

„And The Sound And The Noise Hit My Body Like A Thousand Dances.“

Noise/ Drone: Zur medienwissenschaftlichen Bedeutung zweier musikästhetischer Konzepte

Sebastian Schillallis

Abstract: In einem Plädoyer für eine akustische Perspektive auf die Welt werden die diffusen Begriffe *Noise* und *Drone* für die Medienwissenschaft greifbar gemacht. Sie werden dabei zunächst als Musikästhetiken betrachtet, die in verschiedenen Genres auf unterschiedliche Arten und Weisen erzeugt werden. Während *Noise* sich durch disruptive Momente den Hörer:innen aufdrängt, lädt *Drone* dazu ein, in dem erzeugten Klangteppich aufzugehen. Musik dient dabei nicht lediglich als Forschungsobjekt. Ein Denken durch (nicht nur über) Musik ist immer auch ein Denken über ihre Medialität. Anhand einer kulturgeschichtlichen Analyse der entsprechenden Klangästhetiken in verschiedenen Musikströmungen werden ihre materiellen Dispositionen und soziokulturellen Umstände erarbeitet. So zum Beispiel der durch die Ernüchterung über die Industriegesellschaft erzeugte Klangangriff von *Einstürzende Neubauten* oder der vom Kommunendenken der 68er Bewegung beeinflusste Klangteppich der Krautrock Bands wie bspw. *Faust*. Diese Ergebnisse werden anschließend in die medienwissenschaftliche Theorielandschaft eingebettet. Anhand von Gernot Böhmes *Neuer Ästhetik* und Karen Barads *agentiellem Realismus* werden die Begriffe *Noise* und *Drone* zu einem Werkzeug der Soundscape Analyse synthetisiert.

Zur Person: Sebastian Schillallis studierte MA Medienwissenschaft. Der vorliegende Beitrag basiert auf seiner Masterarbeit. Betreuerin: Prof. Dr. Christiane Heibach

Schlagwörter: *Noise*; *Drone*; Soundscape; *Merzbow*; *Einstürzende Neubauten*; Brian Eno; Krautrock

Während die Band *Einstürzende Neubauten* nicht nur das Publikum mit Krach, sondern auch den Konzertsaal mit Baustellenmaschinerie angreifen und eine Ästhetik des *Noise* entwickeln, entwirft Brian Eno eine Musikrichtung, die

sich möglichst subtil und harmonisch in die Raumatmosphäre einfügt und allen in ihr befindlichen Akteur:innen Teilhabe an der Erzeugung des Raumklangs bieten möchte und damit ein Beispiel für *Drone* liefert. Dabei steht *Drone* für statische, langgezogene und gehaltene Töne, nicht nur im Musikalischen. Auch Verkehrsgeräusche, Hintergrundgeräusche, das Surren der Kühlschränke und das Zischen der Klimaanlage werden im Englischen damit bezeichnet. Auch wenn *Noise* und *Drone* als Klangästhetiken große Unterschiede aufweisen, vereint sie, dass sie nicht in einem Vakuum entstanden sind. Diese Klangphänomene haben nicht nur eine ästhetische Dimension, sondern auch eine semantische. In dem die sozialen, kulturellen und ökonomischen Umstände betrachtet werden, in denen diese Klangästhetiken praktiziert werden, soll ein tieferes Verständnis für deren materielle Disposition geschaffen werden. Ein Krankenhausaufenthalt und eine kaputte Stereoanlage bei Brian Eno, sowie der Wunsch nach einer kollektiv und demokratisch gedachten Musikpraxis im Krautrock führen zum Erzeugen von *Drone*. Die Ablehnung gegenüber jeglicher Musikkonventionen und -traditionen bei *Merzbow* sowie die Strapazen des Kapitalismus und die apokalyptische Sehnsucht nach dem Ende aller gesellschaftlichen Strukturen bei *Einstürzende Neubauten* führen wiederum zum Erzeugen von *Noise*.

Die Ergebnisse aus der Kulturanalyse sollen die beiden Klangästhetiken in einem nächsten Schritt aus ihrer rein musikalischen Bedeutung entheben. Die materiellen Dispositionen von *Noise* und *Drone* werden durch medienwissenschaftliche Theorien zu Begriffen der Soundscape-Analyse formuliert.

Gernot Böhmes *Neue Ästhetik* hilft dabei zu verstehen, wie die medienwissenschaftlichen Funktionsweisen *Noise* und *Drone* Informationen vermitteln. Karen Barads *agentieller Realismus* beschreibt die materiellen Dispositionen, die *Soundscapes* und damit auch *Noise* und *Drone* bedingen. *Noise* und *Drone* werden als zwei gekoppelte Phänomene verstanden, die als medienwissenschaftliches Werkzeug zur Analyse von *Soundscapes* dienen können.

Eine musikalische Methode

Im Unterschied zu anderen Ansätzen sollen im Folgenden Klang und Musik als Erkenntnisquellen ernst genommen werden, um nicht nur *über* die Kunst, sondern *mit* der Kunst über sie nachzudenken. Diese Methode nennt sich *artistic research* und besagt, dass Kunst (speziell Musik), Natur- und Geisteswissenschaft gleichberechtigte Perspektiven auf die Welt sind: „[S]ound is not knowledge about the world, coming to you only in retrospective reflection, but a thinking of and in the world, a part of the world we live in, intervening in the world directly“ (Herzogenrath, 2017: 1 ff.). Hierbei steht nicht die Werästhetik im Vordergrund, sondern die Prozessästhetik. Nicht *wie* die Musik klingt, sondern *warum* die Musik klingt, steht hier im Fokus. Techniken und

Strategien der Klangerzeugung und deren soziale und kulturelle Umstände spiegeln wider, wie und warum Medien zum Einsatz kommen (ebd.: 3 ff.). Mit dieser akustischen Perspektive und mit Hilfe von *artistic research* soll zunächst der Begriff *Noise* erschlossen werden. Lärm und Stille sind keine absoluten Begriffe, sondern konstituieren sich immer gegenseitig und unterliegen sich stets verändernden Kontexten (Byrne, 2017: 51).

Musik kann als bedeutungstragende Schallinformation verstanden werden, die nicht nur kognitive Auswirkungen auf uns hat (wie das Erwecken von Emotionen und Erinnerungen), sondern auch körperliche Reaktionen hervorrufen kann (Koelsch / Schröger, 2008: 405 ff.). Adam Harper hat in seinem Aufsatz *Image of Thought | Image of Music* versucht, eine Definition von Musik zu finden, die alle vergangenen und noch kommenden Entwicklungen der Musikgeschichte und -theorie beinhaltet. Dafür löst er sich von herkömmlichen Parametern wie Melodie, Rhythmik und Harmonie und versteht Musik als ein dynamisches Kommunikationssystem, als Schallinformation, eingebettet in einer Relation aus Klang und Gesellschaft. Die musikalische Semantik entsteht demnach nicht in der Kunst per se, sondern in dem Verhältnis aus Rezipient:in und deren Umständen der Hörerfahrung. Musik bleibt dabei immer das Kommunizieren von Gedanken und Emotionen in Form von Schall – Musik ist *und* verarbeitet Informationen (Harper, 2017: 207 f.).

Im Laufe der Musikgeschichte verändern sich immer wieder Konventionen darüber, wie und welche Information Musik zu vermitteln vermag. Genauso gibt es immer wieder Künstler:innen, die diese Konventionen hinterfragen. In unserer pluralistischen Musiklandschaft werden diese Brüche mit dem Gewohnten und Gefälligen als *Noise* bezeichnet (Waldenfelds, 2010: 164 f.).

Der Begriff *Noise*: eine diffuse Ausganglage

Es gilt im Folgenden zwischen zwei Ebenen von *Noise* zu differenzieren. Zum einen die eben erwähnte musikalische Praxis und zum anderen der wissenschaftliche Begriff mit seinen mannigfaltigen Bedeutungsebenen. Bei *Noise* handelt es sich nicht um eine konkrete Entität mit klaren Zuschreibungen und Eigenschaften, sondern vielmehr um ein kulturelles Artefakt, das gesellschaftlich konstruiert wird (Byrne, 2017: 53). Der Begriff allein hat keinen Informationsgehalt, erst im Zwischenspiel mit anderen Phänomenen, kann er als solcher wahrgenommen werden und konkrete Gestalt annehmen.

Harper (2017) hat Musik als Kommunikationssystem dargestellt, vor dessen Hintergrund die Klangästhetik *Noise* als Interferenz mit Hörgewohnheiten beschrieben wird. Hier zeigt sich eine Parallele zum informationswissenschaftlichen Kommunikationsmodell von Claude E. Shannon und Warren Weaver (1976). Demnach besteht Kommunikation aus einer Nachrichtenquelle, die über einen Sender ein codiertes Signal abgibt. Das Signal wird von

einem Empfänger decodiert, und die Botschaft erreicht schließlich ihr Ziel. Im Kommunikationskanal, zwischen Sender und Empfänger, ist *Noise* laut Shannon und Weaver unerwünschte Information, die dem Signal hinzugefügt wird. Dadurch erlangt der Begriff eine qualitative Wertung, denn *Noise* gilt es in diesem Kommunikationsmodell zu reduzieren. Die Entstehung dieser unerwünschten Information bedingt sich durch die Materialität des Kommunikationskanals bzw. durch die Materialität des jeweiligen Mediums. (Shannon / Weaver, 1976: 17 ff.). Demnach ist *Noise* inhärenter Bestandteil einer Mediendisposition. Anders als bei Shannon und Weaver soll *Noise* im weiteren Verlauf nicht als normative Komponente betrachtet werden, sondern als deskriptive. *Noise* zeigt nicht nur Limitierungen, sondern auch Funktionsweisen und Handlungsmöglichkeiten auf. Ein konstruktives Nachdenken über *Noise* ermöglicht somit ein konstruktives Nachdenken über Medien.

Die Parallelen zwischen Harpers Kommunikationsmodell Musik und dem Kommunikationsmodell von Shannon und Weaver sollen weiter beleuchtet werden. Die bei Shannon und Weaver essenziellen Faktoren Information und Materialität sind auch in der Musik evident. Die Methoden der Klangerzeugung (Sender) beruhen auf Materialität, seien sie organisch (bspw. Stimmbänder, Membrane), nicht-organisch (bspw. akustische wie elektrische Instrumente) oder digital (auch für digitale Klangerzeugung ist materielle Hardware notwendig). Aber auch Empfänger:innen werden körperlich von der empfangenen Information affiziert. Kommuniziert wird Information in der Musik in Form von Schall, der – auch trotz seiner Unsichtbarkeit – ein Material ist. So lässt sich schließlich auch Musik und damit die Klangpraxis des *Noise* als ein Verhältnis von Information und Materialität beschreiben. Was fehlt, ist der soziokulturelle Kontext.

***Soundscape*: Klang im Kontext**

Der Begriff *Soundscape* geht auf den kanadischen Komponisten R. Murray Schafer (1931-2021) zurück. Vereinfacht gesagt ist ein *Soundscape* „the relationship between man and the sounds of his environment and what happens, when those sounds change“ (Schafer, 1994: 3 f.). Genauer betrachtet besteht ein *Soundscape*, so Schafer, aus sozialen Markern, deren Analyse Hintergründe zu gesellschaftlichen Wandlungsprozessen beschreiben. Ein Beispiel Schafers hierfür ist die Industrialisierung. Durch das Aufkommen von schwerer Maschinerie sowie der voranschreitenden Elektrifizierung und Urbanisierung hat sich die Klanglandschaft der Menschen in den Städten erheblich geändert. Der Lärm der Fabriken und der Menschenmassen ist, so Schafer, Indiz für das soziale Prekariat der neu entstehenden städtischen Arbeiter:innenschaft (ebd.: 72 f.). Schafers *Soundscape* Begriff birgt aber ebenso wieder eine normative Ebene, denn es ist eine Kritik an der, seiner Ansicht nach, Überin-

dustrialisierung. Beeinflusst durch die Ökologiebewegung kritisiert Schafer das Übertönen des sog. natürlichen *Soundscales* durch die Industriegesellschaft (Breitsameter, 2017: 52 f.). Im Folgenden werden die Begriffe Schafers herangezogen, ohne seine normative Ideologie zu übernehmen.

Zwei essenzielle Bestandteile des *Soundscales* sind laut Schafer der Grund (*ground*) und die Gestalt (*figure*), zwei Begriffe, die er aus der Gestalttherapie übernimmt. Der Grund bildet demnach das Fundament eines *Soundscales*, er kann zwar überhört, darf aber in der Analyse nicht übersehen werden. Es handelt sich dabei um konstant und subtil mitschwingende Klangphänomene, ohne dass sie notwendigerweise als einzelne Klangquellen rausgehört werden. Gestalt wiederum beschreibt nach Schafer Klänge, die vor diesem Hintergrund herausstechen. Meistens beinhalten diese codierte Information und heben sich deshalb von Hintergrundrauschen eines *Soundscales* ab, machen sich also durch ihren Informationsgehalt erfahrbar (Schafer, 1994: 9 f.). Bei der Analyse des *Soundscales* geht es allerdings nicht darum, Klänge auf ihre akustischen, semiotischen, ästhetischen oder wahrnehmungspsychologischen Qualitäten hin zu analysieren, viel mehr geht um ihre Zusammenhänge untereinander:

The limitations of such a clinical approach for soundscape studies will be obvious, and though soundscape researchers will want to be familiar with such work, we will be equally concerned with the referential aspects of sounds and also with their interactions in field contexts. When we focus on individual sounds in order to consider their associative meanings as signal, symbols, keynotes or soundmarks, I propose to call them *sound events*, to avoid confusion with *sound objects*, which are laboratory specimens. [...] The soundscape is a field of interactions, even when particularized into its component sound events. To determine the way sounds affect and change one another (and us) in field situations is immeasurably more difficult a task than to chop up individual sounds in a laboratory, but this is the important and novel theme now lying before the soundscape researcher. (Schafer, 1994: 131)

Die Klänge innerhalb eines *Soundscales* stehen also stets in Verbindung zueinander und können nicht isoliert betrachtet werden, da sie erst im Kontext die Analyse ermöglichen. Der subtile und diffuse Klanggrund und die auffälligen und aufmerksamkeitsheischenden Klanggestalten ergeben nur in Koexistenz und Relation nicht nur zueinander, sondern auch zu den soziokulturellen Umständen des *Soundscales* Sinn.

Noise und Drone als Gestalt und Grund

Eine erste These an dieser Stelle lautet, dass die Klangästhetik des *Noise* der Funktionsweise der Gestalt in der *Soundscape* Analyse entspricht. Einer der frühesten Denker von *Noise* in bzw. als Musik ist der italienische Futurist Luigi Russolo. In seinem 1913 verfassten Manifest *L'arte dei rumori* schildert er die Rolle des Klangs in der Musikgeschichte als etwas, das es zu beherrschen und zu formen gilt. Angefangen bei Pythagoras, der eine erste mathematische und systematische Musiktheorie geschrieben hat, wurde diese im Laufe der Jahrhunderte und Jahrtausende stetig erweitert. Gleichgeblieben sei allerdings, dass nach wohlklingenden und harmonischen Tönen und Tonverhältnissen gesucht wurde (Russolo, 2005: 6). Dies änderte sich drastisch mit der Industrialisierung und dem Aufkommen von Maschinen- *Soundscapes*:

Die Vergangenheit war eine einzige Stille. Im 19. Jahrhundert entstand mit der Erfindung der Maschinen das Geräusch. Heutzutage herrscht das Geräusch unumschränkt über die menschliche Empfindung. Über viele Jahrhunderte hinweg verlief das Leben in aller Stille oder zumindest in leisen und gedämpften Tönen. Die stärksten Geräusche, die diese Stille durchdrangen, waren weder dicht noch anhaltend noch schwankend. (Russolo, 2005: 5)

Vor dem stillen Hintergrund der Musikgeschichte und der Musiktheorie sticht *Noise* als neue Klanggestalt heraus. Wenn die Klangästhetik *Noise* der Funktionsweise der Gestalt entspricht, bleibt die Frage, welche Klangästhetik der Funktion des Grundes entspricht. Die zweite These lautet demnach, dass *Drone* diese Rolle einnimmt.

Anhand von *artistic research* werden beide Klangästhetiken nun auf das Verhältnis von Information und Materialität hin analysiert. Zusätzlich wird anhand von Beispielen der modernen Musikgeschichte betrachtet, welche soziokulturellen Umstände zum Aufkommen dieser Klangästhetiken geführt haben.

Noise als Klangästhetik

Die Frage nach einer kohärenten und linearen Geschichte von *Noise* als Musikpraxis ist schwierig zu beantworten, handelt es sich bei *Noise* doch eher um ein Konglomerat verschiedener Geschichten und verschiedener Umstände – meist hervorgegangen aus einer Avantgarde. Klangästhetische Gemeinsamkeiten zu finden, stellt sich als schwierig heraus. So vereint die meisten Künstler:innen, die *Noise* betreiben, hervorgebracht und weiterentwickelt haben, eher ein willentlicher Bruch mit existierenden Konventionen. Dies trifft auf eine große Bandbreite historischer so wie zeitgenössischer Musiker:innen verschiedenster Strömungen zu. Von Stockhausen bis zu *Merzbon*, von frühen

Punk Bands wie *Sex Pistols* und *The Stooges* bis zu zeitgenössischen Hip-Hop Acts wie *Death Grips* und *Dälek*. Daher soll *Noise* nicht als kohärentes Musikgenre gedacht werden, sondern vielmehr als eine Entwicklungsgeschichte verschiedener Momente der klanglichen Subversion und Disruption (Tham, 2013: 257 f.). Bereits 1913 appellierte Russolo für den Einsatz und das Mitdenken von Krach und Lärm:

Die musikalische Entwicklung verläuft parallel zum Anwachsen der Maschinen, die überall mit dem Menschen zusammenarbeiten. Die Maschine hat heute nicht nur in der tosenden Atmosphäre der Großstädte, sondern auch auf dem vor kurzem üblicherweise noch ruhigen Land eine solche Vielzahl und ein derartiges Zusammentreffen von Geräuschen geschaffen, dass der reine Ton in seiner Spärlichkeit und Eintönigkeit nirgendwo mehr Gefühlsregungen hervorruft. (Russolo, 2005: 7)

Hier zeigt Russolo einen weiteren Aspekt von *Noise* auf, der bis heute Relevanz hat: *Noise* entsteht nicht in einem Vakuum. Die Umstände – akustisch wie sozial – derer, die Musik machen, nehmen Einfluss auf ihr Schaffen. Es waren der Krach der Fabriken und der Lärm der Maschinen – der Soundtrack der zunehmend industrialisierten Welt –, die Russolo dazu inspirierten, sein Manifest zu schreiben. Die moderne Welt habe das menschliche Ohr auf die sog. Geräusch-Töne geschult. Hierin liegt eine immense kreative Schöpfungskraft: „Wir müssen diesen engen Kreis reiner Töne durchbrechen und den unerschöpflichen Reichtum der Geräusch-Töne erobern“ (Russolo, 2005: 7). Als erstes Beispiel für *Noise* wird der japanische Musiker *Merzbow* (*1956) herangezogen. *Merzbow* gilt als Pionier des Genre Power Electronic – Ein Musikstil, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, Hardware an seine Grenzen zu treiben. Durch Kompression wird man als Rezipient:in auch bei geringer Ausgangslautstärke mit Frequenzen bis zu 3000 Hz beschallt und der Körper mit einer immensen Menge an Klanginformation bombardiert, so dass die eigene Wahrnehmung komplett von einer Flut an Klang eingenommen wird. Musikalische Information die *Sinn ergibt*, wie Harmonie, Rhythmus oder Melodie, gibt es nicht. Die musikalische Semantik entsteht durch die körperliche Reaktion auf das Klanggeschehen (Sarpa, 2013: 281 f.). Klang und Schall werden zu einer synästhetischen Erfahrung – Körper und Geist werden gleichzeitig angegriffen. Die Hörerfahrung von *Merzbow*s Musik soll als Herausforderung für den Gehörsinn verstanden werden.

Der Angriff gilt aber nicht nur den Hörer:innen, *Merzbow*s Klangpraktiken richten sich auch gegen die eigene Musikkultur und Formen und Strukturen sog. westlicher Musik. *Merzbow* sah sich als Antagonist zu Musik im Allgemeinen (Hegarty, 2011: 133 f.) und denkt Musik als Materialschlacht. Alles – Organisches wie Nicht-Organisches – wird an seine Grenzen gebracht. Die

Musik, die dabei entsteht, ist überladen mit scheinbar überflüssigen Informationen (im Sinne von Shannon und Weaver). Die Musik von *Merzbow* lädt nicht ein, sondern zwingt sich auf. Die Informationen, die man empfängt, scheinen zusammenhangslos zu sein, es fehlt die semantische Ebene und genau in diesem Moment der Disruption und Konfrontation ergibt *Merzbows Noise* Sinn.

Auf eine andere Art äußert sich *Noise* in der frühen Industrial Musik, speziell bei der Band *Einstürzende Neubauten*. Zur Genese des Begriffs und der Klangästhetik Industrial zunächst eine Anekdote über die britische Pionierband *Throbbing Gristle* und ihre Frontperson Genesis P-Orridge:

Nachdem sie ihr Debüt fertiggestellt hatten, spazierte P-Orridge hinaus an die frische Luft, hörte das Geräusch eines Zugs, der eine schmutzige viktorianische Eisenbahnbrücke entlangfuhr, sowie das Kreischen eines Sägewerks und fand, dass die Gruppe nichts ‚erfunden‘, sondern vielmehr ihre Umwelt in sich aufgenommen und reproduziert hatte. (Reynolds, 2007: 246)

Hier hallt Russolos Forderung, den industriellen *Soundscape* in der Musik mitzudenken nach. Die sozioökonomischen Umstände Englands Ende der 1970er Jahre hatten direkten Einfluss auf die Musik. Die Genrebezeichnung Industrial war nicht nur an die Klangproduktion angelehnt, sondern auch an die Inspiration hinter der Musik: die ernüchternde Realität der industrialisierten und elektrifizierten Welt.

Eine ähnliche Stimmung herrschte in Deutschland in den 1980er Jahren. Ernüchterung, Frust und Untergangssehnsucht standen programmatisch für die Musik der Einstürzenden Neubauten. Ihr Dilettantismus richtete sich gegen virtuose Rock- und auf Hochglanz polierte Popmusik. Teils in klassischer Bandbesetzung, vor allem aber mit selbstgebauten Instrumenten, Alltagsgegenständen und schwerer Maschinerie zerlegten *Einstürzende Neubauten* die deutschsprachige Musiklandschaft. Auch wenn dieser Angriff auf die Ohren ebenfalls ein materielles Fundament hat, wie bei *Merzbow*, sind die Methoden doch ganz unterschiedlich. Dort wo *Merzbow* das Ohr angreift, indem er den Raum mit Information flutet, greifen *Einstürzende Neubauten* gleich den physischen Raum an:

Musizieren wird hier zum Demontieren. Der Musik-Geräusch-Duktus ist hart, aggressiv, expressiv, intensiv, hochenergetisch. Der Einsatz des von N. U. Unruh entwickelten Stahlschlagzeugs, der Einsatz von Bohrern und Sägen, das Kreischen, Schreien und Hämmern erzeugen am Rande der Verletzung einen emotional elektrifizierenden Spannungsbogen, der Innen und Außen kurzschließt. Ein katastrophisch entfesselter Klangaufruhr. (Schütz, 2015: 135)

In fast schon expressionistischer Manier sehnten sie sich nach dem Zusammenbruch, der Implosion aller Zustände. Man wollte die Welt in Trümmer tanzen. Der Sound war auch hier ganz und gar materialistisch, aber anders als in der komplett mechanischen Welt von *Merzbow* mitunter sogar organisch im wörtlichen Sinne, indem der menschliche Körper zur Klangquelle wurde: Das Rauschen des Blutes durch die Venen wurde mit einem Herztonmesser aufgenommen, genauso wie der Klang von Blixa Bargelds Brustkorb, wenn Bandkollege FM Einheit auf ihn einschlug. Verletzungen durch *kreativen* Gebrauch von Werkzeugen und schwerer Maschinerie gehörten dazu (Reynols, 2007: 491 ff.). Wo *Merzbow* durch Klangexzesse seine Informationsflut erzeugt und die Ohren des Publikums angreift, indem er Schall physisch erlebbar macht, greifen *Einstürzende Neubauten* in ihrer Klangerzeugung den physischen Raum direkt an. Zum Schluss zeigt diese Subkultur der 1980er Jahre auch, wofür Russolo schon plädiert hatte. Anders als bei Schafer soll der moderne und kapitalistische *Soundscape* nicht rückgängig gemacht oder maskiert werden, ganz im Gegenteil, er soll stattfinden, in den Köpfen, den Tonstudios, auf den Tonträgern, den Bühnen. *Noise* möchte sich also bemerkbar machen, herausstechen aus dem Hintergrundwabern von Konventionen und Gefälligkeiten und in Konfrontation mit den Hörer:innen als eigenständige Gestalt hervorgehen.

***Drone* als Klangästhetik**

Musikgeschichtlich scheint es *Drone* schon immer gegeben zu haben. Auch in religiösen und spirituellen Kontexten ist er von Bedeutung, so beschreibt Henry Sword ihn als hypnotische und gleichzeitig physische Musikpraxis (Sword, 2021: 3 ff.). Sword vergleicht *Drone* mit der kosmischen Hintergrundstrahlung, den Überresten des Urknalls: Auch wenn er nicht immer wahrgenommen wird, ist er doch immer da und kann durch genug ästhetische Arbeit wahrnehmbar gemacht werden (ebd.: 7 ff.).

Diesem Prinzip entspricht auch die Ambient-Musik von Brian Eno, der zu diesem Genre während eines Krankenhausaufenthalts inspiriert wurde. Während er über eine kaputte Stereoanlage Musik hörte, vermischten sich die Klänge aus den nicht ganz funktionierenden Lautsprechern mit den Umgebungsgläuschen. Der Regen vor dem Fenster, die Gespräche auf dem Gang und die Musik verwoben sich zu einem kohärenten Klangteppich. Die Idee für Ambient war geboren: Musik zu machen und Musik zu hören, die nicht für sich alleinsteht, sondern sich in den jeweiligen Raumklang einfügt. Musik, die nicht hervorsticht und nicht untergeht, nichts übertönt, sondern sich wie der Regen vorm Krankenhauszimmerfenster mit der Musik vermischt (Schwering, 2018: 10 f.).

Das Gehör sollte sich nicht auf eine fixe Perspektive konzentrieren, sondern sich schallgleich im Raum ausbreiten. Nicht das Subjekt (Mensch) beobachtet das Objekt (Musik), sondern beide sind Teil eines Gewebes, und das Subjekt nimmt sich selbst als Bestandteil eines Netzwerks aus Klangereignissen wahr. Eno lehnt in seinem *Ambient*-Konzept daher herkömmliche Strukturen und Mechanismen der Populärmusik wie Instrumentensoli, Gesangsmelodien etc. ab, welche die Aufmerksamkeit der Hörer:innen bündeln.

Anstatt sich also Hörbaren nur zuzuwenden, wird das Ohr in der Ambient Music zum Teil einer hybriden Soundlandschaft, in der die Frage, wer Subjekt und wer Objekt des Hörens ist oder zu sein hat, suspendiert wird. (ebd.: 13)

Diffus und nebulös soll sich der Schall im Raum verteilen und zerstäuben – nicht zu aufdringlich, dass es einen Sinn gar überreizen könnte, und mit genug Präsenz, dass er doch konstant im Sinn bleibt. Enos Ambient-Konzept bietet einen ersten Ansatz, um die Klangästhetik des *Drone* besser greifen zu können. Es muss nicht immer so subtil sein wie bei Brian Eno, der Gedanke aber, dass es sich um Musik handelt, welche die Qualitäten des Raumes mit aufnimmt, spielt bei *Drone* eine wichtige Rolle. Genauso wie die Bedeutung der Zuhörer:innen, die im Wahrnehmungsnetz nicht nur eine passive Rolle einnehmen, sondern in dem Moment, in dem sie sich im selben Raum wie das Schallereignis befinden, selbst Teil dessen werden. Räumlichkeit, Subtilität, und (wenn auch passive) Partizipation spielen in der Klangästhetik des *Drone* eine erhebliche Rolle.

Dass *Drone* aber auch ganz anders entstehen kann, zeigt die Krautrock-Szene der 1960er und 1970er Jahre. Hierzu gehören primär westdeutsche Bands, die den meist englischsprachigen Rock ihrer Zeit durch experimentelle Klangerzeugung und Frühformen elektronischer Musik erweiterten. Der Geist der 68er Bewegung, die Kommunen und revolutionsaffinen Intellektuellen schwingen als ideologischer *Drone* in dieser Musikpraxis latent mit. Auch hier gilt: Klassische Songstrukturen wurden ersetzt durch ausgiebige Improvisationen, in denen Textur anstatt Virtuosität zur Geltung gebracht werden sollte. Auch wenn es sich oftmals um talentierte Musiker:innen handelte, sollte die Musik (augenscheinlich) nicht Ausdruck des Individuums sein. Es gab keine für die Zeit typische Rockstarpose, alle durften mitmachen, solange sie sich dem gemeinsam erschaffenen Klangteppich unterordnen (Sword, 2021: 212 ff.). Die einzelnen Klänge der einzelnen Teilnehmer:innen – Instrumente, Stimmen, Effekte etc. – verwoben sich zu einem homogenen, psychedelischen Schallteppich. Aber es passierte noch mehr, denn auch Klangquellen abseits des musikalischen Kontexts fanden Verwendung. Die Band *Faust* benutzte beispielweise ausgiebig Samples von Schrittgeräuschen, aufgenom-

menen Telefongesprächen, Industrielärm, Radioaufzeichnungen. Im Prinzip wie bei *Throbbing Gristle*, in der Ausführung aber deutlich näher an Eno. Die Klangkulisse des Alltags und der Umgebung wurden mit aufgenommen und künstlerisch verarbeitet (ebd.: 217). Jean-Hervé Péron, unter anderem Bassist von *Faust*, beschreibt diesen Prozess folgendermaßen:

Nineteen seventy-one – there were so many riots in the streets. The sounds of the people marching! Thump! Thump! Thump! – it reminded us of the sound of drumming. [...] [S]ounds that we had heard before that would fit so beautifully. This is how we got into what they now call ‘field recordings’. The sounds around us might be classified as noise – in a building site for example or, say, a printer: all these machines! [...] When I remember the sound of a printing machine I love the never-ending, never-tired rhythm. [...] It sounded good the way it was. Or the sound of horses running! Or the sound of the wind in the trees. These are fascinating things: the sound of squeaking doors, the sound of seagulls, the sound of a plane. All of these things, if you take the time [...] inspire. (ebd.: 218)

Krautrock äußert sich also in verschiedenen Formen und Varianten der Klangerzeugung. Die Klangästhetik des *Drone* haben die meisten Bands aber gemein. Die einzelnen Akteur:innen stehen nicht für sich oder gruppieren sich hierarchisch um eine Frontperson oder einen kreativen Kopf. Beflügelt durch die Forderung nach einem neuen Sound waren jegliche Impulse willkommen, die sich in ein kollektives Dröhnen und Rauschen einfügen konnten. Die Musiker:innen waren nicht an musikalischen Formalitäten interessiert, sondern an Sound an sich – Musik als ein Rausch und ein Rauschen (ebd. 241 f.).

Drone ist demnach eine Klangästhetik, die sich in den Raum (sozial oder physisch) einfügen möchte und zur Teilhabe daran animiert. *Drone* möchte der Grund sein, vor dem die Grenze aus Rezipient:innen und Produzent:innen sich verwischt. Es bleibt festzuhalten: *Drone* ist eine Einladung – *Noise* eine Aufforderung.

Sunn O))) als Grenzgänger

Raumgreifend und formlos wie der Nebel dräuen die tiefergestimmten Gitarren, mit infernalischer Lautstärke sägt sich das Bassdröhnen ins Fundament des Festsaals. Der Boden, die Wände, der Körper – alles vibriert durch die Musik, die man fast mehr spürt, als man sie hört. (Wenk, 2019)

So beschreibt Erich Wenk in einer Konzertkritik die ersten Momente einer Live-Performance der Band Sunn O))) . Der Act aus Seattle spielt *Drone* fast in Reinform und gilt als Pionier des *Drone*-Metal. Ohne Rhythmussektion, nur mit Gitarre und Bass erzeugen sie akustische Monolithen, verzerrte Töne, die massiv und fast greifbar im Raum stehen und alles und jeden einhüllen. Gleichzeitig berichten andere Menschen, die Sunn O))) live erlebt haben, von intensiven körperlichen Erfahrungen, die wie Angriffe auf den Körper wirken, ähnlich den Beschreibungen zu *Merzbow* und von *Einstürzende Neubauten*. Die Lautstärke bringe „Knochen zum Zittern und die Zähne zum Schreien“ und „presst den Brustkorb zusammen und greift nach den Eingeweiden und nach dem Herzen“ (Balzer, 2016: 54 ff.).

Über eine Wand aus Verstärkern produziert die Band ein Maß an Lautstärke, das physisch nicht nur im Ohr, sondern körperlich zu erfahren ist. Dies geht sogar über den menschlichen Körper hinaus. Bei einem Auftritt im Sommer 2014 auf dem Temples Festival in England wurden nicht nur die üblichen Phänomene beschrieben, die Band aus Seattle schaffte es zudem, das Soundboard der Konzertlocation zu beschädigen (Roche, 2015).

Rein formal und performativ sprechen die langgezogenen Töne, die minimalistische Struktur, das ästhetische Gestalten (nicht Zerlegen) des gesamten Raumes (auch durch Licht und Nebel) für eine klare *Drone*-Ästhetik: mit minimaler Information maximalen Raum füllen. Die Rezeption wiederum zeigt aber Züge von *Noise*: Disruption und Konfrontation. Es herrscht ein klares Machtungleichgewicht zwischen Klangkörper und organischem Körper. Aber auch der Umstand, dass die Materialität der Soundperformance die Materialität des Equipments bzw. des Raumes angreift, erinnert eher an Berichte über Konzerte von *Einstürzende Neubauten* als an das Ambient-Konzept Brian Enos. Der scheinbare Widerspruch liegt darin, dass die Klangästhetik von Sunn O))) durch und durch *Drone* ist, während die Wirkung deutlich der von *Noise* entspricht.

***Noise* und *Drone* als medienwissenschaftliche Funktionsweisen**

Sunn O))) als Grenzgänger sollen zeigen, dass es einen Unterschied gibt zwischen *Noise* und *Drone* als Klangästhetiken und *Noise* und *Drone* als Funktionsweise. Anhand von Gernot Böhmes Atmosphärenbegriff und Karen Barads *agentiellem Realismus* sollen die medialen Dispositionen, die durch *artistic research* anhand der Klangästhetiken erarbeitet wurden, zu medienwissenschaftlichen Begriffen synthetisiert werden, die die Funktionsweise von Informationsvermittlung in materiellen Netzwerken beschreibt. Mit dem Atmosphärenbegriff wird die Wahrnehmung von Schall und Klang und damit von *Noise* und *Drone* beschrieben, wie sich beide Phänomene bemerkbar machen bzw. wie sie In-

formationen vermitteln. Durch den *agentiellen Realismus* wird die Information abermals mit der Materialität von Mensch und Medien in ein Verhältnis gesetzt.

Die Atmosphäre von Schall und Klang

Atmosphäre ist der zentrale Begriff in Gernot Böhmes *Neuer Ästhetik*, in der er kritisiert, dass der Begriff Ästhetik zur Beurteilung des qualitativen Wertes von Kunst verwendet wird. Die sinnliche Erfahrung eines Kunstwerks werde zu Gunsten des Diskurses darüber vernachlässigt. Das Ereignis-Potential von Kunstobjekten und die dadurch entstehende Erfahrbarkeit von Gegenwart werde negiert, das Kunstobjekt also rein semiotisch interpretiert (Böhme, 2019: 23 ff.). Ähnlich verhält es sich mit den Begriffen *Noise* und *Drone*. Auch sie sollen nicht als eine qualitative Wertung verstanden werden, sondern als Kategorien, die mediale Dispositionen und Funktionsweisen beschreiben. Die *Neue Ästhetik* ist also eine Theorie der sinnlichen Wahrnehmung, deren Kernbegriff die Atmosphäre bildet. Zwei offene Fragen stellen sich Böhme an dieser Stelle: zum einen die nach der ontologischen Einordnung, denn Atmosphäre wird weder der Entität des Objekts noch der des Subjekts zugeordnet, zum anderen die dadurch fehlende konkrete Lokalisierung von Atmosphäre (ebd.: 21 f.).

Das performative Moment, in denen sich Objekte erfahrbar machen, nennt Böhme die *Ekstase der Dinge*. Eigenschaften wie Farbe oder Gerüche lassen Dinge eine Atmosphäre erzeugen, die den Raum einnimmt. Diese wiederum kann durch die Konstellation anderer Dinge, Menschen und Umgebungen verändert werden. Das bewusste und aktive Bearbeiten dieser Konstellationen ist für Böhme ästhetische Arbeit (ebd. 32 f.).

In der Musik ist die *Ekstase der Dinge* die Ekstase der Luft. Durch ästhetische Arbeit am Klang und am Schall werden diese physisch erfahrbar. Alleiniger Maximalismus der Lautstärke reicht dafür aber nicht aus – auch bei einer Band wie Sunn O))) nicht. So beschreibt Malcolm Jack in einer Rezension ein Konzert folgendermaßen:

As Novæ melts into Troubled Air then Pyroclasts with the subtlety of shifting tides, the sensation is more physical than anything particularly cerebral or emotional. It's not simply that Sunn O))) are loud – even the most pedestrian of bands can obnoxiously turn it up to 11 – it is that the carefully calibrated density and intensity of sound provokes vibrations in parts of your being you've never felt vibrate before. Thickly distorted notes coalesce like shifting tectonic plates, conjuring dissonant frequencies. (Jack, 2019)

Das Beispiel Sunn O))) zeigt also, dass Atmosphäre das ist, was zwischen Publikum und Band passiert. Sie ist somit nicht Teil des Objekts, aber entsteht

durch seine Eigenschaften. Sie ist nicht die reine Gefühlslage des Subjekts, wird durch diese aber erst leiblich erfahrbar. Atmosphären bilden das *und* zwischen Subjekt und Objekt (Böhme, 2019: 32).

Drone ist demnach ein atmosphärisches Klangphänomen, da die Räumlichkeit bzw. das Aufgehen in ihr und das Explizitmachen dieser Räumlichkeit essentieller Teil dieser Klangästhetik ist. *Drone* kann also als die Klangatmosphäre eines bestimmten Ortes beschrieben werden – das Zusammenspiel vieler subtiler Informationen, die den *Soundscape* erfahrbar machen. *Noise* wiederum ist, um mit Böhme zu sprechen, die *Ekstase der Information*. Wenn ein Schallereignis sich durch derart viel Information bemerkbar macht, sei es durch Lautstärke, Frequenzen, Kontext etc., und die Aufmerksamkeit vom *Drone* weg auf sich lenkt, kann dieses als *Noise* beschrieben werden.

***Agentieller Realismus* und materielle Netzwerke**

Karen Barad prangert in ihrer Theorie zum *agentiellen Realismus* die Dominanz von Sprache, Diskurs und Kultur an. Aus ihrer Sicht sei dadurch die Relevanz der Materie für viele geisteswissenschaftliche Disziplinen verloren gegangen. Sprache werde dabei meist als aktiv und vertrauenswürdig angesehen, während Materie passiv sei und höchstens durch Sprache das Potential zur Veränderung berge. Materialität ist zu einem deskriptiven Faktor verkommen (Barad, 2020: 7). Diese Kritik an der Bedeutung der Sprache lässt sich zum einen auch bei Böhme feststellen, zum anderen hat die Betrachtung der Klangästhetiken *Noise* und *Drone* gezeigt, dass Materialität direkten Einfluss auf die Produktion sowie die Rezeption von Informationen hat.

Der *agentielle Realismus* von Karen Barad ist eine umfassende Theorie, die Geistes- und Naturwissenschaft zusammenbringen möchte. Diese wird hier nicht in Gänze vorgestellt, sondern auf ihre vier Kernbegriffe Objektivität, Phänomen, *agency* und Intra-Aktion beschränkt. Den Begriff der Objektivität entlehnt Barad aus der Quantenphysik Nils Bohrs, der davon ausgeht, dass wissenschaftliche Theorien und Konzepte in der Physik immer auch Ergebnisse der Instrumente und Apparate sind, die zu ihnen geführt haben. Eine Messung lässt sich weder vom zu messenden Objekt noch von den messenden Apparaten trennen, ein Messwert beschreibt immer nur den aktuellen Ausschnitt eines konkreten Objekts, der mit Hilfe von Instrumenten sichtbar gemacht worden ist (Barad, 2016: 519 f.). Objektivität beschreibt nicht mehr allgemeingültige und den Objekten oder der Materie inhärente Eigenschaften, sondern bedeutet so viel wie in Relation zu einem konkreten Objekt stehend: Eine Messung unter bestimmten Umständen zeigt zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Objekt eine bestimmte Eigenschaft, so wie auch ein *Soundscape* immer nur eine Momentaufnahme ist. Das Ergebnis sei dann, so Barad, nicht die Eigenschaft des Apparates oder des Objekts, sondern des

– hier bedient sie sich erneut bei Bohr – Phänomens. Ein Phänomen sei „alle relevanten Eigenschaften des experimentellen Arrangements“ (ebd. 519). Böhmes Atmosphären wären demnach auch Phänomene im Sinne Barads. Sie sind nicht reine Eigenschaften der Objekte noch reiner Realitätsanspruch der Subjekte, sondern die wahrnehmbare Konstellation eines Raumes.

Das Handeln und Reagieren der verschiedenen Akteur:innen innerhalb eines Phänomens unter- und aufeinander nennt Barad Intra-Aktionen. Ein wichtiger Punkt für Barad ist dabei, dass der Mensch nicht das Subjekt ist, das diese Phänomene erstellt, steuert oder Apparate bedient. Der Mensch und das menschliche Handeln sind den Apparaten, Messobjekten und allen nicht-menschlichen Akteur:innen gleichgestellt (ebd. 529). Diesen Umstand hat auch die Betrachtung von *Noise* und *Drone* als Klangästhetiken gezeigt. Musiker:innen, Zuhörer:innen, Raum und Material existieren gleichberechtigt in einem intra-aktiven Informationsnetz. Um zwischen *Drone* und *Noise* als *Phänomenen* zu unterscheiden, ist jedes Mal eine spezifische Betrachtung eines spezifischen *Soundscape*s nötig. Allgemeingültige Aussagen darüber, was *Drone* und was *Noise* sind, sind somit nicht möglich.

Den vierten Begriff *agency* beschreibt Barad folgendermaßen:

Agency ist eine Angelegenheit des Intra-Agierens; es ist ein Inkraftsetzen, nicht etwas, das jemand oder etwas hat. [...] *Agency* hat mit den Möglichkeiten und Verantwortlichkeiten zu tun, die Rekonfigurationen materielldiskursiver Apparate körperlicher Produktion mit sich bringen, einschließlich der Grenzartikulationen und Ausschlüsse, die über diese Praktiken vollzogen werden. (ebd. 535)

Agency ist also eine Handlungsmacht, die – und das ist das Entscheidende – menschliche wie nicht-menschliche Akteur:innen besitzen und sich auf Phänomene auswirkt. Hier ähnelt Barads *agentieller Realismus* der bereits besprochenen Theorie von Böhme. Auch hier wird abermals eine Subjekt-Objekt-Dichotomie aufgehoben. Barads *Agency* lässt sich mit Böhmes Ekstase der Dinge vergleichen, die es besagten Objekten ermöglicht, das Phänomen der Atmosphäre mitzugestalten.

Diese *agency* der Atmosphäre hat auch das Beispiel Sunn O))) gezeigt. Weder das Publikum noch die Band sind Protagonist:innen des Konzerts. Es ist aber auch nicht die Atmosphäre oder der Schall allein. Die Materialität des Schalls zeigt, dass das Ereignis eines Sunn O)))-Konzertes durch die physische Gesamtkonstellation des Raumes bedingt wird. Band, Publikum, Verstärker, Gitarre, Bühne, Techniker:innen, Trassen, Fenster, Eingeweide, Schall, Membranen, Nebel, Nebelmaschine, Licht – ein Sunn O)))-Konzert ist ein Netzwerk verschiedenster Akteur:innen. Erst durch das Zusammenspiel, das Konfigurieren und Justieren dieser Konstellationen wird das Er-

eignis Sunn O))) zu dem, was es ist. Die Analyse von *Noise* und *Drone* als Phänomene zeigt auf, welche Akteur:innen den spezifischen *Soundscape* eines Ortes bedingen, wie sich Materialität erfahrbar macht und auf welche Weise welche Art von Information vermittelt wird.

„Cause I'd Rather Be In This Noise“ – Plädoyer für eine akustische Perspektive

Ein *Soundscape* ist ein materielles Netzwerk aus menschlichen und nichtmenschlichen, organischen und nicht-organischen Akteur:innen. Aus verschiedenen Quellen kann hier ein dichtes und komplexes Klanggewebe entstehen und die Begriffe *Noise* und *Drone* helfen dabei, die mediale Disposition dieses Klanggewebes zu verstehen. Medienwissenschaftlich sind *Noise* und *Drone* Phänomene im Sinne Barads, die durch die Materialität der Klangquellen bedingt sind und in einem engen Verhältnis zu den Akteur:innen im *Soundscape* stehen. Die Begriffe *Noise* und *Drone* helfen einerseits dabei, die materiell-mediale Disposition zu begreifen – sprich, das Verhältnis der Akteur:innen untereinander zu beschreiben – und zum anderen geben sie Aufschlüsse über Wahrnehmung und Wirkung der Klänge. Durch diese Begrifflichkeiten ist eine deskriptive und medienwissenschaftliche *Soundscape*-Analyse möglich.

Diese Erkenntnisse wären ohne eine akustische Perspektive auf die Welt nicht möglich. Die Methode des *artistic research* hat medienwissenschaftliche Aufschlüsse nicht nur über, sondern auch durch Musik erbracht. Wie gezeigt wurde, reicht es nicht aus, Musik nur als Objekt der Forschung zu betrachten – Musik als Methode, über Medien und die Welt nachzudenken, soll nicht nur gleichgestellt werden mit der Geistes- und Naturwissenschaft, sondern mit ihnen verwoben werden. Die Ergebnisse des *artistic research* haben konkrete Aufschlüsse über die sehr diffusen Begriffe *Noise* und *Drone* liefern können. Diese Aufschlüsse wiederum haben geholfen, *Noise* und *Drone* medienwissenschaftlich besser greifbar zu machen. Zum anderen soll der vorliegende Beitrag ein Plädoyer für die Bedeutung von Klang und Schall im Allgemeinen sein. Diese sind nicht nur Phänomene, die sich akustisch-physikalisch messen oder wahrnehmungspsychologisch beschreiben lassen. Schall und Klang sind viel mehr:

Rather than being a mere object, it is my argument that sound is an event that acts to connect or hinge together a disparate range of things and bodies; and in doing so it spirits a rather forceful sense for what it meant to be a body amongst others. Such primary qualities also extend beyond the purely physical. (LaBelle, 2017: 179)

Literaturverzeichnis

- Balzer, Jens (2016): *Pop. Ein Panorama der Gegenwart*, Berlin: Rohwohlt.
- Barad, Karen (2016): „Real werden. Technowissenschaftliche Praktiken und die Materialisierung der Realität“, in: Peters, Kathrin / Seier, Andrea (Hrsg.): *Gender & Medienreader*, Berlin/Zürich: Diaphanes, S. 515–540.
- Barad, Karen (2020): *Agentieller Realismus. Über die Bedeutung materielldiskursiver Praktiken*, Frankfurt: Suhrkamp.
- Böhme, Hartmut (2019): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Berlin: Suhrkamp.
- Breitsameter, Sabine (2017): „Soundscape as a System and an Auditory Gestalt“, in: Herzogenrath, Bernd (Hrsg.): *Sonic thinking. A mediaphilosophical approach*, New York u.a.: Bloomsbury, S. 51–64.
- Byrne, Ben (2017): „Multiplicities: Sound, Noise and Silence“, in: Mieszkowski, Sylvia / Nieberle Sigrid (Hrsg.): *Unlaute. Noise/ Geräusch in Kultur, Medien und Wissenschaften seit 1900*, Bielefeld: Transcript, S. 51–72.
- Harper Adams (2017): „Images of Thought | Images of Music“, in: Herzogenrath, Bernd (Hrsg.): *Sonic thinking. A mediaphilosophical approach*, New York u.a.: Bloomsbury, S. 269–280.
- Hegarty, Paul (2011): *Noise/Music. A History*, New York/London: Bloomsbury.
- Herzogenrath, Bernd (2017): „Sonic thinking – An Introduction“, in: Herzogenrath, Bernd (Hrsg.): *Sonic thinking. A mediaphilosophical approach*, New York u.a.: Bloomsbury, S. 1–22.
- Jack, Malcolm (2019): „Sunn O))) review – gods of noise build a colossal drone henge“, in: The Guardian / <https://www.theguardian.com/music/2019/oct/28/sunnoreviewqnmuglasgow>.
- Koelsch, Stefan/Schröger Erich (2008): „Neurowissenschaftliche Grundlagen der Musikwahrnehmung“, in: Bruhn, Herbert et al. (Hrsg.): *Musikpsychologie. Das neue Handbuch*, Reinbek: Rohwolt Taschenbuch, S. 393–412.
- LaBelle, Brandon (2017): „On the overheard“, in: Mieszkowski, Sylvia / Nieberle Sigrid (Hrsg.): *Unlaute. Noise/ Geräusch in Kultur, Medien und Wissenschaften seit 1900*, Bielefeld: Transcript, S. 179–190.
- Reynolds, Simon (2007): *Rip it up and start again. Schmeiß alles hin und fang neu an: Postpunk 1978–1984*, Höfen: Hannibal.
- Roche, Jason (2015): „Are Dron-Metal Icons Sunn O))) The Loudest Band On the Planet?“, in: LA Weekly / <https://www.laweekly.com/are-drone-metal-icons-sunn-otheloud-est-band-on-the-planet/>.
- Russolo, Luigi (2005): „Die Kunst der Geräusche“, in: Ullmaier, Johannes (Hrsg.): *Die Kunst der Geräusche*, Mainz: Schott Musik International, S. 1–108.
- Sarpa, Rafael (2013): „Noise as Material Impact: New Uses of Sound in Noiserelated Movements“, in: Goddard, Michael et al. (Hrsg.): *Resonances. Noise and contemporary music*, New York/London: Bloomsbury, S. 273–285.
- Schafer, R. Murray (1994): *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Rochester: Detiny Books.
- Schütz, Heinz (2015): „Ruinenexzess Katastrophenkult. Jencks, Einstürzende Neubauten und Punk und Tödliche Doris und“, in: Emmerling, Leonhard/Weh, Mathilde (Hrsg.): *Geniale Dilletanten. Subkultur der 1980er-Jahre in Deutschland*, Ostfildern: Hatje Cantz, S. 130–141.
- Schwering, Gregor (2018): „„Surrounding influence“: Brian Eno und Ambient-Music“, in: Heilmann, Till A. et al. (Hrsg.): *Ambient. Ästhetik des Hintergrunds*, Wiesbaden: Springer VS, S. 3–24.
- Shannon, Claude E. / Weaver, Warren (1976): *Mathematische Grundlagen der Informationstheorie*, München/Wien: Oldenbourg Verlag.
- Sword, Harry (2021): *Monolithic Undertow. In Search Of Sonic Oblivion*, London: White Rabbit.
- Tham, Joseph (2013): „Noise as Music: Is There a Historical Continuum? From Historical Roots to Industrial Music“, in: Goddard, Michael et al. (Hrsg.): *Resonances. Noise and contemporary music*, New York/London: Bloomsbury, S. 257–272.

Wenk, Erik (2019): „Gitarrendröhnen im Kunstnebel“, in: Tagesspiegel / <https://www.tagesspiegel.de/kultur/berliner-konzert-vonsunncogitarrendroehnen-imkunstnebel/24857706.html>.

Waldenfels, Bernhard (2010): *Sinne und Künste im Wechselspiel. Modi ästhetischer Erfahrung*, Berlin: Suhrkamp.