

Neptune 2010 – "Urban SoundScape"

1. Story

Luzern ist eine Musikstadt! Weltweit beachtete und etablierte Festivals, exzellente Dirigenten und Musiker in Verbindung mit der entsprechenden Architektur des KKL und eingebettet in die Landschaft der Zentralschweiz machen Luzern als Stand- und Lebensort für Events und Musikschaffende äusserst attraktiv. Das bisherige Repertoire des Angebotes soll um ein jährlich stattfindendes Festival für experimentelle und urbane Musik erweitert werden.¹⁺² Vor allem Musikforschende aber auch Laien und noch unbekannte Künstler sollen Gelegenheit bekommen, ihr Können zu präsentieren und sich mit anderen Kunstschaffenden auszutauschen. Zentrales Element ist die Interaktion der Musik mit der Stadt, mit ihren Geräuschkulissen und ihrer Bevölkerung. Die ganze Stadt wird vom Festival als Bühne genutzt.

Was heisst das? An sechs Standorten über die ganze Stadt verteilt stehen temporäre Bühnen zur freien Bespielbarkeit zur Verfügung. Die Standorte weisen alle eine unterschiedliche Charakteristik auf. Auf dem See, am Verkehrsknotenpunkt oder in einer Grünzone innerhalb der Stadt wird Raum geboten für spontane Musik. Die exakte Lage und Gestaltung der Bühne wird sich aus der Nutzung und den Möglichkeiten des Ortes ergeben. So können Plattformen unter Umständen auf dem Dach der Häuser oder im Untergrund angeboten werden. Wichtig aber ist, dass neben der Kohärenz der Umsetzung auch die Logistik geklärt ist. Das Publikum muss zuhören können, der Verkehr darf nicht gestört, die Ver- und Entsorgung muss gewährleistet sein. Auch die Frage nach dem Einfluss der Witterung gilt es zu klären.



aus: The Last Concert - The Beatles (www.youtube.com/watch?v=IIRzIQNIjgg&feature=related)

¹ Möglicher Titel "Urban SoundScape Festival"

² Vgl. als Beispiel die Serpentine Gallery in London www.serpentinegallery.org/architecture/

2. Aufgabenstellung

2.1. Ziel

Entwickeln von *Nutzungsszenarien* für das Festival der experimentellen und urbanen Musik "Urban SoundScape Festival" und daraus resultierend *räumliche und logistische Umsetzungen für temporäre Plattformen* an vorgegebenen Standorten.

2.2. Vorgehensweise

Zur Aufgabenstellung

- Der zugewiesene Ort wird analysiert und für den zu planenden Klangraum ("die Bühne") beurteilt. Neben der räumlichen Analyse wird der Ort dabei auch akustisch erfasst.
- Aufgrund der Analyse wird ein Nutzungsszenario ("die Story") entworfen.
- Dabei ist der Klangraum in seiner Beziehung zum (Kultur)Umfeld der Stadt zu skizzieren, d.h. die Konsequenzen für Städtebau, Architektur, Bautechnik, Gebäudetechnik und Verkehr sind angedacht und Zusammenhänge aufgezeigt.
- Es wird kein Gebäude entworfen. Es sollen vorgegebene Volumen und Räume in Beziehung gesetzt werden.
- Schwerpunkt bildet die Konzeption und die Darstellung der Konsequenzen des vorgeschlagenen Klangraumes sowie die Integration der bestehenden Geräuschkulisse.

Zur Betreuung

- Die Studierenden bekommen am Beginn der Neptune-Woche eine Gesamtübersicht über die Aufgabe ausgeteilt
- An jedem Tag werden der bisherige Stand und das geplante weitere Vorgehen mit den Supervisoren besprochen.

2.3. Ablauf

Die Aufgabe ist in drei ineinandergreifende Phasen gegliedert:

- **Phase 1: Der Ort – Analyse des Ortes > Raum & Klang**
Jede Gruppe bekommt einen der sechs vorgegebenen Standorte in der Stadt Luzern zugeteilt. Die Standorte sind so gewählt, dass sie – in Bezug auf Raum, Klang und Nutzung – eine unterschiedliche Charakteristik aufweisen.
- **Phase 2: Die Story – Transformation und Umsetzung > Nutzungsszenario & Bühne**
Aufgrund der Analyse des Ortes wird ein Nutzungsszenario ("die Story") entworfen. Dabei wird das Potenzial des Ortes für den zu planenden Klangraum ("die Bühne") ausgeschöpft.
- **Phase 3: Der Event – Präsentation und Wettbewerb > Modell & Präsentation**
Als Abschluss wird eine Schlusspräsentation erstellt.

Datum	Aufgabe	Produkt
So 14.03.2010	Situationsanalyse Der zugewiesene Ort wird räumlich und nutzungsspezifisch analysiert. Dabei wird die Nutzung und die räumliche Situation über Fotos festgehalten, grafisch aufbereitet und ein einfaches Situationsmodell des Ortes erstellt	1.) grafische Darstellung der (räumlichen) Situation in Text, Foto, Grafik 2.) räumliches Situationsmodell (Arbeitsmodell)
Mo 15.03.2010	Klanganalyse Der urbane Klang des Ortes wird zu verschiedenen Tageszeiten mittels	3.) Klangliche Analyse des Ortes zu verschiedenen Tageszeiten >> Urban SoundScape

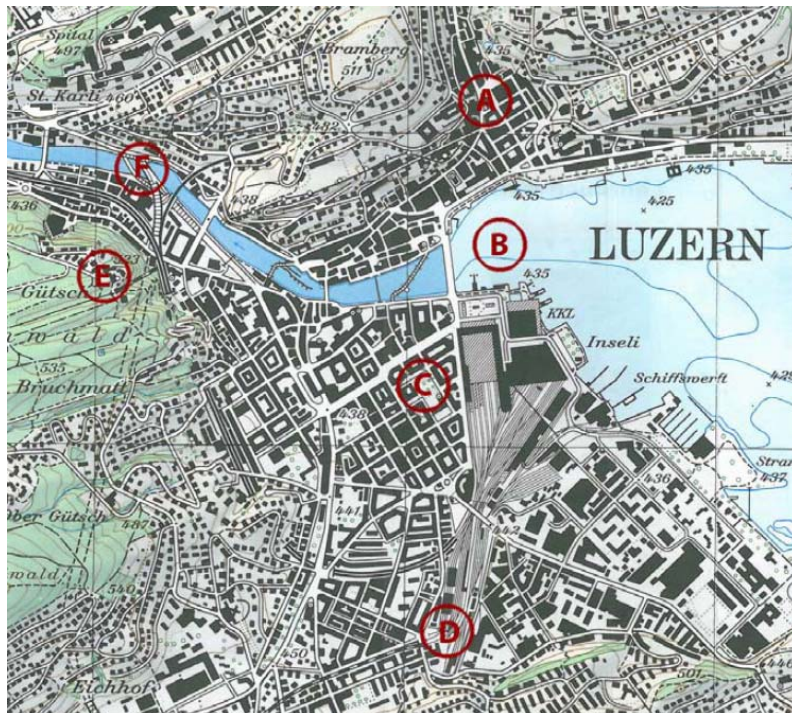
	<p>Tonträger aufgezeichnet. Die Tonaufnahmen werden mit der Software LARA der Hochschule Luzern Musik analysiert. Daraus wird ein "Urban SoundScape" abgeleitet.</p>	
Di 16.03.2010	<p>Story Aufgrund der räumlichen und klanglichen Analyse des Ortes wird ein Nutzungsszenario ("die Story") entworfen. Dabei ist der Klangraum ("die Bühne") in seiner Beziehung zum (Kultur)Umfeld der Stadt zu skizzieren, d.h. die Konsequenzen für Städtebau, Architektur, Bautechnik, Gebäudetechnik und Verkehr sind angedacht und Zusammenhänge aufgezeigt.</p>	<p>4.) Nutzungsszenario (Art der Musik, Performance etc.) 5.) Logistik klären (Publikum, Verkehr, Witterung, Infrastruktur, Versorgung Frisch- und Abwasser etc.)</p> <p>Zusätzliches Überarbeiten des räumlichen und des klanglichen Situationsmodells</p>
Mi 17.03.2010	<p>Zwischenkritik Der bisherige Verlauf der Arbeit wird vor allen Teilnehmenden präsentiert und diskutiert (Lead Supervisor)</p> <p>Umsetzung Bühne Die räumliche Konzeption und Umsetzung der Bühnen erfolgt im Modell und mittels Skizzen. In dem erstellten Situationsmodell bauen (und überprüfen) die Studierende mit einem vorgegebenen Material (z.B. ‚Hasengitter‘) ein abstraktes Modell ihrer Bühne. Dabei wird die räumliche Umsetzung ständig der angedachten Nutzung, v.a. im Hinblick auf die Logistik, gegenübergestellt.</p>	<p>6.) Präsentation der bisherigen Arbeiten und der Story</p> <p>7.) Modell der Bühne I</p>
Do 18.03.2010	<p>Umsetzung Bühne Weiterführen der Arbeiten</p> <p>Sound-Logo Mit Hilfe der Tonaufnahmen des Ortes wird ein Sound-Logo als Erkennungsjingle erstellt.</p>	<p>7.) Modell der Bühne II</p> <p>8.) Sound-Logo</p>
Fr 19.03.2010	<p>Präsentation Die Art der Performance ist den Studierenden überlassen. Die Abschlussveranstaltung soll ein öffentlicher Event sein, d.h. andere Studierende und Dozierende, Vertreter der Presse etc. sollen anwesend sein. Im Sinne der Tradition von Neptune werden die Arbeiten von einer Jury beurteilt.</p>	<p>9.) Präsentation UrbanSoundScape</p>

2.4. Standorte

Über die ganze Stadt verteilt sollen sich Räume für das "Urban SoundScape Festival" befinden. Alle Räumlichkeiten weisen eine unterschiedliche Charakteristik auf. Dadurch sollen die Studierenden Gelegenheit bekommen, grosse Teile von Luzern – auch sinnlich – zu erfassen. Diese sinnliche Auseinandersetzung mit der Stadt schafft bei den Studierenden trotz unterschiedlicher Eingangskompetenzen gleiche Grundvoraussetzungen und ist die Basis für den transdisziplinären Diskurs. Zusätzlich gewährleisten die sechs Standorte die notwendige Vielfalt der zu erarbeiteten Konzeptionen.

Wichtig:

Den Studierenden wird nur der Ort zugewiesen. Die exakte Lage des Klangraumes wird sich aus der Nutzung und den Möglichkeiten des Ortes ergeben.



A Löwenplatz / B See / C Vögeligärtli / D Bahnbrache / E Gütsch / F Autobahnbrücke