

## Eine kurze Beschreibung

*Musik ist eine Zeitkunst. In einem Konzert bewegen wir uns kaum und hören hin. Architektur ist eine Raumkunst. Wir laufen in einem Gebäude herum und schauen hin. Wie ändern sich unsere Wahrnehmungen, wenn wir gefahren werden – uns selbst nicht bewegend und dennoch in Fortbewegung?*

**movements** ist das fünfte und zweitletzte «Projekt» der Leichtbauten-Reihe (siehe <https://www.beatqysin.ch/bg/de/werklste.html> / Langzeitprojekte). In der ganzen Reihe liegt der Fokus auf Fragen im Schnittbereich von Musik und Architektur. Musik und Architektur wurden als komplementär beschrieben: «Musik füllt den Raum, Architektur hüllt den Raum.» «Musik schafft ein Ereignis, Architektur schafft ein Dasein.» Es herrscht eine gegenseitige Faszination, es gab viel gegenseitige Inspiration; und über das Verhältnis der beiden Künste gibt es viele Missverständnisse. Projekte konsequent aus musikalischer und architektonischer Perspektive zu denken, birgt ein hohes Kreativpotential; dennoch wurde es noch wenig ausprobiert. Denn, so überraschend es erscheinen mag: Musiker wissen wenig über den Raum und Architekten wenig über den Klang und Musik. *movements* ist eine Ansammlung von Projekten und erstreckt sich über einen Zeitraum von mehreren Jahren; treffender könnte man es als **künstlerische Initiative** bezeichnen.

Das **movements-System** ist ein Schwarm fahrbarer Plattformen: Besucher und Performer, aber auch Licht-, Audio- und Raumelemente können auf den **movements-Plattformen** individuell bewegt werden (siehe Animationsfilm <https://vimeo.com/736486407>). Die Plattformen sind transportierbar. Das *movements*-System kann an Umgebungen drinnen oder draussen angepasst werden, was beliebige Anordnungen und Choreografien auch an ungewohnten Orten zulässt.



Ob Anordnungen im Voraus geplant oder spielerisch während einer Aufführung gefunden werden, kann in jedem Projekt entschieden werden.

Das *movements*-System ist eine technische Innovation und soll (vergleichbar mit einem neuen Musikinstrument) ein künstlerischer Innovationstreiber werden. Die Entwicklung der Plattformen erfolgt Hand in Hand mit künstlerischen Fragen. Zunächst finden Anlässe auf motorlosen Plattformen statt (die von Hand gestossen und gesteuert werden). In einer zweiten Phase sind solche mit motorisierten und noch später solche mit autonom fahrenden Plattformen vorgesehen.

*movements* setzt **interdisziplinäres Teamwork** voraus. Ingenieure, Designer, Informatiker und Techniker entwickeln den Schwarm fahrbarer Plattformen und denken über die Motorisierung, Steuerung und Automatisierung nach. Komponisten / Musiker, Choreographen / Tänzer, Dramaturgen / Szenografen und Regisseure / Schauspieler erfinden Werke und Geschichten für das *movements*-System oder (interaktive) Spielsituationen mit dem *movements*-System. Architekten entwerfen «bewegte Perspektiven». Veranstalter führen Anlässe in mobilen Situationen durch. Kunstfachhochschulen interessieren sich für Forschung und Entwicklung mit dem *movements*-System. Biologen und Psychologen nutzen das System für Wahrnehmungsforschung. In der vielseitigen Anwendung des *movements*-Systems besteht ein langfristiges Potential.

*movements* ist ein **Work in Progress**. *movements*-Projekte sind zwischen **Kunst und Forschung** angesiedelt, und so soll dem Publikum idealerweise eine doppelte Rolle zukommen: Wie das Team soll es den Entstehungs- und Entwicklungsprozess über eine längere Zeit verfolgen und vielleicht sogar aktiv Ideen einbringen. Der **Vermittlung** wird ein hoher Stellenwert eingeräumt.

*movements*, Gestaltung und Wahrnehmung in bewegten Systemen

*movements* basiert auf Ideen von Beat Gysin und wird von studio-klangraum umgesetzt. studio-klangraum koordiniert die Entwicklung der Plattformen, sammelt künstlerische Fragen, Ideen und Anregungen, entwirft die **movements-Projekte**, setzt sie in vielfältigen Kooperationen oder selbst um, dokumentiert sie detailliert und wertet sie aus. studio-klangraum betreibt die **movements-Website** und vernetzt die Initiative national und international. Derzeitiger Hauptpartner ist das Collegium Novum Zürich.

Mit dem **movements-Netzwerk** wird die Initiative zusätzlich und auf besondere Weise in der Region Basel verankert: Andere lokale Veranstalter werden eingeladen, basierend auf der *movements*-Idee (Gestaltung und Wahrnehmung in bewegten Systemen) unabhängige, eigene Projekte zu lancieren. Innerhalb einer Kommunikations-Kooperation bewerben sie nicht nur die eigenen, sondern auch die *movements*-Projekte der anderen Veranstalter des Netzwerks. Das *movements*-Netzwerk verleiht allen Teilnehmern somit zusätzliche Sichtbarkeit und generiert zusätzliches Publikum.

**Zeitplan**

WANN	WAS	STATUS
2012	Entwicklung der Leichtbauten-Reihe im Rahmen eines halbjährigen Atelier-Aufenthalts in der Cité des Arts, Paris	abgeschlossen
2019	Ausarbeitung der <i>movements</i> -Idee, Animationsfilm während einer zweimonatigen Retraite in London	abgeschlossen
2021	Innocheck-Vorstudie mit der zhaw (Prof. Gabriel Schneider) und der ZHdK (Prof. Roland Eberle)	abgeschlossen
2022	 Bau von drei Prototypen von Experimentier-Plattformen (Affentranger GmbH)	abgeschlossen
2023	Aufbau des <i>movements</i> -Netzwerks mit sechs Basler Partnern (BelleVue, philosophicum, recycled illusions, ensemble ö!, Verein Zwischenzeit, H95)	im Aufbau
2023	 Experimentierkonzerte für diverse Fragestellungen bzgl. Fahreigenschaften der Plattformen und Publikums-Wahrnehmungen (Konzerte in Basel, Zürich, Bern, weitere) siehe: <a href="https://vimeo.com/791459553">https://vimeo.com/791459553</a> , Passwort: movements	Tryouts Herbst 22, Frühling 3 FHNW-Basel abgeschlossen
2024	<i>movements</i> -Experimentierkonzerte zur Weiterentwicklung der Plattformen: Die Gäste werden durch ein Areal gefahren; ein/e MusikerIn spielt. Verschiedene Situationen werden ausprobiert. Das Gäste-Erlebnis wird ausgewertet. Laufend aktualisierte Informationen, siehe: <a href="http://www.studio-klangraum.ch">http://www.studio-klangraum.ch</a>	in Vorbereitung
Ab 2025	<i>movements I in Museen</i> : (Arbeitstitel, Plattformen werden von Hand gefahren) Museen bestehen aus unterschiedlichen Räumen. Die Architekturen eignen sich für <i>movements</i> . Die Augen der Gäste sind geschlossen nur teilweise vor einem Exponat geöffnet. Gezielte visuelle Eindrücke kombinieren sich mit einer musikalisch-akustischen Gesamterfahrung des Raums.	in Planung
2026/27	<i>movements II</i> : Plattformen motorisiert und remote gesteuert	offen
Ab 2028	<i>movements III</i> : Plattformen automatisiert (roboterisiert)	offen