

PLITSCH; PLATSCH; PLOPP

Wasserinstrumente in einer Mitmach-Ausstellung

Das Thema Wasser-Musik ist nahezu unerschöpflich: von der Klangphysik (Wellen), den Schöpfungen der Komponisten, von Instrumenten zur Wasserimitation bis zu Instrumenten, die mit und im Wasser funktionieren, vom bewußten Gestalten von Wasserklängen bis zu den »natürlichen«, »echten« Wassergeräuschen mit ihrer eigenen Rhythmik (Bach, Blubbern, Platsch und Plumps). Aus der Vielzahl der Möglichkeiten der Annäherung an das Thema Wasser und Klang wurden für die Frankfurter Ausstellung zwei ausgewählt: Das Wasserklang-Topschlagzeug, eine »trockene«, Raum und Ohren schonende elektronische Installation zur Wiedergabe – und zum rhythmischen Spiel – mit »echten« Wassergeräuschen, und das H2Orchester (Wasserorchester), als nasse, Feuchtraum und Geräuschresistenz erfordernde Sammlung wassertauglicher und wasserverwendender Instrumente.

Neben dem Gegensatz von nass und trocken erzeugten Wasserklängen bestand eine weitere Herausforderung darin, Anordnungen zu finden, die sowohl introvertiertes Klangspiel mit sich selbst ermöglichen (als Rückzug aus dem allgemeinen Trubel), als auch sich mit vielen anderen in musikalische Kommunikation zu setzen, und das in enger Lärmbeziehung zum Rest der Ausstellung, möglichst als Selbstläufer.

Wasser-Orchester

Das Wasserorchester entstand für die Wasser-Ausstellung des Kindermuseums »Kaleidoskop« in Frankfurt im Juni/Juli 1993. Der »Open-Air«/»Frei-Wasser« Testlauf fand im August 1993 im Rahmen des Oikos-Sinnereich Projekts im Schyren-Freibad München, im Starnberger See und im Frauensee/Tirol statt.

Das Wasserorchester läßt sich sowohl in »wasserfesten« Hallen als auch draußen an den Ufern von tiefen Gewässern und innerhalb aller denkbaren bis 70 cm tiefen Wasserflächen aufstellen.

Einige Instrumente befinden sich in mechanischen Metall-Skulpturen des Nürnberger Bildhauers Stefan Schilling und werden durch Hebel wie mit einer Klaviatur bewegt.

Weitere Instrumente schwimmen im Wasser und werden in Wannen, am Ufer oder im Wasser stehend zum Klingen gebracht. Die Anordnung regt durch das Nebeneinander und Gegenüber mehrerer SpielerInnen zu musikalischer Kommunikation an.

Instrumente

PLUMPS-KLAVIER : Runde Steine und Gummiformen können mit Hilfe einer Hebelmechanik ins Wasser getaucht werden. Je nach Eintauchtempo entstehen Plimps-, Plumps- oder Plompsgeräusche, wie von ins Wasser fallenden Steinen.

PLATSCH-KLAVIER : Flacher Stein, Sieb, Hohlkörper und Badelatsche sind an den Hebeln einer Klaviatur befestigt. Es werden durch das Aufschlagen auf die Wasseroberfläche Geräusche erzeugt: Popp, Plitsch, Platsch, Patsch, Pitsch, Zisch. Schnell gespielt wird das Platsch-Klavier zur Spritzmaschine.



WASSER-TROMMEL : Unterschiedlich große runde Plastikwannen schwimmen auf dem Wasser und können mit weichen Schlägeln oder Händen gespielt werden. Eintauchtiefe, Größe der Trommeln und Bewegung im Wasser beeinflussen den sehr schönen Klang.

WASSER-ORGEL : Spezielle Plastikrohrpfeifen erzeugen während des Eintauchens in Wasser durch Verdrängung der Luft einen Orgelpfeifenklang. Die unterschiedlich großen Pfeifen ergeben verschiedene Tonhöhen. Veränderter Druck erzeugt ganze Obertonreihen. Als stationäre Maschine auf dem Lande dient eine Konstruktion Stefan Schillings. Vier Orgelpfeifen sind in Reihe an Hebeln mit Parallelogrammaufhängung befestigt. Sie sind sehr robust und laden ein, zu zweit zu spielen. Frei mit der Hand im tiefen Wasser gespielt, entfalten sie erst ihren ganzen Obertonreichtum. Die Wasserorgel ist einer der »Stars« unter den Instrumenten. Verblüffend war für Kinder und Eltern immer wieder ihre Bauweise aus grauen »Syphon«-Plastikrohren, die unter so mancher Spüle zu finden sind.

PLOEPP-RÖHRE : Eine Röhre, halb in das Wasser getaucht, wird mit einem Badeschuh auf die aus dem Wasser ragende Öffnung geschlagen. Je nach Tauchtiefe ergeben sich unterschiedliche Ploiepp-Töne. Diese Spielweise zu entdecken gelang nur sehr wenigen BesucherInnen.

WASSER-GONG : Gong, Wok, Becken oder Backblech können angeschlagen und dann ins Wasser getaucht werden. Die Tauchtiefe variiert die Tonhöhe. Akustische Wellen verwandeln sich hier sichtbar in Wasserwellen. Der schöne Klang lädt zu melodischem Spiel ein.

FLASCHOPHON : Der »Klassiker« unter den Wasserinstrumenten: Neun Flaschen sind durch unterschiedliche Füllhöhe chromatisch gestimmt und werden mit Schlägeln gespielt. »Natürlich« versuchten die

Kinder zuerst, »Alle meine Entchen« zu spielen, – ein viel und lange genutztes Instrument, welches zum Nachbauen zu Hause anregt.

WASSERRASSEL : Mit wenig Wasser gefüllte Plastik-Flaschen zischeln, rauschen und blubbern rhythmisch beim Schütteln. Die Positionierung der Wasserrasseln beim Flaschophon führt leider nicht zum Schütteln der Flaschen, sondern dazu, diese mit den Schlägeln zu spielen (»Plack«). Ein eigener Ständer könnte die Anregung für die intendierte Spielweise bringen.

PLUMPS/POPP-STAB : Runde Gummiformen (umgebogene Abflußstampfer) ergeben, an einem Stab montiert, beim Eintauchen verschiedene, fast melodische Plumpstöne und perkussive Popp-Geräusche (konnte in der Halle leider nicht eingesetzt werden, da sehr spritzintensiv). Im freien Wasser ist der Plumpsstab ein faszinierend klingendes Instrument, welches sehr sensibel benutzt werden kann, im Spiel mit Eintauchtempo/Tiefe/Kraft und den entstehenden Plumpstönen.

BLUBBER : Blasebalg und Schlauch erlauben ein Spiel mit diversen Blasen und Blubbern durch Tauchtiefe des Schlauchs im Zusammenspiel mit Wasserdruck und Luftmenge. Der große Blasebalg wurde auch gerne als eine Art Trampolin benutzt, was dieser leider nicht die gesamte Ausstellungsdauer durchhielt. Das Springen führte zu einem äußerst rhythmischen Blubbern.

Hallenlärm, Bewegungsintensität, Material- und Muskeltest

Die feinen Geräusche von Plumps- und Platschklavier konnten sich gegen den Hallenlärm nicht durchsetzen. Die deshalb erfolgende sehr wilde, und laute Spielweise ließ das Wasser schnell aus der Wanne spritzen. Der niedrige Wasserstand dämpfte die Hebel erheblich weniger, so daß starke Schwingungen entstehen konnten, wodurch die Hebel brachen. Das gleiche Problem tauchte auch auf bei der klanglich durchsetzungsfähigen Wasserorgel. Spätere Einsätze im freien Wasser (1) zeigten, daß die Kinder das Problem durchaus erkannten und schnellen Wassernachschub selbst organisierten. In Frankfurt fehlte ein zugänglicher Wasserhahn leider aus baulichen Gründen. Daß es immer auch um ein Spiel mit der eigenen Kraft geht, erwies sich in einem anderen Fall bei der Positionierung der Instrumente im flachen Wasser, wobei die Klangerzeuger direkt ins Seewasser tauchten. Aus Plitsch und Platsch wurde dabei gelegentlich ein wasserfallartiges Rauschen.

Hallenakustik/Betreuung/Positionierung

Die Akustik der Halle machte die Dimensionierung der Lautstärke der Wasserinstrumente zu einem Problem. Einige Instrumente konnten sich durchsetzen, was die Gesamtlautstärke nach oben trieb. Die hohe Gesamtlautstärke verlangte zudem ein kräftigeres Spiel an den Instrumenten. Sensibles Spiel war deshalb nur während ruhiger Zeiten möglich. Der gegenseitige Aufputscheffekt konnte nur durch zeitweiliges Stilllegen der lauten Instrumente verhindert werden. Eine gute Lösung wäre, für eine ausge-

wogene Klangeigenschaft der Instrumente zu sorgen sowie für eine gewisse Schallisolierung (in einem Raum schwer zu erreichen). Die Positionierung des Wasserorchesters in einer niedrigen Nische der Halle erhöhte zusätzlich die Resonanz und erschwerte die »Aufsicht«. Die manchmal in einen sich aufbauenden »Bewegungs-Klang-Rausch« geratenden Kinder konnten nur schwer dazu gebracht werden, ihre Kraft der Art der Instrumente anzupassen. Es ist allerdings ein in frei zugänglichen Klanginstallationen immer wieder beobachtbares Phänomen, daß die in Beziehung gesetzten Kräfte Instrument-Lautstärke-Körperbewegung-Rhythmus-Persönlichkeit sich spannend und entspannend aufschaukeln. Die hierbei entstehenden Spitzenkräfte würden allerdings derart robuste Instrumente benötigen, daß ein halbwegs sensibles Spiel und Konstruktion nicht möglich wäre.

»TROCKENE« ELEKTRONISCHE INSTALLATIONEN

Wasserklang-Topfschlagzeug

Das Wasserklang-Topfschlagzeug ist die »trockene« Alternative zum »spritzigen« Wasserorchester. Es sieht aus wie ein richtiges Schlagzeug, nur daß Trommeln und Becken durch Töpfe und Topfdeckel ersetzt sind. Schlägt man diese mit Kautschuk abgedämpften »Leise-Trommeln« an, wird über Kontakt-Mikrophone ein Sampler (digitales Aufnahme/Bearbeitungs/Wiedergabe-Gerät) angesteuert. In diesem sind originale Wassergeräusche gespeichert und

klanglich entsprechenden Schlagzeugteilen zugeordnet. Über Kopfhörer ertönt z.B. für Bassdrum: Gewitterdonner, Crash-Becken (Klodeckel): Wasserspülung, Extra TomTom: Regenrauschen.

Bei der Auswahl der Wasserklänge und der Belegung der einzelnen Schlagzeugteile wurde versucht, Analogien zwischen Schlagzeug- und Wasser-Sounds zu bilden: Parameter wie Dauer und Entfaltung sowie Assoziationen zu den Klängen »flossen hier ein«: das regelmäßige Pulsieren von Bach und Jazz-Ride, Zusammenspiel von Snare und Tom/Bass-Drum: Plumps-Platsch-Plumps-Plumps-Platsch, die plötzliche Geräuscentfaltung von Crash-Becken und Klospülung, die hörbaren, fast melodiosen Tonhöhenunterschiede von HängeToms und Wassertropfen.

Ursprünglich war geplant, für dieses Klangobjekt die unterschiedlichsten Wasserbehältnisse zu benutzen, von der Gießkanne bis zur Zinkwanne. Die vorhandene und erprobte Befestigungstechnik eines alten Schlagzeugs, eine Sammlung von Töpfen mit ihrer guten Abdämpfbarkeit, die Analogie der Wasserklänge zu den Schlagzeugklängen und die Liebe der Kinder zum Schlagzeug gaben der gewählten Form den Zuschlag (2).

Das Wasserklang-Topfschlagzeug wurde sehr gut angenommen. Oft stand zuerst die Schlagzeug-Assoziation im Vordergrund, was sich durch heftiges Zuschlagen zeigte. Zum Schutz der Instrumente und der übrigen Ausstellung vor den doch deutlichen Spielgeräuschen wurden die Schlägel halbiert und

mit einer Gummikappe versehen. Leider reichte der im Sampler eingebaute Kopfhörerverstärker nicht aus, um die gewaltige Schlagenergie, welche die Kinder aufbrachten, auch adäquat in Lautstärke im Kopfhörer umzusetzen. Vielleicht muß die Schlagintensität Geräusche bis zur Schmerzgrenze ermöglichen, so daß sich eine reale Beziehung zwischen Ohr und Hand ergibt. Der Sampler/Trigger ist anschlagsdynamisch, so daß vorsichtiges Spiel auch leise Klänge zur Folge hat.

Nicht alle Kinder wurden jedoch zu Rockschlagzeugern, nach kurzem Erproben kam es oft zu einem sensiblen Erforschen der Möglichkeit, Klänge durch Anschlagkraft zu verändern und diese melodisch oder rhythmisch zu strukturieren.

Ein weiteres häufig zu beobachtendes Spiel war das Raten der Klänge. Die SpielerInnen benannten ihre Assoziationen laut und deutlich («Oh-Tropfen, Ah-ein Stein fällt ins Wasser»).

Oft gaben sich die Kinder, wie beim Wal-Echo, gegenseitig den Kopfhörer weiter. Mädchen zeigten sich zumeist als sensiblere SpielerInnen und nutzten das Schlagzeug gerne und häufig, ebenso auch viele Erwachsene. Eine Gruppe blinder AusstellungsbesucherInnen zeigte sich ganz besonders begeistert. Der abgegrenzte Platz auf einem Podest mit einer Wand zum Rücken der SpielerInnen hin regulierte den Andrang. Nur wenige Kinder hatten hinter dem Schlagzeug Platz und wechselten sich ab, bis die nächste Gruppe dran war.

Als Klangspielzeug ist eine solche Installation sicher für viele Ausstellungsthemen verwendbar, lassen sich doch in den Sampler alle möglichen Geräusche einprogrammieren.



Wal-Echo

Das Wal-Echo befand sich an einem kleinen blauen Schrank. Auf seiner Deckplatte waren ein Mikrofon fest und ein Kopfhörer am Kabel/Stahldraht beweglich installiert. In das Mikrophon gesprochene oder gesungene Klänge wurden im Innern des Schrankes durch ein digitales Echogerät mit einem pulsierenden langen Echo versehen und im Kopfhörer verstärkt zurückgegeben.

Dieses Klangobjekt war in direkter Nähe zur Wal-fischhöhle mit dem Wasserbett aufgestellt. Deutlich waren hier aus zwei Lautsprechern originale Gesänge von Buckelwalen zu hören (3).

Durch diese Gesänge war das Wal-Echo auch inspiriert: Die Wale nutzen die in ca. 1700 m Tiefe vorhandene Umkehrschicht mit ihren starken Schall-

reflektionen, um sich über Tausende von Kilometern zu verständigen. Ein weiteres Echo entsteht im Wasser auch durch Reflektionen des Meeresbodens. Vorstellbar ist, daß die Wale durch diese akustischen Unterwasserphänomene ganz besonders angeregt werden sich mitzuteilen und vielleicht auch mit sich selbst zu spielen. Viele Erfahrungen mit Menschen zeigen, daß zumindest wir diese natürliche und künstliche Echo-Akustik zur Verständigung und zum Spiel mit der Stimme nutzen: Jodeln in den Bergen, Summen in Höhlen, Singen im Badezimmer, und ganz besonders ausdauernd mit frei zugänglichen Echogeräten bei Klangspielaktionen (4).

Dies war auch hier der Fall. Fast permanent war das Wal-Echo von Kindern umlagert, die teils mit sich selbst spielten (bei aufgesetztem Kopfhörer), oder für



So hat es mir im Kaledonien

gefallen

Es war toll ich habe das Wasserbett am besten gefunden. Aber eigentlich waren alle Sachen die es gab toll. Es gab dort ein Wal-Echo. Das fand ich super. Blab hat Fabio, Dennis u.s.w immer im das Mikrophon geschrien

andere (Weitergabe des Kopfhörers). Manche fühlten sich durch das Mikrophon wohl eher auf die Bühne versetzt und imitierten begeistert ihre Lieblingspopstars, andere experimentierten lange Zeit mit ihrer Stimme und produzierten die »komischsten« Geräusche (»Hör dir das mal an – kannst Du das auch?«), einige nutzten das Echo zum Aufbauen komplexer rhythmischer Strukturen. Je nach Publikumsandrang war die Verweildauer zum Teil recht hoch. Die unverstärkten Vokalexperimente der Kinder vermischten sich mit den Walrufen, bekamen durch die Hallenakustik einen natürlichen Nachhall und trugen stark zur lebendigen Klang-Atmosphäre der Halle bei.

Plitsch; Platsch; Plopp: Erfolg oder Flopp?

Die Frage läßt sich leicht beantworten: auch die »Flopps« waren ein Erfolg, sind sie doch zum Teil durch (Aus-)»Flipp« der Kinder entstanden, denen die Instrumente nicht standhalten konnten und die zur Weiterentwicklung führten, – denn eine sechswöchige Ausstellung kann unter den gegebenen Umständen nur ein Spiel mit »working prototypes« sein. Die BesucherInnen suchten und fanden die Schwachstellen der Objekte, »gnadenlos«, und mit ihrer Hilfe wurde aus dem Wasserorchester eine freie Klangspielaktion für viele Gelegenheiten, wie sich im Schyren-Freibad und am Starnbergersee zeigte, wo die Entwicklung weiterging. Darin besteht eine Chance für eine Arbeit in Kindermuseen und kurzfristigen Ausstellungen: für einen gegebenen Themenrahmen (Klang)spielideen zu entwickeln und dem »Härte-Test« des Massenandrangs zu unterziehen, mit den BesucherInnen zu lernen und

schließlich neue Einsatzmöglichkeiten zu finden. In diesem Sinn wird das Wasserorchester und das Topfschlagzeug (auch mit neuen Klängen) hoffentlich noch viel Lärm machen, Lärm nicht um »nichts«, sondern um die Kindermuseen als Entwicklungsort neuer Spiel- und Lernmethoden (5).

- (1) Schyrenbad München und Starnberger See, im Rahmen des Oikos – Projektes der Pädagogischen Aktion München.
- (2) Zusätzlich nutzte der Autor die Chance, um einen alten Kindertraum wahrwerden zu lassen, hatte er schließlich wichtige erste Musikerfahrungen auf Großmutterns alten Töpfen gemacht.
- (3) Für die sechswöchige Dauer der Ausstellung reichte übrigens ein normales Doppel- Kassettendeck mit Autoreverse-Continuous-Betrieb völlig aus.
- (4) Eine entscheidende Erfahrung mit experimentellem Musizieren waren für den Autor seine eigenen frühen Vokal-Spiele mit dem Echo der Revox-Bandmaschine im elterlichen Wohnzimmer. Daß die Faszination des Spiels mit dem Echo viele Menschen erfasst, bemerkte er zum Beispiel bei den AKKI-Windklang-Orchestern, als frei zugängliche Echomikrophone tagelang von Kindern umlagert waren, welche ohne Scheu sich per Lautsprecher dem ganzen Platz mitteilten, im Puls des Echos Rhythmen mit ihrer Stimme formten.
- (5) Weitere Informationen zu »Hands on« Musikausstellungen finden sich in: Bradke, Michael: Musik im Kindermuseum, in: von Kathen/Zacharias (Hg.): Initiative Kinder- und Jugendmuseum, Unna 1993

Herausgeber

Marie-Louise Buchczik, Philip Verplancke
Kaleidoskop - Werkstattmuseum für Kinder in
Frankfurt am Main e.V.
Gutzkowstr. 65, 60594 Frankfurt am Main.

Redaktion

Philip Verplancke

Satz und Gestaltung

Ingo Buss

Umschlag

Nana-Rosa, 10 J. (Produkt aus der Wassergalerie)

Druck

Druckerei Lamprecht, Lengerich

Bindung

Buchbinderei Thomas, Osnabrück

Verlag und Vertrieb

LKD-Verlag
Bücher für die kulturpädagogische Praxis
Luisenstr. 22, 59425 Unna

Copyright 1993 beim Verlag und bei den Autoren

ISBN 3-925426-67-1

DM 12,80