

Schritt Polyphon

Diese Arbeit versucht durch Schritte einen Raum als Klangkörper in die Wahrnehmung des Zuhörers zu rücken.

Der Sound der Schritte wird zur akustischen Nachzeichnung des Raumes; ihr Klang macht die Architektur hörbar: die Schuhe sind der Kontaktpunkt zwischen Klangkörper und Akteur. Die Schwere der Körper, die Haptik der Schuhe und des Bodens und die Dynamik der Schritte bestimmen den Hör-Raum.

Verschiedene Spieler nutzen den selben Klangkörper: das Antrittspodest eines Treppenhauses. Die einzelnen Schrittfolgen werden zeitlich verschoben eng nebeneinander arrangiert um eine polyphone Stimmenfolge zu erzeugen die den Klangkörper mehrfach beschreibt.

Die auditive Wahrnehmung des Hörers wird durch eine visuelle Vorstellung ergänzt. Unsere Hörgewohnheiten assoziieren mit den Klängen verschiedene Bilder, der Zuhörer zeichnet sozusagen den akustischen Klangkörper in seiner Vorstellung nach.

