

SOUND

ESSCAPES

NACHTWANDERUNGEN



**Ein Projekt von**

**Frank Daubenfeld**

**Schriftlicher Teil zur Masterarbeit von  
Frank Daubenfeld  
Juni 2021**

**Universität für angewandte Kunst Wien**  
Institut für Kunst und Gesellschaft  
Abteilung Social Design\_Arts as Urban Innovation  
Betreuerin: Veronika Hackl

# Sound Escapes

*Sound Escapes* is an audio project by Frank Daubenfeld that explores specific public spaces which are linked to different forms of nightlife culture. Against the backdrop of the current pandemic, multiple audio nightwalks deal with the absence of club culture and nightlife through an examination of its places. These audiowalks confront the listener with a strong contrast between visual and auditive input. Absence of cultural life, of different ways of coming together, is usually not consciously felt or made apparent. These audiowalks try to recreate or reimagine, from memories, stories and fiction alike, the atmosphere of specific places of nightlife in the city of Vienna. By connecting the audiopieces to a choreographed walk which takes place in these actual spots, these audiowalks aim to turn the absence, and the vague longing for social life during a worldwide pandemic into a conscious and tangible experience.

The use of different techniques which are used in other forms of sound production are part of the work process. *ASMR*, videowalks by Janet Cardiff, Audiowalks by *Rimini protokoll* and the craft of foley artists influence the creation of these audiowalks. The audio files are then put together in Ableton Live. The main goal of these works is for the participant to experience a dissociative moment that leads to a distortion, an imbalance of visual and auditive Input.

A hybrid public sphere, the longing of young people for nightlife and different forms of coming together, as well as a difficult process of opening up the city, constitute the breeding ground for this project and put an emphasis on what is still absent. The audio files and necessary information can be found under the following link:

[https://soundcloud.com/soundescapes\\_nightwalks](https://soundcloud.com/soundescapes_nightwalks)

*Sound Escapes* ist ein Audio-projekt von Frank Daubenfeld, das spezifische Hotspots des Nachtlebens in Wien erforscht. Mehrere Audio Nightwalks setzen sich ortsspezifisch mit dem Nichtvorhandensein von Clubkultur und Nachtleben während der Pandemie auseinander. Die Sound-Atmosphären, zentrales Element der Walks, konfrontieren die Teilnehmer\*innen mit starken Kontrasten zwischen auditivem und visuellem Input. Die Abwesenheit kulturellen Lebens, und verschiedensten Arten des Zusammenkommens, werden selten individuell bewusst wahrgenommen. Diese Audio Nightwalks rekonstruieren und reinterpreten die spezifischen Atmosphären dieser Orte mittels Erinnerung und Fiktion, und versuchen so die Abwesenheit und das unklare Verlangen nach sozialem Miteinander während der Pandemie in eine bewusste, haptische Erfahrung zu übertragen.

Teil des Arbeitsprozesses sind die Nutzung verschiedener Techniken, die in anderen Formen der Soundproduktion angewendet werden. Dazu gehören *ASMR*, Videowalks von Janet Cardiff, Audiowalks vom *Rimini Protokoll* und die Arbeitsweise der *Foley artists*. Anschließend werden Audiodateien mithilfe dieser Techniken auf Ableton Live erstellt. Die daraus entstehenden Arbeiten sollen ein dissoziatives Moment bei den Teilnehmer\*innen auslösen, welches durch ein Verzerrern, ein Ungleichgewicht, zwischen visuellem und auditivem Input erfolgt.

Eine hybride öffentliche Situation, das Verlangen junger Menschen nach unbeschwerten Formen des Versammelns und des Feierns und ein unklarer Prozess des „sich Öffnens“ der Stadt bilden den Nährboden für dieses Projekt und machen deutlich, was momentan noch abwesend ist. Die Audiodateien, sowie notwendige Zusatzinformationen können unter folgendem Link aufgerufen werden:

[https://soundcloud.com/soundescapes\\_nightwalks](https://soundcloud.com/soundescapes_nightwalks)

A  
B  
S  
T  
R  
A  
C  
T

## I. Einleitung

Nightwalks	s. 7
Präsenz der Abwesenheit	s. 8
Orte	s. 9

## II. Hintergrund

Clubkultur in der Stadt	s. 11
Die Stadt als Soundkulisse	s. 12
Erinnerung und Verlangen	s. 13
Audio talks, Audio walks	s. 15

## III. Inspiration

Rimini Protokoll	s. 16
Janet Cardiff	s. 17
Sounds als Wegbegleiter	s. 18

## IV. Methodik und Arbeitsprozess

Ableton Live	s. 23
ASMR	s. 25
Soundcloud	s. 26

## V. Reflexion

Hybride Öffentlichkeit	s. 27
Die Pandemie in Einzelprojekten	s. 28

VI. Literaturverzeichnis	s. 30
--------------------------	-------

VII. Abbildungsverzeichnis	s. 31
----------------------------	-------

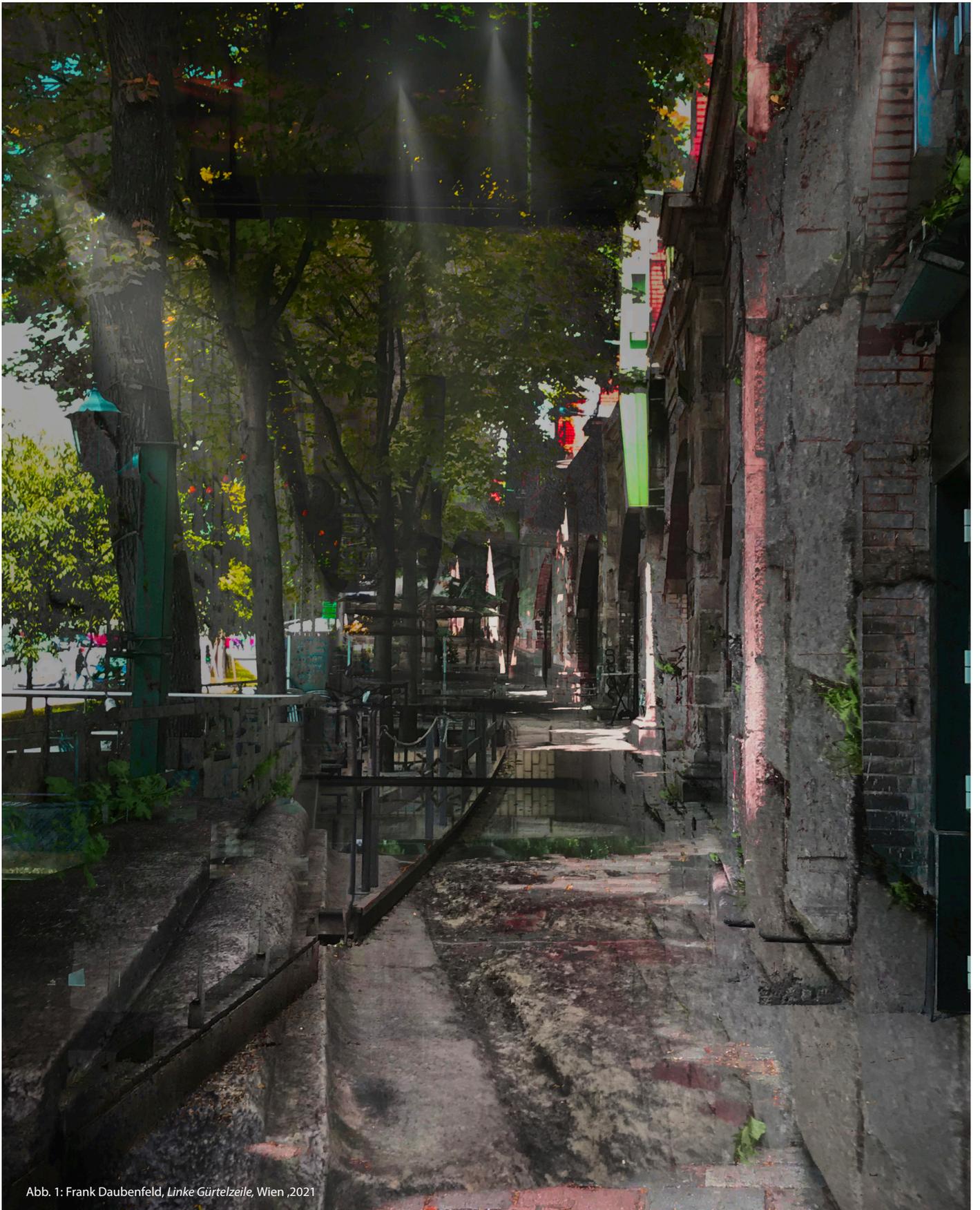


Abb. 1: Frank Daubenfeld, *Linke Gürtelzeile*, Wien ,2021

# Einleitung

Dieses Masterprojekt besteht aus einer Reihe von *Audio (night) walks*, die an drei Orten in der Stadt Wien stattfinden. Diese setzen sich mit dem Nichtvorhandensein von Clubkultur und Nachtleben während der Pandemie auseinander. Indem die Teilnehmer\*innen sich über Kopfhörer Audioclips von Soundatmosphären anhören, die in Kontrast zu der visuellen durchstreiften Umgebung stehen, soll eine Dissonanz zwischen visuellem und auditivem Input hervorgerufen werden.

Diese Audiowalks sollen individuell in der Nacht durchgeführt werden. Weiterhin sind sämtliche benötigten Informationen ebenfalls im Netz über den hier angegebenen Link frei abrufbar. Zusätzlich zum Link existiert ebenfalls ein Flyer, auf welchem eine Zusammenfassung des Projekts, Wegbeschreibungen, weiterführende Informationen und Links zu finden sind.

[https://soundcloud.com/soundscapes\\_nightwalks](https://soundcloud.com/soundscapes_nightwalks)

In meiner schriftlichen Arbeit werde ich mich zunächst mit den Hintergründen und den Umständen auseinandersetzen, die zu dieser Projektidee geführt haben. Dazu zählt unter anderem die Corona Pandemie ebenso wie ein eigenes Interesse an Soundproduktion. Ich werde erstens auf die Stadt als Lebensraum und ihre Versammlungsstätten als performative Umgebung eingehen und anschließend ihre Veränderungen vor dem Hintergrund der Pandemie analysieren. Weiterhin werde ich mich mit verschiedenen Arten der Soundproduktion befassen. Medien bedienen sich vielerlei Werkzeuge, um durch die Hilfe von Audio gewisse Reaktionen zu stimulieren. Meine Methodik setzt sich unter anderem aus der Analyse und Anwendung verschiedener Arten und Techniken der Soundproduktion zusammen. *Foley Artists* und *ASMR Videos* im Internet sind Beispiele, die auf die Bandbreite und Durchsetzungskraft der Möglichkeiten von Soundproduktion verweisen. Ich werde mich mit diesen Medienarten befassen und aufzeigen, inwiefern ich mir Werkzeuge und Techniken aus diesen Sparten angeeignet habe um mein Projekt voranzutreiben.

Um die Entwicklung der Audiodateien zu planen, habe ich zunächst jene Orte aufgesucht, die mir für das Format am besten geeignet scheinen. Hier werden verschiedene Straßenabschnitte und Wege erprobt und verglichen. Dabei ist es essenziell, dass jeder Walk einerseits möglichst abwechslungsreich bleibt, gleichzeitig aber nachzuvollziehen ist, wie er verläuft. Weiterhin werden Freunde zu Testwalks mit einbezogen, um auf etwaige Hindernisse oder Unklarheiten aufmerksam zu machen.

n  
I  
G  
H  
T  
  
W  
A  
L  
K  
S

Ein zentraler Aspekt dieses Projekts dreht sich um das Sichtbarmachen des flüchtigen und schwer fassbaren Gefühls der Abwesenheit von Nachtleben. Man könnte es auch als Zwischenzustand, *in between*, bezeichnen. Wie kann man also dieses unklare Gefühl in eine fassbare und nachvollziehbare Form bringen? Inwiefern kann das gewählte Audio-Format eine bewusste „Präsenz von Abwesenheit“ hervorrufen? Wie kann das Fehlende aktiv ins Bewusstsein geholt werden?

*„In jedem Fall schreiben sich Sound und Atmosphäre in das Körpergedächtnis der Besucher\*innen ein und ermöglichen eine geteilte Erfahrung; ein Ereignis in seiner Unmittelbarkeit, ein präsentisches Wirklichkeitserleben.“<sup>1</sup>*

Wenn von Clubkultur geredet wird, liegt der Fokus meistens auf den Wechselwirkungen und Spannungsfeldern innerhalb des Clubs, auf Gemeinschaften, Musik, Politik, und Gesellschaft. Es wird jedoch oft außen vor gelassen, dass es in Bezug auf Nachtleben allgemein ein Spannungsfeld zwischen individueller und kollektiver Erfahrung gibt.

Dieser Moment entsteht beim Individuum, dem Clubgänger, während des Akts des „sich Hinbegebens“ zu diesen Versammlungsstätten. Es vollzieht sich hier bereits ein transformativer Prozess, der das Potenzial hat, das Individuum aus seiner Singularität heraus in die Pluralität des Ausgehortes einzuflechten. Dies ist ein ritualisierter Ablauf, der durch mehrere akustische sowie visuelle Eindrücke begleitet wird. Der Clubgänger wird über die Jahre hin regelrecht darauf konditioniert, aus diesen Reizen den Moment des Kollektiven abzuleiten. Wichtige Fragmente dieses Prozesses sind zum Beispiel die wummernden widerhallenden Bässe aus der Ferne, das sich allmähliche Sammeln von Menschengruppen, die auf dasselbe Ziel zusteuern, etc.

Dieses Phänomen stellt in meinen Augen eine wichtige Säule des gesellschaftlichen Aspekts der Clubkultur dar, und besitzt ähnliches Gewicht wie das Tanzen und Feiern an sich, wenn es um die Frage geht, was das Kollektive und das Gemeinschaftsgefühl im Nachtleben ausmacht. Der Übergang des Individuums in das Kollektive ist gebunden an eine Erwartungshaltung, eine Vorfreude, die jedes mal aufs Neue Teil des Rituals ist. Der Augenblick bevor das Individuum in die Masse eintaucht, ist zentrales Objekt meiner Audiowalks. Dieser konditionierte Prozess wird von mir verzerrt und aufgebrochen, indem ein dissoziatives Moment entsteht, während jenem der Abgleich zwischen auditivem und visuellem Anreiz nicht mehr zutrifft. Es findet kein Abstimmen mehr statt, die auditiven Reize laufen visuell ins Leere.

Durch verschiedene Werkzeuge, die auditiven und visuellen Input erzeugen, entsteht eine Dissonanz zwischen zwei Sinneseindrücken, die für gewöhnlich parallel miteinander harmonieren. Für gewöhnlich kann ein Eindruck eines unserer Sinne dadurch bestätigt werden, dass ein zweiter aktiv wird, und somit den ersten unterstützt und affirmiert. Ein vorbeifahrendes Fahrzeug kann zuerst gehört, und schließlich auch gesehen werden, durch die Übereinstimmung beider Sinnesorgane können wir also dem, was sich vor uns abspielt, Glauben schenken, und es als unsere Realität anerkennen. Durch ein gezieltes Stören dieser beiden Pole entsteht nun ein Bruch, der die Aufmerksamkeit des Zuhörers gezielt auf jene Elemente lenkt, die nicht zueinander zu passen scheinen. In diesem Fall stellen die geschlossenen Clubs visuell einen Gegensatz zu dem über die Kopfhörer eingespielten Audioinput dar.

<sup>1</sup> Thornton, S.: Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital“. Wesleyan University 1996 Press. S.48.

Um die Entwicklung der Audiodateien zu planen, habe ich zunächst jene Orte aufgesucht, die mir für das Format am Besten geeignet scheinen. Hier werden verschiedene Straßenabschnitte und Wege erprobt und verglichen. Dabei ist es essenziell, dass jeder Walk einerseits möglichst abwechslungsreich bleibt, gleichzeitig aber nachzuvollziehen ist, wie er verläuft. Weiterhin werden Freunde zu Testwalks mit einbezogen, um auf etwaige Hindernisse oder Unklarheiten aufmerksam zu machen. Ebenso werden Erinnerungen und persönliche Erlebnisse von Bekannten integriert, um bestimmte Abschnitte lebhafter gestalten zu können. Im Hinblick auf die Clublandschaft in der Stadt habe ich drei Orte ausgewählt, die zu wichtigen Hotspots der Clubkultur in Wien zählen;

Diese Audio-Walks finden an drei Orten in der Stadt Wien statt. Alle Orte wurden spezifisch ausgewählt, da sie jeweils bestimmte Formen von Nachtleben und Clubkultur aufweisen. Dort werden bestimmte Straßenabschnitte ausgewählt und analysiert, um ihre Charakteristika in die Audiodateien einzubauen. Der Hörer läuft also entlang einer geplanten, vorgegebenen Route, während die Audio-datei abgespielt wird.

Der erste Hotspot, der auch als Ausgangspunkt für die Entwicklung der Grundidee diente, war der Straßenabschnitt an der Gürtelzeile zwischen Thaliastraße und Josefstädter Straße.

Der erste Walk beginnt am Ausgang der U6 Station Thaliastraße und endet vor dem Eingang der U6 Station Josefstädter Straße. Kern des Walks ist die Atmosphäre des Nachtlebens und der Clubs in diesem Straßenabschnitt. Die Ausgehmeile am Gürtel besitzt aufgrund ihrer Lage zwischen zwei Schnellstraßen eine besondere Anziehungskraft. Der Lärmpegel ist hier höher und die Hektik der Stadt ist spürbar.

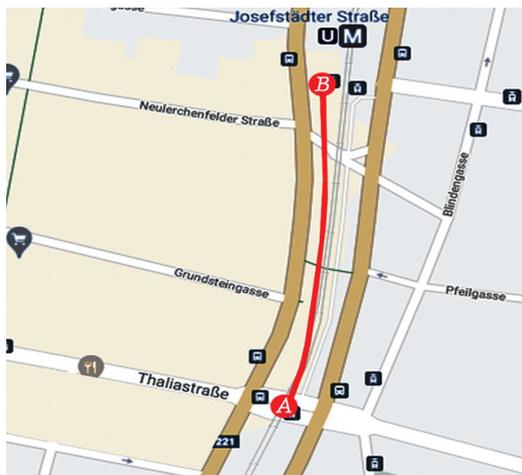


Abb. 2: © google maps

Der Walk bei *Spittelau* beginnt am U-bahn Ausgang Spittelau, und zieht sich über die mittige Fußgängerbrücke. Dann verläuft er über die Treppe links entlang des Parkhauses, und endet danach vor den Clubs neben des Donaukanals. Besonders spannend wird dieser Ort durch den Verlauf der Fußgängerbrücke zwischen der Müllverbrennungslage an der rechten Seite und dem Parkhaus sowie der Schnellstraße auf der linken Seite. Zudem wirkt ebenfalls die Höhenlage mit ein, da hierdurch der Schall der darunterliegenden Clubs über eine größere Distanz hörbar wird. Hier offenbart sich also ein spannendes Zusammenspiel von Alltagsgeräuschen und Nachtleben.

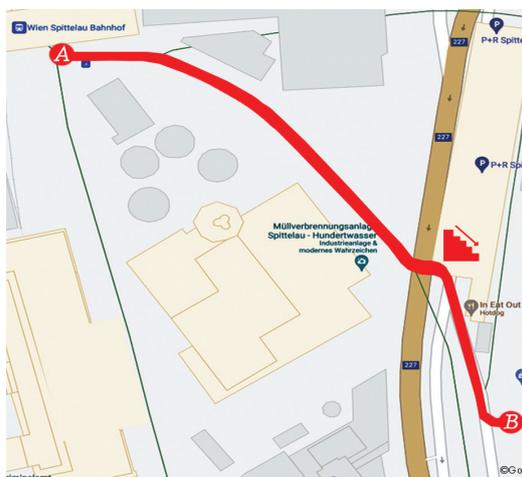


Abb. 3: © google maps

Der Walk am *Prater* beginnt inmitten des Freizeitparks neben einem Autoscooter-Fahrgeschäft. Er verläuft entlang mehrerer Fahrgeschäfte und Spielhallen, über einen der öffentlichen Plätze, und endet vor dem „Tower“. Der Prater war von Anfang an von Interesse da die hier existierende Soundkulisse von den beiden anderen Spots abzugrenzen ist. Es vermischt sich Maschinenlärm mit Geschrei und Durchsagen, die eine fiebertraumähnliche Atmosphäre erzeugen. Nichtsdestotrotz wird diese Umgebung für gewöhnlich durch die Besucher des Parks *aufgeladen*. Wegen der Pandemie herrscht zurzeit eine gespenstische Stille, die einen neuen Blick auf die Fahrgeschäfte ermöglicht.

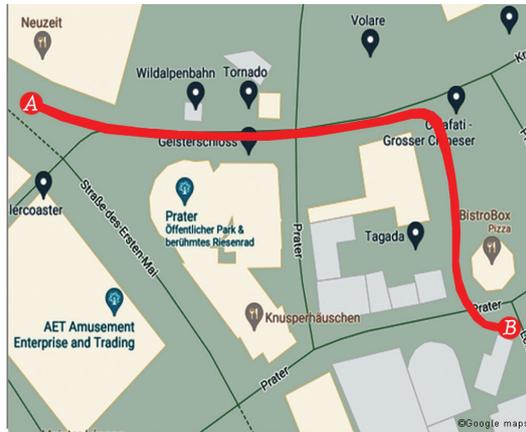


Abb. 4: © google maps

Die Dissonanz, die durch die Abwesenheit der Besucher entsteht, kann hier somit eine noch stärkere Durchsetzungskraft entfalten. Zudem besitzen die stehenden Fahrgeschäfte einen zusätzlichen visuellen Reiz durch ihren derzeitigen Stillstand.

Generell sollte dieses Projekt für jeden zugänglich sein, ein Schwerpunkt besteht jedoch bei Menschen, die allgemein ausgehfreundlich sind und Erfahrungen mit Nachtleben gemacht haben. Jene Personen wird das Projekt am meisten ansprechen, da für diese Menschen der Mangel an Nachtleben am stärksten spürbar war. Jedoch kann diese Erfahrung auch ein anderes Publikum erreichen, die Gastronomiewelt hat beispielsweise ein ähnliches Schicksal erfahren wie die Club-Branche.

Dazu muss bemerkt werden dass etwaige Anrainer der bespielten Hotspots die zurzeitige akustische Stille wohl als eine willkommene Abwechslung ansehen. Gleichzeitig stellten diese Orte aber für viele, vorrangig junge Menschen, ein wichtiges Ventil dar, das in Zeiten des Stresses und der Ungewissheit als Gegenpol und als sozialer Begegnungsort unentbehrlich war. Während dieses Ventil momentan nicht mehr besteht, dreht sich in der Arbeitswelt das Hamsterrad beständig weiter. Insofern war es sehr früh klar dass dieses Projekt sich nicht davor scheuen durfte, auf eine bestimmte Zielgruppe zugeschnitten zu werden.

PRATER

## II. Hintergrund

Es ist wichtig, diese ungewohnte öffentliche Situation zu nutzen, solange sie noch besteht. Meiner Ansicht nach erweist sich der öffentliche Raum momentan als experimentieroffenes Feld im Bezug auf Interventionen und performative Eingriffe, die eher intimere Charakteristika aufweisen. Vor Covid19 wäre es im öffentlichen Raum wohl mit großem organisatorischem Aufwand verbunden, eine vergleichbare Ausgangssituation für ein derartiges Projekt herzustellen.

Dieses Zeitfenster bedeutet gleichzeitig das ewige Verharren in einem Zwischenzustand. Eine Vorfremde, die nicht eingelöst werden kann. Ein ständiges Erwarten dass etwas passieren wird. Dies als eine Chance zu sehen, die Herausforderungen und Möglichkeiten bereithält, war eine wichtige Stütze für die Genese dieser Projektidee. Würde das Endprodukt dieses Formats den Status eines Prototyps nicht überschreiten, so wäre die Umsetzung, und die Veröffentlichung des entstandenen Materials nichtsdestotrotz von höchster Priorität, da der zeitliche Rahmen begrenzt ist. Die oben aufgeführten Problematiken im Bezug auf die Lebensrealität junger Menschen in der Pandemie wurden bis jetzt nicht aus jener Perspektive beleuchtet.

Eine Ausnahmesituation im urbanen Bereich kann eine fruchtbare Ausgangsposition für subversive performative Eingriffe bedeuten. Genügend Zeit und Raum sind dem Individuum meist nicht gegeben wenn es darum geht, die eigene Umgebung aufmerksam neu zu erleben.

Während Gastronomie, Theater und Clubkultur in den Medien generell gleichgesetzt, und pauschal als Einheit aufgeführt werden, wenn es um Kulturfragen geht, wage ich anhand der Audiowalks den Versuch eines präziseren Untersuchens spezifischer Merkmale und Eigenheiten des Club- und Nachtlebens, basierend auf der Erforschung der direkten Umgebung dieser Hotspots.

Diese Hotspots zeichnen sich bis zu einem gewissen Grad dadurch aus, im Verborgenen zu agieren. Dieser Umstand hängt nicht zuletzt mit der Priorisierung der Privatsphäre vor neugierigen Blicken zusammen, die in weiten Teilen der Clubkultur in Europa mittlerweile eine Standardmaßnahme geworden ist. Zugeklebte Handy-kameras am Eingang der Clubs sind nur eine von vielen Maßnahmen.<sup>2</sup>

Mir persönlich scheint es als würde dieses Schützen von Identität und Privatsphäre in diesen *Safe spaces* jedoch dazu führen, dass diese kulturelle Sparte in der öffentlichen Diskussion nicht die Aufmerksamkeit erfährt, die sie benötigt und die ihr zusteht. Zumindest auf individueller Ebene sollen diese Audiowalks nun die Realität und die Präsenz dieses Kulturbereichs anerkennen und ihre momentane Nicht-Existenz auf intemem Wege fühlbar machen.

# CLUBKULTUR IN DER STADT

<sup>2</sup>Strelka, S.: Was ist Clubkultur? Soziale Utopien und reale Räume. Vienna Club Commission. 15.03.2021. <https://www.viennaclub-commission.at/alles/leitfaden-was-ist-clubkultur-soziale-utopien-und-reale-raume>

# Die Stadt als Soundkulisse

Ausschlaggebend für die ursprüngliche Projektidee waren Spaziergänge während des ersten Lockdowns in der Nähe des Gürtels im 16ten Bezirk. Mehrmals wurden mir der Kontrast, sowie die Abwesenheit einer musikalischen Geräuschkulisse bewusst, nicht zuletzt, weil diese ein Stück weit artifiziell durch meine Kopfhörer nacherzeugt wurde. In diesen Zuständen überlegte ich seitdem öfters, wie Geräuschkulissen, vor allem jene menschengemachten, wie sie nur ein soziales Zusammenkommen orchestrieren kann, entstehen und was sie ausmacht.

Die Atmosphäre, die durch die Vermischung von Clubmusik, Konversationen, Verkehrsmittel, Marktständen oder Bauarbeiten zustande kommt, beeinflusst das persönliche Erleben maßgeblich, und ist nicht zuletzt auch ein Treibstoff, der die Stadt abends am Leben hält, und ihr dieses auch einhaucht.

*Juhana Venäläinen, Sonja Pöllänen und Rajko Muršič* beschreiben diese Vermischung von diversen Reizen und Sinneseindrücken wie folgt;

*„When thinking about the aural architecture of streets, it is often traffic and noise that first come to mind. Nonetheless, the reality is much more varied. Streets are like the veins of a city; they connect different mobile elements—people, bicycles, cars—to different places. The street sound environment is diverse, globally and locally, but it is also transformational and transitory. Even in the same streets, over periods of days, weeks, and a calendar year, sounds come and go.“*

*„By moving around as pedestrians, by lifting our feet and putting them down again, by stepping on the asphalt, gravel, or grass, we not only assume an external perspective from where to contemplate the sensory events as they unfold around us, but, by walking, we take part in the sonic texture of the city—embedding ourselves in it, contributing to it, and experiencing it.“<sup>3</sup>*

Das Fortschreiten der Pandemie, sowie die wiederkehrenden Lockdowns, haben weitreichenden Teilen der Stadt diesen *Treibstoff* genommen, und jene Orte mit einer dystopischen Stille versehen, die nicht so recht zu verschwinden gedenkt. Wenn man diese Orte besucht, tut man sich schwer damit, sich das Chaos und die Lebhaftigkeit von vor zwei Jahren in Erinnerung zu rufen.

Inwiefern stellt der Akt der Erinnerung an die Zeit vor der Pandemie zugleich ebenfalls ein an die Zukunft gerichtetes Verlangen dar? Vermag dieses Erinnern nicht eher auf einen Akt des Verlangens, oder Erhoffens besserer Zeiten hinzuweisen?

Zentral für dieses Projekt ist der Fokus auf den Kontrast zwischen visuellem und auditivem Input. Diese Pole ins Bewusstsein zu rufen und fühlbar zu machen ist eine Hauptachse des Projekts. Das Format des Audio-Walks ist hilfreich, da es performative Elemente besitzt, und zugleich eine intimere Auseinandersetzung mit der Thematik zulässt. Eine der Herausforderungen besteht darin, den Moment des Erwartens und die Vorfriede des Ausgehrituals durch bearbeitete Sounds, insbesondere Ausschnitte von Technomusik, verstärkt ins Gedächtnis zu rufen.

<sup>3</sup>Venäläinen J, Pöllänen S, Muršič R: The Bloomsbury Handbook of the Anthropology of Sound. Bloomsbury Academic. 2021. S.226

# Erinnerung und Verlangen

Der Pessimismus und die Hoffnungslosigkeit, die mit Blick auf die Entwicklung der Kulturlandschaft einhergehen, gehen Hand in Hand mit einer generellen Ohnmacht, die auch vor der Pandemie schon ihr Unwesen in den Köpfen der Menschen getrieben hat. Seit Anfang der Pandemie beobachte ich, dass diese Prozesse stärker zum Vorschein kommen, obschon sie auch schon vor Covid 19 Gewicht besaßen. Ihre Konsequenzen sind durch die Folgen der Pandemie lediglich verstärkt zum Vorschein gekommen.

Diese Ohnmacht meint die Unfähigkeit, sich ein aktives „in Angriff nehmen“ der noch unbekannteren Zukunft überhaupt vorstellen zu können. Es scheint als würde mit jedem fortschreitendem Tag der Blick auf das Vergangene geschärft werden, während das Neue nicht gedacht werden will. Vergangenheit passiv und aktiv zu reproduzieren, wurde also perfektioniert, während unbekanntes Gebiet nicht betreten werden kann, weil es nicht eingeordnet werden kann und will.

*„Rather than the old recoiling from the ‘new’ in fear and incomprehension, those whose expectations were formed in an earlier era are more likely to be startled by the sheer persistence of recognizable forms. Nowhere is this clearer than in popular music culture. It was through the mutations of popular music that many of those of us who grew up in the 1960s, 70s and 80s learned to measure the passage of cultural time. But faced with 21st-century music, it is the very sense of future shock which has disappeared. This is quickly established by performing a simple thought experiment.*

*Imagine any record released in the past couple of years being beamed back in time to, say, 1995 and played on the radio. It’s hard to think that it will produce any jolt in the listeners. On the contrary, what would be likely to shock our 1995 audience would be the very recognizability of the sounds: would music really have changed so little in the next 17 years? Contrast this with the rapid turnover of styles between the 1960s and the 90s: play a jungle record from 1993 to someone in 1989 and it would have sounded like something so new that it would have challenged them to rethink what music was, or could be. While 20th-century experimental culture was seized by a recombinatorial delirium, which made it feel as if newness was innately available, the 21st century is oppressed by a crushing sense of finitude and exhaustion. It doesn’t feel like the future. Or, alternatively, it doesn’t feel as if the 21st century has started yet. We remain trapped in the 20th century, just as Sapphire and Steel were incarcerated in their roadside café. The slow cancellation of the future has been accompanied by deflation of expectations.”<sup>4</sup>*

Was Fisher hier beschreibt sind keine neuen kulturellen Entwicklungen. Die mit ihnen einhergehenden Weltanschauungen aber, die Passivität, der Pessimismus gegenüber Neuem, sind seit der Pandemie verstärkt spürbar. Umso drängender erscheint es, auf diese Entwicklungen zu reagieren. Verschiedene Werke diverser Autoren in Medien wie Musik und Film weisen bereits auf diese Missstände hin. Werke jener Gattung werden unter anderem unter dem Begriff *hauntological* zusammengeführt.

<sup>4</sup> Fisher, M: Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures. Zero Books. 2014. S.20

Passiv wird diese Erinnerungskultur aus Filtern, Remasterings, Partymusik aus bestimmten Dekaden, und alten Tonträgerformaten gespeist. Vergangenheit wird aber auch *aktiv* reproduziert; Am Beispiel des Club Nachtlebens sehen wir, dass Bewährtes gegenüber Neuem Vorrang besitzt. Ein Clubbesitzer wird oftmals einen Themenabend, der für Konsumenten und Mitarbeiter klar definiert und leicht einzuordnen ist, einem Auftritt unbekannter Performancekünstler vorziehen. Hierbei geht es nicht unbedingt um Argwohn gegenüber Performancekünstlern, sondern eher um Unklarheit im Bezug darauf wie das Programm einzuordnen sei. Den richtigen „Vibe“ zu erzeugen ist in heutiger Zeit unabdinglich, um Kunden nicht abzuschrecken oder zu überfordern. Es kann jedoch nur eingeordnet werden, was sich bereits bewährt hat, und bereits besteht;

*„Jameson equates the postmodern ‘waning of historicity’ with the cultural logic of late capitalism; but he says little about why the two are synonymous. Why did the arrival of neoliberal, post-Fordist capitalism lead to a culture of retrospection and pastiche? Perhaps we can venture a couple of provisional conjectures here.*

*The first concerns consumption. Could it be that neoliberal capitalism’s destruction of solidarity and security brought about a compensatory hungering for the well-established and the familiar? Paul Virilio has written of a ‘polar inertia’ that is a kind of effect of and counterweight to the massive speeding up of communication.*

*Virilio’s example is Howard Hughes, living in one hotel room for 15 years, endlessly re-watching Ice Station Zebra. Hughes, once a pioneer in aeronautics, became an early explorer of the existential terrain that cyberspace will open up, where it is no longer necessary to physically move in order to access the whole history of culture. Or, as Berardi has argued, the intensity and precariousness of late capitalist work culture leaves people in a state where they are simultaneously exhausted and overstimulated. The combination of precarious work and digital communications leads to a besieging of attention. In this insomniac, inundated state, Berardi claims, culture becomes de-eroticised.*

*The art of seduction takes too much time, and, according to Berardi, something like Viagra answers not to a biological but to a cultural deficit: desperately short of time, energy and attention, we demand quick fixes. Like another of Berardi’s examples, pornography, retro offers the quick and easy promise of a minimal variation on an already familiar satisfaction.“<sup>5</sup>*

<sup>5</sup> Fisher, M: Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures. Zero Books. 2014. S.25

# Audio talks audio walks

Während sich diese Entwicklungen schon vor der Pandemie vollzogen haben, werden ihre Gefahren momentan noch in einer ganz anderen Dimension sichtbar. Es scheint mir, dass der Umstand, sich nichts Neues bezüglich des kulturellen Angebots vorstellen zu können, nun noch verstärkt wird, und folglich eine zukünftige Rückkehr zu Nähe und Nachtleben im Alltag von jener Entwicklung überschattet wird.

Dies kann jedoch aufzeigen, dass die Unfähigkeit, Neues zu denken, kein Dauerzustand darstellte, sondern, ebenso wie der jetzige Gefühlszustand, Resultat der oben von Fisher aufgeführten Prozesse ist, die seit mehreren Jahrzehnten ihren Lauf nehmen. Nach nur zwei Jahren Pandemie vermag man sich fast keine Rückkehr zur Normalität vorzustellen. In selbem Maße wie diese Denkblockade überwunden werden muss, muss auch die „Unfähigkeit des Neudenkens“ in den verschiedenen kulturellen Sparten überwunden werden.

Fischer beschreibt diesen Umstand als eine Folge des kapitalistischen Realismus, genauer als *memory disorder*.

„[...] sufferers are unable to transfer new memories into long term memory; the new therefore looms up as hostile, fleeting, un-navigable, and the sufferer is drawn back to the security of the old. The inability to make new memories: a succinct formulation of the postmodern impasse.“<sup>6</sup>

Treffend werden auch hier die kollektiven Bewältigungsstrategien der Menschen beschrieben, die auch nun während der Pandemie stärker zum Vorschein kommen. Die Auswirkungen einer kapitalistischen Weltanschauung, die bereits vor der Pandemie messbar waren, treten nun stärker hervor.

Das Konzept, das der Unfähigkeit neue Erinnerungen zu schaffen, zugrunde liegt, fasst er als *dreamwork* zusammen;

„If memory disorder provides a compelling analogy for the glitches in capitalist realism, the model for its smooth functioning would be dreamwork. When we are dreaming, we forget, but immediately forget that we have done so; since the gaps and lacunae in our memories are photoshopped out, they do not trouble or torment us.“

Dieser laufende Prozess, der von Fisher als *dreamwork* beschrieben wird, spricht das zentrale Element des Vergessens oder Verdrängens an, das in meinem Projekt angesprochen wird. Die Abwesenheit von Clubkultur wird durch einen Prozess des Verdrängens und Ersetzens unsichtbar gemacht. Dem gilt es mithilfe der Audiowalks entgegenzuwirken.

<sup>6</sup> Fisher, M: Capitalist Realism, Is there no alternative? Zero Books. 2014. S.60

### III. Inspiration

„So ist es jetzt eine exquisite singuläre Reise, die jeder für sich alleine machen muss, aber vielleicht ist das etwas Besonderes.“<sup>7</sup>

Das Kollektiv *Rimini Protokoll* entwickelt seit den frühen 2000ern neben Bühnenstücken und Installationen ebenfalls Interventionen und Performances im öffentlichen Raum. Eine aktuelle Intervention von RP Mitglied Stefan Kaegi, welche ebenfalls die Rolle kultureller Begegnungsorte analysiert ist das Projekt Black Box. Als *Phantomtheater für eine Person* präsentiert, werden hier die einzelnen Teilnehmer\*innen losgeschickt die Räumlichkeiten des Wiener Volkstheaters in befremdlicher Stille zu erleben.

Hier offenbart sich das Theater als eine temporäre Ruine einer Versammlungsstätte. Durch das intime Erleben der verschiedenen Ebenen innerhalb des Theaters, der Bühne, der Beleuchtungstechnik, etc. entsteht ein ganz neues Verhältnis zum Raum. Das Gewicht, das das Publikum, die Mitarbeiterschaft, die Besetzung auf einen kulturellen Ort ausübt, und ihn zu dem macht was er ist, wird sichtbar.

<sup>7</sup> Menhofer, K: Volkstheater eröffnet mit Blackbox. Ö1. 22.03.21  
URL: <https://oe1.orf.at/artikel/681580/Volkstheater-eroeffnet-mit-Black-Box>

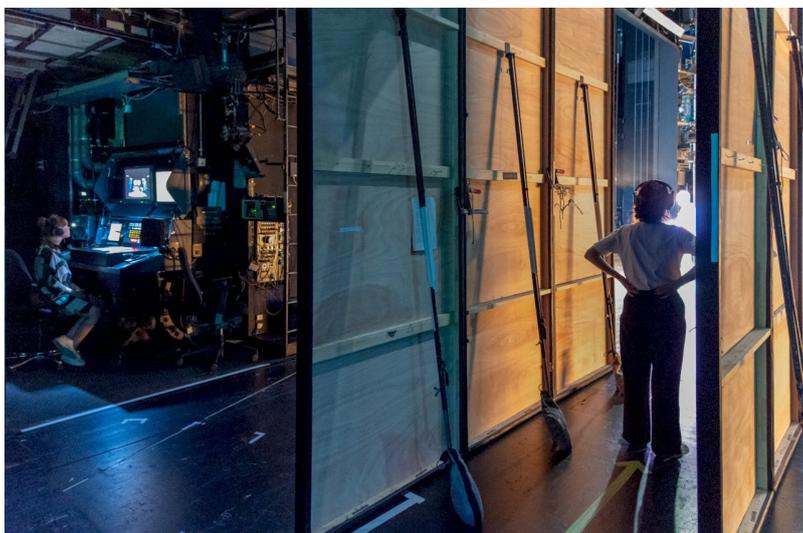


Abb. 5: *Blackbox*, Volkstheater  
Foto: Björn Klein  
Wien, 2021

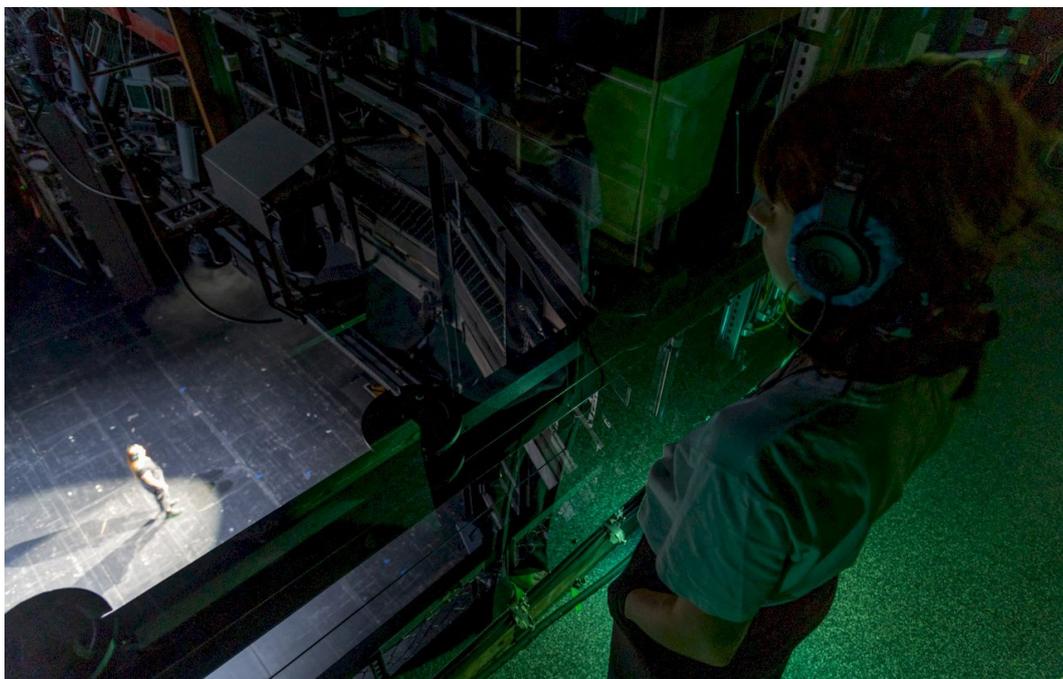


Abb. 6: *Blackbox*, Volkstheater  
Foto: Björn Klein  
Wien, 2021

R  
I  
M  
I  
N  
I  
  
P  
R  
O  
T  
O  
K  
O  
L  
L

Durch die Planung eines vorgegebenen Pfades starte ich den Versuch durch Audioinput ein ähnliches dissoziatives Moment zu erzeugen, um die Abwesenheit bestimmter Elemente hörbar zu machen, und ihnen eine Haptik zu verleihen. Dieses Verhältnis besteht nicht lediglich im Theater, sondern auch draußen, konzentriert in verschiedenen sogenannten „Hotspots“ der Clubkultur und des Nachtlebens.

*Alter Bahnhof* ist ein Video Walk der Künstlerin Janet Cardiff aus dem Jahre 2013, welcher für die Documenta 13 in Kassel produziert wurde. In ähnlicher Weise wird hier versucht die zeitliche Abfolge von verschiedenen Momentaufnahmen zu durchbrechen und sie stattdessen horizontal zeitgleich zu überlagern.<sup>8</sup>



Abb.7: Janet Cardiff: *Alter Bahnhof* Video-walk. Filmstill. 3:16. Kassel. 2013.

Die andauernde dissoziative Verzerrung, die durch den Gebrauch eines Smartphones ausgelöst wird, auf welchem ein Video jenes Ortes zu sehen ist, an dem man sich befindet, hat maßgeblich zu der Entwicklung meines Audiowalks beigetragen. Teilnehmer\*innen, die hier Publikum und Darsteller zugleich sind, befinden sich dauerhaft in einer Art Zwischenwelt, in einem Akt des ständigen unbewussten Abgleichens beider visuellen Inputs.



Abb.8 : Janet Cardiff: *Alter Bahnhof* Video-walk. Filmstill. 5:50. Kassel. 2013.

J  
A  
N  
E  
T  
  
C  
A  
R  
D  
I  
F  
F

# Sounds als Wegbegleiter

In Innenstädten vermag es heutzutage einer unglaublichen Anstrengung, nicht einem schnelllebigen Lebensrhythmus zu verfallen. Dieser offenbart sich nämlich in Form von kleinen, immer wiederkehrenden „Zeiteinteilungen“ wie Abfahrtszeiten, Wartezeiten, Ampeln, Deadlines, etc. Der Tag wird in hunderte Einzelmomente aufgeteilt, die einem unbewusst das Gefühl geben können, jedes sich anbahnende Zeitfenster idealerweise möglichst schnell „abzuhaken“. Dieser Umstand wird durch technische Hilfsmittel und Fortbewegungsmittel bekräftigt.

Ein bewusstes Erleben und Durchstreifen der Stadt, das von Achtsamkeit und Aufmerksamkeit geprägt ist, stellt hier einen Kontrast dar, der eine neue Sichtweise ermöglicht;



Abb.9 : Frank Daubenfeld, Wien Mitte Mall, Wien, 2019.

*„Langsamkeit in der Fortbewegung vermittelt dem Beobachter jene sinnliche Qualität zurück, die bei hoher Durchquerungsgeschwindigkeit verlorengelassen wird, die räumliche Aura. Wenn moderne Transportmittel Distanzen verkürzen und der dazwischen liegende Raum technisch schrumpft, kann eine gemächliche Fortbewegung ihn folgerichtig – mit oder ohne Körpereinsatz – revitalisieren. Der Raum wird visuell, haptisch und olfaktorisch erfahrbar. Die Verflüchtigung der Sinneswahrnehmung wird aufgehoben.“<sup>8</sup>*

<sup>8</sup> Bette, KH: Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit. Transcript. 2005. S.95

Aufgrund der breiten Streuung des Automobils über sämtliche soziale Schichten hinweg wird es nun notwendig, urbane Räume bewusst aufzusuchen, um das Gefühl von Freiheit, Einzigartigkeit, Konkretheit und Langsamkeit im erlebten Raum wiederzugewinnen.

Jacob kreutzfeldt beschreibt anhand einer Radiosendung *Pedestrian Life at Strøget in 1966* die Eigenheiten und Charakteristika eines öffentlichen Platzes in Dänemark in den 60er Jahren. Anhand dieser Sendung wird deutlich, wie sich Alltagsgeräusche gegenseitig bedingen und die so entstehenden Soundkulissen zu einem neuen Ganzen hinführen. Durch Elemente wie Wiederholung und langsames Ein- und Ausblenden rhythmischer Geräusche wird dem Zuhörer eine andere Art des Zuhörens geboten.

Kreutzfeldt schreibt: „*The elements seem loosely connected in a series of associations and listeners willingly follow the “auditory panning” from one motif to the next. The mix is gentle, yet nothing next to modern sophisticated mixing and layering techniques. We sense the fader working as a camera: zooming in and out, asking us to listen to this and then that, and maybe also inviting us to detach from whatever motif is on display and simply drift through the sound: Listening to the morning scene of sweeping, whistling, and cooing doves combined with flute improvisation for instance, easily takes us into this third-order way of listening, where we are not looking for anything in particular in the sounds, but just getting acquainted with them. The collage lets listeners explore the auditory space of Strøget and reminds us to what degree the public pedestrian space is defined sonically*“<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Kreutzfeldt, J: The Bloomsbury Handbook of the Anthropology of Sound. The everyday. xxx. 2021. S.432



Abb.10 : Olga Itenberg, *Strøget pedestrian Zone*, Copenhagen, 2009.

Michael Chion arbeitet als Autor und Komponist und beschreibt in *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma* drei Hauptarten des Zuhörens. Das *reduced listening* ist für meine Arbeitsweise am interessantesten. Die Teilnehmer\*innen werden hier unter anderem nicht zuordenbaren Geräuschen ausgesetzt. Das *reduced listening* steht im Unterschied zum *causal listening* sowie *semantic listening*.

## Causal listening

Das *Causal listening* beschreibt nach Chion das Herausfiltern von auditiven Eindrücken um Informationen über ihre Herkunft oder einen Gegenstand zu erhalten. Hier wird das Beispiel eines Behälters mit Flüssigkeit gegeben. Durch An tippen des Behälters kann herausgefunden werden, wieviel Flüssigkeit dieser ungefähr enthält. Ebenso ist das *causal listening* zuständig für das Kategorisieren und Eingliedern verschiedener Geräusche.

## Semantic listening

*Semantic listening* bezieht sich auf die Rezeption von Sprache und ihre Interpretation bzw. ihr Verständnis.

## Reduced listening

*Reduced Listening* befasst sich mit den Eigenschaften eines Geräuschs an sich, unabhängig von dessen Bedeutung oder Ursache. Es öffnet ein Feld das Klang jenseits von Kategorisierung und Zuschreibung verortet. Da Kommunikation im Bezug auf Geräusche und Klang oftmals auf Vergleichen und Sprachbildern basiert, gestaltet sie sich hier als herausfordernd. Zudem wird bei Chion deutlich dass die Praxis des *reduced listening* lediglich auf Sound-Aufnahmen funktionieren kann. Die Eigenschaften des auditiven Inputs zu erleben und zu analysieren bedarf technischer Hilfsmittel, da auf Instrumenten, durch Gesang oder Nachahmung kein identisches „*Sound-Objekt*“ geschaffen werden kann. Eine Aufnahme vermag andererseits jedes Detail eines Geräuschs zu erfassen und wiederzugeben.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Chion, M: *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*. Columbia University Press. 1994. S.25

*Reduced Listening* weist somit darauf hin dass es alternative Wege gibt, Geräusche wahrzunehmen, die sich von direkten Vergleichen und Bedeutungszuschreibungen abwenden. Diese Art, Sounds wahrzunehmen ist von besonderem Interesse für mein Projekt.

*„There is no such thing as an empty space or an empty time. There is always something to see, something to hear. In fact, try as we may to make a silence, we cannot.“*

<sup>11</sup> Cage, J: Lectures and writings. Wesleyan University Press. 1961. S.232

*“If you develop an ear for sounds that are musical it is like developing an ego. You begin to refuse sounds that are not musical and that way cut yourself off from a good deal of experience.“<sup>11</sup>*

### John Cage

*„[...] This particular night, I had come to see the symphony perform pieces from John Cage's Song Books. Cage is most famous for 4 '33', a three-movement piece in which a pianist plays nothing. [...] each time it's performed, the ambient sound, including coughs, uncomfortable laughter, and chair scrapes, is what makes up the piece. This approach is not that different from Eleanor Coppola's in her Windows piece, but with sound instead of visual activity.“<sup>12</sup>*

<sup>12</sup> Odell, J: How to do nothing. Melville House Publishing. 2019. S.124

### Jenny Odell

Wie bei John Cage deutlich wird, bedeutet Stille nicht gleich Stille. Sein Werk untermauert seine Behauptung, dass es keine klare Trennung zwischen Musik und Alltagsgeräuschen gibt. Diese Trennung ist eher eine antrainierte, da der Mensch früh zwischen Musik, die meist auf bereits etablierten Instrumenten gespielt wird, und Geräuschen die überall entstehen können, zu unterscheiden lernt.

Dass Nachtleben als ein Plädoyer gegen diese Trennung gesehen werden kann, möchte ich durch diese Arbeit deutlich machen. Wenn von Versammlungsstätten wie Club-Straßen oder *Venues* die Rede ist, ist damit eher ein akustisches Gesamtkunstwerk gemeint, das nicht auf die tatsächliche Musik, die gespielt wird, reduziert werden kann. Der Reiz des „*Ausgeh-rituals*“ besteht mitunter darin, eine Gesamtheit an Eindrücken zu erfahren und sie mit anderen Menschen zu teilen. Die Atmosphäre, die durch die Soundkulisse inklusive Autoverkehr, Prügeleien, Verkäufer, Konversationen, wummernden Bässen etc. lebt, kann nicht von dem musikalischen Programm innerhalb der Clubs getrennt werden. Dieses Gesamtpaket an Sinneseindrücken ist in diesen Situationen besonders fühlbar. Cage zeigt jedoch auf, dass dieses Zusammenspiel nie abwesend ist, doch im Alltag meist ausgeblendet wird.

The screenshot displays the Ableton Live 10 Suite interface in Arrangement View. The top section shows the 'Browser' with various audio and MIDI clips, including 'U-Bahn' samples and 'Gigi D Agostino' tracks. The main workspace features a piano roll with a sequence of audio clips and MIDI regions. The clips are color-coded and include automation for volume and other parameters. The bottom section shows the 'Mixer' with multiple tracks, each with its own set of controls, including volume, pan, and various effects like reverb and delay. The 'Sample' and 'Clip' panels on the left provide detailed settings for the selected clip, such as signature, groove, and transposition. The 'Zoom' and 'Time' controls at the bottom left allow for precise navigation and zooming of the arrangement.

Abb.11 :Frank Daubenfeld, Ableton Live , Sequenzer Ansicht, Screenshot, 2021

## IV. Methodik und Arbeitsprozess

Ein Hauptteil des praktischen Arbeitsprozesses des Projekts stellt die Verarbeitung und die Strukturierung der Informationen dar. Hierfür wird vor allem „Ableton Live“ verwendet. Die Zeitstempel dienen hier als Ausgangspunkt, um eine Soundkulisse durch verschiedene Ebenen aufbauen zu können. Diese Ebenen werden anschließend mit Effekten versehen, die den Audiodateien beispielsweise einen „Reverb“, oder Hall verleihen, um sie der tatsächlichen Wahrnehmung von Klängen und Geräuschen anzunähern, die in der Stadt einer bestimmten Streuung durch die Umgebung unterliegen.

Ein wichtiger Bestandteil für die Weiterverarbeitung der Informationen stellen die Zeitstempel dar, die angelegt werden, um das Erscheinen von Soundeffekten effektiv aufeinander abstimmen zu können. Dieses Werkzeug hilft dem Nutzer der Software, die Zeitabstände und die allgemeine Struktur der verschiedenen Sounds untereinander zu ordnen. Somit kann genau festgelegt werden, wann welche Audiodateien eingespielt werden und die vorherigen ablösen.

Hier nun fließen sämtliche künstlerische und theoretische Ansätze, die aufgeführt worden sind, zusammen. Die daraus entstehende Arbeit kann nicht singular einer dieser Inspirationsquellen zugeordnet werden, sondern versteht sich als eklektisches Mischwerk, welches sich dessen Stärken zunutze macht.

Der Raum, der von mir mittels Audio bespielt wird, ist einerseits abhängig von den Eigenschaften der Geräusche die eingespielt werden, und andererseits von der individuellen Verfassung und Konstitution der Teilnehmer\*innen, die ich nur begrenzt steuern kann.

An zwei Punkten kann ich hier ansetzen; Durch das Vorgeben eines Takts in Form von abwechselnden Schritten, die am Anfang jeder Audiodatei zu hören sind, kann ich einerseits das Schrittempo der Teilnehmer\*in bis zu einem gewissen Grad beeinflussen. Dieser Umstand erleichtert es mir, vorausschauend Soundeffekte und Audioclips einzuplanen. Der reale durchgestreifte Raum wird so in der Audiosoftware aus der Abstraktion herausgehoben und präziser abgleichbar, da eine Durchschnittsdauer ermittelt werden kann, die sich aus der zurückgelegten Distanz des Audiowalks, sowie der Laufgeschwindigkeit ergibt.

Andererseits wird durch den Zugriff auf eine selbst erstellte Karte die „Choreographie“ für die Teilnehmer\*innen ersichtlich. Hier unterscheidet sich mein Audiowalk deutlich von anderen, auf den ersten Blick ähnlich klingenden Audio-Projekten. Oftmals besteht ein größerer Spielraum im Hinblick auf die Wechselwirkung zwischen Gehörtem und Gesehenem. Dies soll gewährleisten, dass für die Teilnehmer\*innen ein einstiegfreundliches Erlebnis entsteht.

Der Inhalt dieser Audiowalks muss aber den zu erzeugenden Effekt, ein dissoziatives Moment, ein Ungleichgewicht zwischen dem Visuellen und dem Auditiven, hervorrufen können. Dies kann nur gelingen, wenn die Positionen der Teilnehmer\*innen im Raum zeitlich genau abgestimmt werden können.

Bei der Entstehung der Routen, die bespielt werden würden, stand die Frage im Raum, wie diese Routen geplant werden sollen. Dadurch dass jede Route von mir festgelegt wird, auf der Basis eigener Erfahrungen bezüglich der jeweiligen Orte, kann es eine neue Art des Erlebens dieser Orte für die Teilnehmer\*innen bedeuten, da ihre eigenen Routen, falls sie mit dem Ort vertraut sind, von meiner abweichen kann. Somit erfahren sie diese Stadtteile auf andere Art.

Weiterhin war die Entwicklung einer passenden Arbeitsweise für die Sounderstellung und Bearbeitung nötig. Dieser Arbeitsprozess könnte auch als *forgery* beschrieben werden. In der Filmbranche wird in der Soundproduktion in ähnlicher Weise gearbeitet.

Die deutsche Bezeichnung *Geräuschemacher*, im Englischen *Foley Artist*, scheint nur unzulänglich Klarheit darüber zu beschreiben, was man sich unter diesem Handwerk vorstellen kann. In den vereinigten Staaten ist dieser Berufszweig weitaus verbreiteter und präsenter als in Europa. Diese Sound-Künstler haben zum Ziel, den Sound sowie Effektgeräusche in Filmwerken für sämtliche Szenen von Grund auf zu kreieren.

Dieser Arbeitsprozess basiert, ähnlich wie im Filmgeschäft allgemein, auf geschickt umgesetzten auditiven Trugbildern. Geräusche aus dem Alltagsleben werden künstlich aufgeputzt, indem sie durch verschiedene Techniken artifiziell hervorgerufen werden. Das Knarzen einer Tür kann beispielsweise durch das Drehen halb zerbrochener Äste nachgeahmt werden. Erfahrene *Foley artists* erreichen damit eine Geräuschkulisse die oftmals „larger than life“ erscheint.

Diese Überhöhung von bekannten Eindrücken stellt eine wichtige Achse bei der Erstellung der walks dar. Die Audiodatei kann, da sie im ständigen Wettbewerb mit dem Visuellen steht, nur Bestand haben, wenn sie die nötige Präsenz und Durchsetzungskraft besitzt.

*„Foley complements or replaces sound recorded on set at the time of the filming, known as field recording. The soundscape of most films uses a combination of both. A Foley artist is the person who creates this sound art. Foley artists use creativity to make viewers believe that the sound effects are actually real. The viewers should not be able to realize that the sound was not actually part of the filming process itself. Foley sounds are added to the film in post production after the film has been shot.“*<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Mavros, S: What is Foley?. MavArt. 2000. URL: <https://web.archive.org/web/20100603120229/http://www.sound-ideas.com/foley-mavart.html>

Deutlich wird hier, dass ein Großteil der Geräusche, die in Filmen zu hören sind, tatsächlich zu der Kategorie der Soundeffekte zählen. Es besteht also kein Unterschied in Bezug auf die Entstehung von Alltagsgeräuschen oder Explosionen. Beides wird von Grund auf konstruiert. In der Entstehung meiner walks habe ich somit in ähnlicher Weise Soundkulissen aus verschiedensten Schnipseln zusammengesetzt, teils aus nicht urheberrechtlich geschützten Videoclips, Soundaufnahmen, und Songs.

Um eine Art des Zuhörens herbeizubeschwören die Eigenschaften des *reduced listenings*<sup>10</sup> aufweisen, fließen auch Sounds mit ein dessen Ursprung ich nicht kenne. Sie können Teil von größeren Geräuschkulissen sein, oder aus Schnipseln von Handyaufnahmen übriggeblieben sein. Man könnte diese Elemente nun als störend empfinden, und sie entfernen. Interessanter ist es für mich aber diese abstrakten Objekte intuitiv in die Arbeiten einzufügen, um die gestalteten Atmosphären reichhaltiger zu bespielen. Diese *Schnipsel* besitzen ähnliche Eigenschaften wie *Samples* in der elektronischen Musik.

<sup>10</sup> Chion, M: *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*. Columbia University Press. 1994. S.25

Ihre klanglichen Attribute wie Textur oder Tonlage sind derart miteinander verwoben, dass die verschiedenen Variablen nicht singulär auszusondern sind. Das Raumgefühl und die Atmosphäre dieser Schnipsel funktioniert also nur wenn die Attribute in ihrer Gesamtheit unangetastet bleiben.

Eine weitere, neuere Strömung, die vor allem im Internet Anhänger findet, ist das *ASMR*, abgekürzt für *Autonomous sensory meridian response*. *ASMR* beschäftigt sich mit der Verstärkung von auf bestimmten Geräuschen basierenden Auslösern oder *Trigger*. Die artifizielle Überhöhung von Geräuschen, die für gewöhnlich unauffällig und leicht zu überhören sind, ist Teil meines Arbeitsprozesses, weil das Wahrnehmen dieser Elemente den Fokus maßgeblich lenken kann. Hierzu zählen zum Beispiel Maschinengeräusche von entfernten Fabriken, Musikboxen oder Konversationen.

A  
S  
M  
R

*„ASMR via headphones allows the listener to encounter sounds intimately, individually, and pleurably. In ASMR videos, sounds move from their immediate and mundane domestic context, which allows them to be highlighted, elevated, and experienced as immediately and consciously pleasurable. The kind of listening that ASMR videos enable is akin to Pauline Oliveros’s concept of “deep listening.” Deep listening, as described by Oliveros (2005), is mindful attention to the layered dimensions of sound present in the soundscapes that surround us. Oliveros makes a careful distinction between listening and hearing; listening is intentional, while hearing is incidental. Oliveros proposes that the practice of listening turns the ordinary sounds of life into an aesthetic experience. ASMR is similarly focused on the transformation of ordinary sounds into affective triggers. However, the labor of listening that Oliveros describes is removed. ASMR videos do not require careful listening, to focus on one sound among others, because this work is done for the listener by the ASMR artist.“<sup>14</sup>*

Üblicherweise werden in *ASMR* Videos Sounds nacheinander abgespielt und präsentiert, um einen maximalen Effekt zu erzielen. Kopfhörer vereinfachen dies zusätzlich.

*„The sounds are, quite literally, brought closer through the use of headphones. ASMR as a sound culture is perhaps uniquely dependent on a range of technologies for its existence. „*

<sup>14</sup> Smith N, Snider A: the headphone The Bloomsbury Handbook of the Anthropology of Sound. Bloomsbury Academic. 2021. S.30

*„[...]ASMR artists focus on recreating the sensation of personal attention with a stylized overemphasis on the associated sounds. The point is less the role play itself, but rather the soundscape that the role play facilitates. For example, a role play set in a library would heavily feature book and paper sounds. These role-played interactions are central to some of the tensions of ASMR.“<sup>14</sup>*

Die Audiodateien werden nach ihrer Fertigstellung auf die Website *Soundcloud* hochgeladen, was eine hohe Reichweite sowie einen einfachen Zugang ermöglicht. Dort ist ein Link angegeben, der zu einer PDF-Datei eines Flyers führt, welcher auch in ausgedruckter Form in Bars, Cafes und Clubs in der Stadt verteilt werden wird.

So kann gewährleistet werden, dass alle Informationen schnell abrufbar sind. Da die Zielgruppe eher jünger ausfällt, dürfte die Benutzung digitaler Medien also keine große Hürde für Interessenten darstellen.

Zusätzlich wurden die Flyer nach dem Druck in der Stadt durch Freunde und Bekannte in Bars und Cafes verteilt, um weitere Zielgruppen erreichen zu können. Dies ermöglicht eine weitere analoge Ebene, auf welcher ich aktiv sein kann.

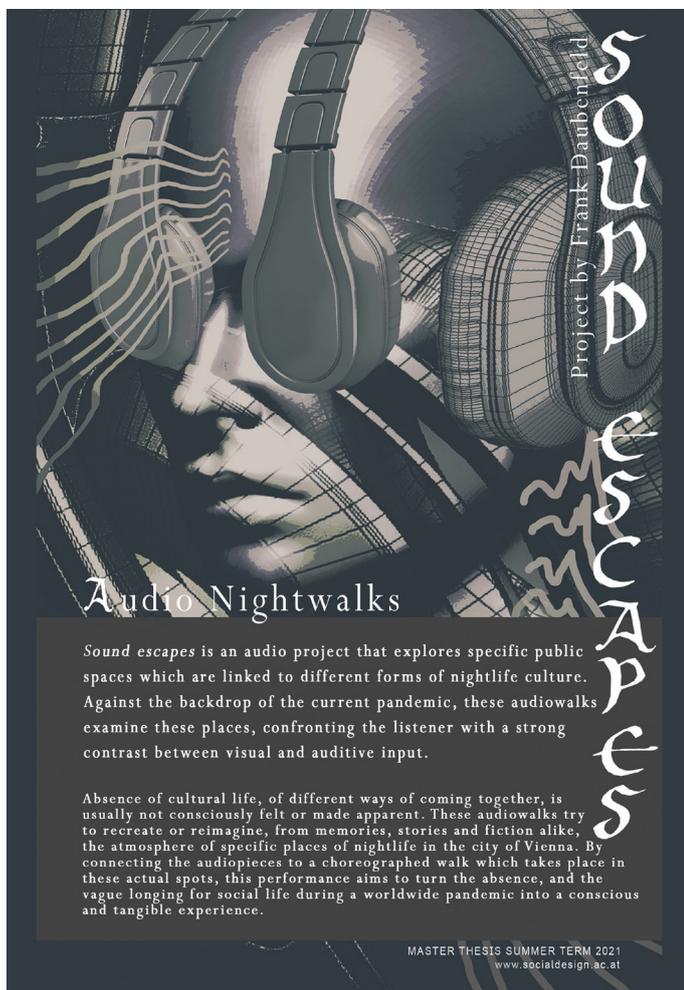
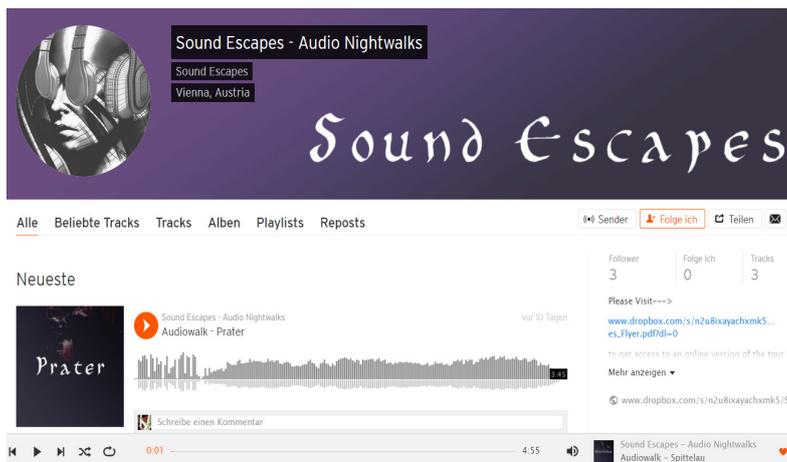


Abb.12: Frank Daubenfeld, *Soundcloud*, Screenshot, 2021

## V. Reflexion

*„Mehrere Redner äußerten massive Kritik daran, dass die Bedürfnisse der jungen Menschen in der Coronavirus-Pandemie ignoriert worden seien. Seit Mitte März 2020 hat die Nachtgastronomie in Österreich geschlossen, Sowohl die Freizeit als auch die Freiheit der Jugend sei massiv eingeschränkt worden, um Ältere und Risikogruppen nicht zu gefährden, seien sie über ein Jahr zu Hause geblieben.“<sup>15</sup>*

Aktuell wird durch die hybride Situation klarer, was momentan noch abwesend ist. Dass es ein Verlangen nach einer Form des Versammelns und des gemeinsamen Feierns gibt, welches weder befriedigt, noch abschließend geklärt und öffentlich anerkannt ist, zeigt sich in der aktuellen Hochkonjunktur illegaler Raves sowie Versammlungen von Jugendlichen auf dem Karlsplatz über den Donaukanal bis weit in die Peripherie hinein. Vor allem Teenager begeben sich dieser Tage mehrfach in illegale Situationen, die Auseinandersetzungen mit der Polizei mit sich ziehen, da das Verlangen nach dieser körperlichen Erfahrung in Verbindung mit einem ritualisierten Abschluss des Semesters zu stark ist. Hier wird deutlich, dass eine Rückkehr zur Normalität in der Öffentlichkeit noch nicht Realität geworden ist, und die Dancefloors trotz steigendem Optimismus und Temperaturen noch weit von unbeschwertem kollektivem Feiern entfernt sind.



Abb.13 : Karlsplatz, Wien  
Foto: Christopher Glanzl  
Wien, 2021

H  
Y  
B  
R  
I  
D  
E  
.  
Ö  
F  
F  
E  
N  
T  
L  
I  
C  
H  
K  
E  
I  
T

<sup>15</sup> Scherndl, G: Rund 150 Teilnehmer\*innen bei Demo gegen Platzverbot auf dem Wiener Karlsplatz. Der Standard. 07.06.2021. URL: <https://www.derstandard.at/story/2000127180151/nach-sperre-am-karlsplatz-wiederkehr-fordert-oeffentliche-raeume-fuer-junge>

# Die Pandemie in Einzelprojekten

Dieses Masterprojekt, da bilde ich sicherlich keine Ausnahme, ist ein sehr persönliches Projekt. Es stellt den vorläufigen Abschluss meiner Studien dar und dient ebenfalls dazu, die eigenen Gedanken und das, was mich zurzeit umtreibt, in Worte zu fassen. Anschließend soll mir dies die Möglichkeit geben mich mithilfe des Projekts im besten Fall auch in angewandter Form daran abzuarbeiten.

Daher ist es auffällig zu sehen, dass dieses Semester viele Projekte eine intimere Gangart aufzuweisen scheinen. War es zu Beginn meines Masterstudiums im Oktober 2018 noch üblich, in zwei- oder Dreiergruppen an einem Masterprojekt zu arbeiten, so findet man im Sommersemester 2021 fast ausschließlich Einzelprojekte vor. Früh fiel mir auf, dass Einzelprojekte zwar auf dem Papier erlaubt, doch in der Praxis eigentlich nicht üblich waren. Die Corona Pandemie scheint einen großen Einfluss auf die Bereitschaft zur Zusammenarbeit zwischen den Student\*innen gehabt zu haben.

So wurde auch mir selbst im Laufe des Semesters klar, dass es kräftesparender ist, ein Einzelprojekt anzugehen. Weiterhin scheinen alle Projekte, an denen vor der Kulisse der Pandemie gearbeitet wird, auch von ihr beeinflusst zu werden. Manche wagen eine Flucht nach vorne, nach Außen, in der Hoffnung, dass zum Zeitpunkt der Fertigstellung die Situation Gnade walten lässt und dem Projekt nicht im Weg steht.

Viele meiner Kolleg\*innen im Social Design Programm sehen sich in einer ähnlichen Ausgangsposition. Ein Teil unseres sozialen Lebens, ja ein wichtiges Ventil, fällt für uns alle weg. Auf der anderen Seite bestehen die Pflichten und Aufgaben des täglichen Lebens weiter.

„Das Hamsterrad dreht sich dennoch weiter“, wie ein Kollege bemerkte. In diesen Tagen erleben wir bereits erneut sich verändernde Bedingungen.

Mein Projekt war von Anfang an sehr verwoben mit den Monaten der sozialen Dürre, und bezieht auch seine Stärke aus der Auseinandersetzung mit dem Abwesenden. Mir war früh bewusst dass die Zukunft und Funktionsfähigkeit des Projekts, ähnlich wie das *Black Box* Projekt von Rimini Protokoll Mitglied Stefan Kaegi sehr stark von den Eigenheiten des Zeitfensters abhängig ist, das es bespielt.

Somit hat die individuelle Auseinandersetzung der Teilnehmer\*innen der Audio-walks mit dem Thema großes Gewicht, da die Unmittelbarkeit des (temporären) *Alleinseins*, sowie das sich auftuende Spannungsfeld zwischen dem kollektiven und dem Individuellen während des Gehens, einen Kernpunkt der erzeugten Atmosphäre darstellt.

„It embodies its time“, sagte mein früherer Projektkollege Fabian Ritzi. Insofern steht es für mich auch außer Frage, tiefgreifende Änderungen am Inhalt des Projekts zu diesem Zeitpunkt vorzunehmen. Es ist meiner Meinung nach wichtiger, dass das Projekt den Zeitgeist seiner Entstehung in sich trägt. Wir werden wieder Zeugen eines unfassbaren Veränderungstempos unseres öffentlichen Lebens, dass nicht zuletzt auch von einem sich anbahnenden Sommer angetrieben wird. Man fängt an, heimlich auf eine Rückkehr zur Normalität zu hoffen. Hierbei ist es mir wichtig, dass dieses Projekt sich diesen wiederkehrenden, kurzfristig einsetzenden Veränderungen eben nicht beugt, nur um optimal funktionieren zu können. An der Angewandten hatten wir den Luxus, sehr früh wieder vor Ort zu arbeiten, und uns austauschen zu können. Man sollte dabei nicht vergessen, dass jeder, Student\*innen wie auch Professor\*innen, die Folgen der vergangenen Monate immer noch in sich trägt, und dass diese sich nicht mit der Aufhebung der Ausgangssperre in Luft auflösen. Dem Verlangen, was für jeden in jenen Tagen präsent war, würde nicht Rechnung getragen werden, wenn ich den Inhalt oder die Funktionsweise der Audiodatei mehrmals an eine sich erneut gewandelte Stadt „anpassen“ würde. Es könnte gar zufriedenstellend sein, wenn dieses Projekt schlecht altern würde. In ein paar Monaten schon mag es naiv wirken, ja geradezu verzweifelt. Meiner Meinung nach deutet dieser Umstand jedoch klarer auf seine Unmittelbarkeit und Dringlichkeit zum Zeitpunkt seines Entstehens hin.

Andere Projekte, wie das *Hope on Hope off* Projekt bezeugen in ähnlichem Maße wie stark sie den Geist ihrer eigenen Entstehungszeit in sich tragen, und wie sie nicht von diesem getrennt werden können. Hier ist es der optimistische, hoffnungsvolle Blick nach vorne, das Verlangen, ein großes Ereignis planen zu können, das Menschen zusammenbringt.

Die Stadt öffnet sich vorsichtig wieder, und es ist unklar, wie die Situation sich weiterentwickelt. Das menschliche Gehirn ist ein Meister darin, unliebsame Erfahrungen auszublenden und zu verdrängen. Ebenso wird das Verlangen und die Abwesenheit, mit der sich dieses Projekt auseinandersetzt, beim Anflug des ersten heiteren Gelächters in den Ausgehstraßen wohl zur nebligen Erinnerung an einen dunklen verdrängten Winter verkommen.

Somit kann dieses Projekt auch als Plädoyer an das Unplanbare gesehen werden, einen Umstand der jedes zeitaufwändige Projekt, sei es künstlerischer oder wissenschaftlicher Natur, dieser Tage heimsucht.

Nichtsdestotrotz kann von Werkzeugen Gebrauch gemacht werden, die wichtige Kernideen des Projekts schützen. Die Situation seit dem neunzehnten Mai sah einen Ladenschluss aller Bars und Cafes um zehn Uhr vor. Dieser wurde nach einer Weile auf zwölf Uhr verlängert. Das Club-Leben, wie es vor der Pandemie existierte, wird uns also noch eine Zeit lang verwehrt bleiben. Hier bleibt das Audioprojekt weiterhin relevant.

## VI. Literaturverzeichnis

- Thornton, S.:** Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital“. Wesleyan University 1996 Press.
- Strelka, S :** Was ist Clubkultur? Soziale Utopien und reale Räume. Vienna Club Commission. 15.03.2021.  
URL:<https://www.viennaclubcommission.at/alles/leitfaden-was-ist-clubkultur-soziale-utopien-und-reale-raume>
- Venäläinen J, Pöllänen S, Muršič R:** The Bloomsbury Handbook of the Anthropology of Sound. Bloomsbury Academic. 2021.
- Fisher, M:** Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures. Zero Books. 2014.
- Fisher, M:** Capitalist Realism, Is there no alternative? Zero Books. 2014.
- Menhofer, K :** Volkstheater eröffnet mit Blackbox. Ö1. 22.03.21  
URL: <https://oe1.orf.at/artikel/681580/Volkstheater-eroeffnet-mit-Black-Box>
- Bette, KH:** Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit. Transcript. 2005.
- Kreutzfeldt, J:** The Bloomsbury Handbook of the Anthropology of Sound. The everyday. xxx. 2021.
- Chion, M:** L'Audio-Vision. Son et image au cinéma. Columbia University Press. 1994.
- Cage, J:** Lectures and writings. Wesleyan University Press. 1961.
- Odell, J:** How to do nothing. Melville House Publishing. 2019.
- Mavros, S:** What is Foley?. MavArt. 2000. URL:<https://web.archive.org/web/20100603120229/http://www.sound-ideas.com/foleymavart.html>
- Smith N, Snider A:** the headphone The Bloomsbury Handbook of the Anthropology of Sound. Bloomsbury Academic. 2021.
- Scherndl, G:** Rund 150 Teilnehmer\*innen bei Demo gegen Platzverbot auf dem Wiener Karlsplatz. Der Standard. 07.06.2021. URL: <https://www.derstandard.at/story/2000127180151/nach-sperre-am-karlsplatz-wiederkehr-fordert-oeffentliche-raeume-fuer-junge>

## VII. Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1:** Frank Daubenfeld, *Linke Gürtelzeile*, Wien ,2021
- Abb. 2:** © google maps, 2021
- Abb. 3:** © google maps, 2021
- Abb. 4:** © google maps, 2021t
- Abb. 5:** *Blackbox*, Volkstheater, Foto: Björn Klein, Wien, 2021
- Abb. 6:** *Blackbox*, Volkstheater, Foto: Björn Klein, Wien, 2021
- Abb.7:** Janet Cardiff: *Alter Bahnhof* Videowalk. Filmstill. 3:16. Kassel. 2013
- Abb.8:** Janet Cardiff: *Alter Bahnhof* Videowalk. Filmstill. 5:50. Kassel. 2013
- Abb.9:** Frank Daubenfeld, *Wien Mitte Mall*, Wien, 2019.
- Abb.10:** Olga Itenberg, *Strøget pedestrian Zone*, Copenhagen, 2009.
- Abb.11:** Frank Daubenfeld, *Ableton Live* , Sequenzer Ansicht, Screenshot, 2021
- Abb.12:** Frank Daubenfeld, *Soundcloud*, Screenshot, 2021
- Abb.13 :** Karlsplatz, Wien Foto: Christopher Glanzl, Wien, 2021

