

# Zur Notwendigkeit einer Zweckkunst

## Der Studiengang Audio-Design in Basel

In den Anfängen der elektronischen Musik, die noch gar nicht so weit zurückliegen, gab es eigentlich nur Tontechniker und Komponisten, die in experimentellen Studios meist großer Rundfunkanstalten in monatelanger Arbeit die ersten aufsehenerregenden Klangwerke schufen. Heute hat sich diese Situation völlig verändert. Die Produktionsmittel zur elektronischen Klangerzeugung haben eine unheimliche Verbreitung, Verbesserung und Verbilligung erreicht, sind für fast jeden jungen Komponisten erschwinglich oder mindestens zugänglich und es ist längst nicht mehr das Privileg bekanntester Komponistengrößen, sich dieser Klangwelt zu bedienen. Die klangtechnischen Pioniere jedoch der damaligen Zeit, die großartigen musikalischen Ingenieure wie Herbert Eimert, Marino Zuccheri, Pierre Schaeffer, wo sind ihre Nachfolger heute? Die Rundfunkanstalten können sie sich nicht mehr leisten und die jüngeren unter ihnen sind schon längst in lukrativere Regionen der Film- oder Werbeindustrie abgewandert – jedenfalls nicht an eine Musikhochschule.

Das Problem liegt heute nicht mehr in den Produktionsmitteln, sondern in der Vermittlung. Es fehlen die technisch-musikalischen Interpreten, die dem Komponisten den Zugang zu diesen Klangkörpern öffnen. Spätestens dann, wenn ein junger Komponist an einem Hochschulstudio seine ersten Semester belegt hat, muß er verzweifelt feststellen, daß er entweder mit der rasanten Entwicklung auf dem Gebiet der Musiksoftware nicht mehr Schritt halten kann oder keine Zeit mehr zum Komponieren hat. Ich konnte unter jungen Komponistinnen und Komponisten beobachten, wie sich für eine Zeit des Studiums ganz deutlich ihre Wege zwischen elektronischem Instrument und Komposition, zwischen Interpret und Komponist trennten. Und so ist die Idee, einen neuen Studiengang einzuführen, eigentlich durch die Studierenden selbst entstanden. Es mußte endlich an einer Hochschule die Möglichkeit geschaffen werden, auch das elektronische Instrumentarium fundiert zu erlernen.

32 Dieses Problem habe ich in Basel auch als Leiter des Studios für elektronische Musik der

Musik-Akademie Basel erlebt. Geräte und Computer mit neuester Software zu beschaffen ist eine Sache, einen idealen Assistenten und Mitarbeiter für ein Hochschulstudio zu finden jedoch fast aussichtslos. Es ist für einen musikalisch wie technisch versierten Programmierer nicht so attraktiv, dauernd auf einfachste Bedienungsfehler aufmerksam zu machen, Handbücher zu übersetzen und Abstürze zu beheben. Komponistinnen und Komponisten bringen im allgemeinen sehr wenig Kenntnisse im Umgang mit Computern mit in ihr Studium und unsere öffentlichen Musikschulen, die ja schon im klassischen Bereich immer mehr abbauen müssen, können eine fundierte Grundausbildung in Musikprogrammierung schon gar nicht anbieten. Schafft man jedoch an der Hochschule eine spezielle Ausbildungsklasse für »Interpretation Elektronischer Musik«, die im gleichen Studio arbeitet, dann können Studierende selbst in gegenseitigem Erfahrungs- und Wissensaustausch viele Probleme lösen. Diese spezielle Ausbildung wird in Basel »Audio-Design« genannt und ist der eines instrumentalen Lehrdiplomstudiengangs gleichgeschaltet. Während Komponisten ein Studio ganz egozentrisch nur für ihre eigenen Ziele benutzen, sind Audio-Designer auch imstande, ein Hochschulstudio zu erhalten oder gar weiterzuentwickeln.

Ich suchte immer nach einem besseren Wort, aber »Elektronischer Interpret«, »Klangregisseur« oder »Elektronist« sind auch keine schöneren Berufsbezeichnungen. Warum muß das Wort »Design« überhaupt einen schlechten Beigeschmack haben, nur weil es modisch klingt? Spätestens seit dem Bauhaus ist das Entwerfen von Alltagsgegenständen in Verbindung mit industrieller Produktion zwar nicht Kunstwerk im absoluten Sinn, so doch wenigstens in die Nähe künstlerisch kreativer Werte gerückt. Am besten übersetze ich das abgenutzte amerikanische Wort mit »Gestaltung«. Ich definiere Design oder Gestaltung als eine möglichst inspirierte künstlerische Ausdrucksweise, die aber unbedingt im strengen Rahmen der praktischen Realisierbarkeit und Anwendung bleibt. (So eine Art Zweckkunst.) Somit paßt sie genau in den Rahmen der traditionellen Interpretation im Bereich der Musik.

### Gestalter oder Interpret

Erst durch die Entwicklung der Elektronik hat dieser Begriff auch in der Musik seine Bedeutung erlangt. Lange bevor die Synthesizer und Sampler das Klanggeschehen beherrschten, versuchte man, den Klang bekannter Instrumente durch deren physikalische Bauweise

ständig zu verbessern oder zu entwickeln. Was früher der Instrumentenbauer war, der mit dem Bau eines Instruments unmittelbar auf den Klang Einfluß nahm, das ist jetzt der Audio-Designer in einer erweiterten Dimension. Nicht nur Sampler und Synthesizer werden von ihm in ihren klanglichen Möglichkeiten entworfen und gebaut, der musikalische Ablauf selbst wird von ihm gestaltet und nähert sich der Aufgabe eines klassischen Instrumental-Interpreten.

Die manchmal in unserer hochentwickelten Musikkultur etwas harte Trennung zwischen Instrumentenbauer, Komponist, Interpret, Dirigent und Konzertsaalarchitekten wird durch den Audio-Designer wieder etwas aufgehoben. Er ist in allen diesen Bereichen tätig, als ideenreicher Vermittler, Berater und Realisator. Lautsprechermusik hat eine verhältnismäßig kurze Tradition. Der Audio-Designer kennt die elektronische Klangwelt wie eine Stradivarius, entwirft in enger Zusammenarbeit mit Komponisten digitale Echtzeitvernetzungen oder gar Kompositionsprogramme, tritt als Interpret live-elektronischer Werke auf der Bühne oder am Mischpult im Saal auf und kann fast jeden Konzertraum akustisch umgestalten.

Was ich allerdings während dieser ersten sieben Ausbildungsjahren immer wieder beobachten konnte: es gibt schon wieder eine Art Teilung zwischen Audio-Designer und Audio-Interpret. Der Audio Designer entwirft feste Situationen, hörbare Bedingungen während der Audio-Interpret als ausführender Musiker lieber im Konzert auftritt.

Audio-Design ist heute zu einem großen Teil immer noch Pionierarbeit, zu kurz sind unsere Erfahrungen mit elektronischer Musik im Vergleich zur instrumentalen Musik. Aber gerade diese Pionierrolle ist besonders verlockend. Kein verstorbener Komponist der Schwergewichtsklasse lastet auf den Schultern junger Klangbastler: noch ist vieles — bald nicht mehr alles — erlaubt. Die wenigen Ausbildungsstätten haben die Sache pädagogisch noch nicht so ganz im Griff. Markus Popp, Berliner Komponist und Klangdesigner, faßt das in treffende Worte: »Es ist wahrscheinlich kein Zufall, daß alle Mitglieder von Oval keine musikalische Ausbildung hatten, sonst wären sie ihren merkwürdigen Ideen wohl kaum auf so konsequente Art nachgegangen, wie sie es getan haben.«

Diese subversive Äußerung zielt natürlich direkt auf die Ausbildung unserer Musikhochschulen, die allzuoft eher kreativitätsverhindernd denn fördernd wirken. Das ist aber noch lange kein Argument dafür, daß man alles Neue, wie man früher sagte, dem

Underground überläßt, oder wie man heute sagt, der freien Marktwirtschaft. So sehr der Audio-Designer marktorientiert arbeitet, so sehr sollte der Geist des Bauhauses, übertragen auf die heutige Zeit, in seiner Ausbildung allgegenwärtig sein.

## Klang als Verpackung

Dieser Zeitgeist beeinflußt jeden Musikstil, aber vielleicht noch mehr seine Verpackung. Verpackung gebrauchen wir beim Versenden von Inhalten und es ist bekanntlich wichtig, daß ein kostbarer Inhalt auch fachgerecht verpackt ist, soll er seinen Empfänger auch erreichen. Verpackung ist die Kunst der Übermittlung, der Vermittlung oder ganz einfach der Klanggestaltung.

Klanggestaltung öffnet uns die Ohren zu unserer Umwelt, zu allem, was die eigentliche Musik braucht, um leben zu können. Sie öffnet die Realitätsempfindung für alles Hörbare, für Geräusche, Raum und Intensität. Mit unsern Augen sehen wir immer nur das, was vor uns ist. Die Ohren ergänzen dieses Informationsdefizit und wir hören fast genauso gut nach hinten und in die Erinnerung. Dadurch entsteht die Atmosphäre, in der die Musik atmet. Die Luft, die jede Musik zum Atmen braucht, sind die Geräusche. Sie geben den abstrakten Tönen die Klanggestalt in Raum und Zeit.

Der Audio-Designer arbeitet an dieser Gestaltung heute vor allem mit dem Computer. Er muß jedoch an dieser Technik weiterarbeiten, indem er sich auch ihrer negativen Seiten bewußt ist. Die Gefahren der elektronischen Musik sind die Verbreitung und die Verwechslung. Die manipulierte Verbreitung der Musik in unsern Alltag hinein, in den Supermarkt, in unsere Telefongespräche und unsere Privatsphäre hinein und die perfide Verwechslung, daß das noch Musik sei. Neue, hörbare Wahrnehmungen erschließen sich unsern Ohren über tausende von Kilometern. Wir haben die Möglichkeit, unsern Planeten in seiner Integrität zu musikalisieren – oder musikalisch zu vermarkten. Gerade die Marktwirtschaft lehrt uns doch einiges: Es gibt gute und schlechte Verpackung, es gibt echte und falsche Vermittlungen und es gibt ehrliche, aber immer mehr verlogene, bewußt täuschende Klanggestaltungen. Diese zu erkennen und zu entlarven ist ebenfalls eine lohnende Aufgabe. Sonst wird unsere zukünftige total kontrollierte Gesellschaft einen Klangkonsum produzieren, der durch eine elektronisch-demokratische Kontrolle ständig dem statistischen Geschmack unterworfen ist. Somit verliert jede Musik ihre eigene Aussage, sie wird zur Bestätigung schon vorhandener Inhalte.

## Ausbildung

Die wichtigsten Ziele der Ausbildung für Audio-Design sollen hier ausschnittsweise aus dem Studienplan der Basler Musikhochschule kurz umrissen werden:

»Für die Aufnahmebedingungen sowie die Struktur der musikalischen Neben- oder Pflichtfächer im Grundstudium gelten die gleichen Bedingungen wie für den Lehrdiplomstudiengang eines Instrumentalisten. Die Studierenden sollen vollständig in den Alltag der Musikhochschule integriert werden. Gerade die Zusammenarbeit mit anderen Instrumentalisten, aber auch mit den Theorie- und Kompositionsstudierenden der Musikhochschule soll möglichst gefördert werden. Dies nicht nur, weil die Audio-Designer so viel mehr Möglichkeiten zur Praxis erhalten, sondern auch, um den anderen Studenten einen Kontakt zur Elektronischen Musik zu ermöglichen und nicht zuletzt auch um die Audio-Designer den Instrumentalisten als Mitmusiker und nicht als Techniker erfahrbar zu machen.

Nach Abschluß des Grundstudiums mit den spezifischen Theorie-Pflichtfächern sowie einer allfälligen Zwischenprüfung entscheidet sich der Kandidat für den Schwerpunkt seines Aufbaustudiums. Es stehen folgende Schwerpunkte zur Auswahl:

- Realisation und Interpretation von Elektroakustischer Musik (Akusmatische und Live-Elektronische Musik, Klanginstallationen, Interaktive Installationen) im Rahmen von öffentlichen Konzerten und Performances
- Realisation und Produktion von U- und E-Musik auch für Film und Bühne auf Tonträgern
- Forschung, Entwicklung von musikspezifischer Hard- und Software
- Musiktheoretische Arbeit soweit sie in direktem Bezug zur Elektroakustischen Musik steht.

Der Studierende ist verpflichtet, während des Grundstudiums ein zwei bis vierwöchiges Volontariat in wahlweise einem kommerziellen Tonstudio, einem Filmtonstudio, einem Rundfunkstudio oder einem Theater zu absolvieren. Obwohl die Ausbildung die Vermittlung von viel technischem und theoretischem Wissen verlangt, soll der Schwerpunkt stets beim Praktischen liegen. Im Verlauf des Hauptstudiums wird deshalb ein Studienaufenthalt von max. zwei Semestern Länge in einem dem gewählten Spezialgebiet entsprechenden, international anerkannten Institut für Elektronische Musik oder in einem Studio empfohlen.

Die Ausbildung zum Audio-Designer versteht sich nicht im Gegensatz zur Ausbildung

zum Tonmeister sondern als dessen Weiterentwicklung und Erweiterung. Ein einfacher Toningenieur oder Tontechniker hat allein aufgrund seiner fast ausschließlich technischen Ausbildung weniger musikalische Kompetenz. Ein Tonmeister hat diese zwar durchaus, ist aber an den Schwerpunkt seiner Ausbildung in der Aufnahmetechnik gebunden. Realisation und Aufführungspraxis Elektronischer Musik oder gar das Spiel Elektronischer Instrumente wird im Verlauf seines Studiums nur marginal berührt.

Der Audio-Designer soll beides sein: Tonmeister mit technischer Kompetenz und Musiker mit künstlerischer Kompetenz. Technische Hochschulen oder auch private Anbieter können kaum eine künstlerische Ausbildung garantieren. Der natürliche Ort für eine Audio-Design-Ausbildung ist die Musikhochschule oder das Konservatorium.

Elektronische Musik umfaßt schon bei oberflächlicher Betrachtung ein extrem weites Feld von Tätigkeiten, Techniken und Wissen. Angefangen von zum Beispiel Hörpsychologie, Akustik und Physik über Stilistik, Interpretation und Aufnahmetechnik bis hin zur Informatik. Im Idealfall würde jedes Gebiet durch einen Spezialisten unterrichtet, was die finanziellen Möglichkeiten so gut wie jeder Musikhochschule übersteigt. Es ist daher auch die Zusammenarbeit mit anderen Ausbildungsstätten wie Universitäten sowie zu geeigneten Gastdozenten zu suchen.

Die Forderung an den Lehrkörper, stets den technischen und künstlerischen Entwicklungen Rechnung zu tragen, mag sicher für alle Lehrer allgemein gültig sein. Der Umfang der verlangten Anpassungsfähigkeit ist auf dem Gebiet der Musikelektronik allerdings größer. Je schneller ein Lehrgang für Audio-Design auf die Entwicklungen eingehen und in den Unterricht einbinden kann, desto besser. Eine Audio-Designer-Ausbildung muß dynamisch bleiben um nicht Gefahr zu laufen, in wenigen Jahren schon veraltet zu sein.

Die Durchlässigkeit des Lehrgangs gegenüber neuen Kunstformen und der Populärkultur ist unabdingbar. Das Grundstudium des Audio-Designers muß also stilistisch wie inhaltlich und künstlerisch wie technisch so breit wie möglich angelegt werden.«

Vor sieben Jahren habe ich an der Musikhochschule Basel den Diplomstudiengang »Audio-Design« vorgeschlagen und gemeinsam mit Wolfgang Heiniger aufgebaut, der diese Ausbildung seither erfolgreich leitet. ■