Die richtigen Fehler machen oder:

Warum man das Rad nicht permanent neu erfinden muss *Von Jochen Meißner*

Jochen Meißner, ständiger Hörfunkkritiker für den Medienfachdienst „Funkkorrespondenz“, betreibt die Website hoerspielkritik.de. Er macht Radio-Features und ist Autor und Herausgeber von Texten und Radiosendungen zur Geschichte und Ästhetik des Hörspiels. 2006 bis 2010 leitete er das Hörspielsymposion an der Eider am Nordkolleg Rendsburg. Seit 2008 ist er Mitveranstalter des Berliner Hörspielfestivals. Im Lauf der Zeit gehörte Jochen Meißner verschiedenen Hörspieljurys an, unter anderem der Jury für den Hörspielpreis der Kriegsblinden und der für den Deutschen Kinderhörspielpreis.

Eine der bekanntesten Definitionen für die originäre Kunstform, die das Radio hervorgebracht hat, lautet: „Hörspiel ist ein doppelter Imperativ“. Das Diktum von Ernst Jandl und Friederike Mayröcker richtet sich nicht nur und vielleicht nicht einmal in erster Linie an die Hörer, sondern vor allem an die Hörspielmacher. Und um gleich zu Beginn mit einem Irrtum aufzuräumen: Der Satz „Hörspiel ist Kino im Kopf“ ist, auch wenn man ihn noch so oft hört, keine gültige Definition.

Vergessen Sie also die von Programmdirektoren und Intendanten erhobenen Forderungen: „Immer vom Hörer her denken!“ oder „Ein jüngeres Publikum ansprechen!“. Denn wenn das Radio etwas nicht weiß, dann wer und wie alt diese Hörer überhaupt sind und was „jung“ bedeuten soll. Die Daten, die in der zweimal jährlich per Telefonumfrage erhobenen „Media-Analyse“ abgefragt werden, dienen dazu, die Preise für Radiowerbung festzusetzen, und nicht dazu, das Programm zu bewerten. Die werbefreien Kultursender, die der Ausstrahlungs- und meist auch der Produktionsort des Hörspiels sind, laufen schon im Fragendesign unter ferner liefen. Erst wenn man die Hörerforschung auf eine methodisch gesicherte Basis stellt – wie mit dem Radiocontrol-System der Schweiz, bei dem eine Uhr am Handgelenk des Hörers verschlüsselt den Umgebungsschall aufnimmt und ihn mit den Radioprogrammen abgleicht –, bekommt man verlässliche Daten. Was übrigens dazu geführt hat, dass ein nachmittäglicher Hörspieltermin erhalten blieb, als man mittels dieser Methode 200 000 Hörer gemessen hatte – bei einer Bevölkerung von 8 Millionen keine kleine Quote. Außerdem hat man mit dieser Messmethode herausgefunden, dass das Wort im Radio kein Impuls zum Aus- oder Umschalten ist, im Gegenteil. Was also die Maximen formatierter Musikwellen sind, gilt nicht für die Wellen, die man einschaltet, um sie zu hören, und die eben nicht als Klangtapete dienen sollen.

Der Hörer, an den Sie beim Hörspielschreiben denken sollten, sind also zunächst Sie selbst. Wenn Sie Ihre eigene Sendung nicht zu Ende hören wollen würden, machen Sie wahrscheinlich die „falschen“ Fehler. Zu den „richtigen“ Fehlern später mehr.

Wen adressiert das Hörspiel?

Bis in die 1960er-Jahre war man sich einig: Das Radio war ein einsinniges, lineares Medium und ein bloßer Abspielkanal für das Hörspiel, das auf einer „inneren Bühne“ im Kopf des Hörers stattzufinden hatte. Es war monofon und bis in die Fünfzigerjahre hinein ein Mittelwellenprogramm mit allen Einschränkungen, was den Frequenzgang und

die Möglichkeit der Abbildung von Räumen anging. Ab dem 30. August 1963 begannen die Radiosender ihre Programme über UKW auch in Stereo zu senden, und es wurde offenkundig, dass das akustische Erzählen nicht in der Eindimensionalität der Monofonie, sondern im Hörraum des Hörers stattfindet. Mit dem Hörspiel „Demolition" zur Berliner Funkausstellung 1973 kam die dreidimensionale Kunstkopfstereofonie dazu, seit Ende der 1980er-Jahre der 5.1-Surround-Sound, der heute durch binaurale Aufnahme- und Mischtechniken für Stereosysteme simuliert werden kann. Gegenwärtig gibt es die Wellenfeldsynthese, die Schallquellen in den Raum projizieren kann, wofür aber spezielle Abhörräume notwendig sind.

Der Literaturwissenschaftler Friedrich Knilli wusste schon 1961, dass das Radio nicht nur eine zeit-, sondern auch eine raumbasierte Kunstform ist und sorgte mit seiner Streitschrift „Das Hörspiel – Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels" für einige Aufregung in der festgefahrenen Ästhetik, für die der Hörspieltheoretiker und Chef des NDR-Hörspiels Heinz Schwitzke stand. Der hatte im Wochenmagazin DIE ZEIT vom 1. Dezember 1961 heftig gegen den „Sektierer, der gegen alles polemisiert, was in 38 Rundfunkjahren als Hörspiel bezeichnet wurde", gewütet.

Wenn Sie also ein Hörspiel schreiben, denken Sie nicht nur an das Ohr und die nachgeschalteten Nervenbahnen, sondern auch an den Raum, in dem das Hörspiel stattfindet. Der kann nur die wenigen Kubikmillimeter groß sein, die In-Ear-Kopfhörer vom Trommelfell trennen, er kann aber auch einen Sendesaal oder ein Planetarium umfassen.

Der Klangkünstler Jacob Kirkegaard hat in seinem Stück „Speculum Speculi" (Deutschlandradio Kultur 2009) mittels „eingeschliffenen akustischen Lupen und Spiegeln, mit Verstärkungsprozessen und Rückkoppelungen die Sounds leerer Produktionsräume und ‚schalltoter Räume' belauscht" (Pressetext). Ergebnis dieser Verfahren war, dass sich im Hörraum des Hörers Klangwellen aufbauten, die den Eindruck erweckten, man könne den Hub des eigenen Trommelfells als mechanische Bewegung wahrnehmen. Das Stück führte außerdem dazu, dass die Eigenresonanz des Abhörraums selbst angeregt wurde und auch vom Nebenzimmer aus noch wahrnehmbar war.

Das Hörspiel adressiert also nicht nur die Informationsverarbeitung im Hirn und den Raum, sondern auch den Körper des Hörenden. Womit eine weitere, oft nur implizite Maxime widerlegt ist: Ein Hörspiel muss genauso wenig auf dem sprichwörtlichen Mono-Küchenradio funktionieren wie ein Kinofilm auf einem Handydisplay.

Der mediale Ort des Hörspiels

Wäre die These vom **Hörspiel als Kino im Kopf** richtig, so müsste jedes Telefonklingeln in der Fantasie des Hörers das Bild eines Telefons erzeugen – und zwar bei jedem ein individuelles: „Der eine sieht's in Brombeerblau, der andere in Businessschwarz", sagte der Feature- und Hörspielautor Walter Filz in seiner Rede zur Verleihung des Hörspielpreises der Kriegsblinden 2001. Außerdem dürfe man sich das Telefon nicht freigestellt wie in einem Prospekt vorstellen, sondern in einer bestimmten Umgebung. Kurz, so zieht Walter

Filz die Konsequenz: Der Ausdruck „Kino im Kopf“ meine gar keine so konkreten Bilder, sondern eine Art „universal, allgemein abstrahierter Vorstellungsbilder“ – aber das seien gar keine Bilder, sondern Begriffe. Begriffe, die durch Zeichen repräsentiert werden: in der Schrift durch die Zeichenkette t-e-l-e-f-o-n, im Akustischen durch einen Klingelton. Filz: „Ich glaube, dass das Hörspiel keinen sondersinnfördernden Turbokreativ-Vorstellungsprojektor in unseren Köpfen anwirft.“

Für die praktische Arbeit beim Hörspielschreiben hat das zunächst die triviale Konsequenz, dass man sich Regieanweisungen, die den Ort beschreiben („Trüber Tag, Feld“), im Prinzip sparen kann. Auch detaillierte Anweisungen an die Schauspieler kann der Autor getrost der Regie im Studio überlassen. Ausnahmen, wie die wohl nicht ganz ernst gemeinte Anweisung „schwitzt“ (siehe das Gespräch mit Robert Schoen), bestätigen die Regel. Das Hörspiel hat mit dem Film gemeinsam, dass beide lineare, zeitbasierte Medien sind, die auf der Technik des Schnitts basieren (experimentelle Sonderformen, die genau darauf verzichten, einmal ausgenommen). Auf den 2014 verstorbenen Schriftsteller und Hörspielautor Urs Widmer geht das Bonmot zurück: „Hörspiel ist wie Stummfilm, nur umgekehrt.“ Und der Filmkritiker Peter W. Jansen ergänzte 2003 anlässlich der Berliner Woche des Hörspiels: „Wenn es den Experimentalfilm und die radiofone Collage demnächst nicht mehr geben sollte, dann wird uns noch Hören und Sehen vergehen.“

Wenn das Hörspiel kein Kino ist, **ist es dann vielleicht Theater?** Schließlich weiß man, dass in der Frühzeit des Hörspiels „Wallensteins Lager“ in Kostüm und Maske inszeniert wurde, wie auf einem berühmten Foto aus dem Jahr 1924 zu sehen ist. Damals war das Hörspiel noch live, weil die Aufzeichnungsgeräte fehlten oder unzulänglich waren, weshalb viele der frühen Hörspiele nur in der Manuskriptform überliefert sind.

In der Hörspielästhetik von Heinz Schwitzke, die für das Hörspiel der Nachkriegszeit prägend war, ist von einer „inneren Bühne“ die Rede, auf der das Hörspiel stattfinde. Auch hier enthält der Hörerschädel einen Theatersaal, wenn auch ohne Projektor. Dass der Hörsinn im Vergleich zum Sehsinn der edlere sei, weil – frei nach dem Naturphilosophen Lorenz Oken (1779–1851) – „das Auge den Menschen in die Welt führt, während das Ohr die Welt in den Menschen einführt“, ist ein Missverständnis, denn Oken sagte auch: „Ohne Ohr gibt es keinen Verstand, ohne Auge keine Vernunft.“

Der Schriftsteller Dietmar Dath beschreibt in einer Kritik zum Kinofilm „Her“ die „Her“-Welt als Hörwelt und definiert kurzerhand das Internet als eine Art Hyper-Radio: „Denn das Internet, das wir seit dem Web 2.0 vor allem als runderneuert interaktives und modulares Fernsehen kennengelernt haben, ist hier [im Kinofilm ‚Her‘] ein gesichtsfeldfreies Hyper-Radio – wo die bürgerliche Welt glaubte, die Feder sei mächtiger als das Schwert und wo die erste weltweite Netzära bald wähnte, ein Bild sage mehr als tausend Worte, weiß die ‚Her‘-Welt, dass ein Ohrstöpsel intimere Macht ausüben kann als der bunteste Bildschirm.“ (FAZ, 25.3.2014)

Gegen die Vorstellung von der inneren Bühne ist zweierlei einzuwenden. Das Hörspiel findet als Schallereignis nur bei sehr großem Schalldruck im Kopf des Hörers statt, eines Hörers, der wahrscheinlich das Weite suchen würde, lange bevor die Schädelkalotte

zu vibrieren beginnt. Das Hörspiel findet im Hörraum des Hörers statt. Ob vor dem Monoradio, der Stereoanlage oder dem 5.1-Surround-System.

Der schon erwähnte Maschinenbauer, promovierte Psychologe und habilitierte Literaturwissenschaftler Friedrich Knilli forderte 1961: „Ein Hörspiel, das die Produktionsformen in Spielformen verwandelt, ein Hörspiel, das den Illusionismus des herkömmlichen Hörspiels überwindet und die Bühne aus der Phantasie des Hörers in das Zimmer des Zuhörers verlegt, ein Hörspiel, das ganz in der Eigenwelt konkreter Schallvorgänge spielt als ein diesseitiges und totales Schall-Spiel, das der Hörer, der zur Außenwelt dieser Schallvorgänge gehört, in ein diesseitiges und totales Hör-Spiel verwandelt."

Dass es mit dem Illusionismus der Bühne im Hörspiel nicht weit her ist, wusste auch Werner Klippert, Jahrgang 1923, der ein halbes Jahr älter ist als das Radio in Deutschland. Seine 1977 erstmals als Reclam-Heftchen erschienenen „Elemente des Hörspiels", die 2012 als Hardcover vom PoCul-Verlag wiederaufgelegt wurden, sind auch heute noch ein Standardwerk des Genres. Dort schrieb er: „Bevor auf der Theaterbühne ein Schauspieler zu sprechen beginnt, ist der Zuschauer schon im Bilde."

Diese Erfahrung machte das Theater-Performance-Kollektiv She She Pop ganz praktisch, als sie ihr Stück „Testament – verspätete Vorbereitung zum Generationswechsel nach Lear" (2011) für das Radio inszenierten. Wer stumm auf der Bühne steht, sei immer noch anwesend – im Hörspiel werde er „unsichtbar", sagte Lisa Lucassen von She She Pop in ihrer Kriegsblindenpreisrede. Außerdem beschreibt sie den Unterschied zwischen den beiden Medien:

„Das Hörspiel ist nämlich nicht Theater ohne Bild, sondern das Theater ist eine Art Hörspiel mit suboptimalem Timing, zu vielen Atmern, zu wenig Geräuschen und ohne Soundeffekte."

Ein anderer Ort, an dem es weder Soundeffekte noch Geräusche oder Atmer gibt, ist die Literatur, die oft als Oberbegriff für das Hörspiel herhalten muss. Ist deswegen das Hörspiel **eine literarische Gattung?** Diese Vorstellung hat eine gewisse Tradition, die unter anderem von dem inzwischen wieder abklingenden Hörbuch-Boom befördert wurde. In der Tat kann man sich immer mehr Bücher vorlesen lassen, Sachbücher ebenso wie Belletristik. Auf manchen CD-Covern sind die Sprechernamen sogar größer gedruckt als die der Autorinnen und Autoren. Bisweilen trifft man auch auf inszenierte Lesungen mit mehreren Sprechern, mit ein paar (illustrativen) Geräuschen oder Musik und – wenn es hoch kommt – mit gebauten akustischen Räumen.

Auch im Radio hört man häufig echte Hörspieldramatisierungen von Romanen oder Erzählungen, was die Vermutung nahelegt, dass es sich beim Hörspiel doch um eine literarische Gattung handeln könnte. Sie ist es nicht oder sie ist es nur insofern, als man auch Theater und Film unter das Literarische subsumieren möchte. Dann wäre Hörspiel Text im Radio, Theater Text auf Bühne, Kino Text auf Film. In ihrer Materialität sind die drei Kunstgattungen denkbar unterschiedlich. Wo die Literatur sich in der Zweidimensionalität der Schrift auf einer Buchseite realisiert, tut es das Theater im dreidimensionalen Bühnenraum, der Film in der Sphäre des Optischen und das Hörspiel in der des Akusti-

schen. Hörspielmanuskripte sind wie Dramentexte oder Filmdrehbücher immer nur Zwischenformen und Halbfertigprodukte im Produktionsprozess.

Warum schließlich das Hörspiel, obwohl es sich weder unter Film noch unter Theater noch unter Literatur subsumieren lässt, auch keine musikalische Gattung ist, hat laut Friederike Mayröcker und Ernst Jandl definitorische Gründe. Im Zentrum des Hörspiels steht die gesprochene Sprache, weil Hörspiel sonst **dasselbe bedeuten könnte wie Musik.** Und dass Hör!Spiel! ein doppelter Imperativ sei, haben uns die beiden auch schon mit auf den Weg gegeben. Dass man sich von der Musik für die Hörspielproduktion kompositorische und strukturelle Prinzipien ausleihen kann, zum Beispiel den Kontrapunkt, ist natürlich unbestritten.

Im Übrigen zeugt es nicht von besonderem Selbstbewusstsein, wenn man sich und seine Kunst über eine andere definiert oder gar von ihr ableitet. Denn damit wird das verdeckt, was das Hörspiel auszeichnet und zu einer genuinen Kunstform macht.

Das Hörspiel und das Radio

Beim Hörspiel im Radio kommt zu seiner akustischen Qualität eine weitere, eine **radiofone Qualität** hinzu. Ebenso wie einem literarischen Autor die Gestaltung eines Textes nicht gleichgültig sein sollte, sind für den Hörfunkautor weder die Bedingungen seines Tuns noch das Umfeld der finalen Ausstrahlung unwichtig. Über viele Jahrzehnte war der öffentlich-rechtliche Rundfunk nicht nur der Distributions-, sondern auch der Produktionsapparat von Hörspielen. Seine Rolle als Mäzen der Literatur und der Neuen Musik (Karlheinz Stockhausen, Mauricio Kagel etc.) ist nicht zu unterschätzen. Das war unter anderem eine Konsequenz des von den Alliierten installierten Rundfunkföderalismus, der einen gleichgeschalteten Rundfunk wie in der Nazizeit unmöglich machen sollte. Nebenbei führte das dazu, dass in den Landesrundfunkanstalten ein weltweit einzigartiger Reichtum des akustischen Erzählens aufblühte. In der Frühzeit der Bundesrepublik war das Schwarz-Weiß-Fernsehen wenig verbreitet und keine Konkurrenz für das Radio, von dem man nicht nur Information und Unterhaltung, sondern auch Orientierung erwartete. Die Namen der Rundfunkredakteure der Bundesrepublik Deutschland lesen sich wie ein Who-is-who des Literaturbetriebs: von Alfred Andersch über Hans Magnus Enzensberger und Helmut Heißenbüttel bis hin zu Martin Walser und Jürgen Becker.

Aus dieser Tradition heraus hat sich in den Häusern eine Menge ästhetischer und (ton-)technischer Kompetenz angesammelt – und zwar nicht nur in den Archiven, auf die man als Autor zurückgreifen kann, wenn man es nicht vorzieht, sein eigener Produzent zu sein. Diese Freiheit, als Autor-Produzent sein eigener Herr zu sein und alle Fäden in der Hand zu halten, ist begrüßenswert, aber man sollte die Fähigkeiten des Toningenieurs nicht gering achten, dessen Beruf nicht umsonst ein Ausbildungsberuf ist.

Nicht alles wird im Do-it-yourself-Verfahren besser. Aber ebenso wenig lässt sich alles in den üblichen fünf bis zehn Tagen erledigen, die das Radio für die gesamte Produktion

Autobiografisches Schreiben – Einzelberatung (auch per Mail und Telefon) und Kurse (u. a. Schreib-Yoga)
Dr. Christiane Schlüter | 08 21 – 34 97 418 | info@christiane-schlueter.de | www.christiane-schlueter.de

eines Hörspiels vorsieht. Auch für den Umgang mit Schauspielern gibt es Fachkräfte, die Regisseure, und im Hörspiel kann man bekanntlich auf die besten Schauspieler aus Theater und Film zurückgreifen.

In aller Regel ist ein Hörspiel Ergebnis eines kollektiven Produktionsprozesses, dessen Ergebnis mehr ist als die Summe seiner Teile. Anders als beim Film, der in der Regel mit dem Namen des Regisseurs und nicht mit dem des Drehbuchautors beworben wird, ist es im Radio der Autor, dem das Werk zugeschrieben wird. Anders als beim Film finden bei einem einmal angenommenen Hörspielmanuskript wenig Eingriffe in Plot, Figurenzeichnung oder Dramaturgie der Geschichte statt.

Dennoch wollen auch die meisten freien Autorenproduktionen ins Radio, was nicht nur damit zusammenhängt, dass hier die Arbeit honoriert wird. Man kann über das Radio potenziell 300 Millionen Radiogeräte in Deutschland erreichen und erreicht real vielleicht 150 000 Hörer, die nicht nur zu der Filterblase aus Facebook-Freunden, Twitter-Followern und der eigenen Netzgemeinde gehören. Inzwischen hat sich das Radio dem Netz angenähert und sich damit zumindest graduell von einem Distributions- in einen Kommunikationsapparat verwandelt. Alle öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten sind inzwischen im Web, auf Facebook und Twitter vertreten.

Außerdem stellt sich der Rundfunk in den letzten Jahren einer alten Forderung, die der Flüchtigkeit des radiofonen Ereignisses widerspricht. Im *Hörspiel Pool* des Bayerischen Rundfunks und im *Hörspielspeicher* des Westdeutschen Rundfunks sind Hörspiele endlich auch über den Sendetermin hinaus nachhörbar. Andere Rundfunkanstalten folgen hier eher zögerlich. Nicht mehr jedes Hörspiel unterliegt dem Diktat der ungewissen Wiederholung, außerdem wird dem Wunsch nach „zeitsouveränem Hören" entsprochen. Ein Wunsch, den man selbst hervorgebracht hat, weil man seine hochwertigen Programme auf schlechte Sendeplätze abgeschoben hat. Ein Beispiel: Auch nach der jüngsten Programmreform vom Juni 2014 versendet das Deutschlandradio Kultur einige seiner besten Hörspiele, Features und Klangkunststücke kurz nach Mitternacht.

Durch die Verfügbarkeit im Netz wird ein Hauptproblem für gegenwärtige Hörspielautoren abgemildert, nämlich dass die Geschichte der Gattung Hörspiel und ihrer variantenreichen Ausformungen bis heute keinen selbstverständlichen Platz im kulturellen Gedächtnis gefunden hat – anders als beispielsweise der Film. Was in den Archiven liegt, verstaubt in den Archiven – wenn man Glück hat und es nicht gelöscht wurde.

Von den Hörspielen, die der Norddeutsche Rundfunk produziert hat, bevor Heinz Schwitzke dort 1951 Hörspielchef wurde, sind nur noch die umfangreichen Löschlisten übrig geblieben. Die Rundfunkanstalten verstanden sich jahrzehntelang primär als Sendeanstalten, und was es nicht in den schmalen Kanon der Übernahmen und Wiederholungen schaffte, wurde vergessen.

Dieses Vergessen ist ein Prozess, der von den gedruckten Medien aus Eigeninteresse gefördert wird. Das berühmteste Hörspiel der Welt, Orson Welles' „The War of the Worlds" von 1938, demonstriert auf beeindruckende Weise die Ubiquität des Echtzeitmediums

Radio. Es geht die Legende, dass diese Simulation einer Livereportage über eine Invasion der Marsianer im kleinen Städtchen Grovers Mills die Bevölkerung in Panik versetzte. Besonders die Stelle, in der ein Reporter auf dem Dach des CBS-Hochhauses in den heranziehenden Rauchschwaden vor offenem Mikrofon stirbt, gehört zu den eindrucksvollsten der Radiogeschichte. Wer darob in Panik geriet, waren in erster Linie die Zeitungen, weil ihnen bewusst wurde, dass ihnen im neuen Massenmedium Radio eine Konkurrenz erwachsen würde, mit der sie in puncto Geschwindigkeit und Aktualität nicht würden mithalten können.

Gegenwärtig befinden wir uns wieder an einem ähnlichen Punkt. In Zeiten der Digitalisierung kämpfen die fixen Printmedien gegen die fluiden, zeitbasierten elektronischen Medien. Obwohl das Hörspiel dabei nicht im Fokus steht, ist es davon betroffen. Dem von der Verlegerlobby durchgesetzten Zwang zur Depublizierung der meisten öffentlich-rechtlich produzierten Inhalte im Netz nach sieben Tagen unterliegen im Prinzip auch die Hörspiele.

Dennoch sollte man sich nicht täuschen lassen und akustische Werke nicht nur als einen Datenstrom unter anderen auffassen, ähnlich wie man sie im Ästhetischen unter dem Literarischen, Theatralen oder Filmischen subsumiert hat. Denn eines der Kennzeichen der Radiofonie ist neben der Produktions- und Distributionsweise, dem Broadcastprinzip, der auf das Ohr gerichteten Einsinnigkeit und der Flüchtigkeit auch der eigene Verbreitungskanal über elektromagnetische Wellen. Dort ist der Hörer, anders als im Netz, nicht identifizier- und ortbar. In gewisser Weise ist es paradox, dass das Hörspiel im Internet einen Ort bekommt, der weniger flüchtig ist als der Äther der elektromagnetischen Wellen.

Auch wenn der Blogger Giesbert Damaschke im Hyperland-Blog des ZDF am 7. Juni 2014 die „digitale Wiedergeburt des Hörspiels“ im Netz verkündete – lassen Sie sich von der Wortwahl nicht blenden. Von „Renaissance“, „Wiedergeburt“ oder einem „neuen Trend“ ist gerne die Rede, wenn ahnungslose Medienredakteure das Genre ins Blatt heben. Auch Formulierungen wie „das oft totgesagte Hörspiel lebt“ werden immer wieder aus dem Textbausteinkasten geholt.

Dass das Hörspiel bei den Medienseiten der Zeitungen angesiedelt ist und nicht im Feuilleton, gehört zu den Rätseln der Ressortverteilung und scheint nicht korrigierbar. Selbstverständlich war das Hörspiel seit 1923 immer da. Es erfreute sich nur unterschiedlicher publizistischer Begleitung. Dass das Hörspiel in den Printmedien so wenig vorkommt, ist eine der Ursachen dafür, dass bestimmte Formen, Verfahrensweisen und Ästhetiken einfach vergessen werden.

Das Hörspiel hat seinen medialen Ort im Radio, ist eine originäre Kunstform und nicht zur Zweitverwertung von Romanen, Theaterstücken oder Drehbüchern gemacht – jedenfalls dann nicht, wenn man es ernst nimmt und vom Medium her denkt, was man im Übrigen bei jeder künstlerischen Tätigkeit tun sollte. Dabei ist es immer hilfreich zu wissen, welche Wege in der Kunst schon beschritten worden sind und welche Formen sich als tauglich erwiesen haben.

Formen des Hörspiels

Die zwischen 1968 und 1983 entstandenen **„Hörtexte“** von Ferdinand Kriwet sind wohl die meist plagiierten überhaupt – ohne dass die Plagiatoren aus der freien Hörspielszene den Namen Kriwet je gehört hätten. Seine ebenso einfache wie geniale Idee war es, O-Töne aus dem Radio zu zerschnipseln und neu zusammenzusetzen. So konnte er dem Radio seine eigene Melodie vorspielen und es dadurch zum Tanzen bringen. Natürlich ist es ein (falscher) Fehler, die Geschichte seiner Kunstform zu ignorieren, weil man dann unnötigerweise viel zu viel Energie darauf verwendet, ein Rad neu zu erfinden, das schon seine Spuren in der Hörspielgeschichte hinterlassen hat.

Kaum ein Filmemacher dreht Filme, ohne wenigstens eine vage Vorstellung mit den Namen F. W. Murnau, Alfred Hitchcock oder Quentin Tarantino zu verbinden. Im Hörspielbereich ist das anders. Es gibt keine Filmakademien oder speziellen Literaturinstitute, an denen man das kreative Schreiben von Hörspielen lernen kann. Nur einige wenige Hochschulen (siehe Linkliste) schulen im Rahmen von Mediengestaltungsstudiengängen das akustische Erzählen und schaffen ein Bewusstsein für die Traditionen des Genres. Walter Ruttmann, Gerhard Rühm oder Heiner Goebbels sind wenigen bekannt. Die Geschichte des Films ist in diversen DVD-Editionen verfügbar (die gerne von Zeitungsverlagen herausgegeben werden). Ein **Kanon** herausragender Produktionen aus den mehr als 35.000 Hörspielen, die seit 1924 in Deutschland entstanden sind, fehlt. Hier kann nur eine grobe Skizze andeuten, welcher Formen sich das Hörspiel bedient hat.

Richard Hughes’ BBC-Produktion „A Comedy of Danger“ aus dem Jahr 1923, das als das erste Hörspiel der Radiogeschichte gilt, spielte in einem Bergwerk, in dem das Licht ausgefallen war. Offenbar dachte man, dass ein bilderloses Kunstwerk am besten in einem Setting stattfinden sollte, in dem es **buchstäblich nichts zu sehen** gibt.

Gegenüber diesem „Blindentheater“ war das erste deutsche Hörspiel, Hans Fleschs „Zauberei auf dem Sender“ von 1924, deutlich weiter, weil es mit dem Medium selbst spielte. Das Stück über die Rache eines Zauberers, der nicht im Radio auftreten darf und deshalb das Radio selbst verzaubert, ist leider nur im Manuskript erhalten. Eine spätere Realisierung aus dem Jahr 1962 hat das anarchische und transmediale Potenzial der Vorlage nicht erkannt, sondern es zu einer (leider gänzlich unkomischen) Komödie gemacht.

Hermann Kasacks „Funkdichtungen“ wie „Eine Stimme von Tausend“ oder „Der Ruf“ von 1932 nahmen in ihrer **Modernität** ästhetische Verfahrenstechniken vorweg, die erst im Zusammenhang mit der Neuen Musik wiederentdeckt wurden. Ähnliches gilt für Walter Bauers in Versform gebrachtes Arbeiterhörspiel „Ein Werk in Deutschland“ (1931), das mit der trommelnden Industriemusik des Komponisten Werner Egk wie ein Soundtrack zu Fritz Langs Spielfilm „Metropolis“ wirkt.

Die **Gattungsbezeichnungen** für akustische Kunstwerke waren vielfältig: Funkdichtung, Funkerzählung, Funkmontage, Funkoratorium, Funkspiel, Hörbild, Hörfolge, Hörmontage, Hörmonolog, Hörplastik, Hörrelief, Hörspiel, Hörspielmusical, Radiocomic, Radio-

komödie, Radiospiel, Rundfunkballade, Rundfunksingspiel, Sendespiel, Senderspielgroteske.

Diese auf den ersten Blick allzu ausdifferenzierten definitorischen Versuche beschreiben ziemlich genau die Möglichkeiten und Formate, die man heute noch im Radio antrifft und an die man als AutorIn anschließen kann. Außerdem sind diese zweiteiligen Begriffe – selbst wenn sie sich im Ausklang auf andere Künste beziehen – vom akustischen Medium her gedacht, entweder vom Produktions-/Distributionsapparat oder vom Rezipienten her. Selbst dokumentarische Formen, die man heute unter den Begriff **Feature** („die Kunst der Information") fassen würde, waren schon in der Frühzeit des Radios präsent.

Mit der Verbreitung kleinerer und leichterer Tonbandaufnahmegeräte (der berühmten „Nagras") entdeckten die Hörspielmacher Ende der 1960er-Jahre den selbst aufgenommenen O-Ton als subversives ästhetisches Mittel. Die technische Entwicklung ermöglichte neue Formen eines **medienadäquaten Erzählens.** Rolf Dieter Brinkmanns akustisches Selbstporträt mit Tonband „Die Wörter sind böse" (WDR 1974) ist einer der Endpunkte dieser Entwicklung. Das Neue Hörspiel zog Autoren wie Wolf Wondratschek in seinen Bann, der in „Paul oder die Zerstörung eines Hörbeispiels" (WDR/BR/HR/SR 1969) sein Credo formulierte:

„Ein Hörspiel muß nicht unbedingt ein Hörspiel sein, d.h. es muß nicht den Vorstellungen entsprechen, die ein Hörspielhörer von einem Hörspiel hat. Ein Hörspiel kann ein Beispiel dafür sein, daß ein Hörspiel nicht mehr das ist, was lange ein Hörspiel genannt wurde. Deshalb ist ein Hörspieltext nicht unbedingt ein Hörspieltext. Und ein Satz in einem Hörspiel nicht unbedingt ein Hörspielsatz. Und so weiter. Ich weiß überhaupt nicht, was sich ein anderer unter einem Hörspiel vorstellt. Ich weiß nicht, was ein Hörspiel ist."

Ähnlich wie in der Literatur, die sich im Laufe der Sechzigerjahre auf ihre Materialität (die Schrift) besann und zu „konkreter Poesie" wurde, war man sich im Hörspiel seines Materials und dessen Qualitäten bewusst: der gesprochenen Sprache, des O-Tons, des (nicht-illustrativen) Geräusches, der Musik, der Stimme. Die Bestandteile des Hörspiels lenkten die Aufmerksamkeit auf sich selbst und mussten nicht mehr ausschließlich im Dienst der Erzählung oder der überkommenen Ästhetik stehen.

Das Mittel der **analytischen Collage** traf auf das Mittel der **synthetischen Montage.** Herausragende Beispiele sind Ludwig Harigs „Staatsbegräbnisse" (1969 und 1973), die die Radioübertragungen der Begräbnisse Adenauers und Ulbrichts analysierten. Das Erstere wurde vom Intendanten des Saarländischen Rundfunks, einem ehemaligen Referenten Adenauers, sogar verboten. Die Emanzipation von Mittel und Material, von Technik, von Ton und Geräusch, von Wort und Stimme war zugleich Voraussetzung und Ergebnis des Denkens vom Akustischen und vom Medium her.

Für einen Autor des akustischen Erzählens hat das eine simple, aber kaum zu überschätzende Konsequenz: Was im Text gesagt wird, muss nicht mit Geräusch oder Musik verdoppelt werden und umgekehrt. Ein Film, der keine Bilder braucht, weil seine Tonspur schon alles enthält, ist ein schlechter Film. Der Komponist und Hörspielmacher Heiner

Goebbels wünschte sich einmal einen Knopf, um das Fernsehbild zu unterdrücken, denn da höre man die besseren Hörspiele. Ein Hörspiel in 5.1-Surround-Sound, das seine technischen Möglichkeiten zu nichts anderem nutzt, als die sprichwörtlichen Schritte ins Hörspiel zurückkehren zu lassen und andere illustrative Geräusche vom Türklappen bis zum Gurgeln der Kaffeemaschine überpräsent im Raum zu verorten, macht sich des **defizitären Einsatzes von Rundfunktechnik** schuldig. Dass man nicht einem Erzähler aufbürden muss, was in Dialogen zum Ausdruck kommt, versteht sich leider immer noch nicht von selbst. Und was in der Literatur an ausufernden Personen- und Landschaftsbeschreibungen seinen Sinn hat, hat es im flüchtigen Medium Radio oft nicht. Alles „falsche" Fehler, die in der Regel aus einem unreflektierten Umgang mit den Bedingungen des Mediums resultieren oder mit einer veralteten Ästhetik oder mit der Unterschätzung des Hörers. Wohlgemerkt: Hier soll keiner Regelpoetik das Wort geredet werden, die vor gut 200 Jahren mit dem Sturm und Drang abgeschafft worden ist und bestenfalls eine „nichtige Korrektheit" hervorbringt.

Der Literaturwissenschaftler Johannes Ullmaier analysierte in einem Workshop des Hörspielforums NRW – einer von der Film- und Medienstiftung NRW jährlich ausgerichteten Tagung – das **Fehler-Feedback.** Für Ullmaier verweisen die Bestandteile der klassischen Rhetorik (inventio, dispositio, elocutio, actio) auf die Orte, an denen einiges schiefgehen kann. Angefangen vom Bekenntniszwang, dem der Autor widerstehen sollte, über die Hypnose durch das Material, der er sich nicht unterwerfen sollte, die Tonstudio-Trance, die sich im Ergebnis oft nicht mitteilt und manchmal mit einer Erklär-Ekstase einhergeht, die jeden Hörer nervt. Nie gut ist auch der Gehaltsverzicht, der hier den Verzicht auf das wesentliche Element des Kunstwerkes bedeutet, aber auch sonst ein Fehler ist.

Sind diese Fehlerquellen erst einmal erkannt, kann man sich auf die Suche nach den **Fehlern 2. Ordnung** machen, jenen „richtigen" und produktiven Kunst-Fehlern, die die Unstimmigkeit zwischen Werk und Welt auf überraschende Weise erhellt. Der Fehler als solcher ist dabei immer singulär, ein Systembruch. Wenn er aber erfolgreich ist, sozusagen „funktioniert", kann er schnell zur Masche werden und ein neues System ausdifferenzieren, das wieder durch neue Fehler aufgebrochen werden kann/soll/muss.

Ein Meister in diesem Sinne fehlerhaften Arbeitens war Christoph Schlingensief, dessen erstes Hörspiel „Rocky Dutschke '68" (1997) eine echte Herausforderung an das Radio und senderintern nicht leicht durchzusetzen war. Für sein drittes und letztes Hörspiel „Rosebud" (2002) wurde er mit dem *Hörspielpreis der Kriegsblinden* ausgezeichnet.

Hybride Formen

Was früher schon aus redaktionellen Abgrenzungsbedürfnissen unmöglich war, war eine Grenzüberschreitung zwischen dokumentarischen und spielerischen Formen im Radio, also zwischen Hörspiel und Feature. Doch auch hier gab es Ausnahmen. Ein prominentes Beispiel für die Verschmelzung von **O-Ton-Feature, Erzählung und Soundkomposition**

ist das Stück „Marathon“ von Naoya Uchimura, eine Produktion des japanischen Rundfunks, die in Koproduktion des Südwestfunks mit dem Bayerischen Rundfunk 1962 in die restaurative Rundfunklandschaft der Bundesrepublik einschlug wie ein Komet.

Ähnlich wirkungsmächtig war 1990 „Wolfsmilch und Königswasser – Zur Ästhetisierung des Katzenfutters im ausgehenden 20. Jahrhundert“ des schon erwähnten Walter Filz', das prototypisch für eine Mischform der Genres (O-Ton-)Feature und **Radioessay** steht.

Neben der Gruppe She She Pop ist es vor allem das Regiekollektiv Rimini Protokoll, das **auf der Theaterbühne wie im Hörspiel** die Grenzüberschreitung zwischen ausführlich recherchierten Phänomenen aus der realen Welt und ihrer künstlerischen Überformung betreibt. Akteure sind nicht Schauspieler, sondern Laien, die bei der Recherche zum Thema gefunden wurden und die als sogenannte „Experten“ zu einem großen Teil sich selbst spielen. Einen hörspieltypischen Schauspielerton wird man in ihren Stücken nicht hören. Ihr Stück „Karl Marx: Das Kapital, Erster Band“ (2007) wurde mit dem *Hörspielpreis der Kriegsblinden* ausgezeichnet.

Ebenfalls mit Laien, sogenannten „Komplizen“, arbeitet das Duo Hofmann & Lindholm, deren Interventionen im öffentlichen Raum stattfinden, bevor sie auf die Bühne und/oder ins Radio kommen. In der „Geschichte des Publikums“ (2008) widmet man sich mittels diskreter, subversiver Strategien der Privatisierung eben dieses öffentlichen Raumes. Hofmann & Lindholm haben mit einem „Archiv der zukünftigen Ereignisse“ an dem Projekt „Radioortung – Hörspiele für Selbstläufer“ (2011) von Deutschlandradio Kultur teilgenommen, in dem **ortsbezogene Werke** in Auftrag gegeben wurden, die am vorher definierten Ort vom GPS eines Smartphones getriggert und abgespielt wurden.

Neben der Verortung können solche und ähnliche **Mobiltelefon-Hörspiele** für eine Renaissance der Kunstkopfstereofonie sorgen, die – mit Kopfhörern gehört – ein dreidimensionales räumliches Hören ermöglicht. Bei dem ebenfalls im Rahmen der „Radioortung“ entstandenen Projekt „Verwisch die Spuren. Flanieren in Berlin“ nutzte das Radiokollektiv LIGNA die Kunstkopfstereofonie, um den Hörer einer Personenkontrolle zu unterziehen. Niemand, der nicht abrupt den Kopf gewendet hätte, wenn von schräg hinten eine barsche Stimme zum Stehenbleiben und Umdrehen aufforderte.

Die Frage, ob es sich bei solchen Projekten noch um Rundfunk handelt, ist berechtigt und wohl nur mithilfe einer neuen Radiotheorie zu beantworten. Festzuhalten bleibt, dass hier mit radiofonen Techniken und Verfahrensweisen gearbeitet wird.

In einer **Installation** im Museum Ludwig präsentierte Paul Plamper sein Hörspiel „Ruhe 1“ (2008). Auf zwölf Restauranttischen, die auf einer schiefen Ebene angeordnet waren, standen kleine Monitorboxen, aus denen Gesprächsfetzen drangen. Synchron wurde kommentiert, was draußen vor sich ging – eine Frau wurde verprügelt. Die Ausstellungsbesucher konnten von Tisch zu Tisch gehen und sich die parallel montierten Reaktionen der Akteure anhören. Im Radio musste die Simultaneität des Hörspiels im Raum in die zeitbasierte Linearität übersetzt werden, was peu à peu eine neue, aber nicht weniger eindrucksvolle Rekonstruktion der Ereignisse im Spiegel ihrer Kommentierung ermöglichte.

In einer anderen Installation auf Brachflächen in Köln und Berlin spielte Plampers Hörspiel „Der Kauf“ (2013), das rückwärts erzählt die Gentrifizierung eines Wohnquartiers beschreibt. Die Hörer vor Ort waren mit MP3-Playern und Kopfhörern ausgestattet. Auch hier wurde mit der Kunstkopfstereofonie gearbeitet.

Auf der Grenze zwischen **Netzkunst** und Hörspiel balancierten die Werke von Christoph Korn, dessen Projekt „Waldstück“ (2008–2011) im eigenen Verschwinden bestand. Eine 24 Stunden lange Aufnahme der O-Töne einer Lichtung in der Nähe von Dachau stand drei Jahre lang im Netz, währenddessen eine Software zufallsgesteuert immer mehr von dem Ausgangsmaterial löschte. Die durchlaufende grafische Hüllkurve wies im Laufe der Zeit immer mehr Lücken auf, bis von der ursprünglichen Aufnahme nicht mehr übrig war als die Erinnerung.

Eine hybride Form zwischen **Film, Literatur und Hörspiel** hat der Regisseur Oliver Sturm in seiner Inszenierung der „Minutentexte“ (2008) von Michael Baute und Volker Pantenburg geschaffen. Die beiden Herausgeber hatten verschiedenste Filmschaffende, SchriftstellerInnen, MusikerInnen und bildende KünstlerInnen gebeten, je eine Minute des Schwarz-Weiß-Films „The Night of the Hunter“ von Charles Laughton aus dem Jahr 1955 zu beschreiben. Aus den Minutentexten sowie aus der amerikanischen Tonspur des zugrunde liegenden Films, einer Hörspielfassung von Laughton selbst sowie Musikzitaten aus der Rezeptionsgeschichte des Films hat Oliver Sturm ein 66-minütiges Hörstück gemacht, das durch den multiperspektivischen Blick der Beteiligten den Film nicht rekonstruiert, sondern in seiner Möglichkeitsform aufscheinen lässt. Imaginierte Filmbilder und deren Interpretation überlagern sich und erzeugen ein Interferenzmuster, das das Hörspiel zu mehr macht als „Kino im Kopf“, auch wenn hier dieses Diktum endlich einmal einen Sinn ergibt.

Selbst die **Lyrik,** im Bereich der gedruckten Literatur ein Nischenprodukt, hat im akustischen Medium eine Chance, wenn man eine akustische Sprache jenseits der weihevollen Dichterlesung findet. Der Slam- und Lautpoet Michael Lentz und die sprachspielerischen Werke der Ginka Steinwachs stehen für sehr unterschiedliche Ausprägungen dieser Form. Von den Altmeistern Ernst Jandl, Gerhard Rühm und dem Rest der Wiener Gruppe mal ganz abgesehen, die ihre ebenfalls eigenen Stimmen zum Bestandteil ihrer Texte machten. Lyrisches Material kann aber auch ohne die Anwesenheit des Autors oder der Autorin akustisch bestehen, wenn man ihm eine angemessene radiofone Form gibt wie in Andrea Gettos Inszenierung von Gerlind Reinshagens Text „Die Frau und die Stadt“ (2010), der auf Gedichten von Getrud Kolmar basiert.

Dass es nicht immer der überdeterminierten Sprache der Lyrik bedarf, um einen poetischen Mehrwert zu erzeugen, beweist Dieter Roths 176-seitiger Theatertext „Murmel“ aus dem Jahr 1976, der von Grace Yoon nach **kontrapunktisch-musikalischen Prinzipien** 2014 für das Hörspiel inszeniert wurde. Der Text besteht nur aus dem einen Wort „Murmel“, einer zweisilbigen Lautverbindung aus sechs Buchstaben. Der menschliche Artiku-

lationsapparat vermag dem Variationen zu entlocken, die man außerhalb des akustischen Mediums gar nicht wahrnehmen kann. Nicht die Wörter machen den Dialog, nicht die Sätze formulieren eine Handlung, es sind die Laute, die die Musik (und gegebenenfalls die Szene) machen. Mehr Libretto als das Wort Murmel braucht es nicht.

An der Schnittfläche zum **Tanz** und zur **Performancekunst** bewegte sich Klaus Obermaier mit dem Stück „D.A.V.E." (Digital Amplified Video Engine) aus dem Jahr 2001, in dem ein Tänzer als Projektionsfläche für eine Videoinstallation diente, in der der Körper und sein Abbild sich überlagerten. Der Körper wurde so fluide wie sein auf ihn projiziertes Abbild und ebenso flüchtig wie der Soundtrack dazu, der im Radio übertragen wurde.

Eine **Datenstruktur** nahm Stefan Weigl als Ausgangsmaterial für sein Hörspiel „Stripped – ein Leben in Kontoauszügen" (2004). Aus den Spuren seiner finanziellen Transaktionen, die vom normalen Konsum über die nur noch das Nötigste abdeckenden Zahlungsvorgänge bis hin zur Auflösung des Kontos reichten, ergab sich ein überraschend facettenreiches Bild einer Existenz, wie es so weder auf dem Papier noch im Film, sondern nur im Hörspiel aufscheinen kann.

Andreas Bick erfand für sein Feature über die Probleme des Urheberrechts „</pasted> – Wir sind die Zukunft der Musik" (2013) zwei antagonistische Figuren, die im Internet zu dem Thema „transformative Werknutzungen" von Musik (Mashups und Remixe) bloggten. Diese selbstangezettelte Kontroverse, die im Netz eifrig kommentiert wurde, bildete einen wichtigen Bestandteil des sehr musikalischen Radiofeatures. Ein **eigens entwickelter Player** im Netz reichert das Stück um Texte und Bilder an und ermöglicht es, die einzelnen Bestandteile des Stücks in beliebiger Reihenfolge (chronologisch, thematisch, systematisch, nach Interviewpartnern etc.) zu hören. Ein theoretischer Text des Autors über „Das vernetzte Hörspiel" ist dort ebenfalls verlinkt.

Institutionelle Bedingungen

Die hier angedeuteten Formen zeigen nur einen Ausschnitt des Reichtums akustischer Erzählvarianten. Sie alle haben ihren Platz im Radio oder in angrenzenden Medien gefunden. Denn der Vorteil des öffentlich-rechtlichen Systems ist, dass es – und das wurde mehrfach höchstrichterlich bestätigt – Minderheitenprogramme anbieten muss. Erst das bildete die Voraussetzung für die Zulassung des privaten Rundfunks, der in einem dualen System massenkompatibles Programm senden darf. Eben weil der öffentlich-rechtliche Rundfunk so oft vor Landesverfassungsgerichtshöfen und dem Bundesverfassungsgericht stand, ist er – so die Publizistikprofessorin Johanna Haberer – beinahe „überlegitimiert".

Auf einer derart soliden Grundlage erweist sich das Kulturradio immer wieder als **aufnahmebereit** für Produktionen, denen man die Leidenschaft der MacherInnen anhört und die nicht auf den kleinsten gemeinsamen Nenner fokussiert sind, wie ihn die durch-

formatierten Publikumswellen meinen bedienen zu müssen. Falls Sie als HörspielmacherIn den Mainstream lieben, ist das auch kein Hindernis. Schließlich ist die Existenz des Mainstreams die Voraussetzung für abweichende, neue, aufregende Ästhetiken. Hier liegen die Chancen für junge HörspielautorInnen. Auch Redakteure wollen sich nicht langweilen und Programmdirektoren verspielen ihre Reputation, wenn sie sich nur als „egomane Strukturreformer und geistlose Kostenoptimierer" verstehen, so Alexander Kissler im Magazin Cicero.

Von Kürzesthörspielen (bis 45 Sekunden) wie den *Wurfsendungen* im Deutschlandradio Kultur, seriellen Kurzformen wie den *Fünf-Minuten-Hörstücken* im RBB Kulturradio, mittleren Formen (bis 20 Minuten) wie im SWR-*Tandem* oder in der *Kurzstrecke* auf Deutschlandradio Kultur bietet das öffentlich-rechtliche Radio immer noch eine Vielzahl von Sendeplätzen für das Hörspiel und verwandte Formen. Das Standardformat von 54:30 wird von allen Kulturwellen bedient. Sendeplätze für längere Formate bis 90 Minuten leisten sich leider nur noch wenige Sender. Im weltweiten Vergleich hat sich in Deutschland aufgrund des föderalistischen Systems eine einzigartige Szene für Radiokunst entwickelt.

Leider gibt es aber Tendenzen, eben diese Vielfalt zu beschränken, wie zum Beispiel den ARD-*Radio-Tatort* und das ARD-*radiofeature,* die auf allen entsprechenden Landeswellen wiederholt werden müssen. Auch das sogenannte ARD-Radiofestival, zu dem zwischen Mitte Juli und Mitte September allabendlich die Kulturwellen zusammengeschaltet werden, bedeutet nichts anderes, als dass über zwei Monate lang eigenständige Sendeplätze der Landesrundfunkanstalten wegfallen.

Auch die gern kolportierte Vorstellung vom Radio als einem „Nebenbei-Medium" – was einer Selbstamputation gleichkommt – ist für Rundfunkautoren nicht gerade hilfreich. Ebenso wenig hilfreich ist, dass die Rundfunkanstalten sich vorrangig als Fernsehanstalten sehen. Was verständlich ist, macht man sich bewusst, wohin das Geld fließt.

Als der NDR die Minutenpreise für den Fernseh-*Tatort* veröffentlichte, etwa 15 000 Euro, rieb man sich erstaunt die Augen. Dafür kann man ein komplettes Hörspiel in der Standardlänge von 54:30 produzieren. Eine Hörspielminute kostet mit 300 Euro etwa 2 Prozent einer Fernseh-*Tatort*-Minute, anders gesagt: Eine *Tatort*-Minute ist 50-mal so teuer wie eine Hörspielminute.

Wer aber über so geringe Etats gebietet wie eine Hörspielabteilung, hat in einer Großorganisation nicht viel zu sagen. Umgekehrt formuliert ist eine Hörspielabteilung eine ungemein effiziente Maschinerie zur Erzeugung von Kunstwerken. Trotzdem ist auch das Hörspiel durch die grassierende „Das geht doch auch billiger"-Mentalität betroffen, die organisationssoziologisch plausibel immer an den schwächsten Teilen des Unternehmens exekutiert wird, nämlich innerhalb der ARD an den kleineren Rundfunkanstalten, innerhalb der Rundfunkanstalt an der Radiosparte und innerhalb des Radios am „ach so teuren" Hörspiel. Als RundfunkautorIn werden Sie das in Zukunft wohl an Ihren Honoraren merken.

Am Beispiel des Saarländischen Rundfunks kann man beobachten, wie trotz eines eigenständigen künstlerischen Profils – ökonomisch gedacht würde man von einer *unique selling proposition (USP)* reden – der Etat zusammengestrichen wurde, Studiotechnik nicht erneuert wird und Technikerstellen nicht neu besetzt werden. So beraubt man sich vorsätzlich der Voraussetzungen zur Erfüllung seines Kulturauftrags.

Und dennoch: **„The Golden Age of Radio is now",** wie Silvain Gire, Chef des Webradios arteradio.com, der Radiosparte des deutsch-französischen Fernsehkanals, nicht müde wird zu betonen. Das liegt nicht nur daran, dass durch die Digitalisierung die Produktionsmittel nicht mehr nur in der Hand der Großinstitutionen liegen, sondern für jeden, der einen Rechner bedienen kann, verfügbar sind. Statt empfindlicher Tonbänder, die über mehrere Umlenkrollen geführt und zusammengeklebt werden mussten, wenn man einen Loop erzeugen wollte, hat heute jeder die Möglichkeit, dasselbe Ergebnis mit ein paar Klicks zu erzielen. Der finanzielle Aufwand für Hard- und Software ist überschaubar, die Verbreitungskosten sind für einen Podcaster im Internet zu vernachlässigen. Nur was sich nicht digitalisieren lässt, kann richtig teuer werden: Mikrofone und Lautsprecher.

Im Zeitalter der Digitalisierung ist fast **jedes Gerät ein Radio:** jedes Smartphone (falls es nicht sowieso einen Radiochip eingebaut hat), jedes Tablet, jeder Laptop. Weil diese Geräte meist mit Kopfhörern genutzt werden, ist es möglich, in ganz anderem Maße als früher Klänge zu verräumlichen. Und weil sie oft im öffentlichen Raum genutzt werden, kann man ortsbezogen auf die Umgebung reagieren. Vom Genrestück bis zu transmedialen Formen, von konventionell erzählten Stücken bis hin zu mit experimentellen Verfahrensweisen generierten Stücken stehen RundfunkautorInnen alle Möglichkeiten offen.

Die freie Szene, die nicht den institutionellen Zwängen unterliegt wie die Großorganisation einer Landesrundfunkanstalt, bietet ebenfalls Möglichkeiten sich auszuprobieren. Festivals der freien Szene wie der *Leipziger Hörspielsommer,* das *Berliner Hörspielfestival* oder das *sonOhr Hörfestival* in der Schweiz sind die Orte, um miteinander ins Gespräch zu kommen und auch Kontakte zu ARD-Dramaturgen zu knüpfen. Einige Produktionen haben auf diese Weise ins Radio gefunden.

Am wichtigsten ist es aber, **die „richtigen" Fehler zu machen.** Fehler, die weder aus der Angst geboren werden, etwas falsch zu machen, noch daraus, etwas noch nie im Radio Gehörtes zu wagen. Fehler, die weder aus Unvermögen noch aus Unkenntnis gemacht werden und wenn doch, diese Defizite produktiv machen. Fehler, deren VerursacherInnen wissen, dass man handwerkliche, dramaturgische und ästhetische Regeln braucht, um sie effektvoll übertreten und dadurch problematisieren zu können. Fehler, die geschehen, weil weder redaktionelle Abgrenzungen zwischen Feature, Hörspiel, Klangkunst und Musik respektiert werden noch die Grenzen zwischen Akustischem, Schriftlichem, Optischem. Gute Fehler, um mit dem Radio über das Radio hinauszugehen.