

Produktionsästhetik: Facetten des Hörspiels

von Dr. Lutz Volke

Eigentlich kann man nicht sagen, dass es DAS Hörspiel gibt und somit dann auch nicht DIE Dramaturgie des Hörspiels. Es gibt eine Unmenge von Hörspielen.

Wenn man will, kann man sie in Schubfächer einordnen, kann zwischen dramatischen, epischen oder lyrischen Hörspielen unterscheiden, kann vom literarischen, dokumentarischen, vom Originalton-Hörspiel, von der inneren Bühne sprechen, vom alten, vom Neuen Hörspiel, vom experimentellen, vom Schall- oder Klangspiel, von akustischen Collagen. Bis hin zum Pop-Hörspiel. Alle diese Bezeichnungen hat es in der bald 80-jährigen Geschichte des Hörspiels schon gegeben.

Was will das besagen?

Die Form des Hörspiels lässt sich nicht festmachen. Sie ist nach allen Seiten hin offen. Das akustische Medium gestattet unerhörte Freiheiten. "Alles ist möglich. Alles ist erlaubt." (Helmut Heißenbüttel im "Horoskop des Hörspiels")

Obwohl alles möglich ist, funktioniert nicht alles und die Mittel lassen sich nicht beliebig einsetzen. Da das Hörspiel in der Regel ein Gesamtkunstwerk ist, in dem Sprache, Geräusche und Musik gleichwertig nebeneinander bestehen können, ist eine gewisse Ordnung vonnöten. Nervend ist ein Klanghintergrund - ob nun Musik, Geräusche oder Stimmen -, der nichts als Kulisse ist. Das Hörspiel ist - im Gegensatz zur Bühne oder zum Film - auf Kulissen nicht angewiesen. Hier stellt jedes akustische Zeichen einen Wert dar, den der Hörer in den Sinnzusammenhang einordnen muss.

Das Hörspiel ist beileibe keine "einfache" Kunstform, weil sie sich nur an den einen Sinn wendet, der allerdings als der empfindlichste unserer Sinnesorgane bezeichnet wird. Auch der geschulte Hörer weiß, dass Hörspiele (abgesehen vielleicht von Hörspielen aus dem unterhaltenden Genre) ungeteilte Aufmerksamkeit erfordern.

Die sich überlagernden Zeichensysteme Sprache, Geräusch, Musik müssen im Kopf decodiert [entschlüsselt] werden.

Hinzu kommen die unterschiedlichen Räume, in denen Hörspiele aufgenommen werden oder spielen. Aber gerade die Komplexität, die trotzdem eine Definition des einzelnen Zeichens erlaubt, ist der Vorteil des Hörspiels und macht seine Einmaligkeit aus.

Hörer haben immer wieder hervorgehoben, dass bestimmte Texte (Wörter) oder Klänge bei ihnen Assoziationen hervorgerufen und die Phantasie freigesetzt haben.

Die Hörspielmacher haben das bald nach der Entstehung des Genres Hörspiel - sei es in textualen Zusammenhängen oder über Klänge - zu nutzen gewusst:

Schon Ende der zwanziger Jahre hat Walter Ruttmann ein kleines Hörspiel komponiert, "Weekend", das ausschließlich in Geräuschen von einem Wochenende in der Großstadt erzählt.

So stand schon am Anfang dem sprachlich dominierten Hörspiel das akustische Spiel gegenüber.

Diese beiden Grundformen des Hörspiels haben sich bis heute erhalten. Natürlich haben sie sich entwickelt, haben sich auch ineinander verflochten. Die Sprache selbst wurde im sogenannten Neuen Hörspiel auf ihre akustische Materialität hin abgeklopft und nicht nur in semantischen [Bedeutungs-] Zusammenhängen gebraucht.

Immer noch gibt es den Hörspielautor, der seinen Text in Dialog- oder Monologform niederschreibt, aber in zunehmendem Maße sind die Hörspielmacher ihre eigenen Toningenieure und Arrangeure des akustischen Materials. Die Hörspiele aus jüngster Zeit verzichten oft auf das Erzählen, sei es mit sprachlichen oder klanglich-musikalischen Mitteln. Sie arbeiten assoziativ mit Sprache und/oder Klängen.

Dahinter sollte dennoch eine erkennbare Organisation des Materials stehen. Eine Frage darf man sich bei aller Freude am Experiment nicht ersparen: Was will ich mit welchen Mitteln erreichen? Für das Hörspiel gilt - wie bei den meisten Künsten: *learning by doing*. Gute Beispiele (natürlich auch schlechte) gibt es genug.

Weiterführende Literatur:

Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte. Köln/Berlin 1963.

Knilli, Friedrich: Deutsche Lautsprecher. Versuch einer Semiotik des Radios. (Texte Metzler 11). Stuttgart 1970

Knilli, Friedrich: Das Hörspiel. Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels. (Urban-Bücher Bd. 58). Stuttgart 1961.

Klippert, Werner: Elemente des Hörspiels. (Reclams UB 9820 /2/). Stuttgart 1977.

Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche. Hrsg. v. Klaus Schöning (edition suhrkamp 476). Frankfurt a.M. 1970.

Döhl, Reinhard: Das Neue Hörspiel. Geschichte und Typologie des Hörspiels 5. WDR Köln 1988

Sprache im technischen Zeitalter (LCB Berlin, 29. Jg., H. 117, 1991): Hörspiel-Positionen. Beiträge zu einer ästhetischen Theorie des Radios. Zusammenstellung des Heftes: Manfred Mixner

Dr. Lutz Volke war , ehemaliger Leiter der Hörspielabteilung beim RBB