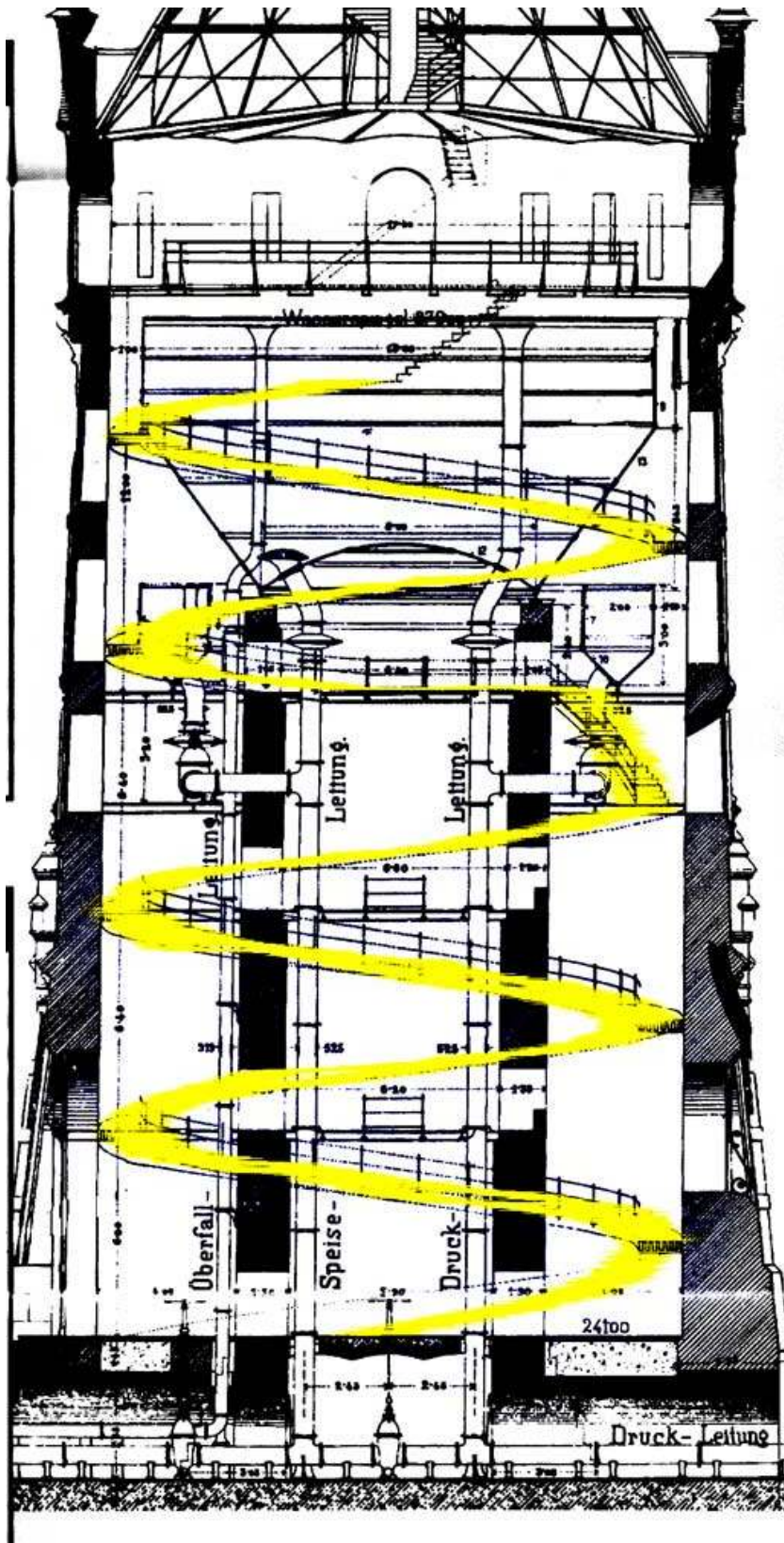


arnold haberl: "multidigmen – version β 0.1: unabhangigkeit"



multimediale performance / AV-installation / komposition
im rahmen von fluten2 am 26.6.2003 im wiener wasserturm

die wahrnehmung eines organismus manifestiert sich in seiner bewegung, die bewegung bedingt dessen wahrnehmung↵
rückgekoppelte prozesse (circulus creativus) wie dieser bilden (multi-)stabile zustände (eigenwerte) aus, die auch nach dem einwirken von äußeren störungen schnell wieder eingenommen werden.
prozesse dieser art stellen die grundlage von leben dar.
(heinz von foerster)

die komposition – *nur weil es ein dialog ist, ist es noch lange nicht interessant* –

für 6 acteuere, 6 lautsprecher und 6 fernseher im wasserturm/wien10 bei folgender anordnung:
 die acteuere stehen verteilt auf der wendel-rampe im inneren des turms. ton und bild werden mithilfe der technischen anlage voneinander getrennt und an zwei verschiedene orte der rampe übertragen.

die acteuere agieren frei in einem vorgegebenen zeitraumen.

das grundthema der mono/multi-digmen kompositionsserie ist die beschäftigung mit zustandhafter musik.

prozesshaftigkeit wird aus der komposition ins nervensystem der zuschauer verlagert.

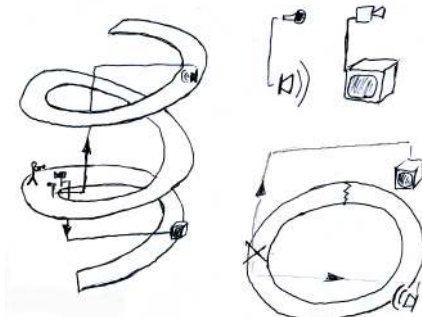
"version β 0.1: unabhängigkeit" besteht aus 6 simultanen aber unabhängigen einzelperformances. der zusammenhang wird über die technische anlage, das publikum und den besonderen raum des wasserturms hergestellt.

material:

- *loops* (eigenwerte, resonanzen) mit den themen:
 - instrument/ton
 - körper/rhythmus
 - störung↔aufrechterhaltung eines zustandes
 - ziel/scheitern
- *ereignisse* (äußere und innere störungen) mit den themen:
 - eruption
 - innehalten
 - ablenkung
 - versehen/fehler

AV-installation – *trennung von ursache und wirkung* –

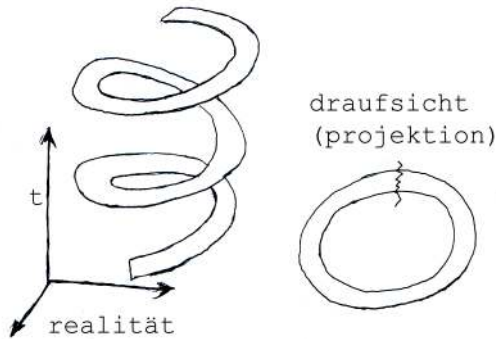
das aufsplitten der einzelperformances in einen bild- und einen ton – anteil unterstützt die wahrnehmung des publikums: so kann man an einem punkt der rampe beispielsweise einen performer beobachtet der gerade eine lange pause macht, während daneben auf einem fernseher das bild der aktion eines anderen zu sehen ist, und eine nahestehende box den ton eines weiteren acteurs überträgt etc...



(skizze der technischen anordnung für einen performer)

architektur – projektion von realität –

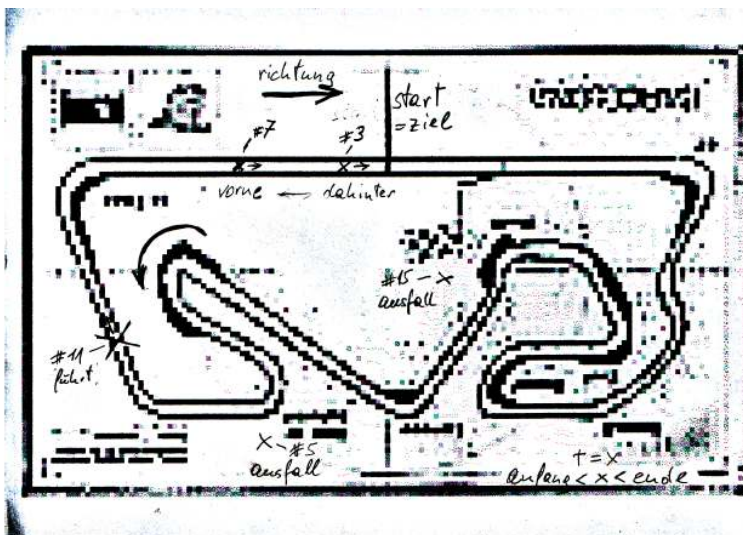
die wendel-rampe im inneren des wiener wasserturms bietet ideale bedingungen für diese performance: die grundfläche – ein kreis – steht für den loop, den hauptteil des musikalischen materials, gleichzeitig das symbol für rückgekoppelte prozesse. die vertikale wird als zeitachse interpretiert.



so wie bei jedem loop der ausgangspunkt dem anfangspunkt entspricht, der aber zu einem späteren zeitpunkt erst wieder erreicht wird, so stellt auch jeder loop (kreis), der realisiert wird, eigentlich eine spirale im raum-zeit kontinuum dar.

publikumssituation – richtungen der zeit –

von jedem punkt der rampe ist immer nur ein ausschnitt der performance zu sehen. das publikum hat dadurch die möglichkeit sich in diesem system in der zeit sowohl vorwärts als auch rückwärts zu bewegen. je nachdem, wie sich jeder einzelne zuschauer entscheidet seine perspektiven zu wählen, entscheidet er sich auch für seine persönliche version der aufführung (realität).



beispiel für eine realitätsanordnung (GP von barcelona)

ausführendes ensemble

6tett+

zeitplan

aufführung im rahmen von fluten2 im wasserturm am 26. juni 2003
proben: 13. und 14. mai

resources**6tett+**

versteht sich als offenses ensemble, das seine arbeit im grenzbereich zwischen tanz und musik ansiedelt. grundlage für die auftritte stellen (improvisations-) scores dar, die zwischen der funktion jedes acteurs (als musiker oder tänzer) nicht unterscheiden. die auseinandersetzung mit den gegebenheiten der jeweiligen aufführungsorten spielt dabei stets eine wichtige rolle.

bisherige performances: fluten1 / wasserturm oktober 2002, im_flieger / WUK 13.12.2002, zimmerperformance / privatwohnung 15.2.2003, fluc 15.4. 2003

mitglieder: mariella greil, sonja schmidlehner, claudia wagner, ludwig bekic, thomas berghammer, arnold haberl, bernadette reiter

monodigmen

die einzelnen stücke sind genau festgelegt – ich spiele jeweils ein und dasselbe pattern für eine bestimmte zeit. wenn ich den punkt erreiche an dem ich denke: "ich kann nicht mehr" spiele ich weiter, später wenn der punkt kommt, an dem ich denke: "jetzt könnte ich stundenlang weiterspielen" höre ich auf. einerseits versuche ich die loops möglichst unverändert zu wiederholen, andererseits wehre ich mich aber auch nicht gegen abweichungen, die von selbst auftreten. jedes stück beschäftigt sich mit einer besonderen resonanz des instruments. monodigmen sind der versuch strukturen der elektronischen musik auf ein mechanisches instrument zu verlagern.

uraufführung: fluten1 im wasserturm/wien 10, oktober 2002, weitere aufführungen: fluc/wien 2, 25.3.2003, raumschiff zitrone/berlin, 6.6.2003, schrattenberg 11.7.2003

weilers habe ich letzten herbst eine CD mit diesem programm aufgenommen, die im herbst 2003 bei "artonal" erscheinen wird.

arnold haberl /aka noid

geboren 1970, lebt in Wien.

trotz eines cello-studiums an der musikhochschule wien interesse an verschiedenen formen freier musik: arbeiten an der schnittstelle zwische elektronik und instrumentalem spiel – entwicklung elektronischer spielweisen am instrument – kontrolle von elektronischem equipment mit dem instrument – akustische interventionen

improvisationsensembles: **dmn** (w/ mario rechtern, dent), **loose communications** (w/ manfred hofer). mitglied bei: **executive ensemble** (spielt frühe kompositionen von steve reich), **takon-orchester** (etwas anarchistische big-band). arbeiten mit **akemi takeya** ["Puls" (w/helge stiegeler, *donaufestival* –krems/stein 2003), "Strange Forest" (*japanese contemporary dance showcase* -new york 2003), "Black Honey Drops" (*réperages*-Lille2003, *imPULStanz*-Wien 2001), "Jailbreakers Dream" (w/tetsuo furudate, *transart* -bolzano 2002)]

fallweise auftretende zusammenarbeit mit **dasfaxmattinger**, auftritte bei **konfrontationen02** (w/ john rose, bob ostertag, vereyan weston, u.a.), A-J project presentation imagetanz02 (w/ daniel aschwanden, saskia hölbling u.a.) **chazz fest** nickelsdorf02 (w/ assif tsahar, phillip quehenberger).

budget (stand 12.5.03)kosten:

gagen: € 350.- pro acteur	€ 2100.-
planung/konzept/komposition	€ 700.-
tontechniker, videotechner à 250.-	€ 500.-
tonanlage	€ 566.-
videoanlage	€ 847.-
<u>summe</u>	<u>€ 4713.-</u>

video:

6 kameras à € 70.-	€ 420.-
6 monitore à € 40.-	€ 240.-
<u>zischensumme</u>	<u>€ 660.-</u>
Ust 20%	€ 132.-
<u>versicherung 5% der gerätekosten</u>	<u>€ 55.-</u>
<u>summe:</u>	<u>€ 847.-</u>

(lt. telefonischem anbot firma AV-professional, 9.5.03)

ton:

6 lautprecher incl. verstärker à €40.-	€ 240.-
6 mikrofone incl. stativ à € 20.-	€ 120.-
mischpult	€ 70.-
<u>verkabelung</u>	<u>€ 42.-</u>
<u>zischensumme</u>	<u>€ 472.-</u>
Ust. 20%	€ 94.-
<u>summe:</u>	<u>€ 566.-</u>
<u>durch sponsoring reduziert auf</u>	<u>€ 280.-</u>

(lt. schriftlichem anbot, firma klangfarbe am 9.5.03)

finanzierungsplan:

private sponsoren	€ 1766.-
beteiligung des festivals (videoanlage, techniker)	€ 1347.-
<u>öffentliche förderungen</u>	<u>€ 1600.-</u>
<u>summe</u>	<u>€ 4713.-</u>

partitur: "multidigmen – version β 0.1: unabhängigkeit" – allgemeines

für 6 acteuere, 6 lautsprecher und 6 fernseher in einem größeren, gegliederten raum bei folgender anordnung:

die acteuere stehen verteilt im raum, sodaß von keinem punkt des raumes aus alle gleichzeitig zu sehen sind. ton und bild werden mithilfe der technischen anlage voneinander getrennt und an zwei verschiedene orte des raums übertragen.

dauer: ca 1h

jeder acteur wählt aus dem 4 vorgaben für loops und ereignisse je mindestens 3 aus.
material:

- *loops* (eigenwerte, resonanzen):
 - instrument/ton
 - körper/rhythmus
 - störung \leftrightarrow aufrechterhaltung eines zustandes
 - ziel/scheitern
- *ereignisse* (äußere und innere störungen):
 - eruption
 - innehalten
 - ablenkung
 - versehen/fehler

die 6 acteuere agieren frei in einem vorgegeben zeitraumen.

anweisung für die acteuere:

spiele jedes pattern für eine bestimmte zeit. wenn du den punkt erreichst, an dem der gedanke: "ich kann nicht mehr" auftritt, spiele weiter.

später wenn der punkt kommt, an dem du denkst: "jetzt könnte ich stundenlang weiterspielen" höre auf.

versuche einerseits die loops möglichst unverändert zu wiederholen, andererseits wehre dich auch nicht gegen abweichungen, die von selbst auftreten.

wechsle die phasen des spielens mit pausen zu etwa gleichen teilen ab.

spiele jeden loop genau einmal, jedes ereignis maximal dreimal.

die ereignisse können entweder die loops oder aber die pausen unterbrechen, sie können auch am anfang oder ende von loops stehen, aber nicht jedesmal.

spiele mindestens einen loop ohne unterbrechung.

konzentriere dich ganz auf dich selbst, kümmere dich nicht darum, was sonst im raum geschieht.

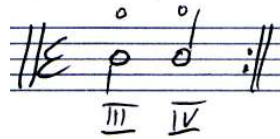
die stimmen für die einzelnen instrumente sind als vorschläge zu verstehen, die jeder acteur im sinne der themen für loops und ereignisse abändern oder auch völlig neu gestalten kann.

"multidigmen – version ß 0.1: unabhängigkeit" – bratsche

loops/flächen:

instrument

ganzer bogen, langsam, weich



körper

hinter dem steg streichen. rechte hand fixiert, bewegung durch drehen der bratsche



störung

der versuch genau auf dem steg zu streichen. linke hand dämpft die saiten ab

ziel

sehr langsam, glissando, leise, weich

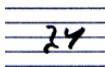


ereignisse:

eruption

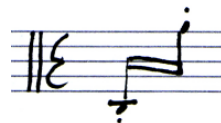


innehalten



ablenkung

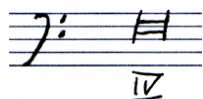
linke hand dämpft die saiten ab, spiccato, sehr schnell



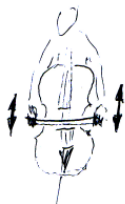
versehen/fehler

loops/flächen:

instrument: wolfton, weicher bogenwechsel



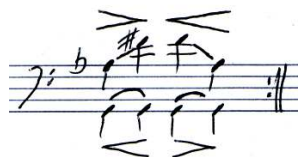
körper: bogen auf D und G-saite, beide hände auf der stange, mit ganzen körper bogen auf und ab schaben



störung: ein essstäbchen zwischen den 3 höheren saiten einklemmen und mit der rechten hand in ständiger schwingung halten



ziel



ereignisse:

eruption

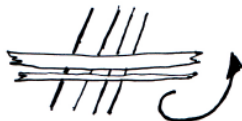
ein beliebiger tiefer ton auf der C-saite, kurz gespielt. bogen aus der luft ansetzen, danach gleich wieder von der saite nehmen, den ton ausklingen lassen.

innehalten



ablenkung

mit der linken hand die saiten abdämpfen, bogen mit einer schnellen kurzen bewegung kreisförmig über die saiten bewegen.



versehen/fehler

mit den fingerknöcheln der rechten hand seitlich gegen den hals des instruments schlagen. sofort nachher mit der linken hand die saiten abdämpfen.

"multidigmen – version β 0.1: unabhängigkeit" – **baritonsaxophon**

loops/flächen:

instrument

6 verschiedene griffe, schnell, zirkularatmung



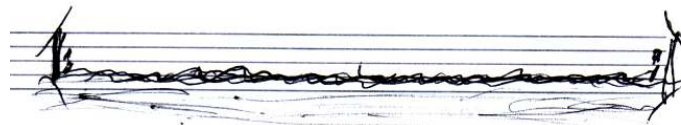
körper

nur klappengeräusche



störung

sehr leicht blasen, an der grenze zum ton. griffe schnell wechseln



ziel

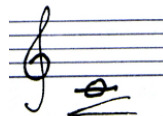
überblasen die griffe für c1, c, C, G, F, Es abwechseln



ereignisse:

eruption

abschluss mit zungenverschluss



innehalten



ablenkung

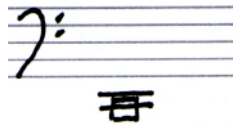
seitlich auf ein beliebiges griffloch blasen (wie um ein staubkorn zu entfernen)

versehen/fehler

"multidigmen – version β 0.1: unabhängigkeit" – trompete

loops/flächen:

instrument:
pedalton mit zirkularatmung



körper

beim ausatmen aus ca. 2 cm entfernung auf das mundstück blasen

störung

den 3. zug entfernen, den notierten ton abwechselnd mit und ohne gedrückte 3. klappe spielen



ziel

duophonics, kurz anspielen, dazwischen lange pausen

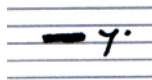


ereignisse:

eruption

starker luftstoß durch das instrument, abschluss mit zungenverschluss

innehalten



ablenkung

gleichzeitiges bewegen von 1. und 3. zug und dazugehörigen ventilen

versehen/fehler

loops/flächen:

instrument: 2 elastische kugeln in der schüssel rotieren lassen



körper: abwechselnd mit der linken und rechten hand metalllamellen ununterbrochen in die schüssel rieseln lassen



störung: die schüssel am boden wippen lassen, immer wieder neu anstoßen. in der schüssel sollen sich diverse gegenstände befinden.



ziel: der versuch mit einem würfel in der schüssel ein quadrat zu beschreiben



ereignisse:

eruption

die schüssel in beiden händen halten, eine darin befindliche kugel in die luft werfen und mit der schüssel wieder auffangen.

innehalten



ablenkung

einen beliebigen gegenstand auf den boden fallen lassen und wieder aufheben.

versehen/fehler

loops/flachen:

instrument

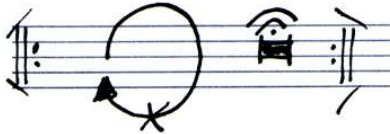
den schlauch wiederholt mit seiner ganzen lange durch eine hand ziehen. daumennagel schabt auf den rippen des schlauchs.

korper

durch ein kurzes stuck schlauch ein- und ausatmen.

storung

einen schlauch einmal so schwingen, dass ein ton entsteht und der schlauch auf den boden aufschlagt, pause und wiederholen. bewegung mit dem ganzen korper.



ziel

einen langeren schlauch mit einem fu am boden fixieren und mit einer hand spannen. die andere hand schabt eine genau vorgestellte lange wiederholt dem schlauch entlang. dazwischen pausen.

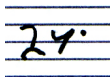


ereignisse:

eruption

kurzer, sehr heftiger luftsto durch den schlauch

innehalten



ablenkung

schlauch auf den boden fallen lassen und wieder aufheben

versehen/fehler