Sebastian Lazar

Immersive Medien 1
CSM1, WS2008/2009

Reflexion der Improvisation 'Urbis Natura' vom 20.01.2009

Hintergrund:

Während der Improvisation sollte beobachtet werden, ob sich zwischen den beiden Klangwelten – Natur und Stadt – eine Auseinandersetzung ergibt, in der die Geräusche einer Seite das Geschehen dominieren, oder ob sich zwischen beiden Seiten eine Balance einstellt. Also: Welche Geräusch-Anteile werden eher abgespielt? Werden viele Geräusche simultan erzeugt oder werden diese eher einzeln und getrennt voneinander abgespielt? Werden die Töne durcheinander abgespielt oder stellt sich (durch wiederholtes Abspielen) eine Art Rhythmus ein? Agieren die Teilnehmer unabhängig voneinander oder reagieren sie aufeinander und versuchen so gemeinsam eine Klangkulisse zu schaffen?

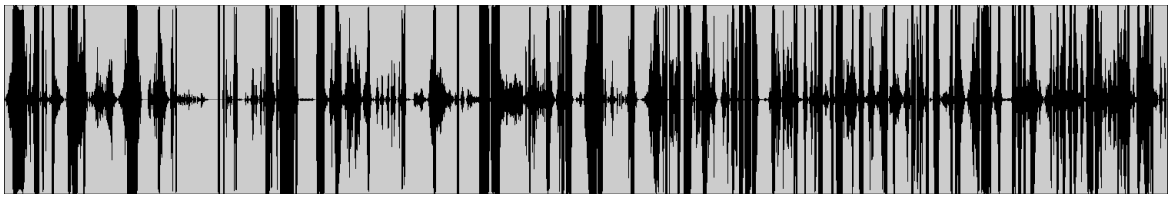
Was habe ich erwartet?

Ich persönlich hatte vor der Improvisation erwartet, dass die drei Akteure versuchen zu interagieren und sich gemeinsam bemühen mit Stadt- und Natur-Geräuschen eine Art Rhythmus hinzubekommen. Diese Erwartung stammt vielleicht aus der Tatsache, dass ich mir selbst in der Vorbereitungsphase immer ‚Rhythmus' zum Ziel gesetzt hatte.

Bezüglich der Geräusch-Anteile hatte ich eine Ausgeglichenheit erwartet. Für den Fall, dass doch eine der Klangwelten dominiert, hatte ich den Naturgeräuschen den Vorzug gegeben, da ich persönlich (auch als Stadtmensch) diese als angenehmer empfunden habe.

Was ist eingetroffen?

Bei der Improvisation ist eine Schwierigkeit aufgetreten, der wir als Gruppe im Vorfeld zu wenig Beachtung geschenkt haben: Die Zuschauer bzw. Teilnehmer konnten zum Teil nicht richtig mit der Technik umgehen. Speziell die Tastatur und das Gamepad und hier vor allem die Bedienung der Loop-Funktion schienen Probleme zu bereiten. Die Bedienung des Laser-Pointers schien hingegen besser und intuitiver zu funktionieren, allerdings war der Pointer gegenüber den anderen Geräten zu dominant.



Mit Hilfe des Laser-Pointers wurde sehr viel mit der Lautstärke gespielt, wie man der Wellenform der Audioaufnahme entnehmen kann. Teilweise wurde der Ton komplett runtergeregelt, was wiederum bei den Akteuren an Tastatur und Gamepad für Verwirrung

sorgte, nämlich dann als ein Tastendruck keine Ausgabe erzeugte. Die gespielten Geräuschanteile waren wie erwartet recht ausgeglichen, eine deutlich überlegene Klangkulisse war nicht zu erkennen. Die Entstehung eines Rhythmus war jedoch nicht zu beobachten, wahrscheinlich, weil die Teilnehmer zu sehr mit der Technik kämpfen mussten.

Konsequenzen:

Damit die Teilnahme der Zuschauer an der Improvisation besser funktioniert, wird eine genauere Einführung hinsichtlich der Ton-Steuerung über Tastatur und Gamepad benötigt. Die Tastenbelegung und vor allem das Ein- und Ausschalten der Loops, sowie das Setzen der Loopzeit bedürfen einer genaueren Erklärung. Auch auf den Einfluss des Laser-Pointers und, dass dieser die Möglichkeit besitzt, Töne teilweise komplett abzuschalten, sollte genauer hingewiesen werden. Die Dominanz des Laser-Pointers müsste in diesem Zusammenhang ebenfalls reduziert werden. Eventuell macht es Sinn die Lautstärkeregulierung so anzupassen, dass nie komplette Stille herrscht. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass immer mindestens eine Klangkulisse vorhanden ist (wenn auch sehr leise).

Ergänzend zur Technik-Einführung könnte man den Teilnehmern (anstatt sie ‚einfach so' improvisieren zu lassen) eine Regel bzw. ein Regelwerk vorgeben und dadurch die drei Akteure besser zum ‚Zusammenspielen' bewegen. Auf diese Weise könnte während der Improvisation eher ein Rhythmus bzw. Harmonie zwischen den Geräuschen entstehen (was ich persönlich zwar erwartet hätte, aber was keineswegs das ‚Ziel' der Improvisation sein muss).

Aufgrund der Probleme beim Umgang mit den Geräten, wäre es ebenfalls denkbar den Zuschauern eine komplett passive Rolle zuzuordnen und sie ‚nur' als Beobachter bei der Improvisation agieren zu lassen. Aus Rücksprachen, die ich nach der Improvisation mit Kommilitionen geführt habe, hatte ich jedoch den Eindruck, dass aktives Mitwirken sehr wohl erwünscht ist. Vor allem das Wort ‚Spieltrieb' wurde öfters erwähnt.

Fazit:

Die Rücksprachen nach der Improvisation bestätigen mich in der Annahme, dass es sinnvoll ist, das Publikum einzubinden. Der Patch hatte nach anfänglichen Tracking-Problemen (aufgrund der Lichtverhältnisse) problemlos funktioniert. Meine Erwartungen wurden hinsichtlich der Ausgeglichenheit der Geräuschwelten erfüllt, auch wenn kein Rhythmus zu erkennen war. Eine bessere Einführung in die Technik wäre Pflicht gewesen.