

Seven (1988), 15 Similar Events - Septet (2002)

Nehmen wir an, Kunstmusik stünde als Territorium schöpferischer kognitiver Aktivität mit dem wissenschaftlichen Paradigma in wechselseitiger Beziehung und würde demzufolge in ihrer Organisation ein Bild der jeweils zeitgenössischen Weltansicht zumindest teilweise repräsentieren, dann würden aus den wesentlichen paradigmatischen Eckpunkten des angehenden 21. Jahrhunderts vielerlei neue Anforderungen für die Musik ergehen. So wären z.B. angesichts verlorener Gewissheiten Wahrscheinlichkeiten zu thematisieren und Möglichkeitsfelder zu konzipieren, unhierarchisch organisierte komplexe Systeme könnten durch offene Regelwerke und das Spiel von autonomen Individuen mit sich bedingenden und unbedingten Entscheidungen simuliert und erfahren werden.

Der kleine Künstlerkosmos des Ich-bespiegelnden Subjekts, im 19. Jahrhundert Begleiterscheinung des Aufklärungsprogramms, würde der gemeinsamen Begegnung mit der Sinn- und Zwecklosigkeit der Kontingenz zu weichen haben. Von beiden Stücken auf dieser CD - so verschieden sie sind - könnte man sagen, dass sie Versuchsanordnungen im Sinne der vorhergehenden programmatischen Setzung darstellen. Beide Stücke auf dieser CD gewinnen ihre Binnen- und Makrostruktur aus der Rasterung von klanglichen Möglichkeitsfeldern in konsequent gleich dimensionierten Zeitfenstern.

Seven weist pro Instrumentenstimme 19 (sich um 15 Sekunden überlappende) Fenster von 75 Sekunden und eines (nicht überlappend) von 45 Sekunden Länge auf. Die in der Tonqualität weitgehend exakt notierten Klänge sind innerhalb dieses Fensters in der vorgegebenen Reihenfolge - genauer definiert durch Timebrackets für Beginn und Ende - zu spielen; durch ihre zeitliche Anordnung werden Wahrscheinlichkeiten ihres Zusammentreffens definiert, die aber in ihrer konkreten Realisierung sich bei jeder Aufführung anders ausformen.

Die Instrumente sind in klaren klanglichen Vorgaben gruppenweise komponiert: das Klavier hat sehr viele und häufig dichte Klänge in den beiden getrennt

komponierten Händen zu verwirklichen, die Bläser lange sich wiederholende Einzeltöne, die Streicher kratzige col legno Sounds unter voller Ausnutzung ihres Tonumfangs, die Perkussion Reibe- und Kratzklänge, deren Auswahl dem Spieler obliegt. Somit sind die Tonhöhen der Perkussionsstimme nicht bestimmt und treten, soweit sich definitive Tonhöhen ergeben, zum komponierten Tonvorrat hinzu. Die Tonhöhen der anderen Instrumente sind ebenso wie die Reihenfolge der Töne durch Chanceoperations gewonnen und in den Noten exakt definiert. Eine weitere Ungewissheit für die Qualität des Parameters Tonhöhe ergibt sich aus der Spielanweisung „legno“ für alle Streicher. Ob nur das Holz des Bogens zur Klangerzeugung genutzt werden soll oder ob das Holz mit dem Haar des Bogens kombiniert werden darf, bleibt offen. Die Spielweise völlig ohne Haare führt zu einem sehr viel brüchigeren und in der Höhe instabilen Ton, der den Reibeklängen der Perkussion verwandt bisweilen starken Ereignischarakter gewinnt. In der vorliegenden Aufnahme wurde die Entscheidung über die Ausführung des col legno den Spielern überlassen.

Wann jeder Spieler im jeweilig gegebenen Zeitfenster spielt, ist seine Entscheidung, von den Spielern wird keine Interaktion erwartet.

15 similar events definiert Klang als Ereigniskette von hintereinander eintretenden und teilweise gleichzeitig klingenden Tönen. In 15 Zeitfenstern von jeweils 2´24´´ Dauer erzeugen Streichtrio, Flöte und Klavier jeweils einen Klang, den sie einer gegebenen instrumentenspezifischen Liste entnehmen. Von den jeweils 5 Klängen der Liste soll im Verlauf des Stückes einer 5x, einer 4x, einer 3x, einer 2x und einer 1x verwendet werden.

Ein Spieler beginnt im ersten Zeitfenster, die anderen Spieler fügen sich in das bereits begonnene Klangereignis ein. Jeder Spieler muss spielen, es darf keine Pause zwischen den Einzelklängen einer Periode entstehen. Wenn in der ersten Minute einer Periode kein Spieler beginnt, wird in dieser Periode nicht gespielt und kein Spieler (außer der Klarinette) darf spielen.

Jeder Spieler endet, wenn sein Klang (keine Zirkularatmung, kein Bogenwechsel)

vorbei ist.

Vor Beginn des nächsten Ereignisses im nächsten Zeitfenster) soll eine Pause sein.

Die Klangwelt der Harmonieinstrumente ist homogen und geräuschhaft luftig, das Klavier steht (wie in seven) harmonisch integriert mit seinem historischen Klang als Fremdkörper da. Die Instrumente stehen in Abhängigkeit voneinander, sie reagieren auf eine sehr distanzierte Art aufeinander.

Die Klarinette spielt ihre mikrotonalen rhythmisch gleichmäßigen Melodien alle vier Minuten. Das Schlagzeug folgt mit seinen verlangsamten Elementarrhythmen einem separaten Zeitplan, der in variierender Relation zum Zeitfenster der anderen Spieler steht.

Harmonie, Rhythmus und Melodie als 3 Ereignisschichten, die nichts miteinander gemein haben, als dass sie zum gleichen Zeit am gleichen Ort stattfinden und sich zu einer Schallwelle verbunden an unserem Ohr einfinden.

Vielleicht ist gerade die Möglichkeit von Musik, nichts zu bedeuten, ihre besondere Qualität?

Vielleicht vermag es die Begegnung mit solcher Kunst uns mit der Kontingenz des Lebens und Sterbens in dieser Welt zu versöhnen?

Vielleicht sind gerade die Kontingenz und die daraus resultierende Bedeutungslosigkeit jene Dimension der Welt mit der wir uns liebevoll abfinden müssen?

Burkhard Schlothauer 2006