

Lukas Stieff

Green Noise – Waldklänge als interaktives Instrument

ZWISCHEN-PRÄSENTATION

Das Projekt heißt nun Green Noise und hat sich deutlich konkretisiert. Ausgangspunkt ist die Frage, wie Waldklänge – Vogelstimmen, Regen, Blätter, brechendes Holz – mit den haptischen Qualitäten von Waldmaterialien verbunden werden können.

Das Konzept sieht ein interaktives Objekt vor, bei dem verschiedene Waldmaterialien berührt werden können und dabei jeweils charakteristische Waldgeräusche ausgelöst werden. Die Materialien wurden bereits gesammelt und erste Prototypen gebaut: Eine Box mit verschiedenen Oberflächen, die über Sensoren mit einem Soundsystem verbunden sind. Berührt man Moos, hört man Regengeräusche; berührt man Rinde, hört man das Knacken von Holz. Die Sounds wurden selbst aufgenommen und bearbeitet.

Technisch setzt das Projekt auf Kapazitätssensoren, die auf Berührung reagieren, und ein Arduino-Board, das die Sounds steuert. Die Herausforderung liegt darin, die technischen Komponenten in einem ästhetisch ansprechenden Objekt zu verbergen, das den Waldcharakter des Materials nicht überlagert. Geplant ist eine Ausstellungssituation, in der das Objekt frei zugänglich und direkt bespielbar ist.

FEEDBACK UND DISKUSSION

Green Noise wurde als sehr stimmiges und klar umgesetztes Konzept empfangen. Die direkte Verknüpfung von Haptik und Klang wurde als überzeugend beschrieben – sie schafft eine multisensorische Erfahrung, die den Wald wirklich erfahrbar macht.

Diskutiert wurde, ob die Sounds rein naturalistisch bleiben oder auch verfremdet, bearbeitet oder geschichtet werden sollten – um eine eigene klangliche Qualität zu entwickeln, die über bloße Dokumentation hinausgeht.

Zur Technik wurde gefragt, wie robust das System für eine Ausstellungssituation mit vielen Besuchenden ist. Auch die Frage nach der Intuitivität der Bedienung wurde aufgeworfen: Versteht man ohne Erklärung, was man tun soll – und ist das gewollt oder soll es eine Anleitung geben?