

Projekt: „Der DOM - Klangdom“

Konzept-Entwurf

19.07.09 - Winfried Ritsch

1 Hintergrund

Die Idee des „Klang-Dom“ entstand in Zusammenarbeit mit Ursula Musil, Reserl und Richard Frankenberger, als dieser von seinen „Dom“ als geplante Aussetzung in der Region Ilz berichtete und mit meinen Ideen von Klanginstallation in der Landschaft, speziell dem Konzept der „kleinen Welten“ kompatibel erschien, wenn auch in neuen Massstäben.

Im Folgendem werden verschiedene Ansätze aufgezeigt, welche als Grundlage bei der Entwicklung des Projektes dienen.

1.1 Dom

Mit dem DOM als geodätische Kuppel wird meist *Richard Buckminster Fuller* und mit ihm die „*Biosphäre*“ assoziiert. Ein unter einer Kuppel abgeschlossenes eigenständiges System als abgeschlossene unabhängige Welt. Ausgesetzt in der Landschaft schneidet sie mit ihrem Innenraum einen Bereich aus der umgebenden Welt. Realisiert wurde diese geodätische Kuppeln meist als Hemisphäre oder fast vollständige Kugel für verschiedenste Anwendungsgebiete.

Als Bauwerk gibt es den Entwurf der Kugel von Ledoux, das Haus des Gartenwächters, dabei war die Reform der Gesellschaft des Landlebens sein wichtigstes Thema.

Beim deutschen Pavillon bei der Weltausstellung in Osaka 1970 (Architekt Bornemann) wurde die (Halb-) Kugel zum Klangraum mit Lautsprechern, bespielt von Karlheinz Stockhausen, welcher mit Spiral die Form als Thema miteinfließen lies und mittels des Halaphon, eine Art Raumklangmischpult aufwendigst bespielte. Dabei stand die Komposition im Vordergrund und Kugel wurde auch als performativer Raum verwendet.

Abbildung 1: Montreal Biosphère in Montreal, Canada (©CC-BY-SA, foto: Philipp Hienstorfer)

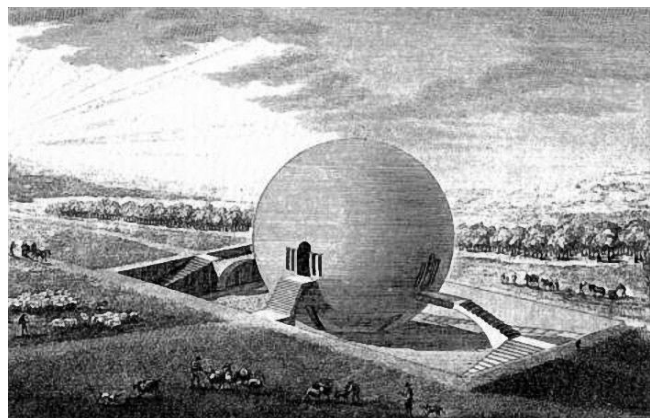


Abbildung 2: Claude-Nicolas Ledoux: House of the gardener in the ideal-town Chaux. Project 1789

1.2 Kleine Welten Theorie

Ein zweiter Ansatz ist die „**Kleine Welten - Theorie**“¹, welche ich in einigen meiner früheren Werke schon einbrachte. Dabei wird die Gesamtheit der gefühlten Welt der kleinen wirklich wahrnehmbaren Umgebung gegenüber gestellt. Alles was wahrgenommen wird formt sich zur diesen Zeitpunkt gesamten Welt, wobei die Erinnerung und das Wissen der Welt außerhalb der Wahrnehmung in Kombination mit seinen Träumen diese „kleine Welt“ definiert. Dies bedeutet auch, dass jeder Mensch seine Umgebung aufgrund seiner Sinne (ähnlich) und seiner Erinnerungen (anders), jedoch wie eine eigene Welt wahrnimmt und diese sich für jeden unterscheidet.



Abbildung 3: Pavillion in Osaka 1970, Bornemann, (PD-alt)

Werden diese *Kleine Welten* aus dem Kontext genommen und in eine andere *Kleine Welt* transferiert, so erweitert sich die Wahrnehmung dieser nicht nur um das erlebbare, sondern auch um die Interpolation bzw. durch Vermischung; eine mit anderen geteilte Welt. Es entsteht eine neue kleine Welt.

Beim Eintritt in ein Gebäude als Sinnesbarriere ein geschlossener Raum, wird eine neue kleine Welt betreten. Unterscheidet sich die von den was vorher immer schon da war und wird diese durch Klänge (und eventuell Bilder, Projektionen) aus anderen kleinen Welten virtuell ersetzt, ergibt sich die Vorstellung in einer neuen kulturellen Welt zu sein. Der Grenzgang zwischen diesen Welten wird zum Spannungspunkt des Werkes.

1.3 The Commons

„The commons were traditionally defined as the elements of the environment - forests, atmosphere, fisheries or grazing land - that we all share. These are the tangible and intangible aspects of the environment that no-one owns but everybody enjoys.“ (definition von TCI, the commons institute)

Die deutsche Begriff Almende, der der englischen Bezeichnung *Commons* entspricht, bezieht sich auch auf spezifische Landnutzungsrechte (Servitute), die es bestimmten Bauern, den *Commoners* erlaubte und erlaubt, auf Land im Privat-, Kron- oder Gemeineigentum zuzugreifen.

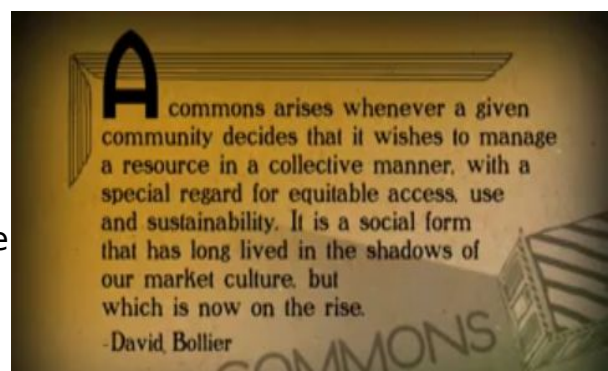


Abbildung 4: The Commons film ausschnitt von youtube (CC) by theCommons

1 Nicht zu verwechseln mit: „Das Kleine-Welt-Phänomen, es ist ein von Stanley Milgram 1967 geprägter soziologischer Begriff, der innerhalb der sozialen Vernetzung in der modernen Gesellschaft den hohen Grad abkürzender Wege durch persönliche Beziehungen bezeichnet. (definition aus 15.7.2009 de.wikipedia)

2 Realisations-Vorschläge

(...Beschreibung des Doms...)

Wird auf Piloten (Holz) aufgesetzt und mit Öffnungen versehen, welche auch ein hinaus-blicken an bestimmten Stellen ermöglicht. Dabei sollte die ursprüngliche Umgebung möglichst wenig umgeformt oder verändert werden, sodass er als Implantat in der Landschaft wahrgenommen wird.

Ein Fußweg führt sichtbar zum Dom, welcher von weiten sichtbar ist.

Genauere Ausführung wird an den Ort der Realisation angepasst.



Abbildung 5: DOM in die Landschaft gesetzt (Studie) (rendering: u.musil)

2.1 Organisationsform

Grundidee ist:

Das Projekt sollte im Sinne von „the commons“ der Öffentlichkeit als „commons“ zur Verfügung gestellt werden.

Zur Finanzierung des Betriebes und eventuell Erweiterung durch Vernetzung mit neuen Projekte welche an diese Form anschließen, soll die Möglichkeit geschaffen werden, dass jeder Anteile an dem Projekt erwerben kann, wobei er sich als Mitbesitzer der öffentlichen Idee und Nutzung verpflichtet. Diese sozio-kulturelle Organisationsform stellt ein weiteres künstlerische Statement dar. Ziel ist es die „commons“ wieder im Kunstbereich wieder einzuführen und damit als Negation des Niemandsland, welches meist an Grenzen existiert fungieren.

Dazu muss eine genaue rechtliche Grundlage, am besten in einem Workshop mit Spezialisten erarbeitet werden. (Fortsetzung: Das Ganze und seine Gegenteile ?)

2.2 Der Klangdom

Bei „Tabakhütte als Klangwelt“ wurde ein markantes historisches Gebäude, eine Tabaktrockenhütte, so adaptiert, dass es als Klanginstallation und in einem Konzert als überdimensionales Instrument in der Umgebung spielte. Beim Klangdom sollte eine zweite Klangwelt die äußere überlagern und örtlich begrenzt ersetzen. Der visuell geschlossene Bereich im Innern des Doms wird von einer zweiten Welt mittels eines *Audio Virtual Environment* (AVE) überlagert werden.²

² Ein „Virtual Environment“ zielt auf die Schaffung einer Umgebung hin, wo Rezipienten Wahrnehmungen einer scheinbar realen Umgebung machen, welche nicht der physikalischen übereinstimmt. Das Audio Virtual Environment bezieht sich dabei auf die Hörrezeption.

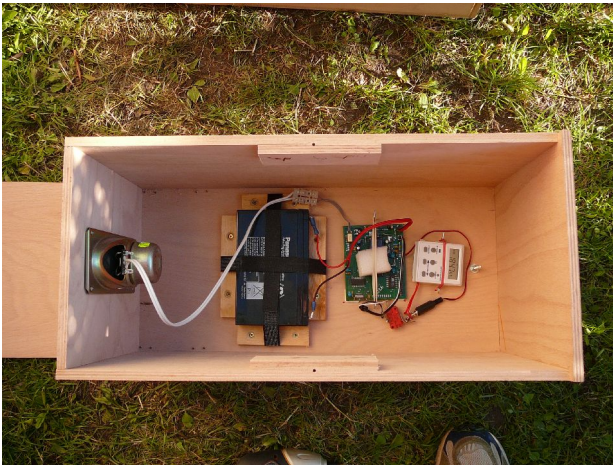


Abbildung 6.: Prototyp Klangbox

Dazu wird ein speziell dafür entwickeltes 3D Ambisonics System installiert, welches **Energie-autark**, **möglicherweise** mittels Solarzellen gespeist, diese Klangumgebung erzeugt.

Als 3D-Welten werden spezielle 3D-Audioaufnahmen oder Produktionen verwendet welche diesen Raum bespielen.

Beispiel 1: Kloster Mevlevi in Konya

(Ruhestätte von Dschalal ad-Din ar-Rumi)

Kloster Mevlevi in Konya wird im Innenraum ein Tag lang eine 3D-Audio Aufnahme gemacht, wo Pilger um den Sarg von Rumi wandern und dies wird in den Raum als Außen-Wahrnehmung projiziert.

Beispiel 2: Regenwald

Aus dem Regenwald werden 3D-Ambisonics Aufnahmen gemacht, sodass akustisch der Eindruck entsteht im Regenwald zu stehen.

Beispiel 3: House of Sounds

Klangobjekte bewegen sich in der Sphäre und es entsteht eine Soziologie von unterschiedlichen Klängen.

Damit wäre dies ein weiteres Werk aus Serie „Kleine Welten Installationen“ von mir.

Beispiel 3: Buriatien

Buriatien sind ausgehend von der Mongolei über die ganze Welt verteilt ein mongolisches Volk, welches sich seine Bereiche definiert und jährlich in Sportfesten ihren kulturellen Zusammenhalt zelebriert. Die akustisch virtuelle umgebung eines solchen Festes sollte in diesem Dom wiedergegeben werden.

3 Entwicklung

Erste Phase:

- Vorarbeiten und Recherchen der Orte etc...
- Finanzierungskonzept und Grundfinanzierung sichern

Zweite Phase:

- Aufbau des Domes
- Entwicklung des Instrumentes

Dritte Phase:

- Eröffnung
- Bespielung und Betreuung durch die Organisation

3.1 Hardware Entwicklung

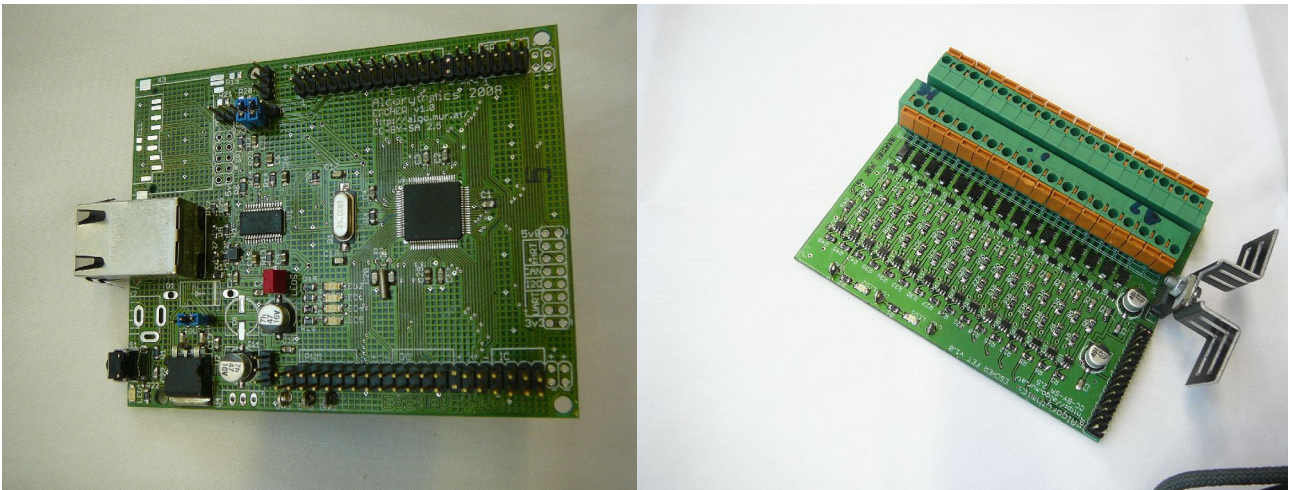


Abbildung 7: EscherBoard und EscherFET für die Tabakhütte entwickelt

Für die Realisation wird in einer zweiten Phase eine spezielle Hardware entwickelt, welche diesen Erfordernissen entspricht. Mittels eigener entwickelter Elektronik wird dann ein 3D Audio Virtual Environment realisiert. Durch die Vernetzung mehrerer Mikrocontroller, welche über Leistungsendstufen die Lautsprecher ansprechen wird ein Instrument geschaffen, welches über einen zentralen Computer gesteuert werden kann.

3.2 Klanginstallation

Durch die automatisierte Bespielung zu bestimmten Zeiten oder per Knopfdruck oder Sensoren über einen längeren Zeitraum hinweg ergibt sich, wie bei einer Spieluhr, eine fixe Integration der Klänge in die Umgebung.

3.3 Konzerte

Es könnten an bestimmten Tagen konzertante Aufführungen angeboten werden, dies ist jedoch optional und getrennt zu betrachten.

4 Bilder

