

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 34 (2021)
Heft: 9

Artikel: Raum aus Klang
Autor: Schmid, Claudia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-965808>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



«Future City Scope»



«Total War»

Raum aus Klang

Meistens kommt die Klangszenerografie in Ausstellungen zum Einsatz. Das Basler Atelier Idee und Klang plädiert dafür, die Disziplin auch in der Architektur einzubringen.

Text:
Claudia Schmid
Foto:
Derek Li Wan Po

Wer nichts sehen will, schliesst die Augen. Der Wirkung von Sound hingegen kann man sich nicht entziehen: Wir nehmen ihn auch dann wahr, wenn wir uns nicht auf ihn konzentrieren. Obwohl kaum ein Klang ohne Raum ist und kaum ein Raum ohne Klang, spielt die akustische Ebene bei der Konzeption von Ausstellungen oder beim Bau von Museen oft eine untergeordnete Rolle. «Sound», sagt Ramon De Marco, «ist in vielen Fällen Ersatz für optisch schwer übertragbare Informationen. Oder er dient dekorativen Zwecken.»

Der Gründer des Basler Ateliers Idee und Klang Audio Design beschäftigt sich seit sechzehn Jahren mit der Disziplin Klangszenerografie und der Frage, wie sich Räume und Umgebungen klanglich inszenieren lassen. Ein Atelier auf dem Gundeldinger Feld in Basel – einem kreativen Zentrum auf dem Gelände einer ehemaligen Maschinenfabrik – ist das Zentrum der Klangmanufaktur. Bis heute ist der Gründergeist der Firma zu spüren, obwohl diese mittlerweile global tätig ist, von Katar über Südafrika bis nach Südkorea. Die wichtigste Ausstattung im Atelier: Rechner und Lautsprecher. Komponisten, Sound-Designerinnen und Technologen haben in den letzten Jahren bei der Realisierung von Klangwelten mitgeholfen – an der Schnittstelle von Architektur, Interaktionsdesign, Sounddesign,

Kommunikation oder Akustik. Die Vermittlung seiner Disziplin liegt De Marco am Herzen. So hat er zusammen mit seinem sechsköpfigen Team im letzten Frühjahr das Buch «The Art of Designing Sound for Spaces» herausgegeben.

Simulierte Klangräume

Das erste Buch im deutschsprachigen Raum zu der noch jungen Disziplin illustriert anschaulich, wie diese funktioniert. Das Buch macht sich dafür stark, dass die auditive Ebene bei der Planung von Szenografien früh einbezogen und integriert wird. «Irgendetwas klingt immer – es nicht zu gestalten, wäre eine verpasste Chance», sagt Ramon De Marco. 2000 schloss er den ersten Audio-Design-Studiengang an der Musikhochschule Basel ab. Schon als Kind lötete er Autolautsprecher von der Altmittelstelle zu einem Orchester zusammen.

Gerade im technischen Bereich hat sich in den letzten Jahren viel getan. So ist es möglich, virtuelle akustische Räume zu programmieren, die reale Räume simulieren. Die Software ist also fähig, zu antizipieren, wie sich ein Klang im Raum verhält. «Das ist sinnvoll, weil viele Ausstellungsräume erst kurz vor der Eröffnung fertiggestellt werden und die technischen Gegebenheiten vor Ort nicht immer messbar sind», sagt De Marco.

Ein wichtiges Thema, gerade bei Ausstellungen mit offenen benachbarten Räumen, ist auch die sogenannte binaurale Sound-Technologie. Dabei wird 3-D-Sound über Kopfhörer in Echtzeit generiert. Der Ton gelangt dabei →



Er arbeitet an der Schnittstelle zwischen Akustik, Architektur, Design und Technik: Klangszenograf Ramon De Marco in seinem Basler Atelier.

→ immer aus der richtigen Richtung und Distanz zur Besucherin, unabhängig davon, wo sich diese im Raum gerade befindet und in welche Richtung sie «schaut». Diese Technik kam auch bei der preisgekrönten Ausstellung «Sounds of Silence» zum Einsatz, die 2018 im Museum für Kommunikation in Bern zu hören war. Das Atelier Idee und Klang hat für die Schau eine dreidimensionale Klanglandschaft aufgebaut. Ausgerüstet mit einem Kopfhörer, konnten die Besucherinnen und Besucher mit einem Vokabular des Klangs die Welt der Stille entdecken.

Lautsprecherorchester und Naturklänge

Ein gewonnener Wettbewerb für die Klanggestaltung des 2008 in München eröffneten BMW-Museums markierte den Start des Basler Audioateliers. Statt sich mit einem Standard-Surround-System zufriedenzugeben, baute De Marcos Team ein Lautsprecherorchester auf, das auf den Raum und die Akustik abgestimmt war. Es folgten zahlreiche Projekte im Museumsbereich. Ein jüngeres ist die Sonderausstellung «Erde am Limit» im Naturhistorischen Museum in Basel, die bis Sommer 2021 läuft. Atelier Klang und Idee hat dafür Soundscapes von noch intakten Naturlandschaften komponiert. Klänge des vergangenen Klosteralltags wie Glockengeläute und Gesänge liessen sich wiederum bei einer Installation im Hof des Klosters Königsfelden im Aargau entdecken.

Wie komplex die Vermittlung historischer Klänge sein kann, zeigen auch die Konzepte für das Imperial War Museum in London. Das Audioatelier hat dort schon mehrere Ausstellungen begleitet. Wie geht man mit der begrenzten Aufnahmefähigkeit bei emotional belasteten Themen um? Wie schafft man es, dass Kriegsgeräusche nicht noch unnötig zugespitzt werden? Bei einer Ausstellung zum Ersten Weltkrieg fiel die Wahl auf einen Slow-Motion-Effekt: Das Team stellte sich vor, wie Explosionen oder Sperrfeuer in Zeitlupe klingen könnten, und erschuf daraus eine abstrakte Ebene, auf der Gewalt in einer reduzierten klanglichen Dynamik und Dichte spürbar wurde.

Komplex war auch das Projekt für das Nationalmuseum von Katar. Das von Jean Nouvel geplante Gebäude war als reines Filmmuseum konzipiert, ein Klangkonzept fehlte jedoch. Das Atelier kümmerte sich als Gesamtplaner um die Lautsprecherplanung, aber auch um die Produktion und finale Abmischung der Soundtracks. Die Audio-designer haben dafür das gesamte Gebäude als virtuelles akustisches Modell nachgebaut.

Soundscape für den Liftbauer

Bei solchen mehrdimensionalen Projekten handelt es sich manchmal um ganze Klanglandschaften, manchmal nur um klangliche Akzente. Hört man die Soundbeispiele im Buch, zu denen man über einen QR-Code gelangt,

stellt man fest, dass viele davon ziemlich sphärisch und futuristisch klingen – etwa der Track «Future City Scene». Er vermittelt abstrakte, synthetische Klänge von Bewegungen und einem urbanen Ort. Gleichzeitig wird wie in einem Film eine Spannung aufgebaut. Das Beispiel ist Teil einer Installation, die das Audioatelier mit Partnern für das Schindler Visitor Center in Ebikon umgesetzt hat. Im verglasten Gebäude von Burckhardt + Partner verstecken sich acht Klanginstallationen, verteilt auf 293 Lautsprecher. So wie beim Hersteller von Liften und Rolltreppen die Bewegung im Zentrum steht, ist sie auch bei den akustischen Installationen treibende Kraft. So wird die Fahrt auf einer Rolltreppe zu einem immersiven Klangraum.

De Marco sieht das Potenzial für Klangszonografie nicht nur bei Inszenierungen für Firmen, sondern auch in der Architektur. Dort kommt der Klang bisher fast nur in Form von Bauakustik zum Einsatz. Dann also, wenn es darum geht, normierte auditive Vorgaben wie Isolationen und Dämpfungen umzusetzen. Die Raumakustik hingegen befasst sich mit der Menge und Art der Reflexion von Schall im Raum, also mit einer akustischen Qualität. «Akustik als gestalterische Disziplin kommt nur in Spezialfällen vor, etwa beim Bau von Konzertsälen, oder wenn nachträglich ein Raum akustische Probleme bereitet», sagt De Marco. Nach wie vor gäbe es wenig Forschung und Fachwissen zur akustischen Qualität in Räumen. Ähnlich einem guten Lichtkonzept müsse Raumakustik als eigenständiger, ästhetischer Baustein betrachtet werden.

Ein Beispiel für diesen Anwendungsbereich ist ein Projekt, das Idee und Klang im Auftrag des Zürcher Innenarchitekturbüros Hindermann vor zwei Jahren realisiert hat. Für den umgebauten Geschäftssitz der Aargauer Bank in Baden haben De Marco und sein Team eine Raumklang-Architektur aus Instrumentalklängen und Naturgeräuschen für verschiedene Raumzonen entwickelt. Kaum wahrnehmbar, sorgen die stets wechselnden, abstrakten Klanglandschaften für eine angenehme Atmosphäre. ●

«Klangszonografie.
The Art of Designing Sound
for Spaces», Ramon
de Marco. Avedition, 2021.
Bestellen unter:
hi@ideeundklang.com

NEUTRA HAUS

WENGEN

WWW.NEUTRAHAUS.CH

RICHARD NEUTRA

Seine Gebäude sind bis ins Detail durchdacht und grundsätzlich eins mit der Landschaft, in die sie gewissenhaft platziert wurden. Es besteht die einmalige Gelegenheit das in den 1960er-Jahren durch Neutra entworfene Haus in Wengen zu erwerben.



Dezent präsent ...

Innensprechstellen VTC60 & TC60

In Hochglanz weiss und mit harmonisch abgerundetem Aufbaugeschäft – das schlanke Design der Serie 60 passt zu jedem Wohnstil. Grosszügige Tastenflächen stehen für intuitive Bedienung. Die azurblaue Hinterleuchtung der Schallaustrittsfuge unterstreicht den Türuf optisch und dient als Orientierungshilfe bei Nacht.

Erhältlich mit oder ohne 3.5" (9 cm) Videodisplay.

Passend zur Türsprechanlage TC:Bus.



*Fachkompetenz für die
herausragende Fassade.*

kabe-farben.ch



KO(H)
www.kochag.ch



KARL BUBENHOFER AG