



MINAKO SEKI
DANCING BETWEEN



In Planung

zurück

2005 ist das Ensemble Minako Seki offiziell im kulturellen Teil des deutschen Kultur- und Wirtschaftsaustausches „Deutschland in Japan“ durch das Auswärtige Amt und des Goethe-Instituts mit dem Projekt „Osmotic Pyramid im Moele Art Park Sapporo“ eingeladen und in das Programm aufgenommen worden. Das Projekt soll im Sommer 2005 realisiert werden.

OSMOTIC PYRAMID

Site-Specific-Performance

für Tanz, Projektion und Musik im inneren Raum der Glaspyramide des Moele Art Parks in Sapporo im Jahr 2005

mit
Minako Seki (D/Japan) und Ensemble,
Workshopteilnehmer eines Tanz- und Bewegungsworkshops mit Minako Seki in Sapporo

Sitespecific

Site-specific-Arbeiten beschäftigen sich mit der architektonischen Umwelt. Somit ist die Arbeit immer eine Auseinandersetzung mit dem Raum, seiner Funktionalität und seiner Ästhetik und ist zwangsläufig ortsgelbunden. Es sind immer Räume oder Plätze, die vom Menschen erschaffen wurden. Besondere Gebäude, architektonische Experimente, leere Räume oder Plätze, die ihre eigentliche Funktion verloren haben, sind die Wegweiser unserer site-specific-performance. Wir versuchen, in diesen Räumen ein Gesamtkunstwerk Gesamtwerk zu erschaffen, dass zwischen Theater, Tanz und Installation ruht. Unsere Arbeit basiert auf Bildern aus Zeit, Raum, Bewegung, Licht, Ton und Musik, die produziert werden aus einem Gefühlsweben oder einer Empfindung heraus, die die architektonische Struktur, die wir verbinden, in uns erzeugt.

Das Ensemble

Minako Seki – Regie, Choreographie, Tanz
Zam Johnson – Musik, Komposition, Live-Realization
Majo Uszat – Projektionsdesign, Lichtmalerei
Uwe Renken – Lichtdesign
Mido Kawamura – Kostümbild
N.N. – Bühnenbild
Bernd Abraham – Produktionsleitung, Management
N.N. – Videodokumentation

Anita Barros Moreira – Tanz

Marjorie Ibaceta – Tanz
Jasmine Morand – Tanz
Martina Heim – Tanz
Andre M. Schönbach – Tanz
Eko Noah – Tanz
Kristijan Ingemarsson – Tanz
Nils Willers – Schauspiel, Dramaturgie

Stoffsammlung zum Entwurf einer Performance

Der Ausgangspunkt ist die Begegnung dreier Elemente auf vier Ebenen.

Die Elemente

A - die architektonische Geometrie
B - die Bewegungen der Tänzer und der Workshopteilnehmer
C - die Installation und die Musik

Die Ebenen

A - das Innere des geometrischen Körpers
B - die Umgebung (Landschaft)
C - der innere Seinszustand der Tänzer
D - die äußere Wirkung der Tänzer, der Installation und der Musik

A) Die architektonische Geometrie

Die Glaspyramide von Isamu Noguchi

Der Moele Art Park wurde erst in diesem Jahr fertiggestellt und im Juli feierlich eingeweiht. Inmitten des viele Hektar großen Parks, der in allen Details von Isamu Noguchi entworfen wurde, steht die etwa 40 Meter hohe Glaspyramide, die die Landschaft überragt und als Wahrzeichen weithin sichtbar ist.

Ein Raum „existiert“ nur dann, wenn sich seiner bewußt gemacht werden kann. Nimmt dieser, wie in den meisten Fällen, die Form eines begrenzten, geschlossenen Zimmers ein, ist sein „Innen“ wahrnehmbar. Die Beschaffenheit der Glaspyramide jedoch erlaubt, sich nicht nur einen solchen inneren Raum, sondern gleichzeitig auch die Existenz des sie umgebenden, äußeren Raumes zu vergegenwärtigen. Die Glaspyramide fungiert als Mittlerin zwischen Mikro- und Makrokosmos:

Sie zieht den Blick hinein und heraus.

Die Pyramide ist Teil eines Monuments (der gesamte ArtPark) zum Andenken an einer der größten Designer und kreativen Köpfe des 20. Jahrhunderts. Aber sie bewahrt kein Geheimnis, keine magische Kraft beherrscht sie. Sie ist vollkommen lichtdurchlässig, transparent, besetzt von eindruckvoller Technik des 21. Jahrhunderts. Sie ist ästhetisch, kühl und erhaben und spiegelt in ihrem Glas die Landschaft wider, die von gleicher Hand geplant wurde. Sie ist Teil einer Komposition, das Vermächtnis eines großen Visionisten.

B) Die Bewegung

Das Ensemble

Jeder Tänzer des Ensemble Minako Seki, das sich aus sechs verschiedenen Nationalitäten zusammensetzt, verfügt über verschiedene Bewegungstechniken: Diese entstammen unter anderem dem Tanztheater, dem Capoeira (traditioneller Kampftanz aus Brasilien), dem Stelzen-Tanz (aus Afrika stammend), dem balinesischen Volkstanz, dem kubanischen Tanz sowie der contact improvisation. Die den verschiedenen Stilen entspringenden Bewegungsformen sollen mit der Architektur des Raumes sowohl vereint als auch kontrastiert werden.

Die Workshopteilnehmer

Die Teilnehmer des Workshops erhalten einen Einblick in die Techniken des Tanztheaters, des Capoeira, des balinesischen und des kubanischen Tanzes sowie in die Grundlage der contact improvisation. Dabei erleben sie den Entstehungsprozess und die Umsetzung des Architekturanzuges, der sich aus zwei Polen zusammensetzt: Dem der Körperbewegung und dem der Nicht-Bewegung. Sie werden als weiteres Element in die Performance eingefügt.

C) Die Installation

Die Installation wird weitgehend beherrscht durch die Lichtmalerei von Gustav Gisliger. Es sind handgemalte Glas des Projektionsdesigners, der 2002 verstarb und dessen Arbeit weitergeführt wird durch seinen Assistenten Majo Uszat, der vom Lichtdesigner Uwe Renken unterstützt wird.

>>Meine Projektion, die ich Lichtmalerei nenne, ist der Idee von Moholy-Nagy's „Lichtrequisit“, auch Oskar Schlemmers „Triadischem Ballett“ und Nicholas Schöfers „Juminodynamischen“ Konstruktionen näher als jedem audiovisuellen Medienspektakel unserer Zeit. Es transformiert das Licht als vergänglich, flüchtiges und bewegliches Element zu einem Symbol der Vorläufigkeit und des Spekultativen. Es ist das Gegenbild einer virtuellen Welt, die sich unentwegt zu konkretisieren vorgibt und doch nichts anderes bietet, als den matten Abglanz einer Wirklichkeit, welche sich umso eindeutiger als unwahr entlarvt, je mehr sie glaubhaft machen will, sie sei das geeignete Medium zur pragmatischen Bewältigung einer nicht mehr als „Eigenes und Erlebtes“ empfundenen Gegenwart.<< (Gustav Gisliger, 1999)

Die Musik

Die Musik stammt aus der Feder von Zam Jonson, der ein langjähriger Partner der künstlerischen Aktivitäten Minako Sekis ist. Die Musik wird im work-in-progress-Verfahren entwickelt und beruht auf direkter Reaktion auf die choreographische Arbeit von Minako. Zam schafft mit seiner Musik Atmosphären und Gefühlszustände. Der von ihm geschaffene musikalische Raum hat instinktiven und scharfen Sinn. Er verbindet Bewegung und Installation. Die Musik entsteht im Arbeitsprozess während der Probenzeit und wird von ihm live präsentiert.

Entwurf einer Performance - eine weitere Stoffsammlung

Um es noch einmal zu verdeutlichen: Die eigentliche Performance entsteht direkt vor Ort. Da sie sich unmittelbar auf den Raum, die Architektur bezieht, ist das Voraussetzung. Trotzdem gibt es im Vorfeld ein Grundkonzept, eine Materialiensammlung, mit der gearbeitet wird.

Die Menschen sitzen gern am Lagerfeuer und schauen stundenlang in die Flammen. Viele versuchen, in den abstrakten Formen des brennenden Holzes konkrete Figuren zu finden. Minako versucht, zwischen abstrakter und konkreter Form eine weitere Form zu finden, die gleichzeitig verschiedene Bedeutungen transportiert. Es ist die Form der Osmose, die zwischen abstrakter und konkreter Form stattfindet.

Die Performance wird eine Performance der Verwandlung und des Austauschs werden. Sie soll die Entwicklung von toter Materie zu lebendiger zeigen, wie sich die Landschaft zum Menschen verhält und umgekehrt. Das Stichwort lautet dabei Osmose.

Körperlandschaft

Auch der Körper ist eine Landschaft. In dieser Performance geht Minako davon aus, dass der Körper ein Stein ist. An sich ist ein Stein als tote Materie absolut unbeweglich. Betrachtet man eine Steinlandschaft jedoch über eine große Zeitspanne von Millionen von Jahren, wird man sehr wohl eine Bewegung feststellen, sogar Lawinen können ausgelöst werden.

Indem Minako Landschaft/Raum/Architektur über ein großes Zeitspektrum inszeniert, erfindet sie eine archaische Steinlandschaft, die beweglich ist. Dabei werden durch Täuschungen der Atmosphäre in jedem Moment der Performance verschiedene Bedeutungen hergestellt, d.h. die Zuschauer werden durch ein Labyrinth von Assoziationen geführt.

Eine der wichtigsten Tanztechniken für Minako ist dabei, mit der Vorstellung zu arbeiten, d.h. die Vorstellung der Tänzer sichtbar zu machen. Es findet die emotionale Osmose statt: Zwischen Melancholie und Motivation zeigt sich die innere Schönheit, die nach außen dringt.

Der künstlerische Raum

Der künstlerische Raum der Illusion versteht sich als ein auf abstrund Grundlag gebauter Haus - Es besitzt die Tendenz zur Verschiedenartigkeit. Die Folge davon ist, daß die Betrachter durch seine Werke, die individuelle Imaginationen evozieren, unterschiedlichste Aedeutungen bekommen.

Die Illusionskunst ist weder nur Illusion noch nur Fantasie. Die Illusion ist also genauso ein Leitbild des Bewußtseins des Menschen wie das Denken. Wenn das Denken ein Mittel für die Suche nach Wahrheit ist, so ist die Imagination ein Mittel, um das Objekt zu entdecken.

Biographien:

Isamu Noguchi (1904 – 1988)

Isamu Noguchi war einer der prägenden kreativen Köpfe des 20. Jahrhunderts. Als Sohn einer irisch-amerikanischen Lehrerin und eines japanischen Schriftstellers bewegte er sich seit seines Lebens zwis Constantin Brancusi den Kulturen von Ost und West, sowie zwischen unterschiedlichen Arten des Denkens und der Kunstvorstellungen.

Das Werk des amerikanisch-japanischen Künstlers und Gestalters Isamu Noguchi ist aussergewöhnlich vielseitig: er schuf Bühnenbilder, Möbel, Leuchten, Interieurs, öffentliche Plätze und Gärten. Als Bildhauer galt sein Interesse nicht nur Material und Form, sondern auch der räumlichen Wirkung seiner Arbeiten und schließlich der Raumgestaltung selbst. Seine Kunst sollte auch eine praktische oder soziale Funktion erfüllen. In dem er den klassischen Skulpturbegriff um diese Aspekte erweiterte, gelang Noguchi der Brückenschlag zwischen Bildender und angewandter Kunst.

Noguchi war Zeit seines Lebens ein Reisender zwischen West und Ost. Wesentlich geprägt wurde sein interdisziplinärer und interkultureller Ansatz durch die Begegnung mit der westlichen Moderne in New York und seine halbjährige Assistenz bei Constantin Brancusi in Paris 1927. Ebenso bedeutend war in dieser Beziehung seine Ausbildung in traditioneller chinesischer Malerei und Japanischer Töpferkunst (1930/31), wo die im Westen übliche Trennung von Bildender und Angewandter Kunst nicht existiert.

In New York begegnete Noguchi Isamu Grafton, mit der er ab 1935 mehr als drei Jahrzehnte zusammenarbeitete. Für die herausragende Vertreterin des modernen Tanztheaters entwarf er formal reduzierte, oft archaisch anmutende Bühnenbilder. Die äußerst fruchtbare Zusammenarbeit bot ihm die Möglichkeit, die Wirkung seiner Arbeiten im Zusammenhang mit den Tänzern zu erleben. In den 40er und 50er Jahren entwarf Noguchi für Herman Miller und Knoll Associates Stühle und Tische in skulpturalen Formen. Unter Verwendung traditioneller japanischer Leuchtentechniken schuf er seine berühmten Akari-Leuchten aus Bambus und Papier – Lichtskulpturen für den täglichen Gebrauch.

Von Noguchis Wunsch, den Alltag durch Kunst zu bereichern, zeugen auch seine zahlreichen Entwürfe für Spielplätze, Gärten und urbane Räume, für die er mitunter selbst Erdmassen plastisch formte.

Noguchi realisierte seine Ideen rund um den Globus – häufig in Kooperation mit namhaften Architekten wie Kenzo Tange, Gordon Bunshaft, New York, Tokyo, Paris, Bologna, Detroit, Jerusalem, Miami, Sapporo – die Liste der Orte verdeutlicht einmal mehr die grenzüberschreitende Ausprägung seines außergewöhnlichen Werkes.

„Function is just an excuse.“

Dieses Zitat von Noguchi beschreibt sehr treffend seine Einstellung zum Gestalten, Funktionalität und ästhetischer Anspruch schließen sich nicht aus. Die dieser beiden Aspekte stellt vielmehr die Herausforderung dar, der sich Designer zu stellen haben. Dass Gegenstände, insbesondere Gebrauchsgegenstände, funktional sein müssen, ist keine Entscheidung für eine mittelmäßige oder gar schlechte ästhetische Qualität der Entwürfe. Design, das ein Novum darstellt, das herausragt aus der Vielzahl von Formen und Ideen, erfüllt die höchste Ansprüche in Funktion und Schönheit.

Noguchi war Bildhauer, Designer, Architekt, Handwerker - ein unermüdet interessierter Mensch, der stets danach strebte, seine Umgebung neu zu sehen, anzuordnen und zu verändern. Noguchi arbeitete für so berühmte Hersteller wie Herman Miller und Knoll Associates. Zur höchsten Ehre gehören Werken gehören aber sicherlich die Akari-Lampen, die er in den 50er und 60er Jahren entwarf und die auch heute noch einen Standard in diesem Bereich darstellen.

AKARI Light Sculptures, 1951

Mit den AKARI Light Sculptures, die Isamu Noguchi 1951 entwarf, gelang ihm eine neue Interpretation des künstlerischen Lichts - Skulpturen von leuchtender Schwerelosigkeit. Die original AKARI Light Sculptures werden seit 1952 in der Ozeki Manufaktur in Gifu, Japan hergestellt. Das Vitra Design Museum in Deutschland vertreibt die AKARI Light Sculptures für den europäischen Markt (ausgenommen Frankreich, Italien, Spanien).

Als Noguchi 1950 nach Japan reiste und besuchte er auch die Stadt Gifu. Die Herstellung von Papierleuchten von Noguchis Werk gehört und ihm um Unterstützung bei der Wiederbelebung der Laternenindustrie in der Stadt gebeten, und zwar in Form eines Entwurfs für eine moderne Leuchte, die sich für den Export dieser traditionelleren Handwerkskunst eignen würde. An jenem Tag in Gifu skizzierte Noguchi seine ersten beiden AKARI Light Sculptures unter Verwendung von Licht als «plastisches Material» mit seiner wiedererwachten emotionalen und künstlerischen Identifikation mit Japan. So führte er seine alte Kunst in die moderne Welt ein, indem er sie mit der Elektrizität verband. Als Bezeichnung für diese Objekte wählte er das Wort akari, den japanischen Ausdruck für Helligkeit oder Illumination, der aber auch Leichtigkeit suggeriert. « Das Akari-Ideal steht für Licht (Erleuchtung) und Leichtigkeit (Wesentlichkeit), es ist poetisch, flüchtig, vorübergehend. »

Mit Kreationen, die seine bildhauerischen Interessen jener Tage widerspiegeln, schuf Noguchi insgesamt über 100 Modelle, Tischleuchten, Stühle oder Deckenleuchten in Größen von 24 cm bis zu 290 cm.

« Akaris sehen verbreiteter als sie sind; sie scheinen zu schwaben und ihr Licht wie im Vorüberziehen auszuwehen. Sie füllen unseren Raum nicht als Masse oder als Besitzum; wesentliche Gebrauchsgegenstände vorhanden sind, so lassen sie wissen, wenn sie nicht benötigt werden, zusammengefaltet in einen Umschlag stecken. Federleicht sitzen sie da, einige an die Wand gehängt, andere an eine Kordel geklammert, und alle können in Gedankensohnelle ihren Platz wechseln. » (Isamu Noguchi)

Auch heute noch wird jede Leuchte in der Ozeki Manufaktur in Gifu, einem Familienbetrieb, der seit der Meiji-Ära Papierleuchten herstellt, in aufwändiger Handarbeit gefertigt. Auf die hölzerne Originalform von Isamu Noguchi werden zuerst Bambusruten gefertigt, die das formgebende Rippenwerk bilden. Handgeschöpftes Shoji-Papier aus der Rinde des Maulbeerbaumes wird, je nach Form des Schirmes, in schmale oder breitere Streifen geschnitten und Stück für Stück auf die Bambusrippen aufgezogen. Dadurch entsteht das warme und gleichmäßig massige Licht. Für den Versand oder die Aufbewahrung können die AKARI Light Sculptures gefaltet und in eigens für die Leuchten entwickelte flache Schachteln verpackt werden. Die Struktur der Falten ist die Patina des AKARI Light Sculptures, die die Schönheit der Leuchte und die Streuung des Lichtes maßgeblich beeinflusst. Die Authentizität einer AKARI bemerkt man zunächst einmal an der Feinheit des verwendeten Materials. Das Signum einer AKARI zeigt die Kontur von Sonne und Mond, wie es dem japanischen Ideogramm entspricht.

« Das Licht einer AKARI leuchtet wie das Licht der Sonne, das durch ein Shoji-Papier gefiltert wird. Die Magie des Lichtes verleiht die kühle Elektrizität Wärme ins ewige Licht der Sonne. Damit ihre Zurück auch in der Nacht weiter unsere Räume füllen kann.« (Isamu Noguchi)

Konzept November 2003