

LENGHT OF TIME

FABIAN KRESTEL

IN EINEM SATZ

Eine Einladung zu einem verbesserten Hörerlebnis, bei dem Klang sichtbar und Gesten hörbar werden.

PROJEKTZUSAMMENFASS

Length of Time ist ein hybrides Bühnenwerk, das sich an der Schnittstelle zwischen Konzert, Performance, Tanz und zeitgenössischem Zirkus bewegt. Es bringt Darsteller – Jongleure, Tänzer, Musiker – zusammen, die rhythmische Muster durch verschiedene Medien übersetzen: Klang, Gestik, Bewegung und die Manipulation von Objekten.

Die Performance entfaltet sich als gemeinsames Spielfeld, auf dem die Darsteller einander zuhören, reagieren, aus dem Takt geraten und sich neu ausrichten. Die Komposition entsteht live aus ihren Interaktionen, ihrer Sensibilität und ihren Entscheidungen. Musik und Tanz werden nicht von außen vorgegeben, sondern entstehen direkt aus den physischen Aktionen von Körpern und Objekten im Raum.

Das Projekt ist als zeitgenössische Partitur für Tänzer und Jongleure konzipiert – eine Performance, in der Klang, Rhythmus und Bewegung untrennbar miteinander verbunden sind.

KÜNSTLERISCHE REFERENZEN

Das Werk ist inspiriert von der minimalistischen und experimentellen Musik von Steve Reich sowie vom offenen, spielerischen Geist von John Cage – insbesondere von *Water Walk*. Es ist auch geprägt von den performativen Praktiken der 1970er Jahre: Fluxus, Happenings und direkte, fast handwerkliche Formen, die Präsenz über Spektakel stellen.

Diese Einflüsse überschneiden sich mit dem Erbe von Jerzy Grotowskis „*Armim Theater*“, bei dem der Fokus auf dem unverfälschten Engagement des Darstellers, der Unmittelbarkeit der Gesten und der Intensität der Aufmerksamkeit liegt. In *Length of Time* ist das Engagement des Darstellers das primäre Material des Werks.

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT

Das Projekt untersucht archetypische Vorstellungen, die allen Menschen gemeinsam sind: Zeit, Impuls, Rhythmus und das grundlegende Verlangen, Erfahrungen zu messen, zu zählen und zu strukturieren.

Seine Kompositionslogik wurzelt in zeitgenössischen Musikpraktiken – Wiederholung, Phasenverschiebung, Serien, Kanons –, die nicht nur auf Klänge, sondern auch auf Gesten und Bewegungen angewendet werden. Ziel ist es, Entsprechungen zwischen visuellen Handlungen, Schallschwingungen, räumlichen Bewegungsbahnen und inneren rhythmischen Mustern herzustellen.

Das Publikum ist eingeladen, den kreativen Prozess der Darsteller in Echtzeit zu verfolgen. Alles ist sichtbar: die Quelle jedes Klangs, die Aktion, die ihn auslöst, der Grund für eine Bewegung, die Art und Weise, wie ein fallendes Objekt die Klang- und Rhythmuslandschaft verändert. Durch die Offenlegung dieser kausalen Zusammenhänge versucht das Projekt, die Wahrnehmung zu verändern – vom Hören zum Sehen von Klängen und vom Sehen zum Hören von Gesten.

Letztendlich schlägt *Length of Time* eine erweiterte Form des Hörens vor: eine Performance, bei der Klang beobachtet und Bewegung gehört werden kann.

KÜNSTLERISCHE KOMPONENTEN

JONGLIEREN

Jonglieren wird als Brücke zwischen verschiedenen Disziplinen betrachtet: Tanz, Percussion, Zeichnen und elektronische Musik. Durch Muster, Variationen und Modulationen beleben Jongleure Objekte in Raum und Zeit und erfinden Systeme, die Bedeutung und Rhythmus erzeugen.

Ein zentraler Schwerpunkt des Projekts ist der Klang, der durch fallende Objekte entsteht – oder allgemeiner gesagt durch Bewegungen, die der Schwerkraft unterliegen. Diese Fallbewegungen werden zu Klangmaterial: ein rohes, unvorhersehbares rhythmisches Vokabular, das die Live-Komposition nährt.

TANZ

Die Tanzsprache basiert auf funktionalen Gesten: den Raum durchqueren, sich einem anderen Darsteller nähern, einen Gegenstand werfen oder fangen. Der Schwerpunkt liegt nicht auf Virtuosität, sondern auf Timing und Notwendigkeit.

Die entscheidende Frage ist nicht, wie eine Bewegung ausgeführt wird, sondern wann und warum.

Gehen, um etwas fallen zu lassen.

Einen Ball werfen, um Geräusche zu erzeugen oder Kontakt herzustellen.

Tanz entsteht aus der Notwendigkeit des Handelns.

TON UND MUSIK

Der Klang ist der Ausgangspunkt der Dramaturgie. Die Komposition entsteht live, in direkter Interaktion mit den Darstellern und ihren Aktionen. Ziel ist es, den Hörraum zu aktivieren und Klang physisch wahrnehmbar zu machen.

Das Werk konzentriert sich auf grundlegende Kompositionsprinzipien – Rhythmus, Wiederholung, Variation, Spannung und Entspannung –, die Musik, Tanz und Jonglage gemeinsam haben. Diese Prinzipien werden miteinander verwoben, um neue Beziehungen zwischen den Disziplinen zu schaffen.

Elektronische Effekte (Loop, Delay, Reverb, Pitch-Shift) werden eingesetzt, um den Klang in Echtzeit zu erweitern und zu transformieren und so Textur, Dauer, Lautstärke und Klangfarbe zu formen.

SZENOGRAPHIE

Die Szenografie schafft ein Gleichgewicht zwischen Dichte und Stille. Sie fungiert als Spielplatz, auf dem jedes Objekt eine eigene klangliche Identität besitzt. Die Materialien wurden aufgrund ihrer akustischen Eigenschaften ausgewählt: Schlüssel, Holzplanken, Keramikgefäße, Pappkartons, Metallschnüre, Metallplatten.

Ein wichtiges szenografisches Element ist die Schaffung von geneigten Brettern – hybride Strukturen zwischen Klangskulpturen und Spielflächen, die an Flipperautomaten erinnern. Die Darsteller jonglieren mit Bällen aus verschiedenen Materialien (Billardkugeln, Tischtennisbälle, Gummi, Styropor), die jeweils einen einzigartigen Klang erzeugen, wenn sie rollen, aufschlagen oder gleiten.

Diese Bretter können aus Holz, Metall, Plexiglas oder Verbundwerkstoffen bestehen und akustische Hindernisse enthalten: gespannte Gitarrensaiten, Nägelkisten, Federn, hängende Metallelemente. Jedes Brett wird so zu einem Perkussionsinstrument, das Bewegung in Klang umwandelt.

KÜNSTLERISCHES TEAM

AUF DER BÜHNE

Carla Kühne — Darsteller, Jongleur, Perkussionist

Sarah Blanchard — Darsteller, Jongleur, Musiker

Keivin Benhavidés Hidalgo — Darsteller, Jongleur, Akrobat-Tänzer

HINTER DER BÜHNE

Richard McReynolds — Technisches Design und musikalisches System
Spezialist für elektronische Musik und Sounddesign. Er entwickelt geolokalisierte Jonglierbälle, mit denen sich Klangparameter wie Tonhöhe und Modulation steuern lassen, wodurch sie zu harmonischen Instrumenten werden.

Fabian Fiorini — Musikalische Komposition und Struktur
Komponist, der an der Schnittstelle zwischen zeitgenössischer Musik und Jazz arbeitet und eine starke Verbindung zur Zirkuskunst hat. Er unterstützt das musikalische Schreiben, die Partiturkonstruktion und die Balance zwischen Komposition und Improvisation.

Fabian Krestel — Künstlerische Leitung
Mit seinem Hintergrund in Zirkus, Tanz und bildender Kunst hat Fabian eine zehnjährige Forschung zu Gestik, Rhythmus und der Poetik einfacher Handlungen entwickelt. Als ausgebildeter Jongleur an der ESAC sucht er nach einer Ausdruckskraft, die Zerbrechlichkeit, Fehler und Spuren umfasst.
Nach *The Labyrinth*, einem Projekt, das sich mit Zeichnung und visuellen Spuren befasste, setzt er mit *Length of Time* seine Erkundung durch Klang, Hören und die auditive Dimension der Performance fort.

PRODUKTION

Produktion

Plusieurs

Koproduktion

Laufende Forschung

Künstlerresidenzen

Latitude 50 (Be) - Season 26-27

Auf Anfrage

KONTAKT

Fabian Krestel

mail@fabiankrestel.com

www.fabiankrestel.com

+32 465 454 838