

Die Träume des Prinzen einer glücklichen Welt

akustische Stadtplanung - Identität durch Klang und Lärm

3.5.2007

Winfried Ritsch

Schon im alten China und später in Japan wurde die akustische Umgebung für den Kaiser nicht nur ruhig gehalten, sondern auch geplant und gepflegt. Das Aussetzen von Grillen, Singvögel, die Verwendung von verschiedenen Kieswege, die Installation von Glocken, waren Teil davon. Gleichzeitig wurde mit der Zuweisung von erlaubten Tönen und Akkorden bei Glocken zu verschiedenen Bezirken (Richtungen) einer Stadt nicht nur eine klangliche Identitäten verschrieben, sondern auch eine Art akustische Raumplanung betrieben.

Klänge und Geräusche sind Teil unserer gestalteten Welt und akustische Umweltverschmutzung wird immer mehr beachtet. Es wird jedoch nicht bewusst die Trennung zwischen akustischer Identität und bzw. „Verunreinigung“ durch Geräusche unterschieden. Bei der Ausbildung von akustischen Identitäten wird Stadtplanung nicht nur durch den Weg der Lärmverminderung, sondern auch durch bewusstes Gestalten einer klanglichen Umwelt beschränkt werden.

Beispiel: klangliche Stadtplanung im alten Kyoto

Die Stadtplanung des Kaiser Kanmu basiert auf der Philosophie der Vier-Götter-Topologie denen die Himmelsrichtungen und auch bestimmte Klänge zugeordnet waren. Damit wurde implizit die Verwendung eines strengen Konzeptes für klangliche Identitäten von Bezirken (Himmelsrichtungen, bzw. Stadtteilen) von Städten realisiert. Diese Klänge dienten nicht nur mystischen Zwecken sondern erlaubten auch eine akustische Orientierung innerhalb der Stadt. Die Klänge wurde auch als Signale von Zeitpunkten (Schließen der Stadttore etc.) verwendet. Damit wurden im alten Japan bewusst Klänge in die Stadt in einer Art akustischer Stadtplanung imprägniert.

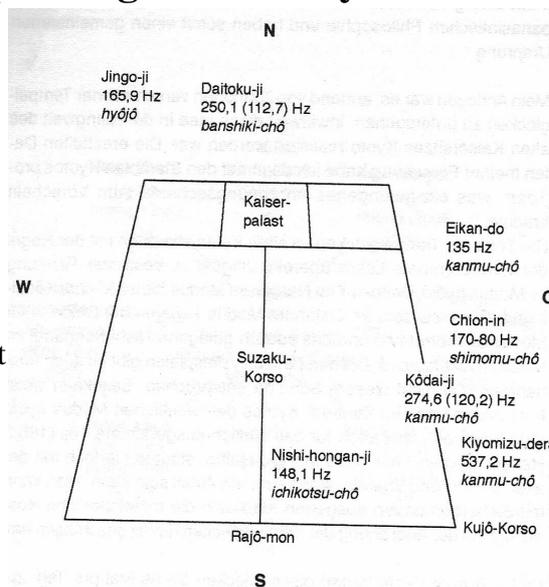


Abbildung 1: Anordnung der Tempelglocken im alten Kyoto

Rituelle Stätten hatten Klangkonzept wie Kieswege oder Besiedelung mit Tieren wie Grillen und Vögel (auch in Käfigen). Es gab Zeremonien mit Abfolgen von verschiedenen Klängen sowohl als Instrument als auch aus Hintergrund.

Stadt als Identität (Klang des Chaos)

In vielen Berichten war die Stadt als Klang des Chaos interpretiert worden. Das Geräusch meist nur als störend empfunden nur Dichter erinnern sich häufig auf spezielle Klänge in einer Stadt. (Der Ruf des Nachtwächters, der Schrei der Marktfrauen usw.)

Das Werk

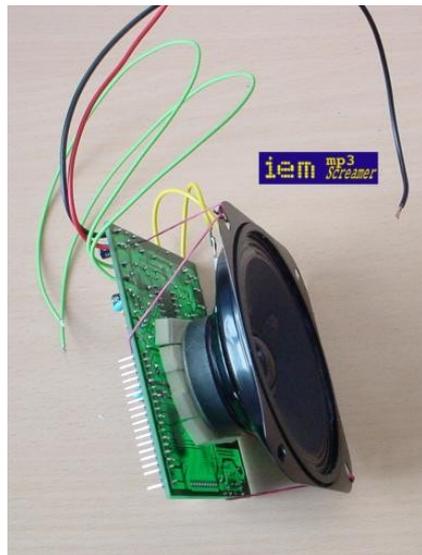


Abbildung 2: MP3-Screamer
Elektronik

Dazu werden modifizierte MP3-Screamer oder Klangobjekte ausgesetzt, welche autonom agieren:

- Solar-Versorgung + Akku
- Mikrocomputersteuerung
- Funkimpuls - Netzwerk
- an Umgebungs Lautstärken angepasst
- Box mit multipler befestigungsmöglichkeit

Sie kommunizieren mit Funk untereinander und sind witterungs abhängig einsatzbereit (Aufladung durch Sonne, eventuell Kapazität bis frühen Abend und Aufwachen bei Sonnenaufgang).

In Judenburg werden Klanginterventionen gesetzt, dabei wird ein Platz als kulturelle Städte angesehen und nach einer nicht existierenden Religion traditionelle Klänge von den Seiten eingespielt. Diese erinnern entweder an gewesene oder kommende Kulturen und/oder Religionen.

Phasen der Entstehung:

1. Analyse von Judenburg: In geometrischen Sicht mit prägenden Punkten
2. Auswahl des Platzes für die Installation
3. Projektion der Analyse zur Anordnung der Klanginterventionen am Platz
4. Zuordnung von Klängen zu den jeweiligen Punkten
5. Inbetriebnahme

Die Komposition erfolgt in einer Vorarbeit, wobei auf die Eigenschaften der prägnanten Punkte eingegangen wird. Dadurch wird ein übergeordnetes Ortsbild klanglich an einen Platz immanent, wobei die entsprechenden Klänge sich aus dem jetzigen geräuschen hervorheben sollen und an andere Dinge erinnern, Judenburg wird gespielt.

Konzert

Zugehörig wird in einem Konzert 30min, mit den Material der Interventionen als Instrumente wird eine strenge Mehrkanal-Komposition erstellt, welche live „zelebriert“ (aufgeführt) wird.

Anlage:

- mindestens 4 Kanal + Sub-Woofer um das Publikum
- Mischpult
- Laptop mit Mehrkanal-Karte (wird mitgebracht)
- möglichst dunkel