Wie klingt eigentlich Weimar?

© privat

IN WELCHER AKUSTISCHEN UMWELT BEWEGEN WIR UNS? Der Beitrag beleuchtet die Soundscape-Bewegung und bietet frische Unterrichtsimpulse aus einem Seminar in Weimar.

„Welche Klänge hören wir in unserer Umwelt?" Der kanadische Komponist und Musikforscher R. Murray Schafer begründete mit dem „World Soundscape Project" in den 1970er-Jahren eine akustische Topologie. Gegen eine sich rasch verändernde Klangschaft („soundscape in change") setzte er eine positive Hörerziehung. Jeder kann sich um das persönliche Hörerlebnis kümmern. Als Beispiel für eine umfassende Möglichkeit, sich mit diesem Thema zu beschäftigen, wurden mit der Seminarreihe „Stadtklang Weimar - Wie klingt Weimar?" anlässlich des Bundeskongresses Musik 2012 in Weimar Unterrichtsimpulse vorgestellt, die gleichwohl das Hören schulen, kreative Ansätze und eine Medienkompetenzschulung bieten.

FLOW-LEARNING: EINBEZUG DER SINNE

Eine „Musik-Klasse" (Stufe 6) macht mit Klassenlehrerin, Musiklehrer und einem Naturführer eine Nachtwanderung und erhält dort folgende Hör-Aufgabe:
„Jeder sucht sich einen Platz im Wald hier an der Wegkreuzung und öffnet seine Ohren. Ganz intensiv wird in den Wald hinein gelauscht – bis zum kleinsten Geräusch! Hört auf alle Geräusche, die ihr wahrnehmen könnt! Notiert, ob die Geräusche von Dauer oder nur gelegentlich zu hören sind! Welche Geräusche sind nah und welche sind fern?"
Die Schülerinnen und Schüler hören ungefähr 5 bis 10 Minuten in den Wald hinein und berichten dann mit großer Begeisterung von ihren Erlebnissen und Erfahrungen, die zunächst unkommentiert und möglichst vollständig gesammelt und festgehalten werden.
Hintergrund dieser Hör-Aufgabe ist das sogenannte *Flow Learning* des amerikanischen Naturpädagogen Joseph Cornell. Dieser will unter Einbezug aller Sinne unter anderem die Konzentrationsfähigkeit von Kindern schulen.
Zwei Punkte sind hierbei bemerkenswert für den Musikunterricht: Zum Ersten zeigen Schüler dieser Altersstufe regelmäßig eine große Begeisterung für diese ungewöhnliche Art der Aufgabenstellung. Zum Zweiten ist hieran interessant, dass Klangerfahrungs-Übungen nicht nur im Musikunterricht Platz finden sollten, sondern auch in allgemeinen pädagogischen Zusammenhängen sinnvoll zum Einsatz kommen können.
Ein thematischer Anschluss zum Bereich der *Soundscapes,* in welchen Natur- und Umweltgeräusche gesammelt und musikalisch-collagierend verarbeitet werden, wird unmittelbar deutlich. Im Rahmen des Bundeskon-

Falk Rene Beigang
& Olaf Pyras

• Stadt hören: mind. 4 Std.
• Klänge bauen: 4 Std:
• Klangbilder entwickeln 4-8 Std.

Die Unterrichtsimpulse vom Bundeskongress Musik 2012 in Weimar schulen das Hören und bieten kreative Ansätze sowie eine Medienkompetenzschulung.

M1 Vom Klang der Orte zur Komposition für Orte

HB 21 Stadtklang Weimar Hurry, **HB 22** Into The Labyrinth, **HB 23** Jungle Journey Cut, **HB 24** Vancouver Horns and Whistles, **HB 25** Cembra, Easter Morning, **HB 26** Stadtklang Weimar Workshop, **HB 27** MetaSon Skruv Lisboa

M2 Literaturangaben & Websites zum Thema, **M3** Anstiftung zum Hören (Arbeitstext), **Ordner** „Stadtklang User Audio", **Ordner** „Response Weimar", **Stadtklang Weimar Workshop Aup** (= HB 26 als Audacity-File), **Video:** Stadtklang Weimar Picwalk

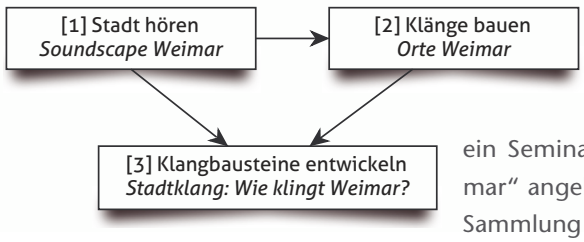


Abb. 1: Struktur des Weimarer Seminars

gresses Schulmusik 2012 wurde aus diesem Kontext ein Seminar „Stadtklang Weimar" angeboten, in dem eine Sammlung von Möglichkeiten zur Umsetzung im Unterricht entwickelt wurde.

Ein thematischer Bezug zum Kongressthema „Bildung – Musik – Kultur: Zukunft gemeinsam gestalten" konnte durch eine akustische Auseinandersetzung mit der Austragungsstätte des Kongresses hergestellt werden: „Wie klingt eigentlich Weimar?" Ausgehend von dieser Leitfrage wurde weiter untersucht: „Gibt es Klänge dieser Stadt, die typisch für sie sind und die Stadt Weimar in einem individuellen Höreindruck zeigen?" Die dabei entwickelten Ideen lassen sich auf verschiedene Schülergruppen, Ausstattungen und zeitliche Möglichkeiten anpassen.

Im ersten Schritt beschäftigte sich das Seminar mit Klängen aus Weimar, mit Übungen zur Hörerziehung und der Geschichte der *Soundscape*-Bewegung. Dann ging es im Weiteren um das genaue Hinhören, wobei nun einzelne Klänge Weimars herausgenommen und durch die Gruppenteilnehmer mit vorgefundenem Instrumentarium nachempfunden und aufgenommen wurden. Zum Abschluss hatten die Teilnehmer die Möglichkeit, mit einer Audioschnitt-Software angebotene Klangbausteine aus Weimar neu anzuordnen, daraus eine Klangkomposition zu entwickeln und damit ihren eigenen „Stadtklang Weimar" zu kreieren (s. Abb. 1).

STADT HÖREN: SOUNDSCAPE WEIMAR

Das erste Seminar bot an ausgewählten Hör-Beispielen einen Einblick, in welcher akustischen Umwelt wir uns überhaupt bewegen. Dabei wurde ausprobiert, wie mit einfachen Mitteln das Gehör für die Klänge unserer Umwelt geschult werden kann. Diese Übungen können wertvolle Impulse für eine positive Hörerziehung mit Schülern aller Schulstufen sein und Voraussetzung für einen andersartigen Umgang mit Musik, bei dem das bewusste Hören von enormer Bedeutung ist. Zugleich ist dies eine Grundlage für das Arbeiten mit Klanglandschaften bzw. *Soundscapes*.

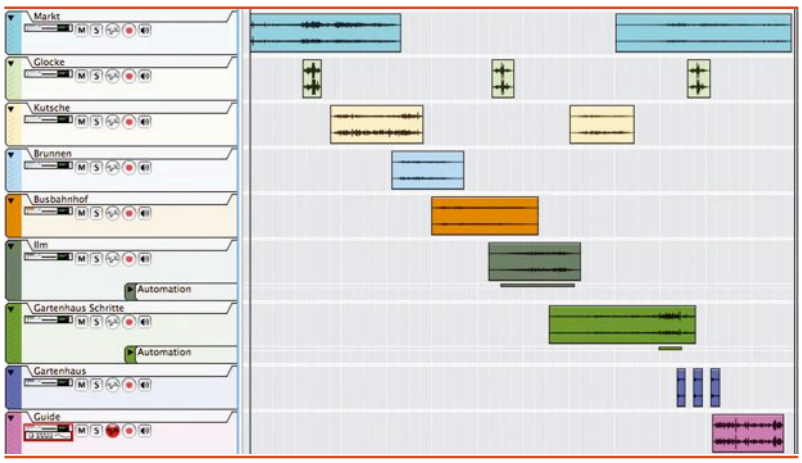
Auf der CD und DVD zum vorliegenden Heft finden sich Audio- und Video-Beispiele für solche Klanglandschaften bezogen auf Weimar (HB 21 und Video „Picwalk"). Die verwendeten Klänge wurden mit mobilen Wave-Recordern aufgezeichnet sowie danach mit der Audiosoftware *Reason* nachbearbeitet und abgemischt.

Reason ist eine professionelle Audio-Software, welche es ermöglicht, vorhandenes Rohmaterial abzumischen und zu bearbeiten. Die Weimar-Aufnahmen wurden hier leicht komprimiert und mit ein wenig Hall versehen. Das Ergebnis ist bei Beibehaltung der Tonhöhe in seiner Dauer verkürzt worden, um es an die Länge der gegebenen Diashow anzupassen. Der Screenshot (s. Abb. 2) zeigt, wie die einzelnen Klangspuren übereinander angeordnet sind, sich überlappen und in welcher Reihenfolge diese im zeitlichen Verlauf ineinandergreifen. Zum Zweck der Aufnahme ist es sinnvoll, den Ort vorher kennenzulernen. Die Orte der Aufnahmen können dann auf einer Karte nachvollzogen werden (s. Abb. 3).

An diese Phase lässt sich etwa die Frage anschließen: „Von wie viel verschiedenen Orten stammen die gehörten Klänge?" Hierzu ist es sinnvoll, Bilder von den möglichen Aufnahmeorten zur Verfügung zu stellen (etwa in der Diashow „Picwalk" auf der DVD). Dabei ist es weniger wichtig, herauszufinden, wieviel Orte es tatsächlich sind, als vielmehr durch die Fragestellung die Aufmerksamkeit zu bündeln. Die Gruppe sollte sich anschließend über ihre Hörerfahrungen austauschen.

Um den Teilnehmern bewusst zu machen, wie typisch für einen Ort tatsächlich eine Sammlung von Klängen sein kann, sowie gleichzeitig einen weiteren möglichen Fokus kennenzulernen, lässt sich z.B. gut ein Ausschnitt

Abb. 2: Bearbeitung der Klänge mit der Software „Reason"



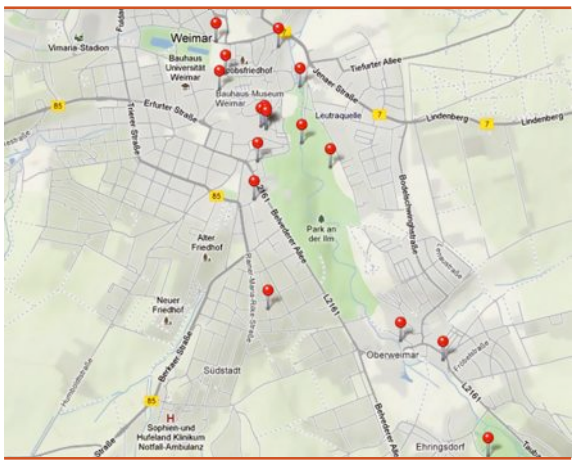


Abb. 3: Orte der Aufnahmen in Weimar

aus einer Originalaufnahme des brasilianischen Amazonas hören (HB 23), verknüpft mit der weitergehenden Fragestellung: Welche Klänge sind hier ständig zu hören, welche Klänge sind nur gelegentlich vorhanden?
Im anschließenden Gespräch kommt meist heraus, dass jeder hier etwas anderes hört. Der eine Zuhörer fokussiert eher die verschiedenen Grillen, einem anderen fallen die Vögel mehr auf.
Ein anderer Fokus ist die Frage nach den Klangerzeugern. Stammen die Klänge aus der belebten Umwelt, von Tier oder Mensch erzeugt, oder stammen sie von der unbelebten Umgebung (z. B.Klima oder Maschinen).
Für diese Hör-Erkundung ist besonders gut der Anfang des Stückes „Into The Labyrinth" der Komponistin Hildegard Westerkamp geeignet (HB 22). Dabei ist folgende Fragestellung möglich: „Welche Hör-Ereignisse haben einen unbelebten, welche einen belebten Ursprung?" (s. dazu Abb. 5).
Einigen Zuhörern fällt hier sofort auf, dass es sich bei dieser Komposition zwar um reale Klänge handelt, die Zusammenstellung aber auf einer Manipulation beruht, denn die Klänge sind aus dem chronologischen Zusammenhang gelöst und in einer neuen Reihenfolge zusammengefügt worden. Weiterhin ist auch deutlich zu hören, dass manche Klänge mit tontechnischen Effekten versehen wurden. Der Übergang vom ursprünglichen *Soundscape* (Klangdokumentation) hin zu einer *Soundscape Composition* (Klanglandschaftskomposition) ist dabei fließend (s. Abb. 6).
Einer der bekanntesten Soundscapes dieser Gruppe ist das Stück „Vancouver Soundscape – The Music Of Horns and Whistles" (HB 24). Es eignet sich hervorragend um zu zeigen, wie typisch ein Gemisch verschiedenster Klangquellen für einen Ort sein kann. Und genau dieser Frage, ob eine Umgebung individuell und typisch und damit eigen sein kann, soll hier ja nachgegangen werden im pädagogischen Kontext. Die Lerngruppe untersucht zunächst akustische Umgebungen und identifiziert bestimmte *Soundsignals*. Dies sind Klänge, deren Richtung eindeutig ist und welche Signalwirkung haben.
Sind diese Klänge einzigartig für eine bestimmte Umgebung, spricht man von *Soundmarks*. Die Signalhörner der Hafengegend um Vancouver, die oft dichtem Nebel ausgesetzt ist, sind so typisch, dass man hier von einem *Soundmark* sprechen kann. Es sei erwähnt, dass man diese Nebelhörner nicht mehr antreffen kann, weil sie entweder durch digitale Klänge ersetzt wurden oder der GPS- Ortungsmöglichkeit zum Opfer fielen. Eine wichtige Motivation der Soundscape-Bewegung, das digitale und akustische Sichern von historischen Sounds, sei es aus der Natur oder vom Menschen produziert, wird hierbei deutlich.
Die Gruppe um das *Soundscape Project* untersuchte mit der entwickelten Methode unter anderem auch fünf europäische Städte. Dabei leisteten sie in ihrer Gründlichkeit Pionierarbeit, indem sie wertvolle Audiodokumentationen nebst der dazugehörigen (auf die Klangquellen bezogen) Kartografierung zusammentrugen. Dies kann man als den Grundstein einer akustischen Topologie auffassen.

DAS „WORLD SOUNDSCAPE PROJECT"

Als der kanadische Komponist R. Murray Schafer 1970 das „World Soundscape Project" an der an der kanadischen Simon Fraser University (Vancouver) gründete, ahnte noch niemand, welche Verbreitung der Begriff *Soundscape* einmal bekommen sollte. Der schon etwas früher von dem US-amerikanischen Klangkünstler Alvin Lucier geprägte Begriff ist inzwischen mit einigen unterschiedlichen Bedeutungen verknüpft und wird von ganz verschiedenen Disziplinen wie beispielsweise der Neuen Musik, der Kulturakustik, der Klangökologie und Landschaftsplanung oder auch der Electronic-Music verwendet.
Die ursprüngliche Grundlage der Soundscape-Bewegung ist jedoch durch das Hören, das bewusste Hinhören, die Schulung des Hörsinns geleitet worden. Im Sinne von R. Murray Schafer lautet die zentrale Frage: In welcher akustischen Umwelt bewegen wir uns?

Die Gruppe des „World Sound Project" an der Simon Fraser University, Vancouver (v. r. n. l.: R. Murray Schafer, Bruce Davis, Peter Huse, Barry Truax, Howard Broomfield)

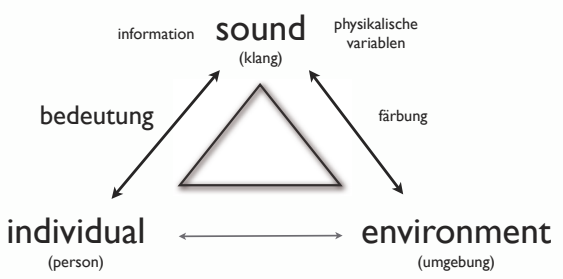


Abb. 4: Klang als Vermittler zwischen Umgebung und Zuhörer

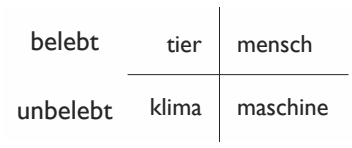


Abb. 5: Welche Hör-Ereignisse haben einen unbelebten, welche einen belebten Ursprung?

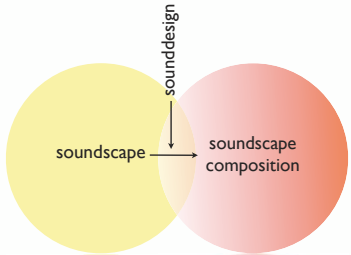


Abb. 6: fließender Übergang zwischen Klangdokumentation und Klanglandschaftskomposition

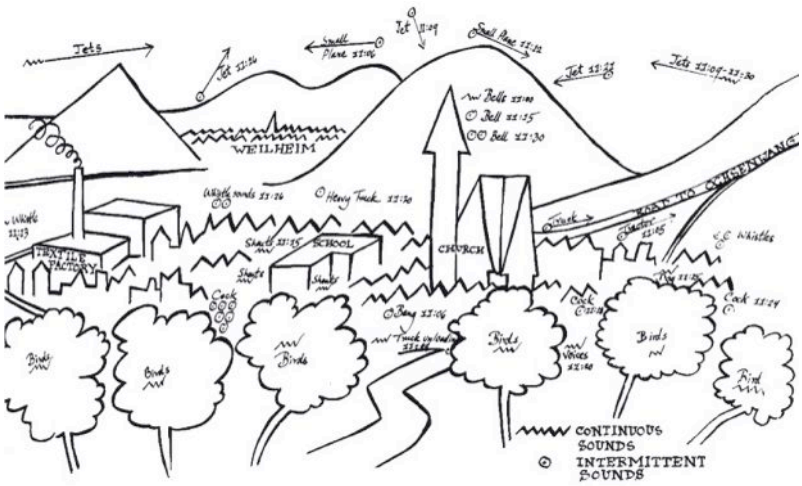


Abb. 7: Zunehmende akustische Umweltverschmutzung: Soundkarte von Weilheim

20 Jahre später zog eine Gruppe jüngerer Klangökologen aus, um die gleichen Orte zu besuchen. Es verwundert nicht, dass sich die Klangumgebungen verändert hatten (s. Abb. 7, HB 25).

Im Zuge dieses Forschungsprojekts fiel Murray Schafer die akustische Umweltverschmutzung auf. Als Kompositionslehrer an der Frazier Universität in Vancouver suchte er einen Weg, mit diesem Problem umzugehen, ohne sich in Appellen zu verlieren. Appelle mit dem gehobenen Zeigefinger hielt er für wenig sinnvoll.

Hierdurch kam er auf die Idee, eine eigene positive Hörerziehung zu beginnen. Über das bewusste Hören und das „Sich-Einfinden" in persönliche Empfindungen akustischer Natur würde sich eine Hörkultur entwickeln, die Wert auf eine ästhetische akustische Umwelt legt. Zeugnis davon liefert sein Buch „Anstiftung zum Hören". (In der englischen Originalausgabe heißt es „A Sound Education".) Dieser Titel stellt den erzieherischen Aspekt noch stärker in den Vordergrund. Etwa 100 oft verblüffend einfache Übungen verführen zum Horchen und laden den Zuhörer ein, sich auf eine Reise des „Neu-Hörens" zu begeben. Schafer nannte diese Art von Beschäftigung „Ear-Cleaning" und betonte damit den Aspekt der Hygiene. Der von der Umwelt strapazierte Hörsinn soll wieder gesäubert und gereinigt werden.

Einige dieser Übungen wurden nun auch in Weimar ausprobiert und dokumentiert. Eine der er einfachsten Übungen ist es, die Gruppenteilnehmer aufzufordern, sich entspannt hinzusetzen und alle Klänge, die wahrgenommen werden über einen Zeitraum von ein paar Minuten notieren zu lassen. Vergleiche zeigen, dass jeder dabei eine quantitativ sehr unterschiedlich umfangreiche Liste erfasst.

Danach kann man die Listen ordnen: „N" für Natur, „M" für einen menschlichen Klang und „T" für einen technischen Klang. Welche Zuordnung überwiegt? Auch kann man nach der Dauer oder der Entfernung der Klänge fragen (siehe Abschnitt über „Into The Labyrinth"). Diese Übungen müssen natürlich nicht unbedingt immer alle nacheinander durchgeführt werden. Man kann einen Strauß an Übungen je nach Gruppe und Zeit zusammenstellen. Man sollte auch seiner Phantasie durchaus freien Lauf lassen bei der Erfindung eigener Übungen. Wenn man sich an den Stil Schafers gewöhnt hat, fällt es nicht schwer, aus seiner Denkweise eigene Fragestellungen zu formulieren (vgl. dazu den Kasten „Eine Übung").

Eine weitere Übung von Schafer verblüfft regelmäßig die Teilnehmer: die recht bekannte „Schlüsselbund-Übung". Die Schlüsselbünde einer Gruppe werden eingesammelt und nacheinander für alle durch Schütteln zum Klingen gebracht. Erstaunlich dabei ist die die Erfahrung, dass im Durchschnitt über drei Viertel der Teilnehmer ihren Schlüsselbund auf Grund ihres Klanges wiedererkennen können.

Lernende, welche diese Übefolge von einfachen Hör-Übungen über Klangaufnahmen zu eigenen Klangkompositionen absolvieren, berichten regelmäßig, dass sich ihre Fähigkeit zur Wahrnehmung der akustischen Umwelt verfeinert und der Hör-Sinn insgesamt stärker in den persönlichen Fokus rückt.

Sich mit Schüler-/Studentengruppen mit dem Thema „Soundscape" zu beschäftigen ist nicht neu. Es tauchen immer wieder Zeugnisse davon auf (s. Literaturangaben). Dabei ist es sehr lohnend, Anknüpfungspunkte mit anderen Fächern und Disziplinen zu suchen. Hat man dann auch noch die Möglichkeit, die Gruppe am Computer mit Audiosoftware arbeiten zu lassen, ergibt sich gleichzeitig eine Verbindung zu moderner Medienkompetenzschulung, welche in allen Bildungsstandards zu Recht gefordert wird.

Abb. 9: Komponistin Hildegard Westerkamp (*1946)

Abb. 10: Signalhörner als *Soundmarks:* Hafen von Vancouver

KLÄNGE BAUEN: ORTE WEIMAR

Im zweiten Lernabschnitt werden Gruppen gebildet, welche sich mit einem Klangort aus Weimar ausein-

andersetzen sollen und mit gegebenen Materialien (im Ordner „Weimar Klänge“ auf der DVD zum vorliegenden Heft) den Klangort imitieren bzw. ‚nachbauen‘. Daraus entsteht ein „Response-Klang“. Die Materialien können Steine bzw. Steinplatten aus Schiefer, Wasser, Plastikbehälter, Holz und Holzstäbe aus Esche sein. Jede Gruppe hatte einen Computer mit dem Klang des jeweiligen Ortes zur Verfügung.

Der „Stadtklang Weimar“ besteht aus folgenden Tonspuren (5 Hörbeispiele):

- Marktplatz
- Busbahnhof in der Innenstadt
- Ilme-Park
- Gartenhaus von Goethe (innen)
- Gartenhaus (außen)

Die Klänge können mit Hilfe der Audio-Freeware *Audacity* abgehört und erkundet werden. Es besteht dadurch auch die Möglichkeit, sich nur bestimmte Stellen des Ortsklanges vorzunehmen und gezielt zu wiederholen.
Die Teilnehmer bekommen zunächst Zeit, mit den vorhandenen Materialien verschiedene Spielweisen zu erproben. Anschließend werden die Gruppenspieler aufgefordert, den Klang ihres Klangortes möglichst genau und gut identifizierbar zu imitieren.
Das Arbeitsblatt M1 „Klangorte“ schildert den genauen Arbeitsauftrag dieses Seminarteiles. Die Ergebnisse der Gruppen werden allen vorgespielt und gleichzeitig mit einem Wave-Recorder aufgenommen. Beispiele dieser Arbeits-Ergebnisse liegen ebenfalls exemplarisch vor (Ordner „Response Weimar“).

KLANGBAUSTEINE ENTWICKELN: WIE KLINGT WEIMAR?

Im dritten Abschnitt arbeiten die Teilnehmer mit den Klängen der Orte unter Benutzung der Audiosoftware „Audacity“. Jeder Teilnehmer findet eine Datei mit fünf Klangbeispielen, die übereinander angeordnet sind. Wenn man Zeit und Möglichkeit hat, die Klänge selber aufzunehmen, wird der persönliche Bezug zur Klanglandschaft jedoch noch wesentlich verstärkt. Im Sinne Murray Schafers ist so erst ein „Einfinden“ in die akustische Umgebung möglich. Schafer war es immer wichtig, dass dieser Bezug von Klang und Umgebung vorhanden ist.
Ein Student kam einmal auf ihn zu und sagte, er hätte einen Klang eines Frosches aufgenommen. Sofort fragte Schafer ihn, ob er denn wüsste, welcher Frosch den Klang von sich gegeben hat. Wo hat er den Frosch gefunden? Wie sah der Standort aus? Klänge ohne Bezug zur Umgebung haben für Schafer keinen Wert, sie scheinen sinnlos, weil sie isoliert sind und damit nicht die Umgebung widerspiegeln.
Gleichwohl lassen sich, wie im Beispiel „Soundscape Weimar“, auch mit vorbereiteten Kängen interessante Lernerfahrungen initiieren. Die Klänge, die von fünf Orten ausgewählt wurden, erscheinen zunächst im Programm übereinander (Ordner: „Stadtklang Weimar Workshop Aup“) und sind beim Abspielen alle gleichzeitig zu hören (HB 26). Die Ergebnisse der Seminarteilnehmer finden sich im Ordner „Stadtklang User Audio“
Vor der Arbeit an den eigenen Collagen ist es gut, sich mit einer städtischen „Soundscape-Komposition“ einzustimmen, wie sie die Klangforscher und Journalisten Hans U. Werner und Michael Rüsenberg mit dem Titel »MetaSon Skruv Lisboa« vorgelegt haben (HB 27).
In dieser Klangkomposition verschmelzen die elektronisch intensivierten Klänge zweier weit auseinander gelegenen Orte Europas (dem schwedischen Dorf Skruv und der portugiesischen Hauptstadt Lissabon) miteinander und geben Zeugnis eines unaufdringlichen Sounddesigns (s. Abb. 11). Hieran lässt sich gut die Grund-Frage beantworten: Was ist eigentlich ein Soundscape/eine Klanglandschaft?
Die daran anschließende Aufgabe zur Erstellung eines eigenen Stadtklanges am Computer mit „Audacity“ lautet:

- Hören Sie sich die Sounds zunächst einzeln an (Solo Taste).
- Bauen Sie einen Hörspaziergang durch die Stadt.

EINE ÜBUNG

Hat man sich an den Stil Schafers gewöhnt, fällt es nicht schwer, aus seiner Denkweise eigene Fragestellungen zu formulieren.
„Wenn es die nächsten Tage schön ist, lohnt es sich vielleicht einen kleinen Spaziergang zu machen. Oder es ist nicht mehr schön, dann kann man trotzdem einen Spaziergang machen, oder? Möglicherweise befindest du dich auf dem Weg zur Arbeit?

Gehe folgenden Fragen nach:

- Gibt es einen Klang für die Jahreszeit?
- Wie könnte der sich anhören? Gibt es mehrere Klänge der Jahreszeit?
- Welchen Klang hat Laub, unter deinen Fußsohlen?
- Klingt es anders, wenn du auf Kastanien- oder auf Lindenlaub gehst?
- Oder gehst du auf Blättern anderer Baumarten?
- Klingt es höher, tiefer, silbriger, dumpfer?
- Wie verändert sich der Klang, wenn es leicht zu regnen anfängt oder wenn das Laub nass ist?
- Oder ist es der Wind, der das gefallene Laub bewegt?
- Was raschelt im Laub?“

Abb. 11: Klänge zweier weit auseianderliegender Orte: „MetaSon Skruv Lisboa"

- Sie können Orte auch mehrmals besuchen.
- Entwickeln Sie ein Hauptthema.

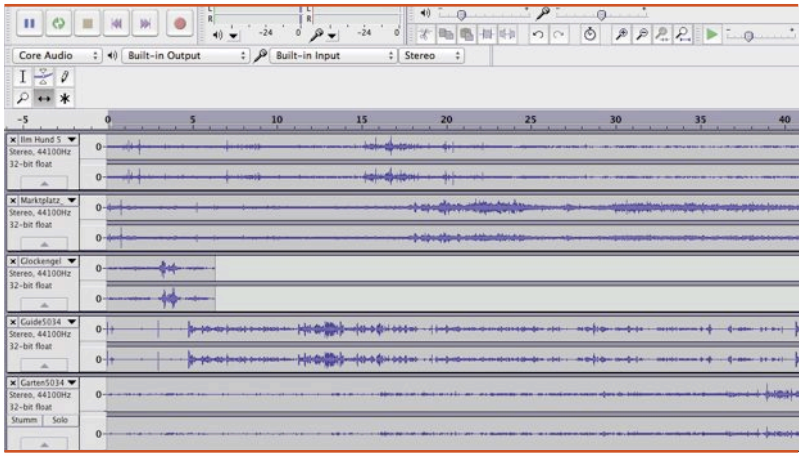
Sie haben insgesamt 45 Minuten Zeit.

Bevor die Teilnehmer sich an ihre Klangkompositionen zum Thema „Weimar" machen, ist eine kurze Einführung in das Programm „Audacity" notwenig. Die wichtigsten Arbeitsschritte, »Clip trennen«, »Clip auswählen«, »Clip löschen«, »Clip verschieben« und »Clip einsetzen« müssen erläutert und vorgeführt werden. Das eigentliche Mischen, d. h. das Anpassen der Lautstärke der einzelnen Spuren (Tracks) gelingt zunächst über den Spurkopf (Trackinspektor, s. Abb. 12). Dort lässt sich auch das Panorama für die gesamte Spur für die Verteilung im Stereobild links/rechts einstellen. Weitere Techniken, wie zum Beispiel das Verwenden der Hüllkurve zur Veränderung der Abspiellautstärke zu unterschiedlichen Zeiten eines Klangbausteines, können zu einem späteren Zeitpunkt vermittelt werden.

Eine sehr gute Einführung in die kostenlos und frei zugängliche Software „Audacity" gibt auch das zugehörige Handbuch im Internet („Manual"):
https://www.ph-freiburg.de/fileadmin/dateien/sonstige/radio-doks/audacity_reader_200_crosstalk_01.pdf

Unter der Fragestellung „Wie klingt Weimar?" entwickelten die Teilnehmer ihren eigenen Stadtklang aus den angebotenen Klangspuren, indem sie zunächst lediglich die Techniken „Auswählen", „Trennen", „Kopieren", „Ausschneiden" und „Verschieben" benutzten.

Abb. 10: Die Klänge aus fünf Orten erscheinen im Programm übereinander.



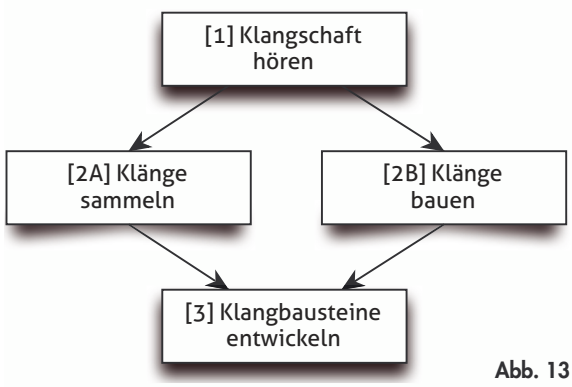


Abb. 13

Die Ergebnisse, die am Ende der Arbeitsphase vorliegen, werden allen vorgespielt. Dabei sollen die frisch gebackenen Sounddesigner auch unbedingt erläutern, welche kompositorische Idee sie bei ihrer Umsetzung verfolgt haben (Ordner: „Stadtklang User Audio") und mit welchem Ort oder Orten Weimars gearbeitet wurde. Erstaunlich ist dabei, wie unterschiedlich die Ergebnisse sein können, obwohl mit den gleichen Klangbausteinen gearbeitet wird.

Im nächsten Schritt sollten die Response-Klänge aus Abschnitt 2 hinzugenommen und in die Soundscape-Komposition eingearbeitet werden. Dabei sollte man versuchen, diese den ursprünglichen Klängen entweder kontrastierend gegenüberzustellen oder eine möglichst weitgehende Verschmelzung zu erreichen.

STADTKLÄNGE IM UNTERRICHT

Im schulischen Kontext sollte man auf jeden Fall die Möglichkeit nutzen, Klänge der Umgebung selber aufzunehmen. Dies schafft einen persönlichen Bezug zu der eigenen klanglichen Umgebung. Um die Klänge dann zu sortieren, zu verwerfen und zu bearbeiten, eignet sich bereits die Arbeit mit der Software „Audacity". Es hat sich sehr bewährt, die ‚gefundenen' Klänge zunächst gemeinsam abzuhören und ein Protokoll zu führen: Klang, Inhalt, Ort, Zeit, Dauer und Qualität (s. Abb. 13).

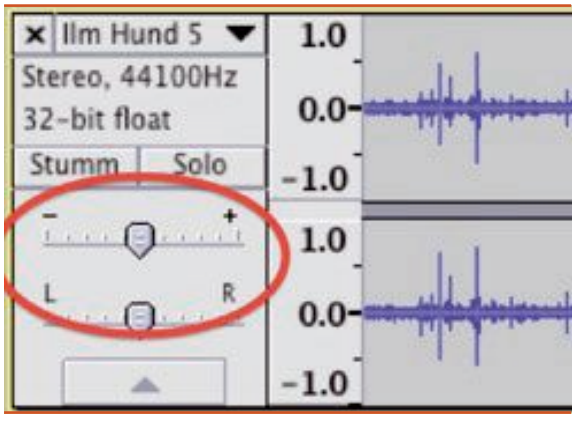


Abb. 12: Trackinspektor in *Audacity*

VOM KLANG DER ORTE ZUR KOMPOSITION FÜR ORTE

I. AUSGANGSPUNKT

Den Ausgangspunkt bildet die Frage: Gibt es Klänge dieser Stadt, die typisch für sie sind und die Stadt Weimar in einem individuellen Höreindruck zeigen?
Im Plenum werden zunächst Vorschläge für spezifische Klangorte der Stadt/des Stadtteils gesammelt und notiert. Hieraus soll im nächsten Schritt eine Auswahl getroffen und Arbeitsgruppen von 4-5 Personen gebildet werden.

Vorgehensweise:
Suchen Sie typische Orte Ihrer Stadt und notieren Sie die zu hörenden Klänge.

Es folgt der Hörspaziergang in Gruppen.
Erstellen Sie von jedem Ort eine Tonaufnahme mit jeweils einer Minute Länge und stellen Sie diese Aufnahme später den anderen Beteiligten vor.

Der Stadtklang Weimar besteht aus folgenden Tonspuren (5 Hörbeispiele):

1. Marktplatz
2. Busbahnhof in der Innenstadt
3. Ilme-Park
4. Gartenhaus von Goethe (innen)
5. Gartenhaus (außen)

Für die folgende Arbeitsphase wird nun eine Auswahl an Klangmaterial benötigt. Entscheiden Sie anhand der Aufnahmen und der Orte, mit welchen Klangerzeugern Sie arbeiten wollen. Es können Alltagsmaterialien und/oder Instrumente Verwendung finden. Hilfreich wird es sein, mit einem begrenzten Fundus zu arbeiten.
Es wurde u. a. folgendes Material gewählt: Steine, Wasser, Plastikbehälter, Holz, Rahmentrommel, E-Gitarre, Geige.

II. ARBEITSPHASE: *IMITIEREN-KOMPONIEREN*

Die sich nun anschließende Experimentierphase wendet sich dem Erkunden des Klangmaterials zu. Probieren Sie zunächst verschiedene Spielweisen aus. Hilfreich können folgende Fragestellungen sein:

- Wie klingt punktuelles Spiel (z. B. mit Wasser)?
- Wie klingt flächiges Spiel (z. B. mit Wasser)?
- Welche Klänge lassen sich in anderen Klängen verstecken bzw. versenken?
- Welche Klänge lassen sich gut mischen?
- Welche Klänge bilden Kontraste?
- Welche Schlägel benutze ich oder spiele ich besser mit den Händen?
- Womit kann ich die gefunden Klänge verändern (durch Resonanz, durch ein Mikrofon)?

Aufgabenbereich 1

Präsentieren Sie es im Anschluss dem Plenum und nehmen Sie es zur eigenen Klangkontrolle wieder mit dem SD-Rekorder auf. Das Plenum erhält die Aufgabe, herauszuhören, welchen Klangort Sie bearbeitet haben.
Hören Sie sich noch einmal die Aufnahmen des Originalortes an und versuchen Sie, das Gehörte zu imitieren. Verwenden Sie dazu auch Ihre Stimme.
Komponieren Sie ein Minutenstück mit der Klangimitation. Dafür werden Sie 20-30 Minuten benötigen.
Entwerfen Sie eine Fortsetzung und Variation zu Ihrer Stadtaufnahme. Entwickeln Sie eine neue Atmosphäre, in die Sie diese Aufnahme einspielen.

Aufgabenbereich 2

Dazu wird es sinnvoll sein, die Aufnahme zu schneiden und einen Spieler für die Zuspielspur zu benennen.
Überlegen Sie aus den gewonnenen Ideen eine sinnvolle Stücklänge. War die Minute schon lang oder haben Sie Material für mehr?
Überlegen Sie, wie der Klang aufgebaut sein soll: Grundklang, Solisten, Duo, Stille? etc.