

Autor: Kamps, Johann M..

Titel: Beschreibung, Kritik und Chancen der Stereophonie im Hörspiel.

Quelle: Akzente. Zeitschrift für Literatur. München 1969. S. 66- 67.

Verlag: Carl Hanser Verlag.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Johann M. Kamps

Beschreibung, Kritik und Chancen der Stereophonie im Hörspiel

1.

Die Rundfunktechnik sah von Anfang an ihre Aufgabe vor allem darin, vorhandene Schallereignisse abzubilden und an einen fernen Ort zu übermitteln. Die Weiterentwicklung der Technik mußte eine Verbesserung der akustischen Abbildung und ihrer Übermittlung anstreben. Der Hörer sollte den Eindruck erhalten, als befände er sich bei dem ursprünglichen Schallereignis. Entgegen dieser Tendenz zur möglichst naturgetreuen Kopie von Klangverhältnissen in der Wirklichkeit verstand sich das traditionelle Hörspiel während seiner mehr als 40jährigen Geschichte vorwiegend als eine neue Möglichkeit, Kunstprodukte zu machen. Als Kunst wollte das Hörspiel freilich nicht Vorhandenes reproduzieren, sondern Schöpferisches produzieren. Die Hörspielarbeit orientierte sich daher vor allem anderen an einem bestimmten Kunstverständnis, nicht an der technischen Apparatur. Anders als in der Musik, die aus dem elektroakustischen Instrumentarium neues Klangmaterial und neue Strukturen zu entwickeln

verstand, begnügte sich das Hörspiel weitgehend damit, vorgeprägte literarische und dramaturgische Muster nun auch im Rundfunk zur Erzeugung von poetischer Illusion weiter zu pflegen und zu verbrauchen. Die Eigenart des Rundfunks, nur Hörbares übermitteln zu können, wurde nicht als Voraussetzung für die Entwicklung eines Hör-Spiels begriffen, sondern als Festlegung und Begrenzung der Darstellungsmittel eines illusionierenden Spiels. Die Beschränkung auf akustische Realisationsformen schien den Typ des illusionierenden Spiels sogar zu begünstigen, denn die fehlende Sichtbarkeit erweitert das imaginative Rezeptionsvermögen.

Inzwischen aber arbeitete die Rundfunktechnik gegen den Vorzug der mehr oder weniger ungehinderten Imagination und damit auch gegen die weitere Verwendbarkeit der übernommenen Poesie. Der naturalisierende Raumklang der Stereophonie zerstörte den schönen Schein.

2.

Die Richtung, aus der Schall kommt, läßt sich nur feststellen, wenn mindestens zwei Hörorgane den verschieden eintreffenden Schall untereinander vergleichen können. Dieser erstaunlich präzise arbeitende Ortungsmechanismus des menschlichen Gehörs ist die Voraussetzung für die Stereophonie. Sie nimmt gleichsam mit zwei Ohren auf statt wie bisher mit einem Ohr. Auch bei der Wiedergabe setzt sich das akustische Abbild aus zwei Informationen zusammen, die nun zusätzlich zur Schallqualität noch eine Richtungsorientierung liefern. Die Entwicklung der praktischen Rundfunkstereophonie war natürlich technisch wesentlich komplizierter. Sie hatte vor allem das Problem der Ausstrahlung von verschiedenen Informationen über einen Sender und das Problem der Kompatibilität zu lösen. Kompatibilität heißt hier: Vereinbarkeit, Verträglichkeit des neuen Stereoverfahrens mit dem alten Monoverfahren.

3.

Die Monophonie kannte bereits Möglichkeiten, Räumliches vorzutäuschen. Fehlender oder vorhandener Nachhall eines Schalls rufen beim Hörer den Eindruck von offener Landschaft oder geschlossenem Raum hervor. Beliebige Änderungen der Raumqualität lassen sich durch verschiedene Entfernungen vom aufnehmenden Mikrofon und durch elektroakustische Manipulationen erzielen. Eine umfassendere Vortäuschung leistet jedoch die Stereophonie, weil sie außerdem noch die Richtungsinformation angibt. Sie befriedigt die natürlichen Hörgewohnheiten des Alltags in einem höheren Maße. Allerdings ,gehört zu diesen natürlichen Hörgewohnheiten auch die optische Komponente, denn in der Regel versucht der Wahrnehmende die genaue örtliche Fixierung einer Schallquelle mit den Augen auszumachen. Das Auge unterstützt die akustische Empfindlichkeit, wenn es sie nicht sogar in manchen Fällen erst verifiziert. Aber selbst die akustischen Verhältnisse, wie unvollständig und unbefriedigend sie für die gesamte Wahrnehmungserwartung des Menschen auch sein mögen, kann die Stereophonie nicht naturgetreu wiedergeben bzw. simulieren. Der Raum, den die Stereophonie darstellt, hat lediglich zwei Koordinaten: Tiefe und Seite. In diesem Bezugssystem nimmt die Richtungsgenauigkeit bei zunehmender Tiefe ab. Der hörbare stereophone Raum ist also eigentlich eine Fläche, die an der Verbindungslinie zwischen den beiden Lautsprechern beginnt und sich mehr und mehr verfranst, bis sie sich schließlich in einem vagen Hintergrund auflöst.

4.

Die Stereophonie bildet nicht tatsächlich einen Raum akustisch ab, sie erweckt vielmehr den Eindruck von Räumlichkeit. Dies gelingt ihr auf eine bedenkliche Weise. Sie richtet das Wahrnehmungsinteresse des Hörers auf örtliche Verteilung

und Simultaneität von akustischen Signalen, sie projiziert das Schallereignis immer in die Blickrichtung vor den Hörer, und sie liefert ihm eine Abbildung, die notwendig ausschnitthaft und deren Format durch die Lautsprecheraufstellung vorgegeben ist. Damit führt sie, obwohl ihre Entwicklung vom Ortungsmechanismus des Gehörs ausging, zu einem Wahrnehmungsvorgang, der überwiegend auf den Funktionsweisen des Auges gründet. Sie verführt dazu, Wirklichkeit vorzutäuschen, wie sie sich normalerweise nur beim Zusammenwirken aller Sinnesorgane wahrnehmen läßt. Deshalb muß die Täuschung mißlingen. Obwohl die sichtbare Wirklichkeit akustisch greifbar nahe rückt, herrscht totaler Bildausfall.

5.

Es ist eigentlich nicht weiter verwunderlich, daß die Perfektionierung der akustischen Produktions- und Übertragungsverfahren Resultate hervorbringt, die den Hörer deutlicher als bisher die fehlenden, übrigen Wahrnehmungsmöglichkeiten vermissen lassen. Er vermißt sie jedoch nur solange, als das akustische Schallbild die Abschilderung einer umfassender wahrnehmbaren Wirklichkeit sein will. Für die Entwicklung von Spielen und Spielformen müßte von Materialien ausgegangen werden, die mediumgeeignet, also wesentlich akustisch sind, Musik und gesprochene Sprache. Für die Musik bedeutete denn auch die Einführung der Stereophonie eine unbestrittene Bereicherung. Die Korrespondenz verschiedener Klangelemente erscheint durchsichtiger, der gesamte Klangkörper plastischer. Außerdem gestattet es die naturgetreue Aufnahme, den Platz im Konzertsaal mit dem Platz vor der Stereo-Empfangsanlage fast gleichzusetzen. Inzwischen jedoch hat die zeitgenössische Musik Formen der Aufführung in einem Raum erarbeitet, die die Stereophonie nicht mehr erfaßt, - ein merkwürdiges Phänomen, das nachdenklich stimmt. Seit 1964 gibt es Stereohörspiele, Spiele also, die vorwiegend aus gesprochener Sprache bestehen. Diese Sprache dient aber weithin wie im traditionellen Hörspiel

der Vermittlung außersprachlicher Spielzusammenhänge, die sich auf der inneren Bühne des Hörers spiegeln sollen. In der Stereophonie muß die innere Bühne eine peinliche Verwandlung erleben.

6.

Die Szene des herkömmlichen Hörspiels ist meistens ein Nirgendwo oder ein symbolisch gemeinter Ort oder ein realer Schauplatz, signalisiert durch einzelne typische Geräusche und dadurch stilisiert. Stereophonisch erscheint diese Szene immer als unbestimmte Räumlichkeit, die dem Hörer so beharrlich den Eindruck von Raum aufdrängt, daß ihn die Unbestimmtheit stört und nach einer Ergänzung der Wahrnehmungsmöglichkeiten suchen läßt. Diese stereophone Szene will vollständig reale Szene werden, was sie aber der Natur der Sache nach nicht kann. Entsprechend unerfreulich gestaltet sich der stereophone Szenenwechsel, die vielgepriesene Blende, die dem Mono-Hörspiel das fast unbegrenzte Spiel mit der Phantasie erlaubt. Änderung der Raumfarbe (offen, geschlossen, groß, klein usw.) oder einfache Signale reichen dazu nicht aus, denn das stereophone Schallbild, hauptsächlich bestimmt durch Richtungsinformation, bleibt trotz Wechsels im wesentlichen das gleiche. Konsequenterweise müßte eine akustische Dekoration aus Geräuschen solche Spielräume ständig begleiten. Ihr Verschwinden kurz nach Szenenbeginn würde jedenfalls das Räumliche dennoch spürbar bestehen lassen und nicht, wie beim fast unräumlichen Mono-Hören, zu einer Konzentration auf das Gesprochene hinlenken. Auch die Figur des gewohnten, handlungsgebundenen Hörspiels, meist auf Psychologie und Innerlichkeit angelegt, wird schwerlich weiterleben können. Denn die Stereophonie reizt die Imaginationabildung stärker an als die monophon aufgenommene Stimme. Jedoch zielt die Imagination auf die originale Wirklichkeit des Sprechers, die das stereophone Porträt ärgerlicherweise verheimlicht. Neugierig gemacht auf Gestalt und Gestik des Menschen, muß sich der Hörer damit begnügen, ein im Raum schwebendes Wesen als Figur zu nehmen.

Geräusche und Laute, die das äußere Erscheinungsbild der Figur und ihr Verhalten vielleicht anzeigen wollen, verlassen sich auf die arg strapazierte Phantasie und auf vorgängige Erfahrungen des Hörers und können natürlich leicht täuschen. Dialog, Kommentar, Bericht, Monolog und weitere sprachliche Äußerungsformen von Figuren in einem Situations- und Handlungszusammenhang erfahren in der Stereophonie ebenfalls eine Wandlung ihrer Bedeutung gegenüber dem herkömmlichen Hörspiel. Angesichts der Neigung zur größeren Plastizität der Personen und Schauplätze geht die Replik beim Handlungsspiel wieder völlig in der Rolle auf. Das Gesprochene verweist auf die dramatischen Figuren und den Konflikt. Es wirkt mit daran, Illusionen über Spielvorgänge hervorzurufen, die von der Stereophonie nicht erfüllt werden können. Damit brechen die Eigenart und der Stolz des Mono- Hörspiels zusammen, in einem schier unendlichen Spielraum die Phantasie bewegen zu können. Die naturalisierende Stereophonie holt das Hörspiel dorthin zurück, von wo es offenbar seine dramaturgischen Impulse empfangen hatte: vom Theater der gebundenen Handlungsabläufe. Der Vorhang aber öffnet sich nicht.

7.

Die Stereophonie diskreditiert jenen Hörspieltyp, der aus dem Kunstverständnis der poetischen Illusion hervorging. Wie also nun den Fallen entgehen; ohne die eingewöhnten Vorstellungen und Effekte ganz aufzugeben? Das stereophone Schallbild sei nicht als (ungenügende) akustische Reproduktion der Wirklichkeit verstanden, sondern als eine- Gelegenheit, in dem entstehenden Raumeindruck choreographisch mit Hörbarem zu verfahren. Die räumliche Fixierung oder Bewegung von sprechenden Stimmen und Geräuschen müßte für den Zuhörer identifizierbar und unterscheidbar sein. Szene, Figur und Rede wären aus ihrer Verknüpfung in ein Handlungsgefüge herauszulösen und dem neuen choreographischen Organisationsschema einzuordnen. Die Szene behielte ihre schon im Monospiel angestrebte Entgrenzung des realen Schauplatzes zum

symbolischen Ort. Die Figur verlöre zwar ihre Eigengesetzlichkeit als Rolle in einer Konfliktsituation, könnte aber weiterhin biographischen und psychologischen Hintergrund haben. Die Rede bliebe bezogen auf die Figur, wäre aber nicht mehr vorwiegend Selbstaussprache einer Individualität. Für diese Möglichkeit, den Stereoraum choreographisch zu behandeln, wird man ein graphisches Muster herstellen, das die einzelnen Positionen und Bewegungen bezeichnet. Dabei zeigt sich dann, wie rasch die Formationen erschöpft sind und wie notwendig es ist für die Einprägung der choreographischen Gliederung beim Hörer, signifikante Bewegungen ständig zu wiederholen. Außerdem müsste das System der Gliederung sinnfällig werden im Hinblick auf Stoff und Thema des Spiels. Es entsteht eine metaphorische Choreographie mit sehr beschränkten Möglichkeiten. Ob die Metaphorik gemäß ihren Intentionen umgesetzt wird, hängt weitgehend vom momentanen inneren und äußeren Zustand des Hörers ab.

8.

Aber warum nicht einmal Szene, Figur und gebundene Rede (als Selbstaussprache) ganz aufgeben? Ist denn Spiel immer nur Rollen- und Handlungsspiel? Gibt es nicht auch andere Strategien und Taktiken, Züge und Kombinationen? Ein Spiel hat Regeln. Die Regeln der Literatur, die noch im vorigen Jahrhundert weithin verbindlich waren, gelten heute nicht mehr viel. Sie erscheinen dem Zeitgenossen als Verdichtungen eines Weltverständnisses, das inzwischen seine Glaubwürdigkeit eingebüßt hat. Er verwendet sie allenfalls noch als Formklischees, um mit ihnen nach anderen Regeln ein anderes Spiel zu treiben. Ist zum Beispiel das Wortspiel ein minderwertiges Spiel, geeignet höchstens als Aperçu, als überraschende, ein wenig unernste Formulierung? Es scheint mehr und mehr, als passe die Literatur sich nicht mehr einem Vorverständnis über die Welt an, suche dazu das geeignete Wort und den treffenden Satz, um unterhaltend zu bestätigen, was ohnehin jedem bekannt ist, sondern verfare frei und spielerisch mit ihrem Material, der Sprache, um

neugierig zu beobachten, was dabei an unerkannter Welt herauschaut. Spielen denn nicht auch die Bedeutungen im Wort, je nach dem Zusammenhang, in welchem es auftritt? Es scheint mehr und mehr, als emanzipiere sich das Handwerkliche, das Machen in der Literatur, um mit spielerischen Methoden der wachsenden Komplizierung und Undurchsichtigkeit der Welt beizukommen. Vermag nicht die Stimme mit dem Laut und dem Wort zu spielen, Ausdrucksmöglichkeiten auszuprobieren? Es scheint mehr und mehr, als entdecke die Literatur ihre Möglichkeiten jenseits der schön geprägten, schriftlich fixierten Wendung, die mündliche Sprachgeste, die Gesprächsmechanismen, die Lautsprache.

9.

Folgerungen:

Die alten Spielformen des Hörspiels macht die Stereophonie weitgehend unmöglich. Neue, materialbezogene Spielformen sind ebenso im stereophon wie im monophon produzierten Hörspiel denkbar. Es gibt in der Dramaturgie keinen prinzipiellen Unterschied zwischen stereophonen und monophonen Hörspielen. Die Dramaturgie der inneren Bühne, der Phantasie, Imagination und Illusion ist nur die Anpassung einer Dramaturgie fremder Herkunft an die Bedingungen des ausschließlich akustischen Mediums Hörspiel. Eine Dramaturgie des literarischen Hörspiels muß überlegen, wie sie akustisches Material spielerisch verarbeitet. Sie bezieht deshalb auch die Imagination mittels Akustik ein, jedoch nicht als Zweck des Spiels, sondern als sein Material. Das stereophone hat gegenüber dem monophonen Hörspiel zunächst nur einen quantitativen, keinen qualitativen Vorzug. Es bereichert die Spielmöglichkeiten um die Komponente der Richtung und damit der Raumbetonung. Das Hörspiel entgeht der Gefahr der Naturalisierung bei der Stereophonie, weil im Hörspiel als Sprachspiel der Rundfunk seine Rolle als Vermittler von Informationen aufgibt, weil im Sprachspiel die Information sich aus der Sprache ergibt und die Sprache nicht für die Darstellung einer Information hergenommen wird.

10

Die Arbeit des Dramaturgen mit dem Autor wird zugleich einfacher und schwieriger. Der Dramaturg gerät nicht mehr in die Peinlichkeit, dem Autor in seine Geschichte hineinreden zu müssen, ihm seine Figuren umfunktionieren zu wollen oder in den Handlungssträngen Unglaubwürdigkeit und Willkür nachzuweisen. Er hat vielmehr den Autor dazu zu veranlassen, zur einem gestellten oder vorgeschlagenen Thema das notwendige Material in einer

geeigneten Form zusammenzustellen. Die Diskussion geht, um die Grundlagen und Ausprägungsvarianten einer nachprüfbaren Methode, nicht um die subjektive Interpretation einer Fabel. Es steht nicht in Frage, ob Herr X in Wirklichkeit so sprechen würde, wie er es im Manuskript tut, oder ob ein Satz dem poetischen Stilniveau des Ganzen angemessen ist. Hingegen läßt sich fragen, ob eine Stilfigur im gewählten Organisationsplan am richtigen Platz steht oder ob die Stimme X nach ihrer Funktion im Ganzen nicht die Passage übernehmen muß, die im Manuskript Stimme Y hat.

Das Manuskript ist ein durchstrukturierter Text und will als Angebot des Autors an die Realisation verstanden werden. Der fertige Text ist für die Produzenten in ähnlicher Weise Material, wie es für den Autor die Sprache war, mit dem Unterschied allerdings, daß die Freiheit der Produzenten durch die textimmanenten Absichten gelenkt wird. Anfang und Ende des Stücks bestimmen sich aus seiner Struktur und gegebenenfalls aus der Beziehung der Struktur zu einem außerliterarischen Thema. Zudem kann die Textstruktur bereits die Gelegenheiten und Möglichkeiten der stereophonen Produktion berücksichtigen: Die choreographische Behandlung von gekoppelten zeitlichen und räumlichen Verläufen führt zu rhythmisch-musikalisch betonten Strukturen (Choreographie ist jetzt konkret, nicht mehr metaphorisch gemeint). Schichtungen und Fächerungen von Sprache, Sprechen und Laut können einbezogen werden. Anwachsen von Einzelstimmen zu Chören, überhaupt polyphone Schallereignisse, kontrapunktische und permutationelle Techniken, Überlappen von Montageteilen und Anakoluthen. Die Stereophonie wird immer dort zweckmäßig sein, wo sie ein komplexes Arrangement zu gliedern und damit durchsichtiger zu machen vermag. In welchen Formen dies geschieht, kann nicht die Theorie vorwegnehmen, sondern muß die Praxis experimentierend von Fall zu Fall erweisen.

Stichworte:

Von anderen Ansätzen her denken und Neues entwickeln. Das elektroakustische Instrumentarium nicht dienstbar machen für Fabeln in Spielform. Die Beschränkung auf das Akustische nicht für eine Flucht in die imaginative Poesie mißbrauchen. Vielmehr das elektroakustische Instrumentarium nehmen als das, was es ist (nicht als das, was es sein möchte), als eine so und so und neuerdings stereophon beschaffene Gelegenheit, Akustisches zu machen. Entsprechend im literarischen Hörspiel nicht Sprache für Handlung einsetzen, sondern Sprache handeln lassen. Entsprechend nicht Inhalten eine Spielform geben, sondern Formmen spielen lassen, so daß Inhalt dabei zutage tritt.

12.

Zum Beispiel: »Das Fußballspiel« von Ludwig Harig

Diese Arbeit war ein erster Versuch mit einem Stereospiel. Der Text zu diesem Versuch beschreibt nicht ein Fußballspiel, sondern setzt sich aus der Sprache des Fußballspiels zusammen. Er verfährt dabei hauptsächlich nach drei Stilmethoden, Permutation, Selektion und Anakoluth. Die Permutation, das Versetzen gegebener Elemente nach arithmetischen Reihen, schafft eine sprachliche Analogie zu den Bewegungskombinationen im Fußballspiel: Die Selektion ordnet das Vokabular des Fußballspiels nach anderen semantischen Zugehörigkeiten neu und gruppiert in diesem Fall die Wörter nach den Bereichen des Militärischen, des Sakralen und der Jagd, um so sprachlich die Verflechtung der Erlebnisweise des Fußballspiels mit anderen Lebensgebieten aufzudecken. Im Anakoluth wird eine begonnene Satzkonstruktion nicht in der erwarteten Weise zu Ende gebracht, sondern vorher abgebrochen und in eine neue überführt, die ihrerseits wieder unvollendet aufgegeben und anders weitergebaut werden kann und so weiter. Dadurch entsteht eine fluktuierende, sich immer weiter fortentwickelnde Unruhe der

Vorstellungen und Gedanken. Diese dritte Methode verwendet der Text vorwiegend an Stellen, die nur indirekt mit dem Fußballspiel zusammenhängen und einen eigenen Stoff und ein eigenes Thema haben. Es geht dabei um die freie Ausdeutung eines tatsächlichen Vorfalls: seinerzeit wurde ein Zuschauer beim Verlassen des Stadions durch die nachdrängende Menge im Absperrseil stranguliert. Im Hörspiel verfolgt den Mann schon während des Spiels die anakoluthisch geführte Stimme seiner Frau und treibt ihn schließlich in den Tod. Damit erhält das ganze Hörspiel einen Akzent zur Geschichte hin, es wird szenisch und bekommt Figuren: ein Stadion, Zuschauer, einen Reporter, den Mann, die Frau und sogar einen sprechenden Draht. Die Produktion zeigte aber deutlich, daß in der Stereophonie die Eigengesetzlichkeit der Fabel das Sprachspiel stört. Die Bewegungsverläufe - der einkreisende Draht, die räumliche Verfolgung des Mannes durch die Frau, der fixierte Reporter - wirken bedeutungsvoll begründet im Hinblick auf die Fabel. Sie ließen trotz der sprachlichen Abstraktion weitere, vor allem optische Wahrnehmungsergänzungen vermissen. Die Teile hingegen, die den Stereoraum rein rhythmisch- musikalisch behandelten, deuteten auf die fast ungenutzten Möglichkeiten des Sprachspiels vor allem in der Stereophonie. Ihr raumakustisches Angebot kann die Permutationsmuster ausbreiten, die selektierten Wortballungen durchschaubar machen und die Knotenfäden des Anakoluths interpretieren.

13.

Die Stereophonie wirkt nicht durch Intimität, sondern durch Distanzierung. Schon der Wahrnehmungsvorgang bei der Stereophonie begünstigt das sogenannte intelligente Hören. Das Stereohörspiel ist weniger geeignet, den Hörer in eine Geschichte hineinschlüpfen zu lassen; als vielmehr ihn mit akustischen Abläufen zu konfrontieren. Er richtet sich nicht so sehr an das Gefühl, an das Mitempfinden, eher an die Intelligenz, an die kritische Beobachtungsgabe. Sein

Unterhaltungswert liegt nicht in der betäubenden Ablenkung, sondern in der genußvollen Anspannung.

Von solchen Wirkungsmöglichkeiten her ließe sich noch einmal die Problematik des Stereohörspiels aufrollen; eines Spiels zudem, so wäre jetzt zu ergänzen, das seinen Platz im permanenten Sendeablauf eines Rundfunkprogramms hat. Wie aber verhält sich wohl das bewußte oder unbewußte Selbstverständnis des Rundfunks zum Hörspiel?

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.