

Karlheinz Essl

7x7

Klangspiel für 4 Klarinetten (2006)

7x7 ist eine Komposition für 4 Klarinetten, die vorzugsweise in einem halligen Raum aufzuführen ist. Die 4 Spieler sind so um das Publikum herum aufgestellt, dass sie die Eckpunkte eines gedachten Quadrates markieren.

Klangbausteine

Die Partitur besteht aus 7x7 Kästchen; jedes davon beinhaltet ein musikalisches Motiv. Diese Klangbausteine lassen sich in verschiedene Kategorien einteilen:

Liegetöne: Klänge von langer Dauer mit unterschiedlichem Dynamikverlauf. Die tatsächliche Dauer sowie die maximale Lautstärke liegen in der Entscheidung des Spielers. Glissandi sind so gleichmäßig wie möglich auszuführen und mit Ansatz und/oder Griffen zu unterstützen.

Sforzati: erscheinen als isolierte Impulse, Vorschlagsfiguren oder *Ricochets*. Bei Letzterem handelt es sich um rasche, kontinuierlich leiser werdende Tonwiederholungen, deren Länge vom Spieler bestimmt wird.

Melodiefragmente: sind stets *espressivo* und mit solistischer Attitüde zu spielen. Die dynamische Gestaltung sowie das Tempo ist frei.

Triller: stets an- und abschwellend. Die tatsächliche Dauer sowie die maximale Lautstärke liegen im Ermessen des Spielers.

Spielregeln

Beginn: Jeder Spieler beginnt mit einem anderen Kästchen in den Eckpunkten der Partitur. Am Anfang erfolgen die Einsätze gestaffelt: Spieler 1 (links oben) beginnt, sobald sein Crescendo das Maximum erreicht hat, setzt Spieler 2 ein. Sobald dieser sein Maximum erreicht hat, setzt Spieler 3 ein usw.

Fortgang: Jeder Spieler folgt der Pfeilrichtung und spielt jene Abfolge der Klangmotive, die in Form einer Spirale bis zum zentralen Kästchen in der Mitte der Partitur führt. Zwischen den einzelnen Motiven sollen kurze Pausen eingefügt werden - deren Länge wird vom Spieler aufgrund des musikalischen Zusammenhanges bestimmt.

Klimax: das zentrale Kästchen in der Mitte beinhaltet das vollständige harmonische Grundmaterial der Komposition, mit dem frei improvisiert werden soll. Alle in dem Stück verwendeten Klangtypen dürfen verwendet und frei abgewandelt werden. Wichtig ist das Einfügen von Pausen in die Improvisation und das Reagieren auf das Spiel der anderen.

Ende: auf ein Zeichen hin wird die Improvisation nach und nach beendet; die Musiker spielen nun die Motive entlang einer Diagonale bis hin zum schräg gegenüber dem ursprünglichen Ausgangsfeld liegende Kästchen.