

Die Grenzen zwischen Realität und Fantasie im Sounddesign von Hörspielen

Master-Thesis

Zur Erlangung des akademischen Grades Master of Arts

Melina Stephan



Erstprüfer: Prof. Thomas Görne

Zweitprüfer: Stefan Troschka

Hamburg, 01.09.2023



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Fakultät Design, Medien und Information

Department Medientechnik

Abstract

This Thesis examines the boundary between reality and fantasy in the sound design of a radio play. At the beginning we learn about artistic research, how it is implemented at the University of Applied Sciences Hamburg and the collaborating graduate program KiSS (kinetics in sound and space) with the University of Music and Theater Hamburg and what role it plays in creating a fictional world in radio drama. The history of the radio play shows which means of sound design are still used and have proven to be inessential. The elements of a radio drama form the fundamentals for creating an acoustic environment and the effects used in sound design complete the perception of a fictional world. When exploring different media formats such as film and radio plays, a pattern for the use of sound design can be discerned. The acquired knowledge leads to the theoretical planning of a sound design for a radio play and answers the question of how sound design can represent real and fantastic worlds and their boundaries in a radio play.

Zusammenfassung

Die vorliegende Thesis untersucht die Grenze zwischen Realität und Fantasie im Sounddesign eines Hörspiels. Zu Beginn wird ein Einblick in die künstlerische Forschung gegeben, wie sie an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW Hamburg) und im kooperierenden Graduiertenkolleg KiSS (kinetics in sound and space) mit der Hochschule für Musik und Theater (HfMT) angewandt wird und welche Rolle sie bei der Gestaltung einer fiktionalen Welt im Hörspiel spielt. Die Geschichte des Hörspiels zeigt, welche Mittel der Klanggestaltung immer noch verwendet werden und welche sich als überflüssig erwiesen haben. Die Elemente eines Hörspiels bilden die Grundlage für die Gestaltung einer akustischen Umgebung und die im Sounddesign eingesetzten Effekte vervollständigen die Wahrnehmung einer fiktionalen Welt. Bei der Auseinandersetzung mit verschiedenen Medienformaten wie Film und Hörspiel, lässt sich ein Muster für den Einsatz von Sounddesign erkennen. Die erworbenen Kenntnisse ermöglichen eine theoretische Planung eines Sounddesigns für ein Hörspiel und beantwortet die Frage, wie Sounddesign reale und fantastische Welten sowie ihre Grenze in einem Hörspiel darstellen kann.

Abkürzungen

In dieser Arbeit werden die Begriffe “künstlerische Forschung” und “akademische Forschung” bzw. “wissenschaftliche Forschung” sehr häufig vorkommen. Aus diesem Grund werden hierfür die Abkürzungen “KF” und “AF” bzw. “WF” eingesetzt.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Podstars - Podcast-Umfrage: Welche der folgenden Podcast Kategorien hörst	
Abbildung 2: Spotify – Der Hund von Baskerville, 1982	42
Abbildung 3: Spotify – Marvel’s Wolverine: The Lost Trail 2018.....	43
Abbildung 4: Wikipedia – Der Hund von Baskerville - Auflistung der deutschen Hörspiele ...	75

Inhaltsverzeichnis

Abstract	ii
Zusammenfassung	ii
Abkürzungen	iii
Abbildungsverzeichnis	iv
Inhaltsverzeichnis	v
1 Einleitung.....	1
2 Künstlerische Forschung.....	2
2.1 Forschungsbegriff.....	3
2.1.1 Entstehung der Forschung und des Forschungsbegriffs	3
2.1.2 Methodologie der Forschung.....	6
2.1.3 Künstlerische Forschung und der Vergleich zur akademischen Forschung	11
2.2 Kritische Auseinandersetzung mit der künstlerischen Forschung	16
2.2.1 Kritik aus den Reihen der akademischen und künstlerischen Forschung	17
2.2.2 Ist die künstlerische Forschung von der akademischen Forschung klar voneinander trennbar?	18
2.2.3 Vor- und Nachteile der künstlerischen und der akademischen Forschung	19
2.3 Angewandte künstlerische Forschung	21
2.3.1 Künstlerische Forschung an der HAW Hamburg	21
2.3.2 Künstlerische Forschung an der HfMT	21
2.3.3 HAW Hamburg und HfMT - KiSS Graduiertenkolleg	23
2.3.3.1 "Das Experiment" – KiSS-Kolloquiums vom 28.06.2022	27
2.3.3.2 "Listening experiment on the perception and reconstruction of spatial sound configurations"	28
2.3.3.3 "Macht, Macht, Macht" – Elise Schobeß	33
2.4 Relevanz der künstlerischen Forschung für meine Masterthesis	34
3 Das Hörspiel	36
3.1 Anfänge des Hörfunks	36

3.2 Wendepunkte des Hörspiels im Hörfunk.....	39
3.3 Das Hörspiel außerhalb des Hörfunks	40
4 Produktion von Hörspielen	44
4.1 Dramaturgie eines Hörspiels	44
4.2 Aufnahmeverfahren und Wiedergabeformate für Hörspiele	46
4.3 Hörspielemente	47
4.3.1 Sprache	48
4.3.2 Geräusche	49
4.3.3 Klänge und Atmosphäre - Klangliche Welt	49
4.3.4 Musik	50
5 Realität und Fantasie	52
6 Sounddesign für fiktive Welten in rein akustischen und audiovisuellen Medien.....	55
6.1 Sounddesign Wirkung und Werkzeuge.....	57
6.1.1 Diegese	60
6.1.2 Symbolik und Metaphorik.....	62
6.1.3 Kreuzmodale Korrespondenz & Synchrese (Michel Chion)	64
6.1.4 Sounddesign Werkzeuge und Effekte	66
6.2 Umsetzung im Film.....	67
6.3 Umsetzung in akustischen Medienformaten	73
6.3.1 Hörspiele mit Narration / Erzählstimme	73
6.3.2 Hörspiele ohne Narration / Erzählstimme	79
6.3.3 Erzählstimme, ja oder nein?.....	81
7 Theoretische Planung eines eigenen Sounddesigns für eine Hörspiel-Szene in der Realität und Fantasie aufeinandertreffen	84
8 Fazit.....	88
Danksagung	90
Filmverzeichnis	91
Hörspielverzeichnis.....	92

Literaturverzeichnis.....	93
Anhang.....	99
Eigenständigkeitserklärung.....	102

1 Einleitung

Die Faszination von fiktiven Welten in der modernen Welt kommt nicht von ungefähr. Fiktive Welten geben einem die Möglichkeit aus der eigenen Welt und dem eigenen Alltag zu entfliehen. Sie sind Metaphern für reale Gefühle und Orte. Angefangen mit der Entstehung der Sprache bis hin zu den sich immer weiterentwickelnden Storytelling-Formaten mit neuesten Technologien wie VR/AR/XR etc., schaffen es Geschichten, uns in ihren Bann zu ziehen. Wie unterschiedlich diese Erzählungen aussehen können, sieht man vor allem durch den Einsatz neuester Technologien in der Medienlandschaft. Ob man es bevorzugt, eine Geschichte in einem Buch zu lesen oder mit einer VR-Brille in eine Geschichte visuell, akustisch und haptisch einzutauchen, sich fiktive Welten selbst auszumalen oder diese vorgegeben zu bekommen, ist jedem selbst überlassen. Fakt ist jedoch, dass die Medienwelt immer weiter nach Möglichkeiten suchen wird, fiktive Welten so real wie nur möglich erscheinen zu lassen.

Die Unterscheidung zwischen Realität und Fantasie liegt im Auge, oder in diesem Fall, im Ohr des Betrachters. Was bedeuten Realität und Fantasie jedoch im Allgemeinen und wie kann man sich diese zwei so unterschiedlich wirkenden Welten für mediale Geschichten zu Nutze machen? Diese und folgende Fragen, ob es eine klare Grenze zwischen diesen Welten gibt und ob man diese in einem rein akustischen Medium präsentieren kann, werden in dieser Masterarbeit behandelt und beantwortet. Im Fokus dieser Masterarbeit werden, durch den Audiobezug des Studiums, die Sound Designs von Hörspielen sein, die in ihren Erzählungen einen Anteil von Fantasie enthalten. Hörspiele sind ein gutes Beispiel für den Übergang des ursprünglichen Erzählens von Geschichten und den neuen Methoden, die es heutzutage gibt, um diese noch realer wirken zu lassen. Der Beginn des Hörspiels, die Hörspielproduktionen von heute und das *neue* Forschungsfeld "künstlerische Forschung" werden ebenfalls thematisiert. Das Ziel der Arbeit ist herauszufinden, wie die fiktive und reale Welt in einem Hörspiel mit Hilfe von Sound Design dargestellt werden kann und wie die Schritte bis dahin aussehen.

2 Künstlerische Forschung

Was hat die künstlerische Forschung mit einem Hörspiel zu tun? Die Betrachtung der geschichtlichen Hörspielentwicklung kann Teil einer künstlerischen Forschung sein. So auch die Untersuchung der akustischen Darstellungsform der Fantasie in der Medienwelt im Laufe der Zeit, die Herausarbeitung von Schemata, welche sich über die Zeit manifestiert haben, ebenfalls. Visuelle, akustische, und symbolische Klischees können anhand dessen beobachtet werden. Ein experimenteller Vergleich von verschiedenen Sounddesign-Werkzeugen von Hörspielen zur Bestimmung von überzeugenden Effekten zur Darstellung von fiktiven Welten ist ebenfalls künstlerische Forschung. Im folgenden Abschnitt wird die künstlerische Forschung und ihr Ursprung erläutert, genauso wie ihr Bezug zu dieser Masterarbeit.

Die Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg umfasst 4 Fakultäten mit 37 Bachelor- und 35 Masterstudiengängen.¹

Hier treffen soziale, technische, mediale und wirtschaftliche Fachrichtungen sowie Design aufeinander und somit auch verschiedene Methoden, um diese zu erforschen. Die Fakultät Design, Medien und Information vereint Kunst und Technik an einem Campus. In der Medientechnik wird hauptsächlich die akademische Forschung angewandt, jedoch nicht ausschließlich. Die Nähe der Medientechnik zum Fachbereich Design ist bei der Umsetzung von Projekten mit kreativen Hintergründen sehr präsent. Sobald die Themen überkomplex sind, Meinungen und Empfindungen verlangen und/oder einen künstlerischen Bezug haben, scheint die akademische Forschung nicht mehr zu genügen, um die Antworten zu bekommen, die der Komplexität dieser Arbeiten gerecht werden. Das soll aber nicht heißen, dass die Fragestellungen einer rein akademischen Forschung nicht komplexer Natur entsprechen, lediglich dass die Erforschung dieser komplexen Frage so weit heruntergebrochen wird, bis kaum noch Störfaktoren die Ergebnisse verfälschen. Für die komplexere Erarbeitung künstlerischer, kreativer Themen steht einem die künstlerische Forschung zur Verfügung. Die Entscheidung für eine Forschungsmethode kann den Verlauf der Forschung und somit die Form der Arbeit bestimmen. Aus diesem Grund ist es wichtig zu wissen, was diese Methoden voneinander unterscheidet und wie sie sich ergänzen.

“Dass man neues Wissen zu dem bereits vorhandenen beiträgt, ist charakteristisch für die ergebnisoffene Natur jeder Forschungsarbeit.” (Vgl. Tröndle 2012: S. 82)

¹ Stand 2023 - <https://www.haw-hamburg.de/hochschule/ueber-uns/>

In diesem Kapitel wird das bekannte Wissen zur akademischen Forschung mit dem neuen Wissen der künstlerischen Forschung zusammengetragen und die Vor- und Nachteile untersucht. Anschließend wird geklärt, ob die Forschungsmethoden einzeln ausreichend für die vorliegende Masterarbeit sind - in welcher Kunst und Technik aufeinandertreffen - und ob diese beiden Forschungsmethoden überhaupt klar voneinander getrennt werden sollten.

Im Laufe des Studiums steht man häufiger vor der Frage, wie bestimmte Aufgaben am besten zu lösen sind. Man fragt sich, wie man richtig recherchiert. Wie man dabei vorgeht und was man mit dem gefundenen Wissen macht. Wie kann man eigenes neues Wissen erlangen, was bedeutet es, einen Versuch aufzubauen und durchzuführen? Allein zu diesen Fragen könnte man verschiedene Forschungsuntersuchungen planen und umsetzen.

2.1 Forschungsbegriff

Was ist Forschung und woher kommt eigentlich der Forschungsbegriff, das wird in diesem Kapitel geklärt.

Um die Herkunft, die Verwendung sowie Entwicklung des Forschungsbegriffs betrachten zu können, wird sich für dieses Kapitel in verschiedenen Forschungsbereichen umgesehen. In den folgenden Abschnitten wird der Forschungsbegriff in den Naturwissenschaften, Geisteswissenschaften sowie in der künstlerischen Forschung untersucht. Alle Bereiche bedienen sich an dem Gerüst und den Methoden der Forschung, die der Forschungsbegriff hervorgebracht hat. Die Anwendung unterscheidet sich aber in den jeweiligen Bereichen. Der Vergleich zwischen den verschiedenen Forschungstypen soll ebenfalls zum weiterführenden Verständnis der Forschung an sich führen.

2.1.1 Entstehung der Forschung und des Forschungsbegriffs

Mit dem Blick in die Vergangenheit sind Hinweise auf die Anfänge der Wissenschaft zu finden. Geht man an die Anfänge der Forschung, muss man mehrere tausend Jahre (6-5. Jahrhundert v. Chr.) in die Vergangenheit gucken. Die Griechen werden als die ersten Wissenschaftler betitelt, jedoch gab es schon vor den Griechen in Ägypten und Babylon Ansätze der Wissenschaft in der Mathematik und Astronomie. In Babylon wurden lange vor den Griechen "höchst fortgeschrittene Techniken für die arithmetische und algebraische Lösung von Aufgaben auf den verschiedensten Gebieten entwickelt"

(Fritz 1971: S. 1), auch in der Astronomie waren die Babylonier den Griechen hinsichtlich ihrer fortgeschrittenen astronomischen Theorien überlegen. (Vgl. ebd.: S. 1) Dennoch wurde die babylonische "Wissenschaft" nur als vorwissenschaftliche Gedanken der Mathematik und Astronomie beschrieben. Sie haben sich "mit Näherungslösungen zufrieden [ge]geben" (Alten et al 2014: S. 55) im Gegensatz zu den Griechen, welche nach einer genauen Lösung verlangten. Die Griechen waren es, die die wissenschaftliche Mathematik erfunden haben, begründet an der Tatsache, dass sie "erstaunlich schnell, nachdem sie die ersten Schritte in mathematischer Theorie gemacht hatten, die Inkommensurabilität entdeckt haben". (Fritz 1971: S. 2) Die Griechen oder genauer gesagt, die Pythagoreer, "eine religiös-philosophisch und politisch ausgerichtete Sekte" (ebd: S. 2) von Pythagoras gegründet, zeigen, wie sehr gerade in den wissenschaftlichen Anfängen die Wissenschaft mit der Religion verknüpft waren. Die Pythagoreer waren davon überzeugt, dass sie sich mit Hilfe der Mathematik (Zahlen), der Harmonie und der Musik mit ihrem Gott verbinden können. (Vgl. Alten et al 2014: S. 55). Wie in diesem Fall oder auch mit Blick auf die Entwicklung der Wissenschaft und Forschung, wird in einigen Papers und Büchern über die künstlerische Forschung geschrieben, dass die Kunst und Wissenschaft in der Vergangenheit ebenfalls eng miteinander verbunden waren.

Die Anfänge der Forschung und Wissenschaft gibt es demnach schon seit dem 5./6. Jh. v. Chr., doch die beiden Begriffe an sich entstanden erst später. Der erste Einsatz der Begriffe im deutschen Raum ist laut Wolfgang Pfeifer im Etymologischen Wörterbuch des Deutschen vor allem vermehrt im 8 Jh. zu finden. Die Wissenschaft enthält das Wort "wissen": "Vb. 'gelernt, erkannt, erfahren und im Gedächtnis haben', ahd. wiʒʒan (8. Jh.)" (Pfeifer, 1989) aus dem Althochdeutschen. Im Englischen stammt das Wort "Science" vom lateinischen Wort "scientia" ab, was für Einsicht, Erkenntnis und Wissen bzw. Wissenschaft steht. Die Wissenschaft als eigener Begriff wird im Etymologischen Wörterbuch des Deutschen Bd. 1 Q - Z unter anderem als "(organisierte) Form der Erforschung, Sammlung und Auswertung von Kenntnissen" bezeichnet. Der Begriff "Forschung" beschreibt die Gewinnung von neuem Wissen: "ahd. forschunga (8. Jh.), mhd. vorschunge. erforschen Vb. 'ergründen, intensiv forschen' ahd. irforscon 'prüfen, untersuchen' (9./10. Jh), mhd. ervorschen 'ausfindig machen'" (Pfeifer et al., 1989) Die Herkunft des Forschungsbegriffes in der deutschen Sprache zeigt, um was es bei dem Begriff Wissenschaft und Forschung geht. Das Wissen ist etwas Gelerntes, etwas, das durch Erfahrung erkannt wird und im Gedächtnis geblieben ist. Forschung beschreibt das Erlangen von Wissen und das Ausfindigmachen von Wissen durch Untersuchungen und Prüfungen bestimmter Fragestellungen.

In dem Artikel *Research in Art and Design* von Christopher Frayling findet Frayling unzählige Definitionen zum Thema Forschung (engl. "research") und greift auf das Oxford English Dictionary zurück, dabei fokussiert er sich besonders auf die beiden Begriffe "forschen" und die "Forschung". "Forschen" beschreibt den Suchvorgang nach einem bestimmten Ding oder einer bestimmten Person und wurde 1577 das erste Mal in der königlichen Genetik benutzt. (Vgl. Frayling 1993: S. 1). Ebenfalls zu finden war der Begriff in der Kunstpraxis, in persönlichen Dingen und im Zusammenhang von Detektivarbeit zum Untersuchen von Beweisen und Hinweisen. Der Begriff „Forschung“ hingegen wird oft in Zusammenhang mit dem Begriff „Entwicklung“ gebracht (Forschung & Entwicklung – Research & Development). Dieser wurde für die Arbeit, die der Innovation, Einführung und Verbesserung von Produkten und Prozessen galt, verwendet. Genutzt wurde er ab 1900 vor allem in den Bereichen der Chemie, Architektur, Physik, Schwerindustrie und den Sozialwissenschaften. Des Weiteren stellt er fest, dass die Tätigkeit des Forschens in der Kunst benutzt wird und die Forschung (und Entwicklung) im Bereich des Designs. Damit diese Begriffe zur Forschung dazugezählt werden können, müssen diese außerhalb der untersuchenden Person/Personen existieren. (Vgl. ebd.: S. 1)

Die Herkunft und Bedeutung wurden nun beleuchtet, aber was bedeuten diese Begriffe eigentlich heute?

“Unter Forschung versteht man, im Gegensatz zum zufälligen Entdecken, die *systematische* Suche nach neuen Erkenntnissen sowie deren Dokumentation und Veröffentlichung. Die Publikation erfolgt überwiegend als *wissenschaftliche Arbeit* in relevanten Fachzeitschriften und/oder über die Präsentation bei Fachtagungen. Forschung und Forschungsprojekte werden im wissenschaftlichen und industriellen, aber auch im künstlerischen ² Rahmen betrieben.“ („Forschung“, 2023)

Der Autor Jürgen Mittelstraß ist Philosoph im Bereich der Wissenschaftstheorie und legt bei dieser Definition zusätzlich ein Augenmerk auf die Dokumentation und Veröffentlichung der Forschung und dass diese im wissenschaftlichen sowie künstlerischen Rahmen stattfinden kann.

Die Erkenntnis-/Wissenstheorie (Epistemologie) als wichtiger Bestandteil jeder Forschung bildet das Grundgerüst. Mit einer bestimmten Absicht eine neue Erkenntnis zu erlangen und diese Ergebnisse mit anderen zu teilen, könnte man kurzgefasst als Forschung definieren. Bei dieser vereinfachten Darstellung der Forschung gilt es detaillierte Bestimmungen zu finden, um Missverständnisse und Fehlverhalten zu vermeiden und einen klaren Rahmen für den Forschungsbegriff zu finden. Bei der

² Vgl. Jürgen Mittelstraß: Kunst und Forschung: Eine Einführung. In: Bast Rittermann/Mittelstraß: Kunst und Forschung/Art and Research. Springer, Berlin 2011, S. 13–16.

Konkretisierung der Definition der Forschung und vor allem der unterschiedlichen Forschungstypen und -methoden, tun sich klare Nuancen/Divergenzen/Abweichungen auf. (Badura et al. 2015: S. 46) Dennoch wollen alle Forschungsrichtungen zu einem Ziel gelangen – neues Wissen zu erzeugen und dieses mit der Welt zu teilen. Das Verständnis von *Erkenntnis* in der künstlerischen Forschung unterscheidet sich von dem aus der akademischen Forschung. Dieses kann als komplementär betrachtet werden oder als erweitertes Erkenntnisverständnis zur akademischen Forschung. "... Intuitiv vs. diskursiv, sinnlich vs. rational, objektiv vs. subjektiv nicht als Entgegensetzung, sondern als Ergänzung zu denken. Eine Ergänzung, die nicht als harmonisierendes Ganzes, sondern als Spannungsverhältnis zu begreifen ist." (Badura et al. 2015: S. 46) Die Gegensätze scheinen zunächst allgegenwärtig, sollten aber nicht als solche betrachtet werden. Stattdessen sollten diese als Möglichkeit verstanden werden, verschiedene Herangehensweisen zu nutzen, welche zu einem oder unterschiedlichen Ergebnissen führen können. Somit kann der Mensch zu anderen Schlussfolgerungen gelangen und seinen Horizont erweitern. Es ist sinnvoll für die diversen Forschungsrichtungen, die dazu passenden Forschungsmethoden zu definieren. Denn jede Art von Forschung verlangt unterschiedliche Bedürfnisse und Anforderungen und kann deshalb nicht immer gleich ablaufen. Aufgrund dessen haben so gut wie alle Forschungsbereiche eigene Forschungsmethoden entwickelt.

Als Dokumentationsmittel der Forschung gibt es verschiedene Formen. Diese Forschungsarbeit soll dazu dienen, bestehendes Wissen mit neuem Wissen anzureichern und daraus neue Möglichkeiten zu erarbeiten, mit der Forschung umzugehen. Das Wissen über die Forschung – künstlerische, akademische, wissenschaftliche sowie angewandte Forschung – wird zusammengetragen und in Bezug auf die eigene Masterarbeit gesetzt. Eine neue Erkenntnis wäre hierbei, welche der Methoden für die Umsetzung einer Masterarbeit mit künstlerischem Bezug am sinnvollsten ist. Wann sollte welche Methoden eingesetzt werden und wie kann ein Ergebnis erzielt werden?

2.1.2 Methodologie der Forschung

Forschung beginnt da, wo wir uns eine Frage stellen und diese Frage versuchen zu beantworten. Die Forschungsfrage und die darauffolgende Hypothese, die eine erste vorläufige Antwort auf die Forschungsfrage gibt, sind der Fokus der Forschung, auf die immer wieder zurückgegriffen werden muss. Diese gilt es dann zu belegen oder zu widerlegen. Die Methodenfindung ist hierbei ein wichtiger, aber kein leichter Schritt. Unter den Methoden der Forschung gibt es unterschiedliche Unterteilungen und je eher man sich bewusst ist, in welchem Forschungsfeld man sich bewegt, desto einfacher ist auch die Entscheidung für die passende Methodik. Die Forschung anderer Forscher:innen an ähnlichen

Experimenten oder theoretischen Arbeiten können weitere Ansatzmöglichkeiten und Inspirationen für die eigene Forschung bieten. Verlangt die Forschungsfrage eher einen theoretischen Ansatz in der Grundlagenforschung oder eine praxisnahe Umsetzung und Lösung eines Problems in der angewandten Forschung? Folgender Ausschnitt gibt eine kurze Erklärung der beiden Begriffe.

“Grundlagenforschung ist jede Suche nach Erkenntnis. Es gibt dafür keine andere Begründung als Interesse. Es geht ausschließlich um Erkenntnis um ihrer selbst willen. [...] Grundlagenforschung entwickelt Theorien. Ausgangspunkt der Grundlagenforschung ist immer das vorhandene theoretische Wissen, das es zu verbessern gilt. Angewandte Forschung ist an Problemfeldern menschlicher Existenz ausgerichtet. Dort will sie reale Tatbestände erklären und prognostizieren. Angewandte Forschung wendet Theorien unterschiedlicher Herkunft an. [...] Diese werden je nach Bedarf zur Erklärung und Beeinflussung bestimmter Problembereiche herangezogen. Ausgangspunkt sind praktische Problembereiche, die erklärt werden sollen.” (Raab et al., 2018: S. 3)

Nachdem man sich der Zugehörigkeit zur Grundlagenforschung oder der angewandten Forschung für die eigene Arbeit bewusst geworden ist, kann man an die Methodenauswahl gehen und auch hier gibt es viele Möglichkeiten. Soll aus der Arbeit eine Theorie entwickelt werden oder soll eine Theorie, ein Problem angewandt werden. Die angewandte Forschung kann meist erst auf Grund der Grundlagenforschung durchgeführt werden. Die Grundlagenforschung ist vermehrt an Universitäten zu finden, die angewandte Forschung an den Hochschulen, wie die Hochschule für angewandte Wissenschaften, die es sogar im Namen trägt. Eine strikte Unterteilung gibt es hier jedoch nicht. Denn auch an der HAW kann Grundlagenforschung betrieben werden und angewandte Forschung an der Universität.

Die Grundlagenforschung unterteilt sich in:

„Reine Grundlagenforschung dient der Verbesserung der Wissensgrundlagen, ohne auf die Erzielung wirtschaftlicher oder sozialer Vorteile ausgerichtet oder aktiv darum bemüht zu sein, die Ergebnisse auf konkrete Probleme anzuwenden oder den für ihre Anwendung zuständigen Sektoren zuzuleiten.

Anwendungsorientierte Grundlagenforschung wird in der Erwartung durchgeführt, dass sie einen breiten Fundus an Kenntnissen schafft, der den Kern für die Lösung von Problemen bzw. die Realisierung von Möglichkeiten bildet, die sich in der Gegenwart oder in Zukunft ergeben.“ (OECD, 2018: S. 54)

Angewandte Forschung kann sehr unterschiedlich aussehen, durch die unterschiedlichen Vorgehensweisen wie Induktion, Deduktion oder qualitatives und quantitatives Vorgehen. Beim induktiven Handeln werden anhand von Beobachtungen von Einzelfällen und Besonderheiten allgemeine Schlussfolgerungen gemacht. Beim deduktiven Handeln werden aus allgemeinen Regeln und Gesetzmäßigkeiten Einzelfälle oder Besonderheiten abgeleitet. (Vgl. Hussy et al., 2013: S. 7) Die qualitativen und quantitativen Forschungsmethoden sind Teil der empirischen Forschung.

Bei der Suche nach einer klaren Auflistung von Forschungsmethoden taucht immer wieder der Begriff "empirische Forschung" auf und mit ihnen zwei Unterordnungen: qualitative und quantitative Forschung. Im ersten Kapitel des Buches "*Empirische Methoden der Kommunikationswissenschaft - 01 Einführung*" lautet der erste Satz:

"Die Klärung wissenschaftlicher Fragestellungen verlangt stets nach dem Einsatz geeigneter Methoden und Forschungstechniken, um Antworten auf diese Fragen zu finden. Dabei bestimmt die Fragestellung die Methode (und nicht umgekehrt)." (Springer et al., 2015: S.9)

Die empirische Forschung umfasst die systematische Erfassung von Daten, die aus der Forschung gewonnen werden. Sie kann in drei Typen unterteilt werden:

- empirische Forschung
- qualitative Forschung (meist Geisteswissenschaften - ethnografische Feldforschung, Biografieforschung, Grounded-Theory-Methodologie)
- quantitative Forschung (meist Naturwissenschaften - Umfrageforschung, Experimentalforschung, psychometrische Tests, physiologische Messungen)
- mixed-method Forschung (Vgl. Döring & Bortz, 2016: Vorwort & S. 15-17)

Wofür gibt es so viele verschiedene Forschungstypen, könnte man sich fragen. Die Antwort auf diese Frage ist auf den ersten Blick schnell beantwortet: Die Vielfalt der Forschungsbereiche mit jeweils unterschiedlichen Bedürfnissen. Das folgende Zitat geht jedoch noch weiter:

"Ein Grund dafür liegt darin, dass die Unterscheidung von Grundlagenforschung und angewandter Forschung dabei hilft, die Profile von forschenden Einrichtungen, die Ziele von Fördermaßnahmen und die Erkenntnisinteressen von Forschungsvorhaben zu beschreiben. Sie dient dazu, sich in einer komplexen Forschungs- und

Innovationslandschaft zu orientieren und fungiert als Chiffre, um unterschiedliche Aufgaben und die damit verbundenen Erfolgsmaßstäbe und Anforderungen schnell und prägnant zu charakterisieren.“ (Wissenschaftsrat, 2020: S. 11)

Dieses Zitat kann auch auf die künstlerische Forschung bezogen werden, die ebenfalls als Grundlagenforschung oder angewandte Forschung durchgeführt werden kann.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem theoretischen Wissen der Forschung und den Unterschieden zwischen akademischer und künstlerischer Forschung. Der heutige Kenntnisstand zur Forschung mit Fokus auf die künstlerische Forschung wird dargelegt. Es werden Praxisbeispiele herangezogen, um die Realität zu spiegeln und die Umsetzbarkeit darzustellen. Demnach wird in dieser Arbeit eine angewandte Forschung zum Thema künstlerischer Forschung durchgeführt. Das Wissen über die Forschung wird rückblickend auf einen Hörversuch analysiert und im direkten Bezug zur Praxis in der Masterthesis eingesetzt.

Die zuvor aufgezählten typischen Methoden aus der Forschung finden ebenfalls Anwendung in der künstlerischen Forschung. Es liegt den Forschenden frei, die jeweils passende Methode für die vorgesehene Forschung auszuwählen und auch Forschungsmethoden zu kombinieren. Oft entstehen allein aus dieser Frage, welche Methode am sinnvollsten für die Forschungsfrage ist, neue Fragestellungen und Experimente. Obwohl die Grundlagen der zu erforschenden Themen meist auf schon bestehenden Zusammenhängen und Kontexten beruhen, erlangt man durch die Zusammenführungen dieser Erkenntnisse neue Ideen und Sichtweisen. Wie auch Rheinberger in seinem Artikel “Über die Kunst, Unbekanntes erforschen” schreibt.

“Denn man fängt ja nie von vorne an, sondern steht am Ende eines Weges, den Andere gegangen sind. Es liegt immer schon vieles, vielleicht sogar das meiste, hinter uns. Und das bestimmt den Punkt, an dem wir stehen und es bestimmt, was wir von diesem Punkt aus sehen können.“ (Rheinberger, 2006: S. 1)

Bei der Wahl in der angewandten akademischen Forschung zu forschen, sind die Einschränkungen, die die Rahmenbedingung der akademischen Forschung vorgibt, maßgebend. Die Wahl der zu untersuchenden Thematik steht einem frei, jedoch nicht das System (Experimentalsystem), welches zur Erforschung der Thematik genutzt wird. (Vgl. Pazzini et al., 2013) Hierfür gibt es Vorgaben, Regelwerke und eingeschränkte Handlungsoptionen. Denn die akademische Forschung versucht, äußere Einflüsse gering zu halten, um in einem Experiment klar unterscheiden zu können, welche Faktoren die zu erforschende Thematik beeinflussen. Sie muss leicht wiederherstellbar sein, damit

auch andere Forschende diese Thematik erforschen, abwandeln, weiterführen, bestätigen oder widerlegen können.

Das Experiment, welches einen entscheidenden Faktor in der angewandten Forschung darstellt, wird im Kapitel 4.2.1. KiSS-Kolloquium zum Thema "Das Experiment" im Detail behandelt und in Bezug auf die künstlerische Forschung gesetzt.

Sucht man nach Handbüchern, die einem eine Schritt-für-Schritt-Anleitung geben, wie eine akademische Forschung aufgebaut sein kann, wird man bei der akademischen Forschung womöglich am schnellsten fündig. Dennoch ist hier die Frage, in welchem Fachbereich man sich bewegt und was die eigene Forschungsfrage erfordert, um an ein sinnvolles Ergebnis zu kommen. Wie beispielsweise in der Marktforschung, die sich oft der quantitativen Befragung bedient, in den Befragungen durchgeführt werden.

In der Forschung unterscheidet man außerdem in diesen drei Forschungszielen:

"Der grundlegende Forschungsansatz leitet sich zunächst aus den Forschungszielen ab; dementsprechend wird unterschieden zwischen explorativen, deskriptiven und kausalen Studien.

Während explorative Studien die Aufgabe haben, ein aktuelles Forschungsproblem zu erkunden und zu definieren, haben deskriptive Studien die Beschreibung von Sachverhalten [...] zum Gegenstand. Kausale Studien zielen schließlich auf die Ermittlung von Ursache-Wirkungszusammenhängen ab [...]; dies erlaubt auch die Erstellung von Prognosen." (Fantapié Altobelli, 2017; S. 20)

Definitionen, Systeme und Vorgaben sind hilfreich und gut, aber wer kontrolliert diese und wie sind die jeweiligen Bestimmungen für die Umsetzung von Forschung. Sucht man bei der HAW nach solchen Vorgaben, stößt man auf ein Dokument namens: "*Satzung zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW Hamburg)*" hier werden Punkte für die Sicherstellung einer "*Gute(n) wissenschaftliche(n) Praxis*" festgehalten. Darunter die Arbeit nach dem Prinzip *lege artis* oder auf deutsch "nach den Regeln der Kunst". Die HAW versteht darunter:

"Resultate zu dokumentieren, alle Ergebnisse konsequent selbst anzuzweifeln und den kritischen Diskurs in der Wissenschaft zuzulassen und zu fördern [...] strikte Ehrlichkeit im Hinblick auf eigene und die Beiträge anderer zu wahren". (Hochschulsenat der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, 2022)

Vergleichsweise versteht die TU Dresden darunter, dass...:

“Jeder Wissenschaftler [...] seine Resultate zu dokumentieren und damit gleichzeitig einsehbar, nachvollziehbar und nachweisbar zu machen [hat].” (TU Dresden - Grundsätze guter wissenschaftlicher Praxis VÖ 2000; 2014)

Im Folgeabsatz “§ 4 Qualitätssicherung” des Dokuments der HAW Hamburg wird die Wichtigkeit der Dokumentation dargelegt, da es als Instrument zur Replizierbarkeit dient, um infolgedessen die Ergebnisse eines Versuchs bestätigen oder widerlegen zu können. Das Zitieren von Quellen (Daten, Organismen, Materialien und Software) ist ebenfalls essenziell für die Nachnutzung.

Die Methodologien der Forschung zu kennen, ist förderlich für die Erforschung und Umsetzung eines Experiments in der gewählten Thematik. Künstler:innen können im Vergleich zur akademischen Forschung entsprechend frei und intuitiv entscheiden, welche Methodik für ihr künstlerisches Experiment am passendsten ist. Mehr dazu im folgenden Absatz.

2.1.3 Künstlerische Forschung und der Vergleich zur akademischen Forschung

Den Begriff “künstlerische Forschung” (eng. “artistic research”) gibt es erst seit den 2000ern und vermehrt erst ab den 2010ern. Sucht man nach dem Begriff vor 2000 findet man nur Abwandlungen des Begriffes, wie zum Beispiel “Research in Art and Design” in dem Artikel von Christopher Frayling von 1993/4. Der Begriff war schon immer naheliegend.

“Bestimmte Formen künstlerischer Praxis kommen zu Beginn des 21. Jahrhunderts als Forschungsverfahren eigens zu sich und tragen zum Wissenskanon bei, weil die konzeptuellen und politischen Tendenzen der Gegenwartskunst, die Hochschulpolitik des Bologna-Prozesses, aber auch die philosophische Wissenskritik sowie die Allgegenwart der visuellen Kultur zusammenspielen und das implizite ›immer schon‹ künstlerischen Forschens beginnt, eigene Parameter aus der Praxis der Kunst heraus zu setzen.” (Haarmann 2011; S. 14)

1999 wurde in Bologna eine Absichtserklärung unterschrieben, welche der EU-Weiten Vereinheitlichung der Studiengänge & -abschlüsse galt. Dieser Prozess war eines der Wendepunkte, die die Etablierung des Begriffs der künstlerischen Forschung vorangetrieben hat und immer mehr

Forscher:innen veranlasst hat, über die künstlerische Forschung und ihre Relevanz zu schreiben und zu diskutieren.

“In der Folge wurde in Deutschland für die nächsten Jahre bis ca. 2011 die Umstellung auf das dreigliedrige System Bachelor – Master – Promotion (PhD) eingeleitet” (Möllmann, 2007)

Es wurden aus Kunstakademien Kunstuniversitäten und da es die Aufgabe von Universitäten ist zu forschen, soll dies ebenfalls an den Kunstuniversitäten geschehen. Somit kam der Begriff der künstlerischen Forschung zum Einsatz und die Vorschriften zur Bestimmung eines akademischen Grades an Kunstuniversitäten wurden festgelegt.

Je mehr die Relevanz der Forschung in der Kunst im allgemeinen Kontext der Forschung gestiegen ist, desto mehr brauchte man den Begriff der künstlerischen Forschung, um Prozesse definieren und einordnen zu können. Ein weiterer Grund sind die Signalisierung der Zugehörigkeit und Einbeziehung der künstlerischen Forschung zum allgemeinen Forschungsbegriff und die Rechtfertigung, dass Hochschulen, Institute etc. Forschungsgelder beantragen und Doktorandenstellen anbieten können. Die Zugehörigkeit zur allgemeinen Forschung verlangt im Gegenzug jedoch auch eine gewisse Herangehensweise und Vorschriften, die zuvor in dieser Form nicht gegeben waren.

Die künstlerische Forschung an sich zu definieren fällt schwerer als bei der akademischen Forschung, was bereits an dem vielfältigen Einsatz der Methodologien innerhalb der künstlerischen Forschung zu erkennen ist bzw. der Vielfalt der künstlerischen Umsetzungs- und Interpretationsmöglichkeiten. Wie kann man also Kunst erforschen, welche so subjektiv wahrgenommen und so unterschiedlich porträtiert werden kann. Und ist jede Art der künstlerischen Praxis auch gleich Forschung? Nicht jede Form der Kunst kann gleichzeitig als Forschung bezeichnet werden. Wie Borgdorff ebenfalls schreibt:

“... kann man das, »was Künstler machen«, nicht automatisch als Forschung bezeichnen.” (Borgdorff, 2012; S. 79)

Liest man das Kapitel “Wissenschaft und Technologie” von Henk Borgdorff aus dem Buch “*Kunstforschung als ästhetische Wissenschaft*” werden einige interessante Punkte zum Verständnis des Forschungsbegriffs genannt, die wichtig für die Definition der künstlerischen Forschung sind:

“Forschung findet dann statt, wenn eine Person die Absicht hat, eine originale Untersuchung durchzuführen, um damit unser Wissen und Verständnis zu erhöhen. Sie beginnt mit Fragen oder Themen, die im Kontext der Forschung relevant sind, und verwendet Methoden, die für die Forschung angemessen sind und die Validität und

Reliabilität der Forschungsergebnisse sicherstellen. Ein zusätzliches Erfordernis ist, dass der Forschungsprozess und die Ergebnisse auf angemessene Weise dokumentiert und verbreitet werden.“ (Tröndle, 2012: S. 80)

Somit kann auch in der Kunst Forschung betrieben werden, solange es diese Anforderungen erfüllt. Die künstlerische Forschung soll einem Rahmen bzw. bestimmten Vorgaben entsprechen. Ein Paradox, da die Kunst neue, kreative und innovative Herangehensweisen der Ausdrucksweise zu finden versucht und im Zuge dessen gerne den Rahmen der gegebenen Grenzen “sprengt” und über den Tellerrand schaut. Damit Kunst als Teil der Forschung verstanden wird, muss also gegeben sein, dass Forschungsmethoden verwendet werden, diese dokumentiert und in Form eines Papers oder Ähnlichem veröffentlicht werden.

Henk Borgdorff ist wohl der Name, der am häufigsten fällt, wenn es um die Definition und Einordnung der künstlerischen Forschung im Forschungskontext geht. Sein Artikel “Künstlerische Forschung und akademische Forschung” wurde in mehreren Bänden zum Thema künstlerischer Forschung veröffentlicht. Borgdorff schafft einen Vergleich zwischen den beiden Forschungstypen und zieht Parallelen aus Bereichen wie der Geisteswissenschaft, der Naturwissenschaft und der Technologieforschung.

“Die experimentelle Praxis des Machens und Spielens durchzieht die Forschung auf Schritt und Tritt. In dieser Hinsicht hat künstlerische Forschung mehr mit technischer Designforschung oder mit partizipativer Aktionsforschung zu tun als mit Forschung in den Geisteswissenschaften.“ (Tröndle - Borgdorff 2012: S. 71)

Er spielt hier auf die praxisnahe Natur der künstlerischen Forschung an, ähnlich wie bei der technischen Designforschung. Die Geisteswissenschaft hingegen hat sehr theoretische und analysierende Eigenschaften. Hierbei wird vor allem die Vergangenheit betrachtet und wie man aus dieser für die Zukunft lernen und neue Schlüsse ziehen kann.

Wo sich die AF von der KF in jedem Fall unterscheidet, ist wohl die Anforderung, die Fragestellung oder Thesis vor Forschungsbeginn zu definieren und somit den Forschungsraum einzuschränken. (Vgl. Borgdorff 2012, S. 83) Es gibt künstlerische Forschung, in der dies sicherlich auch der Fall sein kann, jedoch widerspricht es der “freien” Form der künstlerischen Forschung, bei der sich meist im Laufe der Forschung, manchmal sogar erst am Ende, eine Frage oder Thesis final formulieren lässt. Ebenfalls unterscheidet sich die Anzahl der vorhandenen Variablen innerhalb der künstlerischen Forschung von der akademischen Forschung, denn in der künstlerischen Forschung werden komplexere

Zusammenhänge mit künstlerischem Bezug untersucht. In der akademischen Forschung werden die beeinflussenden Variablen hingegen möglichst geringgehalten, um den Versuch rekonstruierbarer zu machen und somit besser kontrollieren zu können. Eine weitere Unterscheidung ist die Auseinandersetzung mit künstlerischen Themen und Arbeiten und die Forschung zu/an Kunst und Design, Forschung durch/in Kunst und Design und Forschung für Kunst und Design. (Frayling - Research in Art and Design (S. 5)) Dieser Aspekt wird ebenfalls im Manifesto der HfMT behandelt und erläutert (Siehe 4.2 "Manifesto").

Die Art der Dokumentation der Forschungsarbeit kann bei der künstlerischen Forschung stark von der akademischen abweichen. Doch die Dokumentation als solche ist wichtig, um die Ergebnisse und neuen Erkenntnisse festzuhalten, zu verbreiten und somit zugänglich zu machen. Erst so kann man jegliche Untersuchungen, Experimente oder Ähnliches als Forschung betrachten.

Liest man weitere Definitionen der künstlerischen Forschung und Texte zum Verständnis der künstlerischen Forschung, finden sich einige Gemeinsamkeiten. Viele definieren künstlerische Forschung als Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft.

(a) "Konzepte Künstlerischer Forschung basieren auf einer Wissenschaftstheorie, die künstlerische Verfahrensweisen als diskursive Prozesse versteht, die, analog zu den Methoden der etablierten Wissenschaften, Erkenntnis erzeugen. Sie stellt damit geltende Überzeugungen des Wissenschaftsbetriebs grundsätzlich in Frage und widerspricht der Vorstellung, Kunst und Wissenschaft seien als Gegensätze aufzufassen, sondern stärkt deren Gemeinsamkeiten, beispielsweise das Interesse an Erkenntnisgewinn und Wissensvermehrung." (Till Bödeker - Vgl. Peter Tepe 2022)

(b) "In dem vorliegenden Band soll Kunstforschung nicht per se als künstlerischer Prozess, sondern als »ästhetische Wissenschaft« betrachtet werden – als ein Prozess, der das spezifische Wissen und die Kompetenzen von Künstlern nutzt, um sie in anderen Kontexten als dem Kunstsystem zur Anwendung zu bringen: Künstlerische Kompetenzen und Arbeitsweisen werden mit wissenschaftlichen verbunden, um problemorientiert neues Wissen zu generieren. Es ist kein »Forschen über Kunst«, was in den Zuständigkeitsbereich der Kunstwissenschaften fällt, noch ein »Forschen mit Kunst«, was genuin die künstlerische Produktion charakterisiert." (Tröndle 2012; S. XVI)

(c) "Das in exploratorischer, technologischer und wissenschaftlicher Forschung erlangte Wissen wird in künstlerischen Verfahren und Produkten in die Praxis umgesetzt. Dies ist

Forschung, die im Dienst der künstlerischen Praxis durchgeführt wird.” (Borgdorff 2012; S. 76)

(d) “Kunst und Wissenschaft werden oft als Gegensätze aufgefasst, obwohl sie viele Gemeinsamkeiten teilen. Darunter findet sich auch das Interesse an Erkenntnisgewinn und Wissensvermehrung. Dennoch stößt der Begriff der künstlerischen Forschung oft auf Miss- oder Unverständnis. Dabei ist es nicht die Kunst, die zur Forschung mutiert, indem sie Fragen stellt und nach Erkenntnis strebt, sondern vielmehr die Forschung, die künstlerisch werden kann, wenn sie sich aus künstlerischer Erfahrung speist. Das hierdurch gewinnbare Wissen ist sinnlich und körperlich, und in diesem Sinne ein fühlbares und gefühltes Wissen.”(Klein 2011; S. 5)

(e) “Der Kunst ist es, neben verschiedensten anderen Absichten, ein Anliegen, Grenzen des bisherigen Denkens zu sprengen. Durch Kunst können bereits etablierte innere Erscheinungen von Personen aufgelockert bzw. erschüttert werden, wodurch sich neue Perspektiven eröffnen. Wissenschaftler:innen agieren im Rahmen ihrer Forschungsprozesse ähnlich, indem sie mit innovativen Theorien, Methoden und/oder empirischen Erkenntnissen die bis dahin geltenden Überzeugungen erweitern oder gar sprengen³.”(Medrow 2022: S. 106)

Es wird sich an einigen Methoden der Forschung orientiert und neue, kreative Ideen hervorgebracht oder wie Julian Klein schreibt, ist künstlerische Forschung, Forschung, welche von der künstlerischen Erfahrung speist.

Ein verwandter Begriff der künstlerischen Forschung ist der Begriff “practice-as-research” aus dem englischen. David Roesner beschreibt den Unterschied zwischen den beiden Begriffen, im Kapitel “Practice-as-Research – Paradox mit Potential” des Buchbandes “LaborARTorium”, wie folgt:

“Zwei wesentliche Unterschiede will ich herausgreifen: Practice-as-research zielt m.E. häufiger auf die Erforschung kunst-immanenter Fragestellungen, während künstlerische Forschung bevorzugt versucht, kunst-fremde Problemstellungen mit theatralen, musikalischen oder bildnerischen Verfahren zu untersuchen” (Jürgens & Tesche, 2015: S. 25)

³ (Vgl. Hüther 2015: S. 17)

“Die Beschäftigung mit thematischen Fragen führt dazu, dass die künstlerischen Praktiken und Medien in der Kunst nicht mehr gesetzt sind, sondern reflektiert werden und als Methoden zur Untersuchung der Fragen zur Disposition stehen. Sherman sucht im Medium ihrer künstlerischen Praxis und durch die Form ihrer methodisch reflektierten künstlerischen Artikulationsweise nach Antworten auf ihre konzeptuellen Fragen.”
(Haarmann, 2019: S. 25)

Zwei Positionen erschließen sich für Anke Haarmann durch die “Complete Untitled Film Stills” von Cindy Sherman zum Thema künstlerischer Forschung:

“Erstens die Artikulation einer Forschungsfrage in der Form einer intensiven Beschäftigung der Künstlerin mit einem gesellschaftlich relevanten Thema - der visuellen Filmkultur. Und zweitens die methodischen und formalen Konsequenzen, die aus diesem thematischen Schwerpunkt für die Praxis der künstlerischen Arbeit stehen - das Fotografische und das Serielle.” (Haarmann, 2019: S. 25)

Christopher Frayling schreibt in *Research in Art and Design* über die Stereotypen der künstlerischen Forschung. Wenn man von Stereotypen ausgeht, dann ist der Künstler expressiv und der Designer still-obsessiv und der Forschungswissenschaftler ordentlich und ein kritischer Rationalist. (Frayling, 1993: S. 3) Gerade Stereotypen sind sehr von dem Betrachtenden abhängig, in welcher Umgebung und mit welchen Überzeugungen dieser aufgewachsen ist.

Je nach Bedürfnis der Arbeit wird die passende Methodik und Forschungsfrage für das Experiment, die künstlerische Forschung, herausgefunden. Anders als bei der akademischen Forschung, wo die Forschungsfrage und Methodik das Vorgehen in der Forschungsarbeit vorgibt und nur wenig Spielraum zulässt.

2.2 Kritische Auseinandersetzung mit der künstlerischen Forschung

Wie jedes Thema, welches schon seit hunderten von Jahren Bestand in unserer Gesellschaft hat, umgibt auch die künstlerische Forschung kritische Stimmen. Im Folgenden werden diese gesammelt und auf die Argumente eingegangen. Die Kritik kann von zwei Seiten betrachtet werden. Einerseits die Kritik der Künstler:innen, dass ihre künstlerischen Arbeiten durch den akademisierten Rahmen in ihrer Kreativität und Freiheit eingeschränkt werden. Andererseits gibt es die Stimmen, die die künstlerische

Forschung als Konkurrent der akademischen Forschung verstehen, im finanziellen und angesichts des akademischen Grades.

2.2.1 Kritik aus den Reihen der akademischen und künstlerischen Forschung

Liest man kritische Stimmen gegenüber der künstlerischen Forschung, stammen diese oftmals von Forschern der akademischen Forschung. Diese Kritik entstammt oftmals aus der Angst heraus, dass die akademische Forschung weniger finanzielle Unterstützung bekommen könnte oder sich Künstler:innen "unberechtigter Weise" einen akademischen erhaschen und somit mit anderen Wissenschaftler:innen und Akademiker:innen gleichgesetzt werden.

Julian Klein beschäftigt sich intensiv mit dem Thema der Zugehörigkeit und Definition der künstlerischen Forschung. In dem Paper "Künstlerische Forschung gibt es gar nicht" geht Julian Klein auf elf Befürchtungen und ihre Prämissen ein. Angefangen bei "Künstlerische Forschung versucht, die Kunst als Forschung auszugeben" (Klein 2015: S. 5) bis hin zu "Der Begriff der Künstlerischen Forschung ist wohl nötig, um von einer mangelhaften Qualität der künstlerischen Arbeit abzulenken" (ebd.: S. 12). Die gestellten Befürchtungen bzw. Aussagen wirken sehr negativ gegenüber der künstlerischen Forschung. Julian Klein scheint es dabei aber nicht darum zu gehen, diese Befürchtungen zu widerlegen, sondern eher ins richtige Licht zu rücken. Beispielsweise kann man die erste Befürchtung als wahr betrachten, dennoch ist diese Aussage nicht ausreichend und gleichzeitig sehr pauschalisiert. Wie zuvor geschrieben, ist nicht jede Art von Kunst gleich Forschung. Es müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden, um zur Kategorie Forschung gezählt werden zu dürfen. Ebenfalls "versucht" die künstlerische Forschung nicht nur Kunst als Forschung auszugeben, sie schafft es sogar im Falle der Erfüllung der gestellten Bedingungen an den Begriff der Forschung.

Im folgendes Zitat äußert Jens Badura Kritik an der Akademisierung der Künste:

"[...], dass sich künstlerische Forschung an der Schwelle zu einer entsprechenden Institutionalisierung befindet - mit all den "disziplinierenden" Dynamiken und Problemen, die damit de facto verbunden sind: so eine Akademisierung der Künste und Kunsthochschulen, eine durch Peer Communities definierte Ein- und Ausgrenzung als legitim erachteter Fragestellungen, Vorgehens- und Publikationsweisen, die Übernahme eines schon im wissenschaftlichen Bereich nicht unproblematisch wirkenden Systems konkurrenzbasierter Drittmittelfinanzierung und eines daraus resultierenden

Ergebnisdrucks, die Zuweisung neuer Produktivitätserwartungen an die Kunst, die zum ausweisbaren Nutzen der Gesellschaft forschen soll.” (Badura et al. - 2015; S. 14)

Badura befürchtet durch die Anpassung der künstlerischen Forschung an die Regularien der akademischen Forschung, darunter auch die konkurrenzbasierte Zuweisung von Drittmitteln, einen zunehmenden Ergebnisdruck und eine Einschränkung der Freiheit der Künste.

“So denken beispielsweise Wissenschaftsstiftungen darüber nach, wie sie angesichts ihres auf die Wissenschaftsforschung ausgerichteten Profils die künstlerische Forschung integrieren können. Gleichwohl gibt es hier wie da auch kritische Stimmen, die befürchten, dass nunmehr auch die Kunst akademisiert und unter das Diktat der Wissensproduktion gestellt werde und ihre kreativen, ja widerspenstigen Potentiale verliere.” (ebd. 2015: S. 65)

Kann man die Kritik an der Institutionalisierung der künstlerischen Forschung als Fluch oder Segen verstehen? Die Entwicklung des Forschungsbegriffs wird immer weiter verändert, gerade durch die Einbeziehung der künstlerischen Forschung in diesen Begriff. Einigen Kritikern aus den Reihen der künstlerischen Forscher:innen ist das jedoch noch nicht genug. Diese äußern sich vor allem kritisch gegenüber der Institutionalisierung und Akademisierung der künstlerischen Forschung und die Vorgaben und Rahmenbedingungen, die damit einhergehen. Auch die Regelwerke, welche festlegen, was als Forschung verstanden werden darf, welche Forschung Gelder erhalten dürfen und die dadurch festgelegten Voraussetzungen dafür, schränken die Kreativität und somit die Ergebnisse der künstlerischen Forschung ein, so die Kritiker der Institutionalisierung. Dennoch geben Institutionen den Forschenden die Möglichkeit, ihre Forschung durch Gelder bzw. Zuschüsse erst durchführen zu können.

2.2.2 Ist die künstlerische Forschung von der akademischen Forschung klar voneinander trennbar?

Beide Forschungstypen sind nicht einfach voneinander trennbar, noch sollte man diese beiden klar voneinander trennen. Was jedoch wichtig ist, ist zu erkennen, welche Art der Forschung das bestmögliche Werkzeug ist, um ein Ergebnis für die eigene Forschungsfrage oder -idee zu bekommen. In jeder der beiden Forschungen gibt es Vor- und Nachteile zu berücksichtigen, die im folgenden Absatz erläutert werden.

Der zuvor erwähnte Artikel von Julian Klein "Künstlerische Forschung gibt es gar nicht" geht auch auf diese Frage ein, indem er die Befürchtung "Künstlerische und wissenschaftliche Forschung schließen sich aus" erläutert. Nicht alles, was als künstlerisch verstanden wird, ist gleichzeitig unwissenschaftlich und umgekehrt. Als Beispiel nennt er zum einen die "anatomisch gestaltete Kunst-Zeichnung und im Umkehrschluss die "künstlerisch gestaltete Anatomie-Zeichnungen". Es handelt sich um "zwei unabhängige Dimensionen in einem gemeinsamen kulturellen und epistemischen Raum, die sich durchaus in immer neuen Verhältnissen miteinander verbinden lassen." Beide Seiten können sich von der jeweils anderen bedienen und einen Vorteil daraus schöpfen und somit zum Erkenntnisgewinn beitragen.

"Kunst kann auf wissenschaftlicher Forschung aufbauen. Die Entwicklung ästhetischer Verfahren geht Hand in Hand mit technisch-wissenschaftlichen Neuerungen, die sich in neuen Medien und Materialien von der Camera obscura über den Buchdruck bis zum Synthesizer und zur Aerosoldose niederschlagen." (Jürgens et al. 2015: S. 9)

Diese Meinung zur künstlerischen Forschung, dass sich beide Forschungstypen sich gegenseitig beeinflussen und voneinander profitieren können, begegnet einem häufiger beim Lesen verschiedener Texte zum Thema künstlerische Forschung im Vergleich zur akademischen Forschung.

2.2.3 Vor- und Nachteile der künstlerischen und der akademischen Forschung

Die Vor- und Nachteile der akademischen und künstlerischen Forschung werden nachgehend vereinfacht dargestellt, da zu viele Bereiche und Unterschiede in beiden Forschungsbereichen herrschen (Anwendungsbereiche, Forschungsfelder, Methoden etc.). Beide Forschungstypen dienen dem Erkenntnisgewinn und der Erkenntniserweiterung in der Forschung und bringen somit die Qualität der Forschung und der Lehre nach vorne. Die Wissensvermehrung steht bei beiden Formen an höchster Stelle. Einige Vor- und Nachteile der künstlerischen Forschung wurden zuvor schon erwähnt. Durch den künstlerischen Bezug in der künstlerischen Forschung ist auch die Methodenauswahl sehr offen und gibt nur so weit Einschränkungen, wie es die jeweiligen Institutionen vorgeben. Das Gleiche gilt für den allgemeinen Forschungsverlauf, der nicht von vorne bis hinten durchstrukturiert, sondern vor allem gut dokumentiert sein muss. Das heißt ebenfalls, dass die Forschung nicht in einem Labor stattfinden, oder ein Experiment mit einer möglichst geringen Anzahl an beeinflussenden Parametern durchgeführt werden muss. Eben diese offene Art kann von manchen

als Nachteil verstanden werden. Wie kann man erkennen, welche Parameter für das entstandene Ergebnis verantwortlich sind? Die künstlerische Forschung hat andere Ansprüche an ihre Forschungsergebnisse im Vergleich zur akademischen Forschung. Der Einsatz von Methoden und die Zielsetzung unterscheiden sich ebenfalls. Da, wo die künstlerische Forschung ihre Freiheiten hat, ist die AF mit Vorgaben und der Niedrighaltung der Versuchsvariablen ziemlich eingeschränkt. Obwohl sich das im ersten Moment negativ anhört, können diese Maßnahmen, die von den Experimentalsystemen vorgegeben sind, dabei helfen, ein Experiment nachvollziehbar und rekonstruierbar zu machen. Der Nachbau eines Versuches ist vor allem relevant für die Überprüfung eines Ergebnisses.

"Experimentalsysteme verengen den Blick, sie erweitern ihn aber im gleichen Atemzug. Diese Erweiterung, dieser aufschließende Charakter des Experiments kann auf zwei Weisen betrachtet werden. Experimentalsysteme sind die Orte, an denen sich in den empirischen Wissenschaften das Neue ereignet. Und das meine ich jetzt ganz konkret: Das Neue ereignet sich weniger in den Köpfen der Wissenschaftler – wo es allerdings letztlich ankommen muss – als vielmehr im Experimentalsystem selbst, gewissermaßen in der Eiswanne. [...] Sie sind wie Spinnennetze. Es muss sich in ihnen etwas verfangen können, von dem man nicht genau weiß, was es ist, und auch nicht genau, wann es kommt." (Rheinberger 2006: S. 1)

Obwohl die Forschung in der empirischen Wissenschaft einen festen Rahmen besitzt, kann sie neue Erkenntnisse hervorbringen. Sie gibt wenig Raum für Fehler und Störfaktoren. Die akademische Forschung ist sehr objektiv und somit selten von persönlicher Meinung oder Empfindung beeinflusst. Die künstlerische Forschung kann dagegen einen starken Kontrast setzen, da es in der Kunst vor allem um die subjektiven, also persönlichen Empfindungen und Erfahrungen der Künstler:innen und der Betrachter:innen geht. Die Bearbeitung von überkomplexen Themen der Kunst setzt einen offenen Umgang voraus, hier ist es nicht möglich einen Versuch auf nur wenige Variablen herunterzubrechen. Eine Performance hat beispielsweise viele Variablen, welche nur schwer kontrollierbar sind: Zuschauer:innen, Technik, eigener Gemütszustand, Räumlichkeiten (Bühne, Museum, Kunsthalle) etc. Obwohl die künstlerische Forschung oft nicht reproduzierbar ist, eben durch ihre Komplexität, bietet sie gerade dadurch eine Plattform für Themen, die in der akademischen Forschung keinen Platz finden und nicht erforscht werden können. Jeder Nachteil bringt gleichzeitig einen Vorteil und umgekehrt. Was die finanzielle Unterstützung angeht, hat es die KF ebenfalls nicht einfach im Vergleich zu AF. Im folgenden Kapitel 4 der angewandten KF, zeigen sich die Vor- und Nachteile der KF in der praktischen Anwendung.

Abschließend lässt sich zu den Vor- und Nachteilen beider Forschungsformen sagen, dass diese sich einerseits aufwiegen und andererseits ergänzen. Steht man vor der Wahl einer Forschungsmethode, muss man sich zunächst fragen, was das Ziel der Forschung sein soll und dann welche Methode diesem Ziel am besten dienen kann.

2.3 Angewandte künstlerische Forschung

Zuvor ging es um die theoretische Auseinandersetzung mit der künstlerischen Forschung. In diesem Kapitel wird auf die praktische Anwendung der KF zunächst in Bezug des KiSS-Graduiertenkollegs und daraufhin in Bezug auf andere Institutionen eingegangen.

2.3.1 Künstlerische Forschung an der HAW Hamburg

Bei der HAW kommt die naturwissenschaftliche und künstlerische Forschung an einer Institution zusammen. Doch in welchem Bereich wird welche Forschung angewandt? Und wie entscheidet sich die Verteilung der Gelder? Zuvor wurden die Gelder unter den Fakultäten je nach Anzahl der Veröffentlichungen von Texten (Papers) verteilt. Mittlerweile werden jedoch auch Ausstellungen als Verbreitungsmittel berücksichtigt. Bei der KF an der HAW Hamburg wird der Blick zunächst auf die Kommunikations- und Kostümdesigner gerichtet. Aber auch im Department Medientechnik, vor allem im Master Sound Vision wird künstlerische Forschung betrieben, denn hier wird häufig auch kreativ gearbeitet. Ob jedoch die Prozesse der künstlerischen oder der akademischen Forschung bewusst angewandt werden, ist eine andere Frage. Das jeweilige Institut, an dem man studiert, gibt bestimmte Rahmenbedingungen vor. An der HAW Hamburg findet man diese unter anderem in den Modulhandbüchern zu den jeweiligen Studiengängen.

2.3.2 Künstlerische Forschung an der HfMT

Im Jahr 2019 wurde ein Manifest der HfMT namens Manifesto veröffentlicht, das "Richtlinien" für die künstlerische Forschung definiert. Ein Paradox?

Die künstlerische Forschung definiert sich vor allem durch ihre Freiheiten, wenn diese durch Richtlinien eingeschränkt werden, kann man diese dann noch künstlerische Forschung nennen? Die Antwort ist ja. Damit die Forschung in der Kunst als Forschung im Kosmos der akademischen Forschung akzeptiert

werden kann, muss diese gewissen Anforderungen gerecht werden. Wichtige Stichpunkte dabei sind die Dokumentation des Versuchs, der Forschung und des daraus entstandenen Werkes sowie die Präsentation und Veröffentlichung der Arbeit in Form einer Installation, Ausstellung oder eines Papers.

Nachfolgend gibt es eine Zusammenfassung/Review des Manifestos der HfMT, um einen Einblick über die Anforderungen der HfMT an die künstlerische Forschung an der Hochschule zu bekommen.

Die Hochschule für Musik und Theater (HfMT) hat 2019 das Manifesto zur künstlerischen Forschung an der HfMT veröffentlicht. Dies wurde zusammengestellt und moderiert von Dr. Samuel Penderbayne in Zusammenarbeit mit Prof. Georg Hajdu, Benjamin Helmer und Dr. Konstantina Orlandatou. In dem Manifest werden die verschiedenen Konzepte der künstlerischen Forschung thematisiert und analysiert.

Die künstlerische Forschung im Allgemeinen bedient sich am pluralistischen Konzept - Konzept, bei dem mehrere unterschiedliche Prinzipien gleichzeitig koexistieren können. Die HfMT kritisiert dies jedoch und versucht für neue Bewerber:innen und Studierenden der HfMT einen Rahmen zu definieren, in dem künstlerische Forschung stattfinden kann, ohne durch unklare Vorgaben noch größere Zweifel an dem Sinn der künstlerischen Forschung zu erwecken. Dies ist ebenso eines der Gründe, warum das Manifest veröffentlicht wurde.

Die akademische Forschung am Beispiel der mathematischen Modelle wird dem logischen Denken zugeordnet. Die künstlerische Forschung hingegen wird stark von Erfahrungen und intuitivem Denken geprägt, wobei die menschliche Wahrnehmung eine große Rolle spielt. Der HfMT ist die Verbindung von Intuition und Kognition ein wichtiges Anliegen, um einen Paradigmenwechsel in der künstlerischen Forschung zu bewirken.

Im Manifesto wird die künstlerische Forschung in drei Prinzipien aufgeteilt. Forschung **in** der Kunst, Forschung **für** die Kunst und Forschung **an** der Kunst. Forschung in der Kunst beschreibt das Wissen innerhalb eines geschaffenen Werkes oder eines Prozesses künstlerischer oder musikalischer Natur (Komposition, Performance ... etc.). Bei der Forschung für die Kunst werden bspw. Geräte, die als Hilfsmittel für die Produktion von neuartiger Kunst genutzt werden können, betrachtet. Die Hilfsmittel können intellektuell, materiell oder digital sein. Forschung an der Kunst hingegen beschreibt die Kontextualisierung des eigenen geschaffenen Werkes in Bezug zu anderer Forschung und anderer Werke. Somit werden eigene Ideen mit denen anderer vereint (Hybridität). Diese drei Kategorien beeinflussen sich im Gesamtkonzept der künstlerischen Forschung wie in einem Feedback Loop und schaffen es so, dass sich die Arbeit immer weiterentwickelt und optimiert. (Vgl. Penderbayne, 2020)

In 4.2.1-3 werden praktische Beispiele für die künstlerische Forschung an der HfMT & HAW vorgestellt, mit Blick auf das Graduiertenkolleg KiSS (Kinetics in Sound & Space), welches seit 2019 eine Kooperation zwischen der HfMT und dem Tonlabor der HAW Hamburg darstellt.

“KiSS setzt sich schwerpunktmäßig mit Dynamiken von Raumklängen und Klangräumen auseinander. Im Zentrum der Arbeit steht die Erforschung der Dispositive der (digitalen) Bühne: Dies umfasst das Spektrum rein physischer Bewegungsabläufe, wie sie von Tanz und Theater bekannt sind, bis hin zu virtuellen Raumklangbewegungen, die durch ausgeklügelte Computersimulationen ermöglicht werden. Das Graduiertenkolleg KiSS wird bis 2023 gefördert durch die Behörde für Wissenschaft, Forschung und Gleichstellung der Freien und Hansestadt Hamburg.” (HfMT, “KiSS - Kolloquium Kinetics in Sound & Space”, 2020.)

Das KiSS-Graduiertenkolleg als Gruppe von künstlerischen Forschern mit unterschiedlichen Herangehensweisen nimmt sich das Manifesto als Regelwerk für ihre Forschung. Im Folgenden werden beispielhafte Anwendungen dieser Methoden anhand der Projekte im KiSS-Graduiertenkolleg verdeutlicht.

2.3.3 HAW Hamburg und HfMT - KiSS Graduiertenkolleg

Alessandro Anatrini, Dr. Gregory Beller, Kristin Kuldkepp, Jakob Richter, Elise Schobeß, und Stefan Troschka sind die 6 Doktoranden/-innen im KiSS-Graduiertenkolleg. Kristin Kuldkepp und Stefan Troschka im Tonlabor der HAW Hamburg und die restlichen vier an der HfMT Hamburg. Sie erforschen anhand unterschiedlicher Herangehensweisen mit künstlerischem Bezug (Musik, Kunst, Improvisation, Theater, Sprache, Performance) die Kinetik von Klang im Raum (Kinetics in Sound and Space). Anhand von kurzen Zusammenfassungen aus dem “Kinetics in Sound and Space”-Buch von 2022 wird im Folgenden die Vielfältigkeit der Forschungsansätze und -umsetzungen verdeutlicht.

Alessandro Anatrini - Space as instrument: some thoughts on complex systems and computational aesthetics:

Alessandro Anatrini analysiert in seinem Artikel “The Awareness of the Tools in the Neural Media Praxis” veröffentlicht im Sammelwerk “Kinetics in Sound & Space” 2022 im Rahmen seiner

Promotionsarbeit “die Aufgaben der als <KI-Tools> bezeichneten technologischen Mittel im kreativen Prozess”. Da diese KI-Tools “aus subjektiven Weltvorstellungen ihrer Nutzer speisen” wird eine persönliche Note anderer Menschen in die künstlerische Arbeit mit eingebracht und somit von außen beeinflusst. Bei den KI-Tools wird von einem intelligenten System ausgegangen, welches einen qualitativen Einfluss auf die Arbeit nimmt, durch den subjektiven Zufluss an Informationen. Hierbei wird es immer wichtiger, die Fähigkeiten und das Verständnis für diese Tools auszubauen, um diese bewusster einsetzen zu können. Anatrini zieht den Bezug zum KiSS Begriff, indem er den Raum einerseits als physikalisches Element, welches sein Territorium seiner Arbeit markiert sowie als eine Art Mappe/Karte auf der die gesammelte Information auffindbar ist, als immaterielles Element. Für die Arbeit mit den KI-Tools wünscht er sich weniger die Optimierung der Genauigkeit, sondern mehr die Optimierung der Zusammenarbeit/Kollaboration zwischen Mensch und Werkzeug. Ein wichtiger Begriff in seiner Arbeit ist “Cybernetics”. Diesen beschreibt er einerseits als Feedback – Information, welche durch ein System gespeist und durch die Einflüsse der Umgebung beeinflusst wird und am Ende wieder zurück ins System fließt. Andererseits beschreibt Anatrini ihn als einen Rahmen, welchen wir zum Denken nutzen, anstatt darüber nachzudenken, was er ebenfalls als “Vorfahre” des transdisziplinären Ansatzes benennt. Jede Art von Instrument, das man für die Kreation eines Werkes nutzt, bringt jeweils Eigenheiten mit, die Einfluss auf die Arbeit haben. Angefangen bei der Bedienbarkeit bis hin zum Design und der Auswahlmöglichkeiten. In seiner Arbeit gibt es auch Kriterien, die ein KI-Tool besitzen sollte, wie Sprachverständlichkeit, Adaptivität, Anpassbarkeit durch den Nutzer und Kontext-Bewusstsein. Eines der abschließenden Worte ist unter anderem, dass Fehler willkommen sind und die Reproduzierbarkeit so gut wie gar nicht gegeben ist. Beziehungsweise der Fehler oder das gewünschte Endresultat kann nur anhand des kreativen Kontextes des jeweiligen Künstlers, der jeweiligen Künstlerin festgelegt werden können. (Vgl. Görne et al. 2022: S. 26-45)

Dr. Gregory Beller - The Synekine Project: Towards a new language based on the adequacy of meaning and expressivity:

Beller versucht eine neue musikalische Sprache für Tänzer und Musiker zu entwickeln, welche die Gesten der Stimme, der Hand und der Bewegung im Raum beinhalten soll (Prosodie). Der Begriff Synästhesie ist bei dem Projekt ein Kernbegriff und Teil des Projektnamens “Synekine”, Syne bzw. Synästhesie und Kinetik in einem Wort kombiniert. Die gekoppelte Wahrnehmung zweier oder mehrerer motorischer Sinne zugleich durch Bewegung und Gestik im Raum. Zur Umsetzung des Projektes wird die Sprache durch eine interaktive Umgebung aus Sensoren und anderen Mensch-Computer Schnittstellen (Interfaces) ergänzt. Die Wahl der Bewegungen und Gesten, welche in den Experimenten / Spielen “Grapevine Game” und “Syllables Game” entstehen, werden in Bezug auf

bestimmte Sounds und deren Korrelationen analysiert. Aus diesen Untersuchungen wird die neue musikalische Sprache abgeleitet. Ebenfalls betrachtet wird die Benutzung der Sprache im Allgemeinen (Linguistic), der Phono-Semantik und die Onomatopöie. Anhand eines Akzelerometers / Gyroskopes werden Handgesten in ihrer Position festgehalten. (Vgl. ebd.: S. 46-65)

Kristin Kuldkepp - Free Improvisation as Experience - a pragmatic perspective:

Kuldkepp's Fokus liegt in der freien musikalischen Improvisation. In ihrem Artikel im KiSS-Sammelwerk geht Kuldkepp zunächst auf die Vorurteile der musikalischen Improvisation, die durch ihre Diversität und individuellen Spielstils von außen oftmals als chaotisch und frei von vorgeschriebenen Notenblättern wahrgenommen wird. Da Erfahrungen und Position zur freien Improvisation in der Musik hauptsächlich von weißen Männern schriftlich veröffentlicht wurden, hat Kuldkepp vor, die intersektionale feministische Perspektive in Ihrer Arbeit zu beleuchten. Hierbei lässt sie unter anderem ihre eigenen Erfahrungen aus der praktischen Arbeit mit Live-Improvisation am Kontrabass, Live-Elektronik, als künstlerische Forscherin im KiSS-Projekt und als Frau einfließen. Kuldkepp schreibt über die Norm, welche in der Improvisations-Szene besteht, damit gemeint ist das "weiß" und "männlich" sein. Die patriarchalen Strukturen, die unter den Improvisator:innen ein Konkurrenzgefühl entstehen lassen und somit die Diversität und Freiheit des Improvisierens einschränken. Kuldkepp führt mit Hilfe unterschiedlichster Stimmen feministischer Akademiker:innen und Improvisator:innen eine anti-rassistische Analyse durch und schaut sich die feministische Perspektiven und die gelebten Erfahrungen in der freien Improvisation an, "um einen fruchtbaren Boden zu schaffen, auf dem weitere Meditationen über die verwickelten Räume und die Kinetik der freien Improvisation entstehen können (ebd.: S. 86)." (Vgl. ebd.: S. 66-89)

Jacob Richter - The aesthetic perception and design of music and sound design in virtual space:

Musik und Virtual Reality. Wie diese beiden Begriffe zusammenpassen oder eben nicht, klärt Jacob Richter in seiner Promotion. Hierbei bezieht er sich auf Live-Musik, klassische Konzerte oder die "Digital Concert Hall", welche den Konzertsaal der Berliner Philharmoniker und die darin stattfindenden Konzerte online live überträgt. Ein virtueller Konzertsaal, der von zu Hause aus erlebbar ist. Richter erwähnt ebenfalls das Konzerthaus Berlin, dass sich VR und AR zur Präsentation des Konzerthauses zu Nutze mache. Die Begriffe Ästhetik, Immersion und Präsenz spielen für Richter im Zusammenhang mit VR eine große Rolle. Immersion schafft Vertrautheit in einer virtuellen Welt. Die Grenzen der realen und virtuellen Welten verschwimmen mit neuen Technologien immer mehr. Richter schreibt des

weiteren über den ästhetischen Genuss der Illusion, über die “Verwischung der Grenzen zwischen Bildraum und Realraum (Bieger 2007: S. 9)”. In dem Text wird zwischen Innen- und Außenperspektive unterschieden. Zum einen “das Eintauchen eines Individuums in eine immersive Welt” und zum anderen die “technischen Systeme, die diese Immersion für das Individuum erzeugen” (Richter et al. 2022: S. 108). Richter empfiehlt den unterschiedlichen Disziplinen, sich für ein besseres Verständnis von Immersion mit beiden Perspektiven auseinanderzusetzen. (Vgl. Görne et al. 2022: S. 90-111)

Elise Schobeß - Dynamics of laughter: the ‚funny character‘ as a performative motif in the processes of desacralization between the artwork and its performance:

In Ihrer Promotionsarbeit schreibt Elise Schobeß zum Thema *“Enthierarchisierungsstrategien im Musiktheater inspiriert von der historischen <komischen Figur>”*. Der Bezug zum KiSS-Projekt zur Bewegung in Klang und Raum findet sich in der “geistigen Beweglichkeit” des Theaters als “Gegenentwurf zu festen und unflexiblen Strukturen, die häufig starken Hierarchien einhergehen”. Als komische Figur werden Figuren wie Buffon, Harlekin, Hanswurst, der Joker / Trickster und ähnliche Charaktere genannt. Es wird ein Vergleich zwischen dem postdramatischen Theater und dem Musiktheater hinsichtlich der Freiheit des Publikums gezogen. Bei der Enthierarchisierung des Musiktheaters steht auch die Emanzipation des Publikums ganz weit oben, welche beim postdramatischen Theater als “ebenbürtigen Mit-Akteur einer Aufführung” betrachtet wird und eben “keine Deutung des Geschehens vermittelt”. “So gründet die Idee des emanzipierten Zuschauers auf einem Konzept der Freiheit – befindet sich die Zuschauerin in der Realzeit und der realen Situation, so kann sie frei reflektieren, fantasieren, ordnen und erfinden”. Die <komische Figur> als einzige Figur im Theater, ist an keine Regeln gebunden und ist somit komplett frei, selbst der Tod bestimmt nicht über die <komische Figur>. Elise Schobeß schreibt ebenfalls, dass die komische Figur durch ihre freie Natur und “der Nähe [...] zum Diabolischen [...] insbesondere ein erklärendes Licht auf ihre enthierarchisierende Dimension” wirft. Die komische Figur wird in Elise Schobeß Text, mit Bezug auf Eva Erdmann, als Symbol des anti-illusionistischen komischen Volkstheaters oder auf Andreas Solbach als Ursache für “ironische Kontamination aller übrigen Figuren” genannt. Wie Enthierarchisierung im Musiktheater aussehen kann, beschreibt Schobeß am Beispiel des Musiktheaterstücks “Requiem für eine Illusion”, in dem die Werke von J. Genet und W.A.Mozart durch Komik, Beweglichkeit und Räumlichkeit enthierarchisiert werden und das Publikum emanzipiert wird. (vgl. ebd: S. 112-137)

Stefan Troschka - Configurations of sounds in space: From basic elements to meta objects:

Stefan Troschka untersucht in seiner Promotion Klangereignisse und ihre Wirkungen in einem Raum und wie diese Einfluss aufeinander haben. Zusätzlich wird die Wirkung von akustischen Figuren in einer Komposition durch einen Hörversuch getestet. Zum Verständnis zieht er Vergleiche zur visuellen Ebene, da akustische Wahrnehmung meist nur anhand visueller Sprache erklärt werden kann. Als Beispiel werden unter anderem die Kippbilder von Edgar Rubin und deren Mehrdeutigkeit genannt und Parallelen zu einer Installation gezogen, in der Troschka Vorder- und Hintergrundgeräusche über eine quadrophonische Lautsprecheranordnung abspielt, je nach Position im Raum wurden die Vorder- und Hintergrundgeräusche anders wahrgenommen. Als Kernfragen seiner Promotion hat er sich folgende Fragen gestellt:

“Wie viel Raum nimmt ein Klang ein? Welchen Bereich besetzt ein Geräusch im Hörfeld? Und inwieweit kann ein Klangereignis räumlich abgegrenzt sein?” Diese Fragen und Unklarheiten haben Troschka “zu einer künstlerischen Auseinandersetzung mit diesem Phänomen veranlasst”. (vgl. ebd.: S. 138-158)

Das KiSS-Projekt als Kooperation der HfMT und HAW innerhalb eines Fachbereiches zu einem zentralen, übergeordneten Thema ist nur ein Beispiel von vielen für die vielseitige Umsetzung der künstlerischen Forschung. In Abschnitt 4.3 werden Anwendungsbeispiele außerhalb dieser beiden Hochschulen dargelegt.

2.3.3.1 “Das Experiment” – KiSS-Kolloquiums vom 28.06.2022

Das zuvor erwähnte KiSS-Graduiertenkolleg hält einige Kolloquien innerhalb der Forschungszeit. Dieses Kapitel ist auf Grund des KiSS-Kolloquiums vom 28.06.2022 entstanden und zeigt die vielseitigen Möglichkeiten, wie ein Experiment in der künstlerischen Forschung aussehen kann. Als Thema des Kolloquiums wird “das Experiment” nach Hans-Jörg Rheinberger genommen.

Was ist ein Experiment und was hat es für eine Bedeutung in der Forschung? Rheinberger fasst dies im nächsten Zitat folgendermaßen zusammen:

“Mit dem Experiment schafft sich der Forscher eine empirische Struktur, eine Umgebung, die es erlaubt, in diesem Zustand des Nichtwissens um das Nichtwissen handlungsfähig zu werden.” (Rheinberger 2006: S. 3)

Das Experimentalsystem, welches das Vorgehen eines Experiments gewissermaßen vorschreibt, sieht bei der künstlerischen Forschung im Wesentlichen anders und vor allem flexibler aus. Komplexere Forschungsfragen können behandelt und erforscht werden. Die Experimentalsysteme können innerhalb der Forschung den Bedürfnissen der künstlerischen Forschung angepasst und somit neu geformt werden.

Als Wissenschaftshistoriker hat sich Rheinberger mit der zeitlichen Entwicklung der Wissenschaft beschäftigt und war für 17 Jahre Direktor am Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte in Berlin. Bei seiner Arbeit hat er sich hauptsächlich auf die Naturwissenschaft bzw. die Biologie konzentriert, hat aber auch die Entwicklung der künstlerischen Forschung beobachtet. In einer Zusammenfassung der Jahreskonferenz der Dramaturgischen Gesellschaft, Oldenburg vom 26. bis 29. April 2012 schreibt er:

“Die Wissenschaften suchen die Nähe zur Kunst, die sie einmal hatten und die ihnen historisch verloren ging, um ihr eigenes Tun als kultur- und dialogfähig darzustellen. Aber die Künste suchen umgekehrt auch die Nähe zu den Wissenschaften, entweder um sich ihre Materialien anzueignen, oder weil sie sich als Forschende begreifen und hoffen, am Glanz der Forschung teilzuhaben.” (ebd.: S 1)

Wie beeinflusst diese Erkenntnis die Begrifflichkeit des Experiments? Ob es ein Experiment im Freien ist, bei dem Passanten durch die akustische Störung der Umgebung auf Statuen aufmerksam gemacht werden, die sonst eher ignoriert werden (Disturbed Spaces – Kristin Kuldkepp). Oder Theaterstücke, die die Belehrung des Publikums abschaffen und stattdessen neue Ideen/Interpretationen zulassen sollen (Enthierarchisierung des Theaters – Elise Schobeß). Künstlerische Forschung kann jedoch genauso gut, einfach dargestellt, als Experimente in einer Laborumgebung stattfinden, indem Versuchsteilnehmer im Nachhinein einen Fragebogen ausfüllen. Diese Vielfalt zeigt nur, wie grenzenlos die Möglichkeiten der künstlerischen Forschung erscheinen, die Dinge, um uns herum, zu erforschen.

2.3.3.2 “Listening experiment on the perception and reconstruction of spatial sound configurations”

Wie wird künstlerische Forschung an der HAW Hamburg umgesetzt? Im folgenden Absatz wird auf einen Hörversuch im Rahmen einer künstlerischen Forschung eingegangen, bei dem ich selbst mitgewirkt habe. Hierbei handelt es sich um den Hörtest zum Thema “Listening experiment on the perception and reconstruction of spatial sound configurations” von Stefan Troschka. Eines der ersten Treffen für die Planung des Hörtests mit Fokus auf die Lokalisation von Sounds und ihre Gestalten im

dreidimensionalen Raum im Rahmen seiner Doktorarbeit fand am 02. Dezember 2020 statt. Bis zur Abgabe des Papers am 20. Februar 2021 hat sich der Hörversuch durch die Feedbackschleifen zwischen Stefan Troschka, Thomas Görne, Yat Fung Wong und mir, sowie durch die regelmäßigen Treffen weiterentwickelt und optimiert.

Grundlegende Punkte dieses Hörversuchs und deren Vorbereitung:

- Fragestellung (verändert sich im Laufe des Versuchs)
- künstlerischer Bezug (Sounds in einer bestimmten Komposition, Konfiguration im dreidimensionalen Raum)
- Möglichkeit, die Ergebnisse/Erkenntnisse für die Umsetzung einer immersiven Komposition zu nutzen.
- Theoretische und praktische Auseinandersetzung mit immersiven Kompositionen, Klanginstallationen, Sounds und ihre Wirkungen/Ortbarkeit im Raum, Erkennen von Mustern in Klang-Konfigurationen
- Umsetzung eines Hörversuchs in Laborumgebung mit Versuchsteilnehmer/innen
- Sammeln von Daten und ihre Auswertung

Beim ersten Treffen wurden zunächst die ersten Ideen für den Hörtest ausgetauscht, die erste allgemeine Fragestellung und einen möglichen Versuchsvorgang notiert, sowie über die möglichen Sounds für den Hörtest gesprochen. Ebenfalls wichtig für die Planung waren die Deadlines für das Paper, welches Stefan zunächst beim "Klingt Gut!"-Symposium 2021 vorstellen wollte. Im Laufe der Zeit hat sich jedoch eine weitere Möglichkeit ergeben. Das Paper wurde bei der I3DA, die "International Conference on Immersive and 3D Audio" eingereicht, welche am 08.-10. September in Bologna, Italien stattfinden sollte.

"ARE WE ABLE TO RECREATE A GIVEN SOUND SCENE?" war die erste Fragestellung, an der wir uns für die Weiterentwicklung/Planung des Versuchs orientiert haben. Diese wurde im Laufe der Treffen geändert und konkretisiert. Für den Anfang war es wichtig, Orientierungspunkte und auch einen Fokus festzulegen. Als erste Aufgabe hat uns Stefan aufgetragen, Paper, Bücher oder Versuche zu den relevanten Themen des Experimentes herauszusuchen. Als erste Referenz hat Stefan Troschka das Paper "*Group Mechanisms in Music*" von *Diana Deutsch* zur Verfügung gestellt. Themen rund um Geräusche und ihre Bedeutung, Verteilung von Sounds in einem 3-dimensionalen-Raum, Grenzen zur Platzierung von Sounds in einem 3D Raum, Konfigurationen in einem 3D Raum etc. waren die ersten Themen, die angeschaut wurden.

Außerhalb der Deadlines, welche von der I3DA Konferenz gesetzt wurden, wurden eigene Deadlines für kleinere Aufgaben festgelegt. Die erste Deadline war für die Erstellung eines Templateprojekts in *Reaper*, zur Testung verschiedener Konfigurationen mit verschiedenen Sounds war am 31. Dezember fällig. *Reaper* ist eine Digital Audio Workstation (DAW) in der man gut mit Spatial Audio arbeiten und experimentieren kann. Zusätzlich gab es wöchentliche Treffen und einen ständigen E-Mail-Kontakt. Für den Hörversuch und die Treffen mussten die Covid-19-Einschränkungen berücksichtigt werden. So gab es öfter auch virtuelle Meetings, um neue Erkenntnisse und Fragen zu besprechen. Für den Hörversuch mussten ebenfalls bestimmte Vorkehrungen getroffen werden, wie zum Beispiel, dass genügend Zeit zwischen den Versuchsteilnehmer:innen liegt, um die Versuchsräume zu desinfizieren und zu lüften.

Für die konkrete Umsetzung des Hörversuchs mussten die Sounds und das Audiosystem ausgewählt und getestet werden, sowie überlegt werden, wie die Daten dieses Versuchs gesammelt und ausgewertet werden können. Als System standen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Zum einen die beiden 3D-Audio Lautsprecher Systeme aus dem Tonlabor der HAW Hamburg (36.2 oder 14.1 Lautsprecher-Setups) sowie Binaurale-Mischungen der Konfigurationen und eine Abhöre über Kopfhörer. Zu beachten war hierbei vor allem, welches System die optimale Darstellung der Konfiguration in einem Raum garantieren kann. Mit der *Reaper* konnten verschiedene Konfigurationen binaural gemischt werden, mit Kopfhörern von zu Hause aus gegengehört werden und verschiedene Sounds mit unterschiedlicher Verteilung im Raum und ihre Wirkung an den Beteiligten getestet und verglichen werden. Dadurch konnten bereits einige Parallelen in der Wahrnehmung festgestellt werden und das Wissen für die Umsetzung des Hörversuchs genutzt werden. Schnell wurde klar, dass die Darstellung über eine binaurale Mischung über Kopfhörer nicht die optimale Versuchsumgebung für den Hörversuch darstellt und somit fiel die Entscheidung auf die Umsetzung in einem der 3D-Audio Systeme. Die finale Entscheidung fiel auf das 14.1 3D-Audio System, welches die Möglichkeit bot, Geräusche von unten abbilden zu können, im Gegensatz zum 36.2 3D-Audio System, welches nur eine obere Halbkugel / Sphäre aufweist.

Als Geräusche wurde sich auf Klicks, Rauschen und tonale Geräusche fokussiert, entweder als gleichbleibendes, rhythmisches oder irreguläres Element mit unterschiedlichen Mustern dargestellt. Stefan Troschka hatte einige Geräusche aufgenommen und bearbeitet. Diese wurden vor Ort getestet und daraufhin entschieden, welche Sounds für das Experiment in Frage kommen. Dafür mussten die Sounds relativ gut voneinander unterscheidbar sein, unterschiedlich gut ortbar sein (impulsartige Sounds im Gegensatz zu flächigen Sounds) und die maximale Anzahl der gleichzeitig abzuspielenden Sounds bestimmt werden.

Bei weiterer Betrachtung der Konfigurationen sind weitere Fragen aufgekommen, die für die Auswertung und Schreiben des Papers gestellt werden können.

- Ab wann werden Geräusche, die gleichzeitig in einem Raum abgespielt werden, miteinander kombiniert?
- Wie nah müssen die Geräusche beieinander liegen, um als ein Geräusch wahrgenommen zu werden?
- Wie unterschiedlich müssen diese Geräusche sein, um von Testpersonen nicht miteinander kombiniert zu werden?
- Welche Sounds sind einfacher zu orten und welche schlechter?
- Wie viele gleichzeitig in einem Raum abgespielte Geräusche kann man wahrnehmen, unterscheiden und orten?
- Was ist die maximale Anzahl voneinander zu unterscheidender Geräusche? („The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information“ by George A. Miller (1955))

Zu diesen Fragen wurden ebenfalls Vortests an den Beteiligten durchgeführt, passende Experimente angeschaut und dadurch erste Vermutungen aufgestellt. Da die Beteiligten alle im Audibereich tätig sind, könnte die Wahrnehmung für Audiolaien womöglich anders sein. Keywords zum Suchen von Papers waren:

- Localization of sound sources in space
- Perception of sound sources in space
- Auditorial Perception
- Dynamic sound localisation
- Auditory spatial perception
- Assistive listening
- Auditory simulation and training

Um überprüfen zu können, ob die Sounds richtig von den Partizipanten geortet werden, wurden verschiedene Methoden gesammelt. Das Abfragen der Positionen im Raum über einen Fragebogen wurde recht schnell abgelehnt, ebenfalls das Aufzeichnen der Positionen im Raum. Stattdessen hatte Stefan Troschka die Idee, dass die Versuchsteilnehmer:innen die Geräusche mit den jeweiligen Positionen (die Konfiguration) vorgespielt bekommen und im Anschluss mit Hilfe eines Apparats rekonstruieren. (Box mit zwei Reglern, zur Einstellung der Position im Raum und zwei Knöpfen zum

Auswählen der Sounds). Anhand der Daten sollte gut sichtbar sein, wie präzise die Teilnehmer:innen die verschiedenen Geräusche wahrgenommen haben, in Bezug auf Anzahl und Position im Raum und ob sie bestimmte Muster erkennen konnten.

Als Vorlage für die Struktur des Papers wurden andere Paper aus dem Bereich künstlerischer sowie akademischer Forschung als Inspiration genommen und es konnte unter ihnen ein ähnlicher Aufbau erkannt werden.

Das Festlegen von Kapiteln gab einem die Möglichkeit, verschiedene Themenbereiche untereinander aufzuteilen, sodass jeder eine Zuständigkeit und Aufgabe hatte. Die geschriebenen Texte wurden von jedem gegengelesen und Korrekturschleifen fest eingeplant. So ergaben sich erste Nachfragen, die Unklarheiten im Text vorzeitig einschränken sollten. Doch selbst nach mehreren Korrekturschleifen können von außen immer noch offene Fragen entstehen. Die intensive Beschäftigung mit einem Thema und der Umsetzung des Versuches innerhalb einer Forschungsgruppe haben den Effekt, dass viele Vorgänge für die Forschenden verständlich und nachvollziehbar sind. Für Außenstehende können diese Beweggründe jedoch unklar sein. Aus diesem Grund sind Feedbackschleifen in jeglicher Art von Forschung sinnvoll.

Für die Durchführung des Experiments gab es zunächst einen Pre-Test, bei dem erste Daten gesammelt werden konnten und erste Probleme festgestellt und behoben werden konnten. Danach konnte mit dem richtigen Test fortgefahren werden. Insgesamt konnten an dem Versuch bis zu 25 Ergebnisse von Teilnehmer:innen untersucht werden. Darunter eine diverse Person, 9 weibliche und 15 männliche Personen. Unter den Teilnehmer:innen waren Künstler:innen, Komponist:innen, Ingenieur:innen und Studierende sowie Personen außerhalb des Audiobereichs.

Bei der Auswertung der Ergebnisse konnte die zum Anfang gestellte Frage "ARE WE ABLE TO RECREATE A GIVEN SOUND SCENE?" größtenteils beantwortet werden. Sind wir (Menschen) in der Lage, eine gegebene Soundszene nachzubilden? Diese Frage müsste man weiter ausführen, um den Hörversuch genauer beschreiben und anhand dessen die Ergebnisse besser deuten zu können. Bei der Betrachtung der Ergebnisse ist jedoch eines klar. Die Rekonstruktion der Soundszenen erforderte von allen Versuchsteilnehmer:innen ein hohes Level an Konzentration. Vor allem die Rekonstruktion von fünf Soundelementen, verteilt im Raum, fiel den meisten am schwersten.

Durch die Mitarbeit an diesem Hörversuch konnte ich erste unmittelbare Einblicke in die künstlerische Forschung bekommen und meine eigenen ersten Schlüsse zu diesem Forschungsgebiet ziehen. Der stetige Austausch zwischen uns Forschenden und die konstante Evaluation von vorläufigen Ergebnissen aus Selbstexperimenten sowie Hör-Pretests mit Versuchsteilnehmer:innen haben zur Weiterentwicklung der Forschungsfrage beigetragen und diese bis zum Abschluss des Versuchs

beeinflusst. Die Arbeit mit Sounds, die ebenfalls als gestalterische Mittel in einer Komposition dienen können, stellt ebenfalls näher die Realität von Sound Designer:innen / Komponist:innen dar als die Arbeit mit einem Rauschen oder einem Sinuston. Ein Rauschen sowie verschiedene Sinustöne wären genau die Sounds, welche in einem klassischen wissenschaftlichen (akademischen) Hörtest genutzt werden, um die Wiederherstellbarkeit, Vergleichbarkeit und Nachvollziehbarkeit garantieren zu können.

2.3.3.3 “Macht, Macht, Macht” – Elise Schobeß

Am 29.04.2023 fand die Veranstaltung “Macht, Macht, Macht” von Elise Schobeß im Musiktheater des HfMT Campus Barmbek statt. Thematisiert wurde die Enthierarchisierung des Musiktheaters und die Rolle, welche die künstlerische Forschung in diesem Prozess spielt. Zunächst überraschte die Vielfalt der Stationen, danach kam der Moment, wo viele Stationen gleichzeitig auf einen wirkten und man das Gefühl hatte, sich in einem wilden Fiebertraum zu befinden. Darauf folgend der Moment, wo sich neue Erkenntnisse zu den Machtstrukturen im Musiktheater erschließen, die einem vorher so noch nicht bewusst waren.

Das Konzept der Enthierarchisierung des Musiktheaters bei der Veranstaltung wurde an verschiedenen Stationen umgesetzt. Von einer Live-Komposition, zu einer rastlosen Opernfigur bis hin zu einem Gedankenexperiment zum Thema künstlerische Forschung. Das Gedankenexperiment fand in Form eines Gesprächs mit jeweils einer von zwei Personen statt, die sich mit diesem Thema intensiv beschäftigt haben. Die “rastlose Opernfigur” hat man wohl am lautstärksten wahrnehmen können, während diese lauthals über die große Bühne hüpfte und die Menschen um sich herum mitriss. Außerdem konnte man in der Debattierstube mit Stift auf Papier aktiv an einer Diskussion zum Thema Gewalt, Machtstrukturen und weiteren verwandten Themen. Insgesamt gab es bis zu 14 Stationen im *Foyers* sowie auf der *großen* und *kleinen Bühne*. Die Besucher:innen hatten die Möglichkeit, innerhalb von 90 Minuten alle Stationen zu besuchen. Einige Stationen haben eine Währung verlangt oder sich über diese gefreut bzw. etwas Besonderes ist daraufhin passiert. Zu Beginn des Events haben alle Besucher:innen einen Beutel mit 3 Euro bekommen, mit dem sie sich die besagte Währung kaufen konnten. Unter der Währung gab es Rosen, Mozartkugeln und Gedichte zu einem gewählten Thema. Zwei Stationen wurden zu bestimmten Zeiten bespielt, im halbstündigen Takt. Diejenigen, die es etwas entspannter haben wollten, konnten an der Traumreise “Meet your inner Hans-Wurst” von Mirko Thiele teilnehmen oder Platz in der Lesecke nehmen, bei der man unterschiedlichste Literatur zur künstlerischen Forschung, Theater oder Komik, etc. finden konnte. Die Live-Komposition von Marton

Kovacs (Gesang) und Alexander Chernyshkov (Komposition) fing mit einer Interaktion des Performenden mit dem Publikum an, welche zunächst wie eine Unterhaltung wirkte. Als jedoch klar wurde, dass die Interaktion Teil des Stückes ist, fühlte sich diese direkt anders bzw. ungewohnt an. Die Gewohnheit liegt hier eher darin, Theaterstücke wie auf einer Leinwand zu betrachten und keine Interaktion mit den Performenden zu erwarten.

Die Beziehung bzw. eher Machtstruktur zwischen Schauspieler/Sänger und Komponist zeigt, wie sehr der Komponist in die Performance und Interpretation des Sängers eingreift. Dieses Eingreifen schaukelt sich so weit hoch, bis ein offener verbaler Konflikt zwischen beiden entsteht, dieser geht über in eine Art Austausch, dann Synchronität und schließlich in eine Art Zusammenarbeit, die in einem Song endet. Diese Performance ist nur eine Art, wie die Enthierarchisierung des Musiktheaters widergespiegelt oder vorangebracht werden kann. Bei den anderen Stationen konnte man sich Arbeiten in Form von einer Hörstation, einer Filminstallation, eines Musikfilms, eines "Voice Deconstruction Workshops", eines Austausches (Speed Datings) mit dem Leitungsteam und zweier Interaktiver Performances. Wenn man an den festen Performances teilgenommen hat, hatte man ca. eine halbe Stunde Zeit, um sich die restlichen Stationen anzusehen.

Ich persönlich hätte gern noch eine halbe Stunde länger gehabt, um alle Stationen auf mich wirken lassen zu können. Es war dennoch ein schönes Zusammenspiel von unterschiedlichen Persönlichkeiten, Interpretationsmöglichkeiten, Umsetzungen zum Thema der Enthierarchisierung im Musiktheater, welches zum Nachdenken angeregt hat.

2.4 Relevanz der künstlerischen Forschung für meine Masterthesis

Wie kann man sich die künstlerische Forschung zu Nutze machen? In welchem Kontext möchte ich sie in meiner Masterarbeit anwenden? Wie kann ich meinen eigenen Weg mit der künstlerischen Forschung finden? Diese Fragen werden in diesem Abschnitt geklärt.

Will man einen Versuch durchführen, der für alle gut dokumentiert und nachvollziehbar ist, sowie möglichst wenig Faktoren hat, die den Versuch beeinflussen, ist man bei der akademischen Forschung am besten aufgehoben. Geht es beispielsweise lediglich darum herauszufinden, ob ein bestimmter Ton gehört wird oder nicht, kann man eine empirische Forschungsreihe in Form eines Experiments mit kontrollierbaren Gegebenheiten durchführen und ihre statistischen Auswertungen festhalten. Dies empfiehlt sich vor allem für Versuche, die mehrmals wiederholt werden sollen, um einen Vorgang und die Erkenntnisse daraus widerlegen oder bestätigen zu können. Sofern die akademische Forschung zu wenig Freiraum für Kreativität zulässt und die Arbeit einen künstlerischen Bezug haben soll, ist der

Einsatz von künstlerischer Forschung sinnvoll. Für komplexere Fragestellung mit künstlerischem Bezug, reichen statistische Auswertungen nicht mehr aus, um den vollen Umfang dieser Wahrnehmung und Wirkung bei den Versuchsteilnehmer:innen zu erfassen. Beispiel hierfür ist die Fragestellung von Stefan Troschka, ob Gestalten/Formen in einem Geflecht von Geräuschen zu erkennen sind. Oder im Falle meiner Masterarbeit, ob es eine Grenze zwischen Realität und Fantasie im Sounddesign eines Hörspiels zu erkennen ist. Aus diesem Grund habe ich mich für die künstlerische Forschung entschieden, um herauszufinden, ob es eine klare Grenze zwischen Fantasie und Realität im Sounddesign eines Hörspiels gibt. Die Betrachtung der Geschichte von Film, Fernsehen und Rundfunk und die Veränderung der medialen Klischees, Regeln und Codes im Sounddesign allein können schon als künstlerische Forschung betrachtet werden. Die Auseinandersetzung mit der Wirkung dieser künstlerischen und medialen Codes und Klischees des Sounddesigns ebenfalls. Sobald es darum geht, subjektive Wahrnehmung verschiedener Personen, ausgelöst von einer künstlerischen Arbeit, in Form von mehreren Sounddesigns und deren technischen Distribution/Abhöre festzuhalten und zu analysieren, kommt die akademische/wissenschaftliche Forschung an ihre Grenzen.

Da sich die künstlerische Forschung der akademischen Forschung bedient und dennoch die Freiheiten erlaubt, sich mit künstlerischen Themen zu befassen, ist die künstlerische Forschung auf jeden Fall ausreichend für die Beantwortung der Masterthesis. Zum Beispiel die Umsetzung der Gestaltung und Wirkungsstudie eines oder mehrerer Sounddesigns oder den Unterschieden der Darstellung von Realität und Fantasie in einem Hörspiel. Sie wird in diesem Sinne nicht so einfach rekonstruierbar sein, wie eine klassische wissenschaftliche Forschungsarbeit, aber dennoch können wertvolle Erkenntnisse aus dem Versuch gezogen werden. Vor allem Erkenntnisse, die für die eigene zukünftige Arbeitsweise gewonnen werden und an denen sich andere orientieren können.

Es ist hilfreich zu wissen, in welchem Bereich man in der Zukunft weiterarbeiten will. Letztendlich muss jedoch jeder für sich selbst entscheiden, mit welchem akademischen Grad man die eigene Ausbildung abschließen möchte und dementsprechend die dazugehörige Forschungsmethode und Forschungsbereich wählen.

3 Das Hörspiel

Die geschichtliche Entwicklung des Hörspiels kann als Anwendungsbeispiele der künstlerischen Forschung angesehen werden und wird in diesem Kapitel näher betrachtet.

Rückblickend auf das Kapitel „2.3.2 Künstlerische Forschung an der HfMT“ auf Seite 23 dieser Arbeit wird das Prinzip der „Forschung *in* der Kunst, Forschung *für* die Kunst und Forschung *an* der Kunst“, aus dem Manifesto der HfMT zusammengefasst. Dieses Prinzip lässt sich auch auf das Hörspiel anwenden. Forschung in der Kunst meint als geschaffenes Werk in diesem Bezug das Hörspiel, das Drehbuch und das Sounddesign. Sie enthalten das vorhandene Wissen, dass zur Schaffung dieser Werke erforderlich ist. Bei der Forschung für die Kunst werden Hilfsmittel genutzt, um das Werk erschaffen zu können. In diesem Beispiel sind die Sounddesign-Techniken und die Dramaturgie des Drehbuchs als Hilfsmittel für die Erstellung des Hörspiels ebenso relevant wie die Audiotechnik, die für die Aufnahme der Tonspur benötigt wird. Das dritte Prinzip ist die Forschung an der Kunst. Hier wird das Hörspiel kontextualisiert, d.h. in Beziehung zu anderen Hörspielen gesetzt. Wie in fast allen Bereichen schaut man auf die Vergangenheit, um etwas Neues zu erschaffen. Man lässt sich inspirieren, entwickelt Ideen weiter oder kombiniert fremde Ideen mit eigenen. Für dieses Prinzip ist die Geschichte des Hörspiels und seine Entwicklung relevant für die Produktion und Optimierung eines eigenen Hörspiels, denn ein Blick in die Vergangenheit ermöglicht es, die Sounddesign-Techniken zu analysieren, die sich bereits bewährt haben bei der Darstellung von Illusion, Fantasie und Träumen.

„Es wäre spannend, einmal darzustellen, auf welche Art und Weise neue Rezeptionshaltungen (Nebenbeihören), Rezeptionsort (Auto, Küche, Natur) und Trägermedien (Walkmen, MP3-Player, Internet) die hörspieldramaturgischen Vorgaben verändert und neu geprägt haben.“ (Krug, 2008: S. 165)

Allein diese Neugier und die dahinterstehende Frage kann zu einer künstlerischen Analyse und Forschung führen. Die künstlerische Forschung kann also in verschiedenster Form in Verbindung mit dem Hörspiel stattfinden. Sie ermöglicht die Untersuchung des Formats, der eingesetzten Hilfsmittel und kann Perspektiven auf neue Ansatzweisen und Umsetzungen geben.

3.1 Anfänge des Hörfunks

Betrachtet man unterschiedliche Quellen bezüglich der Geschichte des Hörspiels, stößt man auf ähnliche Antworten. Die Anfänge des deutschen Hörspiels sind zu Beginn der 1920er zu finden und passierten ungefähr zeitgleich mit dem Beginn des Rundfunks, wie 1925 Siebert von Heister schreibt: „Die Idee eines eigenen Funkspiels ist so alt wie der Rundfunk selbst“ (Siebert von Heister⁴, 1925, S. 2541). „Die Anfänge des Hörspiels liegen im Dunkeln, und die ersten Spiele existieren schon seit langem nicht mehr.“ (Krug, 2008: S. 17) Am 29. Oktober 1923 wurde in Berlin das reguläre Programm für den Rundfunk aufgenommen. (Vgl. Krug, 2008: S. 17) Noch heute wird im Auto, bei der Arbeit und zu Hause Radio gehört. Die Bedeutung und Nutzen des Radio haben sich jedoch über die Zeit verändert.

Wichtig für die zeitliche Einordnung ist die Differenzierung zwischen Sendespiel, Hörbuch und Hörspiel. Im Hörbuch wird von einem:r Sprecher:in vorgelesen. In einem Hörspiel gibt es unter anderem zusätzlich zu der Stimme, Musik, Geräusche und Atmosphären. Ebenso können Hörspiele auch abstrakte Kunst sein, diese werden oftmals als Hörfeatures bezeichnet oder als abstrakte Hörspiele. Es gibt ebenfalls Hörbücher, welche als Hörspiele bezeichnet werden, da sie von einem Hörspiel Verlag veröffentlicht wurden. Allen voran geht jedoch das Sendespiel. Dies war vor allem geprägt von Dialogen und von Musik. Es gibt also viele Varianten für Interpretation und Umsetzung eines Hörspiels.

In den 1920ern diskutierten die Rundfunkhäuser sowie die Zuhörenden, was das Hörspiel bzw. das Sendespiel für eine Bedeutung habe und wie man dieses Format nutzen könnte. Wie sich das Hörspiel seit seinen Anfängen verändert hat, trägt zur künstlerischen Forschung dieser Arbeit bei und hilft, Strukturen aufzudecken, die für die eigene Hörspielgestaltung nützlich sein können.

„Das Rundfunkdrama, dieses neue Kind der Wissenschaft und der Kunst, unterliegt, wie der Film bestimmten Gesetzen.“ (Wiesemann, 1924: S.1779)

Im Heft 32 von „Der Deutsche Rundfunk“ im Artikel „Zur Frage des Sendespiels“ veröffentlicht im Jahr 2024 schreibt Walter Wiesemann über die mögliche Weiterentwicklung des Sendespiels zum Hörspiel. Er schreibt über die Vereinigung von Musik und Wort in einem Format, „wobei das Wort die Handlung ausdrückt und seine stimmungsmäßige Unterstützung durch die Musik findet, [...]“ (Wiesemann, 1924: S.1779) Ebenfalls interessant an diesem Artikel ist, dass Wiesemann den Einsatz von Atmosphären wie „das Rauschen des Meeres, das Toben des Unwetters“ etc. als sinnvoll erachtet für das Hörspiel, andererseits aber die Wirkung von Geräuschen wie das Rücken eines Stuhles, das Knarren einer Treppenstufe oder das Kritzeln einer Feder als Zusatz zum Wort als „krankhaft gekünstelt“

⁴ (vermutlich) Hans Siebert von Heister kommentiert diesen Artikel kritisch. Er behauptet, dass die romanähnliche Gestaltung des Sendespiels, der falsche Weg sei. Sieber von Heister war Chefredakteur des „Deutschen Rundfunks“ von 1924-1940: <https://hoerspiele.dra.de/hsp-geschichte.php>

einstuft/abtut. In Europa werden 1924 in verschiedenen Ländern die ersten Hörspiele ausgestrahlt. In England strahlt die BBC am 15. Januar 1924 „A Comedy of Danger“ aus, Frankreich am 21. Oktober 1924. Eine nachgestellte Version des ersten deutschen Hörspiels „Zauberei auf dem Sender“ von Hans Flesch (original 1924, nachgestellt 1962) ist im Link der Fußzeile zu hören. Das Original wurde am 24. Oktober 1924 ausgestrahlt. Das erste Hörspiel Deutschlands⁵ kann, laut des Medienzentrums Baden-Württembergs, auch als Hörfeature bzw. experimentelles Hörspiel bezeichnet werden. (Vgl. Hörbuger, 2006)

Die ersten Sekunden beginnen mit einem Ticken. Der Ansager beginnt zu sprechen, um ein Konzert anzukündigen, und wiederholt sich und wird plötzlich unterbrochen von der „Märchentante“, man hört den Sprecher mit seinen Kollegen und Leiter des Programms aufgeregt sprechen, was denn jetzt zu machen sei und ein Zuhörer ruft beim Rundfunk an und ist empört. Der Ansager, der Leiter und die Märchentante diskutieren über was nun ausgestrahlt werden soll. Das Gepfeife, ein kurzer Trommelschlag und eine übergeordneten Stimme, die meint, dass der Sender verrückt geworden sei, trennen den vorherigen Part mit dem nachfolgenden. Durch den Hall erscheint einem diese Stimme als losgelöst vom anderen Geschehen. Die Märchentante fängt an eine Geschichte zu erzählen und Dr. Flesch berichtet gleichzeitig in einer Überlagerung beider Stimmen. Beide Stimmen faden aus und werden übertönt von klassischer Opernmusik. Der Leiter und Ansager reflektieren was denn passiert sei. Ein Kratzen stört die Rundfunk-Ausstrahlung, Musik wird erneut abgespielt. Anscheinend hört aber nur der Leiter die Musik und wundert sich was denn nun passiert, die Kollegen glauben er sei verrückt geworden. Eine weitere Figur kommt dazu und behauptet, er habe diese „Zauberei“ verursacht, da der Leiter ihn ausgelacht habe, als er ein paar Tage zuvor vorgeschlagen hatte, im Rundfunk zaubern. Ungewöhnliche Dinge geschehen, als das Programm mit dem Donauwellen-Walzer „An der schönen blauen Donau“ von Johann Strauss weitergehen soll. Erst als der Leiter wieder daran glaubt, dass die Ordnung über das Chaos siegen kann, wird das Stück so wie es so gespielt, wie es sein soll.

Das erste deutsche Hörspiel beginnt also mit Chaos, mit dem Zusammenspiel von Sprache, Musik, Klängen und Geräuschen. Ein künstlerisches Experiment, das als Beginn des Hörspiel die Möglichkeit bietet, dieses Feld noch weiter zu untersuchen und weiter zu experimentieren.

1930 wurde das Stück „Weekend“ von Walter Ruttmann in Berlin und Breslau ausgestrahlt und bestand nur aus Geräuschen und Tönen. Trotz der fehlenden Sprache konnte anhand der Geräusche ein Bild vermittelt werden. (Krug, 2008: S.42) Doch diese Art von „Audiokunst“ wurde nicht gerade mit offenen Ohren empfangen, sondern schnell vergessen.

⁵ <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/audio-arbeit/hoerspiel/zauberei-auf-dem-sender>

In der Kriegszeit von 1933-1945 wurde der Rundfunk zu Propaganda Zwecken genutzt und so auch das Hörspiel, da es im Laufe der Jahre immer mehr an Beliebtheit gewann und somit auch Gehör fand. In der Kriegszeit gab es mehrere Höhen und Tiefen für das Hörspiel, ganz aus dem Radio verschwand es jedoch nie.

3.2 Wendepunkte des Hörspiels im Hörfunk

Weitere wichtige Wendepunkte des Hörspiels lassen sich in der Nachkriegszeit ab 1945 finden. Während Kinos und Theater geschlossen waren und Literatur zu einer Seltenheit geworden ist, war der Rundfunk das Einzige, was den Menschen in Deutschland in der Nachkriegszeit als Zugang zur Kultur blieb und das Hörspiel eins der wenigen Möglichkeiten unterhalten zu werden. Der Neustart des Hörspiels 1945 war etwas holprig, zunächst wurde mit „Adaptionen von Novellen, Schauspielen oder Romanen“ (Krug, 2008: S. 52) gearbeitet. Die meisten Stücke wurden improvisiert oder erst kurz vorher für Hörspielabende geschrieben.

Hörspiele wie „Träume“ von Günter Eich 1952, welche die unangenehmen Wahrheiten oder die Darstellung von Ängsten in Träumen hörbar machten, wurden laut Heinz Schwitzke (NWDR) als „die Geburtsstunde des Hörspiels“ betitelt. (Krug, 2008: S.55) Eine Mischung aus Erzählungen und Szenen, die mit Hintergrundatmosphären und verschiedenen Sprechern abgewechselt werden, wirken zunächst simpel, doch hier ist vor allem der textliche Inhalt von Bedeutung. Im Sounddesign ist die gleichbleibende Atmosphäre bis hin zum schneller werdenden Rattern des Güterzuges eine Untermalung der unveränderten Umgebung für die Gefangenen, welche sich plötzlich ändert. Dass sich das Tempo ändert, fällt den Gefangenen schnell auf, etwas stimmt nicht. Jahrelang wurden sie im selben Tempo im Güterwagen gefahren. Als sie jedoch zum ersten Mal nach ca. 40 Jahren ein Blick in die „echte“ Welt erhaschen können, bricht unwohl auf und alles verändert sich, so auch das Tempo. Es ist ein musikalisches Mittel zu hören aber keine klassische Musik, wie man sie kennt, eher ein Sounddesign, welche Spannung zum Ende der Geschichte erzeugt und das Ende markiert. Die 5 dargestellten Träume wurde zunächst kritisch und mit Ablehnung betrachtet. Zu real, zu unangenehm und brutal sei die Darstellung. Doch im Laufe der Zeit erlangte Erichs Darstellung an immer positiverem Aufsehen. (Vgl. Linder, 2021; *Träume - Hörspiel von Günter Eich (NWDR 1951, Ursendung)*, 1951; Krug, 2008: S. 55)

In den 1950ern sind vermehrt Serien-Formate im Hörspiel aufgekommen aus dem Genre des Krimis, welches derzeit Einzug in die Hörspielwelt gefunden hatte, so auch alltägliche Familiengeschichten.

Diese wurden inspiriert von den beliebten Unterhaltungs-Programms des englischen Rundfunks BBC. (Vgl. Naber, 2002: S. 7)

1947 wurde bereits die 4-teilige Sherlock Holmes Abenteuer Hörspiel-Reihe ausgestrahlt und auch andere Krimi-Literatur diente als Grundlage für viele Kriminal-Hörspiele. Das Kriminal-Hörspiel, ob in serieller Form oder klassischer Adaption der dazugehörigen Romanen oder Novellen, wurde zu einer der beliebtesten Hörspielgenres der Zeit.

3.3 Das Hörspiel außerhalb des Hörfunks

Was ist ein Podcast und was hat ein Podcast mit einem Hörspiel zu tun? In manchen Fällen ist es ein und dasselbe. Das Zeitalter des Podcasts hat nicht nur das Interview Format im reinen Audioformat wieder beliebt gemacht, sondern auch Hörspielproduktionen vorangetrieben. 2004 wurde der Podcast ins Leben gerufen. Wie so vieles hat der Podcast seinen Ursprung in Amerika und entstammt folgenden Begriffen „pod (play on demand) bzw. iPod und dem englischen Broadcast. Schöpfer ist der britische Autor und Journalist Ben Hammersley.“ (Hammerschmidt, 2022: S. 23)

Als Definition für den Podcast nennt Hammerschmidt drei Punkte:

- „Ein Podcast ist eine seriell angelegte Audio-Serie, es erscheinen in regelmäßigen zeitlichen Abständen aufeinanderfolgende Episoden.
- Ein Podcast ist mittels eines RSS-Feeds (eine Art Online-Adresse) und eines Feedreaders/Podcatchers abonniebar und wird automatisch bei Erscheinen einer neuen Episode auf das jeweilige Abspielgerät übertragen
- Ein Podcast ist kostenlos und auf diversen Plattformen anhör- und abonniebar, von denen (Stand Frühjahr 2021) die bekanntesten Spotify, YouTube, Apple Podcasts oder die Audiotheken der Radiosender sind.“ (Hammerschmidt, 2022: S. 25)

Den Weg zum Podcast lieferten die öffentlichen, nicht kommerziellen Radiostationen, welche um 1967 in Amerika „[...] vom Gesetzgeber als Gegengewicht zu den kommerziellen Radios eingerichtet und seitdem staatlich bezuschusst“ wurden. (Hammerschmidt, 2022: S. 24) Auch in Deutschland veränderte sich die Rundfunk-Landschaft. Diese Veränderung „[...] zeigte sich deutlich am Hamburger Hörfunkmarkt. Dort gab es in den Zwanzigerjahren nur einen Sender mit einem Kästchenprogramm, nach 1956 gab es drei [...] NDR-Wellen, nach 1985 waren bald mehr als 30 [...] Programme zu hören.“ (Krug, 2008: S. 109)

In den 1970ern löste sich das Hörspiel von der alleinigen Verbreitung über den Hörfunk und erweiterte die Distribution auf das Kassetten-Format. (Vgl. ebd.: S 114). In den 1990ern wurden Hörspiele dann auch auf CD's veröffentlicht und im Jahr 1996 gab es Hörspiele im Fernsehen, visuell begleitet vom laufenden Tonbandgerät. (Vgl. ebd.: S 118, 129). Durch die Digitalisierung, den Einsatz von Computern und vereinfachten Aufnahmetechniken, veränderte sich die Hörspielproduktion zum Ende der 1990er Jahre. Günstigere Produktionskosten und andere Verbreitungsmedien und die dazugehörigen Vermarktungsmöglichkeiten vereinfachten die Hörspielproduktion. Ebenfalls wurde erstmals über die Distribution via Internet nachgedacht, welche zu dieser Zeit ökonomisch gesehen jedoch noch nicht viel Sinn gemacht hat. Der Datenverbrauch war zu der Zeit teuer und das Herunterladen von Dateien nahm viel Zeit in Anspruch. (Vgl. ebd.: S.141)

Die drei ??? haben als Hörspiel-Reihe, gehört zu eines der Hörspielklassikern, die so gut wie jeder, der Detektivgeschichten liebt und gerne Hörspiele hört kennt. Ursprünglich wurden die drei ??? über das Label EUROPA ab dem 1979 zunächst auf Kasette und dann auf CD veröffentlicht. Ab 2006 wurden die drei ??? als nicht kommerzielles Projekt über neuvertonung.de weitergeführt und im Internet über Audio-Streaming-Dienste frei zugänglich gemacht.

Mittlerweile gibt es viele Plattformen auf denen Podcasts und auch Hörspiele in Form von vielen unterschiedlichen Genres veröffentlicht werden. Darunter True Crime, Comedy, Nachrichten, Wissenschaft, Lifestyle u.v.m. True Crime ist eine der beliebtesten Storytelling-Formate in der Podcast Welt, wie schon in der Nachkriegszeit im Radio, hält das Krimi-Genre im Podcast, worunter man True Crime definitiv zählen kann, weiterhin sein Interesse bei den Zuhörenden aufrecht. Im Allgemeinen werden Storytelling-Formate im Podcast immer beliebter. Am beliebtesten sind jedoch immer noch die klassischen Podcast Formate zum Thema, Nachrichten & Politik, Wissenschaft, Gesellschaft & Kultur, sowie Interview mit jeweils über 42% laut der Podcast Umfrage von Podstars 2023 mit über 2.500 Befragten. True Crime liegt dabei mit 31 % noch recht weit vorne. (Vgl. Podstars by OMR, 2023)



Abbildung 1: Podstars - Podcast-Umfrage: Welche der folgenden Podcast Kategorien hörst du?

Unter Storytelling-Formaten im Podcast zählen wie zuvor angedeutet auch Hörspiele. Wenn Hörspiele unter der Kategorie Podcast fallen, liegt das an den zuvor erwähnten Definitionspunkten. Das Hörspiel ist abonnierbar, besitzt einen RSS-Feed und wird in serieller Form produziert. Den Unterschied sieht man ebenfalls in der Darstellung bei Spotify. Handelt es sich um eine ältere Hörspielproduktion, welche über CD veröffentlicht wurde und nachträglich bei Spotify zum Hören angeboten wird, sieht die Ansicht wie bei einem Musikalbum aus (Abb. 2). Handelt es sich jedoch um ein Hörspiel mit Podcast-Zuordnung, werden einem zusätzlich oft ein Trailer angeboten und es gibt ein abonnieren- bzw. Folge ich-Button (Abb. 3).

Die Digitalisierung und der kostenlose Zugang zu Plattformen wie SoundCloud, Spotify, iTunes und weiteren Audio-Streaming-Diensten bietet den Audioliebhabern eine mobile Möglichkeit, zu jeder Zeit, an jedem Ort ohne viel Aufwand ihren Lieblings-Podcast oder ihr Lieblings-Hörspiel zu hören.

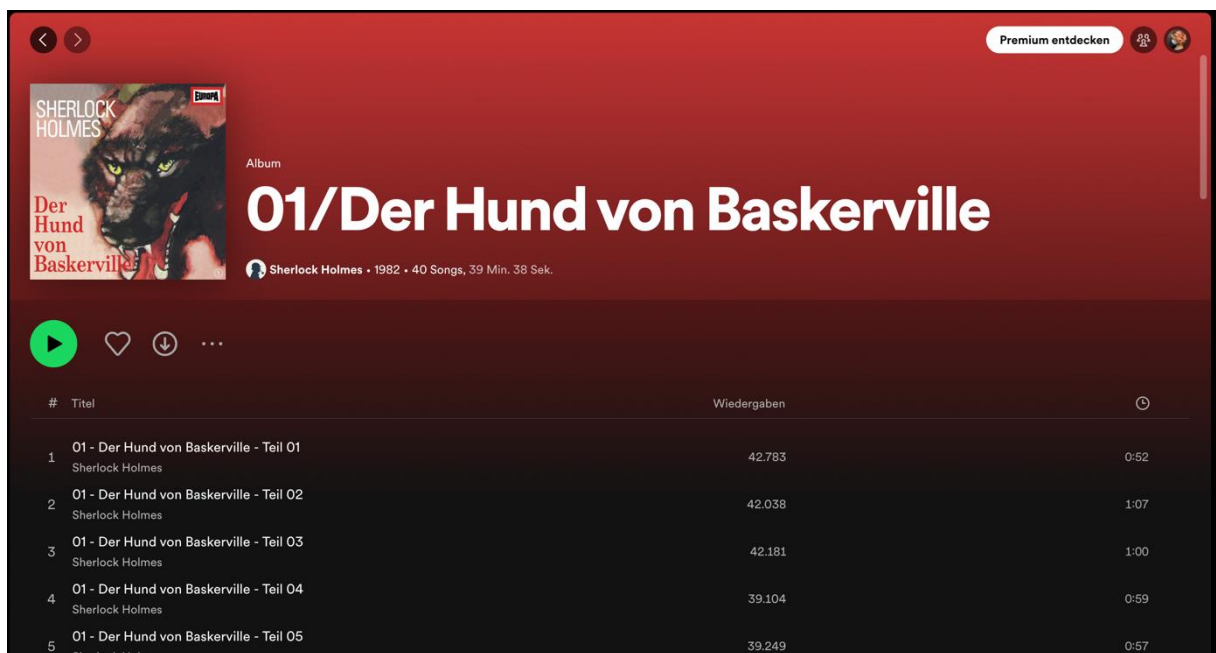


Abbildung 2: Spotify – Der Hund von Baskerville, 1982

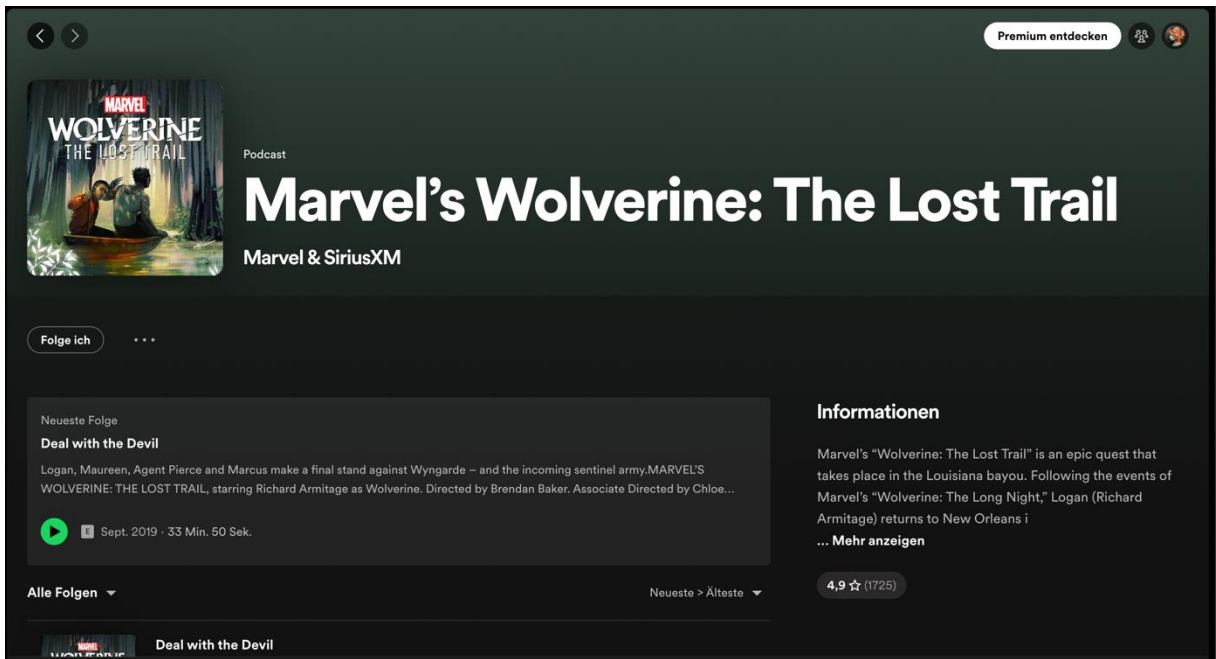


Abbildung 3: Spotify – Marvel's Wolverine: The Lost Trail 2018

4 Produktion von Hörspielen

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Produktionsschritte und Elemente eines Hörspiels aufgezählt und untersucht. Diese sind nützlich für die Erstellung eines eignen Hörspiels.

4.1 Dramaturgie eines Hörspiels

In diesem Abschnitt werden Dramaturgiemittel genannt, die entscheidend für die Erstellung eines spannenden Hörspieldrehbuchs sind.

Von der Idee für ein Hörspiel bis zum Spannungsaufbau im Drehbuch wird auf das Buch von Ulla Mothes Bezug genommen. Dieses Unterkapitel ist jedoch kein Hauptfokus der Arbeit, und dient lediglich als Hilfsmittel zur Gestaltung einer eigenen Hörspielszene.

Vor der Entwicklung eines Drehbuchs kommt der Einfall, die Idee. Diese fliegt einem zu oder entsteht aus Inspiration von einer anderen Quelle. Es kann durch eine gelesene Geschichte, das Schreiben im Tagebuch, einen Traum, den Konsum von Medien oder Austausch unter Freunden und Kollegen hervorgerufen werden. Ideen entstammen meist den eigenen Erfahrungen oder Einbildung oder der Erfahrungen oder Einbildung anderer.

Nach der Idee kommt die Entwicklung der Charaktere, Handlung, Dramaturgie und Aufbau von Spannung. Beim Aufbau eines Drehbuchs ist der „dramaturgische Wechsel“, „Veränderung der dramaturgischen Anfangssituation“, „Der Übergang vom Gewöhnlichen zum Ungewöhnlichen“, „die Zuspitzung der situativen Normalität“ und der „Moment der Störung“ (Mothes & Matzker, 2001: S. 16-17) entscheidend für eine spannende Geschichte.

Ebenso wichtig ist die Zielsetzung der eigenen Idee, die Bestimmung einer Prämisse. Was soll die eigene Geschichte aussagen und erzählen? Welche Absicht bzw. Botschaft soll übermittelt werden? Dabei muss die Prämisse für den Zuschauenden nicht unbedingt von Anfang an erkennbar sein, vielmehr erlaubt die anfängliche Ungewissheit der Prämisse eigne Deutungen und Ideenschöpfungen. (Vgl. ebd.: S. 20)

Auf der Welt existieren unendlichen viele Geschichte, in schriftlicher Form, sowie auch in den Köpfen der Menschen. Das Interesse der Menschen zu wecken ist dabei nicht einfach, deshalb bedarf es einer Herausstellung des „Besonderen“ innerhalb einer Geschichte. „Nicht jede Geschichte, die erzählt wird, ist, so wie sie erzählt wird, dramaturgisch tauglich. Dramaturgisch tauglich bedeutet, dass eine größere

Allgemeinheit für diese Geschichte interessiert werden kann.“ (ebd.: S. 21) Eben dieses Herausgezogen werden aus der eigenen Normalität, das Erkennen einer anderen Realität, in einer Person oder eines Ortes, macht eine Geschichte interessant und besonders.

„Das finden des Besonderen ist ein Erkennen. Es bedeutet ein sich Innewerden, einer Sache oder Person etwas Anrührendes anzumerken, etwas zu fühlen, und dies auch als nicht althergebracht zu bestimmen.“ (ebd.: S. 23)

Weitere Punkte, die Mothes erläutert für die Grundfunktionen der Dramaturgie sind die Absichten, die Empfindungen und die Antizipation einer Geschichte.

Wie der Kameramann und ehemalige Dozent Alexander Du Prel in einer Vorlesung an der HAW Hamburg gern wiederholt hat: „der Zuschauer will verstehen“. Die Zuschauer:innen wollen verstehen, was sie sehen und hören. Damit ist aber nicht gemeint, dass von Anfang an klar sein soll, was in der gesehenen oder gehörten Geschichte passiert. Es bedeutet vielmehr, dass die Aktionen und Geschehnisse nachvollziehbar sein sollten und Raum für eigene Deutungen zulassen.

“Rezipienten eine Absicht erwarten und sie wollen sich diese Frage selbst beantworten. [...] das Produkt soll ihnen ihre Interpretation nicht vorgeben.“ (ebd.: S. 24)

Ungern möchte man eine Geschichte von Anfang an aufgelöst haben, dass nimmt die Spannung aus der Geschichte. Das Miträtseln und Mitfiebern einer Geschichte veranlasst die Zuschauenden und -hörenden bis zur endgültigen Auflösung bei der Geschichte zu bleiben. Ausnahme sind Geschichten, die den Zuschauenden vorgaugelt, dass die Geschichte früh bereits aufgelöst sei. Beispiel dafür ist der Film „Knives Out – Mord ist Familiensache“ von 2019, eine Mystery Komödie, welche früh den Eindruck gibt, dass der Mord geklärt ist und nur der Detektiv und die Familie im Unklaren sind. Nach der ersten Enthüllung des angeblichen Killers für die Zuschauenden, verliert man kurz das Interesse weiterzugucken. Gleichzeitig kommt einem das Gefühl auf, dass diese Enthüllung zu früh kommt und zu einfach wäre. Man möchte herausfinden, ob noch mehr passiert und eine überraschende Wendung einen anderen Killer enthüllt. Mit dieser Ahnung wird man zu Ende des Filmes belohnt. Der Begriff der Antizipation passt ebenfalls zu diesem Beispiel. Im Laufe des Filmes besteht eine gewissen Antizipation, ein Voraussehen, „das Wissen um das, was in der Folge unter bestimmten Voraussetzungen passieren wird“ es werden Konsequenzen vorausgesetzt. (ebd.: S. 31) Dieses voraussetzen von Handlungen kann gestört werden und eine Wendung erzeugen, dadurch entsteht Spannung.

Eine gut aufgebaute Dramaturgie einer Geschichte bewirkt im besten Fall, dass das Publikum das Interesse an der Geschichte nicht verliert. Sie führt die Zuschauenden und Zuhörenden durch die Geschichte und hilft bei der Etablierung eines fantastischen Elements oder einer fantastischen Welt innerhalb einer real wirkenden Welt.

4.2 Aufnahmeverfahren und Wiedergabeformate für Hörspiele

Nach schreiben des Drehbuches und Festlegung der dramaturgischen Ereignisse fällt die Entscheidung des Aufnahmeverfahrens. Hierfür muss zunächst das Abspielmedium beschlossen werden. Soll das Hörspiel nur über CD erhältlich sein oder ausschließlich über digitale Plattformen wie Spotify oder Tidal, welche nicht nur Mono- und Stereo-Formate abspielen können, sondern auch Dolby Atmos und binaural gerenderte Dateien oder beides? Dolby Atmos und immersives Audio (Ambisonics, binaural Audio) benötigen andere Mikrofonierungen als reine Mono- und Stereoaufnahmen und benötigen detaillierte Vorausplanung.

Die folgenden Wiedergabeformate werden nur im Kurzen betrachtet, da sie nur einen kleinen Teil, an der wirkungsvollen Umsetzung von realen und fantastischen Welten, ausmachen. Dennoch ist es wichtig zu wissen für welches Wiedergabeformat man sich entschieden hat, um die Aufnahmeverfahren dementsprechend planen zu können. Ebenso ist der Grad der Immersion eines Hörspiels, welche durch ein räumliches Wiedergabeformat hervorgebracht werden kann, hilfreich dabei, dass sich die Rezipienten besser in die Geschichte hineinversetzen können. In diesem Kapitel wird ein audioteknisches Grundwissen vorausgesetzt.

Die **Mono-Aufnahme** ist das erste Aufnahmeverfahren, das es gibt. Diese Art von Aufnahme wird auch heute noch hauptsächlich bei Sprach- und Foleyaufnahmen für Film und Hörspiel eingesetzt. Ausnahmen hierfür sind räumlich klingende Aufnahmen, in denen alles direkt in einem Raum aufgenommen wird. D.h. Sprache, Bewegung sowie Detailgeräusche, wie das Bewegen einer Tasse, werden mindestens mit einem Stereomikrofon aufgenommen. Das soll den räumlichen Klang der aufgenommenen Elemente direkt mit abbilden. So ist die nachträgliche Bearbeitung, wie die Verräumlichung der Geräusche nicht mehr nötig und spart somit Zeit. Gerade bei Produktionen, die mit einem sehr straffen Zeitplan arbeiten müssen, ist dies von Vorteil. Dafür muss jedoch das Audio-Drehbuch eindeutig, gut strukturiert und detailliert geschrieben sein.

Wie zuvor erwähnt, wird die **Stereo-Aufnahme** gerade für die direkte räumliche Abbildung von Klängen, Geräuschen und Sprache angewendet. Diese können aber genauso gut einzeln in Mono

aufgenommen werden und nachträglich mit einer DAW (digital audio workstation), wie Nuendo, im virtuellen Raum verteilt werden. Nachteil hiervon ist jedoch der zeitliche Aufwand, der es aber zulässt, jedes Geräusch einzeln im Nachgang anzufassen und da anzuordnen, wo man es gerne hätte. Nach einer Stereoaufnahme sind die Klänge fest im Raum angeordnet und können nicht mehr anders verteilt werden.

Neben dem Stereo-Aufnahmeverfahren sind auch andere **Multichannel-Aufnahmeverfahren** möglich. Dolby Surround Sound-(5 Mikrofone) und Ambisonics-(1.-6. Ordnung; 4-16 Mikrofone) fallen unter anderem unter diese Bezeichnung. Ein Beispiel für ein Hörspiel, das in erster Ordnung Ambisonics (4 Mikrofone) aufgenommen wurde, ist das Hörspiel "Marvel's Wolverine: The Long Trail" sowie „Marvel's Wolverine: The Lost Trail" von Marvel und Stitcher Radio.

"So the producers of Wolverine adopted a recording process previously seen only in the cutting-edge space of virtual reality. Four ambisonic microphones, arranged in a sphere, pick up "3D sound" in the room where the actors physically act out the script. Another camera records visual information that evaluates the distances between characters and objects, which serves to create an audio experience as dynamic as live stage plays." (Vgl. Francisco, 2019)

Für die Aufnahmen wurden die Szenen innerhalb des Aufnahmestudios durchgespielt und mit Hilfe des Ambisonics-Mikrofon-Setups aufgenommen. Orientiert haben sie sich hierbei an dem Vorgehen, welches sie ebenfalls aus den Marvel Filmen kennen und was von der Umsetzung von Ambisonics-Aufnahmen für Virtual Reality bekannt ist. (Vgl. Francisco, 2019) Das hört man im Hörspiel deutlich heraus und bekommt das Gefühl man würde einen Film laufen lassen, wo das Bild gerade fehlt, mit dem Zusatz, dass der Ambisonics-Sound einem das Gefühl gibt, man sei direkt vor Ort an der Seite der Protagonist:innen der Geschichte. Mehr zu diesem Hörspiel wird in Kapitel 6.3.2 geschrieben.

Diese Multichannel-Formate werden entweder über einen Lautsprecher Setup abgespielt oder über Kopfhörer, in dem die Spatial Audio Mischung binaural gerendert wurde. Welche Relevanz Spatial Audio in einem Hörspiel hat und somit der Versuch Immersion zu vermitteln, wird im Kapitel 6.1 näher erläutert.

4.3 Hörspielemente

Nachdem das Aufnahmeverfahren und der Aufnahmevorgang klar sind werden die Sprache (Dialog oder Monolog), Geräusche (Foleys) und andere Klänge, wie die Atmosphärensounds aufgenommen, welche die klangliche Umwelt abrundet. Welche Funktion diese einzelnen Elemente des Hörspiels einnehmen, bzw. wie diese typischerweise aufgenommen werden, wird in den folgenden Unterkapiteln beschrieben.

4.3.1 Sprache

Die Sprache ist ein Teil unseres täglichen Lebens. Kein Tag vergeht, in dem wir uns nicht in einer Unterhaltung befinden, unsere Gedanken kreisen lassen oder wir einen Film oder eine Serie schauen. Die Stimme von anderen und uns selbst sind unumgänglich und halten uns bei Verstand. Für das Verständnis der Handlung einer Serie und eines Films ist die Sprache nicht ganz so relevant wie in einem Hörspiel, da hier die visuelle Komponente Hinweise über die Handlung geben kann. Bei einem Hörspiel sieht man jedoch nicht die Mimik oder Gestik eines Schauspielers oder einer Schauspielerin sowie dass sich eine Person von hinten anschleicht. Solche Aktionen müssen in einem Hörspiel durch eine Erzählstimme, Dialoge, Tonlagen in der Stimme, zusätzlichen Geräuschen im Hintergrund wie auch Musik erzählt werden.

Die Stimme kann bereits einiges über eine Figur preisgeben. Soll es sich hierbei um eine junge Frau handeln, wird eine weiblich wirkende Stimme gewählt. Handelt sich um eine innere Stimme, kann diese durch Effekte akustisch abgegrenzt werden von anderen Stimmen. (siehe Kapitel 6)

Die Sprache an sich gibt ebenfalls viel preis. Innerhalb von Dialogen zwischen zwei Charakteren kann viel Inhalt verpackt werden, so dass die Rezipienten wissen, was gerade in der Geschichte passiert. Die Art wie die Figuren miteinander reden kann Hinweise auf die zwischenmenschliche Beziehung zweier oder mehrerer Figuren verraten. Sind die Figuren vertraut miteinander, sprechen sie über persönliche Dinge oder flüstern sich sogar zu. Das kann zusätzlich zur persönlichen Beziehungsebene, die räumliche Nähe zwischen den beiden Charakteren symbolisieren. Sprechen sie sich formal an und reden nur über die Arbeit in normaler Zimmerlautstärke, weiß man direkt, dass die Personen eventuell keine persönliche bzw. private Beziehung zueinander haben oder es zumindest so wirken lassen wollen.

Im weniger aufwändigen Format des Hörbuches ist die Sprache bzw. Erzählstimme, das Einzige, was die Zuhörer:innen durch die Geschichte führt und wird meistens nur von einer Stimme erzählt. Im Hörspiel hingegen wird die Geschichte jedoch auch anhand von anderen Hörspielementen erzählt, wie zum Beispiel mit Hilfe von Geräuschen.

4.3.2 Geräusche

Bei der Aufnahme am Filmset kann einiges schief gehen. Entweder fliegt bei einem Drama, welches in der viktorianischen Zeit spielen soll, ein Flugzeug über das Set oder eine Straße in der Nähe maskiert die Dialoge zwischen den Charakteren bis zur Unverständlichkeit oder es werden Geräusche, wie Schritte oder andere Detailklänge nicht extra aufgenommen, da ein strammer Zeitplan eingehalten werden muss. In diesem Fall bleibt nur die nachträgliche Aufnahme von Geräuschen (foleys) und Bewegungsgeräusche (body motion) durch eine:n Geräuschemacher:in (Foleyartist) im Aufnahmestudio. Detailklänge wie lauter oder leiser werdende Schritte im Hintergrund, lautes Schlucken oder das Ticken einer Uhr können sehr Bedeutungsgeladen sein. Möchte der/die Regisseur:in bestimmte Emotionen durch den Klang verstärken lassen, sind Detailgeräusche ein hilfreiches Mittel. Das laute Schlucken kann die Nervosität und Angespanntheit einer Figur unterstreichen, Schritte im Hintergrund signalisieren, dass sich Menschen in der Nähe befinden, sich annähern oder von der Figur wegbewegen und das Ticken einer Uhr kann ein Symbol für die Zeit sein. Mehr zur Symbolik und Metaphorik von Klängen ist im Kapitel 6.1.2 zu finden. Ohne zusätzliche Geräusche würden wir bestimmte Handlungsstrenge nicht verstehen können, vor allem, wenn keine Erzählstimme vorhanden ist oder kein Dialog stattfindet. Über den räumlichen Klang der Geräusche und der Stimme können Rückschlüsse auf den Ort, an dem sich die Figuren befinden, gegeben werden. Noch mehr über den Ort kann uns jedoch die klangliche Umwelt, die atmosphärischen Klänge also das Soundcape eines Ortes erzählen.

4.3.3 Klänge und Atmosphäre - Klangliche Welt

Unsere akustische Umwelt ist immer von einer Atmosphäre, also von Umgebungsgeräuschen umgeben. Sie bilden das akustische Grundgerüst unserer wahrgenommenen Welt. Eine klangliche Welt innerhalb einer visuellen Welt. Es ist nie *still*. Mit Stille ist die absolute Abwesenheit von Klängen, akustischen Atmosphären und Geräuschen gemeint. Während des Schlafens träumen wir von Bildern und Geräuschen und hören vielleicht noch das Zirpen von Grillen in der Nacht, beim Aufwachen hören wir das Zwitschern der Vögel und die Nachbarn, die anfangen ihren Rasen zu mähen, Staubzusaugen oder die Rollläden hochzuschieben, die Kirchenglocken in der Ferne fangen an zu klingen und der Tag startet.

In einem Hörspiel bildet eben diese Hintergrundgeräusche eine akustische Grundkulisse für jede Szene. Sie gibt uns erste Hinweis über den **Ort** (Raumklang - trockene oder hallige Akustik; ortstypische

Geräusche - Autos, spielende Kinder, raschelndes Laub) und darauf, ob sich die Figur drinnen oder draußen aufhält, über die **Zeit** (nachts: Grillengezirpe, tagsüber: Vogelgezwitscher), über die **Wetterbedingungen** (Regen, Sturm, Sonne) und darauf, ob sich die Figuren allein oder in Gesellschaft befindet. Aus den Hintergrundgeräuschen können wir also viele Informationen entnehmen, bevor eine Figur in einem Hörspiel zu sprechen beginnt. Diese Annahme hilft bei der Gestaltung der Dialoge. Ebenfalls die Bestimmung der Geräusche, welche nicht eindeutig zu erkennen sind und aus diesem Grund zusätzlich durch die Stimme erklärt werden müssen. Um ein Hörspiel wirkungsvoll erzählen zu können, sollten diese drei wichtigen Elemente des Hörspiels, Sprache, Geräusche und Klangatmosphäre im ständigen Austausch miteinander, ein rundes Klangerlebnis für die Zuhörer:innen schaffen.

4.3.4 Musik

Im Film und hat sich seit dem Stummfilm die Musik für den Film etabliert und ist so gut wie gar nicht mehr wegzudenken. Als der Ton für Film eingeführt werden sollte, protestierten die Kinomusiker:innen, da sie ihre Existenz bedroht sahen. (Rabenalt, 2014: S. 75) Wie man jedoch heute sieht, brauchen sich diese was Film, Fernsehen und Hörspiel angeht, keine Sorgen machen.

Musik spielt in der Filmwelt eine große Rolle, sie untermalt die Emotionen der Charaktere und kann eigene Klangwelten erschaffen und wird hier diegetisch sowie nicht-diegetisch (s. 6.1.1) verwendet. Für die Gestaltung eines Hörspiels hat sie zwar eine ähnlich große Rolle, dennoch wird sie häufig eher für Szenenübergänge und Hörspiel-Themes genutzt.

Für diese Arbeit liegt der Fokus mehr auf die Gestaltung des Sounddesign und nicht der Musik eines Hörspiels. Innerhalb einer Hörspielszene spielt Musik in der Regel eine diegetische Rolle, d.h. sie gehört mit zur wahrgenommenen Realität der Charaktere (Musik spielt im Hintergrund im Radio oder auf einer Party, einem Konzert). Würde man nur Musik spielen lassen, könnte das Publikum nicht mehr hören, was in der Szene passiert. Der Fokus auf die Geräuschen und die Sprache kann hierbei Abhilfe schaffen.

Erwähnenswert zum Einsatz der Musik in audiovisuellen Medien ist dennoch die Unterteilung, welche Michel Chion in Audio-Vision beschreibt. Zum einen die „empathetic music“ (dt.: empathische/einfühlsame Musik) und die „anempathetic music“ (dt.: anempathische/nicht-einfühlsame Musik). Die empathische Musik unterstützt, die in der Szene dargestellten Gefühle, sowie den Rhythmus, den Tonfall und Phrasierung der Szene. Die „anempathische Musik“ handelt

gegensätzlich, sie gibt vor die Emotionen der Charaktere nicht zu merken. Trotz dessen schafft sie es laut Chion dennoch nicht nur die Gefühle zu untermalen, sondern sogar zu verstärken. (Vgl. Chion et al., 1994: S. 8)

„This juxtaposition of scene with indifferent music has the effect not of freezing emotion but rather of intensifying it, by inscribing it on a cosmic background. [...] To be sure, this effect of cosmic indifference was already present in many operas, when emotional pitch was so high that it froze characters into in action, provoking a sort of psychotic regression. Hence the famous operatic convention of madness, with the dumb little music that a character repeats while rocking back and forth, . . . But on the screen the anempathetic effect has taken on such prominence that we have reason to consider it to be intimately related to cinema's essence—its mechanical nature.“ (ebd.: S. 8)

Gegensätzliches oder Gleichgültiges Verhalten in der Musik kann also Emotionen verstärkt unterstützen. Gilt dies auch für das Sounddesign? Die Annahme liegt nahe.

5 Realität und Fantasie

Fantasie versteht sich auf den ersten Blick als alles, was nicht der Realität entspricht. Da die Definition der Realität jedoch komplexer als anfangs gedacht ist, gilt dies ebenso für den Begriff Fantasie. Um genau zu verstehen, was sich hinter diesen beiden Begrifflichkeiten versteckt, wird zunächst ein Blick auf die Kommunikationswissenschaft, Mediensoziologie und Psychoanalytik geworfen und dann auf die Rolle, die diese beiden Begrifflichkeiten in der Medienwelt einnehmen.

„We tend to take our hearing for granted. We grew up with it, and it was always there. The world of sound is one of our real worlds. It is so real that in practical decisions like jumping out of the way of an onrushing car we never question its existence.” (Harris, 1961: S. 2)

Harris', Physiker & Psychoakustiker in den Bell Telephone Laboratories, Inc., Aussage zufolge ist demnach alles real, was nicht als real hinterfragt wird. Erwartungshaltung ist hierbei ein großer Faktor. Wird von der Realität einer einzelnen Person gesprochen, kann diese stark von der Realität einer zweiten Person abweichen. Empfindet die erste Person die Realität der zweiten Person als Fantasie, kann das auch bedeuten, dass sie für sie als unerreichbare Realität empfunden wird.

Das Fantasieren an sich kann als Tätigkeit verstanden werden, bei der man sich vorstellt, was alles noch sein könnte, noch nicht passiert ist oder an Dinge denkt, die es in der Realität der eigenen Erfahrungen nach nicht gibt.

„Susan Isaacs hat mit ihrer Arbeit über Zweck und Wesen der Fantasie (King und Steiner 1991; Isaacs 1948) viel dazu beigetragen, diese Ideen klar darzustellen. Dabei beschrieb sie auch (Ogden 2011; Bronstein 2015), dass Fantasieren nicht nur unbewusste Themen zum Ausdruck bringt, sondern dass die gesamte unbewusste psychische Aktivität – einschließlich des Träumens, der Gefühlszustände, der Abwehrmechanismen, der Operation des Realitätsprinzips – auf Formen des Fantasierens beruht. Fantasieren bestimmt also die Gesamtheit des unbewussten Denkens.“ (Rössler-Schüle, 2017: S. 136)

Träume geben einem das Gefühl, man wäre in der Lage zu fliegen, einen schönen Song zu schreiben oder man würde von einem Dinosaurier gejagt werden. Situationen, die einem im wachen Zustand unmöglich erscheinen, werden zur Realität, zumindest für den Moment des Träumens.

Ein weiterer Auslöser für das in Frage stellen der eigenen Realität sind Realitätsverschiebungen. Sobald es Raum für Interpretation gibt, können Realitätsverschiebungen passieren. Zum Beispiel beim Hören von unbekanntem Klangobjekten, nicht lokalisierbarer Klänge oder eine unbekannt Umgebung, in der die Klänge klingen, die in einem unbekanntem Kontext stattfinden. Geht jemand in einen dunklen Keller und hört Geräusche, die nicht zuzuordnen sind, und stellt sich dabei gruselige Dinge vor, die man aus Horrorgeschichten oder Erzählungen kennt, kann dies auch zu einer Realitätsverschiebung führen. Trotzdem man weiß, dass sich dort nichts Boshafes befindet.

Sobald sich zwei oder mehrere Klänge ähneln, kann es ebenfalls zu einer Realitätsverschiebung kommen. Das Rauschen eines Wasserfalls und eine viel befahrene Autobahn/Straße können miteinander verwechselt werden. Man sieht einen Wald und hört ein Rauschen. Kennt man die Umgebung nicht, kann man sich einen Wasserfall oder eine Autobahn vorstellen. Weiß man jedoch, dass sich in der Nähe eine Autobahn befindet und weit und breit kein Fluss oder anderes Gewässer fließt, kann man schnell ausschließen, dass es sich um einen Wasserfall handelt.

„Rauschen klingt nicht wie der einzelne Wassertropfen, Händeklatschen, das einzelne Auto oder das Klappern eines Blattes – es klingt wie der Zufall. Im Rauschen verschwindet die Identität des Ereignisses. Das Rauschen empfinden wir dem entsprechend als „Geräusch“, so wie wir alles Geräusch nennen, was keine tonale Empfindung erzeugt, aber eine Klangfarbe, eine Textur hat.“ (Görne, 2017: S. 56)

Das Rauschen ist also das, was diese Verwechselbarkeit verursacht, die Menge an zufälligen Klängen, die aufeinandertreffen und nicht mehr voneinander unterschieden werden können.

„Wir pflegen überall dort Umgang mit dem Imaginären und nutzen es als Potential, wo wir entwerfen, planen, tagträumen, erfinden, aber auch Symbole benutzen oder bemüht sind, dasjenige, was wir über ein Gegenüber nicht wissen, mit eigenen Vermutungen und Annahmen aufzufüllen.“ (Herbrik, 2011: S. 11)

Herbrik benennt die Fantasie, das Imaginäre also als Hilfsmittel für den kreativen Prozess, ob es nun für ein neues Projekt oder die Überlegung ist, was es als nächstes zum Mittag geben soll. Die eigene Vorstellungskraft erlaubt es uns Dinge vorzustellen, bevor sie passiert sind und uns anhand der ausgemalten Szenarien vorzustellen, wie diese ausgehen könnten.

„I grew up in urban America during the height of the crack epidemic of the 1980s and 1990s, my heart, mind, and soul were almost always somewhere else. In the realm

of the fantastic, I found meaning, safety, catharsis—and hope. Though it eluded me, I needed magic.“ (Thomas, 2019: S. 1)

Magie, Fantasie und alles Imaginäre schafft ebenfalls Sicherheit und Hoffnung oder/und für viele die Flucht aus der eigenen Realität, Eskapismus.

„In der ungebremsten Begeisterung der Anhänger manifestiert sich eine Sehnsucht, die über reinen Eskapismus weit hinausgeht. Ein Aspekt dieser Sehnsucht entspringt sicherlich dem Verlangen nach festen, verlässlichen Strukturen in einer zunehmend fragmentierten Welt, die politisch und ökonomisch immer weniger Sicherheiten bietet.“ (Friedrich, 2003: S. 12)

Doch nicht für jeden lässt sich hier die gewünschte Flucht aus der eigenen Realität finden, denn wie Thomas in ihrem Buch „The dark fantastic: race and the imagination from Harry Potter to the Hunger Games“ schreibt, ist die Diversität im Fantasie- und Science-Fiction-Genre eingeschränkt. Nicht jeder fühlt sich in diesem Genre repräsentiert.

Angefangen mit Mythen und Legenden, die es schon seit Urzeiten, seit Beginn der Entstehung der Sprache gibt, sind Mythen und Legenden, das Fantasy und Science-Fiction Genre ein wichtiger Bestandteil unserer Gesellschaft. Sie dienten schon zu früher Zeit dazu, die Welt zu erklären und zu verstehen. Unerklärliche Dinge wurde anhand von Mythen und Legenden für alle zugänglich gemacht. Entweder galten diese als Warnung oder als Hoffnungsschimmer. In der heutigen Zeit, wenn das Leben stressig, unerträglich oder hoffnungslos erscheint, geben uns Geschichten von fantastischen Welten, Freude, Hoffnung und einen Moment das eigene Leben zu vergessen oder eine andere Perspektive zu bekommen. Menschen können einfach getäuscht werden bzw. wollen getäuscht werden, um von der realen Welt und ihren Problemen abgelenkt zu werden und für einen Moment zu vergessen.

6 Sounddesign für fiktive Welten in rein akustischen und audiovisuellen Medien

„Ebenso wie der Mythos berichtet das Märchen, losgelöst von konkreten Orten und Zeiten, von existenziellen Menschheitserfahrungen: von Liebe und Hass, Geburt und Tod, Frieden und Krieg, Treue und Verrat.“ (Friedrich, 2003: S. 9)

Noch vor den visuellen oder akustischen Medien haben die Bücher und Erzählungen die Menschen in weitentfernte Welten getragen oder an fiktive Orte transportiert. Das geschriebene oder gesprochene Wort und die eigenen Erfahrungen geben den Rezipienten einen ersten Impuls zur Interpretation der Worte und der darin beschriebenen Umgebungen und Geschehnisse. Die eigene Vorstellungskraft macht den Rest. Bilder und Geräusche entstehen in den Köpfen der Leser- und Hörerschaft und kreieren somit ein individuelles Erlebnis der eigenen Imagination ausgelöst durch die Worte eines Schriftstellers, einer Schriftstellerin oder den Worten eines Erzählenden. Das geschriebene Wort, die Sprache und die daraus entstehende Vorstellungskraft sind Inspiration für die Kreation von Filmen und Hörspielen, welche Hauptbestandteil dieser Arbeit sind. Ihnen voran geht ein Buch, ein Drehbuch oder Mythen und Legenden, welche durch Erzählungen weitergetragen wurden.

„Der Autor nutzt als durchgehende Motiv für die existentielle Situation seines Ich-Erzählers die Stille. [...] Stille ist fehlendes Leben, Einsamkeit. Die Alltagssprache hält dafür sogar Begriffe wie „Totenstille“ oder Grabstille“ bereit.“ (Rabenalt, 2014: S. 69)

Die Stille ist nur eines von vielen akustischen Symbolen, welche in Büchern, Filmen und Hörspielen gleichermaßen genutzt werden, um einen Eindruck der inneren Gefühlswelt darzustellen. Doch welche Symbole werden genutzt, um die wahrgenommene Realität zu stören? (siehe 6.1.2) Dafür muss erst festgelegt werden, was als reales Geräusch gedeutet wird. Real klingen die Geräusche, die man kennt und die bereits definiert wurden, das gleiche gilt für die visuelle Wahrnehmung von Gebäuden, der Natur und Menschen. Sie entsprechen den Erwartungen des Zuhörers und Zuschauenden und hängen stark von der eigenen Erfahrung ab. Zu den Erwartungen gehört auch die Raumwahrnehmung und der Raumklang. Wie klingt ein bestimmtes Geräusch in einem bestimmten Raum? Also sobald der Klang bestimmten Eigenschaften entspricht, wirkt dieser real. Beispiele: Ein Geräusch entspricht der Erwartung der zugeordneten Eigenschaften: schwer, rau oder gummiartig. Er klingt wie erwartet in einer bestimmten Umgebung: Dumpf, hallig oder trocken. Auch die physikalischen Gesetze der

Schwerkraft und das Zeitgefühl haben einen wesentlichen Einfluss darauf, ob wir etwas realistisch empfinden. Werden diese realistischen Schemen von Zeit und Raum gestört, werden diese als imaginativ, surreal bzw. unrealistisch wahrgenommen.

Würde ein Hund plötzlich mit einem sprechen oder anfangen zu fliegen, würde man das nicht als die eigene Realität empfinden, sondern als Fantasie oder Einbildung. In Filmen kann man es als Realität des Filmes oder der Geschichte anerkennen. Ein Film, der ausschließlich in einer Fantasiewelt spielt, verbindet reale Sounds mit Fantasie-Sounds. Diese sind in der Welt jedoch bekannt und definiert und führen somit für die darin lebenden Menschen nicht zur Verwunderung. Ebenfalls wirkt es komisch, wenn das Bellen eines Hundes stark nachhallt, obwohl man sich in einem kleinen geschlossenen Raum befindet.

„Die Imagination realer Räumlichkeit der photographisch abgebildeten Handlungen weckt unbewusst ein Bedürfnis nach audiovisueller Einheit in Bezug auf das Abgebildete, wenn sich im Kino die realen Seh- und Hörerfahrungen allzu nahe kommen.“
(Rabenalt, 2014: S. 102)

In Filmen und Serien werden die Übergänge zwischen Realität und Fantasie meist durch eine Schwelle getrennt. Diese kann in Form einer Türschwelle, einem Schrankdurchgang, Portal etc. dargestellt werden. Ähnliches kann man im Akustischen umsetzen. Geht man durch einen Torbogen, klingt es an beiden Enden anders. Im Torbogen selbst mischen sich die Geräusche aus beiden Ausgängen und haben zusätzlich noch die Akustik eines großen Raumes (hallig). In einem Hörspiel könnte die Trennung dieser beiden Welten also entweder durch die Mischung beider akustischer Welten passieren oder eben durch eine klare Trennung wie bei einem Portal, welches überwiegend durch ein Rauschen beide Welten voneinander trennt.

Was Film, Serien und Hörspiele gemeinsam haben sind nicht nur der Einsatz von Schauspieler:innen, sondern auch das zusätzliche Aufnehmen von Foleys (Geräusche, wie unter anderem Schritte und Bodymotion). Bei der Aufnahme werden selten die eigentlichen Gegenstände, die zu hören sein sollen, genutzt. Beispielsweise wird das Braten von Speck in einer Pfanne durch Brausepulver in Verbindung mit Wasser nachgestellt, oder das Schütteln eines Lederhandschuhs für das Flattern von Vogelflügel. Hörgewohnheiten, die durch das Sounddesign von Filmen entstanden sind, wie das Herausziehen eines Schwertes aus der Schwertscheide, was in Wirklichkeit anders klingt, prägen noch heute den Klang der Medienwelt – Filme, Serien und Hörspiele. Die Zuschauer:innen erwarten prägnante Klänge, bei der Benutzung bestimmter Objekte. Vor allem für Hörspiele sind diese prägnanten Klänge essenziell, um als der Klang erkannt zu werden, der wahrgenommen werden soll. Es ist also egal, wo der Sound herkommt, er muss nur den Hörgewohnheiten der Zuschauenden entsprechen und wird demnach

akzeptiert. Hörgewohnheiten sind stark kulturell abhängig. Je nachdem in welcher kulturellen Umgebung die jeweilige Person aufgewachsen ist, hat diese Person gewissen Ansprüche und Erwartungen an ihre Umwelt, die durch die Erfahrung in diesem Land, in dem sozialen Umfeld und der konsumierten Medien geprägt wurden.

Einer der Grundideen dieser Arbeit ist die Beantwortung der Frage, wie Sounddesign dazu behilflich sein kann einen Übergang von einer realen in eine fiktive Welt darzustellen. Bei der Erörterung vom Unterschied zwischen Realität und Fantasie im Sounddesign kommt man nicht daran vorbei, Film-Sounddesign zu betrachten. Zwar unterscheiden sich beide Formate durch die visuelle Komponente, das Film-Sounddesign gibt jedoch Indizien darauf, wie man die filmische Realität im Gegensatz zur filmischen Fantasie darstellen kann. Ebenfalls werden Bezüge aus dem alltäglichen Leben berücksichtigt. Ähnlich wie im Visuellen, gibt es auch im Sounddesign verschiedene Mittel, um Realität und Fantasie akustisch zu erzählen.

Eine Feststellung dabei ist jedoch auch, dass auch die real dargestellte Welt in einem Film und in einem Hörspiel als fiktiv gilt. Trotz dessen ist das Ziel der Gestalter:innen dieser Filme und Hörspiele möglichst real wirken zu lassen, um das Publikum in die Welt hineinzuziehen.

6.1 Sounddesign Wirkung und Werkzeuge

“What we can hear depends first of all on what the ear hears. It also depends on what the brain does with what the ear hears. On the one hand, there has been considerable study of the mechanical-electrical operation of the ear. Generally speaking the ear acts as a complex time frequency analyzer. On the other hand, there are extensive investigations as to what one hears subjectively; that is, the psychological aspects of hearing. Psychoacoustics includes and attempts to relate these studies. Why high pitch sounds are more easily masked by low pitch sounds than vice versa and how we can pick out a sound in space are discussed in order to illustrate the psychoacoustical viewpoint.”

(Harris, 1961: S. 2)

Die Psychoakustik ist ein Fachbereich, welcher unter anderem die Wahrnehmung und Wirkung von Klängen und Geräuschen auf den Menschen untersucht. Für diese Masterarbeit wird jedoch nur ein grober Überblick über die Möglichkeiten im Sounddesign gegeben, mit welchen man den Effekt der Illusion, der Darstellung von Fantasiewelten oder einen Traum erreichen kann. Wie im Zitat von Harris geschrieben, formt sich die akustische Wahrnehmung eines Klanges aus dem, was wir hören, was unser

Ohr hört und was unser Gehirn daraus interpretiert, abhängig von Erfahrungen, Vorurteilen und dem sozialen Umfeld. Psychoakustik beschreibt und untersucht also vor allem die subjektive psychische Erfahrung von Klängen auf den Menschen.

„Klang hat die Macht, Bilder im Kopf zu erzeugen. Die innere Karte der äußeren Welt enthält keine Klänge, sie enthält *Objekte, Räume und Ereignisse*.“ (Görne, 2017: S. 198)

Da Klänge in unserem Kopf durch die Formung unserer Ohren beeinflusst und durch unser Gehirn interpretiert werden, ergeben sich dadurch ganz individuelle Wahrnehmungen. Die Erfahrungen jedes Menschen sind unterschiedlich und jedes Gehirn interpretiert auf Grund dessen anders. Bei Menschen, die im gleichen sozialen Umfeld oder im selben Land mit gleichen kulturellen Einflüssen aufgewachsen sind, sind Überschneidungen in der Interpretation von Geräuschen zu erkennen. Bei den folgenden Klangerfahrungen und -wirkungen gehe ich von den Klangerwartungen von Menschen der westlichen Welt (Europa und Nordamerika) aus, die vor allem von Medien- und Popkultur aus englischsprachigen und europäischen Ländern geprägt sind.

„Indem sie sich dem Zusammenhang zwischen dem Auditiven, dem Medialen und kulturellen Praktiken bzw. Sedimentierungen widmen, verdeutlichen die Beiträge auf je unterschiedliche Weise, dass es sich bei Klangphänomenen und Hörempfindungen nicht um natürliche, sondern um kulturelle Objekte handelt, die nicht unabhängig vom Kontext ihrer historischen Entwicklung sowie vielfältiger Materialisierungen und Mediatisierungen betrachtet werden können.“ (Schröter & Volmar, 2013: S. 15)

Zu den kulturellen Einflüssen und Erfahrungen kommen auch die wahrgenommene Perspektive, aus der ein Sound gehört wird und die „Klangumwelt“⁶, die dieser Sound entstehen lässt. Ein Klang kann einen umhüllen und als ein Teil des eigenen „Universums“ wahrgenommen werden oder der Klang wird von außen wahrgenommen und ist nicht Teil des eigenen „Universums“. (Vgl. Schulze, 2008: S. 249ff.)

Die Erschaffung von wahrgenommener Einhüllung, also Immersion ist ein weiteres Bestreben von Film- und Hörspielmacher:innen im Sounddesign und kann den Zuhörenden tiefer in die Welt des Filmes und Hörspiels eintauchen lassen. Immersion kann sehr viele Bedeutungen haben. Für diese Arbeit ist

⁶ „Eine architektonische Klangumwelt wird dabei als eine Situation in ihrer Ganzheit definiert, welche sich durch die Wahrnehmung als Klang im Bewusstsein der Hörenden manifestiert.“ (Schulze, 2008: S. 250)

jedoch Immersion als ein Gefühl des Eintauchens, Versinkens in das jeweilige akustische und narrative Geschehen des Hörspiels oder des Filmes zu verstehen.

Wo passiert im medienspezifischen Raum Immersion? Immersion kann schon durch das Lesen einer geschriebenen Geschichte empfunden werden. Technische Werkzeuge, wie Licht, Video und Audio, können zusätzlich zur eigenen Imagination als unterstützende Mittel zur Darstellung einer fiktiven Umgebung beitragen. Neuste Techniken wie Augmented-, Virtual- und Extended-Reality sind hierbei auf dem besten Weg die bisher intensivste Form der Immersion in eine andere Welt zu erschaffen. Immersion kann jedoch auch schon auf der Bühne durch das Einbeziehen des Raumes und des Publikums geschehen. Im Film wird man durch das Durchbrechen der filmischen Wand plötzlich direkt angesprochen und in die Geschehnisse einbezogen. Die Realität des Filmes verschmilzt mit der eigenen bzw. die Realität des Filmes wird zur eigenen. Im Akustischen gibt es ebenfalls Beispiele, in denen die Grenzen zwischen Realität und Fiktivem verschmelzen und Immersion wahrgenommen werden kann. Wird Immersion als Werkzeug genutzt, um Rezipienten in ein fremdes Geschehen akustisch eintauchen zu lassen, in welcher zwei Orte (fiktiver Raum / realer Raum) voneinander getrennt sind, kann dies durch sounddesign-technische Mittel wie Räumlichkeit, d.h. der Einsatz von akustischen Räumen umgesetzt werden. Jeder Raum klingt anders und schafft Orientierung für den Menschen. Sehen wir einen Raum, erwarten wir gleichzeitig auch eine bestimmte Akustik, welche viel über einen Raum preisgibt. Im Sounddesign kann auf Grund dessen effektiv mit Raummetaphern gearbeitet werden. Ein sehr halliger Raum kann an eine Kirche, einen „heiligen“ Ort erinnern oder an eine Höhle und wird automatisch, aus eigenen Erfahrungen, als großen Raum empfunden. Dieser große metaphorische Raum kann im Sounddesign gut für Traumsequenzen, Illusionen und andere übernatürliche Räume genutzt werden. Ein Raum mit unendlich vielen Möglichkeiten.

„Die traumartigen Sequenzen erscheinen durch eine sehr große Räumlichkeit in großer Ferne: Die *zeitliche* Distanz wird metaphorisch durch eine *räumliche* Distanz ausgedrückt.“ (Görne, 2017: S. 185)

Hierbei bezieht sich Thomas Görne auf eine Sequenz aus dem Film **Funny Bones** von Peter Chelsom aus dem Jahr 1995. Die zeitliche Distanz, welche durch die Größe des Raumes bedingt ist, ist also ein weiterer Faktor, welchen den Eindruck einer Traumsequenz erschaffen kann. Der Protagonist ist gedanklich weit von der realen Welt entfernt. (Vgl. Görne, 2017: S 185) Erinnerungswelten und Flashbacks bedienen sich dem Klang der Realität, verändern diese aber, um diese von der filmischen Realität abzugrenzen.

Der Mensch entwickelt sich und seine Wahrnehmung immer weiter durch neue technologische Entwicklungen und dem täglichen Umgang mit sozialen Medien. Das hat Vor- und Nachteile. Die metaphorische Wand, die vorher noch verschwand während des Filmerlebnisses könnte in Zukunft bewusster wahrgenommen werden und eine neue und überzeugendere Art der Immersion muss her. Daran arbeiten unter anderem Entwickler:innen für Virtual-, Augmented- und Extended-Reality.

“Unsere ganze Wahrnehmung wandelt sich durch die vielfältigen digitalen Anwendungen. Dazu zählt auch, wie wir Informationen mit unseren Sinnen aufnehmen und wie unser Gehirn diese verarbeitet. Wir reagieren auf die zunehmende Digitalisierung mit veränderten Mediengewohnheiten und anderen Verhaltensmustern.“

(Redaktion Technik, Digitales von wissenschaft.de, 2018)

Zurück zum Sounddesign. Sounddesign nutzt die zuvor genannten Erkenntnisse, sowie die Erfahrung aus vorherigen Experimenten und Studien und wendet diese auf Filme, Serien und Hörspiele an. Anhand der folgenden Werkzeuge kann die Wahrnehmung der Rezipienten von der dargebotenen Realität und Fantasie in Filmen und Hörspielen beeinflusst werden.

„Ob wir berührt werden, ob wir erschüttert oder beglückt das Kino verlassen, entscheidet sich allein an der imaginativen Kraft der Geschichte und der imaginativen Kraft der audiovisuellen Gestaltung.“ (Görne, 2017: S. 197)

Bei der Gestaltung eines Sounddesigns muss man sich zunächst bewusst machen, wie die Realität klingt oder wie sich der erwartete Klang der Realität in Film, Fernsehen und Hörspiel anhört und was den Eindruck erweckt, dass es sich nicht mehr um die Realität des Films oder des Hörspiels handelt. Was löst im realen Leben das Gefühl einer Illusion oder eines Traums aus? (siehe Kapitel 5) Als Sounddesigner:in kann man durch verschiedene klangliche Mittel eine eigene auditive Welt erschaffen. Mit auditiv ist die wahrgenommen akustische Welt gemeint. Die Entscheidung, ob diese real, imaginativ oder illusorisch wirken soll, beeinflusst die Herangehensweise. Der Grundstein für jedes dieser Sounddesigns sind jedoch reale Geräusche, welche im Studio oder per *field recording* (Vor-Ort-Aufnahme) aufgenommen werden. Diese Geräusche und Klänge können im Anschluss überlagert (layered) und abgeändert werden mit Hilfe von Effekten wie unter anderem Hall (reverb), Verzerrung (distortion), zeitlicher Verzerrungen (time warp), Tonhöhenverschiebung (pitch shift) und EQ's.

6.1.1 Diegese

Ein bedeutender Begriff im Film Sounddesign ist die Diegese. „Diegese ist ein Synonym für die filmische Realität“ (Vgl. Görne, 2017: S. 20). Die Diegese und Nicht-Diegese helfen bei der Definierung der filmischen Realität und sind somit auch interessant für die Einordnung verschiedenster Geräusche im Film.

„Die filmische Diegese definiert die Zugehörigkeit eines Klangs oder visuellen Objekts zur filmischen Realität. Diegetische Elemente sind innerhalb der filmischen Realität verortet, die Protagonisten des Films können sie sehen und hören. Jedes andere Element ist nicht-diegetisch.“ (Görne, 2017: S. 20)

Es wird zwischen diegetischen und nichtdiegetischen Klängen unterschieden, wobei sich die nichtdiegetischen Klänge in metadiegetische und extradiegetische Klänge aufteilen. Zu den Diegetischen Klängen zählen Schallsignale wie Dialoge, Geräusche und Hintergrundklänge, welche vom Protagonisten des Filmes und des Sounddesigns wahrgenommen werden. Nichtdiegetische Klänge sind Schallsignale, die außerhalb der filmischen Realität passieren. Dazu gehören, metadiegetische Klänge wie innere Monologe, traumartige, halluzinatorische Klänge (innerhalb der Wahrnehmung des Protagonisten) oder extradiegetische Klänge, welche nur vom Kinopublikum wahrgenommen werden (Filmmusik, „abstrakte“ Soundeffekte). (Vgl. Görne, 2017: S. 20)

„Wenn die Quelle der begleitenden Musik nicht mehr im Kino beim Zuschauer zu finden ist, muss er selbst entscheiden, ob die Musik zur Handlung gehört oder ob sie, wie zuvor, untermalen und begleiten soll.“ (Rabenalt, 2014: S. 100-101)

Thomas Görne trifft in einem Gespräch über diese Masterarbeit zum Thema Grenze zwischen Realität und Fantasie eine passende Aussage: „Die Fantasiewelt fängt da an, wo die Diegese aufhört“. (mündliche Aussage von Thomas Görne am 26. Januar 2022)

“The trajectory of music between diegetic and nondiegetic highlights a gap in our understanding, a place of destabilization and ambiguity. The diegetic and nondiegetic arc conceived as separate realms, almost like two adjacent bubbles, and there seems to be little possibility of moving from one to the other without piercing the skin that explodes the two "universes," which certainly is one reason for the reliance on the language of "transgression." But perhaps it is a failure of metaphor.” (Stillwell, 2019: S. 186)

Diegetische und Nicht-Diegetische Klänge können ähnlich betrachtet werden, wie Realität und Fantasie. Als zwei Welten, welche voneinander scheinbar getrennt sind. Doch wie auch bei diegetischen und nicht-diegetischen Klängen, kann die Unterscheidung zwischen Fantasie und Realität hilfreich bei der Gestaltung und Darstellung eines Sounddesigns eines Hörspiels sein.

6.1.2 Symbolik und Metaphorik

„Lediglich Geräusche, die durch ihre Rolle im menschlichen Leben bereits mit bestimmten Bedeutungen aufgeladen sind, wie beispielsweise Glocken oder Schüsse, würden es ermöglichen, als Klangsymbole oder Kommentare ohne einen entsprechenden Vorgang innerhalb der Filmhandlung zu wirken.“ (Rabenalt, 2014: S. 103)

Das Ticken einer Uhr als Symbol für das Vergehen der Zeit, Glocken als Symbol für eine Hochzeit, den Tod, den Glauben an eine höhere Macht. Wasser als Symbol für das Leben, Bewegung und Formung. Das sind nur einige Symbole und mögliche Deutungen, die wir im Leben lernen. Sie helfen uns dabei dem

„Symbolischer Interaktionismus - George Herbert Mead (1934) - Menschen agieren und interagieren auf der Grundlage von Bedeutungen, die sie Dingen zuschreiben, und entwickeln in der Kommunikation eine Welt von Symbolen.“ (Batinic & Appel, 2008: S. 205)

In dem Film **Matrix** steht der Protagonist Neo (Keanu Reeves) vor einer lebensverändernden Entscheidung. Will er in der Illusion, die seine bisherige Realität abbildete, bleiben oder will er der realen Welt gegenüberreten und die Wahrheit über diese wahre Realität und der Illusion seiner vergangen Realität erfahren? (ca. 00:28:00) In der Szene, in der Neo Morpheus (Laurence Fishburne) gegenüber sitzt und eben diese Frage gestellt bekommt, grollt ein Gewitter im Hintergrund. Der Regen ist durchgehend hörbar. Doch das Gewitter, der Donner wird in dem Moment der endgültigen Entscheidung Neo's am lautesten eingespielt. Der Bruch aus seiner vorherigen Realität ist entschieden und wird durch den Donner akustisch symbolisiert und untermalt. (Vgl. Görne, 2017: S.120) Der Einsatz von Donner kommt immer wieder im Laufe des Filmes vor, vermehrt in den Momenten in denen Neo, die reale Welt sieht oder von ihr erzählt bekommt.

Unwetter werden in Filmen oft als Symbol für einen Konflikt genutzt, darunter der innere Konflikt einer Figur oder der Konflikt zwischen zwei oder mehreren Charakteren (Bsp. Kampfszene, Beendigung einer Beziehung).

Thomas Görne nennt in seinem Buch „Sounddesign“ von 2017 eine Szene (00:03:00 – 00:05:00) aus **Pans Labyrinth** von Guillermo del Toro aus dem Jahr 2006, in der mehrere Symbole und Metaphern vorkommen und gibt ihnen folgende Bedeutung:

„Die hier verwendeten Symbole und Metaphern des Sounddesigns sind Vogelstimmen (Lebenssymbol), Krähe (Unglücks/Todessymbol), Stille (jenseitige Welt), Wind (geisthafte Präsenz, Tiefe (Metapher für das *Es* und damit psychologischer Verweis auf bedrohliche Dinge unter der Oberfläche, kreuzmodal verbunden mit der Metaphorik der Größe) und die klangliche Isolation von Ofelia, d.h. das nicht-mehr-Hören der Anderen (Metapher für eine persönliche Zone, in der man nicht angesprochen wird).“ (Görne, 2017: S. 218)

Im „Die Originale – Fall 18: **Der Hund von Baskervilles** - Teil 23“ - Sherlock Holmes Hörspiel aus dem Jahr 2007 wird Wind ebenfalls als Symbol bzw. Metapher eingesetzt.

„So mal sich zu diesen Gedanken im Verlauf der Nacht auch noch die üblichen Geistergeräusche von Baskerville Hall gesellten. Das Knarren der Dielen und ein leises, aber unüberhörbares Schluchzen. Da ich ohnehin nicht schlafen konnte, beschloss ich diesen Geräuschen endlich auf den Grund zu gehen.“ (Rode et al., 2007)

Der Wind symbolisiert die zuvor erwähnten Geistergeräusche. Der Effekt dieses Symbols wäre jedoch noch stärker gewesen, wenn der Wind abgenommen hätte, nachdem die Aufklärung, dass es sich nicht um Geister handelte, abgeschlossen war. Stattdessen ist der Wind in der kompletten Szene zu Hören und endet erst zum Ende der Szene.

Francis Ford Coppola's Film **Rumble Fish** enthält eine Szene, in der der *Motorrad-Typ* (Mickey Rourke) seinem Bruder Rusty James (Matt Dillon) von einer Erinnerung aus seiner Vergangenheit erzählt und seine Stimme plötzlich mit Hall versehen wird (00:47:59-00:18:23). Dieser Hall bzw. diese akustische Raumwirkung passt nicht zur visuell real dargestellten Umgebung. Sobald Rusty aus seiner Vergangenheit erzählt, wird ein akustischer Raum aufgebaut, eine Raummetapher, die eine Verbindung zu seinen Erinnerung schafft, die an ein Wohnzimmer mit einer großen Pendeluhr erinnert. Das es sich hier um ein Wohnzimmer handelt wird vor allem durch das Symbol der Pendeluhr und dem Knarren der Holzdielen hervorgebracht, ohne diese Uhr und dem Holzknarren, würde die Szene

weniger gut funktionieren. Der Raum könnte, jeder beliebige andere Raum sein. Die spielenden Kinder, die entfernt im Hintergrund zu hören sind, könnten zur realen Umgebung gehören, da er jedoch von seiner Kindheit spricht, wird einem klar, dass es sich hierbei um die Stimmen von ihm und seinem Bruder handelt. Mit „It was a very large house“ bis hin zum Zuschlagen einer Tür, hält der große metaphorische Raum an. Wie zuvor in Abschnitt 6.1 erwähnt, haben sich auch die beiden Charaktere gedanklich von der Realität in die Erinnerung begeben.

Symbole und Metaphern sind effektive Hilfsmittel, um ein bestimmtes Gefühl innerhalb eines Sounddesigns zu vermitteln und diese im Zusammenhang von der Darstellung von fiktiven Welten zu nutzen.

6.1.3 Kreuzmodale Korrespondenz & Synchronie (Michel Chion)

Die fünf Sinnesmodalitäten, Sehen, Hören, Schmecken, Fühlen und Tasten sind essenziell zur Wahrnehmung unserer Umwelt. Bei der kreuzmodalen Korrespondenz, synästhetischen Kongruenz treffen jedoch zwei oder mehrere Sinne aufeinander. Der Begriff an sich beschreibt lediglich die Verbindung zweier Sinne im Gehirn zur leichteren Verarbeitung von Reizen. Dazu gehören, sehen und hören sowie sehen und riechen und das Gleichgewichts- und Sehsinn und noch weitere. Eine sehr verbreitete kreuzmodale Korrespondenz ist das Verbinden von einem hohen Ton mit einem kleinen, schmalen Objekt hoch angeordnet in einem Raum. (Vgl. Spence, 2011: S.1).

“By contrast, synaesthetic congruency refers to correspondences between more basic stimulus features (e.g., pitch, lightness, brightness, size) in different modalities. The term synaesthetic congruency usually refers to correspondences between putatively nonredundant stimulus attributes or dimensions that happen to be shared by many people.“ (Spence, 2011: S. 972)

In dieser Welt treffen viele Reize aufeinandertreffen. Die visuellen und akustischen Reize werden allerdings am häufigsten miteinander verbunden. Diese Reizverbindung ermöglicht eine leichtere Gefahrenerkennung und schnellere Einordnung von Geschehnissen. Dem speziellen Phänomen, dass akustische und visuelle Geschehnisse synchron passieren, hat Michel Chion den Namen Synchronie gegeben. Hier werden die Wörter Synthese und Synchronität vereint.

„The phenomenon of added value is especially at work in the case of sound/image synchronism, via the principle of synchronism [...], the forging of an immediate and

necessary relationship between something one sees and something one hears.“ (Chion et al., 1994)

Die Kreuzmodale Korrespondenz oder die Synchronie kann durch Störung dieses Phänomens eine Realitätsverschiebung verursachen. Beobachten die Zuschauer:innen ein bewegtes Bild, in der entweder ein unerwarteter Sound oder gar kein Sound auftritt, sind die Zuschauer:innen irritiert. Es erweckt bei ihnen den Effekt einer Inkongruenz (Zustand von Widersprüchlichkeit oder Unvereinbarkeit zwischen zwei Objekten). Umgekehrt hat es jedoch kein so starken Effekt, da es in realen Situationen üblich ist, dass wir zunächst akustische Reize wahrnehmen, während die Quelle dieser akustischen Reize zunächst nicht visuell erfasst wird. Ebenso typisch ist es, dass wir uns an dieser Stelle umdrehen, um die Herkunftsrichtung des Schalls zu bestimmen und seine Ursache zu identifizieren. Die Neugier der Zuschauer:innen wird geweckt und Spannung wird erzeugt.

„Der Toleranzbereich innerhalb dessen wir visuelles Objekt und Klangobjekt im Film als gleichzeitig empfinden, und innerhalb dessen sie sich zu einem bruchlosen audiovisuellen Objekt verbinden ist typischerweise 1 Frame (ca. 40 ms bzw. 0,04 s); deshalb wird der Ton [...] im Frame-Raster geschnitten. Die Wahrnehmung toleriert dabei eher einen Ton der *zu spät* ist als einen Ton der *zu früh* ist.“ (Görne, 2017: S. 99)

Hier nennt Görne drei wichtige Punkte. Zum einen, dass Video und Ton nicht mehr als 40 ms bzw. 1 Frame voneinander versetzt sein sollten und wenn dann, dass der Ton dem Bild folgt. Hierfür ist die Akzeptanz größer. Das liegt wie oben schon vermutet, daran, dass gewohnter Weise auf eine Aktion ein Ton folgt und nicht umgekehrt.

„Aber auch wenn die Toleranz von rund 1 Frame überschritten wird, empfinden wir visuelles Objekt und Klangobjekt u.U. noch als zusammengehörig. [...] Erst wenn die Synchronität massiv verletzt wird, trennen sich visuelles Objekt und Klangobjekt in der Wahrnehmung“ (ebd.: S. 99)

Demzufolge braucht ein Sound mehr als 1 Frame Versatz, um zunächst als asynchron wahrgenommen zu werden, jedoch wesentlich mehr um als dem Objekt nicht mehr zugehörig zu dem Geräusch empfunden zu werden.

Mit diesem Effekt kann also eine Störung der Realität bewirkt werden, indem ein Sound zeitlich getrennt wird von seinem Ursprung. In einem Hörspiel ist das jedoch nicht möglich, da die visuelle Komponente nicht vorhanden ist. Wie kann also kreuzmodale Korrespondenz in einem Sounddesigns

eines Hörspiels genutzt werden? Die Verbindung zwischen dem visuellen und akustischen Reiz kann trotz der fehlenden visuellen Komponente anders genutzt werden, denn beim Hören eines Hörspiels entstehen bei den Hörenden Bilder im Kopf.

„Die wichtigste kreuzmodale Metapher ist die Kopplung des Hörens mit der räumlichen Orientierung. Wir empfinden einen Ton mit einer großen Zahl von Schwingungen pro Sekunde als „hoch“, einen Ton mit einer geringen Schwingungszahl als „tief“, und die durch die Schwingungszahl ausgelöste Empfindungen nennen wir „Tonhöhe“. (ebd.: S. 111)

Die empfundene Tonhöhe kann nicht nur die physikalische Höhe eines Tons darstellen, sondern auch die Objekteigenschaften. Denn hohe Töne werden meist als dünn, klein, zerbrechlich und leicht empfunden und tiefe Töne breit, groß, stabil und schwer. Obwohl die kreuzmodale Korrespondenz kein direktes Hilfsmittel für die Gestaltung von Fiktion ist, hilft sie dennoch dabei eine fiktive, fantastische Umwelt in einem Hörspiel zu gestalten und die Objekte und Gestalten in ihnen im Raum an- und einzuordnen. Denn auch die Assoziationen von hohen Tönen, mit etwas fröhlichem und tiefen Tönen mit etwas Düsterem und Bösen, kann für das Publikum anhand von begleitenden Geräuschen und musikalischen Mitteln, die eben diese kreuzmodale Korrespondenzen nutzen können, Hinweise darauf geben, ob es sich um eine gute oder schlechte Entwicklung der Handlung handelt. Charaktere könnten ebenfalls mit Schlüsselklängen und Leitmotiven, die mit dieser Assoziation spielen, versehen werden.

6.1.4 Sounddesign Werkzeuge und Effekte

Sounddesign verbindet Geräusche miteinander, verändert diese, gibt ihnen neue Bedeutungen, wenn gewünscht, und spielt mit Hörerwartungen von Raum und Zeit. Effekte sind hierbei nicht immer notwendig, um eine Fantasiewelt zu erzählen. Lediglich das Brechen der Erwartung und der Antizipation eines Rezipienten kann eine Störung in der wahrgenommenen Realität verursachen. Unerwartetes geschehen lassen.

Ein Beispiel für die zeitliche „Störung“ kann in der Darstellung von verschiedenen Realitätsebenen zu finden sein, wie in **Inception**. Hier werden die Traumebenen anhand von einem Element akustisch von der Realität abgegrenzt. Obwohl in Inception alle Ebenen akustisch und visuell realitätsnah dargestellt sind, wird in den Traumebenen mit dem Song „je regrette rien“ von Edith Piaf auf der Zeitebene sowie mit Effekten gespielt. Zum einen wird dieser langsamer abgespielt je tiefer in die Traumebenen

eingetaucht wird, und zum anderen wird dieser weiter akustisch in den Hintergrund gerückt durch Hall und EQ's. (Vgl. Görne, 2017: S186)

Die unten aufgezählten Sounddesign-Werkzeuge sind nur eine kleine Auswahl an möglichen Mitteln, um Realität und Fantasie in einem Film oder Hörspiel darzustellen.

- Symbole, Metaphorik: Wind, Wasser, Glocken, Stille oder Ticken einer Uhr.
- Kreuzmodale Korrespondenz & Synchronisation: Tonhöhe zur Beschreibung von Objekteigenschaften; unerwarteter Einsatz zwischen Ton und Bild
- Hall: Symbol für große Räume (entferntes, unerreichbares) → Träume, Erinnerungen
- Verzerrung: zeitliche und räumliche Verzerrung von Klängen → Illusionen, Halluzinationen, Erinnerungen
- EQ's: Nähe (tiefe Frequenzen im Fokus), Ferne (wenig tiefe Frequenzen)
- Perspektivwechsel: Mono-Stereo Wechsel (nähe / ferne, breit / eng, innen / außen)
- Spiel mit Klangerwartungen (Raum und Zeit)
- Entfremdung von Originalklängen: Originalklang als Basis wird abgeändert, um den fremden / andersweltlichen Faktor zu unterstreichen.

Diese und einige weitere Komponenten der Hörspielproduktion tragen dazu bei eine fiktive Welt zu erschaffen und einen Übergang zwischen der Realität und Fantasie zu erzeugen. In den folgenden Unterkapiteln werden praktische Beispiele der akustischen Umsetzung dieser Hilfsmittel und Effekte aufgezeigt aus Filmen oder Hörspielen, in denen die Protagonist:innen ihre Realität in Frage stellen oder sich ihre Realität verändert.

6.2 Umsetzung im Film

Im Film wird gern mit der Realität und Illusion der vorhandenen Filmrealität gespielt, es erhält die Spannung im Film aufrecht. Denn die Frage: „Ist das Real oder träume ich gerade?“ ist so gut wie jedem Bekannt und für jeden nachvollziehbar, so dass sich darin jeder wiederfinden kann und der Film anhand dessen eine Beziehung zum Zuschauenden aufbauen kann.

Beim Film kann mit Hilfe des akustischen und visuellen Reizes eine neue Realität konstruiert werden. Filme wie **Inception** (2010) und **Matrix** (1999) sind nur ein paar Beispiele, welche die die Realität der Protagonist:innen in Frage stellen und den Zuschauenden ebenfalls die Möglichkeit geben, das Gesehene und Gehörte zu analysieren und eigene Schlüsse zu ziehen. Das Fantasy- und Science-Fiction-Genre haben eine bestimmte visuelle und akustische Ästhetik. Über die Jahre hinweg hat sich diese weiterentwickelt, wurde kopiert und abgeändert. Die Betrachtung dieser Entwicklung ist ein wesentlicher Teil dieser künstlerischen Forschungsarbeit und die Entscheidung der Filmschaffenden, welche Ästhetik sie für ihren Film wünschen kann auch als künstlerische Forschung betrachtet werden. Denn auch sie orientieren sich an bereits existierenden Ästhetiken anderer Filmklassiker oder eben neuartigen Film-Ästhetiken und entscheiden für sich, welche Darstellung bei den Zuschauenden und sich selbst funktioniert hat. Was hat die gewünschte Wirkung bei den Zuschauenden verursacht?

Die Anfänge des Fantasy Genre im Film geht auf das 19. Jh. zurück (1899). Im Laufe der Zeit haben sich gewisse mediale Codes, Regeln und dramaturgische Werkzeuge innerhalb der filmischen Erzählung entwickelt. Sie bilden eine Anleitung für den Aufbau eines typischen Fantasy-/Science-Fiction-Films. Folgende werden in diesem Abschnitt gesammelt. Eines der wirksamsten dramaturgischen Werkzeuge ist wohl der des Kontrastes. Zu Beginn der meisten Fantasy Filme wird zunächst ein Status Quo gezeigt. Damit gemeint ist die Welt, in der sich die Protagonisten befinden und welche sie als ihre Realität wahrnehmen. Meist wird diese Realität im ersten Drittel in Frage gestellt bzw. gestört. Im Sounddesign wird es gerade interessant, wenn die Gestalt:innen versuchen Dinge klingen zu lassen, die in unserer realen Welt außerhalb des Films und des Hörspiels, nicht existieren. Die eigene Vorstellungskraft sowie vorherige Filme, welche ähnliche Objekte und Tätigkeiten vertont haben, dienen als Inspiration.

In den folgenden Beispielen wird sich hauptsächlich auf die akustischen Elemente des Sounddesigns zur Darstellung der Fantasie, Imagination und Illusionen fokussiert. Mit Hilfe der Beobachtung kann ein funktionierendes Schema für Kapitel 8 herausgearbeitet werden.

Filmbeispiele:

Matrix: Die grünen Nummern im Computer sowie in der Darstellung der Matrix, die so charakteristisch für die Matrix-Reihe sind, haben einen spezifisch elektrischen und surrenden Klang. Diese Soundeffekte unterstreichen symbolisch die digitale Welt des Computers und den Simulationscharakter der Matrix.

Im Film wird uns die Matrix zunächst als die reale Welt dargestellt, visuell sowie akustisch. Doch schon ab 00:03:00 kämpft Trinity (Carrie-Anne Moss) mit einem Streifenpolizisten und springt in die Luft. Die

Zeit wird verzerrt bzw. verlangsamt. Im Sounddesign wird ebenso mit der Zeit gespielt. Verlangsamung sowie Beschleunigung sind hierbei Schlüsselwerkzeuge. Die Bewegungen sind im Allgemeinen sehr klar zu hören. Bei fast jeder Bewegung, die Trinity im Kampf macht, ist mit einem *woosh* begleitet, auch die Schläge, die sie verteilt, sind im Sound sehr kräftig.

„Do you ever have that feeling, where you are not sure if you're awake or still dreaming?“ (ca. 00:08:50 min – The Matrix)

Und die Frage: „What is the Matrix?“ bringen Thomas Anderson auf die Entdeckungsreise zur Beantwortung dieser Frage.

Nachdem die Gruppe um Morpheus und Trinity Neo in der realen Welt ausfindig machen, wird Neo von einer bewegten, silbernen Flüssigkeit überzogen. Seine Realität verändert sich und macht für ihn keinen Sinn. Er schreit auf und dieser Schrei klingt digital bearbeitet. (ca. 00:32:00)

„Both the visual effects and the sound had to support these shifting levels of credibility, so that when you went to the artificial world of the future there was a deadly, almost mundane detail to the sound effects which contrasts with the more contrived and deliberate 'real' world occupied by the rebels in their underground spy-ship headquarters, the Nebuchadnezzar.“ (EditorsNet, 1999)

Der Kontrast zwischen den beiden Welten ist in Matrix klar voneinander getrennt. Die künstlich erschaffene Welt, die an die Welt in den 1990er Jahren erinnert ist im Sounddesign sehr (über)realistisch bzw. alltäglich gestaltet. Die „reale“ Welt ist jedoch vor allem von elektrischen Klängen und Geräuschen durchzogen.

“The idea was to play off the mental aspect of the scene rather than just the physical violence, so at different times different elements would be emphasized.” (ebd.)

Bei der Darstellung der Klänge und Geräusche im Sounddesign wurde also kein besonderer Fokus auf die physikalische Gewalt gelegt, in dem die Schläge möglichst kraftvoll und eindrucksvoll klingen, sondern es wurden verschiedene Elemente zu unterschiedlichen Zeiten in den Fokus gerückt und somit die Aufmerksamkeit auf die mentalen Vorgänge in Neo's Kopf gelenkt. Durch die Kombination aus Bild- und Sounddesign bekommt man einen Eindruck davon, was in Neo's Kopf vorgeht, ohne, dass er dies verbal ausdrückt.

Inception: Der Film ist bekannt für den Spiel mit unterschiedlichen Realitäts- bzw. Traumebenen. Diese im Sounddesign darzustellen, birgt eine kreative Herausforderung.

„[...] dreams, they feel real while we're in them, right? It's only when we wake up that we realize something was actually strange". (ca. 00:26:50 min, Inception) "My question is, what happens when you start messing with the physics of it all?" (ca. 00:29:40 min, Inception)

Der Protagonist Cobb (Leonardo DiCaprio) erklärt Ariadne (Elliot Page), dass je mehr sie die Welt verändert, desto mehr bemerkt sein Unterbewusstsein, dass etwas nicht stimmt und wendet sich somit gegen sie. Ebenso je mehr aus der eigenen Erinnerung genommen wird, desto eher verliert man den Bezug zur Realität und verliert sich in der erschaffenen Welt. Diese beiden Aussagen kann man ebenfalls auf die Wahrnehmung des Publikums eines Filmes oder eines Hörspiels anwenden. Je realer die Darstellung (Klang- und Bildwelt), desto mehr kann sich das Publikum in die Situationen hineinversetzen und verlieren. Andererseits schafft die Störung der physikalischen Gegebenheiten, die wir kennen und erwarten, einen Bruch dieser Realität und erschafft somit die bewusste Wahrnehmung einer Illusion oder eines Traumes.

Ein Beispiel dieses Bruches in der filmischen Realität ist in der bekannten Szene in Inception zu hören (ca. 00:29:50 min), in dem Ariadne im Traum ein Teilbereich von Paris übereinander faltet. Sound Designer Richard King hat bei der Gestaltung dieses Sounds eine bewusste Wahl getroffen reale Geräusche zu nutzen, welche jedoch normaler Weise nicht in dieser Form an diesem Ort zu hören sind. Der Sound für das Übereinanderfalten der Stadt wurde inspiriert von mechanischen Geräuschen einer großen Maschine und einer Zugbrücke. Durch Überlagerung mehrerer Detailklänge, sowie dem Grundsound, den Richard King kreierte, konnte der massiven Sound für die Überlagerung erschaffen werden. (INDEPTH Sound Design, 2023)

Die Tribute von Panem – The Hunger Games: Der Film adaptiert eine dystopische Geschichte, in der es 12 Distrikte gibt, welche jeweils unterschiedliche Aufgaben haben. Feldarbeit, Mienenarbeit etc. Jährlich finden die Hungerspiele statt, die an den beendeten Krieg erinnern und die Bürger in Zaum halten soll. Während sich die Protagonistin Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) in den Hungerspielen befindet, ist ihre Wahrnehmung in 01:23:48 durch die Stiche von „Jägerwespen“ – genetisch veränderte Wespen, welche zu starken Halluzinationen, Schmerzen und sogar dem Tod führen können, beeinträchtigt. In der akustischen und visuellen Wahrnehmung von Katniss vermischen sich Halluzination mit realen Ereignissen, die Zeit wirkt verzogen und nicht mehr gradlinig. Sämtliche

Soundeffekte, wie Dopplungen, Hall, Stimmen aus der Entfernung, ein holzknarrendes Geräusch (wie ein altes Boot oder ein Specht), rückwärts abgespielte Klänge und die unheilvolle flächige Musik und die Dämpfung der realen Umgebungsgeräusche, lassen auch den Zuschauenden in die halluzinative Welt eintauchen.

Avengers: Age of Ultron: In diesem Film wird Tony Stark (Robert Downey Jr.) von der Scarlett Witch (Elizabeth Olsen) ohne es zu wissen verhext, um seine schlimmsten Ängste hervorzurufen. Akustisch ist dies, durch ein abstrakten Sound dargestellt, eine Mischung aus etwas, das wie ein weit entfernter und entfremdeter Schrei klingt, sowie einem *Swoosh*, *Zischen* und *Hauchen*. Es folgt Stille, welche von einem schwebend klingenden Geräusch sowie Knacken und Brüllen gebrochen wird. Hinter ihm taucht ein Geschöpf aus dem vorherigen Avengers Film auf, welches die Geräusche verursacht und der Raum verändert sich visuell und akustisch in eine große Landschaft aus Ruinen mit Blick durch ein Portal auf die Erde. Vor Tony liegen seine Avengers-Kollegen tot. Ein gedämpfter und halliger Schrei ist im Hintergrund zu hören. Captain America (Chris Evans) ist noch kurz am Leben, um Tony Stark zu sagen, dass er sie doch alle hätte retten können. Die Raumatmosphäre gleich der einer großen dunklen und feuchten Höhle, was die düstere Stimmung der Szene widerspiegelt. Als Tony Stark den Rest des Raumes sieht, in dem plötzlich ein Portal mit Blick auf die Erde zu sehen ist und die Kreaturen, welche die Avengers zuvor schon besiegt haben, herumfliegen, wird ihm klar, dass etwas nicht stimmen kann. Mit einem „woosh“ endet die Illusion, es kann jedoch auch sein, dass die Scarlett Witch die Illusion selbst beendet hat und ihr Ziel, Tony Stark nach ihrem Wunsch zu manipulieren, erreicht hat. Begleitet wird die Szene mit einer unheilvollen und dramatischen Musik. (00:10:23-00:11:43 - Marvel Studio's Avengers: Age of Ultron) Ab 00:48:25 werden Thor (Chris Hemsworth), Captain America und die Black Widow (Scarlett Johansson) ebenfalls verhext und mental mit ihren Ängsten und unerfüllten Wünschen der Vergangenheit und Gegenwart konfrontiert. Der Sound der Zauberei ist die gleiche wie in der Szene mit Tony Stark. Die Illusionen transportieren die Avengers an andere Orte, visuell sowie akustisch. Und in ihnen werden häufig Stimmen und Musik gedämpft, hallig und verzogen abgebildet. Es werden kleine Zeitsprünge erzeugt, sowie die Zeit verlangsamt. Ebenfalls unterstützt werden die Illusionen von langgezogenen tiefen Tönen sowie hochfrequenten quietschen und anderen Foleys, die den surrealen Charakter der Illusionen verstärkt.

Dune: Das Buch „Dune“ von Frank Herbert wurde 1965 herausgebracht. Seit der Veröffentlichung gab es zwei Umsetzungen in Serienform und zwei im Format des Filmes, die eine stammt von 1984, die andere von 2021. Im Film werden Dinge gezeigt und hörbar gemacht, die wir aus unserer realen Welt,

außerhalb der Medienwelt, nicht kennen. Das lässt viel Freiraum für jede/n Sounddesigner:in. Vom Sandwurm, bis hin zum Klang der eingesetzten Technologien des Hauses Atreides (Körperschilder) und zum Einsatz der *Stimme*. In 00:05:11 ist ein noch nicht ganz wirksamer Einsatz der *Stimme* von Paul Atreides (Timothée Charlamet) zu sehen und hören. Dieser wurde zuvor von seiner Mutter, Lady Jessica Atreides (Rebecca Ferguson), aufgefordert die Stimme einzusetzen. Die Stimme ist ein gelerntes Attribut der Bene Gesserit, mit dem sie anderen ihren Willen aufzwingen können. Auffällig in dieser Szene ist die Asynchronität des Bildes zum Ton. Obwohl sich Pauls Lippen bereits bewegen, folgen erst nach ca. einer Sekunde die ausgesprochenen Worte. Im späteren Verlauf des Filmes hingegen, sieht man die volle Kraft der *Stimme* eingesetzt von Paul und seiner Mutter ab 01:29:13. Bei beiden sieht man, wie die Sprache Synchron zur Lippenbewegung ist, überlagert mit einer weiteren Stimme, welche leicht versetzt, anders und tiefer als die eigentliche Stimme klingt. Die Stimmen sind ebenfalls mit Hall versetzt und es fangen zusätzliche Stimmen an zu flüstern und zu singen. Die Übernatürlichkeit dieser Stimme wird somit unterstützt.

In 01:06:00 kommt Paul zum ersten Mal in Kontakt mit „Spice“ und hat eine Vision, eine Stimme spricht zu ihm. Doch davor verschwinden mit einem *woosh* alle anderen Klänge, eine gewissen Ruhe tritt ein begleitet von flächiger Musik und unverständlichen Stimmen. Das Spice was im Bild leicht schimmert, gibt ebenfalls im Klang ein leichtes Klimplern und Rascheln wieder. Die Stimme ist mit Hall verändert und wird räumlich bewegt.

„Im Mittelpunkt steht die These, dass in der Geschichte der Illusions- und Immersionsbildmedien eine Relation, eine Abhängigkeit zwischen den jeweils neuen suggestiven Bildtechniken und den inneren Distanzierungskräften der Betrachter festgestellt werden kann. Diese stehen in einem relativen Zusammenhang und hängen von der über die Zeit erworbenen Medienerfahrung oder -kompetenz der Bildkonsumenten ab.“ (Grau & Keil, 2005: S. 71)

Wiederholte Muster lassen sich bereits anhand der wenigen Beispiele, die zuvor gebracht wurden, erkennen. Der Einsatz von Verzerrung, Hall, Zeitsprüngen und Einsatz von EQ's sind typische Effekte in der Umsetzung eines Sounddesigns für eine imaginative, illusorische oder fantastische Erzählung. In der Filmwelt lassen sich noch viele weitere Beispiele finden, da diese Arbeit jedoch den Fokus auf akustische Medien legt, geht es im nächsten Kapitel mit der Umsetzung von Sounddesign für fiktive Welten in Hörspielen und Podcasts weiter.

6.3 Umsetzung in akustischen Medienformaten

Das Radio gab es noch vor dem Hörspiel, angefangen mit der Verbreitung von aktuellen Geschehnissen aus der Welt und in Kenntnissetzung der allgemeinen Bevölkerung war Ziel des Radios. Heutzutage gilt es hauptsächlich der Unterhaltung der Bevölkerung, auch wenn aktuelle Nachrichten weiterhin eine wichtige Rolle spielen.

„Klang kommuniziert. Das Sounddesign ist gelungen, wenn der Klang dabei die richtigen Inhalte kommuniziert.“ (Görne, 2017: S. 196)

In Filmen werden visuelle und akustische Elemente miteinander verbunden. Hört man etwas, wird das Gehörte automatisch mit einem visuellen Ereignis verbunden. So wie zuvor erwähnt bei der Kreuzmodalen Korrespondenz und der Synkrese. Wie geht man aber mit einem Medium um, welches nur einen Reiz bedient, dem Hörspiel?

Hört man sich verschiedene Hörspiele an, spielen Musik und Sound Design neben den Dialogen und der Erzählstimme eine große Rolle. Sie bauen die vom Regisseur gewünschte Stimmung auf und helfen beim Eintauchen in die Geschichte. Als zusätzlicher Begleiter durch eine auditive Geschichte wird einem meistens eine Erzählstimme zur Seite gestellt, welche das Unhörbare in einem Hörspiel beschreibt (wie zum Beispiel das Aussehen einer Person oder eines Objektes oder die Farben und Gerüche einer Blume). Die Stimme ordnet die Geschehnisse ein oder kommentiert diese.

6.3.1 Hörspiele mit Narration / Erzählstimme

Mit Narration und Erzählstimme innerhalb der folgenden Hörspiele könnte man meinen, dass diese das Geschehen immer wieder mal unterbrechen. Die Hörspiele, die hier jedoch analysiert werden, benutzen die Erzählstimme meist nur vor Beginn der Geschichte und zwischen zwei verschiedener Orten oder zwischen einem Zeitsprung zur Einordnung der Begebenheiten der Geschichte.

Jerry Cotton: Jerry Cotton, ein FBI-Agent klärt Kriminalfälle in Amerika auf. Die Hintergrundgeräusche sind relativ gleichbleibend und nicht alle beschriebenen Geschehnisse werden durch zusätzliche Geräusche (Foleys) wiedergegeben, wie zum Beispiel das Lösen eines Gurtes oder das Betätigen von Knöpfen in einem Hubschrauber. Pistolenschüsse, ein Kampf sowie auch Schritte sind hin und wieder

zu hören, sowie auch Funksprüche, Klingeln einer Kasse und andere Stimmen. Der Erzähler begleitet einen durch die ganze Geschichte. Immer nur kurz wird der Erzähler von Geräuschen und anderen Stimmen unterbrochen, es sei denn ein längerer Dialog kommt dazwischen. Ebenfalls typisch für ein Hörspiel ist der Einsatz von unterschiedlichen Sprechern. Der Protagonist Jerry Cotton, wechselt während des Hörspiels mehrmals von Erzählstimme zur Stimme innerhalb der Szene, in der er mit anderen Figuren interagiert.

Sherlock Holmes: Sherlock Holmes ist ein sehr beliebter fiktiver Charakter. Angefangen mit den Detektivgeschichten von Sir Arthur Conan Doyle im 19. Jahrhundert, haben sich die Geschichten auf andere Formate erweitert. Mittlerweile gibt es mehrere TV-Serien, Filme, Theaterstücke, Hörbücher, Hörspiele und Computerspiele. 1901 wurde der Roman "Der Hund von Baskerville" von Sir Arthur Conan Doyle veröffentlicht und war sehr erfolgreich. Das sieht man auch heute noch an der Anzahl an verschiedenen Hörspielversionen, die es mittlerweile zu finden gibt. Begonnen hat die Adaption der Sherlock Holmes Geschichten von Sir Arthur Conan Doyle für das Radio wohl im Jahr 1930 in Amerika über den National Broadcasting Company (NBC). (Vgl. The Arthur Conan Doyle Encyclopedia Contributors, 2020) Auf der „The Arthur Conan Doyle Encyclopedia“-Website findet man die Originalaufnahme der Produktion „The Noble Bachelor“ (18. Episode der 3. Staffel „The Adventures of Sherlock Holmes“). Die Erstaussstrahlung fand am 15. Februar 1933, durch den NBC, statt. Es sprechen verschiedene Figuren in dieser Fassung. Neben dem Kratzen der Aufnahmen, hört man ebenfalls Stimmen im Hintergrund, welche vermutlich die Hintergrundgeräusche der Szene darstellen sollen. Der Einsatz von Musik ist ebenfalls zu hören am Anfang und bei Szenenwechseln. Die Erzählstimme, Dr. Watson, wirkt zunächst wie alle anderen Stimmen im Verlauf des Hörspiels, doch sobald die Stimme anfängt in die Geschichte einzuleiten und den Hörenden erklärt, wie alles anfing, wird seine Stimme von dramatischer Musik begleitet und leicht mit Hall versetzt, was der Stimme einen spezifischen Klang gibt und somit von den Stimmen in den Dialogen abhebt. Es wurde also schon in den Anfängen des Hörspiels mit Effekten wie Hall gearbeitet, um eine Stimme von der filmischen Realität zu unterscheiden. Ebenfalls zu hören in der Version „Zauberei auf dem Sender“ von 1962. (siehe Kapitel 3.1)

Das erste europäische Hörspiel von Sherlock Holmes wurde englischsprachig 1952-1969 vom BBC produziert. Der BBC hat 6. April 1958 eine Hörspielversion in der 4. Serie der Sherlock Holmes Radioserie von der Baskerville Geschichte veröffentlicht. (The Arthur Conan Doyle Encyclopedia contributors, 2020)

Nr.	Titel	Produktion	Bearbeitung	Musik	Regie	Holmes	Watson
01	Der Hund von Baskerville	Bayerischer Rundfunk 1966, als Cd 2004: ISBN 978-3-89813-309-8	Michael Hardwick	Herbert Jarczyk	Heinz-Günter Stamm	Peter Pasetti	Joachim Wichmann
02	Der Hund von Baskerville	ca. 1979	Rolf Ell	—	Rolf Ell	Joachim Hansen	Mogens von Gadow
03	Der Hund von Baskerville	Miller International Schallplatten GmbH, Studio <i>Europa</i> 1982	Frank Sky (d. i. H. G. Francis)	Bert Brac	Heikedine Körting	Peter Pasetti	Joachim Wichmann
04	Der Hund der Baskervilles	Verlagsgruppe C. Hermann, Studio Maritim 2007	Daniela Wakonigg	—	Studio Maritim	Christian Rode	Peter Groeger
05	Der Hund der Baskervilles	Westdeutscher Rundfunk Köln 2014	Bastian Pastewka	Henrik Albrecht	Bastian Pastewka	Frank Röth	Gerhard Garbers
06	Der Fall Baskerville	hörspiel#studio 2015	Rudi Piesk	—	Rudi Piesk	Wolf List	Theo Rüter
07	Sherlock und der Hund von Dartmoor	Hessischer Rundfunk 2016 / RadioLiveTheater	Klaus Krückemeyer, Wolfgang Vater	Michael Bibo	Klaus Krückemeyer, Wolfgang Vater	Klaus Krückemeyer	Wolfgang Vater

Abbildung 4: Wikipedia – Der Hund von Baskerville - Auflistung der deutschen Hörspiele

Die erste deutsche Version wurde vom Bayerischen Rundfunk 1966 ausgestrahlt. Eine Hörprobe hiervon gibt es auf der Seite vom Audio-Verlag.⁷ Anhand der Hörprobe scheint es, als ob die Sprecher sich im selben Raum befinden und die Szene, nicht nur einsprechen, sondern auch mit Hilfe der Requisiten spielen. Sie bewegen sich nah vor das Mikrofon oder entfernen sich davon. Der Raumklang entsteht durch den Aufnahmeraum selbst und die Geräusche werden gleichzeitig erzeugt, sodass keine zusätzliche Einarbeitung im Sounddesign von Nöten ist.

Die zweite deutsche Version von „Dem Hund von Baskerville“ (Pasetti & Wichmann, 1982) beginnt mit Musik, dann einer Erzählstimme, die in der ersten Szene der Geschichte endet. Auch zwischen den Kapiteln wird Musik gespielt. Die Erzählstimme erzählt aus der Perspektive von Dr. Watson. In dem Hörspiel gibt es verschiedene Charaktere, gesprochen von jeweils anderen Sprecher:innen. Die Hintergrundatmosphären sind meist sehr dezent und realistisch gestaltet. Nur in ein paar Szenen hört man eine markantere Atmosphäre, wie der eines Restaurants mit Musik, die im Hintergrund spielt oder die eines Moores, mit Grillengezirpe und Fröschen. Geräusche (Foleys) und die Bewegung der Figuren (Bodymotion) sind immer zu hören. Bei Szenenbeginn wird die Erzählstimme von Dr. Watson und die Szenengeräuschkulisse miteinander vereint und man wird graduell in die Szene eingeführt. Die Erzählstimme ist trocken und die Stimmen in der Szene sind räumlich eingebettet. Bei dem Gang durch das Moor, zum Ende der Geschichte, stimmen zwar die Hintergrundgeräusche, die Stimmen der Protagonisten passen jedoch nicht ganz in die Szenerie des Moores, bis auf die Stimme, die aus der Ferne den Protagonisten zuruft. Sie hören sich an, als würden sie sich in einem Raum bzw. einem Studio befinden, also nicht draußen, was den Zuhörenden aus der Realität der Kulisse reißen könnte.

Hört man sich die Version von 2007 (Rode et al., 2007) an, fängt diese mit dem Leuten von Glocken, Schritten sowie dem Klang einer Kutsche. Ganz so, wie man sich die Szene im viktorianischen Zeitalter in London, England akustisch vorstellen würde. Die Realität der Welt des Hörspiels ist nun akustisch festgelegt. Ein Knall/Schuss/Schlag, der den Übergang in die Titelmusik schafft, zieht einen plötzlich aus dieser Realität. In der ersten Szene spielt nicht-diegetische Hintergrundmusik. Frösche,

⁷ <https://www.der-audio-verlag.de/hoerbuecher/der-hund-von-baskerville-doyle-arthur-conan-978-3-7424-0284-4/>

Grillengezirpe und ein Aufrufen einer Frau sind zu hören. Die erste kurze Unterhaltung gibt den Grund für die kommende Untersuchung, die Sherlock Holmes in der Geschichte übernehmen soll. Sir Charles von Baskerville ist tot. Getrennt von Musik startet die zweite Szene mit einer Unterhaltung zwischen Sherlock Holmes und Dr. Watson in einem Zimmer vor einem Kamin an, bei dem die beiden stark schmatzen. Mittlerweile würde man genau dieses Schmatzen wahrscheinlich zurückhaltender gestaltet, vor allem mit dem Wissen, das es Menschen gibt, welche unter Misophonie⁸ leiden. Die Szene findet in einem Zimmer in der Nähe einer Straße statt, auf welcher Kutschen fahren, und Menschen mit hörbaren Schritten vorbei gehen. Es ist also die akustische Szenerie zu hören, die direkt zu Beginn des Hörspiels zu hören war, nur eben gedämpft aus dem Kaminzimmer. Die Szenen und Dialoge sind teils sehr lang gehalten und es dauert lange bis der erste Szenenwechsel stattfindet. Im Laufe der Geschichte, wechseln die Szenen etwas schneller und die Erzählstimme wird mit weiterhin dramatischer und mysteriöser Musik begleitet. Der Einsatz der Musik ist dynamisch, mal wird sie kurz ausgesetzt und sobald die Erzählung Spannung erzeugen soll, wird die Musik mit zunehmendem Tempo und/oder Lautstärke eingespielt. Im Gegensatz zu der Version von 1982 werden Körperbewegungen nur anhand von Foleys dargestellt, nicht zusätzlich von dem Rascheln der Klamotten. Diese wurden für die Produktion von 2007 wohl als weniger wichtig oder störend betrachtet, vielleicht gab es auch nicht genügend Zeit, um diese zusätzlich aufzunehmen und einzubinden.

In den Sherlock Holmes Geschichten werden mysteriöse Fälle aufgeklärt. Zunächst wirken die Fälle sehr merkwürdig und es wird oft etwas Außergewöhnliches oder Übernatürliches vermutet, ob es ein Geist oder ein Höllenhund ist, das Fantastische wird bis zur Auflösung des Falles meist aufrechterhalten. Für Sherlock Holmes ist jedoch von Anfang an klar, dass sich die Fälle rational erklären lassen. Bei dem Spiel mit den Zuhörenden, ob es sich um etwas Übernatürliches oder nicht handelt, könnte man das Sounddesign des Hörspiels dementsprechend gestalten. In den zuvor genannten Beispielen wird jedoch allerhöchstens mit mysteriöser, dramatischer Musik gespielt, weniger bis gar nicht mit Sounddesign, was das Übernatürliche widerspiegeln könnte.

Die Beobachtung der unterschiedlichen Umsetzungen der Sherlock Holmes Hörspiele zeigt, was funktioniert und was nicht, indem geschaut wird welche Hörspielemente im Sounddesign der Hörspiele weiterhin eingesetzt werden und welche nicht. In diesem Zusammenhang besteht die Vermutung, dass der Einsatz von Bodymotion in den früheren Hörspielformaten des Buches von dem eigentlichen Geschehen abgelenkte und deshalb in den

⁸ Misophonie: „Misophonia is an affective sound-processing disorder characterized by the experience of strong negative emotions (anger and anxiety) in response to everyday sounds, such as those generated by other people eating, drinking, chewing, and breathing.“ (Kumar et al., 2017)

aktuelleren Umsetzungen weggelassen wurde. Des Weiteren ist auffällig wie die Hintergrundgeräusche, d.h. die Klangwelten, immer mehr an Bedeutung gewinnen. Sie rücken immer mehr in den Vordergrund und werden bewusster eingesetzt im Vergleich zur ersten Umsetzung von den Sherlock Holmes Romanen in den 1930ern in Amerika und der Umsetzung von 1982 in Deutschland.

Jack Slaughter: Jack Slaughter ist eine Hörspiel-Horrorkomödie. Verschiedene Sprecher:innen geben den Charakteren ihre Stimme, Atmosphären und Hintergrundgeräusche helfen bei der Einordnung der Umgebung und Situation und das Sounddesign und die Musik untermalen die emotionale Gedankenwelt der Charaktere. Zwischen den Szenen gibt die allwissende Erzählstimme Kontext über die Geschehnisse zwischen den dargestellten Szenen, bzw. beschreibt Szenen, die nicht rein akustisch dargestellt werden können, wie das Aussehen eines Charakters oder Gerüche in der Umgebung. In Tochter des Lichts Teil 13 (00:02:58), befindet sich Jack Slaughter in einem Traum und seine Grandma Jacky erscheint ihm. Die Szene wird mir einer älteren kratzigen Damenstimme eingeleitet. Sie ist sehr hallig und auch seine Stimme wird im Traum mit hall versetzt. Ein sehr großer metaphorischer Raum baut sich auf. Zusätzlich dazu gibt die Musik eine klangliche Atmosphäre, die einen symbolisch an den „Himmel“ erinnert. Die sanften, flächigen und hellen Töne schaffen es ein Bild von einem leuchtenden Schein zu erwecken. Ein Glitzern, das gern in Verbindung mit magischen Elementen genutzt wird, ist ebenfalls zu vernehmen. Auch die räumliche Größe wird genutzt, indem die Stimme der Grandma im Raum von links, nach rechts und auch in die Mitte springt.

Erdsee: Beim WDR 3D-Audio Podcast-Hörspiel „Erdsee“ ist klar, dass es sich um ein Fantasy Hörspiel handelt, da es hier um Magier:innen und Zauberei geht. Akustisch zu erkennen ist das Genre vorwiegend anhand von Geräuschen, die normalerweise nicht in unserer realen Welt zu hören sind. Es gibt verschiedene Erzähler:innen. Die Erzählstimme wechselt jeweils zu der Figur, welche gerade die Geschichte erzählt. In den Szenen selbst sind die Stimmen räumlich platziert und mit dem jeweiligen Raumklang versehen (Hallraum). Sobald die Stimme in der Szene zurück zur Erzählstimme wechselt, schiebt sich die Stimme in die Mitte (Center) und ist akustisch wieder näher an die Hörer:innen herangerückt, in dem der zusätzliche Hallraum weggelassen wird. Das Hörspiel ist von umhüllenden Klängen gefüllt, die Atmosphären- und Detail-Geräusche (Bsp. Wasser, Wind, Vögel, Stadtgeräusche, heben von Holzscheiten u.v.m.) und die Musik sind in spatial audio gemischt. Die Mischung in Spatial Audio oder auch Immersive Audio hilft dabei sich in die Situation besser hinein versetzen zu können. Doch nicht immer funktioniert die Anordnung der Stimmen im Raum, an manchen Stellen wirkt die

Stimme des Mädchens zu weit unten rechts angeordnet und zu nah. Eben diese Anordnung kann jedoch bei 3D Audio (immersive, spatial audio) von jedem etwas anders wahrgenommen werden und ist in den meisten Fällen Geschmackssache und abhängig von der Hörgewohnheit. In den meisten Hörspielen wird durch Sounddesign und Musik Fantasie vermittelt. Bei Erdsee wird ein Zauber(-spruch) unter anderem mithilfe von „glitzernden“ Sounds und je nach Zauberspruch mit der passenden Musik dazu untermalt (dramatisch oder seichte Klänge), siehe 00:05:47 der ersten Folge. An einer anderen Stelle in der ersten Folge 00:30:46 spricht Sperber gegen seinen Willen einen Zauberspruch zum Beschwören von Toten, seine Stimme wird mit einer anderen Stimme überlagert und mit Geräuschen untermalt, welche wie bewegtes Feuer klingen, zusätzlich gemischt mit „wooshes“. Die Hintergrundgeräusche der Szene bestehen aus einem heulenden Wind, der durch das Haus weht und es ist Regen von draußen zu hören. Die Zauber in der diesem Podcast sind also je nach Situation und Hintergrund des Zauberspruches mit den entsprechenden Geräuschen untermalt. Die Art des Zauberspruches wird unterstützt von den passenden Geräuschen: „glitzern“ für einen harmlosen, „witzigen“ Zauberspruch und unheimliche und düstere Geräusche für einen „bösen“ Zauberspruch.

Flüsterwelt: Dieses Podcast-Hörspiel findet zunächst in einem realen Setting statt. Es handelt sich hierbei um eine Psychologie Studentin, die zum Anfang der Hörspielserie an ihre Abschlussprüfung zurückdenkt, bei der sich ihr Leben für immer verändern soll. Während der Prüfung hört sie eine Stimme in ihrem Kopf. Ihr erster Gedanke ist, sie sei verrückt geworden. Das Fachwissen, das sie aus dem Psychologie Studium erlangt hat, bestätigt dies zunächst. Doch die Stimme wird ihr immer vertrauter und nach ca. 4 Jahren passieren noch schrägeren Dinge, die die Handlung voranbringen.

„Hanna ist 27, erfolgreich, einsam und überfordert. Und sie hütet ein Geheimnis: Hanna ist nie allein. Seit Jahren wird sie begleitet von „Sam“ - einem Wesen in ihrem Kopf, das niemand außer ihr hören kann. Egal ob Hanna als Psychologin Verbrecher befragt oder versucht, private Kontakte zu knüpfen - immer ist Sam in ihrem Kopf. Als Hanna plötzlich eine unheimliche Nachricht erreicht, entscheidet sie sich endlich, nach der Wahrheit zu suchen. Wer ist Sam wirklich? Was hat er vor? Und wohin führt die Spur der Flüsterwelt?“ (Podstars by OMR, 2023)

Das Mystery-Crime Genre arbeitet viel mit Spannung und Ungewissheit und ist somit prädestiniert dafür mit Klängen und Geräuschen im Sounddesign zu experimentieren. In der ersten Folge von Flüsterwelt bei 00:15:13 ist zum ersten Mal Sams Stimme zu hören, sie ist aber genauso trocken wie ihre innere Stimme und mittig angeordnet. Da seine Stimme nur in ihrem Kopf zu hören ist macht das

Sinn. In dieser Szene (00:18:07) hört man den Kontrast zwischen Hannahs inneren und äußeren Stimme. Die innere Stimme ist trocken und mittig und die äußere Stimme räumlich (Hallraum) und je nachdem, wo sich Hannah im Raum befindet, links, rechts oder mittig angeordnet. Der Podcast ist allgemein akustisch sehr realistisch dargestellt, erst ab Folge 7 (00:17:10) wird ein Schlüsselklang eingeführt. In Wirklichkeit tropft nirgendwo Wasser aus dem Wasserhahn oder Ähnlichem. Das Tropfen von Wasser steht in dieser Hörspielserie also symbolisch für etwas anderes. In diesem Fall ein Wesen aus einer anderen Welt, dem Flussgänger. Der Klang kündigt die Präsenz dieses Wesens an. In Folge 13 (00:06:14) transportiert Sam Hannah nach Byzantium, zumindest in seiner Erinnerung von Byzantium, dieser Übergang ist durch ein schrillen und schneidenden Sound markiert. Die Atmosphären der realen Welt und der von Byzantium unterscheiden sich. Die reale Welt klingt wie eine große dunkle Lagerhalle, in der Wasser von der Decke oder einem Rohr tropft. Byzantium ist umhüllt von einem Blubbern und Flüstern sowie einem Klang oder Geräusche, dass von einem Wesen aus der Ferne zu stammen scheint. Es klingt wie die Mischung eines Vogel und eines Synthesizers.

Charakteristische Klänge vereinfachen die Einordnung von Zeit und Raum. Bestimmte Orte haben einen bestimmten Klang, symbolische Klänge können einem Hinweise aufkommende Geschehnissen oder zusätzliche und versteckte Informationen geben, die von der Sprache allein vielleicht nicht kommuniziert werden.

6.3.2 Hörspiele ohne Narration / Erzählstimme

Star Wars - Dark Lord - Die letzten Stunden der Klon-Kriege: Bei diesem Hörspiel war die Einordnung, mit oder ohne Erzähler, nicht ganz so leicht. Obwohl es anfangs einen Erzähler gibt, taucht dieser nicht mehr auf im Laufe des Hörspiels. Er gibt den Zuhörenden am Anfang also nur die wichtigen Informationen zu den vorherigen und gegenwärtigen Geschehnissen und lässt danach die Dialoge, Geräusche und Atmos für sich sprechen. Bei den Überlegungen, ein Hörspiel ohne Erzähler zu gestalten, fällt einem auf, dass Möglichkeiten gefunden werden müssen, in denen die Protagonist:innen und die Umgebungsgeräusche so klar verständlich sind, dass keine Erzählstimme mehr notwendig ist.

In dem "Star Wars – Dark Lord: Die letzten Stunden der Klon-Kriege" Hörspiel wird innerhalb der Szenen ohne Erzählstimme gearbeitet. Nur zu Beginn wird eine zeitliche Einordnung in die Geschehnisse durch einen Erzähler durchgeführt. Die Geräusche des Star Wars Film-Universums sind sehr charakteristisch und haben einen hohen Wiedererkennungswert (Bsp. Raumschiffe (innen und außen), Laserschwerter etc.). Die Charaktere der Geschichte beschreiben zudem verschiedene

Prozesse und Handlungen, so dass eine nicht-diegetische Erzählstimme unnötig wird. Beim Hören des Hörspiels hat man das Gefühl man würde einen Star Wars Film gucken und ist nur gerade vom Bildschirm abgewendet.

Bei der Narration in einem Hörspiel bedarf es also an mehr Dialog oder das Präzisieren von Geräuschen, da die visuelle Komponente fehlt, die man in einem Film hat. Ohne die visuelle Komponente können Geräusche sehr abstrakt und undeutbar für die Zuhörer:innen wahrgenommen werden. (Vgl. Luceno, Williams & Döring, 2008)

Wolverine: The Long Night / The Lost Trail: Das Hörspiel ist ein immersiver Thriller-Mystery-Podcast, produziert von Marvel und Stitcher/Sirius XM (Medienunternehmen aus den USA, welches Podcasts erstellt, verbreitet und monetarisiert). Der Podcast begleitet die Aufklärung einer Reihe von mysteriösen Mordfällen in der Stadt Burns, an der Seite von dem Police-Department Burns. Wolverine, als einer der bekanntesten Comicbuchcharaktere, wird in dieser Podcastserie des Mordes verdächtigt, aber die meiste Zeit im Hintergrund gehalten und mystifiziert. Erst in der zweiten Staffel, *The Lost Trail* rückt Wolverine in den Vordergrund der Geschichte. Das Hörspiel arbeitet theoretisch ohne typische Erzählstimme, es gibt aber wenige Abschnitte in denen Wolverine als Erzählstimme agiert und innerhalb der Szene Erzählungen zur Erzählstimme werden, indem sie den Raumklang „verlieren“ und in den Fokus, d.h. in die Mitte rücken. Die Hintergrundgeräusche und die Konversationen zwischen den Protagonisten erzählen die Geschichte und bilden eine realistische Klangumwelt. Untermalt wird das Hörspiel zusätzlich noch von sphärischer Musik, welche die Stimmung und Antizipation bestimmter Situationen verstärkt. Die Wahl, das Hörspiel immersiv zu gestalten, gibt dem Zuhörer das Gefühl direkt vor Ort zu sein. Der Podcast wurde mit einem Ambisonics Mikrophon erster Ordnung aufgenommen und sicherlich zusätzlich mit einigen Foleys angereichert. Jeder Ort klingt anders und authentisch, ob im Auto, im Police-Department oder die Aufnahmen eines Rekorders.

“But listening to *The Long Night* feels anything but disorienting—especially if you’re listening in headphones. That’s due to the work of director Brendan Baker, who recorded the series with ambisonic microphones. By using four attached mics to record in a sphere, Baker was able to situate the characters’ conversations in three-dimensional space. You hear when Sheriff Ridge leans back in his chair, or when Deputy Bobby Reid turns to the backseat to address Agent Marshall.” (Locke, 2018).

Bei einer Aufnahme von Szenen, in denen in einem Raum Sprache, interaktionen und Geräusche gleichzeitig aufgenommen werden, kann es dazu kommen, dass auch Geräusche entstehen, die

vielleicht nicht sofort verstanden werden oder andere Geräusche nicht so prägnant sind, wie sie es in einer einzelnen Foley-Aufnahme wären. Im Gegensatz zu einer Sounddesign-Mischung, die gezielt Foleys einsetzt und alles weglässt, das vom Geschehen in einer Szene ablenken könnte, wird bei solchen Aufnahmen kaum etwas an der daraus entstandenen Ambisonics-Datei bearbeitet, da dies sonst die 3D-Wirkung der Datei stören könnte. Unter störenden oder fehlenden Geräuschen könnten beispielsweise Bewegungsgeräusche sein, die nicht gut zuzuordnen sind oder Schritte, die nicht so präsent zu hören sind, wie man es erwarten würde. Das Fehlen eben dieser Schritte kann zu Verwirrung führen, wenn die Stimme einer Charakters sich im Raum hin und her bewegt.

Die dargestellten Orte im Podcast sind gut zu erkennen, auch Erinnerungen werden im Sounddesign akustisch von der gegenwärtigen Szene abgegrenzt durch eine andere Akustik und Hintergrundgeräusche. Sobald eine Überwachungskamera-Aufnahme im Hörspiel gegengehört wird, hört man sie zunächst gefiltert, sodass sie wie eine Kamera-Aufnahme mit „schlechter“ Soundqualität klingt. Nach wenigen Sekunden wird man jedoch in die vergangene Szene gezogen, indem die Akustik verändert wird und plötzlich real und unbearbeitet klingt. Sobald die Aufnahme kurz vorm Ende steht, wird wieder zu dem gefilterten Sounddesign der Kamera-Aufnahme gefadet und man landet wieder in der Gegenwart der Geschichte. (Zu hören in der Folge „You’re Next“ 00:16:09-00:18:41)

Auch wenn es an sich keine extra Erzählstimme im Podcast gibt, dienen die Charaktere des Hörspiels selbst als Erzähler:innen, während sie sich laut an bestimmte Situationen erinnern, während diese von den passenden Hintergrundgeräuschen untermalt werden. Dies passiert vor allem in Situationen, indem ein Kampf dargestellt wird oder für die Geschichte relevante Ereignisse in der Vergangenheit passiert sind, welche von den Protagonist:innen oder Nebencharakteren erlebt wurden.

Die Erzählstimme kann weggelassen werden, sobald die Hintergrundgeräusche und Konversationen genügen, um die Geschichte ausreichend darzustellen. In diesem Fall ist das Sounddesign, bzw. die Vorarbeit für die Aufnahme in einem Raum, meist sehr aufwändig umzusetzen und Zeitintensiv. Hilfreich bei dem Verständnis bestimmter Orte und Situationen ist ebenfalls eine gewisse Immersion, welche durch die Benutzung von Ambisonics oder Binaural Mikrofonen oder dem Einsatz von binauralen Sounddesign-Mischungen erreicht werden kann.

6.3.3 Erzählstimme, ja oder nein?

„Narrative has existed in every known human society. [...] We encounter it not just in novels and conversation but also as we look around a room, wonder about an event, or think about what to do next week. One of the important ways we perceive our

environment based on stories already told. Making narratives is a strategy for making our world of experiences and desires intelligible. It is a fundamental way of organizing data.”
(Branigan, 1992: S. 1)

Die Erzählstimme bzw. Narration ist nicht nur ein Element des Hörspiels, es ist eine Entscheidung. Die Wahl diese im eigenen Hörspiel einzusetzen, hängt also rein von der eigenen Präferenz ab. Beide Varianten funktionieren, solange beim Nicht-Einsatz der Narration darauf geachtet wird, dass Erzählung, Foleys und Atmos die Geschichte stimmig und verständlich erzählen können. Anhand der vorherigen Beispiele kann das Verhältnis von Hörspiel und Erzählung innerhalb der Hörspiele sehr unterschiedliche sein. In Jerry Cotton spricht die Erzählstimme fast durchgehend, in dem Star Wars Beispiel nur zum Anfang des Hörspiels.

Eine ähnliche Frage stellten sich auch die Macher von „Blade Runner“ aus dem Jahr 1982 auch gestellt. Der Regisseur Ridley Scott und die Studioleiter hatten dabei unterschiedliche Meinungen. Aus diesem Grund gibt es unterschiedliche Versionen des Films. Der Theatrical Cut ist mit Erzählstimme und der Directors Cut ohne.

„The original Theatrical Cut of Blade Runner was rejected by audiences and left critics bemused. Although studio executives meddled with Scott’s vision to make Blade Runner’s complex plot easier to follow, their alterations arguably made the movie more confusing. As such, Blade Runner was considered a misguided folly for some time.“
(Gunning, 2023)

Der Versuch dem Publikum durch eine Erzählstimme ein besseres Verständnis für den Film zu geben ist fehlgeschlagen. Dieses Beispiel zeigt, dass eine Erzählstimme nicht immer notwendig ist. Es handelt sich hierbei zwar um ein audiovisuelles Medium, dennoch kann auch bei Hörspiel von der Erzählstimme abgesehen werden. Erzählen die anderen Elemente des Hörspiels (Sprache, Geräusche und Klangumwelt) genug von der Geschichte, so dass die Rezipienten alles verstehen, ist die Erzählstimme nicht von Nöten. Ebenfalls kann die Wahl die Erzählstimme wegzulassen Raum zur Interpretation geben. Was gibt die Stimme einer Person her, wie stellt man sich diese Person anhand dessen vor. Manchmal ist gerade diese Ungewissheit interessant. Soll die Erzählstimme als eine zusätzliche Figur der Geschichte fungieren, kann diese eine bestimmte Rolle einnehmen. Ein lustiger Kommentator der Geschichte oder einer der die Charaktere gut kennt und deren Aktionen deuten kann.

Letztendlich ist es jeder/jedem Hörspielmacher:in selbst überlassen, welchen weg er oder sie gehen möchte. Wichtig dabei ist eher die Entscheidung was für eine Geschichte man erzählen möchte und wie diese herübergebracht werden soll.

7 Theoretische Planung eines eigenen Sounddesigns für eine Hörspiel-Szene in der Realität und Fantasie aufeinandertreffen

Die folgende Szene ist ein Ausschnitt aus dem Buch „The Magicians“ von Lev Grossman von 2009 stellt einen Übergang zwischen zwei Orten da, eine magische Barriere.

In der Geschichte *Narnia - The Lion, The Witch and The Wardrobe* von C. S. Lewis ist die magische Welt durch eine Barriere getrennt, diese befindet sich in dem ersten Teil von Narnia im Kleiderschrank eines leeren Zimmers im Haus eines Professors und wird von einer der Protagonist:innen, Lucy, durchschritten. In *The Magicians* von Lev Grossman ist ebenfalls eine Barriere bzw. ein unsichtbarer Zugang. Dieser stellt eine Verbindung zwischen einem Ort in der Innenstadt von New York zu einer magischen Schule im Hinterland New Yorks auf. Des Weiteren finden sich weitere Durchgänge in andere magische Welten innerhalb des Buches, diese sind jedoch nicht so detailliert beschrieben wie der erste Durchgang. Um ein Gefühl dafür zu bekommen, was wichtig für die Aufnahme eines Hörspiels sein kann, wurde der Text, welcher den ersten Durchgang zur magischen Schule beschreibt, genau betrachtet (siehe Anhang). Alles, was im Ausschnitt nicht durchgestrichen ist, könnte wichtig für die Planung und Entscheidung der Foleyaufnahmen für eine Hörspielumsetzung sein. Darunter die Beschreibung eines Materials oder eines Objekts, sowie einer Bewegung oder Tätigkeit. Ebenfalls werden die Eigenschaften der Umgebung im Text dargestellt (Bsp.: breit, hoch, draußen). Markierungen in grün (Sprache), blau (Bewegung, Foleys), violett (Raumklang, Ortsgeräusche), orange (Ton der Szene, fröhlich, düster...) helfen bei der Bestimmung der aufzunehmenden Geräusche. Da es sich bei der Szene aus *The Magicians* jedoch nur um eine magische Barriere zwischen zwei verschiedenen Orten in der realen Welt handelt, wurde für diese Thesis die Übergangsszene in Narnia von der realen Welt durch den Kleiderschrank in eine magische Welt Namens Narnia gewählt. Diese Szene soll für die praktische Umsetzung einer Hörspielszene dienen und wurde wie bei dem Ausschnitt von *The Magicians* mit Hilfe der gleichen Farbmarkierungen markiert.

“But when the next morning came there was a steady rain falling, thick that when you looked out of the window you could see neither the mountains nor the woods nor even the stream in the garden.

"Of course it would be raining!" said Edmund. They had just finished their breakfast with the Professor and were upstairs in the room he had set apart for them - a long, low room with two windows looking out in one direction and two in another.

"Do stop grumbling, Ed," said Susan. "Ten to one it'll clear up in an hour or so. And in the meantime we're pretty well off. There's a wireless and lots of books."

"Not for me," said Peter; "I'm going to explore in the house."

Everyone agreed to this and that was how the adventures began. It was the sort of house that you never seem to come to the end of, and it was full of unexpected places. The first few doors they tried led only into spare bedrooms, as everyone had expected that they would; but soon they came to a very long room full of pictures, and there they found a suit of armour; and after that was a room all hung with green, with a harp in one corner; and then came three steps down and five steps up, and then a kind of little upstairs hall and a door that led out on to a balcony, and then a whole series of rooms that led into each other and were lined with books - most of them very old books and some bigger than a Bible in a church. And shortly after that they looked into a room that was quite empty except for one big wardrobe; the sort that has a looking-glass in the door. There was nothing else in the room at all except a dead bluebottle on the windowsill.

"Nothing there!" said Peter, and they all trooped out again - all except Lucy. She stayed behind because she thought it would be worthwhile trying the door of the wardrobe, even though she felt almost sure that it would be locked. To her surprise it opened quite easily, and two mothballs dropped out.

Looking into the inside, she saw several coats hanging up - mostly long fur coats. There was nothing Lucy liked so much as the smell and feel of fur. She immediately stepped into the wardrobe and got in among the coats and rubbed her face against them, leaving the door open, of course, because she knew that it is very foolish to shut oneself into any wardrobe. Soon she went further in and found that there was a second row of coats hanging up behind the first one. It was almost quite dark in there and she kept her arms stretched out in front of her so as not to bump her face into the back of the wardrobe. She took a step further in - then two or three steps - always expecting to feel woodwork against the tips of her fingers. But she could not feel it.

"This must be a simply enormous wardrobe!" thought Lucy, going still further in and pushing the soft folds of the coats aside to make room for her. Then she noticed that there was something crunching under her feet.

"I wonder is that more mothballs?" she thought, stooping down to feel it with her hand. But instead of feeling the hard, smooth wood of the floor of the wardrobe, she felt something soft and powdery and extremely cold.

"This is very queer," she said, and went on a step or two further. Next moment she found that what was rubbing against her face and hands was no longer soft fur but something hard and rough and even prickly.

"Why, it is just like branches of trees!" exclaimed Lucy. ~~And then she saw that there was a light ahead of her; not a few inches away where the back of the wardrobe ought to have been, but a long way off. Something cold and soft was falling on her. A moment later she found that she was standing in the middle of a wood at night-time with snow under her feet and snowflakes falling through the air. Lucy felt a little frightened, but she felt very inquisitive and excited as well. She looked back over her shoulder and there, between the dark tree trunks, she could still see the open doorway of the wardrobe and even catch a glimpse of the empty room from which she had set out. (She had, of course, left the door open, for she knew that it is a very silly thing to shut oneself into a wardrobe.) It seemed to be still daylight there.~~

"I can always get back if anything goes wrong," thought Lucy. She began to walk forward, *crunch-crunch* over the snow and through the wood towards the other light. In about ten minutes she reached it and found it was a lamppost. As she stood looking at it, ~~wondering why there was a lamppost in the middle of a wood and wondering what to do next,~~ she heard a pitter pattern of feet coming towards her."

(Lewis, 2011)

Die Szene gibt viele Hinweise auf die Räumlichkeiten, Orte und Bewegungen sowie Geräusche, die gemacht werden. Zunächst noch unter ihren Geschwistern versuchen sie ein Versteck zu finden. Man kann in der Hörspielszene also zunächst in ein großes Haus nachstellen, welches viele Treppen besitzt. Da die Geschichte während des Krieges spielt, ist das Haus sehr wahrscheinlich mit sehr viel Holz versehen oder aus Holz gebaut. Das heißt man kann sehr gut mit hölzernen Klängen, wie das Knarren von Treppenstufen oder Dielenböden arbeiten. Dann die unterschiedlichen Schritte der Geschwister. Lucy als die jüngste von allen hat einen leichteren Schritt als ihre große Schwester Susan und Edmond vom Alter ungefähr zwischen den beiden, eine Mischung aus beiden. Sie öffnen viele Türen, suchen schnell nach einem Ort zum Verstecken, laufen also schnellen Schrittes durch das Haus. Die unterschiedlichen Räume, haben jeweils andere Klänge, je nachdem mit welchen Möbeln und Gegenständen sie ausgestattet sind. Der bedeutende Raum, der Lucy zum Kleiderschrank führt, muss ebenfalls einen bestimmten Klang besitzen. Bis auf ein paar Bücher sollte dieser leer sein,

dementsprechend kann die Akustik in dem Raum etwas halliger gestaltet werden, vor allem im Kontrast zum Schrank, welcher mit Pelzmäntel gefüllt ist. Hier wird es spannend von den Geräuschen her. Zwischen den Schritten, die zunächst auf Holz treten und dann plötzlich eine Verbindung aus kleinen Steinen und Schnee ergeben und die veränderte Umgebung, welche zunächst von Pelzmänteln und dann von Tannennadeln ersetzt wurde, gibt diese Transition einen schönen akustischen Übergang an einen anderen Ort. Das Heraustreten aus den Tannennadeln bzw. aus dem Kleiderschrank hinaus, eröffnet die akustische Umgebung eines Waldes, der in Schnee getaucht ist und nur von einer Lampe in der Nacht erhellt wird. Das Herantreten einer neuen Figur beendet die Szene und erhält die Spannung aufrecht. Die Aufnahme von Foleys ist für diese Szene sehr wichtig, das Knarren der Dielen, das Öffnen mehrerer Türen, die Schritte der Kinder und der Durchgang durch den Schrank, welcher sich graduell akustisch ändert, je näher die Protagonistin Narnia kommt. Für die Aufnahmen im Studio ist ebenfalls ein Aufnahmeplan nötig. Hier wird festgelegt was, wann, von wem und für wie lang aufgenommen werden kann. Möchte man erst eine auditive Klangumwelt anhand von Atmosphären-Geräuschen und Foleys kreieren, so dass die Sprecher:innen sich besser in die Situation hineinversetzen können oder wird erst die Stimme aufgenommen und geschaut, welche Geräusche und Atmosphärenklänge nötig sind, um die Szene glaubhafter und immersiver gestalten zu können? Beide Ansätze können funktionieren.

Als Idee zur Untersuchung, wie wichtig der Einsatz der Erzählstimme ist, soll das Sounddesign in der Umsetzung der Szenen zum einen mit und andererseits ohne Erzählstimme gemischt werden. Des Weiteren könnte untersucht werden, welchen Effekt das Weglassen der Dialoge verursacht. Sind die Geräusche dennoch klar zu erkennen oder bilden sie dann nur noch eine Aneinanderreihung von Geräuschen?

Dieses Kapitel dient zunächst nur einer ersten Überlegung für die Umsetzung von einem Text aus einem Fantasy-Buch in eine Hörspielszene. Die Umsetzung geschieht nach Abgabe dieser Arbeit. Könnte aber zur weiteren Erforschung des Themas dienen.

8 Fazit

In dieser Arbeit wurde analysiert, mit welchen Mitteln des Sounddesigns eine fiktive Welt in Film und Hörspiel geschaffen werden kann und welche Rolle dabei die künstlerische Forschung hat. Die künstlerische Forschung wurde hierbei als Werkzeug zur Untersuchung gewählt, da diese Vergleiche von künstlerischen Arbeiten aus der Film- und Hörspielwelt auf subjektiver und künstlerischer Ebene zulässt. Die künstlerische Forschung ermöglicht die Forschung an komplexen künstlerischen Fragestellungen, die nicht unbedingt eine kontrollierbare Laborumgebung benötigen. Sie gibt den Forschenden die Freiheit in der Herangehensweise und ist nicht gefesselt an den feststehenden Strukturen akademischer Experimentalsysteme. Die Untersuchung des Hörspiels auf Umsetzbarkeit von akustischen, imaginativen Welten innerhalb des Formats, benötigt einen subjektiven Blick auf die Wirkung des Sounddesigns auf die Hörenden, denn für diese werden die Hörspiele produziert. Die Betrachtung der unterschiedlichen Umsetzungsmöglichkeiten von Forschung in dieser Thesis soll Inspiration dafür sein, die Themen zu untersuchen, die einen beschäftigen, von denen man neues erfahren und mit denen man experimentieren möchte.

Die Vorgehensweisen, die beim Vergleich der verschiedenen filmischen und akustischen Werke aufgedeckt wurden, sind ein sehr typischer Einsatz von Sounddesign-Mitteln, um fiktive und imaginative Welten darzustellen. Die Erkenntnis, welche der angewandten Werkzeuge und Effekte aus Film und Hörspiel funktionieren und sich im Laufe der Zeit durchgesetzt haben, helfen dabei eigene imaginative Welten mit akustischen Mitteln zu erschaffen und die bereits eingesetzten Mittel weiterzuentwickeln. Der Einsatz von Räumlichkeit und der relativ neue Ansatz Hörspiele in 3D / immersive Audio zu produzieren, geben neue Möglichkeiten für die Darstellung von Realismus in der realen sowie der imaginativen Welt. Die Hörenden können sich die fiktiven Umwelten besser vorstellen und können somit tiefer in die Geschehnisse eintauchen. Jeder der beschriebenen Hörspielemente spielen dabei ebenfalls eine wichtige Rolle in dem Hörspiel. Die Stimme, die erklärt und einordnet und die Beziehung zwischen den Figuren andeuten kann. Die Geräusche, die Hinweise auf die Geschehnisse, Bewegungen und Aktionen innerhalb einer Szene geben können und durch Symbole und Metaphorik tiefere Bedeutungen ausdrücken können. Die Klangumwelt, lässt uns hören in was für einen Raum wir uns befinden, ob wir draußen im Wald sind oder ob von einem Ort an einen anderen gewechselt wurde. Die Musik, als stätiger Begleiter der Gefühlswelt der Protagonist:innen und als unterstützendes Mittel zur Vermittlung von bevorstehenden Geschehnissen rundet den Einsatz von den Hörspielementen ab.

Der typische Einsatz von Hall, Zeitsprüngen, Verzerrung und Störung von Zeit und Raum durch diese Effekte, sowie der Einsatz von Symbolik und Metaphorik, geben eine mögliche Anleitung für die

Gestaltung einer Hörspielszene, in der ungewöhnliche bzw. unerwartete Dinge passieren. Ob es Magie, ein Traum, eine Illusion oder nur eine Einbildung ist, die Variation der akustischen Hilfsmittel des Sounddesigns geben einem in Kombination mit der Musik und der veränderten Klangumgebung, die Möglichkeit fiktive Welten zu kreieren. Über Jahrzehnte hinweg haben sich diese Herangehensweisen beim Sounddesign durchgesetzt und zu einer Hörerwartung bei den Rezipienten der Geschichten geführt. Passiert beispielsweise etwas Magisches, wird regelrecht ein „glitzerndes“, „leuchtendes“ Klangelement erwartet oder befindet sich eine Figur in einer Traum- oder Imaginationswelt wird erwartet, dass diese Welt metaphorisch groß ist und die Geräusche und Stimmen durch klangliche Bearbeitung mit Hall versetzt sind. Wird es nicht erwartet, wird es zumindest verstanden. Durch die erfolgreiche Darstellung in so vielen anderen Filmen und Hörspielen funktionieren diese Effekte und Symbole. Eine weitere häufig gesehene Praxis ist es, zusätzlich eine akustische Grenze zwischen der real und fiktiv wahrgenommenen Welt zu setzen. Sie hilft dabei die Unterschiede dieser Welten zu markieren und den Zuhörer:innen bei der Erkennung eines Ortswechsel an einen magischen Ort oder des Einsatzes einer magischen Fähigkeit zu unterstützen. Um die Grenzen zwischen Fantasie und Realität darzustellen ist ein auditiver Kontrast (unterschiedliche/r Raumklang bzw. klangliche Umwelt und/oder ein Barrieren-Sound) zwischen den beiden Welten förderlich. Dieser Kontrast kann sich graduell verändernd oder durch eine Barriere getrennt dargestellt werden.

Bei der ersten eigenen Umsetzung einer Hörspielszene als Sounddesignerin würde ich für den Ausschnitt aus dem Buch *Narnia - The Lion, The Witch and The Wardrobe* von C. S. Lewis einen graduellen Übergang von der wahrgenommenen Realität zur unbekanntem fantastischen Welt Narnia präferieren, da dieser der Geschichte am nächsten kommt und einen langsam in die neue, magische Welt einführt.

Danksagung

Nicht zuletzt möchte ich mich bei meiner Familie und meinen Freunden bedanken, ohne deren Unterstützung ich diese Arbeit nicht hätte schreiben können. Auch möchte ich mich bei Thomas Görne und Stefan Troschka bedanken, durch deren anregende Gespräche einige Ideen für die Arbeit entstanden sind.

Filmverzeichnis

Dune: Denis Villeneuve 2021

Inception: Christopher Nolan, USA/GB 2010

Avengers: Age of Ultron: Joss Whedon 2015

The Matrix: Andy & Lana Wachowski, USA/AU 1999

El Laberinto del Fauno (Pans Laberinth): Guillermo del Toro, E/MEX 2006

Rumble Fish: Francis Ford Coppola, USA 1983

The Hunger Games (Die Tribute von Panem): Gary Ross 2012

Hörspielverzeichnis

Erdsee: Jörg Schlüter, WDR, 2022-2023

Flüsterwelt: Benedikt Mahler, Podstars by OMR, 2022-2023

Jack Slaughter: Lars Peter Lueg, University Musical Group, 2008-2013

Jerry Cotton: Florian Fickel, Lübbe-Audio, 2010

Sherlock Holmes:

[The Noble Bachelor:](#) Edith Meiser, NBC, 1933

Der Hund von Baskerville: Heinz-Günter Stamm, Bayerischer Rundfunk, 1966

Der Hund von Baskerville: Heikedine Körting, EUROPA, 1982

Der Hund von Baskerville: Carsten Hermann, Maritim, 2007

Star Wars - Dark Lord - Die letzten Stunden der Klon-Kriege: Oliver Döring, University Musical Group, 2008

Wolverine: The Long Trail & The Lost Trail: Brendan Baker, Stitcher & Marvel New Media, 2018-2019

Literaturverzeichnis

- Alten, H.-W., Djafari Naini, A., Eick, B., Folkerts, M., Schlosser, H., Schlote, K.-H., Wesemüller-Kock, H., & Wußing, H. (2014). 4000 Jahre Algebra: Geschichte – Kulturen – Menschen. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-38239-0>
- Badura, J., Dubach, S., Haarmann, A., Mersch, D., Rey, A., Schenker, C., & Toro, G. (Hrsg.). (2015). Künstlerische Forschung: ein Handbuch. Diaphanes.
- Batinic, B., & Appel, M. (2008). Medienpsychologie. Springer.
- Borgdorff, H. (2011). Künstlerische Forschung und akademische Forschung. In M. Tröndle & J. Warmers (Hrsg.), Kultur- und Medientheorie (1. Aufl., S. 69–90). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839416884.69>
- Branigan, E. (1992). Narrative comprehension and film. Routledge.
- Chion, M., Gorbman, C., & Murch, W. (1994). Audio-vision: sound on screen. Columbia University Press.
- Der Hund von Baskerville. (2023). In Wikipedia. https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Der_Hund_von_Baskerville&oldid=232211712
- Döring, N., & Bortz, J. (2016). Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>
- EditorsNet. (1999). Interview with Dane Davis, Sound Designer, „The Matrix“. <http://www.filmsound.org/editorsnet/matrix1.htm>
- Fantapié Altobelli, C. (2017). Marktforschung: Methoden, Anwendungen, Praxisbeispiele (3., vollständig überarbeitete Auflage). UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Forschung. (2023). In Wikipedia. <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Forschung&oldid=235397640>
- Francisco, E. (2019, März 27). Marvel „Wolverine“ Podcast: Recording „Lost Trail“ Was Like Making a Movie. Inverse. <https://www.inverse.com/article/54409-marvel-wolverine-podcast-the-lost-trail-3d-recording-technology-is-like-making-a-movie>
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. Royal College of Art.
- Friedrich, A. (2003). Fantasy- und Märchenfilm. Reclam.
- Fritz, K. von. (1971). Grundprobleme der Geschichte der antiken Wissenschaft. De Gruyter.

- Görne, T. (2017). Sounddesign: Klang, Wahrnehmung, Emotion. Hanser.
- Görne, T., Hajdu, G., Helmer, B., & Richter, J. (Hrsg.). (2022). KiSS: Kinetics in Sound & Space. Wolke V.-G.
- Grau, O., & Keil, A. (Hrsg.). (2005). Mediale Emotionen: zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound. Fischer Taschenbuch Verlag.
- Grossman, L. (2009). The magicians. Viking.
- Gunning, C. (2023, Juni 18). 6 Ways Blade Runner's Theatrical Cut Was Changed By Later Versions. ScreenRant. <https://screenrant.com/blade-runner-theatrical-cut-changes-differences/>
- Haarmann, A. (2019). Artistic Research: Eine epistemologische Ästhetik (1. Aufl., Bd. 4). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839446362>
- Hammerschmidt, D. (2022). Das Podcast-Buch: Strategie, Technik, Tipps mit Fokus auf Corporate-Podcasts von Unternehmen & Organisationen (2. Auflage). Haufe Group.
- Harris, G. G. (1961). What is Psychoacoustics? Journal of the Audio Engineering Society, Volume 9(Issue 1), 2–6. <http://www.aes.org/e-lib/browse.cfm?elib=491>
- Herbrik, R. (2011). Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten (1. Aufl). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hochschulsenat der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg. (2022). Satzung zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW Hamburg). HAW Hamburg. https://www.haw-hamburg.de/fileadmin/zentrale_PDF/Gesetze_Ordnungen_Satzungen/Allgemeine_Satzungen_und_Ordnungen/Satzung_zur_Sicherung_guter_wissenschaftlicher_Praxis_an_der_Hochschule_f%C3%BCr_Angewandte_Wissenschaften_Hamburg_vom_21._April_2022.pdf
- Hörbiger, C. (2006). „Zauberei auf dem Sender“. „Zauberei auf dem Sender“. <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/audio-arbeit/hoerspiel/zauberei-auf-dem-sender>
- Hussy, W., Schreier, M., & Echterhoff, G. (2013). Forschungsmethoden in Psychologie und Sozialwissenschaften für Bachelor. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-34362-9>
- INDEPTH Sound Design. (2023, Januar 23). The sound design of dreams from Inception (feat. Richard King). <https://www.youtube.com/watch?v=nkdHsBRb7UA>

- Jürgens, A.-S., & Tesche, T. (Hrsg.). (2015). LaborARTorium: Forschung im Denkraum zwischen Wissenschaft und Kunst. Eine Methodenreflexion (1. Aufl.). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839429693>
- KiSS - Kolloquium Kinnetics in Sound & Space. (2020). <https://www.hfmt-hamburg.de/veranstaltungen/details/8613/>
- Klein, J. (2015). Künstlerische Forschung gibt es gar nicht: Und wie es ihr gelang, sich nicht davor zu fürchten. In A.-S. Jürgens & T. Tesche (Hrsg.), Science Studies (1. Aufl., S. 43–50). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839429693-003>
- Krug, H.-J. (2008). Kleine Geschichte des Hörspiels (2., überarbeitete und erweiterte Aufl). UVK Verlagsgesellschaft.
- Kumar, S., Tansley-Hancock, O., Sedley, W., Winston, J. S., Callaghan, M. F., Allen, M., Cope, T. E., Gander, P. E., Bamiou, D.-E., & Griffiths, T. D. (2017). The Brain Basis for Misophonia. Current Biology, 27(4), 527–533. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2016.12.048>
- Linder, C. (2021, April 19). Vor 70 Jahren urgesendet: Günter Eichs Hörspiel „Träume“ - Alptraum für das Wirtschaftswunderland. Deutschlandfunk. <https://www.deutschlandfunk.de/vor-70-jahren-urgesendet-quenter-eichs-hoerspiel-traeume-100.html>
- Locke, C. (2018, März 12). 'Wolverine: The Long Night': In Marvel and Stitcher's New Podcast, Sound Design Has Never Mattered More. Wired. <https://www.wired.com/story/wolverine-long-night-podcast/>
- Medrow, L. (2022). »Flow« und Imaginative Bildung: Kunstpädagogische Perspektiven zur Künstlerischen Forschung. transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839460931>
- Möllmann, D. (2008). Artistic Research, künstlerische Forschung und »Bologna«. THE THING Hamburg. <https://thing-hamburg.de/index2f7e.html?id=759&type=98>
- Mothes, U., & Matzker, R. (2001). Dramaturgie für Spielfilm, Hörspiel und Feature. UVK, Verlagsgesellschaft.
- Naber, H. (2002). Hörspiel 1950-1951. Der Deutsche Rundfunk. https://hoerspiele.dra.de/pdf/HSP_1950-51.pdf
- OECD (Hrsg.). (2018). Frascati-Handbuch 2015: Leitlinien für die Erhebung und Meldung von Daten über Forschung und experimentelle Entwicklung: Messung von wissenschaftlichen, technologischen und Innovationstätigkeiten. OECD.

- Pasetti, P., & Wichmann, J. (1982). Der Hund der Baskerville: Bd. (1/4) [Hörspiel CD]. Europa.
https://open.spotify.com/intl-de/album/6iJgGiVTIp1abEMvaoZCpO?si=Z1_IRBvSA6zIOLWudqYbw
- Pazzini, K.-J., Sabisch, A., & Tyradellis, D. (Hrsg.). (2013). Das Unverfügbare: Wunder, Wissen, Bildung (1. Aufl). Diaphanes-Verl.
- Peters, S., & Haus der Kulturen der Welt Berlin (Hrsg.). (2013). Das Forschen aller: Artistic Research als Wissensproduktion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft ; [im Mai 2012 fand am Haus der Kulturen der Welt eine Tagung mit dem Titel „Forschung zwischen Kunst und Wissenschaft. Herausforderungen an Diskurse und Systeme des Wissens“ statt]. transcript.
- Pfeifer, W. (1989). Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. Akademie-Verl.
- Pfeifer, W., Braun, W., & Akademie der Wissenschaften der DDR (Hrsg.). (1989). Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. Akademie-Verlag.
- Podstars by OMR. (2023a). Flüsterwelt. <https://podstars.de/podstar/fluesterwelt/>
- Podstars by OMR. (2023b, April 20). Unsere große Podcast-Umfrage 2023. Podstars Blog. <https://podstars.de/blog/podcast-umfrage-23/>
- Raab, G., Unger, A., & Unger, F. (2018). Methoden der Marketing-Forschung. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14881-2>
- Rabenalt, P. (2014). Der Klang des Films: Dramaturgie und Geschichte des Filmtons (Originalausgabe). Alexander Verlag.
- Redaktion Technik, Digitales von wissenschaft.de. (2018, Januar 17). Wahrnehmung in der digitalen Welt. wissenschaft.de. <https://www.wissenschaft.de/technik-digitales/wahrnehmung-in-der-digitalen-welt/>
- Rode, C., Groeger, P., & von Hauf, W. (2007, Dezember 20). Der Hund der Baskervilles: Sherlock Holmes - Fall 18 [Hörspiel CD]. Maritim. <https://open.spotify.com/intl-de/album/3NOUwF5dbLYZBVCzSoivmf?si=Ws4iKVlbRnK8SEGnZya7sq>
- Rössler-Schüle, H. (2017). Fantasieren im psychoanalytischen Prozess: „Is this the real life? Is this just fantasy?“ (Freddie Mercury). Forum der Psychoanalyse, 33(2), 133–148. <https://doi.org/10.1007/s00451-017-0269-8>
- Schröter, J., & Volmar, A. (Hrsg.). (2013). Auditive Medienkulturen: Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung. Transcript.

- Schulze, H. (2008). Sound studies: Traditionen, Methoden, Desiderate, eine Einführung. transcript.
- Siebert von Heister, H. (1925). Nochmals: Das Hörspiel. Der Deutsche Rundfunk, 40, 2541. <https://hoerspiele.dra.de/pdf/heister-nochmals-hoerspiel.pdf>
- Spence, C. (2011). Crossmodal correspondences: A tutorial review. Attention, Perception, & Psychophysics, 73(4), 971–995. <https://doi.org/10.3758/s13414-010-0073-7>
- Springer, N., Koschel, F., Fahr, A., Pürer, H., & Koschel, F. (2015). Empirische Methoden der Kommunikationswissenschaft. UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Stilwell, R. J. (2019). 11. The Fantastical Gap Between Diegetic And Nondiegetic. In D. I. Goldmark, L. Kramer, & R. Leppert (Hrsg.), Beyond the Soundtrack (S. 184–202). University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520940550-013>
- The Arthur Conan Doyle Encyclopedia contributors. (2020, Februar 29). The Adventure of the Speckled Band (radio 1930) - The Arthur Conan Doyle Encyclopedia. [https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=The Adventure of the Speckled Band \(radio 1930\)&oldid=94244](https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=The_Adventure_of_the_Speckled_Band_(radio_1930)&oldid=94244)
- The Hound of the Baskervilles. (2023). In Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The Hound of the Baskervilles&oldid=1169132181](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Hound_of_the_Baskervilles&oldid=1169132181)
- Thomas, E. E. (2019). The dark fantastic: race and the imagination from Harry Potter to the Hunger Games. New York University Press.
- Träume - Hörspiel von Günter Eich (NWDR 1951, Ursendung). (1951, April 19). NWDR. <https://www.youtube.com/watch?v=hfT6gVsS12M>
- Tröndle, M. (Hrsg.). (2012). Kunstforschung als ästhetische Wissenschaft: Beiträge zur transdisziplinären Hybridisierung von Wissenschaft und Kunst. Transcript.
- Underriner, C. F. (2017). The Sound-Poetry of the Instability of Reality: The audio reality effect and mimesis. Organised Sound, 22(1), 20–31. <https://doi.org/10.1017/S1355771816000303>
- Wiesemann, W. (1924a). Zur Dramaturgie des Hörspiels. Der Deutsche Rundfunk, 16, 994. <https://hoerspiele.dra.de/pdf/wilsmann-dramaturgie.pdf>
- Wiesemann, W. (1924b). Ein Beitrag zum Radiodrama. Der Deutsche Rundfunk, 32, 1779. <https://hoerspiele.dra.de/pdf/nn-sendespiele.pdf>

Anhang

The Magicians – Buchausschnitt:

Markierungen in grün (Sprache), blau (Bewegung, Foleys), violett (Raumklang), orange (Ton der Szene, fröhlich, düster...) helfen bei der Bestimmung der aufzunehmenden Geräusche.

„As he walked Quentin unwound the little red-threaded clasp that held shut the manila envelope. He saw immediately that it wasn't his transcript, or an official document of any kind. The envelope held a notebook. It was old-looking, its corners squashed and rubbed till they were smooth and round, its cover foxed. The first page, handwritten in ink, read:

The Magicians
Book Six of *Fillory and Further*

The ink had gone brown with age. The Magicians was not the name of any book by Christopher Plover that Quentin knew of. And any good nerd knew that there were only five books in the Fillory series. When he turned the page a piece of white notepaper, folded over once, flew out and slipped away on the wind. It clung to a wrought-iron area fence for a second before the wind whipped it away again.

There was a community garden on the block, a triangular snippet of land too narrow and weirdly shaped to be snapped up by developers. With its ownership a black hole of legal ambiguity, it had been taken over years ago by a collective of enterprising neighbors who had trucked out the acid sand native to Brooklyn and replaced it with rich, fertile loam from upstate. For a while they'd raised pumpkins and tomatoes and spring bulbs and raked out little Japanese serenity gardens, but lately they'd neglected it, and hardy urban weeds had taken root instead. They were running riot and strangling their frailer, more exotic competitors. It was into this tangled thicket that the note flew and disappeared.

This late in the year all the plants were dead or dying, even the weeds, and Quentin waded into them hip-deep, dry stems catching on his pants, his leather shoes crunching brown broken glass. It crossed his mind that the note might just possibly contain the hot paramedic's phone number. The garden was narrow, but it went surprisingly far back. There were three or four sizable trees in it, and the farther in he pushed the darker and more overgrown it got.

He caught a glimpse of the note, up high, plastered against a trellis encrusted with dead vines. It could clear the back fence before he caught up with it. His phone rang: his dad. Quentin ignored it. Out of the corner of his eye he thought he saw something flit past behind the bracken, large and pale, but when he turned his head it was gone. He pushed past the corpses of gladiolas, petunias, shoulder-high sunflowers, rosebushes-brittle, stiff stems and flowers frozen in death into ornate toile patterns.

He would have thought he'd gone all the way through to Seventh Avenue by now. He shoved his way even deeper in, brushing up against who knew what toxic flora. A case of poison fucking ivy; that's all he needed now. [insert exclaim] It was odd to see that here and there among the dead plants a few vital green stalks still poked up, drawing sustenance from who knew where. He caught a whiff of something sweet in the air.

He stopped. All of a sudden it was quiet. No car horns, no stereos, no sirens. His phone had stopped ringing. It was bitter cold, and his fingers were numb. Turn back or go on? [Moving forward and backward] He squeezed farther in through a hedge, closing his eyes and squinching up his face against the scratchy twigs. He stumbled over something, an old stone. He felt suddenly nauseous. He was sweating.

When he opened his eyes again he was standing on the edge of a huge, wide, perfectly level green lawn surrounded by trees. The smell of ripe grass was overpowering. There was hot sun on his face.

The sun was at the wrong angle. And where the hell were the clouds? The sky was a blinding blue. His inner ear spun sickeningly. He held his breath for a few seconds, then expelled freezing winter air from his lungs and breathed in warm summer air in its place. It was thick with floating pollen. He sneezed.

In the middle distance beyond the wide lawn a large house stood, all honey-colored stone and gray slate, adorned with chimneys and gables and towers and roofs and sub-roofs. In the center, over the main house, was a tall, stately clock tower that struck even Quentin as an odd addition to what otherwise looked like a private residence. The clock was in the Venetian style: a single barbed hand circling a face with twenty-four hours marked on it in Roman numerals. Over one wing rose what looked like the green oxidized copper dome of an observatory. Between house and lawn was a series of inviting landscaped terraces and spinneys and hedges and fountains.

Quentin was pretty sure that if he stood very still for a few seconds everything would snap back to normal. [no movement for a short time] He wondered if he was undergoing some dire neurological event. He looked cautiously back over his shoulder. There was no sign of the garden behind him, just some big leafy oak trees, the advance guard of what looked like a pretty serious forest. A rill of sweat ran down his rib cage from his left armpit. It was hot.

Quentin dropped his bag on the turf and shrugged out of his overcoat. A bird chirped languidly in the silence. Fifty feet away a tall skinny teenager. was leaning against a tree, smoking a cigarette and watching him.

He looked about Quentin's age. He wore a button-down shirt with a sharp collar and very thin, very pale pink stripes. He didn't look at Quentin, just dragged on his cigarette and exhaled into the summer air. The heat didn't seem to bother him.

"Hey," Quentin called.

Now he looked over. He raised his chin at Quentin, once, but didn't answer.

Quentin walked over, as nonchalantly as he could. He really didn't want to look like somebody who had no idea what was going on. Even without his coat on he was sweating like a bastard. He felt like an overdressed English explorer trying to impress a skeptical tropical native. But there was something he had to ask.

"Is this-?" Quentin cleared his throat. "So is this Fillory?" He squinted against the bright sun.

The young man looked at Quentin very seriously. He took another long drag on his cigarette, then he shook his head slowly, blowing out the smoke.

"Nope," he said. "Upstate New York." (Grossman, 2009: S. 14-15)

Eigenständigkeitserklärung

„Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben eindeutig kenntlich gemacht.“

Hamburg, den 01.09.2023
