

Hans Thomalla
Percussion Counterpart

Score

Hans Thomalla

Percussion Counterpart

Hans Thomalla

Percussion Counterpart

Rhapsodie für vier nachklingende Klangkörper – Rhapsody for four reverberating sound-objects

Kompositionsauftrag der Landeshauptstadt München für die Klangspuren Plus der Münchener Biennale

www.hans-thomalla.com

Percussion Counterpart

Percussion Counterpart erkundet den Widerspruch und den Dialog aus abstrakten zeitlichen Proportionen einerseits (einem „Rhythmus“ und seinen Entwicklungen), und den konkreten zeitlich-klanglichen Eigenschaften des klingenden Materials andererseits (den Perkussionsinstrumenten und den Schlegeln, dabei insbesondere den Superball-Schlegeln).

Instrumentarium

Der Spieler entscheidet sich selbst für ein ihm geeignet, und für die Erkundung dieses Widerspruchs fruchtbar erscheinendes Schlaginstrument. Es muss jedoch die folgenden Charakteristika haben:

- es muss gut nachklingen (unabgestoppt)
- es muss so beschaffen sein, dass die Superbälle in Teil C lange springen
- es muss klingen, wenn die Superbälle mit viel oder wenig Druck über die Oberfläche gezogen werden.

Wenn sich der Spieler für ein Instrument entschieden hat, sucht er vier verschiedene Grössen davon aus. Diese sind als Perkussion 1-4 notiert, wobei Perkussion 1 (im System als oberste Linie notiert) das hellste Timbre hat, und Perkussion 4 das dunkelste Timbre.

Perkussion 1-3 sind zu Beginn des Stückes mit einem Tuch (oder einem anderen den Nachhall sofort dämpfenden Objekt) bis zur Kadenz abgestoppt, und werden am Nachklingen so gehindert. Perkussion 4, das nur an wenigen Stellen gespielt wird, ist von Anfang bis Ende unabgestoppt, klingt also voll nach.

In der Kadenz werden die Tücher entfernt, und Perkussion 1-3 klingen auch voll.


Mögliche Instrumente:


Vier Pauken

Drei Pauken (Perk. 1-3) + grosse Trommel

Vier Tam-Tams (wobei 1-3 möglichst auf Snare-Drum-Ständern aufliegen, und so besser im Tempo gespielt werden, und besser abgestoppt werden können).

Schlegel

Es werden in jeder Hand ein harter, stoffumwickelter Schlegel  und ein Superball (ein „Flummi“ auf einem dünnen, leicht biegsamen Holzschlegel) gehalten. Dabei den Schlegel und Superball möglichst so halten, dass der Stoffschlegel mit voller Kraft die ffff-Schläge spielen, kann und gleichzeitig den Superballschlegel nicht in der Hand berührt, wenn dieser voll ausspringen soll.

Die linke Hand hält einen grossen Superball, der entsprechend länger springt: 

Die rechte Hand einen kleinen Superball: 

Alle anderen Spieltechniken werden in der Partitur erläutert.

Percussion Counterpart

Percussion Counterpart explores the contradictions and the dialogue of abstract temporal proportions (a “rhythm” and its developments) on one hand, and the concrete temporal and sonorous properties of the sounding objects on the other hand (the percussion instruments as well as the mallets – particularly the superball-mallets).

Instruments

The player chooses a percussion instrument that he considers to be suitable and fruitful for the exploration of this contradiction. The instrument needs to fulfill the following requirements, though:

- it must reverberate well enough when not dampened
- it must enable the superball-mallets to bounce well in part C
- it must project enough sound, when the superball-mallets are pulled with little or strong pressure across its surface (cadence as well as part D)

Once the player has decided what instrument he will use, he chooses four different sizes of it. Those are indicated as percussion 1-4 in the score, whereas percussion 1 is of the brightest timbre (top line in the staff), and percussion 4 is of the darkest timbre.

Percussion 1-3 are dampened with a heavy cloth (or another object that dampens the reverberation of the sound immediately) at the beginning of the piece. Percussion 4, which is only played at a few occasions in the piece, is not dampened and fully sustains when hit with the mallet. During the cadence (before D) all cloths are removed from percussion 1-3.


Possible Instrumentation:


Four Timpani


Three Timpani and a large drum

Four Tam-Tams (very small and thin to large), where Tam-Tams 1-3 would be positioned laying flat on snare drum stand, while Tam-Tam 4 (percussion 4 in the score) could be mounted the traditional way, hanging from a frame.

Mallets

The player holds a hard, string-covered mallet  as well as a superball-mallet (a „Bouncy-Ball“ glued to a thin, slightly flexible wooden stick). The mallet as well as the superball should be held in such a way, that the mallet can be played with the force necessary for the fff-hits, but does not touch the superball-stick in the player's hand (so it can bounce fully and unstopped).

The left hand holds a large superball-mallet, which bounced longer: 

The right hand holds a smaller superball-mallet, which bounces a bit shorter: 

Percussion Counterpart

Rhapsodie für vier nachklingende Klangkörper - Rhapsody for four reverberating sound-objects

for Chris Froh

A *poco andante* *accel.* *allegro assai* *andante* *accel.*

Perc. 1
Perc. 2
Perc. 3

sfffffz *p* *3* *sfffffz* *mp* *3* *sfffffz* *mf* *3* *sfffffz* *f* *3* *sfffffz* *pp* *3* *f* *p* *mp*

Superball ausspringen lassen, dann weiter
Let Superball bounce out, then continue
sofort weiter
continue immediately

(accel.) *allegro assai*

sf *f* *p* *mp* *p* *ff* *p* *mf* *fff* *mp* *f* *3* *ff* *mf* *fff* *3* *fff* *3* *f* *fff* *p* *f* *ppp* *fff*

Superball ausspringen lassen, dann weiter
Let Superball bounce out, then continue

poco adagio *accel.* *allegro assai*

fff *p* *f* *mp* *(mp)* *fff* *3* *mf* *f* *3* *mf* *f* *mp* *fff* *3* *mf* *fffz* *ff* *3* *ff* *3* *p* *ff* *fff* *3* *mp* *fff* *3* *f*

Schlagzeug 4 klingen lassen.
Wenn Nachhall ca. halb verklungen ist, langsam reiben mit Superball auf Percussion 2 (quasi crossfade)
Let percussion 4 sound.
When reverberation of perc. 4 has approximatley halfway died out, start pressure-whiping on perc. 2 with superball (like a crossfade of both sounds)

(accel.) *allegro assai*

sim. (Tremolo mit Schlegel statt reiben)
sim. (tremolo with mallet instead of wiping) *fff* *pp* *fff* *3* *fff* *3* *pp* *fff* *3* *fff* *ff* *p* *f* *fff* *3* *f* *fff*

Schlag muss noch hörbar sein
Beat must be audible

B

