

# Neue Formate

## Experimente im öffentlich-rechtlichen Rundfunk

*Während einige Sender der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten auf die derzeitige Krise des Radios mit »Tagesbegleitprogrammen« reagiert haben, gibt es andere Sender mit neuen, experimentellen Ideen. Drei davon, entwickelt bei DeutschlandRadio Kultur und am SWR Baden-Baden, möchten wir im folgenden vorstellen.*

*Während wir für die ersten beiden – Geräusch des Monats und Wurfsendung – die Radiomacher als Autoren gewinnen konnten, ist*

*(Musik)Geschichte als Kaleidoskop eine Betrachtung aus Hörerperspektive.*

(Die Redaktion)

### Geräusch des Monats

Die wirklich guten Ideen kommen oft ganz nebenbei – beim Duschen oder wenn man in die Bäume des Volksparks vor den Fenstern von Deutschlandradio Kultur in Berlin schaut. Das Problem kennt jeder Redakteur: Die Sendezeit beträgt fünfundfünfzig Minuten, die Auftragskomposition ist aber nur achtundvierzig Minuten und dreißig Sekunden lang. Die traditionelle Verfahrensweise: Man sendet nach der Absage eine »Füllmusik«, etwas zwischen Bach und Strawinsky, der Minutenzahl nach passend – inhaltlich aber zum vorangegangenen Werk ist es die sprichwörtliche »Faust aufs Auge«. Im Sommer 1997 sah ich also auf die Linden und Kastanien im Park vor meinem Bürofenster – und plötzlich war die Lösung ganz einfach: Warum nicht im Genre Klangkunst bleiben und eine »Füllmusik« von Klangkünstlern komponieren lassen – eine »Gebrauchsmusik«, die dem vorangegangenen Werk nichts wegnimmt und nichts hinzufügt! Die Idee für das *Geräusch des Monats* war geboren. Ich konnte die junge schwedische, in Berlin lebende Klangkünstlerin Hanna Hartman dafür gewinnen, zum ersten mal für das Jahr 1998 zwölf Klangminiaturen von je zirka fünf Minuten Länge zu komponieren, für jeden Monat eine. Allerdings hat diese »Gebrauchsmusik« ihre Tücken: Das *GdM* (wie es bald im Senderjargon hieß) ist ja nicht nur Lückenbüßer in der mitternächtlichen Klangkunstsendung, sondern auch im Abendprogramm Hörspiel und Feature. Und es muß möglich sein, das Werk ein- oder auszublenden, ohne es zu zerstören – denn mal muß der Lückenbüßer drei oder viereinhalb oder fünf

24 Minuten Restzeit sinnvoll füllen. Also keine

Stücke auf Schluß hin komponiert oder mit zwingenden Spannungsbögen...

Der Erfolg dieser »Gebrauchsmusik« überraschte die gesamte Redaktion. Bald kamen von Hörern öfter Nachfragen zum *GdM* als zum eigentlichen Werk des Abends. Die Krönung waren zwei Preise für Hanna Hartman: Sie erhielt im Herbst 1998 den *Prix Europa* (Kategorie *Marketplace of Ideas*) für die Komposition von sechs ausgewählten Geräuschen des Monats. Und ihre fünfunddreißigminütige Klangkomposition *Cicoria. Eine Reise. Ein Jahr*, die auf dem Material der Geräusche des Monats 1998 und 1999 basiert, wurde im Jahr 2000 mit dem Förderpreis des Karl-Sczuka-Preises des Südwestrundfunks ausgezeichnet.

Wann kann man das *Geräusch des Monats* hören? Das ist nicht vorherzusagen. Klangkompositionen und Hörspiele sind natürlich unterschiedlich lang – manchmal bleibt Zeit für das *GdM*, manchmal nicht. Je öfter Hörer die Klangkompositionen, Hörspiele oder Features bis zum Ende(!) hören, desto öfter haben sie die Chance, danach dem *GdM* zu begegnen.

Inzwischen hat das *GdM* bereits eine Geschichte (die akustisch auf der Webseite von Deutschlandradio Kultur im Archiv nachzuhören ist): Bis zum Jahr 2002 komponierte Hanna Hartman die Klangminiaturen. Für das Jahr 2004 erhielt der Berliner Komponist Martin Daske dafür den Kompositionsauftrag, den er für eine persönliche Variante nutzte: Er komponierte aus Tierlauten zwölf *Tiere des Monats* mit Titeln wie *Gelehrter Pinguin arktisch robbend* oder *Hyäne, wolfszerreißend weinend*.

Im selben Jahr entschloß ich mich, durch eine Ausschreibung neue Ideen und neue künstlerische Handschriften für diese spezielle Form der Klangkomposition zu gewinnen. Der Kompositionswettbewerb zum *Geräusch des Monats* für das Jahr 2005 war aus der Sicht der Redaktion ein voller Erfolg: dreiundsechzig Einreichungen in überwiegend herausragender Qualität und mit sprühendem Ideenreichtum. Es zeigte sich wieder: Das Genre Klangkunst/Radiokunst ist lebendiger und vielfältiger denn je. Der Gewinner der Ausschreibung war Mario Verandi (Berlin/Buenos Aires). Er erhielt einen Vertrag über zwölf Klangminiaturen für das Jahr 2005. Lobende Erwähnungen sprach die Jury aus für die Einreichungen von Alessandro Bosetti (Berlin/Mailand), Werner Cee (Gießen) und Thomas Köner (Dortmund). Somit waren von Januar bis Dezember 2005 die Klangminiaturen von Mario Verandi als *Geräusch des Monats* zu hören.

Für 2006 erhielt der zweite Preisträger den Kompositionsauftrag; der in Berlin lebende Italiener Alessandro Bosetti. Seine Komposi-

tionsidee heißt *Zwölfzungen*: »Als Musiker höre ich gern Sprachen, die ich nicht verstehe. Ich mag den Moment, wenn das Verstehen aufhört und die Sprache zum ›Geräusch‹ wird. Alle Sprachen haben eine eigene Klangfarbe«. Für *Zwölfzungen* sammelte Bosetti Aufnahmen von elf Sprachen, die er nicht oder kaum versteht zum Beispiel Zahre aus dem Friaul, die Pfeifsprache von Gomera, Euskal (Baskisch), Koiné (Sardinien) oder die Sprache der Dogon in Afrika. Die zwölfte Sprache für das Dezembergeräusch wird schließlich eine erfundene Sprache sein. Es darf an dieser Stelle verraten werden, daß Bosetti wegen der großen Beliebtheit seiner Miniaturen auch für 2007 den Kompositionsauftrag für das *GdM* erhalten hat. Sein Thema bleibt aber bis zum Januar 2007 Redaktionsgeheimnis.

Götz Naleppa

## Wurfsendung

Am Anfang war das Geräusch. Jeden Monat eins. Die Vorform der *Wurfsendung*, das *Geräusch des Monats* hatte schon die Hör- und Denkgewohnheiten der Radiomacher – aber auch der Hörer – beeinflusst und zweierlei gezeigt: Radiokunst kann ohne festen Sendepunkt existieren und: »kurz« kommt an. Der Erfolg des *Geräusch des Monats* hatte bewiesen, daß sich neben den großen Formaten der Radiokunst auch kurze Formen etablieren können.

Als Wolfgang Hagen, Abteilungsleiter Kultur, Hörspielchefin Stefanie Hoster und mich zum Brainstorming in sein Büro rief, schwebte ihm eine noch radikalere Version des *Geräusch des Monats* vor. Nicht drei oder fünf Minuten, nein, höchstens 45 Sekunden durfte das neue Kurzhörspielformat werden. Und es sollte mitten ins aktuelle Tagesprogramm von Deutschlandradio Kultur platziert werden, raus aus der vertrauten abendlich-nächtlichen Umgebung, in der sich die Kunstprogramme bekanntlich aufhalten, rein ins *Aktuelle* – sozusagen als Überraschungsbomben. Damit sich die aufwendigen Produktionen im Studio mit Regisseur, Schauspieler und Toningenieur finanziell lohnen, sollten die Autoren gleich in Serien von jeweils zehn Wurfsendungen schreiben.

So, wie die akustische Radiokunst mit dem *Geräusch des Monats* bereits seine miniaturisierte Form gefunden hatte, bekamen jetzt auch Hörspiel und Feature ihren »Bonsai«: als Minutenhörspiel, Minidrama, Kurzkrimi oder Momentdoku. Die Anspielung auf die Werbung war von Anfang an Konzept: Nicht für ein Produkt, sondern für die Hörkunst, für das Hörspiel an sich wird geworben. Um das

Werbeformat noch perfekter zu gestalten, werden die Minihörspiele nicht alleine, sondern im Dreierpack gesendet, eingerahmt von einem Jingle. Den Namen dafür fand Hermann Bohlen: *Wurfsendung*, das unadressierte, maximal 45 Sekunden dauernde Hörstück variablen Inhalts, das über den Äther in alle Haushalte gelangt.

Das Konzept stand Ende 2003, doch es wurde September 2004 bis das neue Minihörspielformat endlich auf Sendung ging. Denn ein neues Format verlangte auch eine neue Organisationsform, mußte ein kleiner Sender im Sender geschaffen werden. Die Autoren, Regisseure und das externe Produktionsstudio wollten gefunden, die Inhalte festgelegt, Jingle und akustischer »Trenner« komponiert werden. Um das Würfeln der täglich neu zusammengestellten Wurfpakete aus dem wachsenden Pool an Wurfsendungen zu ermöglichen, wurde speziell eine neue Software entwickelt, der *Wurfgenerator*.

Und last but not least: die Verwaltung. Ein neues Format verlangte nach neuen Verträgen, neuen Honoraren und neuen rechtlichen Bestimmungen. Besonders am Herzen lag uns das Entwickeln eines ganz speziellen Wurfsendesounds, der sich von den anderen Radio Kurzformen wie Glosse oder Satire unterscheidet. In akribischer Präzisionsarbeit arbeiteten wir an diesen akustischen Perlen, in denen Geräusch, Musik und Wort ihren auf den Millimeter genau bestimmten Platz finden und Autoren sowie Regisseure die kondensierte Form ihrer Kunst in kleinen Juwelen der Radiokunst offenbaren. Die *Wurfsendung* sollte zwischen Radiokunst und Werbung angesiedelt sein: einerseits die Eindringlichkeit und Verständlichkeit von Werbespots aufweisen, andererseits durch ihre musikalische Vielschichtigkeit und rhythmische Qualität überzeugen. Gerade die Komplexität der Komposition aus Text, Musik und Geräusch erlaubt dem Hörer, die einzelnen Folgen trotz ihrer häufigen Wiederholung im Programm immer neu wahrzunehmen. In 45 Sekunden erzählen die Worte eine Geschichte, während Geräusch und Musik die Narration kontrapunktieren und ihr oft einen ganz neuen Sinn verleihen.

Die Wurfsendung startete noch im alten Programm von DeutschlandRadio Berlin, ihren endgültigen und guten Platz fand sie im März 2004 nach der Programmreform im *Radiofeuilleton* von Deutschlandradio Kultur. Jeden Werktag kann man sechs mal zwischen neun und zwölf Uhr sowie vierzehn und siebzehn Uhr eine *Wurfsendung* abpassen, jeweils eine pro Stunde – wann genau sie ins Programm geworfen wird, ist nicht vorhersehbar, was gerade den Reiz des neuen Formats aus-

macht. Inhaltlich hat die *Wurfsendung* ihr ursprüngliches Konzept nicht verändert. Alle Themen sind erlaubt, so lange sie nicht gegen das Rundfunkgesetz verstoßen, Tages- und Jahreszeiten unabhängig sind und keinen aktuellen Bezug zu Politik und Kultur aufweisen. Denn die *Wurfsendung* möchte gerade nicht informieren, sondern für abwegige Gedanken, neue Wahrnehmungen und intelligenten Humor werben.

Inzwischen haben an den achthundert einzelnen *Wurfsendungen* mehr als 150 Schauspieler, 58 Autoren und 27 Regisseure unterschiedlichen Alters und Hintergrunds mitgearbeitet und durch ihren eigenen Stil für eine bunte Mischung im Programm gesorgt. Da das im Hörspiel übliche An- und Absagen aller Mitwirkenden länger gedauert hätte als die *Wurfsendung* selbst, kreierte ein externes Graphikbüro eine eigene Webseite, in dem die Hörer täglich alle Informationen zu den Sendeblocks abrufen können, den *Wurfsendepostraum* ([www.dradio.de/wurfsendung](http://www.dradio.de/wurfsendung)). Die Webseite ist nicht nur als Informationsplattform integrativer Bestandteil des Projekts, sie erlaubt es auch, Hörern außerhalb des Sendegebiets und im Ausland, die *Wurfsendungen* zu hören und ihren Werdegang nachzuvollziehen.

Über Sinn und Unsinn der Minihörspiele wurde von Anfang an viel diskutiert, auch gestritten. Kurz vor Sendestart war das ganze Projekt sogar in Frage gestellt: zu experimentell, zu dadaistisch für den Durchschnittshörer – so hieß es. Und in der Tat hat die *Wurfsendung* von Anfang an polarisiert. Aber die massiven Hörerreaktionen, zu 2/3 begeistert und zu 1/3 empört, zeigten, daß wir richtig lagen: Gerade die Absurdität, die Andersar-

tigkeit der Klangminiaturen gefallen. Inzwischen werden die *Wuffis* – wie wir sie liebevoll nennen – als Kult bezeichnet. Wie beliebt sie sind, läßt sich an der guten Resonanz auf Festivals und Tagungen in In- und Ausland erkennen. Die Presse lobte und 2005 erhielten ihre Macher den *Radio Journal Rundfunkpreis*. Inzwischen hat sich auch die BBC in Minutenserien versucht und Radio Dänemark das ganze Konzept seit Januar 2005 unter dem Namen *VUPTI* übernommen. Die *VUPTIS* liefen sogar in original Dänisch über den Äther von Deutschlandradio Kultur. Als »work in progress« und als »teamwork« wird die *Wurfsendung* nicht aufhören, sich immer wieder neu zu erfinden. Sie hat gezeigt, daß probiert werden kann und daß dem Hörer viel mehr zumutbar ist, als so oft angenommen. Sie hat auch den Anstoß zu neuen Experimenten gegeben. Das neue Programm *blogspiel – blogs mit Radioanschluß* (<http://blogspiel.de/>) ist ab Oktober »online« und »on air« auf Sendung.

Nathalie Singer