

Über Aspekte einer akustischen Ästhetik des Radios

Malte JASPERSEN

Zusammenfassung

Die Arbeit untersucht unterschiedliche Aspekte einer akustischen Ästhetik des Radios. Anhand ausgewählter Beispiele wird analysiert, wie sich das Radio von einem Medium der Nachrichtenübermittlung zu einem Medium akustischer Kunst wandelte. Mit den ersten Hörspielen der 1920er Jahre begann die Suche nach einer radiospezifischen akustischen Sprache. Kurt Weill veröffentlichte seine Theorie der »*Absoluten Radiokunst*«. Ende der 1940er Jahre entstand die »*Musique Concrète*«. In den 1960er Jahren wurde die Stereophonie und mit ihr eine künstlerische Ästhetik in den dokumentarischen Programmbereich des Radios eingeführt. Dann kam die »*Ars Acustica*«. Mit der Digitalisierung ist die Suche nach innovativen Konzepten in eine neue Phase eingetreten, eine Phase, die Herausforderung, jedoch auch bisher unbekannte Möglichkeiten ästhetischer Potentiale in sich birgt.

Keywords: Radio, akustische Ästhetik, innovative Klangkonzepte, künstlerische Gestaltung, Digitalisierung

1. Vorbemerkung

In einer von visuellen Reizen überflutet scheinenden Welt gewinnt die akustische Wahrnehmung wieder an Bedeutung. Seit einigen Jahren spricht man von einer »Renaissance des Hörens«, es ist eine wachsende Rückbesinnung auf Klänge, auf Geräusche, auch auf Stille zu beobachten.¹⁾

2. Am Anfang war Klang

»*Im Klang der Gion Shōja Glocken schwingt die Vergänglichkeit allen Seins.*«²⁾ Das »*Heike Monogatari*«, eines der wichtigsten Werke der klassischen japanischen Literatur, beginnt mit einem Klang. Einem Klang, der in der Vorstellung der Hörenden – ursprünglich wurde das Epos von *Biwa*-Spielern vor Publikum rezitiert – unweigerlich visuelle Assoziationen hervorrief. Die orale Rezitationstradition der *Biwa-Hōshi*, die ihre stimmungsgewaltigen Vorträge mit der *Biwa*, einer Art Laute begleiteten, verband die Ebene der Stimme mit Geräusch und Klang, mit Musik. Dies in einen Zusammenhang mit dem akustischen Potential von künstlerischem Radio, insbesondere dem Hörspiel zu stellen, mag auf den ersten Blick überraschend erscheinen. Bei näherer Betrachtung jedoch zeigen sich Schnittmengen. Da ist einmal die inhaltlich–textliche Ebene, eine aus einer

Vielzahl von Episoden bestehende Handlung mit höchst effektvollen dramaturgischen Spannungsbögen. Da ist zum Anderen die musikalische Ebene der *Biwa*-Musik, in heutiger Terminologie: der *Soundtrack* der Story. Die *Biwa* begleitet dramatische Schilderungen von Schlachten in fast perkussiv anmutendem Fortissimo, während die Untermalung ruhigerer Szenen in minimalistischem Adagio dahinfließt. Der *Biwa* ist in diesem Kontext nicht die Aufgabe schlichter Liedbegleitung zugeschrieben. Vielmehr erweist sich ihre Musik in der für westliche Ohren ungewohnten Tonalität und Phrasierung als ein höchst effektives akustisches Gestaltungsmittel, das in der Lage ist Stimmungen zu regulieren, Atmosphären zu erzeugen und darin den Rezipienten eine visuelle Dimension zu eröffnen. Genau das ist es, was den Einsatz von Stimme, Musik, Klang und Geräusch im Bereich des Hörspiels, weiter gefasst des Radios als künstlerisches Medium ausmacht: Sound eröffnet mentale Räume.

3. Der Begriff »Audio«

Das Wort »Audio« stammt ab vom lateinischen Verb *audire* (hören). Heute wird der Begriff im Zusammenhang mit allem verwendet, was mit Hören oder akustischer Technologie zu tun hat. Direkt übersetzt bedeutet »Audio« schlicht: »Ich höre«. Doch was wird eigentlich *gehört*, d.h. auf auditiver Ebene wahrgenommen? Akustische Ereignisse werden üblicherweise in vier Kategorien klassifiziert: Stimme, Musik, Klang und Geräusch. Eine fünfte Kategorie bildet die Abwesenheit alles Vorgenannten – Stille. Akustische Ereignisse lassen sich im Allgemeinen durch drei primäre Empfindungen definieren: *Tonhöhe*, *Lautstärke* und *Klangfarbe* (letztere ermöglicht es, zwei Töne zu unterscheiden, die von verschiedenen Instrumenten, jedoch mit gleicher Lautstärke und Tonhöhe gespielt werden).³⁾ Die Abgrenzung von Stimme und Musik fällt leicht, doch worin unterscheiden sich *Klang* und *Geräusch*? Wenn einem akustischen Ereignis zu jedem Zeitpunkt alle drei Primärempfindungen zugeordnet werden können, spricht man von *Klang*. Kann einem akustischen Ereignis hingegen nur die *Lautstärke* zu jedem Zeitpunkt einwandfrei zugeordnet werden, sind dagegen *Tonhöhe* und *Klangfarbe* nur schwer zu bestimmen, handelt es sich im Allgemeinen um ein *Geräusch*.⁴⁾

4. Vom Individualmedium zum Massenmedium

Das erste zur Übermittlung künstlerischer Inhalte genutzte Massenmedium war nicht das Radio, sondern das Telefon (vgl. zum Folgenden: *Breitsameter* (2009). S. 75 f.). 1881 wurden auf der *Exposition International d'Electricité* in Paris mittels der von Alexander Graham Bell entwickelten

neuen Telefon-Technologie zum ersten Mal Opern und Konzertaufführungen übertragen. In der Folgezeit konnte man in Paris wie auch in London telefonische Aufführungen von klassischen Konzerten abonnieren. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wurde das Telefon zunehmend zum Nachrichtenaustausch zwischen Einzelpersonen verwendet, es wandelte sich vom Massen- zum Individualmedium. Das Radio hingegen nahm den umgekehrten Weg. Ursprünglich vor allem in den USA für eine *Point-to-Point* Kommunikation zwischen Kriegsschiffen und ihrer Militärbasis eingesetzt, verbreitete sich diese Art der drahtlosen Kommunikation zunehmend unter Radioamateuren. Sie nutzten das Medium zu drahtlosen Meetings im Äther, auf denen alles Mögliche übermittelt wurde (Hausmusik, Hundegebell, Rezitationen von Gedichten) – etwas, das man heute *Chat* nennen würde. Diesem freien Umgang mit akustischem Material wird heute eine wichtige Rolle in der Entwicklung der Radiokunst zugeschrieben.⁵⁾ Einhergehend mit den sich ständig verbessernden technischen Gegebenheiten etablierte sich das Radio in den Jahren nach dem ersten Weltkrieg langsam zum neuen Massenmedium, das sowohl nachrichtliche als auch künstlerische Inhalte ausstrahlte.

5. Entwicklung einer akustischen Ästhetik im Hörspiel

(1) Erstes Original-Hörspiel: »Comedy of Danger«

a) Inhalt

Das vermutlich erste Original-Hörspiel war das im Januar 1924 von der BBC ausgestrahlte Stück »Comedy of Danger« von Richard Hughes. Produzent Nigel Playfair schrieb darüber: »Für mich war dies eines der besten Stücke, die je gesendet wurden. Das Stück spielte in einem Bergwerk, in dem nach einem Unglück komplette Dunkelheit herrschte. Es war für den Rundfunk geschrieben, dafür geschrieben nicht gesehen, sondern gehört zu werden.«⁶⁾ »Comedy of Danger« handelt von der dramatischen Rettung eines Paares, das nach einem Unglück in einem Bergwerkstollen eingeschlossen ist. Der erste Satz des Stückes definiert das Setting: »The lights have gone out!«. Die Ankündigung sollte es einem Publikum, das mit dieser Art auditiver Präsentation nicht vertraut war, einfacher machen, sich auf das Fehlen jeglicher visueller Elemente einzulassen, die man vom Theater her gewohnt war.

b) Akustisch-ästhetische Gestaltungsmittel

Intensiviert wurde das Hörerlebnis durch den Einsatz von Geräuschen. Um die Vorstellung von Bedrohlichkeit zu verstärken (Nach einem Wassereinbruch drohen die Eingeschlossenen zu ertrinken), setzten die Produzenten erstmalig Soundeffekte als akustisches Gestaltungsmittel ein. Da die technischen Möglichkeiten mehr als begrenzt waren, erforderte die Erzeugung der akustischen

Effekte Kreativität und hohes Improvisationsvermögen: Um die klaustrophobische Situation unter Tage akustisch abzubilden, stülpte man zum Beispiel den Sprechern Eimer über den Kopf. Der Wassereinbruch wurde im Studio erzeugt – und als Höhepunkt gab es eine dramatische Explosion. Die akustische Ausgestaltung des Stückes hielt sich in konventionellem Rahmen und lehnte sich an das Theater an. Auf eine die Handlung erläuternde Erzählerfigur wurde gänzlich verzichtet, das Hörspiel trug sich allein durch Dialoge. Im Grunde stellte »*Comedy of Danger*« eine vom Radio übertragene Theateraufführung ohne Licht dar, was nicht überraschte, da der Autor bis dahin vor allem für die Bühne geschrieben hatte. Innovativ hingegen war der Versuch, mit Soundeffekten neue akustische Wege zu gehen und das auditive Szenario *Bergwerksstollen* glaubwürdig abzubilden. Die illustrativen Geräusch- und Effekteinspielungen verfehlten ihre Wirkung auf die Zuhörer nicht. Die Darstellung von Räumen, Situationen und Aktionen allein durch akustische Gestaltungsmittel stellte eine völlig neue, eine sensationelle Wahrnehmungserfahrung dar.

(2) Orson Welles »*Krieg der Welten*«

a) Inhalt

»ANSAGER: Ich spreche vom --- Dach des Broadcast Building, New York. Die --- Glocken, die Sie hören --- warnen --- die Bevölkerung --- und fordern sie auf, sich vor den Marsianern in Sicherheit zu bringen. --- Moment, der --- Feind ist jetzt in Sicht genau über Palisades. Fünf --- fünf große Maschinen. Die erste über --- quert den Fluss. Das hier ist das Ende. --- Schwarze Rauchwolken ziehen über die Stadt. --- Menschen versuchen wegzurennen. Vergeblich. Sie sterben wie die Fliegen. --- Jetzt ziehen die Rauchwolken über die Sixth Avenue --- die Fifth Avenue --- 1000 Meter entfernt von hier --- noch fünf Meter ---

OPERATOR VIER: 2X2L ruft CQ ... 2X2L ruft CQ ... 2X2L ruft CQ New York. Ist da niemand auf Sendung? Ist da niemand auf Sendung? Ist da niemand ... 2X2L ... «⁷⁾

Orson Welles' »*Krieg der Welten*« gilt bis heute als eines der berühmtesten Hörspiele überhaupt. Produziert nach dem gleichnamigen Roman von H.G. Wells, wurde es vom amerikanischen Sender CBS 1938 am Vorabend von Halloween ausgestrahlt. Der junge Regisseur Orson Welles inszenierte das Hörspiel als fiktive Livereportage: Eine Konzertübertragung aus dem Ballsaals eines New Yorker Hotels wird plötzlich von der Sondermeldung unterbrochen, dass Aliens vom Mars amerikanische Städte angreifen. Nun beginnt das eigentliche Hörspiel. Immer häufiger wird die Konzertübertragung durch eine höchst authentisch klingende, zunehmend chaotische Mischung aus Nachrichtenschnipseln, Politikerstatements, Live-Schaltungen zu den diversen Kriegsschauplätzen und Funkverkehr der Streitkräfte unterbrochen. Fake news par excellence.

b) Akustisch-ästhetische Gestaltungsmittel

Mit seinen nach heutigen Maßstäben konventionellen akustischen Gestaltungsmitteln erzielte »Krieg der Welten« ein Höchstmaß an Wirkung. Der geschickt gesetzte Wechsel zwischen Orchestermusik- und Nachrichtensplittern, deren Dramatik im Laufe der Sendung ständig zunahm, erzeugten eine elementare Spannung. Der Klang des Orchesters und die Auswahl der angespielten Stücke waren bewusst als Parallelen zu dem unvergessenen Salonorchester gedacht, das während des Untergangs der *Titanic* weiterspielte, so lange sich die Musiker auf den Beinen halten konnten. Um eine möglichst wirklichkeitsnahe Illusion des dramatischen Geschehens zu erzeugen, griffen Welles und sein Produktionsteam tief in die Effektkiste und den Geräuschefundus. Wo nötig, wurden neue Geräusche produziert, so die Hitzestrahlwaffen der Aliens.

Doch es ist nicht nur der typische Hintergrundsound des Krieges, der das Ganze so überzeugend macht. Die Orchestereinspielungen werden immer seltener, verschwinden schließlich, während in immer rasanterem Tempo vermeintliche Live-Schaltungen eingeblendet werden. Das Sprechtempo der Schauspieler variiert zwischen ruhig-besonnen und aufgeregt-panisch, wodurch spannungssteigernde rhythmische Brüche erzeugt werden. Um eine möglichst realistische Sprechhaltung zu erreichen, probte der Sprecher eines Reporters seine Rolle anhand von Archivaufnahmen einer Live-Reportage über den Absturz des deutschen Luftschiffes *Hindenburg* in Lakehurst, bei der sich die Stimme des echten Reporters vor Entsetzen überschlagen hatte. Der inhaltlich-akustische Höhepunkt des Hörspiels stellt gleichzeitig sein Ende dar: Auf dem Dach des Sendergebäudes in New York schildert der Reporter mit langsamer, ersterbender Stimme die ungeheuerlichen Szenen, die sich vor seinen Augen abspielen. Unterlegt ist die Szene von atmosphärischen Störgeräuschen. Mitten im Satz bricht er ab, man hört das Geräusch eines fallenden Körpers. Verzweifelt versucht das Radiosendezentrum, Kontakt mit ihm aufzunehmen, dann reißt die Übertragung ab. Was bleibt, ist allein statisches Senderrauschen. (Anmerkung am Rande: Die später von Zeitungen berichtete angebliche Panik, die unter Zuhörern ausgebrochen sein sollte, erwies sich als eine von Zeitungen gestreute Falschmeldung, welche den Erfolg des Hörspiels noch steigerte.⁸⁾ Auch hier wieder Fake News par excellence.)

6. Kurt Weills »Absolute Radiokunst«

Einen völlig anderen Ansatz als den auf größtmögliche Realitätsnähe zielenden illustrativen Einsatz von Geräuschen vertrat der deutsche Komponist Kurt Weill. Er entwarf das Konzept einer »Absoluten Radiokunst«. 1925 schrieb Weill: »Wir können uns sehr gut vorstellen, dass zu den Tönen und Rhythmen der Musik neue Klänge hinzutreten, Klänge aus anderen Sphären: Rufe menschlicher

und tierischer Stimmen, Naturstimmen, Rauschen von Winden, Wasser, Bäumen und dann ein Heer neuer, unerhörter Geräusche, die das Mikrophon auf künstlerischem Weg erzeugen könnte, wenn Klangwellen erhöht oder vertieft, übereinandergeschichtet oder miteinander verwoben, verweht und neu geboren würden.«⁹⁾ Weill ging es in seinem Konzept nicht um die auditive Abbildung einer wie auch immer gearteten Realität, nicht um akustische Verweise auf Faktisches. Weill wollte die bisherige akustische Hierarchie brechen, in der die Stimme dominierte, Geräusche, Klänge und Musik hingegen nachrangig waren. Ihn faszinierte die Eigenständigkeit akustischer Ereignisse, die aus ihrem natürlichen Kontext herausgelöst und kompositorisch neu zusammengesetzt, zu fremdartigen Klängen, zu bisher nicht gehörten Klangsynthesen führen sollte. Mit seiner Programmschrift »*Absolute Radiokunst*« bereite Weill den Weg zu einer genuinen Radiokunst, welche prägend wurde für *Hörspiel*, *Musique Concrète*, *Soundscape*s und *Noise-Art*, um nur einiges zu nennen.

7. Innovative Klangcollagen: Walter Ruttmanns »*Weekend*«

In diesem Kontext darf der Verweis auf die 1929 entstandene Klangcollage »*Weekend*« des deutschen Avantgarde-Filmmachers Walter Ruttmann nicht fehlen. Ruttmann entwickelte ein Verfahren, in dem er Klänge, Geräusche und Wortfetzen der Großstadt Berlin auf eine Filmtongspur aufnahm, welche im Vergleich zu den extrem unhandlichen Wachstontträgern der Rundfunkanstalten technisch vergleichsweise einfach (mittels Schere!) editiert werden konnte. Walter Ruttmanns »*Weekend*« ist eine in rasanter Schnittfolge gereimte Collage aus O-Tönen eines Berliner Wochenendes, deren Montagetechnik den einzelnen Klangereignissen ihren Charakter belässt, sie jedoch zu eigenständigen Bestandteilen einer Symphonie aus Geräuschen und Klängen zusammenfügt, zu einem Werk akustischer Kunst, das seiner Zeit weit vorauslief. In seiner Kompositionstechnik ist »*Weekend*« nicht nur als Vorläufer der *Musique Concrète* Pierre Schaeffers zu sehen. Der Einfluss des Stückes reicht bis heute – 2001 wurde das Hörstück wiederentdeckt und in einer Neuauflage auf den Markt gebracht. Als Hommage an Walter Ruttmann produzierte der Bayerische Rundfunk mit Künstlern wie DJ Spooky, Ernst Horn und Klaus Buhler Remix-Fassungen, in denen neue digitalen Kompositionstechniken auf die Originalstruktur des Originalstückes gelegt und gezeigt wurde, dass das Ursprungsmaterial auch nach 70 Jahren nichts an Aktualität verloren hatte und sich nahtlos in heutige Musikstrukturen einfügte.¹⁰⁾

8. *Musique Concrète*

Untrennbar mit dem Radio verbunden, aber weit über das Medium hinausweisend ist die *Musique*

Concrète, als deren Urvater der französische Komponist und Schriftsteller Pierre Schaeffer gilt. Schaeffer entwickelte am französischen Rundfunk eine Kompositionstechnik, welche auf aufgenommenen Geräuschen und Klängen basierte, die auf Magnettonbändern gespeichert waren. Diese wurden durch Eingriffe in Geschwindigkeit, Tonhöhe und Klangfarbe elektronisch bearbeitet und zu *konkreter Musik*. *Konkret* bedeutete für Schaeffer, dass sich der Entstehungsprozess der Musik von einer realen Klangerfahrung (*konkret*) zu einem musikalisch strukturierten Klang (*abstrakt*) bewegt, während die traditionelle Musik den umgekehrten Weg nahm, d.h. vom Abstrakten (*Partitur*) zum Konkreten (*Aufführung*).¹¹⁾ Schaeffers wohl bekanntestes Werk ist eine Gemeinschaftsarbeit mit dem Komponisten Pierre Henry aus dem Jahr 1949, »*Symphonie pour un homme seul*«. Das Werk ging über die bis dahin bekannte Form des Hörspiels weit hinaus und setzte neue Maßstäbe. Pierre Schaeffer: »*Es ist eine Oper für Blinde, eine Handlung ohne Inhaltsangabe, eine Dichtung aus Geräuschen und Klängen, aus Splintern von Texten und Musik. Die Symphonie versucht nicht, Geräusche und musikalischen Klang einander gegenüberzustellen. Sie möchte eine Synthese finden zwischen mehr musikalischen Geräuschen und einer instrumentalen Mitwirkung, die dem Geräusch nicht allzu fern steht.*«¹²⁾

9. De-Kontextualisierung des Klanges

Dieser Umgang mit akustischem Material, der Geräusche und Klänge von ihren Kontexten trennte und zu eigenständigen Klangereignissen umformte, war ohne die technischen Möglichkeiten der Tonaufzeichnung und -übertragung nicht denkbar. Gesendet über das Medium Radio, erklangen akustische Ereignisse plötzlich in völlig neuen räumlichen Zusammenhängen: Schiffs sirenen im Wohnzimmer, Vogelgezwitscher im Auto, Meeresrauschen in der Küche. Der kanadische Komponist, Klangforscher und Autor R. Murray Schafer beschrieb dieses Phänomen in seinem richtungsweisenden Werk »*The Soundscape*« mit dem Wort »*Schizophonie*«. Schafer: »*Ursprünglich waren alle Klänge und Geräusche einzigartig. Sie ereigneten sich nur zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort. Die menschliche Stimme reichte nur so weit, wie ein Mensch rufen konnte. Seit der Entwicklung elektroakustischer Geräte zur Speicherung und Ausstrahlung von Sound kann jeder einzelne Klang, so winzig er sein mag, verstärkt und in die Welt hinausgejagt, oder für zukünftige Generationen auf Band gespeichert werden. Die jetzige technische Entwicklung führt dazu, dass jeder Klangraum zu einem anderen Klangraum werden kann.*«¹³⁾ Schafer schreibt, er habe den Begriff »*Schizophonie*« bewusst in Anlehnung an *Schizophrenie* gewählt. Der Overkill an Hi-Fi-Geräten schaffe einen Klangraum, in dem natürliche Klänge immer unnatürlicher würden. Für Schafer ist diese De-Kontextualisierung von Geräusch und Klang untrennbar verbunden mit der technischen

Perfektionierung auditiver Apparaturen. Die Entwicklung berge die Gefahr des Verlustes natürlicher Geräuschempfindung in sich, der Mensch laufe Gefahr, durch die operativen Signale maschinell erzeugter Klangsubstitute dominiert und gesteuert zu werden.

10. *Ars Acustica*

Das künstlerische Spiel mit dem Gegensatz von konkreter Bedeutung und klanglich-abstrakter Wertigkeit, die interpretative Arbeit mit akustischer Semantik und Symbolkraft, Reflektionen über das Spannungsverhältnis zwischen Ausgangs- und Rezeptionssituation prägen das, was heute als *Ars Acustica* bezeichnet wird. In vielen Sendern gibt es eigene Redaktionen, so das *Studio Akustische Kunst* des Westdeutschen Rundfunks WDR, das *Kunstradio* des Österreichischen Rundfunks ORF oder die übergeordnete *Ars Acustica*-Gruppe der Europäischen Rundfunkunion EBU. Diese Redaktionen bilden die Schnittstelle zwischen Künstlern und Sendern, wobei bezeichnend ist, dass die traditionelle Trennung zwischen Autor und Regisseur aufgehoben wird. *Ars Acustica*-Projekte werden in den allermeisten Fällen von den Künstlern selbst realisiert, was in den Senderstudios zu einem erheblichen kreativen Input von außen führte, der sich in einer Erweiterung der ästhetischen Gestaltungsmittel manifestierte.

Ars Acustica thematisiert das gesamte akustische Material und stellt die Frage nach der Methodik auditiver Darstellung in den Vordergrund. Klassische Hörspielstrukturen werden dekonstruiert, Dramaturgien aus Geräusch und Klang geschaffen. Die Serie »*Voicings*« des Studios Akustische Kunst beim Westdeutschen Rundfunk WDR thematisiert die menschliche Stimme und ihre Ausdrucksfähigkeit. »*Voicings*« ist ein akustisches Panorama, das sich von ersten vorsprachlichen Lauten und Artikulationsversuchen bis hin zu komplexen mehrsprachigen Kompositionen auffährt, eine akustische Meditation über das Wesen menschlicher Sprache. *Soundscape*s werden entwickelt, Collagen aus Geräuschen und Klängen, die sich mit realen und imaginären Klangräumen beschäftigen. *Soundscape*s bilden die akustischen Erscheinungen von Orten ab, stellen sie in einen neuen Zusammenhang und lenken das Bewusstsein der Rezipienten auf die klanglichen Gegebenheiten dieser Räume. In der »*Klangbrücke Köln/Kyoto*« verband der amerikanische Klangkünstler Bill Fontana mittels einer Simultanschaltung Klänge aus den beiden Städten zu einer Klangperformance. In Köln und Kyoto waren an zentralen Plätzen Lautsprecher installiert, welche Klänge der jeweils anderen Stadt wiedergaben. Auf diese Weise verbanden sich virtuelle und reale Sounds zu einer Mischung, die dem Phänomen der Gleichzeitigkeit eine neue akustische Gestalt gab. Parallel dazu wurde diese interkontinentale Soundscape von Sendern beider Städte ausgestrahlt. *Ars Acustica* hat im heutigen Sendebetrieb ihren festen Platz, weist aber im Kontext perfor-

mativer und installativer Arbeiten weit über das Medium Radio hinaus.

11. Entwicklung einer akustische Ästhetik im Feature

Selbstredend beschränkt sich die Diskussion um eine akustische Ästhetik nicht nur auf den experimentellen Bereich der *Ars Acustica* und des Hörspiels. Auch im Feature spielt die Frage des Einsatzes von Klangmaterial eine nicht zu unterschätzende Rolle. Das Feature hat nicht-fiktive Themen zum Gegenstand, arbeitet mit *Realitätssplittern*, was Auswahl und Einsatz von Klängen und Geräuschen unmittelbar beeinflusst. Die akustische Ebene des Features trägt dem Rechnung, ohne aber zu reiner Illustration zu greifen und übertriebene *Authentizität* zu demonstrieren. Anders als die Reportage arbeitet es mit allen Ausdrucksmitteln des Hörmediums, mit Sprache, Klang, Geräusch und Musik. Neben rein textbasierten Stücken gibt es Klangbilder und Soundcollagen, die alle Spielarten akustischer und dramaturgischer Gestaltung nutzen.

(1) »Nur-Hören« vs. »Fantasierendes Hören«

Hier kommt der Begriff *radiophon* ins Spiel. »*Ein Stück ist radiophon*« will sagen, dass ein Stück durch den künstlerischen Einsatz auditiver Elemente die akustischen Möglichkeiten des Mediums Radio ausnutzt. Das Potential des akustischen Erscheinungsbildes ist nicht zu unterschätzen, wie eine von der ARD.ZDF Medienakademie in Auftrag gegebene Untersuchung nachweist: »*Untersuchungen über die Vorstellungswelt von Radiohörern haben ergeben, dass es zwei Hörstile gibt: Ein so genanntes »Nur-Hören«, auf das Verstehen des Textes, des Dialoges konzentriert, bei dem wenig oder überhaupt keine optischen Vorstellungen auftreten. Das andere ist ein »Fantasierendes Hören«, das von überaus deutlichen optischen Vorstellungen begleitet wird. Die Hörer sehen die Schauplätze vor sich und haben ein lebhaftes Bild einzelner Personen. Diese Vorstellungen können Erinnerungen sein, aber auch Fantasialeistungen. Allgemein sind Fantasialeistungen häufiger als Bilder und Bilddetails aus Filmen, Illustrierten oder der visuellen Erfahrung des Hörers.*«¹⁴⁾

(2) Akustisch-ästhetische Revolution in Dokumentarbereich

Parallel zu einer im Hörspiel stattfindenden Radikalisierung der Idee, eine radiospezifische auditive Kunstform zu schaffen, wie sie in Friedrich Knillis Manifest »*Schallspiel*« gefordert und im »*Neuen Hörspiel*« der 1960er Jahre realisiert wurde, setzte sich auch im Feature zunehmend die Vorstellung einer innovativen auditiven Ästhetik durch. Pionierarbeit im künstlerischen Einsatz von Klang leistete Peter Leonhard Braun, ehemaliger Leiter der Feature-Redaktion des Senders Freies Berlin SFB in einem Stück über ein Thema, bei dem man es am allerwenigsten erwartet hätte. In

seiner 1967 entstandenen Sendung »Hühner« führte Braun die Stereophonie in das Feature ein. Braun: »Mein Chef aus Berlin schrieb: „Hühner stereo aufzunehmen ist nichts weiter als gackern rechts und gackern links.“ Es war nicht die geringste Einsicht da, was für ein Potential diese Technik hat und haben würde ... Tolles Thema dachten alle: Was hat sich der Braun für eine öde Thematik unter den Nagel gerissen. Das war aber eine Revolution im Hörfunk. Ich konnte mit der Stereotechnik eine Wucht erzeugen, durch die Differenziertheit der Aufnahmen. Ich konnte meine Hörer in die Szene einbeziehen. Das konnte man vorher niemals erreichen. Man hat nur etwas angehört, war fasziniert oder nicht, aber man wurde nie Teil davon.«¹⁵⁾ Die Einführung einer akustisch-künstlerischen Dimension in einen Programmbereich, dessen Sendungen bis dahin von sprachdominierter Informationsvermittlung geprägt waren, stellte eine Provokation dar. Diese Provokation zeigte Wirkung. Die Formsprache des Features wandelte sich von einer Sprachzentrierung zu einer *radiophonen* Ästhetik. Die Ausweitung der auditiven Ebene bedeutete, dem Inhalt eine sinnliche Dimension hinzuzufügen. Hierbei ging es um weitaus mehr als den Nachweis von Authentizität à la »Wenn von einem Hund die Rede ist, muss er auch zu hören sein«. Vielmehr sollte der behandelte Stoff auf eine neue, unmittelbare Weise erfahrbar gemacht werden.

(3) Innovativer Soundtrack: Christian Lerchs »Papa, wir sind in Syrien«

Geräusche bieten zahllose Möglichkeiten, ein Stück zu rhythmisieren und Akzente zu setzen, wie zum Beispiel die immer wieder eingeblendeten Signaltöne des Instant-Messenger-Dienstes *WhatsApp* im Feature »Papa, wir sind in Syrien«.¹⁶⁾

a) Inhalt

In »Papa, wir sind in Syrien«, Preisträger des Prix Europa 2017, wird der verzweifelte Versuch eines deutschen Vaters geschildert, seine Söhne zur Rückkehr aus dem vom Bürgerkrieg überzogenen Syrien zu bewegen. Die beiden 18- und 25-jährigen Männer hatten plötzlich ihr Studium abgebrochen, waren zum Islam konvertiert und nach Syrien gegangen, um sich dem IS anzuschließen und im sogenannten Heiligen Krieg zu kämpfen. Der Vater folgt ihnen bis zur türkisch-syrischen Grenze und nimmt Kontakt mit ihnen auf. Das Stück schildert eindrücklich den psychologischen Prozess, der zwei junge Männer dazu bringt, ihre bisherige Welt zu verlassen um sich einer Terrorgruppe anzuschließen und die Verzweiflung des Vaters, dessen Familie zerbricht. Sein Versuch, die Söhne nach Deutschland zurückzuholen, scheitert.

b) Akustisch-ästhetische Gestaltungsmittel

Die Kommunikation zwischen Vater und Söhnen verläuft weitgehend über die Audiofunktion von *WhatsApp*. Fragmente der Konversationen werden immer wieder in das Stück eingeblendet. Der Soundtrack des Features besteht aus diffusen Geräuschen – im Fachjargon *Atmos* genannt. Darüber

liegt eine Schichtung, in der sich arabische Musikfetzen mit behutsam hinzugemischten elektronischen Musikelementen zu einer Textur verbinden. Der Autor wendet hierbei die *Mashup*-Technik an. *Mashup* bezeichnet eine ursprünglich aus der Popmusik stammende Form der Musikkollage, bei der Stücke unterschiedlichster Provenienz zu einem neuen Song zusammengemischt werden. Im Stück »*Papa, wir sind in Syrien*« hat diese vor allem in der Clubmusik angewendete Technik eine ganz andere Wirkung. Ohne auch nur im Entferntesten illustrativ zu sein, verweist sie auf das situative Szenario des Stückes und bildet in der Verbindung arabischer und europäischer Elemente eine fremd, gleichzeitig seltsam vertraut klingende Bedeutungsebene, welche sich dezent im Hintergrund hält und gerade deswegen beunruhigend wirkt. Verstärkt wird dies durch die *WhatsApp*-Chataufzeichnungen. Deren technische Qualität ist schlecht, die Kommunikation von Störgeräuschen durchsetzt. Das erhöht die Authentizität dieser im Fachjargon *O-Töne* genannten Einspielungen, ist aber darüber hinaus ein ganz bewusst eingesetztes Stilmittel, welches eine unterschwellige Atmosphäre von Unruhe und Bedrohlichkeit erzeugt. Die *WhatsApp*-Sprachfragmente werden von Signaltönen akzentuiert und gerahmt, welche der akustischen Struktur des Stückes eine musikalisch-rhythmisierende Komponente hinzufügen. Es ist nicht nur die dramatische Handlung des Stückes, welche »*Papa, wir sind in Syrien*« die hohe emotionale Wirkung verleiht, sondern auch die Regie-Entscheidung, das vorhandene akustische Material als künstlerisch eigenständiges Stilmittel einzusetzen. Subtil konstruierte Texturen greifen ineinander und bilden eine gelungene auditive Synthese.

12. Radioästhetik und Digitalisierung

(1) Auflösung traditioneller Sendestrukturen

Die Digitalisierung stellt das Medium Radio vor große Herausforderungen. Der Medienkünstler August Black schreibt: »*Altmodisches Radio war sendungs-, signal- und hörerzentriert, während der heutige Modus vor allem Netzwerk- Daten- und User-orientiert ist.*«¹⁷⁾ Zu beobachten ist eine Auflösung traditioneller Sendestrukturen. Heute können Radiosendungen per Online-Streaming auf Smartphones und Rechnern an jedem Ort der Welt empfangen werden, der über Internetanbindung verfügt. *Radio-On Demand* macht eine Zeitbindung obsolet, da Sendungen jederzeit auf Abruf bereitstehen.

(2) Interaktivität

a) Ende der Monodirektionalität

Die Veränderung der Produktions- und Übertragungsbedingungen führen dazu, dass das

ursprünglich monodirektionale Verhältnis *Sender – Empfänger* zunehmend in Frage gestellt wird. Schon seit den 1980er Jahren gibt es Versuche, das Verhältnis zwischen Produzenten und Rezipienten durch interaktive Projekte neu zu formulieren. 2006 begann Deutschlandradio Kultur (heute: Deutschlandfunk Kultur) mit »*blogspiel*«¹⁸⁾ ein interaktives Angebot, das ein Internetportal und eine wöchentliche Magazinsendung umfasste. Auf dem Internetportal konnten User ihre selbst produzierten Audioblogs veröffentlichen, wobei keine inhaltlichen und formalen Grenzen gesetzt waren. Die Beiträge mit den meisten User-Likes wurden in der wöchentlichen Magazinsendung ausgestrahlt. So konnten auch Beiträge mit inhaltlich bzw. technisch geringerer Qualität, die von einer Redaktion als nicht sendefähig eingestuft worden wären, *on air* gehen, solange sie genügend positives Feed-Back im Internet generierten. Die Redaktion der Sendung gab ihr Entscheidungsrecht über diese Sendezeit in die Hand der Internet-User. In einem weiteren Projekt, dem interaktiven »*Bei Anruf Soap*« konnten Hörer per Telefon, Fax oder E-Mail Vorschläge für die Handlung eine Soap-Opera direkt an das Produktionsteam im Hörspielstudio von Deutschlandradio schicken. Diese Vorschläge wurden dann unmittelbar in dem live produzierten Hörspiel umgesetzt. Das Ganze konnte online per Webcam verfolgt werden. All diesen Experimenten war gemeinsam, dass sie den Prozess, nicht das Resultat in den Mittelpunkt stellten.

b) Kunstradio für das Handy

Nicht im eigentlichen Sinne interaktiv, aber sich dennoch eingehend mit den Technologien des Internets auseinandersetzend war das Konzept des Projektes »*Radio-Ortung. Hörspiele für Selbstläufer*«. Mehrere Künstlergruppen entwickelten Handy-Hörspiele für öffentliche Räume. In diesen Arbeiten wurden auf einer virtuellen Karte im Netz Hörspielfragmente abgelegt. Näherte sich ein Hörer einem solchen Ort, konnten diese Hörminiaturen über ein GPS-Handy gehört werden. Geo-Tags führten durch ein Netz von geografischen Koordinaten, die sich am Inhalt des jeweiligen Hörspiels orientierten. »*10 Aktenkilometer Dresden*« war ein solches »*begebares*« Hörspiel. Zur Zeit der DDR lagerten in Dresden Stasi-Akten¹⁹⁾ von zig-tausenden DDR-Bürgern. Das Künstlerkollektiv Rimini-Protokoll nahm dies zum Anlass, 50 Dresdner zu ihren Erfahrungen mit der Stasi-Überwachung zu befragen. Dann wurden Hörer mit ihren GPS-Handys durch die Altstadt Dresdens geführt. An bestimmten Orten lösten Geo-Tags Audio-Dokumente aus, die auf die Handys übertragen wurden: Berichte von Betroffenen über ihre Überwachung, tatsächliche Observationsprotokolle und Persönlichkeitsprofile aus dem Stasi-Archiv. Reale Gegenwart überlagerte sich mit virtueller Vergangenheit und schuf eine mehrschichtiger Realität, in welcher das reale Stadtbild dem Narrativ der auditiven Ebene einen visuellen Kontext hinzufügte.²⁰⁾

c) Intelligente Lautsprecher und interaktives Hörspiel

Im Jahr 2017 begann die BBC ein Projekt, welches Amazons intelligenten Lautsprecher *Alexa* in

ein Hörspiel integrierte. »*The Inspection Chamber*«²¹⁾ ist eine Science Fiction Comedy, deren Protagonist ein fiktiver Sprachcomputer ist. Der zweite Protagonist ist der *Alexa*-User zu Hause, der zum aktiven Teilnehmer wird. Eine relativ simple interaktive Gesprächshandlung wird durch die Reaktionen des Teilnehmers gesteuert. Das Hörspielkonzept basiert auf dem Prinzip, dass *Alexa* mit vorprogrammierten Antworten auf Befehle reagiert. Für »*The Inspection Chamber*« wurde dieses Prinzip angepasst und erweitert, um möglichst viele Optionen für die Handlung zur Verfügung zu haben, deren Verlauf durch die Reaktionen des Users gelenkt wurde. In Hinsicht auf die akustische Gestaltung bewegt sich das Projekt weitgehend in konventionellem Rahmen: *Alexa* und ihr User kommunizieren miteinander mittels Sprache, hinzu kommen diverse Geräusche und etwas Musik. Innovativ hingegen ist der Versuch der BBC, mit diesem Projekt die Funktionsweisen von Sprachcomputern zu untersuchen, um herauszufinden, ob und wie es möglich ist, mit ihnen Geschichten zu erzählen, deren Entwicklung nicht wie bei »*The Inspection Chamber*« durch vorprogrammierte Storylines limitiert sind.

13. Ausblick

Das künstlerische Radio grenzt sich nicht von anderen Künsten ab, im Gegenteil, es ist ein integratives Medium, in dem verschiedene Kunstgattungen wie Musik, Literatur und Performance zusammenfinden. Diese Vielgestaltigkeit bildete ursprünglich den Nucleus, aus dem sich im Laufe der Zeit Kunstformen wie das Hörspiel, *Musique Concrète*, *Ars Acustica*, *Soundscape*, *Noise-Art* etc. entwickelten. Und die Entwicklung geht weiter. Die Auflösung der Grenzen terrestrischer Sendebereiche durch das Internet, die Digitalisierung des Mediums führten zu einem Paradigmenwechsel, dessen augenfälligste Folge es ist, dass die Zeiten der Sendersuche auf der Skala des Radioapparates, die Zeiten des sehnsüchtigen Wartens auf den Beginn der Lieblingssendung definitiv zu Ende sind. Weitreichender und für die Kommunikationsarchitektur von erheblich mehr Bedeutung ist die Veränderung, die sich im Verhältnis *Produzent – Rezipient* vollzieht. Das Web ermöglicht es allen Menschen, die willens sind und über das nötige technische Know-how verfügen, eigene Radiokunstprojekte zu realisieren oder Internetradiostationen einzurichten, ohne auf starre Senderstrukturen Rücksicht nehmen zu müssen.²²⁾ So werden passive Rezipienten zu agierenden Produzenten, die unabhängig von etablierten Radiostationen arbeiten und die Möglichkeiten der Konnektivität für ihre künstlerischen Zwecke nutzen. Diese vernetzten Handlungsräume haben Einfluss auf die Gestaltung von Inhalten und ästhetischen Strukturen, indem sie die Möglichkeit bieten, Radio und verschiedenste Kunstgattungen auf globaler Ebene zusammenzubringen und durch den unmittelbaren Austausch Synergien zu erzeugen. Die Vielfalt der zur Verfügung stehen-

den Mittel und Materialien stellen ein bislang nicht dagewesenes künstlerisches Potential dar, das zu neuen kreativen Verbindungen und Strukturen führt. Auf diese Weise kann Radio als künstlerisches Medium zu einer kollektiveren Gestalt finden, zu einem Medium der Partizipation, das nicht mehr bestimmte Zielgruppen anvisiert, sondern einen interaktiven Arbeitsprozess in den Mittelpunkt stellt, der durch miteinander vernetzte Teilnehmer gestaltet wird. Dies gibt den Agierenden die Freiheit, künstlerische Grenzen auszuloten, mit klangästhetischen Konzepten zu experimentieren und nach neuen audiomedialen Formaten zu suchen, die zeigen können, dass auch heute noch das Radio in der Lage ist, richtungsweisende künstlerische Impulse zu setzen.

14. Nachbemerkung

Zum Abschluss ein Zitat von John Cage, dem amerikanischen Avantgarde-Komponisten und Musiktheoretiker, der auf vielfältigste Weise mit Stimme, Musik, Klang und Geräusch arbeitete:

Silence.

Sounds are only bubbles

on its surface.

They burst to disappear.

Klänge sind nur

Schaumblasen auf der Oberfläche

der Stille.

Sie platzen und sind nicht mehr.²³⁾

Anmerkungen

- 1) vgl. dazu: Raffaseder (2010). S. 13 f.
- 2) Zitiert nach: <http://www.manabu-oshieru.com/daigakujuken/kobun/heike/01/0101.html> (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 3) Raffaseder (2010). S. 35.
- 4) Ders., S. 35 f.
- 5) Breitsameter, Sabine (2009) *hörspiel und radiokunst*. – In: Meißner, Jochen / Krzewina, Uwe (Hrsg.): *Hörspiel ist schön! Beiträge aus sechs Jahren Hörspielsymposium*. Rendsburg. S. 76
- 6) Playfair, Nigel (1929): *Popular Wireless*. Zitiert nach: <http://www.bbc.co.uk/programmes/articles/2D0KClp9vJMt2dN2SS7ZWng/radio-drama-at-90> (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 7) Zitiert nach: Kittler, Friedrich (2008): *The Last Radio Broadcast*. – In: Grundmann, Heidi / Zimmermann, Elisabeth et al. (Hrsg.): *Re-Inventing Radio. Aspects of Radio as Art*. Frankfurt. S. 17 f.
- 8) vgl. dazu: Drees, Jan (2017): *Fake News und The War of the Worlds*. Deutschlandfunk. URL: https://www.deutschlandfunk.de/fake-news-und-the-war-of-the-worlds-die-geburtsstunde-des-700.de.html?dram:article_id=384479 (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 9) Weill, Kurt (1924): *Möglichkeiten absoluter Radiokunst*. – In: Hinton, Stephen / Schebera, Jürgen (Hrsg.)

- (2000): Musik und musikalisches Theater: Gesammelte Schriften. Mit einer Auswahl von Gesprächen und Interviews. Mainz. S. 195
- 10) Ruttman, Walter / DJ Spooky et al. (1998): *Weekend remix*
- 11) Frisius, Rolf (o.J.): *Alternatives Hören im 20. Jahrhundert: Konkrete Musik*. URL: <http://www.frisius.de/rudolf/texte/tx810.htm> (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 12) Schaeffer, Pierre. Zitiert nach Vowinckel, Antje (1995): *Collagen im Hörspiel. Die Entwicklung einer radiophonen Kunst*. Würzburg. S. 80
- 13) Schafer, R. Murray (1977). S. 90 f
- 14) Zitiert nach Zindel, Udo / Rein Wolfgang (2007): *Das Radio-Feature: Ein Werkstattbuch*. Konstanz. S. 189 f
- 15) Gespräch mit Peter Leonhard Braun (2010): URL: <http://bremer-hoerkino.de/blog/2010/09/20/interview-mit-peter-leonhard-braun> (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 16) Lerch, Christian (2016): *Papa, wir sind in Syrien*. Featureproduktion (WDR), Rundfunk Berlin Brandenburg (rbb)
- 17) Black, August (2008): *An Anatomy of Radio*. - In: Grundmann, Heidi / Zimmermann, Elisabeth et. al. (Hrsg.) : *Re-Inventing Radio*. Frankfurt. S. 375 ff.
- 18) <https://www.deutschlandfunkkultur.de/blogspiel.1224.de.html> (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 19) Stasi: Ministerium für Staatssicherheit, Nachrichtendienst und Geheimpolizei der DDR
- 20) <http://www.dradio-ortung.de/> (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 21) <https://www.bbc.co.uk/rd/blog/2017-09-voice-ui-inspection-chamber-audio-drama> (letzter Aufruf 31.7.2018)
- 22) vgl. dazu Kogawa Tetsuo (2008): *Radio in the Chiasme*. - In: Grundmann, Heidi / Zimmermann, Elisabeth et. al. (Hrsg.) : *Re-Inventing Radio*. Frankfurt S. 407 ff
- 23) Zitiert nach: Schöning, Klaus (2001): *Ars Acustica. Ein Prospekt*. - In Stuhlmann, Andreas (2001): *Radio-Kultur und Hör-Kunst: Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923-2001*. S. 246

Bibliographie

- Grundmann, Heidi / Zimmermann, Elisabeth et. al. (Hrsg.) (2008): *Re-Inventing Radio. Aspects of Radio as Art*. Frankfurt: Revolver
- Hinton, Stephen / Schebera, Jürgen (Hrsg.) (2000): *Musik und musikalisches Theater: Gesammelte Schriften. Mit einer Auswahl von Gesprächen und Interviews*. Mainz: SCHOTT MUSIC GmbH & Co KG
- Meißner, Jochen / Krzewina, Uwe (Hrsg.) (2009): *Hörspiel ist schön! Beiträge aus sechs Jahren Hörspielsymposium*. Rendsburg: Nordkolleg Rendsburg
- Schafer, R. Murray (1977): *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books
- Raffaseder, Hannes (2010): *Audiodesign*. Hamburg: Hanser
- Stuhlmann, Andreas (Hrsg.) (2001): *Radio-Kultur und Hör-Kunst: Zwischen Avantgarde und Popularkultur 1923–2001*. Würzburg: Königshausen u. Neumann
- Vowinckel, Antje (1995): *Collagen im Hörspiel. Die Entwicklung einer radiophonen Kunst*. Würzburg: Königshausen u. Neumann
- Zindel, Udo / Rein, Wolfgang (Hrsg.) (2007): *Das Radio-Feature: Ein Werkstattbuch*. Konstanz: UVK

ラジオの音響美学の諸相

ヤスパゼン マルテ

要 旨

本稿は、音響美学としてのラジオの諸相について論じたものである。様々な具体例に基づき、ニュース配信メディアとしてのラジオが、いかにして音響技術メディアに変貌していったかを分析する。1920年代のラジオドラマにおいて、ラジオ特有の音響言語への探求が始まり、ドイツ人作曲家クルト・ワイルが「Absolute Radiokunst」(絶対ラジオアート)の理論を発表する。1940年代の終わり頃、「Musique Concrète」(ミュージック・コンクレート)が生まれ、1960年代には、ステレオ・フォニックと芸術的な音響美学がラジオのドキュメンタリー部門に導入される。その後、「Ars Acustica」(アコースティック・アート)が登場する。さらに最近のデジタル化の進展により、革新的なコンセプトへの要求は新たな段階に入ったと言える。これは未だ挑戦の段階ではあるが、これまで知られていなかった新たな美学的領域を開く可能性を秘めている。

キーワード：ラジオ、音響美学、革新的なサウンド・コンセプト、芸術的な表現、デジタル化