

***movements I* – eine kurze Projektbeschreibung**

Das Publikum sitzt auf mobilen Plattformen und wird mit geschlossenen Augen durch ein Areal gefahren (Zürich, Basel, Bern, Buchs SG, St. Gallen). So hört es umso intensiver all die Geräusche, die Ausdruck des täglichen Lebens vor Ort sind aber auch die Räume: ihre Ausdehnung und Akustik. Für die Gestaltung einer abwechslungsreichen Hör-Fahrt durch diesen «natürlichen Soundscape» wird die Expertise der sehbehinderten Radiomoderatorin Yvonn Scherrer beigezogen. Sie hat eine Gabe entwickelt Räume auditiv sehr differenzierter wahrzunehmen und zu beschreiben. Sie besucht die Areale, lauscht «in alle Ecken» und wählt Orte für die Hör-Fahrt aus, wo das Klanggeschehen besonders interessant ist.

In *movements I* geht es jedoch nicht nur um ein «urban listening». Zum natürlichen Soundscape klingt manchmal auch Musik (gespielt durch das Collegium Novum Zürich), von Teresa Carrasco und Beat Gysin eigens für das Projekt komponiert. Einmal ist ihre Musik durch die vielseitigen Geräusche-vor-Ort inspiriert, hebt sich vielleicht kaum davon ab. Ein anderes Mal aber entführt sie weiter weg vom Alltagsklingen. Die Musik ist eine (poetische) Ergänzung zu den alltäglichen Geräuschen vor Ort. Sie erweitert das Alltagshören um kleine «Träumereien».

Das Erlebnis ist auf jeder Plattform anders. Denn jede Plattform wird individuell von einem/r Chauffeur/se gestossen. Zwar ist eine Plattform ein kleiner «safe Place». Dennoch verlangt es Vertrauen, sich «blind» herumstossen zu lassen. Umgekehrt verlangt es Empathie und sogar eine gewisse künstlerische Verantwortung, eine Plattform sorgsam und zur Musik passend zu stossen. Es werden Zweierteams gebildet. Die Kommunikation in diesen kleinen «Mikrosphären» ist wichtig für das Gesamterleben. Chauffeure/sen, diese «HörbegleiterInnen» sprechen leise über Details-auf-der-Fahrt wie zum Beispiel kleine Hindernisse; HörerInnen teilen mit, wenn sie etwas brauchen. Und die Rollen werden in der Hälfte des Konzerts gewechselt: HörerInnen werden zu Chauffeure/sen und umgekehrt. Somit hören alle Gäste einmal passiv und einmal empathisch-aktiv.



Die eigens für *movements* von Peter Affentranger entwickelten Plattformen sind vereinfacht gesagt eine Mischung aus Rollstuhl und Rikscha.

Das Design ist einfach gehalten: Die Plattformen sollen selbst keine Aufmerksamkeit bekommen, ein kleiner «Entenzug» von Plattformen, der durch ein Areal zieht, soll selbst möglichst unauffällig sein.

In einem vielseitigen Rahmenprogramm werden Konzerteinführungen, Workshops und KünstlerInnengespräche angeboten, um einen vertieften Zugang zum Projekt zu ermöglichen. In Podiumsgesprächen mit Geh- und Sehbehinderten kann das durch das Projekt sensibilisierte Publikum mehr über «andere Zugänge zur Welt» erfahren.

Ohnehin werden geh- und sehbehinderte Personen gezielt eingeladen. *movements I* bietet auch sonst vielfältige Möglichkeiten, verschiedene und «neue» Publikumskreise ans Hören zeitgenössischer Musik heranzuführen. Die «blinde Fahrt» macht spontan neugierig. Kooperationen mit den Betrieben vor Ort und Einladungen ihrer Kunden- und Bekanntenkreise binden das Projekt lokal ein.

movements ist das fünfte und zweitletzte Projekt der «Leichtbauten-Reihe» von Beat Gysin. In der Leichtbauten-Reihe hat er das Verhältnis von Musik und Architektur vielfältig untersucht. *movements* ist in gewisser Weise ein Pionierprojekt: Das Setting mit den fahrbaren Plattformen wurde bislang nicht ausprobiert. Was aber bedeutet dieses ungewohnte Setting für die Besucher? Wie ändern sich Raum- und Zeitwahrnehmung in diesem mobilen System? Was bedeutet dies für die Wahrnehmung von Musik? Im durch Innocheck geförderten und von den Fachhochschule zhaw, ZHdK und FHNW begleiteten Vorprojekt wurden ab 2021 Antworten auf solche Fragen gesucht.

Nach der Tournee soll es weiter gehen: Gibt es vielleicht ein Folgeprojekt *movements II*, bei dem Plattformen dereinst durch eine KI gesteuert und motorisiert, gewissermassen «automatisch» an den MusikerInnen vorbei durch die Areale fahren? Gänzlich ohne soziale Interaktionen? Eine musikalische Situation als Spielsituation? Bis jetzt gibt es keine «musikalische KI». Es wäre ein Forschungsprojekt; eine Vorstudie ist in Vorbereitung.