

bits'n pieces

the fusion projects, Angela Stöcklin (Konzept, Tanz), Antje Brückner (Licht), Claudia Tolusso (Raum), Vivian Wang (Sound)

Dieses kollaborative interdisziplinäre Recherche-Projekt wuchs aus dem Interesse am Thema Fragmentierung /Vernetzung.

Der Verlust von Körperlichkeit im Digitalen und der Pandemie und die Sehnsucht nach Haptischem wollten zusammengebracht werden. Wir untersuchten und übersetzten digitale Methoden im Analogen und suchten eine eigens entstehende künstlerische Sprache. Auch interessierte es uns, wie die Zäsur der Pandemie welche Wertigkeiten verändert. Was kann den entstandenen gap überwinden, um wie weiter entwickelt zu werden.

Die Recherche sollte auch ein erster Schritt sein auf ein weiterführendes Projekt, dessen Richtung es noch zu schärfen galt.

Ursprünglich war bits'n pieces als dreiwöchige interdisziplinäre Recherche angedacht, wurde dann aber im Hinblick auf einen Freiraum-Beitrag der Fachstelle Kultur des Kantons Zürich auf ein sechswöchiges Projekt ausgedehnt. Die zusätzlichen drei Wochen nutzte ich zur Bewegungs- und Kompositions-Recherche unter besagten Themen, und erreichte darin wertvolle Vertiefung und Verdichtung.

Die Gelegenheit, ohne Produktionsdruck zu arbeiten, die Zeit zu haben, so weit, so tief zu kommen und so breit zu werden, wie darin möglich, war einmal mehr eine enorm wertvolle Erfahrung. Dass die Arbeitsblöcke zum Teil etwas weit auseinanderlagen war koordinationsbedingt, erlaubte zwischenzeitliche Reflektion, schaffte aber auch Distanz, gerade wenn andere Beschäftigungen sehr dicht darauf folgten. Es wäre spannend, wie anders es sich anfühlt, die gesamte Recherchezeit in einem Block zu halten.

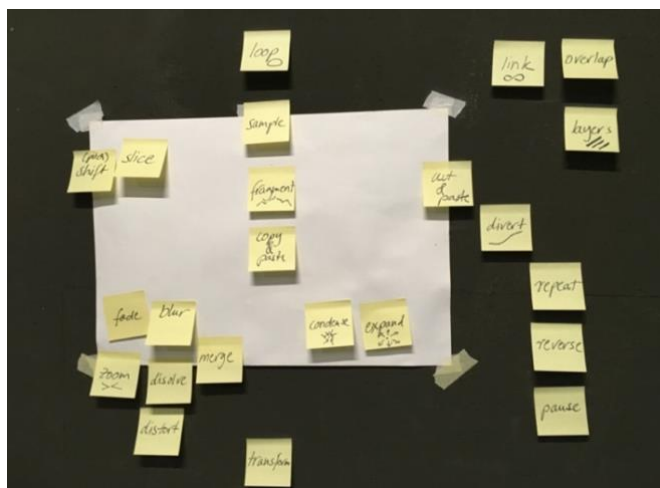
Zu Beginn erwies sich die neue Konstellation der Künstlerinnen als Herausforderung, vor allem im Bereich der Art wie Interaktion unter den Medien gestaltet werden kann. Um eine gemeinsame Arbeitsebene zu entwickeln, wäre mehr Zeit förderlich gewesen, was auch von den Teilnehmenden als Rückmeldung kam. Hingegen fanden sie die aufs Agieren ausgerichtete Arbeitsweise inspirierend und fanden, dadurch ihr eigenes Medium und die anderen von unbekanntem Seiten neu kennengelernt zu haben. Es habe sich manchmal angefühlt, als schaue man durch mehrere Linsen gleichzeitig.

Der Entscheid, mit wenig Material zu arbeiten fiel schon ganz zu Beginn, und forderte uns heraus, sehr nah an den Fragen zur Übersetzung einer digitalen Methode dran zu bleiben. Ich bin mir nicht ganz sicher, ob etwas mehr Material eventuell etwas mehr Spielmöglichkeiten erlaubt hätte, wollte hier aber den anderen Teilnehmenden nicht in ihre Entscheidung reinreden.

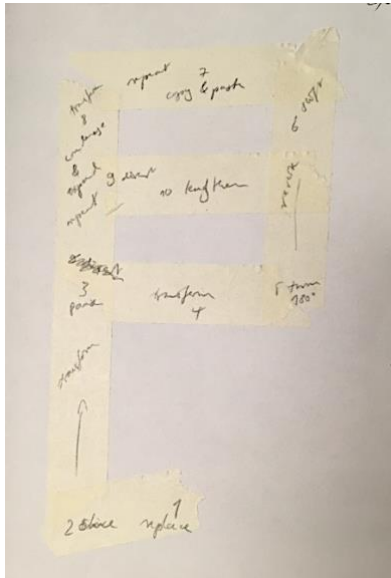
Folgende Arbeits- Ansätze bzw -Methoden haben wir aufgelistet:

Eine digitale Methode nehmen und sie untersuchen

- individuell im eigenen Medium, danach dies den anderen zeigen > Methode und Medium individuell
- jemand schlägt etwas vor, andere gesellen sich dazu > Methode und Interaktion
- jede untersucht zB «Raum» (anderes Medium) mit entweder dem eigenen Medium oder mit demjenigen des Raums > Methode und Kontext



Eine anfängliche Auflistung von digitalen Methoden und eine Einordnung in ähnliche Bereiche war sehr hilfreich, zudem eine später noch einmal präzierte Definierung derselben. Dies trug zur Klärung dessen bei, was mit den digitalen Methoden gemeint sei, und was möglicherweise eine Übersetzung derselben bedeuten konnte. So liess sich auch ein gewisse Systematik einführen. Wir fokussierten uns auf einzelne Begriffe aus den digitalen Methoden, und es zeigte sich schnell, welche davon mehr oder weniger Spiel-Potential bergen.



Unser Ansatz war es meistens, von einem Begriff einer digitalen Methode auszugehen, und diesen entweder im eigenen Medium und/oder der Interaktion auszuloten. In letzterer entdeckten wir, wie sich weitere Begriffe in die Handlungsarten einbringen lassen.

In meiner Einzel-Arbeitszeit konnte ich dies verdichten: ich nahm eine digitalen Methode als Basis und modulierte diese mithilfe anderer. So entstand eine Kombination, ein Vernetzen und Ineinanderweben dieser Begriffe. Vor allem die Spielanordnung «looping» mit copy&paste, cut&paste, sampling und transformation brachte sehr spannende Atmosphären und Dynamiken hervor.

Als Bodenzeichnung nahm ich eine Figur des Japanischen ma-Zeichens, welches Zwischenraum, oder Leerraum bedeutet. Eine zum Teil fast konzeptionelle, mir ungewohnte Bewegungssprache entstand, welche wiederum Inhalte erzeugte.

Das Resultat scheint *“viele auf den Punkt zu bringen, einiges zu klären, es auf die Essenz hinunter zu brechen, und eine «neue, andere, konzentrierte Bewegungsart» zu ermöglichen. Diese ist lesbar, aber man wusste nie, was als nächstes geschehen würde»*. (Vivian)

Eine andere Spielanordnung war «layering» im Raum mit bewegbarem hängendem Material mit fore/background, fragmentation und blur, welche ebenfalls von mir im dritten Solo-Block weiter entwickelt wurde.



Zwei Strukturen wurden für die Arbeitsblöcke etabliert, und bildeten so einen Rahmen, welcher aus der Thematik entstand: jeweils zu Beginn sammelten wir Erwartungen, Wünsche, Fragestellungen unter «before», und am Ende dieselben und allfällige Einsichten unter «after». Dies als ein Ansatz zur Fragestellung, was sich zwischen einem Davor und Danach eines Ereignisses verändert.

Der Begriff «Fragmentierung» stellte die zweite Struktur: am Ende jeden Arbeitstages hielt jede von uns auf einem weissen A4-Papier «a fragment of the day» fest. Was auch immer darunter verstanden wurde, was auch immer als Fragment auftauchte, und mit welchen Mitteln auch immer. Aus dieser Sammlung entstand das *bits 'n pieces artists' book*, als künstlerische Dokumentation der Recherche. Zudem habe ich ein Dokumentationsvideo über unterschiedliche Prozessschwerpunkte geschnitten: <https://vimeo.com/779957917>

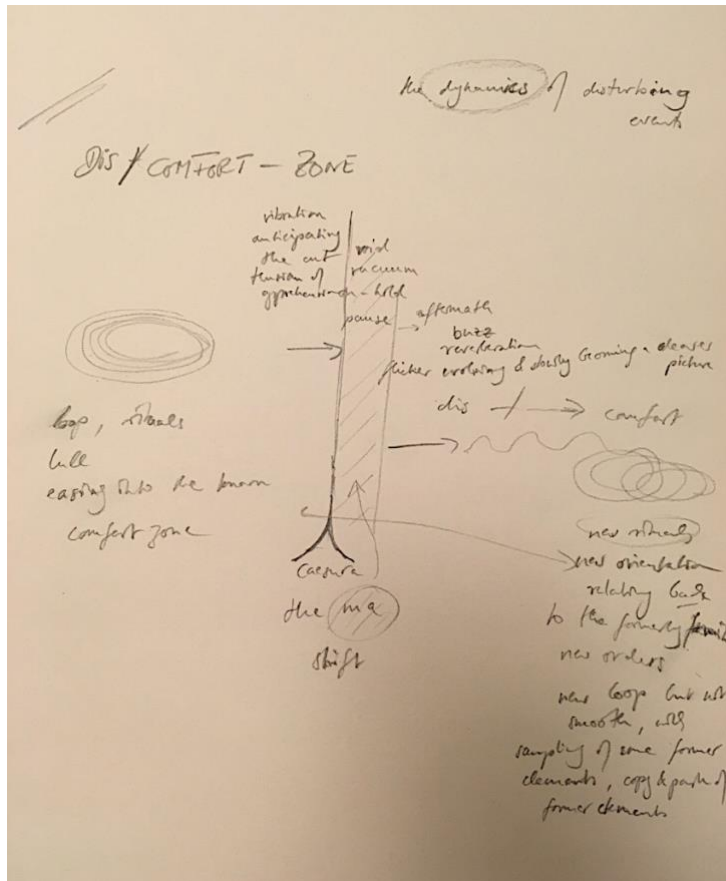
Zu Beginn waren die Fragen klarer als der Weg, bis irgendwann die Fragestellungen nicht mehr so klar waren, aber dafür der Arbeitsansatz. Die Fragen richteten sich je länger je stärker auf die Meta-Ebene. So begann mich zu interessieren, wie es sich anfühlte, als bewusst wurde, dass die Pandemie (oder ein anderes einschneidendes Ereignis) da war, und wie, als dies abebbte. Eine diesbezügliche Umfrage läuft noch weiter. Ich suche dabei vor allem die Dynamiken herauszuhören und körperliche Zustände.

Eine Erweiterung des eher konzeptionellen Ansatzes in inhaltliche Kontexte tat sich auf, wie ich die Frage stellte, wo im sozialen, politischen, ökonomischen... Umfeld Analogien zu digitalen Methoden zu finden seien. So führte zum Beispiel «looping» über Rituale zu Diskussionen über «aus Fehlern lernen», oder der Begriff «distort» weit ins politisch, globale Geschehen. Erinnerung wurde zu einem Fragment einer Situation, und ein Foto ein copy&paste dessen in eine andere Zeit.

Hier begann sich dann auch eine mögliche Meta-Ebene zu zeigen, welche sich vorzu zu einem Konzept für ein Folge-Projekt verdichtet hat: *dis/comfort zone*.

Der Besuch der Ausstellung «seeing is revealing» von Emanuel van der Auwera im Haus der elektronischen Künste, Basel war sehr inspirierend. Erste Ideen zur Anlage eines möglichen performativen Raums für das Folgeprojekt entstanden hier.

Interessant finde ich zu beobachten, dass durch eine methodologische Untersuchung, wenn sie in einen anderen Kontext gestellt wird, Bedeutung gefunden wird. Somit kann man, wenn konsequent im Gebrauch der Methoden, Situationen und Bedeutungen kreieren: ein Zyklus, beginnend bei der Methode, verbindet zu anderen Kontexten und erlangt Bedeutungen durch den Gebrauch dieser Methoden.



Interessant ist auch, dass in Diskussionen um die digitalen Methoden und die Recherche das Thema sehr schnell auf allgemeine Themen um Handhabung von Digitalisierung und was diese mit unserer Gesellschaft und unserem Verhalten macht, abgedriftet ist.

Ich versuchte jeweils herauszuhören, was erweiterter Kontext ist, und was mit der anfänglichen Fragestellung zu tun hat, um der gesuchten Meta-Ebene näher zu kommen. Dass Interaktions- und Verhaltensweisen durch die Digitalisierung verändert werden und oft konfliktreich zu sein scheinen, ist interessant, gerade im Hinblick auf unseren Alltag, welcher stark durch die Digitalisierung geprägt ist, und wir uns darin doch auch in eine Komfortzone einschwingen wollen. Dass das haptische analoge Spiel im Gegensatz dazu sehr lustvoll sein kann, wurde uns allen immer wieder erfrischend bewusst.

Zwei konkret formulierte Ziele der Recherche konnten erreicht werden:

- die Ausdehnung des Projekts auf sechs Wochen hat der Recherche einiges mehr an Tiefe und Einblicken erlaubt. Besonders durch die konzentrierte Bewegungs- und Kompositions- Arbeit konnte sich eine eigene Sprache herauskristallisieren, welche Inhalte evoziert, und anders und ungewohnt ist.
- die Richtung eines Folgeprojekts hat sich wie erhofft herauskristallisiert. Das Dossier für *dis/comfort zone* ist in einer ersten Fassung bereit und die Aufgleisung des Projekts für 2024 bereits im Gang.

herzlicher Dank geht an:

Fachstelle Kultur Kanton Zürich

Stadt Zürich Kultur, Jazz Pop Rock

Dr. Adolf Streuli Stiftung



Vivian, Antje, Claudia für ihre Energie und inputs
sogar Theater, Theaterhaus Gessnerallee, Rote Fabrik, Zentralwäscherei für die Residencies