

Institut für Immersive Medien (Hg.): Klänge, Musik, Soundscapes

Marburg: Schüren 2014 (Jahrbuch immersiver Medien 2014),
154 S., ISBN 978-3-89472-896-0, EUR 19,90

Die vierte Ausgabe des *Jahrbuchs immersiver Medien*, herausgegeben von der Fachhochschule Kiel, beschäftigt sich mit Klängen, Musik und Soundscapes. Das Spektrum der untersuchten Phänomene reicht von Youtube-Videos, Filmklang und -musik über Radioaufnahmen als Ausstellungsobjekten und Musikininstallationen zu Gebäudekompositionen und ambienter Musik. Das Printmedium ist mit Fotos, Grafiken und Film-Stills sowie mit Links auf Videoplattformen angereichert, sodass sich eine Lektüre am offenen Browser empfiehlt. Ergänzt werden die Artikel durch Rezensionen von Fulldome-Produktionen, dem Computerspiel *The*

Walking Dead (2012) und Next-Gen-Konsolen.

Sound Studies sind ein fachübergreifendes und heterogenes Forschungsfeld – eine Ausrichtung, die auch das „bewusst interdisziplinäre“ (Klappentext) Jahrbuch für sich beansprucht. Leider wird dies nur zum Teil eingelöst: weniger durch eine inhaltliche Zugänglichkeit auch über Fachgrenzen hinweg oder durch eine genaue Begriffsarbeit, sondern eher mittels einer Auswahl der analysierten Klangphänomene aus wissenschaftlichen sowie künstlerischen und kuratorischen Blickwinkeln. Beispielsweise mangelt es in der Verwendung des ubiquitä-

ren Medienbegriffs an Trennschärfe. Stattdessen ist schon in der Einleitung von „multimodalen Medienformen wie dem Film oder dem Videospiegel“ (S.11) die Rede, wenn gleichzeitig auch der „Ton [...] als immersives Medium *par excellence*“ (ebd.) besprochen wird. Mit einem solch weiten Terminus lassen sich zwar viele Untersuchungsgegenstände zusammenfassen, aber eine kritische Auseinandersetzung mit den verschiedenen Dimensionen von ‚Medium‘ hätte besonders in der einführenden Rahmung der Artikel entscheidend zur Tiefe des Sammelbandes beigetragen, zum Beispiel Medium als Kunstform, Kommunikations- oder Ausdrucksträger, technischer Übertragungskanal oder auch als Wahrnehmungssinn.

Besonders opak präsentiert sich der Artikel von Lars C. Grabbe zur „Filmontologie der phonosphärischen Präsenz: Auditive Differenzierungen zwischen Zeichenpotenzialen und Leibaffektion“, der interessante Fragestellungen zu Semiotik und Phänomenologie von Filmklang hinter einer undurchdringlichen Sprache verbirgt. Der umfangreiche Fußnotenapparat verweist oftmals auf kontextferne Eigenzitate aus anderen Publikationen (vgl. „z.B. das Fauchen eines Löwen im Kontext eines Kühlschranks“ [S.39, Anm.18]). Außerdem werden Fachtermini entweder nicht eingeführt (z.B. „Aktualmoment“ [S.41]) oder sogar entgegen der Konvention verwendet (die Taube als „*Metapher* des Friedens“ [S.35]), so dass sich der Text einer dis-

ziplinübergreifenden Lektüre zu verschließen scheint.

Ganz anders verhält es sich beispielsweise mit Axel Berndts luzidem Artikel „Ambiente Musik zur Vertonung immersiver interaktiver Medien“, in dem Musikwissenschaft, Informatik und Game Studies auf zugängliche und fruchtbare Weise zusammengebracht werden. Berndt ist besonders bemüht, die Fachsprachen der Disziplinen einzuführen und gleichzeitig das bisher wenig beachtete Phänomen der Hintergrund-Musik auf kurzem Raum zu analysieren. Dazu trägt er definatorische Merkmale von ambienter Musik zusammen und entwickelt drei Beschreibungsebenen algorithmischer Modulationsmöglichkeiten, die ambiente Musik als besonders geeignet für die akustische Untermalung von Computerspielen erscheinen lassen.

Wie sich hier bereits andeutet, trägt der vorliegende Band in einigen Bereichen dazu bei, neuen Phänomenen und Perspektiven den Weg in die Klangforschung zu bahnen, um systematisch erforscht werden zu können. Emilio Audissinos ansprechender Einführungsartikel zu „Film music and multimedia: An immersive experience and a throwback to the past“ dient diesbezüglich als gutes Beispiel, in dem die multimediale Aufführung von Filmmusik im Orchestersaal mit der musikalischen Live-Begleitung während der Stummfilmzeit produktiv verknüpft wird. Audissino hebt hervor, dass dieses Phänomen einen Schnitt-

stellenbereich zwischen Musik- und Filmwissenschaft (und Medienwissenschaft, wie noch hinzugefügt werden könnte) darstellt, dessen Erforschung bisher von beiden Disziplinen gemieden wurde. Dass sich sein Artikel in der Erläuterung erschöpft, wie und warum dieses Thema angegangen werden sollte, anstatt konkrete Lösungswege anzubieten (vgl. S.54), verweist auf eine faszinierende Forschungslücke. Audissino verfolgt diese in zwei weiteren Beiträgen im kürzlich von Sebastian Stoppe herausgegebenen Band *Film in Concert: Film Scores and their Relation to Classical Concert Music* (Glückstadt: Werner Hülsbusch, 2014) weiter. In

Audissinos Text wie auch an anderer Stelle beweist das *Jahrbuch immersiver Medien*, welche vielfältige Formen die Beschäftigung mit Klängen, Musik und Soundscapes annehmen kann. In der Fokussierung auf ungewöhnliche, neue und unerforschte Phänomene sowie im produktiven Schlußschluss akademischer und künstlerischer Beschäftigung mit Klang bietet das Jahrbuch daher bis auf wenige Ausnahmen durchaus bereichernde Anknüpfungspunkte für die medienwissenschaftliche Forschung im Umkreis der Sound Studies.

Annika Eisenberg (Frankfurt/Main)