

Manfred Mixner

Hörräume

Notizen zur Produktionsästhetik des Hörspiels

»Das Hörspiel als akustische Kunst nutzt sprachliche, musikalisch organisierte und alle anderen Klänge als Zeichen; es hat keine Grenzen außer denen des menschlichen Gehörs und jenen, die der Phantasie und der Denkkraft gesetzt sind, die den verwendeten akustischen Zeichen strukturellen Zusammenhalt und den Regeln, nach denen diese Zeichen organisiert werden, Sinn geben.«

Die akustische Herstellung eines Hörspiels ist eine seltsame Handlung. Wie läßt sie sich beschreiben, wie verstehen? Vor besonderen Mikrofonen sprechen Schauspieler Texte, sie stehen in lebensfremden Räumen, sie bewegen sich in einer Leere, die andere Richtungen, andere Abstände, andere Lautstärken, andere Rhythmen verlangt als die Bühne oder der natürliche Lebenszusammenhang. Diese fremde »Ordnung« der Dinge im akustischen Raum ist Voraussetzung für jene Intensität des Sprechens, die all das an Informationen enthalten soll, was ein Auftritt vor, während und nach der Rede im auch optisch wahrnehmbaren Raum vermittelt. Der stimmliche Ausdruck muß die fehlende Mimik, Gestik, ja selbst das Kostüm ersetzen, und die akustische Qualität des Raumes, in dem gesprochen wird, muß zum Interieur, zum Bühnenbild werden. Das Raumvolumen, in dem sich die Resonanzen mischen, schafft im Hörspiel ebenso »Bedeutung« wie die Führung der Stimme und des Atems.

Ist das Hörspiel kein reines Stimmenspiel, dann wird nach den Wortaufnahmen (in der Regel) das andere, oft gleichwertige akustische Material hergestellt oder zubereitet: Geräusche und musikalische Elemente. (Natürlich gibt es auch Produktionen, bei denen die Geräusche schon bei den Wortaufnahmen erzeugt oder beigemischt werden, oder bei denen die Musik- die Wortaufnahmen begleiten!) Für die Erzeugung bestimmter Geräusche gibt es unzählige Tricks, die sich Regisseure und Toningenieure erarbeitet oder von den alten Geräuschemachern übernommen haben, denn oft sind es gar nicht die mit dem noch so guten Mikrophon in der »Wirklichkeit« aufgenommenen akustischen Phänomene, die die beste, und das heißt oft: die realistischste Wirkung erzielen. Mitunter werden auch Geräusche durch elektronische Klänge ersetzt, oder sie werden musikalisch strukturiert.

Die Hörspielmusik ist, im Gegensatz zur Filmmusik, seltsam inhaltsleer. Sie ist ein akustischer Vorgang, der zu einem anderen, in der Regel dominierenden Vorgang, dem Sprechen, parallel verläuft oder diesem eine strengere Form oder einen Rahmen gibt. Die Hörspielmusik hat oft gar keine eigene Idee, keinen eigenen Gedanken, sie denkt nach, vollzieht nach, was in einem anderen Zeichensystem vorgedacht ist; das soll man nicht geringerschätzen: Hörspielmusik ist eine Form vergegenständlichten Verstehens, Aufnehmens, Annehmens. Ihre Leere ist ihre Bilderlosigkeit, ihre Intensität das Analogon zur Farbigkeit. Hörspielmusik ist eine Art gegenstandsloser Musik, und Kompositionsformen, die den Materialcharakter musikalischer Zeichen thematisieren, sind dafür besonders geeignet.

Die letzte Phase der Herstellung eines Hörspiels ist zumeist die »Mischung«, das »Zusammenspielen« des gesprochenen Textes mit den Geräuschen und der Musik. Dabei werden die einzelnen akustischen Elemente und die Teile oder Szenen räumlich und zeitlich und in ihrer Intensität aufeinander abgestimmt. Es wird oft gefragt, warum eine »realistische« Hörspielszene nicht an einem Originalschauplatz, zum Beispiel in einer Wohnung oder auf der Straße oder in Kneipen aufgenommen wird. Es gäbe ja auch in der Musik die beliebten Konzertmitschnitte, die hätten einen eigenen Reiz durch die jeweils eigene und unverwechselbare Atmosphäre eines Konzertsalles mit Publikum. Das ist insofern ein schlechter Vergleich, als der Originalschauplatz für eine Hörspielszene meist soviel Nebengeräusche hat, die im Alltagsleben durch das »gerichtete« Hören »weggeblendet« werden, durch die Aufnahme über das die Geräusche nicht selektierende Mikrofon aber eine aufdringliche und störende Präsenz erlangen. Denn alles, was sich hören läßt, ist Element oder – euphemistischer: bedeutungstragendes Material des Hörspiels, alles Hörbare kann zur Zeichensammlung werden, die nach bestimmten Regeln organisiert sein sollte. Eine naturalistische Geräuschkulisse mit ihrer Vielzahl von unorganisierten kleinen Schallereignissen, die auf etwas, was sich im Raum bewegt oder bewegt wird, verweisen, überreizt oder ermüdet auf Dauer den konzentriert auf den Text Hörenden. Die Studio-Produktion hat zudem den Vorteil, daß die Einzelteile einer Szene akustisch immer kompatibel sind, daß man also verschiedene Aufnahme-Teile aneinanderreihen kann, ohne daß Brüche in der Raumakustik oder auf der Geräuschebene entstehen.

Unsere summarische und unvollständige Beschreibung der Produktion eines Hörspiels geht bislang mehr in die Richtung einer Inventarisierung der Vorgänge. Sie erklärt noch kaum etwas von der Arbeit des Regisseurs, sie sagt nichts über die produktionsästhetischen Kriterien zur Funktionsbestimmung oder zur Wertung einer Inszenierung. Was macht der Regisseur also, wie lassen sich die zur Beurteilung seiner Arbeit geeigneten Kriterien finden? Da es sich um die Realisierung eines akustischen Kunstwerks handelt, liegt zunächst die Musik-Metapher näher als die Analogie zum Theater.

Der Hörspielregisseur faßt, so sagt man, in der Regel den Text mit den Regieanweisungen, in denen der Autor versucht hat, etwas über das gewünschte »Klangbild« seines Hörspiels mitzuteilen, als eine Art Partitur auf. Diese Partitur erfüllt er mit Leben, er interpretiert sie, er verwirklicht das akustische Ereignis »Hörspiel«. Das macht er nicht allein, sondern zusammen mit den Schauspielern, mit dem Technikteam und unter Umständen noch mit Musikern, Komparsen usw., wie zum Beispiel auch der Dirigent mit seinem Ensemble eine Aufführung oder eine Studioproduktion erarbeitet. Die Analogie des Vorgangs täuscht über die inhaltliche Differenz hinweg: die Partitur eines Musikstückes enthält Noten, die in der Regel nicht auf einen über ihre akustische Realisierung hinaus reichenden Wirklichkeitszusammenhang verweisen (was noch nichts über die Wirkung von Musik sagt). Die Note für einen Ton ist das optische Zeichen für ein akustisches Ereignis, und beide, Note wie Ton, verweisen primär nicht auf dingliche Realität, auf einen Gegenstand, eine Konstellation, einen Vorgang oder Umstand usw. Die Sprache, geschrieben wie gesprochen, und ebenso die meisten Geräusche verweisen hingegen pragmatisch auf Wirklichkeit, wie immer diese zu bestimmen sei.

Dieser Sprachgebrauch offenbart nebenbei die paradoxe Grundproblematik der Vorformulierung aller rein akustischen Kunst: »verwirklicht« wird das, was auf dem Papier steht, es wird lebendig gemacht, worauf ein Text nur verweist, und doch sind uns die Schrift, die wir sehen, und das die Schrift tragende Blatt »natürlicher« als die unsichtbare Magnetisierung eines Bandes oder andere Arten der »Einschreibung« von Informationen auf irgendeinen »Tonträger«, die von dort abgerufen akustisches Geschehen auslösen. Es ist das Primat des Gesichtssinnes gegenüber dem Gehörsinn, das uns das Gesehene als das Wirklichere erscheinen läßt: der Augenzeuge ist glaubwürdiger als der Ohrenzeuge, der etwas nur gehört, aber eben nicht mit eigenen Augen gesehen hat.

Gehen wir noch einmal zurück zur Frage, wie sich denn die Herstellung eines Hörspiels, oder konkreter: die Arbeit des Regisseurs, der Schauspieler, Techniker und Musiker bei der Herstellung eines Hörspiels beschreiben läßt. Die Antwort darauf sollte nicht auf eine normative Produktionsästhetik zielen, sie sollte aber dennoch helfen, verbindliche Kriterien zur intersubjektiven Bestimmung der produktionsästhetischen Qualitäten zu entwickeln. Die Turing-Maschine und die damit verknüpften Theorien über künstliche Intelligenz geben dafür vielleicht geeigneteres Begriffsmaterial ab. Einen Hörspieltext zu lesen könnte heißen, über die Decodierung ausschließlich visuell vermittelter Zeichenketten in der Vorstellung den Ablauf eines komplexen, primär akustischen Geschehens zu evozieren; ein Hörspiel zu hören könnte heißen, über die Decodierung komplexer, ausschließlich akustisch vermittelter Zeichenketten in der Vorstellung die Simulation des Ablaufes eines möglichst ganzheitlichen, das heißt möglichst vollständig sinnlich repräsentierten Geschehens auszulösen.

Was geschieht nun in der Arbeit mit den Sprechern, mit den Schauspielern? Der Regisseur versucht, die seiner Vorstellung nach angemessene und für ihn richtige Art der Stimmführung, des Atmens, der Intonation, des Tempos, der Sprechweise und des Denkens dem vor dem Mikrophon agierenden Schauspieler zu vermitteln. Durch Erklärungen, gestisches und mimisches Agieren und oft auch Vorsprechen der Texte überträgt er dem Schauspieler die Informationen darüber, wie er sich das Sprechen des Textes vorstellt. Die sinnliche Repräsentation einer akustischen Ereignisfolge (das wäre die erwünschte Art des Sprechens) fungiert in der Bewußtseinstätigkeit des Regisseurs als vielschichtige Folge von Zeichenketten, die durch die modulare Organisation des Gehirns bedingt, verschiedene kommunikative Handlungen auslöst und steuert. Aus diesen kommunikativen Handlungen bezieht der Sprecher jene Informationen, die bei ihm eine entsprechende sinnliche Repräsentation einer akustischen Ereignisfolge (die von ihm erwartete Art des Sprechens) evoziert, die ihn in die Lage versetzt, den Handlungsablauf des Artikulierens, Sprechens entsprechend den Wünschen des Regisseurs zu gestalten. Die Vorstellung des Regisseurs (seine sinnliche Repräsentation des gewünschten Sprechens in der Vorstellung) wird, wie sehr der Schauspieler sich auch bemühen wird, sie nachzuvollziehen, sich anzupassen, durch die Vorstellung des Schauspielers verändert, d.h. transformiert. Denn die Strategien der sinnlichen Repräsentationen von Wirklichkeit im menschlichen Bewußtsein sind gleichermaßen konstituierendes Merkmal einer Persönlichkeit wie die Prägungen durch Erfahrung und Wissen. Analoges geschieht nun auch bei der Herstellung oder Zurichtung der Geräuschbänder, der Erarbeitung der Musik und beim Zusammenspiel der Teile: jede der an der Produktion beteiligten Personen wird ihren individuellen Anteil an

dem fertiggestellten Hörspiel haben.

Die Verbindung von Text, signifikantem Raumklang und rhythmischer Organisation des Klangmaterials im (idealtypischen) Hörspiel spricht die drei Grundfunktionen des Gehörsinnes an: die Kommunikation, die Raumkontrolle und die Aktivierung bzw. Deaktivierung der menschlichen Bewußtseinstätigkeit. Diese ganzheitliche Inanspruchnahme macht das Hörspiel-Hören zu einem anstrengenden Akt der Konzentration auf das Zusammenwirken der einzelnen Klangbereiche. Da zudem über den Gehörsinn immer nur eine komplexe Zeichenkette decodiert werden kann, müssen die Bruchstücke und Einzelteile von anderen Zeichenfolgen, die nur in den Pausen und winzigen Unterbrechungen der im Zentrum der Aufmerksamkeit stehenden Zeichenkette bewußt wahrgenommen werden können, ergänzt werden. Oder das hörende Bewußtsein wechselt in rascher Folge von einer Zeichenkette zur anderen und baut so die Repräsentation des gesamten akustischen Geschehens in vielen Einzelschritten auf, das dabei in kleine »Bedeutungs«-Pakete gefaßt über das Kurzzeit- ins Langzeitgedächtnis transferiert und dort als Potential abgespeichert wird. Dabei gibt es natürlich zahlreiche Fehlinterpretationen und Fehleinschätzungen in der Decodierung der sekundären Zeichenketten, was zu einer erheblichen Verschiebung von Bedeutungszusammenhängen führen kann. Erlebt der Hörer das komplizierte Zusammenspiel der Zeichenketten als Überlastung seiner Transferkapazität, entsteht Streß, er wird verärgert das Zuhören abbrechen.

Was bedeutet das für die Kriterien zur Qualifizierung einer Produktion durch den kritischen Rezipienten? Der Hörer nimmt den Text, die Art des Sprechens und das akustische Environment als speziell geformte und gestaltete komplexe akustische Zeichenketten wahr, er decodiert sie und baut in seiner Vorstellung die entsprechenden Bedeutungskonstellationen und Simulationen von Wirklichkeit auf. Die dazu notwendige Konzentration und die damit zwangsläufig verbundene Anstrengung werden, je nach Konstitution und Befindlichkeit des Hörers, als äußerst lustvoll im einen und als unzumutbar im anderen Extremfall erlebt werden. Dabei wird der Hörer jene Strategien der sinnlichen Repräsentation von Wirklichkeit und jene Codierung der Bedeutungen, die die Arbeit des Regisseurs und der an der Produktion beteiligten Künstler und Techniker bestimmt haben, mit seinen nur ihm eigenen Strategien der sinnlichen Repräsentation von Wirklichkeit und mit der ihm bekannten und vertrauten Codierung von Bedeutungen abgleichen. Stimmen die Strategien und Codierungen miteinander überein oder sind sie zueinander in einem »verträglichen« Verhältnis, wird die Realisierung des Hörspiels als willkommene Bestätigung oder als langweilige Wiederholung von etwas Bekanntem empfunden werden. Gibt es dabei Differenzen, wird, je nachdem, wie stabil die Persönlichkeitsstruktur des Rezipienten ist, die Produktion mit Neugier, Interesse oder Ablehnung aufgenommen werden.

Die Beurteilung einer Hörspiel-Produktion als schön oder nicht schön, gut oder nicht gut oder aber als gelungen oder mißraten ist also primär abhängig von der Übereinstimmung der sinnlichen Repräsentationsstrategien und der Codierungs- und Decodierungsfähigkeiten (und der Bereitschaft dazu) sowohl der Produzenten wie auch der Rezipienten. Und sie ist sekundär abhängig von den äußeren Bedingungen: von der Laufumgebung einer Hörspiel-Präsentation, von der objektiven und der individuellen Hörsituation, von der inhaltlichen Aktualität und

Attraktivität des Stückes usw. Das ergibt ein Koordinaten-System, in dem die ästhetische Wertbestimmung von Hörspielproduktionen immer nur relational erfolgen kann, je nachdem, welche Interessensdispositionen oder welche Rezeptionskonstellationen vorgegeben sind oder gewählt werden. Das ist der Grund, warum unter solchen Prämissen kritische Gespräche über Hörspielproduktionen fast immer zu einem beliebigen, meist eitlen Gerede über subjektive Befindlichkeiten und Geschmacksfragen mißraten.

Anders verhält es sich mit den Spielarten funktionaler Wertbestimmung einer Produktion (vorausgesetzt, man akzeptiert eine solche als produktionsästhetischen Überlegungen zugehörig). Die einfache Frage lautet: was habe ich vom oder lerne ich beim Hören eines (so oder so produzierten) Hörspiels? Wieder erleichtert die Computer-Metapher die Antwort. Wenn die Produktion Ergebnis eines Aktes der Umwandlung ist, der Ausformung und Vermengung von Zeichenketten nach den Code-Präferenzen einer Individualität konstituierender Strategie der sinnlichen Repräsentation von Wirklichkeit, dann ist das »Abhören« einer solchen Produktion gleichsam der »Anschluß« des eigenen Bewußtseins an ein anderes, ein fremdes. Ich lasse hörend meine Bewußtseinstätigkeit von akustischen Zeichenketten steuern, und muß dabei, um zu verstehen, meine eigenen Code-Präferenzen und die meine Individualität ausmachenden Strategien der sinnlichen Repräsentation von Wirklichkeit hintanstellen. Die Erfahrung eines anderen Bewußtseins dringt in mein Bewußtsein ein. Das ist mehr als nur die Aufforderung, Wirklichkeit (Welt) so oder anders zu interpretieren oder wahrzunehmen, es ist der Vollzug »anderer« Wahrnehmung. Da dies, wenn die Differenz zwischen dem Eigenen und dem Anderen zu groß ist, leicht als Gefährdung der eigenen Identität erlebt werden kann, macht verständlich, warum Ablehnung oder Akzeptanz in der Hörspielrezeption so heftig und so radikal geäußert werden, bzw. warum im Falle der einsetzenden Ablehnung einer Produktion das Hören oft abgebrochen wird; oder umgekehrt: warum im Falle der Akzeptanz diese häufig so emphatisch begrüßt wird. Der Nutzen solcher Hörerfahrung liegt darin, die Kapazität der eigenen Erfahrungspotentiale zu erweitern, also in der Kommunikation über die rationalen (begrifflichen) Erfahrungsmuster hinauszugelangen. Dazu bedarf es, wie gesagt, einer starken Selbstgewißheit, eines Selbstbewußtseins, das sich auf das Andere, das Fremde einlassen kann, ohne das Eigene in Frage stellen zu müssen.

Abgesehen von der Funktion solcherart kommunikativer Hörerfahrung wäre die Rezeption komplexer akustischer Kunst auch geeignet, den Positionsverlust des Gehörs in der Hierarchie der Sinne in unserer Zivilisation auszugleichen. Um ein Hörspiel zu verstehen, bedarf es eben nicht nur der Fähigkeit, einen gesprochenen Text in seiner Bedeutung zu erfassen, sondern das Gehör muß neben seiner Kommunikationsfunktion auch als Raumkontrollsinne eingesetzt werden. Die Resonanzen eines Schallereignisses in einem bestimmten Raum sind nicht nur illustrierendes Beiwerk einer Handlung, sie geben Auskunft über die Qualitäten des Raumes und lassen uns wichtige Aspekte der Bedeutung von Klängen erkennen. Erst die sich ausbreitenden und überlagernden Klänge schaffen ganze Räume, und hörend erfassen wir diese; über das Auge nehmen wir immer nur begrenzte Ausschnitte von Räumen wahr. Der dominierende Gesichtssinn reicht nicht aus, um alle Qualitäten eines Raumes zu begreifen. Für den Hörspielregisseur bedeutet das, daß er für die akustische Feinstrukturierung der Klangräume im Hörspiel und für die Zuordnung von akustischen Raumqualitäten zu den einzelnen Phasen des

Handlungs- oder des Spielverlaufs mindestens ebensoviel Aufmerksamkeit, Überlegung und Sorgfalt aufbringen muß wie für die Inszenierung der sprachlichen Anteile.

Damit gerät allerdings der Anspruch der Hörspielproduzenten auf extensive Sensibilisierung des Gehörs in Widerspruch zur gesellschaftlichen Realität. In unserer Zivilisation darf das Gehör als Raumkontrollsinn eigentlich gar nicht mehr intakt sein, sonst würde es die massive Zerstörung unseres Lebensraumes so alarmierend registrieren, daß die ökonomischen Interessen in Frage gestellt wären. Murray Schafer zum Beispiel berichtet in seinem Buch über »Klang und Krach«, daß Landschaft in unserer Zeit akustisch nicht mehr »rein« erfahren werden kann, daß in den Metropolen die modernen Büroräume, obwohl längst lautloser Luftaustausch möglich wäre, deshalb mit »rauschenden« Klimaanlage ausgestattet werden, damit das Verhältnis des Außenrauschens zum Innenrauschen der Räume so gering ist, daß es zur Sinnestäuschung wird und der Innenraum als »stiller« Raum erlebt wird. Es vollzieht sich in unserer Gesellschaft (nicht nur in den Städten) eine Desemantisierung von Geräuschen, von Lärm: das Gehör, spezialisiert auf die Identifikation von Gefahren und Reizen, die von Bewegtem oder Bewegendem im eigenen Lebensraum ausgehen, wird konsequent immunisiert. Man denke zum Beispiel auch an die fatalen Wirkungen der exzessiven Nutzung von Walkmans und Verstärkeranlagen in Diskotheken.

Die digitale akustik-verarbeitende Technologie hat mittlerweile einen solchen Standard erreicht, daß der Verfügbarkeit akustischen »Materials« kaum mehr Grenzen gesetzt sind: Zeitliche Dehnung oder Komprimierung von Klangfolgen sind ohne Zerstörung der Obertonstrukturen in einem Ausmaß möglich geworden, wie es vor zehn Jahren noch unvorstellbar war; die den Raumklang wandelnden Geräte haben Parameter, mit denen jede nur vorstellbare Resonanzcharakteristik herstellbar geworden ist; durch besondere Steuerung von Resonanzen und Oberton-Simulationen können auch in herkömmlicher Stereophonie bisher ungeahnte Klangbewegungen im Raum nachvollzogen werden usw. In den vergangenen Jahren nutzten die Hörspielproduzenten mehr und mehr diese neuen technischen Möglichkeiten zur akustischen Vervollkommnung der Klangqualitäten, vor allem der Raumakustiken. Es ist paradox: Mit der zunehmenden Zerstörung der akustischen Qualitäten unseres Lebensraumes und mit der kollektiven Abnahme der Fähigkeit zur differenzierten Klangwahrnehmung durch die zwangsweise Desensibilisierung des Gehörs steigt das Angebot an klanglich exzellenten Produktionen akustischer Kunst (nicht nur im Hörspielbereich) und erhöht sich das qualitative Potential der Technik zur Reproduktion von Klangereignissen. Mit ein wenig Hybris: Die radiophone akustische Kunst, und hier nicht zuletzt das Hörspiel, liefert für eine Rehabilitation des Gehörsinnes die entsprechenden Lehrmittel.

Die produktionsästhetischen Qualitäten des Hörspiels, so könnte man an dieser Stelle zusammenfassen, lassen sich nach Kriterien bestimmen, die den Grundfunktionen des Gehörs entsprechen. Die vornehmlich auf (laut-)sprachlichen Zeichen aufgebaute Struktur eines Hörspiels zielt auf möglichst vollständige Kommunikation der Textbedeutung: hier wäre beispielsweise ein Kriterium der Grad der analytischen (semantischen) Dichte und Konsistenz der Sprechakte. Die von Geräuschen, musikalischen oder musikalisierten Klangelementen und von der

Gestaltung der Resonanzqualitäten und Klangbewegungen abhängenden Qualitäten eines Hörspiels hätten als ein Kriterium den Grad der Dichte und Konsistenz der sinnlichen Repräsentation von Räumen und nonverbalen Rauminformationen. Und ein Kriterium für die Bestimmung der sinnlichen Attraktivität eines Hörspiels im Hinblick auf die Aktivations- oder Deaktivationsfunktion des Gehörs wäre sicher die Konsistenz oder Angemessenheit der rhythmischen Gestalt im Verlauf oder in der Abfolge der akustischen Ereignisse, der Atem eines Stückes. Qualitätsansprüche dieser Art sind, so ist zu hoffen, Grund genug, daß die Spuren der Hörspielkultur nicht im medialen Wüstensand verweht werden.