

# Auditive Kultur

## Vom SoundScape Design zur Wahrnehmungs-Ökologie

**F**rancis Ford Coppolas Film *The Conversation* von 1973 symbolisiert – wie ein Vorecho – die Ankunft des neuen Sound-Designs im Film. Walter Murch, Cutter und Klanggestalter, ist der mit vielen Oscars ausgezeichnete Künstler der AudioVisuellen Komposition im Kino, der später mit *Apocalypse Now* ein unübertroffenes Meisterwerk der Montage vorgelegt hat.

### Film – Kino für das Ohr

In *The Conversation* zeichnet Gene Hackman als Überwachungsexperte eine Unterhaltung im akustischen Fadenkreuz seiner Richtmikrofone auf. Jedes Abhören, jede Nachbearbeitung bringt neue Schichten und Widersprüche zutage. Was die Bilder verbergen, enthüllen die Klänge, die verfremdeten und allmählich entschlüsselten Stimmen. Diese surrealen Sprachklänge lösen mörderische und verzweifelte Aktionen aus. Am Ende fühlt sich der Überwachungsexperte selbst überwacht – Ziel und Opfer einer Verschwörung. Der Klang des Saxophons bricht sich in der Leere seiner durch ihn selbst demolierten Wohnung, in der Abhörgeräte sein sollen. »Der aufzunehmende Sound außerhalb des Experten mischt sich mit dem Klang und dem Sinn seines inneren Selbst, wahrgenommen als akustische Pixel oder Raum-Zeit-Bits der Information und Gefühle«, so Tony Zaza in *Audio Design*.

Murch hat als Katalysator bis heute eine weite Palette der Gestaltung entfesselt, im Umgang mit kontrapunktischem Bild und Klang, durch den Übergang in die Stille, durch fließende Räumlichkeit als Mittel der Subjektivierung, mit Zeitlupe, Tonverschiebung und Dehnung, der Vergrößerung von Klängen der Umwelt zu energetischen Impulsen. Walter Murch hat das Spektrum von Klang und Bild ausgelotet. Vom Chaos bis in die Stille, zum ZeroSound – dem einen Klang, der all die anderen akustischen Erinnerungen aufruft, die schon in der HörBiographie des Kinos und der Rezipienten gewachsen sind. Filmkomposition ist so nicht einfach Bild plus Ton, sondern ein drittes virtuelles Gebilde, das in der Wahrnehmung des Zuschauers und Hörers entsteht. Ein Dialog im Dunkeln des Kinos und

im Inneren des Menschen, wie Walter Murch sagt, in einer Art »Massen-Intimität«. »Klang wird«, so fährt Zaza über *Conversation* fort, »in verschiedenen Zuständen auf- und wahrgenommen, jede Schicht hat eine eigene Wahrheit. Diese selbstreflexive Funktion des Soundtracks macht das Hörbare zu einem Objekt innerhalb der erzählerischen Struktur. Der Klang und die Werkzeuge zu seiner Dechiffrierung bestimmen die Handlung. Klang wird verlangsamt, verstärkt, auseinandergenommen und zusammengestellt wie ein Spiegelbild des Produktionsprozesses für die Klangspur eines Films.«

Am Ende der 70er Jahre hat Walter Murchs Arbeit im New Hollywood von Lucas, Spielberg und Coppola durch *Apocalypse Now* das Kino und unsere auditive Kultur als Ganzes entscheidend berührt. Die Dichte des Soundtracks – im Film und in allen anderen Medienräumen – ist seitdem ständig gewachsen, das zeigt Barbara Flückiger in ihrer ausgezeichneten Analyse von Film und Klang. »Isotonien« wie die Klangfamilien aus Hubschrauber- und Sound sind in der Kinogeschichte als einmaliges Netzwerk von Zeichen zusammengewachsen. Der Alchimie der Tonbearbeitung unterzogen, liefert das Hörbare nicht nur einen elaborierten »Mehrwert des Bildes«, sondern wird, wie seine neuen Macher, selbstbewußter Dialogpartner zu Bild und Atmosphäre, Text und Stimme, Zeit und Raum, Emotion und Erzählung. »Kino auch fürs Ohr«. Randy Thom, Sound Designer bei Lucasfilm und Komponist Akustischer Kunst: »Klang hat ein Eigenleben, ein Leben, das einflußreicher und komplexer ist, als die angewandten Jobs, die funktionale Seite. Die dramatische Kraft von Klang ist enorm und das metaphorische Potential selbst von banalen Sounds ist im richtigen Kontext unbegrenzt.«

### RadioPhonie – Klanguage

Das neue Sound Design im Film, beim zeitgenössischen Radio und in audiovisueller Kunst und Gestaltung steht, ob es will oder nicht, in Wechselwirkung mit der auditiven Kultur als Ganzem. Multimedia und elektronische Spielwelten wie »Myst« und »Riven« sind Kino im Nahfeld; Erlebnis-Themenpark, Popsong und Musical teilen mit Elektronischer Musik im Konzertsaal und Virtual Audio ein intensives Sound-Processing. Das Klang Design eines TV-Senders ist unverzichtbar für die Identität und damit selbst Medienprodukt geworden. Der englische Komponist Trevor Wishart nennt sein Arbeiten Komponieren »im Klangmaterial« statt Komponieren mit Sounds – »Audible Design«, Gestaltung mit digitalen

Algorithmen wie Differenzierung des Ohres. Und im Studiengang »AudioDesign« an der Musikhochschule Basel werden Klanggestalter ausgebildet, die einen Film ebenso kompetent mit Geräuschen orchestrieren wie komplizierte Live-Elektronik für neue Musik verwirklichen. Inzwischen reicht das ganze Spektrum sehr weit, von der virtuellen Architektur eines »Tonhauses« mit im Gebäude integrierten Hörkanälen bis zu künstlerischen Klanginstallationen auf der *Documenta* oder beim Festival für Klangkunst. Von Klängen der Bioakustik, die bei dem Naturklang-Tonmeister Walter Tilgner zur Komposition und akustischen Tapete werden, bis zu Multimedia, Themen-Parks und Erlebnisinstallationen. Vom Akustik Design des Kölners Dr. Axel Rudolph in Hotels, Landschaften und in seiner lichtlosen Unsicht-Bar bis hin zum Basler Klangatelier »Corporate Sound«, das ganze Unternehmen, Produkte und die Arbeitswelt wie ein Hörspiel oder einen Filmsoundtrack inszeniert. In den Soundscapes entlang des Daten-Highway entstehen die »digitale Stadt im Netz« und »Audio Icons«, Bildschirm-Klangzeichen, die Objekte der realen Welt imitieren und mit Sprach-Erkennung und digitaler Kommunikation verbinden. Kognitive Wissenschaftler erforschen »Sonification« in virtuellen Welten: als akustische Signalsysteme für komplexe Abläufe, bis als konkreter Gegenentwurf zu der sich überschlagenden visuellen Phantasien im Cyberspace.

Von all dem berührt, emanzipatorisch verwoben und doch ganz sich selbst, hat sich intermedial und intermodal die schillernde KlangKunst, auch durch Hörskulptur, Videoinstallation und bildende Künstler, ihren, wenn auch ökonomisch fragilen, Zwischenraum geschaffen. Diesen Klangarbeiten und vielen anderen Klang-Wegen ist gemeinsam, daß – wie in Wim Wenders *Lisbon Story* – der SoundMan und sein Material selbst zu Protagonisten des Mediums, zu »unsichtbaren« Akteuren geworden sind.

Vom Film stammt der Begriff des Sound Design – mit der trügerischen Prägnanz des Schlagwortes, wie Dahlhaus vielleicht sagen würde. Doch tiefer und historisch weiter zurück reicht die imaginative Kraft des Radioklangs, der sich ganz auf innere Bilder verlassen kann und muß. Die Gestaltung durch Sprache, Musik, Geräusch, künstlichen Sound und Stille ist darin ein traditionsreiches und zugleich nie ausgeschöpftes Spiel besonders der RadioPhonie, der Radiokunst. Der Hörfunk behauptet sich bis heute als erfolgreiches Medium in eigener Sache und wird zugleich in der akustischen Kunst oder als »Horizontal Radio« intermedial vernetzt. Diese auditive

Kompetenz stellt sich vielleicht sogar als roter Faden eines künftigen digitalen Klangspiels heraus. »Sound globally, listen locally«: vom schlichten Geräusch zum mehrkanaligen künstlichen Klangraum, vom Radoraum in das Internet, dem die ganze Sound-Biographie des Radios eine bislang kaum vernetzte Tiefe verleihen könnte und die simulierten Räume der digitalen Zukunft zur Form und zum Thema macht.

So wie Rudolf Arnheim alle Schichten im Hörfunk seiner Zeit »radiophon« nannte, vom Pausenzeichen bis zum Radio-Drama, ist die Audio- und Musiktechnologie als Ganzes selbst ein Klangsystem, eine Media-Soundscape geworden. Musikalische Elektronik wirkt heute auf den Sound ganzer musikalischer Werke bis in das mikroskopische Ausloten einzelner Töne. Das Profil des Komponisten hat sich vom Tonsetzer mit Partituren für Stimmen und Instrumente zum elektroakustischen Klangkünstler in Pop, Rap, Techno, Werbung und zur audiovisuellen Komposition erweitert. Im Interface von Klang Design, Akustischer Kunst, Neuer Musik und elektronischer Tonalität entsteht eine eigenständige Sprache – »Klanguage« so der Radiomacher und Schriftsteller George Drury aus Chicago, sei gleichrangig zur sprachlichen Information. Geräusche und synthetische Klänge, Stimmfarben und Artikulation, komponierte Hörspielmusik und verfremdete Musikcollage, Klangräume und Stille enthalten ebenso viel wichtige Hör-Ereignisse und Aussagen wie literarische und aktuelle Textvorlagen.

Im Hörspiel, dem genuinen Genre des Hörfunks, haben sich inhaltliche und technisch-gestalterische Regie immer neu herausgefordert, vom Tontrick über das Studio für Klang Design bis zum virtuellen Hörraum. Die Akustische Kunst (nicht nur, aber besonders im WDR) hat den Regieraum und das Studio zum klanglichen Instrument erklärt und die Partitur vor Ort mit den Maschinen und den Hörspielteams geschrieben. Bei dem »Klangkörper« elektronisches Studio (im WDR), das im und mit dem Radio begonnen hat, ist der künstliche Klang Form und Inhalt zugleich. Innovative Effekte, verbesserte Workstations und beschleunigtes »Rendering«, das Umsetzen komplexer Klangschichtungen, intensivieren heute die Suche nach musikalischer Architektur. So entwickelt sich ein Gesamtfluß aus Thema, Mensch und Ohr, der digitalen Alchemie von Maschine, Programm und Kreativität, künftig ergänzt durch intermediale und Online-Präsenz. Vor allem aber als Amalgam aus klingender Landschaft und hörender Leidenschaft im und durch das Medium selbst, bis hinein in die eigene Klangbiographie, als Ma-

cher wie als Hörer. Und weitergedacht ist der Prozeß der Klangbearbeitung im Sound Studio, wie ihn uns Zaza für Film nahebringt, ein Spiegelbild unseres Umgangs mit Technologie und Gesellschaft. Als »SoundScapeDialog«, wie ihn der kanadische Komponist Murray Schafer initiiert hat – vom Ohr zum Sinnes- und Lebensnetz.

## Bauhaus der Sinne

»Unsere Absicht ist es, die akustische Umwelt wie eine musikalische Komposition zu gestalten«, so ein oft zitierter Slogan von Schafer, dem »kanadischen John Cage«. Vom Vancouver der 70er Jahre hat sie sich inzwischen zu einem weltweiten Netz von Hörmenschen ausgedehnt. Das zentrale Konzept »Soundscape« meint die Klang- und Hörlandschaft, auch Lautsphäre oder Akustische Ökologie genannt. Der Neologismus, von Schafer geprägt, ist interdisziplinär gemeint und voll schöpferischer Unschärfe: als kritische, hörzentrierte Analyse der gesamten Umwelt, über Lärmschutz und technische Akustik hinaus, als intensiver Prozeß und weitreichende Pädagogik des Hörsinns, als gesellschaftlicher Diskurs und Interpretation klinglicher Lebenswelten, die als Akustik Design in den Alltag des Ohres zurückwirken. Für Barry Truax, Nachfolger von Schafer an der Universität in Vancouver und erfolgreicher Computerkomponist, sind die »Digitalen Soundscapes« immer auch Probestadien für »Acoustic Communication« unserer zukünftigen Lebenswelten. Von der Analyse der Klanglandschaft ausgehend hatte Murray Schafer nämlich seine vom Bauhaus beeinflusste Disziplin der hörbaren Gestaltung entworfen; er wollte zeitgenössische Komponisten mit Architekten, Produktdesignern und Ingenieuren zusammenbringen, um den zahllosen Objekten des Alltags ihren Klang zu verleihen. Funktionell differenziert, ästhetisch originell, sozialverträglich und vor allem am Nutzer orientiert. Statt ohrenbetäubendem Chaos in der Stadt informative Sirenen wie bei Max Neuhaus, anstelle des stereotypen Telefonsignals aus der Retorte ein musikalisches Crescendo, in Sound, Rhythmus und Hüllkurve individuell einstellbar. Wenn auch nicht mit Hilfe der zeitgenössischen Komponisten, so ist in den letzten Jahren der »Klang der Dinge«, die hörbare Dimension von Haushaltsgeräten, Autos und elektronischen Spielzeugen stärker ins Bewußtsein geraten, oft allerdings, nachdem die anderen formgebenden Phasen bereits abgeschlossen waren. »Design ahead, Sound behind«, spotten interdisziplinäre Designer und stehen der visuellen Dominanz im Entwurfsprozeß nach wie vor kritisch

gegenüber. Von den Anfängen des Soundscape-Gedankens bis heute hat Schafer daher den Hörprozeß selber, das Reinigen der Ohren als »Ear Cleaning« besonders betont. Oder wie Hildegard Westerkamp, die wohl wichtigste kanadische Umweltkomponistin, einmal meinte: »Wir lernen zu hören, wie wir hören.«

Einem solchen Bauhaus der Klänge und der Sinne nähert sich der originelle Studiengang »Multisensuelles Design« der Burg Giebichenstein – Hochschule für Kunst und Design Halle. Dort macht ein interdisziplinäres Team den Schritt zur Gestaltungskunst, in der Wahrnehmungslabor, Praxisdialoge, Curriculum und Ausbildungspotential gebündelt sind. Und: zum Akustischen tritt die Beschäftigung mit dem Geruch, was Schafer für seine eigenen Kompositionen einmal Geruchsmelodien – Smellodies – genannt hat. Beide Sinne mit ihrer fließend-prozeßhaften Qualität fordern die Dominanz des Sehens im Design kräftig heraus. Das ganze Konzept folgt einem ökologischen Designgedanken, das den Rezipienten vor Geruchsmüll und zähem Klangbrei geschützt wissen will. Es geht, so der Leiter der Unternehmung Dozent Peter Luckner »um Multisensibilisierung und das Gleichgewicht der Wahrnehmung«. Daraus ist eine anregende Textsammlung geworden, die ganz schlicht daherkommt mit dem Titel *Verständigungen zu Akustik und Olfaktorik als Material im Designprozess*. Der Denk- und Sinnhorizont reicht aber weit über den Titel hinaus. Vielleicht sogar so weit, daß der »visuelle Präferenzsinn«, vom Riechen und Hören verändert, in einen uns abhanden gekommenen GesamtSinn integriert werden könnte. Diese Vision ist, wie der Komponist Johannes Wallmann es für sein *Glockenrequiem* in Dresden nennt, der »ferne Klang«: einerseits der akustische Horizont, die unscharf werdende Grenze einer äußeren Landschaft – die zugleich mit dem *inneren* dem *imaginativen Klang* verschmilzt, wo aus dem physikalischen Reichtum des Schalls ein innerer Reichtum des Wahrgenommenen wird, wo Klangbiographie und Existenz sich berühren, vielleicht auch konkrete Umwelt und innere Utopie.

»Akustikdesign sollte niemals eine von oben kontrollierte Art des Designs werden. Es ist eher ein Wiederauffinden einer bedeutsamen auditiven Kultur.« (R. Murray Schafer) ■

### Textverweise

Tony Zaza, *Audio Design: sound recording techniques for film and video*, Englewood Cliffs, NJ:

Prentice Hall 1991

Barbara Flückiger, *Sound Design: die virtuelle Klangwelt des Films*, Marburg: Schüren 2001

Rudolf Arnheim, *Rundfunk als Hörkunst*, München: Hanser 1979

R. Murray Schafer, *Klangkunst und Krach: eine Kulturgeschichte des Hörens*, hrsg. v. H. Boehncke, Frankfurt/Main: Athäneum 1988

Barry Truax, *Acoustic Communication*, Westport, Conn.: Ablex Publ. 2001 (2. Auflage)

Peter Luckner, *Verständigungen zu Akustik und Olfaktorik als Material im Designprozess* (= Symposiums-Bericht), Halle: Burg Giebichenstein 2001

Gerhard Grabner, *Tontechnik und interdisziplinäres Sinnen: eine grundlegende Fragestellung*, Frankfurt/Main: Lang 2000