

# gestalten

ensembleprovisation für mindestens drei spieler\*innen

2020/paul zoder

## zeichen

- ein ton
- ein geräusch
- x ein gehaltener klang
- ein perforierter klang



gleichmäßige abfolge von klängen



diat., aber verhältnismäßig schneller



möglichst schnell und unregelmäßig

- ! ein toncluster



cluster mit auflösungsmuster des nachklanges

## register

der gesamte tonumfang jedes verwendeten melodie- oder akkordinstrumentes wird in fünf gleich große bereiche eingeteilt. der schlüssel zu beginn eines kastens zeigt an, in welchen bereichen zu spielen ist.

beispiele:



im zweituntersten bereich spielen



in den drei höchsten bereichen spielen



im obersten und untersten bereich parallel spielen



über die dauer des kastens vom mittleren zum höchsten bereich wandern

## besetzung

dieses stück kann von jeder beliebigen besetzung

- gespielt werden, sofern sie mindestens
- ein clusterfähiges akkordinstrument (mindestens 6 töne pro oktave)
- und ein weiteres tonhöhenenerzeugendes instrument enthält.

es gibt drei farbkodierte instrumententypen:

- rot steht für melodieinstrumente
- gelb steht für akkordinstrumente
- grün steht für rhythmusinstrumente

alle spieler\*innen wählen zunächst einen für ihr instrument passenden instrumententypus, dessen spur sie folgen. im laufe des stückes kann dieser typus (als auch das instrument selbst) gewechselt werden. grundsätzlich kann jeder klangerzeuger als rhythmusinstrument eingesetzt werden, elektronische instrumente sind zulässig, sofern der aspekt des livespiels erhalten bleibt (kein vorgefertigtes zuspiel).

die wahl der exakten tonhöhen obliegt gänzlich dem ensemble. das stück wurde nicht aus einer klangvorstellung des komponisten, sondern als koordinatensystem konzipiert, auf dem die spieler\*innen eigene ideen improvisatorisch zum klingen bringen können. ein simples dirgitar ist nützlich, aber nicht zwingend erforderlich.

## ablauf

die vier seiten gliedern das stück in vier abschnitte.

- jede seite beginnt im linksoberen kasten.
- das ensemble wählt ein gemeinsames tempo (z. b. 1 sekunde pro zeiteinheit).

Seite I: alle spieler\*innen durchlaufen die kästen gemeinsam im immergleichen grundmetrum von I, 2, 3 und 5 zeiteinheiten. die variable anzahl an wiederholungen sorgt dafür, dass alle spieler\*innen zu unterschiedlichen zeitpunkten die seite beenden.

Seite II: haben alle spieler\*innen die neue seite erreicht, ziehen alle ihrer individuellen metrischen wege. die dauer einer zeiteinheit bleibt weiterhin bestehen.

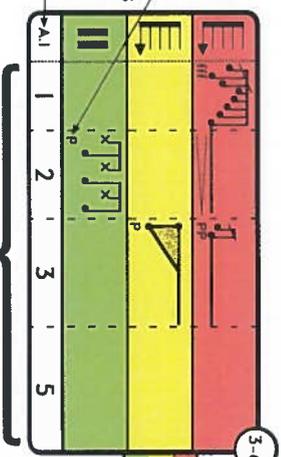
Seite III: wer diese seite zuerst erreicht, bestimmt die "eins" des linksoberen schleifenaktes, alle weiteren spieler\*innen passen sich daran an, sodass die situation des anfangs wiederhergestellt ist. TRIOS werden nur von drei spieler\*innen gespielt.

Seite IV: nach der sammlung im linksoberen takt improvisiert jeder ohne zeitmaß frei bis zum ende.

## beispielkasten

dynamikangaben sind lediglich intensitätsangaben – die tatsächliche lautstärke entscheidet sich erst im zusammenspiel des ensembles

kastenidentifikationsnummer (quasi übungsmarke)



dauern des entsprechenden kastensabschnittes

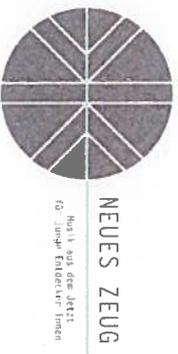
3-6 -anzahl der möglichen wiederholungen dieses zeichen → bedeutet, den kasten so oft zu wiederholen, bis alle dort angekommen sind  
diese pfeile zeigen, welcher kasten von welchem instrumententyp als nächstes gewählt werden können. sie haben keine eigendauer.

Paul Zoder

# gestalten

ensembleimprovisation für mindestens drei Spieler\*innen

entstand 2020 im Rahmen des Projektes *NEUES Zeug - Musik aus dem Jetzt für junge Entdecker\*innen*, mit einem Stipendium der *Jeunesses Musicales Deutschland* (JM edition), gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.



[www.neues-zeug.de](http://www.neues-zeug.de)



[www.jugendkomponiert.org](http://www.jugendkomponiert.org)



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

