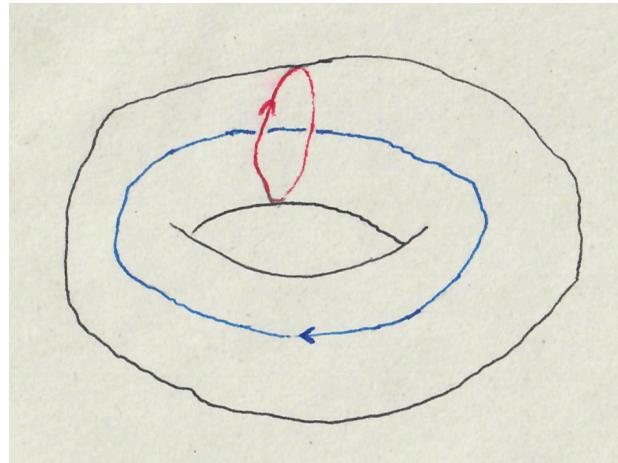


Tori_ Ursprüngliche Idee und Skizze einer Klanginstallation / installative Komposition (mit Schrittmotor-Lautsprechern)

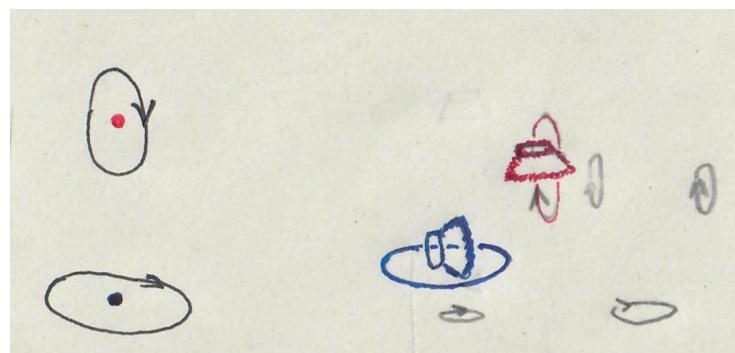
Komposition



1

Wie bekommt man einen Torus aus einem Punkt?

Ein Punkt bewegt sich kreisförmig in der vertikalen Dimension, bekommt man eine Kreisfläche, dann bewegt sich diese Kreisfläche in der horizontalen Dimension, ergibt sich einen Torus - also eine geschlossene Schleife mit einem Loch, deren topologische Struktur dehnbar ist. (siehe Bild 1)

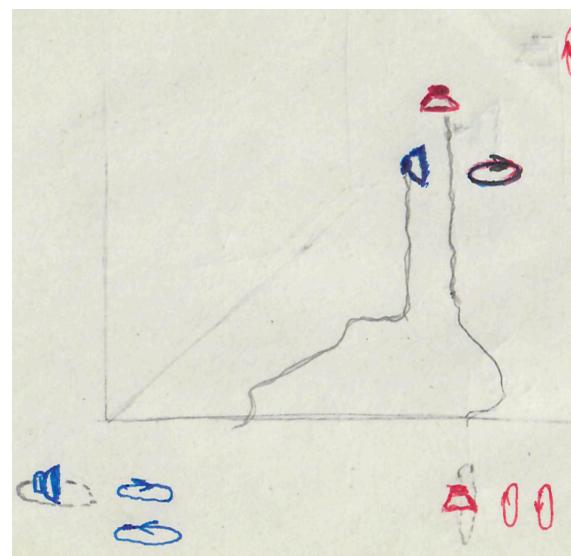


2

Prototyp aus „Torus als Produkt zweier Kreise“

Der Prototyp zum Konzept dieser Installation besteht aus zwei kleinen Lautsprechern. Anhand von Schrittmotoren wird ein Lautsprecher in der horizontalen Dimension rotieren (mit Blau markiert), der andere in der vertikalen Dimension rotieren (mit Rot markiert).

(siehe Bild 2, 3)



3

Dezentralisierung und Nachbarschaft der topologischen Struktur

Wenn man nach bestimmter Weise den Torus schneidet, bekommt man zwei Möbiusschleifen, die sich verketten. (siehe Bild 4)

Ich ziehe z.B. 5 Punkte von jeder Schleife aus und nummeriere sie in zwei Gruppen in Blau und Rot - Also, nach dem Prototyp steht die Rotationsbewegung Gruppe Blau für horizontal, während die Gruppe Rot für vertikal. (siehe Bild 5)

Die Punkte in jeweiliger Gruppe sind eins zu eins gepaart. In diesem Fall fünf Lautsprecherpaare. (siehe Bild 5)

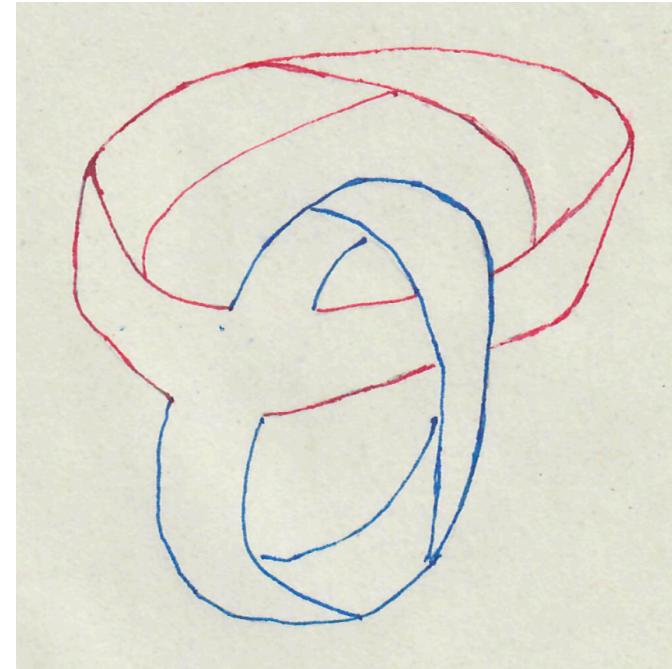
Das Bild 5 als Anweisung zur Einrichtung der Lautsprecher ist kein Grundriss auf einer Fläche sondern vielmehr eine Vorstellung räumlicher Struktur. Für Topologie gibt es keine absolute Perspektive wie Mitte oder Rand, links oder rechts, hoch oder tief. Man versteht die Beziehungen von den Punkten vielmehr als Nachbarschaft. Als ob man in den Himmel blickt und sieht die Sterne verteilen, wie ein Netzwerk.

Die Schallrichtung und Bewegung der Klänge im Raum hängen von dem Klangcharakter, Räumlichkeit der Struktur und der Akustik ab.

Klangcharakter - Impuls - Wahrnehmung der Kontinuität

Die elektronischen Klänge werden erzeugt mit Hilfe des Impulsgenerators und zwar anhand von Programmiersprache SuperCollider komponieren, dessen Impulgeschwindigkeit und Impulsdauer variieren zwischen bestimmten Bereich je nach der Schallrichtungen und Bewegungen der Lautsprecher sowie der räumlichen Akustik. Für einige wenige Schallereignisse werden Sinustöne verwendet. Die Zuhörende und die Klangereignisse machen den Raum zu einem klanglichen Mikrokosmos, in denen kein absolutes Zentrum gibt, sondern man könnte seine eigene Reise an beliebige Stelle und Route erleben.

4



5

