

HANS ULRICH WERNER

Von der Soundscape-Ökologie zur Soundscape-Kompetenz

Klanglandschaft als Erfahrungsfeld und als »Anstiftung zum Hören«

Oktober 2003: Im Jahr seines 70. Geburtstags treffen wir den kanadischen Komponisten, Klangforscher und Hörpädagogen Murray Schafer in der alten portugiesischen Universitätsstadt Coimbra. Er hat die ganze Altstadt zu einem Konzertraum und zu einem vielschichtigen Orchester umgestaltet. Drei Klangwege führen große Menschengruppen bei Sonnenuntergang in neue Stadtlandschaften des Hörens. Musik aller Stile ist in die Architektur eingewoben; Geräuschinstallationen, Theaterszenen, die elektronische DJ-Performance, ein sich öffnendes Netz fallender Ping-Pong-Bälle, versteckte Chöre in Innenhöfen. Durch die Bambus-Installation bewegen sich die Menschen ›audiotaktik‹ hindurch. Behinderte Kinder in Rollstühlen haben eine Klang- und Bewegungschoreografie erarbeitet.

Am Ende der Klangwege begegnen sich Musiker und Hörer auf dem zentralen Platz in einer lebhaften Alchimie heterogener Klänge. Dann tönende Stille, von portugiesischen Trommlern durchdrungen und verwandelt, aufgehoben im sakralen Chor, der sich bei Vollmond in den Fenstern der hohen Gebäude eingefunden hat. Die Richtung der Stimmen ist aufsteigend, im Sinne von Schafers großen Ritualkompositionen, eine Prozession der Wieder-Aneignung am besonderen, poetischen Ort und kontemplativer Erfahrung, zwischen realer und utopischer Klangökologie. Schafer wirkt als Katalysator einer ›hörenden‹ Bewegung, die eine weit offene Oktave im Tonspektrum des Lebens erkundet.

«Die Welt ist Klang»¹: Diese handliche These des Jazzautors und selbst ernannten Naturphilosophen Joachim-Ernst Berendt sei, so einmal der Philosoph Sloterdijk, die ›wohl einflußreichste Generalformel der 80er‹ – was ihn freilich nicht abhielt, deren erkenntnistheoretischen Gehalt kritisch zu befragen. Von der alltäglichen Seite aus hat Murray Schafer in die Welt der Geräusche gelauscht und sie als Spiegel der Zivilisation verstanden, vom Geräusch des Alltags bis zum Entwurf seiner vom Bauhaus angeregten Disziplin des Akustikdesign und weiter zu seiner mythischen und archetypischen Komposition einer ›Music Beyond.‹²

I. SoundScape Ecology ›The Tuning of the World‹-Revisited³

Ein akustischer Rückblick. Der Musikpsychologe Helmut Rösing schreibt: »Seit den 60er Jahren beschäftigt sich der kanadische Komponist R. Murray Schafer damit, in einer Kulturgeschichte des Hörens die Klangschaff (Soundscape), in der wir leben, präzise zu bestimmen. Unter ›Klangschaff‹ versteht er das Zusammenwirken aller akustischen Erscheinungen: Naturgeräusche, Sprache, Arbeits- und Maschinenlärm, Musik. Durch die industrielle und mehr noch elektromechanische bzw. elektroakustische Revolution sind Maschinenlärm und Lautsprecherklänge zunehmend aggressiver und dominanter geworden. Sie haben die ehemals durch viele informative akustische Einzelereignisse geprägte ›Low-noise-Klangschaff‹ in den menschlichen Ballungszentren zu einer undifferenzierten, unpersönlichen und kommunikationsarmen ›High-noise-Klangschaff‹ verkommen lassen. Über ihr breitet sich die standardisierte Lautsprechermusik wie eine akustische Glocke aus.«⁴

Von Anfang an und bis heute ist daher, zum Leidwesen mancher Akademiker, der Neologismus ›Soundscape‹ mehrdeutig geblieben, eher beweglicher Kern eines semantischen Netzes als definitorische Terminologie. In kritisch-konstruktiver Distanz zum technologischen Ansatz der Lärmbekämpfung und des Lärmschutzes (als ob dieser geschützt werden müsse...) kommentiert Schafer das Hören der Welt anders: Er macht auf die Verkümmern der individuellen Hörgewohnheiten aufmerksam, betont die Erfahrungen der alltäglichen Geräuschumwelt und will neue Klänge und Stille in der ganzen Gesellschaft verankern. In seiner Vision einer auditiv balancierten Gesellschaft ist die Soundscape der Menschen das Plenum, für alle Töne bis hin zur Stille; der spezialisierte Hörraum in Kultur und Medien dagegen fast ein Vakuum, das künstlich von Performance und Ritual gefüllt werden muss. Deshalb hat er viele eigene Stücke hinaus in die Natur verlagert, und umgekehrt die akustische Umwelt in den Konzertsaal eintreten lassen. Schafers lebenslange Arbeit als Katalysator in Klangkunst, Pädagogik und Gesellschaft versucht diese Entfremdung zu überwinden, mit deutlichem Erfolg. Im ›World Soundscape Project‹ der 1970er Jahre (WSP) in Vancouver hat er die Terminologie seiner Klang-Ökologie weltweit entwickelt und eingewoben in Musikpraxis und Hörerziehung, Medien und Soziologie, in tönende Architektur und Stadtplanung, Humangeografie, Ethnologie und Bioakustik.

Zusammen mit seinem interdisziplinären Kollektiv untersuchte er die Lärmgesetzgebung an Kanadas Westküste, beriet ökologische Bürgerinitiativen und veröffentlichte vergleichende Untersuchungen der akustischen Umwelt in Nordamerika und Europa. Die erste klangökologische Studie von 1972 analysierte die ›hörbare Skyline‹ von Vancouver. Die Natur ist verwoben mit der Stadt, das Meer bestimmt den Grundton des Lebens. Die weit tragenden Nebelhörner mit ihren Echos, die ZeitRaum-Rufe der Eisenbahnen überlagern das Transportgeräusch des Verkehrs, die Stimmen der Menschen, Straßenmusik, die Feste in Chinatown, europäisch klingende Glocken. Der schon damals atemlose Sound der Medien trifft auf die inzwischen verlorene Klang-Sprache der Indianer, die sich ›wie, am und für‹ das Wasser entfaltet. Die Stimme von Chief Herbert George stammt aus einem frühen Dokument des World Soundscape Project, aufgezeich-

net wegen dieser lautmalerischen Qualität. Sprache wie das Murmeln eines Baches, Zeichen für eine hörende Gemeinschaft; längst eingeholt von der akustischen Zukunft und vom Glissando des Skytrain über dem Bewegungsraum der Metropole.

›Horns and Whistles‹ ist das markanteste Hörbild des frühen WSP in Vancouver, eine musikalisierte Collage und Kadenz aus akustischen Symbolen und Wahrzeichen aus Ton; Hörerinnerungen an eine noch transparente StadtLandschaft. Die Rhythmen und Akkorde der Eisenbahn sind unverwechselbar kanadischer Sound und ›Musik des Nordens‹. Deren Raum ist weit und antwortet mit Echos und Modulation. Halb Song, halb Alltagsgeräusch bedeuten sie auch Klangerinnerungen und Klangidentität. Die Montage suggeriert einen virtuellen Tagesablauf in Vancouver und wirkt heute wie ein ökologisches Dokument der Vergangenheit – und ständige Transformation. Die Stadt am Meer, jede Stadt, klingt in Zeit und Raum immer wieder anders, denn die Hörenden und das Hörbare haben sich wie Architektur, Bevölkerung und Lebensrhythmus deutlich verändert; als ›VanScapeMotion‹ und ›Audiovisueller Smog‹. All diese Klangschichten sind nie voneinander isoliert. Sounds sind keine Inseln, sondern Netzwerke, die sich widerspiegeln in den von Schafer inspirierten Hörgemeinschaften.

Heute ranken sich um seine Impulse eigenständige Hörwelten, Szenen und Institutionen, vor allem in Kanada, den USA, in Skandinavien, Mittel- und Südeuropa, Japan, Australien und Südamerika. Es existiert eine übergreifende Website für das gemeinsame World Forum Acoustic Ecology (WFAE), außerdem regionale Verbände wie das Forum Klanglandschaft (FKL) und als Sprachrohr ›Soundscape – The Journal of Acoustic Ecology‹. Die Soundscaper organisieren sich also und zeigen Präsenz im Kontext anderer Fächer und künstlerischer Disziplinen.

Sie teilen miteinander ihr offenes Hören gegenüber allen Klängen – und eine Utopie der Stille – und sie sind in einer virtuellen Sippe durch Schafers Charisma berührt. Zugleich haben sie seine ökologischen Schemata von Mensch, Ohr, Klangumwelt und Gesellschaft – variiert, weiterentwickelt und überwunden. Denn: Soundscape-Konzepte werden in jeder hörenden Generation neu interpretiert und ausgehandelt; bereits das frühe WSP war interdisziplinär besetzt und mit anderen Umweltgruppierungen verbunden. Schafer ist ein Baumeister des Hörens mit renaissancehafter ›virtueller Bandbreite‹ als visueller Gestalter und Literat. Barry Truax verfeinerte und erweiterte die komparatistische Systematik des Klingenden im ›Handbook for Acoustic Ecology‹ zu seinem wissenschaftlichen Longseller ›Acoustic Communication‹⁵, der viele Bereiche der Wahrnehmung multiperspektivisch verknüpft. Eine eigene Disziplin – was mit künstlicher Strenge und geschlossenen Kategorien zu tun hat – ist daraus nicht geworden, die ›Soundscape Studies‹ sind vielschichtig wie ihre Protagonisten⁶. Für mich liegt Stärke des Soundscape-Konzeptes mehr darin, zwischen Kunst und Wissenschaft energetisch, als Katalysator der Sinne und audiovisuellen Räume, wirksam zu sein. Und als Wechsel vom ›Panorama‹ der akademischen Standpunkte zum ›PanAkroama‹, dem Standort als Hörer-Forscher-Gestalter, wie ihn Klang-Geograph Justin Winkler postuliert und in Untersuchungen umsetzt.⁷

Keiko Torigoe, die frühe Chronistin des WSP⁸, unterscheidet vier Ebenen in Forschung und Gestaltung der Schaferschen Ansätze: Als konzeptionelle Strategie will Hö-

rökologie das Ohr zum offenen Lauschen anregen. Die Schule des Hörens ist eine pädagogische Strategie, sie betont den Mut zum eigenen Hörurteil in Auseinandersetzung mit allen Klängen. Als Diskurs der Klänge gestaltete das WSP eine ›politische Strategie‹, mit Multiplikatoren in Gemeinden, Schulen, Universitäten, mit Informationskampagnen, in Rechtsprechung sowie durch eine ›akustische Bürgerbewegung‹, die ihr ›Recht auf Stille‹ einfordert. Die Gestaltung der Akustischen Gemeinschaft war Teil der sozialen Strategie, sie will positive Veränderungen herbeiführen. Der Komponist Schafer hat oft seine vom Bauhaus inspirierte Disziplin des Akustikdesign propagiert, die sich heute durch tönende Industrie-Produkte für den Alltag, mit ›Multi-Sense-Design‹ und in einer entgrenzten Klangkunst eigenständig entwickelt ⁹.

Schafers Nachfolger, der Forscher und Komponist Barry Truax hat in dem Longseller ›Acoustic Communication‹¹⁰ Musik, Sprache, Geräusch, synthetischen Klang und Stille als Kontinua aufgefasst, als kognitiven Verbund mit fließenden Übergängen, den uns die heutige Hirnforschung zu ›Musik im Kopf‹ (neuro)plastisch bestätigt.¹¹ Wenngleich die originären Forschungserträge des WSP mit Schafers Weggang endeten, fand durch Truax eine terminologische und inhaltlich-didaktische Differenzierung statt. Sein »Handbook for Acoustic Ecology«¹² stellt die Quintessenz des Projekts dar; es ist eine Sammlung von akustischen Wissenschaften, die Truax einer Konzeptualisierung unterzieht. Er ordnet interdisziplinär terminologische Leihgaben aus Physik, Akustik, Linguistik, Psychologie, Kommunikationswissenschaft und Musik. Das Buch reflektiert, wie Torigoe¹³ auch für die anderen Publikationen des WSP feststellte, eine Disziplin, die ihrem Gegenstand ähnlich, noch in ständiger Veränderung ist. Im Vokabular spiegelt sich eine allmähliche disziplinäre Selbstbestimmung des WSP, als Wissenschaft oder als ernst zu nehmende »research strategy« auf dem Wege, oder wie man es mit einem Amerikanismus ausdrücken könnte, »towards an ecology of sound«.

Murray Schafer betonte eine qualitativ-historische Perspektive, um die heutige Klanglandschaft evolutiv zu verstehen. Truax will zu einem Analysemodell kommen, mit dem sich akustische Kommunikation in ganz unterschiedlichen Situationen konkretisieren lässt.¹⁴ Im Zentrum steht die Verflechtung von Klang und Hören in alle menschlichen Interaktionen. Akustische Kommunikationsforschung im Sinne des WSP betont die Alltagsorientierung des Klangmaterials, ein interpretatives Verständnis des Klangs und die Vorstellung von Hören und Klangmachen als Handlung. Kritisch weicht Truax von behaviouristischen Modellen der akustischen Kommunikation ab, wie sie in traditionellen Disziplinen der Psychologie, Psychoakustik, Phonetik, Musikpsychologie, Akustik unter dem Primat der »Energieübertragung« von Wirkungsquanten und der Erforschung ihrer Korrelate bestimmend waren.

Soundscape, so seine grundlegende Definition: »refers to how the individual and society as a whole understand the acoustic environment through listening«¹⁵.

II. Soundscape-Kompetenz

Vor einigen Jahren hat Wolfgang Martin Stroh solche markanten Wellenbewegungen ei-

ner auditiv-musikalischen Kommunikationsforschung wieder entdeckt und miteinander verglichen. Strohs eigene Referenz einer ›Psychologie der musikalischen Tätigkeit‹ basiert auf Leontjew, der nicht introspektiv psychologisiert, sondern vom Tätigwerden im Leben ausgeht.¹⁶ Musikalisches Handeln, weniger das Produkt, steht im Vordergrund, die Motive, inneren Dimensionen, Talent und Begabungen werden über das Erlebbar erschlossen, oft mit dem Tun selbst gleichgesetzt. Im Soundscape-Konzept mag das dem Gedanken entsprechen, dass jeder Mensch bewusst und ästhetisch hören kann, vor allem jenseits des Konzertsaals. Musikalische und akustische Tätigkeit findet überall, nicht nur am klassischen Instrument statt: am Natodraht, wie Stroh schreibt, im Bürgerzentrum, in der Fußgängerzone, im Workshop, an kulturellen Bruchstellen und an unerwarteten Orten. Hochkultur wird dann im Meta-Klang der Soundscapes, der alles Hörbare bis in die Stille einbezieht, zum kultivierten Spezialfall.

Zugleich hat sich in den letzten 30 Jahren seit Schafers Initiative eine Meta-Ebene herausgebildet, die sich in Studien, kollektiven Wahrnehmungsübungen und Diskussionen, in Klangexperimenten und Symposien ausdrückt. Vorzugsweise ist Soundscape-Forschung eine qualitative Methodik und Sichtweise. Sie begibt sich mitten hinein in das Hörfeld und wird Teil des akustischen Lebens der untersuchten Situation. Soundscape-Recherche verändert sogar das Hörfeld, sie wird zu einer Aktionsforschung, die in engem persönlichen Kontakt zu ihrer Fragestellung steht.

Das gilt auch für Medienpädagogik, die ganzheitlich, situativ und dialogisch vorgeht. Sie teilt eine andere von Schafer seit seinen Anfängen gesetzte Erwartung: Nicht jeder Mensch ist musikalisch im Sinne eines Performers, aber jeder Mensch hat eine akustische Kompetenz und Hörfähigkeit, die sich entwickeln lässt. Schafer nennt dies Sound Education und meint damit eine »Aural Literacy«, die den Standort und das Sinnesvermögen der Rezipienten offen einbezieht. Klangliche wie kommunikative Kompetenz machen daher keinen Unterschied zwischen einzelnen Menschen, sondern betonen die individuelle Entfaltungskraft dieser Fähigkeiten. Gleichzeitig dient Soundscape-Training auch der Analyse und Kritik akustischer Kommunikation. Von Anfang an war Schafers Ansatz ein gesellschaftlicher: Akustikdesign war nicht das Herstellen neuer Produkte, sondern das Verändern der Lebensbedingungen.

Eine solche Verbindung verkörpert Günter Olias, langjähriger DDR-Musikpädagoge, der sich der Polyästhetik verpflichtet fühlt. Diese ist schon seit den 1970er Jahren eine durch das Salzburger Mozarteum entfaltete Pädagogik für alle Sinne¹⁷. Durch ihre Werkzeuge zwischen Konzert, Visualisierung, Lichtkunst und Kinetik, interdisziplinäre Arbeitsfelder und ethnologische Erfahrung ist sie ein vergessener Vorläufer der aktuellen Multimedia-Ästhetik und der heute notwendigen multimodalen Sinnesfähigkeit in der mentalen Verarbeitung. Olias, bis in die 1990er Professor für Musik in Potsdam, hat die Wende persönlich und in musikpädagogisch-wissenschaftlicher Transformation erlebt und diese sich öffnende Hörweise, weit über die Musikpädagogik hinaus, in eine komplexe »Soundscape Education« überführt. Das Gemeinsame von Schafer, Olias und meiner eigenen Idee von akustisch fundierter Medienpraxis und Medienpädagogik besteht im ›Training der Sinne‹: Ohne Hören, ohne Hörerziehung keine neuen Klänge, die sozialverträglich, positiv, wirkungsvoll und funktional unser Leben durchziehen würden.

Günter Olias hat aus dem Netzwerk der von Schafer beeinflussten Klangforscher und Künstler (im World Forum Acoustic Ecology WFAE) dazu den Ausdruck ›Soundscape Competence‹ entwickelt: eine akustisch fundierte ›Aural Literacy‹, die sich als Schlüsselqualifikation unserer Gesellschaft entwickeln soll.¹⁸ Solche Klang- und Medienkompetenz sind für Olias aber auch mit dem Wortstamm vom Wettbewerb, also mit «Herrschafts-, Macht und Toleranzansprüchen verbunden.» Insofern ist die Untersuchung akustischer Medien immer ein Spiegelbild der herrschenden Verhältnisse und fragt danach, in welchem Maße sie «Mitgestalten, Mitentscheiden und Mitverantworten» zulassen. Nach Olias werden Klang und durch die elektronische Bearbeitung auch Medien(Musik) in drei Schichten miteinander vernetzbar: Durch das Erproben ästhetischer Korrespondenzen zwischen klanglandschaftlichen und musikalisch-gestalterischen Ereignisfeldern; durch gemeinsame Kontexte zu expansivem und integrativem Lernen; in lebensweltlich bezogener ästhetischer Produktivität und Kompetenz.

Akustik-Ökologie, Akustikdesign und auditive Medienökologie und Didaktik lassen sich meines Erachtens sinnvoll verbinden und durch den Kompetenzbegriff vergleichen: als auditive Bewusstheit und Praxis, audiovisuelle und multimediale Literalität und nach Günter Olias als ›Kompetenz für eine ›Kultur der Nachhaltigkeit‹ eine lohnende, notwendige und hoffnungsvolle Herausforderung.¹⁹

III. Sounddesign: ›Frames of Sound‹ für Medien

Die Geschichte des Amerikanischen Films ließe sich als Helikopter-Sound-Partitur für Kinokriege schreiben. Bewegung, Schüsse, Napalm und Bomben, Feuer. Luftkampf, der Klang der Hubschrauber. Alles wird in ein integratives Muster verwoben, eine ›konkrete‹ Musik, die das Innere nach außen stülpt. Extremer Terror. Als Grabesstille und der Tod des Ohres. In ›Apocalypse Now‹ von Francis Ford Coppola geht es um den Krieg im Inneren der Figuren. Die gigantomane Bildkomposition, ein Ballett aus Hubschraubern und Granaten-Explosionen, die großwahn sinnige Musik, die bis an die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit getriebenen Schauspieler, die das Grauen des Krieges ästhetisierende Bildmontage – alles Brücken zu einer simplen Geschichte: Ein Mann wird ausgeschiedt, das Böse zu finden und zu vernichten. Eine psychische Landschaft voller Anspannung und audiotaktile Präsenz. Klang wird spürbar, die Kinostühle geraten in Turbulenzen, weil das flüchtige des Tons soviel Energie freisetzt, dass selbst die festen Bilder unserer Welt in Fluss geraten und sich wie Klang und durch Klang verändern. Und wir, die Menschen eines Dialogs im Dunkeln, mit ihnen.

›Bild und Klang sind wie in einem Tanz miteinander verbunden. Und wie in manchen Tanzformen sind sie nicht immer starr und halten sich krampfhaft um die Hüfte fest – nein, sie gehen auch ihre eigenen Wege und halten doch Verbindung. Es gibt also einen Typ Film, bei dem Bild und Klang gemeinsam entstehen und aus dem Abstand dazwischen ihre Spannung beziehen. Diese Verbindung ist – wie ein Tanz – immer im Fluss, manchmal sehr nah, manchmal völlig verschieden. Je besser dies gelingt, desto größer sind die Wirkungen auf die Zuschauer.²⁰

Filmcutter und Sounddesigner war Walter Murch. Zahlreiche Gestalter arbeiten unter seiner Klangregie an einem Geflecht von Hubschrauber-Effekten, Naturgeräuschen, elektronischen Klängen und Stimmen, die sich mit komponierten Musiken verschränken. Der unendlich variable und variierte Hubschrauberklang in ›Apocalypse Now‹ ist ein Symbol innerhalb der akustischen Filmgeschichte der letzten 25 Jahre geworden. Die Klangfamilie aus den Sounds der Hubschrauber – die Filmwissenschaftlerin Barbara Flückiger nennt sie ›Isotopien‹ –, bilden ein einmaliges Netzwerk, das den ganzen Film und seine Rezeption durchdringt und ihn auf ein einzelnes akustisches Zeichen zurückführt – ›Ton als Phänomen gewordene Zeit‹.²¹

Walter Murch, der mit vielen Oscars ausgezeichnete Künstler der Audiovisuellen Komposition im Kino, hat in Film und Lebenswerk das Spektrum von Klang und Bild ausgelotet. Vom Chaos bis zur Stille, zum ›Zero-Sound‹. Dem einen Klang, der all die anderen akustischen Erinnerungen aufruft, die schon in der HörBiographie des Kinos und des Zuschauers gewachsen sind. Murch ist ein Katalysator im Umgang mit kontrapunktischem Bild und Klang, durch den Übergang in die Stille, mit Hall und fließender Räumlichkeit als Mittel der Subjektivierung; in Zeitlupe, Tonverschiebung und Dehnung, der Vergrößerung von Klängen der Umwelt zu energetischen Impulsen der Filmdramaturgie. Er gilt als der einflussreichste Sounddesigner überhaupt, der ›FilmKlang-Papst‹; nicht unfehlbar, sicherlich aber der mit den reichsten Metaphern und der tiefsten Poesie im Beschreiben filmischer Magie. Er ist ›Ikone‹ für die folgenden Generationen von Film- und Klanggestaltern geworden. Der Cutter hat in vielen Filmen auch die Bilder montiert und oft beide Ebenen komplementär – intermodal, interdisziplinär, intermedial – gestaltet. Klang ist hier nicht ›Mehrwert des Bildes‹, sondern ein selbstbewusster Dialogpartner zum Bild und im Idealfall zu allen anderen Kunsthandwerkern des Films. In den USA gelten Sounddesigner wie Walter Murch oder Ben Burtt – seit dessen Soundtrack zur Trilogie ›Starwars‹ – als die erste Gestalter-Generation, die einen Film im industriell-arbeitsteiligen Hollywood als ›Ganzheit hört‹ und integrativ produziert. Dies ist heute in den großen Filmen Stand der Technik, nicht immer Stand der professionellen Kooperation. Vom Klang, der weit vor dem ersten gedrehten Bild entstehen sollte, über die Montage bis zum Raumdesign vermittelt Sounddesign zwischen dem Stand der Technik und avancierten Formen der filmischen Erzählung. Vorausgesetzt, dass es die Maschine, die Software, auf der es notwendig basiert, nicht zum Fetisch macht – und der Herrschaft des Bildes nicht allein den akustischen Schock entgegenstellt, der noch keinen Film gerettet hat.

Diese Konzeption und der komplexe Prozess von Sound für das Kino ist nicht nur Thema der Praxis. Die wissenschaftliche Reflexion kann in der Befragung der Macher, in der gründlichen Analyse von Kommunikaten und im Vergleich – in der Triangulierung – mit Terminologie und Theorem eine besondere Tiefe erzeugen, die auch Praktiker berührt. ›Sounddesign‹ von Barbara Flückiger zu lesen und für sich ›hörbar‹ zu machen, ist ein großes Abenteuer und es gibt kaum einen tieferen Wegweiser in diesen Arbeitsprozess des Hörbaren, der auch als Publikation so erfolgreich ist.²²

Der Text als Glücksfall stellt zwischen Theorie und Praxis selbst eine reiche Welt dar: Tiefe filmwissenschaftliche Dissertation wie analytische Toolbox für und mit der Wahr-

nehmungs- und Lebensform von Sound im Film. Zusammen mit angrenzenden oder diagonalen Feldern in Literatur und Sprache, Psychoakustik und Technik, Wirkung und Psychologie entsteht nicht einfach ein ›bi-medialer‹, sondern wirklich interdisziplinärer Gedankenstrom – Zwischen den (Kino-)Stühlen, aber nicht außerhalb der Reihen. Auch vom ›Point of view – Point of Audition‹ ist die Studie eine Doppelhelix aus Reflexivität und eigener Erfahrung. Dazu wird die Biografie eines ›Ohrenmenschen‹ spürbar, nicht nur weil ›Subjektivierung‹ in Filmtheorie und Praxis ein wichtiges Konzept der Untersuchung ist, sondern weil die ›Verfasserin‹ in das analysierte (Klang)Feld selbst eingreift, durch ihre eigene Geometrie vom Kreativität (im Sound von ›dreißig vertonten europäischen Spielfilmen‹).

Von beiden Erfahrungswelten gestützt, belegt Barbara Flückiger die wachsende Dichte der neuen Soundtracks als ständig wachsend, in Theorie und Technologie, in der quantitativen Analyse der Filme und detailliert an herausragenden Beispielen, wie ›Apocalypse Now‹, ›Raging Bull‹ und dem ›Schweigen der Lämmer‹. Aus der Überlagerung von Klängen und Tonspuren sind neue Klangobjekte (und Hörprozesse) entstanden. Oft sind die Einzelteile des Sounddesigns nicht mehr erkennbar. Sie werden ›Perzepte‹, virtuell ineinander implantierte Gebilde, wie das Laserschwert in ›Starwars‹, das in einer fein gesponnenen Beschreibung mehrdeutig und mehrschichtig präsentiert wird. Es wirkt wie das Leitmotiv in der Musik als ›Leit-Sound‹, als Schlüssel einer ganzen Erzählung. Der Alchimie der Tonbearbeitung unterzogen, verwandelt er sich im Sinne von George Lucas ›Used Future‹ von ›real-rostig‹ zu künstlich-futuristisch. Eines der zentralen Beispiele für diese Autonomie des Hörbaren ist Barbara Flückigers Entdeckung und Benennung des UKO, des unidentifizierbaren Klangobjekts, das nicht durch die Bilder des Films oder die Geschichte identifiziert wird. Die im Sounddesign oft genutzte Ambivalenz von Szenen mit Dunkelheit und Slowmotion, in Träumen und Rückblenden findet hier ihre Entsprechung in virtuellen Sounds, besonders bei Science Fiction und Action. So entsteht selbst im geglätteten Mainstream-Film eine Spannung zwischen aerodynamischer Eindeutigkeit und surrealer Verfremdung, die den Rezipienten herausfordert: »als Leerstelle im Text ist es wie eine Projektionsfläche für die individuelle, subjektive Bedeutungserzeugung des Zuschauers. Das nicht eindeutige Klangobjekt stellt eine Frage, und der Zuschauer wird versuchen, das Rätsel durch Interpretation zu lösen.«²³ Insgesamt ist sie textlich wie ein Sounddesigner am Werk, sogar eher als Meta-Designer, der auch die äußeren Bedingungen des klangfilmischen Potenzials zusammen mit seinem Produkt reflektiert. Kooperation, Korrespondenz, Kommunikation sind dafür das Muster auch für mögliche Fallstudien:

- ▶ Soundscapes für Medien, ›Landschaften aus Klang‹ setzen bewusste und stetig trainierte Methoden des Hörens voraus, eine «Schule des Hörens» die wie ein Katalysator das Klangmaterial vom Ohr bis in den Entwurfsprozess und Klangbiographie hinein tragen.
- ▶ Kommunikation mit den anderen Handwerkern eines Films (wie mit den Mitglieder der eigenen Akustischen Gemeinschaft) ist ein ›Sound(Scape) Dialog‹. Er trägt als Klangsprache zu Rhythmus und Narrativität des Bildes bei, ja ermöglicht diese erst.
- ▶ Audiovisuelle Medienkompetenz verbindet den gesamten Produktionsraum aus

Hard- und Software, in Form, Design, Inhalt und Organisation, Herstellung und Distribution.

- ▶ Erst die Akustische Kreativität der Menschen und die Ästhetik in den Medien gemeinsam erreichen die Tiefenwirkung der Tonspur. Als Energie und Atmosphäre ist sie Interface zwischen Klang und Empfindung in einer «Kultur des Hörens» (Ackermann).

Die folgenden ›dichten Beschreibungen‹ (ein viel versprechender, kaum erreichbarer Ausdruck des Anthropologen Clifford Geertz) sollen als Beleg dafür Dimensionen gelten und suchen dabei eigene Wege. AutorInnen wie Barbara Flückiger und David Sonnenschein sind Pioniere, vor allem wenn sie das *andere* Terrain der umgebenden Bezugswissenschaften beobachten und sich dort neue Strukturen aneignen. Ihre Texte und Entdeckungen ermutigen und stärken einen Übergang, an dem, wie Anselm Strauss formuliert, sich die wissenschaftliche und künstlerische Seite durchdringen. Die entwickeln dies in Konzept und Ästhetik in kleinen Schritten weiter.

David Sonnenschein praktiziert und beschreibt nicht nur Sounddesign, er begeistert sich seit seinem Studium für Psychologie und Frequenzmedizin, also Klangwirkung. Der Musiker spielt Klarinette in Jazz und Klassik, führt Filmregie, unterrichtet Gestaltung und hat in Asien und Lateinamerika gelebt. Als Absolvent der Filmschule an der USC führt er diese Erfahrungen anschaulich zusammen. Sein Buch ist einer der besten Reiseführer in die Welt der Klänge und Bilder.²⁴ Tongestaltung ist für ihn zunächst gute amerikanische »How-To-Do«-Pragmatik, dann Akustik, Wahrnehmung, Musik, Phonetik und Sprache, audiovisueller Dialog, Emotionsforschung, Beschreibung und Erzählung. Und der virtuelle Raum zwischen all diesen Schichten. In Synopsen und Visualisierungen betont er diesen mehrfachen Blick auf das Kino fürs Ohr, wie eine Skulptur, die aus jeder Richtung anders aussieht. Dazu helfen ihm Statements von Sounddesignern bekannter Filme wie ›Matrix‹, eigene Erfahrungen, praktische Tipps (»try this!«), Übersichten und eine gute Montage der Fakten und Methoden der Kreativität.

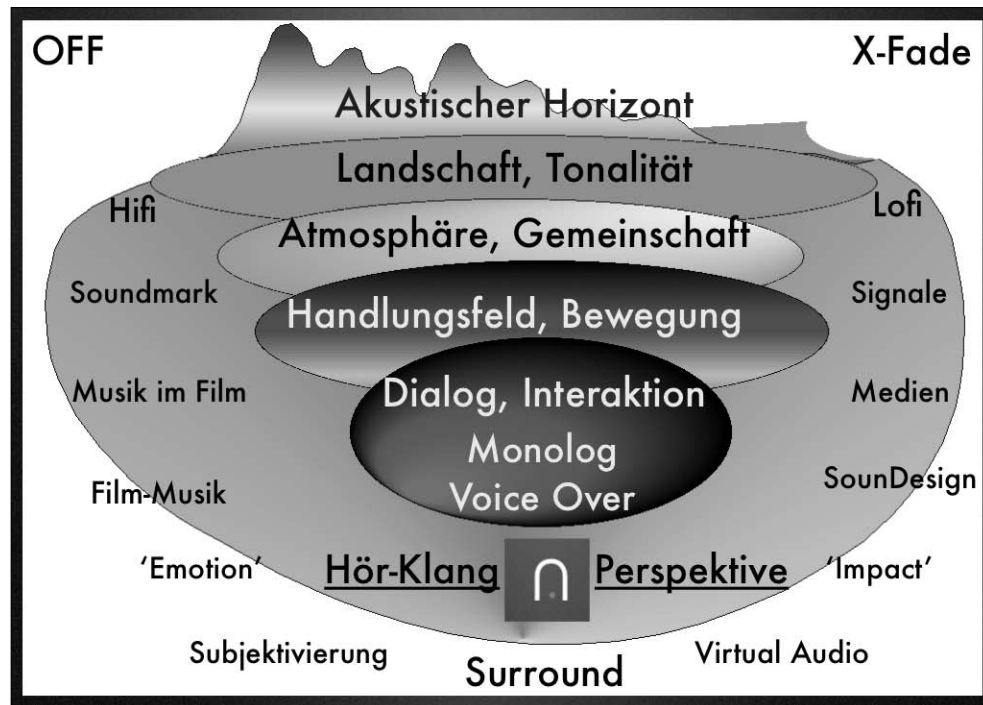
Selbst in der sachlichen Beschreibung des Hörvorganges, den wir ja in jedem Buch zur Gestaltung finden, fügt er kreative und klangliche, sprachliche Begriffe hinzu, die uns helfen einander im Medienalltag zu verstehen. In prägnanten Absätzen beschreibt er Schlüsselwörter des Hörens und der Gestaltung, nutzt Metaphern aus Linguistik und Psychologie, um auch den virtuellen Dimensionen des Klangs näher zu kommen. Aus der Beschreibung und dem Erleben von Musik entlehnt er Grundlagen wie Kontrast, Melodie, Puls, Rhythmus, Intervalle und ihre Symbolik, aber auch das Gespür für Tonqualitäten und Emotionen in verschiedenen Kulturen. Dieses Verständnis von Musik ist zwar knapp gefasst und wirkt eklektisch-populärwissenschaftlich, lässt sich aber auf alles Tönende übertragen. So ist der Klang von Sprache für Sonnenschein nicht nur Ausdruck des Gesprochenen, sondern immer zugleich phonetischer Sound und körperliche Wirkung: »Meaning & Feeling«.

Audiovisuelle Gestaltung versteht der Gestalter als Komposition (dem Zusammenwirken) von Sinnen wie Gestaltungsmethoden. Er stellt erzählerische Formen der Filmgeschichte musikalischen Parametern und Genres gegenüber, vergleicht Klangwelten für Bilder mit der Klangkultur, in der die Hörer leben. Dazwischen sind Erfahrungs-

zitate aus der Praxis eingewoben und es wird die Lebenswelt im Studio als nuancierte Atmosphäre und Hörkultur deutlich. Sonnenschein schildert uns prozesshaft den Weg von der Idee zur Realisation wie in einer Klangspirale, die mit jedem gestalteten Ereignis das Universum unseres Hörens erweitert. Das ermutigt durch die Klangbiographie Sonnenscheins, auch der eigenen Individualität und akustischen Kreativität noch mehr zu vertrauen und zuzutrauen.

Dazu habe ich eine visualisierte Landschaft entworfen, die den akustischen Raum für Medien in Analyse wie Synthese anwendbar macht. Es gibt viele Quellen für Hörbares und auch spezifische Arbeitsweisen, das ist die Botschaft, die in dem Bild gepflegt wird. Sie sind Matrix und Methode der Visualisierung von Sound, die das Ohr unterstützt.

Ich habe das oft schon in eigenen Seminaren akzentuiert, nicht immer mit Erfolg. Aber es sind spannende Erzählungen der Kreativität für das Ohr, wenn ein Gestalter seine Tonspuren und Klangschichten isoliert aufspannt und wie in einer Produktion didaktisch zusammenfügt. Besonders deutlich wird dies bei der Film-Sound-Analyse, die erst einmal nichts anderes tut, als die visuellen Begriffe durch auditive Terminologie zu ersetzen. In den ersten Wochen eines Seminars überwiegen Begriffsklärungen, die den Prozess des Hörens und Sehens differenzieren. Die engagierten Hinweise vieler Teilnehmer verlagern den Fokus darauf, dass sie zwar viel Filmerfahrung haben, aber nicht wissen, wie sie diese klanglich beschreiben. Film- und Fernsehanalyse erfüllt nach Lothar Mikos²⁵ einen doppelten Zweck: sie schult den Blick und erhöht das Seh-Vermögen, als Reichtum der Wahrnehmung. Sie legt auch die Grundlage für das «Nach- und Mitdenken», in Medienkompetenz und Handeln.

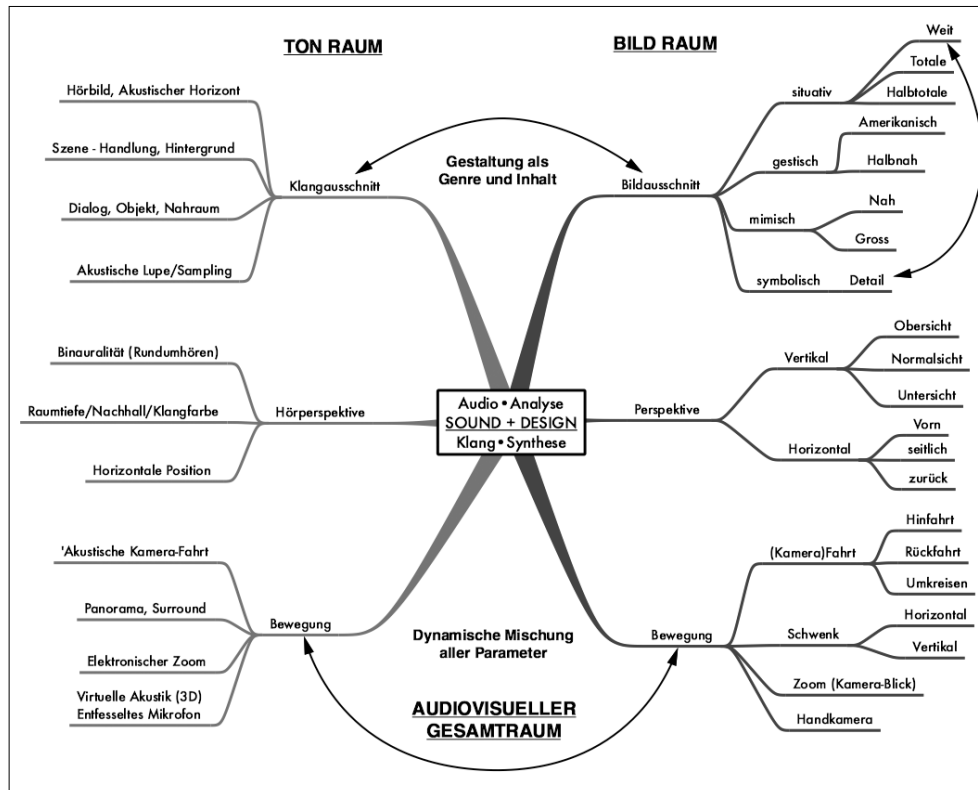


Im *Zwischenraum* von Dramaturgie und Design des Produkts geraten Medienwissen und Weltwissen in eine Schleife, in der sie aktive Rekonstruktion der (auch akustischen) Erzählung, von Zeit, Raum und Emotion betreiben. Die Form, so Mikos weiter, prägt dabei den Inhalt und bietet Material für Prozesse des Verstehens, Aneignens und projektiver Verfremdung. Der kenntnisreiche Text ist im visuell-textlichen Verfahren sehr gelungen, dennoch scheint der Raum der Filme lautlos, oder anders gesagt: Die Filme und ihre Analysen tönen, sie erzählen nicht. Das verkennt nicht nur den Charakter des Kino-Erlebens, sondern auch den Aufwand, der mit dem Ton gestalterisch üblich ist. So erscheinen Rezipienten als mono-sinnliche Nutzer, die zu der suggestiven Stärke des Bildes allenfalls Anklänge erhalten. Dementsprechend lautet ja meine Eingangsthese, dass die akustische Dimension eines Films, des Fernsehformats, einer multimedialen oder experimentellen Visualität unterentwickelt ist. Es bedarf auch im Seminar zunächst einer Analogiebildung zur Bildsprache, auch zur Sprache *über* die Bilder und Töne, um wesentliche Parameter zu unterscheiden. Das Angebot einer zwar kritischen, aber konventionellen Bildanalyse ergänze ich durch integrative Audio-Analyse, beeinflusst von dem legendären Cutter und Sounddesigner Walter Murch, der Bild und Ton, wenn auch nicht immer als Einheitliches, so doch als Ganzes versteht.²⁶ Das folgende Netzwerk der Ton-Bildsprache zeigt Verschiedenheit wie Ähnlichkeit sowohl bei Aufnahme und Bearbeitung.

Bildausschnitt, Perspektive mit Standort und Richtung, sowie Bewegung von Kamera und im Bild selbst legen dabei die Wahrnehmungsszenerie fest. Sie bestimmen unsere Nähe und Distanz zum Geschehen, außen und innen. Der Ton reicht indes weit über die Grenzen des Auges hinaus, er ist komplementär und entfaltet sein Potenzial jenseits des Sichtbaren, und ebenso von der Rückseite des Hörenden her. Der für eine Szene primäre Bildausschnitt wird durch ein Kontinuum, auch Hierarchie an Einstellungsgrößen und -weiten umgesetzt. Im Klang ist dieser Umschnitt zwischen den Bildgrößen genauso analog realisierbar, durch den Winkel und die Charakteristik der Mikrofone, analog zur *Tiefenmontage* visueller Einstellung etwa in ›Citizen Kane‹. Ein echter filmischer oder audiovisueller Dialog – wie ihn Michel Chion, der große Theoretiker von «Audio-Vision» führt²⁷ – ist so im Mainstream wie im Experimentellen ein wichtiges Ziel – Audiovisuelle Komposition als didaktisch-fragender Impuls wie schöpferische Realisation (vgl. Abb. auf der nächsten Seite).

IV. Auditive Bausteine der Mediendidaktik

Tonmeisterarbeit für die Medienproduktion geschieht als Zusammenfluss in Form und Thema, Partitur, Mensch und Ohr, der digitalen Alchimie von Maschine, Software und der Gestaltung mit allen Sinnen. Vereinfacht gesagt machen ganzheitliche Klangerfahrungen glücklich – und umgekehrt. So jedenfalls wirkt und wirbt ein (PR)Bild von Professor Czikszenmihalyi aus Chicago, der selbstvergessen – im ›FLOW SEIN‹ – an seinem Keyboard sitzt, im Hintergrund ein SpielRaum mehr als eine akademische Wissensfabrik. Ein Leben lang – entspannt und zufrieden – erforscht der aus Ungarn stam-



mende Psychologe sein Thema mit Variationen: FLOW als Resonanz von Körper, Seele, Geist, aus Glücksgefühl, Entspannung und Hingabe, in Arbeit, Sport und Spiel.²⁸

Aber Glück ist kein festes Ziel, sondern eine Reise, so der fröhliche Gelehrte, und die ist in unserem audiovisuellen Wirkungsfeld der Medienproduktion eine schöpferische wie manchmal erschöpfende Gratwanderung des Ohres. Ob in der ›Pocket Factory‹ zu Hause oder in einem großen Sender, das Studio ist ein ›Labor der Emotionen‹, so der Hörspielregisseur und Sprachforscher Detlev Ihnken²⁹. In der Gestaltung mit Ton wirkt also eine Energie, die wir noch nicht ausgelotet haben oder gar kontrollieren.

Diese Mischung aus dynamischer Praxis und planbarer Systematik ist hier mein Thema. ›Akustische Kreativität für Medien‹ schildere ich in kleinen Szenarien, ebenso praxisbegeistert wie vielleicht nicht immer theoriegeleitet, aber theoriebewusst. Mein Zugang entfaltet sich mehrfach selbst-reflexiv zwischen Musikpädagogik und Medien-didaktik, im Zusammenwirken von wissenschaftlicher Begegnung und professioneller Medienkompetenz. Beide basieren auf langjähriger Hörerfahrung, ja Hörbiografie in einer visuell dominierten Umwelt. Ich arbeite mit Klanggestaltung für alle Medien und unterstütze Lernende wie erfahrene Professionelle in ihrer Medienpraxis. Ich nutze Hörbares und Medien als audiovisuelle Lernsituation und ›schreibe‹ mit Ton, Text und Bild über klingende Medienwelten: radiophon wie akademisch, etwa für Raum- und Wahr-

nehmungsforschung der Universität Kassel oder die Reihe ›Massenmedien & Kommunikation‹ in Siegen.³⁰

Ich komme als Tonmeister, Sounddesigner, Hörautor, Klangregisseur und Vermittler von der Fülle der radiophonen Möglichkeiten: vom schlichten Pausenzeichen zur akustischen Kunst, vom Sounddesign einzelner Hörobjekte zur integrativen Klangregie einer Bildproduktion oder auch der audiovisuellen Dramaturgie eines Seminars. Durch interdisziplinäre Begegnungen im Medium und mit der akademischen Kreativität öffnet sich der karg-pragmatische, faszinierende Ausdruck Produktion. Er meint im Medienalltag schon die Herstellung aufwendiger Unikate, von der Idee zur ästhetischen Distribution; er berührt und bestaunt zugleich Entwürfe neuer Lehr- und Lernfelder, forschend-handwerkliche Projekte in der Akademie und erfinderische theoretische Arbeiten. Der in der Pädagogik diskutierte Konstruktivismus ähnelt dem Herstellen und Auflösen virtueller Klang- und Bildwelten, die zuvor noch kein Auge und Ohr gesehen haben.³¹ Umgekehrt sind mediale Produkte nicht allein Werkzeuge oder dokumentarische Hilfen für die Theoriebildung, sie beeinflussen solche Denketzwerke als Daten und Katalysator, beispielhaft in audiovisueller Anthropologie und Ethnologie.³²

Klangdokument, Tonexperiment und Montage treffen dort auf etablierte Verfahren der systematischen Erhebung, Auswertung und Präsentation von Feldforschung. Ich selber konnte mit Radioarbeiten, Texten und Filmen beitragen zum Transfer der interdisziplinären «Soundscape Studies»³³, die auf den eingangs erwähnten R. Murray Schafer zurückgehen und weltweit entfaltet sind. Dort gibt es Übergänge, auf die nach einem Motto des Sozialforschers Anselm Strauss «das Handeln des Wissenschaftlers in die Nähe künstlerischen Handelns rückt.»³⁴

Georg Peez beispielsweise hat dafür mit seiner «Evaluation ästhetischer Erfahrungs- und Bildungsprozesse»³⁵ eine solch anregende Verzahnung von Theorie und Praxis vorgelegt. Er schildert Unterrichtserfahrungen und Menschen ebenso anschaulich wie er seine Wissenschaftstheorie kurz und deutlich macht. Seine rekonstruktive Empirie richtet sich «auf die offene Erkundung sozialer – bzw. in unserem Falle sozial-ästhetischer – Phänomene.»³⁶ Trotz der impliziten Unschärfe sind derartige Forschung und ihre Praxis nicht beliebig, ergänzt er in Bezug auf den amerikanischen Pragmatisten Dewey, sondern in der Rekonstruktion von Materialien werden ästhetische Kriterien erkennbar und den gestalterisch Tätigen bewusst: «Ästhetische Erfahrungen können als Erfahrungen von Diskontinuität, der Differenz zu bisher Erlebten gelten, in denen wir uns zugleich im Wahrnehmungsakt als Objekt unserer Wahrnehmung gewahr werden.»

Anders gesagt, der Gestaltungsprozess verbindet den Produzenten, das Produkt und den Rezipienten in einem gemeinsamen ästhetischen Feld, der verändertes Bewusstsein und tiefes Sich-Einlassen beinhaltet. Peez gliedert diesen Verlauf ähnlich Becker, von der Idee bis zur Reflexion, er bleibt gegenüber der Querschnittsanalyse von ›Art Worlds‹ konkret auf die visuellen Erkundungen von Kindern konzentriert. Dafür nutzt er aber übertragbare Synonyme zu Zuständen mit Flow-Charakter, wie: «Aufmerksamkeit für Ereignisse und Szenen, Versunkensein im Augenblick, emotionales Involviertsein, Überraschung, Erleben von Subjektivität, Entdeckung von neuen Assoziationen, Refle-

xion, Festhalten der ästhetischen Erfahrung in ästhetischer Produktion und schließlich auch Mitteilen der ästhetischen Aufmerksamkeit an andere.«

Der Untersucher legt Wert darauf herauszufinden, ob ästhetische Prozesse auch wirklich stattfinden: «Ästhetische Erfahrungen lassen sich sowohl rezeptiv als auch produktiv machen, d. h. sowohl in der Wahrnehmung von Objekten und Phänomenen als auch im eigenen Gestalten, sei es bildnerisch, musikalisch, dichterisch oder darstellerisch. ... Bildung ist ohne authentische ästhetische Erfahrung nicht denkbar und möglich. Ästhetische Erfahrungsprozesse sind jedoch nicht mit ästhetischen Bildungsprozessen gleichzusetzen. Das Vermögen, über ästhetische Erfahrungen und bildnerische Prozesse reflektieren zu können, gilt als zentral für ästhetische Bildung.»³⁷

Solche Indikatoren für ästhetische Erfahrung und Bildung möchte ich auch im Hörbaren aufsuchen. Insgesamt erwarte ich mir in der Studie neue Hinweise auf den Standort des Akustischen in der Ausbildung wie Medienproduktion: Von der mehr technischen Bearbeitung zum kreativem Sounddesign und einer Kultur des Hörens³⁸ (und Sehens) wächst eine «Medienproduktionswissenschaft», für die Ökonomie, Technologie, Kommunikation, Gestaltung und Wirkung interdisziplinär, intermedial verbunden sind. Sound, so die Botschaft kurz gefasst, ist in der Forschung und in der Praxis für diesen Zwischenraum besonders geeignet; komplementär als Dienstleister und innovativ als kultureller Impulsgeber mit einer eigenen Wirkung und Ästhetik.³⁹

Der Ausgangspunkt meiner Recherche lautet von daher, dass Hörbares in den Medien trotz High-Tech-Potenzial in Dolby-Surround einen vernachlässigten und oft auch unterschätzten Bereich in Gestaltung und Reflexion darstellt. Praktiker wie Forscher nähren diese Kritik gerade dort, wo Klang mit Bild und Text zusammenwirkt und in Konkurrenz steht.⁴⁰ In den letzten Jahrzehnten sind die technisch-gestalterischen und inhaltlichen Potenziale der Tonspur gewachsen; der Beruf des «Sounddesigners» hat quer zu allen Medien seinen Platz gefunden. Die virtuelle Klangspur im Film ist die am besten entwickelte Medienproduktion für das Ohr. Doch tönende Kommunikation über Hörbares zwischen den Handwerkern und Theoretikern bleibt in Form und Inhalt wie im Selbstverständnis der Beteiligten noch unterentwickelt. Der textlich-visuelle Bereich in den Medien hat sich ausdifferenziert; Ton als Information und Design gilt aber als Begleitspur oder wirkt im Nebenbei-Medium für Radiozielgruppen. Doch die »Soundscape-Kompetenz im medialen Zeitalter« kann durch Filmkultur und vom auditiven Spektrum der Radiokunst und des Hörspiels viel lernen, wie auch umgekehrt. Klänge werden erst so Transportmittel und Inhalt für alte und neue Medien bis hin zu solchen integrativen, intermodalen Ansätzen wie im Studiengang Multi-Sense-Design der Hochschule in Halle.⁴¹

Die Schnittmenge von Klang in den Medien ist von beiden Seiten her begehbar: sowohl von den sich aus Musikpädagogik und Klangkunst-Ästhetik allmählich formenden »Soundstudies«, wie etwa an der Universität der Künste in Berlin, als auch aus sich dem Hören öffnenden Medien und Bildungswegen. Hier kann Medienpädagogik «sachgerechtes und selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in einer von Medien beeinflussten Welt ermöglichen.»⁴²

In der Systematik nach Tulodziecki und Herzig lassen sich mehrere Teilkompetenzen und Handlungsbereiche unterscheiden, auch miteinander vernetzen, als:

- ▶ Auswahl und Nutzung von Medienangeboten
- ▶ Gestaltung und Verbreitung eigener Medienbeiträge
- ▶ Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen
- ▶ Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen
- ▶ Durchschauen von Bedingungen der Medienproduktion.

Akustische Mediengestaltung ist dann Organisation von Klang im stetigen Wandel von forschender Disziplin und gestalterischer Praxis. Dieses generelle Muster der Praxis ist von theoretischer Annäherung nicht so weit entfernt: In der Zusammenfassung von Medienmerkmalen nach Tulodziecki und Herzig⁴³ zeigt sich das Auditive in einer chancenreichen, dennoch häufig ungenutzten Mittelposition zwischen ruhenden Bildern und dem in Schrift gefestigten Wissen auf der einen und dynamischen und interaktiven Multimedien auf der anderen Seite. Hörbares ist so nach links gerichtet immer realer Sprach- und Klangtext, dazu akustische Landschaft und soziales Dokument; dann in Radiophonie, Musik und akustischer Kunst ganz eigenständiger, nie ausgeschöpfter Gestaltungsraum ohne äußere Bilder; schließlich in Audiovision zunächst Begleitton und »Underscore«, in gelungenen Fällen unverzichtbarer, unsichtbarer Akteur, der Handlung und Geschehen voranbringt.

Ein solches sorgfältig geplantes Muster ist natürlich nur eine Landkarte mit vielen begehbaren Wegen, die unendliche Variationen in Material, Tempo, Raum und Stil erlauben. Jedes Thema ist anders, jede konkrete Situation hat ihre eigene Atmosphäre. Medien und ihre Akteure spielen in jeder Phase ganz andere Rollen und kommen in einem Medienmix zum Einsatz, umso mehr als es in den folgenden Fallstudien vor allem um Gestaltung gehen wird, die einerseits Inhalt ist und andererseits zur Autorenschaft wird. Eine zweite Inspiration für solche Ordnungen und die sich daraus entwickelnden Dramaturgien im Unterricht liegt daher auch im Gegenteil, der chaotisch-schöpferischen Studio-Erfahrung in der Praxis. Aus pädagogischer Architektur mit Maß und Plan wächst auch Unberechenbarkeit und Dynamik, weil sich Hörbares nicht wie ein Bild aus der Distanz objektivierbar nutzen lässt. Klang braucht Hör- und Erfahrungszeit, Hörerinnerung und -biografie, praktisches Drehen und Wenden sowie jene Offenheit, bei der man nicht weiß, wo eine Produktion am Schluss endet. Insofern wirkt die Empfehlung eines idealtypischen Ablaufs als Orientierung(sklang), die vom Hörprozess immer wieder neu überlagert wird. Doch nicht nur die Produkte, auch die Prozesse sind immer Unikate.

Klang kann so nicht nur Potenzial im Handeln mit neuen Medien vertiefen, sondern Kreativität selbst als konstruktiv-konstruktivistischen Prozess bewusst machen.⁴⁴ Die konstruktivistische Orientierung in der aktuellen Medienpädagogik, von der es viele Formen gibt, geht davon aus, dass der Mensch Wissen sucht, um praktisch zu handeln und Probleme in der Realität zu lösen.⁴⁵ Das ist keine fremde Erfahrung für »Produktioner«, und umgekehrt: Handeln und Herstellen im Lehrstudio lässt sich als Metapher für den gestaltenden (und hörenden) Menschen auffassen. Darin liegt die Annahme enthalten, dass die uns umgebende Welt unstrukturiert existiert, als tönendes Material in Zeit und Raum. Handeln ist dann eine Dialektik zwischen Chaos und Ordnung, und auch

das kennzeichnet Produktion, die Unikate neu konstruiert und anbietet. Es entsteht eine Selbstähnlichkeit zwischen der Art die Welt zu erfahren und Projekte und Themen mit Medien zu neuen Welten zu entwickeln.

Die erkenntnistheoretische Tiefe solcher Ansätze ist hier nicht mit ein paar Tönen auszuloten, die Originaltexte sind sehr komplex und unterliegen vielleicht selbst einer Dynamik ihrer eigenen ›Nichterkenbarkeit‹. Dafür legt die lerntheoretische Deutung des Konstruktivismus den Akzent auf den Übergang vom eigenen Erfahren und Herstellen der Realität zu dem anderer Partner im Dialog von Alltag, Studio und Seminar. Gerade Lehrende und Lernende für Klang können aber, ja müssen weit von einander entfernt beginnen, weil sie sich ihre innere Welt in der Audio-Analyse derselben Soundscape jeweils anders aufbauen. Hörspiele erzeugen bekanntlich in uns Bilder, die nicht existieren und doch zu uns gehören. Hörbares wirkt wie ein akustischer Rorschachtest, mehrdeutig und vielseitig verwendbar. So entstehen auditive Wissenslandschaften, die von Teilnehmern konstruiert werden und in denen sie eigene Wege finden.

Eine solche Analogie vom speziellen Handeln zum generellen Tätigsein wende ich auf die von mir gesuchte Studiowirklichkeit für Medien an, ergänzt nach Sieberts plastischem Text «Pädagogischer Konstruktivismus» und seinem Bild eines «doppelten Blicks».⁴⁶ Letzterer ist durch die Verknüpfung von Erkennen und Handeln gekennzeichnet: Erkennen geht Handeln voraus, zugleich ist Erkennen (und Hören) immer schon Handeln im Sinne vertiefter, aktiver Wahrnehmung. Ich beziehe mich von da aus weiter auf seinen «Kreativitätsbegriff durch Selbstorganisation». Schöpferisches Wahrnehmen wird als Assoziationskraft verstanden, um neue sinnvolle Wege zu finden. Mit Bezug auf den Gehirnforscher Roth weist der Autor auf die basale konstruktive Kreativität in unserer Erkenntnis und mit der Wirklichkeit. Er unterscheidet davon eine «im engen Sinne innovative kreative Kompetenz» mit der «Fähigkeit und Bereitschaft zum Perspektivenwechsel. Unsere alltägliche Wahrnehmung der Welt ist selektiv, interessegeleitet, ›einseitig‹. Bildung beinhaltet dagegen Horizonterweiterung, Flexibilität des Denkens. Kreativität meint nicht Originalität um ihrer selbst willen, Querdenken ist kein Selbstzweck. Konstruktivistisch betrachtet ist Kreativität ein flexibler und reflexiver Umgang mit der eigenen Konstruktivität.»⁴⁷

Derartig doppelt verstandene akustische Kreativität ist für meinen Ansatz zentral und umfasst das Erkennen (als das genaue Hinhören), die Kommunikation über das Hörbare und als Hörbares; die tönende Medienproduktion mit ihren Werkzeugen und Strukturen, schließlich eine Art Synthese in integrativer Ästhetik und Wirkungskultur – als Soundscape und Akustikdesign. Die allgemeine akustische Handlungsfähigkeit im Alltag wird dabei von der spezielleren schöpferischen Kraft beim Herstellen neuer Hörbilder für Medien und Kulturen wie in einem Kreislauf geprägt und geht zugleich daraus hervor.

Der Medienlehrer Röll beschreibt solche Prozesse am Beispiel seiner »Pädagogik der Navigation«, die mit und über neue Medien auch die persönliche Kommunikation stärkt und zu Kreativität im Alltag und Medien ermutigt. Röll und andere betonen dabei die visuellen und interaktiven Gestaltungsformen. Dabei zeigt sich schnell eine weitere

Vermutung: »Sound Navigation – selbst gesteuertes akustisches Lernen und Produzieren« ist ein noch offenes Feld, für das ich plastische Situationen skizziere.

Medienarbeit ist nicht die digitale Verehrung von Null und Eins, sondern vor allem eine Kommunikation von Menschen, die sich zuhören. Zugleich ist an dieser Schnittstelle, wenn sie sich als echtes Interface verstehen lässt, der Freiraum der Gestaltung pädagogisch und produktiv am deutlichsten, unabhängig von der dahinter stehende Medien- und Wissensorganisation und ihren bevorzugten Formaten. Diese Chance sollten wir als Bildungskraft und kreative Energie auffassen und intensiv in Theorie und Praxis nutzen, auch als Plädoyer für den «Hörenden Menschen» – für ein Hören mit allen Sinnen und für alle Medien.

Literaturverzeichnis

- ACKERMANN, MAX: *Die Kultur des Hörens*. Nürnberg 2002
- ALLESCH, CHRISTIAN G.: *Im Netzwerk der Sinne*. Zuhören und Gesamtwahrnehmung in: Zuhören e.V. Ganz Ohr. Interdisziplinäre Aspekte des Zuhörens. Edition Zuhören I, Göttingen 2002
- BECKER, HOWARD S.: *Art Worlds*. Chicago 1982
- BERENDT, JOACHIM-ERNST: *Nada Brahma*. Die Welt ist Klang. Reinbek 1983/2002
- BÖHME GERNOT: *Atmosphäre*, Frankfurt 1995
- CHION, MICHEL: *Audio-Vision*. New York 1994
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY: *Kreativität*. Stuttgart 1996
- ERNST, MANFRED: *Auditive Medien und Musikunterricht*. Aachen 2004
- FELD, STEVEN: *Sound and Sentiment*. Philadelphia 1982
- DERS.: *Dialogic Editing*. In: *Cultural Anthropology* 2(2) 1987:190-210
- DERS. (Ed.): *Cine-Ethnography*, New York 2000; Ruby, Jay: *Picturing Culture*. Chicago 2000
- FLICK, UWE: *Qualitative Forschung*. Reinbek 1995;
- FLÜCKIGER, BARBARA: *Sound Design*. Marburg 2001:392
- GRABER, GERHARD: *Tontechnik und interdisziplinäres Sinnen*. Frankfurt 2000
- HOLY, RENATE: *Fernsehcutterinnen*. Frankfurt 1981
- IHNKEN, DETLEV: *Labor der Emotionen*. Tübingen 1998
- IPSEN DETLEV, REICHHARDT ULI, WERNER HANS-ULRICH: *›Klangorte‹*. Kassel 2004
- JÄRVILUOMA, HELMI; WAGSTAFF GREGG (Eds.): *Soundscape Studies and Methods*, Universität Turku 2002
- KADEN CHRISTIAN, *Musiksoziologie*, Wilhelmshaven 1984
- KNORR-CETINA, RENATE: *Die Fabrikation von Erkenntnis*, Frankfurt 1984
- KRÖMKER HEIDI, KLIMSA PAUL (Hrsg.): *Handbuch Medienproduktion*. Produktion von Film, Fernsehen, Hörfunk, Print, Internet, Mobilfunk und Musik. Wiesbaden 2005
- KÜBLER, HANS-DIETER: *Das wissenschaftstheoretisch ungelöste Induktionsproblem*. In: Bachmair, Ben; Mohn Erich: Müller-Doohm, Stephan (Hrsg.): *Qualitative Medien- und Kommunikationsforschung*. Kassel 1985
- LAMBERTS-PIEL, CHRISTA: *Filmmusik und ihre Bedeutung für die Musikpädagogik*. Augsburg 2005
- LUCKNER, PETER (Hrsg.) *Multisense-Design*. Halle 2001
- MAAS GEORG, SCHUDACK ACHIM: *Musik und Film – Filmmusik*. Mainz 1994, S. 144 u. 145ff
- MAYRING, PHILIPP: *Einführung in die qualitative Sozialforschung*. Weinheim 1999
- MIKOS, LOTHAR: *Einführung in die klassische Film- und Fernsehanalyse*; Hagen 2002
- MURCH, WALTER *im Interview* in: Weis, Elisabeth; Belton, John: *Filmsound*. New York 1985:356ff
- DERS.: *›Blink of the eye‹ Ein Lidschlag, ein Schnitt*. Die Kunst der Filmmontage, Berlin 2004
- NAGORNI, KLAUS: *Der Verlust der Stille* 1995, Bad Herrenalb 1995

- OLIAS GÜNTER: *Soundscape Kompetenz*. In: Ipsen, Reichhardt, Werner (Hrsg.): *Klangorte*. Kassel 2004
- PEEZ GEORG: *Evaluation ästhetischer Erfahrungs- und Bildungsprozesse*. München 2005
- ROSCHER, WOLFGANG (Hg.): *Polyästhetische Erziehung*, Dumont, Köln 1976
- RÖLL, FRANZ-JOSEF: *Pädagogik der Navigation*. München 2003
- RÖSING, HELMUT: *Musik im Alltag* in: Rösing Helmut, Das klingt so schön hässlich. Gedanken zum Bezugssystem Musik, Bielefeld 2005:
- DERS.: *Musik im Alltag*. in: Bruhn, Herbert; Oerter, Rolf, Rösing, Helmut (Hrsg.) *Handbuch Musikpsychologie*, Reinbek 1993:126/127
- SCHAFFER MURRAY R., *The Tuning of the World*, 1977; deutsch als ›Klang und Krach‹, Frankfurt 1988
- DERS.: *Here the Sounds Go Round*, in: The Thinking Ear. Toronto 1986
 - DERS.: *A Sound Education*. 100 Exercises in Listening and Sound-Making. Indian River 1993.
 - DERS.: *Anstiftung zum Hören*, Aarau 2002
- SCHÄTZLEIN, FRANK: *Sound und Sound Design in Medien und Forschung*. in: Segeberg, Harro; Schätzlein, Frank (Hrsg.): *Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg 2005
- SIDER, LARRY, FREEMAN, DIANE, SIDER JERRY, *SOUNDSCAPE – The School of Sound Lectures 1998-2001*, London, 2004
- SIEBERT, HORST: *Pädagogischer Konstruktivismus*. Weinheim 2005
- SONNENSCHNEIN, DAVID: *Sound Design*, Los Angeles 2002
- SPITZER, MANFRED: *Musik im Kopf*. Tübingen 2002
- STRAUSS, ANSELM: *A Social World Perspektive*. In: *Studies in Symbolic Interaction* 1.1978:119-128
- DERS.: *Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. München 1994
- STROH, WOLFGANG-MARTIN: *Leben Ja*. Zur Psychologie musikalischer Tätigkeit. München 1984
- TORIGOE KEIKO: *A Study of the World Soundscape Project*. Toronto 1982
- TRUAX, BARRY: *Acoustic Communication*. New York 1984/2000
- DERS.: *Handbook Acoustic Ecology*. Vancouver 1978
- TULODZIECKI, GERHARD, HERZIG, BARDO: *Mediendidaktik*. Stuttgart 2004.
- TULODZIECKI GERHARD, HERZIG BARDO, BLÖMEKE SIGRID: *Gestaltung von Unterricht*. Bad Heilbrunn 2005
- VOLLBRECHT, RALF: *Einführung in die Medienpädagogik*. Weinheim 2001;
- WEAVER, JOHN MICHAEL: *Sound Design*. In: *MIX* 1993:56-58
- WELSCH, WOLFGANG: *Auf dem Weg zu einer Kultur des Hörens?* in: Arnica-Verena Langeneiner (Hrsg.) *Der Klang der Dinge*. Akustik eine Aufgabe des Design. München 1991
- WERNER, HANS-ULRICH (Hrsg.): ›*Sound-Bild-Intermedialität*‹. Universität Siegen i.V. 2006
- DERS.: *Soundscape Dialog*. In: *Neue Zeitschrift für Musik*, März/April 2004
 - DERS.: *SoundScape-Dialog*. Göttingen 2006 i.D.
- WINKLER JUSTIN: *Klanglandschaften*. Universität Basel 1996
- ZAZA, TONY: *Audio Design*. Englewood Cliffs 1991

Anmerkungen

- 1 Berendt, Joachim-Ernst: *Nada Brahma*. Die Welt ist Klang, Reinbek 1983/2002
- 2 Schafer Murray R., *The Tuning of the World*, 1977; deutsch als ›Klang und Krach‹, Frankfurt 1988
- 3 HUW: *Soundscape Dialog*. In: *Neue Zeitschrift für Musik*, März/April 2004
- 4 Rösing, Helmut: *Musik im Alltag*. in: Bruhn, Herbert; Oerter, Rolf, Rösing, Helmut (Hrsg.) *Handbuch Musikpsychologie*, Reinbek 1993:126/127
- 5 Truax, Barry: *Acoustic Communication*. New York 2000
- 6 Järviuoma, Helmi; Wagstaff Gregg (Eds.): *Soundscape Studies and Methods*, Universität Turku 2002
- 7 Winkler Justin: *Klanglandschaften*. Universität Basel 1996
- 8 Torigoe Keiko: *A Study of the World Soundscape Project*. Toronto 1982
- 9 Luckner Peter (Hg.) *MultisenseDesign*, Halle 2001;

- 10 Truax, Barry: *Acoustic Communication*. New York 1984/2000
- 11 Spitzer, Manfred: *Musik im Kopf*. Tübingen 2002
- 12 Truax Barry: *Handbook Acoustic Ecology*. Vancouver 1978
- 13 Torigoe 1984:108f
- 14 Truax 1984:XVIII
- 15 Truax 1984:XII
- 16 Stroh, Wolfgang-Martin: *Leben Ja*. Zur Psychologie musikalischer Tätigkeit. München 1984
- 17 Roscher, Wolfgang: *Polyästhetische Erziehung*. Köln 1975
- 18 Olias Günter: *Soundscape Kompetenz*. In: Ipsen, Reichhardt, Werner (Hrsg.): *Klangorte*. Kassel 2004
- 19 Olias 2004:159
- 20 Interview mit Walter Murch in: Weis, Elisabeth; Belton John: *Filmsound*. New York 1985:356ff
- 21 Flückiger; Barbara: *Sound Design*. Marburg 2001:392
- 22 Flückiger 2001
- 23 Flückiger 2002:129
- 24 Sonnenschein, David: *Sound Design*, Los Angeles 2002
- 25 Mikos, Lothar: *Einführung in die klassische Film- und Fernsehanalyse*; Hagen 2002
- 26 Murch, Walter: ›*Blink of the eye*‹ Ein Lidschlag, ein Schnitt. Die Kunst der Filmmontage, Berlin 2004
- 27 Chion, Michel: *AudioVision*, New York 1994
- 28 Csikszentmihalyi, Mihaly: *Kreativität*. Stuttgart 1996
- 29 Ihnken, Detlev: *Labor der Emotionen*. Tübingen 1998
- 30 Wie ›*Klangorte*‹. Kassel 2004; *Virtual Audio Siegen* 2003
- 31 Siebert, Horst: *Pädagogischer Konstruktivismus*, Weinheim 2005:85ff
- 32 Steven Feld (Ed.), *Cine-Ethnography*, New York 2000; Ruby, Jay: *Picturing Culture*. Chicago 2000
- 33 Järviuoma, Helmi; Wagstaff Gregg (Eds): *Soundscape Studies and Methods*. Turku 2002
- 34 Strauss, Anselm: *Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. München 1994:13
- 35 Peez Georg: *Evaluation ästhetischer Erfahrungs- und Bildungsprozesse*. München 2005
- 36 Peez 2005:14-15f
- 37 Peez 2005:17
- 38 Ackermann:2003
- 39 Vergl. Allesch, Christian G.: *Im Netzwerk der Sinne*. Zuhören und Gesamtwahrnehmung in: *Zuhören e.V. Ganz Ohr*. Interdisziplinäre Aspekte des Zuhörens. Edition Zuhören 1, Göttingen 2002:15-22
- 40 Schätzlein, Frank: *Sound und Sound Design in Medien und Forschung*. in: Segeberg, Harro; Schätzlein, Frank (Hrsg.): *Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg 2005
- 41 Luckner, Peter (Hrsg.) *Multisense-Design*. Halle 2001
- 42 Tulodziecki, Herzig 2004:237
- 43 Tulodziecki, Herzig 2004:62
- 44 Vergl. Siebert 2005:85ff
- 45 Tulodziecki, Herzig 2004:142
- 46 Siebert 2005:21ff
- 47 Siebert 2005:85ff