



Klangwelten gestalten

Zur Aktualität des Bauhauses in Sound Design und auditiver Stadtplanung

herausgegeben von Fabian Czolbe und Martin Pfeleiderer
Mensch und Buch Verlag, Berlin 2021

ISBN: 978-3-96729-089-9

<https://doi.org/10.25643/bauhaus-universitaet.4280>

<https://klangwelten.hfm-weimar.de/publikationen/>

Klangwelten gestalten. Zur Einführung

Martin Pfeleiderer

Klangwelten gestalten. Zur Einführung

Martin Pfeleiderer

»The Bauhaus brought aesthetics to machinery and mass production. It devolves on us now to invent a subject which we might call acoustic design, an interdiscipline in which musicians, acousticians, psychologists, sociologists and others would study the world soundscape together in order to make intelligent recommendations for its improvement.«¹

Der kanadische Komponist und Klangforscher R. Murray Schafer wies bereits 1977 in der Einleitung zu seinem programmatischen Buch *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World* darauf hin, dass das Konzept des Industriedesigns, wie es in den 1920er Jahren am Bauhaus entwickelt wurde, richtungsweisend für eine bewusste Gestaltung der alltäglichen Klangumwelt des Menschen und für ein neues ›Akustik-Design‹ werden könnte. Zwar haben sich die führenden Akteure des Bauhauses in ihren Schriften nur indirekt mit Fragen einer klanglichen Gestaltung der menschlichen Lebenswelt beschäftigt. Dennoch lassen sich manche Ansätze und Konzepte von Akteuren des Bauhauses, so die These Schafers und so die Ausgangsthese dieses Buches, durchaus auf entsprechende Forschungs- und Praxisfelder der Klanggestaltung beziehen: auf die Planung und Verbesserung der Soundscapes oder Klangwelten in Gebäuden und urbanen Räumen, aber auch auf die klangliche Gestaltung von kulturellen Produkten wie Filmen, Computerspielen und Popmusik oder von Konsumgütern wie Telefonen, Haushaltsgeräten oder Verkehrsmitteln. Schafer betont den stark interdisziplinären Charakter der neu zu entwickelnden Designpraxis: Sowohl Künstler und Musiker als auch Akustiker, Psychologen und Soziologen müssen sich an der Gestaltung der klanglichen Umwelt beteiligen. Schafer ging es einerseits um die Dokumentation und Analyse existierender Soundscapes und ihrer historischen Veränderungen, wie er sie in seinem World Soundscape-Projekt vorangetrieben hat, andererseits um ›intelligente Empfehlungen für ihre Verbesserung‹, also um die aktive Gestaltung der klanglichen Umwelt des Menschen auf der Grundlage einer auditiven Sensibilisierung.

1 R. Murray Schafer, *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, New York 1994, S. 4.

Neben der Gestaltung von Soundscapes, vor allem von städtischen Klanglandschaften, wurden in den vergangenen Jahrzehnten weitere Bereiche des klanglichen Designs von alltäglichen Klangwelten erschlossen. Der Begriff der ›Klangwelt‹, wie wir ihn hier verwenden, knüpft an das phänomenologische Konzept der Lebenswelt an. Darunter versteht etwa der phänomenologisch orientierte Soziologe Alfred Schütz die alltägliche Welt mitsamt ihren Sinnzusammenhängen und Deutungsmustern, wie sie von jedem Menschen fraglos und selbstverständlich hingenommen wird. Klangwelten sind die hörbaren Lebenswelten, in denen der Mensch alltäglich lebt und auf die er immer schon bezogen ist. Diese Klangwelten sind gestaltbar und werden durch den Menschen bewusst oder unbewusst auf unterschiedliche Weise gestaltet. Dabei ist das Auditive nur eine Dimension des Ensembles der verschiedenen Sinnesmodalitäten, die stets aufeinander bezogen sind.

Sound Design – neue Praxisfelder der klanglichen Gestaltung

Die Gestaltung von Klangwelten ist in den letzten Jahrzehnten zunehmend in den Fokus von Stadtplanern und Architekten, Produkt-Designern und Musikproduzenten, aber auch der historischen und kulturwissenschaftlichen Forschung gerückt. Die Gestaltungsmöglichkeiten des Klanglichen haben sich jedoch bereits seit der Entwicklung der Aufnahme-, Speicherungs- und Wiedergabetechnologien von Klang und Musik, seit der Erfindung von Phonograph und Grammophon im späten 19. Jahrhundert kontinuierlich erweitert, insbesondere durch die Erfindung des Tonbands und die Entwicklung der Studioteknik. Indem Klänge von ihren ursprünglichen Klangquellen abgelöst, gespeichert und dann verändert werden, können fiktive Klangwelten erschaffen werden. Dies zeigte sich vor allem seit den 1950er Jahren in den parallelen Entwicklungen im Design des Sounds von Kinofilmen und in der Produktion populärer Musik.

Schon bei der Aufführung von Stummfilmen im Kinosaal war die Untermalung sowohl mit Musik als auch mit passenden Geräuschen eine wichtige Erlebnisdimension. Nach Einführung des Tonfilms knüpften hieran einerseits Filmmusikkomponisten an, die oft in einer spätromantischen Tradition standen, andererseits die Toningenieure, die nicht nur die Dialoge, sondern auch Geräusche und die Atmosphäre (›Atmo‹) einfingen. Mit zunehmender Differenzierung der Kinobeschallung und der Aufnahmetechnik entstand hieraus der Bereich des Sound Design, der sich zu einem eigenen Praxisfeld der Filmproduktion entwickelte.²

2 Vgl. u. a. Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*, München 2017; Barbara Flückiger,

Auch die Geschichte der populären Musik profitierte stark von der Entwicklung der Tonstudientechnik, vor allem der Mehrspurtechnik und verschiedener Effektgeräte wie Equalizer, Kompressoren, Hall, Phaser oder Flanger. Dabei ging es in vielen Richtungen populärer Musik nicht mehr um die Reproduktion von Live-Aufführungen, die ja selbst zunehmend vom Einsatz der Klangtechnologien geprägt wurden, sondern um die Inszenierung fiktiver Klangwelten – mit einem engen Bezug zu Stimmungen und Emotionen. Elektrische und elektronische Musikinstrumente wie E-Gitarren, Keyboards und Synthesizer prägen spätestens seit den 1960er Jahren die Klänge und den ›Sound‹ der populären Musik. Nach der Einführung der Digitaltechnik in der Musikproduktion werden zunehmend neue Sounds ›designed‹, die prägend für Richtungen und Zeitabschnitte der populären Musik geworden sind – so etwa der E-Piano-Klang des Yamaha DX7-Synthesizer.³

Die Grenzen zwischen Sound Design und Musik im herkömmlichen Sinn, zwischen Geräuschen und musikalischen Klängen wurden nicht nur in der Filmmusik und in vielen Produktionen der populären Musik immer durchlässiger. Auch in Bereichen der Werbung, der Jingles und im Audio Branding, also der akustischen Markenführung und des akustischen Designs einer Corporate Identity wird großer Wert auf eine gezielte Klanggestaltung gelegt.⁴ Ein weiterer Bereich des Sound Designs ist inzwischen die Gestaltung der Klänge und Geräusche von Maschinen, Verkehrsmitteln und Geräten aller Art, die im Laufe des 20. Jahrhunderts die Klangwelten des Menschen zunehmend geprägt haben. Dabei geht es nicht nur um die Vermeidung von unerwünschten Geräuschen, also um Lärmbekämpfung, sondern um die bewusste Gestaltung dieser Geräusche. Hinzu kommt die wachsende Zahl von auditiven Signalen, mit denen die Interaktion zwischen Mensch und Geräten organisiert wird. So machen etwa Waschmaschinen heute nicht mehr nur Lärm, wenn sie schleudern, sondern sie melden sich mit Piepsignalen oder Tonfolgen, wenn der Waschgang beendet ist.

Inzwischen hat sich der Ausdruck ›Sound Design‹, der sich ursprünglich nur auf die Filmproduktion bezog, als Oberbegriff für diese neuen Gestaltungsbereiche durchgesetzt. Zwar sind Begriffe wie ›Akustik-Design‹, ›Audio-Design‹⁵ oder ›Klang-Design‹ als Bezeichnungen für eingegrenzte Bereiche der klanglichen Gestaltung weiter in Gebrauch. Der Sammelbegriff ›Sound Design‹ wird jedoch in der vorliegenden Publikation als Oberbegriff unterschiedlicher Praxisfelder der klanglichen

Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films, Marburg 2001.

- 3 Vgl. Immanuel Brockhaus, *Kultsounds. Die prägendsten Klänge der Popmusik 1960–2014*, Bielefeld 2017.
- 4 Vgl. *Audio-Branding. Entwicklung, Anwendung, Wirkung akustischer Identitäten in Werbung, Medien und Gesellschaft*, hrsg. von Kai Bronner und Rainer Hirt, Baden-Baden 2016.
- 5 Hannes Raffaseder, *Audiodesign*, Leipzig 2002; Peter Phillipe Weiss, *Wenn Design die Materie verlässt*, Norderstedt 2015.

Gestaltung verstanden – einschließlich der künstlerisch ausgerichteten Klanggestaltung in elektronischer Musik, Klangkunst, Klanginstallationen und Radiokunst.⁶

Im Laufe des 20. Jahrhunderts wurden die Grenzen zwischen Geräuschen und Musik im herkömmlichen Sinne auch von Seiten der Komponisten immer weiter aufgeweicht – so schon bei Edgar Varèse und den italienischen Futuristen, vor allem jedoch in den Tonbandkompositionen der *Musique concrète* und in der elektroakustischen Musik mit ihrer Idee des ›Klangobjekts‹ und einer Ablösung dieser Klangobjekte von den Schallquellen in einen ›akusmatischen‹ Hörraum. Aber auch in den Versuchen von John Cage, alltägliche Geräusche in Kompositionen aufzunehmen, spiegelt sich ein verändertes Verhältnis zwischen Musik, Geräuschen und Klanglandschaften wider. Seither wird der Musikbegriff bei vielen Komponisten, Bildenden Künstlern und Performance-Künstlern von dem weit offeneren Ausdruck ›Klangkunst‹ (›Sound Art‹) ersetzt, der wiederum als Sammelbegriff für die Bereiche Klanginstallation und Klangskulptur, Klangperformance, Radiokunst und akustische Medienkunst fungiert.⁷ Generell knüpft Klangkunst an alltägliche Klangwelten an, reflektiert, transzendiert und transformiert diese jedoch mit künstlerischen Mitteln und kann dadurch mitunter auch neue Dimensionen der Klanggestaltung in Design und Architektur eröffnen. Viele Klangkünstler versuchen auf diese Weise, in ihren Klanginstallationen die Wahrnehmung unserer klanglichen Umwelt zu sensibilisieren, zu reflektieren und zu erweitern. Oftmals steht dabei weniger der zeitliche Aspekt einer formalen Organisation von Klängen im Zentrum des künstlerischen Interesses, sondern ihre räumliche, raumergreifende und raumerfüllende Dimension. Dies wird besonders bei Klanginstallationen deutlich, in denen der Ausstellungsraum durch Klänge modifiziert und erschlossen wird. Offen bleibt dabei die Frage, wie diese künstlerischen Strategien auch in Gestaltungsprozesse unserer alltäglichen Klangwelten einfließen können.

Die Ästhetisierung der Gesellschaft

Die wachsende Relevanz der Wahrnehmung und Gestaltung von Klangwelten hängt eng mit der generell zunehmenden Ästhetisierung der modernen Gesellschaft zusammen. Folgt man dem Kultursoziologen Andreas Reckwitz, so ist die Moderne nicht

6 Vgl. hierzu den Übersichtsartikel von Jörg U. Lensing, »Sounddesign«, in: *Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze*, hrsg. von Daniel Morat und Hansjakob Ziemer, Stuttgart 2018, S. 85–88.

7 Vgl. hierzu *Klangkunst*, hrsg. von Helga de La Motte-Haber, München u. a. 1996; *Tönende Objekte und klingende Räume*, hrsg. von Helga de la Motte-Haber und Elmar Budde, Laaber 1999; Marcus Gammel, »Sound Art«, in: *Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze*, hrsg. von Daniel Morat und Hansjakob Ziemer, Stuttgart 2018, S. 80–84.

nur durch Prozesse der Rationalisierung und Entsinnlichung im Zuge der wachsenden Naturbeherrschung, funktionalen Differenzierung und kapitalistischen Ökonomisierung geprägt, sondern ebenso durch starke Ästhetisierungsschübe.⁸ Bereits mit der bürgerlichen Kunst des 19. Jahrhunderts verbinden sich ja Hoffnungen auf Versöhnung und auf Emanzipation gegenüber den Rationalisierungsprozessen. Die Zeit des Bauhauses fällt nun in die Anfangszeit des grundlegenden zweiten Ästhetisierungsschubs im Zuge des durch industrielle Produktion und neue Medientechnologien vorangetriebenen ästhetischen Massenkonsums. Hierfür stehen neue populäre Künste wie Fotografie und Film, Musik auf Tonträgern und im Radio, aber ebenso das Design der Formen und Oberflächen von alltäglichen Industrieprodukten wie Kleidung oder Möbeln, Fahrzeugen oder Haushaltsgeräten. Durch die zunehmende Ästhetisierung der Alltagskultur kam nun nicht mehr nur die bürgerliche Oberschicht in den Genuss von alltäglichen und außeralltäglichen »ästhetischen Episoden«,⁹ sondern der Alltag aller Bevölkerungsgruppen wurde zunehmend durch sinnliche Erlebnisse jenseits von bloßer Zweckrationalität und elementarer Bedürfnisbefriedigung bestimmt. Es entstanden routinierte ästhetische Praktiken, die vor allem in der Folge der kulturellen Umwälzungen in den 1960er und 1970er Jahren¹⁰, spätestens jedoch seit den 1980er Jahren das Leben und Erleben in der »Erlebnisgesellschaft« prägen.

Die Ausdehnung ästhetischer Wahrnehmung und Gestaltung über den herkömmlichen Bereich der Kunst hinaus auf die Welt des Alltagslebens und der alltäglichen Gebrauchsgegenstände wurde seit den 1990er Jahren in der philosophischen Ästhetik zunehmend reflektiert. So sind etwa für den Philosophen Martin Seel prinzipiell alle Gegenstände und Situationen einer ästhetischen Wahrnehmung zugänglich.¹¹ Gernot Böhme unterscheidet ausdrücklich drei Bereiche der Ästhetik und stellt neben die Ästhetik der Natur und der Kunst als gleichberechtigten dritten Bereich eine Ästhetik des Design.¹²

Für Böhme ist Aisthesis, sinnliche Wahrnehmung, wesentlich verbunden mit einer Wahrnehmung gestimmter Räume – oder Atmosphären. »Wenn ich in einen Raum hineintrete«, so Böhme, »dann werde ich in irgendeiner Weise durch diesen Raum

8 Andreas Reckwitz, »Ästhetik und Gesellschaft – ein analytischer Bezugsrahmen«, in: *Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagentexte aus Soziologie und Kulturwissenschaften*, hrsg. von Andreas Reckwitz, Sophia Prinz und Hilmar Schäfer, Frankfurt 2015, S. 13–53; vgl. auch ders., *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*, Weilerswist 2006.

9 Vgl. Gerhard Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursociologie der Gegenwart*, Frankfurt 1992.

10 Vgl. Axel Schildt und Detlef Siegfried, *Deutsche Kulturgeschichte. Die Bundesrepublik – 1945 bis zur Gegenwart*, Bonn 2009, S. 245ff.

11 Martin Seel, *Ästhetik des Erscheinens*, München 2000.

12 Vgl. Gernot Böhme, *Aisthetik. Vorlesungen über die Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München 2001, S. 18ff.

gestimmt. Seine Atmosphäre ist für mein Befinden entscheidend. Erst wenn ich sozusagen in der Atmosphäre bin, werde ich auch diesen oder jenen Gegenstand identifizieren und wahrnehmen.«¹³ Noch vor der Wahrnehmung bestimmter Objekte steht also das räumliche Präsenzerlebnis: Ich erfahre mich als leiblich-sinnlich anwesend in einem Raum, der erfüllt und gestimmt ist von Gerüchen, von Licht und Farben – und von Klängen, Geräuschen oder Stille.

Klänge und Geräusche sind nun laut Böhme zentrale Faktoren, mit denen Räume gestimmt und Atmosphären erzeugt werden. Böhme vertritt sogar die These, »dass Atmosphären zu erzeugen ein Grundzug von Musik überhaupt ist, ja die Wirklichkeit von Musik im wesentlichen bestimmt.«¹⁴ Böhme spricht in diesem Zusammenhang zwar von Musik und von der »Herstellung von Musikatmosphären (akustische Möblierung)«,¹⁵ die er als einen eigenen Bereich der »ästhetischen Arbeit« neben Design, Werbung, Kosmetik, Innenarchitektur und Stadtplanung stellt. Er hat dabei jedoch eine Art klangliche Raumkunst im Sinne, die über Musikwerke und Musikaufführungen weit hinausweist und deren Entstehen gerade durch die akusmatische Ablösung der Klänge von ihren Schallquellen in einem »akustischen Raum«, wie er durch die medientechnische Aufnahme, Speicherung und Wiedergabe von Klang möglich geworden ist, vorangetrieben wird.¹⁶

Die gesellschaftlichen Ästhetisierungsprozesse sind schon oft und aus ganz verschiedenen Blickwinkeln kritisiert worden. Von der künstlerischen Avantgarde kam der Vorwurf eines Mangels an Subversion der ästhetischen Massenkultur, kritisiert wurde zudem die fehlende Chancengleichheit von Kulturproduzenten und -konsumenten, der Fortbestand kultureller Hegemonien und vor allem die Indienstnahme ästhetischer Praktiken durch Wirtschaft und Politik.¹⁷ Böhme versteht die Ästhetisierung der Realität als eine Inszenierung von Realität, sei es der Inszenierung von Erlebnisräumen in der Architektur und Stadtplanung, der Inszenierung von Herrschaftsverhältnissen in der Politik, der Inszenierung von Waren, Konsum und der mit ihnen verbundenen Lebensstile in der Werbung oder der Inszenierung des Menschen durch Design, Mode und Kosmetik, Körperkultur und Erlebniskonsum – einer Selbstinszenierung, die sich selbst oft als Selbstverwirklichung missverstehe. Zwar sei es, so Böhme, legitim, dass der Mensch nicht nur leben und überleben, sondern sein Leben

13 Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt 1995, S. 15.

14 Gernot Böhme, »Musik und Atmosphäre«, in: ders., *Anmutungen. Über das Atmosphärische*, Ostfildern vor Stuttgart 1998, S. 71–84, hier: S. 73.

15 Böhme, *Atmosphäre*, S. 35.

16 Vgl. Gernot Böhme, »Akustische Atmosphären«, in: ders., *Leib. Die Natur, die wir selbst sind*, Frankfurt 2019, S. 153–165.

17 Vgl. Gernot Böhme, *Ästhetischer Kapitalismus*, Berlin 2016; Reckwitz, »Ästhetik und Gesellschaft«.

und Lebensgefühl steigern und intensivieren wolle. Eine Kritik der ästhetischen Ökonomie, also der Verzahnung von ästhetischem und wirtschaftlichem Handeln, mache jedoch auch deutlich, »daß der Mensch gerade über diese Dimensionen ausbeutbar ist und in Abhängigkeitsverhältnissen gehalten werden kann«. ¹⁸ Eine kritische Reflexion der Verhältnisse im ästhetischen Kapitalismus könnte dem entgegenwirken.

In den Schriften und dem Schaffen des Bauhauses lassen sich, so meine Vermutung, manch frühe Zeugnisse dieser Reflexion finden. Die Stoßrichtung des Bauhauses ging, wenn ich sie richtig verstehe, freilich in eine andere Richtung. Sie richtete sich auf die mangelnde Verzahnung von ästhetischer und zweckrationaler Praxis, von praktischen Zwecken und sinnlich-affektiver Zweckfreiheit. Als problematisch wurde schon damals ein Ästhetisierungsprozess empfunden, »der die zweckrationale Alltagspraxis unberührt lässt oder diese lediglich an der Oberfläche für den Betrachter »verschönert«, statt eine Ästhetisierung der praktischen Funktionen für den Nutzer zu erreichen«. ¹⁹

Sound Design – Listening Cultures – Sound Studies

Gernot Böhme hat schon früh die Frage nach dem Praxiswissen gestellt, das der ästhetischen Arbeit zugrunde liegt – etwa nach dem Praxiswissen im Design der Oberflächen und Formen von Gegenständen, der Gestaltung von Räumen und der Schaffung von Atmosphären durch Bühnenbildner, Architekten, Stadtplaner oder Landschaftsgärtner. »Dieses Wissen«, so Böhme, »müsste Aufschluss geben können über den Zusammenhang der gegenständlichen Eigenschaften von Objekten (Alltagsgegenständen, Kunstwerken, Elementen der Natur) und der Atmosphäre, die sie ausstrahlen.« ²⁰ Die Frage nach dem Praxiswissen der »ästhetischen Arbeiter« stellt sich natürlich ebenso im klanglichen Bereich – umso mehr, wenn man davon ausgeht, dass Klang für die affektive Aufladung von Räumen und Gegenständen besonders wichtig ist. ²¹

Allerdings steht die Beschreibung und kritische Reflexion der ästhetischen Praxis des Sound Designs – oder der »sonic labor« ²² – noch ganz am Anfang. Immerhin gibt es inzwischen von Seiten der Kulturwissenschaften zahlreiche Bemühungen, verschiedene Praktiken der klanglichen Gestaltung in den Blick zu bekommen und kritisch

18 Böhme, *Ästhetik*, S. 183.

19 Reckwitz, »Ästhetik und Gesellschaft«, S. 50f.

20 Böhme, *Atmosphären*, S. 35.

21 Böhme spricht an anderer Stelle von einer »expliziten Externalisierung der Gefühle« durch Klang und Musik, vgl. Böhme, *Ästhetik*, S. 120.

22 Holger Schulze, *Sound Works. A Cultural Theory of Sound Design*, London 2019.

zu hinterfragen. In den vergangenen beiden Jahrzehnten haben sich dort verschiedene neue Forschungsbereiche etabliert. In Untersuchungen der Sound Studies oder Auditory Culture Studies werden etwa die Geschichte der Klänge und Klangtechnologien, urbane und ländliche Klanglandschaften (Soundscapes)²³ und deren Klangökologie,²⁴ das auditive Design von alltäglichen Lebensräumen, Konsumprodukten und technischen Geräten sowie die künstlerische Gestaltung von Klang in Film, Musik und Kunst untersucht. Inzwischen gibt es zahlreiche Sammelbände, Handbücher und Zeitschriften in diesem wachsenden Forschungsbereich, in denen sich das noch immer sehr vielgestaltige und unübersichtliche Feld der Sound Studies formiert.²⁵ Der vorliegende Tagungsband versteht sich als ein Beitrag zu diesem neuen Forschungsfeld, der zugleich Bezugspunkte zu historischen Vorläufern aufzeigen möchte.

Ein Anknüpfungspunkt vieler Beiträge des vorliegenden Bandes sind Konzepte des Bauhauses. Walter Gropius trat in Weimar mit der Zielsetzung an, den modernen Mensch von der »traditionellen Spezialausbildung« zu lösen und Gestaltungskompetenzen zum integralen Bestandteil des Lebens zu machen. Die Ausbildung am Bauhaus versuchte daher, eine Gleichberechtigung der verschiedenen Artenschöpferischer Arbeit in Kunst, Handwerk und Design sowie deren Ineinandergreifen zu vermitteln, um damit die Gestaltungsfähigkeiten des Menschen weder allein auf materielle noch ausschließlich auf intellektuelle oder künstlerische Zugänge zu beschränken. Nur durch ganzheitliche, den Menschen mitdenkende und dessen kreative Ausdruckskraft entfaltende Ansätze, durch das Wissen über industrielle Produktionsabläufe und durch die öffentliche Teilhabe an gestalterischen Prozessen konnten aus der Perspektive des Bauhausgründers moderne Gestalter hervorgehen.

In ihrem einleitenden Beitrag gibt Ita Heinze-Greenberg einen umfassenden Überblick über die Bezüge des Bauhauses in Weimar und Dessau zu Geräuschen, Klängen

23 R. Murray Schafer, *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens*, neu übersetzte, überarbeitete und ergänzte dt. Ausgabe, hrsg. v. Sabine Breitsameter, Mainz 2010; vgl. auch *Soundscapes of the Urban Past. Staged Sound as Mediated Cultural Heritage*, hrsg. von Karin Bijsterveld, Bielefeld 2013.

24 Bernie Krause, *The Great Animal Orchestra. Finding the Origins of Music in the World's Wild Places*, London 2012.

25 *The Auditory Culture Reader*, hrsg. von Michael Bull und Les Back, Oxford 2003; *Sound Studies. Traditionen – Methoden – Desiderate. Eine Einführung*, hrsg. von Holger Schulze, Bielefeld 2008; *The Oxford Handbook of Sound Studies*, hrsg. von Trevor Pinch und Karin Bijsterveld, Oxford u. a. 2012; *The Sound Studies Reader*, hrsg. von Jonathan Sterne, New York 2012; *Sound der Zeit. Geräusche, Töne, Stimmen. 1889 bis heute*, hrsg. von Gerhard Paul und Ralph Schock, Göttingen 2014; *Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze*, hrsg. von Daniel Morat und Hansjakob Ziemer, Kassel 2018.

und Musik. Diese Bezüge sind erstaunlich vielfältig und reichen über die Bauhaus-Kapelle und die musikalischen Interessen von Klee und Kandinsky weit hinaus. Heinze-Greenberg weist etwa auf das ikonische Grammophon hin, das für den Dessauer Bauhausleiter Hannes Meyer wie selbstverständlich zum neuen, funktionalen Wohnen gehörte, auf die vielfältigen klanglichen Experimente von László Moholy-Nagy, aber auch auf den bislang wenig beachteten Umstand, dass Bauakustik durchaus ein wichtiger Aspekt in den Architekturentwürfen des Dessauer Bauhauses war, obschon Akustik erst 1928 Teil des Lehrcurriculums wurde.

Auf dem Gebiet der Stadtplanung erleben wir gegenwärtig einen konzeptionellen Umbruch hin zu einer bewussteren Gestaltung urbaner Klangwelten. André Fiebig berichtet von dieser neuen, gewandelten Sichtweise, in der es nicht mehr wie in herkömmlichen Konzepten des Lärmschutzes um die Vermeidung unerwünschten Lärms durch bauliche Maßnahmen geht, sondern um die bewusste Gestaltung der städtischen Klanglandschaft mit den dort verfügbaren Klängen und Geräuschen. In seinem materialreichen Beitrag knüpft er an das Soundscape-Konzept von Schafer an und betont die Relevanz der Wahrnehmung von Klängen gegenüber bloß physikalischen Messgrößen, wie sie im Lärmschutz bislang erhoben wurden.

Thomas Kusitzky verknüpft diese Umorientierung mit programmatischen Überlegungen zu einer neuen Art von Stadtplanung, zu denen er sich wiederum von Konzepten des Bauhauses inspirieren lässt. Eine bewusste Stadtklanggestaltung, so Kusitzky, setzt ein Bewusstsein für und ein detailliertes Wissen über die urbanen Klänge voraus. Darüber hinaus weist er auf die partizipativen Prozesse in einem Netzwerk unterschiedlicher Akteure hin, mit denen urbane Klangwelten der Zukunft gestaltet werden sollten.

Das Konzept des Sound Design entstand im Kontext der klanglichen Produktion von Kinofilmen. Thomas Görne schildert in seinem Beitrag, wie mit der Klanggestaltung im Film nicht nur das Visuelle unterstützt wird, sondern wie es Sound Design vermag, eine besondere Atmosphäre zu schaffen, eine eigene Geschichte zu erzählen, Emotion zu vermitteln oder hervorzurufen und so die imaginative Kraft der Zuschauer zu mobilisieren. Besonders wirkmächtig, so Görne, ist Filmmusik dann, wenn Eigenheiten des engen Wechselverhältnisses zwischen Sehen und Hören genutzt werden.

Fabian Czolbe zeigt in seinem Beitrag auf, dass sich Sound Design gegenwärtig nicht mehr nur auf die Produktion von Filmmusik oder Popmusik beschränkt, sondern dass die klangliche Gestaltung von Alltagsgegenständen seit längerem in den Fokus von Produktdesignern gerückt ist. Dies verdeutlicht er am Beispiel des Klangdesigns von Elektro-Autos, durch das zugleich die urbanen Soundscapes der Zukunft mit geprägt werden. Unter Rückgriff auf die Idee von gemeinschaftlichem Arbeiten und Gestalten des Bauhaus-Gründers Walter Gropius plädiert Czolbe für kooperative

Gestaltungsprozesse und eine produktive Durchdringung von industriellen Produktionsmechanismen und künstlerischer Individualität.

Kerstin Reese gibt in ihrem Beitrag Einblicke in eine mögliche künstlerische Sichtweise auf die klangliche Gestaltung architektonischer Räume. In ihrer mobilen Klangintervention *Akustische Raumdialektiken*, mit der die Weimarer Tagung eröffnet wurde, spielt sie mit Klängen innerhalb des Treppenhauses im Hauptgebäude des Bauhauses in Weimar. Dabei geht es ihr vor allem um die Wechselwirkung zwischen Raumwahrnehmung und akustischer Raumgestaltung.

Geräusche von Designobjekten sind häufig so charakteristisch wie ihre materielle Gestalt. Sie prägen die historischen Alltagswelten und speichern Erinnerungen an die Klangwelten vergangener Zeiten. Caroline Fuchs vom Design-Museum in der Pinakothek der Moderne in München berichtet von einem Projekt, in dem Klänge und Geräusche eines Soundarchivs über eine Web-Applikation hörbar und zugänglich gemacht werden.

Ausgehend vom Design funktionaler Signalklänge von Alltagsgeräten entwickelt Holger Schulze in seinem Beitrag eine kritische Kulturtheorie des Sound Designs. Die prekären Verhältnisse, in denen viele Sound Designer heute arbeiten, müssen, so Schulze, ebenso Gegenstand einer solchen Theorie sein wie die Verquickung von klanglicher Gestaltung und Datenkontrolle. Diese Zusammenhänge verdeutlicht Schulze am Beispiel der Navigationssysteme in Pkws sowie an einer Klang-Performance, in der die akustischen Aspekte polizeilicher Überwachung reflektiert werden.

Bibliografie

- Karin Bijsterveld (Hrsg.), *Soundscapes of the Urban Past. Staged Sound as Mediated Cultural Heritage*, Bielefeld 2013.
- Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt 1995.
- »Musik und Atmosphäre«, in: ders., *Anmutungen. Über das Atmosphärische*, Ostfildern vor Stuttgart 1998, S. 71–84.
 - *Ästhetik. Vorlesungen über die Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München 2001.
 - *Ästhetischer Kapitalismus*, Berlin 2016.
 - »Akustische Atmosphären«, in: ders., *Leib. Die Natur, die wir selbst sind*, Frankfurt 2019.
- Immanuel Brockhaus, *Kultsounds. Die prägendsten Klänge der Popmusik 1960–2014*, Bielefeld 2017.
- Kai Bronner und Rainer Hirt (Hrsg.), *Audio-Branding. Entwicklung, Anwendung, Wirkung akustischer Identitäten in Werbung, Medien und Gesellschaft*, Baden-Baden³2016.
- Michael Bull und Les Back (Hrsg.), *The Auditory Culture Reader*, Oxford 2003.
- Helga de La Motte-Haber (Hrsg.), *Klangkunst*, München u. a. 1996.
- Helga de la Motte-Haber und Elmar Budde (Hrsg.), *Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume*, Laaber 1999.
- Barbara Flückiger, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*, Marburg 2001.
- Marcus Gammel, »Sound Art«, in: Daniel Morat und Hansjakob Ziemer (Hrsg.), *Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze*, Stuttgart 2018, S. 80–84.
- Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*, München 2017.
- Bernie Krause, *The Great Animal Orchestra. Finding the Origins of Music in the World's Wild Places*, London 2012.
- Jörg U. Lensing, »Sounddesign«, in: Daniel Morat und Hansjakob Ziemer (Hrsg.), *Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze*, Stuttgart 2018, S. 85–88.
- Daniel Morat und Hansjakob Ziemer (Hrsg.), *Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze*, Kassel 2018.
- Gerhard Paul und Ralph Schock (Hrsg.), *Sound der Zeit. Geräusche, Töne, Stimmen. 1889 bis heute*, Göttingen 2014.
- Trevor Pinch und Karin Bijsterveld (Hrsg.), *The Oxford Handbook of Sound Studies*, Oxford u. a. 2012.
- Hannes Raffaseder, *Audiodesign*, Leipzig 2002.
- Andreas Reckwitz, *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*, Weilerswist 2006.

- »Ästhetik und Gesellschaft – ein analytischer Bezugsrahmen«, in: Andreas Reckwitz, Sophia Prinz und Hilmar Schäfer (Hrsg.), *Ästhetik und Gesellschaft. Grundlagentexte aus Soziologie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt 2015, S. 13–53.
- R. Murray Schafer, *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, New York 1994.
- *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens*, neu übersetzte, überarbeitete und ergänzte dt. Ausgabe, hrsg. v. Sabine Breitsameter, Mainz 2010.
- Axel Schildt und Detlef Siegfried, *Deutsche Kulturgeschichte. Die Bundesrepublik – 1945 bis zur Gegenwart*, Bonn 2009.
- Gerhard Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt 1992.
- Holger Schulze (Hrsg.), *Sound Studies. Traditionen – Methoden – Desiderate. Eine Einführung*, Bielefeld 2008.
- *Sound Works. A Cultural Theory of Sound Design*, London 2019.
- Martin Seel, *Ästhetik des Erscheinens*, München 2000.
- Jonathan Sterne (Hrsg.), *The Sound Studies Reader*, New York 2012.
- Peter Phillippe Weiss, *Wenn Design die Materie verlässt*, Norderstedt 2015.