

Stefan Streich

## **JEU DE CHIFFRES 9**

Pathetische Musik für 4 x 5 Blumentöpfe und Tonband (1994)

Matthias Jackisch gewidmet

### **Setting**

#### **Instrumentarium**

Vier Aufführende spielen je fünf leere, mindestens am Rand unglasierte und unbeschädigte Tonblumentöpfe oder andere Tongefäße. Die Wandung und die Oberfläche am oberen Rand muß so beschaffen sein, daß ein Kreisen mit der Fingerkuppe oder der Handfläche das ganze Gefäß leise, aber deutlich hörbar zum Schwingen bringt. Der Klang ist ein stark rauschender, glockenartiger Ton.

Die Klanghöhen der Gefäße sind alle unterschiedlich.

#### **Zuspielung**

Die Zuspielung ist ein ca. 3 minütiger Ausschnitt einer Stereo-Feldaufnahme vom Mai 1994: Unken am frühen Abend in einem Teich bei Wiepersdorf in Brandenburg.

#### **Anordnung der Gefäße**

Die 20 Töpfe werden zuerst nach ihren Klanghöhen geordnet. Jeder Aufführende nimmt sich daraufhin je einen beliebigen der vier tiefsten Töpfe, dann je einen der zweittiefsten usw.

#### **Notation**

JEU DE CHIFFRES 9 wird ausschließlich in Einzelstimmen ausnotiert. Jeder Spieler erstellt seine eigene Stimme.

Das Stück ist in zwei Teile A und B gegliedert. Jeder der beiden Abschnitte besteht aus abwechselnd 10 Klängen und 10 Pausen.

Die Auswahl der zu spielenden Töpfe, die Art der Klangerzeugung und die Dauern von Klang und Pausen werden durch Zufallsoperationen bestimmt.

Das Ergebnis einer Zufallsoperation ist immer eine Ziffer, d.h. eine einstellige Ganzzahl zwischen 0 bis 9. Dazu empfiehlt sich die Benutzung eines Zufallsgenerators. Möglich sind auch andere Methoden, wie das Abstreichen der fortlaufenden Ziffern in einem Telefonbuch ohne Vorwahlen, auf der Straße gesammelte Autonummern oder anderer, in ihrer Ziffernfolge zufällige Zahlenreihen.

## Ermittlung der Klänge

### 1. Reihenfolge zu spielenden Gefäße

Jeder Spieler nummeriert seine fünf Töpfe in beliebiger Reihenfolge von 1 - 5 durch.

2 x 10 Zufallsziffern für die Teile A und B bestimmen die Reihenfolge der immer einzeln zu spielenden Gefäße. Die ermittelten Ziffern bezeichnen die Gefäße in der folgenden Zuordnung:

Zufallsziffern 1 oder 2:	Topf 1
Zufallsziffern 3 oder 4:	Topf 2
Zufallsziffern 5 oder 6:	Topf 3
Zufallsziffern 7 oder 8:	Topf 4
Zufallsziffern 9 oder 0:	Topf 5

Sollte ein Topf in keinem der beiden Teile A und B ermittelt worden sein, wird er auf die 10., letzte Stelle im Teil B gesetzt. Das durch Zufall ermittelte Gefäß an dieser Stelle wird gestrichen. Sollten sogar mehrere Töpfe nach den 20 Zufallsentscheidungen nicht erschienen sein, werden sie in beliebiger Reihenfolge auf die entsprechende Anzahl der letzten Stellen in Teil B gesetzt.

### 2. Klangerzeugung

Jedem Gefäß in der oben ermittelten Reihe wird ein Klang zugeordnet. Zur Auswahl stehen drei Typen: *Rauschen*, *Tremolo* und *Akzent*.

Beginnend mit dem ersten Gefäß, wird nach der folgenden Zuordnungstabelle fortlaufend die Art der Klangerzeugung für alle Töpfe per Zufallsentscheidung ermittelt.

Die Klangtypen sind dabei verschiedenen großen Zufallszifferngruppen zugeordnet: Das zufällige Auftretens von *Rauschen*, *Tremolo*, *Akzent* entspricht einer Wahrscheinlichkeit von 5 : 3 : 2

Zufallsziffern 1, 2, 3, 4, 5: **Rauschen.** Kontinuierliches, kreisendes Reiben mit einer Fingerkuppe, mehreren gestreckten Fingern oder der Handfläche auf dem oberen Gefäßrand. Die Ausführung ist so stark und laut wie möglich, die reale Lautstärke wird gleichwohl sehr leise sein.

Zufallsziffern 6, 7, 8: **Tremolo.** Kontinuierlich, so schnell wie möglich und mit nur einer (!) Fingerkuppe oder einem Fingergelenk auf der Wandung tremolieren. Dabei dürfen keinesfalls zwei oder mehr Finger benutzt werden. Unregelmäßigkeiten in der Schlagfolge nicht vermeiden. Es entsteht ein dumpfer, rhythmisch leicht schwankender, schneller Puls. Die Ausführung ist so, daß die resultierende Lautstärke nicht oder nur sehr gering über der des Rauschens liegt.

Zufallsziffer 9, 0: **Einzelakzent.** Mit dem Fingernagel möglichst kräftig gegen die Topfwand schnipsen, Heller, scharfer Akzent, möglichst mit Nachklang. Das Klangergebnis ist vergleichsweise laut.

Trotz des eventuell hohen Kraftaufwands der Aktionen darf das Spiel niemals angestrengt wirken und soll dem Klangcharakter entsprechend immer einen leichten, zarten und sogar fragilen Eindruck vermitteln.

### 3. Dauern der Klänge

Jedem *Rausch*- und *Tremolo*-Klang wird eine Dauer zugeordnet. Der Klangtyp *Akzent* wird immer als 0 gezählt und bei der Dauernormierung ignoriert.

Beginnend mit der ersten Aktion wird fortlaufend für jedes *Rauschen* oder *Tremolo* eine Zufallsziffer ermittelt. 0 wird dabei als 10 gelesen.

Im Anschluß wird jede Ziffer mit zwei multipliziert und als Sekundenwert interpretiert. Mögliche Klangdauern sind demnach: 2", 4", 6", ... 20".

### 4. Ermittlung der Pausen

Vor jeden Klang in Teil A und *nach* jeden Klang in Teil B wird je eine Pause gesetzt. Die Pausendauern werden wie die Klangdauern zufällig ermittelt, mit einem bestimmten Faktor multipliziert und als Sekundenwerte interpretiert. 0 wird hier immer als 0, also keine Pause, gelesen.

Anders als bei den Klangdauern verändern sich die Multiplikationsfaktoren der Pausendauern im Verlauf des Stückes prozessual: Sie vergrößern und verkleinern sich wieder. Die absoluten Multiplikatoren und damit die Größenverhältnisse unterscheiden sich dabei in den beiden Teilen A und B.

#### 4a. Pausendauern in Teil A

In Teil A werden 10 zufällige Pausen VOR die Klänge gesetzt, d.h. der Abschnitt beginnt in jeder Stimme mit einer Pause. (Ausnahme ist eine ermittelte Pausendauer 0, also keine Pause zu Beginn.). Der Multiplikationsfaktor ändert sich alle zwei Pausen:

Pause 1 und 2 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 1 (0", 1", 2", 3" ... 9")

Pause 3 und 4 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 2 (0", 2", 4", 6" ... 18")

Pause 5 und 6 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 3 (0", 3", 6", 9" ... 27")

Pause 7 und 8 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 2 (0", 2", 4", 6" ... 18")

Pause 9 und 10 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 1 (0", 1", 2", 3" ... 9")

#### 4b. Pausendauern in Teil B

In Teil B werden die 10 Pausen NACH den Klängen gesetzt, d.h. der Abschnitt beginnt in jeder Stimme mit einem Klang. Auch hier werden die ermittelten Zufallsziffern alle zwei Pausen mit einem anderen, diesmal größeren Faktor multipliziert:

Pause 11 und 12 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 2 (0", 2", 4", 6" ... 18")

Pause 13 und 14 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 3 (0", 3", 6", 9" ... 27")

Pause 15 und 16 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 5 (0", 5", 10", 15" ... 45")

Pause 17 und 18 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 3 (0", 3", 6", 9" ... 27")

Pause 19 und 20 = Zufallsziffern [0 - 9] \* 2 (0", 2", 4", 6" ... 18")

## **Aufführung**

### **Ablauf**

Alle Spieler beginnen Teil A mit einem gemeinsamen Pauseneinsatz, bzw. keine Pause bei ermittelter Dauer 0, und spielen dann ihre Stimme dieses Abschnitts völlig unabhängig von den anderen bis zum Ende. Teil A ist beendet, wenn alle Spieler ihren Part ganz gespielt haben.

Teil A und B ist durch eine kurze Pause getrennt.

Alle beginnen Teil B mit einem gemeinsamen Einsatz ihrem jeweils ersten Klang dieses Abschnitts und spielen dann ihre Stimme völlig unabhängig von den anderen bis zum Ende.

JEU DE CHIFFRES 9 ist beendet, wenn alle Aufführenden ihre Teile A und B ganz gespielt haben.

### **Zeitkontrolle**

Die Zeiten können von jedem Spieler frei gezählt werden. Es empfiehlt sich jedoch trotzdem der Gebrauch von Stoppuhren, um vor allem die langen Dauern zu kontrollieren. Eine Synchronisation der Uhren ist nicht notwendig.

### **Zuspielung**

Die Aufnahme der Unken wird in der Mitte des zweiten, des B-Teils abgespielt.

Der konkrete Startzeitpunkt des Zuspiels wird aus den Gesamtdauern der Teile A und B aller vier Stimmen errechnet:

Bezogen auf den Beginn des Stück ergibt sich der Einsatzzeitpunkt des Zuspiels durch folgende Berechnung:

$[Dauer \text{ des längsten A-Teils}] + [die \text{ halbe Dauer des längsten B-Teils}] - 90''$  (= Hälfte der Zuspieldauer)

Die kurze Pause zwischen Teil A und B wird dabei ignoriert.

Die Aufnahme wird entweder von einer fünfte Person oder von einem der Spieler gestartet. Im zweiten Fall muß die errechneten Zeit als Leerband vor die Aufnahme gesetzt werden, so daß das Abspielgerät unmittelbar vor dem Beginn des Stücks gestartet werden kann und stumm das ganze Stück über bis zum Einsatz des Zuspiels mitläuft.

Die Einspielung muß so niedrig gesegelt sein, daß die Klänge der Gefäße hörbar bleiben. Der Klang des Zuspiels sollte klein und nicht raumgreifend sein. Die Lautsprecher sind in der Nähe der Spieler positioniert.

### **Gesamtdauer**

JEU DE CHIFFRES 9 dauert maximal ca. 14 Min., im Durchschnitt zwischen 6 und 8 Min.

Wiepersdorf 1994 / Berlin 2015