

Harro Segeberg

Der Sound und die Medien. Oder: Warum sich die Medienwissenschaft für den Ton interessieren sollte 2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14230>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Segeberg, Harro: Der Sound und die Medien. Oder: Warum sich die Medienwissenschaft für den Ton interessieren sollte. In: Harro Segeberg, Frank Schätzlein (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg: Schüren 2005 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 12), S. 9–22. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14230>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Harro Segeberg

Der *Sound* und die Medien

Oder: Warum sich die Medienwissenschaft für den Ton interessieren sollte

Ich höre also bin ich

Immer wenn im öffentlichen Diskurs über die Befindlichkeit unserer Gesellschaft das Stichwort Mediengesellschaft fällt, dann darf das Stichwort von der Vorherrschaft der Bilder nicht fehlen. Sie sind dann dafür verantwortlich, dass wir – so zum Beispiel Susan Sontag in ihrem gleichnamigen Essay – im Medium der Fotografie *das Leiden anderer betrachten* (2003) und dabei selber schmerzfrei bleiben können. Oder es ist zu denken an die nahezu sprichwörtlich gewordene kulturkritische Klage über die Flut der Bilder, die paradoxerweise dazu führe, dass wir im *iconic turn* unserer Moderne überhaupt nichts mehr ‚wirklich‘ wahrnehmen. Der Übergang vom *Ich denke also bin ich* des Philosophen Descartes zum massenmedial verheißenen *Ich sehe also bin ich* verheißt in dieser Perspektive nichts wirklich Gutes.

Wie immer dem nun auch sei, stets wird dabei übersehen, dass sich das Zeitalter der Moderne für viele ihrer Befürworter wie Verächter keineswegs nur als Moderne der Bilder, sondern durchaus auch als Moderne der Töne und Geräusche darstellt; man könnte daher mit mindestens eben so viel Recht von einem *acoustic turn* der Moderne sprechen. Dieser *acoustic turn* meldet sich bereits dort zu Wort, wo um 1900 das Motor-Gebrüll eines „aufheulenden Autos, das auf Kartätschen zu laufen scheint,“ als Hör-Bild einer ebenso aggressiven wie lärmenden Zerstreuungs-Kultur die Muße-Kultur einer klassizistischen Nike von Samothrake zerstören sollte – so die Manifeste der Futuristen im Zeitalter der Jahrhundertwende.¹ Polemisch widersprochen wird dem dort, wo der Autor Hermann Hesse in seinem zum Kultbuch der siebziger Jahre avancierten Roman *Der Steppenwolf* (1927) mindestens ebenso aggressiv gegen den Einbruch der Grammophone mit ihren „amerikanischen Tänzen“ und „Onestep“-Einlagen wettert; dies alles zerstöre die „asketische Geistigkeit“ einer auf „Dichtung, Musik und Philosophie“ gegründeten Muße-Kultur.²

- 1 Vgl. F. T. Marinetti: „Manifest des Futurismus“. Zit. nach Hansgeorg Schmidt-Bergmann: *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*. Reinbek bei Hamburg 1993, S. 75–80, hier: S. 77.
- 2 Hermann Hesse: *Der Steppenwolf* (1927). Frankfurt a. M. 1955, S. 141.

Solche Auseinandersetzungen um das Pro und Contra des Akustischen werden dann verständlich, wenn man bedenkt, dass Töne und Geräusche sehr viel direkter und präziser als Bilder in die für die Erregung von Gefühlen zuständigen Hirnregionen hineinzielen (*Die Mathematik der Gefühle* nannte daher der *Spiegel* die *Musik*-Titelstory seiner Nr. 31 im Jahrgang 2003). Und Töne und Geräusche können – so Barbara Flückiger in ihrem Buch *Sound Design* (2002) – im aufnehmenden Gehör einen zehnmal größeren Wahrnehmungsbereich als den des Auges entfalten, ja dort – so immer noch Flückiger – auf eine „Empfindlichkeit des Gehörs“ treffen, die vom kleinsten hörbaren bis zum größten noch auszuhaltenden Schalldruck eine Reichweite umfasse, die – quantifiziert – auf ein „Verhältnis von eins zu einer Million“ hinauslaufe.³ Die Macht der Töne kann so gesehen die Macht der Bilder bei weitem übertreffen; oder vorsichtiger ausgedrückt: diese kann ohne jene kaum auskommen.

Dies sollte eigentlich den letzten Zweifel daran ausräumen, dass es für die *Medienwissenschaft* schon längst an der Zeit ist, die Medien des 20. und 21. Jahrhunderts nicht länger nur von ihren Bildobjekten, sondern mindestens ebenso sehr von ihren *Klang*objekten her aufzuschlüsseln. Neben das *Ich sehe also bin ich* hätte damit das *Ich höre also bin ich* zu treten.

Der Sound in den Medien

Will man mit dieser Maxime Ernst machen, dann ist es allerdings nicht damit getan, einer um Bilder herum zentrierten Film- und Fernsehwissenschaft die Konzepte einer neuen Radio- und Audiowissenschaft an die Seite zu stellen. Vielmehr muss es darauf ankommen, auch der auditiven Gestaltung in den *audio*visuellen Medien Film und Fernsehen die gebührende Aufmerksamkeit zuzuwenden. Nur dann kann man hoffen, jener umfassenden Welt der Geräusche und Töne auf die Spur zu kommen, die vom kaum spürbaren Klangteppich eines Tonfilms über das akustische Gesamtkonzept eines Film-Genres und Fernsehformats bis hin zu den Soundtechniken digitaler Medien Akustisches nicht nur aufzeichnet und reproduziert, sondern an der konstruktiven Gestaltung dieses Akustischen aktiv mitwirkt. Mit anderen Worten: Wir brauchen beides, die auf die Erforschung akustischer Medien spezialisierte Radio- und Audiowissenschaft und die ums Auditive erweiterten Film- und Netzwissenschaften, sowie – im Angesicht jetzt digitaler ‚Neuer Medien‘ – die Utopie einer diese Einzeldisziplinen zusammenführenden allgemeinen Medienwissenschaft mit theoretisch-integrativem Anspruch.

Um hier ein wenig voranzukommen, hat die *Gesellschaft für Medienwissenschaft* ihre Jahrestagung 2003 dem Thema *Sound. Zur Technologie und Ästhetik*

3 Vgl. Barbara Flückiger: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg 2001, S. 193.

des Akustischen in den Medien gewidmet, und der äußerst zahlreiche Zuspruch von Mitgliedern und Freunden der Gesellschaft hat gezeigt, wie viel Aufmerksamkeit diesem Thema gegenwärtig von der *scientific community* der Medienwissenschaftler entgegengebracht wird. Schon dies rechtfertigt die Herausgabe eines Bandes, der nahezu alle auf dieser Jahrestagung gehaltenen Vorträge in einer zum Teil stark überarbeiteten Form präsentiert. Sinn und Zweck dieser Überarbeitungen ist es, die auch auf dieser Jahrestagung äußerst lebhaften Diskussionen der Mitglieder, Gäste und Freunde der Gesellschaft in die Ausarbeitung der Vorträge mit einzubeziehen.

In diesem Sinne beginnt dieser Band mit einer erweiterten Version des Beitrags, mit dem Frank Schätzlein im Heft 2003 der *Mitteilungen der Gesellschaft für Medienwissenschaft* den Horizont der Tagung skizziert hat; darin sollte deutlich werden, welche umfassende Bedeutung das Thema *Sound und Sound-design in Medien und Forschung* in den letzten Jahrzehnten annehmen konnte. Denn auch wenn man, wie von Frank Schätzlein vorgeschlagen, *Sound* und *Sound-Design* als den „charakteristischen (zumeist gestalteten) Klang“ (S. 27) aus der Welt alles auditiv Wahrnehmbaren ausgrenzt, dann kann dies immer noch meinen: den ‚Sound‘ einer Musik und/oder musikalischen Grundstimmung; das akustische Produktdesign einer Ware oder eines Industrieprodukts; den Klang eines Hörfunkprogramms oder Hörfunksenders, eines Fernsehformats oder Fernsehsenders (= *Corporate Sound*); oder, die letzte Bedeutung durchaus mit umfassend: *Sounddesign* als „die gezielte (künstlerische) Gestaltung des Akustischen in den Medien (Tonspur bei Film und Fernsehen, Hörfunk, Tonträger, Internet, Software/Computerspiel/ Multimediaanwendung)“ (S. 28).

Die überwiegende Mehrzahl der Beiträge dieses Bandes ist mit dieser letzten Bedeutungsebene von ‚Sound‘ befasst, und in die damit verbundenen prinzipiellen Probleme einer wechselseitigen Ergänzung bis Ersetzung von Akustischem und Visuellem soll ein weiterer einleitender Beitrag zur *Audiovision* in Musikdrama, Stummfilm und Tonfilm einführen. Dabei wird es gehen um Richard Wagners Versuch, in seinem Musikdrama das Konzept eines *Gesamtkunstwerks am Leitfaden des Akustischen* zu entwerfen; um die Geschichte des bis 1929 noch *stummen Films*, aus dem sich ebenso korrespondierend wie kontrastierend das Konzept eines *Gesamtkunstwerks am Leitfaden des Visuellen* herausentwickelt, sowie schließlich um die Konzeption eines *Tonfilms*, der beide Ausprägungen so zusammenführt, dass für sich genommen selbständig bleibende Künste in eine sich wechselseitig verstärkende Gesamtwirkung überführt werden können. Ein Befund aus dem Beitrag zur *Bildtonmusik im Film* wird dafür einen weiteren Beleg geben (s. u. S. 137ff.).

a) *Sound und Film*

Vor diesem Hintergrund geht es in den Beiträgen der Sektion zum Film zunächst einmal darum, daran zu erinnern, wie vielfältig sich bereits die Aufführungskultur des stummen Films auf die für ihn akzidentielle Kunst der Musik- und Geräuschbegleitung einlässt. Denn auch wenn dies den von Dolby-Sound und Klangteppichen genervten Filmzuschauer von heute überraschen mag, die Diskussionen darüber, wie viel an Geräuschen und Musik der visuellen Kunst des Films zuträglich sei, beginnen keineswegs mit dem Tonfilm, sondern setzen bereits dort ein, wo um das Für und Wider von Klavier-, Orgel- oder Orchesterbegleitungen für die selber noch ohne Tonspur agierenden ‚stummen‘ Filme der Jahre bis 1929 gestritten wurde. Auch der *Ton vor dem Tonfilm* gehört insofern in die Geschichte einer akustisch gestützten und erweiterten Film-Kunst.

So gesehen können die Darlegungen von Karl Heinz Göttert zur Technik und *Geschichte der Kinoorgel* ein weiteres Mal veranschaulichen, wie sehr die Idee, dass der Ton das Bild nicht einfach nur illustrieren, sondern um neue Bedeutungsdimensionen anreichern sollte, vom Tonfilm keineswegs erfunden, sondern in neuer Form aufgegriffen und abermals forciert wurde. Aber auch die *vergleichende europäische Studie* von Joseph Garncarz zur keineswegs reibungslosen *Etablierung der Synchronisation fremdsprachiger Filme* legt klar, dass der mit den ersten Synchronisationen sehr erfolgreich konkurrierende sogenannte Versionen-Film sich deshalb lange behaupten konnte, weil der in mehreren Sprachversionen gedrehte frühe Tonfilm mit großem Publikumszuspruch an der Autonomie der jeweils von sichtbaren Schauspielern gesprochenen Sprache festhielt. In dieser Perspektive ist der noch heute keineswegs überall, sondern vor allem in Deutschland zur Selbstverständlichkeit gewordene synchronisierte Tonfilm das Resultat einer von der Überlegenheit der eigenen Sprache überzeugten Filmpolitik im Nationalsozialismus.

Die damit angesprochenen Diskussionslinien zur Autonomie und/oder Wechselwirkung von Akustischem und Visuellem werden in den darauf folgenden drei Beiträgen wieder aufgenommen, weitergeführt und erweitert, wobei jetzt die Formen und Funktionen von Kino- und Filmmusik in den Focus der Darlegungen gelangen. Dazu entwirft als erstes Corinna Dästner eine Problemübersicht zum medienkritischen bis medienwissenschaftlichen *Sprechen über Filmmusik*. Der von ihm gestiftete ‚Diskurs‘ laboriere, so die Autorin, daran, dass er von der Kino-Musik im Stummfilm-Kino der zwanziger Jahre bis hin zur auf der Tonspur gespeicherten Filmmusik der vierziger Jahre immer wieder um das Für und Wider von Ton- und Bild-Synchronismus und/oder Kontrapunkt streite, an der daraus abgeleiteten Dichotomie von „Einklang und Gegensatz“ (S. 88) bis in die Musiktheorien der neunziger Jahre festhalte und sich erst mit dem Soundtrack des Pop-Films von der ontologischen Verbissenheit dieser

Diskussion verabschiede. Erst danach werde es möglich, „Ton oder Musik als ganz selbstverständlichen Teil einer Filminterpretation, einer Genrediskussion, einer Diskussion über die Narration“ zu begreifen (S. 95).

Von der dadurch geförderten Produktivität einer visuell wie akustisch ausgerichteten Filmanalyse kann man sich darauf leicht anhand der Darlegungen von Michael Schaudig zur *musikalischen Kommunikation* im *Max Ophüls-Stil* der dreißiger Jahre überzeugen. Diese Überlegungen können zeigen, wie sehr der dramaturgisch exakt geplante Einsatz intra- wie extradiegetischer Filmmusik das emotionale *mood setting* figuren- und situationsspezifischer Affektsetzungen äußerst wirkungsvoll handhabt, sich aber keineswegs darauf einschränkt, sondern auf affektive *wie* kognitive Impulse hinaus will; dadurch kann sich für den Filmzuschauer das intellektuelle Lernprogramm einer musikalisch gestützten mehrdimensionalen Filminterpretation eröffnen. Dass an dieser kognitiven Anreicherung die von vielen Musik-Kritikern der Filmmusik als ebenso einfalllos wie öde geschmähte Technik des Leitmotivs bedeutenden Anteil hat, verdient besondere Beachtung.

Vergleichbar differenzierte Ergebnisse werden dort erzielt, wo Christian Maintz in seinem Beitrag zur *Bildtonmusik im Film* auf die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten dieser auf ‚sichtbaren Instrumenten‘ produzierten intradiegetischen Filmmusik eingeht und sie von der in aller Regel mit Filmmusik gleichgesetzten extradiegetischen Fremdtonmusik idealtypisch abgrenzt. Damit wird die Grundlage dazu gelegt, aus der filmpraktischen Überschneidung beider Musikformen Möglichkeiten zur unterschiedlichen Charakterisierung von Figuren und Schauplätzen abzuleiten, und dies alles kann dann abschließend in die sehr reichhaltige Typologie einer performativen, bedeutungstragenden, handlungsstützenden und funktional-autonomen Ausgestaltung dieser Bildtonmusik überführt werden. Dies gipfelt mit einem weiteren Beispiel dafür, dass filmische *Audiovision* ihre künstlerische Perfektion dort findet, wo jeweils selbständig bleibende Künste in der wechselseitigen Durchdringung ihrer Autonomie ein Höchstmaß an funktionaler Entsprechung und gegenseitiger Anreicherung ihrer Leistungsmöglichkeiten erreichen (S. 137ff.).

Eine solche stärker systematisch ausgerichtete Diskussion findet ihre resümierende Ausweitung dort, wo Barbara Flückiger im *Sound* als der – so wie erinnerlich Frank Schätzlein – „gezielten (künstlerischen) Gestaltung des Akustischen“ (s. o. S. 11) die geographische, kulturelle und soziale *Szenographie* filmischer Räume vorstellt. Damit wird im Rahmen von Überlegungen zu *Narrativen Funktionen des Filmsounddesigns* abschließend noch einmal die Perspektive des Sounds über die der Filmmusik hinaus in die Welt der Geräusche erweitert. Hier können zum Beispiel filmisch konventionalisierte Sets von Orientierungslauten zur szenographischen Charakterisierung von Orten dienen, und um dies zu erleichtern, werden – so Flückiger – im Film Lautsphären selektiv verdichtet

oder Aufmerksamkeitsrichtungen des Zuschauers akustisch voreingestellt, wobei an diesen Strategien der Verdichtung und des *Priming* auffalle, wie variabel die dazu angewandten Klassifizierungsraster in historischer Hinsicht ausfallen. Vergleichbares gilt von der Relationierung zwischen der Befindlichkeit einer Figur und ihrer Umwelt, mit der über den Hinweis auf einen Schauplatz die psychologische Charakterisierung von Filmfiguren gestützt wird. Ähnliche Absichten verfolgen Strategien zur semantischen und sonorischen Desorientierung von Figuren in nicht sichtbaren, weil ausschließlich akustisch wahrnehmbaren Räumen.

Anhand dieser und anderer Beispiele wird deutlich, wie sehr der Film gerade mit seinem Rückgriff auf historisch gewachsene Routinen der Alltagswahrnehmung einen Beitrag dazu leistet, die Umwelt einer seit 1900 zunehmend akustisch geprägten Moderne aufzugreifen und konstruktiv umzuformen. Und da dies – so sogar der bei Flückiger zitierte Anwalt des visuellen Stummfilms Béla Balázs – „vom Brausen der Brandung, vom Getöse der Fabrik bis zur monotonen Melodie des Herbstregens an den dunklen Fensterscheiben“ nahezu alles erfasst, was die „akustische Umwelt“ (S. 140f.) des modernen Menschen ausmacht, so ist zu vermuten, dass seitens des Films und der mit ihr befassten Filmwissenschaft die mit dem Sound gegebenen Möglichkeiten zur aktiven Rekonstruktion und Mitgestaltung dieser Umwelt noch längst nicht ausgeschöpft sind.

b) Fernsehen

Vor dem Hintergrund dieser ebenso reichhaltigen wie vielfältigen Befunde können die Beiträge zum Fernsehen sich darauf konzentrieren, darzulegen, wie das Live- und Programm-Medium Fernsehen bestimmte Gestaltungsmöglichkeiten seines Vorläufermediums Film aufnimmt und umformt. Und da einer der beiden ersten Beiträge auf die gegenwärtige Fernsehsituation, der andere dagegen auf die noch relativ frühe Programmgeschichte des Fernsehens in den fünfziger und frühen sechziger Jahren Bezug nimmt, wird sich daraus die für den Leser durchaus reizvolle Gegenüberstellung von zwei Fernsehepochen ergeben, die gegensätzlicher nicht sein könnten. Diese Gegenüberstellung wird ergänzt und erweitert durch die auf historische Basisdaten und begriffliche Differenzierungen bedachte Überblicksdarstellung von Frank Schätzlein zur Geschichte von *Ton und Sounddesign beim Fernsehen*.

Die dadurch mögliche Kontrastwirkung wird vorbereitet durch die Intensität, mit der der Beitrag von Peter Hoff auf die Rolle des *Akustischen im deutschen Fernsehspiel der fünfziger und frühen sechziger Jahre* eingeht. Dabei macht vor allem die Akzentuierung der historischen Differenz deutlich, wie sehr sich das heute nur noch als Vorläufer zum Fernsehfilm bekannte Fernsehspiel als Genre *vor der Filmisierung der „dramatischen Kunst“ im Fernsehen*

konstituiert hat und sich dazu mit schnell in Vergessenheit geratenen Erfolgsstücken auf einige der für die weitere Programmgeschichte des Mediums wegweisenden Strategien konzentrierte. In ihnen ging es vor allem darum, die für das Fernsehen der Frühzeit geltenden realtechnischen Rahmenbedingungen einer Einwegkommunikation fiktional zu überwinden; in ihr führte, da noch ohne die technischen Möglichkeiten von Live-Schaltung oder telephonischer TED-Umfrage, der Weg allein vom Sender zum Hörer.

Dem wurde vor allem dort entgegen gearbeitet, wo Spielleiter, die bereits wie Moderatoren auftraten, in einen fiktiven Fernsehdialog mit ihrem realtechnisch von der Aufführungssituation getrennten Fernseh-Publikum eintraten, darin szenisch möglichst effektiv die Illusion einer Teilhabe an der Inszenierung des Fernsehspiels zu verankern suchten und eben dazu „von den über die technische Begrenzung einer Einwegkommunikation hinausgehenden kommunikativen Möglichkeiten des gesprochenen Wortes Gebrauch machten“ (S. 163f.). Daraus entsteht, so Peter Hoff weiter, eine nicht an den Affekt, sondern an den Verstand appellierende „medienspezifische Poesie des Fernsehens“ (S. 162) und sie könne sich bemerkenswert lange noch dort behaupten, wo die mediale Gefräßigkeit der „Erzählmaschine Fernsehen“ (S. 165) auf Fernsehadaptionen von Hörspielen oder die Transformation des vor allem affektgesteuerten Kinofilms zugreift. Mit der gerade an solchen Um- und Neuformierungen erkennbaren fernsehspielspezifischen Strategie der emotional behutsamen, weil vor allem intellektuell akzentuierten Zuschauerlenkung habe erst der den Affektfilm des Kinos nicht länger transformierende, sondern adaptierende Fernsehfilm der Gegenwart Schluss gemacht.

In seine Gestaltungsprinzipien führt ein der *Zwischenbericht* über das Projekt *Musik im Fernsehen*, den Werner Klüppelholz vorgelegt hat. Er ergänzt die Beiträge zur Tagung und zum Tagungsband nicht zuletzt dadurch, dass in ihm mit Komponisten, Sounddesignern, Musikberatern, Regisseuren und Cutterinnen die Praktiker der akustischen Fernsehgestaltung zu Wort kommen. Ihre ausführlich dokumentierten Einlassungen und Auskünfte beleuchten eine in den neunziger Jahren stark ansteigende Extension der Hintergrundmusik, für deren Anwachsen die äußerst expansiven Genres der *Daily Soaps*, der *Trailer* und *Station-IDs* sowie die stetig zunehmende Gattungsvermischung zwischen nicht-fiktionalen und fiktionalen Gestaltungsprinzipien verantwortlich zeichnen. Die dadurch ermöglichte quantitative Zunahme von Musikanteilen führt, so der Beitrag von Klüppelholz weiter, zu einer von visuell orientierten Fernsehwissenschaftlern nicht wirklich bemerkten qualitativen Veränderung des Fernsehens.

Die drei Kernthesen des Zwischenberichts laufen darauf hinaus, dass diese Veränderung in Zukunft noch mehr auf die musikalische Kompensation von dramaturgischen und/oder schauspielerischen Defiziten setzen werde, schon

jetzt sehr extensiv mit Hilfe der Musik in die nicht-fiktionalen Genres von Dokumentation, Feature oder Reportage das fiktionale Gestaltungsmuster affektgestützter Zuschauerreaktionen einführe sowie die Vorgaben für die in die Erfüllung dieser Aufgaben verwickelten Filmkomponisten stetig mehr standardisiere und damit auch einenge. Denn Komposition werde dadurch zur allenfalls kommerziell noch ertragreichen, in künstlerischer Hinsicht aber immer riskanteren Imitation vorab eingeschliffener Klang-Welten. Aber dass Musik und Bild nur als jeweils eigenständige Künste dem Film-Bild eine eigenständige dritte Dimension hinzufügen könnten, diese Idee lasse sich als Utopie einer – so auch Klüppelholz – irgendwie seit jeher über ihre eigenen Standardisierungen hinauszielenden Film- und Fernsehmusik nicht zum Verschwinden bringen.

c) *Akustische Medien*

Die, was angesichts des Tagungsthemas nicht anders zu erwarten war, sehr aufschlußreiche Sektion zu den akustischen Medien beginnt mit einer *Medienkulturgeschichte der Tonträger*, in der Heinz Hiebler mit wünschenswerter Deutlichkeit ausführt, dass sich die *technischen Möglichkeiten und kulturellen Ansprüche* der hier zu behandelnden Medien keineswegs auf das lange die allgemeine Aufmerksamkeit beanspruchende Radio eingrenzen lassen. Dagegen setzt der bereits mit mehreren einschlägigen Arbeiten hervorgetretene Autor die Skizze einer Geschichte akustischer Aufzeichnungs- und Speichermedien und behandelt damit eine Geschichte, die mit den Memoriertechniken oraler Kulturen einsetzt, sich mit der Erfindung phonetischer Alphabetschriften und musikalischer Notationssysteme am Problem einer lautlich korrekten Sprach- und Musikaufzeichnung bis ins 19. und 20. Jahrhundert hinein abarbeitet und bereits seit Mittelalter und früher Neuzeit binäre Steuerungselemente für mechanische Musikinstrumente sowie automatisierte Apparaturen zur technischen Generierung von Sprache und Musik erprobt und entwickelt. Angesichts dieser langen Geschichte kann es nicht verwundern, dass die endgültige Durchsetzung eines „Internationalen Phonetischen Alphabets“ und die Erfindung und serienreife Weiterentwicklung der ersten Phonographen und Grammophone in den – *cum grano salis* – gleichen Zeitraum eines Zeitalters der Jahrhundertwende um 1900 fallen.

Seitdem dynamisiert sich die Geschichte einer nunmehr endgültig technisch gewordenen Speicherung und Reproduktion von Stimme, Geräusch und Musik, in deren Verlauf Phonograph und Grammophon als *mechanische Aufnahmesysteme* und Radio und Hörfunk als *elektrische Aufnahmesysteme* sich zu dem entwickeln, was man heute als die ‚Soundculture‘ technischer Unterhaltungs- und Wissensmedien und der mit ihnen verknüpften Lebensstile und Lebenswelten bezeichnet; in die technischen, kulturellen und wissenschaftlichen Problemstellungen eines ersten umfassend angelegten Schallarchivs der Jahr-

hundertwende geben die Beiträge von Gerda und Franz Lechleitner zur *Ideengeschichte des Wiener Phonogramarchivs* sowie zur *Technik der wissenschaftlichen Schallaufnahme* ebenso ergänzende wie anschauliche Einblicke.

Es ist die hier überall wirksame Verknüpfung aus technischer Struktur und kultureller Nutzung, die dazu führt, dass Erster Weltkrieg und Weimarer Republik den „militärischen Missbrauch von Unterhaltungsmedien“ im sogenannten ‚Großen Krieg‘ um den „Missbrauch von Heeresgerät“ (S. 333) im Hörfunk der Republik erweitern, mit Folgen bis in Nationalsozialismus und Zweiten Weltkrieg. Danach komplettieren – so Hieblers umfassende Bestandsaufnahme weiter – Tonband, UKW-Funk, Vinyl- und Langspielplatte, Stereoton und Cassetten-Recorder sowie akustische Postproduction und Mehrspuraufzeichnung die Entgrenzung einer technisch-reproduktiven Audiowelt, ohne die Musikentwicklungen wie Jazz, Rock’n Roll oder Pop mit ihren von Vertretern ‚auratischer‘ Musikkulturen erbittert bekämpften reproduktiven Klangkulturen nicht möglich gewesen wären. Und schließlich verhelfen die auf der digitalen Umwandlung akustischer Schwingungen beruhenden Sound-Welten moderner Digital-Formate allen diesen Speicher- und Reproduktionstechniken zum Universal-Code einer poly-medialen Medienwelt, von deren Zukunftsaussichten die ersten beiden Beiträge aus der Sektion *Multimedia und Computer* handeln werden.

Zuvor geht es darum, in das für akustische Medien generell kennzeichnende Merkmal einer keineswegs nur reproduktiven, sondern produktiv-reproduktiven Generierung von Sprache, Geräusch und Musik einzuführen. Dies geschieht in den nächsten beiden Beiträgen des Bandes zunächst anhand einer Problemübersicht zum *Sprechen am Mikrophon im frühen Rundfunk*, an dem Daniel Gethmann die konstruktive Überwindung einer *Technologie der Vereinzelung* herausstellt. Daran schließen sich an stimmarchäologische Erkundungen von Hans Ulrich Wagner zum *Sound der Fifties* im Nachkriegsdeutschland nach 1945.

Zuerst zeigt Daniel Gethmann, wie die Hörfunksprecher der zwanziger Jahre mit Hilfe einer über den „individuellen stimmlichen Ausdruck, des Sprechenden“ hinausgehenden normierten Sprechweise“ (S. 249) ihr Sprechen vor dem Mikrophon in die Ausbildung einer neuen radiophonen Rundfunk-Stimme umzubilden hatten. Dadurch sollte es möglich werden, die für die direkte orale Kommunikation charakteristische Sprechgemeinschaft zwischen einem real anwesenden Sprecher und einem real anwesenden Hörer in die technische Simulation eines Radorumes zu verwandeln, in dem der einsame Sprecher vor dem Mikrophon und der einsame Hörer vor seinem Empfangsgerät in die wechselseitige Simulation einer technisch (gleich-)geschalteten ‚virtuellen‘ Sozialbeziehung überwechseln. Exakt dies führt zur technisch simulierten Klang-Präsenz einer radikal standardisierten Radio-Stimme, die – so ein Zeitgenosse – alle glei-

chermaßen unbekanntem Hörer gleichermaßen „persönlich, einfach, fast familiär“ (S. 257) anspricht; wollte man deren akustische Physiognomie überhaupt noch ermitteln, dann lag es für eine empirische Hörforschung nahe, sich an die Methoden einer radikal typisierenden Physiognomik anzulehnen.

Es sind die darin wirksamen technischen und kulturellen Standardisierungen, die es für Hans Ulrich Wagner erforderlich machen, im Rahmen einer „kulturwissenschaftlich und technikgeschichtlich umfassenden ‚Semiotik des Radios‘“ (S. 267) die Klanggestalt einer Epoche mit Hilfe einer den technischen Konstruktcharakter ihrer Medienprodukte im Auge oder besser noch: im Ohr behaltenden ‚Klangarchäologie‘ zu ermitteln. Welche Ergebnisse dann möglich werden, zeigen Ermittlungen zur *Klangarchäologie der Stimme im westdeutschen Rundfunk*, mit deren Hilfe Wagner den *Sound der Fifties* vernehmbar machen möchte. Unter der damit gemeinten *akustischen Textur einer Epoche* versteht der Beitrag die durch sendetechnische Standards gesetzten Übertragungs- und Empfangstechniken einer Epoche; hinzu komme aber auch der kulturelle Bereich einer „gesellschaftlich geprägten Codierung von Artikulation und Perzeption, von Sprechen und Hören“ (S. 268).

Im Rahmen eines solchen gleichermaßen technik- wie kulturgeschichtlich ausgerichteten Untersuchungsansatzes wird sodann deutlich, wie schwierig es war, den affektorientierten Sound des NS-Hörfunks in den sachlich aufgelockerten demokratischen Sound des Nachkriegs-Rundfunks zu verwandeln. Ähnliches gilt vom Überleben einer vom NS-Funk übernommenen volkspädagogisch motivierten Spracherziehung, vor deren Hintergrund es der betont flapsige Tonfall des bereits wie ein DJ auftretenden Magazinmoderators Chris Howland nicht leicht hatte, mit dem unverwechselbaren ‚Sound‘ seiner Stimme den Zuhörer in den ‚Sound‘ einer in Deutschland bis dahin verpönten anglo-amerikanischen musikalischen Popularkultur hineinzuholen. Und dies alles traf auf Hörer, die gegen alle bildungspädagogische Rundfunk-Didaktik dazu übergingen, als Dauerhörer oder ‚Wellenbummler‘ das Medium Hörfunk in ein unterhaltungsorientiertes Begleitmedium zu verwandeln. Insofern liefert gerade die hier vertretene Form einer Klangarchäologie einen schlagenden Beleg dafür, wie sehr sich die Epoche der Fünfziger keineswegs als die Epoche einer mehr oder weniger einheitlichen ideologischen Restauration, sondern als die Epoche eines Übergangs mit retardierenden wie vorwärtsgewandten Zügen darstellt.

Die in den letzten beiden Beiträgen eingeschlossene Hypothese von der Autonomie eines über seine Inhalte hinaus wirksamen eigenständigen Sprachklangs legt Überlegungen nahe, inwiefern ein solcher Sound der Sprache zusammen mit dem Sound der Geräusche und Musik eigenständige Erzähleinheiten ausbildet; eine darauf gerichtete *Narratologie der akustischen Kunst* könnte, so Elke Huwiler, zeigen: *Sound erzählt*. Dazu skizziert die Autorin die Dicho-

tomie einer zuerst am literarischen Wort und dann am bedeutungsfreien Sprachmaterial ausgerichteten Hörkunst und fordert statt dessen eine Hörspielanalyse, die nach Gemeinsamkeiten und Überschneidungen zwischen Hörspielen, die eine Geschichte erzählen, und Hörspielen, die in Verbindung mit Musik und Geräuschen Sprache als Klangmaterial rhythmisieren, suchen sollte. Nur dann werde es möglich, die Perspektive einer Hörspiel-Narratologie zu entfalten, die neben sprachlichen auch auf nicht-sprachliche Elemente wie Blende, Schnitt oder Mischung Bezug nimmt; narrative Zusammenhänge können sich auf diese Weise in erzählten Räumen wie auch in stereophon aufgeteilten Räumen entfalten oder mediale Erzählinstanzen mit Hilfe akustisch perspektivierter Ein- oder Ausblendungen ‚fokalisiert‘ werden. Hier werden *Perspektiven einer Narratologie der akustischen Kunst* skizziert, die ohne Zweifel in der Medienwissenschaft mehr als bisher beachtet werden sollten.

d) Digitale Medien

Die ersten beiden Beiträge der abschließenden Sektion erörtern Wandlungen in den Konzeptionen von akustischen und anderen Medien, so wie sie sich im Übergang von analogen zu digitalen Aufzeichnungs- und Speichertechniken erkennen lassen. Dazu fragt Rolf Grossmann in seinem *Streifzug durch (medien-)materialbezogene ästhetische Strategien* danach, warum und wie sich die Strategien von *Collage*, *Montage*, *Sampling* in diesem Übergang radikalieren bis neu formieren; Sören Ingwersen stellt die Frage nach der Möglichkeit einer Theorie der *Sonification*, die analoge wie digitale Medien ins Spannungsfeld zwischen *Information und Rauschen* zu stellen hätte. Dabei ist es sicherlich kein Zufall, dass sich solche Erprobungen eines analoge wie digitale Medien umgreifenden medienwissenschaftlichen Ansatzes in der kritischen Auseinandersetzung mit den medienintegrativen Ansprüchen digitaler Computer- und Netzmedien entwickeln.

Vor diesem Hintergrund geht der Beitrag von Rolf Grossmann aus von einer kritisch differenzierenden Bestandsaufnahme dessen, was seit etwa 1900 als ästhetische Strategie der *Collage* und *Montage* die Merkmale einer nicht auf Originalität und Neuheit, sondern auf reproduktive Produktion setzenden ‚modernen‘ Kunstauffassung kennzeichnen sollte. Dazu entfaltet der Beitrag das Spektrum einer Diskussion, die von den Abstraktionstendenzen der modernen Malerei über die Collagen und Montagen der klassischen Avantgarde bis in die Welt zeitgenössischer DJ-Cultures perspektiviert ist. Dadurch wird deutlich, wie sich immer wieder aus neu kombinierten Medienmaterialien neue Materialbegriffe, neue Montagetechniken und neue Strukturierungen von Medienarchiven herausbilden, weshalb sich der Übergang zum Sampling digitaler Materialien als Radikalisierung und Transformation vorgängiger entwickelter ‚avantgardistischer‘ Verfahren bezeichnen ließe. Denn: Sampling als Simulation musika-

lischer Instrumente und Stimmen, als Entwicklung programmgesteuerter Montageverfahren sowie als experimentelle Erforschung und Erprobung digital generierter Materialwelten befreit sich mit seinen jetzt automatisch ablaufenden Programm-Algorithmen von den bisher geltenden Wahrnehmungs- und Gestaltungsgrenzen künstlerisch agierender ‚Menschmaschinen‘ und eröffnet damit ganz neue Perspektiven auf die das 20. und 21. Jahrhundert kennzeichnende Emanzipation eines generativ-reproduktiven Kunst- und Medienverständnisses.

Vor diesem Hintergrund macht sich der Beitrag von Sören Ingwersen stark für die Erweiterung der bisher vorwiegend visuell und textuell agierenden Computer-Welten um auditive Modalitäten. Dabei soll der Begriff der *Sonification* alles das umfassen, was sich im Kontext rechnergestützter Informations- und Kommunikationssysteme als Verfahren zur Umwandlung numerischer Daten in wahrnehmbare akustische Daten herausbildet, und zwar mit der Absicht, die Verarbeitung und Interpretation von Daten zu ermöglichen, die sich für sich genommen der menschlichen Sinneswahrnehmung nur schwer erschließen oder gar entziehen. Solche Entwicklungen begegnen in wahrnehmungsüberlasteten Alltagswelten ebenso wie in speziellen Leistungswelten (wie etwa des Sports), wobei für die Benutzung von Klängen ganz generell spreche, dass sie (wie schon die akustische Stützung von Film-Bildern wusste) weitaus intensiver als Bilder auf den jetzt zum ‚User‘ gewordenen Nutzer einwirken. Auf diese Weise können Informationen übermittelt werden, die als nicht codifizierbares *Rauschen* die Irritation eines Informationssystems und damit die Notwendigkeit seiner Erweiterung um neue Informationscodes anzeigen, wozu digitale Medien aus Gründen der besseren Verständlichkeit durchaus auch analoge Repräsentationsformen emulieren können oder aber mit Hilfe kulturabhängiger symbolischer Repräsentationen agieren. Dazu referiert der Beitrag neue und neueste Entwicklungen und schließt mit einem beherzten Plädoyer für den Ausbau sonifizierter Computer-Interfaces und die weitere Mobilisierung auditiver Modalitäten.

Dies leitet über zur Frage danach, welche *Rolle* die Angebote von *Musik, Ton und Sound* in der zunehmend komplexer werdenden technischen Vernetzung *im Internet* spielen können. Dazu legt Joan Bleicher eine überblicksartige Darstellung dazu vor, was sich hier, ergänzend zur bisher überwiegend beachteten visuellen Präsentation, als *Sound* im Sinne einer Gesamtheit von digital produzierten und elektronisch gespeicherten Stimmen, Tönen und Geräuschen Gehör verschaffen konnte. Dabei beginnt (was in einer betont avancierten Betrachtungsweise häufig unterschätzt werde) die Entwicklung innovativer Angebote mit der ebenso extensiven wie intensiven Nutzung von akustischen Vermittlungs- und Gestaltungsangeboten, so wie sie sich (von Hörfunk über Telekommunikation bis hin zur Fernseh-Werbung und Computerspielen) bereits in anderen Medien etablieren konnten.

Sound im Netz entfaltet sich so als „paratextuelles Gestaltungselement der Netzästhetik“ (S. 369), stiftet neue Formen von „Mediensymbiosen“ (S. 370), simuliert in Chat-Gruppen mit „gesprochener Schrift“ orale Face-to-Face-Kommunikationen (S. 371), erleichtert die Vermarktung und Vermittlung von Musik und Filmen in eigenen Foren, entwickelt neue Verfahren zur Verknüpfung von visuellen und akustischen Angeboten und fungiert zugleich als Medienarchiv und Materialquelle für neue Formen von Netzkunst, Netzradio und Netzliteraturen. Besonders diese Entwicklungen, in denen es darum geht, aus der produktiven Dekonstruktion aktueller Medienangebote Möglichkeiten für „eine befreite Nutzung des Internets“ (S. 377) zu schaffen, verdienen – so die Autorin mit Nachdruck – stärkere Beachtung.

Diesem multimedialen Ansatz entspricht auf disziplinärer wie interdisziplinärer Ebene der Versuch der Braunschweiger Forschergruppe CRIMP, die bisherigen medienwissenschaftlichen Verfahren zur Erforschung von Sound und Soundgestaltung um Verfahren aus ‚Fremddisziplinen‘ wie Pädagogik, Neurokognitionsforschung, Marketingpsychologie oder Designwissenschaft zu ergänzen; nur so sei es, so die Autoren Steffen Lepa und Christian Floto, möglich, jenseits eingefahrener Dominanzansprüche die *Grundzüge einer funktionalistischen Audioanalyse von Film und Multimedia* abzuleiten. Um dies zu erreichen, müsse man davon ausgehen, dass die Verfahren zur Integration akustischer und visueller Wahrnehmungen nicht auf kulturell erlernte semantische Verarbeitungsprozeduren allein zurückgehen, sondern mindestens ebenso sehr von den diesen vorgelagerten ‚intersensorischen‘ Arealen des Gehirns gesteuert werden.

Erst in einer solchen wirklich multimodalen Perspektive werde deutlich, dass – so die Autoren weiter – die Integration mehrerer Sinnesreize ganz generell aus dem Zusammenspiel von kulturell erlerntem Wissen und neuronal gesteuerten Perzeptionsvorgängen entstehe, woraus strikt funktionale Fragen nach jeweils neu zu bestimmenden wahrnehmungshierarchischen Dominanzregeln, nach den Evaluationskriterien für die Wirkung von Audioeinsätzen in Multimedia oder nach der Wirksamkeit audiogestützter Lernprogramme möglich werden. Hierzu werden medienpädagogische Lernmodelle, kohärenzbildende Integrationsüberlegungen und Neubestimmungen zum Verhältnis von Klang und Bild kritisch gemustert, wobei sich zeigt, dass bereits Arbeiten zum Sound im Film in gewisser Weise die Notwendigkeit zur Berücksichtigung neurokognitiver Befunde vorweggenommen haben. Und nimmt man die Ergebnisse der neueren Narrationsforschung hinzu, dann zeige sich klar: Audio ist für Film wie Multimedia keineswegs als eine mehr oder weniger zufällige Beigabe, sondern als „ein wichtiges, vielleicht *das* bedeutende Werkzeug bei der Erzeugung narrativer Wissensstrukturen“ (S. 363) zu betrachten.

Darin zeigt sich noch einmal abschließend, wie produktiv und ertragreich es ist, in einer analoge wie digitale Medien gleichermaßen berücksichtigenden Me-

dienforschung nach medienpezifischen Differenzen wie Gemeinsamkeiten zu suchen. Insofern bleibt es für die Arbeit unserer Gesellschaft, die sich seit dem Jahr 2000 nicht mehr *Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft*, sondern *Gesellschaft für Medienwissenschaft* nennt, maßstabsetzend, dass in ihr die Erforschung klassischer wie neuer Medien gleichermaßen ihren Platz hat. Auch in diesem Sinn ist dieser Band dem während der Tagung verstorbenen Mitglied Peter Hoff im Gedenken an seine Leistungen auf allen Feldern einer solchen Medienforschung gewidmet.

Harro Segeberg
Hamburg, im März 2005