

VUISTREGELS EN KNOPPEN



Deze Inspiratiegids Geluid begon met de vraag wat het auditieve equivalent van verbeelding eigenlijk zou kunnen zijn. Die openingsvraag was belangrijk omdat deze gids niet meer pretenties heeft dan dat: inspireren, dat wil zeggen, de gebruiker van deze gids voeden met bepaalde ideeën die behulpzaam kunnen zijn bij het ontwerpen van een auditieve omgeving. Ofwel: de idee achter deze gids is dat gebruikers hun eigen verbeelding, hun eigen hoorstellingsvermogen aan het werk zetten, om de hier gepresenteerde ideeën in concrete situaties toe te passen. Maar de auteurs hebben zich

ook laten meeslepen door hun eigen hoorstellingsvermogens; vandaar dat deze gids wat omvangrijker is geworden dan aanvankelijk de bedoeling was.

Drie fundamentele uitgangspunten

We wagen ons in dit slotwoord niet aan een samenvatting noch aan bepaalde conclusies. Wel willen we nogmaals de uitgangspunten benadrukken die we tijdens de totstandkoming van deze gids alleen maar bevestigd hebben gezien:

Geluid laat zich niet beperken tot volume, meestal gemeten in decibels, alleen. Andere parameters (ritme, klankkleur, frequentiegebied, mate waarin het geluid zich voordoet, op welke momenten, in welke context, etc.) zijn minimaal zo belangrijk. Zie hiervoor met name Deel 2.

Hoewel geluid vaak pas de aandacht van ontwerpers trekt op het moment dat het als een probleem wordt ervaren (zie Deel 3), is het belangrijk om geluid ook te zien als een positief element in een bepaalde situatie of context: geluid bepaalt mede de ambiance van een omgeving, een sfeer, een gemoedsgesteldheid, iemands beleving van een gebied of ruimte, etc. Deel 6 over ontwerpstrategieën en Deel 7 met praktijkvoorbeelden vormen daarom de kern van deze gids.

Geluid wordt bij voorkeur niet (enkel) behandeld als een geïsoleerd fenomeen. Ten eerste ervaren wij een omgeving zelden met slechts een enkel zintuig maar werken alle zintuigen op elkaar in; daarnaast is er een directe en permanente wisselwerking tussen een geluidsomgeving en allerlei niet-akoestische factoren zoals veiligheid, gezondheid, sociale interactie, klimaat, etc. Met name Deel 4 geeft hiervan diverse voorbeelden.

Do's and Don't's

Het zou aanmatigend zijn om deze gids te besluiten met het formuleren van een aantal vereisten met betrekking tot geluid waaraan ontwerpers van (stedelijke) buitenruimtes

zich zouden moeten houden. Nogmaals, het is een inspiratiegids en elke (geluids)omgeving zal vragen om een andere, specifieke benadering. Maar om toch een aantal steeds terugkerende principes nog eens op een rijtje te zetten:

Betrek geluid vanaf het prille begin bij de planning en articulatie van het (stedelijk) ontwerp. Geluid is geen bijzaak!

Metingen en modellen geven zeker informatie over een bepaalde geluidsomgeving. Maar minimaal zo belangrijk is hoe mensen (maar ook dieren, bomen en planten) de geluidsomgeving beleven.

Aandacht voor geluid begint met het zelf (bewust) luisteren naar alle geluiden die zich aan ons presenteren. Geef je oren de kost!

Wat er goed uit ziet, hoeft niet altijd goed te klinken: evenwijdige gevels, gladde en harde oppervlakken en materialen kunnen visueel aantrekkelijk zijn, maar zijn auditief vaak problematisch waardoor mensen een omgeving toch als onaangenaam ervaren.

Veiligheid, gezondheid, financiën, ecologie, geluid, bouwkunde, politiek – ook wanneer het aankomt op het (her)ontwerpen van publieke ruimtes, denken we vaak in hokjes en afzonderlijke delen (en problemen). De wereld is een complex netwerk en in complexe netwerken hangen dingen met elkaar samen en moeten dus ook in samenhang vorm krijgen. Behandel geluid daarom niet als een geïsoleerd fenomeen.

Elk mens heeft recht op een hoeveelheid (relatieve) geluidsluwte om niet overprikkeld te raken, om concentratieverlies te voorkomen, om slapeloosheid en stress te vermijden, etc. Iedereen zou dus in de onmiddellijke omgeving van een dergelijke geluidsluwe plek moeten wonen.

Tot slot: Sluit deze gids. Zet je computer even uit. Open even een deur of raam en luister naar de buitenruimte. Doe voor 2 minuten je ogen dicht. Wat hoor je allemaal? Welke functies heeft geluid? Zijn de geluiden aangenaam, levendig, informatief of eerder storend, eentonig of chaotisch? Welke geluiden zou je willen behouden, welke veranderen? En hoe zou je dat doen? Geen idee? Open dan deze gids weer: er staan een hele hoop goede tips in!

Bron van deze tekst:

<https://inspiratiegidsgeluid.soundtrackcity.nl/inspiratiegids-geluid-vuistregels-en-knoppen.html>

U kunt ook deze QR scannen