

**Autor:** Werner Klippert.

**Titel:** Elemente des Hörspiels.

**Verlag:** Philipp Reclam jun. Verlag, Stuttgart 1977. (<http://www.reclam.de>)

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autors.

---

## Elemente des Hörspiels

### INHALTSVERZEICHNIS:

<b>Einleitung</b> .....	<b>2</b>
<b>Technik</b> .....	<b>8</b>
Mikrofon.....	8
Monofones Aufnahmeverfahren - stereofones Aufnahmeverfahren - Kunstkopf-Stereofonie	
Tonband.....	15
Speicherung und Montage-Dramaturgie	
Mischpult.....	19
Blende - Filter - Modulatoren - Synthesizer	
<b>Ton und Geräusch</b> .....	<b>25</b>
Materialwert - Kompositionselement - dramaturgisches Element - Eigendynamik	
<b>Wort</b> .....	<b>33</b>
Das autonome Wort.....	33
Wortoperationen.....	35
Wort-Laut .....	39
Das personale Wort .....	42
<b>Stimme</b> .....	<b>47</b>
Eigenwert - Stimmerschließung - Dialektik der Stimme - Welt der Stimme - Dramaturgie der Stimme - Stimme als Thema	
<b>Biographische Notiz</b> .....	<b>59</b>
<b>Anmerkungen</b> .....	<b>70</b>

## Einleitung

In dem Augenblick, in dem dieses kleine Buch erscheint, ist die rundfunkpolitische Lage in der Bundesrepublik Deutschland instabil, und es zeichnen sich beunruhigende Tendenzen ab. Der als Geschenk der Siegermächte installierte öffentlich rechtliche Rundfunk - freier als die Rundfunksysteme der Installateure - gerät in Gefahr, seine Selbstständigkeit und damit seine kulturelle Potenz einzubüßen. Parteien- und Wirtschaftsinteressen nehmen immer unverhohlener Einfluß. Diesen Gruppen ist das letztlich unkontrollierbare Artefakt Hörspiel lästig, weil es den Angeboten unterschwelliger Propaganda und offener Reklame Abbruch tut. Das Hörspiel ist die einzige genuine Darstellungskunst, die der Hörfunk hervorgebracht hat; ein Programmangebot, das die Souveränität des Hörers fördert. Natürlich gibt es auch Hörspiele, die der Propaganda, und der Werbung dienen. Aber wo diese Absichten die Dramaturgie des Hörspiels bestimmen, wo es also zur Zweckform degeneriert, gibt es kaum Hörspiele von ästhetischem Belang. Sowohl das kommerzielle Rundfunksystem der Vereinigten Staaten wie das staats- und parteidirigistische der Sowjetunion haben bis dato die Entfaltung einer Hörspielkunst behindert, um nicht zu sagen, verhindert. So gesehen, ist die Forderung nach Spielraum für das Hörspiel im Rundfunkprogramm auch eine kulturpolitische. Die meisten Dramaturgen (der Autor dieses Bändchens gehört zu ihnen) sind sich dieser Tatsache bewußt. Freilich sollte sich jeder Dramaturg auch bewußt sein, daß dieser Spielraum nicht für ihn reserviert sein kann. deren kleinste Anzeichen er mit Recht zurückweist, ist ihm via Programmauswahl und Textbearbeitung ebenfalls möglich. Wie aber soll er vermeiden, daß sein ideologisches und ästhetisches Credo zur Fremdbestimmung für Autoren und Produzenten wird? Denn aktive Dramaturgie soll er ja betreiben; ein Konzept darf und sollte er haben. Bleibt nur die Frage, woran soll er, sollen die Autoren und die Produzenten im Studio sich vor allem meinungsmäßigen Engagement orientieren. Die Antwort scheint einfach und liegt auf der Hand. Er muß sein Metier kennen, d. h. Medium, Mittel und Material, mit denen er zu arbeiten hat.

Diese aber sind in der fünfzigjährigen Geschichte des Hörspiels, wenn überhaupt, mit sehr unterschiedlicher Intensität gesehen worden. Man lehnte sich an traditionelle Kunstformen an und ging weniger von den elementaren Bedingungen des Mediums aus. Immerhin bemühten sich die frühesten Hörspielpioniere, den Notwendigkeiten des Mediums entgegenzukommen. Die ausschließlich akustische Vermittlungsform gab Richard Hughes den Gedanken ein, sein nach den Gesetzen des Bühneneinaktors geschriebenes Hörspiel *Gefahr*<sup>1</sup> (das erste der europäischen Rundfunkgeschichte, gesendet 15. Januar 1924, London) in der Finsternis eines Bergwerkstollens spielen zu lassen. Das erste französische Hörspiel, *Maremoto*<sup>2</sup> von Pierre Cusy und Gabriel Germinet, simulierte sogar eine Live-Reportage mit Originalaufnahmen, nämlich die aufgefangenen Signale einer Schiffskatastrophe. Der Sender selbst mit seinen Programmsparten wurde zum Schau-, besser Hörplatz des ersten überlieferten Hörspiels deutscher Zunge, *Zauberei*

auf dem Sender<sup>3</sup> von Hans Flesch. Flesch spielte sogar schon mit der Technik des Rundfunks, um seine übrigens hausbackene Grotteske vorzuführen. Man war auf der richtigen Spur, die „zu neuen Radioschöpfungen“ (*Radioumschau*, 1924) führen sollte. Als aber dann Literaten und Literaturwissenschaftler sich mit der Sache befaßten, gab es zwar eine beachtliche Qualitätssteigerung der Texte, zugleich nahmen jedoch auch literaturwissenschaftliche Termini überhand. Begriffe wie ‚Radiodrama‘, ‚Funkepik‘ oder ‚lyrisches Individuum‘<sup>4</sup> (als Spezifikum der Hörspielperson) knüpften bewußt an literarische Gattungsvorstellungen an<sup>5</sup>. Schließlich erklärte man das Hörspiel zur literarischen Mischform<sup>6</sup>, weil und obwohl man gemerkt hatte, daß die Termini der Literaturwissenschaft nicht mit der elektroakustischen Realisation dieses Spiels zur Deckung gebracht werden können. Ein Mann wie Hans Flesch hatte dagegen schon 1928 betont, er sei überzeugt, „daß das Hörspiel weder Theaterstück noch Epos, noch Lyrik sein wird“<sup>7</sup>.

Immerhin hielt die Verlegenheitsdefinition von der Mischform das Spielfeld offen. Eine Fülle von Typen und Formen entwickelte sich. Einen Begriff davon gibt die 1970 vom WDR begonnene Sendereihe der Typologie Reinhard Döhls<sup>8</sup>. Experimentelle Vorstöße gelangten über die Grenze des Hörspiels hinaus. Die Arbeit mit Klangeffekten im Hörspielstudio war mit ein Anstoß für die Entwicklung der elektronischen Musik. In radikaler Rückbesinnung auf die medialen und materialen Bedingungen des Spiels kam Friedrich Knilli anfangs der sechziger Jahre zu seiner Konzeption vom „totalen Schallspiel“<sup>9</sup>, das allerdings entscheidende Funktionen der Sprache und die personale Qualität der Stimme negierte. Die neugeweckte Aufmerksamkeit für das Material brachte in Verbindung mit vorangegangenen und gleichlaufenden Entwicklungen in der Literatur die Literaten unter den Hörspielschreibern dazu, sprachliche Experimente zu machen, die meist das Ziel verfolgten, beim Hörer Lernprozesse hinsichtlich der Sprache in Gang zu setzen. In Ton- und Geräuschspielen versuchte man, einer „Grammatik des Hörens“<sup>10</sup> näher zu kommen oder vorgefundene akustische Äußerungen musikalisch zu formieren. Zuletzt ersetzte man im Originalton-Hörspiel die Sprechroutine der professionellen Schauspieler durch die Reden und das Gerede, die der Alltag hervorbringt, gewann eine neue Unmittelbarkeit, ohne freilich die Tiefendimensionen der Stimme auszuschöpfen. All dies überschauend, konnte Helmut Heißenbüttel 1968 dem Hörspiel das Horoskop stellen und sagen: „Alles ist möglich, alles ist erlaubt.“ Den Autoren, Dramaturgen und Regisseuren empfahl er: „Sie sollten sich stets bewußt sein, daß sie machen können, was sie wollen, daß es für das, was sie ausprobieren wollen, keine Grenzen gibt ...“<sup>11</sup>

Dies war gewiß eine generöse Geste gegenüber allen Kreativen, zu denen ja keineswegs nur Professionelle gehören. Und von dieser Seite her ist Heißenbüttel auch zuzustimmen. Denn die Grenzen der am Produktionsprozeß Beteiligten sind in der Tat nicht im vorhinein festlegbar. Die individuellen und gesellschaftlich-historischen Bedingungen, die zum einzelnen Werk führen, sind nicht ein für allemal durch theoretische Überlegungen abzustecken. Welche Formen und Stoffe sich für das Hörspiel eignen, kann man nicht vorausbestimmen; und immer wieder werden die Produzenten neue technische Erfindungen ausprobieren müssen. Trotzdem gibt es gegenüber der uferlosen Fülle von

Individualität und historischer Wandelbarkeit Fixierungen, die der grenzenlosen Willkür des Produzierens dialektisch widersprechen. Noch immer umschreibt „das Medium die Grundlagen der möglichen Ausdrucksformen“<sup>12</sup>. Und noch immer bedingen die Ausdruckselemente die Möglichkeiten des zu spielenden Stücks. Mit Farbe oder mit Stein zu arbeiten ist etwas anderes als mit akustischen Signalen; und Lessings Unterscheidung von Raum- und Zeitkünsten im *Laokoon* ist keineswegs überholt.

Will man wirklich wissen, was es mit dem Hörspiel auf sich hat, wird man von seinen eigentlichen Grundlagen ausgehen müssen. Und das sind nicht Gattungen der Literaturgeschichte, die zudem heute ihre festumrissene Geltung bereits verloren haben, sind nicht Nachbarkünste, die mit der Technik aufkamen wie Film- und Fernsehspiel, ist auch nicht die instrumentale Klangkunst der Musik, sondern das sind das elektroakustische Medium und die Elemente Ton und Geräusch, Wort und Stimme. Mit diesen Grundlagen des Hörspiels befaßt sich diese Arbeit. Daß dabei Linguistik, Phonetik, musikalische Begriffe, physikalische Schallanalysen und Ähnliches mit in Betracht kommen, versteht sich; und die Literaturwissenschaft soll keinesfalls verdrängt, sondern eher aufgefordert werden, sich mit dem Hörspiel elementar zu befassen, ehe man es vorschnell vom literaturwissenschaftlichen Überbau her einordnet. Eine Spieltheorie des Hörspiels steht noch aus, für die man auch Dramaturgie sagen kann, wenn man sich bewußt bleibt, daß die Anlehnung ans Drama nur ein schiefes Licht auf die neue Darstellungskunst wirft.

Da das technische Medium die Grundlage der Vermittlung des Hörspiels ist, muß es Ausgangspunkt dieser Arbeit sein. Denn es ist nicht nur so, daß der elektroakustische Vermittlungsprozeß aussondert, indem er nur die Ausdruckselemente Ton, Geräusch, Wort und Stimme durchläßt, diese Elemente müssen außerdem auf das Medium hin gedacht werden. Durch den Eintritt ins Mikrofon werden die akustischen Elemente verabsolutiert, eine neue Spielebene entsteht, für die es bisher nichts Vergleichbares gab, weswegen Ausdrücke wie 'Radiotheater' und 'Innere Bühne'<sup>13</sup> in die Irre führen. Die Spielelemente werden einbezogen in ein einsinniges, zeitlich strukturiertes Kontinuum, dessen räumliche Ausdehnung von der punktuellen Ausstrahlung bis zur nahezu vollständigen Raumwirkung reicht, je nachdem, ob es sich um eine monofone, stereofone, quadrofone oder kopfbezogene Aufnahme handelt. Sämtlichen akustischen Elementen fallen in diesem potentiellen Spiel-Raum neue Funktionen zu. Ton und Geräusch können beispielsweise darstellerische Funktionen übernehmen, zur Stimme werden, wie umgekehrt die Stimme zum Instrument für Klänge und Geräusche werden kann. Wort und Laut werden nur durch die Stimme vermittelt, sind also nicht im wörtlichen Sinne literarisch, und der Stimme kommen Aufgaben zu, die weit über das hinausgehen, was die Stimme auf der Bühne und im Film zu leisten hat. Die Stimme kann Person, Ort der Handlung und diese selbst „verkörpern“, aber auch Instrument einer „text-sound-composition“ sein. Sie reicht als Medium vorsprachlichen elementaren Ausdrucks in alle psychischen Schichten des Menschen. Wie man diesen Schichten zum Ausdruck verhel-

fen kann, wird erkennbar, wenn man einerseits das Instrumentarium untersucht, mit dem die Technik operiert, und andererseits die Ausdruckselemente selbst.

Denn eine Hörspielproduktion besteht ja nicht nur aus Mikrofonaufnahme und Wiedergabe durch den Lautsprecher. Dazwischen ist sehr viel möglich. Das Tonband ist nicht nur Konservierungsmittel, sondern auch Gestaltungsmittel, das die Montage erlaubt, die ihrerseits wieder zu einer eigenen Dramaturgie führen kann (Collage). Im Mischpult können die akustischen Signale in einer Weise kombiniert, gesteuert und mit Hilfe vorgeschalteter Gestaltungsmittel gefiltert und modelliert werden, daß dadurch ein Spiel entsteht, das noch über die Leistungen des in der Musik verwendeten Synthesizers hinausgeht, weil es mit Stimme, Geräusch und Sprache die Abstraktionen der Musik hinter sich läßt, die konkrete Welt mit einbezieht<sup>14</sup>. Das Mischpult vermag allein schon mit dem einfachen Vorgang der Blende neue Zusammenhänge zu schaffen: eine Zusammenschau, ein Durch-die-Zeit-Schauen, eine Verbindung von Örtlichkeiten, von Dimensionen (z. B. Denkdimension und reales Geschehen) und eine Simultanität akustischer Versatzstücke. - Es stellt sich heraus, daß jede von der Technik verfügbar gemachte Möglichkeit die Funktionstüchtigkeit der Ausdruckselemente herausfordert und ihnen eine spezielle Geschmeidigkeit abverlangt. So sind auch die bedeutenden Hörspiele der fünfziger und frühen sechziger Jahre, die aus der Kunst der Blende lebten - Erwin Wickerts *Der Klassenaufratz*<sup>15</sup> und Günter Eichs *Das Jahr Lazertis*<sup>16</sup> nur als Beispiele - durchaus eigenständige Hörwerke gewesen, auch wenn sie den Forderungen des „totalen Schallspiels“ nicht entsprachen. Nicht die Anzahl der verwendeten technischen Möglichkeiten macht die Qualität eines Hörspiels aus, sondern das Zusammenspiel und die Nutzung der Mittel und Elemente im Sinne des Produktionsvorhabens. Dabei läßt sich dann freilich feststellen, daß viele Autoren von gebotenen Möglichkeiten keinen Gebrauch machen, ob schon sie dadurch weiterkämen, und manche Form und manches Thema aussparen, weil sie die spezifischen Angebote der Hörspielproduktion noch nicht entdeckt haben. Bei Amateuren ist es oft umgekehrt. Ihre Basteleien ziehen den Effekt aus technischer Manipulation, während es mit der Idee, der Sprache und dem Darstellungsvermögen hapert. Ich denke in diesem Fall speziell an die Amateure des 'Rings der Tonbandfreunde' und deren jährlichen Wettbewerb. Was aus den Schulen kommt, hinkt, soweit ich das sehen kann, meist technisch, sprachlich und darstellerisch hinter den auch dort gegebenen Möglichkeiten her. Und das, obwohl längst erprobt wurde, daß ein Hörspielprojekt die Kreativität sowohl der sprachlich und darstellerisch begabten Schüler als auch der technisch-naturwissenschaftlichen Talente freizusetzen vermag. Die Zusammenarbeit unterschiedlich interessierter Schüler bei einer Hörspielproduktion erlaubt es, das Tonband in den Dienst sozialpädagogischer Arbeit zu stellen<sup>17</sup>. Eine solche Unterrichtseinheit ist das Modell eines Produktionsprozesses, bei dem die künftige Arbeitswelt mit ihren Planern, Einrichtern, Steuerleuten, Kontrolleuren und Reparateuren zugleich mit kreativ humanen Zielsetzungen spielerisch eingeübt werden kann. Denn die Einsicht in die technischen Verfahren reicht nicht aus. Zwar muß man wissen, daß das Mikrofon eine neue Darstellungsebene eröffnet, das Mischpult neue Kombinationen ermöglicht

und die Gestaltungsmittel wie Filter, Modulatoren, Hallplatte und Magnetband Bearbeitungsverfahren erlauben, die die Ausdruckselemente verwandeln und analysierend auseinanderzunehmen vermögen, so daß sie vieles preisgeben, was vorher verdeckt war. Trotzdem bleibt die technische Gestaltung leer ohne die substantiellen Inhalte des akustischen Materials. Wozu Ton und Geräusch brauchbar sind, wofür sie einstehen und was ihre Eigenart ist, kann nur ermittelt werden, wenn man sie untersucht und ihre Ausdruckswerte im freien akustischen Raum erprobt. Was das autonome Sprachspielwort vermag, das sich sozusagen selber fortspielt, permutiert, assoziiert, kann im Hörspiel zum Vorschein kommen. Aber über die handelnde Sprache hinaus, die in ihrem System befangen bleibt, ist das Wort Medium der Stimme, die aus ihrer Perspektive beschreibt, bezeichnet, benennt, berichtet, schildert, also Welt bewußt macht. Oder das Wort dient der Stimme selbst zum Ausdruck, wird Signal ihrer Gedanken und Willensimpulse.

Für mich ist die Stimme so etwas wie der archimedische Punkt zur Erklärung des Hörspiels, und das Kapitel 'Stimme' schließt deshalb diese Arbeit ab. Man kann sich fragen, was kann man alles weglassen, ohne daß das Hörspiel aufhört, eines zu sein, und man kommt zu dem Ergebnis, daß dann außer dem technischen Medium nur die Stimme übrigbleibt<sup>18</sup>. Zu einem ähnlichen Ergebnis gelangte Jerzy Grotowski, als er fragte, was für das Theater unerläßlich ist<sup>19</sup>. Da stellte sich dann heraus, daß es ohne Bühnenbild und Kostüm, ohne Musik und Beleuchtungseffekte, ja sogar ohne Text auskommen kann, nicht aber ohne den Schauspieler. Ebenso wenig kommt das Hörspiel ohne die Stimme aus. Nur muß erkannt werden, was ihr besonderer Status ist und welche Funktionen ihr zuwachsen.

Über das hinaus, was bisher schon im Hörspiel zur Anwendung gekommen ist, sollte man nicht vergessen, welche Ausdruckswerte die Stimme hervorbringt, noch bevor sie sich dem System der ausformulierten Sprache anpaßt. Die Lautgebungen der Lettristen, die Atemzüge Dieter Schnebels und die Stimmversuche Roy Hards, von denen Paul Pörtner<sup>20</sup> berichtet, können da ebenso herangezogen werden wie beispielsweise die tiefenpsychologische Primärtherapie eines Arthur Janov<sup>21</sup>, die Erkenntnisse der Phonologie ebenso wie die schlichte Feststellung, daß die Stimme Ausdrucksmedium der Person ist. Eine Dramaturgie der Stimme kommt in Sicht, in welcher die Stimme zum Thema wird und zur Offenlegung von individuellen und sozialen Tatbeständen dient. Die Suche nach der eigenen Stimme ist zugleich eine Suche nach sich selbst.

So führt die Analyse der Elemente des Hörspiels auch zu einer elementaren Formenlehre, die in dieser Arbeit freilich nur angedeutet werden kann. Je nachdem, welches Element spielbestimmend ist, ergeben sich folgende Grundformen:

1. das Geräuschhörspiel und das Klang- und Schallspiel,
2. das Sprachspiel,

### 3. das Spiel für Stimmen.

Um sich zu vergegenwärtigen, welche Verknüpfungsmöglichkeiten durch die Technik gegeben sind und welche den Elementen innewohnen, sind Fragen denkbar wie beispielsweise diese:

Welche Verbindungen erlaubt die Technik? (Z.B. Blende, Montage, Schichtung durch Filter, Stemmamorphose durch Modulation usw.)

Welche Verknüpfungen sind durch Geräusch und Ton erreichbar? (Z.B. „akustischer Film“, Geräuschhörspiele, musique concrète usw.)

Was gibt isoliertes Sprachmaterial her? (Assoziative Verknüpfungen, statistische Reihungen, aleatorische und permutative Folgen usw.)

In welcher Weise und wozu können Stimmen verknüpft werden? (Fabelbestimmtes Personenspiel, Stimmenpanorama, Stimmphantomime, Stimmausdrucksspiele konsekutiver oder diametraler Art, Konzert für Stimmen usw.)

Jedem Element liegt eine eigene Logik zugrunde, ebenso jedem technischen Verfahren. Die Logik geräuschhafter Vorgänge braucht nicht in das Schema alltäglichen Denkens zu passen. Die Methoden experimenteller Sprachstellung müssen nicht die gleichen sein wie die assoziativer Phantasieabläufe, Das Spiel mit Stimmen kann Zusammenhänge ins Bewußtsein treten lassen, die das Raum-Zeit-Schema der Realität verdeckt. Durch Collage kann Heterogenes konfrontiert werden. Ein weites Feld gestalterischer Entdeckungen liegt offen. In der Regel wird jedoch gerade das Hörspiel auf die spezifischen Denk- und Erlebnisformen des Menschen zurückgreifen, die von den optischen Darstellungsspielen nicht abgedeckt werden können.

Den ganzen Umfang des Hörspiels beschreibt natürlich nur das Ensemble aller Elemente. Und es wird in der Regel funktional gefragt werden, also z. B.: Welches technische Mittel ist der Spielidee adäquat? Mit welchem Element läßt sich der Bereich, der Stoff, die Welt, die dargestellt werden sollen, am besten erschließen? Wie können die anderen Elemente das Spielgeschehen anreichern und abstützen?

Die Beschäftigung mit den Elementen des Hörspiels schafft, wie ich glaube, eine gute Voraussetzung für die kreative Arbeit und für die interpretatorische Analyse, ohne daß der Versuch gemacht wird, das Hörspiel auf eine vorgefaßte Meinung von dramaturgischen Gesetzen festzulegen. Die Formgesetze des Hörspiels ergeben sich stets neu aus der Fähigkeit der Produzenten, das Medium und die Elemente im Sinne der eigenen Gestaltungsvorstellungen auszuschöpfen.

## Technik

### Mikrofon

Das augenfälligste Instrument für den Vorgang der Übertragung eines akustischen Ereignisses ist das Mikrofon. Sobald es irgendwo auf einem Bild oder in der Wirklichkeit auftaucht, glaubt jedermann sofort zu wissen, hier soll aufgenommen, vermittelt, übertragen werden. Das Gefühl der Authentizität, Aktualität und Öffentlichkeit stellt sich ein. Genau besehen ist das eine Täuschung. Definitiv ist das Mikrofon das Instrument für die Umwandlung von Schallenergie in elektrische Energie. Denn konkret vollzieht sich in ihm die Umsetzung einer Energieform in die andere; und wenn auch am Lautsprecher Ausgang die Verwandlung wieder rückgängig gemacht zu werden scheint, ist die akustische Erscheinung keineswegs identisch mit der ursprünglichen, selbst nicht bei einer Live-Übertragung. Mit dem Eingang ins Mikrofon wird das Schallereignis herausgenommen, herausgelöst aus seiner natürlichen Umgebung, in elektrische Spannungen umgewandelt und damit in verschiedener Weise verfügbar und modellierbar gemacht. Es wird ein neuer Aggregatzustand erreicht, der, ästhetisch dramaturgisch gesehen, eine *völlig neue Darstellungsebene* eröffnet.

Der Eingang ins (monofone) Mikrofon bedeutet eine Herauslösung aus allen räumlichen Koordinaten und eine Einbeziehung in ein einsinniges, zeitlich strukturiertes, akustisches Kontinuum. Selbst Stereofonie und Quadrofonie stellen keineswegs die ursprünglichen Raumverhältnisse und den Naturschall wieder her; und sogar die kopfbezogene Stereofonie (Kunstkopfaufnahme), die bei Benutzung von Kopfhörern durch den Empfänger den höchsten Annäherungsgrad an das natürliche Raumgefüge erzielt, erreicht nicht die Wiederherstellung des primären Schallereignisses. Es gibt Zonen geringerer Hörbarkeit, und die vermittelten Raumsignale sind nicht die ursprünglichen, sondern elektroakustische. Diese akustische Welt ist eine absolut technisch vermittelte.

Schlägt man den Katalog einer Radioelektronikfirma auf, so gibt es ein schier unübersehbares Angebot von verschiedenen Mikrofonarten. Sie unterscheiden sich zunächst durch ihre elektroakustischen Wandlerprinzipien. Die Umwandlung von Schall- in elektrische Energie erfolgt

1. durch Widerstands-Steuerung (Kohle-Mikrofon),
2. piezoelektrisch (Kristall-Mikrofon, keramisches Mikrofon),
3. elektromagnetisch (magnetisches Mikrofon),
4. elektrodynamisch (Tauchspulenmikrofon, Bändchenmikrofon),

##### 5. elektrostatisch (Kondensator-Mikrofon).

Jedes dieser Mikrofone hat spezielle Eigenschaften und einen eigenen Anwendungsbereich. Vom Kohle-Mikrofon, das heute fast nur noch in der Fernmeldetechnik verwendet wird, bis zum Kondensator-Mikrofon, das für ein Optimum an Klangtreue bei Musikübertragungen bürgt, reicht die Skala. Da das Hörspiel grundsätzlich allen Realitätsebenen offen ist, hat es auch grundsätzlich für alle diese Mikrofonarten Verwendung. Daß in der Praxis im Studio beispielsweise das „minderwertige“ Kohle-Mikrofon durch Frequenzbeschneidungen simuliert wird, hat zusammen mit anderen Routinepraktiken die Glätte mancher Hörspielinszenierungen zur Folge. Gute Toningenieure, die nicht nur auf die technisch einwandfreie Realisierung eines Hörspiels achten, sondern auch am künstlerischen Prozeß teilhaben, „schmecken“ daher die Klangcharakteristik des jeweiligen Mikrofons ebenso ab, wie sie etwa den geforderten Abstand vom Mikrofon kontrollieren.

Für die akustischen Perspektiven und die Aufstellung der Sprecher ist die Richtcharakteristik der Mikrofone wichtig. Druckempfänger mit Kugelcharakteristik nehmen den Schall von allen Seiten gleichmäßig auf. Sie sind für die Raumresonanz besonders empfänglich. Will man die Stimme eines Sprechers gegen hallige oder geräuscherfüllte Räume abschirmen oder die Sprache eines Redners in denselben Raum verstärkt übertragen, verwendet man Richtmikrofone mit Nieren- oder Keulencharakteristik. Die keulenförmige Aufnahmecharakteristik, die den Bündelungsgrad (gibt an, um wievielfach größer der einfallende Raumschall bei einem Kugelmikrofon wäre) eines Nierenmikrofons übertrifft, wird durch ein Richtrohr erreicht. Für Dialogaufnahmen sich gegenüber sitzender Gesprächspartner eignen sich Mikrofone mit Achtercharakteristik. So kann man schon durch Auswahl und Aufstellung der Mikrofone Wirkungsmöglichkeiten erzeugen, die von der strengen Isolierung einer Einzelstimme bis zum diffusen Ensemble eines Stimm-Geräusch-Ton-Gemischs gehen und den verschiedenen Aufnahmeabschnitten Grundtönungen mitgeben, die sich gegeneinander absetzen oder ineinanderfließen. In jedem Einzelfall ist neu zu entscheiden, welches Mikrofon der artifiziellen Absicht am meisten entspricht, so daß auch nicht-stationäre Mikrofone (Umhäng- oder Ansteckmikrofone) z. B. bei Bewegungsvorgängen (Langstreckenläufer) Verwendung finden können.

Im *monofonen Aufnahme- und Wiedergabeverfahren* gibt es nur ein Mikrofon oder - was auf dasselbe hinausläuft -, sofern mehrere Mikrofone eingesetzt werden, nur einen Übertragungskanal und im Prinzip nur einen Lautsprecher. Der punktuellen Aufnahme entspricht die punktuelle Ausstrahlung mit radialer Ausdehnung der Schallwellen. Gestützt werden Raumvorstellungen beim Hörer zwar von der Raumresonanz des Aufnahme-raums, die mitübertragen wird. Aber dieser Nachhall, das Echo also, das Gegenstände und Wände reflektieren, wird durch das einohrige Mikrofon punktuell versammelt und ist nur Signal einer vormals gegebenen räumlichen Ausdehnung. Eine Orientierung im Raum - rechts/links, oben/unten, vorne/hinten - ist nicht möglich. Allenfalls

ein Eindruck von 'näher' oder 'weiter entfernt'. Das übertragene ist eindimensional, eine reine Zeitgestalt. Dessen ungeachtet entwickelt der Hörer, veranlaßt von Text und Stimmausdruckshaltung der Sprecher, Raumvorstellungen. Infolgedessen ist der Raum des monofonen Hörspiels, sofern ein solcher überhaupt angestrebt wird, im Nirgendwo des Vorstellungsvermögens, baut sich in der Phantasie des Hörers auf. Im Extrem - und wie einige Theoretiker meinen, im Idealfall - kommt aber die Vorstellung eines empirischen Raumes gar nicht auf, „dann nämlich, wenn sich das Geschehen längere Zeit ohne erkennbare Akustik im 'Vordergrund', in 'akustischer Großaufnahme' abspielt: Dann hat sich der vermeinte Raum bis aufs engste zusammengezogen, bis in den Punkt, in den geometrischen Ort gewissermaßen, in dem der Raum in die Dimensionslosigkeit umschlägt, in der nun das Geschehen selbst die umfassende Wirklichkeit bildet und nicht mehr eine Handlung ist, die von den Kulissen eines empirischen Raumes umschlossen wird.

Dieser dimensionslose, empiriefreie Ort, den der monofone Hörfunk schaffen kann, ist der natürliche Ort rein intellektueller und seelischer Handlungen, ist objektiver innerer Monolog.“<sup>22</sup>

Das dramaturgische Modell für diese vom monofonen Aufnahmeverfahren bereitgestellte Möglichkeit ist der Bewußtseinsstrom (stream of consciousness). Die Dramaturgie des Bewußtseinsstroms zielt auf die Einheit der Welt im Kopf des Autors, des Regisseurs, des Hörspielers und des Hörers. Die Dramaturgie der Blende (vgl. Unterkap. 'Mischpult') stellt das adäquate technische Verfahren bereit.

Für das stereofone Aufnahmeverfahren sind diese Möglichkeiten nicht mehr typisch. Der Blendvorgang wird erschwert, weil die räumlich errichtete Situation sich nicht ohne weiteres „abbauen“ läßt. Der technische Fortschritt schafft neue Bedingungen, neue dramaturgische Überlegungen sind geboten<sup>23</sup>. Zunächst handelt es sich um nichts anderes, als daß, statt mit einem Mikrofon, die Aufnahme jetzt mit mindestens zwei Mikrofonen erfolgt und die Wiedergabe sich der entsprechenden Anzahl von Lautsprechern bedient. An Stelle des Einkanal-Systems sind zwei Kanäle getreten, an die Stelle der einohrigen Aufnahme die zweiohrige. Der Informationszuwachs hat zur Folge, daß das akustische Geschehen jetzt in den Raum vor den Hörer verlegt wird. Zwischen ihn und das Geschehen legt sich eine räumliche Distanz. Dort vor ihm in einem bestimmten Sektor spielt sich etwas ab, was er zwar nicht sieht, was aber dessen ungeachtet örtlich wahrnehmbar ist - deutlich links, rechts, in der Mitte und in gewissem Grad auch in der Tiefe des Raums. Die Positionen der Stimmen oder besser der Resonatoren lassen sich orten. - Richtungseindrücke, die unsere Ohren empfangen, werden im wesentlichen von Intensitäts- und Laufzeitunterschieden ausgelöst. Unser linkes Ohr hört Schallereignisse, die von links kommen, um Bruchteile von Sekunden früher als das rechte, und ebenso ist es umgekehrt. Größere Lautstärken von rechts oder links lassen die Schallquelle in der jeweiligen Richtung annehmen.

Nach Anordnung der Mikrofone kann man zwei. gebräuchliche Verfahren unterscheiden:

1. Das AB-Verfahren geht davon aus, daß der Mensch mit zwei Ohren hört, und benutzt deshalb zwei Aufnahmemikrofone. Hat die Schallquelle den gleichen Abstand von jedem Mikrofon, so empfangen diese, falls sie die gleiche Charakteristik haben, die akustischen Signale in gleicher Stärke und zu gleicher Zeit: Der Eindruck der Mitte entsteht. Wandert die Schallquelle seitwärts, so liegt das von der Schallquelle abgewandte „Ohr“ ein wenig weiter entfernt und empfängt so den Schall etwas später (Laufzeit) und schwächer (Intensität) als das andere. Wir registrieren den Schall aus seitlicher Richtung. Die Wegstrecken der Schallquelle und ihre Positionen sind auf die Aufnahmemikrofone bezogen. Das System der akustischen Verhältnisse wird von den Lautsprechern abgestrahlt, nicht die realen Abstände. Stehen die Lautsprecher weiter auseinander, so vergrößern sich bei gleichbleibenden Schalleindrücken die wahrnehmbaren Abstände der Schallquellenpositionen. Stimmen können dann beispielsweise weiter voneinander entfernt gehört werden, als sie bei der Aufnahme waren. Unter Umständen flüstert auf diese Weise einer auf drei Meter Entfernung jemand etwas ins Ohr oder umgekehrt ruft jemand auf kurze Distanz dem anderen etwas zu, als sei der ein Schwerhöriger. Entscheidendes Merkmal des AB-Verfahrens ist die Vereinigung der Intensitäts und Laufzeit-Stereofonie, auch Phasenstereofonie genannt.

2. Da die Phasenstereofonie eine Richtungssteuerung der Schallsignale stark verkompliziert und für die Lautsprecherwiedergabe keine unersetzlichen Vorteile bietet, ist sie von der reinen Intensitätsstereofonie verdrängt worden. Zwei Mikrofone werden dabei so eng zusammengesetzt, daß kein Laufzeit-(Phasen-)Unterschied entsteht. Diese Kombination zweier Mikrofone auf einer Achse nennt man Koinzidenz-Mikrofon. Die Intensitätsunterschiede ergeben sich aus der Richtcharakteristik der Mikrofone.

a) Dabei verwendet die X-Y-Stereofonie zwei gleichartige Richtmikrofone, die aber im Winkel (meist 90°) zueinander angeordnet sind, so daß das auf die Schallquelle gerichtete Mikrofon die stärkeren Impulse registriert. Die X-Y-Anordnung liefert durch

die Addition des Y- und X-Signals ( $X + Y = M$ ) auch eine vollständige monaurale Toninformation und ist damit voll kompatibel. Dennoch erfüllt die X-Y-Stereofonie eine Gestaltungswunsch nicht: Ton und Richtung können nicht getrennt gesteuert werden.

b) Gelöst wurde dieses Problem durch die M-S-(Mitte-Seite-)Stereofonie. Es handelt sich dabei mathematisch um die Summe und Differenz beider Kanalspannungen. Ein Mikrofon (beispielsweise mit Kugel- oder Nierencharakteristik) liefert die Mitten- (auch Ton-) Information, ein anderes (mit Achtercharakteristik) die Seiteninformation.

Auf diese Weise ist gewährleistet, daß der Toningenieur in der Stereofonie Raumwirkungen bestimmen, die Basisbreite dehnen und verengen kann und, unabhängig von der Aufnahmeposition der Schallquelle, Richtungen zu verschieben in der Lage ist, ohne daß er auf gesonderte Tonverarbeitung (Lautstärken- und Klangveränderungen) verzichten müßte.

Neben den genannten Anordnungen gibt es noch einige pseudo-stereofonische Verfahren und eine Reihe von Hilfsmitteln wie z. B. das Stützmikrofon, das die Schallinformation der beiden Basismikrofone ergänzt, wenn beispielsweise bestimmte Instrumentalgruppen aus dem Hintergrund orchestralen Geschehens deutlicher einbezogen werden sollen.

Für den Zuhörer hat die Stereophonie den Nachteil, daß er sich nicht mehr irgendwo in seinem Zimmer oder im Abhörraum niederlassen kann. Er muß, will er unverzerrt und positionsgenau hören, sich auf der Linie des gleichen Abstands von beiden Lautsprechern befinden, möglichst nicht zu nah an der Verbindungslinie zwischen beiden, aber auch nicht zu weit entfernt. Ideale Abhörmöglichkeit ergibt sich etwa in einer Entfernung, die der Basisbreite (Entfernung beider Lautsprecher) entspricht.

Die Sitzordnung, die in manchem einer Theateraufführung ähnelt, hat bei den ersten Versuchen zu dem Mißverständnis geführt, man habe sich wie bei einer Guckkastenbühne mit geschlossenem Vorhang zu verhalten. Man hatte übersehen, daß der erzeugte Raum nichts Beständiges von der Art der verlässlichen Dingwelt der Bühne hat. Der räumliche Eindruck entsteht vielmehr ausgelöst von einem akustischen Prozeß. Er geschieht. Die Quellen sind die jeweiligen Schallerzeuger - Stimmen, Instrumente, geräuscherzeugende Gegenstände oder elektronische Geräte, die Klänge herstellen. Ihre Positionen und der Reflex der Schallwellen im Raum werden registriert, verarbeitet und wieder ausgestrahlt. Es kommt darauf an, die akustischen Bewegungen so anzulegen, daß eine Raumkomposition zustande kommt.

Eine Art Choreographie bietet sich an. Denn die reine Rechts-Links-Stereophonie mit Pingpong-Effekt ist ästhetisch unbefriedigend. Bleiben die Schallquellen statisch fixiert, wie Musiker im Orchester, so kann man aus diesem Vergleich die Nutzenanwendung ziehen und sich ein orchestral geführtes akustisches Gebilde vorstellen. Im Grunde reichen natürlich Vergleichsbegriffe wie ‚orchestral‘ und ‚choreographisch‘ nicht aus für das, was stereofone Produktion kennzeichnet und was vielleicht als dramaturgische Komposition zu bezeichnen wäre. Sie steht ständig vor zwei wesentlichen Aufgaben:

1. den immerfort leeren Raum bewegungsmäßig zu füllen,
2. ihn zum Klangkörper zu machen.

Konnte Richard Kolb noch vom monofonen Hörspiel annehmen, „nicht der Mensch in Bewegung, sondern die Bewegung im Menschen“<sup>24</sup> werde dargestellt, so könnte vordergründige Betrachtung meinen, jetzt, stereofonisch, sei es möglich geworden, die Bewegung des Menschen im Raum zu zeigen. Die Stereophonie führt aber nicht bewegte Menschen vor, sondern Stimmen, Wörter, Geräusche und Töne in Positionen und in Bewegung. Da können sich dann freilich auch, ausgelöst von Bewegungsverläufen und Stimmen, Vorstellungen von bewegten Menschen bilden oder vor uns sich die nach außen gestülpten akustischen Signale einer inneren Welt entladen; aber das sind nicht unbedingt die Spezialitäten dieses technischen Verfahrens. Eher sind es die Verflechtungen

der Stimmen, ihr Aufeinander bezogensein, ihr Für- und Gegeneinander, ihre Selbstbehauptung im Raum. Die monofone Aufnahme tendierte aus technischen und ästhetischen Gründen zum Understatement. Seit es Stereophonie gibt, ist wieder so etwas wie raumbeherrschende Stimme, ist Pathos, ist extensives Sprechen möglich geworden -ja, plakatives Herausstellen, aber auch das Stellungsspiel von Gruppen und Chören, ihre Konfrontation oder ihre vielfachen Beziehungen und Mischungen miteinander. Ein konkaves „Relief“ eines akustischen Weltausschnitts bietet sich dar.

Das Rundum der akustischen Welt, nicht nur einen Raumsektor, gibt die konsequente *kopfbezogene Stereophonie* wieder. Ihr Aufnahmegerät ist der *Kunstkopf*, der den menschlichen Hörvorgang möglichst naturgetreu nachbildet. Verwendet der Hörer Kopfhörer, so befindet er sich mitten in der übertragenen akustischen Welt. Gegenüber Kunstkopf-Anordnungen, wie sie bisher experimentell gebräuchlich waren, enthält dieser Kunstkopf folgende Änderungen (nach Kürer, Plenge und Wilkens)<sup>25</sup>:

1. Anstelle der meistverwendeten Kugel mit etwa 20 cm Ø genaue Nachbildung der Form eines menschlichen Kopfes.
2. Anstelle der Mikrofonmembranen am Ort des Ohrkanaleinganges genaue Nachbildung einer Ohrmuschel und des Ohrkanales bis zum Trommelfell.
3. Abschluß des Ohrkanals unter Einbezug der Mikrofonmembrane durch eine akustische Impedanz, die so wirkt, daß bei der Wiedergabe der Schalldruck am Trommelfell dem des natürlichen Hörens entspricht.
4. Grobe Nachbildung des menschlichen Oberkörpers.

Es ist damit zu rechnen, daß noch weitere Annäherungen an die akustischen Eigenschaften des menschlichen Organismus eingeführt werden. Der erste entscheidende Schritt ist sicherlich getan. Die Leistungsfähigkeit der Kunstkopf-Übertragungsmethode zeigt sich in wesentlichen Verbesserungen und in einem neuen Status des Hörers. Weitgehend an die natürlichen Gegebenheiten angenähert werden wiedergegeben:

„Richtungseindrücke inklusive solcher aus der Scheitelebene (rechts, links, oben, hinten, teilweise vorn)

Klangfarben

Nachhallverhältnisse

Entfernungseindrücke

räumliche Ausdehnung der Schallquellen.“<sup>25</sup>

Nimmt man den Hörer als Adressaten, so ist die konsequente kopfbezogene Stereophonie homozentrisch. Die Stereophonie hatte ihn zum außenstehenden „Betrachter“ gemacht, die Monophonie zum Übersetzer akustischer Zeichen. Die Verbesserungen der kopfbezogenen Stereophonie hinsichtlich der Abbildung räumlicher Verhältnisse sind bedeutend,

wenn man bedenkt, daß beim Stereoverfahren Schalleindrücke stets von vorn kommen, die Richtungsabbildung in der Horizontalebene beschränkt ist, Oben und Unten nicht existieren und Rauminformationen vergleichsweise gering bleiben. Die Schallquellen selbst allerdings werden von den gebräuchlichen Verfahren der Monophonie, Stereo- und Quadrofonie in einer die Realität übertreffenden Deutlichkeit präsent gemacht. Bei diesen herkömmlichen Verfahren ist „der Lautsprecher Repräsentant des Sprechers oder des musikalischen Instruments; die Schallquelle ist in den Zuhörerraum versetzt worden“ (Georg Plenge)<sup>26</sup>. Stimmen und Schallquellen behalten immer etwas von der raumlosen Punktualität der Monophonie, selbst wenn sie stereofon oder auch quadrofon choreographisch bewegt werden. Diese Verfahren zeichnen Stimmen ab, die in das Wohnzimmer oder in den Abhörraum eingespielt werden. Die konsequente kopfbezogene Stereophonie dagegen umgibt den Hörer theoretisch mit einem vollständigen Hörraum. Praktisch, d. h. nachdem gegenwärtigen Stand, hört allerdings der Hörer nach vorn - ins Gesichtsfeld - noch unzureichend nach unten übrigens auch. Das mag an der noch immer unvollständigen Nachbildung des Kunstkopfes liegen, kann aber auch daher rühren, daß der Kunstkopf nicht wie der menschliche Kopf durch ständige Bewegungen den Hörraum unter immer neuen Winkeln abtastet. Schließlich ist der gewohnheitsmäßige Konsensus der Sinne zu bedenken, der uns veranlaßt bei Schallquellen von vorn mit der Sichtbarkeit der Schallquelle zu rechnen. Gegenwärtig liefert das kopfbezogene Verfahren brauchbare Ergebnisse nur dann, wenn der Hörer mit Kopfhörern ausgestattet ist. Dann allerdings gilt, was Georg Plenge sagt: „Wir haben nicht die Schallquellen in sein Zimmer geholt, wir haben seine Ohren in den Aufnahmeraum gebracht.“<sup>27</sup> Der Hörer hört mit den Ohren, die am Kunstkopf angebracht sind, deren akustische Eindrücke er nun empfängt. Der Kopfhörer schaltet seine eigenen Ohrmuscheln aus.

Für die Dramaturgie bedeutet das Rundumhören des Hörers, der nun selber sozusagen in der Mitte der Manege sitzt, während sich das akustische „Theater“ oder besser das kosmische Planetarium akustischer Signale um ihn herum bewegt, neuerliche Überlegungen. Es gilt beispielsweise zu erproben, wie der Zugewinn an natürlichem Raumklang mit der artifiziellen Raumgestaltung zu kombinieren und wie der jetzt allseitig orientierte Hörer anzusprechen ist. Festzuhalten bleibt dennoch, daß auch die Totalität der akustischen Umwelt, die Verräumlichung des Hörens, den Unterschied zur kombinierten Seh- und Hörwelt nicht aufhebt. Nur, was sich bewegt, was schwingt, was Resonanz erzeugt, was erschallt, auftaucht und wieder abklingt, ist registrierbar. Nichts Festes und Beständiges wie Körper, Dinge, Bilder, Kulissen und dergleichen ist vorhanden. Trotzdem ist eine deutliche Wandlung von der Zeichenhaftigkeit der monofonen Ausstrahlung zur Anwesenheit akustischer Gegenstände erkennbar. Das hat bei einigen Experten (z. B. Ulrich Gerhardt) zu der Ansicht geführt, daß das Hörspiel auf dem Wege zur größeren Realistik sei. Ganz sicher ist beispielsweise dem Reporter mit dem Kunstkopf ein Instrument gegeben, den Zuhörer noch unmittelbarer beim Geschehen dabei sein zu lassen, als das bisher geschah. Daraus ergeben sich auch neue Möglichkeiten für das Originaltonhörspiel. Mit Geschehen zu sein, mitten in einer Massenbewegung z. B.,

ist für den Hörer jetzt normal. Die betrachtende Distanz zu etwa stereofonisch vor uns projizierten Abläufen wird abgebaut. Der Sprecher kann dem Hörer direkt ins Ohr flüstern, ja in bestimmten Fällen in seinem Kopf sein, oder Stimmen und Geräusche können aus unendlich scheinenden Weiten kommen. Das hat gleich anfangs zu Spielen geführt, die den Vorgang des Einflüsterens oder Hypnotisierens imitierten. Bei *Mandala* von Karlhans Frank (Saarl. Rundfunk) liegen die größten Raumunterschiede zwischen dem punktuellen Einflüsterer im Hinterkopf und einem Feuerwerk, das Peter Leonhard Braun in der Neujahrsnacht mit einem auf einer Stange über seinem Haus befestigten Kunstkopf aufnahm, das aber im Zusammenhang des artifiziellen Spiels wie ein Befreiungsakt aus den Fesseln räumlicher Bindungen wirkt. überhaupt sind beim Kunstkopf-Verfahren die Studiobedingungen, die obligatorisch von drei Raumverhältnissen ausgehen (Zimmerakustik, schalltoter Raum und Hallraum, der heute durch die Hallplatte simuliert wird), noch weniger zureichend, als sie das bisher waren. Originalräume, vor allem Riesenräume und Aufnahmen im Freien, werden von den Regisseuren bevorzugt. Die Bewegung akustischer Signale und Zeichen im Raum und das Spiel mit Räumen haben ein neues Feld gefunden. So werden Raumschichtungen dramaturgisch wichtig oder auch Ausweil von der engen Atmosphäre einer Zelle bis hinaus ins Planetarische. Knillis Vorschlag von Raumklangspielen ließe sich jetzt erweitern zu dem von akustischen Raumspielen.

## **Tonband**

Durch das Aufzeichnungsverfahren der Tonbandtechnik ist die Hörspielproduktion in ein neues Stadium getreten. Denn das Tonband ist nicht nur Speicherungsmittel, nicht nur Konservenbüchse für eine vorher zubereitete akustische Mischung - es ist selbst auch ein Gestaltungsmittel. Zunächst hat es natürlich die Produktion und Wiedergabe des Hörspiels zeitlich unabhängig gemacht. Wurde früher live gesendet, so ist heute mit wenigen Ausnahmen die Bandaufnahme Grundlage der Übermittlung. Die Trauer, die manchen alten Rundfunkhasen wegen des Ausfalls der Unmittelbarkeit beim Übergang zu dieser Technik befiel, ist nur zum Teil begründet. Erstens hat die Tonbandtechnik die künstlerische Arbeit vom Zufall unabhängiger gemacht und sie damit in vielen Fällen erst ermöglicht; zweitens sind im technischen Bereich neue Gestaltungsmöglichkeiten erschlossen worden; und drittens ist der Live-Charakter dort, wo er wichtig ist, keineswegs ganz verdrängt. Die kurzfristige Aufnahmepraxis im Studio, die es dem Schauspieler nicht ermöglicht, wie beim Theater einen Text auszustudieren, verlangt von ihm immer noch eine improvisatorische Haltung. Der Vorzug des Tonbands ist es nun, daß man unter mehreren Aufnahmen die gelungenste auswählen kann, womit sozusagen der beste Zufall prämiert wird. Außerdem ist die Übermittlung zum Hörer in jedem Fall eine

mittelbare; was weggefallen ist, ist nur die Gleichzeitigkeit der Produktion und der Sendung. Das spielt aber für den Hörer kaum eine Rolle. Da Schallereignisse ohnehin immer Augenblicksereignisse sind, dem Zeitstrom verfallen, ist eine Hörspielsendung gewissermaßen zur Unmittelbarkeit verurteilt. Was aber vielleicht noch wichtiger ist als der Live-Charakter einer gleichzeitigen Inszenierung: Die Tonbandaufnahme hat gerade die Verwendung von Originalgeräuschen, Tondokumenten und Musikpassagen, seien sie nun elektronischer oder instrumentaler Art, in genau auszuwählender Abstimmung erst ermöglicht und damit für extreme Ausformungen des zeitgenössischen Hörspiels wie beispielsweise des O-Ton-Hörspiels (Originalton-Collage) die Voraussetzung geschaffen. Live-Ereignisse werden Funktionsteile eines künstlerischen Arrangements.

Das technische Prinzip der Tonbandbespielung ist die Verwandlung von elektrischen Informationen in magnetische. Daher spricht man ja auch von der Magnettontechnik. Erste Hinweise auf diese Technik gab schon 1888 Oberlin Smith, und um 1900 führte der dänische Funkpionier Valdemar Poulsen auf der Pariser Weltausstellung sein Tonaufzeichnungsgerät „Telegraphon“ vor, das einen Stahldraht als Schallträger verwendete. Da der Draht die Schwingungen nur verhältnismäßig schwach aufnimmt, verwendet man heute allgemein das Tonband, das unter anderen Vorteilen auch den der Möglichkeit von Eingriffen durch Schneiden und Kleben gebracht hat. Auf dem Tonbandgerät wird das Band an den Lösch-, Aufnahme und Wiedergabeköpfen vorbeigeführt. Der Aufnahmekopf prägt die Magnetschicht des dünnen Kunststoffbandes gemäß der ihm eingegebenen elektromagnetischen Informationen. Aus einem Schwingungsvorgang wird eine statische Struktur. Nunmehr liegt ein Schallvorgang jederzeit griffbereit in gleichsam verdinglichter Form vor. Daraus ergeben sich eine Reihe von Verwendungsmöglichkeiten. Das gespeicherte Schallmaterial kann durch Vorbeiführen am Wiedergabekopf schlicht wiederholt werden, man kann es aber auch durch mancherlei Eingriffe und neue Kombinationen in dramaturgischer und kompositorischer Absicht verändern. Schließlich garantiert der Löschkopf das Löschen des aufgeprägten Musters und damit die Wiederverwendbarkeit des Tonbandes.

In den Studios der ARD-Rundfunkanstalten dauert eine Hörspielproduktion für gewöhnlich eine Woche (fünf Arbeitstage). Davon benötigt man meist mehr als die Hälfte für die *Montage*. Unter Montage versteht man die Auswahl und Bearbeitung und schließlich das Zusammenstellen der vorhandenen Aufnahmen. Alle diese Arbeitsgänge beruhen auf der freien Verfügbarkeit des Tonbandmaterials. Oft, bei besonders differenzierten technischen Arbeiten, nimmt der Montage-, Schnitt- und Verblendvorgang weit mehr Tage in Anspruch als die Sprecheraufnahmen; ja, es kann im Extremfall sich die ganze Autoren- und Regiearbeit auf solche technischen Verarbeitungsgänge konzentrieren.

Montage im engeren Sinn ist das Aneinanderkleben ausgewählter Bandabschnitte. Es setzt meist den *Schnitt* voraus. Diese einfachen Arbeitsgänge - Bänder durchschneiden und in neuen Zuordnungen wieder zusammenkleben - können dramaturgisch und aus-

drucksmäßig weitreichende Folgen haben. Hier ist wieder einer der Punkte, an denen es sich zeigt, wie die Elementenlehre in die Formenlehre umschlägt. Denn Schnitt und Montage können den Ausdrucksmoment, aber auch die Gesamtstruktur eines Hörspiels betreffen.

Beim „Feinschnitt“ geht es im Studio darum, eine Rohmontage nach ästhetischen Gesichtspunkten serienfertig zu machen. Fehlerstellen werden herausgeschnitten, zu lange Pausen gekürzt, zu kurze verlängert. Schneidet man einen Atemzug zwischen zwei Wörtern heraus, so kann das einfach Kosmetik sein: ein überflüssiger Schnaufer wird beseitigt. Man kann damit aber auch das Tempo beschleunigen oder einen anderen Gedanken- oder Gefühlsakzent setzen. Schneidet man sämtliche Atemzüge eines Takes heraus, so daß die Rede in atemloser Folge abläuft, so erreicht man einen Verfremdungseffekt, der ohne Filterung den Eindruck einer Gedankenkette erweckt; denn unsere Gedanken machen keine Atempausen. Man hat auf diese Weise die Realitätsebene gewechselt. Ganze Takes können härter aneinandergeschnitten werden, was die Gangart des Spiels energischer, wenn nicht aggressiver erscheinen läßt. Fast jeder Regisseur kennt weitere Kunstgriffe, mit denen er durch Schnittmethoden bewußt Akzentuierungen bewirkt.

Mit Hilfe der Montage ist schließlich die Dramaturgie in der Lage, spielbestimmende Eingriffe vorzunehmen oder sie gar als Methode der Verknüpfung des Gesamthörspiels einzusetzen. Von manchen, z. B. von der sowjetischen Rundfunktheoretikerin Tatjana Martschenko, wird die Montage sogar als „das eigentliche und wesentliche Gestaltungsprinzip des Hörspiels“<sup>28</sup> angesehen. Freilich zählt Tatjana Martschenko auch alle Mischverfahren, z. B. die Blende, zur Montage, geht also über deren engeren Begriff hinaus. Ihre Grundeinsicht „montagehaft ist das menschliche Denken selbst“ steckt den Rahmen ab, innerhalb dessen sie dieses Verfahren für möglich hält. Ihre Überlegungen stützen sich auf Eisensteins und Pudowkins am Film orientierter Theorie der Montage als der „rationalen, sinnvollen und zweckdienlichen Zusammenfügung von Ausschnitten, Details, Bruchstücken, die keine bloße Summe ergibt, sondern eine neue Qualität hervorbringt“. Trotz ihrer Gewährsleute erliegt Martschenko nicht, wie es vereinzelt hierzulande geschieht, der Versuchung, die Montage von Film und Hörspiel über einen Kamm zu scheren. Sie ist sich bewußt, daß es zu klären gilt, „was montiert wird, welches die Eigenarten des Baumaterials sind“, aus dem die jeweilige Kunstart sich zusammensetzt; und das sind im Hörspiel nun einmal die akustischen Elemente. Vergleiche dagegen scheut sie nicht. Die Funkmontage läßt sich nach ihr realisieren „durch ‘reine’ Pause (Blende beim Film), durch Mischblende (Überblendung beim Film), durch Sprecher- oder Erzählertext (analog zu Titel und Kommentar unter Bild in der Kinematografie), mittels Geräuschkulisse und Pause (Landschaft u. ä. beim Film), über die Musik (beim Film desgleichen), durch Wechsel der Tonperspektive, des Standorts der Schallquelle (Einstellung, Perspektive beim Film) usw.“ Martschenko sieht wie andere Theoretiker vor ihr die eminente Fülle von Möglichkeiten, die Schnitt, Montage und Blende bieten: „die Auflösung der Zeit, ihre Raffung und Dehnung, Sprünge vor- und rückwärts“, die Simultanität von vergangenem und gegenwärtigem Geschehen, Kontrast- und Assoziations-

wirkungen. Und sie stellt fest, daß dies durchaus nicht Domäne allein des Funktheaters ist. Aber für die Funkbühne sind diese Verfahren „besonders organisch, denn zügmontagehaft ist unser Denken selbst, es ist montagehafter als jegliche sichtbare Handlung. Wollte ein Autor versuchen., die Bildseite eines Bühnenstückes oder eines Spielfilms der Montage-Logik des unmittelbaren Denkens unterzuordnen, so bekäme es der Zuschauer mit einem Chaos zu tun, das sich der Wahrnehmung und Erfassung entzöge. Das Hörspiel aber ist eher in der Lage, dem Lauf des subjektiven Gedankens zu folgen.“

Die Quintessenz solcher Überlegungen läuft auf eine Dramaturgie des Bewußtseinstroms hinaus, in der das menschliche Denken selbst zum Helden des Spiels wird. Die Bandaufnahmetechnik erschließt nach Martschenko „dem Funktheater unerschöpfliche Potenzen für die psychologische, soziale und geschichtsphilosophische Erforschung der menschlichen Persönlichkeit“.<sup>29</sup>

Die eigenwillige Kraft der Montage als Collage zieht Martschenko allerdings nicht in Betracht, weil sie Jegliche Montage auf die Zwangsläufigkeiten gründet, die von der menschlichen Vorstellungskraft gesteuert werden. Mit der trainierten und einem inneren Bedürfnis entsprechenden Gewohnheit des Denkens, schlüssige Zusammenhänge herzustellen, wird der Schnitt, der genau besehen ein Trennverfahren ist, überspielt. Die Collage (wörtlich: das Ankleben) beläßt dagegen dem Schnitt seine Funktion. Mit ihr kommt man zwischen die Buchstaben, die Silben, die Wörter, die Satzteile, die Sätze, die Situationen, die akustischen Erscheinungen. Ab- und Anschneiden erlaubt es, zwischen den Ablauf, zwischen die Syntax, zwischen die Handlung zu kommen, aufzubrechen, das Schlüssige (nun nicht mehr Schlüssige) in Frage zu stellen. Die Collage fügt das Unvereinbare zusammen.

Franz Mon exemplifiziert die Collage an „Lautréamonts berühmt gewordenem Modell einer neuen Poesie, die sich in der Begegnung einer Nähmaschine und eines Regenschirms auf einem Seziertisch ereignet“, und sagt: „Das Entfernteste könnte das sein, was am dichtesten zusammengehört“<sup>30</sup>. Die Collage als analytisches Verfahren benutzt meist vorgefundenes Material, seien es nun Texte, Sprechfloskeln oder akustische Dokumente. Ziel dieses Arbeitsverfahrens ist es in der Regel, gespeichertes Material aufzuschlitzen, damit ein neuer Aspekt zum Vorschein kommt, es so anzuordnen, daß seine zweite Bedeutung, wenn nicht gar seine dritte und vierte hörbar wird. Nicht Vermittlung „objektiver“ Tatbestände, wie sie der Reporter anstrebt, nicht Reproduktion des eigenen Vorstellungsverlaufs ist der Hauptzweck, sondern eine neue Sicht. Am häufigsten sind bisher Collageverfahren in kritischer Absicht zur Anwendung gekommen.

Franz Mon nimmt die Sprachelemente selbst als Dokumente, und es gelingt ihm, zwischen die Wörter zu kommen, so daß man das Gras immanenter Gewalttätigkeit wachsen hört (*das gras wies wächst*)<sup>31</sup>. Ludwig Harig (*Staatsbegräbnisse*)<sup>32</sup> schneidet und collagiert die Reden, die aus Anlaß des Begräbnisses von Konrad Adenauer und Walter Ulbricht gehalten wurden, derart, daß die floskelhafte Leere und die sprachgeregelt Gefühligkeit darin zum Vorschein kommt. Er läßt die Sprecher nicht ausreden, wieder-

holt charakteristische Aussprüche, setzt Widersprüchliches nebeneinander und kontrastiert hohles Pathos mit funktionalem Berufsjargon. Wolf Wondratschek nimmt die Vorstellung von einem Hörspiel auseinander, indem er die auf eine Person und auf eine Fabel gerichtete Erwartung des Hörers einesteils nährt, dann aber doch nicht erfüllt (*Paul oder die Zerstörung eines Hörspiels*)<sup>33</sup>. Umgekehrt verfährt Wilhelm Genazino, wenn er aus lauter Zeitungsanzeigen das Bild eines synthetischen Karrieremannes zusammensetzt (*Rede an die Senkrechtstarter*)<sup>34</sup>. Die Reihung der gleichen Satzstruktur (Peter Handke, *Weissagung*<sup>35</sup>), verschiedener Äußerungen zum gleichen Thema (Jürgen Becker, *Häuser; Bilder; Hausfreunde*<sup>36</sup>; Paul Wühr, *Preislied*<sup>37</sup>) und verwandter Situationen (Kay Hoff, *Im Durchschnitt*<sup>38</sup>) hat im Gegensatz zur Bestätigungsfunktion der Statistik eine Infragestellung des Gezeigten zur Folge. Gleichgültig, ob Disparates collagiert wird oder das monoton Gleiche, immer ist solchem Nebeneinander eine auffallende Nähe zur Realität eigen. In der Collage tritt der Autor den Widersprüchen der Wirklichkeit und der unendlichen Vielfalt der Phänomene sozusagen unmittelbar gegenüber und gibt nicht vor, daß sein Kopf groß genug sei, alles zu wissen und alles zu denken, was möglich ist. „An die Stelle des geschlossenen Sinnzusammenhangs ist das Funktionsgeflecht getreten, das seine Elemente in einer Hinsicht beansprucht, in allen anderen aber unangetastet läßt.“<sup>39</sup>

## Mischpult

Im Mischpult laufen die Kanäle der Mikrofone und anderen Signal-Quellen wie Tonbandgeräte (Maschinen), Plattenspieler und Tuner (Radiogerät) zusammen. Angeschlossen oder eingebaut sind Verstärker, Filter und Modulatoren, sowie die verschiedenen elektrischen Klangerzeugungs- und Verformungsinstrumente. Am Mischpult sitzt im Rundfunkstudio der Toningenieur, ihm zur Seite, vor oder hinter ihm, der Regisseur. Daraus geht hervor, daß hier das inszenatorische Dirigierpult ist, von dem aus die technischen und darstellerischen Impulse gesteuert, kombiniert und komponiert werden.

Schon relativ einfache, für Tonbandamateure oder Diskotheken zusammengestellte Mischpulte enthalten folgende Bausteine: Netzteil (Stromversorgung), Mischkanal für Mikrofon, Mischkanal für Tonbandgerät, Mischkanal für Plattenspieler, Summenkanal. Die Anzahl der einzelnen Kanaltypen richtet sich nach der Aufgabenstellung. So wird ein Diskotheken-Arrangement sicher mehr als einen Plattenspielerkanal enthalten. Ein Mischpult in einem relativ kleinen Rundfunkstudio (Saarländischer Rundfunk) umfaßt:

24 Einzelregler      (= 12 Stereoregler)  
2 Summenregler      (= 1 Summenstereoregler)  
3 Einspielwege

12 Mikrofonverstärker

1 Kreuzschienenfeld, das die verschiedenen Kanäle verbinden und kombinieren kann. Mit: 20 Stereoeingängen, 16 Richtungsreglern, 4 Richtungsmischern, 6 steilen Filtern, 4 Begrenzerkompressoren.

Mit Hilfe der Vor- und Hinterreglerschalter kann eine n-1-Anlage benutzt werden, die es jedem Sprecher ermöglicht, die anderen Räume zu hören (auch Zuspielbänder, aber die eigene Stimme nicht). Vom Tonträgeraum her sind vier Zuspielmaschinen, eine Aufnahmemaschine und drei Kassettenmaschinen an das Mischpult angeschlossen.

Mit Hilfe dieses Instrumentariums werden die aufgenommenen Schallvorgänge gesteuert, d. h. Lautstärken werden verändert und ausbalanciert, Töne und Geräusche gefiltert oder modelliert und über den Summenregler gemischt und ausgesteuert.

Lange Zeit galt die 'Blende', der schlichte Vorgang des Öffnens und Schließens des End- oder Summenreglers, als das entscheidende Kunstmittel des Hörspiels<sup>40</sup>. Das Lauter- und Leiserwerden des Schallvorgangs wurde als Kunst der Blende, als „Atem des Hörspiels“<sup>41</sup> verherrlicht. In der Tat ist es erstaunlich, in wievielerlei Funktionen dieser Vorgang angewendet werden kann. Für die Situationsfolge des Fabelhörspiels ist er meist unentbehrlich. „Einblenden? Was ist das? Was geschieht, wenn im Hörspiel eine Blende aufgeht, d. h. der Tontechniker den Regler öffnet?“ fragt Heinz Schwitzke. Und er gibt sich die Antwort: „Ein Nichts, ein akustischer Raum, der leer ist, den man aber gleichwohl mit den Ohren wahrnehmen kann, ist da - und damit ein potentieller Raum für Klänge und Stimmen, der dem potentiellen Raum für Bilder in unserer Phantasie seltsam genau entspricht. Jedes Wort, das in diesen Raum fällt, füllt ihn nun mehr und mehr, ähnlich wie sich im Traum der leere Raum bewußtlosen Dämmerns mit Licht und Bewegung zu füllen vermag; aber jede Stille läßt diesen Raum auch sogleich wieder dunkler und leerer werden. Sein Inhalt fließt, wenn nicht neue Anstöße folgen, immerfort auseinander und verdünnt sich, um sich, angeregt durch neue Hörbarkeiten, erneut zu kondensieren.

Dies ist der Atem des Hörspiels. Das Schließen des Reglers aber, bei dem nicht nur die Inhalte des Raums verschwinden, sondern der Raum selber, ist der Hörspielschluß - oder es ist nur ein Durchgangspunkt zum öffnen eines neuen Raums, ein Umkipppunkt von einem Bild zum anderen.“<sup>42</sup>

Die hier beschriebenen Vorgänge sind auf vier Grundmuster zurückzuführen: Einblenden, Ausblenden, Überblenden und Durchblenden, wobei Überblenden die Folge von Aus- und Einblenden benennt, während Durchblenden einen zeitweiligen Simultanverlauf des Ausblendgeschehens mit dem Einblendgeschehen bezeichnet. Nicht erwähnt werden die kompositorischen Möglichkeiten der Blende im Schall- und Stimmenspiel. Inhaltlich gesehen, ermöglicht die Blende Bewegungen in Raum und Zeit und zwischen Dimensionen.

1. Die Raumblyende: Raumbewegungen können innerhalb eines Raumes vollzogen werden, z. B. vom Hintergrund in den Vordergrund durch Aufblenden eines Kanals, oder umgekehrt. Der vom Theater her bekannte Auftritt, der im Hörspiel schwer erkennbar gemacht werden kann, wird auf diese Weise simuliert. Möglich sind ebenso Bewegungen von einem Raum in den anderen oder das Auftauchen von Stimmen im ortslosen Spiel.

2. Die Dimensionsblyende: verbindet die verschiedenen Daseinsschichten oder hebt sie voneinander ab. Verdeutlicht wird der Dimensionswechsel oft mit Hilfe von Filterungen, auch Verzerrungen genannt. Ein frühes Beispiel für die Dimensionsblyende findet sich in Walter Erich Schäfers *Malmgreen* (1929). Dort gibt es eine Blyendbewegung von der realen Sprech- zur Gedankenebene und wieder zurück. In den inneren Monolog Malmgreens, der kurz vorm Erfrieren im Schnee liegt, blyenden die Gespräche der Suchmannschaft ein. Es entwickelt sich eine Korrespondenz zwischen Denkstimme und realen Stimmen. Es versteht sich, daß hierbei, wie auch bei den anderen Blyendvorgängen, die jeweilige Ausdruckshaltung der Stimme eine wesentliche Rolle spielt, so daß der Blyendvorgang nicht selten ohne technische Hilfe allein von den Stimmen geleistet wird.

3. Die Zeitblyende: Sie kann eine Vor-, eine Rück- oder eine Simultanblyende sein. Die Zeitblyende, die ihrer Natur nach oft epische Züge trägt, wird in der Regel vom Text vorbereitet und getragen. Denn Zeitsprünge lassen sich seltener durch akustische Signale charakterisieren als das bei Ortswechseln der Fall ist. Im schnellen Aufeinander können Zeitblyenden zeitraffend Handlungen auf kürzeste Zeiträume zusammendrängen.

4. Kompositions- oder Ausdrucksblyende: Im Schall und Stimmenspiel können die Kanäle durch Blyenden wie Instrumente eines Orchesters dirigiert werden. je nachdem, welche akustischen Elemente und wie diese durch Blyenden bewegt und kombiniert werden, ergeben sich Kompositionsmuster, Verknüpfungen, Kontraste und Akzente.

Besonders im monofonen Aufnahmeverfahren sind Blyendbewegungen auf Grund der Unräumlichkeit des Dargebotenen in unzählbaren Variationen möglich. Dagegen sind die Raum- und Zeitblyenden im stereofonen Aufnahme- und Übertragungsverfahren weit schwieriger zu bewerkstelligen, weil die, wenn auch unsichtbar, aber doch ortbar errichtete szenische Konstellation vor dem Zuhörer nicht mit der gleichen Leichtigkeit abgebaut und von einer neuen ersetzt werden kann wie im monofonen Hörspiel.

Der Blyendvorgang als Lautstärkenanhebung und -senkung beruht auf Amplitudenverstärkung des gesamten Schallvorgangs. Eingriffe in Form von Aussonderung, Anhebung und Bedämpfung einzelner Klangteile werden durch Filter oder auch Entzerrer besorgt. Es gibt Tiefpaß- und Hochpaßfilter, also solche, die nur die tiefen oder die hohen Anteile eines Stimmklangs durchlassen, Bandpaßfilter, die Obertongruppen eines Klangs beschneiden und bewirken, daß eine Stimme „mechanisch“ klingt. Spezialformen davon sind u.a.: Terzsiebe, Oktavsiebe, Albi- und Analysatorfilter, die jeweils bestimmte Klangbreiten aussperren - beispielsweise eine Terz oder eine Oktave.

Alle diese Filter-, Bedämpfungs- und Verzerrungsverfahren sind hinsichtlich der Stimme Verfremdungs- und Gestaltungsmöglichkeiten, die weit über das hinausgehen, was man im Theater vernünftigerweise tun kann.

Die Verfügbarkeit der Stimme, der Töne und Geräusche ist nur begrenzt von den Gesetzen der Akustik und gewissen Einschränkungen der Technik. Jeder Besitzer eines Tonbandgeräts ist in der Lage, falls er es nicht hört, auf seiner Meßskala eine Übersteuerung, d. h. einen überlauten Toneinfall, der zu Verzerrungen führt, festzustellen. Diesen wird, wenn sie nicht in der darstellerischen Absicht liegen, durch Begrenzer und Kompressoren entgegengewirkt.

Weiter noch als lineare Verzerrungen, die, wie Friedrich Knilli schreibt, „Bedämpfungsverfahren“ sind, aber auch Anhebungen, indem sie „einzelne Frequenzbereiche bzw. Tonlagen, Höhen, Tiefen, Anteile eines Schalls“ unterdrücken bzw. anheben, geht die „nichtlineare Verzerrung“. „Die Klangfarbe des Schallvorgangs, eine Eigentümlichkeit seiner Obertöne“ wird dabei durch die Hinzufügung neuer Obertöne grundlegend verändert. „Nichtlineare verzerrende Systeme überlagern z. B. einen obertonfreien und reinen Sinuston mit zahlreichen harmonischen Obertönen und erzeugen so ein völlig neues Klangmuster.“<sup>43</sup> Je nach Anwendungsbereich solcher nichtlinearer Verzerrungen, Ton- und Klangerzeugungen und ihrer Mischung und „Verfriemelung“ (Studio-Jargon) ist der dramaturgische Einsatz möglich. Durch Stimmbeeinflussung, -wandlung und -erzeugung erfährt das Spiel für Stimmen eine noch längst nicht ausgeschöpfte Bereicherung. Künstliche Kehlköpfe und andere Stimmwandler, Kombinierer und Erzeuger erweitern die Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme. Mir ist allerdings noch kein Gerät bekannt, das den individuellen Stimmausdruck eines Menschen, der ja nicht nur von den Kehlkopfflippen erzeugt wird, naturgetreu imitieren könnte. Wozu auch? Nur technische Puristen streben das an. Dagegen werden durch Modulation, Erweiterung des Stimmvolumens oder Verengung Bereiche mit in das Spiel für und mit Stimmen einbezogen, die dem Schauspieler in dieser Weise verschlossen waren. Legion sind inzwischen die vielen Roboterstimmen, die für Science-fiction-Stories erzeugt wurden, und Götter- und Gespensterstimmen in den entsprechenden Spielen. Aber für differenziertere Möglichkeiten, die Zerlegung einer Stimme etwa in Ausdrucksschichten, die die jeweilige personale Schicht andeuten, oder die Veränderung der Stimme nach musikalischen Gesichtspunkten, gibt es seltener Beispiele.

Bei der Stimmen-*Modulation* kann es sich um im Studio „gestrickte“ (Studio-Jargon), also mit den vorhandenen Filtersystemen und Hallplatten erzeugte Verformungen handeln oder aber um Ausformungen von speziell für die Stimmgestaltung entwickelten Apparaten.

Das „Sonovox“ (Erfinder Gilbert Wright), der „künstliche Kehlkopf“ (von Meyer-Eppler) und der „Vocoder“<sup>44</sup> sind solche Apparate. Sonovox und künstlicher Kehlkopf sind an die Kehle gedrückte oder in die Mundhöhle eingeführte Lautsprecherkapseln, die dem natürlichen Sprechvorgang alle möglichen akustischen Zutaten beimischen, Musikphasen,

Geräusche, Stimmen, vermischt mit akustischen Signalen usw. -, die kommentierend, kontrastierend, grundierend, charakterisierend oder in anderer Weise funktional eingesetzt werden können.

Bei Sonovox und Künstlichem Kehlkopf bleiben Identitätsmerkmale der Stimme erhalten. Neue Stimmen erzeugt der Vocoder. Er zerlegt Stimmen in einzelne Schwingungsbereiche und setzt diese danach mit den gleichen oder anderen Bestandteilen wieder zusammen. Da Stimmen im Hörspiel meist für Personen stehen und jede menschliche Stimme in hohem Maße individuell ist, ist mit dem Vocoder (und ähnlichen Apparaten) ein Instrumentarium geschaffen, das den Verlust und den Wandel persönlicher Identität akustisch gestalten kann (vgl. das Kapitel 'Stimme').

Die vorläufig umfassendsten Ton- und Geräuscherzeugungssysteme, die in Musik- und Hörspielstudios Verwendung finden, sind die *Synthesizer*. Ihr Name erklärt sich aus dem, was sie leisten: die Klängen oder Geräuschen aus einer Vielzahl von Funktionen. Mit dem Synthesizer geht die Elektroakustik entschieden über das hinaus, was Musikinstrumente je geleistet haben. Der Synthesizer variiert nicht nur die Töne einer durch das Instrument vorgegebenen fertigen Reihe, er ist vielmehr eine Art Baukasten, mit dem sich praktisch jeder mögliche Klang zusammensetzen läßt. Außerdem erzeugt er in der Regel das akustische Grundmaterial selbst. Das unterscheidet ihn von den zuvor beschriebenen Instrumenten. Da der Synthesizer eine Art Tonstudio ist, enthält er modellhaft alle Komponenten, die auch bei der Hörspielproduktion vorzufinden sind. Die Komponenten lassen sich in drei Gruppen aufteilen. Ich folge hier im wesentlichen der Beschreibung im Handbuch für das 'SYNTHI'<sup>45</sup>. Es ist ein kleines Gerät, das nicht viel mehr kostet als ein anspruchsvolles Farbfernsehgerät. Die drei Komponentengruppen sind:

Zuerst die Gruppe der „Quellen“ oder Generatoren. Man könnte sie auch *Erzeuger* oder Resonatoren nennen. Eine Quelle oder ein Generator erzeugt ein Ausgangssignal, ohne daß ein Eingangssignal vorhanden sein muß. Das „Synthi“ verfügt über drei Oszillatoren (größere Modelle, etwa des amerikanischen MOOG-Synthesizers, verfügen über bis zu zehn Oszillatoren) und einen Rauschgenerator als primäre Quellen. Das Filter wird zur Quelle, wenn es so eingestellt wird, daß es zu oszillieren anfängt (d. h. Eigenschwingungen erzeugt), und das trapezförmige Ausgangssignal des Hüllkurvenformers ist auch eine Quelle.

Die zweite Komponentengruppe bilden die „*Bearbeitungen*“, man könnte auch sagen Gestaltungsmittel. Diese Komponenten ändern ein zugeführtes Signal oder auch mehrere zugeführte Signale. Beim „Synthi“ gehören Filter, Hüllkurvenformer, Ringmodulator, Nachhallenheit und Verstärkerstufen zu den Bearbeitungsmitteln. Im Rahmen eines Synthesizersystems könnte man den Eingangsverstärker als Quelle betrachten, er ist aber faktisch eine Bearbeitungskomponente für die Signale von Mikrofonen, Tonbandgeräten usw.

Ausgangsschaltungen bilden die dritte Komponentengruppe. Hier finden die Signale ihre endgültige Bestimmung. Sie werden dem Lautsprecher zugeführt, können natürlich auch Verstärkeranlagen, Tonbandgeräten, Lichtorgeln, im Hörspielstudio dem Mischpult zur weiteren Verarbeitung zugeleitet werden.

Die Komponenten einzeln zu beschreiben, führte zu weit. Immerhin einige Bemerkungen zu Oszillator und Ringmodulator: „Oszillatoren erzeugen Schwingungen in den verschiedensten Kurvenformen, Sinus, Sägezahn, Dreieck und Rechteck (diese Ausdrücke stammen von der graphischen Darstellung der Signale), die auch wieder untereinander mischbar sind. Mit einem langsam schwingenden Oszillator z. B. können alle anderen Elemente des Synthesizers so moduliert werden, daß Amplituden- und Frequenz-Vibratos von beliebiger Frequenz und Weite entstehen (Gesangs-Vibrato, Mandolinen-Tremolo bis zur Luftschutz-Sirene!).“<sup>46</sup> Der Ringmodulator ist eine Bearbeitungskomponente, die aus Eingangssignalen ein neuartiges Ausgangssignal produziert. Der Ringmodulator ist wichtige Komponente der meisten nichtlinearen Modulatoren. Während ein Mischer die Eingangssignale addiert, werden beim Ringmodulator die beiden Eingangssignale nach dem sogenannten trigonometrischen Additionstheorem multipliziert. Es entstehen neuartige Klangmuster.

Die enorme Variabilität des Synthesizers erklärt sich aus der Selbständigkeit seiner Komponenten, die man nach Bedarf beliebig zusammenschalten kann, so daß sich die Wirkungen potenzieren. Nichts scheint dem Synthesizer auf dem akustischen Feld unmöglich. Er scheint praktisch jeden Ton, jeden Klang und jedes Geräusch zwischen Sinuston, Knack (Impuls) und weißem Rauschen (Rauschgenerator) herzustellen. Mit Hilfe seiner Zusatzgeräte kann er beispielsweise auch kurze Melodien speichern und wiedergeben (Sequencer) und rhythmische Figuren entwerfen. So ist es ihm möglich, so gut wie alle Geräuscheffekte zu simulieren, vom Rauschen des Windes über Glockenton und

Vogelsang bis zum springenden Ball und Motorengeräusch. Er kann Schlachtenlärm mit seiner komplexen Zusammensetzung verdeutlichen. Auf dem Gebiet musikalischer Effekte ist ihm das Pizzikato ebenso zugänglich wie der Akkord, die Tonleiter und der Bogenstrich. Er kann Pop-Effekte erzeugen und Nachhall, den er zusätzlich zu zerhacken vermag, so daß ein Flatterecho erzielt wird. Kurz, es sieht so aus, als könne er alle bekannten Schallerscheinungen simulieren, „mimen“. Denn die elektronische Herstellungsart ist meist noch vom Hörer registrierbar. Aber das muß keineswegs ein Nachteil sein, macht es doch die künstlerisch künstliche Darstellung durchsichtig. Seine größte Chance ist aber nicht die Simulation bekannter Schallereignisse, sondern die Kreation neuer, nie gehörte Klänge und Schallkombinationen. Damit werden durch dieses Gerät dem Hörspiel Schallelemente verfügbar, die es auf Grund seiner eigenen neuartigen Darstellungsmöglichkeiten gerade brauchen kann, um Dinge darzustellen, die sich im Bereich darstellender Künste bisher noch nie und nirgends begeben haben. Auf diese Weise perfektioniert der Synthesizer eine Praxis, die erfindungsreiche Toningenieure schon immer mit den ihnen verfügbaren Mitteln betrieben haben. Ich denke an ein so

einfaches Beispiel wie die nachdrücklichen metallisch-elektronischen Schläge, die im Studio des NDR zu Günter Eichs Träumen aus Trompetenklängen entwickelt wurden. Der Komponist Heinz Funk schreibt am Schluß seines Aufsatzes über Das Phänomen Synthesizer (der als Sonderdruck vom Deutschen Moog-Synthesizer-Vertrieb verbreitet wurde): „So ist aus der Grenzenlosigkeit der Variationsmöglichkeiten ein Novum entstanden - mag man es Musikinstrument oder Computer - Forschungsgerät oder Klangzeuger nennen - ein kaum definierbares Gerät also, das eine ebenfalls grenzenlose Phantasie voraussetzt, technische wie musikalische, und das vielleicht in Zukunft einen ganz neuen Typ des Menschen erfordern wird, der es benutzt, den forschenden Komponisten oder den komponierenden Forscher, der dann in Verbindung mit einer modernen Studio-Ausrüstung, z. B. einer 8- oder 16-Spur-Synchron-Aufzeichnung, wirklich erstmals im wahrsten Sinne des Wortes 'komponieren', d. h. 'zusammensetzen' und Neues schaffen kann mit einer unschätzbaren Vielzahl an neuen Möglichkeiten - mehr als eine bloße Imitation bereits vorhandener Musik-Vorstellungen - mehr als 'switched on Bach!'“<sup>47</sup> Man muß hinzufügen, daß dieses „Mehr“ auch die Überschreitung der Grenzen der Musik einschließt und daß die Möglichkeiten des Synthesizers über Musikvorstellungen überhaupt hinausreichen in den Bereich des Schallspiels. Er kann Funktionen im Hörspiel übernehmen und Gestaltungselemente liefern. Trotzdem treffen die Angaben Knillis<sup>48</sup>, wonach ein Synthesizer nach Belieben Männer-, Frauen- oder Kinderstimmen künstlich herstellen könne, kaum zu. Bei Stimmen kommen Gestaltungskomponenten ins Spiel, die jenseits technischer Apparaturen liegen. Stimmkompetenz kommt ebenso wie Sprachkompetenz nur dem Menschen zu.

### ***Ton und Geräusch***

„Der Sinuston, das weiße Rauschen und der Knack stecken ein Feld ab, innerhalb dessen sich alles Hörbare ereignet. Aus jedem von ihnen, aus Sinuston, weißem Rauschen und Knack, läßt sich jede denkbare akustische Erscheinung gewinnen. Diese umfassende Möglichkeit bietet die Technik der elektronischen Musik dem Komponisten, der fortan nicht mit Klängen komponiert, sondern Klänge komponiert.“ Diese stolze Feststellung des Schweizer Komponisten Werner Kaegi<sup>49</sup> läßt sich in erweiterter Form auch auf den Hörspielproduzenten anwenden. In erweiterter Form deswegen, weil das Hörspiel die Elemente des Hörbaren über das musikalische Grundmaterial der Klänge hinaus in sein Spiel mit einbezieht. Es ist nicht zuletzt eine Frage der Auswahl des Schallmaterials, zu welchem Ergebnis wir kommen: zum Musikstück oder zum Hörspiel. Die Grenzen überschneiden sich. Manche Stücke moderner Komponisten wie Mauricio Kagel, Dieter Schnebel, Johannes Fritsch, Bruno Maderna, John Cage, um nur einige zu nennen, sind ebenso in einem Konzert des 20. Jahrhunderts wie auch im Hörspielprogramm aufführbar. Aber man muß sich darüber im klaren sein, daß sie Grenzgänger sind. Wer Klänge

und Töne zu bestimmenden Spielträgern macht und ihre Spannungsverhältnisse zu primären Handlungselementen, muß die Ansprüche zurückdrängen oder im besten Fall amalgamieren, die Geräusche, Wörter und Stimmen kraft ihrer Eigenart stellen. Trotzdem ist es gut, sich zu vergegenwärtigen, daß sowohl die Hersteller elektronischer Musik als auch die Hörspielproduzenten auf dem elektro-akustischen Instrumentarium des Rundfunks spielen und daß sie es einzig mit der Welt des Schalls zu tun haben. Mit diesem eindeutigen Ansatz erledigen sich Mißverständnisse in der Beurteilung des Hörspiels, die zu Vorstellungen wie „Hörbühne“, „akustischer Film“<sup>50</sup>, „Literaturgattung“<sup>51</sup> geführt haben. Bühne, Film und Literatur sind im Unterschied zum Hörspiel ohne optische Zeichen nicht zu denken. Der Hörer des Hörspiels empfängt nur akustische Signale und Zeichen. Um zu wissen, womit, d. h. durch den Einsatz welchen Schallmaterials die jeweilige Darstellabsicht des Hörspiels am besten realisiert werden kann, ist zu fragen, was denn die einzelnen akustischen Elemente ihrer Art nach sind und was sie für den Hörer bedeuten. Sie lassen sich physikalisch beschreiben. Aber so wichtig es auch sein mag, insbesondere für die Hersteller, die Techniker und Regisseure, der physikalische Aufbau ist nur die Vorstufe zur Erkenntnis ihrer Wirkungsmöglichkeit. Hat es die Tonkunst mit Empfindungen zu tun, so treten beim Hörspiel sinnliche Vorstellungen, begriffliche Zusammenhänge und personale Eindrücke dazu. Ausgelöst werden alle durch akustische Signale, deren physikalische Beschreibung schon eine gewisse Stufenordnung erkennbar macht.

Der einfachste Ton ist eine harmonische Schwingung ohne Oberwellen, Sinuston genannt, weil er der Sinusfunktion gehorcht. Da dem Sinuston die Klangfarben - eine Zugabe der Obertöne - fehlen, klingt er „hüllenlos direkt“<sup>52</sup>, aber neutral, und wird deshalb oft als Pausen- oder Zeitzeichen verwendet. Pfeifen- und Flötentöne kommen ihm unter den Instrumentalklängen am nächsten. Die Tonhöhe ist abhängig von der Anzahl der Schwingungen pro Sekunde (= Frequenz wird in Hertz gemessen). Die Lautstärke des Tons wird durch den Schalldruck hervorgerufen und zeigt sich bildlich am Ausschlag der Schwingungskurve, deren größter Abstand von der Ruhelage Amplitude genannt wird. Ein Tongemisch ist aus Tönen beliebiger Frequenz zusammengesetzt. Ist eine Reihe von Frequenzen harmonisch verbunden, so hören wir einen einfachen Klang. Das Klanggemisch ist aus Klängen mit Grundtönen beliebiger Frequenzen zusammengesetzt. Schichtet man fortschreitend Sinustöne von verschiedenen eng benachbarten Tonhöhen, und füllt man so das menschliche Hörfeld (Frequenzbereich von etwa 20 bis 20.000 Hz) vollständig aus, so nähert man sich *weißem Rauschen*. „Weiß“ wird es genannt, weil es alle hörbaren Frequenzen enthält, genau wie weißes Licht alle Frequenzen oder Farben des Lichts enthält. Weißes Rauschen ähnelt dem Zischen (schsch). – Mit dem weißen Rauschen sind wir beim Geräusch. Geräusch ist eine Gehörwahrnehmung, die durch nicht periodische Schwingungen entsteht. Nach der Definition des ‘Deutschen akustischen Ausschusses’ ist es ein „Tongemisch, dem ein kontinuierliches Spektrum entspricht oder das sich aus sehr vielen Einzeltönen zusammensetzt, deren Frequenzen nicht im Verhältnis ganzer Zahlen zueinander stehen“<sup>53</sup>.

Die von den menschlichen Sprachorganen hervorgebrachten Laute können klangvoll (Vokale) oder geräuschhaft (Konsonanten) sein, auf jeden Fall hat die menschliche Sprache ein sehr komplexes Muster.

Schon in Paul Hindemiths *Unterweisung im Tonsatz*<sup>54</sup> war zu lesen, daß ein gänzlich obertonloser Ton ausdruckslos sei, ohne Profil und Eigenkraft, daß er sich nur mit Hilfe elektrischer Geräte erzeugen lasse und daß er musikalisch kaum brauchbar sei. Diese fürs Musikalische geltende Feststellung braucht für das Hörspiel nicht unbedingt zu gelten. Gerade die elektronische Machart, die dem Sinuston anhaftet, verweist auf eine Welt, auf die wir zugehen; seine unvermischte Eindeutigkeit macht ihn zur Bezeichnung des mechanischen Zeitablaufs brauchbar. Mit einem oder einigen knapp gesetzten Sinustönen kann man klang- und geräuschvolles Geschehen mit der Wirkung eines harten Schnitts unterbrechen. Ebenso übrigens auch mit einem Knack (auch Impuls genannt, herstellbar durch die zeitliche Verkürzung weißen Rauschens bis unter eine Zeitdauer von 10 ms), der als technische Störung, aber auch als unsauberer Schnitt registriert wird. Eine Sinustonfolge kann aus Träumen reißen oder unverblümt an etwas erinnern. Diese Grenzformen musikalischer Elemente können in Funktionen Verwendung finden, die auch von Klang, Geräusch, Wort und Stimme hätten wahrgenommen werden können mit der Einschränkung freilich, daß keines so illusionslos einen berechenbaren elektroakustischen Vorgang signalisiert. Keine Bildvorstellung drängt sich ein.

Elektronisches Klangmaterial, auch wenn sein Frequenzspektrum Instrumentalklängen, Geräuschen und Lautfolgen angeglichen ist, behält dennoch die elektronische Note bei. Töne werden erzeugt „durch das Zusammenwirken schwingender, fester Körper, die ihrerseits wieder die Luft in Schwingung versetzen. Alle schwingenden Bestandteile des Instrumentes (der Resonatoren, zu denen auch der Kehlkopf des Menschen und die Schwingungsräume seines Stimmapparates gehören) besitzen einen oder mehrere Eigentöne; diese hören wir, wenn wir an die Holzteile der Geige, an das Blech der Trompete klopfen. Alle derartigen Töne sind unlösbar mit dem vom Instrument hervorgebrachten Hauptton verbunden. Selbst wenn dieser obertonlos wäre, träten die Eigentöne des Baumaterials an seine Seite.“<sup>55</sup> Die Materialbeschaffenheit des Tonerzeugers, die Art, wie er in Schwingung versetzt wird, und, wenn man so will, die artikulatorischen Impulse und Veränderungen geben den Tönen die charakteristische Klangfarbe. So verbürgt gerade die immer noch vernehmbare Herkunft elektronischer Schallelemente im ja ebenfalls elektronisch vermittelten Hörspiel ein hohes Maß von Stilreinheit, meist auch eine Durchsichtigkeit, wie sie von Geräuschmustern oder auch von traditionellen Musikinstrumenten, die beide realistischer, dinghafter, weniger rational wirken, gewöhnlich nicht erreicht werden. Elektronische Klänge sind sozusagen semantisch offener, stehen der Begrifflichkeit des Worts näher. Das hat man schon in den fünfziger Jahren gewußt. Elektronische Klänge und elektronisch verfremdete Musik und Geräuschpassagen dienten da zur Verschmelzung von Wort, Szene und Stimmperson, von äußerer und innerer Handlung. Sie hoben das Geschehen auf jene Ebene spiritueller Handlung, die das Hörspiel damals so liebte. Siegfried Franz komponierte beispielsweise für die Produktion

von Günter Eichs *Der Tiger Jussuf* 1952 eine Musik, die in einem kurzen Hörspieltake folgende Funktionen erfüllte: Erst blendet ein elektronischer Brumm, der bereits das Grollen einer Tierstimme enthält, als sogenannte Musikbrücke vom Erzählertext in den inneren Dialog zwischen Dompteur und Tiger. Das imitierte Knurren am Schluß des Brumms ist bereits Verkörperung, der Tiger meldet sich. Aus Stimmungsgeräusch ist Darstellungsgeräusch geworden. Ein zweites Grollgeräusch leitet zu einer verfremdeten Instrumentalmusik über, die den Vorgang der Dressurübungen akustisch-pantomimisch simuliert. Ein Szenenersatz also. Der abschließende Peitschenknall ist ebenfalls elektronisch erzeugt.

Töne und Klänge, wie sie die Elektronik eines Synthesizers liefert, führen, wenn sie zum tragenden Element werden, zur elektronischen Musik. Es gibt aber, wie schon angedeutet, Übergänge zum Hörspiel. Denkbar sind Kompositionen, die die übrigen Elemente in sich einschließen. Gedankensplitter aphoristischer Natur könnten etwa, in den Schwebezustand musikalischer Flächenbewegungen eingeblendet, den Bewegungszuständen eines Calder Mobiles ähneln; permutationelle Wortreihen sind seriellen Kompositionsprinzipien angleichbar. Musikalische Anordnungen können wie bei Anestis Logothetis (*Anastasis*) Gefühlsbewegungen rhythmischer Art (Atem- und Stöhnfolgen) simulieren und in einzelnen Laut- und Wortfetzen akzentuieren. Die Verbindung von dichterischer und musikalischer Lyrik ist ja schon lange bekannt. Als vollgültigen Dialogpartner in einer Interaktion zwischen Musiker und Sprecher hat Dieter Kühn die Musik in seinem Kriegsblindenpreis-Hörspiel (1974) *Goldberg-Variationen* eingesetzt. Einen situationgerechten Einfall hatte Mauricio Kagel zu seinem Werk (*Hörspiel*) *Ein Aufnahmezustand*<sup>56</sup>. Er bestellte sieben Sprecher und Musiker zu Mikrofonproben und ordnete das dabei angefallene Material, besonders das bei einer Probe scheinbar nebensächlich entstehende Frage- und Antwortspiel, die Nebengeräusche und spontanen Äußerungen, zu einem Kompositionszusammenhang. Auf Grund der Situation einer Musikprobe stehen Töne, Geräusche und Worte hier nicht in unlauterer Konkurrenz zueinander.

Diese Konkurrenz der Hörspielemente gibt es in ausgeprägter Form erst seit jüngerer Zeit. Bis in die sechziger Jahre hinein war die dienende Funktion der Musik innerhalb des Wortkunstwerks Hörspiel unbestritten. Hörspielkomponisten wie etwa Hugo Pfister und Winfried Zillig verstanden Musik in dramaturgischer Funktion als Ergänzungs-, Intensivierungs- und Strukturierungsmittel innerhalb darstellerischer und sprachlicher Handlungsvorgänge. Hörspielmusik, schrieb Hugo Pfister, „vermag als Hintergrund, vielleicht kaum hörbar, der Szene Atmosphäre zu verleihen. Charakteristische Motive und typische Klangfarben fixieren den Ort der Handlung. Melodische und akkordische Elemente helfen wesentlich, psychische Situationen und deren Wandlung zu zeichnen. Dynamik, Tempo und Rhythmus stützen - vorbereitend oder nachfolgend - die Intensität des Dialogs. Selbständige Nummern, als Zwischenakt- oder Rahmenstücke eingebaut, gliedern das ganze Spiel und machen es übersichtlich.“<sup>57</sup> Man war sich einig, daß sich Hörspielmusik „nie zum Selbstzweck erheben darf“. Winfried Zillig, wie mancher andere noch deutlich von theatralischem Denken herkommend, sah in vielen Fällen seine Auf-

gabe als Hörspielkomponist darin, mit den Mitteln der Musik den Mangel an Optischem zu beheben<sup>58</sup>: Einleitungsmusik anstelle des Theaterzettels, Musik anstelle des Vorhangs zwischen den Akten, pantomimische Musik anstelle eines Auftritts (z. B. des Geists von Hamlets Vater), pomphafte Musik anstelle einer Massenszene (Krönungszug in der *Jungfrau von Orléans*); Musik anstelle eines Bühnenbilds oder einer Landschaft (Fünffonleiter zur Versinnlichung einer chinesischen Szene). Solche Verfahrensweisen sind bei der Adaptierung von Bühnenstücken für den Funk akzeptabel, aber Hörspiele, die mit solchen Versatzstücken arbeiten müssen, bleiben außerhalb ihrer eigensten Möglichkeiten. Trotzdem werden realistische Autoren auch im Hörspiel nicht auf bildhafte Vorgänge verzichten wollen. Wie man massives optisches Geschehen musikalisch prägnant verkürzt - auf seine dramatische Funktion zurückführen kann, hat Leopold Ahlsen in seinem mit dem Hörspielpreis der Kriegsblinden 1955 ausgezeichneten Hörspiel *Philemon und Baukis*<sup>59</sup> beschrieben:

Alexandros. Und das Regiment ist da! Das Dorf wimmelt von ihnen! Panzer und Werfer! Ich muß ihn warnen, ich muß ihn erreichen. (Wegblenden.)

*(Die Musik, die während der hastigen Szene im Hintergrund stand, kommt nun wieder stärker herauf, wird sehr dynamisch. Sie deutet den Kampf im Dorf an. Gefechtslärm dringt durch. - Wieder etwas zurück.)*

Im gleichen Hörspiel gibt Ahlsen instruktive Beispiele für einen funktionellen Ton- und Geräuscheinsatz. Er kontrastiert Flötenspiel und Gewehrscuß, Ave-Läuten und Maschinengewehrfeuer und signalisiert damit den Grundgegensatz des Hörspiels. Für die leitmotivische Verwendung einer bestimmten Musik finden wir bei Ingeborg Bachmann (*Der gute Gott von Manhattan*) folgenden Hinweis: „Wenn sie den Hebel niederdrückt, löst er ein paar Takte Musik aus, eine Musik, die noch öfter zu hören sein wird.“<sup>60</sup> Eleganter als die Vorhangmusik ist die musikalische Interpunktion, die Ernst Schnabel hinter jedem Kapitel seines Romans für den Funk *Der sechste Gesang* vorschreibt (z. B. „ein kapriziöser Punkt“ oder „drei rhapsodische Punkte“ oder „eine kurze, nervöse Verbindungslinie, die schnell und direkt zum folgenden führt“ oder „Zeichen, die das Tempo antreiben.“)<sup>61</sup>. Peter Zwetkoff hat bereits in den fünfziger Jahren die musikalischen Mittel weniger illustrierend, eher interpretierend, kommentierend und typisierend verwendet, also in kritischer Funktion. So schrieb er beispielsweise für Sprechertexte eine rhythmisch-karikierende Partitur (*Die Rechenaufgabe* von Jacques Perret und Jean Forest<sup>62</sup>) und unterlegte der Leichenrede in Jean Giraudoux' Stück *Der Trojanische Krieg findet nicht statt* ein Trompetensolo, das den anmaßenden Zynismus der Heldenverehrung offenkundig machte.

Wenn musikalische Töne die Stimmung eines Textes „untermalen“, wenn sie Zeit, Stil und Kolorit skizzieren, so wird die Illusion eines Bühnenbildes weniger angestrebt als bei der sogenannten Geräuschkulisse, die als Begriff und Praxis sich als überaus zählbar erwiesen hat. Noch heute gibt es Anrufe in den Hörspieldramaturgien, bei denen sich etwa eine Lehrerin erkundigt, wie man denn Geräusche für die Geräuschkulisse erzeu-

gen könne, sie wolle mit ihren Kindern ein Hörspiel erarbeiten. In der Hoffnung, daß sich während der Arbeit außer dem garantierten Spaß auch noch die Erkenntnis entwickelt, daß die Geräuschkulisse im Hörspiel nicht der Weisheit letzter Schluß ist - weil Geräusche ihrer dynamischen Struktur gemäß anders als eine statische Kulisse wirken, stimmhaft und semantisch -, gibt dann der Dramaturg meist ein paar Hinweise, die man aber auch in Tonband-Hobby-Büchern nachlesen kann.

Ein Düsenflugzeug ist mit einem Haartrockenföhn imitierbar, ein Eisenbahnzug durch rhythmisches Aneinanderreiben von zwei Bogen Sandpapier, Pferdegetrappel durch Zusammenschlagen halber Kokosnußschalen, Feuer durch Zusammendrücken von Zellophanpapier dicht am Mikrophon, und schließlich fällt Regen auf Gerechte und Ungerechte, wenn wir getrocknete Erbsen auf einem engmaschigen Drahtsieb hin- und herrollen. Leidenschaftliche Tonbandamateure geben sich mit solchen Imitationen genau so wenig zufrieden wie die Rundfunkanstalten. Wenn sie schon naturalistische Geräusche einblenden wollen, versuchen sie die im Situationszusammenhang genau richtigen zu erjagen (schließlich heißt ihr internationaler Verband ja 'Fédération internationale des Chasseurs de Son', abgekürzt: FICS) oder experimentell zu entwickeln. Die Eigenproduktion von isolierten Geräuschen und Tönen hat den Vorteil, daß sie signifikant bleiben und nicht im Geräuschkonklorat der Wirklichkeit untergehen. Zumindest bei monophonen Aufnahmen ist die Unterscheidung von vielen zusammenwirkenden Geräuschen nahezu unmöglich „Hörspiel ist kein Theater für Blinde, das ist inzwischen eingesehen worden, aber im Falle der Geräuschauswahl kann der Hörspielproduzent von Blinden lernen. Heinz-Günter Deiters berichtet aus eigener Erfahrung mit einem Blinden: „Wir gingen durch die Stadt, die sich für mich überall zu kleinen Lärmknäueln ballte, unentwirrbar, aus vielerlei Fäden zusammengedreht. Und ich bewunderte die Geschicklichkeit meines Begleiters, einen dieser Fäden mit festen Händen zu fassen, ihn herauszuziehen, bis er glatt und von allen anderen getrennt vor uns lag. Er zog einen dieser Fäden heraus und verknüpfte ihn mit einem anderen. Er vereinfachte. Er machte aus einer Fotografie eine Skizze.“ Später heißt es: „Er denkt in Symbolen. Auf dem Bahnhof denkt er 'Reisen', am Hafen 'Arbeit' im Park 'Ausruhen'.“<sup>63</sup> Dieser Auswahlprozeß, der dem Blinden die Orientierung erleichtert, wird im Hörspiel, wenigstens im traditionellen, von den Produzenten geleistet. Man fragt sich, welches Geräusch am besten der Darstellungsabsicht entspricht, und meist nimmt man - pars pro toto - ein einzelnes Geräusch oder wenigstens signifikante Geräusche für eine komplexe Situation.

Um die vielfältigen Funktionsmöglichkeiten des Geräuschs zu erkennen, wollen wir einige am Klappern einer Schreibmaschine demonstrieren. Im Rahmen eines Bühnenbildes wäre eine Schreibmaschine ein Requisit unter vielen. Im Hörspiel wird sie erst durch das Anschlaggeräusch existent. Zugleich ist sie aber auch Zeichen dafür, daß da jemand ist, der schreibt. Das Geräusch wird so zum Existenzbeweis und hat Stimmfunktion. Ein Geräusch ist, wenn es als einziges Ausdrucksmittel eingesetzt wird, „raumfüllend“. Es signalisiert Raum und vermag im Hörer Assoziationen zu erzeugen. Die Atmosphäre „Büro“ wird angeschlagen. Fortan kann das so erlebte Geräusch als Szenenersatz

eingesetzt werden. Die Büroangestellte stöhnt beim Paddeln: „Und dann Wieder ein ganzes Jahr Tippen!“ Ausblenden - Schreibmaschinenklappern einblenden, wieder ausblenden und das Paddelgeräusch erneut einblenden. Stoßseufzer: „Das wäre wieder mal geschafft!“ - Inzwischen ist ein Arbeitsjahr vergangen. In einer gewissen Taktfolge kann das Klappern wie ein Interpunktionszeichen zum Abschluß einer Situation wirken bzw. als Brücke zur nächsten Situation hinführen. Geschwindigkeit und Takt des Schreibmaschinengeräuschs charakterisieren sowohl Arbeitstempo, Rhythmus und Dynamik eines Betriebs als auch Fähigkeit und Eifer des Schreibers und vielleicht auch dessen inneren Zustand. Kommentierend eingesetzt, erzeugt das Klappergeräusch ein kontrastierendes Spannungsverhältnis und kann Merkmal eines ironischen oder satirischen Stils sein. Die Büroangestellte gibt sich als Filmschauspielerin aus; währenddes hört man unterlegt das Klappergeräusch. Symbolisch bedeutsam wird das Geräusch, wenn es als Merkzeichen einer Lebensarbeit oder Pflicht oder des Gewissens als innerer Dialogpartner auftritt. Ein Familienvater hat sich entschlossen, aus seinem Lebenskreis auszubrechen, Geschäft und Familie zu vergessen, und sitzt bereits im Zug. Da verwandelt sich das Rattern der Räder unversehens in Schreibmaschinengeklapper. Alles Darüberhinwegreden oder -denken hilft nichts. Als penetrant beharrlicher Begleiter zwingt das Geräusch zur Auseinandersetzung. Die Tragweite einer Schreibtischtat wird unmittelbar darstellbar, wenn das Klappern der Schreibmaschine während des Diktats eines Generals durch Erhöhung der Bandgeschwindigkeit sich in Maschinengewehrrattern verwandelt. Soll die Verbürokratisierung der Gesellschaft oder gar der Menschheit vorgeführt werden, braucht man nur das Schreibmaschinenklappern durch Playback so oft zu vervielfachen, daß ein ungeheurer Chorus von Schreibmaschinen alle anderen akustischen Lebenszeichen überschwemmt.

Es ist klar, daß diese Beispiele erstens von einem Geräusch ausgehen, welches mittels eines metallischmechanistischen Instruments im wesentlichen vom Menschen erzeugt wird, also auf ihn zurückverweist und Funktionen seiner Stimme und seiner Sprache übernimmt, und zweitens, daß der Einsatz im Sinne einer herkömmlichen Dramaturgie erfolgt. Folgende Funktionen konnten registriert werden: das Geräusch als Existenzbeweis, das charakterisierende Geräusch, die Milieudarstellung durch Geräusch, die Handlungsdarstellung durch Geräusch, symbolische, kommentierende und karikierende Wirkungen des Geräuschs, das Geräusch als Dialogpartner, Blende über Geräusch, Dimensions-Metamorphosen durch Geräusche. Jedermann kann sich weitere Kombinationen und Verwendungsmöglichkeiten ausdenken. Noch nicht bedacht wurde der Geräuscheinsatz in kompositorischer Absicht, der eine Verabsolutierung des Geräuschmaterials ,voraussetzt bis zu einem Punkt der Abstraktion, wo das Geräusch die Tendenz verliert, sich auf konkrete Vorgänge und Bilder zurückzubeziehen, bis an die Schwelle des reinen Schallspiels also.

In allen diesen Fällen ist das Geräusch gewissermaßen und anthropomorphisiert. Ihrer Natur nach sind die meisten dieser aus vielen Einzeltönen zusammengesetzten komplexen Schallgebilde Materialien von antiformaler Originalität und als solche geeignet, dem

Ausdruck zu verleihen, was aus der elementaren Welt der Lebens- und Bewegungsvorgänge hervorbricht. Weit ist das Feld dieser Geräuschresonatoren: Naturlaute vom Zirpen der Insekten über das Heulen der Hunde zum Ächzen eines Baumes bis zum Rauschen des Meeres, Mikrolaute aus der Welt der Physik oder Ultralaute aus dem Kosmos. Diese „Sprache“ einer gleichsam vorgeschichtlichen Welt kann für sich selbst stehen oder vorsprachlichen Bereichen des Menschen Ausdruck geben. René de Obaldia hat z. B. in seinem Hörspiel *Sprechen wir von Charles oder Das Bankett der Quallen*<sup>64</sup> das Geräusch des Meeres als Synonym für das Unbewußte einer Frau eingesetzt. Während sie auf der Couch eines Psychiaters liegt, spülen (eingblendet) Meeresgeräusche herauf und führen vom bewußten Gespräch in die Ängste und Sehnsüchte des vorbewußten Zustands.

Es wird immer die Frage sein, welchem Bezugssystem das betreffende Hörspiel das Ausdrucksmaterial zuordnen will. Ist das Geräusch das Grundmaterial, so müßte logischerweise ein Geräuschhörspiel entstehen. Meist ist es jedoch literarischen oder musikalischen Absichten untergeordnet. Da aber Geräusche oft nicht vom Menschen gesteuerte Ursachen haben, wäre ein konsequentes Geräuschhörspiel aus der Eigendynamik der Geräusche zu entwickeln. Es lassen sich Schichtungen und Abläufe denken, die nicht anthropomorphisierend sind und mithin die Fremdheit von Naturereignissen, denen der Mensch ja dennoch ausgesetzt ist, widerspiegeln. Zwischen der Schicht der Geräusche und spezifisch humanen Ausdrucksformen können sich elementare Spannungsverhältnisse entwickeln. O-Ton-Aufnahmen, speziell die sehr authentischen der Kopfhörer-Stereofonie, wären hier besonders brauchbare Spielelemente. übrigens zeigen vorsprachliche Laute der menschlichen Stimme oft eine verblüffende Affinität zu den Geräuschen der Natur, ob sie nun von Tieren, Pflanzen oder Elementen hervorgebracht werden. Übungen wie die des Engländers Roy Hard, die der Freilegung von „the objective voice“<sup>65</sup> dienen, haben über die jedermann bekannten elementaren Ausdrucksformen des Menschen wie Schrei, Röcheln, Stöhnen, Lachen usw. hinaus Resonanzen erschlossen, die geeignet sind, die Schicht des „Es“ im Menschen akustisch offenzulegen. Vielleicht gibt es hier Berührungspunkte zwischen Naturgeräusch und Stimme, die im Hörspiel zur Darstellung gebracht werden könnten.

## Wort

### Das autonome Wort

Die Worte zu befreien (*Parole in libertà*), war Filippo Tommaso Marinetti im Manifesto tecnico della letteratura futurista (1909) vor dem Ersten Weltkrieg aufgebrochen. Nach dem Ersten Weltkrieg wurde das Medium zur öffentlichen Angelegenheit, das in anderer Weise imstande ist, die Wörter zu befreien, indem es sie aus ihrem Situationszusammenhang herauslöst: der Rundfunk. Durch den Eingang ins Mikrofon wurde das Wort, das gesprochene, aus seinem Umfeld gelöst. Es ließ den Sprecher und den Ort des Sprechens hinter sich und schien so im Prinzip verabsolutierbar geworden zu sein, sich selbstständig entfalten zu können. Das hat im Zweiten Weltkrieg zu der meines Erachtens damals einsichtigsten Theorie geführt, Arthur Pfeiffers *Rundfunkdrama und Hörspiel*, Berlin 1942<sup>66</sup>. Pfeiffer sprach von einer kopernikanischen Wende: „Das Wort dreht sich nicht um die sichtbare Wirklichkeit und folgt nicht deren zwingendem Gesetz, sondern die sichtbar und mit allen übrigen Sinnen erfahrbare Wirklichkeit dreht sich um das Wort, um die akustische Weltkonzeption, und muß deren unbeirrbarem Willen und strengem Gesetze folgen. Sie beleuchtet soviel, nimmt in ihren akustischen Schwingungskreis soviel auf, wie sie gerade will.“ Der Gedanke Pfeiffers führt weiter, als es in seiner eigenen Absicht lag. Er wollte das Rundfunkdrama bzw. das arteigene Hörspiel, nicht aber das Sprachspiel, wie es nach den fünfziger Jahren üblich wurde. Erst in diesem aber wurde der Rückzug auf die Sprache, auf nichts als die Sprache, wirklich praktiziert. Nicht die aggressive Zerstörung der Syntax, wie sie die italienischen Futuristen vorhatten, um den unmittelbaren Ausdruck des Lebens zu provozieren, war das Ziel, sondern die Konstituierung der Sprache als einer Eigenwelt, über die hinaus Außenwelt aufzeigen zu wollen als nicht materialgerecht angesehen wurde. Ganz zweifellos lenkte dieser linguistische Narzißmus den Blick auf ein Material, das, obwohl die Theoretiker unentwegt seine Dominanz im Hörspiel behauptet hatten, bisher für die Zuhörer hinter handelnden Personen zurückgetreten war. Wer hatte schon wirklich auf die Wörter geachtet, wenn sich Personen in Konfliktsituationen befanden?

Was ist das Wort? - Wort ist (so Kurt Schwitters, 1924)<sup>67</sup>:

1. Komposition von Buchstaben,
2. Klang,
3. Bezeichnung (Bedeutung),
4. Träger von Ideenassoziationen.

Nach Arnim P. Frank ist das Wort „ein komplexes, vierpoliges Kraftfeld, das sich zwischen seinen Funktionen als Klangkörper, als begriffliche Denotation, als bildliche Evokation und als affektiver Beiwert spannt“<sup>68</sup>.

Physikalisch gesehen, ist das Wort Schall, d. h. es spielt zwischen Geräusch und Ton. Alle Merkmale, die im Kapitel 'Geräusch und Ton' aufgezeigt wurden, gelten insofern auch für das Wort. Aber es unterliegt einer speziellen Formierung. Durch stillschweigendes, meist unreflektiertes übereinkommen glauben die Menschen einer Sprachgruppe zu wissen, was gemeint ist, wenn eine bestimmte Buchstabenfolge auf dem Papier erscheint oder eine bestimmte Geräusch- und Tonfolge verlautet wird. Man ist auf die Lautfolge T, i, sch festgelegt, wenn man in einem Wort ein Ding, das wir uns 'Tisch' zu nennen einig sind, bezeichnen will. Das Wort als Zeichen und die Sprache als Bezeichnungssystem sind weitgehend fixiert, konventionell. Ober Jahrhunderte kann man noch verstehen, was mit einzelnen Wörtern gemeint ist. Dichter und Sprachrevolutionäre haben immer wieder versucht, den Wörtern neue Spontaneität abzugewinnen. Am konsequentesten wohl in unserem Jahrhundert, das die Sprache als Material zu sehen gelernt hat. „Wir haben aufgehört, auf Wortbau und Aussprache der Worte nach grammatischen Regeln zu schauen. Wir haben begonnen, in den Buchstaben Wegweiser für die Wörter zu sehen...“, sagt schon 1913 Chlebnikov<sup>69</sup>. Aber auch seine dichterische Kraftanstrengung und die verwandter Schriftsteller, aus dem zertrümmerten Wort neue Poesie zu formen, stand immer noch im Zeichen der überkommenen Auffassung vom Autor als eines Gestalters, Materialbewältigers, Schöpfers. Eine neue, genau besehen sehr zeitgenössische Wendung nahm der Umgang mit der Sprache, als man sie sich selber spielen ließ. Programmatisch schrieb Franz Mon im Vorwort zu seinem Hörspiel *das gras wies wächst*: „...es handeln die sprachelemente, subjekte sind die wörter, die wörteragglomerationen, die gestanzten redensarten, fragepartikel, überhaupt fragen aller art, wie sie quick und twen in populären tests, in interviews, in briefkastenecken bereithalten. wörterreihen treten in spannung zu redensarten. redensarten hinterbauen dialoge. dialoge werfen fragen auf, die von wörterreihen beantwortet werden.“<sup>70</sup> - jedoch selbst das von Mon in seinem Hörspiel angewendete Verfahren ist, obschon er vorgefundenes Wortmaterial benutzt und collagiert und obschon die Handlungsführung von Rollenträgern (Stimmen) auf die Wörter übergeht, ein auskalkuliertes Selektionsverfahren und absichtsvolles Spiel, das der Autor mit der Sprache treibt. Kein Buchstabe ist in den Text gefallen ohne den Willen des Sprachstellers Mon. Aus der Hand gibt der Autor die Sprache erst im strikt experimentellen Hörspiel, das, naturwissenschaftlicher Methodik folgend, nach Anordnung des Versuchs den Dingen bzw. den Wörtern, den Silben und den Buchstaben ihren Lauf läßt oder die Produktion des Textes einem Computer in Auftrag gibt.

## Wortoperationen

Bei einer Spielform, die technische Apparaturen zur Voraussetzung hat, waren früher oder später Versuche zu erwarten, die auch dem Wort und der Sprache mit operativen Eingriffen zu Leibe rücken würden. Fast nimmt es wunder, daß Hörspielautoren der einschlägigen Literatur darin keineswegs vorangingen. Denn immerhin erlaubt die Studiotechnik Operationen, die Wort, Sprache und Rede umformen. Man könnte eine Poetik der Tonbandtechnik aufstellen und würde einige der traditionellen rhetorischen Figuren wiederfinden und viele Muster aus dem Repertoire methodischer Texterzeugung, wie sie die moderne Texttheorie (Max Bense)<sup>71</sup> oder die 'Werkstatt für potentielle Literatur' (s. unten)<sup>72</sup> oder Vertreter einer permutationellen Kunst (Abraham A. Moles)<sup>73</sup> aufstellen. Am Schneidetisch läßt sich beispielsweise das bekannte Modell der Buchstabenumstellung, das Anagramm, herstellen, obwohl es verständlicherweise nicht leicht ist, buchstabengenau zu schneiden und die neue Kombination eines Namens aus den Lautbestandteilen des vorgegebenen „natürlich“ zu montieren. Die Anapher ist durch Playback zu realisieren, ebenso wie viele andere Arten des Parallelismus. Solche Operationen helfen bei dem Verständnis dafür, daß auch die bisherige Dichtkunst das mathematisch logische Kalkül gekannt hat. Äußerungen von Novalis, Kleist und Hölderlin, um nur einige zu nennen, zielen dabei weit über das hinaus, was etwa in Reim, Metrum, rhetorischer Figur und den Spezialformen der Syntax manifest geworden ist. In den Fragmenten des Novalis wird von „kombinatorischer Analysis“ gesprochen, und es finden sich Sätze wie: „Vielleicht kann man mittels eines dem Schachspiele ähnlichen Spiels Gedankenkonstruktionen zustande bringen. - Der Dichter ist der oryktognostische Analyst im mathematischen Sinn, der das Unbekannte aus dem Bekannten findet. - Es kommt alles auf die Weise an, auf die künstlerische Wählungs- und Verbindungskunst.“<sup>74</sup>

Die Weise heutiger analytischer Kombinatorik, wie sie ins Hörspiel Eingang gefunden hat, läßt sich am einfachsten am Vorhaben der 'Werkstatt für potentielle Literatur' (Ouvroir de littérature potentielle) verdeutlichen. Die kleine Pariser Gruppe, benannt nach einem Schriftsteller und einem Mathematiker (Raymond Queneau und François Le Lionnais) gegründet, beabsichtigte keine ästhetischen Werke zu schaffen, sondern Strukturen, Methoden und Techniken herauszufinden, „die noch nie von Schriftstellern verwendet worden sind, oder auch Strukturen, die potentiell zwar schon vorhanden waren, die aber von den Schriftstellern, den Kritikern, den Literaturhistorikern nicht erkannt worden sind“<sup>75</sup>. Man will also praktikable Programme bereitstellen, deren sich die Autoren bedienen können, sobald sie sich von der Inspiration lösen wollen. Ein solches Programm kann in einer einfachen Anweisung bestehen, etwa: Nimm die Reimsektionen (also nicht unbedingt nur das Reimwort) eines Poems und schreibe sie untereinander. Es entstehen haiku-ähnliche Gedichte, die oft wie die Essenz des Grundgedichtes wirken. Ein solches Programm kann in eine Formel gefaßt werden wie die Methode  $S + n$ , für die nach Eugen Helmlé Jean Lescure zeichnet. „Sie besteht darin, in

einem vorgegebenen Text jedes Substantiv durch das in einem beliebigen Wörterbuch anter Stelle folgende Substantiv zu ersetzen.“<sup>76</sup> Die Methode S + n ist natürlich variabel, man kann ebensogut V (Verbum) + n oder A (Adjektiv) + n durchspielen oder die Methoden miteinander kombinieren.

Ein Beispiel aus Georges Perecs Hörspiel *Die Maschine*<sup>77</sup>. S + 15, angewendet auf Goethes „Wanderers Nachtlied“. Die Auswahl erfolgt nach dem deutsch-spanischen diccionario liliputiense cadete:

über allen glasuren  
ist ruß  
in allen wissenschaften  
spürest du  
kaum ein hausmädchen  
die vollkommenheiten schweigen im wandkalender  
warte nur, balde  
ruhest du auch

In der mathematischen Kombinatorik, die sich mit den Anordnungsmöglichkeiten gegebener Elemente befaßt, ist die Permutation der erste Hauptbegriff. Die Permutation ist zugleich das von Schriftstellern am häufigsten angewandte Verfahren der Vertauschung von Elementen. Es dient zur absichtlichen Herstellung von Zufallsproduktionen und steht somit in der Mitte zwischen synthetischer und analytischer Literatur. Absichtlich arbeitet der Autor, der auswählt, welche Silben, Wörter oder Sätze er als Ausgangsmaterial zu verwenden gedenkt. Zufällig ist das Produkt insofern, als der Autor nicht übersehen kann, welche Kombinationen beim Versetzen und Umstellen der gegebenen Elemente entstehen. Permutieren heißt bei Hellmut Geißner „die Reihenfolge einer Zusammensetzung ändern; mathematisch genau ist eine Permutation: die Reihe aller Kombinationen, die aus einer bestimmten Anzahl von Elementen möglich sind.“<sup>78</sup> Aus 3 Elementen gibt es 6, aus 4 Elementen 24, aus 5 Elementen 120, aus 6 Elementen 720 usw., aus 10 Elementen bereits 3628800 Permutationen. Eine Permutation mit drei Wörtern (Schweigen, Gipfel, Wald) aus Perecs *Die Maschine*:

schweigen gipfelt im wald  
gipfel wallt im schweigen  
wald gipfelt im schweigen  
schweigen wallt im gipfel  
gipfel schweigt im wald  
wald schweigt im gipfel

Unter der Fülle der Programme sei nur noch die Iteration erwähnt, weil sie auch in der Studioteknik eine Parallele hat. Wenn man nämlich den Schallvorgang von einem Bandgerät auf ein zweites überspielt und von dort nach einer gewissen Zeit wieder der Aufnahmemaschine zuführt, so ergibt sich eine sich überlagernde Vervielfältigung mit lawinenartigem Effekt. In der Textalgebra versteht man unter Iteration (nach Bense) „die Menge aller Teilmengen einer gegebenen Menge“<sup>79</sup>. Die mathematische Formel dafür ist  $2^n =$  Menge aller Teilmengen.  $n$  bedeutet die Anzahl der Teilmengen. Hat man beispielsweise 6 Wörter, so ergeben sich 64 Kombinationen. Es handelt sich also um eine Art Permutation, nur mit dem Unterschied, daß zunächst zwei Elemente, dann drei und so fort kombiniert werden, so daß ein Steigerungs-, zumindest ein Ausweitungseffekt erzielt wird.

Nach diesen methodisch angelegten und mit einigem Fleiß handwerklich herstellbaren Texten blieb eigentlich nur noch eine einzige Idee zu realisieren, die der künstlichen Poesie. Die Automatentheorie der Texte gab den theoretischen Hintergrund, das Vorhandensein datenverarbeitender Rechenanlagen die praktische Realisierungsmöglichkeit. Man konnte darangehen, maschinell synthetische Texte herzustellen. Da statistisch-mathematische Operationen und grammatisch-logistische im Prinzip keine Schwierigkeiten bereiten, war zu fragen, was denn die Besonderheit ästhetischer Texte sei. Die statistische Informationsästhetik lieferte die Definition. Nach ihr handelt es sich beim ästhetischen Zustand eines Textes „um einen Zustand unwahrscheinlicher, stark selektierter, nichttrivialer Wortfolgen“<sup>80</sup>. Das Moment eigenwilliger künstlerischer Auswahl durch den Autor wurde durch ein Unterprogramm mit Hilfe eines sogenannten Zufallsgenerators eingebracht, den Bense mit einem Roulette vergleicht. Auf diese Weise hofft man, die poetische Verteilung der Elemente „mindestens zu simulieren“<sup>81</sup>. Solche stochastischen Texte (zufällig selektierte) sind bereits mehrfach hergestellt worden. Beispiele dafür, wie auch für die zuvor geschilderten programmierten Formen, sind in dem Hörspiel *Die Maschine* von Georges Perec simuliert worden.

Natürlich liegt die Frage nahe, was solche technisch erzeugten Texte können und was nicht. Perecs *Maschine* führt es vor. Mechanistisch erzeugte Texte können für sich selbst eintreten und die Herstellungsprozesse verdeutlichen. Da vieles, was uns heute umgibt, technologisch bestimmt ist, ist das nicht wenig. Die Isolation der Texte vom Sprecher und von der Außenwelt, d. h., die Konzentration auf die materiale Eigenwelt der Sprache führt zu einer Freizügigkeit, die es ermöglicht, die Sprache in ein anderes System als das der konventionellen Sprachverläufe und der persönlichen Redeweise einzuordnen. Oft werden Muster erzeugt, die sich beim besten Willen einem Verständnis verschließen, die aber andererseits auch eine eigentümliche Schönheit besitzen können. Selbst wenn dies nicht zutrifft und man oft geneigt ist, diese Sprachspiele als sinnlose Spielereien abzutun, enthalten sie doch potentiell die Chance, Gedanken und Zusammenhänge zu produzieren, auf die man in gewöhnlichen Denkbahnen nicht gestoßen -

wäre. Was die einbeschriebene Grammatik unseres Denkens ausschließt, kann überraschend zutage treten. Das führt dann zu den pointierten Schlüssen, zu Nonsens und unfreiwilligem Sex-Appeal, der das Amüsement des Hörers bei Perecs *Maschine* ausmacht. Der Zusammenstoß zweier sprachlicher Ordnungen setzt Heiterkeitseffekte frei. Aber es läßt sich nicht übersehen, daß nur ein starker Grundtext wie Goethes Gedicht auch zu starken Wirkungen solcher Art führt. Die experimentelle Anordnung und das Ungeübte der Erzeugnisse fordert ein intelligentes Hörsaalpublikum, das Brechts Forderung nach einem Publikum des wissenschaftlichen Zeitalters nahekommmt.

Übrigens liegen die technisch-operativen Eingriffe dieser Sprachspiele formal auf fast der gleichen Ebene wie die höchst absichtsvollen Eingriffe der Hörspielautoren, die mit ihren Spielen Sprachkritik betreiben. Da Sprache sowohl Denken ausdrückt als auch Denken determiniert, richtet sich die Kritik nicht etwa allein gegen das System unserer Sprache, sondern auch gegen die Art ihrer Benutzung und die dahinterstehende Ideologie. Sie kann sich freilich auch gegen die Leere und Verbrauchtheit ihres Vokabulars im alltäglichen und öffentlichen Gerede richten. Ob Ludwig Harig die leeren Phrasen öffentlicher Trauer durch Wiederholungen hervorhebt<sup>82</sup>, oder ob Reinhard Döhl durch unendliche Variationen von Sätzen, die man spricht, die Gemeinheit täglichen Geredes bewußt macht<sup>83</sup>, oder ob Jürgen Becker durch Reihen von Sätzen, die allemal das Wohnen betreffen, dieses Thema in den Griff bekommt<sup>84</sup>, immer sind ähnliche Praktiken mit im Spiel, wie sie das konsequente Sprachspiel ebenfalls verwendet.

Den Wesenskern der Dichtung, wie es die Exposition von Perecs Hörspiel verspricht, wird man wahrscheinlich mit technologischen Verfahren weder erzeugen, noch aus einem Gedicht herausziehen können. Inzwischen ist die Linguistik dahintergekommen, daß automatentheoretische Modelle des Sprachgebrauchs sich fundamental von denjenigen menschlichen Sprechens unterscheiden<sup>85</sup>. Die Struktur eines Maschinentextes entspricht nicht der Sprechfolge eines Menschen. Selbst dann nicht, wenn der Mensch in bewußtlosem Zustand vor sich hinspricht. Das hat das Hörspiel, *Der Monolog der Terry Jo*<sup>86</sup> von Bense und Harig offenkundig gemacht. Der Computertext, der die wirre Sprechfolge des Mädchens Terry Jo, das bewußtlos auf einem Floß treibend aufgefunden worden war, simulieren sollte, war in keinem Augenblick als menschliches Sprechen zu identifizieren. Die Annahme der Autoren, daß Analogien zwischen dem unbewußten Zustand des Mädchens und der Unbewußtheit eines Computers bestünden, erwiesen sich im Hinblick auf die Darstellungsabsicht im Hörspiel als Fehlkalkulation. Es war nur folgerichtig, daß in der Hörspielrealisation der Text von einer Vocoterstimme gesprochen wurde. Die Kombinationen, die ein Zufallsgenerator zustande bringt, sind andere als die eines Hirns, das zwar die bewußte Auswahl der Wörter nicht mehr leistet, aber dennoch mit den Tiefendimensionen des Menschen verbunden ist. Die prinzipielle Wahllosigkeit der Maschine ist eine andere als die eines Menschen, dessen Unterbewußtsein noch tätig ist, während Einsicht und Formulierungsvermögen außer Kraft scheinen. Die kreative Sprachkompetenz eines Menschen ist infolge seiner Einsichten, seines Willens und seiner mentalen Intuition eine grundsätzlich andere als die eines Automaten-systems.

Computern kommt ebensowenig Sprachkompetenz zu wie dem Synthesizer Stimmkompetenz.

## Wort-Laut

Die technologische Kombinatorik ist eine reine Spielform oder, wenn man so will, eine Experimentalform. Mit der Lautgebung kommt Ausdruck ins Wort und in seine Bestandteile. Dort, wo die menschlichen Sprechorgane als Resonatoren mitwirken, und das ist im Hörspiel fast immer der Fall, hört das Wort auf, bloßes Kombinationsmaterial zu sein. Die Phonetik als die Wissenschaft von der Lautbildung in den Sprechorganen kennt zwei Grundlehren, die vom Vokalismus und Konsonantismus. Die seit Plato (*Kratylos*) geläufige Frage, wie weit die Laute den Wortsinn bestimmen, hat zu vielerlei Spekulationen, aber auch zu aufschlußreichen Beobachtungen und Einsichten geführt. So glaubt man zu wissen, daß „die Konsonanten mehr der Beherrschung der Gefühle, der begrifflichen Vergegenständlichung der sichtbaren Umwelt“ dienen, „während die Vokale in ihrer Abtönung mehr die innere Welt, das subtile Reich der Gefühlsbeziehungen aufklingen lassen“<sup>87</sup>. Man registrierte beispielsweise, daß die „uralte Lautgebärde -st für ‚Achtung‘, ‚schweigen‘, ‚unbeweglich‘ im Anlaut noch heute klar die Bedeutung vieler Wörter bestimmt wie still, stumm, stopp, sterben, stehen, Stand, starr, stur, starren, stieren, steif, stumpf; sie bezeichnet das Unbewegte, Harte, wie Stab, Stamm, Stein, Stock, Stumpf, Stecken, Stütze, Stadel, Ge-stade, Stiege, Stufe, mhd. stæte, stætec. Umgekehrt versinnbildlicht das anlautende w das Bewegte, Weiche: bewegen, wabern usw. ...“<sup>88</sup> Für die Vokale vermerkt der Münchner Psychologe Philipp Lersch: „Die Ausdrucksbedeutung der einzelnen Vokale ist nicht ohne weiteres fest zu umreißen, aber es läßt sich ein Bedeutungskreis aufzeigen: ‚I‘ und ‚Ei‘ sind die sinnlichen Verlautbarungen der Freude, ‚U‘ die des Grauens, ‚E‘ des Ekels, ‚O‘ des Bedauerns, ‚A‘ des staunenden Öffnens der Seele der Welt gegenüber.“<sup>89</sup> Dichter phonetischer Poesie gehen noch weiter zurück, indem sie die Laute als eigenständiges Ausdrucksmaterial bisweilen ohne erkennbare Beziehung zum Wortsinn verwenden. Franz Mon hat Beispiele dafür in einer Langspielplatte zusammengestellt<sup>90</sup>. Diese Autoren versuchen, wie Mon schreibt<sup>91</sup>, „eine radikale Neubegründung der Poesie aus den elementaren Mitteln von Laut und Silbe“ (Velemir Chlebnikov, Aleksej Kručnych), Raoul Hausmann „bringt die artikulatorische Geste mit ins Spiel“, musikalische Formen und Elemente werden von Kurt Schwitters (*sonate in uurlauten*) und Maurice Lemaître eingebracht. François Dufrêne bezieht „alle Geräusche, die die Artikulationsorgane herzustellen vermögen - Schreien, Atmen, Schmatzen, Gurgeln usw. -, in seine spontanen Lautsequenzen ein“. Und schließlich moduliert Henri Chopin die „Mikropartikel der menschlichen Sprache elektronisch“. Die Übergänge zum Hörspiel sind fließend. Die Großform phonetischer Poesie, als welche man das Hörspiel



Ist dies eine Hörspieltextvorlage? - Wenn man das Hörspiel als Rollenspiel versteht, sicher nicht. Trotzdem ist die Annäherung an eine akustische Darstellung im Sinne eines Hörspiels unverkennbar. Jandl bringt das Wort, das sich aus der Situation gelöst, vom gemeinten Gegenstand getrennt hat, wieder zu diesen zurück. Er hebt die historische Trennung des Worts vom Gemeinten, des Menschen von den Dingen, die er an- oder ausspricht, bis zu einem gewissen Grade wieder auf. Dies geschieht auf zweierlei Weise:

1. operativ, durch Selektion des in diesem Wort enthaltenen akustischen Materials, das die Schallwelt der gemeinten Sache, in diesem Falle des Schützengrabens, repräsentiert. Da die Schützengrabenwelt in erster Linie geräuschhaft ist, konzentriert sich Jandl auf die geräuschhaften Konsonanten. Maschinenpistolen- und Maschinengewehrrattern und ein Treffer sind sofort zu erkennen, vieles andere ist assoziierbar. Der Sprechvorgang beginnt beim konzentrierten Wort und endet beim Explosivlaut 't'. Dazwischen Reibe-, Zisch- und Explosivlaute. Der Geräuschbestand des Worts 'Schützengraben' wird in einer Weise angeordnet und modelliert (z. B. wurde die weiche Verbindung 'bn' in einen 'm'-Nachhall umgewandelt), daß Jandls mimetische Absichten zum Tragen kommen. Geräuschwelt und Sprachwelt werden einander angenähert. Das Nebeneinander von Sprache und Geräusch im traditionellen Hörspiel wird aufgehoben. Hier wird nicht mehr über etwas geredet, das Gemeinte tritt akustisch in Erscheinung.

2. Das Instrument dieser Konkretisierung ist die Stimme des vortragenden Autors, der mit ihr nicht nur den gemeinten Weltausschnitt hervorruft, sondern zugleich seiner Einstellung zu ihm Ausdruck gibt. So entsteht zwar kein Rollenspiel, aber ein Spiel mit Sprachlauten, die eine Welt „verkörpern“, zu der sich der Autor wertend und darstellend verhält. Denn Jandl parodiert mit seiner Stimme nicht nur die Geräusche eines Gefechts, er durchtränkt den Vorgang auch durch Rhythmus und Betonung mit seiner persönlichen Kritik. Heißenbüttel hat diesen Text mit Recht zu den „politischen Gedichten“ gezählt. Versteht man Hörspiel als akustische Darstellungsform einer Realität, die nach den Intentionen eines oder mehrerer Autoren organisiert wurde, so kann man dieses Lautgedicht als Hörspiel ausgeben.

Vom Wortlaut in der Kurzform des Lautgedichts zu größeren Einheiten im Hörspiel gelangen Autoren der phonetischen Poesie mit Hilfe verschiedener dramaturgischer Verfahren. Um bei Jandl zu bleiben, so hat er zusammen mit Friederike Mayröcker in *Fünf Mann Menschen*<sup>93</sup> die verschiedenen Schichten des Worts funktional eingesetzt.

## SZENE I

### Gebärklinik

S p r e c h e r.

Solange es Kinder gibt,

wird es Kinder geben.  
*5 schreiende Säuglinge*      *Pos. 1-5*  
*Chor der 5 Schwestern*      *Pos. 1-5*  
*M1-M5 (als Väter)*      *Pos. 1-5*  
*Geschrei der 5 Säuglinge, durchlaufend bis Szenenschluß*

*C h o r (routinemäßig).*      *Ein Sohn, ein schöner Sohn!*  
*M 1 (gelassen).*      *Aha.*  
*M 2 (ebenso).*      *Aha.*  
*M 3 (ebenso).*      *Aha.*  
*M 4 (ebenso).*      *Aha.*  
*M 5 (ebenso).*      *Aha.*  
*(Geschrei der Säuglinge dauert noch einige Momente unvermindert an, dann jähes Abbrechen, kein Fade-out.)*

Die tautologische Feststellung „Solange es Kinder gibt, wird es Kinder geben“, legt zunächst mottoartig den Tatbestand fest. Danach aber („durchlaufend bis Szenenschluß“) hebt die vorsprachliche Lautform des Säuglingsgeschreis das Ausgesagte in den Rang konkretistischer Darstellung. Der Chor der Schwestern und die Väter (ebenfalls vorsprachlich „Aha“) geben den auf den primitivsten Ausdruck reduzierten gesellschaftlichen Kommentar, die Schwestern („routinemäßig“) von Berufs wegen, die Väter mit der Attitüde der Selbst- bzw. der Potenzbestätigung. Die numerische Komponente (fünfmal „Aha“) verallgemeinert. In der Folge entwickelt sich der sprachliche Ausdruck entsprechend dem Heranwachsen der Söhne bis hin zum Satz, jedoch immer in der lapidarsten Form, die zugleich etwas von der Archetypik formelhaften Redens hat. So gibt schon die Sprache Auskunft über das Thema des Stücks, das den Werdegang von 08/15-Männern aufzeigt. Nicht individuelle Schicksale werden vorgeführt, sondern von der Gesellschaft verordnete Lebensläufe. Reduktion auf den primitivsten gemeinsamen Nenner ist das Prinzip der Gestaltung und der Verknüpfung. - Andere Sprachsteller (z. B. Chlebnikov, Mon oder Handke) benutzen andere Prinzipien.

## Das personale Wort

Trotz allem, Wörter, Konsonanten und Vokale als primäre radiofonische Spielelemente sind bisher fast nur in experimentellen Spielen zur Anwendung gekommen. Solche Spiele erhielten Preise, lösten lebhaftere Diskussionen und eine rege Publizität aus - das breite Publikum haben sie nicht erreicht. Warum? Es wäre verkehrt, das nur liebgewor-

denen Hörergewohnheiten zuzuschreiben, die nun einmal auf Rollenspiele fixiert zu sein scheinen. Man erwartet, daß Personen auftreten, die das Wort als Mittel der Verständigung, der Beschreibung, des Nachdenkens, der Einsichten und der Formulierung von Entscheidungen benutzen. Wort also als Medium, nicht als Subjekt. Die Gewohnheit des Hörers, das System der Sprache nicht als Eigenwelt, sondern als Instrumentarium zu sehen, entspringt nicht allein der Bequemlichkeit, wie manche Theoretiker des Neuen Hörspiels mutmaßen. Diese Gewohnheit sieht die Sprache im richtigen Realitätsverhältnis. Sie sieht sie im Bezug zur darstellenden Stimme. Die technisch-artifiziellen Spielarten, die mit dem Wort operieren und mit Laut-Klang-Formen, haben dadurch, daß sie das Wortmaterial verabsolutierten, neue strukturelle und akustische Möglichkeiten erschlossen, aber gleichzeitig den ganzen Umfang der Möglichkeiten des Worts im Hörspiel ,reduziert. Sie haben die Aufmerksamkeit des Hörers auf das System der Sprache und das der Klänge gelenkt. Aber indem das autonome Wortspiel im System der Sprache verharret, bleibt es in jenem Bereich, den die strukturelle Linguistik seit Ferdinand de Saussure isolierte, um sich als Wissenschaft zu konstituieren. Ausgeschaltet bleibt dabei, genau besehen, das Sprechen, die Rede also von jemand, der augenblicklich etwas über etwas zu jemand sagt. Der Akt des Sprechens als spontanes Ereignis wird der sprachlichen Systemanalyse untergeordnet. Sprachspiele eignen sich vorzüglich zum Vorzeigen von Denkschablonen, soziologischen Typen, Pauschalsituationen und Themen, sie sind offen für das vergnügliche Spiel mit Sätzen und Wörtern und für statistische Reihen, aber sie negieren mit der sprechenden Person auch die individuelle Situation und die Bedeutung der Wörter, die sich auf diese beziehen. Die Relation zwischen Laut und Bedeutung, die jede Sprache kennt, wird kurzgeschlossen und läßt den Erzeuger dieser Verbindung, der normalerweise der sprechende Mensch ist, außer acht.

Wie kommt es aber, daß jemand spricht, welche Fähigkeiten erlauben es ihm? - Für den kreativen Aspekt des Wortgebrauchs hat meines Erachtens Noam Chomsky am einleuchtendsten argumentiert. Die Sprachfähigkeit („competence“) setzt nach ihm „ein kognitives System voraus, ein System von Wissen und Glauben, das sich in frühester Kindheit entwickelt ... Und dieses System der Sprachkompetenz ist qualitativ verschieden von all dem, was mittels der taxonomischen Methoden der strukturellen Linguistik, der Begriffe der Stimulus-Response-Psychologie oder der Begriffe, die in der mathematischen Kommunikationstheorie oder der Theorie einfacher Automaten entwickelt wurden, beschrieben werden kann.“ Chomsky weist auch auf Descartes hin, der glaubte gezeigt zu haben, „daß Erkenntnis und Wille, die beiden fundamentalen Eigenschaften des menschlichen Geistes, Fähigkeiten und Prinzipien involvieren, über die auch die komplexesten Automaten nicht verfügen können“<sup>94</sup>. Die Umsetzung von Gedanken, Willens- und Gefühlsimpulsen in Laute setzt nicht nur das konventionelle System der Sprache voraus, sondern auch einen kreativen Akt, der es dem Sprecher erlaubt, um mit Wilhelm von Humboldt zu reden, „unendlichen Gebrauch von endlichen Mitteln“<sup>95</sup> zu machen. Jeder Mensch ist in der Lage, Sätze zu bilden und Dinge zu sagen, die er vorher noch nicht gehört hat. Es werden in der Regel Dinge und Sätze von anderer Art sein als die

durch Permutationen oder Spielverfahren herzustellen, wie sie etwa die 'Werkstatt für potentielle Literatur' entwickelt hat. Darin zeigt sich die besondere Kreativität dieser Spielverfahren. Aber sie sind gewissermaßen ohne Bezug zum Sprecher. Dieser wiederum findet Sätze und Ausdrücke, die ihm näherliegen, und zwar in dem Sinn, daß er sie aus sich heraus produziert. Damit bringt die Sprache, die er produziert, zum Vorschein, was ihn bewegt, es sei denn, er benutzt sie, um zu verdecken, was ihn bewegt. Aber auch dies wird in seiner Sprache erkennbar für den, der hört, was die Stimme besagt. Denn das Wort als von der Stimme Hervor- oder Vorgebrachtes wird im Spiel erst in vollem Umfange tragfähig, wenn es alles transportiert, was mit dem Akt des Sprechens zusammenhängt. Es ist ein kreativer Akt des Hervorbringens und hat die Offenheit der Zukunft und der weiteren Kombinationen vor sich. Die Stimme benutzt zwar das System der Sprache, artikuliert Laute, vorgeprägte Wörter und hält sich - einigermaßen - an das syntaktische Gefüge, trotzdem fügt sie Eigenes hinzu. In der Einheit von Wort und Stimme wird das Wort zum Funktionselement von besonderer Art. Es erscheint als von dieser Stimme ausgewählt, in von dieser Stimme zusammengestellten Kombinationen. Es kann beschreiben, bezeichnen, benennen, berichten, schildern, erzählen. So werden mit Hilfe des Worts von der Stimme Dinge bezeichnet, Umwelt beschrieben, Personen benannt, Vorgänge berichtet, Ereignisse geschildert und Geschichten erzählt. Welt und Charaktere um die Stimme werden so in den „Gesichtskreis“ des Hörers einbezogen, Optisches und Erkennbares werden ins Bewußtsein gehoben. Indem es aber von der Stimme gebraucht wird, aktuell gegenwärtig, wird das Wort, weil es aus der Situation gesprochen ist und die Betroffenheit der Stimme von dieser artikuliert, situationsstiftend. Das Geflecht von Beziehungen zu der Stimme und ihr Erlebnisraum wird deutlich. Das Wort kann auch an jemand gerichtet sein, und damit in kommunikativer Funktion Sozietät stiften. Entweder mit dem Dialogpartner innerhalb des Spiels oder als Anrede an den Hörer mit diesem. Im eindringlichsten Fall wird es auf diese Weise zum betreffenden Wort, das den Angesprochenen betroffen macht, ihn angeht, in sein Schicksal eingreift, ihn zur Entscheidung herausfordert. Im Akt solchen Sprechens wird das Wort zum Ereignis. Es übersteigt die Anonymität des Systems der Sprache und wird zum Ausdruckswort, das aus dem Zentrum einer Person gesprochen ist. So kann es zum Handlungswort werden, sei es nun, daß nur der Prozeß der Äußerung dieser Stimme als Handlung erscheint oder daß es auch „außerhalb“ etwas bewirkt oder Wirkungen anstrebt, indem es befiehlt, warnt, ersucht, tadelt, verspricht usw. Das Wort tritt in die Geschichte ein. Das System der Sprache hat kein Subjekt, aber beim Akt des Sprechens kann man fragen, wer spricht? Die Sprache ist nunmehr kein bloßes Instrumentarium, nicht mehr nur disponierbares Werkzeug, sie gerät in einen bestimmten Spielzusammenhang, dessen Fixpunkte Stimmen sind.

Ein Beispiel: Der Lazarus-Monolog aus Günter Eichs Hörspiel *Das Jahr Lazertis*<sup>96</sup>. Dieses Hörspiel hat die Bedeutung des Worts für den Menschen zum Thema, und es macht die Suche nach dem „richtigen Wort“ zum dramaturgischen Motor. Der Tiermaler Paul hat es, das richtige Wort, „das alle Geheimnisse löst“ und für dessen Dauer „die Welt

verwandelt und begriffen“ war, gehört, aber im gleichen Augenblick auch wieder vergessen, so daß er nur ein ähnlich klingendes Wort zu konstruieren imstande ist, nämlich ‘Lazertis’. Von nun an stehen alle Stationen seiner Reise gleichermaßen unter dem Aspekt seiner Suche nach dem Sinn seines Lebens und dem darauf gemünzten Wort, das jeweils eine Variante von ‘Lazertis’ und dem eigentlich gesuchten Wort ist, dessen Grundform stets verborgen bleibt. In einem entscheidenden Abschnitt seiner Geschichte fällt Paul die Aufgabe zu, zu einem Leprakranken zu reisen, der in einem Indianerdorf im brasilianischen Urwald haust. Bevor er endgültig dorthin abreist, ist das Wort ‘Lazarus’ gefallen, das ja gewisse Anklänge an ‘Lazertis’ hat, und er meditiert nun darüber.

P a u l. Lazarus. Während der Tage, wo mein Boot stromaufwärts gerudert wurde, dachte ich dieses Wort. Ich dachte es mit seinen drei Vokalen und vier Konsonanten, es ist mir wirklich, daß man ein Wort denken kann. Es bewegt sich, bewegt sich sehr schnell und immer geradeaus fort, ein Pfeil, von einer Bogensehne abgeschneilt - dort ruhte er einmal in gefährlicher Ruhe, aber in Ruhe. Der Schütze ist unbekannt; ungewiß, wo das Ziel ist oder ob er sinnlos ins Leere und in den Zufall geschossen wurde. Rechts und links, oben und unten erhellen sich kurz, wie von Blitzschlägen die Bilder. Sie sind zu deutlich, um zu bleiben.

Lazarus, biblische Gewänder, eine strenge Hand, die das Ungefähre ausschließt.

Die Schwären, alle Schwären der Welt, bunte Bilder aus medizinischen Werken, und man weiß, daß der Leib ein Grauen ist. Wie, wenn man die Seele koloriert erblickte? Die Häuser, Ansammlungen von Häusern, Gehöfte verzweifelt über die Landschaft gestreut, Kühe, Pferde, Schafherden, alles bemüht, aber vergebens. Bibliotheken, vollgeschrieben, um die Einsamkeit zu verheimlichen. Wege, auf denen man nichts anderes erreicht als den Ort, wo man herkam. Aussichtspunkte, als hätte man Aussichten.

Lazarus. Gibt es Wörter, die nicht die Welt enthalten? Der Mann, der in der Urwaldhütte liegt und den Aussatz hat. Er erwartet den Tod. Es geht ihm nicht schlechter als allen. Es geht ihm gut. Man braucht sich nicht um ihn zu kümmern. Ein paar Flaschen Whisky und wieder abfahren. Schade um den Whisky. Man müßte sich um alle kümmern, das ist Sentimentalität. Der Ausweg: Die Kümmernis von Berufs wegen, Hebammen, Krankenschwestern, Ärzte, Priester, Totengräber, Klageweiber, die bezahlten Heilgehilfen aller Art, man muß es ihnen überlassen. Dazwischen der Verdacht, nein schon die Gewißheit, daß Richards blind war. Hatte er überhaupt noch Augen? Konnte ich länger als eine Stunde dieses Gesicht ansehen, das keines mehr war? Vom Ufer her schreit es. Es sind die Affen in den Bäumen, vielleicht Papageien. Gleich wache ich auf. Aber wo liege ich dann? Lazarus, Lazarus.

Hier ist alles angesprochen, wovon Wortoperationen und Wort-Laut-Folgen abstrahieren. Zwar wird das Wort 'Lazarus' im Anfang genau so gesehen, wie es die konkrete und die phonetische Poesie betrachten („ich dachte es mit seinen drei Vokalen und vier Konsonanten ... „), aber es ist zugleich in jedem Augenblick des Ausgesprochenwerdens Produkt dieser Stimme und verweist zurück auf den, der da monologisiert. Es sind seine Gedanken und Erinnerungen, die sich in Wörtern niederschlagen; es ist die erzählerische Beschreibung seiner Lage („Während der Tage, wo mein Boot stromaufwärts gerudert wurde“). Der zeitliche und biographische Ort des Sprechers und dieser selbst („ich“) werden angegeben. Und während es scheint, als reflektiere er nur über den Prozeß der Wortentfaltung, spürt doch jeder, worauf beispielsweise die Pfeilmetapher abzielt: nicht nur auf sprachliche Verifizierung, sondern - hier wenigstens - immer auch auf den Sprecher und die andere Person, die gemeint ist, der Hörer mit einbezogen. Nur deswegen kann das Wort auch „ins Leere“ gehen, dann nämlich, wenn es den, dem es gilt, nicht trifft. Paul ist betroffen. Ob es schon der Klangkörper ist, die Vokale und Konsonanten, die in ihm etwas auslösen, bleibt dahingestellt. Der Gleichklang des zweifachen ‚a‘ etwa, hinter dem schon Plato die Bedeutung von Größe und Gewaltigem vermutete, die Unheimlichkeit des ‚u‘ der gleitende Auftakt des ‚l‘, das aufs dunkle Ende zuführende und scharf zerteilende ‚z‘ in der Mitte, und schließlich die mit dem ausrollenden ‚r‘ anhebende Schlußsilbe ‚rus‘, die etwas Endgültiges hat? Im Text belegbar dagegen ist, daß die Bilder evozierende Schicht des Worts Assoziationen bei ihm auslöst. Sein Wissens- und Glaubensbestand reagiert auf das Stichwort 'Lazarus'. Die Welt der Bibel taucht auf (der vom Tode erweckte Lazarus des Johannes-Evangeliums und der aussätzige Arme bei Lukas) und die alltägliche Welt der Krankheiten (Lazarett) und des Todes. Beide vereinen sich in einer Stimmungsschicht, in deren Schwermut die Welt fragwürdig wird bis auf den Grund. Die vom Wort ausgelösten Vorstellungskreise legen in der Tat die Frage nahe: „Gibt es Wörter, die nicht die Welt enthalten?“ - Bis zu dieser Stelle hält sich der Text immer noch, fast distanziert, im Bereich der Wortinterpretation. Der Spielprozeß des Hörspiels könnte also ein vom Wort getragener spiritueller sein, das Wort könnte seine Welt um sich entfalten, der Sprecher seinen Gedanken nachhängen. jetzt aber erfolgt der Umschlag in die unmittelbare Situation des Sprechenden und des Kranken, zu dem er unterwegs ist. Der andere Mensch, seine Situation, die, zeitlich weitergedacht, auch die Situation Pauls sein wird oder sein könnte, bestimmen den Gang der Worte und nicht die Worte den Gang der Handlung, obwohl es im Hörspiel so scheinen könnte. Das Wort 'Lazarus' hat ihn eingeholt, ihn betroffen gemacht und ihm geholfen, seinen Bezug zur Welt und zum anderen zu reflektieren. jetzt - im Dialog - zeigt sich konkretes Verhalten der Stimmperson, zu dem das Wort den Kommentar liefert. Bezogen auf den Gesprächspartner steht es in sozialer Funktion.

*(In der Hütte)*

P a u l. Kein Soda, Sie müssen ihn pur trinken. Sie werden dürsten wie in der Hölle.

R i c h a r d s. An die Hölle bin ich gewöhnt.

P a u l. Wir denken, daß es unsere Pflicht wäre, Sie an die Küste zu bringen.

Ein Gutteil der Funktionsmöglichkeiten des Worts sind in Eichs Hörspiel-Take enthalten. Das Wort als Folge von Konsonanten und Vokalen. Das Wort als Stütze des Denkens, als Mittel, sich auszudrücken, als Organ der Weltbeschreibung und -vergegenwärtigung, als Instrument der Kommunikation, das Wort als Handlung der Sprechenden, Person, usw. Das sind Funktionen, die das Wort auch im täglichen Leben hat. Und doch leistet es im Hörspiel mehr. Die Technik hat es zu größerer Selbständigkeit und Beweglichkeit befreit. Es kann sich leichter und besser entfalten, seine Kreise ziehen, den Hörer in seine Kreise einbeziehen. Er selbst ist freier im Weiterdenken und Weiterphantasieren. Das Wort entwirft die Hörspielwelt. Damit diese Welt existent wird, dazu freilich bedarf es der darstellenden Stimme.

## **Stimme**

Unter den Resonatoren, den Schallquellen des Hörspiels, nimmt der menschliche Stimmparat eine besondere Stellung ein. Er übertrifft die Instrumente, seien sie mechanischer oder elektronischer Art bis hin zum Synthesizer, oder auch die dinghaften Geräuscherzeuger der Natur nicht nur in seiner Fähigkeit unmittelbaren humanen Ausdrucks vorsprachlicher Art (Stöhnen, Schreien, Lachen usw.), er ist auch bis dato das einzige Instrument, mit dem Sprache vollgültig zu realisieren ist. Darüber hinaus aber kann die Stimme kenntlich machen, wer spricht, was ihn bewegt, wie er empfindet, wo und aus welcher Situation, warum und zu welchem Ende gesprochen wird. Der menschliche „Synthesizer“ besteht aus einem oszillatorischen Teil, den Stimmbändern, die vom Luftstrom, der durch die Stimmritzen hindurchgeht, in Schwingung versetzt werden, und verstärkenden oder selektierenden Komponenten der Klangfarben-Erzeugung wie Schlundkopf, Mund- Nasen- und Rachenhöhlen. Die traditionellen Register, Brust- und Kopfstimme, reichen bei weitem nicht aus, um den ganzen Umfang der Resonanzräume zu beschreiben, die zur Stimmbildung zur Verfügung stehen. Für den bekannten polnischen Schauspielpädagogen und Theaterpionier Jerzy Grotowski gibt es „eigentlich eine unbegrenzte Zahl von Resonanzräumen“<sup>97</sup>. Er erwähnt außer der Kopf- und der Brustresonanz die Nasenresonanz, die Kehlkopfresonanz, die Hinterkopf- und die Unterleibsresonanz. je nachdem, wo der Stimmansatz liegt, d. h. wo die Luftsäule ihre Basis findet, ergeben sich charakteristische Variationen der gleichen Stimme. Aber Grotowski verlangt nicht nur, daß der ganze Organismus des Menschen als Resonanzkörper ausgenutzt wird, er verlangt auch, daß mit der Stimme der umgebende Raum zum Sprechen gebracht wird. „Der Zuschauer soll die Stimme des Schauspielers nicht nur deutlich hören, sondern er soll von ihr durchdrungen werden, als erklinge sie stereofon. Die Stimme

des Schauspielers muß den Zuschauer umgeben, als käme sie aus jeder Richtung und nicht nur von einem jeweiligen Standort. Selbst die Wände müssen mit der Stimme des Schauspielers sprechen.“ Unter den vielen Übungen, die er vorschlägt, zwei:

„a) Mit der Stimme um sich herum einen ‘harten’ oder ‘weichen’ Luftraum schaffen; die Stimme zur Glocke werden lassen, die langsam an- oder abschwilt; einen Laut durch ein weites Tunnel senden, dann durch ein enges Tunnel usw.

b) Sprachliche Aktionen gegen Objekte ausführen: mit der Stimme ein Loch in die Wand bohren, einen Stuhl mit ihr umdrehen, eine Kerze ausblasen, ein Bild von der Wand fallen lassen, mit der Stimme liebkosen, mit der Stimme ein Objekt einhüllen, mit ihr den Boden wischen; die Stimme wie eine Axt benützen, wie eine Hand, wie einen Hammer, wie eine Schere usw.“

Wichtig bei der Ausführung dieser Übungen ist, daß Grotowski darauf besteht, nie bei der Technik stehenzubleiben. Immer muß die Imagination des Schauspielers beteiligt sein, um zur akustischen Imagination zu führen und Verkrampfungen entgegenzuwirken. Hinsichtlich der Laute, die der Schauspieler produziert, dient das System Grotowskis ebenfalls einer Erweiterung der stimmlichen Möglichkeiten. Er fordert die Schauspieler auf, „ungewöhnliche Laute“ zu produzieren. Z. B. die Nachahmung von „natürlichen Lauten und von mechanischen Geräuschen: tropfendes Wasser, zwitschernde Vögel, das Brummen eines Motors usw. Zuerst diese Laute nachahmen. Dann sie auf einen gesprochenen Text in der Weise übertragen, daß sich die beabsichtigte Assoziation vermittelt (die Worte ‘färben’).“

Die Welt soll also Stimme werden. Aber auch was in der Welt geschieht und was handelt, soll die Stimme erfassen. Da gibt es z. B. die „Tiger-Übung“. Wem fiel dabei nicht Eichs Hörspiel *Der Tiger Jussuf* ein? Der Schüler (die Beute) brüllt wie ein Tiger. Aber es geht nicht nur darum, zu brüllen. Die Laute sind an einen Text gebunden, dessen Kontinuität wichtig für die Übung ist. Grotowski: „Komm näher ... Text ... Schrei ... Ich bin der Tiger, nicht du ... Ich fresse dich ... „<sup>98</sup>

All diese Stimmübungen erweitern die Grundlagen der Schauspielkunst; für den Hörspieler wären sie eigentlich weit wichtiger, sie müßten sogar spezifiziert und erweitert werden, denn sie betreffen sein wesentlichstes Ausdrucksmittel. Dabei ist zu registrieren, daß die Hörspielproduktionen von der Ausbildung der Schauspieler und gelegentlich auch der Sänger profitieren, daß es aber kaum eine systematische Ausbildung für die Spielaufgaben des radiofonischen Mediums gibt, von einigen Ansätzen in den Schauspielschulen abgesehen. Wer herausfinden will, was die Stimme im Hörspiel alles darstellen muß, hat den eigentümlichen Status und die Funktionen zu bedenken, die ihr zukommen. Wenn es z. B. stimmt, daß der Sänger einen anderen Stimmansatz hat als der Schauspieler, so ist von beiden der Sprecher und Darsteller im Hörspiel unterschieden. Sein Stimmansatz muß den Bedingungen des Mikrofons und des Lautsprechers entsprechen. Die Stimmhaltung ändert sich sogar je nachdem, ob eine monofone, stereo-

fone oder kopfbezogene Aufnahme gemacht wird. Schauspieler, die etwa nicht begreifen, daß es bei einer monofonen Aufnahme kein Burgtheater zu füllen gilt, sind in einem Studio fehl am Platz, selbst wenn sie auf der Bühne zu den ganz großen zählen sollten.

Die Theorie darüber scheint seit einiger Zeit zu stagnieren. Man wandte sich mehr der Sprache und der Technik zu<sup>99</sup>. Eine systematische Übersicht über das deutsche Hörspiel von 1923 bis 1973 enthält deshalb folgerichtig zwar ausführliche Kapitel über Stereophonie, Mediengerechtigkeit, Montage und Sprache, nicht aber über die Stimme<sup>100</sup>. Hinweise gaben unter der Hand Autoren der fünfziger Jahre wie Ernst Schnabel und Otto Heinrich Kühner. Kühner: „Der Sinn des Wortes, seine Gestalt, wird durch die lebendige, hörbare Stimme im aristotelischen Sinne materialisiert, versinnlicht; auch personalisiert durch Farbe, Tempo, Phrasierung, Affekt, Emotion, Atmosphäre und Wortgebärde.“<sup>101</sup> Schnabel: „Die Stimme ist ein Ausdrucksversuch der Person“.<sup>102</sup> Nachdrücklicher versuchten damals Wissenschaftler den Stellenwert der Stimme im Hörspiel zu bestimmen. Fritz Martini schreibt zum Hörspiel: „Es macht sein Wesen aus und bedeutet seine künstlerische Möglichkeit, daß es alles nur Stoffliche zur entkörpernten Stimme auflöst.“<sup>103</sup> Dieter Hasselblatt charakterisiert das Hörspiel als „Sprachspiel in Stimmen“<sup>104</sup>. Und Armin P. Frank rechnete die Stimme ausdrücklich unter die „Bausteine“, also die Elemente des Hörspiels. Aber selbst für ihn ist die Dominanz des Wortes im Hörspiel unbestritten und die Stimme mehr ein Klangmittel, das das „evokative Vermögen des Worts“ weckt. Immerhin konstatiert er eine „eigentliche Funktion“ der Stimme im Monologstück, wo „die innere und äußere Entwicklung der einen zentralen Person durch eine sich über weitgespannte Variationen erstreckende Stimmklangvariation dargestellt werden kann.“<sup>105</sup> Aber die für den Stimmeinsatz konstitutive Frage (von mir in zwei Artikeln der *FAZ* gestellt<sup>106</sup>): Wer spielt eigentlich im Hörspiel? Ist bis heute weder von Frank noch überhaupt konsequent erörtert worden. Wieder scheint es die reflektierende Praxis eines Paul Pörtner zu sein, die neue Ansätze für eine Grundlagenforschung liefert. Er erinnert daran, daß „nicht im Sprechen und Gesang die primären Ausdrucksweisen der menschlichen Stimme liegen, sondern im Bereich expressiver Emotion. Die Stimme wird als ‚Ausdruck der Psyche‘ verstanden, als physiologisches Mittel einer direkten Äußerung des Unterbewußten und Unbewußten, von Gefühlen und pathologischen Zuständen.“<sup>107</sup>

Das ist schon weit gegriffen. Auf die einfache Frage, ‚wer spielt im Hörspiel?‘ ist zunächst die einfache Antwort fällig: Nichts, was nicht im elementaren Sinn Stimme wird. Was im Hörspiel keine Stimme hat, existiert nicht. Es versteht sich, daß so gesehen der Begriff ‚Stimme‘ weit gefaßt ist. Danach können auch Dinge eine Stimme haben, Tiere, oder der Sturm. Apparate haben eine Stimme, ein Staubsauger z. B. oder eine Schreibmaschine. Raketen besitzen eine hybride Ausdruckskraft, um die sie mancher Schauspieler beneiden würde. Indem man aber all dem Stimme zuerkennt, anthropomorphisiert man die akustische Welt. Darüber muß man sich im klaren sein. Aber nur so ist auch die Frage „Wer spielt im Hörspiel?“ zu beantworten. Mit „Wer?“ fragt man nach einer Person, und es ist kaum zu übersehen, daß Stimmen im Hörspiel vom Hörer per-

sonal gewertet werden. Selbst da, wo darstellende Personen bewußt negiert werden wie im Neuen Hörspiel, wo die Wörter erklärtermaßen zu Subjekten werden, geschieht dies auf der Basis der Stimme. Von ihr als dem Basiselement akustischen Ausdrucks ausgehend ist sogar eine gewisse Klassifizierung möglich. Wer spielt? - Worte, Geräusche, Töne? - Sicherlich. Aber was macht dieses Spiel zum Hörspiel? Mit Worten kann man trefflich in allen Gattungen der Sprache, besonders in der Lyrik, spielen. Geräuschkombinationen werden ästhetisch formiert zur „musique concrète“, Töne zur Musik überhaupt; die Schalleinheit, auf welche Knilli die Stimme reduziert, ist ein phonetisches Schallformierungsmittel, mit dem man ein Schallspiel realisieren kann. Wird die Stimme als Stichwortbringer und Instrument der Wortproduktion verwendet, ist sie nur vermittelnde Sprecherstimme. Diese Funktion überwiegt in Feature und Reportage, wo *über* ein Thema reflektiert oder *von* einem Vorgang berichtet wird. Die zitierende Sprecherstimme im Neuen Hörspiel hat eine ähnliche Tendenz. Sie will den Hörer auf etwas anderes lenken als auf die Stimme. Selbst die Erzählerstimme, die in traditioneller Distanz eine Geschichte darbietet, konstituiert kaum Hörspiel, eher Funkerzählung. Will man den Schritt vom Darbietungsspiel zum Darstellungsspiel tun, darf man die Stimme nicht einfach als Mittel zum Zwecke der Wortproduktion auffassen. Zumindest begibt man sich damit substantieller Möglichkeiten des Darstellungselements Stimme. Erst wenn eine Stimme Selbstwert erlangt, d. h. bei einer Erzählung, wenn sie monologisch akut „spielt“, entsteht Hörspiel als Spiel für Stimmen. Was ist geschehen?. Die Stimme ist ins Spiel getreten, hat Rollencharakter angenommen, ist zur darstellenden Sprecherstimme geworden. Das Spiel dreht sich jetzt um sie, die Aufmerksamkeit wendet sich dem zu, was sie verkörpert, sie hat einen qualitativen Sprung vom Mittel zum Zweck getan und kann nunmehr als Stimmperson selbst thematisch werden. Sie ist das „Wer“, nach dem gefragt wurde. Wer wäre denn Subjekt, der „seelischen Impulse, gedanklichen Kämpfe, phantastischen Motive“, welche schon eine frühe Äußerung (Alfred Auerbach, 1927) im Hörspiel finden will, wenn nicht die Stimme? Stimmen erwecken das Hörspiel zum Leben, verleihen dem Wort Spontaneität und dem Geschehen Aktualität. Berücksichtigt man das, so leuchtet die Bedeutung der Sprecherpersönlichkeit in der Produktion eines Hörspiels ein. Die Wahl der Schauspieler, die bei der Besetzungsbesprechung genannt werden, bedeutet eine Vorentscheidung, die unter Umständen eine Produktion und ein Stück völlig verändern kann. Der kreative Anteil der Sprecher bei einer Inszenierung kann kaum überschätzt werden. Das erklärt auch, warum die Verfahrensweisen der Hörspielproduktion so oft mit denen des Theaters verwechselt werden. Man übersah, daß die Stimme im Hörspiel in höchst eigener Weise „erscheint“.

Dazu ist es notwendig, sich an die Bedingungen zu erinnern, unter denen sie vernehmlich wird. Die Rundfunktechnik hat sie der Welt der fünf Sinne entzogen und sie eingehen lassen in einen einsinnigen, zeitlich strukturierten akustischen Beziehungsraum, den sie in „Großaufnahme“ ganz ausfüllen oder mit anderen Stimmen und akustischen Elementen beleben kann. Bei dieser Prozedur ist sie selber instrumentalisiert worden, was ihre technische Manipulierbarkeit einschließt. Andererseits bringt sie als Sprech-

stimme Wörter hervor, artikuliert geräusch- und klangvoll. So treffen sich in ihr die anderen Konstitutiv-Elemente des Hörspiels, Wort, Laut und Technik. Dies vorausgesetzt, wird einsehbar, daß die Stimme eine ganz andere Position einnimmt als die Stimme des Schauspielers auf der Bühne oder im Film. Sie ist nicht Ausdrucksmittel dieser sichtbaren Person, sondern kann selbst die Person „verkörpern“. Die Gestaltvorstellung, die sie erzeugt, ist mehr geistig-dynamischer Art. Sie schafft allenfalls eine Idee, eine Impression der Person von verschiedenen Deutlichkeitsgraden, gemäß der eigenen Charakteristik und den unterschiedlichen Vorstellungsintensitäten des Hörers. Aber Hörspielstimmen, die in erster Linie darauf ausgehen, konkrete Erscheinungsbilder zu vermitteln, verstehen sich falsch und müssen in der Konkurrenz mit Bühne, Film und Fernsehen unterliegen. Die Stimme im Hörspiel ist in Wahrheit Gestalt eines optisch Gestaltlosen. „Die Stimme ist näher ‘am Menschen dran’ als die neutrale allgemeine Lesesprache, und sie ist stilistisch unfixierter als gestische Gestalt und mimisches Gesicht“, sagt Hasselblatt<sup>108</sup>. Man möchte hinzufügen, daß ihr Ursprung „im Menschen drin“ oder „in der Person drin“ ist. Damit rückt alles, was „im Menschen drin“ ist, in den Bereich akustischer Objektivierung. Es ist nur die Frage, was ist das und welche Mittel stehen der Stimme zur Verfügung? .

In Hellmut Geißners Katalog sprecherischer Ausdrucksmittel<sup>109</sup> finden sich allein innerhalb der „Grundqualitäten“ (melodische, dynamische, temporale und artikulatorische) 25 Differenzierungsansätze. Beispielsweise die melodischen: Tonhöhe, Tonhöhenbewegung, Tonhöhenbewegungswechsel, Klangfülle, Klangfarbe, Klangfarbenqualität. Für die „Komplexqualitäten“ rhythmischer und melodischer Art treten, nimmt man die Intensitätsskala dazu, noch weitere 30 Gestaltungsmittel. Die Zahl der Kombinationsmöglichkeiten scheint infolgedessen berechenbar zu sein. Aber selbst die astronomische Zahl, die dabei herauskommt, ist unbrauchbar, weil sie nicht die gleitende und prinzipiell unabzählbare Stufenfolge jedes einzelnen Mittels (beispielsweise der Tonhöhe, der Klangfarbe, des Betonungswechsels, der Lautstärke, der Geschwindigkeit, der Pausendauer, der Lautart usw.) mit einbezieht. Aus der uferlosen Fülle des Angebots, die der des Synthesizers ähnelt, trifft die Stimmperson bewußt und unbewußt die Auswahl ihrer Mittel. Alles, was sie ist und was sie bewegt, kann sich im stimmlichen Ausdruck niederschlagen: Die biophysischen Gegebenheiten des Stimmapparates ebenso wie landschaftliche und nationale Gebundenheiten (Dialektfärbung und Sprachduktus), die Zugehörigkeit zu einer sozialen Schicht, Alter und Geschlecht und Schicksal; die psychische Struktur (die Dialektik und die Konflikte zwischen Bewußtem und Unbewußtem), Stimmung, Gefühle, Temperament, aber natürlich auch das, was zum personellen Oberbau gehört, zum bewußten Ich, das zielgerichtet denkt, lenkt, kontrolliert und Stellung bezieht zu sich und der Umwelt bis hin zur Ekstase des Engagements für oder gegen - die anthropologischen Strukturen und Dynamismen insgesamt müßten herangezogen werden, wollte man eine Übersicht über die Variationsskala des stimmlich Ausdrückbaren anlegen.

Dabei ist eine eigentümliche Dialektik zu bemerken, die Identität, Freiheit und Wandelbarkeit einschließt. Die Stimme ist zunächst auf Grund vieler Konstanten mit sich selbst identisch. Sie ist so unverwechselbar, daß der sogenannte „Stimmabdruck“ vor deutschen Gerichten als Beweismaterial zugelassen ist. Mit Hilfe des Sonographen wurde beispielsweise der Millionenerpresser Kron aus Düsseldorf überführt. Bruchstücke einer Stimmäußerung werden auf ihre Schwingungen abgetastet, von einem Oszillographen aufgezeichnet und als wissenschaftlich exaktes Stimmbild, als Sonogramm festgehalten. Es ist dem Menschen unmöglich, seine Stimme total zu verstellen. Nicht nur die Sprache der Kindheit schlägt bei den meisten Menschen ein ganzes Leben lang durch, es ist ihnen auch auf Grund ihres gesamten Stimmapparates und ihrer geistigen Verfassung unmöglich, ihre Stimme zu verleugnen - andererseits ist aber der Freiheitsspielraum des Ich, zumal im Hörspiel, wo technische und darstellerische Möglichkeiten ihn potenzieren, so groß, daß die Stimme gleichsam ihre Identität kraft eigener Entscheidung selbst bestimmen kann. Der technisch verabsolutierten Stimme wird auch vom Hörer ein hohes Maß von Souveränität zugestanden. Wofür sie sich ausgibt (bei sachgemäßer Darstellung), wird sie gehalten. Wie in Märchen und Mythos vermag daher alles zu sprechen. Vögel und Götter sprechen in Velemir Chlebnikovs *Zangezi*<sup>110</sup>, jenem Hörspiel bevor es Hörspiele gab (1921), in Vogellaut und überhöhter Menschensprache. Der Rabe Sabeth bei Günter Eich<sup>111</sup> spricht mit menschlicher Diktion, deren Meditationsgehalt ihn in eine andere Dimension versetzt. Dem „Homoaudiovideographen“ Reinhard Eichelbecks<sup>112</sup> verhilft die Technik durch Aufblähung und Verkleinerung der Stimme zu dem Eindruck jenes alleskönnenden Roboters, der den Menschen „voll und ganz ersetzt“. In der real-irrealen Atmosphäre der Todessekunden sprechen bei Walter Erich Schäfer Erde, Flut, Wind und Pistolenkugel (*Die fünf Sekunden des Mahatma Gandhi*)<sup>113</sup>, und selbst bei Brecht (*Der Ozeanflug*) kommen 'Der Nebel' („ich bin der Nebel, und mit mir muß rechnen ... „) und 'Die Stadt New-York' („Radio: 'Hier spricht die Stadt NewYork'“) zu Wort<sup>114</sup>.

Eine Welt in Stimmen tut sich auf, eine Welt, in der Symbolgestalten und Typen, aber auch, und zwar besonders überzeugend, die Gedankengänge des Herrn X unserer Tage in ein darstellerisches Spiel miteinander treten können. Die Sache hat aber auch unheimliche Seiten, die auf thematische Möglichkeiten des Hörspiels hindeuten. Gemeint ist nicht so sehr der Gespensterspuk, der sich mit Hall und Schall im Handumdrehen produzieren läßt. Gemeint ist die eminente Wandelbarkeit dieses Ausdrucksmediums der Person. Kraft ihrer Freiheit, sich zu identifizieren, vermag die Stimmperson Metamorphosen durchzumachen. Sie kann ihre Identität aufgeben oder verlieren, sich chorisches ausweiten, aus dem kollektiv Unbewußtem sprechen, sich spalten, ins Grenzenlose ausbrechen. Das Anonyme selbst kann mit dem Anspruch der Person auftreten. Die Dämonen der Seele oder der technischen Wirklichkeit können sich zu Wort melden. Bezeichnenderweise sind hierbei die technischen Denaturierungsverfahren ausgezeichnete Hilfsmittel. Es bieten sich aber auch die anderen Elemente des Hörspiels in der Funkti-

on von Stimmpartnern an. Das Geräusch etwa, wie es von Eich in seinem Termitentraum<sup>115</sup> dramaturgisch eingesetzt wurde.

Man kann nicht sagen, daß die Autoren bislang die dramaturgischen Konstellationen und Prinzipien der Verknüpfung, die das Element Stimme zur Verfügung stellt, voll ausgeschöpft hätten. Relativ einfache Effekte wie die, Frauen Männerrollen sprechen zu lassen, um die Rollenerwartung, die der Hörer beim Klang einer Frauenstimme hegt, zu denunzieren (*Für den Funk dramatisierte Ballade von drei wichtigen Männern sowie dem Personenkreis um sie herum* von Elfriede Jelinek<sup>116</sup>) oder Kindern Erwachsenensätze mit parodistischem Effekt in den Mund zu legen (Wilhelm Genazino, *Frische Erdbeben*<sup>117</sup>), sind zwar thematisch aufschlußreich, aber vom Mittel her nicht weit von der Hosenrolle entfernt. Auch der Hohlformeffekt (*Was sagen Sie zu Erwin Maus?* von Paul Pörtner<sup>118</sup>; *Paul oder die Zerstörung eines Hörbeispiels* von Wolf Wondratschek<sup>119</sup>), der die Stimme der zentralen Figur ausspart, um das Drumherum als Konstitutivum zu präparieren, ist in der Theaterliteratur schon dagewesen. Weniger leicht fiel es der Bühne, einen Vorgang der Verkleinerung so sinnfällig darzustellen wie die Schrumpfung eines ausgewachsenen Mannes bis zum Nullpunkt (*Die kleinste Liebe der Welt* von, Miklós Gyárfás<sup>120</sup>).

Aber ganz sicher ist die oft angewendete Konstellation einer Person, die mit ihrer die Gegenwart abstützenden Vergangenheit korrespondiert, in keinem anderen Medium zu der gleichen Dichte zu verweben, wie das mit Stimmen geschehen kann. Peter Hirches *Die Heimkehr*<sup>121</sup> und Hubert Wiedfelds *Crueland*<sup>122</sup> sind Belege dafür. Nicht zufällig wurden beide beim Prix Italia ausgezeichnet (*Die Heimkehr* 1955 mit dem Preis des Italienischen Rundfunks, *Crueland* 1972 mit dem Prix Italia). *Die Heimkehr* arbeitet mit dem Mittel der Blende, *Crueland* mit dem härteren, aktuelleren, weniger besinnlichen Schnitt. Mit der Collage, zu der Produzenten heute häufig greifen, lassen sich Stimmen im Originalton, also im Naturzustand, zusammenschneiden. Das brachte gegenüber der künstlerischen Studioaufnahme einen Gewinn an Unmittelbarkeit und konkrete Farben. Aber die Collagen sind bis dato nicht über eine gewisse statistische Registratur dessen, was ist, hinausgekommen. Die Dynamik eines Progresses, die der schriftstellerischen Fabel eigen sein kann, Entwurf, Fiktion und Zukunft, bekam man darstellerisch nicht in den Griff, selbst wenn die Collage Zukunft zum Thema hatte<sup>123</sup>. Es wird nützlich sein, die Welt- und Persönlichkeits-Strukturen noch intensiver daraufhin zu durchforschen, wie ihnen stimmlich beizukommen ist.

Denn die Stimme hat nicht nur sich selbst als Rollenfigur darzustellen, sondern auch die Umwelt, den „Raum“. Erst wenn die Stimme in den potentiellen Raum, den die Technik eröffnet, den Geräusch und Ton akzentuieren können, „eintritt“, wird aus dem potentiellen Raum ein Hörspielraum. Auch der Blendvorgang bleibt ohne die darstellende Stimme im Sinne des Hörspiels leer. Das wird meist nicht gesehen, Selbst in der Fachzeitschrift *Rundfunk und Fernsehen* behauptet Bartusch, nachdem er ein Textbeispiel für den Blendvorgang gegeben hat: „Das Wort führt ohne Geräusch und ohne Schwierig-

keit in den neuen Raum und in das neue Geschehen: das Wort ist zum alleinigen Handlungsträger geworden.“<sup>124</sup> Der Satz ist nicht haltbar. Hier das Beispiel aus Hans Rothes Hörspiel *Verwehte Spuren* (1935)<sup>125</sup>:

I g n a. Ich kann Ihnen alles aus dem Kopf sagen. Meine Mutter ist Pariserin -

L e u t n a n t. Eine halbamtliche Passagierliste muß uns leider mehr gelten als der reizendste Kopf - Verzeihung. Wir nehmen uns einen Wagen und sind in wenigen Minuten bei der Südamerikalinie.

I g n a. Ich danke Ihnen!

S t i m m e n (*einblendend*).

- Zweite Klasse ist ausverkauft.
- Nein, mit dem Dampfer Britannia.
- Verpflegung ist einbegriffen?
- Wir wechseln Ihnen die Pfundnoten gern.
- Die beste Erholung, die es gibt!

A n g e s t e l l t e r. Herr Leutnant?

L e u t n a n t. Ich komme mit dieser Dame in dienstlicher Angelegenheit. Wie hieß das Schiff, Fräulein Vargas?

Wär dieses Beispiel betrachtet, wird erkennen, daß mit dem Wort 'Südamerikalinie' zwar der Wegweiser für den Gedanken- und Blendsprung in die neue Situation aufgestellt wurde, daß aber erst die darstellenden Stimmen, die aus der neuen Situation sprechen, diese Situation aktuell konstituieren. Derselbe Text, einem Erzähler in den Mund gelegt, würde keine Hörspielsituation ergeben.

Der Bühnenraum ist schon da, wenn noch kein Schauspieler aufgetreten ist, der Hörspielraum gewinnt Kontur mit dem Erklängen der darstellenden Stimme. Sie färbt den „Raum“ mit ihrer Lebensatmosphäre und bezeichnet die Verhältnisse. Grundverschieden ist die Sprechhaltung dessen, der jemand anspricht (realer Raum) von dem, der mit sich selbst spricht (innerer Raum) oder der in der Art platonischer Dialoge Gedanken austauscht. Die Intensität des Sprechens läßt die Entfernung ermessen, die der Sprechende zu überbrücken gedenkt. In Wahrheit geht es aber im Hörspiel, speziell im monofonen, nicht um die Illusion eines geometrischen Raumes, sondern um die Schaffung eines Beziehungs-, Stimmungs- und Erlebnisraumes, beziehungsweise um Spielmöglichkeiten für Stimmen, die je nach Aufnahmeverfahren gewisse Raumeindrücke vermitteln. Die Stimme schafft nicht eigentlich Raum, sondern Situation. Aber auf diese Weise wird das Kuriosum möglich, daß die „körperlose“ Stimme außer der Person den Ort der Handlung und dazu die Handlung verkörpert. Eine neue Dreieinheit! So kann in der Tat das Wort des Aristoteles, das Heinz Schwitzke zwei Hörspielbändchen voranstellt, „Sprich, damit ich dich sehe“<sup>126</sup>, für die Hörspielstimme erweitert werden: „Sprich, damit ich dich und deine Welt sehe.“ Wobei die Welt ihre Achse nicht in der Körperwelt hat,

sondern im spirituellen Prozeß des Hörspiels. Es erklärt sich daraus ohne weiteres die nahezu grenzenlose Freiheit und Beweglichkeit in Zeit-, Raum- und Wirklichkeitsebenen. Denn wohin sich die Stimme versetzt, dort ist sie für den Hörer. Spielend kann sie eine fiktive Situation errichten und weiterspringen. Ein unerhört beweglicher und „weiträumiger“ Spielzusammenhang entsteht, für den einzig das menschliche Denk- und Vorstellungsvermögen eine „adäquate Bühne“ bietet.

Bezahlt wird die Freizügigkeit mit dem Verlust all der Spielmöglichkeiten, die die Optik und das Spiel zwischen Optik und Stimme bereitstellt. Das unterscheidet das Hörspiel grundsätzlich von den darstellenden Gattungen des Films und der Bühne. Bevor auf der Theaterbühne ein Schauspieler zu sprechen beginnt, ist der Zuschauer schon im Bilde. Er erfaßt mit dem Bühnenbild und den leibhaftigen Schauspielern Zeitalter und Alter der Personen, Lebensatmosphäre und Stil des Stückes und der Aufführung, das gesellschaftliche Verhältnis und das aktuelle Spannungsverhältnis der Personen zueinander. Und welche dramaturgischen Möglichkeiten ergeben sich erst aus dem Spiel zwischen dieser Sichtbarkeit und dem hinzutretenden Wort! Der Zwiespalt zwischen Erscheinung und Rede, die Mimik, die „nein“ sagt, während der Mund „ja“ beteuert, der König in Lumpen, ausgewiesen durch sein königliches Wort - diese ganze erregende und bedeutungsreiche Spannung entfällt im Hörspiel. Welche Möglichkeiten tauscht das Spiel für Stimmen dagegen ein? Gewissermaßen immateriell, braucht sich die Stimme nicht in das Erfahrungsschema äußerer Vorgänge einzuordnen, sondern handelt nach der inneren Gesetzmäßigkeit des Hörspielvorgangs. Neuartige Kombinationen von direkter und innerer Rede und damit verbunden Kombinationen von Wirklichkeits- und Denkdimensionen werden möglich, ebenso Kombinationen und Konfrontationen von örtlich und zeitlich getrennten Stimmen. Dazu treten Montagen der verschiedensten Stimmausdrucksformen vom Sprecher bis zur imaginären Stimme oder deren Zusammenklang mit Dialogstimmen, die man technisch oder musikalisch-rhythmisch modulieren kann.

Eine „Dramaturgie“ der Daseins- und Denkschichten kommt in Sicht. Möglich ist aber auch das Konzert für Stimmen und die Choreographie (Stereo). Möglich wird der Mann im Ohr und im Hinterkopf ebenso wie das Stimmenplanetarium (Kunstkopf-Stereofonie). Der den sichtbaren Koordinaten der Wirklichkeit entzogene akustische Raum ist offen für die Koordinaten einer den Dimensionen der Stimme entsprechenden Welt. Diese Welt hat ihre eigene Realität, ist klar unterschieden von dem, was Film und Bühne vorzuzeigen vermögen. Vieles, was die moderne Wirklichkeit auszeichnet, ist hier zutreffender zu reflektieren als dort. Das Hörspiel ist mit Hilfe der angegebenen Möglichkeiten schon in viele Bereiche vorgestoßen. Selten aber hat es die Stimme selbst zum Thema gemacht oder zum Agens der Dramaturgie. Ausnahmen unsystematischer Art bestätigen die Regel. Der jugoslawische Schriftsteller Vitomil Zupan hat das Ich einer Person in viele Ichs gespalten, die ihre Bestandteile sind. Da gibt es im Personenverzeichnis das zweifelnde Ich, das gläubige Ich, das vitale Ich, das Ur-Ich, das analytische Ich usw., zwölf Ich-Perspektiven an der Zahl. Nur zwei Stimmen anderer Personen melden sich in diesem Gewirr von inneren Stimmen zu Wort, das nach dem Willen des Au-

tors wie ein Strom dahinfließen soll und die inneren Bewegungen und Spannungen eines Mannes morgens beim Aufstehen hörbar zu machen versucht (*Aufbruch am Morgen*)<sup>127</sup>.

Es ist keineswegs so, daß die Autoren keine Spiele für Stimmen schreiben wollten. Dylan Thomas läßt in *Unter dem Milchwald*<sup>128</sup> panoramaähnlich eine Kleinstadt aus Stimmen entstehen. Georges Perec sucht mit seinen Co-Autoren Philippe Drogoz und Eugen Helmlé das Stimmenbild eines Tagesablaufs in einer großen Stadt zu skizzieren (*tagstimmen*)<sup>129</sup>. Die drei jugoslawischen Autoren Kucis, Bajsi und Jurjevi collagierten aus Radiostimmen ein ironisches Porträt ihrer vielsprachigen Ätherlandschaft (*Ad libitum*). Aber alle diese Beispiele, die sich vervielfältigen ließen, haben gemeinsam, daß sie dem Rollenspiel (Dylan Thomas), dem Sprachspiel (Perec) oder der musikalisch akzentuierten Reportage verpflichtet sind. Ludvík Aškenazy entwickelt sogar eine Art Anthropologie der Stimme innerhalb seines Hörspiels *Auf eigene Rechnung*<sup>130</sup>, die diesem zur dramaturgischen Folie dient. Sie zeigt frappierende Parallelen zur neuen Konzeption der Stimmbildung des 1938 nach London emigrierten unorthodoxen Gesangslehrers Wolfsohn, von dem Paul Pörtner (*Die menschliche Stimme*) berichtet. Pörtner: „Alfred Wolfsohn hatte es als Sanitäter im ersten Weltkrieg mit verwundeten Soldaten zu tun gehabt. Er vergaß nie die Schreie der Sterbenden, die ‘Mammi’ riefen, nach der Mutter schrien mit einer Stimme, die nicht vergleichbar war mit ihrer normalen Sprechstimme. ‘Es’ schrie aus ihnen, erkannte Wolfsohn, und er widmete sich ganz der Erforschung des Zusammenhangs von Stimme und Unbewußtem. Er unterrichtete unter anderem Sänger, die ihre Stimme verloren hatten. Da keine normalen Methoden der Stimmerzierung halfen, versuchte er es mit einem Psychotraining. Mittels der Stimme lassen sich die im Wachbewußtsein unterdrückten, nur im Traumbewußtsein existierenden Formen des Ich evozieren: Das Kind in mir, das Weibliche in mir, also die feminine Komponente im Mann, die maskuline Komponente in der Frau; die verinnerlichte Beziehung von Vater und Mutter läßt sich herausstellen; die Selbstentfremdung des Ich in den Alltagsrollen, den Berufsrollen, läßt sich zumindest kenntlich machen.“<sup>131</sup>

Aškenazy entwickelt sein Hörspiel aus einem vergleichbaren Zustand, nämlich dem zwischen Schlafen und Wachen. Sein „Held“, der Beamte Pokscheftel, wird am Morgen nach seinem vierzigsten Geburtstag von einem Telefonanruf geweckt, durch den ihm der Tod eines fast vergessenen älteren Freundes mitgeteilt wird. Er gleitet wieder in den Schlaf hinüber und gerät mit einer Stimme ins Gespräch, die sich als seine frühere, eigene, nämlich die des siebzehnjährigen Pokscheftel, zu erkennen gibt. Man ruft sich Episoden in Erinnerung, kritisiert und gibt Ratschläge, und schließlich fragt die siebzehnjährige Stimme:

S t i m m e. Hat dir jemand etwas zum Geburtstag geschenkt? ich habe immer viele Geschenke bekommen.

P o k s c h e f t e l. Nein. Hast du vielleicht ein Geschenk für mich?

S t i m m e. Was wünschst du dir?

P o k s c h e f t e l. Deine Stimme! Ich hätte, deine Stimme gern.

S t i m m e. Du hast sie ja. Der Mensch hat alle seine Stimmen. Möchtest du das mit den Stimmen hören?

P o k. s c h e f t e l. Jarinku, sag mir das mit den Stimmen. Zum Geburtstag.

S t i m m e. Der Mensch hat eine Frühlingsstimme und eine Sommerstimme.

P o k s c h e f t e l. Ja-

S t i m m e. Und eine Herbststimme und zwei Winterstimmen - eine warme und eine kalte. Eine Hauptstimme und eine Nebenstimme. Und eine Stimme, die er fürchtet, weil ...

P o k s c h e f t e l. Sag das, bitte, nicht.

S t i m m e. Und eine entfaltete Stimme und eine wiedergefundene Stimme. Und eine zerbrochene Stimme und eine zusammengeklebte Stimme, und eine eingefrorene Stimme. Die Frau hat ihre Männerstimme und der Mann hat seine Frauenstimme.

P o k s c h e f t e l. Das war wirklich ein schönes Geschenk von dir, Jarinek.

S t i m m e. Und in allen diesen Stimmen knistert die Stimme des Henkers und zwischert die Stimme der Hure. Und unter allem summt ein Kind vor sich hin.

P o k s c h e f t e l. Und unter allem summt ein Kind vor sich hin.

S t i m m e. Und die Stimme derer, denen der Mensch Unrecht getan und derer, die er geliebt hat.

P o k s c h e f t e l. Ich danke dir, Jarinek. Das träume ich als Geburtstagsgeschenk, nicht wahr? ... Weißt du, Jarinek, ich bin heute vierzig geworden und wir haben mächtig gefeiert. Wir sind an sich ein einziges Tier, das Geburtstag feiert. Ohne den geringsten Grund dazu zu haben.

S t i m m e. Wir sind kein Tier.

P o k s c h e f t e l. Doch, ich sage es dir als vierzigjähriger Mann. Das mußt du, der siebzehnjährige Junge, mir abnehmen, mein Freund. Du könntest ja leicht mein Sohn sein.

S t i m m e. Du irrst, ich bin dein Vater.

In der Folge konkretisieren sich einige der angesprochenen Stimm-Möglichkeiten Pokscheftels. Wer in seinem Leben das Kind, der Henker, die Hure war, kommt akustisch zum Vorschein, wen er geliebt hat und wem ein vorschneller Haß galt. Es ist klar, daß es sich hier um ein Rollenspiel handelt, das den in Frage stehenden Zeitraum eines Menschen mit Hilfe der Dramaturgie der Blende durchmißt. Die oft versuchte herkömmliche Form poetischer Lebensbilanz mit Rück- und Simultanblenden ist in diesem Stimmen-spiel zur Reife gebracht. Aškenazy erhielt 1964 dafür den Preis der RAI. Ein Experiment mit der Stimme, das in eine spezifische Dramaturgie umschlüge, strebt dieses Hörspiel nicht an.

Zu einem solchen Experimentieren gehörten Versuchsanordnungen, durch die das Element Stimme selbst überprüft würde. Die radikalen Hör-Gedichte der Lautpoeten enthalten mit der Stimme bereits ein dramaturgisches Element. Bei stärkerer Konzentration auf dieses könnten die Laute rückbezüglich auf die Stimme verstanden werden, und daraus können sich Spiele entwickeln.

1) Beispiel: Zwei Stimmen laden sich in gegeneinandergerichteten Aktionen bis zu einem Aggressionsstau auf, dessen Lösung oder Entfesselung den Einsichten der Autoren zu entsprechen hätte. Musikalisch ist Ähnliches schon versucht worden; aber die Entfesselung der Stimme in der Neuen Musik folgt ebenso eigenen Kompositionsprinzipien, wie die Verlaufskurven der Sprachspiele aus einer eigenen Logik entstehen. Im Spiel für Stimmen hätte die Eigendynamik der Stimmpersonen die Dramaturgie zu bestimmen.

Für die praktische dramaturgische Arbeit ergeben sich aus der Beachtung des Elements Stimme eine Fülle fruchtbarer Ansätze. Die Individualität der Stimme legt den Gedanken nahe, im konkreten Fall von einer bestimmten Stimme auszugehen und sie auf ihre Ausdrucksmöglichkeiten auszuhorchen. Ein Zusammenwirken von Autor und Schauspielern, die sich bei der Entwicklung eines Spiels gegenseitig inspirieren könnten, wird als Chance sichtbar. Eine Fülle von Spielmodellen ist denkbar.

Nur einige Beispiele: Die Frage, in welcher Rolle der Mensch eine ungewöhnlich große Zahl von Stimmreaktionen vorsprachlicher Art benutzt, könnte auf den Gedanken bringen, das Entstehen einer Clownsnummer, ja das Entstehen eines Clowns durchzuspielen. - Fabel: Ein arbeitsloser Schauspieler hat zum ersten Mal unbemessene Zeit und denkt über sich und seine Rolle in der Welt nach, über sich und seine Stimme. Er probiert alles, was ihm stimmlich erreichbar ist, durch und findet im Chaos der Möglichkeiten seine verzweifelt komische Stimme. Damit hat er den archimedischen Punkt erreicht, von dem aus er sich selbst und seine Misere spielerisch aus den Angeln heben kann.

Die Wahlmöglichkeit der Stimme im Hörspiel bei gleichzeitiger Identität gibt einer Stimmperson in der Pubertät, im Stimmbruch, im gebrochenen Zustand zwischen Kind und Erwachsenem, vielleicht einem Schüler der Abschlußklasse die Möglichkeit, im Vorentwurf Berufs- und Lebensmodelle durchzuspielen.

Im Gegensatz zu diesen synthetischen Rollenentwürfen wären analytische denkbar. Sie könnten sogar als Rücklauf mit dem Voraufgegangenen gekoppelt werden. Z. B.: Ein Politiker hört Reden von sich ab und fragt sich erschreckt, was oder wo seine wahre Stimme ist. Er prüft zurück durch alle Stationen seines Lebens, um diese wahre Stimme zu finden, bis er übers Weinen oder den Schrei auf seine Stimme stößt, die auch die des Neugeborenen sein kann, seine elementare Stimme. Diese Versuche haben Ähnlichkeit mit der Stimmtherapie, die in den psychologischen Sitzungen Arthur Janovs versucht wird<sup>132</sup>.

Ich selbst habe 1964 ein Hörspiel angelegt (*Also, sprach der Orang-Utan*), das den Versuch macht, objektive Schichten der Person aufzudecken, zwischen denen sich das Selbst zu finden hat. Die Grundschicht wird mit taoistischen Texten von einer Orang-Utan-Stimme simuliert, der die Stimmen eines Wissenschaftlers, eines Politikers und einer Frau gegenüberstehen. Zumindest die Stimmen der männlichen Protagonisten sollen von der gleichen Stimme mit deutlichen Verfremdungseffekten gesprochen werden. Bindende Monologstimme ist die vom Orang abgespaltene Stimme des Utan, was ja auf deutsch Mensch heißt.

Das alte Motiv des Märchens *Das kalte Herz* von Wilhelm Hauff, das Günter Eich und Mark Lothar ihrer gleichnamigen Funkoper 1935 zugrunde legten, könnte in moderner Version neu erstehen. Eine Menschenstimme könnte sich dabei in eine Roboterstimme verwandeln.

Mit Stimmen lassen sich Stimmlandschaften entwickeln (Park mit Fontäne z. B., wobei aus litaneiartigem Gemurmel springbrunnenartig Einzelstimmen aufsteigen) oder auch geschichtliche Vorgänge verdeutlichen (die Stimme einer geschichtlichen Persönlichkeit, sagen wir Maos oder Christus', könnte kombiniert werden mit den Stimmen ihrer Nachbeter und ihren divergierenden Intensionen).

Ich breche hier ab, in der Hoffnung, daß das Kapitel 'Dramaturgie der Stimme' von Autoren, Regisseuren und Hörspielern weitergeschrieben wird.

### ***Biographische Notiz***

Werner Klippert, geboren 1923 in Offenbach am Main, studierte Germanistik, Geschichte, Theaterwissenschaft und Philosophie, war Gymnasial- und Hochschullehrer und zugleich Hörspiel- und Theaterkritiker bis zu seinem Eintritt in die Hörspieldramaturgie des Hessischen Rundfunks 1965. 1967 Chefdramaturg beim Norddeutschen Rundfunk, seit 1970 Leiter der Abteilung Hörspiel beim Saarländischen Rundfunk.

Arbeiten über Gerhart Hauptmann, Georg Büchner und Günter Eich; Kurzgeschichten, Hörspiele und Hörspielbearbeitungen. Zahlreiche Aufsätze zu Theorie und Praxis des Hörspiels. Hörspielregie. Herausgeber und Interpret von Hörspielbänden, zuletzt *Vier Kurzhörspiele*, Stuttgart 1976 (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 9834). Mitautor von *Reclams Hörspielführer*, Stuttgart 1969.

## Anmerkungen

Über Texte und Sekundärliteratur informiert eingehender: *Das Hörspiel. Eine Bibliographie. Texte - Tondokumente Literatur*. Hrsg. von Uwe Rosenbaum [NDR]. Hamburg: Hans-Bredow-Institut 1974.

---

<sup>1</sup> Hughes, Richard: „Gefahr“. In: Schmitthenner, Hansjörg: *Dreizehn europäische Hörspiele*. München 1961.

<sup>2</sup> Pierre Cusy und Gabriel Germinet, Maremoto, Erstsending 23. Oktober 1924, die preisgekrönte Arbeit eines Wettbewerbs, den die französische Wochenzeitung *Impartial Française* ausgeschriben hatte. Deutsches Manuskript: Hessischer Rundfunk. Französischer Text im Rechenschaftsbericht der Autoren: *Théâtre Radiophonique, mode nouveau d'expression artistique*, Paris 1925, in dem sich auch der ebenfalls preisgekrönte reine Monolog „Agonie“ von Paul Camille findet.

<sup>3</sup> Flesch, Hans: „Zauberei auf dem Sender. Versuch einer Rundfunkgroteske“. In: *Funk* (1924), S. 543-546; auch in: ‚Zauberei auf dem Sender‘ und andere Hörspele. Hrsg. von Ulrich Lauterbach, Frankfurt a. M. 1962 (Schriften der Frankfurter Gesellschaft für Theaterwissenschaft).

<sup>4</sup> Für den Einstieg der Literaten mögen Berthold Brechts Aufsätze zur Radiotheorie („Radiotheorie“, in: *Gesammelte Werke*, Bd. 18, Frankfurt a. M. 1967), verfaßt 1927 bis 1932, und die Kasserler „Arbeitstagung Dichtung und Rundfunk“ 1929, an der u. a. Herbert Eulenberg, Friedrich Bischoff, Ludwig Fulda, Ernst Hardt, Hermann Kasack, Friedrich Schnack, Arnold Zweig und Alfred Döblin teilnahmen, symptomatisch sein.

<sup>5</sup> Die Vorstellung, daß das Hörspiel eine Form des Dramas sei, ist seit Beginn seiner Geschichte verbreitet. Extreme Äußerungen, z. B. das Hörspiel habe „sklavisch den dramaturgischen Gesetzen“ zu gehorchen (Gottfried Müller, *Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films*, Würzburg 1962), und die Tatsache, daß die Hörspiel-Abteilungen in vielen Ländern und Rundfunkanstalten noch heute Drama Department, Drama Section usw. heißen, sind Zeichen einer fortbestehenden Einschätzung. - Ebenso gibt es Versuche, das Hörspiel im Epischen festzumachen, z. B. durch Arno Schirokauer in den zwanziger Jahren. Das epische Hörspiel als Spezialform wird bis heute registriert (etwa von Arnim P. Frank und E. K. Fischer), Dieter Hasselblatt gab *Funkerzählungen* heraus (Köln 1963), und die „Große Form“, von Ernst Schnabel so genannt und mit dem Roman für den Funk *Der sechste Gesang* (1956) belegt, wird weiterhin versucht (*Keine Zeit für Trips* von Hadayat-Ullah Hübsch, 1972, und *Unterwegs* von Kay Hoff, 1976). Besonders in den fünfziger Jahren, als Lyriker wie Günter Eich und Ingeborg Bachmann die eindeutigsten Hörspiele schrieben, aber auch davor und danach, wurde im Hörspiel eine essentiell lyrische Kunstart gesehen. Heinz Schwitzke erklärte es als eine „reine subjektiv-lyrische Form des Westens“ und befand per Definition, das Hörspiel besitze „lyrischen Charakter, seine Personen verhalten sich wie das in der Lyrik sprechende Ich zur Dramenfigur ...“ (*Das Hörspiel, Dramaturgie und Geschichte*, Köln 1963).

<sup>6</sup> Z. B. Alfred Döblin auf der „Arbeitstagung Dichtung und Rundfunk“ im September 1929 in Kassel (vgl. H. Schwitzke, *Das Hörspiel, Dramaturgie und Geschichte*, Köln 1963).

<sup>7</sup> Vgl., Fischer, Eugen Kurt: *Das Hörspiel. Form und Funktion*. Stuttgart 1964.

<sup>8</sup> Döhl, Reinhard: „Versuch einer Geschichte und Typologie des Hörspiels in Lektionen“. Sendereihe des WDR seit März 1970. Sie ist Ende 1976 mit zwei Sendungen beim „Hörspiel der fünfziger Jahre“ angekommen und wird weitergeführt.

<sup>9</sup> Knilli, Friedrich: *Das Hörspiel. Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels*. Stuttgart 1961.

<sup>10</sup> Brock, Bazon: „Auf dem Wege zu einer Grammatik akustischer Umweltwahrnehmung“. In: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche*. Frankfurt a. M. 1970 (edition suhrkamp 476).

<sup>11</sup> Heißenbüttel, Helmut: „Horoskop des Hörspiels“. Referat anläßlich der Internationalen Hörspieltagung in Frankfurt a. M. 1968. In: *Sonderheft der Deutschen Akademie der Darstellenden*

---

*Künste und des Hessischen Rundfunks*; auch in: Schöning, Klaus (Hrsg.): Neues Hörspiel, vgl. Anm. 10.

<sup>12</sup> Frank, Armin P.: *Das Hörspiel. Vergleichende Beschreibung und Analyse einer neuen Kunstform, durchgeführt an amerikanischen, deutschen, englischen und französischen Texten*. Heidelberg 1963.

<sup>13</sup> 'Die innere Bühne', ein oft gebrauchter Ausdruck, unter anderem Kapitelüberschrift im Vorwort zu Erwin Wickerts Sammelband *Cäsar und der Phönix*, Stuttgart 1956.

<sup>14</sup> Werke wie beispielsweise *One Two Two* von Ferdinand Kriwet (in: Schöning, Klaus [Hrsg.]: *Neues Hörspiel*, s. Anm. 10) und *Maschine Nr. 9* von Wolf Wondratschek, Bernd Brumbär und Georg Deuter tragen diesem Gedanken Rechnung (Schallplatte: *Maschine Nr. 9*. Deutsche Philips GmbH 6305221 D).

<sup>15</sup> Wickert, Erwin: *Der Klassenaufsatz. Alkestis*. Stuttgart 1973 u. ö. (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 8443); zuerst in: W., E.: *Cäsar und der Phönix*. Stuttgart 1956.

<sup>16</sup> In: Eich, Günter: *Gesammelte Werke*. Bd. 2. Hrsg. von Heinz Schwitzke. Frankfurt 1973; weitere Veröffentlichungen vgl. *Das Hörspiel. Eine Bibliographie*. Hamburg 1974.

<sup>17</sup> Vgl. Geipel, Robert: „Das Tonband im Dienet sozialpädagogischer Arbeit“. In: *Gesellschaft, Staat, Erziehung 1* (1960). - Klippert, Werner: „Das Hörspiel - ein zeitgerechter Bildungsgegenstand“. In: *Heimatkunde und Gesamtunterricht*. Hessischer Rundfunk, Schulfunk, Sommerprogramm 1966. - Klose, Werner: *Didaktik des Hörspiels*. Stuttgart 1974. - Lermen, Birgit H.: *Das traditionelle und neue Hörspiel im Deutschunterricht*. Paderborn 1975.

<sup>18</sup> Vgl. Klippert, Werner: „Kommt das kybernetische Hörspiel? - Schallspiel, Wortspiel oder Spiel für Stimmen. Entwicklung für die Zukunft“. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 2. März 1962.

<sup>19</sup> Grotowski, Jerzy: *Das arme Theater* [Titel der englischen Originalausgabe: *Towards a Poor Theatre*]. Hannover 1969.

<sup>20</sup> Pörtner, Paul: „Die menschliche Stimme“. Dreiteilige Sendereihe des NDR 1974.

<sup>21</sup> Janov, Arthur: *Der Urschrei*. Frankfurt a. M. 1973.

<sup>22</sup> Frank, Armin P.: *Das Hörspiel*, s. Anm. 12.

<sup>23</sup> Vgl. Kamps, Johann M.: „Beschreibung, Kritik und Chancen der Stereophonie im Hörspiel“. In: *Akzente 1* (1969). (Das von Kamps zusammengestellte Heft ist die erste Sammlung von Aufsätzen zum Neuen Hörspiel. Autoren sind Hellmut Geißner, Helmut Heißenbüttel, Heinz Hostnig, Johann M. Kamps, Franz Mon, Hermann Naher, Horst Petri, Paul Pörtner.) - Vgl. auch Hostnig, Heinz: „Erfahrungen mit der Stereophonie“. In: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel*, s. Anm. 10.

<sup>24</sup> Kölb, Richard: *Das Horoskop des Hörspiels*. Berlin 1932 (Rundfunkschriften für Rufer und Hörer).

<sup>25</sup> Informationsblätter der Georg Neumann GmbH, 1 Berlin 61, vom 8. Dezember 1972.

<sup>26</sup> In: *RIAS express-aktuelle Information*, Berlin, 24. September 1973. Hrsg.: Abt. Presse und Information RIAS-Berlin.

<sup>27</sup> Vgl. Anm. 26.

<sup>28</sup> Martschenko, Tatjana: „Montage, Raum, Zeit“. In: *Rundfunk und Fernsehen*. Prag. H. 4 (1970). Der Aufsatz ist ein Auszug aus T. Martschenkos Buch *Das Funktheater. Einige Seiten seiner Geschichte und einige Probleme* [russ.]. Moskau: Verlag Iskusstwo 1970.

<sup>29</sup> Vgl. Anm. 28.

<sup>30</sup> Mon, Franz: „Collagetexte und Textcollagen“. Sendemanuskript des SDR, 1969.

<sup>31</sup> Mon, Franz: „*das gras wies wächst*“. In: *Akzente 1* (1969); auch in: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel. Texte, Partituren*. Frankfurt a. M. 1969. Als Schallplatte: Deutsche Grammophon-Gesellschaft/Luchterhand 1972.

<sup>32</sup> Harig, Ludwig: „Staatsbegräbnis“. In: H., L.: *Ein Blumenstück. Texte zu Hörspielen*. Wiesbaden 1969. Als Schallplatte: *Staatsbegräbnisse* (Staatsbegräbnis 1, Staatsbegräbnis 2). Verlegt In den Weingärten 13 bei Klaus Ramm in Lichtenberg 1975.

<sup>33</sup> Wondratschek, Wolf: *Paul oder die Zerstörung eines Hörbeispiels. Hörspiele*. München 1971 (Reihe Hanser 72); auch in: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel*, s. Anm. 31.

<sup>34</sup> Sendemanuskript des SR 1971.

---

<sup>35</sup> Handke, Peter: „Weissagung“. In: *Publikumsbeschimpfung und andere Sprechstücke*. Frankfurt a. M. 1966; auch in: H., P.: *Der Rand der Wörter*. Stuttgart 1975 (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 9774).

<sup>36</sup> Becker, Jürgen: *Bilder. Häuser. Hausfreunde. Drei Hörspiele*. Frankfurt a. M. 1969. - Einzelausgabe: B., J.: *Häuser*. Stuttgart 1972 (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 9331).

<sup>37</sup> Wühr, Paul: *Preislied*. Stuttgart 1973 (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 9749); auch in: *So spricht unsereiner. Ein Originaltext-Buch*. München 1973.

<sup>38</sup> Sendemanuskript des HR 1966.

<sup>39</sup> Vgl. Anm. 30.

<sup>40</sup> Für das *Fischer Lexikon* (Bd. 9: *Film, Rundfunk, Fernsehen*, hrsg. von Lotte H. Eisner und Heinz Friedrich, Frankfurt a. M. 1958) ist die „Dramaturgie des Hörspiels mit der Dramaturgie der Blende schlechthin identisch“.

<sup>41</sup> Schwitzke, Heinz: *Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte*. Köln 1963. - *Sprich, damit ich dich sehe. Sechs Hörspiele und ein Bericht über eine junge Kunstform*. Hrsg. von Heinz Schwitzke. München 1960 (List-Tb. 164).

<sup>42</sup> Vgl. Anm. 41.

<sup>43</sup> Knilli, Friedrich: *Das Hörspiel*, s. Anm. 9.

<sup>44</sup> Siehe Anm. 9.

<sup>45</sup> *Handbuch für das 'SYNTHI'* (1973). Electronic Music Studios (EMS), 277 Putney Bridge Road London. (Deutsche Vertretung: Electronic 2000, Ditzingen-Heimerdingen.)

<sup>46</sup> Funk, Heinz: „Das Phänomen Synthesizer“. In: *Das Musikinstrument 2* (1972).

<sup>47</sup> Vgl. Anm. 46.

<sup>48</sup> Vgl. Anm. 9.

<sup>49</sup> Kaegi, Werner: *Vom Sinuston zur elektronischen Musik* [Stereo-Schallplatte]. Stuttgart: Verlag Der Elektroniker 1971.

<sup>50</sup> Braun, Alfred: „Hörspiel“ (1929), aus: Hans Bredow: „Aus meinem Archiv. Das erste Jahrzehnt im Berliner Vox-Haus“. In: *Rundfunk und Fernsehen*. Hamburg. H. 1/2 (1959).

<sup>51</sup> Hansjörg Schmitthenner nennt z. B. im Nachwort zu *Dreizehn europäische Hörspiele* (München 1961) das Hörspiel „eine neue Gattung der Literatur“.

<sup>52</sup> Knilli, Friedrich: *Das Hörspiel*, s. Anm. 9.

<sup>53</sup> Zitiert nach Knilli, F., s. Anm. 9.

<sup>54</sup> Hindemith, Paul: *Unterweisung im Tonsatz*. Mainz 1940.

<sup>55</sup> Vgl. Anm. 54.

<sup>56</sup> Kagel, Mauricio: „(Hörspiel) Ein Aufnahmезustand“. In: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel*, s. Anm. 31.

<sup>57</sup> Der Bund, Bern, 23. April 1966.

<sup>58</sup> Vgl. Zillig, Winfried: *Die Bedeutung der Musik im Hörspiel. Vortrag mit Musikbeispielen*. Demonstrations-Tonband des HR. Erstsending 23. September 1960.

<sup>59</sup> Ahlsen, Leopold: „Philemon und Baucis“. In: Schmitthenner, Hansjörg: *Sechzehn deutsche Hörspiele*. München 1962; auch in: *Hörspiele*. Frankfurt a. M. 1970 (Fischer-Tb. 7010) - sowie in mehreren Sammelbänden. - Einzelausgaben: Paderborn 1961 (Schönings deutsche Textausgaben Nr. 321); Stuttgart 1969 u. ö. (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 8591).

<sup>60</sup> Bachmann, Ingeborg: *Der gute Gott von Manhattan*. Stuttgart 1970 u. ö. (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 7906); auch in: B., I.: *Der gute Gott von Manhattan. Die Zikaden. Hörspiele*. München 1963 (dtv-Sonderr. 14) - sowie in mehreren Sammelbänden.

<sup>61</sup> Schnabel, Ernst: *Der sechste Gesang*. Sendemanuskript des SWF, 1955.

<sup>62</sup> Perret, Jacques, und Jean Forest: „Die Rechenaufgabe“. In: *Hörspielbuch*. Bd. 10. Hamburg 1959.

<sup>63</sup> Deiters, Heinz-Günter: „Ein Blinder geht durch die Stadt“. Sendemanuskript des NDR, 1958.

<sup>64</sup> Obaldia, René de: „Sprechen wir von Charles oder Das Bankett der Quallen“. In: *tagstimmen* [Schallplatte des SR 1971].

<sup>65</sup> Vgl. Anm. 20.

<sup>66</sup> Pfeiffer, Arthur: *Rundfunkdrama und Hörspiel. T. 1: Vorfragen*. Berlin 1942 (Schriften des Instituts für Rundfunkwissenschaft an der Universität Freiburg i. Br. Nr. 3).

- 
- <sup>67</sup> Schwitters, Kurt: „Konsequente Dichtung“. In: *G. Zeitschrift für elementare Gestaltung*. Hrsg. von Hans Richter. H. 3 (Juni 1924). Zitiert nach Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel*, s. Anm. 10.
- <sup>68</sup> Frank, Armin P.: *Das Hörspiel*, s. Anm. 12.
- <sup>69</sup> Zitiert nach Mon, Franz: *Phonetische Poesie* [Schallplatte]. Darmstadt, Neuwied: Luchterhand 1971.
- <sup>70</sup> Vgl. Anm. 31.
- <sup>71</sup> Bense, Max: *Einführung in die informationstheoretische Ästhetik. Grundlegung und Anwendung in der Texttheorie*. Hamburg 1969 (rde 320). - B., M.: *Aestetica*. Baden-Baden 1965.
- <sup>72</sup> Vgl. Helmlé, Eugen: „Werkstatt für potentielle Literatur“. Radioessay, SDR 1968.
- <sup>73</sup> Vgl. Geißner, Hellmut: „Versuch einer Poetologie der Permutation“ (mit Textbeispielen von Ludwig Harig). Sendemanuskript des SR vom 15. August 1966. - Erstsending vom SR am 8. Juni 1967 unter dem Titel „Wenn der Hund mit der Wurst über'n Spucknapf springt - was ist eine Permutation?“.
- <sup>74</sup> Novalis: *Briefe und Werke*. Hrsg. von E. Wasmuth. Bd. 3 „Fragmente“. Berlin 1943.
- <sup>75</sup> Raymond Queneau, zitiert nach Helmlé (s. Anm. 72).
- <sup>76</sup> Siehe Anmerkung 72.
- <sup>77</sup> Perec, Georges: *Die Maschine*. Stuttgart 1972 (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 9352).
- <sup>78</sup> Siehe Anm. 73.
- <sup>79</sup> Vgl. Anm. 71.
- <sup>80</sup> Bense (vgl. Anm. 71).
- <sup>81</sup> Bense (vgl. Anm. 71).
- <sup>82</sup> Vgl. Anm. 32.
- <sup>83</sup> Döhl, Reinhard: „Man“. Sendemanuskript des SR, 1970.
- <sup>84</sup> Becker, Jürgen: *Häuser*, s. Anm. 36.
- <sup>85</sup> Vgl. Chomsky, Noam: *Sprache und Geist. Mit einem Anhang Linguistik und Politik* (Originaltitel: *Language and Mind*). Frankfurt a. M. 1970, 1972.
- <sup>86</sup> Bense, Max, und Ludwig Harig: „Der Monolog der Terry Jo“. In: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel*, s. Anm. 31.
- <sup>87</sup> Stichwort 'Lautsymbolik' in: *Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte*, Bd. 2. Berlin 1965.
- <sup>88</sup> Vgl. Anm. 87.
- <sup>89</sup> Zitiert nach Knilli (s. Anm. 9).
- <sup>90</sup> Siehe Anm. 69.
- <sup>91</sup> Folgende Zitate: vgl. Anm. 69.
- <sup>92</sup> In: *Laut und Luise - Ernst Jandl liest Sprechgedichte*. Berlin 1968 (Wagenbachs Quartplatte 2). - Text: Jandl, Ernst: *Laut und Luise*. Olten, Freiburg 1966; auch Stuttgart 1976 (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 9823 [2]).
- <sup>93</sup> Jandl, Ernst, und Friederike Mayröcker: *Fünf Mann Menschen. Hörspiele*. Neuwied, Berlin 1971; auch in: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel* [mit einer Schallplattenaufnahme], s. Anm. 31.
- <sup>94</sup> Siehe Anm. 85.
- <sup>95</sup> Siehe Anm. 85.
- <sup>96</sup> In: Eich, Günter: *Gesammelte Werke*. Bd. 2, s. Anm. 16; auch in: *Hörspielbuch*, Bd. 7, Hamburg 1956, sowie in anderen Sammelbänden. Ferner, mit einer Einführung von Gerhard Prager, in: *Rundfunk und Fernsehen* 3 (1955).
- <sup>97</sup> Vgl. Anm. 19.
- <sup>98</sup> Vgl. Anm. 19.
- <sup>99</sup> Vgl. Schöning, Klaus (Hrsg.): *Neues Hörspiel*, s. Anm. 10.
- <sup>100</sup> Keckeis, Hermann: *Das deutsche Hörspiel 1932-1973*. Frankfurt a. M. 1973.
- <sup>101</sup> In: *Rundfunk und Fernsehen* 4 (1961).
- <sup>102</sup> Schnabel, Ernst (Hrsg.): *Hörspiele*. Frankfurt a. M. 1961.
- <sup>103</sup> Stichwort ‚Hörspiel‘ in: *Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte*. Bd. 1. Berlin 1958
- <sup>104</sup> In: *Germanisch-Romanische Monatsschrift*, Bd. 12, H. 4 (1962).
- <sup>105</sup> Vgl. Anm. 12.
-

<sup>106</sup> Klippert, Werner: „Kommt das kybernetische Hörspiel?“ (s. Anm. 18), und K., W.: „Die Erfindungskraft des Hörspiels. Oder die Stimme und das Mikrofon“. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 17. August 1963.

<sup>107</sup> Vgl. Anm. 20.

<sup>108</sup> Vgl. Anm. 104.

<sup>109</sup> In: *Rhetorik und politische Bildung*. Kronberg 1975.

<sup>110</sup> Chlebnikov, Velimir. „Zangezi“. In: C., V.: *Werke*. Bd. 1. Reinbek bei Hamburg 1972.

<sup>111</sup> Eich, Günter: „Sabeth“. In: E., G.: *Gesammelte Werke*. Bd. 2. Frankfurt a. M. 1973.

<sup>112</sup> Eichelbeck, Reinhard: „Der Homoaudiovideograph“. In: *Die Funkpostille* 1975 (hrsg. vom SR); auch in: *Vier Kurzhörspiele*. Stuttgart 1976 (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 9834).

<sup>113</sup> Schäfer, Walter Erich: „Die fünf Sekunden des Mahatma Gandhi“. In: *Hörspielbuch*. Bd. 1. Hamburg 1950; auch in: S., W. E.: *Hörspiele*. Stuttgart 1967.

<sup>114</sup> Brecht, Bertholt: „Der Ozeanflug“. In: B., B.: *Gesammelte Werke*. Bd. 2. Frankfurt a. M. 1967.

<sup>115</sup> Eich, Günter: „Träume“. In: *Träume. Vier Spiele*. Berlin, Frankfurt a. M. 1953; auch in: E., G.: *Gesammelte Werke*. Frankfurt a. M. 1973.

<sup>116</sup> Sendemanuskript des SDR, 1974.

<sup>117</sup> Sendemanuskript des SR, 1974.

<sup>118</sup> Sendemanuskript des BR, 1968.

<sup>119</sup> Vgl. Anm. 33.

<sup>120</sup> Sendemanuskript des SR, 1972.

<sup>121</sup> In: Die Heimkehr. *Die seltsamste Liebesgeschichte der Welt*. Zwei Hörspiele. Mit einer Rede des Autors über das Hörspiel. Stuttgart 1967 u. ö. (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 8782); auch in: *Hörspielbuch*. Bd. 6. Hamburg 1955.

<sup>122</sup> Sendemanuskript des WDR, 1972.

<sup>123</sup> Harig, Ludwig: „Wahrlich, ich sage euch: Dies Geschlecht wird nicht vergehen, bis daß dieses alles geschehe“. Sendemanuskript des WDR, 1973.

<sup>124</sup> Bartusch, Werner: in: *Rundfunk und Fernsehen*. Hamburg. H. 1 (1962).

<sup>125</sup> In: R., H.: *Verwehte Spuren. Die Vitrine*. Zwei Hörspiele. Mit einem autobiographischen Nachwort. Stuttgart 1969 u. ö. (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 8324); auch in: Schwitzke, Heinz. *Sprich, damit ich dich sehe*. München 1960.

<sup>126</sup> Vgl. Anm. 125.

<sup>127</sup> Zupan, Vitomil: „Aufruhr am Morgen“. Sendemanuskript des SR, 1976.

<sup>128</sup> Thomas, Dylan: „Unter dem Milchwald. Ein Spiel für Stimmen“. In: *Hörspielbuch*. Bd. 10. Hamburg 1959; auch in: T., D.: *Unter dem Milchwald. Ganz früh eines Morgens. Ein Blick aufs Meer*. München 1973. - Einzelausgaben: Heidelberg 1954; Stuttgart 1970 u., ö. (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 7930 [2]).

<sup>129</sup> „Tagstimmen“. Stereohörspiel von Georges Perec, Eugen Helmlé und Philippe Drogoz. In: *tagstimmen* [Schallplatte des SR].

<sup>130</sup> Aškenazy, Ludvík: „Auf eigene Rechnung“. In: *Begegnung mit der Tschechoslowakei*. Bremen 1965. A., L.: „Das Gespräch ging auf Ihre Rechnung“. In: Helbig, Klaus: *Dialoge*. Berlin 1966, 31969.

<sup>131</sup> Vgl. Anm. 20.

<sup>132</sup> Vgl. Anm. 21.

*Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.*

