

Mobile Klangkunst

Über den Walkman als Wahrnehmungsmaschine

von Frank Schätzlein

[Einleitung und zweiter Teil aus dem Aufsatz in: Radio-Kultur und Hör-Kunst. Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923-2001. Hrsg. von Andreas Stuhlmann. Würzburg: Königshausen & Neumann 2001. S. 176-195. Zu diesem Aufsatz gehören auch [weitere Kapitel über die Technikgeschichte, die wissenschaftliche Forschung und über den Walkman im Film sowie ein Literaturverzeichnis](#). Diese Kapitel sind nicht im Buch abgedruckt, können [hier](#) aber online nachgelesen werden.]

Inhalt:

1. [Einleitung](#)
2. [Raumakustische Phänomene beim Walkman-Hören I: Raum im Raum \(mit Abbildung: Raumakustik beim Walkman-Hören\)](#)
3. [Raumakustische Phänomene beim Walkman-Hören II: „Raum-Spaltung“](#)
4. [Die „Kino-Metaphern“](#)
5. [Bewegung und Walkman-Nutzung](#)
6. [Radio und Walkman: keine Gegensätze](#)
7. [Der Walkman als Element der Klang- und Radiokunst](#)
8. [Der Walkman im Hörspiel und Hör-Spiele mit dem Walkman](#)
9. [Gegen den Lärm der urbanen Klanglandschaft: Walkman und Klangökologie](#)
10. [Der Walkman als Wahrnehmungsmaschine und technische Schule des Hörens](#)
11. [Anmerkungen](#)

1. Einleitung

Der Walkman [1] ist mehr als nur ein Wiedergabegerät für Audiokassetten. Er kann zur individuellen und künstlerischen Gestaltung von Klanglandschaften, zur Förderung der Wahrnehmungsfähigkeit und zur gezielten Kombination unterschiedlicher Klangereignisse und Klangräume eingesetzt werden. Die Sensibilisierung der auditiven Wahrnehmung lässt sich nicht nur trotz des Walkmans, sondern auch durch den Walkman erlangen – dass dies keine Utopie ist, haben die Projekte zahlreicher Audiokünstler in den letzten zwanzig Jahren bewiesen.

Das Gerät ist inzwischen ein selbstverständlicher Teil unseres Alltags geworden. Heute existieren zahlreiche technische Ausdifferenzierungen für unterschiedliche Tonträger und die speziellen Wünsche der verschiedenen Nutzergruppen. Kinder und Jugendliche müssen den Walkman nicht erst für sich entdecken, er ist aus ihrer Mediennutzung längst nicht mehr wegzudenken. Aber auch Künstler nutzen den Apparat: Er dient ihnen entweder als technisches Element ihrer künstlerischen Arbeit oder sie thematisieren in ihren Produktionen die Ästhetik und die gesellschaftlichen Folgen der Walkman-Nutzung.

Ansatzpunkte dieser Arbeit sind die technischen, medienästhetischen, musikpsychologischen und künstlerischen Aspekte des Geräts. Auf der Grundlage von Selbstbeobachtungen und der vorliegenden künstlerischen und wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema werden die Besonderheiten der mobilen Musik- und Umweltwahrnehmung beschrieben sowie Klangkunst- und Hörspielprojekte mit dem Walkman vorgestellt.[2] Das Ziel ist eine Darstellung des Apparats,

die es ermöglicht, ihn nicht mehr nur als „unbekannte Alltagsmaschine“ (Rainer Schönhammer) oder Lärmquelle, sondern (auch) als eine Wahrnehmungsmaschine zu sehen. Eine Maschine, die dem Nutzer bzw. Hörer neue Dimensionen der auditiven und visuellen Wahrnehmung erschließen kann.

Der Kopfhörer wird zwischen Mensch und Umwelt geschaltet und modifiziert dadurch die subjektive Wahrnehmung. Durch den Walkman verändert sich sowohl die Perzeption der Umgebung des Hörers als auch der Klänge aus dem Kopfhörer; beide Ebenen treten in eine neue Beziehung, ihre charakteristischen auditiven Merkmale werden hervorgehoben. Der Walkman isoliert seinen Nutzer nicht nur mehr oder minder von der Umwelt und ihrer Wahrnehmung, er kann sie durch sinnlich-ästhetische Wechselbeziehungen auch neu bewusst machen. Zudem ermöglicht die mobile Rezeptionssituation einen spielerischen Umgang mit der subjektiven Umweltwahrnehmung. Der Walkman-Nutzer erlebt eine Raum-Spaltung: Mit Hilfe des Kopfhörers wird die akustische Ebene der den Hörer umgebenden Umwelt von der optischen Ebene getrennt. Diese Spaltung des Raums in eine unabhängige optische und akustische Dimension ermöglicht vielfältige Wahrnehmungserfahrungen („Kino-Metapher“ und Wahrnehmungseffekte durch Bewegung). Auch das mit dem Walkman wiedergegebene akustische Material, z.B. Musik, Radiomoderation oder Wortbeiträge, besitzt eine spezifische raumakustische Gestaltung. Diese mediale Akustik kann – je nach Nutzungssituation – in einem Gegensatz zu den raumakustischen Eigenschaften der Umgebung stehen. Dadurch wird ein neuer akustischer Raum im Umweltraum geschaffen (Raum im Raum).

So lässt sich die Walkman-Nutzung „in der Allgegenwart und Flut des Medienhörens“ als ein Musterbeispiel für „neue akustische Gestaltungsformen und neue Rezeptionsweisen“ ansehen, die von der Klangkunst und Radiokunst aufgenommen und künstlerisch reflektiert werden.[3] Die akustische und visuelle Erlebniswelt des Walkman-Hörers ist insofern nicht – wie zahlreiche medienkritische und kulturkritische Autoren behaupten – die Scheinwelt eines „Tagtraumwandlers“, „Nomaden“ oder „Narzissen“, der sich auf der Flucht vor der Realität befindet, sondern ein faszinierendes Phänomen technisch gestalteter Wahrnehmung. Das Ziel einer künstlerischen Auseinandersetzung mit Walkman ist letztendlich „die medienspezifische Komposition oder das Walkman-Feature“ bzw. -Hörspiel.[4] Dan Lander, Christina Kubisch, Peter Ablinger, Willem de Ridder, Walter Siegfried, Jakob Paul Gillmann und andere haben die Idee einer spezifischen Walkman-Kunst mit ihren Arbeiten verwirklicht.

2. Raumakustische Phänomene beim Walkman-Hören I: Raum im Raum

Für die Untersuchung der Musik- und Umweltwahrnehmung mit dem Walkman bilden zwei gegensätzliche Ausgangshypothesen die Grundlage: Einerseits wird bei den Erläuterungen zu raumakustischen Phänomenen, dem Raum im Raum, von einer durch die Aussagen der Nutzer auch immer wieder bestätigten Durchlässigkeit des Kopfhörers für Umgebungsgeräusche ausgegangen, die somit vom Benutzer wahrgenommen werden (können); andererseits setzten die übrigen Ausführungen zur „Kino-Metapher“, Klangökologie und „Raum-Spaltung“ jedoch eine (zumindest beinahe) vollständige Ausblendung dieser Geräusche voraus. Auch andere Beiträge müssen implizit von dieser Annahme ausgehen, um ihre Untersuchungsergebnisse zu bestätigen, sie wird dort allerdings weder formuliert noch diskutiert.

Der konventionelle Walkman ist nur mit einem kleinen und technisch einfachen Kopfhörer ausgestattet (oft sogar nur mit einer Miniaturausführung in Form von Ohrhörern), der nicht über große, das Gehör gegen Störgeräusche von außen abschließende Wiedergabesysteme in geschlossener Bauform verfügt.[5] Durch diese Vorgabe des Produktes ist es dem Nutzer möglich, sowohl die Musik aus dem Kopfhörer als auch Klänge, Geräusche, Sprache und Lärm in seiner direkten akustischen Umwelt wahrzunehmen. Eine Ausnahme bildet hier die Situation, in der der Pegel der Walkman-Wiedergabe so hoch ist, dass alle Umweltgeräusche übertönt werden. Wie viele entsprechende Befragungen bestätigen, sind die Walkman-Nutzer im Normalfall demnach

keineswegs akustisch so von ihrer Umgebung abgeschottet, wie es von vielen Autoren behauptet wird.[6] Selbstverständlich schließt dies aber nicht die Möglichkeit aus, dass der Nutzer selbst versucht, sich mit Hilfe der Musik zumindest psychisch abzuschotten.

Schallereignisse breiten sich auf eine spezifische Weise im sie umgebenden akustischen Raum aus: mit viel Hall, vielen Schallreflexionen oder im Gegensatz dazu mit sehr wenig Hall, zum Beispiel bei Sprachaufnahmen im sogenannten „schalltoten“ Raum eines Tonstudios. Dies gilt nun in der Übertragung auf die Anwendung des Walkmans sowohl für die Klänge, die der Rezipient aus dem Kopfhörer hört, als auch für den Schall der ihn umgebenden Klanglandschaft. Im Vorgang der auditiven Wahrnehmung, d.h. ‚im Kopf‘ des Hörers, verschmelzen demzufolge die akustischen Charakteristika von zwei verschiedenen Räumen. So überlagert beispielsweise der starke Hall eines Konzertschnitts (Orchester im großen Konzertsaal) aus dem Kopfhörer die gleichzeitig wahrgenommene ‚trockene‘ Akustik eines kleinen Raums, in dem sich der Walkman-Nutzer aufhält (U-Bahn, Fahrstuhl). Oder umgekehrt: Die ‚raumlose‘ Sprache einer im schalltoten Raum aufgenommenen Hörspielszene ist zu hören, während der Rezipient durch eine Bahnhofshalle oder eine Unterführung geht. Die simultane Überlagerung unterschiedlicher Hör-Räume und ihrer Schallphänomene wird noch komplexer, wenn der Hörer mit seinem Gerät Musik oder Hörstücke abhört, die in künstlerischer Absicht den stereofonen Raum gewissermaßen choreographisch gestalten.[7]

Da der Kopfhörer eines konventionellen Gerätes den Nutzer nur teilweise akustisch nach außen abschirmt, ist eine gleichzeitige auditive Präsenz von zwei in ihren akustischen Eigenschaften völlig unterschiedlichen oder gegensätzlichen Räumen möglich: Zumindest akustisch entfaltet sich ein Raum im Raum. Durch die in unserem Leben gesammelten und gespeicherten unbewussten Erfahrungen mit der Wahrnehmung einer einheitlichen Akustik der uns im Alltag umgebenden Räume werden wir als Benutzer eines Walkmans schnell auf die hier stattfindende raumakustische Überlagerung aufmerksam – allerdings ist uns möglicherweise nicht sofort bewusst, was uns an den gerade erfahrenen akustischen Sinneseindrücken irritiert. Im Alltag bemerken wir die große Bedeutung des rein auditiven Teils der Wahrnehmung an einer sicheren Orientierung im Raum (und Bewegung in diesem Raum) gewöhnlich nicht. Das ‚Spiel‘ mit den akustischen Räumen des Tonträgers und der uns umgebenden Klanglandschaft, das uns bei einer entsprechenden Verwendung des Walkmans möglich wird, versetzt uns aber (wieder) in die Lage, die Qualität unserer sinnlichen Erfahrung der akustischen Umwelt zumindest in Bezug auf die Raumakustik zu steigern – wir sind durch die Funktionsweise des Gerätes, das einen Bruch in der Wahrnehmung unserer Klanglandschaft erzeugt, irritiert und richten unsere dadurch geweckte und gesteigerte Aufmerksamkeit auf Sinnesphänomene der Umgebung.

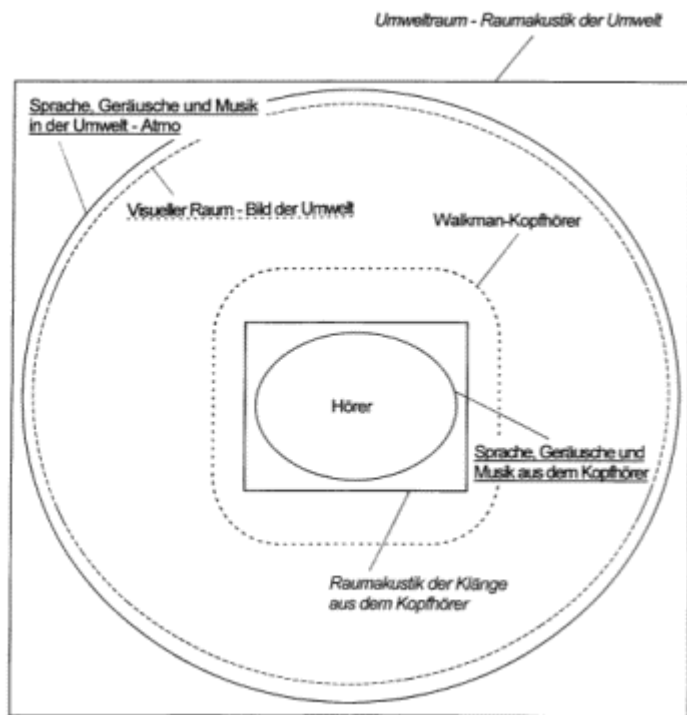


Abb.: Raumakustik beim Walkman-Hören

[...]

11. Anmerkungen

[1] Beim „Walkman“ handelt es sich um ein geschütztes Warenzeichen der Sony Corporation. Andere Hersteller und Händler wählen deshalb für ihre Geräte abweichende Namen wie „Walker“ oder „City Bummler“. Mit dem Begriff „Walkman“ wird ein mobiles, mit relativ kleinen und einfachen Kopfhörern ausgestattetes Abspielgerät für Musikkassetten, Compact Discs (Discman), Mini-Discs oder Computerdaten (z.B. als MP3-Player) bezeichnet. Integriert sind häufig Möglichkeiten zum Radioempfang und zur Aufzeichnung vom Radio, vom eingebauten Mikrofon oder von anderen extern angeschlossenen Audiogeräten. Die Funktionen solcher Geräte können aber auch heute schon von PDAs (Personal Digital Assistants) oder multimedialfähigen Handys übernommen werden.

[2] Weitere Kapitel des gekürzten Aufsatzes (zur Technikgeschichte, wissenschaftlichen Forschung und zum Walkman im Film) unter www.akustische-medien.de/aufsatz/mobile2.htm

[3] Golo Föllmer, Klangorganisation im öffentlichen Raum. In: Helga de la Motte-Haber (Hrsg.), Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume. Laaber 1999. S. 191-228, hier: S. 209.

[4] Wilfried Besthorn, Die einsame Art, Musik zu hören. Funktion und Gebrauch des Walkman. In: Musik und Gesellschaft 36 (1986). H. 9. S. 479-482, hier: S. 482.

[5] Vgl. auch Rainer Schönhammer, Walkman-Erfahrungen. In: Helmut Rösing (Hrsg.), Musik als Droge? Zu Theorie und Praxis bewußtseinsverändernder Wirkungen von Musik. Mainz 1991. S. 39-47, hier: S. 42. Zum Höreindruck bei HiFi-Kopfhörern mit geschlossenen Wiedergabesystemen siehe Gerhard Strube, Lokalisation von Schallereignissen. In: Herbert Bruhn u.a. (Hrsg.), Musikpsychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen. München 1985. S. 65-69, hier: S. 68.

[6] Vgl. dazu die Ergebnisse einer Befragung in Giselher Schuschke, Frank Rudloff, Sven Grasse und Elsa Tanis, Untersuchungen zu Ausmaß und möglichen Folgen jugendlichen Musikkonsums. Teil 1 - Ergebnisse der Befragung. In: Zeitschrift für Lärmbekämpfung 41 (1994). S. 121-128, hier: S. 127.

[7] Zur künstlichen und künstlerischen „Raumarchitektur“ in Musik und Hörstück vgl. Christian W. Thomsen, Angela Krewani und Hartmut Winkler, Der Walkman-Effekt. Neue Konzepte für mobile Räume und Klangarchitekturen. In: Daidalos 36 (15. Juni 1990). S. 52-61, hier: S. 60 f. Choreographische Konzeptionen des stereofonen Raums im Hörspiel beschreibt Werner Klippert, Elemente des Hörspiels. Stuttgart 1977. S. 22-29.

[[Home](#) > [Texte](#) > Mobile Klangkunst I | [nach oben](#)]

Textfassung vom 04.09.2001 (3a, Kap. 1-2), Copyright © Frank Schätzlein
URL: <http://www.akustische-medien.de/texte/mobile1.htm>