

# The Bending Line

A dance performance and talk

von Robert Wechsler

"Concerning Palindrome Performance Group's on-going search for non-discrete mappings for interactive dance"

May 27, 2010

bei der Colloquium Kultur und Digitalisierung  
L'ARC – Littérature et atelier de réflexion contemporaine  
Venue: Domaine en Praël, Romainmotier, Switzerland

Danke an: Nicole Martins Moiteiro, Alison und Michael Anobile, Veronika Sellier, Dominik Landwehr und Béatrice Monnier.

[Powerpoint Präsentation ist zu sehen unter <http://www.palindrome.de/ppt>]

---

[10 Min. Tanz Performance  
"Flower.Wine.Moon.Me"  
Choreographie: Robert Wechsler  
Musik: John Prescott und Pablo Palacio  
Kostüm: Irene Senger  
Gestaltung: Sean und Rebecca Ruige]



Ich tanze, also bin ich. Für mich zählt Praxis mehr als Theorie, also werde ich von meinen Erfahrungen sprechen. Ich verwende Computer und andere Technologien auf der Bühne um hoffentlich das live Ereignis zu unterstützen.



Der angegebene Ausgangspunkt dieses Kolloquiums lautet: Welche Chancen und Risiken

bietet der analog-ins-digital Wandel für die Performance Künste? diese frage mag ich gerne!

Man könnte übrigens genau so gut fragen "digital ins analog", denn in der Praxis ist es ein hin und her.



Interactive Performance Künstler meiner art, verwenden Technologien um Daten über menschliches Geschehen zu sammeln,, um dies wiederum beispielsweise in Licht und Ton zu konvertieren



Also, Wandel Analog-ins-Digital, Digital-ins-Analog.

Im Vordergrund steht jedoch das Analoge. Das, was wir erfahren können.



In diesem Zeitpunkt der menschlichen Geschichte sehe ich große Chancen für die digitale Technik in Performances, aber auch viele Mythen, Mißverständnisse und ja tatsächlich Risiken. Darüber möchte ich sprechen.

Aber zuerst möchte ich mich ihnen kurz vorstellen.

Ich arbeite seit 1995 mit Computer im Bereich Performance -- habe aber mein erstes interaktives Stück mit Elektronik jedoch bereits in 74 gemacht. Also, aus welchem Grund auch immer ich bin von dieser Sache besessen.



Meine wichtigsten Einflüsse waren JC und MC mit denen ich von 79 bis 89 trainiert habe.

Die 80er Jahre waren eine blendende und überaus inspirierende Zeit für mich als Tänzer in New York

City. Aufgrund des "Art boom", hatte die Kunst-Szene zum ersten Mal Geld. Und wir Tänzer haben davon profitiert.



Nur wenige von uns konnten von unserer Kunst leben, aber es gab so viel zu sehen und zu hören! Wir haben uns einfach davon ernährt. Wir hatten Kontakt zu diesen Leuten. Auf Parties und Vernissagen und in der Pause von Performances.

Zusammen mit meiner Tanzkompanie palindrome bin ich 1990 nach Deutschland umgezogen. und seit 1995 haben wir uns mit der digitalen Technologie beschäftigt.

Palindrome ist eine Projekt bezogene Tanzgruppe, die mal aus mehr, mal aus weniger Tänzern besteht. Jedoch immer mit interaktiven Medien.

[Videos] 

Bevor ich die Vergangenheit verlasse...

Ein Kommentar...

in Europa finden viele Leute die Arbeit von Cage u Cunningham passé,

Meiner Meinung nach aber, sind sie immer noch wichtig. denn die einfachen Idee, der Klang als Musik, und die Bewegung an sich reicht völlig aus für den tanz. Das wird immer noch nicht wirklich akzeptiert.

less can be enough. and more might be too much.

Auf der Suche nach dem Grund oder Konzept für ein Tanzstück vergessen wir oft, dass wir das wesentlichste mit uns zur Aufgabe der Choreographie tragen.

[Geste zum Körper und 10 Sek. Tanzen]

nun zu Chancen und Risiken. Erst die Risiken.

Kino war von den Chinesen im 2. Jahrhundert vor Christus entdeckt worden. Auch die Römer hatten Kinos -- Poet und Philosoph Titus Lucretius Carus hat darüber berichtet. Unter den verschiedensten Benennungen waren sie immer wieder neu Entdeckt worden: thaumatrope, daedalum, phenakistoscope, fantascopie, zoetrope and zoogyroscope -- alles vor Muybridge und dem film-basierten Kino.

Heute wird es „immersive environments“. virtuelle Realität... usw. genannt.

Kino ist ein tolles Medium. es greift den Beobachter an. als Kunstform kann es uns bewegen. es gibt immer neue überraschende Effekte. Und diese sogar in Echtzeit, interaktiv, Körpergesteuert.

das Problem taucht jedoch dann auf, wenn man versucht Kino mit live Performance zu kombinieren.

man redet vielleicht nicht offen darüber, aber jeder hat es bestimmt schon einmal bemerkt:

projections are kind of distracting...Projektionen sind eine Art störende...

Trotzdem, scheint der Wunsch und die Sehnsucht das echte Leben mit dem Kino miteinander zu kombinieren unwiderstehlich zu sein.

Letztes Jahr war ich bei Gilles Jobins Geneva session zu Gast. 20 junge tanz/Technologie Künstler kamen zusammen um interaktive tanzIdeen auszutauschen.

90% wollten nur eines: irgendwie in Verbindung mit Kino tanzen. Sie sprachen immer wieder von Symbiose .  
?

Ich kann mich sehr gut in die Köpfe dieser Leute hineinversetzen. Palindrome hat 10 Jahre lang Projektiert. Auf Böden auf Dächern, auf den Tänzern selbst.... in unserer letzten Oper haben wir mit acht Projektoren gearbeitet.

das Konzept ist gut. Es fehlt nur die Wirklichkeit.

Theaterwissenschaftlerin Ruth Prangen nennt Kino "self annihilation". Im Kino existieren wir nicht.

Make no mistake about it, they are very powerful.

sie bringen Leute zum Klatschen. Sie sind beeindruckend -- das ist mein Punkt. Sie Usurpieren unsere Wahrnehmung. Wir sind entweder miteinander , Interagieren, live, oder wir sind im Kino. Entweder oder.

Die beste Lösung die ich gesehen habe ist eine einfache Abwechslung -- tanz Kino tanz Kino -- aber auch das ist nicht wirklich Zufriedenstellend.

Ich Interessiere mich sehr für interaktives Licht und Musik. Dies sind Medien die das Livegeschehen unterstützen , erheben und färben können.

Interaktiv angesetzt, bieten sie eigenartige Qualitäten. So weit ich es durchschaut habe , kommen zwei Prozesse ins Spiel:

Interaktion und Synesthesia

Interaktion, in diesem Sinn, ist ein psychologisches Phänomen. wenn Menschen zusammenkommen, interagieren sie. Wir müssen es nicht planen oder wollen -- in der tat ist es kaum zu vermeiden.

Es ist stimulierend: Der Herzschlag beschleunigt sich und alle sinnesOrganen sind eingeschaltet. Eine Vielfalt von sensorischen Informationen wird ausgetauscht und analysiert. Ohne darüber nachdenken zu müssen .

Vielleicht glauben Sie das meine Rede nicht interaktiv ist, denn ich spreche und Sie hören. Es scheint einseitig zu sein. Aber auch diese Situation ist interaktiv. Ich bin kein fernsehProgramm. Ich spüre ihre Energie und Reaktionen. Also, auch dies ist ein hin und her.

Wofür benötigen wir den Computer?

Wie alle Tierarten, interagieren wir nicht nur miteinander, sondern auch mit unserer Umwelt. Solche interaktiven Systeme wie meine, simulieren die Natur -- auf der Bühne gibt es Pflanzen und Tiere um mich herum. Sie reagieren auf mich -- ich auf sie.

Synästhesie beschreibt eine Verwirrung oder Verwechslung der Sinne. Wenn wir glauben ein Geräusch gesehen zu haben. Oder Farben gehört zu haben. In einer extrem Form, ist es eine Krankheit. Berühmte Beispiele sind die Chagall und Dostoyevsky. Aber Synästhesie betrifft uns alle in bestimmten Situationen.

Ich habe Ornithophobie – das heisst Angst vor VogelFlügel. Wenn ich im Wald spazierengehe, und auf ein Vogel stoße, mache ich folgendes:

Und wenn Sie mich fragen ob ich den Vogel gesehen oder gehört habe, könnte ich es ihnen schon gar nicht mehr sagen. Psychologen nennen das eine GestaltWahrnehmung. Mein Körper sagt Vogel. Instinktiv. Es ist eine Art Kurzschluß im Gehirn.

In der Cage/Cunningham Zusammenarbeit, kamen Augenblicke vor wo eine Bewegung und ein Geräusch komplett Synchron waren. Solche Synchronitäten waren reiner Zufall, denn, wie Sie wahrscheinlich wußten, war der Tanz und die Musik zusammengeprobt.

Und trotzdem, oder deshalb, bildeten solche Klang/BildEreignisse eine Art Gestalt in unserer Wahrnehmung. Es war nicht die Erfahrung von Tanz "auf" Musik, oder Tanz "mit" Musik, sondern etwas eigenartiges und es war Atemberaubend .

Ist es demnach vielleicht nur eine Frage des richtigen Timings?

Der Griechische Philosoph Heraclitus sagte: "Man kann nicht zwei Mal in denselben Fluss treten, sagte Heraclitus. Und wissen Sie was sein Klugscheißer Schüler dazu sagte? "Ein Mann kann es noch nicht mal einmal machen".

Was ist Timing? Was ist Zeit?

Es gibt keine Synchronität in der Physik, aber in der Wahrnehmung....

Das was wir als Jetzt verstehen, hat verschiedene Bedeutungen. Tänzer trainieren um "auf der Musik" zu sein.

Aber was heisst das? Eine Note ist nicht ein Zeitpunkt. Eine Bewegung auch nicht! Sie wirken anders. Tänzer und Musiker haben verschiedene Arten mit Zeit umzugehen - - und nicht nur aufgrund der unterschiedlichen Ausbildungen.

Es ist grundlegend: die kinästhetische Zeit und die akustische Zeit sind nicht gleich. Jetzt ist nicht jetzt.

"auf die Musik" heisst für gewöhnlich, dass die Bewegung beendet ist, am Höhepunkt der Note, was normalerweise am Anfang der Note passiert.

[Choreographisch und Tone Beispiel]

Michael Jackson hatte einen sehr guten Sinn für Timing. Natürlich hat er einfach mitgezählt: "a five, six, seven, eight - botch". Die Aktion erfüllt unsere Erwartungen.

In der Natur, gibt es keine Erwartungen. Es gibt kein 5,6,7,8 Vogel. Natur ist asymmetrisch, außer Balance. Es ist Chaos und Zufall.

Solche natürlichen Effekte mit digitaler Technik zu erreichen bedeutet einen niedrig Latenz denn nur innerhalb einer bestimmten Toleranz, hat man überhaupt die Chance mit Interaktion oder Synästhesie zu spielen. Ich wollte uns darauf Aufmerksam machen weil, auf Technknische Grunde, ist das etwas schwierig zu erreichen und mangelhaft in viele interaktiv Installation- und Performancestücke.

Und was ist nun mit dem kontinuierlichen Parameter?

My Project "Bending Line" is more than simply this solo which I have shown tonight. It is for us a search for meaningful approaches to continuous variables. They turn out to be much more difficult than we at first thought.

Although a great many variables are possible technically, and are always of interest to the engineers that design them, most fail to add anything to work artistically. This is because they are invisible.

I give as an example as an example the idea to track one's position in the room and use this to control media. It is a rather obvious idea. I have seen it tried a hundred times and it always fails. Changes of this kind are not palpable. Yes, the media

changes as we move through the room, but it is generally not clear that those changes are due to our movements!

If it is explained to them, they may find it interesting, but this still will not give them an interactive or synesthetic experience. They will not feel it.

I look for associations of human activity with media that work. By "work" I mean that for the observer or audience, they make intuitive sense and function on an instinctive level. One's reaction is not intellectual but primal. Rather than engendering curiosity, "Did something happen? How did they do that?", users react on a more primitive level.

How to do this, is more complicated than we at first thought. Mappings that we assumed would be effective, turned out to be pretty useless. Others surprised us with their efficacy.

Because it involves psychology, it is difficult to come up with any hard-and-fast rules. It doesn't lend itself to analysis. You know what Sigmund Freud said about the artist; that her the artists' secret, his "innerlichste Geheimnis" as he called it, was beyond the reach of psychoanalysis.

Well, this doesn't bother me. As artists, we work with our instincts, our trail-and-error methods and the excitement we feel when something works.

Thank you. I am happy to take questions.