

SWR2 Essay

## Die Vermessung des Sorglosen

Hörraumkonstrukte der Ambient Music

Von Herbert Köhler

Sendung: Sonntag, 02.01.2022

Redaktion: Lydia Jeschke

Produktion: SWR 2022

SWR2 Essay können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter [www.SWR2.de](http://www.SWR2.de) und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:  
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/swr2-essay-podcast-104.xml>

---

### Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

---

### Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen. Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert. Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder [swr2.de](http://swr2.de)

### Die SWR2 App für Android und iOS

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...  
Kostenlos herunterladen: [www.swr2.de/app](http://www.swr2.de/app)

**1a Zuspield:** ab Min 2:40, aus: Nicolas Jaar, *Illusions of Shameless Abundance*, Single 2020, 5:51 min  
Label : Other People (Rough Trade), ASIN: B088N64GJY  
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=HaRU-mmncV0>

**1b Zuspield:** aus: Andreas Mock, *The Heart of Reiki*, 1997  
Windpferd Verlagsgesellschaft mbH  
Herstellerreferenz : 07105275

Wer von Musik im Allgemeinen spricht, sollte sich stets darüber bewusst sein, dass er oder sie ein breites akustisches Spektrum zwischen Folter und Erbauung vor sich hat. Hier geht es also um das Ganze, sozusagen um jedwede akustische Manipulierbarkeit der Umgebungsrealität. Die *ambient music* hat aus diesem Spektrum die Folter gestrichen. ... Das heißt, solange sie nicht eigens dafür missbraucht wird.

Musik ganz ohne höranstrengende Herausforderung? Ist das wirklich begrüßenswert? Wo bleibt da im Gegenzug so etwas wie Heilung und Trost, könnte man fragen? Nun, Aufklärung und Erkenntnis, Wissenschaft und Forschung kennen den Trost nicht mehr, kennen keine *consolatio* – zu naiv, zu emotional, zu metaphysisch! Faktensicherheit sei nun mal nicht verhandelbar und reihe lediglich einen Paradigmenwechsel an den anderen. Fortschritt wird dieses positivistische Prinzip genannt.

Der sich wissend glaubende Mensch hat seine traditionell eingeschliffenen, geistigen Trostquellen in den letzten gut 300 Jahren immer mehr verloren oder versiegen lassen und durch das Prinzip des erkenntnisleitenden Interesses ersetzt. Das wiederum hat den Ruf, nicht nur überprüfbar, sondern auch knallhart zu sein.

So etwas wie Trost hingegen musste sich in einer der letzten Ecken der menschlichen Existenz ein Rest-Dasein reservieren und sich dort – sagen wir mal als Patientenverfügung – eine letzte Spur einrichten.

Aus Fantasie, frischer Neugier und drängender Skepsis – den Basisantrieben einer aufgeklärten Wissenschaft – ist resignierende Ratlosigkeit und eine große, alles übergreifende, irrationale Sorge geworden: die vor der Zukunft. Sie ist mehr als die Unsicherheit im überschaubaren Aktionsradius und mehr als nur angstunterfüttert.

Diese irrationale Sorge um die Zukunft hätte das Zeug dazu, ihre Selbstbezüglichkeit aufzugeben und sich auf die gesellschaftlichen Prämissen des Existenzsinns aller fühlenden Wesen zu beziehen. Nennen wir sie Empathie und Mitgefühl. Aber das Gegenteil scheint der Fall zu sein. Wenn die Utopien euphorischer Fortschrittsenergie nicht mehr steigerbar sind, stürzen sie ab in dystopische Haltungen. In dem Maße wie die Sorge wächst, wünscht man sich im Umkehrschub die Sorglosigkeit oder irgendeinen anderen Weg aus bedrückenden Verhältnissen.

Aber wie oder wo soll man ansetzen?

Der französische Philosoph Didier Anzieu wedelt hier mit einem anschaulichen Begriff, dem sogenannten *Haut-Ich*. Gemeint ist die permeable Trennwand von subjektivem Ego und dessen objektiv außerkörperlicher Umgebung. Als Empathie-begabte Schaltstelle hält das *Haut-Ich* hier die Plausibilitäts-Balance, sobald das unreflektierte Ich in den Stand des ewigen Einklangs zu drängen droht oder gleich den Realitätsbezug verliert.

**1b Zuspield:** aus: Andreas Mock, *The Heart of Reiki*, 1997  
Windpferd Verlagsgesellschaft mbH  
Herstellerreferenz : 07105275

Für einen Zustand der Sorglosigkeit bietet die Musik seit einigen Jahrzehnten spezielle akustische Konstrukte an. Sie folgen der entwaffnenden Formel: *Das Leben ist großartig, sobald man damit einverstanden ist!* Ein Versprechen mit Aussicht auf breite Zustimmung und ein Weg zurück in die verloren geglaubte Weltharmonie.

Musikschaffende haben festgestellt, dass es einen Abstandhalter zwischen Innen und Außen geben muss, der mit dem *Haut-Ich* eine Grenze zur nicht selten als toxisch wahrgenommenen Umgebungsrealität besitzt. Dieses Konstrukt aus imaginärem Abstandhalter und mitdefiniertem Raumkontinuum wird ganz allgemein *Ambiente* genannt. Das *Ambiente* ist jedoch nicht der Ort an dem das Innerste umgestülpt wird, sondern liefert erst die Bedingungen für das Innere. Wer das durch Musik erleben will, bezieht sich auf das, was genremäßig unter *ambient music* verstanden wird.

Für Hörende heißt das: Es gibt eine Musik, die die Relation von innerem Zustand und äußerem Erleben so ausbalanciert, dass daraus ein in Sorglosigkeit aufgehendes Einvernehmen erwachsen kann. Ein Habitat störungsfreier Musik, zwar unter Esoterikverdacht aber in Wohlfühlwandacht. Sorglosigkeit als Gefühl des Positionslosen, frei von Verpflichtung, frei von Bezüglichkeit, frei von Verantwortung. Ist das nicht eher Verlorenheit, wenn alle Sorgen loshaben heißt, entweder ohne Skrupel oder ohne Antrieb zu sein? Die Masse tendiert zur zweiten, lethargisch unterfütterten Haltung. Das macht sie anfällig für Manipulation und liefert sie hilfloser Einwilligung aus, sich in aller Ergebenheit an die Breite zu verlieren.

Komponisten und Musiker erfinden für die Zustände des freiwilligen Ausgeliefertseins ausgeklügelte Sounddesigns, die darauf abzielen, das Leben – wenn nicht großartig, dann doch – erträglich zu finden, auch dann, wenn die realen Bedingungen meist eine andere Sprache sprechen. Sie erschaffen dafür so etwas wie *So-tun-als-Ob*-Sphären, subkutan operierende, fiktionale Spielwiesen des Einverständnisses. Es sind Surrogat-Klanghüllen mit dem Versprechen, das Prinzip Geborgenheit durch Musik in den Erlebnishorizont zurückbringen zu können. Symbolisch stehen sie für sämtliche Entspannungsparameter, darunter Schutz, Sicherheit, Nähe, Wärme, Ruhe, Frieden etc. In ihrer Endgültigkeit sind das ja Dinge für später. Und die Sehnsucht nach Ruhe und Stille kann durchaus als versöhnliches Vorfühlen in den Tod verstanden werden.

Befördert *ambient music* mit ihren auditiv-akustischen Vorschlägen also gar so etwas wie kaschierte Todessehnsucht, ohne dabei den Tod und seine Endgültigkeit je zur Debatte zu stellen? Gewagte These! Sicher ist nur und das gilt für alle wahrnehmenden Subjekte: In der organisch-physischen Welt endet mit dem Tod auch die Zeit. – Und ohne Zeit, keine Musik!

**2 Zuspield:** aus: *Symphonies Of The Planets\_NASA Voyager Recordings* (YouTube)

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=2cpXpgjUT2k>

Der durch das Prinzip Sorglosigkeit erreichbare Entspannungszustand ist das Anliegen eines Musikverständnisses, das sich zur Aufgabe gemacht hat, kompositorisch definierte, also musikalisch vermessene Zeitfenster in Wohlfühlpaketen abzugeben, metaphorisch gesehen also eine Art *Quantenmusik* zu produzieren. Eines der Ziele dieser Haltung müsste heißen, den jeweiligen Umgebungsraum – sei er *objektiv* real, *subjektiv* real oder *virtuell* real – so in Stimmung zu versetzen, dass er und seine Bedingungen stets angenommen werden und im besten Falle dissonanzfrei auftreten können.

Die Anweisung dazu: Schaffe akustisch definierte, hermetische Als-ob-Sphären! Lasse in diese alle negativen Stimmungen eintauchen und in Bejahung wieder auftauchen!

**3 Zuspil:** aus: Nikolaus Heyduck, *Sine Wave Peaks*, 5:18  
Degem CD 14 »Escape«, EDITION DEGEM 2016, LC 27648

Wie sieht das in der Praxis aus? Ein wirkliches Ambiente, das sich im größtmöglichen Bejahungszustand befinden soll, ist nicht gerade leicht zu realisieren. Alles muss stimmen, alle Sinnesqualitäten müssen in ein harmonisch erlebbares Gesamtgefüge passen und dabei etwas befördern, das zwar im Raume steht, als Belohnungsattraktor jedoch die direkte Zielbenennung vermeidet.

Ein Paradebeispiel in praxi wäre etwa das *Candle Light Dinner*. Viele sehen darin eine ideale Versuchsanordnung für die gehobene Balz in gedimmter Atmosphäre.

Wer die wohltuenden Anteile seiner nahen Umgebungsrealität schätzt und sie in bestimmten, meist vertraulicheren Situationen, sinnlichkeitsverstärkend eingesetzt sehen will, kommt um ihre Intensitätskontrolle nicht herum. Im stimmig austarierten Ambiente eines *Candle Light Dinner* sollten deshalb sämtliche Trigger aktiviert sein, die ein belohnendes Entkommen zu Zweit vibrierend in Aussicht stellen. Angesagt ist eine barriere- und störungsfreie, aber genauso zielführende Reizentfaltung im prickelnden Gefühl eines interesselosen Wohlgefallens. Im Sinne Immanuel Kants wäre damit das schöne Ereignis gemeint. In diesem speziellen Fall kann jede sanfte Begleitung durch Musik – etwa von Chopin bis Einaudi – ergebnisdienlich sein.

Die Absicht der *ambient music* kann daraus gut abgeleitet werden. Es ist ein Prinzip des in sich stimmigen und schlüssigen Systems. Im speziellen Fall begleitet es ein angeregtes und trotzdem noch entspanntes Wohlfühlen hinein in die Erwartung des Loslassens!

**1b Zuspil:** aus: Andreas Mock, *The Heart of Reiki*, 1997  
Windpferd Verlagsgesellschaft mbH  
Herstellerreferenz : 07105275

Die Grundidee der *ambient music* ist den Menschen also sehr zugewandt, auch wenn sie stets die potenzielle Matrix der Gemüts-Verführung in sich trägt und in dieser Hinsicht streng genommen als Übergriffigkeit oder gar Betrug verhandelt werden müsste. So hart muss das aber nicht diskutiert werden, auch wenn bekannt ist, dass sich die Menschen gerne betrügen lassen.

Was heißt das für eine moderne *ambient music*? Verführung in Stimmung und Gemüt muss das Sorglose mit elektro-akustischen Mitteln vermessen können. Raumzeit-Konstrukte werden so gebaut, dass sie das Muster für einen Song oder mehr ergeben! Jeder einzelne Song wird als akustische Station im zeitlosen Hypertext der sorgenfreien Ewigkeit verstanden.

Man könnte sich jetzt fragen, warum sich eine *Zeitkunst* nichts mehr wünscht, als Zeit durch elysische Aussichten auszublenden!

Der Haken schlummert doch erfahrungsgemäß immer da, wo die Aussichten am Rosigsten scheinen. Denn wer sich sorgenfrei fühlt, fühlt sich nicht automatisch lastenfrei und schwerelos. Jetzt tut sich etwas auf, was im acedischen – also im sorglosen Zustand der Daseins-Dämmerung – für einige ein Problem werden kann: die Konfrontation mit der Leere. Man muss nicht gleich Buddhistin oder Buddhist sein, um in ihr die Anleitung zur letzten Lockerung zu erkennen.

Zwar bietet die *ambient music* Hörraumkonstrukte des größtmöglichen Einverständnisses. Werden sie einem jedoch zu viel, dann können sie auch eine Schubumkehr auslösen. So wie Aggression zu Entspannung führen kann, kann auch Entspannung in Aggression aufgehen. Der sog. Ohrwurm beschreibt ein solches Kippphänomen. Erbauung und Folter haben also Schnittmengen. Das gilt nicht nur für die Musik. SM-Geschulte wissen das! Für Musikhörende aber eröffnet sich eine solche Situation dann, wenn der Entspannungshorizont eine Schwelle der

Ereignisfreiheit übersteigt und die entstandene, zunächst wohltuende Langeweile mit der Leere plötzlich unerträglich wird. Zu intensive Entspannung kann also den Zustand der sensorischen Deprivation, eine Art temporäre Sinnesverwahrlosung, annehmen. Denn irgendwann braucht jedes hörende Subjekt auch die Umsetzung von Impuls und Neugier, sprich: Abwechslung. Sicher: Ein Ausweg wäre der Einsatz revitalisierender Höranstrengung, etwa durch plötzliche Verzückungsspitzen und ähnliches, die Komponierende einbauen könnten. Mit Schreckhaftem aber geht die *ambient music* äußerst zurückhaltend um.

#### 4 Zuspield: 2/1 aus: Brian Eno, *Ambient 1: Music for Airports*

Es war der innovative Musiker Brian Eno, der in den Liner Notes auf dem Plattencover zu seinem Album *Ambient One: Music for Airports* von 1978 die klare, noch heute gültige Absicht der *ambient music* formulierte. Und die klingt so: Während konventionelle Hintergrundmusik alle Zweifel und Unsicherheiten – und damit alle echten Interessen – aus der Musik entferne, behalte die *ambient music* gerade diese Eigenschaften bei. Und während *background music* die Umgebung durch Hinzufügen von Stimuli aufzuhellen versuche, solle *ambient music* eben Ruhe und einen Raum zum Nachdenken schaffen. *Ambient music* müsse in der Lage sein, viele Ebenen der Aufmerksamkeit zu Gehör zu bringen, ohne eine bestimmte zu erzwingen. Und jetzt kommt das Entscheidende: *Ambient music* müsse, so Brian Eno, gleichermaßen »ignorierbar wie interessant« sein! Die Forderung scheint paradox, hat aber generell den erbaulichen Umgang mit dem Leere-Prinzip im Visier. Es braucht Hörraumkonstrukte, die zwanglose Aufmerksamkeit in einem Umfeld *schöner Duldung* freisetzen können und sich damit zielgruppenfrei an Alle wenden. Aus Leere wird also substanzlose Spannung. Das bedeutet die Entschärfung störender Wirklichkeit durch die Akzeptanz einer in Sorglosigkeit aufgehenden, nichts mehr fordernden Langeweile. Erstaunlicher-, ja, paradoxerweise kann die damit einhergehende Leere durch das Hören von *ambient music* als Fülle erlebt werden.

Brian Enos entscheidende Bemerkung kann als Credo für die gesamte *ambient music* verstanden werden. Entspannende Lockerungsübungen treffen hier auf künstlerischen Anspruch. In puncto Leistung wussten es die wirklichen Akrobatik-Genies schon immer. Das Schwerste müsse stets schwerelos daherkommen als das Leichteste! Oder noch etwas arroganter: Wem man die Mühen anmerkt, der beherrscht sein Fach nicht!

Die *ambient music* verfolgt das Gegenteil von rein körperlich orientierter, bewegungsaktiver Musik, wie etwa Rhythm 'n' Blues, Soul, Funk, ja, *Pop music* überhaupt. Damit ist sie vorsätzlich als Komplementärmusik zu einer mehr physisch konnotierten Musik definiert.

Erinnert sei hier an das Stück 4'33'' von John Cage aus dem Jahr 1952, das immer dann aufgerufen wird, wenn es um ein Erstes Mal geht. So ist es vermutlich das erste performative Musikstück, das radikal auf eine Komplementär-Akustik setzt. Was das in diesem Fall heißt? Die Musik kommt nicht erwartungsgemäß vom bereitstehenden Klavier und dessen Spieler. Sie wird vielmehr durch die absorbierte Akustik der Umgebung des Ereignisses erzeugt und stellt damit alle Tradition eines logischen Musikverständnisses auf den Kopf. John Cage nobilitiert damit den Hörraum *um* den Körper. Und hier überschneiden sich die Auffassungen. Auch die *ambient music* verlegt den Schwerpunkt in die Umgebungsrealität, aber – sie vermisst sie anders. Sie betreibt Raumwerte-Sampling auf Klangbasis und konstituiert damit den jeweiligen Hörraum.

**5 Zuspield:** die erste ca. 1 min aus: David Bowie, Neuköln, 4:30 min, aus: LP Heroes 1977, RCA Records 2018  
Label: Parlophone Label Group (Plg) (Warner)  
Herstellerreferenz: 1.90296E+11  
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=x1umFC6TUDI>

Bei aller den Menschen zugewandten Haltung der ambient music, gab es nicht wenige Fachleute wie Laien, die ihre Kompositionen als glatten Mainstream kritisierten. Es handele sich hier doch nur um eine Art sinnfreier Beschallung, die das Wohlbefinden ihrer Hörerinnen und Hörer zwar durchaus befördern könne, jedoch im Grunde nicht mehr sei als ein Sedativum auf Schallbasis für harmoniesüchtige Menschen und aufgewühlte Seelen, kurz: eine sanfte Einladung zum Abhängen. – Ja, und? ... Was ist daran schlecht? – Wer wäre denn *nicht* offen für ein solches Angebot zum Stressabbau oder anderen Verspannungen!?

Und weiter geht es im Jargon der Oberflächlichkeit: Zu schön, zu gut, zu glatt, zu seicht! Ohne Tiefe, nur auf Wirkung aus! Eben etwas für durchgeknallte Wohlfühlenthusiasten oder esoterisch Entgleiste mit ausgeprägtem Hang zu einer Akustik der Weltflucht usw.! Sind das etwa aus Neid und Missgunst erwachsene Vorurteile?

Natürlich ist nicht zu leugnen, dass große Teile von *ambient music*-Kompositionen schnell zur *Kaufhausmusik*, zur *Fahrstuhlmusik*, ja, zur subkutanen, also unterschwellig manipulierenden Funktions- und *Dudelmusik* verkommen konnten oder eigens dafür komponiert wurden. Schließlich spricht man in der Alltagswirklichkeit zufällig Menschen an, die gar nicht angesprochen werden wollen. So entstand mit der *ambient music* eine Musikform, die man zwar unbewusst wahrnimmt, aber eigentlich nicht bewusst hört. Das aber gehört zum Markenzeichen. Mit Interesse ignorieren also heißt die Devise, um Brian Enos Definition etwas zu modifizieren.

Die Summe aller Herabwürdigungen schürt den Minderwertverdacht. Auch deshalb, weil *ambient music* geradezu in putativer Notwehr und pauschal für intellektfrei und konsumistisch gehalten wird. Mag das für einige, ja, nicht wenige musikalische Resultate auch zutreffen, für ihre Urheber gilt das in den meisten Fällen nicht.

**6 Zuspield:** 2/2 aus: Brian Eno, *Ambient 1: Music for Airports*

Die eigentliche *ambient music* wird vorwiegend mit Hilfe elektronischer Mittel komponiert. Deren Möglichkeiten gehen ins Unendliche und sind für die Konstruktion überzeugender Sounddesigns wesentlich. Schnittmengenaffine Nebenschauplätze sind *Field Recording*, *Biophonie* oder anders zusammengesetzte Sound-Designs für Hörraumkonstrukte. Aber welches Raumverständnis der *ambient music* genau ist eigentlich gemeint?

Offensichtlich berücksichtigt die *ambient music* immer zwei Raumkonzepte für konstruierbare Musik. Das eine konzentriert den Blick auf die Räume für Umgebungsakustik im realen Außen. Das sind konventionelle Aufführungsräume, wie man sie kennt. Für gewöhnlich sind sie als Hallen und Konzertsäle etc. schon komplett vorhanden und stehen zur akustischen Modellierung zur Verfügung.

Für das andere Raumkonzept erfindet und designt die *ambient music* virtuelle Räume. Hierbei handelt es sich um sog. Hörraumkonstrukte, die vorbildlos sind. D.h. sie definieren die Muster der Topografie ihrer Umgebung durch akustisch positionierte Raumparameter und erstellen so einen auditiven Illusionsraum.

Diese zweite Umgebungsraum-Vorstellung der *ambient music* entwirft also Hörraumkonstrukte, die nicht für den Realraum diskutiert werden, wo sie eine Trivialität wären. Dieses zweite



Konzept fordert vielmehr die totale Synchronisierung von komponiertem und rezipiertem Klangereignis ein.

Für die Schaffenden lauert hier allerdings eine ästhetische Falle. Denn es sind nicht die Produzierenden – wie man meinen könnte –, sondern in aller erster Linie die Hörenden, sprich Rezipierenden, die jeder und jede für sich die spätere Bedeutung einer künstlerischen Produktion bewerten werden. Anders ausgedrückt: Was durch die Decke gehen wird, entscheiden im Endeffekt immer die User!

**6 Zuspield:** 2/2 aus: Brian Eno, *Ambient 1: Music for Airports*

Die Hörraumkonstrukte der *ambient music* meiden Überraschungen. Ihre Vibrationssemantik wirkt im Allgemeinen angstlösend und harmonisierend und lässt den turbulenten Teil der Gedankenwelt vorerst ruhen.

Eine so verstandene Vibrationssemantik speist sich vorwiegend aus einer dissonanzfreien Harmoniekiste, geht mit akzentuierender Rhythmik sparsam um und meidet schnelle Wechsel, liebt stattdessen sanfte Übergänge und Liegetöne. Waren Bordun und die Pedaltöne der Orgel nicht immer schon eine befreiende Einladung, um auf einer willkommenen Trägerfrequenz der Jenseitsvorstellung in einem hermetischen Ambiente probeliegen zu dürfen? Störungen von außerhalb sollen kompensiert oder gleich ausgelöscht werden, ähnlich wie es heute etwa *noise-cancelling*-fähige Kopfhörer tun. Solche sog. ANC-Kopfhörer eliminieren nämlich störende Geräusche mit aktivem Gegenschall, sodass sich bestimmte Frequenzen gegenseitig auslöschen: Stille entsteht dort, wo man sie benötigt. Diese Kopfhörer delegieren quasi das wahrnehmungspsychologisch motivierte Ideal der *ambient music* optimal an seine technische Lösung. Dazu eine um die Ecke gedachte, wunderschöne Metapher von Roberta Flack. Sie hatte das Prinzip schon 1973 auf den Punkt gebracht, ohne an *ambient music* zu denken: *Killing Me Softly with His Song!*

**7 Zuspield:** die ersten 30 sec aus: Roberta Flack, *Killing Me Softly with His Song!*, 1973, 4:50 min  
Quelle: [https://www.youtube.com/watch?v=DEbi\\_YjA-Y](https://www.youtube.com/watch?v=DEbi_YjA-Y)

Die *ambient music* verfügt über Potenziale, die neue musikalische Areale abstecken, also Zugänge in bisher ungehörte bzw. unerhörte Verhältnisse akustischer Präsenzzräume eröffnen. Die oft unterstellte Absicht, *ambient music* habe nichts anderes im Sinn, als ihre Adressaten mit zugänglicher und allgemeinverständlicher Musik einzusuppen, heißt nicht automatisch, dass sie ohne Anspruch auftritt und in der Hauptsache nur kommerzielle Ziele verfolgen würde. Die Kommerzialisierung ist nur ein gerne und billig in Kauf genommener Beifang-Aspekt, der die Existenzsorgen vieler Komponierender beruhigen kann.

Wer aber im Komponieren und Musikmachen mehr sieht, als einer Verführungsindustrie zu mehr Umsatz und Gewinn zu verhelfen, der steht auf der Seite des kreativen Kulturanspruchs, auch wenn dieser sich im Balanceakt mit dem Gewohnten, Gewöhnlichen und Beliebigen befinden sollte und bereitwilliger auf eine marketinggeleitete Platzierung von Musik vertraut.

Gibt es überhaupt so etwas wie eine Geschichte des Gewöhnlichen in der Musik? Und wenn ja, wann hat sich etwas speziell in die Musik eingeschlichen, das ihren – sagen wir – göttlichen Anspruch signifikant auf die Banalität des Alltäglichen herunterbrechen wollte? Beginnt dieser Abstieg mit dem Verlust der Aura, wie es Walter Benjamin in den 1930er Jahren jammervoll, aber richtig konstatiert hatte?

Hier kommt Erik Satie ins Spiel. Er wird von einigen *ambient music*-Vertretern mit Interesse an der Geschichte ihrer Ambition als einer ihrer ›Ursuppler‹ angeführt. Man kann das mal so stehen lassen.

Auf jeden Fall hatte Erik Satie aus einer Art dadaistischer Laune heraus 1917 ein Stück mit dem Titel *Musique d'ameublement* geschrieben. Jedes auftretende Instrument sollte darin auch als Möbelstück verstanden werden, das seinen Standort während des Spiels wechseln kann, eben – wie bei Stellproben für ein endgültiges Arrangement – *verrückt* werden kann. Das ist zwar witzig und für einen Dada-nahen Komponisten wie Satie einfach sinnfällig, macht aber im Hinblick auf die elektrifizierte *ambient music* seit den 1970er Jahren nur eines deutlich: Musikalisch verstandene Parameter sind im wörtlichen Sinne umbaubar und können deshalb stets neu designte Hörräume schaffen.

**8 Zuspiel:** aus: Erik Satie, *Musique d'ameublement*, 1917, 4:11 min

Quelle: [https://www.youtube.com/watch?v=Sinu\\_fxwsos](https://www.youtube.com/watch?v=Sinu_fxwsos)

Man darf aber auch nicht vergessen, dass Erik Satie ganz allgemein an kreativen Eingriffen in die musikalische Umgebungswirklichkeit interessiert war. Lange bevor er seine *Musique d'ameublement* komponiert hatte, beschäftigte er sich mit den Längen von Musikstücken und damit, wie man sie in eine Scheinunendlichkeit ausdehnen könnte. Der Loop-Gedanke als steigerbares Repetitiv war geboren. Hybrid-Komponisten wie Yves Klein, John Cage und La Monte Young haben ihn später ausgewalzt und durch viele Andere danach popularisieren lassen. Erik Satie komponierte schon um 1893 seine *Vexations*. Das Stück wird *die* Spielanweisung für eine echte Schikane, um den Foltergedanken wieder aufzunehmen: Ein 2-minütiges Ausgangsstück wird in Serie geschaltet und soll dann 840-mal wiederholt werden. Dadurch ergibt sich – je nach Spielgeschwindigkeit – eine Quälerei von 15 bis 20 Stunden. Kein Wunder also, dass die Komposition unter Folterverdacht stand und äußerst selten zu Gehör gebracht wird. Eine Ausnahme machte der unerschrockene Igor Levit. Vom 30. auf den 31. Mai 2020 führte der Pianist das Werk in einer über 15-stündigen Online-Live-Performance mit Verkaufsoption der 840 Notenblätter auf. Mit dem Erlös sollten durch die Corona-Pandemie in Not geratene Kunst- und Kulturschaffende unterstützt werden.

**9 Zuspiel: 2 min** aus: Erik Satie, *Vexations*, 1893 (bei 840 Wiederholungen = 18 h 40 min)

15 Stunden Live Stream am 30.-31. Mai 2020 Berlin, Igor Levit (Klavier), Produktion: Boris Fromageot / Georg J. Kleinegees. ©Igor Levit

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=7GoV2psW-OE&feature=youtu.be>

Die beiden von Erik Satie komponierten Konstrukte *Musique d'ameublement* und *Vexations* können als erste Versuche durchgehen, reale Klangumgebungen zu manipulieren, in denen die Qualität klassischer Musik zweite Sorge bleibt. Saties Ansatz war, mit seinen Kompositionen jeweils einen *Hörraum* mit zu definieren, der sich von seinem statischen Aufführungsraum emanzipiert hatte, indem er Soundverschiebungen durch dynamisierte Raumverhältnisse miteinkalkuliert hatte. Das heißt: der Hörraum wurde Gegenstand der Komposition. In diesem Sinne nimmt Erik Satie – vielleicht auch ohne es gewollt zu haben – die Idee einer *ambient music* in ihrem heutigen Verständnis konzeptuell vorweg. Er lieferte auf jeden Fall ein mechanistisches Vorbild für spätere virtuelle Sound-Architektur. Er verschärft damit auch die seit dem 19. Jahrhundert immer mehr grassierende und im romantischen Diskurs stehende Zweckdienlichkeit von Musik, die ursächlich von den als Ablenkung verstandenen *Divertimenti* des Barock ausging, dann zur Programmmusik und Funktionsmusik wurde, um letztlich als Hintergrundmusik verschrien zu werden.



Eine ausdrückliche Vermessung durch designte Sound-Architekturen übernahm dann die *ambient music* auf ihre ganz spezielle Art. Auch hier spielt die Idee der ewigen Dauer eine wichtige Rolle. Sie wurde zu einer der Metaphern für Langsamkeit in permanenter Gegenwart. Es war aber dann doch wieder John Cage, der sie auf die Spitze trieb. 1985 konzipierte er das Stück *As Slow As Possible* für Klavier und Computer. Seit dem 5. September 2001 wird die Komposition an der Orgel der Sankt Burchardi-Kirche in Halberstadt realisiert und soll – als bisher längstes Musikstück – am 4. September 2640 enden, wenn sich bis dahin die Bedingungen auf der Erde nicht drastisch zu Ungunsten der Menschheit verändert haben sollten.

Was bedeutet Dauer für die *ambient music*?

Lange andauernde bzw. offen gehaltene Kompositionen nähern sich der Idee, keinen Anfang und kein Ende zu haben. Je länger eine Komposition angelegt ist, um so deutlicher zeichnet sich ein Raum ab, den wir mental für sogenanntes *tiefes Zuhören* betreten können. Und umso mehr verdeutlicht sich die Erinnerung an den einzigartigen, kosmischen Umgebungston, dem viele Menschen ihrer Herkunftserinnerung zuschreiben und von dem sie sich eine glückliche Rückkehr an den Ursprung erhoffen. Musik ist nun mal ein universales Refugium für alle hörenden Subjekte. Hier können ihre Trägerfrequenzen als Versprechen ewigen Glücks durchgehen. Eine solche Aussicht wiederum reduziert vor allem den natürlichen Feind der *ambient music*: die Ablenkbarkeit.

**3 Zuspil:** aus: Nikolaus Heyduck, *Sine Wave Peaks*, 5:18  
Degem CD 14 »Escape«, EDITION DEGEM 2016, LC 27648

Um in der Musikgeschichte zu bleiben: Es klingt zunächst vielleicht etwas abstrus. Aber man kann die Quellen der *ambient music* durchaus an einer kreativen Kollision von Zwölftonmusik, Minimalismus und Serialität mit der Popmusik festmachen – und daraus eine erstaunliche Erkenntnis gewinnen: Die *ambient music* hat aus dieser Kollision ein Klangmaterial ableiten können, das die schlichte Diatonik der traditionellen Popmusik für Experimente öffnen und damit ungeheuer erweitern konnte. Durch den intensiven Einsatz elektronischer Mittel stellt sich zudem ein weit elastischerer Umgang mit der musikalischen Syntax ein. Harmonikale, metrische und rhythmische Regeln werden neu und unkonventionell zur Disposition gestellt. Die musikalisch fundamentale Taktung der Musik durch eine mitgedachte, menschliche Atemfrequenz wird weitestgehend aufgegeben.

Nicht weniger stilbildend: Für ihre Hörraumkonstrukte setzt die *ambient music* die reduktiven Mittel des Minimalismus ein. Elektronische Collage- und Montagetechniken wie Samplings, Sequenzierung und Fieldrecording kommen zum Einsatz. Ebenso hatte der Modale Jazz der 1950er Jahre früh Möglichkeiten angezeigt, das bis dahin dominante Liedschema für Songs aufzubrechen.

Und nicht zuletzt: Die etwa einhundert Jahre währende Entwicklung hin zur *Ortsungebundenheit* des Musikgenusses durch elektrobasierte Reproduktionsmedien hat dazu beigetragen, den Ort, an dem das musikalische Ereignis und Erlebnis eigentlich stattfinden soll, überall hin und ohne Verlust zu übertragen. Damit ersetzt der schnelle Zugriff auf jedwede favorisierte Musik die einst so wertgeschätzte Kunst der Memorierfähigkeit ihres einmaligen Live-Charakters!

Mit ihrem unverstellten Zugang auf musikalisches Material und dem Zugewinn an technischen Lösungen erweitert die *ambient music* das Spektrum, Gefühle musikalisch zu erzeugen. Den Hörenden werden dafür Habitate und speziell ausgewiesene Refugien angeboten. Insbesondere Hörraumkonstrukte, bestätigen angenehme Gefühle. So befördert die *ambient music* ihre

Manipulationsenergie auf einem Plateau der Gleichgültigkeits-Spannung hinein in die trivialisierte Breite.

Gewissermaßen verfügt jede Form von Musik über diese Energie, doch *ambient music* legt es geradezu darauf an. Ihre Sanftheit wirkt auf sämtliche Naivitätszonen des Daseins und ermutigt dazu, fast jede Umgebungsrealität mit einem positiven Gefühl wahrzunehmen.

**10 Zuspield:** aus: Brian Eno und David Byrne, *Qu'ran*, 3:45 min, auf: LP *My Life in the Bush of Ghosts*, 1981, Label: E.G. Records, Herstellerreferenz : 0777 7 86473 2 4  
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=ycmLl3byEoY>

Die beiden zuvor angesprochenen Raumauffassungen der *ambient music* haben sich seit den 1970er Jahren mehr und mehr hin zu einer virtuellen Hörraum-Architektur verlagert. Sie verzichtet zunehmend auf die *objektive* Realität eines Klangraums und beschäftigt sich mehr mit der Schaffung von Raumkonstrukten mit ausschließlich elektronischen Mitteln. Dabei wird vorausgesetzt, dass eine Zeitkunst wie Musik nie ohne jene Raumvorstellung auskommen wird, in welcher der Faktor Zeit als eine vierte Raumdimension verstanden werden muss. Musik ist folglich immer auf ein Ambiente angewiesen, realtechnisch wie illusionstechnisch.

Wer – wie die *ambient music* – Musik als Raum aus Zeit versteht, gleicht unablässig temporäre Ereignisse mit ihren Raumverhältnissen ab. Diese Raumverhältnisse setzen sich zusammen aus dem objektiven, statisch erlebten Spiel- bzw. Aufführungsort einerseits und einem subjektiven, virtuell erlebten Additionsraum andererseits. Beide Raumerlebnisse zusammen ergeben das, was ein Hörraumkonstrukt im Endeffekt ausmacht: die zweckdienliche Illusion, für die das Hören mit Kopfhörern den Idealfall darstellt. Hier ist der Suggestivraum für ein eindeutig vordefiniertes Hörraumerlebnis optimal.

Die *ambient music* konkretisiert eine musikalische Idee, indem sie Ton und Klang in einem virtuellen Hörraumkonstrukt platziert und so das Ambiente vorbaut. Nie war Komponieren näher an der Vorstellung, Sounddesigns zu erfinden und daran die Räume so abstecken können, dass sie Hörenden eine konkrete Orientierung ermöglichen, also ein topografisch eindeutiges Klangbild liefern. Die schon in den 1970er Jahren begonnenen Versuche der Kunstkopfstereofonie konnten das nie befriedigend realisieren. Erst die *binaurale* Tonaufnahmetechnik mit Im-Kopf-Lokalisierungsoption vermag den Realraum bei der Wiedergabe topografisch exakt als Illusion nachvollziehbar zu machen.

**11 Zuspield:** Robert Rich, aus: *Somnium*, 2001, (7h), 10 min  
Label: Hypnos/Soleilmoon Recordings (in association with Release/Relapse Records)  
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=WL2CYBRgUWQ>

Die gesamte Akustik der Umgebung – also alles, was wir hören – wird über die aufnehmenden Sinne zunächst quantifiziert und eingeteilt in störend und nichtstörend, gefährlich und ungefährlich etc. Die gesamte Akustik der Umwelt versendet unablässig ihre ungefilterten Schallangebote. Sie treffen auf wahrnehmende Subjekte und werden von Interessierten in einem Kontinuum von Reizqualitäten mit Bedeutung aufgeladen. Solche Vorgänge müssen nicht gleich John Cage-mäßig mit Musik in Verbindung gebracht werden. Aber wenn doch, dann ist das, was wir Musik nennen, die Summe sämtlicher, strukturierter bzw. zusammengesetzter Tonereignisse, die Kulturen im jeweiligen Kontext hervorbringen konnten und können. Die *ambient music* sieht darin ihren unerschöpflichen Materialvorrat, aus dem sie sich bedienen kann, wenn sie aus dem Impuls ihrer Kompositions-Logik heraus Emotionen, Gemütslagen und mentale Verfassungen – nennen wir es Stimmungen – ableitet.

Stimmungen wiederum haben mindestens zwei Seiten. Zum einen können sie irrational, unerklärbar und einfach nur da sein. Zum anderen können Stimmungen erfunden werden, also ohne zuvor erinnerbar in der Welt gewesen zu sein. Die *ambient music* nutzt den letzteren Fall für absichtsvolle Bauanleitungen möglicher Umgebungen. Sie weisen erfundenen Stimmungen ein Ambiente als Klang- und Hörraum zu. So ist die *ambient music* in der Lage, ihre klingenden Hörraumkonstrukte stellvertretend für spezielle Sphären zu konstruieren, seien sie Habitat oder Milieu, Refugium oder eben Ambiente.

**11 Zuspiel:** Robert Rich, aus: *Somnium*, 2001, (7h), 10 min

Label: Hypnos/Soleilmoon Recordings (in association with Release/Relapse Records)

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=WL2CYBRgUWQ>

Wie weit sind wir jetzt? Wenn Musik Zeitkunst ist, dann ist *ambient music* Raumzeitkunst! Ihre Kompositionen sind nicht mehr allein Klangzeitverläufe, sondern werden durch jeweilige sounddesignte Raumkonstrukte mitformuliert.

Um ihr sounddefiniertes Ziel zu erreichen, bedient sich die *ambient music* aus einem umfangreichen Werkzeugkasten der Elektronik und deren breitgefächerter Effektenliste. Soundeffekte sind letztlich – man kann es durchaus so sagen – die eigentlichen Stimmungsmacher der *ambient music*. Der erfindungsreiche, kreative Umgang und ein elektro-kosmetischer Einsatz der Effektmöglichkeiten entscheiden über die Plausibilität und Authentizität der angestrebten Stimmung einer Produktion.

Hier drei Effekt-Klassiker als Standard-Beispiele für Hörraumdefinitionen: Zum einen suggerieren der Einsatz und die Dosierung von *Hall* die Bedeutung von Raum als akustische Expansion. Raumweite wird damit verbunden und mit der Weite des Alls schlechthin assoziiert. Die *New Age Music* und ihre Subgenres leben davon.

Mit dem sog. *Delay* kann man darüber hinaus den Raum und die Zeit durch Verzögerungseffekte gestalten. Ein abgeschicktes Signal kommt zum Beispiel in einem anderen Timbre zurück etc. So wird ein als psychedelisch empfundener Sound unterstützt.

Der Einsatz von *Echo* schließlich vermittelt zielgerichtete bzw. verortbare Ferne und wirkt dialogisch-reflexiv. Man vernimmt Echos wie mystische Botschaften, die von weither auf einen zukommen, um dann akustisch wieder wegzudimmen.

Die Elektronik stellt einen fast unerschöpflichen Vorrat an Eingriffsmöglichkeiten bei der Generierung von Musik dar, mit denen Sounds *und* ihr räumliches Erscheinungsbild gleichermaßen erzeugt und geformt werden können bis hin zu einer – den Möglichkeiten eines Photoshop-Programms in nichts nachstehenden – Fehlerkorrektur- bzw. Optimierungstechnologie.

**12 Zuspiel:** ab *Min 3*, aus: Beaver & Krause, *Spaced* (3:52 min) auf LP: *In A Wild Sanctuary*, 1970 (Warner Bros. Records)

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=2xKO3KAtDZ0>

Hinter den Settings der anspruchsvolleren *ambient music* steht ein Musikverständnis, das sich auf andere Weise mit den Einflüssen aus Physik und Mathematik und speziell mit Elektronik und Elektroakustik befasst, als es etwa aus einem tradierten klassischen Musikverständnis heraus nachvollziehbar bzw. ableitbar wäre. Auch wenn man mitbedenkt, dass Mathematik und Musik schon zu jedem Zeitpunkt der Musikgeschichte Geschwister waren.

Komponierende von *ambient music*, ausgestattet mit dem Glaubenssatz *keep-your-mind-electric!* haben im Allgemeinen früh wahrgenommen, dass wir in den Mustern einer zunehmend

digitalisierten Gesellschaft leben. Sie haben biobasierte Natürlichkeit mit elektrobasierter Künstlichkeit glücklich verzahnen können und in eine konsumierbare Hybridform gegossen. Das Erkennen, Messen und Vermessen ihrer Muster sowie deren Interpretation hat sich inzwischen auf alle Lebensbereiche ausgewirkt. Dabei ist eine bisher zwangsläufig biobasierte Mustererkennung im Begriff, ihre Deutungshoheit mehr und mehr an eine elektrobasierte – so wie es aussieht weit effizientere – abzugeben. Stichwort: Künstliche Intelligenz. Die damit einhergehenden Auswirkungen haben Musizierende und Komponierende seit den 1960er Jahren zuerst erahnt, dann registriert und schließlich in künstlerischer Weise umgesetzt. Die *Ambient music* hat einen maßgebenden Anteil an dieser Entwicklung.

**13 Zuspiel:** Jean-Michel Jarre, *Part 2* aus: *Amazônia*, 2021, Sony Music (19439858232)

Zugegeben: Es ist ein heikles Thema, wenn man die *Hörraumkonstrukte* einer autonomen *ambient music* mit *Sehraumkonstrukten* kombiniert und damit eigentlich zwei unterschiedliche Raumkonzepte in einer Art Live-Situation fusionieren will. Einen Versuch aber ist es wert. Auch wenn sich die *hardcore-ambient music* vermutlich dagegen abgrenzen möchte: Es gibt sie nun mal, die sog. *Immersive Performance*. Dabei handelt es sich um eine besondere, technisch äußerst aufwändige Präsenzform der *ambient music* in realen Räumen. Sie bildet die Illusion eines Total-Ambientes im sorglosen Geborgenheitssinn eines uterinen Orbits und versteht sich physisch wie virtuell als ein *Eintauchen* in das überwältigende Erlebnis der staunenden Sinne in einem auditiv-visuellen Spiel mit realer und virtueller Architektur.

Die Idee der *Immersiven Performance* in einem audio-visuell definierten Ambiente nahm 1976 im provençalischen Les Baux ihren Anfang. Damals mehr mit dem Hintersinn touristischer Aufwertung verstanden. In unmittelbarer Nachbarschaft des Dorfes, das lange vom Bauxit lebte, wurde in einem ehemaligen Abbaustollen die so betitelte *Cathédrale d'images*, also die Kathedrale der Bilder, gegründet. Dort werden seither in temporären, immersiven Themen-Ausstellungen digitalisierte Bilderkonvolute aus einem gesicherten, meist populär vermittelbaren Kunstkanon an die Wände projiziert und mit Musik umspült. So entsteht eine synästhetische Illusion.

Heute ist die Optik in hervorragender Auflösung über Glasfaser realisiert und wird synchron zur zugespielten Musik und der Eintretenden in Bewegung gesetzt.

Paris folgte dem erfolgreichen Vorbild aus Les Baux und eröffnete am 13. April 2018 in einer ehemaligen Gießerei in der rue Saint-Maur unter der Leitung von Bruno Monnier das *Atelier des Lumières*. Von hier aus ging die Idee dann in die Welt.

Mit den total-involvierenden Qualitäten der *Immersiven Performance* realisiert die dafür eingesetzte *ambient music* Hörraumkonstrukte des größtmöglichen Einverständnisses in eine virtuelle Version der Realität, die jedoch immer noch mit der Umgebungsrealität verbunden bleibt.

Realraum und Hörraum sind zum Illusionsraum verschränkt.

An Silvester 2020 hatte das französische Aushängeschild der elektronisch generierbaren Musik, Jean-Michel Jarre, in die Kathedrale Notre-Dame de Paris zu einem *virtual reality*-Konzert eingeladen, das weltweit von vielen Millionen per streaming verfolgt werden konnte. In einer virtuell realisierten, dynamisierten Innenhaut der 2018 teilzerstörten Kathedrale fand das Spektakel als *immersive Performance* einiger agierender Avatare im simulierten Sehraum statt.

Das war noch nicht alles von Jean-Michel Jarre. Im April 2021 steuerte er für die Philharmonie in Paris den 9-teiligen, etwa 50-minütigen Soundtrack zu *Amazônia* bei, einem Ausstellungsprojekt des renommierten Fotografen und Umweltaktivisten Sebastião Salgado. Der zeigte in der immersiven Schau die Projektion seiner Fotografien aus dem brasilianischen Regenwald. Jean-Michel Jarre hatte für seine Musik eine Mischung aus elektronischem und herkömmlichem Instrumentarium verwendet und sie mit natürlichen Regenwald-Klängen kombiniert. Um ein wirklichkeitsnahes, immersives Hörraumerlebnis zu schaffen, hatte er seine Musik in einer binauralen Surround Sound-Version aufgenommen. So entstand ein Simulationsraum, in dem sich für die Teilhabenden eine Akustik eingerichtet hatte, die sich nahezu bedingungslos zwischen Bejahung, Faszination und Identifikation auspendeln konnte.

Obwohl die Immersion nur eine Spezialform ist: Mit ihr wird besonders deutlich, dass *ambient music* fast ausschließlich für affirmative Umgebungen komponiert wird.

Hier lassen sich die dafür erzeugten Sounds – ganz im Sinne der Autoren des *Anti-Oedipus* von 1976, Gilles Deleuze und Félix Guattari, – sinnhaft als ein ständiges neues »Ausloten von Territorium« verstehen. Anders ausgedrückt als eine Art topografische Vermessung durch akustisch unterstütztes Navigieren in einer auditiven Matrix. In einem solchen ausgeloteten Terrain steht die Versicherung der Umgebung durch die sehende und hörende Person an erster Stelle. Das Sounddesign der *ambient music* ist so etwas wie musikalische Übungen zur Realisierung einer Beziehung zur Welt. Es ist ein immerwährendes Ausloten seiner konstruktiven Mittel in simulierten Räumen.

In dieser Situation ist noch einmal das eigene *Haut-Ich* gefordert, denn jetzt droht es überfordert zu werden. Es scheint jetzt mit der Soundtapete der Umgebung zu verschmelzen.

Ist das so, dann liegt der Schluss nahe, dass trotz der vielfältigen Filiationen der Subgenres und ihrer gegenseitig fransigen Abgrenzungen, die in dem Summenbegriff *ambient music* zusammenlaufen, ein gemeinsamer Nenner sichtbar wird. Musikbasiertes *So-tun-als-ob* könnte er heißen. Gemeint ist eine von fiktionalen bzw. virtuellen Hörraumkonstrukten unterstützte Illusion tatsächlicher musikalischer Wirklichkeit.

Wem das immer noch zu wenig ist, der sollte daran denken, dass die *ambient music* stets als Angebot verstanden werden will, den hörenden Körper zusammen mit seiner Plausibilitätsgrenze zur Umgebung hin, dem *Haut-Ich*, wahrzunehmen. Dann ist auch der Umgebungsraum – sei er real oder virtuell – als tröstendes Versprechen einer verloren geglaubten Weltharmonie sicht- und hörbar. Und wenn die jeweils angespielte Gefühlslage auch nicht immer zwingend die eigene sein muss, so eignen sich ihre Hörraumkonstrukte doch bestens dafür, sie als sorgenfreie Empathieübungen der kollektiv empfundenen Solidarität zu verstehen.

**13 Zuspiel:** Jean-Michel Jarre, *Part 2* aus: *Amazônia*, 2021, Sony Music (19439858232)