

aus: das (kölnner) heft
 Zeitschrift für Kulturarbeiten
 hrsg. von Karl H. Karst
 Nr. 2, Köln Januar 1981, S. 78-97

Karl H. Karst

versucht in seinen Überlegungen zur Situation der einzig runderfunktionsfähigen Kunstform: Hörspiel Aufschlüsse zu erhalten über die Möglichkeiten einer kommunikativen Nutzung massenmedialer Produkte und Produktionsformen.

Der einführenden Positionsbestimmung folgt eine Auseinandersetzung mit Funktion und Begriff des „Hörspiels“. Einzelne Techniken und Verwendungsformen „öffentlich-rechtlicher Kunst“ werden exemplarisch auf ihre runderfunktionalen Verwendbarkeit hin untersucht und sowohl mit der schulischen Hörspielarbeit als auch mit den – nur in ihren Tendenzen überschaubaren – Ereignissen und Aktionen in nicht runderfunktionalen internen Hörspiel-Räumen verglichen.

DIE CHANCEN ÖFFENTLICH - RECHTLICHER KUNST ÜBERLEGUNGEN ZUR SITUATION DES HÖRSPIELS

1. Zur Positionsbestimmung des Hörspiels

Das Hörspiel der bundesrepublikanischen Gegenwart ist (solange es keine Privatsender gibt) „öffentlich-rechtliche Kunst“ (1); eine Kunst, die aus 'öffentlichen' Mitteln für 'öffentliche' Distributionsapparate zur Ausstrahlung an die / eine Öffentlichkeit produziert wird.

Die Paraphrasierung des Wörchens 'öffentlich' weist hin auf die Unterschiedlichkeit seiner Bedeutungen (so z.B. auf eine Divergenz von 'mittel-stellender' und 'mittel-nutzender' Öffentlichkeit, auf die Frage nach dem Verhältnis von 'Belieferten' und 'Liefernden').

Hörspielendungen gelten als Minderheitenprogramme: Sie erreichen niedrigere Hörerzahlen als Programmteile wie 'Nachrichten' und 'Hitparade'. Trotzdem liegt aufgrund der medienspezifischen Breitenwirkung des Radios die Rezipientenzahl eines Hörspiels immer noch weit über der etwa eines Lyrikbuches. Vergleicht man dies aber mit der Zahl der Besprechungen in dritten Medien wie Zeitung und Zeitschrift, dann ergibt sich ein umgekehrtes Verhältnis. Obwohl also Hörspiel und Lyrikbuch innerhalb ihrer Medien ähnliche Stellungen einnehmen, und obwohl – an absoluten Zahlen gemessen – das Hörspiel eine größere Rezipientenmenge erreicht als das Lyrikbuch, wird das Gedruckte, das Seh- und Fäßbare dem Nur-Hörbaren in der Kritik vorgezogen. Vergleichbare Diskrepanzen finden sich auch im Kanon der zuständigen, sich aber in der Regel als nicht zuständig betrachtenden Universitätsdisziplinen, die sich allzu häufig mit der Äußerung des Wunsches nach interdisziplinärer Themenbehandlung des eigenen Beitrags hierzu entziehen.

Einige (Entschuldigungs- und) Begründungsmöglichkeiten für dieses Verhalten bieten die unterschiedlichen Konstitutionen der beiden Publikationsformen:

a) Wirkungsdauer
 Während das Hörspiel, abgesehen von Wiederholungen und Übernahmen durch andere Sender, in der Regel einmalig ausgestrahlt wird, dann aber punktuell eine große Rezipientenmenge zur gleichen Zeit an unterschiedlichen Orten versammelt, ist die Wirkung des Buches auf Langfristigkeit angelegt; seine Distribution verläuft weder zeitlich noch örtlich punktuell, die Rezeption nicht notwendig gleichzeitig; sie ist wiederholbar, intensivierbar.

1. Ernst Gethmann, *Öffentlich Rechtliche Kunst - Überlegungen zur Dramaturgie des Hörspiels*; Sendereihe des Südwestfunks, 1978

b) Zugänglichkeit
Wiederholbarkeit und Intensivierbarkeit der Rezeption sind abhängig von der Zugänglichkeit des jeweiligen Produktes. Obwohl sich einige Großverlage zeitweilig mit Hörspiel-Platten und -Kassetten versuchten, die Produktion aus wirtschaftlichen Gründen aber schnell wieder eingestellt haben, obwohl ein konsequenter Kleinverlag (S-Press) sich immer noch um akustische Literatur bemüht, ist das Hörspiel nicht in der Weise verfügbar wie das Buch (durch Bibliotheken etwa). 'Unzugänglichkeit' ist der grundlegende Mangel des auditiven Produktes 'Hörspiel'. Er könnte behoben werden durch eine Öffnung der Rundfunkarchive (eventuell: Änderung des Copyrights), durch Einrichtung von Phonotheken. Die so geschaffene rundfunkexterne Präsenz des Hörspiels mußte sich dann auf die, nun funktionsträchtigere Tageszeitungs- und Zeitschriftenkritik auswirken.

c) Funktion der Kritik
Obwohl selbst die Kritiken der Kultur- und Feuilletonseiten einer Tageszeitung Information über vergangene Ereignisse zu vermitteln haben, sollen sie doch immer auch Anreiz sein, für die erneute oder erstmalige Betrachtung des Kritisierten. Diese 'Werbung', die Motivation zur eigenen Beschäftigung mit dem jeweiligen Gegenstand bleibt wirkungslos, wenn der Gegenstand unzugänglich, nicht verfügbar ist: 'Kritik' wäre dann die Darstellung einer Rezeption, die der Leser nicht korrigierend nachvollziehen kann. Dies gilt nicht nur für die Hörfunk-, sondern auch für die Fernsehrezension (selbst der Hinweis auf die Möglichkeit des privaten Nachvollzugs durch Tonband- oder Videogerät kann nicht über den Mangel an öffentlicher Zugänglichkeit öffentlich-rechtlicher Produkte hinwegtäuschen); beide Formen bieten 'nur' (durchaus notwendige und geforderte) Information, also Ersatz-Teilnahme. Lediglich die vereinzelt anzutreffende Vorbereitungs bestimmter Sendungen ist vergleichbar mit der Buch-Rezension, die aufgrund der Zugänglichkeit ihres Gegenstandes wesentlich eindringlicher als Stimulanz konzipiert ist. Dabei wird, um den Vergleich im hörspieligen Medium fortzusetzen, eine weitere Begründung für die Vernachlässigung von Hörfunksendungen erkennbar in der Priorität des 'augenscheinlich' publikumsfreundigeren Fernsehens.

d) Interdisziplinarität
Zeitgenössische Kunstprodukte haben die Tendenz (die Aufgabe?), Disziplinen und Methoden wissenschaftlicher Kunstbetrachtung in Frage zu stellen. Die Übertragung der an historisch manifestierten Kunstgegenständen erarbeiteten Methoden und Begriffe auf das noch bewegte Gegenwärtige, gilt dem Zeitgenossen als Anachronismus. Trotzdem wäre es ein Zeichen der Bequemlichkeit, wenn im Streit um die Zuständigkeit der Disziplinen sich schließlich niemand mehr dieses nicht nur literarischen, nicht nur musikalischen, nicht allein rundfunk-bezogenen Genres annehmen wollte.

Die bisherigen Ausführungen zur Möglichkeit der öffentlichen Beschäftigung mit dem Hörspiel dienen nicht der Positionsstärkung rundfunkinterner Hörspiel-Politik; sie gelten auch und vor allem als Unterlassungskritik:
Denn die fehlende Resonanz radiophoner Produkte in rundfunkexternen Medien weist hin auf den grundsätzlichen Mangel an Durchschaubarkeit, auf die fehlende Öffentlichkeit 'öffentlich-rechtlicher' Produktionsvorgänge. Berichterstattungen der Presse und Diskussionen in Schule und Universität können nur Ansätze liefern für die Entfischung der Massenmedien; solange sich jedoch der Rundfunk bürokratisch verschließt und die Ver-

waltung 'programmierter Nützlichkeit' nicht einer allgemeinen 'Nutzbarkeit' weicht, bleibt jede – auch die vorliegende – Reflexion der Chancen 'öffentlich-rechtlicher' Apparate nur eine affirmative Bestandsaufnahme des Zustandes ungenutzter Möglichkeiten. Die mangelnde Bestimmung der (Ver-)Waltenden auf Anspruch und Aufgabe des bestehenden Mediensystems und die Mißachtung der spezifischen Möglichkeiten des öffentlich-rechtlichen Rundfunks machen ihn ersetzbar durch nur noch konsumstisch orientierte Privatunternehmen, von denen es sich zu unterscheiden hat, um überleben zu können. Aber selbst die wichtigsten Konstituenten des 'öffentlich-rechtlichen' Systems werden marktschreierisch verschleudert – an Meistbietende: man betrachte nur den Habitus, die „gesellschaftliche Relevanz“ einzelner Gruppen durch gutachterliche Vergleiche ihrer Mitglieds-(und Umsatz-) Zahlen zu bestimmen. Der Orden „Gesellschaftlicher Relevanz“ wird durch dieses Verfahren immer nur kontrollierten Öffentlichkeits-Teilen, bereits arrivierten und zur Genüge vertretenen Gesellschaftsgruppen verliehen. Die wohl jedem Medium als Aufgabe zukommende Möglichkeit, sich a u c h als Mittel zur Bildung u n g gesellschaftlicher Relevanz noch unterrepräsentierter Gruppen zur Verfügung zu stellen, wird immer mehr zu Gunsten einer von den (zahlen-) relevanten Mehrheiten kontrollierten Ausgewogenheits-ideologie vernachlässigt (vgl.: Radiothek, WDR). Nicht vorhersehbare Reaktionen unbekannter Öffentlichkeits-Teile gelten als Risikofaktor im Programm eines Mediensystems, das im Grunde doch weit mehr könnte als Programmierbares zu (re-)produzieren.

2. Zu Theorie und Begriff des „Neuen Hörspiels“

Die Geschichte des Versuchs, den Distributionsapparat Rundfunk durch den – von 'oben' inszenierten – mittelbaren Kontakt zum Empfänger in einen schleibaren, weil technisch nicht realisierten, Kommunikationsapparat zu verwandeln, ist wohl ebenso lang wie die Geschichte des Rundfunks selbst. Brechts Meinung nach ist eine echte Wandlung, eine „Neuerung“, nur möglich bei gleichzeitiger oder vorangegangener gesamtgesellschaftlicher Veränderung; alles andere trage den Charakter affirmativer „Erneuerung“ (2). Einige unverdrossene Zeitgenossen aber sehen von dieser Position der Brechtschen „Radiotheorie“ ab, um sich von anderen Teilen seines Konzepts für die verändernde Arbeit an und in den Medien inspirieren zu lassen.

Die einzige zugleich rundfunkkeigene und rundfunkgerechte Kunstform, das Hörspiel, bietet den für diese (und andere) Arbeit notwendigen – als „Kunst-Raum“ gesellschaftlich zugelassenen – „Frei-Raum“. In einem bürokratisch verwalteten Massenmedium – sei es nun privat oder öffentlich-rechtlich konstituiert – trägt es nicht zuletzt Alibifunktion für die ansonsten affirmative Haltung einer vom Staat und / oder von der Industrie mitgetragenen und ihrerseits Staat und Industrie tragenden Institution. Als „öffentlich-rechtliche Kunst“ (3) fungiert es in den Programmen der Sender als 'Creativ-Shop', Sponti- und Oppositionssekchen, 'Spiel-Raum'.

Die allgemeine Mobilisierung der 60er Jahre setzte auch für das Hörspiel eine längst fällige Diskussion in Gang: Die Zeit des Nationalsozialismus wurde nicht mehr mit einer 'Stunde-Null-Theorie' als „Denkpause“ übergangen, sondern als Ausdruck einer spezifischen „Denkweise“ in die Reflexion einbezogen. Frühe hörspiel- oder rundfunktheoretische Ansätze wurden erneut durchforstet (unter anderem: H. Pongs, Das Hörspiel, Stuttgart 1930; R. Kolb, Das Horoskop des Hörspiels, Berlin 1932; G. Eckert, Der Rundfunk als Führungsmittel, 1941). Die Auseinandersetzung mit ihnen offenbarte, wie sehr die symptomatische „Unfähigkeit zu trauern“ (Mitscherlich), wie sehr Verdängungsmechanismen und Identitätsängste zur anachronistischen Tradierung einer 'klassisch-romantischen' Ästhetik geführt hatten und eine späbürgliche Kulturpraxis manifestierten, die das 'Schöne und Gute', die 'Kunst' als Privatbesitz handhaben wollte. Die beim Kunst-Konsum einzunehmende konsekrerende Haltung verbalisierte sich auch in der Kennzeichnung des Hörspiels als „innere (Traum-) Bühne“, die den gesellschaftlichen Vorgang des Theaterbesuchs in das private Wohnzimmer verlegte.

1961 erschien Friedrich Knillis programmatisches Bändchen „Das Hörspiel – Mittel und Möglichkeiten des totalen Schallspiels“. Die darin formulierte Kritik richtete sich unter anderem gegen den Illusionismus als Verschleier-

2. Bertold Brecht, *Der Rundfunk als Kommunikationsapparat - Rede über die Funktion des Rundfunks*; in: *Radiotheorie*, G.W. Bd. 18, Frankfurt a.M. 1967

3. siehe Anmerkung 1

ungstechnik, gegen die Einordnung des Hörspiels in eine definitivisch fixierte Gattung 'Literatur', gegen das Primat des Wortes; sie setzte sich ein für die Befreiung des Geräuschs, des Tons und des sprachlichen Lautes aus ihrer unselbständigen Verweisfunktion. Helmuth Heißenbüttel attackierte die bis dahin übliche „entmaterialisierte Verinnerlichung“ und postulierte die „Hörsensation“. Vor allem auch in Klaus Schönings Texten tauchte die bereits von Brecht geäußerte Forderung nach Medienspezifität der Rundfunkprodukte auf.

Bereichert auch durch neue technische Möglichkeiten (Stereophonie) öffnete das Hörspiel allmählich seine – von den Stammhaltern des traditionellen Begriffs konservierten – Grenzen und konstituierte sich als „offene Form“ des „Spiels mit Hörbarem“ (4). Die strikte Trennung von 'Musik' und 'Hörspiel' konnte nicht mehr aufrechterhalten werden. Mit dieser Ausweitung des Gegenstandsereiches unterstützte das Hörspiel (reichlich ver- später, aber dennoch aktuell) die schon seit Beginn des Jahrhunderts lautstark vertretene Forderung nach der Auflösung des traditionellen Kunstbegriffs. Das verdeutlicht unter anderem auch der Versuch, die mit dem Begriff „Negativ-Begriff“ „Tendenzkunst“ vollzogene Spaltung von „eigentlicher Kunstwirkung“ und „außerkünstlerischem Zweck“ selbst als tendenziös und verhänglich darzulegen. Auch die ästhetisierende Isolierung und Col- lagerung von Alltäglichen sollte – wie in der bildenden Kunst, der Literatur und der Musik schon längst geschehen – als künstlerische Form anerkannt werden – als Kunstform jedoch, die sich nicht dem traditionellen Kunstbegriff gemäß verhält, sondern diese gerade negiert, indem sie ihn auf sich bezieht, sich selbst zur 'Kunst' erhebt.

Es widersprüche der Sache selbst, wollte man nun durch eine möglichst vollständige Aufzählung der Erscheinungsformen diese Entwicklung zu einer historisch fassbaren, bereits abgeschlossenen machen – denn der für eine geprägte Begriff läßt sich durch eine positive Definition nicht fassen: Das „Neue Hörspiel“ ist negativ bestimmt als Sammelwort für alle möglichen Formen des Hörspiels, die nicht mit traditioneller Dramaturgie und Ästhetik übereinstimmen. Die restriktive und disjunktive Funktion wurde hier zu übergehen versucht. Damit jedoch entzieht sich der Titel „Neues Hörspiel“ einer wissenschaftlichen Handhabung: Er ist kein logischer Begriff, keine fest umrissene Gattungsbezeichnung, sondern die 'Überschrift' einer nicht abgeschlossenen (nicht abschließbaren?) Entwicklung. Durch die nahezu unbeschränkte Ausweitung des Begriffs-Umfangs verliert er den zum diskursiven Gebrauch notwendigen beschränkten Inhalt. „Neues Hörspiel“ ist daher eine Bezeichnung, die den Tendenzen der zeitgenössischen Kunst entspricht.

Die Ausweitung der angestammten Kunstgrenzen hat eine Verschmelzung unterschiedlicher Genres zu umfassenderen Artikulationsformen und die Erweiterung des Umfangs jedes noch mühsam bestehenden Gattungsbegriffs hervorgerufen und zu der Frage Anlaß gegeben, ob die Aufstellung präskriptiver (d.h. auch: ursprünglich deskriptiver, aber durch Übernahme in den Kanon der Wissenschaft und der Kritik präskriptiv gewordener) Gattungs-

4. Helmuth Heißenbüttel, *Horoskop des Hörspiels*; in: Klaus Schönig (Hg.), *Neues Hörspiel - Essays, Analysen, Gespräche*, Frankfurt a.M. 1970

bestimmungen noch zulässig sei. Nicht nur zulässig, sondern notwendig sind *d e s k r i p t i v e* Bestimmungen wohl dort, wo ein Gegenstand nicht mit dessen spezifischen Mitteln, nicht durch eine Verdoppelung seiner selbst, sondern durch ein anderes Medium, wie etwa die Sprache, beschrieben sein will oder werden muß. Diese zur Vermittlung von Erkenntnissen über historische Prozesse und Zustände notwendigen Begriffe können sich nur als 'aktuelle', verstehen, die ebensowenig statisch sind wie das, was sie beschreiben und wie der, der sie verwendet; sie können, wenn sie definitorische Aussagen machen wollen, 'Gültigkeit' nur für einen begrenzten Zeitraum erwarten. Ihre Bedeutung erhalten sie vor allem als geschichtliche Ausformung der Betrachtung historischer Gegebenheiten. Insofern wird bei jedem — auch beim vorliegenden — Versuch, eine zeitgenössische Kunstform durch ein 'fremdes' Medium zu betrachten, der für sie verwendete Begriff durch die eminente Verkleinerung seines Inhalts (d.h. der Zahl seiner konstituierenden Elemente) eine erhebliche Erweiterung seines Umfangs (d.h. der Menge der unter diesen Begriff fallenden Gegenstände) erfahren müssen, um möglichst viele Realisationen dieser Kunstform erfassen zu können.

So unterliegt auch der oben skizzierten — je nach Betrachtungsstandpunkt — vorteilhaften oder nachteiligen Genrebezeichnung ein Hörspielbegriff, der sich, um für alle Hörspielformen innerhalb und außerhalb des Rundfunks gültig zu sein, eher allzu schnell und leicht festzuschreibenden Bestimmung seines gesellschaftlichen 'Ortes' und damit seiner Produktions- und Rezeptionsvoraussetzungen entgegenstellt.

Im folgenden soll deshalb nicht das nur in Abgrenzung zum 'Alten' definierte 'Neue' in eine aphoristisch verkürzte positive Definition gebracht, sondern der Versuch unternommen werden, diejenigen Elemente aufzuzählen, die den hier notwendigen Arbeitsbegriff „Hörspiel“ konstituieren: „Hörspiel“ bezeichnet demnach ein Spiel, das *a u s c h l i e ß l i c h* durch Hörbares und mit Hörbarem von Hörenden realisiert wird; es besteht *n o t w e n d i g* aus einem gleichberechtigten Neben- und Ubergang von Ton, Geräusch, Wort und Stimme. Die ausschließliche Verwendung eines dieser Elemente wäre Anzeichen dafür, daß es sich *n i c h t* um ein „Hörspiel“ handelt.

3. Exemplarische Hörspielverfahren und ihre Nutzbarkeit

Die mit dem „Neuen Hörspiel“ einsetzende Diskussion um Formelemente hatte nicht eine formal-ästhetische Erneuerung, eine oberflächliche Aktualisierung bekannter Inhaltsstrukturen zum Ziel, sondern beachtliche — gemäß einer Form-Inhalt-Gleichsetzung — mit veränderten Formen neue Inhalte zu liefern. Über die Bewußtmachung der Wahrnehmungsschemata sollte die Notwendigkeit der Veränderung des Rezeptionsverhaltens und des darauf angelegten Produktionsverhaltens offengelegt werden. Zu diesem Zweck selbstständigen sich bisher lediglich als Komposita eines Hörspiels fungierende dramaturgische Elemente; neue oder schon bekannte, aber jetzt herausgearbeitete Techniken weisen in räumfunktionalen Räumen; Während bis zu diesem Zeitpunkt die illusionistische Inszenierung 'akustischer Räume' Usus war, stammten von da an Material und Stoff häufiger aus den 'realen Räumen' (ohne sie naturalistisch zu transportieren). Es kamen Hörspielverfahren auf, die das Studio ablehnend hinter sich ließen und Gebrauchswert auch außerhalb des Rundfunks erhielten:

Hörspiel mit vorgefundenem Material

Das *O (r i g i n a l) - T o n - V e r f a h r e n* z.B. verlangt den unmittelbaren Kontakt zum Stoffbereich, ermöglicht die Mitarbeit von Laien, fördert die Produktion oder Materialsammlung außerhalb des Rundfunks — ist deshalb ein Versuch, 'Öffentlichkeit' in den Rundfunk zu holen, indem man den 'Rundfunk' in die Öffentlichkeit bringt. Allerdings kann das *O - T o n - H ö r s p i e l* ebenso gut fiktiv, non-fiktiv, kollektiv produziert, vom Autor/Regisseur zusammengestellt, durch willkürliche Materialhäufung entstanden oder formal determiniert sein; es kann ausschließlich aus *O - T o n* oder aus einem Nebeneinander von *O - T o n* und *Studio - T o n* bestehen. . . .

Diese vor allem im Aussagewert zu unterscheidenden Verwendungsmöglichkeiten des *O - T o n* im Kunstprodukt Hörspiel verursachen eine regere Auseinandersetzung um den Begriff des 'Dokumentarischen', der 'Authentizität'; denn das mit den Insignen der Realität versehene *O - T o n - H ö r s p i e l* bietet zwar einer sonst vielleicht sprachlosen Minderheit die Möglichkeit, zu 'Wort zu kommen', kann ihr aber zugleich eben dieses Wort 'beschneiden'. Der Chance also, jemandem zur Sprache zu verhelfen, steht die Gefahr gegenüber, ihn zum Schweigen zu bringen — durch scheinbare Für-Sprache.

Das ebenso Erfolg versprechende wie problematische dieses Verfahrens ist seine Möglichkeit, im Rahmen einer dem traditionellen Verständnis nach wirklichkeitfernen Kunst, 'Wirklichkeit' zu zitieren. Die Verwendung des *O - T o n* als 'ästhetisiertes Wirklichkeitszitat' vernachlässigt aber dessen eigentliche Funktion in einer reformierten Hörspieldramaturgie:

Durch die Verlagerung der Materialsammlung, möglicherweise der gesamten Produktion in räumfunktionalen Räumen, verändert sich die Bedeutung der Positionen 'Autor', 'Materiallieferant', 'Hör-Spieler', 'Regisseur', 'Produzent' und 'Rezipient'. Je nach Spiel-Konzept sind die Rollen austauschbar, werden die Begriffe funktionslos: Der Materiallieferant ist (Mit-) Autor, wenn sich der 'Autor' als Lehrer und Vermittler versteht; der bisherige Nur-Konsument wird zum Mit-Produzenten, wenn der 'Produzent' seine Erfahrung und seine Ausüstung zur Verfügung stellt, usw. Diese Möglichkeit des emanzipatorischen Rollentauschs bleibt immer dann ungenutzt, wenn der Materiallieferant vom weiteren Produktionsprozess ausgeschlossen ist, sich selbst nicht mitproduzieren, sondern nur als ein Reproduzierter konsumieren darf.

Gerade die Einbeziehung des Konsumenten in den Produktionsvorgang, seine Schulung hin zum (Mit-) Produzenten (5), ist eine der grundlegenden

5. vgl. die programmatischen Beiträge in: Klaus Schöning (Hg.), Neues Hörspiel O-Ton. Der Konsument als Produzent. Versuche, Arbeitsberichte, Frankfurt a.M., 1974

Forderungen, die innerhalb der Diskussion um das Neue Hörspiel gestellt wurde; sie ist zudem – greift man über den Bereich 'Hörspiel' hinaus – unabdingbares Element eines medienpädagogischen Konzepts, das sich als „Kommunikationspädagogik“ (6) die Bildung der „kommunikativen Kompetenz“ (7) zum Ziel setzt. Autoren und Regisseure sollten sich, so lautet die Forderung, mit ihrem Wissensvorsprung als Lehrer zur Verfügung stellen, sich aber durch 'richtige' Schulung geflissentlich „entbehrlich“ (8) machen.

Das O - Ton - Verfahren wird so zu einem leicht handhabbaren Artikulationsmittel, das nichts zum Material hat als die täglich erfahrbare (akustische) Wirklichkeit, die die Betroffenen nun, (akustisch) sensibilisiert, 'mit neuen Ohren sehen': Der bisher stumm konsumierende entdeckt neue Wahrnehmungs- und Ausdrucksformen, die sich ihm als Möglichkeiten einprägen, deren Realisation von ihm immer wieder gefordert wird. Insofern enthalten die an das O - Ton - Verfahren gestellten Forderungen Ansätze zu einer kommunikativen Nutzung der Medien.

Die M o n t a g e ist das kompositorische Prinzip – nicht nur – des O - Ton - Hörspiels; sie bezeichnet das Verfahren der Aneinanderreihung nicht abgeschlossener, disparater Geräusch-, Sprach- oder Klangsequenzen. Verkürzung ermöglicht dabei ein Konzentrat an Bedeutung, sie vermeidet die durch Vollständigkeit bedingte Redundanz; wesentlich ist die Verschiedenheit und Unterscheidbarkeit des montierten Materials. Heinrich Vormweg differenziert die Begriffe „Montage“ und „Collage“ durch die Art des verwendeten Materials: Während „Montage“ den technischen Vorgang des Montierens (ohne inhaltliche Bestimmung des Materials) benennt, wird „Collage“ definiert als Montage dokumentarischen Materials (9).

Mit einem Rückblick auf die Problematikierung des Begriffs „dokumentarisch“ wird darauf hingewiesen, daß die Erkennbarkeit des Montageelements als „Dokument“ die Voraussetzung für den Wirklichkeitsbezug und die Bedingung für sachgerechte und wirkungsvolle Rezeption einer Collage ist; sie ergibt sich erst aus einem – zu motivierenden – Vergleich des ursprünglichen Materialkontextes mit der im neuen Produkt vorliegenden Zusammenstellung und der unterschiedlichen Bedeutungsbezüge. Wird dokumentarisches Material nicht mit anderem dokumentarischen collagiert, sondern in einen fiktiv oder gar: nicht bedeutungsvermittelnd konzipierten Kontext montiert, so erhält es den Charakter des (Klein-)Zitats. Mit der Einbeziehung des Begriffs „Zitat“ in die Diskussion um den Anspruch „des Dokumentarischen“ wird nun von anderer Seite auf die Notwendigkeit der Kennzeichnung hingewiesen. Die zum Wieder-Erkennen notwendigen „Zitat-Signale“ können in „Kunstprodukten“ – zumal akustischen – zwar nicht in der gleichen Weise offenkundig sein wie die z.B. in einem nicht-literarischen Text, fehlen sie aber,

6. vgl. R.Merkert, *Von der Medien- zur Kommunikationspädagogik*; in: *medium 5/1973*
7. D.Baake, *Kommunikation und Kompetenz*; München 1973; zitiert nach: J.H.Kroll/
J.Hütter (HrG.), *Medienpädagogik*, München 1976, S.19
8. immer wieder zu empfehlen: Bertold Brechts *Geschichten vom Herrn Keuner*
9. Heinrich Vormweg, *Dokumente und Collagen*; in: K.Schönberg, *Neues Hörspiel...*, Frankfurt a.M. 1970

dann ist der Bezug zum „Zitat-Objekt“ nicht mehr möglich; das Zitat wird zum „Anspielung“ die, will sie erkannt/verstanden werden, eine mehr oder weniger ausgeprägte detektivische Begabung beim Rezipienten voraussetzt (vgl.: Die Dechiffrier-Gemeinde um Arno Schmidts „Zettels Traum“). (10)

Die Hörspielform 'Collage' und das Montage-Verfahren sind die bevorzugten Bereiche der Hörspiel- und Medienarbeit außerhalb des Rundfunks. Sie ermöglichen erkenntnisförderndes Spiel mit schon vorhandenem Material: Stoffbereich ist der (Medien-)Alltag, und auch die technischen Voraussetzungen entsprechen den Möglichkeiten eines Laien.

Das Spiel mit vorgefundenen oder auch hergestellten Geräuschen, Tönen, Stimmen hat unter anderem die Tendenz, das Hörspiel vom Illusionismus zu befreien und es nutzbar zu machen für zuvor diskriminierte „außerkünstlerische Zwecke“. Andere Arbeiten mit akustischem Material wollen sowohl dem „außerkünstlerischen Zweck“ als auch – um einen Gegenbegriff zu konstruieren: – dem „traditionellen innerkünstlerischen Zweck“ entsagen: Stimmen, Geräusche und Töne sollen – von ihrer Bedeutungsträgerfunktion befreit – nichts transportieren als sich selbst, ihre lautliche Gestalt. Diese allerdings legt nur dann ihren üblichen Verweischarakter ab, wenn sie nicht mehr das bisherige Zeichen ist (sondern ein neues Zeichen durch veränderte Bedeutung), ohne jedoch – und hier erfährt die extreme Formulierung dieser Position eine Relativierung – eine sogenannte „semantische Nullstufe“ je erreichen zu können. Ziel einer solchen Theorie/Praxis ist wohl die Öffnung neuer, bisher durch Konvention verdeckter Bedeutungsebenen. Das auf sich selbst verweisende 'Medium' soll „Eigenständigkeit“ erhalten (in seiner 'Eigenart' erkennbar gemacht werden) als nicht mehr nur zu 'Durchschauendes' (Bezeichnendes), sondern als 'Anzuschauendes' (Bezeichnetes).

Das unterschiedene Kriterium für die rundfunkexternen Verwendbarkeit dieser Techniken des Hörens/Spielens ist die Zugänglichkeit sowohl des Materials, des Stoffbereichs als auch der technischen Mittel und ihre Nutzbarkeit für Selbstverfäherung, Artikulationsschulung und Medienkunde. Mit diesen Verfahren rückt die unmittelbare Wirklichkeit des Einzelnen in den Vordergrund mitte(i)barer Hörereignisse; sie erweitern den Begriff 'Offenheit' durch den entscheidenderen der 'Handhabbarkeit' des Mediums.

Rollenspiel, Aktionsspiel – Adaptionformen

Obwohl gerade die Theoretiker und Praktiker des Neuen Hörspiels sich gegen medienunspezifische Literatur- und Theatradaptionen aussprechen, gelangen Spielformen in die Programme durchaus experimentell orientierter Hörspielredaktionen, deren Ursprung außerhalb des akustischen Bereichs liegt. Bei den in dieser Arbeit zu betrachtenden Adaptionformen handelt es sich jedoch nicht um Sendungen etwa der Rubrik „Hörspielbühne“ (dieses mißverständliche Wort bezeichnet immer noch eine Theatersatz-Reihe im 1. WDR / NDR-Programm), sondern um Hörereignisse zur (didaktischen) Demonstration des Umgangs mit theatralischen, hörspielerschen Mitteln.

10. vgl. Peter Horst Neumann, *Das Eigene und das Fremde - Über die Wünschbarkeit einer Theorie des Zitierens*; in: *Akzente 4/1980, S.292ff*

Das Rollenspiel etwa ist eine – auch von der soziologischen Forschung und der Psychotherapie genutzte – theatrale Form, die sich vom herkömmlichen Theater durch folgende Elemente unterscheidet:

- 1) Die Akteure sind gleichzeitig die Autoren und Regisseure des Spiels; sie 'erfinden', indem sie agieren; es gibt lediglich einen Initiator oder Beobachter.
- 2) Die Akteure demonstrieren eine durch Erfahrung geprägte persönliche Perspektive der von ihnen und von den anderen repräsentierten Rollen; sie stellen keine vor-geschriebenen Figuren dar.
- 3) Die Rollenverteilung und das Spielgeschehen sind offen; es handelt sich hier um spontane Reaktionen auf spontane Aktionen.
- 4) Die Akteure treten sowohl in ihrer Rolle wie auch als Personen auf; durch die plötzliche Reflexion ihrer Situation, durch nicht-spielerische Einwürfe können sie die Spielebene ständig unerwartet verlassen und wieder betreten.

Rollenspieler stellen erfahrene Realität verfremdet dar; primär spielen sie nicht sich selbst, sondern andere; sekundär aber spielen sie sich selbst, d.h. ihr Verhältnis zu den verkörperten Rollen. Indem also der Akteur im Rollenspiel eine andere Person repräsentiert, präsentiert er sich selbst durch erfahrungsbestimmtes Verhalten. Die mittelbare Funktion dieser theatralischen Form kennzeichnet Ernst Gethmann mit der Feststellung: „Abhängige spielen sich und die, von denen sie abhängen (...) Die Spieler bringen, da nichts sonst im Spiel thematisiert wird, ihre eigene Erfahrung ein; niemand ist deshalb kompetenter als sie“ (11).

Trotz der o.g. Unterschiede zum Theater ist das Rollenspiel keine runde, funktionspezifische Form. Selbst ein so wirkungsvolles Hörspiel wie Klaus Lozschütz', „Kinder spielen Familie“ trägt immer noch den Charakter des Reduzierten, des auf das Hörbare beschränkten ursprünglich Mehrsinnigen. Während das Rollenspiel „sehr viel mit der Wirklichkeit zu tun haben (will), ohne sie zu kopieren“ (12), ist das Aktionsspiel gerade durch seine Verwechselbarkeit mit dem Wirklichen gekennzeichnet: Schauspieler inszenieren an öffentlichen Orten provokatives 'Verhalten', das die uneingeweihten Passanten in ein Spiel um 'Alltägliches' verstricken soll. Die durch diese Provokation hervorgerufenen Verhaltensweisen werden nach Beendigung des 'Spiels', nach Ent-Täuschung der Getäuschten einer Diskussion ausgesetzt. Obwohl die Akteure (abgesehen von den Initiatoren) wie beim Rollenspiel durch Laien gestellt werden, sind sie sich des Spielcharakters der Situation nicht bewußt, sondern verhalten sich wirklichkeitsgemäß. Sie agieren ohne 'theatralischen Schutzraum', ohne zu wissen, daß ihre Aktionen beobachtet werden. Demnach ist ihr Verhalten – im Gegensatz zum Rollenspiel – kein 'aktives', sondern ein 'reaktives', weil es durch inszenierte Provokation, durch ein hypothetisches Spielkonzept, in eine bestimmte Richtung gedrängt wird. Die Implizite wie explizite Anleitung reduziert den vermeintlichen Spieler auf seine Funktion als (austauschbares) Beispiel eines prognostizierten Verhaltens. Erst die nachträgliche Offenlegung des Spielzusammenhangs macht die Aktion für den Beteiligten didaktisch nutzbar.

11. Ernst Gethmann, Was Rollenspiel im Radio kann und was nicht; in: K.Schöning, Neues Hörspiel O-Ton, Frankfurt a.M. 1974

12. siehe Anmerkung 11

Der in das Spiel hineingezogene Passant ist zugleich Handelnder und Be-handelter, beides – situationsbedingt – mehr oder weniger (un-) bewußt. Nach der Aufklärung über die Spielregeln, denen er ungefragt unterworfen war, hat er die Möglichkeit, sich durch die nachträgliche Trennung von Spiel und Wirklichkeit zum Mitspieler zu erklären. Diese Spaltung kann Grundlage sein sowohl für selbstbestätigende Entschuldigung als auch für verhaltens-ändernde Reflexion; beides jedoch mußte den 'Spieler' zu der Erkenntnis führen, daß er den unbekanntem Spielregeln des alltäglichen Lebens ebenso ungefragt und unbewußt unterworfen ist wie den Spielregeln dieser Schein-Wirklichkeit, dieses Spiels, in dem er sich verhalten hat als wäre es keines.

Das Aktionsspiel ist wie das Rollenspiel keine originär akustische Form; es trägt Züge des Straßentheaters und benötigt zu seiner Realisation den unmittelbaren Kontakt von Provokateur und Provoziertem. In der Hörspiel-Adaption kann ein ähnlicher Kontakt nur mittelbar hergestellt werden durch die Demonstration einer bereits vollzogenen oder sich vollziehenden Provokation. Eine direkte Übertragung der oben skizzierten Spielformen in den akustischen Bereich ermöglicht deshalb lediglich die Reproduktion einer Aktion, die Darstellung eines Spiels, nicht aber eigenständige Spielformen. Sie demonstrieren im einzelnen: zu reflektierende Rollenverständnisse und Verhaltensweisen und im ganzen: nachvollziehbare Spielformen; damit erhalten radiophone Adaptionen einen Sinn (auch) für den nicht am Spiel beteiligten Hörer.

Den Spielern selbst schaffen sie neue oder erste Möglichkeiten der Mitarbeit: Die technische – und immer auch: inhaltliche – Umarbeitung/Ausarbeitung des Aufgezeichneten kann kooperativ geleistet werden und die Lehr-Funktion des vorangegangenen Spiels verstärken, indem der bisherige Materiallieferant, die Spiel-Figur, mitgestaltend an sich selbst, d.h. an dem von ihm demonstrierten Verhalten arbeiten kann. Die Ausstrahlung eines solchen – vielleicht mit Kommentaren versehenen – Hörspiels erhielt Anleitungsscharakter in dem Sinne, daß der Rezipient von anderen – nun mitproduzierenden – Rezipienten erfährt, wie und warum er zum (Mit-)Produzierenden, sich-selbst Artikulierenden, werden kann und muß.

Übungs spiel: Experimente mit dem technischen Instrumentarium

Die Vorführung runder Funktexten praktikabler Hörspiel-Techniken im Radio-programm motiviert zum Nachvollzug; diese Motivation wird verstärkt durch die elementare Neigung zum spielerischen Probieren, zum Experiment, das nicht allein durch das Vorhandensein eines Gegenstandes, sondern häufig erst durch Beobachtung einer Aktion in ihm diesem Gegenstand initiiert wird. Die Wahrnehmung einer bisher unbekanntem Funktion des schon bekannten Gegenstandes (hier: Radio, Tonband, Plattenspieler etc.) kann dazu anregen, sich mit ihm über den verordneten Gebrauchszweck hinaus experimentierend zu beschäftigen, um ihn den eigenen Bedürfnissen entsprechend neu einzusetzen. (Selbst dieses – in der Regel zunächst private – Spiel mit dem technischen Instrumentarium ist bereits als künstlerische Darstellungsform in den Kanon runder Funktexten produzierter Hörspiele aufgenommen worden.) Das Laien-Experiment bietet dem bestehenden Rundfunk eine Chance, die

er nur als öffentlich-rechtlicher wahrnehmen kann und — um sich zu behaupten — sollte: Sie ist mit der Aufgabe verbunden, durch ein entsprechendes Verhalten die Erkenntnis zu vermitteln, daß 'Perfektion' ein warenästhetischer Wert, nicht aber Bedingung für die Aussagestärke eines Sendeproduktes ist. Würde der Rundfunk die nur ihm zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten zur Produktions-Notwendigkeit erheben — zugleich aber nur diejenigen Teil daran haben lassen, die Teil (des Apparates 'Radio') geworden sind (Angestellte/Mitarbeiter/Funktionäre) — dann wäre die für ihn lebenswichtige Chance zur Laien-Mitarbeit, zur Öffentlichmachung des Apparates veran: der potentielle Mitproduzent wird in die Rolle des privat konsumierenden zurückgedrängt; er bleibt ein Empfänger, der sich von den Produzenten des 'öffentlich-rechtlichen' Mediums ebenso passiv beliefern läßt wie von denen jedes anderen 'privat-rechtlichen' Organs der Bewußtseinsindustrie. Der Zwang zu technischer Brillanz kann als Symptom einer „Verpackungs-Ideologie“ gedeutet werden, die sich mit purer Formal-Ästhetik lediglich an der Konsumierbarkeit (z.B. schön arrangierter Mißstände) und der folgenlosen Gemeinbarkeit (z.B. appetitlich zubereiteter Grausamkeiten) orientiert.

Deshalb müßte sich jeder 'medienkritische' Aktivierungsversuch, der die wohlumzäunten Areale des Mediums nicht verläßt, dem Vorwurf aussetzen, 'technischen Fort-Schritt' unreflektiert mit 'humaner Weiterentwicklung' gleichzusetzen. Jedem 'Benutzer' eines Massenmediums sollte doch die Notwendigkeit der massenhaften (öffentlichen) 'Nützlichkeit' seines Gebrauchs bewußt sein. Damit jedoch wird nicht eher für die sogenannte 'breite Masse' hergestellten Populärkultur (etwa in Form akustischer Comics) das Wort geredet: ästhetischer Qualitätsanspruch und inhaltbezogener Aussagewert sind eigentlich nicht (oder nur 'künstlich' zur nachträglichen Analyse) trennbar. „Massenhafte Nützlichkeit“ meint hier vor allem: „gruppenpsychische Nutzbarkeit“ des Mittels Rundfunk; meint nicht eine an Mehrheiten orientierte Programmstruktur, meint nicht Produktion f ü r , sondern v o n / mit Beteiligten.

4. Zur schulischen Hörspiel-Arbeit

Einer der favorisierten rundfunkextremen Hörspieldiferanten ist die Institution 'Schule'. Die Hörspielarbeit findet dort im Rahmen des Deutsch- oder Musikunterrichts statt und ist vorrangig durch das mehr oder weniger persönliche Interesse des Lehrers motiviert; sie ermöglicht den Einstieg in die Medienkunde, in die Analyse zeitgenössischer Kunstprodukte, in das Entdecken neuer Artikulationsmittel. Häufig genug orientiert sich diese Arbeit jedoch an den curricularen Lernzielvorschriften des Einzelfachs und behandelt das fachübergreifend zu besprechende Thema in fachspezifischer Eingleisigkeit.

So wird das Hörspiel im Deutschunterricht vorrangig als akustische Literatur- oder Theatradaption betrachtet und — notgedrungen — durch traditionelle Formen exemplifiziert. Motivation zur eigenen Beschäftigung des Schülers mit dem Gegenstand kommt jedoch nicht zustande, wenn ihm bei

der Vorführung eines vorwiegend historisch interessanten Modells nichts oder nur wenig über den aktuellen Zustand der Kunstform und ihres Mediums mitgeteilt wird.

Während im Deutschunterricht oben genannten Stils eine Beschränkung auf literarisch zu interpretierende Inhaltselemente des Hörspiels vorliegt, weist der Musikunterricht häufig ein entgegen gesetztes Verfahren auf: zwar werden hier durchaus zeitgenössische Hörereignisse vorgestellt, aber sie dienen vorrangig der Illustration instrumentenkundlicher Erläuterungen: Dem Schüler wird anhand von Hör (bei-) spielen — sehr spannend — erklärt, wie man die gehörten, größtenteils illusionistischen Geräusche und Klänge mit einfachen Instrumentarien herstellen kann. Diese Praxis hat im Vergleich zu der des Deutschunterrichts den Vorteil, daß Schüler durch die spielerische Vermittlung von Produktionsfertigkeiten zum experimentellen Nachvollzug angeregt werden können; als Nachteil zu markieren ist aber auch hier die fehlende Einbettung des Unterrichtsstoffs in ein medienpädagogisches Konzept, das eine Erziehung d u r c h Medien mit der Erziehung z u den Medien verbindet. Ziel einer solchen Pädagogik wäre die Aneignung der Fähigkeit zur „sachgerechten Teilnahme an der Massenkommunikation“ (13).

Mit ihr würde die oben beschriebene 'Nutzbarkeit' der Medien einen weiteren Schritt näherücken, denn das — möglicherweise — von den 'Medienverwaltern' geäußerte Angebot zur Nutzung kann um so eher und vor allem um so sinnvoller wahrgenommen werden, als mehr potentielle Nutzer auch kompetente Be-Nutzer sind. Die Forderung nach kommunikativer Öffnung der Massenmedien impliziert also die Forderung nach einem gesellschaftlichen Veränderungs- und Lernvorgang, dessen Lernziel — die „kommunikative Kompetenz“ (14) — nicht nur die Beherrschung der Sprachregeln und zwischenmenschlichen Umgangsformen beinhaltet, sondern auch die Kenntnis von den Möglichkeiten und Verfahren der massenmedialen technischen Kommunikation.

Eine ganze Reihe vor allem älterer Arbeiten zum Thema „Hörspiel in der Schule“ beschränkt sich jedoch auf eine fachspezifisches Didaktik-Konzept und betrachtet das Hörspiel als eine Abwechslung verschaffende Sonderform des jeweils üblichen Unterrichtsgegenstandes: Moderne Medien und ihre Produkte werden benutzt, um die gleichen Inhalte zu transportieren, die die traditionellen Vermittlungsmedien auf die Dauer wohl zu 'angewilling' offerieren würden. Bei dieser scheinbar rein formalen Nutzung eines Mediums bleibt unbedacht, daß das 'neue' Instrument nicht nur die Form-, sondern auch die Inhaltsstruktur des 'alten' Stoffes eminent verändert. Dieser folgeschweren Medienpraxis liegt die irrtümliche Trennung von 'Eigenschaft' und 'Eigenschaftsträger', von Funktion und Funktionsträger zugrunde; sie fördert eine — gerade durch die Medienpädagogik zu bekämpfende — Fettschiebung der Massenmedien, wenn sie einen ihrer Gegenstände (mit dem Verweis auf die magergleichen Fähigkeiten), die notwendig sind, um diesen Bedingungen, seine Nutzbarkeit zu bringen) demonstriert, ohne seine allgemeinen Bedingungen, seine Nutzbarkeit zu explizieren.

13. vgl. J.H.Knoll/J.Hütter (Hg.), *Medienpädagogik*. München 1976, Einleitung

14. siehe Anmerkung 7

Die Erläuterung der Konstituenten eingesetzter Medien und der sie umfassenden Systeme würde die Wahrnehmungs- und Mitarbeitsfähigkeit des Lernenden erheblich vergrößern. Eine solche – von Hörspielmachern, Pädagogen und Medienwissenschaftlern geforderte – Praxis stößt allerdings an die Grenzen der Institution 'Schule'. Die Aufnahme der kritischen Hinterfragung einer bestehenden öffentlichen Einrichtung – etwa 'Rundfunk' – in das Lehrprogramm, bedeutet die Rechtfertigung der kritischen Hinterfragung der öffentlichen Einrichtung 'Schule'. Was wohl keiner affirmativ konstituierten staatlichen Einrichtung beliebt, müßte sich die Schule nun gefallen lassen: Gedanken an die Möglichkeit und Taten aus der Notwendigkeit ihrer Veränderung. Die Analyse des 'institutionalisierten Staatszirkus Rundfunk' (15) führt zwangsläufig zu der Erkenntnis, daß auch die Schule ein solcher 'Staatszirkus' ist und ähnlichen Mechanismen unterliegt.

Eine fachlich verengte Hörspiel-Vorführung aber regt den Schüler wohl kaum zu nachvollziehender und später eigenständiger Arbeit an, sondern beläßt ihn in der Rolle des Meinungs- und Informationsempfängers, trainiert ihn auf eine konsumistisch orientierte, irreversible Sender-Empfänger Zuordnung. Durch die isolierte Demonstration ungewohnter ästhetischer Produkte ohne erklärten Gebrauchswert oder Funktionszusammenhang wird der Schüler derart verunsichert, daß er nicht, wie bei einer geschickt eingesetzten, vorläufigen Verunsicherung, zum Weiterfragen und Selbsterfahren veranlaßt wird, sondern in passive Resignation verfällt. Doch selbst eine medienkundliche Hörspielbesprechung bleibt wirkungslos innerhalb eines Erziehungskonzepts, das jede selbstkritische Reflexion zur beliebig-folgenlosen pubertären Variablen des unangestarteten Bestehenden vermedlicht, die allemal auf Bestätigung hinauslaufen hat. Eine dementsprechende schulische Hörspielarbeit kann nur reproduktiv verlaufen, denn sie dient allein der Vermittlung vorgeschriebenen, abfragbaren Wissens und der Anleitung zur Adaption unreflektierter Lebens-/Produktionsformen.

Sie wird erst dann produktiv, wenn sie dem Schüler – über die Vermittlung der Konstituenten des Bestehenden hinaus – die Möglichkeit gibt, das bisher wenig-Bekanntere für sich selbst zu entdecken und Erfahrungen zu machen, die ihren Sinn nicht außerhalb der Institution verlieren, sondern dort erst vollständig erhalten. Tatsächlich sind auch die meisten der dem Rundfunk zugewandenen schulischen Hörspielversuche zwar im Unterricht angeregt, aber außerhalb der Schulzeit verwicklicht worden. Angemessene Motivation führte hier zur experimentellen Entdeckung einer Artikulationsform, deren kreativer Einsatz die Grenzen der Institution weit überschritt.

5. Zum Hörspiel in rundfunk- und schulexternen Räumen

Die Betrachtung von Hörspielformen in nicht rundfunk- oder schulinternen Hör- und/oder Spielräumen wird erschwert durch die Unüberschaubarkeit

15. vgl. Ludwig Hartig (Zusammenstellung), *Das Hörspiel in der Schule - Erfahrungen, Stellungnahmen, Vorschläge; Sendung des NDR vom 6.5.1978*

der an verschiedenen Orten stattfindenden Ereignisse, durch zu beobachtende Verschmelzung oder Kombination verschiedener Kunstformen in einer Aktion. Aufgrund der Verschiedenartigkeit der hier anzutreffenden Hörereignisse muß die oben vorgenommene Begriffsbestimmung vergegenwärtigt und präzisiert werden: als 'Hörspiel' kann nur gelten, was sich ausschließlich akustisch konstituiert und das Visuelle weder zur Produktion noch zur Rezeption benötigt; darüber hinaus muß die 'Mehrfach-Rezipierbarkeit' des Hörereignisses in die Bestimmung mit aufgenommen werden.

Ein ästhetisch verfeinertes 'Gehör' könnte z.B. die konzentriert wahrgenommenen Geräusche in einem Kaufhaus oder das gerade erzeugte Klappern von Edgesschür als 'Hörspiel' empfinden. Solange dies jedoch private (d.h. hier: von einer Person allein vollzogene) Ästhetisierung des im Moment Wahrgenommenen bleibt und nicht von einer Rezipientengruppe (einer zur gleichen Zeit am gleichen Ort versammelten Gruppe) oder von einer Rezipientenmenge (einer zu gleicher oder unterschiedlicher Zeit an verschiedenen Orten anwesenden Menge von Einzelnen oder Gruppen) nach- und mitvollzogen werden kann, ist es kein Gegenstand des hier verwendeten Begriffs 'Hörspiel'. Es handelt sich dabei um ein örtlich und zeitlich auf eine Person beschränktes 'punktuell' Ereignis, das nur für die jeweilige Person, nicht aber für Außenstehende, ein Hörspiel ist, weil es sich aufgrund seiner Privatheit jeder 'Beobachtung' entzieht.

Gegenstände der Betrachtung dieses Kapitels sind:

1. von einer Personengruppe oder -menge (evtl. mit Hilfe technischer Mittel) rezipierbare, außerhalb des Rundfunks für den rundfunkexternen Gebrauch produzierte akustische Ereignisse aus einem Neben- und Ubergangsbereich von Sprache, Geräusch und Ton. Das sind:
 1. Alle auch im Rundfunk anzutreffende Hörspielformen, deren Herstellungs- und Verwendungsort jedoch außerhalb des Rundfunks liegt;
 2. Akustische Aktionen, deren Produzenten zugleich die Rezipienten sind: spielerisch gestaltete Aufzeichnungen von Gesprächen, Klang- oder Geräuschereignissen, z.B. in Selbsterfahrungsgruppen;
 3. Akustische Aktionen, die erst durch Anwesenheit und/oder Mitarbeit von Rezipienten/Mitproduzenten entstehen oder als realisiert betrachtet werden können. (Die den anderen Hörspielformen eigene Reproduzierbarkeit erfährt hier, ähnlich dem Aktions- und Rollenspiel, eine Einschränkung: akustische Aktionen können, weil sie zum Teil oder ganz indeterminiert sind, nicht als Aktion reproduziert, sondern lediglich in ihren – evtl. vorbestimmten – Aktionsvoraussetzungen, in ihrem Material- und Zustandskomplex rekonstruiert werden. Die Reproduktion einer vollständigen Aktion, eines akustischen Happenings z.B., wäre demnach keine neue Aktion, sondern lediglich die technische Wiedergabe einer vergangenen. Die akustischen Aktionen bilden die originärsten rundfunkexternen Hörspielformen, weil sie im Medium Radio nicht realisierbar, sondern nur als Aufzeichnung darstellbar sind. In ihnen wird das Hören mit dem Spielen dergestalt verbunden, daß die Aktion dem Rezipienten/Mitproduzenten auch tatsächlich als Hör-Spiel und nicht mehr als Vorführung hörbarer Spielerei erscheint: Der Hörer ist zugleich Spieler, er wird aktiviert und nicht nur zur Illusion von Aktivität verleitet.)

4. Nichtmimetische personale akustische Präsentation (16)

(die Beschreibung dieser Hörspielform stößt auf eine entscheidende Schwierigkeit, die sich mit folgenden Fragen umrissen läßt: Wann ist die Präsentation akustischer Ereignisse durch Personen nicht (mehr) mimisch? Wann ist das Aus- und Ansehen des produzierenden Menschen nicht bedeutungsvermittelnd? Eine schnelle Antwort könnte lauten: Bedeutung vermittelt menschliches Aussehen immer; es bleibt in diesem Zusammenhang nur zu klären, ob diese Bedeutung für die Rezeption des Hörereignisse konstitutiv ist oder nicht. Soll es sich nicht um eine theatralische Aktion, sondern um ein Hörspiel handeln, muß diese Frage grundsätzlich negativ beantwortet werden.)

Die Übertragung der Bezeichnung „Hörspiel“ auf runderfunkexterne Hörereignisse muß zudem noch problematisiert werden durch einen Rekurs auf ihre historische Funktion: Sicht man von der nicht runderfunkbezogenen Verwendung des Wortes „Hörspiel“ (z.B. in Nietzsches „Zarathustra“) ab, dann wird der – auf den Gegenstand dieser Arbeit bezogene – Begriff „Hörspiel“ erstmalig 1924 von Hans Siebert von Heister im Augustheft der Zeitschrift „Der Deutsche Runderfunk“ verwendet, um die speziell für den Runderfunk verfassten Hörereignisse von den damals sehr üblichen Adaptionsformen zu unterscheiden (17).

Dies führt zu einer grundsätzlichen Frage: Ist das technische Reproduktionsmedium (Schallplatte, Tonband, Kassette, Sender, Empfänger) konstitutiv für das „Hörspiel“ oder können auch diejenigen akustischen Ereignisse als „Hörspiel“ bezeichnet werden, bei denen a) Rezipienten, also „ganze“ Personen, als Spieler mit Hörbarem und b) „ganze“ Personen als Produzenten des Hörbaren auftreten? Obwohl das Medium namentlich als Mittel immer für und von „ganzen“ Personen eingesetzt wird, reduziert es – im Gegensatz zur „personalen“ Präsentation – diese ‚Ganzheit‘ auf die ‚Teilheit‘ eines Sinnesorgans; zugleich aber – könnte man erwidern – ist das wahrnehmende Organ immer nur Teil einer apperzipierenden „ganzen“ Person. Dieser Rückschluß kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß personale akustische Präsentationen nicht mehr von theatralischen Aktionen unterschieden werden können, wenn das Medium (das die optische Wahrnehmung der produzierenden Person ausschließt) nicht mehr konstitutiv ist. Der Begriff „Hörspiel“ würde sich vollends einer diskursiven Verwendbarkeit entziehen.

So wird erkennbar, daß sich dort, wo das Medium Runderfunk und seine technischen Apparate nicht mehr bestimmend sind, ein weites Spektrum möglicher Formen und Inhalte mit fließenden Übergängen öffnet. Wo das technische Medium die Wahrnehmung nicht mehr nur auf einen Sinn beschränkt, entwickeln sich Kunstformen, die aufgrund ihrer grenzüberschreitenden Bewegung und ihrer Tendenz zur „Theatralisierung“ in einem „Kunst-

16. vgl. S.D.Sauerbier, *Gegen Darstellung. Ästhetische Handlungen und Demonstrationen.*

Die zur Schau gestellte Wirklichkeit in den zeitgenössischen Künsten, Köln 1978

17. vgl. Stefan Bodo Wüffel, *Das deutsche Hörspiel: Stuttgart 1978, S.18*

werk für alle Sinne“ (18) kulminieren. Gattungsbegriffe, Disziplinen und technische Medien erweisen sich hier als deren Korsett, die sie in einer allgemeinen Expansionsbewegung abstreifen, sobald ihnen freizügig die Möglichkeit gegeben wird, sich zu ‚entkleiden‘.

6. Über die Möglichkeiten des Hören-Spielens innerhalb und außerhalb der Medien

Die im Verlauf dieser Überlegungen angedeutete Vielfalt der Beziehungen, in denen das Hörspiel steht oder stehen könnte, macht deutlich, daß es sich dabei nicht um eine der wissenschaftlichen oder kunstkritischen Betrachtung unwürdige ‚künstliche‘ Kunstform – etwa für Blinde – handelt, sondern daß es – wie jede andere, ebenso ‚künstliche‘ Kunstform – ein Produkt aus (technischer) Kommunikationsmöglichkeit und (menschlichem) Artikulationsbedürfnis ist.

Ebenso unsachgemäß wie die o.g. abwertende wäre die überbewertende Aussonderung des Hörspiels – mit der These etwa, es würde, nachdem es sich durch Reifung von ‚väterchen Runderfunk‘ gelöst hat, als unberührt eigenständige Kunstform durch die vielsinnige Welt spazieren können. Denn zum einen ist der Runderfunk wohl kaum der Vater, sondern eher eine (trotz seiner ‚Männlichkeit‘) gute Amme der akustischen Kunstform (schließlich ist er selbst keine ‚freischwebende Erfindung‘, sondern die kombinatorische Anwendung schon vorhandener technischer Möglichkeiten), zum anderen ist das Hörspiel – wie sich an seiner oben skizzierten Entwicklung zeigt – schon innerhalb des ‚medialen Käfigs‘ keine ‚autonome‘ Kunstform und kann es erst recht nicht sein, wenn es ihn verläßt.

Trotzdem läßt sich anhand eines zusammenfassenden Vergleichs unterscheiden, was das Hörspiel außerhalb und was es innerhalb des Runderfunks sein kann, welche Möglichkeiten der runderfunkexternen und der runderfunkinternen Hörspielproduktion gegeben sind:

Außerhalb des Runderfunks kann das Hörspiel sein:

1. technisch produzierte (reproduzierbare) Repräsentation akustischer Ereignisse,
 2. technisch produzierte (als Aufzeichnung, nicht als Ereignis reproduzierbare) Präsentation akustischer Ereignisse,
 3. technisch und nichtmimetisch-personal produzierte (nur als Aufzeichnung reproduzierbare) akustische Aktion.
- Runderfunk-Hörspiele können nicht in der zuletzt genannten Form auftreten; das technische Distributionsmedium steht immer zwischen Produzent und Konsument, zwischen ‚Autor‘ und Rezipient, zwischen Sender und Empfänger; Interaktion ist nicht möglich; jedes Sendeprodukt trägt den Charakter

18. S.D.Sauerbier, S.24; siehe Anmerkung 16

des Mittelbaren, des Reproduzierten, der Darstellung. Dem gegenüber fordert und ermöglicht die nur in rundfunkexternen Hör-Spiel-Räumen anzutreffende 'akustische Aktion':

1. Den unmittelbaren Kontakt von 'Autor' und Rezipient, Interaktion, Kommunikation; oder Austausch von Produzenten- und Konsumenten-,
2. Verschmelzung oder Empfängerrolle durch:
 - a) „Pragmatische Offenheit“ (nicht abgeschlossen, erst durch Mitarbeit von Sender- und Empfängerrollen);
 - b) „Semantische Leere“ (einer Aktion, die erst durch Mitarbeit oder 'Semantisierung' des Teilnehmers Bedeutung / Sinn erhält;
 - c) „Syntaktische Indeterminiertheit“ (von Ereignissen oder Aktionen, deren Form durch Zufallsinflüsse bestimmt wird); (18a)
3. Offenheit für die Berührung, Zusammenarbeit und Verschmelzung mit anderen Kunstformen, für eine ständige Aktualisierung des inhaltlich-formalen Konzepts.

Weiterhin unterscheiden sich die Ereignisse in rundfunkexternen und rundfunkinternen Hör-Spiel-Räumen durch Art und Zahl ihrer Rezipienten: Die Rezeption von Hörereignissen durch eine „Gruppe“ ermöglicht Interaktion und dadurch den Aufbau eines Gruppenbewußtseins. Die Rezipienten eines Rundfunk-Hörspiels bilden, obwohl sie alle gleichzeitig hören, keine interaktionsfähige Gruppe, sondern lediglich eine „Menge“ räumlich getrennter Einzeler und Kleingruppen.

Von verschiedenen Theoretikern — so schon 1930 von H.Pongs — wird allerdings die Vermutung geäußert, daß gerade der Rundfunk aufgrund der massenhaften Erzeugung und Verbreitung seiner Produkte befähigt sei, — trotz des Einzelerfangs — ein Kollektivverhältnis „Ziel der Erzeugung und Stärkung eines überparteilichen Gemeinschaftsgefühls“ (19) hervorzurufen. Daß hier deutlich zwischen einem demagogisch erzeugten 'Massengefühl' und einem kritischen 'Gemeinschaftsbewußtsein' zu unterscheiden ist, bleibt dabei ebenso häufig unbeachtet wie die Tatsache, daß dieses „Kollektivverhältnis“ eine vom Rundfunk (d.h. von denjenigen, die ihm (in der) Hand haben) gern erzeugte Illusion und insofern mehr schädlich als heilsam ist, weil es die wirkliche Isolation überspielt und das echte Kommunikationsbedürfnis mit falschen Befriedigungen kompensiert.

Das Massenmedium Rundfunk arbeitet für eine breite und vielschichtige „Öffentlichkeit“. Die Arbeit außerhalb des Rundfunks bezieht sich auf überschaubar-kleine Öffentlichkeitsbereiche, in denen die Möglichkeit besteht, auf (Minderheiten-)Probleme einzugehen, die den Rezipientenbedürfnissen entsprechen. Damit verbindet sich in der rundfunkexternen Hörspielarbeit der Vorteil des direkten Interessensbezugs mit dem Nachteil, diese Interessensvertretung nicht in gleich massenhafter Weise wahrnehmen zu können wie der Rundfunk. Mit dem Monopol akustischer Breitenwirkung

18a. S.D.Sauerbier, S.14; siehe Anmerkung 16

19. Hermann Pongs, *Das Hörspiel*; Stuttgart 1930; zitiert nach: H.Kechel, *Das deutsche Hörspiel 1923 - 1973*; Frankfurt a.M. 1973, S.26

erhielt der Rundfunk die Aufgabe, immer nur im Interesse der Öffentlichkeit, nicht aber in dem juristischen oder natürlichen Personen zu handeln. Interessensvertretung (für die herrschenden Mehrheiten) findet so bereits durch die Konstitution des Mediums statt. Die Vertretung von Minderheiteninteressen kann hier — hat sie sich einmal durch die Labyrinth des Ausgewenheitsdiktums und des Gebots zu „politischer Passivität“ geschlängelt — nur getarnt, indirekt und verschleierte stattfinden.

Es stehen sich damit zwei Formen der Öffentlichkeitsarbeit gegenüber, die sich a) durch die Breite der Wirkung, b) durch die Intensität der Wirkung, c) durch die Art des Produktionsverhaltens (der Interessensvertretung) und d) durch die Art des Rezipientenverhaltens — vor allem also jeweils durch Merkmale der Quantität bzw. der Qualität — unterscheiden.

Die Vereinigung der Qualitäts- und Quantitätsfaktoren beider Bereiche ist Grundpfeiler der Utopie von einer „kommunizierenden Gesellschaft“. In einer Annäherung der Eigenschaften rundfunkexterner und -interner Produktionsräume (z.B. durch Dezentralisierung, Entbürokratisierung und Direktverwaltung der Rundfunkapparate wie durch Empriivatisierung der nicht institutionalisierten Aktivitätsbereiche) kann diese Vereinigung angestrebt werden. Ihr steht jedoch entgegen:

- eine sich immer mehr vertiefende kategoriale Positionsbestimmung von Sender und Empfänger, Produzent und Konsument;
- die bestehende Definition des „Öffentlichkeitsinteresses“, die lediglich den Leitenden (Funktionen) und den Spektakelmachern das — justiziable — Recht gewährt, ihre Ansichten implizit (durch Senderformen) und explizit (durch Sendehalte) zu verbreiten;
- die Diskriminierung von Minderheiten, die erst dann zur (verspäteten) 'Meinungäußerung' zugelassen werden, wenn sie sich durch Bombendrohungen, Streiks oder Attentate 'Gehör' verschafft haben.

Der Rundfunk vergibt, indem er seine Funktion als „öffentlich-rechtliche Anstalt“ nicht den Möglichkeiten gemäß wahrnimmt, die — für ihn lebenswichtige — Chance, sich kommunikativ zu betätigen, sich durch seine Öffnung z.B. an der Entwicklung neuer künstlerischer und nicht künstlerischer Artikulationsformen zu beteiligen. Es bleibt allerdings bei der Beteiligung, bei der beobachtenden Vermittlung (denn die für die Massenmedien publikationsfähige 'Avantgarde' ist immer bereits die 'Nachhut' der 'Vorreiter'), schließlich kann er als Massenmedium nicht das zu ersetzen vorgeben, was nur interpersonale Kommunikation, nicht aber technische Distribution ermöglicht.

Interaktion, das unmittelbare Spielen und Hören findet außerhalb der Medien statt — allerdings in gesellschaftlich zugelassenen 'Spielecken'. Und Spielecken gibt es selbst in einem Raum mit 249 000 qkm Grundfläche nur wenige — zumal verstreute. Es fehlt deshalb (das ergibt sich aus der wachsenden Zahl medienüberschreitender und medienföhlender Spielsätze und Aktionen) multifunktionale Spiel- und offene Hörräume (Experimentalsstudios, Phonotheken, Aktionsräume mit entsprechendem technischen Instrumentarium) — keine Spielecken oder Zuschau(hör)räume!