



Sound im Raum

Klang als unsichtbarer Erfahrungsarchitekt

Klang gewinnt in der räumlichen Gestaltung zunehmend an Bedeutung. So wird er in Szenografiekonzepten nicht mehr nur unterstützend eingesetzt, sondern es kommt ihm immer öfter eine bestimmende Funktion zu. Während der Hörsinn gegenüber dem Sehsinn vormals erst an zweiter Stelle angesprochen war, ist es durch technische Innovationen und ein neues Verständnis von Klang inzwischen oft andersherum. Anstatt lediglich als Beiwerk visueller Erzählungen eingesetzt zu werden, funktioniert Sound auch als eigenständiges, leitendes Element, mit dem die Dramaturgie eines Raums dirigiert, geformt und emotional vertieft werden kann.

Bei „gewerk in the garden #6: Sound im Raum“ sprach der Klangkünstler und Sounddesigner **Felipe Sánchez Luna** über seine Arbeit mit Klang in der räumlichen Gestaltung. Welche Wirkung Sound auf das Publikum hat, wenn dieser in der Szenografie eine tragende und nicht nur eine unterstützende Rolle spielt, stellte er anhand einiger Projekte seines Soundstudios **Kling Klang Klong** dar. Der Vortrag zeigte, wie Sound Räume in Narration verwandeln kann und wie räumliches Hören Bewegung, Aufmerksamkeit und Emotionen lenkt. Die Musiker **Arne Imig (E-Bass)** und **Lukas Backs (Querflöte)** sampelten in einer Live-Performance natürliche Geräusche aus unserem Garten elektronisch und improvisierten dazu auf ihren Instrumenten. Entstanden ist die Idee zu ihrer Musik in den Tälern des Piemont, an einem mäandrierenden Bach, zwischen Bäumen und Steinen, be-

Details

- Datum: 11. Juli 2025
- Ort: gewerkdesign, Berlin Garten des Ateliers
- Vortragende: Felipe Sánchez Luna Arne Imig & Lukas Backs
- Co-Konzeption, Organisation und Kommunikation: Kristina von Bülow
- Fotografie: Lucie Behrens
- Alles zur Eventreihe: gewerk.com

gleitet vom Rauschen des Windes. Querflöte und Bass stehen dabei nicht im Mittelpunkt, sondern versuchen, Teil des Raumes zu sein – einzutauchen in die umgebenden Geräusche, sich mit dem zu verbinden, was ohnehin schon klingt.



Um darzustellen, warum Sound ein so mächtiges Werkzeug ist, fächerte Felipe Sánchez Luna mehrere **Typen von Sound Experiences** auf, die wir alle zum Teil gut kennen und die zum anderen Teil nicht so sehr bekannt sind: 1. Albumproduktion, an der man wahrnimmt, dass Musik eine Sprache ist, die Emotionen vermittelt und eng mit dem Gedächtnis verknüpft ist. 2. Bei der Live-Musik wird offenbar, dass Musik eine unmittelbare physische Erfahrung ist, die als gemeinsames Erlebnis besonders starke Wirkung entfaltet. 3. Filmmusik zeigt, dass unterschiedlicher Klang einem Bild eine völlig andere Bedeutung geben kann. 4. Im UX Design, bei dem es um die Nutzererfahrung

geht, sind es kleine aber gezielte Klänge von Geräten und Programmen, die deren Image und Erlebnis beeinflussen. 5. Im Soundbranding wird einer Marke ein unverwechselbares auditives Element hinzugefügt. 6. Sound im Gamedesign trägt dazu bei, quasi-reale Räume zu schaffen, die wirken, als wären sie für jeden Spieler individuell komponiert. 7. Sonifizierung ist die Vertonung von Daten und kann objektive Sachverhalte darstellen. Und zu guter Letzt 8. Klanglandschaften, die uns als Szenografen am meisten interessieren, da mit ihnen ganze Räume immersiv inszeniert werden und komplexe Inhalte emotional vermittelt werden können. Anhand einiger **Praxisbeispiele** aus Museen, von Weltexpos und eigenen Kunstprojekten stellte uns Felipe Sánchez Luna die Arten der Klangerfahrung aus der angewandten Perspektive dar, bevor wir gemeinsam mit dem Publikum in die kollektive Diskussion einstiegen.

Die größtenteils selbst sehr erfahrenen Gäste aus dem Ausstellungswesen stellten qualifizierte und kritische Fragen, welche das **offene Publikumsgespräch** sehr interessant gestalteten. So fragte zum Beispiel Sibylle Hoiman, Kunsthistorikerin und Direktorin des Kunstgewerbemuseums Berlin: „Wie kann man Sound bei Ausstellungsprojekten einsetzen, ohne dabei



manipulativ auf die Wahrnehmung der Besuchenden einzuwirken?“ Ganz ohne „manipulativ“ zu sein geht es letztlich nicht in der Ausstellungsgestaltung, ob bei Klang oder Bild, denn man möchte ja immer eine bestimmte Wirkung erzielen. Aber man kann das Erlebnis gestaltend dirigieren und das Sounddesign sensibel auf das jeweilige Vorhaben ausrichten, um Aussagen zu unterstützen und Inhalte zu vermitteln. Thomas Spring, freier Kurator und Ausstellungsmacher, wollte zum Thema Sonifizierung wissen, wie die emotionale Spannung bei einer Klanganalyse von Politikerreden erzeugt werden konnte. Die Lösung liegt in der Zuordnung von oft verwendeten Begriffen und Phrasen zur Palette der Emotionen



aus der behavioristischen Psychologie. Generell werden beim Sounddesign Verbindungen hergestellt zwischen dem Objektiven und dem Intuitiven, Realität und Vorstellungskraft, Raum und Mensch, Außen und Innen.

Wie wirkungsvoll eine solche Verschmelzung von Gegensätzen sein kann, zeigte sich auch an der **musikalischen Performance** von Arne Imig und Lukas Backs. Die Musiker hatten sich zum Schutz vor dem wechselhaften, eher regnerischen Wetter mit ihren Instrumenten und dem Soundequipment auf dem Dach des Ateliers im offenen Fahrstuhlraum positioniert. Sie konnten die unstete meteorologische Situation für ihre improvisierende Art des Musikmachens nutzen und die Geräusche des Wetters, des Gartens und der Umgebung in ihren fließenden, sphärischen Klang

einweben. Reale und elektronische Sounds haben so einen situationsbezogenen neuen Raum geschaffen, in dem die Grenzen zwischen Innen- und Außenraum aufgelöst waren. Die Klänge haben sich durch den offenen Fahrstuhlschacht gut hörbar im ganzen Büro ausgebreitet und mit der Klangebene im Garten verbunden, wodurch sich die Architektur und die Natur zu einem einzigen Resonanzkörper verbanden. Auf diese Weise inszenierte und validierte sich das Thema der Veranstaltung, „Sound im Raum. Klang als unsichtbarer Erfahrungsarchitekt“, ohne großes Zutun und geplante Steuerung wie von selbst.

