

Autor: Knilli, Friedrich.

Titel: Das Schallspiel. Ein Modell.

Quelle: Friedrich Knilli: Deutsche Lautsprecher / Versuche zu einer Semiotik des Radios. Stuttgart 1970. S. 44- 72.

Verlag: J. B. Metzler Verlag.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Friedrich Knilli

Das Schallspiel. Ein Modell.

»Günter Eich - aber was nun?« - In dieser Frage - sie wurde bei einem Fachgespräch¹ über das Hörspiel gestellt schwingt respektvolle Anerkennung des besonderen Hörspielschaffens Günter Eichs und Zweifel an der allgemeinen Entwicklung des deutschen Hörspiels, die nach 1945 durch die Werke Günter Eichs entscheidend geprägt wurde. Die Sorge, daß das deutsche Hörspiel durch Eich in eine Sackgasse geraten sein könnte, die Beobachtung, daß das herkömmliche Hörspielmodell nur mehr Dagewesenes hervorbringt, wird durch Stimmen verstärkt, die über Vergeistigung und Verwortung des deutschen Hörspiels klagen und das Schreckgespenst Fernsehen beschwören.

Das herkömmliche deutsche Hörspiel ist Wortkunstwerk. Dieses Modell entstand aus der Praxis der Bühnenreportage und des Funkgesprächs, dabei bildeten die Methodologien (etwa die »Hamburgische Dramaturgie« des ehemaligen NWDR)

¹ Gerhard Prager: Die Verwandlung der Welt. In: Rundfunk und Fernsehen, 1955, S. 326

und die romantische Lesedramatheorie den theoretischen Hintergrund. Von diesem Modell lassen sich nur Spiele ableiten, deren Bühne die Phantasie des Hörers ist. Auf dieser »Unsichtbaren Bühne« weckt das gesprochene Wort Bilder und Gestalten. »Im Roman, in der epischen Kunst überhaupt und im Hörspiel«, schreibt Schwitzke, »resultiert aus dem Wort nicht nur die ganze Handlung, sondern es muß auch daraus resultieren: das Bild der Personen, die handeln, und der Umwelt, in der sie sich bewegen. Alles, auch das Dinglich- Gegenständliche, ist nur als ein Bild in der Phantasie vorhanden - vom Autor in Sprache übersetzt und beim Hörer wieder aus der Sprache in Anschauung zurückverwandelt.«²

In dieser Phantasie- und Illusionswirklichkeit kommt das herkömmliche Hörspiel zu keinem realen Spielvorgang, sondern nur zu einem eingebildeten und spirituellen Spiel. »Das Hörspiel ist von Hause aus«, schreibt Schwitzke³, »keine realistische Kunst - schon wegen des ganz spirituellen 'Materials', Sprache, Klang, innere Anschauung, aus denen es seine Gestalten und Bilder baut.« Diese Welt der inneren Anschauung, diese hauchdünne Illusionswirklichkeit wird durch konkrete Geräusche und Klänge gestört und sogar zerstört, so daß »alle Geräusche, alle Klänge«, wie Schwitzke⁴ erklärt, »nur sparsam interpunktionell und leitmotivisch angewendet werden dürfen ... « Dieses Übergewicht der Sprache versagte Geräusch und Klang jede Entfaltungsmöglichkeit im herkömmlichen Hörspiel, so daß diese beiden Schallarten innerhalb des Hörfunks eine Sonderentwicklung einschlugen. Das konkrete Geräusch verselbständigte sich in den Experimenten Pierre Schaeffers zur »Musique concrète«; zu authentischer Musik entwickelten Werner Meyer- Eppler und Herbert Eimert die elektronische Klangwelt. Elektronische und konkrete Klänge vermischen sich in der Music for tape von John Cage.

2 Heinz Schwitzke: Die Überwindung der Zeit im Hörspiel. In: Rundfunk und Fernsehen, 1956, S. 257

3 Sprich, damit ich Dich sehe. Hg. v. Heinz Schwitzke. München 1960, S. 24 f.

4 Ebd., S. 19

Hier wird das Design eines Hörspiels entworfen, daß sich des radiophonen Instrumentariums genauso bedient wie Musique concrète und Elektronische Musik, ein Hörspiel, das den Illusionismus des herkömmlichen Hörspiels überwindet und die Bühne aus der Phantasie in das Zimmer des Zuhörers verlegt, ein Hörspiel, das ein Schallspiel ist. Es braucht keine »materialbedingte Emanzipation von der Sichtbarkeit« (Rohnert), »keine Ausschließung des Sichtbaren«, weil es Sichtbares nicht tangiert. Aber auch die häufig erwähnte Nichtsichtbarkeit oder der kuriose »blinde Ton« (Fischer) beschreiben nichts vom Schallspiel, das laut und leise ist, hoch und tief, farblos oder farbig. Innerhalb dieser Hörgrenzen verlaufen in Spiel und Gegenspiel Schallvorgänge. Sie sind Raumvorgänge. Sie füllen und leeren den Raum. Sie werden vom Raum zurückgeworfen. Nur diese Räumlichkeit akustischer Bewegungen berechtigt, von Spiel zu sprechen, keinesfalls der Dialog oder erzählte Handlungen, die auf vorzustellenden Schauplätzen laufen. Das Schauspiel kennzeichnen Mimik, Gestik und Gänge im Raum, akustische Raumvorgänge kennzeichnen das Schallspiel: Es ist radiophone Pantomime aus Geräuschen, Tönen, Stimmen.

Das Geräusch

Den Schrei der Dinge, das Brüllen der Natur: Naturmusik und Geräuschsprache entdeckten - Jahre vor dem Geräuschhörspiel, dem akustischen Film - die italienischen Futuristen. Ihr Kondottiere, Filippo Tommaso Marinetti, gab das Stichwort; dessen Freund, Luigi Russolo, baute die ersten Lärmtöner: Brummer, Kracher, Donnerer, Pfeifer, Platscher, Gluckserer, Toser, Knarrer, Schnarcher. Luigi Russolo kopierte nicht Lärm, sondern schuf Musik der Geräusche. 1913 erklärte er: »Uns wird viel größerer Genuß aus der idealen Kombination der Geräusche von Straßen, Verbrennungsmotoren, Automobilen und geschäftigen

Massen als aus dem Wiederhören beispielsweise der Eroica oder Pastorale ... Wir werden uns damit unterhalten, daß wir im Geiste die Geräusche der Metallrollen vor Ladenfenstern, von zuschlagenden Türen, das Schlurfen und Drängen der Menge, die Massenunruhe der Bahnhöfe, Stahlwerke, Fabriken, Druckpressen, Kraftwerke und Untergrundbahnen orchestrieren.«⁵ - Der Bruitismus war geboren!

Das Geschrei und Gebrüll der Mailänder drang bis nach Berlin, wo 1920 Dadaist Richard Hülsenbeck entschied: »Es gibt nur Bruitisten und andere.«⁶ Auch beim Hörfunk hörte man den Schrei, verstand das Brüllen, jedoch der legitime Nachfolger futuristischer Geräuschsprache trat das Erbe nicht an, er entschied sich für die falschen Vorbilder Theater und Literatur, am Hörfunk erprobte man naturalistische Geräusche (z. B. Eisgang, Steinlawine) auf ihre Erkennbarkeit. Mit solchen Kulissen experimentierte in Berlin Alfred Braun; »akustischen Film« nannte er: »1 Minute Straße mit der ganz lauten Musik des Leipziger Platzes, 1 Minute Demonstrationszug, 1 Minute Börse am schwarzen Tag, 1 Minute Maschinensymphonie, 1 Minute Sportplatz, 1 Minute Bahnhofshalle, 1 Minute Zug in Fahrt usw.«⁷

Erst im Jahre 1948 erinnerte sich der Hörfunk der futuristischen Geräuschsprache wieder: Pierre Schaeffer experimentierte im Club d'Essai des französischen Rundfunks mit konkreten, jedoch denaturierten Geräuschen und erweckte das Interesse der musikalischen Avantgarde: Zuerst kam Pierre Henry, dann André Moles, Pierre Boulez und auch Arthur Honegger; den Lärmkompositionen gab Schaeffer den Namen »Musique concrète«. Damit war das Geräusch salonfähig und studierein.

5 Fred Prieberg: Musica ex machina. Frankfurt 1960, S. 32

6 Ebd., S. 46

7 Bredow, S. 149

Denaturiert verliert das Geräusch viel von Kopie, Kulisse, Illustration und eröffnet dem Hörspiel neue radiophone Aktionen, in denen Raunzer, Quietscher, Brummer als handelnde und spielende Schallgestalten auftreten können.

Diesen geräuschvollen Ereignissen hinkt das herkömmliche deutsche Hörspiel gewaltig nach, empfinden doch feinfühligere Lyriker und Schwitzke die »Anwendung von grobrealen Lärm, von Schritten und klappenden Türen im Hörspiel als scheußliche Stilwidrigkeit«, »weil damit materielle Wirklichkeit den hauchzarten Schleier der Phantasiewirklichkeit schmerzhaft durchstößt und zerreißt«. Damit diese Illusion nicht reißt, dürfen Geräusche »nur sparsam interpunktionell und leitmotivisch angewendet werden.«⁸

Doch die Theaterhasen bauen wie anno 1924 ihre naturalistischen Hör- und Radiobühnen mit akustischen Kulissen, Hintergrundgeräuschen, Key sound und hetzen - damit sie Handlungsgeräusch bekommen - ihre Hörspieler oder deren Ton-Double (den Regieassistenten) über kostspielige Steinpflaster, Holzplanken, Sand- und Kieswege, teure Geräuschstiegen oder lassen sie recht oft groteske Quietschtüren öffnen und schließen, »denn das Geräusch ruft ebenfalls Vorstellungen im Hörer hervor und regt seine nachschaffende Phantasie an.«⁹ Durch die vorgestellten Räume hallen dann Schritte, Schritte ... nicht gerade 53 Schritte (Hörspiel von Jan Rys), jedoch Schritte, und in den Kerkern, Kammern und Villen der Vorstellung schlagen Türen, Türen, Türen ... Auf der unsichtbaren Hörbühne herrscht ein Kommen und Gehen, ein höfliches Anklopfen, Schlüsselumdrehen, Türkreiseln, ein reges Telefonieren, Schubladenaufziehen, ein intimes Gläserklirren, Lichtausknipsen; nicht zu vergessen sind die vielen anfahrenen Autos, das ewige Zugrattern, das Dampfpeifen und schließlich das Plätschern, Wasserrauschen, das Knistern und Prasseln des Feuers, das Heulen und Brüllen des Windes, das Donnern.

8 Schwitzke: Sprich ..., S. 19

9 Otto H. Kühner: Mein Zimmer grenzt an Babylon. München 1954, S.221

Hörspielgeräusche, die in herkömmlichen Hörspielen naturalistisch (konventionell oder symbolisch) oder stilisiert (imaginär oder symbolisch) verwendet werden, brauchen nicht einzeln angefertigt zu werden, sondern stehen als vorgefertigte Schallelemente zur Verfügung. Die Kataloge der kleinen und großen Schallarchive (Funkhäuser, Plattenfirmen, Tonbandamateure) offerieren dem Autor alphabetisch geordneten Lärm.

Geräuschkulissen seien - so Rohnert - kein Schein, sondern stets Sein. Das »Klangliche des Hörspiels ... ist, ästhetisch betrachtet, niemals von fiktivem Charakter, sondern überall und stets real - und zwar sowohl im Ganzen wie im Einzelnen: es 'bedeutet' nicht und 'scheint' nicht, sondern es 'ist'. Den Kulissen des Theaters tut es keinen Abbruch, wenn ihre Künstlichkeit auf den ersten Blick zu erkennen ist ... niemand verlangt, daß ein wirkliches Haus dort steht. Der Klangstrom des Hörspiels aber läßt sich nicht unterscheiden nach Sein und Schein.«¹⁰ Das ist falsch, denn tatsächlich weisen erkennbare und nicht erkennbare konkrete Geräusche - genauso wie Kulissenpappe, Farbe, Hölzer - über sich hinaus auf Dinge und Situationen, die nicht anwesend sind, von denen sie isoliert, abgelöst wurden und die nun vom Hörer mitgewußt oder vorgestellt werden. Diesen Abbildungscharakter besitzen konkrete Geräusche auch dann, wenn sie synthetisch erzeugt werden. Solange ein Schall noch irgend einen prägnanten Erfahrungszug zeigt, überstrahlt dieser die Gesamtgestalt. Eine leichte rhythmische Verschiebung eines synthetischen Trillers kippt diesen in konkretes Vogelzwitschern um. Konkrete Musik, die von konkretem, jedoch denaturiertem Schallmaterial ausgeht, rückt deshalb in gefährliche Nähe von Programm- und Imitationsmusik. - »Die Erinnerung«, sagt Prieberg, »ist der Tod der absoluten, bildfreien Musik«¹¹, ist der Tod, könnte man fortsetzen, des bildfreien Hörspiels.

¹⁰ Ernst Theo Rohnert: *Wesen und Möglichkeiten der Hörspieldichtung*. Phil. Diss. München 1947, S. 114

¹¹ Prieberg, S. 84

Im Schallspiel agieren Geräusche, z. B. in Eugène Ionescos ausgezeichnete Groteske *Automobilsalon* verzerrte Blubberer, Gluckser und Stimmen in Spiel und Gegenspiel. Weitaus bildhafter erklingen die Klopfschläge in Heinrich Bölls gleichnamigem Hörspiel: als Zeichen von Kerkertüren, Kerkerwänden. Vorstellungsbilder werden auch die leitmotivischen Geräusche in den Hörspielen *Der Narr mit der Hacke* (Reinacher), *Das Pochende Herz* (Gunold) oder *Zinngeschrei* (Eich). Diese Zeitstücke, Traumspiele, Phantasieszenen spielen nicht im Zimmer, sondern in der Phantasie des Zuhörers.

Geräusche sind schwer zu beschreiben, »doch hat die Sprache eine große Zahl von nachbildenden Worten ausgebildet, aus denen deutlich die verschiedene Höhe der einzelnen Geräusche zu entnehmen ist, so daß man sie in eine Reihe ordnen kann: Brummen, Murmeln, Schnurren, Knurren, Poltern, Sausen, Rauschen, Hauchen, Rasseln, Knarren, Klappern, Knattern, Schmettern, Wehen, Kreischen, Knistern, Klirren, Ticken, Knipsen, Zischen, Zwitschern.«¹² Luigi Russolo unterschied die »Geräuschfamilien«: Krachen und Donnern, Pfeifen und Zischen, Murmeln und Rascheln, Kreischen und Reiben. »Sobald das mechanische Prinzip gefunden ist, das ein gegebenes Geräusch hervorbringt, kann man seine Tonhöhe durch Anwendung der allgemeinen Gesetze der Akustik verändern. Zum Beispiel vermehrt oder vermindert man die Drehgeschwindigkeit bei Instrumenten mit Rotationsbewegung, in anderen wird die Größe oder Spannung der klingenden Teile variiert.«¹³

Geräusche sind Schallgestalten, die in ein Spiel und Gegenspiel treten. »Die richtige Erkenntnis vom Charakter der Geräusche im Hörspiel«, erklärt Mehnert, »liefert den Schlüssel zur Zukunft des Hörspiels. *Man muß das Geräusch als das Ferment der Hörspielentwicklung erkennen.*«¹⁴

12 Hubert Rohrer: Einführung in die Psychologie. Wien 1946, S.235

13 Prieberg, S. 55

14 Gerhard Mehnert: Kritik des Hörspiels. Phil. Diss. Leipzig 1948, S.213

Der Ton

Produkt der Labors und Studios, sprengt die neue Tonkunst alle herkömmlichen Musikvorstellungen. Die großen Saiten-, Blas- und Schlaginstrumente schrumpfen zu kleinen Vakuumröhren, Ionenröhren, Transistoren; elektronische Instrumente - Tongeneratoren, Trautonium, Melochord, Ondes Martenot -, elektronisch-mechanische Wurlitzer- und Hammondorgeln und die elektroakustische Radioorgel des Abbé Pujet imitieren und ersetzen nicht nur alle herkömmlichen Musikinstrumente, sondern erzeugen auch jeden gewünschten Ton und Klang. Vor solchen Schallmassen versagen Rhythmus, Melodie, Harmonie, die Ordnungsfaktoren herkömmlicher Musik. Serielle Systeme, statistische Verteilungen, Zentrierungen, Streuungen organisieren die Tonmaterie.

Die Entwicklung der elektronischen Musik ist eine Tat des Kölner Funkhauses, das 1953 das erste Studio dafür einrichtete. Überblick gab ein Jahr darauf ein Sonderheft der »Technischen Hausmitteilungen des Nordwestdeutschen Rundfunks«. Studioleiter Herbert Eimert berichtete mit stolzer Formelhaftigkeit: »In Zusammenarbeit mit dem Bonner Universitätsinstitut für Phonetik und Kommunikationsforschung (W. Meyer-Eppler) hat das Kölner Studio (Leitung: H. Eimert; technischer Leiter: F. Enkel) als bisher einziges seiner Art das neue Klangmaterial bereitgestellt und in systematischer Arbeit die Fragen der Erzeugung und Verarbeitung von Klängen geklärt. Darüber hinaus wurden Methoden der selbständigen musikalischen Produktion im definierten Sinne einer 'elektronischen Musik' entwickelt.«¹⁵

Grotesk war die Naivität der zuschauenden Hörspieler, die überhaupt nicht bemerkten, daß ein einfallsreicher und selbständiger Mitarbeiter nun eigene Wege einschlug; denn die elektronische Musik ging aus der Hörspielerarbeit hervor.

¹⁵ Herbert Eimert: Elektronische Musik. In: Technische Hausmitteilungen des NVVDR. Hamburg 1954, S. 4

In Köln besaß »die Arbeit im Studio zunächst noch nicht das Ziel, eine neuartige, rundfunkeigene kompositorische Kunst ins Leben zu rufen. Man gab sich nur mit der Erzeugung und Montage besonderer Effekte für Wortsendungen ab, die außerhalb des Bereiches der traditionellen Instrumente und Aufnahmetechniken lagen.«¹⁶ 1933 wurden z. B. für das Hörspiel *Der Griff nach den Sternen* »farbiges Rauschen mit einer Bandbreite von einer Oktav im Bereich von 400 bis 800 Hz mit einem von hohen und tiefen Frequenzen gleitenden Sinuston moduliert und mit verhallten Melochordklängen gemischt«, so daß der Eindruck einer Raumfahrt entstand. Die Regieanweisung- »Irreales Geräusch, das langsam anschwillt, bis zu einem Höhepunkt geführt, dann an Lautstärke abnimmt und zum Schluß so endet, daß man den Eindruck eines Flugzeuges hat, das soeben gelandet ist, nach der Landung ausläuft und stillsteht.«¹⁷ In der Hörfolge *Gegen den Dezembersturm*, die den Lindberghflug über den Atlantik schildert, wurden die Stimmen der Phantome durch Modulation von Sinustönen mit stark frequenzbeschnittener Sprache gebildet.

Mit solchen Hörspielillustrationen begann die Arbeit nicht nur in Köln, sondern auch in den musikelektronischen Studios Darmstadt, Mailand und Warschau. Das Warschauer Studio verfertigte elektronische Zwischenblenden für die polnische Funkfassung von Dylan Thomas' Hörspiel *Unter dem Milchwald*, in Mailand komponierte man elektronische Motive zu Bernard Shaws *Zurück zu Methusalem* (1957), 1958 einen elektronischen Kommentar zu Maeterlincks Fabel *Der blaue Vogel*, 1959 zum Hörspiel *Das Flaschenteufelchen* nach R. L. Stevenson.

Daß sich die elektronische Musik vom Hörspiel trennte, eigene Wege ging und nur mehr als musikalische Kulisse (Zwischenwurf, überleitende Klangblende, tönender Untergrund) zurückkehrt, ist äußerst bedauerlich und doch sehr verständlich, denn weder das reine Worthörspiel noch die Hörbühne konnten und können Ansprüche einer bildfreien Radiokunst erfüllen. Beide Hörspielmodelle

16 Prieberg, S. 156

17 Fritz Enkel und Heinz Schütz: Die Herstellung von Hörspielgeräuschen. In: Technische Hausmitteilungen des NWDR. Hamburg 1954, S. 41

benützen authentische und herkömmliche Musik bildhaft, einen leichtfüßigen Rhythmus, um das klappernde Gehen anzudeuten, ein gedämpftes Pizzicato so, als ob jemand auf Zehenspitzen ginge oder einen Ton 'Rot' als musikalischen Ton. Das ist Programm-Musik: ein Triller bedeutet - je nach der Tonhöhe Vogelgezwitscher oder Murmeln eines Baches. Überhaupt gilt in der Hörspielarbeit folgende Musikpraxis: feinfühlig Lyriker und Lyrikerinnen, die dem verwundbaren Wort dienen, sparen mit Tonkunst, setzen nur musikalische Akzente und lassen sich nicht verleiten, etwa, wie Schwitzke bemerkt, »Elektronik als alltägliches Küchengewürz zu benutzen«; denn sie ahnen ja: »Wo Sprache und Musik ... längere Zeit hindurch parallel verlaufen, da verliert das Wort seinen Führungsanspruch ... «¹⁸ Die grobianischen Dramatiker dagegen, gewohnt von Akt zu Akt zu springen, ersetzen den Bühnenvorhang durch musikalische Vor-, Zwischen- und Nachspiele, die urbanen Epiker, die sich von Milieu zu Milieu gezogen fühlen, untermalen ihre Schilderungen mit Tanzmusik und Barmusik; beide aber schlagen, wenn es die Spannung verlangt, Gong und Trommeln, blasen Fanfaren und läuten Glocken; denn sie glauben: »Musik wird ... zur Darstellung von nur optisch aufnehmbaren Vorgängen benutzt. Musik ist die akustische Kulisse zur Verdeutlichung der inneren und äußeren Situation einer Szene, zur Charakterisierung eines bestimmten Schauplatzes. Musik wird zur Untermalung von Dialogpartien verwendet, zu Akzentuierungen, zu Stilisierungen der Geräusche.«¹⁹

Rohnert faßt diese programminativen Verwendungsmöglichkeiten der Hörspielmusik in zwei - leicht lehr-, lernbare und deshalb für den Unterricht besonders geeignete - Funktionsgruppen zusammen: »I. 'Musik an sich' als abstraktes Gestaltungsmittel. 1. Vor-, Zwischen- und Nachspiel in realer Handlung. 2. Vor-, Zwischen- und Nachspiel in abstraktem Stimmenspiel.. II. 'Handlungsmusik' als konkreter Ausdruck des Geschehens. 1. reale: a) Hintergrundmusik, b) geschlossene musikalische Einlagen, c) gelegentliche

musikalische Vorgänge. 2. irreal: a) Musik als Gegenstand der Audition, b) Musik als Begleitung auditionärer Erlebnisse, e) Musik als stimmungsmäßige Steigerung realen Geschehens.«²⁰

Die elektronische Musik leistet Vorarbeit für ein künftiges Schallhörspiel, in dem der Ton nicht, wie etwa Kolb²¹ will, »unterstreicht, verstärkt, erweitert, verbindet« oder wie in Günter Eichs Hörspiel *Fis mit Obertönen* leitmotivisch wiederkehrt, sondern in dem selbständige Sinustöne, weißes Rauschen und Impuls in ein Spiel und Gegenspiel mit anderen Schallgestalten treten. Die Entwicklung zu einem solchen Schallspiel fördern auch Experimente mit dem musikalischen Hörspiel und der Funkoper, deren Grenzen in letzter Zeit fließend geworden sind.

»Beobachtungen dieser Art«, berichtet Hans Georg Bonte, lassen sich besonders im Ausland anstellen, wo führende Meister Frankreichs, Italiens und Englands - man denke etwa an Honegger, Ghedini und Britten - die genannten Zwischenbeziehungen ständig fördern. In Deutschland kann man auf diesem Gebiet neben Hans Werner Henze und Wolfgang Fortner, dem dem Film nahestehenden Mark Lothar sowie dem Stuttgarter Rolf Unkel vor allem auf Winfried Zilling hinweisen, dessen Begleitmusik zu A. J. Lippls übrigens formal mißglücktem Hörspiel *Der Dalk* durchaus als eine Funkoper-Partitur anzusprechen ist.«²²

Dabei soll keinesfalls übersehen werden, daß die Höroper noch im Blindenstadium steht, Henze spricht von ihr als Oper für Blinde. Mit dem blinden Hörer, der unsichtbaren Bühne begann ja auch die Hörspielentwicklung. Um der Funkoper einen ähnlichen Fehlstart zu ersparen, kritisiert Kreile: »Entweder sind Funkopern kaschierte Opern, die dann den Weg zur Bühne zurückfinden, oder Hörspiele, bei denen die Musik das Übergewicht hat.«²³ Die Töne eines

20 Rohnert, S. 136

21 Richard Kolb: *Das Horoskop des Hörspiels*. Berlin 1932, S. 96

22 Hans Georg Bonte: *Möglichkeiten der funkgemäßen Opernform*. In: *Musikleben*, 1955, S. 17

23 Reinhold Kreile: *Hat die Funkoper eine Zukunft?* In: *Das Musikleben* 1955, S. 10

Schallspiels entsprechen - um mit dem französischen Dichter Antonin Artaud zu sprechen - einer »konkreten Idee der - Musik, wo Töne auftreten wie Personen.«²⁴

Die Stimme

Onomatopoeeten versuchten seit Jahrhunderten, verschiedene Schallvorgänge sprachlich wiederzugeben oder zu imitieren: Vergil und Ovid in der Antike; im deutschen Barock erprobten Klangmalerei die Pegnitzschäfer, Harsdörffer und Klaj; Lavater erfand eine Tonsprache; eine phonetische Sprachlehre schrieb Bernhardi für die Romantiker; für die Naturalisten experimentierte Arno Holz mit Klangsymbolen. Aber erst unser Jahrhundert kennt radikale Hör- Gedichte: die Karawane Hugo Balls beginnt: jolofanto bambla ô falli bambla ... In Vokale und Konsonanten zersiebten die Futuristen und Dadaisten (Marinetti, Tzara u. a.) Wort, Satz und Periode, und auf den Schalleib der Sprache stürzten sich nach 45 die französischen Lettristen, voran Isidor Isou: »Wir haben das Alphabet aufgeschlitzt, das seit Jahrhunderten in seinen verkalkten vierundzwanzig Buchstaben hockte, haben in seinen Bauch neunzehn neue Buchstaben hineingesteckt (Einatmen, Ausatmen, Lispeln, Röcheln, Grunzen, Seufzen, Schnarchen, Rülpsen, Husten, Niesen, Küssen, Pfeifen usw.).«²⁵ Solche brutalen Vorstöße erzwingen von der Sprache Stimme, zwingen sie zu stottern, zu stammeln, zu schreien: Es sprudeln oder stoßen hervor, verschwommen oder übersteigert die Vokale und Konsonanten, reiche oder arme Stimmen klingen, schwellen oder verstummen - ruckhaft! Wo anders als im Hörfunk und damit im Hörspiel können diese Seufzer und Jauchzer, diese Laller und Lispler, diese UUUUU ... und IIIII . . ., diese explosiven PTKBDG in ein dynamisches Spiel und

24 Paul Pörtner: Experiment Theater. Zürich 1960, S. 75

25 Alain Bosquet. Surrealismus. Berlin 1950, S. 42

Gegenspiel mit farbigem Rauschen, Sinustönen und anderen Schallgestalten treten?

Aber dem herkömmlichen Hörspiel geht es nicht um Stiminen, nicht um farbige Sprechspektren, nicht um das Zischen der Konsonanten, den Purpur der Vokale, selbst dann nicht, wenn es sich »Spiel der Stimmen« nennt, wie Dylan Thomas' Hörspiel *Unter dem Milchwald*. Nur zur Sichtbarmachung der unsichtbaren Hörspielfigur ist hier eine akustische Stimmführung sinnvoll. Nur in dieser Hinsicht spielen Klangfarbe, Tonumfang, Tempo und Dynamik, Sprechmelodie und Rhythmus eine Rolle (Ingeborg Bachmann z. B. verlangt in den *Zikaden* eine Frauenstimme, zärtlich und hell). Der Sprech-Mimus, die Lautgebärde, die rhythmische Geste: alle Merkmale tönender Sprache dienen dem herkömmlichen Hörspiel, das Vorstellungsbild bestimmter Menschen und ihrer Umwelt zu wecken. Dieser Sichtbarmachung wird alles unterstellt. Das kann so weit gehen, »daß der alogische Gehalt der Laute wichtiger wird als Inhalt und Sinn der Sätze, ja, daß er diese geradezu aufhebt, denn der reine Klang trägt weit schwerer als das Wort als solches.«²⁶ Deshalb müsse, wird verschiedentlich behauptet, ein Hörspiel so gebaut sein, daß man es auch in einer fremden Sprache verstünde. Mit blavazischen Passagen (»Krzuvazcsku Blavaciego bru!«) versucht es Wolfgang Hildesheimer in seinem Hörspiel *An den Ufern der Plotinitza*. In *Darfst du die Stunde rufen* verordnet Erwin Wickert dem Arzt Heiserkeit. Heiserkeit und Rauheit einer Stimme, Seufzer und Schreie dienen hier ebenfalls nur der Sichtbarmachung.

Die Ausdruckswirkung von Selbstlauten und Mitlauten wurde zum erstenmal in den dreißiger Jahren von dem Psychologen Wittmann untersucht, der zu dem Ergebnis kam, daß O und U den Eindruck von Größe, Massigkeit und Fülle hervorrufen, wogegen Kleinheit und Leichtigkeit der Selbstlaut I ausdrückt, das Zusammen einer Sache käme in den Lippenlauten M, B und P zur Wirkung, die Sachbeziehung Auseinander durch die Zahnlaute T, S und den Kehllaut K. Die Betonung der Mitlaute, stellt der Münchner Psychologe Philipp Lersch fest,

²⁶ Rohnert, S. 55

kennzeichne eine Spannung, ein Wollen, wogegen das Gefühl durch die Selbstlaute und Zwielaute aufgerufen werde. »Die Ausdrucksbedeutung der einzelnen Vokale ist nicht ohne weiteres fest zu umreißen, aber es läßt sich ein Bedeutungskreis aufzeigen: 'I' und 'Ei' sind die sinnlichen Verlautbarungen der Freude, 'U' die des Grauens, 'E' des Ekels, 'O' des Bedauerns, 'A' des staunenden Öffnens der Seele der Welt gegenüber.«²⁷

Aber die Sprechstimme - als Schalleinheit - kennzeichnet nicht nur selbstlautstarke oder mitlautbetonte Aussprache, sondern auch die Grade der Betonung, kennzeichnet, wie gesprochen wird, verschwommen, undeutlich oder mit Übersteigerung der Wortkontur. Der Sprechverlauf beschreibt das Schwingende oder Stoßende, das Sprechtempo das Langsame, das Überstürzte eines Sprechvorganges, der als ganzes wiederum monoton oder mit Lautheitsakzenten durchsetzt sein und in einer kleineren oder größeren Breite vorgegebener Höhenlage (Sprechmelos) schwanken kann. Solche Stimmmerkmale verband Othmar Rutz zu vier Stimmtypen: zum dunklen, weichen und melodischen Typus des Sphärikers, zum Paraboliker mit heller, weicher, jedoch flacher Melodie. Fast ohne Melodie tönt die pyramidische Stimme, hell, metallisch-hart. Dunkel, hart und chaotisch die polygonische Stimme.

Sprachausdruckstypen entwickelte auch der Sprachlehrer Erich Drach. Johann Baptist Rieffert verfeinerte Drachs phonetische Merkmale und entwarf zwei Hauptklassen von Sprechtypen: »Melos ist das Auf und Ab der Tonhöhe, relativ zur Stimmlage, d. i. der durchgängigen Tonhöhe der Stimme. Rhythmus ist die Gliederung im Sprechablauf und entsteht durch die Verteilung der Sprechpausen zwischen Silben, Worten und Sätzen, im Verein mit der Akzentuierung. Rhythmus ist hier im weiteren Sinn des Wortes zu verstehen, da der Sprechrhythmus kein taktmäßig wohlgegliederter ist. Klangfarbe ist in erster Linie die Klangqualität der Vokale, weiterhin aber auch die Qualität der Klangganzheiten mit Einschluß der Konsonanten. Die Sprechtypen lassen sich in 2 Hauptklassen einteilen. Die eine ist phonetisch durch ihr Melos, die andere durch ihren Rhythmus charakterisiert.

²⁷ Philipp Lersch: Einführung in die Psychodiagnostik. Manuskript. München 1952, S. 57

Das soll heißen: Beim Anhören der Sprechweise, aufgefaßt in ihrer Ganzheit, tritt als prägnantes Merkmal in einem Falle das Melos, im anderen der Rhythmus hervor.«²⁸

Die Sprechstimme wurde auch von Wolff und Keilhacker untersucht, F. Trojan veröffentlichte 1948 eine »Schallbilder« Theorie. Dabei geht Trojan vom Signalcharakter dieser Schallbilder aus und bis auf physiologische Prozesse zurück, die bestimmte Signale auslösen: Bei Ekel ziehen sich die hinteren Gaumenbögen zusammen, die sich bei Nahrungsaufnahme erweitern. Weite und Enge der Gaumenbögen aber beeinflussen das Schallbild. Alle Schallmerkmale eines psychischen Zustandes faßt Trojan unter dem Begriff des »Akuem« zusammen. Das Akuem der Verachtung etwa kennzeichnen Enge der Gaumenbögen und Brustklang.

Sprechstimmen lassen sich bekanntlich auch nach Gesangstimmen typisieren: nach Tenor, Baß, Alt, Sopran. In der Frühzeit des Hörspiels - noch im Jahre 1924 - unternahmen die Rundfunkleute des Berliner Vox-Hauses solche musikalischen Stimmexperimente. »Zum Beispiel versuchten wir«, erinnert sich der damalige literarische Leiter, Regisseur und Sprecher Alfred Braun, »ein Hörspiel zurechtzuzimmern, in dem, ganz wie in der Gesangskunst, die Rollen von den Stimmlagen her eingeteilt waren - als ein Spiel, in dem ein Herr Tenor und ein Herr Baß, ein Fräulein Sopran und eine Frau Alt als dramatische Personen auftreten.« »So haben wir auch Hörspiele für Dreiklänge - Terz, Quint, Oktav schreiben lassen; schließlich haben wir es mit 'Resonanzen' versucht, indem wir an Resonanzkörper wie Cello, Geige etc. dachten und obendrein die Stimmen mit verschiedenen Raumgeräuschen und Raumakustiken verbanden.«²⁹

²⁸ Hubert Rohrer: Kleine Charakterkunde. Wien 1948, S. 178 f.

²⁹ Alfred Braun: Das erste Jahrzehnt im Berliner Vox-Haus. In: Rundfunk und Fernsehen, 1959, S. 65

Hörspielstimmen nach Singstimmen zu typisieren, empfahl auch Rudolf Arnheim. Er entwarf vier Klang-Modelle, die Handlung und Stimme verschieden kombinieren:

» 1. *Parallelität von Handlung und Stimmklang:*

a) *dem Gegensatz der Stimme entspricht ein Gegensatz in der Handlung; z. B. Baß gegen Tenor;*

b) *der Ähnlichkeit der Stimmen entsprechen gleichgerichtete Handlungstendenzen; z. B. zwei Soprane als Verbündete (Zwillingsmotiv).*

2. *Kontrast zwischen Handlung und Stimmklang:*

a) *die klangliche Verwandtschaft zweier Stimmen bildet einen Kontrast zu ihrer gegensätzlichen Stellung in der Handlung; z. B. Baß gegen Baß.*

b) *der klangliche Gegensatz zweier Stimmen bildet einen Kontrast zu gleichgerichteten Handlungstendenzen; z. B. Sopran und Baß als Verbündete.*«³⁰

Reproduktiv oder produktiv?

Seit es den Funk gibt, gibt es diese Frage, und seit es das Funkspiel gibt, wehrt sich der Funk, bloßes Übertragungsinstrument zu sein, er beansprucht auch die Vorrechte des künstlerischen Instrumentes. Er will und soll nicht nur Vermittler (Verteiler), sondern ebenso Gestalter, nicht allein Übertragungsmittel sein, sondern vor allem auch ein Medium künstlerisch produktiver Gestaltung. Diesen Zwiespalt analysierte Helmut Jedele 1952 ausführlich in seiner Dissertation »Reproduktivität und Produktivität im Rundfunk«: »Gib es«, fragt Jedele, »außer dieser ... *reproduktiven Aktivität nicht auch eine produktive Aktivität des Rundfunks? Das heißt: Kann der Rundfunk mit seinen Mitteln Realitäten erschaffen, für deren Existenz der Transport (mit Mikrofon am*

30 Rohnert, S. 66

Ausgangspunkt und Lautsprecher des Transportweges) *seinskonstituierende Bedeutung besitzt?* Sollte es solche Realitäten geben, so dürfen sie nicht, wie die elementar-sinnliche Wirklichkeit, schon vor dem Hindurchgehen durch das Mikrophon, ja nur dort vollwertig erlebt werden können, sie müßten im Gegenteil durch die Beschränkung auf das Akustische nicht nur keine Wertminderung erleiden, sondern erst dadurch und durch die technischen Mittel des Rundfunks zu solchen Realitäten werden.«³¹

Das herkömmliche Hörspiel ist diese Realität nicht. Es ist romantisches Lesedrama, das sich auf das reine Dichterwort und den Sendevorgang beschränkt, wie etwa Wellershoffs *Minotaurus*-Monologe, die auch ohne die produzierten Geräuschkulissen und ohne den funktechnischen Raumklangmantel vollwertig erlebt werden können. Autoren solcher letzten Sätze verwechseln das Hör-Spiel mit dem Kulturübertragungsdienst. Dem deutschen Dichter graut eben vor künstlichen Kehlköpfen, er hat einen Horror vor Verstärkern, Sieben, vor Mischern, Schallumwandlern und Verzerrern, weniger vor verzerrten Phantasien, vor denen aber dem deutschen Techniker graut. Techniker haben einen Horror vor Umwandlungen in Knöpfe, Tiger und Raben, sie mißtrauen psychoanalytisch gemischten Monologen, Hirnsieberei und vorverstärkten Schlußsätzen. Luigi Dallapiccola: »Technik und Poesie schließen einander nicht aus, denn die Maschine, die vom Menschen gemacht wird, nimmt dadurch am gesamten Leben und eben auch an der Poesie teil. Warum sollen wir ewig die Argonauten feiern!«³² Doch die deutsche Teilung in Dichter und Techniker läßt im Hörspiel die Griechen oder den Zeitgenossen feiern, reale und irrealen Welten abbilden und verhindert auf diese Weise, daß das Werkzeug der Techniker den konkreten Schallvorgängen seine Produktionsform, seine Spiel-Form aufprägt. »Denn schließlich ist es das Werkzeug«, sagt Pierre Schaeffer richtig, »das den Bereich der Formen bestimmt ... «³³

31 Helmut Jedele: Reproduktivität und Produktivität im Rundfunk. Phil. Diss. Main 1952, S. 35

32 Prieberg, S. 55

33 Ebd., S. 88

Das Studio

Schallvorgänge klingen in verschiedenen Räumen so verschieden, daß z. B. Stimmen allein durch ihren Raumklang verändert erscheinen. Der Raum entpuppt sich als ein Resonanzkörper mit unbegrenzten Klangmöglichkeiten. Man könnte sich kämpfende Raumklänge als Hörspiele denken.

Im literarischen Hörspiel kommen verschiedene Raumklänge vor, jedoch als Raumkulisse, zur Raumillusion, da diese Spiele von Phantasievorgängen ausgehen und nicht von Schallvorgängen. Günter Eichs *Mirakel Geh nicht nach El Kuwehd* wechselt öfter den Raumklang (die akustische Ebene), jedoch zur Illustration von Räumen und Schauplätzen- »Im Freien vor El Kuwehd«, »Auf der Straße vor El Kuwehd«, im »Zimmer bei Oma«, in einem »Saale in Saads Palast« usw. Komponiert dagegen scheinen die Klangräume in Wolfgang Weyrauchs Hörspiel *Die japanischen Fischer*, obgleich auch Weyrauch von Klangräumen spricht und nicht von Raumklängen (also nicht klang-, sondern raumzentriert denkt).

Größere *Hörspielstudios* besitzen drei Aufnahmeräume: einen schalltoten Raum, einen Aufnahmeraum mit Zimmerakustik und einen Aufnahmeraum mit Nachhall. Beim Bau dieser Räume ging es nicht um autonome Klangkörper, sondern um die Möglichkeit, außenweltliche Raumtypen zu imitieren. Die Szenen im Freien in Wolfgang Hildesheimers Hörspiel *An den Ufern der Plotinitza* werden im *schalltoten Raum* aufgenommen, der annähernd die Klangmerkmale des offenen Geländes besitzt. Für das Plätschern des Flusses stehen Wasserkasten und Wasserbottich zur Verfügung, groteske Einbauten: Sand- und Kieswege, Holzplanken, Steinpflaster und Steinpodeste sollen im Freien vorkommende Bewegungsgeräusche imitieren. Für Handlungsgeräusche in geschlossenen

Räumen besitzt der *Aufnahmeraum mit Zimmerakustik* Treppen aus Eisen, Stein und Holz, mit Läufern belegte Treppen. Transportable Fenster und transportable Türen ermöglichen Handlungsgeräusche, die ebenfalls in Aufnahmeräumen mit der Akustik eines »normal« möblierten Zimmers immer wieder gebraucht werden. Die Nachhallzeit solcher Studios eignet sich am besten für Sprechtaufnahmen. Für die Palastszenen, Szenen in Gerichtssälen, Schlachthofhallen und Spitalgängen in den Hörspielen *Der Drachenthron* (Oskar Wessel), *Tornado* (Walter Oberer), *Der Mann aus den Wäldern* (H. O. Wuttig) und *Die Heimkehr* (Peter Hirche) benutzt man den Aufnahmeraum mit Nachhall, den großen Hörspielsaal, der ebenfalls mit illusionistischen Einrichtungen ausgerüstet sein kann. Halleffekte lassen sich auch über den *Hallraum* erzeugen, der nur elektrisch mit dem Regieraum verbunden ist und deshalb im Keller oder sonstwo liegen kann. Im Studio wird irgendein Schall, der den Halleffekt erhalten soll, von einem Mikrophon aufgenommen und zum Lautsprecher des Hallraums geleitet. Über diesen Lautsprecher wird der Schall durch den gangförmigen, mit schrägen oder normalen Wänden ausgestatteten Raum geschickt und an einer entfernten Stelle von einem Mikrophon wieder aufgenommen und zum Regieplatz zurückgeleitet. Hier vereinigen sich Ausgangsschall und rückkehrender Schall und erzeugen durch den Laufzeitunterschied den Hall, der übrigens auch mit einer *Nachhallplatte* erzielt werden kann.

Hall und Echo werden auch dazu mißbraucht, Irreales, Traumhaftes, Überirdisches anzudeuten (abgesehen von der Hallregie dutzender Weltraumfahrten, Marslandungen usw.). Da hallen dann nicht nur Gerichtsszenen, wie in Kühners Hörspiel *Das Protokoll des Pilatus*, sondern auch Himmel, Ewigkeiten - ,werfen Echo wider, wie in Hubers *Gnadenbringendem Strafgericht* und Wickerts *Alkestis*.

Der Aufnahmeraum mit Nachhall kann eine wandelbare Akustik besitzen. Sie wird durch drehbare vertikale Sperrholzsäulen oder -prismen mit fensterladenartigen Klappen, schließbaren Schlitzen und Vorhängen erzielt. Senkbare und hebbare

Studiodecken, verschiebbare Wände würden eine ideale und frequenzunabhängige Wandelbarkeit der Nachhallzeit ergeben.

Die Akustiker besitzen heute genügend Mittel und Möglichkeiten, Hörspielstudios in nuancenreiche Klangkörper zu verwandeln, in Instrumente, die nicht nur Büros, Bierhäuser und Boudoirs, Kerker, Kirchen und Katakomben klanglich imitieren, sondern auch unbekannte Raumfarben und Raumklänge erzeugen. Solche gigantischen »Geigen« mit verstellbaren Decken und Wänden versprechen bunte Raumklangspiele.

Das Mikrofon

Symbol des Rundfunks nannte Eckert das Mikrofon. 1931 forderte Flesch, Hörspiele aus dem Mikrofon herauskomponiert. Für diese Mikro-Kunst fehlen dem Hörspielautor heute die Erfahrungen. Denn selbst die Mikrophoneinstellungen nahe, normal, entfernt werden nicht klangdialektisch geführt, sondern sollen beim Hörer ein Raumempfinden auslösen, sollen Nähe und Entfernung und damit den Grundriß einer unsichtbaren Bühne entwerfen; z. B. gehen laut Regiebemerkung Harry und Fräulein Lenz ab, Türgeräusch im Hintergrund. Mikrofonkontraste, Mikrophondialektik und damit Klangdramatik verwendet Wolfgang Weyrauch. In seinen *Japanischen Fischern* beschränkt sich Weyrauch auf drei Mikrophoneinstellungen: nahe, normal, entfernt und entwickelt daraus sein Hörspiel.

Mikrophone hängen in den Hörspielstudios an Winden oder Galgen (»boom«), mit denen sie gehoben, gesenkt, geschwenkt oder gedreht werden können. Es gibt Tischmikrophone. Nach der Richtcharakteristik: Schalldruckempfänger mit kugelförmiger Richtwirkung, Geschwindigkeits- oder Druckgradientenempfänger mit achterförmiger Richtwirkungskurve und Nieren-Mikrophone, deren Richtwirkung sich aus der Kugelcharakteristik eines Druckempfängers und der Achtercharakteristik eines Geschwindigkeitsempfängers zusammensetzt. Schließlich gibt es Mikrophone mit umschaltbarer Richtcharakteristik. Für Sonderzwecke läßt sich die Richtempfindlichkeit sogar steigern, etwa durch Rohrmikrophone oder durch Mikrophone im Brennpunkt eines Parabolspiegels.

Aufstellung der Mikrophone, Richtcharakteristik, Frequenz- Empfindlichkeit und schließlich die Zahl der verwendeten Mikrophone bringen Schallvorgänge in ein Spiel und Gegenspiel.

Verstärker, Regler, Filter, Modulator, Sonovox, künstlicher Kehlkopf, Sound Synthesizer

Im Regietisch treffen sich die Kanäle der einzelnen Mikrophone. Einheiten aus Röhren, Kondensatoren, Widerständen, Sicherungen, Gleichrichtern und Transistoren verarbeiten die von den Mikrofonen kommenden Schallvorgänge: verstärken, mischen, filtern oder sieben sie, verzerren Geräusche, modulieren Stimmen. In der langen elektroakustischen Kette von Mikrophon zu Lautsprecher steht an erster Stelle der Verstärker, dann kommen verschiedene Regler, Filter und andere Schalteinheiten.

Mit Hilfe von *Verstärkern* und *Reglern* werden die einzelnen Schalleingänge und deren akustische Dynamik so gesteuert, daß sich Geräusche, Töne und Stimmen in einer Klangbalance befinden. Die Dynamik kann durch Abhörlautsprecher, optische Lautstärkeanzeigen überwacht werden. Der Regietisch kann z. B. 14 Eingangskanäle besitzen, die zu je 6 auf einen Summenregler zusammengeschaltet sind. Für besondere Zwecke können zwei Kanäle hinter den Summenregler geschaltet werden, so daß z. B. ein Sprecher in eine Hörspielszene durch Schließen des Hauptreglers und Öffnen eines dieser zwei Kanäle eingeblendet werden kann. Als »Einblenden« und »Ausblenden« bezeichnet die Regiesprache das Öffnen und Schließen der Regler und damit das Lauter- und Leiserwerden eines Schallvorganges. Variiert man nach Lautstärke (Null, halb und voll) und Zeit Schallvorgänge (Geräusch, Ton und Stimme), so ergibt sich allein daraus schon eine Vielzahl von Blenden. Einblendungen, Ausblendungen und Überblendungen kommen in jedem herkömmlichen Hörspiel vor, das deshalb auch als »Kunst der Blende« bezeichnet wird. Bei der herkömmlichen Verwendung geht es nicht um ein konkretes Spiel lauter und leiser werdender Schallvorgänge,

nicht um ein Spiel sich mischender, durchdringender, überlappender Schallfiguren, sondern um den Aufbau des Phantasiebildes. »Was geschieht«, fragt Schwitzke, »wenn im Hörspiel eine Blende aufgeht, d. h. der Tontechniker den Regler öffnet? Ein Nichts, ein akustischer Raum, der leer ist, den man aber gleichwohl mit den Ohren wahrnehmen kann, ist da. Und damit ist ein potentieller Raum für Stimme und Sprache aufgetan, der dem potentiellen Raum für Bilder in unserer Phantasie seltsam genau entspricht. Jedes einzelne Wort, das in diesen Raum hineinfällt, füllt ihn nun mehr und mehr, ähnlich wie sich im Traum der leere Raum bewußtlosen Dämmerns mit Licht und Bewegung zu füllen vermag. Aber jedes Schweigen läßt diesen Raum sogleich wieder dunkler und leerer werden; er fließt sozusagen immerfort aus. Dieses Sich-Füllen und Leerwerden ist der Atem des Hörspiels. Das Schließen des Reglers aber, bei dem dann nicht nur die Inhalte des Raumes verschwinden, sondern der Raum selber, ist der Hörspielschluß - oder es ist nur ein Durchgangspunkt zum sofortigen Öffnen eines neuen Raums, ein Umkipppunkt von einer Szene zur andern.«³⁴ Die Schallblende verkümmert dabei zur Phantasieblende.

Filter - meistens mit Verstärker, Regler und anderen Geräten im Regietisch eingebaut - formen den Schallvorgang durch lineare Verzerrung (Amplitudenverzerrung). Es gibt Filter, die tiefe oder hohe Anteile eines Klanges durchlassen und alle anderen dämpfen. Durch ein Tiefpaßfilter wird eine Stimme gesiebt, wenn das Manuskript einen irrationalen Richter mit dumpfer Stimme (Hubalek: *Der öst- westliche Diwan*) fordert. Soll eine Stimme aber wispern, wie in Hoerschelmanns Hörspiel *Ich höre Namen*, werden die tiefen Anteile des Stimmklanges durch einen Hochpaß weggefiltert. Bandpaßfilter wiederum können beliebige Obertongruppen eines Klanges dämpfen und unterdrücken, so daß Stimmen blechern, mechanisch klingen, was Hoerschelmann für den Sprechchor in der Verschlossenen Tür fordert. Veränderliche Terzfilter können beliebige Ausschnitte aus einem Klang von je einer Terzbreite aussperren. Nach dem gleichen Prinzip filtert das Oktavsieb und der Analysatorfilter. Alle diese

³⁴ Schwitzke: *Sprich...*, S. 21f .

Netzwerke verändern das natürliche Schallmaterial durch Beschneidung, Absenkung, Anhebung bestimmter oder beliebiger Klangteile.

Filter werden im Hörspiel immer wieder dazu benützt, um Telefonstimmen, wie in Walter Jens' Hörspiel *Der Telefonist*, oder um Radiostimmen zu imitieren, wie dies Dürrenmatt in seinem Hörspiel *Stranzky* und der Nationalheld oder Eisenreich in seinem Spiel *Wovon wir leben und woran wir sterben* tun. In *Fis mit Obertönen* läßt Günter Eich den Steward sogar durch ein Megaphon sprechen, ebenfalls ein Klangeffekt, der mit Filter erzeugt werden kann. Tiefpässe, Hochpässe und Bandfilter kreieren Stimmen der Vergangenheit oder innere Stimmen, Phantome, Geister und Götter. Für sie wurden sogar eigene »Hörspielverzerrer« (1947 »W 26«, 1951 »W 49«) konstruiert, Geräte, in denen verschiedene Filterglieder zusammengebaut sind.

Alle diese Filterkreise, Netzwerke, Tonsiebe sind Bedämpfungsverfahren. Die Klangfarbe des Schallvorganges, eine Eigentümlichkeit seiner Obertöne bleibt jedoch erhalten, da keine neuen Obertöne hinzugefügt werden. Verloren geht die Klangfarbe erst bei nichtlinearer Verzerrung (im Erzeugungsverfahren). Eine Kombination aus nichtlinearer und linearer Verzerrung bietet ein im Kölner Studio für elektronische Musik verwendetes elektroakustisches Gerät. Mit diesem »Verzerrer« wurden für die bereits erwähnte Hörfolge *Gegen den Dezembersturm* (Atlantikflug Lindberghs) menschliche Stimmen zuerst so gefiltert, »daß sie aus dem Telefonhörer zu kommen schienen«, und darauf mit Sinustönen moduliert. »Der Sinn der Worte«, schreibt Prieberg, »ging dabei zwangsläufig verloren; der Hörer begriff aber, daß es sich um ein sprechendes Organ handelte, um das Organ hinter dem Rücken des Fliegers auftauchender und wieder verschwindender Phantome. Auch hier waren es stilisierte Geräusche, die der Sendung packendes Leben verliehen, von der Natur fast ganz befreite Muster mit indessen erheblichem Anreiz für die Einbildungskraft.«³⁵

35 Prieberg, S. 157

Genial verfährt ein Sprachverzerrer, der bei den amerikanischen Radiostationen unter dem Namen »Sonovox« bekannt ist. Der Erfinder Gilbert Wright beobachtete beim elektrischen Rasieren, daß das Brummen des Apparates durch die Kehlwand drang und aus dem Mund, verstärkt - wie durch einen Lautsprecher, wiederklang. Das genügte Wright, daraus das Sonovox zu entwickeln: Bei diesem Verfahren werden an die Kehle eines Sprechers zwei kopfhörerartige Instrumente gepreßt, die Geräusche und Musikpassagen in den Kehlkopf spielen, und während darauf der Schall wieder aus dem Mund des Artikulators dringt, flüstert der Sprecher und oktroyiert Klängen und Geräuschen vom Staubsauger bis zur Feuersirene seine Worte und Sätze, seine Sprache.

Der »*künstliche Kehlkopf*«, von Meyer-Eppler für den ehemaligen NWDR entwickelt, geht ebenfalls davon aus, daß beim Flüstern die Stimmlippen des natürlichen Kehlkopfes nicht mitschwingen. Er wurde in dem Hörspiel *Der alte Roboter* ausprobiert.

Synthetische Sprache erzeugen der amerikanische »Voder«, »Vocoder« und der »Sound Synthesizer«, wobei beim *Vorder-Gerät* die Sprachlaute mit einer Schreibmaschinentastatur ausgelöst werden, beim *Vocoder* dagegen, einem sehr komplizierten Gerät, die Stimme in einzelne Schwingungsbereiche zerlegt und nachträglich mit den gleichen oder anderen Bestandteilen wieder aufgebaut wird. Der »*RCA Sound Synthesizer II*« (1959) aber übertrifft sowohl den Vocoder, den Voder, den künstlichen Kehlkopf als auch die anderen Geräte.

»Der Ton«, berichtet Artur Holde, »wird ... in Höhe, Dauer und Farbe maschinell durch Tasten erzeugt, die denen einer Schreibmaschine ähnlich sind. Zwei Gruppen dieser Tasten, und zwar 18 und 17, die sich ergänzen und steigern, verursachen, wenn heruntergedrückt, auf präparierten Papierstreifen Löcher, ähnlich denen auf den Papierrollen der bekannten mechanischen Klaviere. Diese Markierungen leiten elektronische Wellen zu dem 'Synthesizer'. Von ihnen setzen die Wellen ihren Weg zu einem Arm mit Nadel fort, die wiederum die elektrische Registrierung auf einer Schallplatte vornimmt. Durch Verbindung mit einem

gewöhnlichen Tonvergrößerer und Lautsprecher dringt dann der auf diesem Wege erzeugte Ton an das Ohr.

Dieser Ton kann durch die von elektronischen Energien systematisch beeinflusste Änderung seines Charakters jede Klangfarbe annehmen, die der den Apparat bedienende Ingenieur wünscht. Die Maschine kann also nach Belieben Männer-, Frauen- oder Kinderstimmen künstlich herstellen und ebenso das Timbre jedes Instrumentes imitieren. Durch die völlig mechanische, durch Kombinationen und durch Veränderungen der elektronischen Kraftzufuhr herbeigeführte Amalgamierung der zunächst einzeln - *Ton für Ton* - produzierten Klänge wird in einem bisher noch sehr langsamen und mühseligen Verfahren das Entstehen von vielfältigen Klangorganismen möglich, wie ihn Orchester, Klavier, Orgeln darstellen.«

Stereophonie

Illusionistische Radio- und Hörspieltheorien zielen auf totale Wiedergabe und Imitation, auf restlose Reproduktion. Zwei wiedergegebene Stimmen sollen nicht nur in natürlicher Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke erklingen, es soll auch die Raumlage dieser beiden Stimmen eindeutig übertragen werden. Mit einem einzigen Lautsprecher kann der Stimmklang ziemlich echt wiedergegeben werden. Nicht aber die Raumlage. Denn das Einkanalsystem mit einem Lautsprecher überträgt so, als ob nur eine Schallquelle bestünde. Deshalb muß die Raumlage durch Mikrophoneinstellung durch überlegte Aufstellungs- und Bewegungsregie der Sprecher, durch kennzeichnende Geräusche (Schritte, Stuhlrücken, Fensteröffnen, Türöffnen) oder durch Ortshinweise im Monolog oder Dialog, durch einen Ansager oder Sprecher mitgeteilt werden, so daß sich beim Hörer eine mehr oder minder genaue Raumvorstellung ausbilden kann.

Sieht man von Illusionsstereophonie ab, so bietet einfach die technische Erfindung, daß vorerst über zwei getrennte Kanäle zwei Lautsprecher und vielleicht einmal sogar über mehrere Kanäle eine ganze Schallzeile gespeist werden kann, einen Informationszuwachs und eine Weitung der radiophonischen Gestaltungsmöglichkeiten, gegen die sich Schwitzke verständlicherweise wehrt, weil dadurch die Bühne des Hörspiels aus der Phantasie des Hörers in das Zimmer des Zuhörers verlegt wird. Diese Konkretisierung würde für das herkömmliche Hörspiel einen »unheimlichen und immerfort peinlich empfundenen Mangel«³⁶ bedeuten, jedoch ein unerhörter Vorteil für das Schallspiel sein.

Beim direkten Hören unterscheidet man sehr gut, ob eine Schallquelle »links-rechts«, »oben- unten« oder »vorne- hinten« liegt. Diese Richtungseindrücke kommen im wesentlichen durch Intensitäts- und Laufzeitunterschiede, die zwischen beiden Ohren auftreten, zustande. Bei der zweikanaligen Übertragung (mit zwei Lautsprechern) werden aber nur Seitenlokalisationen wiedergegeben. Die Richtungseindrücke »vorn- hinten«, »oben- unten« fehlen. Zwischen dieser »echten« Stereophonie und der Einkanalübertragung, dem monauralen Hören wurden eine Menge Verfahren entwickelt, die Raumeindrücke vermitteln: Pseudostereophonie, Trickstereophonie. Gute Raumeindrücke lassen sich z. B. mit einer Einkanalaufnahme erzielen, die über zwei gleiche, parallel geschaltete, räumlich getrennte Lautsprecher abgestrahlt wird. Lautsprecher mit verschiedenen Frequenzgängen steigern ebenfalls den Raumeindruck, und zwar so, daß bestimmte Tonlagen bestimmten Seiten zugeordnet sind (die Tiefen kommen von rechts, die Höhen von links). Die Richtungsinformation bleibt vom Ort der Schallquelle unabhängig. Hörspielstimmen wandern deshalb mit wechselnder Tonlage von links nach rechts oder von rechts nach links. Diese Methode erzeugt ein Raumschema, das von den tatsächlichen Abständen der Originalschallquellen völlig unabhängig bleibt. Den Raumillusionisten wird eine

³⁶ Schwitzke: Sprich...', S. 17

solche Stereophonie kaum befriedigen, obwohl sie für das Schallspiel reizvolle Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet.

Die Stereophonie bietet dem Hörspielautor künstlerische Gestaltungsmöglichkeiten. »Hier erst recht«, schreibt Schwerte, »in der poetischen Durchdringung der stereophonischen Sendung, die in jedem Fall auf uns zukommt, wird das Hörspiel sich in neue, in eigene künstlerische Dimensionen ausweiten können. Was das ursprünglich rein technische Mittel des elektrischen Scheinwerfers seit 1912/1916 poetisch und dramaturgisch für die Bühnen bedeutet hat, wird die Stereophonie für das künftige Hörspiel bedeuten können.«³⁷

Das Magnetongerät

In der Frühzeit des Funks wurde von Richard Kolb und anderen Pionieren befürchtet, daß das »Schallplattenhörspiel« - heute können wir sagen das Bandspiel - die Illusion der Gleichzeitigkeit, einen Hauptvorteil des Funks vereitle. Deshalb forderte man die Direktübertragung oder, wie wir heute sagen, die Livesendung- Paul Laven im Stil einer Stegreiferzählung. Arnold Zweig in der Form des freien Erzählers, des Märchenerzählers, in den Formen der großen improvisierten Komödie, des improvisierten Romanes. Einzelne Funkregisseure und Hörspielsprecher trauern heute, da das Tonband eine Selbstverständlichkeit des Funks ist, dem direkt übertragenen Hörspiel nach, dem »Livespiel.«, in dem nichts von der kühlen Perfektion der Bandaufnahme klinge, das noch der Zauber des Zufalls überstrahle.

³⁷Hans Schwerte: Gespräch um Poesie und Rundfunktechnik, (Zeitungsaufsatz) o.O. 1960

Die Begriffspaare Zufall/Perfektion und Direktübertragung/ Bandübertragung und das Paar Gleichzeitigkeit/Nichtgleichzeitigkeit kommen aus demselben Hörspielschema wie die Begriffspaare Unmittelbarkeit/Mittelbarkeit, unmittelbare und mittelbare Darstellung, unmittelbare und mittelbarakustische Begegnung, Begegnung und vermittelte Begegnung, Dabeisein/Nichtdabeisein, Einmaligkeit/Wiederholbarkeit. Hinter all diesen Begriffspaaren steht als Leitschema die Bühne und das Drama, der Wunsch, es der Bühne gleichzutun, sie zu übertragen, zu vermitteln. Diese Zielvorstellung deutet das Instrument Rundfunk als ein bloßes Übertragungssystem, dessen Mittelbarkeit nur durch die »Illusion der Unmittelbarkeit« verdeckt werden kann. Diese subjektive Unmittelbarkeit und die Illusion der Gleichzeitigkeit liegen durchaus im Bereich der Erlebnismöglichkeiten. Schon 1941 stellte Eckert fest: » Im Rundfunk ... spricht, selbst wenn es auf Platte aufgenommen ist, das Ereignis in seiner unverfälschten Sprache zu uns.«³⁸ Experimentelle Untersuchungen Krumbs, Metzgers und auch meine Hörspieluntersuchung bestätigen diese Behauptung: Erregung und Ergriffenheit stiften eine Illusion der Gleichzeitigkeit, das Gefühl dabei zu sein, anwesend zu sein, es entsteht beim Hörer die Vorstellung, daß die Hörspielfigur anwesend ist, die Illusion konkreter Gegenwärtigkeit.

Das Magnetongerät wurde um die Jahrhundertwende erfunden. 1900, auf der Pariser Weltausstellung, führte der Däne Waldemar Poulsen das erste Magnetongerät »Telegraphone« vor. Tonträger war ein Stahldraht. Moderne Tonbandgeräte verfügen über mehrere Spuren (bis zu 10) und stufenlose oder gestufte Geschwindigkeiten (z. B. 76, 38, 19 ... cm/s). Diese Geräte sind das Ergebnis einer Entwicklungsarbeit, die etwa 1932 einsetzte.

Durch die Tonbandtechnik werden Schallvorgänge von ihren Erzeugern abgelöst und können in frei verfügbare Qualitäten verwandelt werden, die wie Farben keinerlei Erinnerung auslösen. Durch die Tonbandtechnik wurde der Rundfunk revolutioniert, doch konnte das herkömmliche Hörspiel diese Produktionsform in keine Spielform umsetzen. Die bekanntesten »Tonbandspiele«, etwa Becketts

³⁸ Gerd Eckert: Der Rundfunk als Führungsmittel. Heidelberg 1941, s. 20 f.

Einakter *Krapp's last tape* und Hiesels Satire *Auf einem Maulwurfshügel*, verwenden das Tonband als romanhaftes Requisit. Beckett läßt Krapp an jedem Geburtstag Denkwürdigkeiten auf ein Tonband sprechen, das sich Krapp am nächsten Geburtstag wieder vorspielt. Hiesel läßt Herrn Georg alle, auch die intimsten Lebensäußerungen auf ein Tonband speichern. Georg erstrebt auf diesem Weg eine Art technische Ewigkeit und Unsterblichkeit. Aber unbegrenzte Speicherfähigkeit und Schnitt und Montage, die Haupteigentümlichkeiten der Magnettontechnik, werden in diesen beiden Hörspielen künstlerisch überhaupt nicht berührt, sondern lediglich grotesk- allegorisch gedeutet. Unsinn ist es deshalb, wenn es über Hiesels Hörspiel heißt: »Es ist klar, daß dieses Spiel mit der meisterhaft angewandten Kunst von Rückblenden ausschließlich aus Tonbandaufnahmen einmalige, bloß funkische Möglichkeiten ausnutzt. Der so naheliegende, so einfache Einfall einer Tonbandstory erweist sich als ein Königsgedanke für die Gattung Hörspiel, weil das Medium des Rundfunks, die Rundfunktechnik, zum Mitspieler gemacht wird ... «³⁹

Ähnlichen Unsinn behauptete Pongs 1932: Er nannte Friedrich Wolfs Hörspiel *SOS ... rao rao ... foyn »Krassin« rettet »Italia«* deshalb »funkisch«, »weil die dramatische Aktion wesentlich durch Funkspruch vor sich geht . . . «⁴⁰

Analog könnte man Johannsens *Brigade- Vermittlung* und Jens' *Telefonisten* funkisch nennen, da auch in diesen beiden Hörspielen die dramatische Aktion via Funkspruch läuft.

Das gesamte Hörspiel wird durch das Magnetongerät und seine Technik formal bereichert: Die klassische Einspurtonbandaufnahme verfügt im Play-back über ein äußerst variantenreiches Verfahren. Bei einem solchen Play-back z. B. verwendet Heinz Oskar Wuttig eines in seinem Hörspiel *Der Mann aus den Wäldern* - können beliebig viele Klangfolgen, die zeitlich nacheinander aufgenommen wurden, übereinandergeschichtet werden. Z. B. wird die Aufnahme

39 Franz Hiesel: *Auf einem Maulwurfshügel*. Hamburg 1960, S. 56

40 Hermann Pongs: *Das Hörspiel*. Stuttgart 1932, S. 23

einer Stimme (Klangfolge I) mittels Lautsprecher in das Studio gespielt. Gleichzeitig spricht derselbe Sprecher noch einmal dazu (Klangfolge II). Dabei werden I und II elektrisch gemischt und auf ein zweites Bandgerät gespielt. Dieser Vorgang wiederholt sich bei jeder weiteren Play-back-Aufnahme (III, IV usw.), so daß auf diese Weise mit einer einzigen Stimme ein vielstimmiges Hörspiel produziert, das durch Filter, Modulator oder Vocoder noch differenziert werden kann.

Ohne Änderung der Originaltonlage kann die Sollgeschwindigkeit eines Hörspiels nur durch einen sogenannten »Zeitregler« gepreßt oder gespreizt werden.

Schnitt, Montage, Spreizung, Pressung, Play-back und endlose Schleife: so heißen die - wichtigsten Verfahren des Tonbandgerätes, die das herkömmliche Hörspiel nur als Produktionsform kennt, nicht als Spielform.

Sender, Empfänger

Der Entwurf eines Schallspiels braucht sich mit dem »sendefertigen« Hörspiel nicht zu begnügen, sondern kann auch den Sendevorgang durchdringen, ihn in eine Spielform verwandeln; denn dieser bleibt im herkömmlichen Hörspiel ungeformt und ungestaltet. Keine Livesendung und kein Improvisieren vor dem Mikrophon können an dieser Situation etwas ändern.

Das könnte nur eine Sendeanlage, die, von einer kybernetischen Maschine gesteuert, ununterbrochen läuft und nach einem eingestellten Programm Spielnummern speichert, kombiniert, auswählt und ausstrahlt und gleichzeitig die in Millionen gehenden Reaktionen, Wünsche und Impulse der Empfänger mitverarbeitet. Ein solch gigantisches, elektronisches Sende- und

Empfangssystem könnte eine Art extemporiertes Funkspiel hervorbringen, eine »Commedia dell' arte« des technischen Zeitalters.

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.