

JORINDE VOIGT

PROJEKTDESCHEIBUNG – WATERMILL CENTER

Seit 2002 arbeite ich an Partituren und Notationen, die sich auf Zusammenhänge unserer Zivilisation und deren Umgebung beziehen. Diese beinhalten gleichwertige Elemente, die teilweise ausschließlich imaginär, teilweise in einer realen Aktion oder als Programmierstruktur in die Realität übersetzbar sind.

Den Aufenthalt im *Watermill Center NY* möchte ich nutzen, um die nachfolgend beschriebenen Projekte der Realität näher zubringen.

In diesem Falle müsste ebenfalls eine gezeichnete Partitur vorangehen – direkt anschließend aber an der Übersetzung in die konkreten Aktionen / Situationen / Objekte gearbeitet werden. Zeitlich wie formal entspricht die Partitur so wie die situative Übersetzung in die Realität einer eigenen Logik und Proportion. Diese fußt auf den für mich wichtigsten Grundstrukturen meiner Arbeit: Eine Struktur oder Schreibweise finden, die sich möglichst lebendig verhält, da etwas lebendiges beobachtet wird. Das sind rhythmische Verflechtungen bzw. die Überlagerung autonomer Rhythmen (Puls, Beat, proportional abnehmende oder zunehmende Dauer, Lautstärke, Distanz, Geschwindigkeit, etc.) und die sich daraus ergebende Komplexität der Interferenz, sowie eine Reflexion und Deklination (Minimierung und Maximierung) kulturtypischer Normen- und Konventionsstrukturen.

Ich halte für die Untersuchung der Wahrnehmung des Menschen diese Art der Strukturierung für sehr naheliegend, da dieser Prozess nicht von kulturellen und sozialen Prägungen isolierbar und unser gesamter Erkenntnis- / Lernprozess an das „Orchester“ unseres Organismus gebunden ist, und der damit auf einer Vielzahl von gleichzeitig stattfindenden Rhythmen beruht.

Eine Kombination folgender Situationen soll erarbeitet werden:

- **Partituren**
- **Tanzendes schwarzes Quadrat** (Choreographie, 4 Tänzer, 4 Kostüme)
- **Akustisches Extrakt aus den Top 100** (Akustische Übersetzung einer Partitur)
- **Rhythmusmaschine** (Akustisches Objekt / Prototyp Mehrkanal-Lautsprecher-Objekt)
- **Black Park** (10 motorisierte flügelartige proportionale Objekte)
- **Countdown** (Aktion, sich in den realen sozialen Raum einbettende Situation)
- **Lemniskate** ∞ (Akustischer Schwarm, Mehrkanal Audio Installation in Zusammenarbeit mit den Komponisten Catani und Imler)

Partituren

Wie in meinen vorangegangenen Arbeiten zu sehen ist, arbeite ich zeichnerisch an der Entwicklung von Elementen, die bestimmte Vorgänge aus der Kultur oder Natur extrahieren und zu so etwas wie einer charakterlichen Struktur umformen, die in sich immer auf ihren nächsten eigenen Teil hinweist. In der Kombination dieser Elemente, schreibe ich Partituren, die sich auf meine kulturelle Umgebung beziehen.

Nach dem Erarbeiten von Themen der europäischen Umgebung ist die Auseinandersetzung mit der amerikanischen Kultur eine logische Schlussfolgerung.

Ich arbeite mit dieser Vorgehensweise an einer Art „Schrift“, die bestimmte Vorgänge sichtbar oder zur Diskussion stellen soll, die allein durch Sprache nicht benennbar sind.

In der Installation oder Anordnungen der Partituren wird die Struktur inhaltlicher Aktionsabläufe aufgegriffen (bei Wachstumsstrukturen die wiederholte Zunahme des Formats um eine bestimmte Größe).

Die formale und inhaltliche Grundstruktur dieses Projektes ist die des Wachstums und charakterlich die der Ausdehnung und Vereinnahmung, die des Crashes; sowie die der Schleife (mathematisch). Formal zeigt sich dies in der Matrix, die das konzeptuelle Grundgerüst der Installation liefert. Inhaltlich werden Strukturen entwickelt, die sich anhand der Auseinandersetzung mit verschiedenen Gesellschaftlichen Phänomenen entwickeln und diese als „Organismus“ betrachten.

Die Partitur entwickelt sich anhand geographischer und raum-zeitlicher Daten, Geschwindigkeitsangaben, Lautstärkeangaben, Überlagerungen von mathematischen Reihen und kulturtypischen Aktionsabläufen („2 küssen sich“, „Detonation“ oder „Crash“), Temperaturverläufen die Stabilität oder Instabilität, sowie den heterogenen Raum

FAHNEMANN PROJECTS

Gipsstrasse 14
D-10119 Berlin

T +49 - (0)30 – 280 46 083
F +49 - (0)30 – 882 45 72

info@fahnnemannprojects.com
www.fahnnemannprojects.com

thematisieren, Elektrizität, Luftraumbeschreibungen (anhand algorithmischer Adler-Flugbahnen, Helikopter, Airbus, etc) oder Vermessung der Erdoberfläche durch Satelliten, Autos, Schußfeldern, Anordnungen und Überlagerungen von Popsong-Takten, zur Produktion eines Metageräuschs aus der Pop-Maschine, etc.

Die Partituren dienen teilweise einer reinen Übersetzung in die Vorstellungskraft, teils als Vorlage für real akustische Übersetzungen oder für die Konstellation einer Situation im Raum.

Die Partitur beschreibt immer einen Raum, der zeitlich nicht linear wahrgenommen werden muss, wie das bei einer Aufführung oder Übersetzung in Echtzeit der Fall ist. Gleichzeitig ermöglicht Sie den Blick auf die gesamte Struktur einer Situation, lässt den Charakter bestimmter Abläufe sichtbar werden, und greift nicht in die Entscheidung des Betrachters ein, wann was wahrzunehmen ist. Diese Notationsweise ist für mich wichtig, um den Aspekt von Zeit und Raum in Sichtweite zu behalten. Extraktionen / Übersetzungen der Partitur in eine reale Situation sind Beispiele, wie eine von meist unendlich vielen Möglichen Übersetzungen, aussehen könnte. Im Folgenden sind einige geplante Projekte beschrieben, die solche „Extrakte“ sind.

Im amerikanischen Zusammenhang ist es interessant, sich mit Stadtentwicklung, Kulturindustrie und Kapitalismus auseinanderzusetzen und Schreibweisen für den Charakter solcher Strukturen zu entwickeln, die in sich dynamisch sind.

Die Gegenüberstellung und Gleichzeitigkeit dieser Notationen soll sich als Situation aus der Partitur heraus übersetzen lassen (in Form einer neuen Aktion oder Installation).

Tanzendes schwarzes Quadrat (Choreographie, 4 Tänzer, 4 Kostüme)

4 Akteure, 4 Kostüme

Das tanzende schwarze Quadrat ist eine Studie über Zeit und Rhythmus im Kontext kultureller Formulierungen von Bewegung zwischen dem 16. Jahrhundert und Jetzt. Die ausgearbeitete Version soll wie ein pulsierender Ort sein; über im Quadrat platzierte Akteure, die bestimmten Bewegungsabläufen folgen.

Entscheidend ist unter anderem das Kostüm der 4 Akteure. Mich interessiert dabei vor allem eine Recherche der historischen Faltenwürfe. Das knüpft an die Leibnizsche Formulierung von Zeit an.

Farblich wird sich dies entlang von Schwarz und Weiß bewegen. In ausformulierter Version wird das tanzende schwarze Quadrat ein pulsierender Ort innerhalb der 60 Minuten sein, der seiner eigenen Deklination folgt und sich autonom verhält.

Für die Entwicklung dieser Situation stelle ich mir die Zusammenarbeit mit einem/r Choreograf/in, einem/r Kostümbilder/in vor.

Akustisches Extrakt aus den Top 100 (Akustische Übersetzung einer Partitur)

Wie in verschiedenen Partituren schon vorhanden, bildet meine Schreibweise der Top 100 (additives Prinzip: Titel 1-Takt 1, Titel 2-Takt 1 bis Takt 2, Titel 3-Takt 1 bis Takt 3, etc.) eine Programmierstruktur für die jeweils aktuellen Top 100 Popsongs, bzw. ein spezifisches Geräusch, welches auf der aktuellen Liste der Musikindustrie beruht. Durch eine bestimmte Anordnung der Zeilen überlagern sich viele Takte gleichzeitig und bilden so etwas Ähnliches wie einen Geräuschteppich (White Noise). Die Partitur ist theoretisch von allen Richtungen lesbar.

Um diesen Sound tatsächlich wie vereinbart zu produzieren, muss ein bestimmter Winkel festgelegt werden und eine bestimmte Anzahl von Leserichtungen, aus denen sich dann jeweils ein spezifischer Sound der gleichzeitigen Takte ergibt. In einer Ausstellungssituation mit mehreren Situationen und Aktionen soll dieser akustische Teppich eine weit im Hintergrund stehende, changierende Atmosphäre bilden. Der Sound muss über ein autonomes Lautsprecher-System abgespielt werden.

Rhythmusmaschine (Akustisches Objekt / Prototyp Mehrkanal-Lautsprecher-Objekt)

Ausgehend von meinen letzten Zeichnungen aus dem Jahr 2008, die sich fast ausschließlich mit der Abtastung des Raumes via akustischer Interferenzapparate beschäftigen, möchte ich eine musikalische Form entwickeln, die dies vom imaginären Raum in den realen Raum transportiert. Das bedeutet sehr genaue Angaben darüber zu machen, woraus sich die akustischen Impulse speisen, Deklinationvorgaben zu errechnen und eine interessante Konstellation für einen realen Raum zu überlegen. Fest steht, dass sich die akustischen Impulse auf sehr typische akustische Erscheinungen unserer Zivilisation beziehen sollen (z.B. Motoren, Zählwerke, Ring Tones, Musikkonserven, ortsspezifische, kulturspezifische Geräusche etc.). Für die Audio-Ausgabe sollen verschiedenen Lautsprecher-Prototypen entwickelt werden (Kugelförmige Objekte, mit 8 bis 20 Kanälen).

Black Park (10 motorisierte flügelartige proportionale Objekte)

Black Park ist ein Konzept für flügelartige, rotierende Objekte (aus leichtem Material). Die Anordnung ergibt sich aus einer Deklination der Proportion und ist eine Untersuchung zum Charakter von Rhythmus. Die Oberfläche der Objekte ist schwarz lackiert (wie ein Piano oder ein Flügel).

Die Grösse der Objekte ergibt sich aus folgender Proportionaler Teilung:

- Objekt: 1/1 (300 x 100 Zentimeter)
- Objekt: 1/2 (150 x 50 Zentimeter)
- Objekt: 1/2 (150 x 50 Zentimeter)
- Objekt: 1/3 (100 x 33,33... Zentimeter)
- Objekt: 1/3 (100 x 33,33... Zentimeter)
- Objekt: 1/3 (100 x 33,33... Zentimeter)
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter)
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter)
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter)
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter)

Die Geschwindigkeit der Rotation wird zum Beispiel durch die Position bestimmt:

- Objekt: 1/1 (300 x 100 Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 1
- Objekt: 1/2 (150 x 50 Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 2
- Objekt: 1/2 (150 x 50 Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 3
- Objekt: 1/3 (100 x 33,33... Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 4
- Objekt: 1/3 (100 x 33,33... Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 5
- Objekt: 1/3 (100 x 33,33... Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 6
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 7
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 8
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 9
- Objekt: 1/4 (75 x 25 Zentimeter) / Umdrehung pro Minute: 10

Die Installation ist an Wänden, Boden und Decke möglich.

Countdown

In Form eines Countdowns wird eine bestimmte Situation (z.B. Dauer der Anwesenheit einer Person, ein bestimmtes Licht, ein bestimmtes Geräusch, eine Irritation oder ein Algorithmus aus dem Alltag) wiederholt, wobei die Dauer um eine proportionale Größe ab- oder zunimmt (ähnlich dazu: Countdown 2005).

Lemniskate ∞ (Akustischer Schwarm, Mehrkanal Audio Installation in Zusammenarbeit mit den Komponisten Catani und Imler)

Der akustische Schwarm in Form einer Schleife/ einer im Raum liegenden 8, wird realisiert über eine Mehrkanal-Anordnung von 5 bis 10 Lautsprechern. In Form einer 8 / ∞ jagt die Komposition eines akustischen Schwarms durch den Raum. In Zusammenarbeit mit den Komponisten Patric Catani und Chris Imler soll eine Komposition aus akustischen Impulsen und Interferenzen erarbeitet werden. Diese entstammen teils realen Situationen, teils sind sie elektronisch erzeugt. Die 8 definiert hierbei eine Achse aus 7 Punkten und dient als „geographische“ Grundachse (vergleichbar zur sonst gültigen Achse: Norden, Osten, Süden, Westen) für die akustische Bewegung. Der Schwarm bildet sich im Bereich zwischen Erdoberfläche und einem Punkt oberhalb des Kopfes, der unendlich weit nach oben verlagert sein kann. Der Bereich für die Deklination der verschiedenen Wellenlängen soll das vom Menschen bewusst wahrnehmbare Spektrum im kurzwelligen und langwelligen Bereich etwas überschreiten. Die Komposition soll später in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer Institut Erfurt in einem Wellenfeldsynthese (WFS)-Audiowiedergabesystem erprobt werden.