

meingültigen Einflussfaktoren und gründet im Verstoß gegen die implizite Text-Rezipierenden-Abmachung.

Das erklärt letztlich auch, warum ein Hörspiel in Kiezdeutsch wie das eingangs zitierte *DIE FEUERBRINGER* gemeinhin nicht als »Mundarthörspiel« aufgefasst wird, obwohl es hinsichtlich seiner Sprachlichkeit dieser Gattung zugehören könnte. Das in dem Stück verwendete Kiezdeutsch besitzt eine ganz andere (stereotype) Semantisierung, denn es ist u.a. mit Urbanität, Kriminalität, Moderne, Migration, Jugend und Säkularität korreliert – also mit völlig inversen Bedeutungskomplexen als der Komplex »Mundart«. Zudem wird Kiezdeutsch vorzüglich in Hörspielen verwendet, deren generische Einordnung nicht primär durch eine sprachliche Komponente definiert wird, wie das Mundarthörspiel, sondern durch vorgängige Hörspielgattungen, nämlich im Kriminal- und im Jugendhörspiel. Dadurch ist Kiezdeutsch auch im transtextuellen Rahmen schon anderweitig gebunden und es wirkt unintuitiv, Hörspiele mit dieser Sprachlichkeit als Mundarthörspiele zu behandeln. Das bedeutet allerdings nur, dass ein Mundarthörspiel, sofern es die beschriebenen Rahmenbedingungen berücksichtigt, mit großer Wahrscheinlichkeit in generischer Hinsicht »glückt«. Es sagt jedoch wenig über die ästhetischen Qualitäten des Hörspiels aus. Ein kompositorisch dichtes, handwerklich sauberes und in der Gesamtwirkung ansprechendes Hörspiel zu gestalten, ist eine Kunst für sich, deren Erfolg nie ganz kalkuliert werden kann, sondern jenseits einer ästhetischen Konzeption immer auch ein Geschenk des Zufalls oder des Improvisierens ist. Die Genre-Implikationen zählen aber zumindest zu den ganz elementaren, wirkungs-ästhetisch bedeutsamen Einflussfaktoren, denn sie steuern die Wahrnehmung der Zuhörenden und ihre Nichtberücksichtigung kann selbige desorientieren und irritieren.

8.2 Das Collagehörspiel

Das Collagehörspiel bzw. die Hörspielcollage ist ein Genre, bei dem die produktionsnele Faktur ausschlaggebend ist für die generische Zuordnung bzw. Abgrenzung. Ähnlich wie das Kinder- und das Mundarthörspiel ist auch das Collagehörspiel im Grunde ein Metagenre und weist Schnittmengen mit anderen Subgenres auf bzw. kann diese inkorporieren. So gibt es bspw. Collagehörspiele, die einen dezidiert theatralischen, kriminalfiktionalen, dokumentarischen oder auch poetischen Charakter besitzen. Gleichsam »naturgemäß« ist dem Collagehörspiel allerdings eine sprachanalytische und -kritische Ausrichtung, was wiederum mit seiner Herstellung, seiner Komposition und seinem Aufbau zusammenhängt. Als Collage greift es auf vorexistierendes, d.h. im Fall des Hörspiels vorfabriziertes Audiomaterial als Materialbasis zurück, zerlegt dieses – unter Auflösung der ursprünglichen Strukturen und Zusammenhänge – in disponible Fragmente und fügt selbige in einer

Art und Weise kreativ zusammen, dass ein neues semantisches Gefüge mit einer Vielzahl oftmals offener Sinnbezüge entsteht, dessen Gemachtheit für die Rezipierenden erkennbar bleibt. Infolge der dabei zur Wirkung gebrachten Prinzipien von u.a. Fragmentierung, Kombinatorik, Aleatorik, Palimpsest und systematisierter Koinzidenz ist der Aspekt des *Ludischen* in diesem Hörspielgenre dominant und integriert die Rezipierenden gleichsam als sinnstiftende Mitspieler in die Strategien der Vertextung.

Antje Vowinckel trifft weitergehend eine Unterscheidung zwischen metaphorischer und metonymischer Collage. Die *metaphorische Collage* besitzt nach ihrer Auffassung trotz offener Struktur eine abbildende Funktion, sodass der Gesamtzusammenhang der metaphorischen Collage in Analogie zu Strukturen der Realität steht und ein thematischer Topos wie »Traum«, »Krieg« oder »Stadt« erkennbar bleibt. Das Heterogene bildet für diese Collagenform meist in Form einer Zitation aus diversen Quellen den Ausgangspunkt. Die *metonymische Collage* lässt dagegen einen entsprechenden Gesamtzusammenhang vermissen, sodass die einzelnen Elemente nur in Beziehungen untereinanderstehen, sich aber nicht funktionell einem Gesamten zuordnen lassen und auch keine Analogie zu vorgegebenen Strukturen erkennbar wird. Das Moment der Heterogenität wird hier auch erst durch die Collage selbst generiert.

Das *Prinzip der Collage* ist, trotz Vorläufern in der Romantik und zum Teil noch in früheren Kunstbewegungen, essenziell ein neueres Verfahren, das insbesondere mit der Ästhetik der Avantgarde um 1900 verknüpft ist und die Gemachtheit des Kunstwerks ebenso in die Mitte der Aufmerksamkeit rücken möchte wie kunstkritische Aspekte, die sich vor allem auf Präexistenz, Kombinatorik, Heterogenität und Fragmentarität konzentrieren. Daraus resultieren insbesondere kunst-, aber auch speziell medien-, sprach- und textkritische Ansätze und Phänomene von Selbstreferenzialität und Selbstreflexivität. Auch wenn Hörspielcollagen auf der produktionellen Tontechnik der Montage beruhen, wird Montage bei ihnen – anders als sonst – nicht dazu eingesetzt, homogene Linearität und, gleichsam monodirektional, verbindliche Kohärenz zu erzeugen, sondern um Felder gleichwertig flottierender Elemente zu erschaffen, die in ihrer Kontur wahrnehmbar abgegrenzt und hinsichtlich ihrer Semantik erheblich deutungs offen sind. Als Kunstverfahren, mit dem Brüche erzeugt und ausgestellt werden sollen, ist das Prinzip der Collage stark zeit- und kulturabhängig, vor allem auch, weil sich, wie bei jedem anderen Kunstprinzip, auch bei ihrem Gebrauch Wahrnehmungskonventionen ausbilden und ein ursprünglich erzielter Brucheffekt im Laufe der Zeit nicht mehr als wirklich disruptiv empfunden wird.

Wie Vowinckel in ihrer Untersuchung zur Hörspielcollage aufzeigen konnte, steht die Collage im Hörspiel damit in engem Zusammenhang zu vergleichbaren ästhetischen Verfahren in Literatur, Malerei, Musik und Theater, war mit Walter Ruttmanns *WEEKEND* schon in der Anfangszeit des Hörspielmediums vertreten

und brachte damit einen starken avantgardistischen Impuls in die junge Medienform. Theoretisch-essentialistische Konzepte, die eine Beschränkung des Hörspiels auf literarisch-narrative Inhalte vorsahen, hemmten jedoch zunächst eine breite Entfaltung und führten sogar dazu, dass collageverwandte Rundfunkformate wie Hörbild, Hörfilm oder Hörfolge zurückgedrängt wurden. Erst mit den audioexperimentellen Studien speziell im »Club d'Essai« von Pierre Schaeffer und Pierre Henry nach dem Zweiten Weltkrieg und dann auf breiter Front mit dem Entstehen des Neuen Hörspiels etablierte sich das Collagehörspiel als eigene größere Gattung.

Das Neue Hörspiel steht im Zusammenhang mit Entwicklungen der Wiederbelebung und Anknüpfung an avantgardistische Strömungen der Jahrhundertwende, die besonders in den 1960er-Jahren stattfanden. Der auf kreative Erneuerung, politisches Engagement und experimentelle Offenheit ausgerichtete Impetus der Bewegung kritisierte im Hörspielbereich gerade die künstlerisch starren und politisch unambitionierten Tendenzen des konventionellen, etablierten Hörspiels und erhielt entscheidende Impulse durch neu technische Entwicklungen in dieser Zeit. Bedeutsam waren besonders die breite Verfügbarkeit von tragbaren Tonbandgeräten, die eine einfache Anfertigung von O-Ton-Material erlaubten, die Entstehung und Etablierung der stereophonen Aufnahmetechnik, mit der es möglich wurde, dialogische bzw. mehrschichtige Tonkompositionen mit einer strukturellen Ordnung anzufertigen, sowie die Popularisierung des Fernsehens, durch die klassisch-filmtechnische Schnitt- und Montageverfahren auf breiter Basis bei den Rezipierenden »eingeebnet« und in den rein akustischen Mediensektor übernommen wurden (vgl. in Kap. 6.6 den Abschnitt zu den Montageformen). Künstlerische Strömungen wie Fluxus, Pop-Art sowie die Konkrete Poesie trugen mit dazu bei, dass die kreative Nutzung vorgefundener Materials auch bei den Hörspielproduzierenden geläufig wurde und speziell Sprache in ihren unterschiedlichen Dimensionen wie Materialität und Verstimmung, soziale Markierung, Phrasen und Redensarten, Performativität und speziell auch Zitation etc. hörspieltechnisch kritisch analysiert, dekonstruiert und reflektiert wurde. Indem diese bisher kaum oder gar nicht berücksichtigten Aspekte der Sprache produktiv gemacht wurden, konnten auch auf der Produktions- und Kommunikationsebene etablierte Prinzipien des Hörspiels infrage gestellt werden. Die Verfügbarkeit privat erschwinglicher Produktionsmittel führte teilweise oder ganz zur Verschmelzung besonders der konventionell getrennten Produktionsbereiche von Autor bzw. Autorin, Tontechnik, Regie sowie Produzierenden und Rezipierenden, sodass sich Hörstücke »aus einer Hand« entwickelten, an deren Entstehung und besonders Deutung dem Publikum eine große Mitwirkung eingeräumt wurde. Das Publikum sollte nicht mehr den Endpunkt einer einseitig gerichteten Sender-Empfänger-Beziehung bilden, sondern durch explizite Adressierungen, kognitiven Miteinbezug und Aktivierung auf Basis von Provokationen und Konventionsbrüchen entscheidenden Anteil an den Stücken nehmen. Unter starkem Rückgriff auf experimentelle tontechnische

Möglichkeiten wie Verfremdung, Verzerrung, Verhallung, Modulation, Filterung etc. wurde einerseits die Materialität des medial Vermittelten herauspräpariert und die physikalische und im Weiteren künstlerische Äquivalenz von allen Arten akustischer Phänomene (Gesprochenes, Geräusche, Musik) behauptet; andererseits verlagerte sich der Schwerpunkt vom bisher wortvermittelten Narrativen auf das sprachkritische Reflektieren. Es ist insofern ein entscheidendes Charakteristikum von Hörspielcollagen, dass sie meist auf eine lineare Handlung und Erzählung zugunsten einer Präsentation, Dekonstruktion und kritischen Reflexion der tatsächlichen Welt und ihrer (sprachlich vermittelten) Wirklichkeit verzichten. Entsprechend ist auch der zugrundeliegende Gestus bzw. die Intention von Collagehörspielen weniger auf Unterhaltung und die Gestaltung einer fiktiven Welt ausgerichtet, sondern durchaus pädagogisch auf Aufklärung und Ausbildung eines (medien-)kritischen Bewusstseins. Mehr oder weniger ist immer deutlich der Appell spürbar, sich mit dem Präsentierten auseinanderzusetzen, die Zerlegung des sonst opak Kompakten nachzuvollziehen, aus dem Effekt der distanzierenden Verfremdung eine objektivere Sicht auf das entsprechend Thematisierte zu gewinnen und letztlich eigene Gedanken, Deutungen und Schlussfolgerungen innerhalb dieses Rezeptions-, Kognitions- und Reflexionsprozesses zu entwickeln, die im Idealfall zu einer Neubewertung und Veränderung der eigenen Haltung und gewohnter Perspektiven führen.

Vowinckel unterscheidet in ihrer typologischen Auffächerung neun Subformen des Collagehörspiels. Die *dokumentarische Collage* wie etwa *DIE FALLE* von Peter Otto Chotjewitz greift auf O-Ton-Material zurück, um über die Collagetechnik konkrete zeitgeschichtliche Sachverhalte und Ereignisse mehrperspektivisch darzustellen und die integrierten O-Ton-Ausschnitte und eingesprochenen Schriftstückpassagen mit einem dokumentarischen Beweiswert zu verwenden. In *Zitat-Collagen* wie Gerhard Rühms *BLAUBART VOR DER KRUMMEN LANKE* werden literarische Zitate verarbeitet, deren historische Referenz durch das Collageverfahren hinter ihrem sprach- und mentalitätskritischen Potenzial zurückgedrängt wird. *Hörspielcollagen aus Redensarten und Sprichwörtern* wie *DAS GRAS WIES WÄCHST* von Franz Mon bedienen sich dagegen am phraseologischen und idiomatischen Schatz der Alltagssprache und treiben durch deren künstlerische Zusammenstellung oft die sprachpsychologische, gewaltvolle, geistlose, simplifizierende, generalisierende, geschichtlich kontaminierte Seite von Floskeln, Sprichwörtern, Phrasen und Redensarten heraus und kritisieren den sorglosen Umgang mit sprachlichen Versatzstücken. Als *collagierte Vertonungen* führt Vowinckel speziell die Hörstücke von Heiner Müller an, wie bspw. *VERKOMMENES UFER*. *Originalton-Collagen* basieren dagegen auf Originaltonaufnahmen, die gewissermaßen nicht extra für das Hörspiel angefertigt wurden, sondern präexistierten und zu einem Hörspiel aufgrund bestimmter Aspekte (Bekanntheit, Problematik etc.) vielmehr erst den kreativen Impuls gegeben haben. Die O-Töne können wie bei Paul Wührs *PREISLIED* aus

dem öffentlichen Zusammenhang, also bspw. aus Politikerreden oder Fernsehmitschnitten stammen; sie können in einem privaten Kontext entstanden sein, bspw. wie bei Mauricio Kagels EIN AUFNAHMEZUSTAND infolge einer ungerichtet laufenden Aufnahmeapparatur; oder auch aus Umweltklängen bestehen wie bspw. bei Paul Wührs SOUNDSEEING METROPOLIS MÜNCHEN. Daneben nennt Vowinckel noch *Mischformen* der zuvor aufgeführten Typen, *mehrsprachige Collagen* sowie *Meta-Collagen* wie Helmut Heißenbüttels WAS SOLLEN WIR ÜBERHAUPT SENDEN?, deren Spezifikum in ihrer hörspiel- und gesamtmedienreflexiven Ausrichtung besteht.

8.3 Analysebezogene Genreimplikationen

Wie gesehen, basieren insbesondere konventionelle Hörspielgenres auf einem recht stabilen Set aus thematisch-inhaltlichen, narrativen und plotstrukturellen Rahmenkonzepten und Versatzstücken, die tendenziell stereotyp ausgebildet sind und dem Publikum dadurch eine rasche Orientierung und einen durch Gewohnheiten gestützten Hörgenuss ermöglichen. Insbesondere der Rückgriff auf generische Stereotype und der daraus resultierende relative Schematismus, der rezeptionspsychologisch mit zur Konstruktion einer spezifischen Form von Normalität beiträgt, provozieren in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung damit kritische Haltungen und bieten daher stärker dekonstruktivistisch orientierten Untersuchungszugängen eine Vielzahl an produktiven Ansatzpunkten. Diese vor allem im Umfeld des Poststrukturalismus und der Cultural Studies entstandenen Forschungsströmungen sind bspw. darum bemüht zu ergründen, wie auf der Basis der Dichotomie von »Eigenem« und »Fremdem« im Western Cowboy und »Indianer« korreliert und semantisiert werden, wie diese semiotisch-medialen Diskursprinzipien das Wertesystem sowie das Bild von Welt der Rezipierenden beeinflussen und »Kultur« bzw. »Normalität« konstruieren. Als zentrale, da ungemein fruchtbare heuristische Kategorien haben sich bei entsprechenden Untersuchungen vor allem die Konzepte von »Gender«, »Class«, »Race« und »Age« herauskristallisiert, die im gesamtgesellschaftlichen Diskurs, an dem auch die Unterhaltungsmedien und speziell das Hörspiel partizipieren, als Normierungsfelder funktionalisiert werden.

Jedes dieser Konzepte stellt einen Bereich der Sinnproduktion dar, in dem über die Installation einer Differenz und einer normativen Semantisierung individuelle sowie kulturelle Identität konstruiert wird. Am Beispiel der Stimmqualität war in Kapitel 6.1 schon Grundlegendes zur Konstruktion einer »männlichen« gegenüber einer »weiblichen« Stimme sowie zu deren Korrelation an bestimmte Figurentypen gesagt worden. Das Konzept von *Gender* bzw. sozial konstruiertem Geschlecht gründet seine Kerndifferenz auf die biologistische Unterscheidung von »Männlich« und »Weiblich«, weist beiden Kategorien spezifische dichotome Semantiken wie »stark« vs. »schwach«, »rational« vs. »emotional«, »aktiv« vs. »passiv« etc. zu, instal-