freigegeben und ihre Resonanz ermöglichen.

Flügel III: chrom. Cluster von Cis bis D, gespielt mit der linken Hand; der rechte Unterarm dämpft dabei im Flügel die Saiten des unteren Bereichs, sodass der scharfe Akzent nur als dumpfer Knall wahrnehmbar wird, unmittelbar danach die Saiten freigegeben und ihre Resonanz ermöglichen.

Flügel IV: chromatischer Cluster mit dem Unterarm der rechten Hand, gesamter unterer Bereich von A bis etwa B, der linke Unterarm dämpft im Flügel die Saiten desselben Bereichs.

Der dritte Spieler jedes Flügels kümmert sich ums rechte Pedal und um die ordinario gespielten, jedoch gleichzeitig abzdämpfenden Töne c' und h sowie (nur IV. Flügel) um das dreifache Signal (H und C, 11. Teilton), hier greift der Spieler selbst die Flageolette ab. Dieses dreifache Signal kündigt die „Explosion“ an.

Pedalaktionen und c' – h –Struktur laufen unter den vier Flügeln koordiniert in einem äusserst allmählichen, aber immer andauernden accelerando ab – diese Ebene ist aber völlig unabhängig und unkoordiniert mit den Tischtennisballaktionen. Mit der „Explosion“ reisst diese Strukturebene sofort ab, das rechte Pedal bleibt gedrückt.

CH-asse

Hier laufen zwei „Teams“ aus je zwei Spielern (Duo aus Tastenspieler und Flageolettspieler) pro Flügel um die Wette. Allerdings ist die Koordination auch innerhalb der „Teams“ nur auf den Einsatzmoment beschränkt, jedes Duo versucht, so schnell wie möglich, aber unter grösstmöglicher rhythmischer und melodischer Wahrung der Melodiegestalt (nach einem italienischen Volkslied) vorwärtszukommen. Gegen Ende des Wettlaufs findet eine Beruhigung statt, die jeweils letzte Note jedes Duos wird (mit kleiner Verlängerung von Mal zu Mal) wiederholt, bis alle bei ihrer letzten Note angekommen sind. Auch die letzten Eintreffenden wiederholen ihre Schlussnote noch einige Male, ebenso repetieren die anderen ihre letzte Note mit immer grösseren Abständen; dies wird so lange weitergeführt, bis die Abstände zwischen den Impulsen so gross werden, dass vorher alle Flageolettklänge verklungen sind: man muss also das Ende des Stückes gemeinsam hören und spüren!

1. Satz: CH - ankel

Klang
Teilton
Taste
Klavier

8. 6. 8. 6. 8. 5. 8. 6. 8. 5. 8. 6. 9. 6. 8. 5. 7. 5. 8. 6. 9. 6. 8. 5.

II II II III II II II III II II III III II II I II II III III II II

7. 5. 8. 6. 9. 11. 9. 6. 8. 5. 7. 13. 7. 5. 8. 6. 9. 11. 9. 6. 8. 5. 7. 13. 7. 5. 8. 6. 9. 11.

I II II III III I III III II II I IV I II II III III I III III II II I IV I II III I SP SP SP SP

13. 11. 9. 6. 8. 5. 7. 13. 11. 13. 7. 5. 8. 6. 9. 11. 13. 11. 9. 6. 8. 5. 7. 13. 11. 13. 7. 5.

I I III III II II I IV III IV I II II III III I II I III III II II I IV III IV I II SP SP SP SP SP SP SP SP SP



mit grösster Ruhe 2. Satz: CH-webung

Handwritten musical notation for the first system. It consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains notes with fingerings 3, 5, and 7. The bass staff contains notes with bowing directions I and II. A handwritten note says "(Finger wieder wegzulassen)".

"arco" je 1 Spieler, ohne Pause, den ganzen Satz hindurch, möglichst I → IV keine gemeinsamen Richtungswechsel der Bogenhaare

Handwritten musical notation for the second system. It consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains notes with fingerings 3, 5, 7, 9, and 11. The bass staff contains notes with bowing directions I, II, III, IV, and I.

die Lautstärke der ord. gespielten Töne orientiert sich am arco-Klang (ein wenig lauter)

Handwritten musical notation for the third system. It consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff contains notes with fingerings 3 and 5, and the instruction "(pochiss)". The bass staff contains notes with bowing directions I, II, and TSP. The word "ord." is written above the notes.

(TSP = Tasken-spieler)

3. Satz: C H - atter

! ohne gedrückte rechte Pedale!

$\text{♩} = 63/66$

klaviere I → III: fis[♯]-Taste gedrückt lassen

II: vor dem Verklängen von fis[♯] wai

alle
Kla-
viere
I → IV
uni-
sono

stimm greifen! sfz sempre! pp verklängen lassen

ho: erst bei der
Wiederholung!
Stimm greifen!

L.H.: I → IV

I, III, IV: fis[♯]-Taste gedrückt lassen (A)

nur II: sfz > sempre sim. pp

stimm greifen

I, II, IV: fis[♯]-Taste gedrückt lassen

(attacca S. 2)

sfz sempre! (A) nur III: sfz > sempre sim. pp

immer gedrückt halten

4. Satz: CH - netzzug

sempre pochissimo accelerando al fine

zu Beginn extrem langsam (d=20) "f"

Saiten mit der Handleuchte beim Anschlag auf d. Saiten (sim.) abdämpfen

Taskenspieler

die Pflöck regeln die Einsätze zu Beginn

Ballspieler

- ABCDEF: - der 1. Ball wird 4x zwischen den beiden Spielern hin- und hergerollt.
- ⊕ 2. Ball; beide Bälle werden je 3x zw. d. beiden Spielern hin- + hergerollt. (I: D|E₂, II: D₂|E, III: E|E, IV: C|C₂)
- ⊕ 3. Ball; alle 3 Bälle werden je 2x zw. d. beiden Spielern hin- und hergerollt. (I: F|G₂, II: F₂|G, III: G|G₂, IV: D|E₂)
- ⊕ 4. Ball; alle 4 Bälle werden je 1x zw. d. beiden Spielern hin- + hergerollt. (I: A₂|A, II: A|B, III: B|B, IV: F|F₂)
- ⊕ 5. Ball; alle 5 Bälle werden bis nach dem 3. "Signal" kontinuierlich weiter hin- + hergerollt. (I: H|C, II: C|C₂, III: C₂|D, IV: G₂|A)

wenn alle Bälle im Spiel sind und der Zug schon ordentlich schnell fährt, setzt der Tastenspieler des IV. Flügels das Signal (rhythmisch unabhängig vom "Zug"):

Signal

f

unmittelbar danach berührt der Tastenspieler IV die "Explosion" vor und gibt den ebenfalls vorbereiteten Tastenspielern I + III das Zeichen für die "Explosion" zwischen Signal und Explosion sollte wenigstmöglich Zeit liegen!

Explosion: chrom. Cluster, m. d. l. H. (I → III) / r. Unterraum (IV), gleichzeitig gedämpft m. d. rechten (IV: linken) Unterraum (im Flügel)

I sffz

II sffz

III sffz

IV sffz

unmittelbar nach dem Anschlag Saiten freigeben und ausschwingen lassen. Bälle hüpfen, rollen, kommen zur Ruhe.

Der Satz ist erst zuende, wenn alle 4 Flügel ganz verklungen sind.

S. Satz: CH-asse

Team Team
A B mf

Handwritten musical score for the first system, featuring four staves with various clefs and fingerings.

Staff I: **I sul C E**
 6. 8. 8. 9. 8. 9. 10. 9. 8. 7. 8. 9. (Sim.)

Staff II: **II sul F K I**
 6. 8. 8. 9. 8. 9. 10. 9. 8. 10. 9. 8. 7. 8. 9. (Sim.)

Staff III: **III sul I F#**
 6. 8. 8. 9. 8. 9. 10. 9. 8. 10. 9. 8. 7. 8. 9. (Sim.)

Staff IV: **IV sul I H**
 6. 8. 8. 9. 8. 9. 10. 9. 8. 10. 9. 8. 7. 8. 9. (Sim.)

Handwritten musical score for the second system, featuring four staves with various clefs and fingerings.

Staff I: **I III sul C**
 12. 13. 13. 11. 12. 13. 12. 11. 10. 12. 11. 10. 9. 10. 11. 12. 11. 10. (Sim.) 12. 9. 10. 11.

Staff II: **II IV sul E**
 12. 13. 13. 11. 12. 13. 12. 11. 10. 12. 11. 10. 9. 10. 11. 12. 11. 10. (Sim.)

Staff III: **III I sul F#**
 12. 13. 13. 11. 12. 13. 12. 11. 10. 12. 11. 10. 9. 10. 11. 12. 11. 10. (Sim.)

Staff IV: **IV II sul H**
 12. 13. 13. 11. 12. 13. 12. 11. 10. 12. 11. 10. 9. 10. 11. 12. 11. 10. (Sim.)