

Hörbuch Hörspiel Feature Klangkunst

Versuch einer Übersicht und Einordnung von Genres
und Gestaltungsmitteln anhand von Hörbeispielen

von Nikolaus v. Prittwitz
(Mat. Nr. 19656)

Fach: 41201 Ton Seminar, WS 09/10
Dozent: Prof. Oliver Curdt

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	3
1.1 Geschichte des Hörspiels.....	3
<i>Hans Flesch - Zauberei auf dem Sender (Track 1)</i>	4
<i>Walter Ruttmann - Weekend (Track 2)</i>	5
1.2 Die auditive Wahrnehmung.....	6
<i>Ulrich Gottlieb - Zakyntos (Track 3)</i>	6
2. Genre und Gestaltungsmittel.....	7
2.1 Soundscapes.....	7
<i>Luc Ferrari – Music Promenade (Track 4)</i>	7
<i>Beaufort Lagoon - Bay Ice Melt (Track 5)</i>	7
2.2 Das Hörbuch.....	7
<i>Hans Eckardt: Fahrenheit 451 (Track 6)</i>	8
<i>Frank Schätzing Der Puppenspieler (Track 7)</i>	8
2.3 Das Hörspiel.....	8
<i>Nicolas Born: - Die Fälschung (Track 8)</i>	9
<i>Andreas Ammer, FM Einheit - Crashing Aeroplanes</i> <i>(Track 9)</i>	10
2.4 Das Feature.....	10
<i>Peter Leonhard Braun - Die Hühner (Track 10)</i>	11
<i>Helmut Kopetzky - Ein Tag in der Stadt (Track 11)</i>	11
2.5 Klangkunst.....	11
<i>Peter Roehr - Morgens die Familie versorgen (Track 12)</i>	11
<i>Thomas Gerwin - Feuer-Werk (Track 13)</i>	12
3. Fazit.....	12
Literaturhinweise.....	13

1. Einführung

Das Hörspiel ist die künstlerisch größte Herausforderung eine Geschichte für einen Zuhörer zu erzählen. Seit den Anfängen der Hörspielproduktion in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts bis heute hat sich diese „originäre Kunstform die das Radio hervorgebracht hat“ (*Wikipedia: Hörspiel*) entwickelt und sich in unterschiedliche Genres wie das Hörbuch, das Feature und eben das Hörspiel aufgespalten.

Als Oberbegriff wird hier der Ausdruck „Hörkunst“ verwendet, denn die einzelnen Genres arbeiten teilweise mit den gleichen Gestaltungselementen, und eine Zuordnung der einzelnen Werke zu einem bestimmten Genre ist nicht immer einfach.

Trotzdem soll in dieser Arbeit versucht werden zu analysieren welche Merkmale die einzelnen Genres auszeichnen, welche Gestaltungsmittel jeweils typisch sind, und wie diese dramaturgisch wirken. Dies soll anhand von Hörbeispielen geschehen die in Form einer CD dieser Arbeit beiliegen.

Die Zuordnungen der vorgestellten Werke in die unterschiedlichen Gattungen der Hörkunst erfolgt durch Untersuchung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden und dem Versuch einer sinnvollen Abgrenzung.

Um sich die Wurzeln des Hörspiels wie wir es heute kennen klar zu machen ist es hilfreich sich mit der Geschichte des Hörspiels zu befassen.

1.1 Geschichte des Hörspiels

Die Geschichte des Hörspiels ist eng mit der Geschichte des Radios verbunden.

„Die frühen Hörspiele konnten einzig in den Funkhäusern produziert werden. Sie waren unabdingbar mit der Radiotechnik verbunden und ein reines und ausschließliches Radioprodukt. „Die Tatsache, dass die Hörspielform ohne die technischen Rundfunkvorgänge nicht entstehen kann, unterscheidet sie grundsätzlich von allen anderen Sendeformen des Rundfunks, die, sofern sie nicht mit Hörspielementen gemischt sind, bloß Übertragung, bloß Reproduktion darstellen.“ (Kleine Geschichte des Hörspiels 2008, 21)

1881 wurden zum ersten Mal künstlerische Werke insbesondere Opern und Theateraufführungen auf der Exposition International d'Electricité in Paris über ein Telefon präsentiert. „Gleichzeitig machte in der französischen Hauptstadt eine Firma Theateraufführungen über Münztelefone zugänglich.“ (Hörspiel ist schön,75) Im Laufe der Jahre verbreitete sich dieser Service, also Kultur über Telefon, in ganz Europa und Nordamerika.

„Kunst und Unterhaltung, auch kirchliche Messen standen damals im Mittelpunkt. [...] Auch die Kommunikation „many to many“, von vielen mit vielen, wurde Anfang des 20. Jahrhunderts mittels dieses Systems ausprobiert. [...] Auch hier ließen die Teilnehmer ihrer künstlerischen Ader freien Lauf, mittels Gedichtrezitation, Gesängen und tiefsinnigen

Reisebetrachtungen.“ (Hörspiel ist schön 2009, 76)

Kultur und Unterhaltung wurde also zunächst über das Telefon als "one to many" Kommunikation verbreitet. Das Radio, als drahtloses Kommunikationsmittel diente damals noch überwiegend zu militärischen Zwecken. Darüberhinaus gab es in den USA Funkamateure die das neue Medium nutzten. Auch hier wird von (privaten) künstlerischen Darbietungen über Funk berichtet (vgl. Hörspiel ist schön!, 76)

Nach dem 1. Weltkrieg entwickelte sich das Radio zum one to many Kommunikationsmittel wie wir es heute kennen. Diese Entwicklung verlief allerdings nicht automatisch, sondern beruhte auf der politischen Entscheidung, den Radiosendebetrieb zu lizensieren. Der erste deutsche Radiosender mit Unterhaltungsrundfunk nahm seinen Betrieb am 29. Oktober 1923 in Berlin auf.

*"Die offizielle Einführung des Radios in Deutschland geschah an einem Tag, als nahezu 50 Prozent der Arbeiter arbeitslos waren und ein Kilo Brot ganz offiziell 5.000 Millionen Mark kostete; Wochen heftigster Hungerdemonstrationen hatten die junge Weimarer Republik erschüttert und seit anderthalb Monaten herrschte der Ausnahmezustand."
(Kleine Geschichte des Hörspiels 2008, 17)*

In England strahlte die BBC am 15. Januar 1924 das Stück „A comedy of danger“ von Richard Hughes aus. Es gilt als das erste Hörspiel und handelt von einem Paar das in einem Kohlebergwerk eingeschlossen ist. Interessant ist an „A comedy of danger“ dass sich der Autor eines Tricks bedient um das Hörspiel als neue Kunstgattung für den Radiohörer leichter zugänglich zu machen:

*„I argued to myself like this. There had never been before anything wich people had had to take in by their ears only – anything dramatic, I mean – so it ocured to me that obviously the best thing was to choose a theme wich would happen entirely in the dark, and an accident in a coalmine suggested itself. And that’s how it came that I wrote this play beginning with the lines: „the lights have gone out“. And it was hoping that everybody would listen in the dark and get the feeling of the darkness that way.
(British Radio Drama 1981, 20)*

Der Hörer sollte also blind bleiben. Es wurden keine Bilder durch die Erzählweise kreiert. Es kamen aber zum ersten mal Geräusche zum Einsatz. Das erste in Deutschland gesendete Hörspiel ist die Radiogroteske „Zauberei auf dem Sender“ von Hans Flesch. Auch hier wurde dem Zuhörer eine Brücke zum besseren Verständnis des bislang unbekanntes Genres gebaut, denn hier wurde der Radiosender selbst zum Ort der Szenischen Handlung: Ein Zauberer hat sich des Senders bemächtigt und das Programm durcheinander gebracht.

Hörbeispiel: Hans Flesch - Zauberei auf dem Sender. (Track 1)

Wie „A comedy of danger“ war auch „Zauberei auf dem Sender“ stark von der Dramaturgie des Theaters geprägt, einheitlich in Zeit Ort und Handlung. Das Hörspiel bietet aber gerade dadurch dass es sich auf die auditive Wahrnehmung

beschränkt die Möglichkeit von Zeit und Ortssprüngen.

Das diese Möglichkeiten Anfang der 20er Jahre noch nicht genutzt wurden zeigt auch dass sich das Hörspiel von Theater und Literatur als eigene Kunstform noch nicht emazipiert hatte.

Kein Wunder, denn da es keine befriedigenden Möglichkeiten gab Sendungen aufzuzeichnen mussten alle Hörspiele live gespielt werden. Dabei agierten die Schauspieler in voller Kostümierung vor dem Mikrofon. Das Hörspiel war also zu diesem Zeitpunkt nichts anderes als ein Theaterstück dass auf die visuelle Wahrnehmung verzichtete.

Zeitgleich forderte der Komponist Kurt Weil eine neuartige Klangkunst, die neben der Traditionellen Musik neue Elemente „artifizielle Klänge ebenso [...]wie Geräusche aus Alltag und Natur“ (Hörspiel ist schön 2009, 83-84) mit einbeziehen sollte.

Ein früher Vertreter einer experimentellen Klangkunst war der Filmemacher Walter Ruttmann, der mit seinem Film „Berlin: Die Sinfonie einer Großstadt“ (1927) berühmt wurde. Ruttmann versuchte sich an dem Genre des Hörfilms. 1930 „drehte“ er die Klangkollage „Weekend“:

„Für „Weeekend“ benutzte er seine Kamera, mit der er die unterschiedlichsten Plätze Berlins besuchte, um Töne zu „drehen“. Ruttmann war einer, der die Forderung nach einer Symphonie aus realen Klängen und Geräuschen wie kein anderer erfüllte. Mit „Weekend“ lieferte er ein bis heute gültiges Beispiel für das Prinzip der Sound-Collage: „Weekend“ ist ein Hör-Film im buchstäblichen Sinne: Sounds erscheinen nicht als illustratives Beiwerk, sondern als eigenständiges Material einer künstlerischen Collage. Klang ist Klang – und: Klänge kommen nicht von einem Instrument, sondern sind technisch aufgezeichnete Original-Töne der Wirklichkeit, Material der akustischen Realität, zusammengefügt zu einem Werk einer neuen akustischen Kunst.“ (Hörspiel ist schön 2009, 129)

Hörbeispiel: Walter Ruttmann - Weekend (Track 2)

Diese Klangkunst fand allerdings erst sehr viel später, in den 1960er Jahren mit dem so genannten „Neuen Hörspiel“ ihren Einzug und Akzeptanz im deutschen Hörspiel. Bis dahin wurden vornehmlich epische und dramatische Vorlagen als Hörspiele produziert. Maßgeblich vorangetrieben wurde das „Neue Hörspiel“ vom „Studio für akustische Kunst“ das beim WDR angesiedelt ist.

„Das neue Hörspiel suchte seine Vorbilder außerhalb der etablierten bundesdeutschen Literatur in den verschütteten Traditionen: bei der experimentellen Kunst der 1920er-Jahre (Ruttmann), der nicht radiophonen Lautmalerei Kurt Schwitters, der Konkreten Poesie, der Musique concrète Pierre Schaeffers, der „Stuttgarter Schule“ Max Benses, dem „Nouveau Roman“, den (Weimarer) Radiotheoretikern und -praktikern Bertolt Brecht und Walter Benjamin sowie der neuen internationalen Pop-Kunst.“ (Kleine Geschichte des Hörspiels 2008, 81)

Von nun an war das Hörspiel frei. Bezeichnend für das „Neue Deutsche Hörspiel“ ist, dass es sich einer Einordnung in starre Formen widersetzt und dadurch sehr vielfältig in seinen künstlerischen Ausdrucksformen ist.

Erwähnt werden muss natürlich auch welchen Einfluss die technische Entwicklung auf die künstlerische Realisation von Hörspielen hatte und hat. Mit dem Beginn der Stereophonie war es erstmals möglich den Raum akustisch-physikalisch darzustellen. Außerdem erweiterte sich der Gestaltungsraum für den Dialog: „Die Gleichzeitigkeit rhetorischer Aktionen und Disputationen ließ sich in neu erschlossenen Hörachsen nahezu beliebig erhöhen.“ (MediaCulture-Online) Heute werden Hörspiele teilweise in 5.1 Surround Technik produziert. Surround ermöglicht eine weitere Steigerung der Verdichtung von Hörereignissen.

1.2 Die auditive Wahrnehmung

Die Wirkung von auditiver Wahrnehmung lässt sich am besten selbst erfahren. Als Hörbeispiel dient ein Soundscape des Münchner Künstlers Ulrich Gottlieb. Auf seiner Website veröffentlicht er das Stück „Zakynthos“ und kommentiert es folgendermaßen: „Für den Kophörer. Athmosphäre ohne Kommentar, September auf Zakynthos/ Griechenland, ein Soundscape, Interview mit der Stille an einem heissen Nachmittag.; Theater der Natur.“ (U. Gottlieb: benang café Blog Podcast)

Der Professor für Medienanalyse und -produktion Jürg Häusermann zitiert die Haltung Ulrich Gottliebs zum Soundscape folgendermaßen:

„Geräuschatmosphären ohne Kommentar, also nichts dazugesprochen, nichts erzählt oder erklärt haben ebenfalls eine starke Wirkung. [...] Man kann die Atmosphäre für sich wirken lassen, eigene Bilder finden, lässt man sich darauf ein.“ (Hörbuch-Vorlesung, 1)

Hörbeispiel: Ulrich Gottlieb - Zakynthos (Track 3)

Das Beispiel soll deutlich und erlebbar machen welchen Einfluss das Gehörte auf die Phantasie hat, welche wichtige Rolle das Hören auf die Wahrnehmung des Menschen hat.

Der Naturphilosoph Lorenz Oken (1779-1851) beschreibt dieses Phänomen so: „Das Auge führt den Menschen in die Welt, das Ohr führt die Welt in den Menschen ein.“ Auch wenn es sich hierbei nur um ein Bild handelt beschreibt es doch sehr gut was für ein Potential das Hörspiel als Kunstform hat. Weil eine visuelle Ebene, wie sie beim Film oder Theater existiert, fehlt ist das Hörspiel von diesen Zwängen befreit und ermöglicht eine sehr freie künstlerische Arbeit. Beim Rezipienten kann die Beschränkung auf die auditive Ebene eine Steigerung der Phantasie und somit eine geschärfte Konzentration auf das Wesentliche, nämlich die Rezeption der Handlung hervorrufen. Dabei ist das hier gebrauchte Wort Handlung global als der Inhalt des Hörspiels zu verstehen denn sehr häufig bedient sich das Hörspiel überhaupt keiner Handlung im literarischen Sinn. Vielmehr experimentieren Hörspiel-Autoren und Regisseure auf unterschiedlichste Art und Weise mit Text, Tönen, Stimmen und Geräuschen. Der Reiz für den Rezipienten liegt darin dass die Bilder im Kopf, in der Phantasie entstehen und somit die eigene Vorstellung bedienen.

2. Genre und Gestaltungsmittel

Heute wird Hörkunst in verschiedene Genres eingeteilt. Die Definition der Genres ist nicht immer leicht und oft unscharf da die Übergänge fließend sind. Eine strikte Trennung ist darum nicht sinnvoll. Nicht zuletzt deshalb weil die verschiedenen Genres teilweise mit den gleichen Mitteln arbeiten. Die Definition die zum „Radio-Feature“ auf Wikipedia zu finden ist bestätigt dies, denn Dort heißt es: „Ein Radio-Feature verbindet unter anderem Elemente von **Hörspiel**, **Dokumentation** und **Reportage**.“ (<http://de.wikipedia.org/wiki/Radio-Feature>) Und auch das Hörspiel arbeitet nicht nur mit Fiktiven Tönen sondern wie das Feature mit O-Tönen, also nicht unter künstlichen Bedingungen zum Beispiel im Studio entstandenen Original Tönen. Hörspiel und Feature wiederum bedienen sich beide des Soundscapes der im diesem Zusammenhang auch als Hintergrundgeräusch oder Atmo bezeichnet wird.

2.1 Soundscapes

Soundscapes etablieren und kreieren akustisch sowohl für sich genommen ohne weitere Elemente oder eingebunden in Hörspiel und Feature einen Ort. Soundscapes stehen heute sowohl für sich selbst (mit Begleittext) wie beim oben genannten Künstler Ulrich Gottlieb, als „Atmo“ in Hörspiel und Feature oder werden in der Musique Concrète teil einer neuen Komposition.

Hörbeispiel Musique Concrète: Luc Ferrari – Music Promenade (Track 4)

Einen anderen nicht-künstlerischen Soundscape-Ansatz verfolgen diejenigen die Sounds aus konservatorischen Gründen sammeln wie zum Beispiel das „Western Soundscape Archive“ der Universität Utah das es sich zur Aufgabe gemacht hat unter anderem Soundscapes der Natur, für die Öffentlichkeit zugänglich zu machen und für spätere Generationen als Höreindruck aufzubewahren. Als Hörbeispiel dient ein Soundscape aus dem "Arctic National Wildlife Refuge" in Alaska.

Hörbeispiel Soundscape: Beaufort Lagoon - Bay Ice Melt (Track 5)

2.2 Das Hörbuch

Ein Hörbuch (auch Audiobook oder Audiobuch) ist im engeren Sinn die Tonaufzeichnung einer Lesung. Sie wird auf einem Speichermedium (CD, Schallplatte, Kassette, Festplatte) vertrieben. Die Textfassungen, die gelesen werden, sind oft gegenüber der Buchfassung gekürzt. Hörbuchverlage, Rundfunkanstalten und auch Blindenbüchereien produzieren und verkaufen Hörbücher. (Wikipedia: Hörbuch)

Seit 2001 gibt es in Deutschland einen regelrechten Hörbuch Boom. 2006 lag

der Gesamthörbuchmarkt bei 150 Millionen Euro Umsatz. Schätzungen gehen davon aus dass sich der Umsatz bis 2010 verdoppelt. (vgl. Kleine Geschichte des Hörspiels 2008, 9) Vertrieben und produziert werden die meisten Hörbücher von Hörbuchverlagen die oftmals an Buchverlage angegliedert sind. Jährlich werden ca. 2.000 Hörbuchtitel produziert. Das Hörspiel im eigentlichen Sinne profitiert kommerziell gesehen nicht vom Boom des Hörbuchmarktes. Dies hat vielfältige Gründe: Da die Verlage kommerzielle Interessen verfolgen setzen sie auf bewerte Texte wie zum Beispiel Romane die bereits in Buchform kommerziell erfolgreich waren. Gelesen werden die Bücher häufig entweder von den Autoren selbst oder von bekannten Schauspielern die verkaufsfördernd wirken sollen. Gestaltungsmittel wie Musik oder Geräusche wie sie beim Hörpiel zu finden sind gibt es beim Hörbuch nicht. Die *Lesung* eines Textes steht im Vordergrund. Dementsprechend billiger ist die Produktion eines Hörbuches im Gegensatz zu einem Hörspiel.

Die Wirkung auf den Hörer soll anhand zweier Beispiele erfahrbar werden. Im ersten Beispiel wird der Roman „Fahrenheit 451“ des Amerikanischen Autors Ray Bradbury vom Sprecher Hans Eckart in ungekürzter Fassung gelesen:

Hörbeispiel: Hans Eckardt: Fahrenheit 451 (Track 6)

Dieses Beispiel setzt ganz allein auf die Wirkung der Sprache. Einzig treffend kann dieses Werk nur als Lesung bezeichnet werden. Die Möglichkeiten einer komplexeren Inszenierung des Textes (z. Bsp. durch die Verwendung von Geräuschen, Musik oder Atmos) für eine auditive Rezeption werden nicht genutzt. Deshalb kann man hier auch nicht von einem Hörspiel sprechen. Da der pure Text vorgetragen wird handelt es sich hier um eine Lesung und damit um ein Hörbuch.

Das nächste Beispiel für ein Hörbuch ist „Der Puppenspieler“ von Frank Schätzing. Hier liest der Autor selber unterstützt von zwei weiteren Sprechern die die Dialoge der Beiden Hauptfiguren lesen.

„Der Puppenspieler“ ist zwar ein Hörbuch da auch hier allein der Text ohne Musik, Geräusche oder Atmos wirken soll. Dieses Hörbuch ist jedoch stärker für Hörer inszeniert, denn die Dialoge werden mit verteilten Rollen gelesen. Doch auch hier handelt es sich eindeutig um eine Lesung. „Der Puppenspieler“ sticht in sofern aus der Masse der Hörbücher heraus, dass der Text ein reiner Hörbuchtext ist. Das Hörbuch ist hier also keine Zweitverwertung eines vorher veröffentlichten Romans.

Hörbeispiel: Frank Schätzing Der Puppenspieler (Track 7).

2.3 Hörspiele

Ein ganz entscheidendes Kriterium welches das Hörbuch vom Hörspiel unterscheidet ist die Finanzierung. Der Hörspielmacher Andreas Ammer von dem später noch ein Werk betrachtet werden wird hat eine sehr einfache Definition für das Hörspiel:

„Ein Hörspiel ist dann ein Hörspiel wenn es eine Hörspielabteilung bezahlt.“ (Kleine Geschichte des Hörspiels 2008, S. 11) Wobei hier unterstellt werden muss dass die Hörspielabteilung einer öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalt

gemeint ist, denn der öffentlich rechtliche Rundfunk ist der fast alleinige Produzent von Hörspielen in Deutschland sieht man mal von den kommerziell erfolgreichen Produktionen für Kinder und Jugendliche ab.

Das nächste Hörbeispiel ist eine Romanadaption des Bayrischen Rundfunks.

Hörbeispiel: Nicolas Born: - Die Fälschung (Track 8)

Bei „Die Fälschung“ sind nun typische Elemente eines Hörspiels zu hören. Es wird mit verschiedenen Sprechern gearbeitet. Auch wird die Stereophonie als dramaturgisches Mittel eingesetzt. Im vorliegenden Ausschnitt befindet sich der Sprecher im Stereopanorama zunächst rechts. Nach einem neuen Sinn-Abschnitt wird der Sprecher links ins Panorama "gesetzt". Auch in Dialogen wird die Verteilung von verschiedenen Personen im Stereopanorama häufig benutzt. Hier zeigt sich der Einfluss von technischer Entwicklung auf die unmittelbare Gestaltung der technischen Kunstgattung des Hörspiels.

Als wirkungsvollstes Gestaltungselement ist aber bei diesem Hörbeispiel die Musik zu nennen, die auf beeindruckende Weise die Handlung unterstreicht und verdichtet. Im vorgestellten Ausschnitt beispielsweise heißt es: „Das Holiday-Inn rauchte öd aus ein paar Fensteröffnungen und war von einem gleichmäßigen Muster der Einschusslöcher überzogen. Es sah porös aus. Die Größe nur noch fadenscheinig.“ Dieses gespenstische Szenario wird von einer verfremdeten Gitarre und sehr bass-lastigen Trommelakzenten begleitet. Die Gitarre wirkt durch ihre verfremdeten unharmonischen Klänge verstörend während die dumpfen Trommeln an das Donnern von schwerer Artillerie erinnern. Obwohl in diesem Hörspiel weder Geräusche noch Soundscapes eingesetzt werden (bei gleicher Szenerie im Film, nahezu undenkbar) entwickelt diese Szene eine ungeheure Intensität. Hier zeigt sich klar das das Hörspiel im Vergleich zum Hörbuch „formen-hierarchisch an der Spitze“ (Kleine Geschichte des Hörspiels 2008, 9) steht.

Das Hörspiel lässt sich auch nicht auf literarische Stoffe eingrenzen. Begreift der Autor das Hörspiel als eine Emulsion aus den Komponenten "Hör" und "Spiel" lässt sich fast implizit die Aufforderung zum Spielen also zum Experiment heraushören.

Die Künstler Andreas Ammer und FM Einheit produzierten 2001 das Hörspiel „Crashing Aeroplanes – Fasten your seatbelts“ Das Hörspiel ist eine Collage aus Geräuschen Elektronischer Musik Stimmen aus dem Flugalltag und den Aufzeichnungen des Voice-Recorders aus dem Cockpit abstürzender Flugzeuge. Das Werk erhielt den renomiertesten Deutschen Hörspielpreis des „Bund der Kriegsbindingen Deutschlands“. Die Jury begründete ihre Entscheidung wie folgt:

„Die große Mehrheit der Juroren war der Meinung, dass "Crashing Aeroplanes" sich auf der Höhe dessen befindet, was in unserer technischen Welt ein Hörspiel sein kann. Das Stück thematisiert ein Phänomen, das so kühn wie alltäglich, so mythisch wie technisch beherrschbar ist und bei dem dennoch eintretendes technisches Versagen als extrem katastrophal, bedrohlich und wie eine Strafe für Hybris erlebt wird. Die Autoren erliegen aber nicht der Versuchung, Fliegen, Flugangst und Abstürze zu dämonisieren, sondern beziehen sich eher auf das Serielle, das Strukturelle von Flugzeugabstürzen, deren Hergang und Gründe immer dem Cockpit

Voice-Recorder zu entnehmen versucht wird. Die anonymen und dennoch menschlich so bewegenden Stimmen der Piloten zusammen mit anderen Originaltönen, von Routine-Ansagen bis zu technischen Geräuschen, werden von den Autoren zu einer so episodischen wie musikalischen Komposition verwoben: "Crashing Aeroplanes" ist einerseits ein Dokumentar- und Originalton-Hörspiel, andererseits aber zugleich eine fast musikalisch zu nennende Komposition, die Tonmaterial verschiedenster Herkunft zu einem technoiden Oratorium kombiniert.“
(http://www.kriegsblindenbund.de/publikationen_Hoerspiel.htm)

Hörbeispiel: Andreas Ammer, FM Einheit - Crashing Aeroplanes (Track 9)

Auch in diesem Beispiel spielt die Musik eine herausragende Rolle für die Dramaturgie. Diese besteht aus elektronischen Klängen und unterstreicht mit ihrem gleichförmigen elektronischen Tönen das Gefühl von Beklemmung der Enge des Cockpits und der bevorstehenden Katastrophe. Wichtigstes Element sind die O-Töne, die das Gefühl der Extrem-Situation transportieren. Wegen ihrer Authentizität berühren sie den Hörer.

Ergänzt werden die O-Töne von einem Sprecher, der kühl und distanziert das Geschehen kommentiert und dem Hörer die Orientierung in der Handlung ermöglicht.

2.4 Das Feature

Erst in den 50-er Jahren fand in den Rundfunkhäusern die institutionelle Trennung von Hörspiel und Feature statt.

Das Feature ist die journalistische Ausprägung des Hörspiels. „Feature-Autoren nützen, je nach Stoff, alles was sich für die Präsentation journalistischer Inhalte im Radio eignet: selbstverfasste Texte, Originaltöne, Geräuschaufnahmen, Tondokumente, literarische Zitate, historische Quellentexte, Musik und vieles mehr.“ (Das Radio Feature 2007, 20-21)

Schon allein an der zur Verfügung stehenden Gestaltungselemente ist ersichtlich, das Feature und Hörspiel die gleichen Wurzeln haben.

Das erste deutsche Feature welches sich stark des Gestaltungselementes "Geräusch" bediente ist das Feature „Die Hühner“ von Peter Leonhard Braun.

„Das Neue an dieser Sendung ist der dramaturgische Einsatz des Geräusches: dass das Geräusch als ein gleichberechtigtes Ausdrucksmittel zum Wort hinzutritt, dass es ein Geschehen ebenso eindringlich und nicht minder plastisch darstellen kann wie ein Bild oder ein Film.“ (Das Radio Feature 2007, 48)

Und noch etwas ist neuartig an „Die Hühner“ denn es ist das erste Feature welches in Stereo aufgenommen und produziert wurde. Klaus Lindemann und Wolfgang Bauernfeind schreiben in ihrem Aufsatz „Die Geschichte des deutschsprachigen Features“ dazu: „Die Stereophonie brachte eine viel weitergehende Differenzierung der akustischen Wahrnehmung; sie ermöglichte Raum, Vielschichtigkeit, Bewegung, Breiten- und Tiefenstaffelung der Stimmen und Geräusche. So entstand die Konzeption des akustischen Features.“ (Das

Radi0 Feature 2007, 48)

Auch bei "Die Hühner" wird die Stereophonie benutzt um die Handlung zu beschleunigen und zu verdichten. Die Sprecherstimme wird in kurzen Abschnitten rechts und links wechselnd im Stereopanorama verteilt und kann so verdichtet werden.

Inhaltlich kennzeichnet das Feature eine beschreibende Sprache. Das wichtigste Element des Features ist jedoch der O-Ton. Der O-Ton stellt einen Bezug zur Realität her. Er dient als Beleg für die Aussagen die der Feature Autor macht. Die Glaubwürdigkeit eines O-Tons ist durch keinen Sprecher, keinen Klangeffekt herzustellen. O-Ton das wichtigste Gestaltungsmittel um Glaubwürdigkeit herzustellen. Denn die Glaubwürdigkeit legitimiert letztlich das Feature als Journalistische Darstellungsform.

Hörbeispiel: Peter Leonhard Braun - Die Hühner (Track 10)

Ein Beispiel für einen radikalen Umgang mit O-Ton ist die dokumentarische Arbeit „Ein Tag in der Stadt“ des „Godfather of Feature“ Helmut Kopetzky. In dieser O-Ton Collage ohne Kommentare oder andere Elemente macht Koptezky den Alltag der Stadt Fulda facettenreich hörbar. Die Aufnahmen sind in Stereo. Die Dramaturgie entsteht allein durch die Schnitte und das Arrangement des Orginalmaterials. Der O-Ton hat einen direkten „unverkünstelten“ und deshalb für die Rezipientenwahrnehmung einen sehr eingängigen Klang. Er entspricht der Hörgewohnheit und Alltagswahrnehmung des Hörers. Deshalb vermitteln sie dem Hörer auch sehr unmittelbar und direkt das Geschehen. In der Direktheit liegt die Macht der O-Töne. Kopetzky vertraut auf diese Macht. Die Rechnung geht auf. Der Hörer (be-)lauscht die Protagonisten, ob es der Schließer im Gefängnis ist, oder die Familie am Frühstückstisch. Unbestreitbar ist das Gefühl „ganz nah dran“ zu sein das durch die klaren und schnörkellosen Töne vermittelt wird.

Hörbeispiel: Helmut Kopetzky - Ein Tag in der Stadt (Track 11)

2.5 Klangkunst

Abschließend sollen Werke die weder dem Hörspiel noch dem Feature zugeordnet werden können, betrachtet werden. Diese entziehen sich der starren Einordnung in die Genres Hörspiel, Feature oder Musik. Daher werden sie hier unter dem Oberbegriff „Klangkunst“ zusammengefasst.

Der Künstler Peter Roehr setzte sich mit O-Tönen aus Rundfunk und Werbung künstlerisch auseinander. Kennzeichnend für das Gesamtwerk des Frankfurter Künstlers war die serielle Reihung. In seiner Arbeit "Tonmontagen I+II" reiht er Ausschnitte aus Rundfunksendungen hintereinander.

Hörbeispiel: Peter Roehr - Morgens die Familie versorgen (Track 12)

Bemerkenswert ist dass in den Tonmontagen ebenfalls eine Art O-Ton verwendet wird. Hier spricht aber nicht "der Mann von der Strasse" sondern wir hören den O-Ton unser Medienrealität. Durch die wiederkehrende Wiederholung bekommen die O-Töne eine absurde Wirkung. Ganz anders also als im Feature wo der O-Ton glaubwürdig und wahrhaftig wirken soll, verkommt hier der O-Ton zur Farce, zu Karrikatur und hält der Mediengesellschaft einen Spiegel vor.

Abschließend soll ein Werk betrachtet werden welches durch zwei Eigenschaften besonders heraus sticht. Es verzichtet auf Sprache und es nutzt die Möglichkeiten der Surroundtechnik. Es handelt sich um Thomas Gerwins: "Feuer-Werk".

*„In seiner Klangkomposition „**Feuer-Werk**“ entwickelt Thomas Gerwin hypnotisch (alb-)traumhafte Feuervisionen. Reinigende, destruktive und energetische Flammen breiten sich in einer komplexen Montage von Spezialaufnahmen zu einem Klangflächenbrand aus. Flammen-Sounds werden ad extremum gedehnt, die darin gefundenen Klangstrukturen reliefartig herausgearbeitet, räumlich ausgebreitet, zusammengelegt und wieder aufgefaltet. (WDR 3 Homepage Stand: 16.02.2010)*

Hörbeispiel: Thomas Gerwin - Feuer-Werk (Track 13)

„Feuer-Werk“ wurde am 1.1.2010 auf WDR 3 zum ersten mal ausgestrahlt und war über Satellit in 5.1 Surround zu empfangen. Die Surroundtechnik erweitert die Möglichkeiten die die Stereofonie bereits bietet. Die Gleichzeitigkeit verschiedener Klangereignisse kann nochmals gesteigert werden. Somit eröffnet die Surroundtechnik neue Möglichkeiten und Freiheiten für die Hörspielmacher. Und natürlich bietet sich auch für die Hörer ein neues Hörerlebnis.

3. Fazit

Obwohl Hörspiel, Feature und Klangkunst nur auditiv rezipiert werden, können diese Ausdrucksformen doch sehr starke Eindrücke hervorrufen. Gerade weil sich diese Kunstformen mit vergleichsweise einfachen Mitteln herstellen lassen und sich auf die Akustik beschränken sind sie in ihren Möglichkeiten so reich. Die Wirkung des Hörens auf die Phantasie, die Bilder die im Kopf entstehen macht das Hörspiel und alle seine verwandten Formen so interessant. Hörkunst ist also nicht veraltet. Sie hat nur Konkurrenz von den visuellen Medien, Film und Fernsehen bekommen. Die Entscheidung ein Hörspiel an zu hören trifft der Hörer folglich heute meist bewusster als früher. Das sich die Entscheidung für das Hörspiel lohnt, dass mit sehr interessanten Mitteln gearbeitet wird sollte dieser Aufsatz zeigen. Denn häufig verbergen sich gerade in den Arbeiten jenseits des Mainstreams die wahren Perlen der Kunst.

Literatur:

John Drakakis (Hrsg.)
British Radio Drama
Cambridge: Cambridge University Press, 1981

Jürg Häusermann
Skript: Hörbuch-Vorlesung 2007
<http://www.rhet.de/index.php?/archives/76-Die-Hoerbuch-Vorlesung.html> [1.2.2010]

Christian Hörburger
Das Neue Hörspiel
<http://www.mediaculture-online.de/Das-neue-Hoerspiel.314.0.html> [1.2.2010]

Hans-Jürgen Krug
Kleine Geschichte des Hörspiels
Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2008

Jochen Meißner, Uwe Krzewina (Hrsg.)
HÖRSPIEL IST SCHÖN!
Rendsburg: Nordkolleg Rendsburg, 2009

Udo Zindel, Wolfgang Rein (Hrsg.)
Das Radio-Feature
Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2007

Hörbeispiele:

Ulrich Gottlieb
benang café Blog Podcast
Soundscape: Zakyntos
<http://www.loop-art.eu/index.php?pg=2&s=article&c=soundseeing> [1.2.2010]

Hörbeispiel: Soundscape Beaufort Lagoon - Bay Ice Melt
(http://content.lib.utah.edu/cdm4/item_viewer.php?CISOROOT=/wss&CISOPTR=838&CISOBOX=1&REC=8)
Hans Eckardt
Fahrenheit 451 von Ray Bradbury
Hörbuchproduktionen, 2001

Jens Jarisch
Die K - Szenen eines Drogenstrichs.
<http://www.dradio.de/dlf/sendungen/feature/398088/>

[Hans Flesch](#)
[Zauberei auf dem Sender](#)
<http://www.mediaculture-online.de/Zauberei-auf-dem-Sender.611.0.html>

Walter Ruttmann
Weekend
<http://www.medienkunstnetz.de/werke/weekend/>

Luc Ferrari
Music Promenade

Frank Schätzing
Die Fälschung
Hoffmann und Campe, 2009

Andreas Ammer, F.M. Einheit
Crashing Aeroplane
FM 451 (Indigo), 2002

Peter-Leonhard Braun
Die Hühner

Helmut Koptzky
Ein Tag in der Stadt
HR Audio, 2001

Peter Roehr
Morgens die Familie versorgen
aus *Tonmontagen I+II*. Originalaufnahmen 1966, hrsg. v. Frank Dommert u. Klaus Sander. Audio-CD, 60 Minuten, 26 Tracks. supposé, Köln 2002

Im WWW:

Wikipedia:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Hörspiel> [1.2.2010]

Western Soundscape Archive:
<http://www.westernsoundscape.org/>

Übersicht über Produktionsfirmen kommerzieller Hörspiele für Kinder:
<http://www.hoerspielland.de/hl-1.0.11-1.0.1.html>