

Einleitende Gedanken

Die Kunst der Gegenwart ist ein neues Instrument, ein Instrument zur Modifizierung des Bewußtseins und zur Entwicklung neuer Formen des Erlebens. Überdies sind die Mittel zur Ausübung von Kunst radikal erweitert worden. Diese neue (mehr gespürte als klar artikulierte) Funktion zwang die Künstler, sich zu selbstbewußten Ästhetikern zu entwickeln, die unentwegt ihre Darstellungsmittel, ihre Materialien und Methoden in Frage stellen.

Susan Sontag 1965: 63

Geht man von der Tatsache aus, dass es sich beim Hörspiel um eine Kunstgattung handelt, die sich überwiegend konventionell gewordener narrativer Formen der Vermittlung bedient und der unter der Bezeichnung Erzählhörspiel ihre landläufige Hörerfahrung wie Hörerwartung innewohnt, so mag es paradox wirken, dass ich das oben gewählte Zitat meiner Dissertation voranstelle.¹ Durchstreift man jedoch Kulturprogramme des öffentlich-rechtlichen Rundfunks, die nicht auf dieser eng gefassten Definition des Hörspiels basieren, so vermag diese Begegnung die (eben nur scheinbare) Kluft zum Motto schnell zu überwinden. Aber auch ein anderer, für die Gegenwartskunst im

1 Das Hörspiel wird nach wie vor als vor allem mediale Übertragung vormals literarischer Werke ins Akustische wahrgenommen. Dies begründet sich über die Geschichte des Radiodispositivs und durch die Etablierung von Produktionspraktiken, die sich während der Weimarer Republik aus verschiedenen Gründen durch- und in der Nachkriegszeit fortsetzen. Hierüber bilden sich Hörerfahrungen und somit -erwartungen aus. Wie Medien kulturelle Praktiken formen, formen auch kulturelle Praktiken Medien. Die Praktiken resultieren auch im Hörspielbereich aus komplexen Aushandlungsprozessen.

Allgemeinen ganz wesentlicher Aspekt kündigt sich in dem Zitat bereits an: Die Komponente des Erlebens bedeutet eine Fokusverschiebung in der Konzeption von Kunstwerken, die über die Betonung des Prozessualen, des Vollzugs und der Handlung das Ereignis als Erfahrungsraum sowie seine ästhetische Wirkung ins Zentrum rücken. Der Begriff des Hörspiels subsumiert heute viele sehr unterschiedliche Spielformen, beschränkt sich in den Erscheinungsformen nicht auf ein eingeeignetes Verständnis als Literaturgattung und ist daher nicht auf bloße Varianten im Genrebereich zu reduzieren, obgleich diese das Radioprogramm rein zahlenmäßig dominieren.

Den in der vorliegenden Arbeit analysierten Hörspielen sind mindestens zwei gemeinsame Momente als doppelte Bewegung inhärent, die die Höranordnungen in ihrem Grundgestus motivieren und charakterisieren: Zum einen weisen dieselben einen hohen Grad an Medienreflexivität auf, der sowohl das Radiodispositiv auf verschiedenen Ebenen betrifft als auch altermediale (kommunikative) Systeme, auf die sich die Hörspiele vor allem auf der Ebene der Form über verschiedene ästhetische Strategien beziehen. Die Medienreflexionen, die in den Produktionen vor allem in Form intra- wie intermedialer Systemreferenzen auftreten, dienen nicht (wenigstens nicht ungebrochen) der Illusionsbildung als Erlebnis- im Sinne einer Intensitätssteigerung qua produktions- wie rezeptionsästhetischer Verfahren der Affizierung. Ganz im Gegenteil: sie werden als kulturelle Codes und Konventionen diskursiv und in der Rezeption auf den Ebenen ihrer Struktur als Inszenierungsmuster wie Funktion, Vorstellungen und Erwartungen betreffend, erfahrbar. Wahrnehmbar werden die medialen Reflexionen über das Ausstellen der künstlerischen Produktion als auf einem Produktionsakt basierend, an dem unterschiedliche mediale Technologien beteiligt sind. Dieser wird als ein prozessualer Vorgang des *in Form Setzens* im Hörspiel als ein insofern *in Form Gesetztes* durch Über-Formungen und über die Betonung der performativ-spielerischen Dimension hör- und bewusst erfahrbar. Dabei wird potentiell nicht nur der Produktionsakt als dem Resultat vorgängiger künstlerischer Prozess, als prozessualer Akt der Erzeugung, diskursiv. Auch der Akt der Rezeption erfährt als in actu eine Verschiebung, indem sich (nicht zwingend ausschließlich, jedoch partiell) die Aufmerksamkeit, die sich normalerweise vor allem auf einen (geschlossenen) Inhalt richtet, auf diese Weise auf die materiale wie mediale Beschaffenheit (s)einer Konstruktion und seiner Bestandteile verlagert. Gewohnte als eingeübte Rezeptionshaltungen, die auf Formwissen basieren, auf das wir in der Mediennutzung generell zurückgreifen, werden dabei unterminiert wie vorgeführt, da sich diese Art der Hörspiele gewohnten Rezeptions-

haltungen gegenüber sperren. Auf diesem Weg der Habitualisierung entrückt weisen diese (im wahrsten Sinne des Wortes) Hörspiele – als zweites Moment – eine Ästhetik der Störung auf, die mit der medienreflexiven Anlage indes eng verzahnt ist. Dabei differiert die Art und Weise der Störung jeweils produktions- und rezeptionsästhetisch und operiert auf verschiedenen Ebenen: auf u.a. inhaltlicher, formaler, medien- wie kunstkritischer. Für das Prinzip ›Störung‹ im Hörspiel ist wiederum die Ästhetik der Collage zentral, die vor allem der Herstellung eines kommunikativen Aktes im Hinblick auf die Rezeption dient. Das Prinzip ›Störung‹ und der kommunikative Akt (offener Kunstwerke) stehen demnach in einem besonderen Verhältnis. Stellt die Störung, kommunikationstheoretisch betrachtet, das Aussetzen eines kommunikativen Aktes dar, bedeutet sie also genau nicht dessen Gewährleistung, so erscheint die Verbindung aus Störung (als künstlerisches Prinzip) und kommunikativem Akt zunächst alles andere als naheliegend zu sein. Im Anschluss an den Literatur- und Medienwissenschaftler Ludwig Jäger (2004) gehe ich davon aus, dass es sich bei der Störung analog zur in diesem Sinne *ungestörten* Kommunikation, nicht um dichotomische Oppositionen handelt, sondern um zwei Zustände, in denen sich kommunikative Verläufe befinden können; sie lassen sich graduell unterscheiden, aber stellen grundsätzlich Formen eines Vorgangs dar. Die Ästhetik der Störung und das rezeptionsästhetische Ausstellen des Hörspiels als ein – etwa über Produktionstechniken wie die Tonbandmontage – *in Form Gesetztes* stehen hierbei in einem engen Verhältnis: Sind ungestörte kommunikative Verläufe dadurch gekennzeichnet, dass die Bedingungen, die das Gelingen des Aktes gewährleisten, selbst unterhalb der Wahrnehmungsschwelle, d. h. transparent bleiben, so ist für die gestörte Kommunikation genau das Gegenteil der Fall. Der Medientheoretiker Markus Rautzenberg bringt den Zusammenhang folgendermaßen auf den Punkt: »Störungen sind Ereignisse, in denen sich Medien als Medien zeigen. [...] Im statischen Rauschen des Funkgeräts wird die Bedeutung des Gesprochenen unverständlich und die Sprache zeigt sich in ihrer Lautlichkeit. Im Rauschen zeigt sich eine *Gegenwendigkeit*, die das Gelingen medialer Vollzüge durchkreuzt.« (2009: 245) Welchem Zweck das damit verbundene Aussetzen respektive in der Schwebehalten der Sinngeneese indes dient, ist jeweils unterschiedlich motiviert. Das *in Form Gesetzte* scheint sich als Mediatisiertes, vor allem seinen medialen Kontext betreffend – in dem es als Programmbestandteil stattfindet, demgegenüber es jedoch gleichzeitig äußerlich respektive distanziert bleibt –, niemals (vollständig) darin zu erfüllen und wirkt instabil. Zu beobachten ist, dass Hörspielmacher in medienreflexiven Hörspielen

mitunter auf intra- wie intermediale Systemreferenzen als Spielstrategien zurückgreifen, um die Grenzen und Regeln radiophoner Erzähl- und Vermittlungsweisen zu erkunden sowie konventionelle Darstellungsformen über altermediale und systemfremde Illusionsbildungen auszuweiten respektive miteinander zu konfrontieren. So stellen etwa medienreflexive Rekurse auf das Radio-Dispositiv als Nachrichten-Bulletin ein Verfahren unter vielen dar, um Spiele im Grenzbereich zwischen Fiktion und Realität als Lebenswirklichkeit zu kreieren und eine klare Grenzziehung zwischen den beiden Polen zu destabilisieren. Verfahren wie dieses werden etwa ebenso zur Illusionsbildung eingesetzt wie zu einer angestrebten Sensibilisierung der Wahrnehmung für die mediale Inszenierung als *in Form Gesetzte*. Dabei nutzen Hörspielmacher wie u.a. Walter Ruttmann, Mauricio Kagel, Wolf Vostell und Rolf Dieter Brinkmann u.a. das Spiel mit der Ambiguität von Geräuschen, um konventionelle Bedeutungszusammenhänge zu destabilisieren wie neue zu konstituieren. Die Ambiguität verdankt sich einerseits der indexikalen Natur des Geräuschs als ein Hörereignis, das als Reiz – ob u.a. des Bestrebens der Bedeutungskonstitution qua *semiosis* – automatisch auf eine Ursache (auch etwa durch Codes und Konventionen) rückbezogen wird. Hierüber akzentuieren Hörspielmacher nicht nur das akustische Material als flüchtiges wie präsentatives, sondern ebenso die Performanz ihres Tönens und die demselben innewohnende Theatralität. Andererseits stellt das Geräusch im Hörspiel ein Spielelement unter anderen dar; seine (konkrete oder abstrakte) Bedeutung bezieht dasselbe aus dem jeweiligen Kontext. Das heißt, ob ein Geräusch als viel- respektive nicht eindeutig wahrgenommen wird, hängt vor allem davon ab, in welchem Verhältnis es als Spielelement zur Inszenierung steht. Liegt der Fokus dieser Arbeit bei ausgewählten Hörspielen der 1960er und 1970er Jahre und der Untersuchung der verschiedenen Einflüsse auf experimentelle Radiokunst, entstehen schon in der Frühzeit des Radios Hörspiele, die ebenfalls mit dem Prinzip ›Störung‹ (bereits auf verschiedenen Ebenen) operieren. Dabei tritt das Medium als Mittler nicht, wie für gewöhnlich, hinter der Vermittlung als einem kommunikativen Prozess im Selbstentzug zurück, um diesen störungsfrei zu gewährleisten, sondern kommt eben in seiner Konstitutionsleistung – als die mediale Form bedingendes Moment – selbst zur Erscheinung. Radiokunst vermag Hörkonventionen und -kulturen, die der Rundfunk selbst als – mit dem Musikwissenschaftler Golo Föllmer – »tief im kollektiven Bewusstsein verankerte Kulturform« (2013: 321) institutionalisiert und ausgeprägt hat, offenzulegen und zu irritieren. Hörspielmacher initiieren dabei neue Formen und kreieren wie bespielen alternative Hör-Räume in neu-

gieriger Zueignung. Hörspiele können und konnten daneben immer schon auf die Ästhetik nicht nur ihres Programmumfelds aus- und abstrahlen. Nach Everett C. Frost vermachen die radiophonen Kunstformen gar »ihre Innovationen anderen Kunstformen. So profitieren Filmton und Filmediting von den Schneide-, Bearbeitungs- und Overdubbingtechniken, die in Aufnahmestudios perfektioniert wurden, und dasselbe gilt für Musik und Musikvideos, für populäre wie für avantgardistische.«² (2010: 49)

Bei den analysierten Arbeiten handelt es sich überwiegend um Hörspiele, die von Künstlern über u.a. Kooperationen und Aufträge durch den öffentlich-rechtlichen Rundfunk geschaffen werden, die grundsätzlich in anderen medialen Kontexten arbeiten. Sind gerade für die 1960er und 1970er Jahre im Anschluss an die Historischen Avantgarden künstlerische Aktivitäten charakteristisch, die sich medien-, kunst- und gattungsübergreifend vollziehen, so führt diese genuin interdisziplinäre wie mitunter intermediale Praxis zu einem Selbstverständnis, das sich auch in radiophonen Darstellungsformen dieser Jahrzehnte widerspiegelt. Praktizierte Intermedialität spielt daher eine ebenso große Rolle wie ein offener Kunst- und breit angelegter Kulturbegriff. Die analysierten Hörspielarbeiten von Walter Ruttmann, Mauricio Kagel und Rolf Dieter Brinkmann basieren nicht auf dem Prinzip der Rollenaufteilung, dem vorherrschenden Produktionsverfahren innerhalb des Radios im Bereich des Hörspiels; sie entstehen in direkter Auseinandersetzung mit gängigen Produktionstechniken wie deren radioästhetischen Möglichkeiten, Grenzen, Ausweitungen und Umfunktionierungen. Sie tragen kultur- wie kunstvermittelnde Aspekte in sich, die – auch wenn diese sich in Intention und Strategie unterscheiden – auf die aktiv-rezeptive Auseinandersetzung setzen und die mitunter Selbstbildungsprozesse qua Erkenntnis anregen sollen. So baut etwa Mauricio Kagel auf die Bereitschaft des Zuhörers im wahrsten Sinne des Wortes mitzuspielen.

Seit der Geburtsstunde des Radios entstehen auf diese Weise Hörstücke, die Codierungen aufbrechen und in Frage stellen, neu codieren und den Ereignischarakter dieser Prozesse als momentanen Vollzug selbst zum *Spielmaterial* ihrer Reflexionen machen. Durch medientechnologische Innovationen und veränderte Produktions- und Rezeptionsmöglichkeiten ist aus dem

2 »Overdubbing« bezeichnet in der Tontechnik das Verfahren der Mischung einer bereits bestehenden Aufnahme mit einer neuen.

Hörspiel in den letzten Jahrzehnten, wie die Medienwissenschaftlerin Irme-la Schneider feststellt,

16

eine hybride, intermediale, teils multimediale Form geworden, die interaktive Möglichkeiten auslotet und auf ganz unterschiedliche Weise experimentiert: mit dem Live-Prinzip, mit interaktiven Internet-Installationen, mit Hörspielen auf der Basis von Improvisationen, mit Formen der ›Musikalisierung des Hörspiels‹. (2003: 9)

Dieser Befund beschränkt sich jedoch nicht lediglich auf die letzten Jahrzehnte, was ich meinen Ausführungen detailliert aufzeige. Grundlage für die medialen Konzepte und intermediale Dramaturgie, durch die sich dem Hörer neue Hörräume eröffnen, sind transmediale³ Gemeinsamkeiten, wie der »zeitlich begrenzte, dramaturgische und kompositorisch strukturierte Ablauf, die Radiostücke mit Filmen und Theaterstücken teilen.« (Meyer 2008a: 8) Bereits Künstler der Historischen Avantgarden stellen statt des vollendeten Werks das Verfahren in den Mittelpunkt, doch erfährt das mediale Repertoire in den 1960er Jahren aufgrund der Korrelation zwischen neuen Technologien und künstlerischer Kreativität eine beträchtliche Erweiterung in Bezug auf die Spielmaterialien und -räume sowie die Stufen intermedialer Konzeption. Hörspielmacher schaffen hierüber ungewohnte Räume für die ästhetische Wahrnehmung, die ebenso wie sie lineare Erzählformen verlassen auch den Weg in Museen wie öffentliche, nicht-institutionelle Räume einschlagen und darüber neue Publika erschließen.⁴ Die Entwicklung medialer Technologien – und ihre Auswirkungen auf die Bereiche der Produktions-, Übertragungs- und Empfangstechnik – ist ein wichtiger Einflussfaktor für die Ausdifferenzierung der Spielformen bis zum heutigen Tag. Um ein angemessenes Analysewerkzeug diesen Spielformen gegenüber zu entwickeln, gilt es, das Forschungsfeld zunächst grundlegend zu kartographieren. Da sich die vorliegende Arbeit auf

3 Ist für den Begriff der ›Transmedialität‹ analog zur Intermedialität charakteristisch, dass er in den Debatten unterschiedlich oder gar nicht definiert wird, jedoch sehr verschiedene Vorstellungen und Phänomene mit ihm in Verbindung gebracht werden, so schließt sich die vorliegende Arbeit dem Ansatz Irina Rajewskys an, die ihn folgendermaßen definiert: Dabei »fallen unter ›Transmedialität‹ medienunspezifische Phänomene, die in verschiedenen Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist.« (2002: 206)

4 Wobei dieser Weg in öffentliche Räume, die auf die Anwesenheit eines Publikums setzen, kein neu eingeschlagener ist, sondern bereits Bert Brecht wählte am 27. Juli 1929 für seine öffentliche Generalprobe während der Festwochen der Deutschen Kammermusik in Baden-Baden diese Anordnung, um sein Radiolehrstück *Lindberghflug* zu demonstrieren.

Hörspiele aus den Kulturprogrammen des öffentlich-rechtlichen Rundfunks konzentriert, beginne ich mit einer Diskussion des Kulturbegriffs innerhalb der Redaktionen desselben. So werden hier für alle weiteren Diskussionen die Grundlagen geklärt, was ebenso die Diskussion eines für die Arbeit adäquaten Hörspielbegriffs als offenes und dynamisches Spiel selbst miteinbezieht. Das zweite Kapitel widmet sich vor allem den entstehungsgeschichtlichen Zusammenhängen der Kunstform Hörspiel. Hierin beschäftige ich mich mit den Verbindungslinien zwischen radiotheoretischen wie -praktischen Positionen sowie ästhetischen und programmatischen Visionen und Interdependenzen zwischen Kunst- und Mediensystem. In der Analyse steht Ruttmanns Hörspiel *Weekend* zentral, das wesentliche produktions- wie rezeptionsästhetische Aspekte (u.a. der *Musique concrète*) bereits 1930 vorwegnimmt, die für die Kunstform in der Suchbewegung nach radiophonen Erzähl- und Darstellungsformen bedeutungsvoll werden. Daraufhin konzentrieren sich das dritte wie vierte Kapitel auf Spielanordnungen der radiophonen Kunst in den 1960er und 1970er Jahren, die ich in Fallanalysen produktions- wie rezeptionsästhetisch beschreibe, untersuche und im Schlusskapitel vergleiche. In dieser Zeit entsteht – nach vereinzelt Experimenten während der Weimarer Republik – ein (wenn auch zu seinem Programmumfeld verhältnismäßig kleiner) programmatischer Freiraum für das Hörspiel, wodurch es Klaus Schöning zufolge Anschluss an »die medienerweiternden, multiperspektivischen Tendenzen der Moderne« (1983: 7) findet. Hierüber finden nun Verfahren, Positionen und Anordnungen Einzug ins Radio, die u.a. durch die *Musique concrète*, die Fluxus-Bewegung und Dick Higgins *Intermedia* sowie William S. Burroughs *Cut-ups* inspiriert sind. Diese Hörspiel-Formen sind darüber eng mit der Zeitgeschichte der 1960er und 1970er Jahre verbunden und verstehen sich mitunter als *entnormierende Gegenbewegung* (Helmut Heissenbüttel) zum normativen Fluss des Rundfunkprogramms und zur passiven Kontemplation von Kunst als rein innerästhetisch operierender Erlebnisformen. So vielfältig die Einflüsse aus den verschiedensten Bereichen der Kunst, so vielgestaltig und eigenständig sind auch die originären Hörspielproduktionen. Dennoch verbinden sie u.a. sprachkritische Positionen, Prozessorientiertheit, eine klare politische Agenda, ein ausgeprägtes Medienbewusstsein wie eine Medienreflexion, die sich auf die Produktionen niederschlagen. In diesem Zusammenhang gehe ich sodann auch auf das Prinzip der ›Störung‹ ein, das diesen Arbeiten gemeinsam ist und differenziere dasselbe anhand der Fallstudien zu den Hörspielen von Wolf Vostell, Gerhard Rühm und Mauricio Kagel aus. Im vierten Kapitel steht zunächst die Poetologie Brinkmanns zentral, anschließend analysiere

re ich seine radiophone Arbeit *Die Wörter sind böse* (1973/74). Dass ich bei ihm auch die Poetologie ausführlich einbeziehe ist der Tatsache geschuldet, dass Brinkmanns Werk insgesamt zwar ausgiebig diskutiert und analysiert wird, jedoch kommen die Forschungen zu sehr kontroversen Schlussfolgerungen. Außerdem stellen die bisherigen Analysen zu *Die Wörter sind böse* meines Erachtens starke Verkürzungen dar, da sie einerseits der Poetologie zu wenig Beachtung schenken und/oder andererseits den Zusammenhang von Produktionstechniken und Gestaltungsverfahren nicht näher verfolgen. Dabei zeigt sich, dass er die Radiosendung nicht ausschließlich produziert, um ästhetische Illusion zu brechen und den Blick auf medienreflexive Aspekte zu lenken. Er greift auf facettenreich gestaltete intermediale Systemreferenzen zurück, die zu intensiven altermedial bezogenen Illusionsbildungen führen. Hierüber realisiert er kontrast- als spannungsreiche Momente in seiner Sendung, die seine intensive Auseinandersetzung mit ästhetischen Formen eindrucksvoll erfahrbar werden lassen.

Über eine formästhetische Erschließung (inter)medialer Austauschprozesse in radiokünstlerischen Spielformen möchte ich in der vorliegenden Arbeit die verschiedenen und sehr unterschiedlichen Hör-Spiele und ihre Bezüge sowohl zu anderen Einzelmedien als auch zwischen den Genres und medialen Formen innerhalb des Kunst- und Mediensystems herausarbeiten. Spielt der Begriff der Intermedialität in den Forschungsarbeiten zum Hörspiel, bis auf wenige Ausnahmen, bislang eher eine ephemere Rolle, so hat bereits die Klangkünstlerin sowie Musik- und Literaturwissenschaftlerin Antje Vowinkel zu Recht darauf aufmerksam gemacht, dass Austauschprozesse mit anderen Kunstformen zwar eine zentrale Rolle im Hörspiel einnehmen, doch »[wäre] es wenig hilfreich [...], sie alle als ›intermedial‹ zu bezeichnen.« (1998: 93) Dass diese auffällige Vermeidung des Begriffs darauf basiert, wie Vowinkel konstatiert, dass »bis auf allerneueste Entwicklungen das Hörspiel ausgeprägten Produktcharakter hat«, womit sie zu beschreiben sucht, dass – unabhängig davon, inwiefern intermediale Prozesse während der Produktion eine Rolle spielen – »[a]m Ende [...] alles wieder auf das Medium hinaus[läuft]« (ebd.: 94), liegt zwar einerseits nahe, klärt jedoch die Tatsache meiner Ansicht nach nicht hinreichend. Zwar unternimmt Vowinkel in ihrem Aufsatz eine erste Annäherung an den Begriff der Intermedialität, ihre Begriffsverwendung bleibt jedoch insgesamt diffus und für eine konkrete Analyse wenig aufschlussreich. Als produktiv und anschlussfähig erweisen sich dagegen die Studien der Theater- und Medienwissenschaftlerin Petra Maria Meyer zur Intermedialität und zu intermedialen Aspekten der Kunstform des Hör-

spiels. Auch die Forschungsarbeiten der Theater- und Medienwissenschaftlerin Doris Kolesch – etwa zu Antonin Artauds Hörspiel *Pour en finir avec le jugement de dieu* (1947) – spielen eine wichtige Rolle für die vorliegende Arbeit, denn sie verfolgt darin einen genuin interdisziplinären Zugang, der ihre Analysen grundiert wie fundiert. Ferner bieten die Studien der Musikwissenschaftlerin Helga de la Motte-Haber zur Klangkunst eine hohe Anschlussfähigkeit, da auch ihre Untersuchungen zu intermedialen Austauschprozessen eine ausgeprägte Interdisziplinarität aufweisen. Außerdem ist es u. a. ihrem Engagement zu verdanken, dass sich die Musikwissenschaft heute in einem regen Austausch mit anderen geisteswissenschaftlichen Disziplinen befindet, da der offen konzipierte Musik-Begriff sowie das Analyseinstrumentarium, auf das sie zurückgreift, einen solchen Dialog zwischen den Wissenschaften voraussetzen wie fördern. Darüber hinaus haben die Medienwissenschaftler Wolfgang Hagen und Reinhard Döhl wichtige Studien, gerade die Austauschprozesse der akustischen Kunst, historische wie ästhetische Aspekte betreffend, vorgelegt, die ich in meine Arbeit mit einbeziehe. Im Bereich des Hörspiels haben insbesondere Antje Vowinckel, der Medienwissenschaftler Götz Schmedes wie auch der Theaterwissenschaftler Vito Pinto wichtige Beiträge geleistet, die ebenfalls zentral für die vorliegende Arbeit sind. So hat etwa Vowinckel für eine erste Erarbeitung des experimentell ausgerichteten Hörspiels gesorgt und hierfür einen interdisziplinären Zugang zwischen Literatur- und Musikwissenschaft fruchtbar gemacht. Götz Schmedes hat in seiner Dissertation *Medientext Hörspiel* eine Systematik für die Analyse entworfen, um dem Hörspiel als einem Zeichensystem in der Untersuchung insgesamt Rechnung zu tragen, ohne sich dabei in erster Linie auf den Inhalt zu konzentrieren. Vito Pinto wählt in seiner medienästhetischen und theaterwissenschaftlichen Arbeit *Stimmen auf der Spur* wiederum einen genuin interdisziplinären Ansatz, der die Gestaltungsverfahren und Produktionstechniken engführt, worüber er zu aufschlussreichen Erkenntnissen gelangt. In Bezug auf die intermediale Forschungsperspektive, die dieser Arbeit zugrunde liegt, diskutiere ich innerhalb des ersten Kapitels ausführlich den Begriff ›Intermedialität‹ als Systemreferenz und suche die Forschungen und Systematiken der Literaturwissenschaftlerin Irina Rajewsky mit den medientheoretischen Überlegungen Rainer Leschkes zur ›interformativen Analyse‹ engzuführen. Bilden die Phänomene und Formen des Akustischen einen auch in der Medienwissenschaft lange Zeit weitgehend vernachlässigten Bereich, wird das Primat des Visuellen in der Auseinandersetzung mit kulturell wie künstlerisch höchst unterschiedlichen Praktiken im audio-visuellen Feld in der Forschung mittlerweile

problematisiert und kritisch reflektiert. Gleichwohl wurden und werden noch immer insbesondere der Rundfunk und seine Produktionen, im Vergleich zu den zahlreichen Analysen der Bildmedien, nur spärlich beachtet, was daran liegen mag, dass das Radio weder mit sichtbaren Bildern noch mit Schriftzeichen als den dominierenden Medien der abendländischen Kultur zu tun hat. So hat das Radiophone insgesamt zweifellos einen eigentümlichen Stand im Verbundsystem der Künste und Medien, worauf Wolfgang Hagen nachdrücklich aufmerksam macht (vgl. 2004: 6). Vor diesem Hintergrund schlägt die Denkfigur des *acoustic turn* (Meyer 2008) jedoch nicht einfach eine nur umgekehrte Hierarchisierung der Sinne vor, welche statt unter dem Primat des Visuellen nunmehr unter dem Primat des Auditiven stünden. Vielmehr artikuliert die pointierte Rede vom *acoustic turn* eine längst überfällige Sensibilisierung für die Akustik als eigenständigem Feld ästhetischer Strategien und medialer Produktionsweisen. Nach der Einführung des dualen Rundfunksystems hat zwar die theoretische wie empirische Forschung zum Hörfunk insgesamt deutlich zugenommen. Allerdings konzentrieren sich die wissenschaftlichen Arbeiten der 1980er und 1990er Jahre im deutschsprachigen Bereich fast ausschließlich auf die Aspekte Ökonomie, Lokalfunk, Hörfunknutzung, Reichweitenanalyse, Programmstruktur, Inhaltsanalyse und Rundfunkrecht, in geringerem Umfang auch auf Technik und Informations- bzw. Nachrichtensendungen, obgleich das Radio nach wie vor ein omnipräsentes Medium darstellt. Sehr produktiv erweisen sich die durch den Rundfunk selbst initiierten Forschungsstudien, die in Wechselwirkung mit Künsten und Künstlern entstanden sind. Dabei beziehen sich besonders Klaus Schöning, Heidi Grundmann und Herbert Kapfer auf die Ausprägungen einer Radiokunst, die sich seit Anbeginn der Herausbildung radiophoner Spielformen über intensive Austauschprozessen mit anderen Kunstformen herausbilden. Ihre Initiativen haben sowohl zur Vielfalt der Erscheinungsformen als auch zum (wissenschaftlichen) Dialog über dieselben maßgeblich beigetragen.

Die vorliegende Publikation basiert auf meiner Promotionsschrift, die ich 2016 an der Philosophisch-Historischen Fakultät der Universität Basel eingereicht habe. Sie ist im interdisziplinären Graduiertenkolleg ProDoc *Intermediale Ästhetik. Spiel – Ritual – Performanz* der Universitäten Basel und Bern unter der Leitung von Georg Christoph Tholen entstanden. Die Druckvorstufe dieser Publikation wurde vom Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung unterstützt. Das Forschungsstipendium des Schweizerischen Nationalfonds gab mir sowohl die Möglichkeit zu intensiven Recherchen als auch zur wichtigen wie inspirierenden Diskussion

meiner Thesen im Rahmen von Forschungsseminaren wie Konferenzen. Ich konnte von den genuin interdisziplinär geprägten Gesprächen sehr profitieren und durch das Zusammendenken unterschiedlichster Perspektiven und Denkansätze aus verschiedenen Fachbereichen war es mir möglich, mich als Wissenschaftlerin weiterzuentwickeln.

Mein tief empfundener Dank gilt all jenen Menschen, die mich in dieser intensiven Zeit begleitet und unterstützt haben. Zunächst möchte ich mich bei Doris Kolesch und Christina Thurner für die stets kritisch-produktive Erst- und Zweitbetreuung bedanken, die vor allem in der letzten Phase meiner Arbeit entscheidend war. Georg Christoph Tholen danke ich insbesondere für den Glauben an dieses Projekt sowie für seine fachliche Betreuung im Rahmen des Graduiertenkollegs. Für die weiteren fachlich wie menschlich so wertvollen Gespräche, kritischen Anmerkungen und facettenreichen wie bestärkenden Anregungen danke ich Helga de la Motte-Haber, Michael Harenberg, Petra Maria Meyer, Johannes Mayr, Aldo Gardini, Heidi Grundmann, Elisabeth Zimmermann, Golo Föllmer, Axel Völmer, Hans-Thies Lehmann, Kurt Drawert, Vera Mütherig, Reto Straumann, Regine Buschauer, Ute Holl, Till Heilmann, Therese Steffens und Sven Wiederholt. Darüber hinaus danke ich dem Deutschen Rundfunkarchiv und vor allem Muriel Fabre für die Unterstützung im Rahmen einzelner Recherchen. Für die Graphik des Titels meiner Promotionsschrift danke ich Björn Achim Schmidt. Mit ihm verbindet mich nicht nur eine lange Freundschaft, sondern auch spannungsreiche Gespräche durch unterschiedliche Perspektiven und interessante Quergedanken. Für die Aufnahme in die transcript-Reihe *Medien- und Gestaltungsästhetik* danke ich Oliver Ruf und für die kompetente wie stets geduldige Betreuung bei transcript vor allem meiner Projektmanagerin Julia Wieczorek. Für die aufwändige Gestaltung des Buches, die Geduld und für ideenreiche Anregungen danke ich Kiron Patka. Mechthild Heckrott danke ich für das umsichtige Lektorat meiner Promotionsschrift. Mit meinen ehemaligen Kolleginnen, die heute Freunde geworden sind, verbinden mich intensive Stunden spannender fachlicher wie persönlicher Diskussionen und die permanente Bereitschaft, Zuversicht zu aktualisieren. Mein herzlichster Dank für die Zuneigung, die Geduld und das tiefe Interesse geht vor allem an Doris Gassert, Laura Amstutz, Constanze Schellow und Julia Wehren. Meine Familie hat mich am intensivsten begleitet und daher an der ein oder anderen Stelle auch am meisten gelitten. Ich danke Cornelius Heckrott, meinem Bruder Thomas Wodianka und Simone Augherlony – ihr habt mich jederzeit unterstützt und mein/e Leiden/schaft mitgetragen. Diese Arbeit gäbe es nicht in der vorliegenden Form, wäre da nicht meine

RADIO ALS HÖR-SPIEL-RAUM

22

Tochter Anouk. Ihr fröhliches und offenes Wesen, ihre klaren (wie mittlerweile herausfordernden) Bedürfnisse und ebenso ihre Geduld wie spielerische Neugier geben mir die Möglichkeit, kontinuierlich zu wachsen und erinnern mich Tag für Tag an wesentliche Dinge im Leben. Ihr und meiner Mama Elisabeth Wodianka ist diese Arbeit gewidmet. Ohne Euch wäre ich heute nicht da, wo ich bin. Herzlichsten Dank.