

Dokumentation zur auditiven Improvisations-Performance

„Schokk Value“

von Antonio F. Lopes, Markus Kohn und Harald Schneider

| WAS

| Abstract

Die auditive Improvisations-Performance mit dem Titel *Schokk Value* wurde im Rahmen des Verbundseminars „Immersive Medien“ von Prof. Dr. Bruno Friedmann und Prof. Daniel Fetzner konzipiert, produziert und aufgeführt.

Die Hauptaufgabe bestand darin, mit Hilfe der grafischen Programmierumgebung Max 5.0 (Cycling74) ein Tool zu entwickeln, mit dem die Anforderungen an eine auditive Improvisationsperformance erfüllt werden konnten.

Dieses Paper dokumentiert sowohl die inspiratorisch-konzeptionellen Hintergründe, wie auch die technischen und künstlerischen Aspekte des entwickelten Max-Patches und die Ergebnisse bzw. die qualitative Bewertung der Performance.

| Inspiration

Die Inspirationsquelle zur Improvisations-Performance *Schokk Value* lieferte die Kolumnistin und vielfach ausgezeichnete Autorin Naomi Klein (No Logo) mit ihrem letzten, im Jahre 2007 erschienen Buch „Die Schock-Strategie – Der Aufstieg des Katastrophen-Kapitalismus“¹. Naomi Klein erzählt auf wissenschaftlich fundierter Basis die Geschichte einer der wirkmächtigsten Ideologien unserer Zeit: den Aufstieg der Milton Friedman'schen Doktrin des "Freien Marktes" mit seinen wissenschaftlich historischen Wurzeln, Methoden, Paradig-

men und heutigen Auswirkungen und Manifestationsformen. Sie zeigt, wie mit jeder neuen Katastrophe Wirtschaft und Politik des Westens die Welt neu unter sich aufteilen.

| Intentionen

Schokk Value verfolgt drei Intentionen, die im Folgenden detailliert erklärt werden sollen.

|1] Reaktivierung

Die Intension der Improvisations-Performance ist es nicht, den Inhalt des Buches zu rezitieren; auch wenn bestimmte Teile aus dem Werk klanglich als gesprochene Zitate eingebunden wurden. Vielmehr ist es das Ziel einer *Bewusstmachung* und *Vergegenwärtigung*, dass die weitaus größere Anzahl der globalen Population ihren Alltag auch heute noch mit Armut, Unterdrückung, Terror und Gewalt zu bewältigen hat, deren wissenschaftlich historischen Ursprünge laut Klein hauptsächlich auf Aktivitäten westlicher Ökonomen- und Politiker-Eliten zurückzuführen sind. Da diese Thematik nicht gänzlich neu oder unbekannt ist, und sie seit einigen Jahren insbesondere auf publizistischer und filmischer² Ebene größere Aufmerksamkeit erlebt, wird diese Phase als *Reaktivierung individuellen Vorwissens* zu dieser Thematik betrachtet.

|2] Reflektion

Trotz des erwähnten Vorwissens wird oftmals zynischerweise ausgeblendet, dass der vermeintliche westliche Wohlstand (einer Minderheit) zu einem Großteil auf

¹ „The Shock Doctrine. The Rise of Disaster Capitalism“, New York: Metropolitan Books, 2007

² Zu erwähnen wären bspw. aufdeckungsjournalistische Filmproduktionen von Michael Moore oder Erwin Wagenhöfer

strategisch gewaltsamer Unterdrückung und Ausbeutung einer globalen Mehrheit basiert.

Schokk Value verfolgt dabei als zweite Intention eine oktroyierte (selbst-)kritische Auseinandersetzung des Publikums, um einerseits die ausweglose Situation von Gewaltopfern zu transportieren, und andererseits eine zunächst subjektive, später diskursive Reflektion bezüglich des Themas anzuregen.

Diese Auseinandersetzung sollte nicht im Vorfeld durch einen qualitativ „vorbewerteten“ kontextuellen Rahmen eingefärbt werden, sondern als eine freie und individuelle Bewertung, sozusagen als subjektive *moralische Auseinandersetzung* mit der Thematik, angesetzt werden.

|3| *Reaktion*

Die dritte Intension der Performance ist es, eine diskursive Reflektion und Diskussion mit dem Publikum sowohl über die Thematik, als auch über die künstlerische Darbietung anzuregen.

Zu den Methoden und Mitteln wie *Reaktivierung*, *Reflektion* und *Reaktion* technisch umgesetzt wurden, wird im folgenden Abschnitt genauer erläutert. Wie der künstlerische und performative Einsatz dieser Methoden während der Performance inszeniert wurde, ist in ||| **WANN** detaillierter dokumentiert.

|| **WIE**

|| Schematischer Grundriss

Das pragmatische auditive Öko-System der Performance birgt vier Instanzen: Schmerz, Angst, Hoffnung und den eigentlichen Schokk Value, die sich mit wechselseitigen Wirkungen gegenüberstehen. Wächst ein Schmerz, generiert sich daraus Angst. Wenn wiederum die Angst zu groß wird, wird dadurch wieder Hoffnung erzeugt. Wird die Hoffnung jedoch zu stark, agiert der *Schokk Value* als eine Art von Zündungs-

mechanismus und führt dem gesamten Öko-System einen Schock zu, um es wieder in

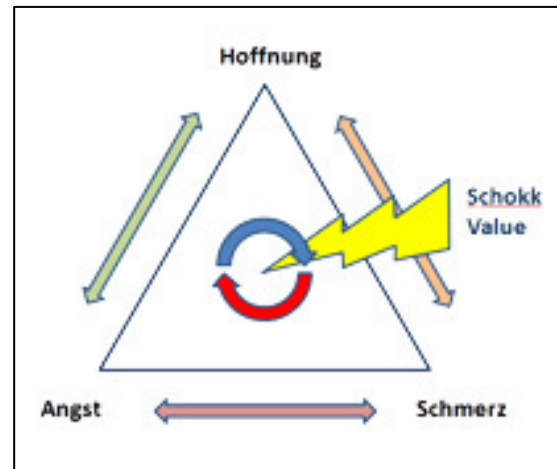


Abbildung 1: Schema des auditiven Ökosystems

das Gleichgewicht des *Schmerz-Angst-Zustandes* zu bringen. Alle Instanzen sind individuell regulier- und kontrollierbar.

|| Das Ökosystem-Design

|1| *Technische Ausstattung*

Die Performance wurde von Anbeginn technisch für eine optimierte Aufführung im Media-Synthesis-Labor³ der Hochschule Furtwangen ausgerichtet.

Das Media-Synthesis-Labor verfügt neben einem auditiven Wellenfeldsynthese-System auch über ein Surround-Sound-Array mit insgesamt sechs Lautsprechern, die in einer Höhe von circa 3 Metern positioniert sind, und zwei am Boden gelegenen Subwoofern. Das technische Ökosystem besteht aus folgenden Geräten:

- zwei Notebooks, jeweils mit Max
- zwei Mikrofone
- ein elektronischer Klangerzeuger
- ein 8-Kanal-Mischpult mit Stereosummen-Output für ein separiertes Signalrouting an die Subwoofer

³ Weiterführende Informationen zum Labor befinden sich auf <http://www.verbundlabor.de>

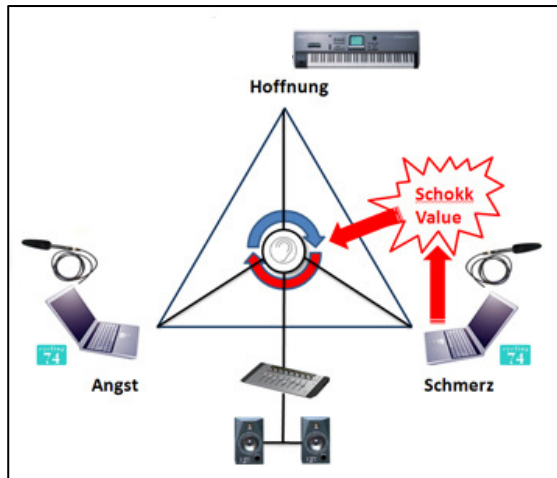


Abbildung 2: Schema zur technischen Umsetzung - Ausgangslage

|2| Das Rotations-Prinzip

Das Rotationsprinzip ist nicht als ein physischer Vorgang zu betrachten, sondern wie bereits in || *Schematischer Grundriss* erläutert, als eine dramaturgisch bedingte Aufeinanderfolge bzw. Dominierungsfolge der einzelnen Instanzen anzusehen, die sich während des improvisatorischen Aktes vollziehen muss. Eingeleitet wird eine Rotation, die zur Folge einen *Stadiumswechsel* der Instanz bedingt, durch den zeitlich zufällig erklingenden *Schokk Value*. Allerdings erweist es sich als äußerst schwierig, diese Reihenfolge klanglich exakt identifizierbar aufzutrennen und aneinanderzusetzen. Näheres hierzu wird in ||| **WANN** erläutert.

|3| Die Instanzen *Schmerz* und *Angst*

Die Performance-Instanzen *Schmerz* und *Angst* bestehen aus jeweils einem Notebook, einem Mikrofon und dem weiter unten genauer erklärten Max-Patch. Um das Rotationsprinzip zu ermöglichen, besitzen beide Instanzen dieselben technischen Werkzeuge. Es sei zudem erwähnt, dass nur jeweils eine Instanz ein Werkzeug benutzt, je nach Stadium in dem es sich befindet, jedoch niemals beide Instanzen zur gleichen Zeit dieselben Werkzeuge. Die Ausgangslage

(Abbildung 2) ist wie folgt: *Schmerz* generiert seine Klänge mittels dem Mikrofon, während *Angst* seine Sounds mithilfe von Audio-Samples erzeugt. *Hoffnung* passt seine synthetisch kreierten Klänge der jeweilig dominierenden Emotion an. Er klingt jedoch ein *Schokk Value*, wechselt nach einer Still-Phase die Emotionslage und *Schmerz* und *Angst* ihrer-seits die Werkzeuge, sodass dramaturgisch die *Angst* zu *Schmerz* wird und der *Schmerz* zu *Angst*.

|4| Die Instanz *Hoffnung*

Hoffnung hingegen durchläuft keinerlei Zustandswechsel. Dramaturgisch betrachtet existiert *Hoffnung* zu jedem Zeitpunkt der Performance. Je nach Emotionslage ist sie anteilig stärker oder schwächer vorhanden bzw. positiv oder negativ. Insbesondere die klangliche Vielfalt der Synthesizer-Bänke⁴ und die Tastensensibilität ermöglichen eine äußerst diversifizierte Zusammenstellung von unterschiedlichen Klangthemen und Spielweisen, die sich sehr gut variieren und dosieren lassen können.

|| Das Klangkonzept

Es ist äußerst herausfordernd, für bestimmte Emotionen Klänge zu generieren, ohne dass eine bildliche Komponente dazu existiert, die im Vorfeld oder währenddessen eindeutige Informationen über die Emotion vermitteln. Dadurch wurden einige Recherchen über Klangeigenschaften wie Klangfarbe, Lautstärke oder Frequenzbereiche notwendig, welche (möglichst allgemein) besonders stark die notwendigen Emotionen darstellen, erzeugen oder verstärken können, ohne dabei auf besonders klischeehafte Sounds zurückgreifen zu müssen.

Das Klangkonzept, sprich die genaue Auswahl der Klänge und Erzeugungsmethoden,

⁴ Das verwendete Synthesizer-Modell nennt sich „Fantom“ der Marke Roland.

erwuchs letztendlich aus einer Mischung von subjektiven Erfahrungen und aus den gewonnenen Erkenntnissen.

[1] *Klangkonzept Schmerz*

Um, wie schon erwähnt, nicht auf typische und klischeebehaftete Klänge zurückzugreifen, wurde das Klangkonzept für die Instanz *Schmerz* auf eine reine Klangquellenenerzeugung durch die **Stimme** ausgerichtet. Aus der Psychologie und der Medizin ist bekannt, dass die erste Wahrnehmung eines Fötus das Hören ist. Die *Stimme* der Mutter, stellt den ersten und prägendsten Kontakt zur Außenwelt her. Jedoch dringen aufgrund physischer Gegebenheiten nicht alle Frequenzen durch den Mutterleib an das Ungeborene – genauer: der Klang ist dumpf, es fehlen höhere Frequenzanteile.

Grundsätzlich können abgedampfte Sounds durchaus angenehm und beruhigend sein. Da dieser Effekt jedoch auch gleichzeitig mit schmerzhaften oder tödlichen *Gefahren* wie Ertrinken oder Erstickung assoziiert werden können (in Abhängigkeit des erzeugten Klages), ist in diesem Fall tendenziell eher davon auszugehen, dass im kontextlichen Rahmen von *Schock Value* solche Klangverfärbungen als negativ, also angst- oder schmerzerregend empfunden werden.

[2] *Klangkonzept Angst*

Angst wird beispielsweise in Filmen oder Hörspielen mit entsprechend gespielter Musik oder auch mit Klängen erzeugt, die nicht in einem alltäglichen oder natürlichen Kontext stehen. Unangenehm hohe und schräge Geigentöne in der Filmmusik, mystisch anmutende Sphärenklänge und zahlreiche andere Sound-Effekte können beim Rezipienten Spannungen, Ekel und/oder „Gänsehaut“-Effekte hervorrufen. Da die Möglichkeiten prinzipiell unbegrenzt sind und dadurch eine bewusste Eingrenzung der Klangerzeugungs-Palette erforderlich wird, wurde das Klangkonzept für *Angst*

auf **Audio-Samples** ausgelegt, und auf drei Manipulierungsmethoden *Geschwindigkeit*, *Pitch* und *Frequency-Shifting*, eingegrenzt. Diese drei Steuerungsmöglichkeiten, die nachfolgend unter || **Patch** genauer erklärt werden, ermöglichen es aus jedem Audio-Sample, einen von Grund auf neuartigen Klang zu generieren, der Assoziationen zu alltäglich bekannten und/oder natürlichen Mustern kaum zulässt.

[3] *Klangkonzept Hoffnung*

Hoffnung ist ein Phänomen, das aus Not und Verzweiflung hervortritt. Letztlich generiert sich Hoffnung nur dann, wenn eine Notwendigkeit besteht, dass eine subjektive oder auch kollektive Situation sich zu Gunsten des/der Hoffenden zu ändern scheint. Also ist eine grundlegende Voraussetzung für Hoffnung die, dass Not und Verzweiflung, in diesem Falle Schmerz und Angst, im Moment der Hoffnung auch tatsächlich existieren. Es ist sozusagen ein *Mischzustand* aus allen drei Instanzen.

Auditiv betrachtet ist dieser Mischzustand ein intransparentes Gewirr aus *Angst*- und *Schmerz*-Klängen, das nach einer durchsetzungsfähigen *Hoffnung* verlangt. Wie zuvor bereits beschrieben wurde, besteht *Schmerz* aus der Stimme und *Angst* aus Samples. Daher wurde für diese Instanz ein klanglich hochwertiger und durchsetzungsfähiger **Synthesizer** aus drei Gründen gewählt:

- die Art und Weise der Klangerzeugung (Klaviertastatur) differenziert sich grundlegend von den anderen beiden Formen
- der synthetische Klang setzt sich gegenüber den anderen Klangtypen besser ab und kann sie sowohl untermalen als auch dominieren
- die Vielseitigkeit der Bänke ermöglichen eine bessere Dosierung von starker und schwacher Hoffnung

|| Patch

Der in Max/MSP entwickelte Patch besitzt drei Haupt-Sektionen: *Schokk Value*, *Voice* und *Samples* mit denen es möglich ist, Echtzeit-Stimmaufnahmen zu steuern und mit vorgefertigten Audio-Samples zu kombinieren. Im Folgenden sollen diese Sektionen genauer erklärt werden.

wieder. Nachdem die gewünschte Audio-datei geöffnet worden ist (open), wird mit dem Betätigen des großen Bang-Buttons die zufällige Zeit bestimmt, die darunter auch angezeigt wird. Erst nachdem diese Zeit abgelaufen ist, beginnt die Wiedergabe der Datei. Die rote LED-Leuchte rechts davon dient der Orientierung, dass, ein *Schokk*

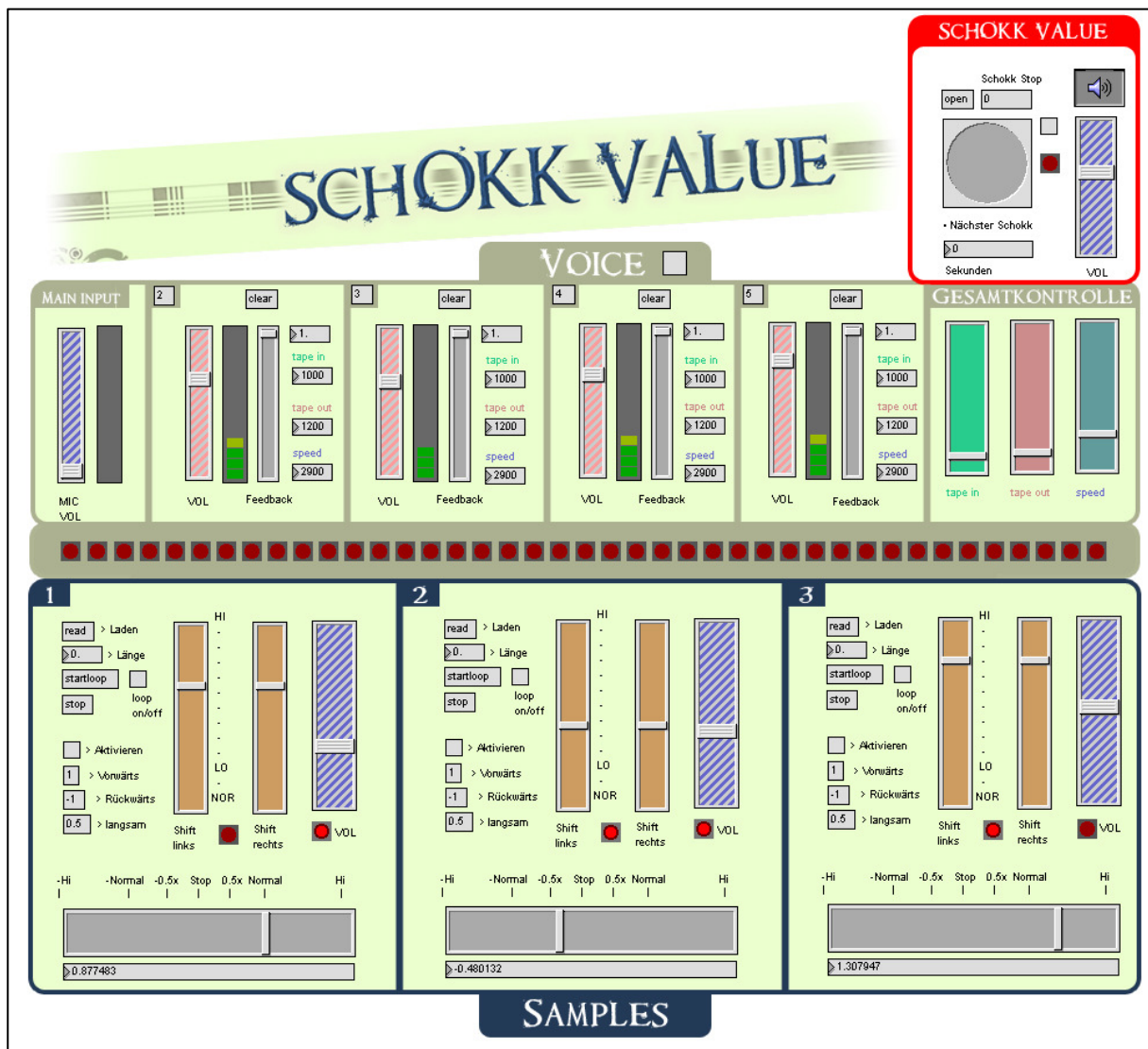


Abbildung 3: Screenshot des Patches „Schokk Value“ aus Max/MSP

[1] *Schokk Value*

Das rot eingekästelte Feld gibt den *Schokk Value* nach einer zufällig bestimmten Zeit

Value ertönt wurde und sollte nach Ende des *Schokk Values* wieder manuell ausgeschaltet werden. Das Feld mit der Null

(Schokk Stop) stoppt gegebenenfalls die Wiedergabe der Audiodatei.

|2| *Voice*

Diese Sektion ist unterteilt in drei Partitionen: *Main Input*, der *Recording-Section* und der *Gesamtkontrolle*.

Der *Main Input* regelt den Eingangspiegel, also die Empfindlichkeit des Mikrofons.

Die *Recording-Sektion* enthält vier Kanäle, die identisch aufgebaut sind und der simultanen Echtzeit-Aufnahme bis zu vier „Stimmloops“ dient. Wird der Button *clear* betätigt, wird der Puffer mit der aktuellen Aufnahme gelöscht, sodass etwas komplett Neues aufgenommen werden kann. Jedoch ist es auch möglich, den bereits bespielten *Puffer* mit einer weiteren Aufnahme zu ergänzen, ohne ihn vorher gelöscht zu haben. Sodann erklingen die existierende mit der neuen Aufnahme zeitgleich.

Der *Feedback*-Regler mit dem Wertebereich zwischen 0 und 1 gibt an, ob und wie schnell die Aufnahme ausklingen soll (0.n) oder permanent geloopt wird (1).

TapeIn und *TapeOut* steuern die Puffergröße. Wie in Abbildung 3 zu sehen ist, besitzt *TapeIn* den Wert 1000 (ms), d.h. der Puffer besitzt eine Gesamt- (Loop-) Länge von einer Sekunde. Möchte man nun einen *Speed*-Wert eingeben, muss folgendes beachtet werden: die Werte $> \textit{TapeIn}$ bewirken keinerlei Veränderung.

Die Werte $< \textit{TapeIn}$ bewirken, dass sich der Endbereich des Loops immer näher an den Startbereich rückt, sodass die Aufnahme nicht schneller abgespielt wird, sondern nach hinten hin immer kürzer wird. Es sei auch darauf hingewiesen, dass die Veränderungen nicht rückgängig gemacht werden können, wenn der *Speed*-Wert wieder höher gesetzt wird.

|3| *Samples*

In dieser Sektion des Patches arbeitet man mit Soundfiles. Der Bereich ist ausgestattet mit einem *Frequency-Shifter* (braune Regler), die man wahlweise entweder synchron, also L+R (rotes LED in der Mitte an), bewegen kann, oder einzeln (LED aus). Der *Frequency-Shifter* verändert nicht die Tonhöhe oder die Geschwindigkeit des *Samples*, sondern manipuliert die *harmonischen Öbertöne*, sodass immer eine Obertonfrequenz deutlicher heraussteht im Gegensatz zu den anderen.

Der blau eingefärbte Fader rechts davon ist der *Volume* des *Samples*. Darunter befindet sich ein horizontaler *Pitch-Regler*, mit dem man die *Samples* praktisch wie ein analoges Band vor (Normal) und zurück (- Normal) bewegen kann. Dieser Bereich ist zusätzlich mit den unteren vier kleinen Kästchen verbunden, sodass man auch genaue Zahlenwerte

||| **WANN**

||| **Das Performance-Konzept**

Die Performance wurde zeitlich auf ca. 20 - 30 Minuten Dauer angelegt und birgt sowohl für die Darbieter als auch für das Publikum eine ganz spezifische Rollenverteilung.

Neben der bereits erläuterten Instanziierung von Schmerz, Hoffnung und Angst, wird das Publikum in eine ganz bestimmte Rolle versetzt: in die der Opfer, die von Anfang bis zum Ende der Performance konsequent durchgehalten werden soll.

|1| *Aufbau im MediaSynthesis-Labor*

Der Aufbau erfolgt wie in || **WIE** beschrieben. Hinzu kommen noch mit schwarzem Molton abgehängte Trennwände, die den Gesamttraum der Darbietung sowohl räumlich, visuell als auch klanglich eingrenzen und verdichten. Die Beschallung

erfolgt mittels sechs ringförmig angeordneten Adam-Lautsprechern, die in einer Höhe von ca. 3 Meter platziert sind. Der Subwoofer strahlt jedoch direkt in den komprimierten Raum ab.

Die Performance erfolgt in nahezu vollständiger Dunkelheit. Lediglich Schmerz, Angst und Hoffnung werden mit drei Scheinwerfern von der Decke aus ganz leicht beleuchtet.

|2| *Kostüme und Verhalten*

Die Darbieter haben keine Verkleidung, was die Symbolik hat, dass die Ereignisse der Performance etwas vollkommen normales, alltägliches sein sollen. Es soll damit ausgedrückt werden, dass eben Gewalt, Tod und Unterdrückung für die Opfer sowohl etwas Alltägliches als auch Unberechenbares sind, genauso wie die „Verkleidungen“ der Verursacher allmählich zum Alltagsbild der Opfer wird und man von der Verkleidung nicht mehr unmittelbar auf Gewalttaten schließen kann.

Hinzu kommt, die abgewandte Haltung der Darbieter. Sie sitzen mit dem Rücken zum Publikum, sodass keinerlei Blickkontakt existiert. Lediglich *Hoffnung* besitzt einen „Rückspiegel“ um es im Auge zu behalten. Diese Rückenhaltung trägt zwei Bedeutungen. Zum einen bringt es zum Ausdruck, dass ein *emotionaler Abstand* zwischen Täter und Opfer besteht, der gleichzeitig zum moralischen „Tat-Abstand“ wird.

Zum anderen erzeugt es auch eine *laborartige Atmosphäre*. Die Opfer werden zu *Versuchskaninchen* einer höheren Macht, die sie nicht mittelbar beeinflussen können. Naomi Klein beschreibt diese Haltung im Südamerika der 1960er Jahre, als die damaligen Demokratien gewaltsam gestürzt und durch amerikanisch forcierte Diktaturen ersetzt wurden. Sie schreibt, es wäre ein Versuchslabor der *Chicagoer Schule* gewesen, mit dem sie die Möglichkeit generiert hatten, die ökonomischen

Theorien Milton Friedmans in die Praxis umzusetzen, ohne sich selbst dabei zu schaden.

|3| *Einstimmung des Publikums*

Das potentielle Publikum soll schon vor Betreten des MediaSynthesis-Labors mit der Thematik der Aufführung vertraut gemacht werden. Zu diesem Zweck wurde ein zweiminütiges Introvideo zusammengestellt, das ca. eine Stunde vor Performancebeginn an der Eingangstür des Labors im Loop gezeigt wird. Dieses Video besteht im Kern aus einem zusammenfassenden Ausschnitt aus Naomi Kleins und Alfonso Cuaróns (Children of Men) englischsprachigen Kurzfilm mit dem gleichnamigen Titel „*The Shock Doctrine*“ und bringt die Kernthematik des Buches auf den Punkt.

|4| *Der erste Schritt*

Zu Beginn versammelt sich das Publikum vor der Eingangstür des Labors. Die Darbieter stehen leidenschaftslos am Eingang und beobachten still die Situation. Wenn der entsprechende Zeitpunkt erreicht ist, verwandeln sich die stillen Beobachter in laut schreiende *Drill-Offiziere*, die bellend dem Publikum befehlen, das dunkle Labor in einer Reihe zu betreten.

|5| *Während der Performance*

Die schwere schalldichte Türe des MediaSynthesis-Labors wird geschlossen und demonstrativ zugesperrt. Letztendlich wird dadurch das Publikum der Performance „hilflos ausgeliefert“. Die Performance beginnt anschließend mit einem Pulsschlag, der mit dem Mikrofon erzeugt wird. Währenddessen wird die erste Hälfte des Bibelferses aus Genesis 6, 11-13⁵

⁵ Diese und weitere gesprochene Audiofiles sind Originalzitate aus Kleins Buch und wurden in eigener Produktion vom Münchner Profisprecher Gerhard Jilka eingesprochen



angespielt. Daraufhin beginnt erst die eigentliche Improvisation.

Die Koordinierung der Darbieter innerhalb der Performance erfolgt anschließend über die nachfolgenden akustischen Signale bzw. Ereignisse, die im Vorfeld teilweise vorbestimmt und ausgesucht wurden. Neben der Menge an Sounds für *Angst* und *Schmerz*, wird zudem ein Sound-File als *Schock Value* definiert, bei dem die Darbieter erkennen, dass als Reaktion ein *Stadiumswechsel* erfolgen muss. Ansonsten muss während der Performance jeder eigenständig abwägen ob eher ein Schmerz- oder ein Angst-Sound in den jeweiligen Zustand reinpasst.

[6] *Ende der Performance*

Die Performance ebbt nach und nach ab und wird von der Klangkulisse immer ruhiger. Im richtigen Augenblick beginnt erneut der Pulsschlag, der bereits Anfangs die Improvisation eingeleitet hat. Als abschließendes Element, wird die zweite Hälfte des Bibelferses gespielt und die Performance ist damit am Ende angelangt.

|||| **EIGENE REFLEXIONEN**

|||| **Antonio F. Lopes**

Die Performance *Schock Value* war von der ersten Sekunde an eine ständige Abwägung zwischen Aufwand und tatsächlichem Nutzen. Sowohl technisch als auch performativ wurden Konzeptelemente permanent neu erdacht, dann wieder verworfen und letztendlich doch in ein optimiertes Verhältnis gebracht.

Uns ging es nie darum, dem Publikum mit *Schock Value* in irgendeiner Form zu gefallen. Das Konzept war von Anfang an mit denselben Absichten versehen wie es auch bei Kleins Buch der Fall ist: aufklären, anregen, aufregen. Da diese Performance in erster Linie im Licht der künstlerischen

Forschung steht - und wie auch schon Joseph Beuys anmerkte, dass *Kunst provozieren* muss - setzten wir gezielt auf die *Provokation* statt auf die *Attraktion*. In diesem Zusammenhang haben wir so-wohl in der Konzeptionsphase, wie auch bei der Auswahl der Sounds und Samples, sicherlich für den einen oder anderen *contra* Publikumserwartungen oder -bedürfnissen agiert - jedoch immer in voller Absicht und entgegen jedem Einwand.

[1] *Was war positiv/negativ?*

Zuallererst war die Reaktion des Publikums vor der Aufführung positiv. Insbesondere die lautstarke *Drill-Phase* wurde als Teil der Performance ernst genommen. Die Publikumsreaktion auf die Performance missfiel mir jedoch ein wenig.

Entgegen den Erwartungen wurde *Schock Value* überwiegend als „*angenehm*“ oder „*unterhaltsam*“ empfunden. Das mag einerseits daran liegen, dass die Performance in einem *sicheren* und *vertrauten Umfeld* stattgefunden hat, und andererseits dass die Sounds nicht wirklich unangenehme Zustände oder Schmerzen verursacht haben - aus moralischen und menschenrechtlichen Gründen auch eher fragwürdig ob sie das wirklich sollten.

Ein äußerst negativer Aspekt war die Zugänglichkeit zum Labor. Während der Performance öffnete sich permanent die Türe, was die immersive Wirkung der Aufführung in hohem Maße belastete oder teilweise sogar ganz zerstörte. Am geeignetsten wäre gewesen, die Türe schlichtweg zuzuschließen.

Alles in allem wurde aus Gruppensicht ein relativ ausgewogenes Verhältnis zwischen Aufwand, Machbarkeit, Zeit und Wirkung erzielt. Sicherlich wäre uns mit mehr Zeit und mehr Aufwand ein größeres und *wirkungsvolleres* Konzept gelungen, jedoch

haben wir, wie bereits erwähnt, auf Provokation gesetzt und nicht auf Attraktion - und um zu provozieren reicht schon ein winziger Stein aus, um eine Lawine ins Rollen zu bringen.

|2| *Würde/n ich/wir die Performance wieder genauso aufführen?*

Grundsätzlich ja, allerdings mit ein paar Verbesserungen.

Zum einen würde ich als *Soldaten* kostümierte Statisten einsetzen, die die *Drill-Phase* übernehmen und zu Beginn der Performance dem Publikum die Augen verbinden. Das Augenverbinden wurde von uns auch überlegt, jedoch aus Zeit-, Aufwands- und Hygienegründen wieder verworfen.

Zum anderen würde ich ein zur Thematik adäquateres Umfeld wählen, wie bspw. eine Militärkaserne, oder ein altes verlassenes Gebäude. Alleine die Gewissheit in einer Hochschule zu sein, verhindert jeglichen fiktiven „Thrill“. Auch diese Überlegung wurde aus Aufwandsgründen aufgegeben.

|3| *Fazit*

Insgesamt verlief *Schokk Value* zumindest technisch einwandfrei. Was die Performance angeht, wurde uns nach der ersten Probe bewusst, dass eine saubere Trennung der Instanzen *Schmerz*, *Angst* und *Hoffnung* mit den gewählten Mitteln und Möglichkeiten kaum zu bewerkstelligen ist. Dennoch haben wir es nicht bei einer rein theoretischen *On-Paper*-Trennung belassen, sondern versucht, mit hochwertigen Aufnahmen und Soundfiles eine maximal hör- und erlebbare *Stadiums-Abgrenzung* zu erreichen. Alles in allem hat mir bzw. uns das Projekt von der Konzipierung bis hin zur Dokumentation sehr viel Spaß gemacht und ich kann nur sagen: **ich würde es auf jeden Fall wieder aufführen!**

||| Markus Kohn

|1| *Eindrücke zum Konzept*

Die Schock Strategie, die Naomi Klein in ihrem Buch beschreibt, hat damit zu tun, dass Menschen durch Angst und Schmerz in Schock Zustände geführt werden. Dies kann sowohl durch Naturkatastrophen, als auch durch Kriege verursacht werden. Die Schock Strategie beruht darauf, dass diese Situation von der radikalen freien Marktwirtschaft ausgenutzt wird, in dem die Menschen durch gezielte weitere Schocks handlungs- und bewusstseinsunfähig gemacht werden um dadurch ihre Ziele auf brutalste Weise durchzusetzen.

Unsere Absicht war es nicht, wie man vermuten könnte, die Rezipienten der Improvisation „handlungsunfähig“ zu machen oder in authentische Schock-Zustände zu

versetzen. Durch das auditive Ökosystem sollten die Teilnehmer in erster Linie zum Nachdenken über die Thematik angeregt werden. Die unterschiedlichen Sounds sollten deshalb klanglich qualitativ hochwertig sein, sich aber trotzdem von einander abheben. Während manche Sounds so gewählt waren, dass sie weniger Interpretationsspielraum ließen, wurden wiederum andere für eine ziemlich freie Interpretation gewählt. Das gab der Improvisation einerseits eine gewisse Vielfalt, aber andererseits, wie beispielsweise durch das Einspielen von Zitaten, die Möglichkeit das Publikum in der Auseinandersetzung mit dem Thema zu steuern.

|2| *Erwartungen vor der Improvisation*

Während der Improvisation werden die Rezipienten mit hoher Wahrscheinlichkeit keine Angst oder Schmerz empfinden. Am ehesten werden manche Scratch-Geräusche ein Ekelempfinden auslösen. Die Reaktion



des Publikums nach der Aufführung wird wohl eher geteilt sein. Ich vermute, dass die Performance sehr unterschiedlich wahrgenommen wird, weil die Sounds bei den Rezipienten unterschiedliche Bilder im Kopf erzeugen werden. Ein gewisser Immersionsgrad wird wohl durch das auditive Ökosystem erreicht werden können, obwohl sich die Teilnehmer natürlich ständig bewusst sein werden, dass sie sich im MediaLab in einer Aufführung befinden.

|3| *Eindrücke zum Aufbau*

Das Setting für die Improvisation war, wie bereits vorher geplant, ein Dreieck. Wir als Performer haben uns von den Rezipienten abgewandt und in Richtung der Wand geblickt. Eine Interaktion mit dem Publikum fand somit nicht statt. Vielmehr stand die Interaktion zwischen den drei Performern im Vordergrund, die durch reines Hören gegenseitig aufeinander eingingen. Hierbei war für mich das besonders Spannende, dass eine gemeinsame Situation/Emotion geschaffen werden konnte oder aber bewusst versucht wurde die momentane Situation aufzubrechen, bspw. durch gezieltes Gegenwirken mit konträren Sounds oder durch impulsartige Sounds wie einem „Schokk Value“ (Schokk-Sound).

|4| *Eindrücke vor der Improvisation*

Nachdem das Setting aufgebaut war und die letzten Einstellungen und Soundchecks vorgenommen waren dunkelten wir den Raum ab und stellten uns vor die geschlossene Türe des MediaLabors. Demonstrativ verschränkten wir wie Aufseher (Drill-Instructors) die Arme. Alle Teilnehmer mussten zunächst vor der geschlossenen Türe warten, dies sollte dazu dienen eine gewisse Grundspannung aufzubauen. Um anschließend Zutritt zum abgedunkelten Raum (MediaLab) zu erhalten sollten sich die Zuschauer zunächst

in einer Reihe formieren. Das ganze sollte in einem strengen, lauten Befehlstone an die Rezipienten vermittelt werden. Die Menge reagierte zunächst mit Verwunderung auf unser lautes Gebrüll und Einige schauten sich gegenseitig ungläubig an und lachten dabei. Mit dieser Reaktion war zu rechnen. Ungewöhnlicherweise haben sich trotzdem alle Teilnehmer nach einer kurzen Zeit in einer Reihen formiert und wurden hernach in den Raum gelassen. Als alle den Raum betreten hatten wurde die schwere Türe des Labs mit einem lauten Knall geschlossen. Im Raum wurde nochmals lautstark um Ruhe gebeten. Dann erklärte Herr Lopes kurz und bündig die Intension der Darbietung und wies darauf hin während der Vorstellung keinesfalls den Raum zu verlassen. Ich denke es ist uns ziemlich gut gelungen im Vorhinein eine gewisse Grundspannung und Neugierde beim Publikum zu generieren, ohne dabei eine zu hohe Erwartungshaltung zu erzeugen.

|5| *Eindrücke zur Improvisation*

Der zeitliche Rahmen wurde von vorn herein auf ca. 20 Minuten begrenzt. Ich denke die Länge war angemessen. Der Patch funktionierte während der Performance einwandfrei und auch die Improvisation als ganzes funktionierte so, wie ich/wir uns das vorstellten. Während der Performance konnte ich die Reaktionen des Publikums kaum mitverfolgen, weil eine viel zu hohe Konzentration erforderlich war. Ich war überrascht, dass nach der Improvisation der Großteil des Feedback positiv ausfiel. Uneinigkeit bestand bei den Teilnehmern über den Einsatz der gesprochenen Textzitate aus der Bibel. Die Sprache schien dem einen Teil der Rezipienten einen kontextuellen Bezugsrahmen zu geben, andererseits wurden sie von manchen als lästig und störend empfunden und hatten eine „immersionsabschwächende Wirkung.“



|6| *Resümee*

Während der Performance wurde die Türe des Labs leider immer wieder durch hereinkommende und herausgehende Zuhörer geöffnet. Das war nicht so geplant und störte die Performance in erheblichem Maße (Zerstörung der Immersion, durch aufbrechen des Raums und Störgeräusche). Die Türe zu zuschliessen hätte hier Abhilfe geschaffen und beim Publikum wahrscheinlich auch noch für mehr Einschüchterung und Spannung gesorgt.

Eine weitere Möglichkeit wäre gewesen, den Rezipienten vor Beginn der Improvisation Augenbinden anzulegen, sie in den Raum zu führen und auf den Boden zu setzen. Dies hätte eine translozierende Wirkung gehabt und dadurch, dass sich die Teilnehmer nur anhand ihrer Ohren räumlich orientieren könnten eine wahrscheinlich noch immersivere Wirkung erzielt. Eine weitere Möglichkeit Irritation beim Publikum auszulösen hätten wir hervorrufen können, indem wir völlig unvermittelt von unseren Plätzen aufgesprungen wären und die Teilnehmer in einem befehlenden Tonfall angebrüllt hätten. Dies hätte aber wiederum das Dreieck (Schmerz, Hoffnung, Angst) aufgelöst, was zu einem Bruch im Gesamtkonzept geführt hätte.

Im Großen und Ganzen fand ich die Performance gelungen. Das Publikum wurde durch eine ernsthaft Darbietung dazu angeregt sich in einer subjektiv moralischen Auseinandersetzung mit der Thematik zu beschäftigen. Das Improvisieren und das Zusammenwirken mit den anderen Performern, Herr Lopes und Herr Schneider, hat sehr viel Spass gemacht.

|||| **Harald Schneider**

Die Idee der improvisatorischen Performance Schokk Value basiert auf dem

Buch von Naomi Klein „Die Schock Strategie“. Es wird davon ausgegangen dass durch Einwirkungen der Umwelt auf Menschen, in Form katastrophaler Situationen in denen keine Normen und Regeln herrschen, das Handeln der Menschen beeinflusst beziehungsweise geleitet werden kann. Das Ergebnis ist eine Welt die von Schmerz, Angst aber auch Hoffnung geprägt ist. Die Intention unserer Performance war es daher nie unseren Besuchern eine gemütliche angenehme Atmosphäre zu bieten, sondern die Gefühlswelt von Schmerz, Angst und Hoffnung auf eben diesen drei Säulen aufzubauen und den Besucher damit sozusagen zu *quälen*. Sicher nicht physisch, aber durch stetigen Wechsel des primär präsenten Gefühls, und zwar allein durch Geräusche.

|1| *Beobachter wird beobachtet*

Es gab eine „Generalprobe“, in der das Konzept mit den Professoren und den Teilnehmern der Veranstaltung Immersive Medien bei Prof. Fetzner und Prof. Friedmann getestet wurde. Zu dem Zeitpunkt waren noch andere Geräusche im Einsatz und es zeigte sich, dass die verwendeten Geräusche ungewohnter und schmerzhafter sein müssen. Jedoch vor allem hinsichtlich des Aufbaus gewann ich wichtige Erkenntnisse.

In der „Generalprobe“ konnten sich die Besucher frei im Raum bewegen und waren nicht auf den Raum zwischen den Performern beschränkt. Es stellten sich somit einige Besucher hinter die Performer und beobachteten was diese taten. Ich fühlte mich davon sehr gestört und konnte mich nicht mehr auf die eigentliche Improvisation konzentrieren, sondern wartete nur noch darauf, dass sich die Besucher wieder weg bewegten. Dieses Setting änderten wir für die finale Aufführung bewusst und drehten uns als Performer mit dem Gesicht zur



Wand. Somit war jeder Besucher ein potentieller Beobachter sodass man nicht mehr wissen konnte wer gerade beobachtet und wer nicht, was der Improvisation sehr zugute kam, da man sich gänzlich und völlig unbefangen auf die Performance konzentrieren konnte.

|2| *Eindrücke der Improvisation*

Ich empfand die Improvisation was die Abstimmung zwischen den Performern betrifft, trotz fehlendem Augenkontakt als sehr gelungen. Wir konnten eine Spannung und die Atmosphäre mit den gewählten Sounds sehr gut aufbauen, doch empfand ich, dass die Sounds für Angst und Schmerz noch schmerzhafter und angsteinflößender sein müssten. Als gesamte Performance betrachtet empfand ich diese dennoch hervorragend. Einige Verbesserungsvorschläge hätte ich dennoch anzubringen.

|3| *Verbesserungsvorschläge*

Es wurde bei der an die Performance anschließende Kritikrunde berechtigterweise Kritik daran geübt, dass der Besucher bei der Performance einen gewohnten Raum betritt in dem im allgemeinen nicht damit gerechnet wird, dass das persönliche Leben bedroht ist und somit auch keine Angst vom Publikum empfunden werden kann. Diese innere Sicherheit des Besuchers sollte, wie ebenfalls in der Kritikrunde angedacht, mittels *Dislokation* und der *Blockade des visuellen Sinnes* etwas aufgeweicht werden. Weiterhin glaube ich dass sich der Besucher bedrohter fühlen würde, wenn die Performer nicht nur auditiv sondern auch physisch, beispielsweise durch schnelles unvermitteltes Aufstehen und kurzes lautes Anschreien der Besucher, improvisieren. Dies könnte vor allem in Kombination mit der Dislokation und der Blockade des visuellen Reizes sehr effektiv sein.