

# 5 Schlussbetrachtung und Ausblick

## 5.1 Störung als rezeptionsästhetisches Ereignis

Grundieren die besprochenen Hörspiele auch sehr differente produktions-ästhetische Verfahren wie rezeptionsästhetische Absichten, so sind ihnen dennoch mannigfaltige Gemeinsamkeiten inhärent, die jeweils einen wichtigen Stellenwert in den originären Konzeptionen einnehmen. Alle Produktionen weisen einen signifikanten Modus der Störung auf, der sich auf den Akt der Rezeption wiederum unterschiedlich auswirkt. Dies bezieht sich einerseits auf metareflexive Hörspiele, die die Wahrnehmung über die Sinne – vor allem den Hörsinn und seine Beziehung zum Sehsinn – zentral stellen und für den Rezeptionsakt ästhetisch erfahrbar machen. Das Spiel metaästhetischer Reflexion betrifft die Hörspiele von Mauricio Kagel und Walter Ruttmann: Hierüber unterminieren die Hörspielmacher angestammte Rezeptionsweisen, was sich irritierend und störend auf den Rezeptionsakt auswirkt, geht das Spiel darin doch nie vollständig auf. Kagel nutzt die Konstitutionsleistungen des stereophonen Raumes nicht, um ihn lediglich über ein narratives Handlungsgeschehen oder musikalisches Arrangement zu bespielen, wie sich dies in Gerhard Rühms Hörspiel *Ophelia und die Wörter* vollzieht; der stereophone Raum steht selbst nicht vor allem im Dienste einer Spielstrategie, sondern er avanciert zum konstitutiven Spielmittel des Hörspiels zwischen abstrakt-klangkünstlerischem und konkret-narrativem Geschehen. Dehnt sich das Spielgeschehen auf alle Stereopositionen und den Raum zwischen ihnen

aus, so ist es gleichzeitig auf die mittlere Stereoposition und damit auf den Rezipienten zentralperspektivisch ausgerichtet, der sich hierüber wortwörtlich inmitten des abstrakt-konkreten Spiels befindet. Das bedeutet eine umso größere Irritation für den Hörer, als die menschliche Wahrnehmung grundsätzlich synästhetisch arbeitet. Lassen sich nun Signifikat und Signifikant über die Ambiguität des Geräusches, wie es Kagel verwendet, nicht mehr eindeutig zuordnen und steht das changierende Spiel zwischen Sinn und Nicht-Sinn, zwischen konkretem Handlungsgeschehen und absoluter, abstrakt-vergeistigter Musik, zwischen Verstehen und Nicht-Verstehen selbst permanent auf dem Spiel, so gründet diese Instabilität bei Kagel auf mehreren Aspekten, die ineinander greifen: auf dem Eindruck eines räumlichen Spielgeschehens, das die stereophone Produktionstechnik ermöglicht, wodurch ganz besonders auch der Sehsinn aktiviert wird, auf dem rezeptiven als einem apperzeptiven Zuordnungs-Spiel von Signifikat und Signifikant und auf dem Changieren zwischen Konkretion und Abstraktion des Handlungsgeschehens. Dieses Changieren realisiert Kagel vor allem über das permanente Rekurrieren auf mindestens zwei Systeme, die auf ein unterschiedliches Ausdrucksrepertoire zurückgreifen und gemeinhin als distinkt wahrgenommen werden, auch wenn diese nicht erst im 20. Jahrhundert über Grenzgänge aus beiden Richtungen Überschneidungen aufweisen. Die zwei Systeme stellen die Musik als nicht-mimetische Kunstform einerseits, andererseits die Literatur und deren psychologisch-realistische Erzähltradition dar. Die intermediale Systemreferenz betrifft in diesem Fall insbesondere die Dramenliteratur und das Theater und das Kino als audiovisuelle Dispositive, denn Kagel rekurriert nicht nur durch die Zentralperspektive auf dieselben, sondern ebenso über die Betonung des angedeuteten Handlungsgeschehens als auf einem präsentischen Vermittlungsmodus basierendem Rollenspiel. Er nutzt demnach die Medienkompetenz und medial generierte Erfahrungswerte der Zuhörer als tradierte Ordnungsmuster, um diese spielerisch zu kontrastieren, zu durchkreuzen, hierüber gegen sich selbst auszuspielen und die Wahrnehmung vom Inhalt auf die Form zu verschieben. Über diese Verlagerung der Aufmerksamkeit auf die Formation eines (zuvor aufgenommenen) Materials – auf das wiederum der zweite Teil des Stücktitels rekurriert – und den damit verbundenen Funktionsmechanismen generiert der Komponist eine Erfahrung für die Rezeption, die die Differenz über die Funktionsweisen beider Systeme wie deren spielerisches Ineinandergreifen umfasst. Kontaktnehmendes System ist dabei das Hörspiel, auf das Kagel im Titel, also im etikettierenden Zeichensystem, verweist, das wiederum bestimmte Vorstellungen und Erwartungen

beim Zuhörer hervorruft. Setzt man diese Markierung als Voraussetzung für die Rezeptionslenkung – die sich darüber hinaus nicht in der bloßen Erwähnung erschöpft, sondern immerzu über das Rollenspiel als einem transmedialen Phänomen aktualisiert –, so handelt es sich beim (kontaktgebenden) Bezugssystem um die Musik. In der digitalen Version des Hörspiels fügt Kagel eine weitere Ebene ein, indem er die Sequenz mit *Lullaby* betitelt, womit er im etikettierenden Zeichensystem sowohl auf das *Lullaby* als Musikstück rekurriert, als auch auf den Kontext, in dem es für gewöhnlich als Schlaf- respektive Wiegenlied stattfindet.

Über das Spiel mit der Wahrnehmung wird diese – sowohl bei Kagel als auch bei Ruttman – zum einen selbst metareflexiv thematisch und als prozessualer Akt im Hörvollzug bewusst einbezogen. Der Zuhörer ist entsprechend auf die eigene Sinnestätigkeit zurückgeworfen und erlebt das intersensorische Zusammenspiel der Sinne teilweise als unüberbrückbar, teilweise als gewährleistet. Ist es Kagel über den stereophonen Raum möglich, die Höreignisse so zu choreographieren, dass sich hieraus einerseits über den Eindruck von Räumlichkeit ein intersensorisches Wechselspiel zwischen Hör- und Sehsinn ergibt, stößt die bei Ruttman angestrebte Bewegung an die Grenzen der monophonen Produktionstechnik. Dennoch verfolgt auch er bereits diese Spielidee und sucht, um dies zu realisieren, Gestaltungsverfahren und Produktionstechnik engzuführen. Dieses intersensorische Wechselspiel der Sinne in der Rezeptionsästhetik beruht zum anderen auf einer weiteren Komponente, spielt doch, wie bereits angesprochen, die Indexikalität der verwendeten Materialien eine zentrale Rolle. Entspricht es aufgrund der natürlichen Sinnestätigkeit der Erfahrung des Menschen, bezogen auf das Zusammenspiel des Seh- und Hörsinns, einen akustischen Signifikanten normalerweise eindeutig auf ein Signifikat zurückzuführen – basiert doch jedwede Schallwelle als insofern medialer Mittler auf der (aktiven oder passiven) Bewegung einer Schallquelle, vorausgesetzt es ist nicht elektroakustisch erzeugt, und können wir uns zur Deutung oder Verifizierung des Zusammenhangs zwischen Signifikant und Signifikat gegebenenfalls über einen gezielten Blick unseres Sehsinns versichern –, so ist dies im Falle der Hörspiele nicht möglich: dem Rezipienten stehen, sofern er dem Spiel konzentriert folgt, lediglich die akustischen Signale zur Orientierung bereit. Findet sich trotz der Einsinnigkeit des Spiels auch hier die Erwartung, dass es einen Zusammenhang zwischen Signifikant und Signifikat gibt, so basiert dies wiederum auf einer Hörkonvention, die u. a. das Radiodispositiv aufgrund seiner Funktion als publizistisches Medium ausprägt. Dasselbe strebt für gewöhnlich – um den Hörer nicht vor den

Kopf zu stoßen – eine eindeutige Beziehung zwischen Signifikant und Signifikat an, wodurch deren Verhältnis als stabil zu bezeichnen ist. Außerdem ist das Radio als Produktionsdispositiv darum bemüht, dass die Konstitutionsbedingungen des Vermittelten selbst unterhalb der Wahrnehmungsschwelle bleiben. Was bedeutet nun das Zusammenspiel der Sinne als deren Einheit, die ich für die Hörspiele von Ruttman wie Kagel als wesentlich erachte? Um dies zu verdeutlichen, möchte ich noch einen kurzen Exkurs unternehmen.

### Die Einheit der Sinne und die synästhetische Wahrnehmung

Noch vor nicht allzu langer Zeit herrschte die Ansicht vor,  
die Sinne seien säuberlich voneinander getrennte Module  
der Informationsverarbeitung, die man isoliert zu erforschen habe,  
um schließlich noch der Frage nachzugehen,  
wie das, was wir sehen, hören, fühlen etc.,  
sich am Ende zur wahrgenommenen Welt fügt. [...] Inzwischen wurden bislang unbekannte Wechselwirkungen  
zwischen den Sinnen entdeckt,  
und schon länger bekannte gewinnen erneut Interesse.

*Schönhammer 2013: 257*

Das Zusammenspiel der Sinne stellt, neurologisch wie wahrnehmungspsychologisch betrachtet, ein komplexes Phänomen dar, das hier zwar nicht ausführlich diskutiert werden kann, das ich aber dennoch miteinbeziehen möchte. Wurde in diesen wissenschaftlichen Disziplinen die traditionelle Vorstellung strikter Modularität mittlerweile revidiert, so stellt bereits der Philosoph und Soziologe Helmuth Plessner, der sich seit den 1920er Jahren intensiv mit der Strukturiertheit der menschlichen Sinne interdisziplinär auseinandersetzt, fest, dass es sich bei der Sinnestätigkeit, die insbesondere die Künste ermöglichen, um ein Zusammenspiel, eine »Einheit der Sinne« handelt. Diese kommt ihm zufolge nicht passiv zustande, sondern der Mensch muss sie aktiv stiften:

Der Traum von der passiven Einheit der Sinne, die nur im Sensuellen sich realisiert, gelingt allenfalls unter Einfluß von Drogen. Hier verschwimmen die modalen Grenzen der isolierten Sinnesqualität, nur entzieht sich im Rausch die Einschränkung der chaotischen Fülle der Kontrolle. [...] Freilich braucht's, um Töne als Farben oder Geräusche auszukosten, suggestive Kraft, Kunstverstand und ein entsprechendes Publikum, das Kunst selbst schon ästhetisch nimmt. Das ist keine Tautologie. Publikum solcher Art will erregt sein und seine Erregung genießen. [...] Zur Einheit der Sinne kommt der Mensch niemals in bloßer Passivität. Den Qualitä-

ten ist sie nicht intermodal oder synästhetisch. Erst unsere Aktivität erschließt sie sich. [...] Eine Anthropologie der Sinne hat es heute leichter als vor fünfzig Jahren. An den Kampf gegen die Fiktionen des Sensualismus klassischer Prägung erinnern sich nur noch die älteren Jahrgänge. Das Vorurteil der Isolierbarkeit der Sinnesdaten scheint ebenso überwunden wie das ihres passiven Hingenommenwerdens, Vorurteile, die ihre Zähigkeit dem Ansehen der kantischen Philosophie verdankten und die Untersuchung der Sinnesempfindungen im Laboratorium jahrzehntelang bestimmten. (1923: 386)<sup>1</sup>

Die synästhetische Form der Wahrnehmungsverarbeitung hängt zwar nach heutigem Kenntnisstand der Neurologie nicht alleine von der Aktivität des Rezipienten ab, da die Verarbeitung modaler Reize und Sinnesinformationen auf komplexen Mechanismen des Gehirns basiert, die nicht über die Kategorien Aktivität oder Passivität zu steuern sind. Dennoch ist dieser Grenzgang Plessners ein sehr spannender. Die Musik erfährt in Plessners Betrachtung der Künste eine Sonderstellung, wenn er konstatiert, dass »[n]ur die Musik [...] in den Tönen ein Material der thematischen Sinnggebung hat, das selbst weder etwas darstellt noch zu etwas dient noch etwas bedeutet« (zit. n. Lessing 1998: 224), wobei er seine Ansicht später relativiert.<sup>2</sup> Wie spielen nun die Sinne zusammen? Dies möchte ich am Zusammenhang von Sehen und Hören in Bezug auf die Wahrnehmung erläutern. Spielen die Sinne grundsätzlich intermodal zusammen, so ist diese Beziehung nicht einfach statisch gegeben, sondern verändert sich abhängig vom jeweiligen Kontext. Dabei konstatiert die Wahrnehmungspsychologie, wie etwa im Falle der sogenannten »intersensorischen Konkurrenz«, eine hierarchische Beziehung zwischen den Sinnen. Auf die Frage: »Trauen wir eher dem, was wir ertasten, oder dem, was wir sehen?«

1 In den Künsten etwa der Romantik spielt das synästhetische Wahrnehmen in Interferenzen von tönender Sprache und visuellen Farbreizen bereits eine zentrale Rolle, da sich insbesondere in der romantischen Lyrik vielfältige Spiele finden lassen, in denen über die Sprache etwa die Vorstellung von Farben ausgelöst werden sollen.

2 Hans-Ulrich Lessing stellt in seiner Studie über Plessner heraus, dass dieser in seinen frühen Werken ob seines rigiden Kunstbegriffs der modernen Entwicklung selbst nicht gerecht wird, diese jedoch später relativiert: »Plessner versteht die Abkehr der künstlerischen Avantgarde zu Beginn des 20. Jahrhunderts von der Bindung an die Gegenständlichkeit [...] als das Programm einer ›Musikalisierung des Sehens‹. Aber im Gegensatz zur kritischen Haltung in der Einheit der Sinne formuliert er nun: ›Die Musikalisierung der Möglichkeiten, die das Auge bietet, ist keine Verirrung oder Abweichung vom rechten Weg, keine falsche Anleihe.‹ Damit bringt er seine [...] Revision seiner frühen Expressionismus-kritischen Analyse klar zum Ausdruck.« (Ebd.: 327)

eine Antwort suchend, erklärt der Wahrnehmungspsychologe Rainer Schönhammer die hierarchische Beziehung der Sinne folgendermaßen:

Gemäß Alltagsweisheit ist das Handfeste ganz selbstverständlich das, worauf wir uns im Zweifel verlassen. Versuchspersonen, die das Relief eines Quadrats ertasten, während ihnen Dank einer *Zerrlinse* der visuelle Eindruck vermittelt wird, es handle sich um ein gestrecktes Rechteck, halten sich jedoch nicht daran: Sie spüren, was ihre getäuschten Augen sehen. [...] Die Dominanz des Sehens in solchen Konkurrenzsituationen wurde vielfach bestätigt (*visual capture*, etwa: visueller Fang); bei schlechter Sicht(barkeit) aber geht sie zurück [...]. (2013: 65)

Dominiert ihm zufolge darüber hinaus der Sinn, der sich im jeweiligen Zusammenhang als geeigneter erweist, so spielt etwa in der räumlichen Wahrnehmung der Sehsinn eine dominante Rolle:

Die *überlegene Leistungsfähigkeit* des Sehens im Wahrnehmen *räumlicher Sachverhalte* [...] ist eine naheliegende Erklärung für seine Dominanz bei intersensorischen Konflikten (*visual capture*). [...] Wo es um Veränderungen in der Zeit geht, sollte nach dieser Hypothese das *Hören* dominieren, da das auditive System *schneller* arbeitet, also über ein höheres zeitliches Auflösungsvermögen verfügt. Tatsächlich ist schon länger bekannt, dass flimmernde Lichter für sich genommen bei einer niedrigeren Frequenz des Flimmerns zu einem kontinuierlichen Leuchten verschmelzen als bei Begleitung durch einen synchron pulsierenden auditiven Reiz [...]. Heute weiß man auch, dass das, was man hört, auch dazu verführen kann, die Unterbrechung eines kontinuierlichen visuellen Reizes zu *fürgieren*: Wenn ein einzelner Lichtblitz durch zwei kurze Töne begleitet wird, sieht man zwei Blitze. [...] Die besondere Beziehung des Hörens zu zeitlichen Abläufen prädestiniert es dazu, *Plötzlichkeit* zu vermitteln, ein *Ereignis* wahrnehmen zu lassen (der Ton macht aus einem fingierten Film-Kinnhaken einen punktgenauen Treffer). Im Falle des Einfrier-Phänomens dehnt (und erhellt) das plötzliche Geräusch im wahrsten Sinne des Wortes den Augenblick. (Ebd.: 259f.)

Hierüber lässt sich verdeutlichen, warum das Kagelsche Hörspiel nicht nur den Hörsinn anruft, sondern auch den Sehsinn aktiviert. Ermöglicht die stereophone Technik den rezeptionsästhetischen Eindruck von Räumlichkeit und ist es der Sehsinn, der im räumlichen Kontext dominant angesprochen wird, so dehnt sich das genuin akustische Spiel entsprechend auch auf ihn aus und bezieht ihn im Akt der Rezeption mit ein. Da Kagel jedoch zwischen abstraktem und konkretem Handlungsgeschehen changiert und sich die Sinestätigkeit außerdem nur – im Vergleich zur natürlichen Sinestätigkeit im tatsächlich dreidimensionalen Raum – eingeschränkt entfalten kann, wirkt

sich das Spiel potentiell entsprechend irritierend und (ver)störend aus. Wird auch bei Ruttmann Hör- und Sehsinn angesprochen – einerseits aufgrund der Indexikalität der Geräusche, andererseits ob der angedeuteten räumlichen Bewegung –, sind ihm jedoch noch engere Grenzen gesteckt.

### Protestkultur und Ritualkritik

Von diesem verfremdenden Spiel mit der Stereophonie sind wiederum die künstlerischen Spiele Brinkmanns und Vostells im Radiophonen zu unterscheiden. Sind auch in Brinkmanns *Die Wörter sind böse* verfremdende Spiele mit der Indexikalität zu finden, so betrifft dies jedoch nur einen Aspekt seines Autorenalltags. Sein Verfahren mit der indexikalen Natur der Geräusche, mit ihrem Gebaren als Präsentatives sowie als körperliche Geste und der Performanz ihres Tönens, die er über deren Betonung zur Realisierung einer Ästhetik der Unmittelbarkeit fruchtbar macht, steht insbesondere für ein Moment der Gegenbewegung, das sich einem habitualisierten Gebrauch des Massenmediums sowie einem psychologisch-realistischen Erzählen widersetzt. Durch seinen Umgang etwa mit der Montage und der Cut-up Technik markiert er einen deutlichen Bruch zur *negativen Radioästhetik* des Fließprogramms, die indessen Ähnlichkeit zu Vostells Dé-Coll/age aufweist: Den beiden Hörspielmachern ist eine gesellschaftskritische Komponente inhärent, die rezeptionsästhetisch explizit wird. So steht nicht so sehr ein Inhalt zentral – die Hörspiele gehen darin zumindest nicht auf –, als vielmehr die Medialität und Materialität der Vermittlungsform, die nicht im Dienste einer reibungs-freien Übertragung steht, sondern den Blick auf etwas anderes lenkt. Brinkmann benennt einen wesentlichen Motor seiner schriftstellerischen Aktivität selbst, wenn er betont, es gehe ihm darum, »das Rückkoppelungssystem gängiger Kategorien« (1969: 153) auszusetzen, zu durchbrechen und darüber zu verschieben, um überkommene Vorstellungs- als Orientierungsmuster zu dekonstruieren. Diese empfindet er als Gefängnis und Hemmnis, als Überlagerung der Vergangenheit, die die Gegenwart zu ersticken droht. Ist der Befund, dass technische Medien als Kulturtechniken in unserer Gesellschaft omnipräsent sind, so basal wie folgeschwer und bedeutungsvoll, so lebt der Mensch in einer Welt, die durch und durch mediatisiert ist, denn was wir über unsere Gesellschaft und über die Welt wissen, wissen wir – mit Niklas Luhmann – eben zum Großteil auch über die Massenmedien:

Das gilt nicht nur für unsere Kenntnis der Gesellschaft und der Geschichte, sondern auch für unsere Kenntnis der Natur. Was wir über die Stratosphäre wissen, gleicht dem, was Platon über Atlantis weiß: Man hat davon gehört. Oder wie Horatio es ausdrückt: So I have heard, and do in part believe it. Andererseits wissen wir so viel über die Massenmedien, daß wir diesen Quellen nicht trauen können. Wir wehren uns mir einem Manipulationsverdacht, der aber nicht zu nennenswerten Konsequenzen führt, da das den Massenmedien entnommene Wissen sich wie von selbst zu einem selbstverstärkenden Gefüge zusammenschließt. Man wird alles Wissen mit dem Vorzeichen des Bezweifelbaren versehen – und trotzdem darauf bauen, daran anschließen müssen. Die Lösung kann nicht, wie im Schauerroman des 18. Jahrhunderts, in einem geheimen Drahtzieher im Hintergrund gefunden werden, so gerne selbst Soziologen daran glauben möchten. Wir haben es [...] mit einem Effekt der funktionalen Differenzierung der modernen Gesellschaft zu tun: Man kann ihn durchschauen, man kann ihn theoretisch reflektieren. Aber es geht nicht um ein Geheimnis, das sich lösen würde, wenn man es bekannt macht. Eher könnte man von einem ›Eigenwert‹ oder einem ›Eigenverhalten‹ der modernen Gesellschaft sprechen – also von rekursiv stabilisierten Faktoren, die auch dann stabil bleiben, wenn ihre Genetik und ihre Funktionsweise aufgedeckt sind. (2009: 9)

Kann ein Aufdecken, ein bewusstes Hinweisen und Sensibilisieren Luhmanns pragmatischer Einschätzung zufolge auch nichts an der prinzipiellen Funktionsweise ändern, zeigen die analysierten Hörspiele deutlich, auf welche radikale Weise Kunst im radiophonen Mediendispositiv versucht, kulturelle Praktiken kritischen Reflexionen auszusetzen, mediale Formprozesse zu veranschaulichen und implizites Wissen über die Produktionstechnik des Massenmediums durch Über-Formungen explizit zu machen. Das Aussetzen der Transparenz des ungestörten kommunikativen Aktes im Zustand der Störung hat dabei mehrere Funktionen: Indem es symbolische Ordnungen und Repräsentation untersucht, unterbricht wie kritisiert, hinterfragen Brinkmann und Vostell dieselben gleichzeitig im Hinblick auf ihre Funktion als gesellschaftliche Ritualisierung, in der sich die Gesellschaft dieser Ordnung und der ihr zugrundeliegenden Werte versichert. Die Hörspielmacher führen solchermassen nicht nur die Ordnung reflexiv vor, sondern auch das damit verbundene Selbstverständnis sowie die Wahrnehmung der Lebenswirklichkeit und ihrer Vermittlung über die Massenmedien. Dabei sind sie in der Radikalität des Bruchs, die diese Hörspiele aufweisen, natürlich zeitgeschichtlich eng mit der 68er-Bewegung und den Funktionen des »ritualisierten Antiritualismus« verbunden, wie dies der Sprachwissenschaftler Joachim Scharloth bezeichnet:



Da gesellschaftliche Ordnung nicht objektiv gegeben ist, sondern im symbolischen Handeln der Mitglieder einer Gesellschaft hergestellt und immer wieder aktualisiert wird, ist eine Störung des Ablaufs zugleich eine Störung der vermeintlich unumstößlichen Faktizität der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Performative Protestpraktiken sind damit nicht nur Formen symbolischer Kritik und repräsentieren nicht nur gesellschaftlichen Dissens, sondern produzieren eine Gegenwirklichkeit im *hic et nunc*. (2007: 86f.)

So sind Brinkmanns und Vostells Absagen an gesellschaftliche Konventionen nicht nur Absagen an das Massenmedium Radio, sondern diese Verneinung vollzieht sich auch in demselben. Dort, wo ihre Verneinung einsetzt, setzt das Rundfunkprogramm tatsächlich aus: dort, wo es aussetzt, setzt wiederum das Fließprogramm abermals ein. Bedeutet Vostells *Rebellion der Verneinung* eine Übertragung der formästhetischen Prinzipien der *Dé-Coll/age* – u. a. seiner *Television Décollage* von 1963 – ins Radiophone, so fordert er hierin den Rezipienten nicht wie in 100 x HÖREN UND SPIELEN oder wie im Falle der *Television Décollage* zur Interaktion auf, sondern konfrontiert ihn mit dem Changieren zwischen Einsetzen und erneutem Aussetzen des Nachrichten-Bulletins. Die Möglichkeit der Präsentation über das massenmediale Dispositiv nimmt Vostell als eine Gelegenheit wahr, die Zuhörerschaft beinahe noch unfreiwilliger als in seinen Happenings im öffentlichen Raum zu involvieren, um ein Verhalten hierzu zu provozieren.

### Medienreflexive Spielvariationen des offenen Kunstwerks: Dé-Coll/age – Cut-up – Meta-Collage

Trägt Vostells Hörspiel den Untertitel *Eine akustische dé-coll/age zur Schärfung des Bewußtseins*, so kündigt sich bereits im etikettierenden Zeichensystem die Motivation seiner radiophonen Aktivität an. Die Spielstrategie dieser angestrebten Schärfung des Bewusstseins liegt vor allem auf den Verfahren der Unterbrechung und Verfremdung, die durch weitere Methoden, wie im dritten Kapitel analysiert, radikalisiert werden. Tritt der Performance-Künstler Vostell in dieser Zeit sowohl durch künstlerische Aktions- wie politische Protestformen<sup>3</sup> in Erscheinung, die zum Teil in einer engen Beziehung ste-

3 So stört Vostell mit einer Intervention etwa im Juni 1968 die Eröffnung der *documenta 4*, um gegen die finanzielle Nichtbeachtung von Fluxus und Happening in der Ausstellung zu protestieren.

hen, wenn sie – und hierfür möchte er das Bewusstsein ja mitunter schärfen – auch unterschiedlich motiviert sind, so sind es nun die radiophone Kunstform und das Radiodispositiv, in dem er seine Dé-Coll/age realisiert. Vostells Material sind Versatzstücke des alltäglichen Lebens, die als solche auch klar markiert sind, die er in einen neuen Kontext stellt. Hierüber sucht er dem Zuhörer neue und ungewohnte Bezüge zu ermöglichen. Seine *Rebellion der Verneinung* verweist dabei auf die Aktionskunst des Happenings, thematisiert und reflektiert er diese doch einerseits über die explizite Systemerwähnung. Andererseits stellt das Hörspiel selbst ein Happening im Radiophonen dar: Ausgangspunkt sind auch hier aktuelle Themen, politische Diskussionen und populäre wie wissenschaftliche Diskurse, die er aufgreift und vorführt, dekontextualisiert und neu kombiniert. Dabei geht es ihm nicht um die Kombination eines heterogenen Materials wie dies etwa bei Brinkmann der Fall ist. Es sind hier nicht die Schnitte als direkte Einschnitte auf der Ebene der Form, die das Material selbst betreffen; über den Loop akzentuiert er nicht die Syntax, sondern stellt die Semantik zentral, indem er sie über die Repetition gewissermaßen einzufrieren und festzuhalten sucht. Erlebt werden und zum Nachdenken anstiften sollen die Versatzstücke in der vorgefundenen Form; Raum gibt er dieser Aktivität dabei in dem Moment der Störung. Verbindet Brinkmann und Vostell auch die Absicht, Assoziationssperren zu durchbrechen und neue Perspektiven wie Bezüge zu eröffnen, so unterscheidet sich Brinkmanns intra- wie intermediales Hörspiel *Die Wörter sind böse* von der *Rebellion der Verneinung* hinsichtlich des Zusammenhangs von Produktionstechnik und Gestaltungsverfahren wiederum grundlegend. Steht auch bei Brinkmann das Erleben, die Störung und die Demonstration der Spielmittel zentral, sind diese Aspekte eng mit seiner Poetologie und seiner Arbeit an und mit der Sprache verbunden. So sucht er das Radio als Dispositiv zu enttarnen, den Vorsprung der Medien einzuholen, indem er ihre Konstitutionsleistung ausstellt, und das Rückkoppelungssystem zu durchbrechen. Der Umgang mit der Technik, den Mauricio Kagel, seine eigene Medienpraxis betreffend, als »voll des Respekts und zugleich ziemlich respektlos« (zit. n. Schöning 1996: 63) beschreibt, kennzeichnet auch Brinkmanns Arbeit im Akustischen. Einerseits betrifft dies die Mikrophonaufnahmen als eine mit Schöning »durch die technische Apparatur gerichtete: Sie ist eine neue, zweite, eine zitierte Realität, ein Tonbandoriginal.« (Ebd.: 66) Ausgerichtet – sowohl was die Auswahl des Materials und die Parameter der Aufnahme als auch die Inhalte betrifft – wird diese vom Aufnehmenden, dem Autor-Regisseur, in Produktion wie Postproduktion selbst. Bei Brinkmann geschieht dies im bekannten Stil seiner Bild- wie Textkompo-

sitionen: offensiv subjektiv und hörbar in Schritt und Schnitt als alternative Spielanordnung zum Radioprogramm. Basiert auch Kagels Produktionstechnik grundlegend auf dem Prinzip der Collage, so geht es ihm jedoch nicht um die materiale Heterogenität im Sinne des Bruchs auf der Ebene der Form als einer *montage visible*. Trotzdem erscheint der Begriff Collage treffend, sind es doch die heterogenen Spielmittel als Figurationen, die dieses Spiel der Ambiguität vorantreiben. Bei Kegel handelt es sich auf der formästhetischen Ebene aber im Anschluss an die kubistischen *papiers collés* von Georges Braques und Pablo Picasso um eine produktions- wie rezeptionsästhetisch diskret kontinuierliche Form der Collage über die Mischung, die keiner gesellschaftskritischen Absicht folgt, die politisch motiviert wäre. Wie die *papiers collés* verbindet Kegel referenziell indexikale Geräusch-Klänge und produktionstechnische Verfahren zur Abstraktion. So meidet er generell die Bezeichnung ›Collage‹ in Bezug auf seine Stücke; in der Sekundärliteratur wird Kagels Musik als »Meta-Collage« (Holtsträter 2010: 21) bezeichnet, die Kegel selbst in Bezug auf sein Stück *Ludwig van* (1969) verwendet. Die Störung liegt im Falle Kagels und auch Ruttmanns, der wesentliche Kompositionsprinzipien von Kegel dabei antizipiert, nicht in der Unterbrechung eines Kontinuums, sondern in einer anderen Art des kommunikativen Aktes, wie bereits mehrfach dargestellt. Sind die radiophonen Collagen dieser Künstler sehr unterschiedlich angelegt, sowohl die Produktions- als auch Rezeptionsästhetik betreffend, greifen sie sowohl auf unterschiedliche produktionstechnische Verfahren als auch verschiedene Spielstrategien zurück, um ihre Absichten zu realisieren. Dabei spielt auch das Material, das ihren Collagen zugrunde liegt, eine jeweils zu differenzierende Rolle: Generieren Kegel, Ruttmann und Brinkmann die Aufnahmen, die sie später auswählen und montieren, selbst, so liefert Vostell *lediglich* das Manuskript zur Sendung, obgleich er eine sehr genaue Vorstellung von der Realisation und Absicht hinsichtlich der Wirkung hat. Das Prinzip, das dem Stück zugrunde liegt, ist im Vergleich zu Kegel, Ruttmann und Brinkmann auf der Ebene des Materials weniger komplex.

## Das Spiel mit der Realität: Leben – Kunst – Leben

Ein weiterer Aspekt, der allen Hörspielmachern innerhalb der vorliegenden Arbeit in signifikanter Weise gemeinsam ist, betrifft den medialen Realitätseffekt, den sie im radiophonen Medium anstreben. Über denselben ist es möglich, die Intensität des Erlebens, die ebenfalls bei allen Arbeiten eine zentrale Rolle spielt, als radiophones Erleben für die Rezeption zu steigern. Nur gilt es

hierbei zwei grundsätzliche Unterschiede zunächst hervorzuheben: Nutzen Kagel und Ruttman die Indexikalität der Geräusch-Klänge in ihrer Ambiguität, um in *Lullaby* und *Weekend* ein rezeptionsästhetisch dichtes Netz aus Bewie Entzügen zu schaffen – wobei Kagel zusätzlich noch den stereophonen Raum choreographisch bespielt –, ist es im Falle von Brinkmann und Vostell eine andere Art des medialen Realitätseffekts, der zum Zuge kommt. Rufen Kagel und Ruttman über die indexikale Natur deutlich den Sehsinn auf, betrifft das instabile Moment des Spiels und somit die Störung wie das Zustandekommen des Hör-Spiels die Frage danach, ob hier ein konkretes Handlungsspiel angedeutet wird oder ob es sich um ein abstraktes Geräusch-Klang-Spiel handelt. Kagel und Ruttman nutzen demnach vor allem den sinnlichen Realitätseindruck der Geräusche und der Stimme, um das metareflexive Spiel mit Handlungsfragmenten voranzutreiben.

Bei Brinkmann und Vostell ist es hingegen ein davon zu differenzierendes Moment, das mit einem medialen Realitätseindruck operiert, über den sich ihr Spiel sowohl illusionsbildend als auch illusionsbrechend auswirken kann. Sie spielen beide gleichsam mit der Verwischung der Grenzen zwischen Realität und Fiktion, wobei sich bei keinem der beiden Hörspiel-Features während der Rezeption die Frage stellt, ob es sich um ein illusionistisches Handlungsgefüge im Sinne eines Rollenspiels handelt, wie es bei Ruttman und Kagel teilweise zutrifft. Hierbei nimmt das Spiel mit der Ambiguität der Geräusch-Klänge als Klangereignisse und die uneindeutige dramaturgische Funktion derselben eine zentrale Rolle ein.

Kommt es bei Vostell zu besagter Vermutung, dass der Sender sabotiert werde, so basiert dies auf mehreren Aspekten. Einerseits sind durchgehend zwei anonyme Stimmen zu hören, die normalerweise im Fließprogramm des Mediendispositivs nicht vorkommen, den Hörern jedoch trotz ihrer Anonymität ob ihrer Funktionalität gewissermaßen bekannt sind: die mechanische Stimme der Zeitdurchsage und die mechanische Stimme des besetzten Telegrammdienstes. Erstere ist durch ihr paradoxales Verhältnis zum Funk-Happening als Ereignis beschrieben: Ajouriert diese die Zeitdurchsage alle 10 Sekunden, die mit der tatsächlichen Zeit übereinstimmt, und akzentuiert Vostell hierüber die Flüchtigkeit und den prozessualen Charakter, so wird die Stimme als durchgängiger Soundtrack des Hörspiels ob der Monotonie und des immergleichen Rhythmus zunehmend überhört. Die zweite Stimme verweist auf ein aktives, anrufendes Moment, das jedoch – je öfter der Anruf in der Warteschleife endet – ebenso im Zeitfluss versiegt und die Monotonie des Vorgangs unterstreicht. Über diese Systemaktualisierungen verlieren die Dienste ihre

eigentliche Funktion, indem sie der Happening-Künstler umfunktioniert: Die Zeitdurchsage fungiert nicht mehr, wofür sie eigentlich gedacht ist, nämlich tatsächlich als solche, zu einem bestimmten Zeitpunkt gehört zu werden und zu informieren; der Telegrammdienst wird nur darüber präsent, dass niemals das eingelöst wird, wozu die Dienstleistung eigentlich bestimmt ist. Andererseits arbeitet Vostell mit der Stimme des bekannten Nachrichtensprechers, dem dafür typischen Sprechgestus und aktuellen Nachrichtenmeldungen: die Rezeptionslenkung erfolgt damit über die Systemaktualisierung in Richtung des Mediendispositivs als Nachrichten-Bulletin, das temporär noch intakt zu sein scheint. Die Schlussfolgerung einer Sabotage provoziert Vostell daher über die Ambiguität der Vorgänge; er setzt dabei insbesondere auf die performative Struktur des Mediendispositivs, um das, was im sedativen Fluss der Nachrichten für gewöhnlich ungehört bleibt, hörbar zu akzentuieren. Über die vermeintliche Dysfunktionalität u. a. des schnitt- und montage-technischen wie des aufnahmetechnischen Zeichensystems werden die Konstitutionsbedingungen, die normalerweise unterhalb der Wahrnehmungsschwelle bleiben, selbst diskursiv und gleichzeitig konstitutiv für die Dazwischenkunft der Störung und die Vermutung einer Sabotage.

Brinkmanns Spiel zwischen Realität und Fiktion ist wiederum von Vostells Verfahren sowohl produktions- als auch rezeptionsästhetisch sowie über den Modus der Illusionsbildung zu differenzieren. *Die Wörter sind böse*, und das spiegelt die Beschreibung des Aufbaus wider, ist ein aufwändig produziertes Hörstück, das auf verschiedene Weisen mit dem Realitätseffekt spielt. Dabei geht es in seinem Hörspiel-Feature jedoch nicht um die Verunsicherung des Dargestellten im Hinblick auf das Verhältnis zur Lebenswirklichkeit des Hörers, sondern um die in der Schwebelage gehaltene Beziehung des Autorenalltags zur Biographie Brinkmanns. Zunächst gilt es festzuhalten, dass Brinkmann in dem Hörspiel nicht wie in seinen übrigen Arbeiten lediglich über das Arrangement und die zeigende Geste, also in erster Linie über ein abstrakt-symbolisches Zeichensystem präsent ist – er ist es zudem über die sinnliche Ausdrucksqualität in der Materialität seiner Stimme und seiner Intonation. Verwendet der Autor sehr unterschiedliche Modi der Sprechweisen und macht er die Sendung als ein *in Form Gesetztes* diskursiv, so gründet hierin sein Spiel mit der Authentizität, das sich präzise über den medialen Realitätseffekt beschreiben lässt. Der Rezipient hört Brinkmann distanziert wie pragmatisch über sein Leben sprechen, er hört ihm bei der Rezitation seiner Gedichte und poetologischen Texte zu, die der Autor über die direkte prosodische Ausgestaltung in den Kontext zurückführen kann, dem sie ursprünglich entnommen

sind: dem Alltag. Brinkmann nimmt den Hörer in die Räume der Produktion mit, indem er die Situationen, in denen die Aufnahmen entstehen, akzentuiert. Er nimmt uns aber auch mit in die Postproduktion, wendet sich mit seiner Kritik, die Massenmedien betreffend, direkt an uns, lässt uns an Gesprächen mit seinem Sohn Robert und seiner Frau Maleen teilhaben. In den privaten Sequenzen zeigt er sich – gerade über die Interaktion mit den Menschen in seinem direkten Umfeld – sehr direkt und nahe, insbesondere in der retrospektiv angelegten Hörszenerie der 13. Sequenz, die ob ihres medialen Realitätseffekts auch nach der Sendung noch nachzuhallen im Stande ist. Hierin scheint ein (wenn auch vergangenes) Moment die Monotonie des Alltags potentiell noch durchbrechen zu können, was sich wiederum in der Klangfarbe seiner Stimme widerspiegelt. In dieser Sequenz wirkt er im Gegensatz zu den restlichen von den Erinnerungen affiziert und ein wenig fragiler, wodurch die Passage über den sinnlichen Realitätseindruck – insbesondere in der Systemaktualisierung der Musik – stark illusionsbildend wirkt und sich darüber deutlich abhebt. Der Einsatz der Schnitte und die Wucht seiner Mitteilung stehen deutlich für die Verletzungen Brinkmanns, wodurch sein Autorenalltag insgesamt auch als ein tatsächlich, wie im etikettierenden Zeichensystem angekündigt, autobiographisches Werk zu verstehen ist, wenn sich dieser auch anders erzählt, als es sich für gewöhnlich im Feature vollzieht. Es ist indessen die Ambiguität der Situationen und Vorgänge, die Brinkmann nutzt, um dieses persönliche Moment immerzu zu durchbrechen. Spielt die Störung als Aussetzen des Rückkoppelungsprozesses auch eine wichtige Rolle, so sind es die Aufnahmen, die Nähe und der Überschuss seiner Stimme, die Brinkmann selbst mitunter dabei gefährlich zu werden drohen, ist er doch darum bemüht, die Preisgaben über das Aufzeichnungsgerät zu kontrollieren. Vielleicht erklärt dieses Paradoxon einer nichtautobiographischen und doch so viel mehr als bloß dokumentarischen Autobiographie die Tatsache, dass Brinkmann die Sendung in seiner Vita, die er Hartmut Schnell schickt, nicht erwähnt (vgl. 1974/75: 107–116). Geraten ihm die Aufnahmen nicht zu einer Obsession – obgleich diese aufgrund des medialen Realitätseffekts eine mitunter intensivere Erlebnissteigerung gestatten als die literarischen Darstellungsformen –, so bedeutet dies in der Verfahrensweise Brinkmanns, die in hohem Masse mit ihm als dem Zeigenden zusammenhängt, ebenfalls eine Gefahr, zeigen sie ihn selbst doch derart unvermittelt, dass es nicht mehr jederzeit möglich scheint, die Preisgaben zu kontrollieren. Dafür steht für ihn potentiell zu viel auf dem Spiel. Inszeniert Brinkmann seine öffentlichen Auftritte zwar mitunter durchaus exzentrisch, handelt es sich jedoch durchweg um eine kon-

trillierte Form der Selbstinszenierung, wohingegen die Tonbandaufnahmen in den poetologischen Verfahren Brinkmanns zeitweise die Kontrolle zwangsläufig abgeben müssen, um in ihrer grundlegenden Intention und als ineinander verflochtenes Wechselspiel zwischen Kunst und Leben zu reüssieren.

Für die Analyse der unterschiedlichen Formen der radiophonen Collage bietet die Systematisierung, die Rajewsky für die Analyse bereitstellt, eine hohe Anschlussfähigkeit. Denn, wie im zweiten Kapitel ausgeführt, sind die Begriffe der Montage und Collage zur Ausdifferenzierung dieser Spielvarianten nicht hinreichend. So stellt die Systemreferenz samt Ausdifferenzierungen eine Möglichkeit dar, diese Formen zu beschreiben und hierüber zu vergleichen. Durch ihre radiophonen Arbeiten ermöglichen Brinkmann und Vostell wie Kagel und Ruttman – und die Liste ließe sich hier weiter verlängern – dem Rezipienten Hörerfahrungen als Hörereignisse, die weder den Hörerfahrungen der natürlichen Hörwahrnehmung noch der Wahrnehmungserfahrung des Radiodispositivs entsprechen. So ist ihnen allen gemeinsam, dass die Produktionstechniken nicht im Dienste der diskreten Realisierung anvisierter Gestaltungsverfahren verwendet werden, sondern über ihr und in ihrem Zusammenspiel zur Anschauung kommen.

Sie stehen hierüber nicht nur in einer Traditionslinie der Störung des Sendebetriebs als Suchbewegungen nach medienspezifischen Vermittlungsstrategien im rein akustischen Medium im Anschluss an Hans Flesch und Walter Benjamin; sie sind ebenfalls mit den Praktiken der Historischen Avantgarde in der Überformung der Materialität und Medialität verbunden.

## 5.2 Ausblick

Die Geschichte der Störung und der Suchbewegungen wie der Inszenierung medialer Realitätseffekte im Radiophonen enden hier nicht, schreiben sie sich doch bis heute auf den Programmplätzen des Hörspiels – wenn auch abseits der besten Sendezeiten – innerhalb des Radioprogramms und über die Erkundung weiterer medienreflexiver und intermedialer Hör-Spiel-Räume fort. Das Spiel mit und zwischen Sicht- wie Hörbarem, dem Rundfunk als dem ›Medium der Stimme‹ (Wolfgang Hagen), der technischen wie institutionellen Apparatur als Spiel mit den Bedingungen seines medienspezifischen Prozesses des *Zur-Erscheinung-Bringens* war und ist insbesondere für Medienkünstler attraktiv, die sich in ihren Arbeiten mit den Eigenarten der jeweiligen Media-

lität und Materialität der Medien und spezifischen Darstellungs- und Inszenierungsweisen auseinandersetzen und -setzen. Die Digitalisierung erweitert diese Klaviatur in die Tiefe. Sie eröffnet Hörspielmachern, wenn schon keine wesentliche Erweiterung des Materials an sich, so doch eine Ausweitung der Spielräume, die Form, Inhalt und die involvierten Medien auf vielfältige Weise kombinieren und mit den Verschränkungen spielerisch operieren. Dadurch erlauben sie ihrerseits noch komplexer werdende Interdependenzen medialer Formen. Außerdem bedienen sich Hörspielmacher nach dem *digital turn* nicht nur aller Medien und Kommunikationsmittel in veränderter Weise. Auch die Integration von Telekommunikationsmedien wie etwa Telefon und Internet sowie der Einsatz von GPS-basierten Trackingsystemen führt heute zu einer vielgestaltigen intermedialen Kunstform, die tradierte Ordnungen des Hörspiels – wie bereits in den 1960er Jahren – mit den Räumen und Gesetzen anderer Medien und deren Parametern kombiniert wie kontrastiert. So existieren heute konventionelle Anordnungen des Hörens mitunter als Zeugnisse historischer Gebrauchsweisen und haben ihre Ausschließlichkeit längst verloren. Wo ein Hörspiel rezipiert wird, hängt durch den grundlegenden Umbau des Mediensystems nicht mehr zwangsläufig vom Medium, über das es distribuiert wird, sondern von den Rezipienten selbst ab. Ebenso wie neuere Theaterformen die Rolle der Rezipienten verändern können, vermögen dies auch aktuelle Formen des Hörspiels, wie es etwa Paul Plamper in seiner Hörspielskulptur *RUHE 1* oder Eran Schaerf in seinem intermedialen Projekt *FM-Scenario* demonstrieren. Für die Rezipienten bedeutet dies nicht nur das Aufsuchen ungewohnter neuer (Kunst/Hör)Räume, sondern die aktive Teilnahme an der Kreation im Oszillieren vormals getrennter Rollen und Räume, nämlich die des Produzenten und Rezipienten. Durch die Veränderungen des Mediensystems finden sich in den letzten Jahrzehnten verstärkt Spielformen im Hörspiel, die sich durch Medienkombinationen aus der rein akustisch-vermittelten Sphäre des Rundfunks durch Kooperationen in audiovisuelle Zusammenhänge begeben. Aber auch die entgegengesetzte Richtung ist nach wie vor zu finden: Ausgehend von audiovisuellen Inszenierungs- und Aufführungskonzepten bewegen diese sich in rein akustische Aufführungskontexte. Die Entgrenzung und das Aussetzen normativer Spielregeln, die jeweils originär getroffene Festlegung und das Abstecken des Spielfeldes bedeuten für die Darstellungsformen des Hörspiels spannungsreiche Konfigurationen. Ich möchte diese (inter)medialen Konfigurationen nun abschließend an wenigen Beispielen anskizzieren.



Ein Theaterregisseur, der in seinen Werken durchweg mit unterschiedlichen Medien und Inszenierungsformen operiert und diese auf Darstellungsweisen jeweils originär insbesondere auch in und durch Medienwechsel befragt, ist Christoph Schlingensief. Sein Hörspiel *Rosebud* (WDR 2002) hat bereits einen Medienwechsel hinter sich, da es sich dabei zunächst um eine Inszenierung an der Volksbühne Berlin<sup>4</sup> handelt, die er später für die radio-phonische Version als Auftragsarbeit für den WDR entsprechend umgestaltet. Bereits das Hörspiel *Rocky Dutschke '68* (WDR 1997) folgt einer Inszenierung für die Theaterbühne. Schlingensief beschreibt diesen Medienwechsel als eine Möglichkeit, aus der

eine andere Kraft entstehen kann, wenn gute Schauspieler wie beispielsweise Margit Carstensen, Volker Spengler, Martin Wuttke und Sophie Rois das schon gespielt haben. Da entsteht schon eine besondere Kraft durch das Proben und durch das Aufführen vor dem Publikum. Das kann auch in die Routine abrutschen, aber bei denen ist es nun eben nicht so gewesen, sondern sie haben dann diesen Speicher angelegt, den sie dann auch so wieder abrufen konnten. (zit. n. Purkert 2003: o. S.)

Dabei legt Schlingensief sein Hörspiel *Rosebud*, das keine durchgängige Handlung aufweist, sondern vielmehr aus einzelnen Handlungsfragmenten besteht, als eine Art Live-Reportage an, die fragmentarisch auf aktuelles politisches Weltgeschehen anspielt: als dichtes Netz aus Referenzen, im Einbrechen der Realität in die Fiktion und vice versa in Form des Barthschen *effet de réel*. Da die Geräusche nicht handlungssillustrierend eingesetzt sind, jedweder Versuch einer Deutung oder Zuordnung ins Leere läuft – beziehungsweise eher für Irritation als Klärung sorgt –, erwächst daraus die Möglichkeit, die Geräusche, Struktur und Klang, ihr Tönen samt Tönung zu hören, statt ihre Zeichenhaftigkeit im Kontext zu encodieren. Dies ließe sich, überspitzt formuliert, als eine Art anvisierten Umerziehens und ein Einwirken auf die Hörgewohnheiten der Rezipienten verstehen, eröffnet es doch die Möglich-

4 Der Dramentext *Rosebud* – *Das Original* ist das Protokoll der Uraufführung des Theaterstücks vom 21.12.2001 an der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, ergänzt um Erläuterungen und Kommentare Christoph Schlingensiefs. Die Gestaltung des Dramentextes unterscheidet sich dabei von klassischen insofern, als die einzelnen Passagen je nach Funktion im Inszenierungstext ausgezeichnet sind: Kommentare Schlingensiefs (etwa Regieanweisungen) sind fett und kursiv gedruckt, verbalsprachliche Ausgestaltungen in der Schriftgröße bzw. durch Großbuchstaben markiert – mitunter bis zur Unlesbarkeit –, improvisierte Texte sind grau unterlegt.

keit eines anderen Zuhörens, wie es sich bereits in den innerhalb der vorliegenden Arbeit analysierten Hörspielen gezeigt hat. Schlingensief befragt vom Radiodispositiv aus unsere Hör- und Sehgewohnheiten sowie deren intersensorisches Zusammenspiel und die Konventionen der Inszenierung von Info wie Entertainment und reflektiert die (Un)Möglichkeit eines Auswegs über das Theater und seine Spielräume. Auch im Hörspiel wird »der klar erkennbare Klang einer fundamentalen Dissonanz« (2011: 64) hörbar, den der Kulturwissenschaftler Diedrich Diederichsen für Schlingensiefs Theaterästhetik proklamiert, auch im Hörspiel scheint das künstlerische Handeln in der Unübersichtlichkeit zu verschwinden, »das drastische Thema, das grotesk-gewaltförmige Erzählte, der wahnsinnige Weltbezug, die Kombination aus Brachial-Boulevard, geschichtlicher Katastrophe und Götterdämmerung« (ebd.: 65) im Leerlauf zu enden und ebenso lautstark und polternd abzutreten, wie es zu Beginn aufkreuzt. Solchermaßen, und dies sei hier nur angedeutet, lässt sich Schlingensiefs Hörspiel – auch darüber, dass er das Prinzip der Repräsentation sabotiert – in der Traditionslinie der besprochenen Hörspiele sehen. *Rosebud* folgt keiner psychologisch motivierten Handlung, möchte den Hörer nicht illusionieren, ist aber durchaus nicht inhaltslos. Nur ist es die Verquickung von Form – selbst thematisch dar- und ausgestellt – und Inhalt, die als zentrales Moment des Hörspiels fungiert, den Hörer auf Distanz hält, ihn aufmerksam für die eigene Rezeptionsweise werden lässt und etwa Hörgewohnheiten des Kinos wahrnehmbar macht. Durch die Betonung der Differenz medialer Spielformen des Theaters und des Rundfunks, bleibt das Hörspiel – als inszenierte Radiokunst in ständiger Bezugnahme auf den Rahmen – als surrealistisches Spiel immerzu offensichtlich, präsent und jedwede Illusion permanent (zer)störend. Schlingensief operiert also auf verschiedenen Ebenen mit intermedialen und medienreflexiven Formspielen über (u. a. altermediale) Systemreferenzen zu theatralen Darstellungsformen, journalistischen Formaten, televisuellen und filmischen Spielformen, ohne dabei zuvorderst den »*intermedial gap*« (Rajewsky 2002: 128) zu überbrücken und einer Illusionsbildung zuzuarbeiten; ganz im Gegenteil, denn er verwendet dieselben vor allem, um über die Distanzierung die eigene Wahrnehmungstätigkeit und den Funktionsmechanismus medialer Formen für den Rezipienten diskursiv und erlebbar zu machen.

Ebenso wie Schlingensief ist auch der Hörspielmacher Andreas Ammer immerzu auf der Suche nach den Besonderheiten der beteiligten Medien, den spezifischen, den Medien selbst inhärenten Darstellungsweisen und den Differenzen zu anderen medialen Erscheinungsformen, um diese im Kunstwerk

insbesondere im Hinblick auf die Rezeptionsästhetik fruchtbar zu machen, ohne dabei im Rahmen von Modalitäten einer konstruierten Unmittelbarkeit primär dem Ziel zu folgen, die Medialität selbst zu verbergen. In zahlreichen Produktionen untersuchen Andreas Ammer und FM Einheit das besondere Verhältnis von Live-Aufführungen und medialen Ereignissen und schälen die für sie in diesem Sinne radiophonen Strategien der auditiven Kunstform heraus, inszenieren das Hörspiel u. a. als Liveshow wie bei *Apocalypse Live*. Ammer sieht im Hörspiel gar »eine der wenigen zeitgemäßen Kunstformen, die es überhaupt gibt [...], sofern es sich nur traut, seine Stärken auszuspielen.« (2001: 291) Die Stärke des Mediums liegt für ihn nicht in der Unaufdringlichkeit eines Nebenbei, das die Leere des Alltags durch die Vergabe eines Sedativums über Rituale und Routinen der Fließprogramme zu füllen vermag. Die Fußball-Live-Reportage stellt für ihn nach wie vor die Spielform im Radio-dispositiv dar, die das einzulösen im Stande ist, was sie verspricht, nämlich die vermittelt unmittelbare Teilnahme am Spielgeschehen:

Alles teilt sich über die Stimme des Reporters mit, die Emotion und die Geschwindigkeit, mit der er redet. Man kann sich nie vorstellen, wo ein Spieler ist, wie er aussieht, aber trotzdem teilt sich das, was im Stadion passiert, eins zu eins mit. Da ist ein Medium bei sich selbst. Es versucht nicht, das was passiert, eins zu eins abzubilden. Der Reporter sagt nicht: Jetzt rennt er mit soundsoviel Stundenkilometern im spitzen Winkel und der Torwart steht viel zu weit in der rechten Ecke, dazu ist gar keine Zeit. Der ganze Inhalt muss sekundär produziert werden und er wird produziert durch die Aufregung des Reporters. Redet er schneller, heißt das, jetzt ist die Chance da und es ist völlig egal, wo der Spieler steht. (Ebd.)<sup>5</sup>

Einige Hörspielmacher haben das Faszinosum der Sportreportage zum Thema ihrer radiophonen Arbeiten gemacht, bzw. dramaturgische Strategien zur Aufmerksamkeitslenkung adaptiert wie z. B. Ror Wolf in u. a. *Das langsame Erschlaffen der Kräfte* (BR 2006). Dabei spielt Wolf wie u. a. Walter Ruttmann und Mauricio Kagel produktions- wie rezeptionsästhetisch mit Systemreferenzen, indem er etwa das dem Hörspiel zugrundeliegende Material – das Material setzt sich aus Live-Kommentaren von Fußballübertragungen und Gedichtrezitationen zusammen – nach musikalischen Prinzipien komponiert wie montiert. Hierüber entwickelt er einerseits ein Hörspiel, das den Stimmkörper und seine prosodischen Sprach- als Sprechbewegungen im Hinblick auf

5 Einen spannenden und aufschlussreichen Blick auf das Prinzip Live wirft Jochen Meißener (2005: 175–202).

diese Performativität untersucht, andererseits macht er die Spielregeln der Übertragung selbst diskursiv. Besteht der wesentliche Unterschied zur Fernsehübertragung darin, dass es sich nicht um einen *bloßen* Kommentar der audiovisuellen Fern-Sicht handelt, sondern um eine Live-Reportage: eine Art Simultanübersetzung der audiovisuellen Zusammenhänge für den Zuhörer, so benötigt die Fußball-Live-Reportage gerade den Überschuss der »Stimmlichkeit des Sprechens« (Kolesch/Krämer 2006: 11), um in der Vermittlung aufzugehen und insofern für den Zuhörer zu funktionieren. Dieses Überschreitende der menschlichen Rede erzeugt den Sinn in der »Spur des Materiellen« mit: die Performanz stellt, mit Dieter Mersch, »dem Sinn, dem Inhalt der Rede ein anderes gegenüber.« (2004: 503) Auch bei diesem Beispiel neuerer Radiokunst wirkt sich die intermediale Forschungsperspektive produktiv auf die Analyse aus, steht das Hörspiel doch in mehrfacher Hinsicht in Beziehung zu medialen Konfigurationen, die über das Mediendispositiv und seine Produktion- wie Rezeptionsräume hinausgehen, die dasselbe jedoch über spezifische Inszenierungsstrategien u. a. einzuholen versucht. Ebenso wie Mauricio Kagels Hörstück ein traditionell verankertes Verständnis der Rezeption radiophoner Kunstwerke zu verunsichern vermag und mit Hörerwartungen spielt, vermögen dies auch aktuelle Formen des Hörspiels. Ein Beispiel einer der Konzeption und Komposition Mauricio Kagels nicht unähnlich gestalteten Höranordnung ist Paul Plampers<sup>6</sup> »begehbare Hörspielskulptur« *RUHE 1* (WDR/Museum Ludwig 2008). Bereits zu Beginn seiner Beschäftigung mit dem Hörspiel interessieren den Berliner Regisseur und Autor medienspezifische Darstellungsweisen und alternative Inszenierungs- und Präsentationsformen, darunter u. a. Hörspiele im öffentlichen Raum und installative Ausstellungskonzepte. Für das Kölner Museum Ludwig und den WDR entwickelt er die 31-Kanal-Klanginstallation *RUHE 1* zunächst im (Ausstellungs-)Raum als Audio-Installation im *white cube* mit leeren Stühlen und Tischen, auf denen

6 Paul Plamper war als Regieassistent am Berliner Ensemble, an der Volksbühne Berlin und als Kurator der Hörspiel-Veranstaltungsreihe *Hörspielzentrale* am HAU tätig. Für den WDR realisiert er zahlreiche Hörspiele, u. a. *Henry Silber geht zu Ende* (2003) und *Hochhaus 1–3* (2006). Außerdem betreibt Plamper die Hörspielplattform *hoerspielpark.de*, die eine Alternative zu herkömmlichen Audio-Verlagsmodellen darstellt und auf der ausgewählte Hörspielmacher (u. a. Schorsch Kamerun und Rimini Protokoll) ihr Gesamtwerk im Internet zugänglich machen.

Lautsprecher positioniert sind. Dies stellt den Ausgangspunkt für die spätere Übertragung der akustischen Szenerie in die Radioversion von *RUHE 1* dar.<sup>7</sup>

Geschickt nutzt Plamper dabei in beiden medialen Inszenierungen den akustischen Raum, die Atmosphäre des Geschehens, denn der Rezipient sitzt selbst mitten in der Geräuschkulisse eines Cafés. Im Moment der Ruhe markiert Plamper die Handlungsräume, in denen das Spiel seinen wesentlichen Spielgedanken im Moment der Störung als Möglichkeitsraum inne hat, als eine »Akustische Großaufnahme« (2012: 209), als welche sie der Theaterwissenschaftler Vito Pinto bezeichnet, die die lineare Zeit für den Rezipienten zum Stillstand bringt. Plamper bedient sich also eines filmischen Gestaltungsverfahrens, um den Hörer in die Szenerie einzubinden. Dieses intermediale Verfahren ruft dabei neben der auditiven auch die visuelle Rezeption auf, die bereits auch über die räumliche Choreographie der Hörspielszene insgesamt eine zentrale Rolle spielt, ist es dem Regisseur doch über die stereophone Ausgestaltung des Handlungsgeschehens möglich, den Eindruck von Räumlichkeit sehr präzise zu gestalten. Dabei fungiert das Geräusch des manuellen Vor- und Zurückspulens des Tonbands als eine Art Erzählinstanz und exponiert sich zugleich als technisches Verfahren des Hörspiels. Dadurch wird die Re-

7 In der Installation entsteht über das Beziehungsgeflecht der Stimmen die räumliche Anordnung und montiert sich im Vollzug des Hörens darüber hinaus zu einem sozio-kulturellen Raum. Die inszenierte Unmittelbarkeit des Ereignisses kommt im Ausstellungsraum durch die Simultaneität der Gespräche zustande, die alle parallel einem *Höhepunkt* entgegenstreben. Die Gleichzeitigkeit der Gespräche an den verschiedenen Tischen übersetzt der Regisseur wiederum in die Linearität des Hörspiels. Um diese Gleichzeitigkeit zu markieren, verwendet Plamper jeweils zu Beginn und am Ende der Gespräche prägnant eingesetzte Rückspulgeräusche einer analogen Tonbandmaschine und mischt die Geräuschkulisse im Hintergrund – die Szenerie des Cafés – zusätzlich genau ab. Über diese dramatische Formgebung lässt der Regisseur den Zuhörer eben nicht nur an den einzelnen Gesprächen teilhaben, sondern setzt diese räumlich in Relation, trennt bzw. verbindet die Tischgespräche von- bzw. miteinander, und stellt sie so in den größeren Zusammenhang des Geschehens. Plamper schafft akustische Signale, vernetzt die jeweilige Szene mit schon bekannten Gesprächsfetzen des Nachbartischs als erkennbare Refrain-elemente, die wiederum dem Hörer als Orientierungsmomente im inszenierten Raum des Cafés dienen, welche der Rezipient nach und nach entdeckt, kombiniert und zueinander in Beziehung setzt. Vito Pinto arbeitet hierzu in seiner Analyse des Hörspiels den Einsatz des *Cocktailparty-Effekts* als medienästhetischen Effekt detailliert heraus, der Pinto zufolge die »Kreisstruktur des Verlaufs des Hörspiels [markiert], um bestimmte Worte, Sätze, Lacher, Aufschreie, Geräusche bewusst in den Vordergrund zu mischen und aus dem Hintergrund hervorzuholen« (2012: 207), der somit die Aufmerksamkeit des Hörers bewusst lenkt und den Effekt aktiv inszeniert.

zeption als *Ab-Hörsituation* und der Vorgang des Abhörens als *zu hörendes Moment* selbst zum künstlerischen Konzept des Hörspiels und der Zuhörer Zeuge der Ereignisse. Wo sich der Besucher der Installation, vor dem Tisch sitzend, mit dem Kopf zwischen die Boxen beugen und sich diesen ganz konkret zu-neigen muss, um den Gesprächen zu lauschen und auf diese Weise eine auch körperliche Position des Belauschenden einzunehmen, wird die Ab-Hörsituation in der Übersetzung für das Radio eben durch den manuellen Vorgang des Zurück- und Vorspulens in die radiophone Komposition übernommen. Die komplex montierte Kulisse aus Geräuschen und Stimmen stellt auch hier wiederum eine Beziehung zum Zuhörer her, der sich in der Café-Kulisse zu orientieren sucht. Der Rezipient ist zwar körperlich in der Szenerie (aufmerksam hörend) anwesend – die Szene selbst entfaltet sich jedoch rein akustisch. Der durch den Raum schweifende Blick in der Installation beobachtet indessen Andere beim Zuhören und begreift sich andererseits als Beobachteten, ist in der Rezeption dabei jedoch zu jedem Zeitpunkt auf sich selbst zurückgeworfen und insofern isoliert, allein über den Augenkontakt der sich zufällig treffenden Blicke sind die Teilnehmer der Installation während des Rezeptionsakts miteinander verbunden.

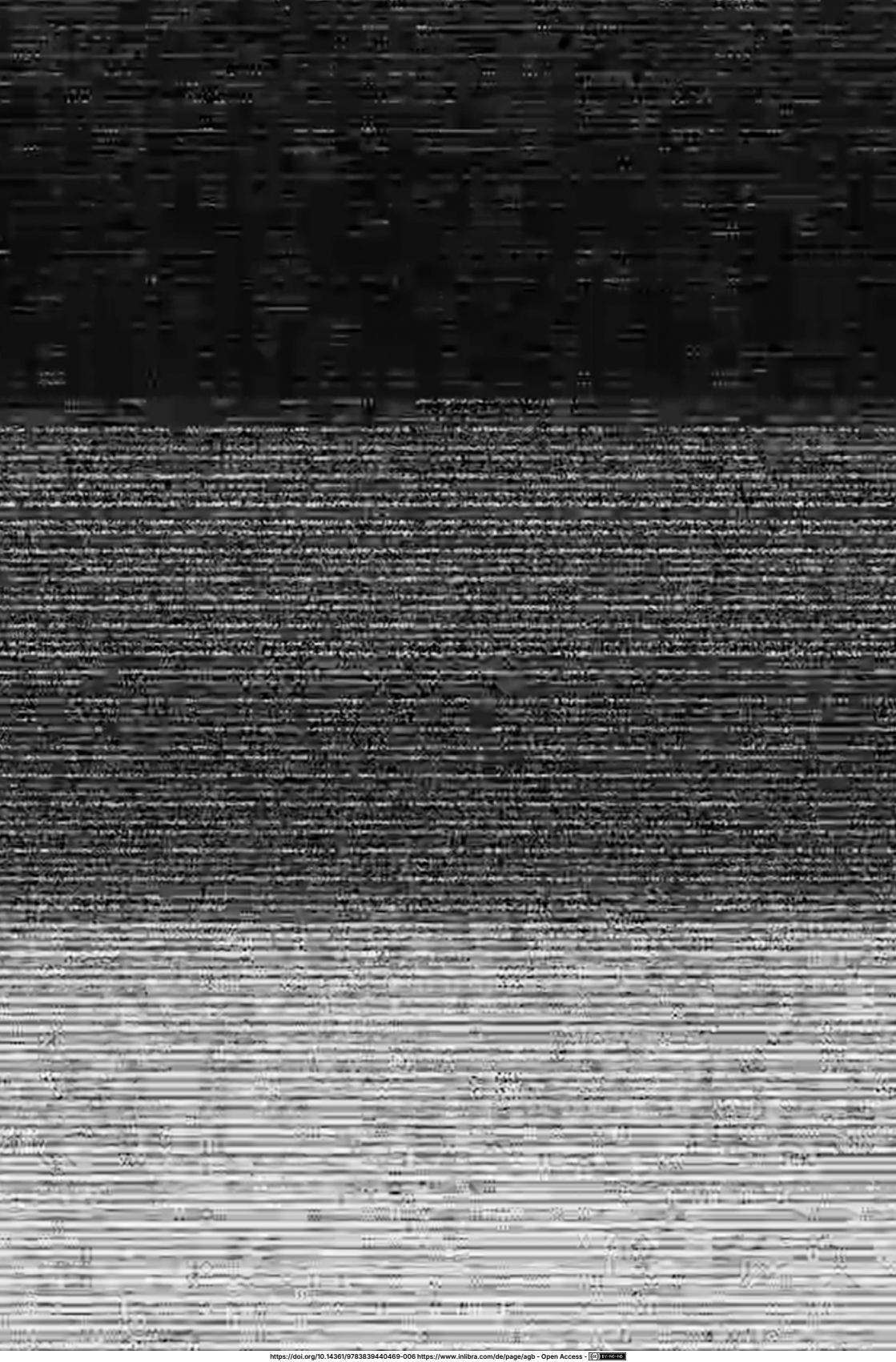
Über die angedeuteten Wege implementieren gegenwärtige Hörspielmacher die Reflexion über mediale Vermittlungsformen ins Hörspiel: als gegenseitige Durchkreuzung von Werk und Rahmung in stets unabgeschlossenen und aufgeschobenen heterogenen Räumen, die das Hörspiel und seine Möglichkeitsräume anders zu denken erlauben und in denen die Sinne, insbesondere der Hör- und der Sehsinn, in intermodale wie intra- und intermediale Wechselspiele verstrickt werden und darüber nicht nur die *HörSpielRäume* erfahrbar machen, sondern auch zu entgrenzen suchen. Von der radiophonen Kunstform des Hörspiels aus befragen Hörspielmacher über medienreflexive Anordnungen ebenso die Beschaffenheit anderer medialer Konfigurationen auf deren medienspezifische Materialität hin. So herausfordernd eine interformative Analyse des Hörspiels auch ist, so aufschlussreich ist sie doch, sobald alle Ebenen des Hörspiels – und dies betrifft vor allem die Ebene des Zusammenhangs von Gestaltungsverfahren und Produktionstechnik, der auch gegenwärtig noch zu wenig Beachtung zukommt – mit einbezogen werden.

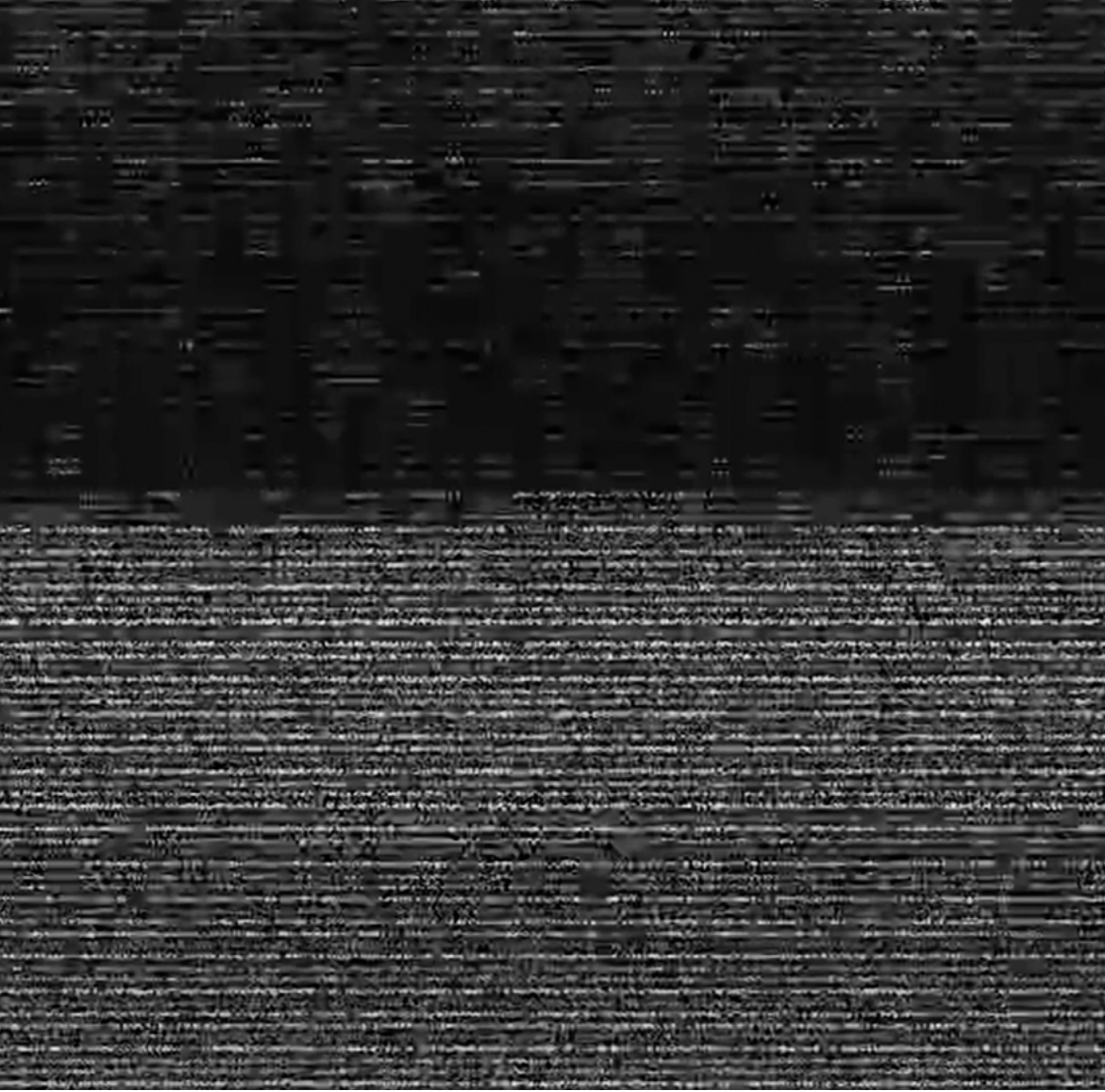
Allen Untergangsprognosen beinahe zum Trotz, proklamiert Hans J. Kleinsteuber noch 2012, dass das »Radio das Vielfältigste aller Medien« darstelle: »Dies ist u. a. der Tatsache geschuldet, dass niemand so genau weiß, wo die äußeren Grenzen des Phänomens Radio liegen.« (2012: 11) Diese Tatsache, dass sich die äußeren Grenzen im Zuge der Digitalisierung potentiell auflösen

und sich daher an vielen Stellen des Radiodispositivs prinzipiell ob der Vielfalt und des Facettenreichtums andocken lässt, hat intermediale Erscheinungsformen im Kulturradio von den Grundbedingungen her unterstützt. So betont Bernhard Siegert etwa für das Konzept *Extended Radio*, es gehe von der Feststellung aus, »dass ›Radio‹ sich jeder eindeutigen historischen, technischen und epistemologischen Definition entzieht.« (Zit. n. Grundmann 2006: 206) Heidi Grundmann überträgt diese Feststellung auf die Radiokunst, denn auch sie entziehe sich generell jeglicher längerfristig gültigen Definition und Einordnung (vgl. ebd.: 207). So müssen auch alle Neubenennungen der Hörspielformen in deren Entwicklung immer von temporärem Status sein.









»Das Hörspiel steht schon mit einem Bein  
im Leben, wenn sich andere Ausdrucksformen  
noch die Prothesen anschnallen. Es spricht  
nur einen Sinn an, die anderen muss es sich  
erkämpfen.«

*Christoph Schlingensief, 2008*