PRIX ITALIA
1984

DER MEINUNGSCONTAINER
ein Radioexperiment

Jürgen Geers

LE CONTAINER D'OPINION
expérience radiophonique

ARD

Hessischer Rundfunk
Norddeutscher Rundfunk
Sender Freies Berlin

Karl H. Karst

Kunst-Radio und Radio-Kunst

Kunstrichter , die ein für allemal zu definieren wissen, was die Kunst denn nun sei, finden sich in der Geschichte der Künste zu Hauf. Bisher jedoch ist es keinem von ihnen gelungen, die Kunst - wie immer bezeichnet - in ihre Schranken zu weisen. Selten nur haben sich die Kunst-Macher, deren Zahl erfreulicherweise noch größer ist, von diesen höchstrichterlichen Verhandlungen hindern lassen, stets neu zu hinterfragen, was Kunst ist und was nicht. Im Gegensatz zu ihren Richtern sind sie es nämlich, die den Gegenstand liefern, um den der Streit sich seit hunderten von Jahren dreht.

Überraschend nun - und doch nur ein Beleg für die Beharrlichkeit angestammter Begriffe - ist die Tatsache, daß sich dieser Streit auch in jenem Medium fortsetzt, das sich Radio nennt und von seinen Theoretikern dafür gerühmt wird, die "Aura" des Kunstwerks hinter sich gelassen zu haben. Überraschend daran ist, daß dieser Kunstanspruch nicht nur von außen an das Medium herangetragen, sondern auch von ihm selbst erhoben wird - ausgerechnet, um jener richterlichen Geringschätzung zu entgehen, die den künstlerischen Versuchen der elektronischen Medien nur ein mildes Lächeln gönnt.

Was sich hier als Sende- und Funkspiel, schließlich als Hörspiel entwickelte, galt und gilt nicht wenigen Sachwaltern der Kritik und Wissenschaft als Sekundär-Literatur. Die gängige Praxis des Rundfunks, den hehren Größen der "fremden" Kunstformen nachzuhängen und das "Eigene" des Mediums, seine akustische, seine lautliche Erscheinung zu vernachlässigen, verstärkte diese Geringschätzung nur, anstatt sie - wie beabsichtigt - zu verringern. Verblüffend an dieser Praxis ist, daß sie sich gegen jene historische Rundfunkerfahrung durchsetzte, derzufolge gerade die spezifischen Formen des Radios das Hörspiel aus seiner "Zweitrangigkeit" befreiten.

Zu diesen Formen zählt auch das Originalton-Hörspiel, dessen Vertreter in besonderer Weise unter der gängigen Geringschätzung medialer Kunstformen zu leiden haben, obwohl sie am deutlichsten einer "klassischen" Tradition der modernen Künste entsprechen: der Collage. Hier scheint sich rundfunkintern zu wiederholen, was rundfunkextern bereits vonstatten ging. Die Schwierigkeit dieses Hörspielgenres verweist einmal mehr auf die Verinnerlichung der vorherrschenden Ansicht, daß der Rundfunk ein vorrangig reproduktives Organ sei (und kein produktives), ein Übertragungsmedium, das "Wirklichkeit" zu dokumentieren habe.

Da die Wirklichkeit aber - was immer das nun ist - als Gegenteil dessen galt, was sich Kunst nennen durfte, schien das Medium Rundfunk eine solche Kunst nicht aufweisen zu können - ebensowenig wie es Kunst sein durfte, collagierend aus den Versatzstücken der Wirklichkeit eine zweite herzustellen: Aus den "objets trouvés" in der bildenden Kunst, aus den Spruchweisheiten, Sprechweisen und Zeitungszitaten in der Literatur, aus den Bildstücken und Druckfragmenten in der Fotografie und schließlich aus dem Originalton in der Radiokunst. Eine lange Traditionskette ließe sich aufreihen mit Namen wie Marcel Duchamp, George Braque, Pablo Picasso, John Heartfield, George Grosz, Raoul Hausmann, Kurt Schwitters - um nur einige jener umstrittenen Künstler zu nennen, die heute zu den unbestrittenen Neuerern ihrer Genres zählen.

Ein Theaterstück, das sich eines Wirklichkeitszitats bedient, käme wohl kaum in Verdacht, etwas anderes als ein Theaterstück zu sein - oder gar, wollte man den hinlänglich verbrauchten Kunstbegriff noch weiter strapazieren, keine "Kunst" zu sein. Ein Hörspiel aber, das den O-Ton verwendet, setzt sich dem Zweifel aus, keines mehr zu sein. Während das Theater sich schon durch seine Institution als Ort der Kunst (also der sogenannten Un- oder Scheinwirklichkeit) verrät, ist das Radio ein geradezu amphibisches Wesen. Es ist sowohl ein Medium der vorgeblich wirklichkeitsnahen Nachricht und Dokumentation

als auch ein Medium der vermeintlich wirklichkeitsfernen Kunst - obwohl es in beiden Fällen besonderen Spielregeln unterliegt, die eine solche Trennung letztlich in Frage stellen. Während der Theaterbesucher schon beim Betreten des Spielraumes weiß, welche Sorte von Wirklichkeit ihn erwartet, muß der Radiohörer sich zusätzlich informieren, um durch andere Zeichen zu erfahren, was ihm zu Gehör gelangt. Tut er dies nicht, kommt es zu ebenso erschreckenden wie lehrreichen Verwechselungen: Was als Spiel gemeint war, wird zur Wirklichkeit; was Wirklichkeit sein sollte, erscheint als Spiel - nicht nur in Orson Welles "War of the Worlds".

Mit seiner Möglichkeit, im Rahmen einer "wirklichkeitsfernen" Kunst "Wirklichkeit" zu zitieren, besitzt das O-Ton-Hörspiel die Fähigkeit, diese Vertauschbarkeit von Realität und Fiktion vorzuzeigen und deren scheinbare Trennung zu durchbrechen, um schließlich den Authentizitätsanspruch des Live-Mediums Rundfunk in Frage zu stellen. Als eine Gelegenheit, Öffentlichkeit in den Rundfunk zu bringen, ist das O-Ton-Hörspiel zudem eine kommunikative Methode, die (zumindest potentiell) den Schweigenden zum Redenden macht, den Konsumenten zum Produzenten, den Materiallieferanten zum Mitautor. Ebensogut jedoch - und darin besteht seine Gefahr - besitzt es die Möglichkeit, dem Sprechenden das Wort buchstäblich zu beschneiden und ihn durch scheinbare Fürsprache zum Schweigen zu bringen.

Zunächst aber ist der Original-Ton nichts anderes als Material. Für denjenigen, der sich als Autor begreift, als Autor von Hörspielen zumal, ist er ein akustisches Zeichen, das sich von anderen insofern unterscheidet, als es den Anspruch vorträgt, "original" zu sein. Schon mit seiner akustischen Erscheinung macht es diesen Anspruch hörbar: die "originale" Stimme, das "originale" Geräusch, der "originale" Ton sei nicht gespielt, nicht rekonstruiert, sondern "echt".

Diese Echtheit jedoch, mit der sich sogleich eine höhere Glaubwürdigkeit verbindet, ist grundsätzlich fragwürdig, weil sie von der Einzigartigkeit, von der Originalität eines in Wirklichkeit vielfach bearbeiteten und technisch aufbereiteten, auch unzählig reproduzierbaren Zeichens ausgeht. Das gilt für jede Form der Autorenarbeit, die den O-Ton als Material benutzt: Für die Dokumentation nicht weniger als für das Hörspiel.

Das O-Ton-Hörspiel wird, konsequent betrieben, seine Un-Wirklichkeit vorzeigen - auch die Unwirklichkeit des Dokumentarischen schlechthin. Es verrät seine Autorenschaft und gibt sein Interesse zu erkennen, um dem verfänglichen Objektivitätsanspruch des Mediums kritisch zu begegnen und eine neue Form der Glaubwürdigkeit zu erreichen. Denn trotz aller Versuche, diesen Objektivitätsanspruch des technischen Aufzeichnungsverfahrens zu brechen, gilt das "Mikrophon auf der Straße" weiterhin als Mittel der "unmittelbaren" Abbildung von Wirklichkeit.

Das O-Ton-Hörspiel ist ein Spiel mit vorgefundenem Material, mit Versatzstücken der Wirklichkeit, mit akustischen Realitätserfahrungen. Auch das Manuskripthörspiel ist ein Spiel mit diesen Größen. Dort allerdings sind sie nachgestellt, nachgespielt, "inszeniert". Der O-Ton als moderne Form des schriftstellerischen Notizbuches ? Für die Materialsammlung könnte dies gelten, für das Produkt jedoch nicht. Es wäre unzulässig, den Original-Ton mit dem geschriebenen, nachgesprochenen, gespielten Ton gleichzusetzen. Ge-Fundenes und Er-Fundenes unterscheiden sich voneinander. Der Vorgang des Gestaltens jedoch ist vergleichbar. Ein Manuskriptautor modelliert seine Wirklichkeitserfahrungen, abstrahiert und gestaltet sie mit den Mitteln der geschriebenen Sprache. Der O-Ton-Autor modelliert ebenfalls, allerdings zunächst mit Schere und Tonband. Er zitiert seine Quellen und zeigt sie vor.

Beide Verfahren sind gleichwertige Methoden der Auseinandersetzung mit Wirklichkeit, und es wäre unzulänglich, allein aus der Materialfindung eine Hierarchie des gesellschaftlichen oder ästhetischen Ranges abzuleiten. Ebensogut müßte man die Foto-Collagen eines John Heartfield aus dem Bereich der bildenden Kunst ausklammern oder Kurt Schwitters "Merz"-Texte aus dem Bereich der Literatur, weil ihre Arbeiten nicht dem schönen Schein der Fiktion gehorchen, sondern Original-Stücke der Wirklichkeit enthalten. Entscheidend ist das Arrangement, die Gestaltung, die Neuordnung des vorgefundenen Materials, das nun in einem veränderten Zusammenhang bisher verborgene Aussagen macht.

Collage" heißt das Prinzip, in dessen Tradition auch die Radiokunst recht früh schon Eingang fand - mit Walter Ruttmanns "Weekend" zum Beispiel. Es ist eine Tradition, die dem Medium entspricht und nicht adaptierend, zweitrangig, sekundär erscheint. In ihren akustischen Formen verweist sie auf die Spezifika des Radios, denn ihr Material ist das Hörbare, die Stimme, das Geräusch, die Musik - und nicht das Papier, das in Manuskripthörspielen allzuoft hörbar raschelt.

Das Hörspiel - darin besteht seine besondere Chance - ist eine bislang undefinierte, von keiner normativen Ästhetik umfangene, von keiner angestammten Tradition in Anspruch genommene, "offene" Form des radiophonen Spiels, das ausschließlich mit Hörbarem für Hörende realisiert wird und seine Grenzen allein durch die Begrenzung des Mediums erfährt. Der O-Ton hat in diesem Spiel seinen berechtigten Platz, und es widerspräche den Spielregeln, ihn des Feldes zu verweisen. Am Ende zählt allein das Spielergebnis, das Produkt, die Gestaltung - oder auch (um einen traditionellen Begriff zu neuen Ehren zu bringen) das "Werk".