

Andreas Hagelüken

in: Klangräume der Kunst, Hrsg. Peter Kiefer i. A. Kunsthochschule für Medien Köln, Johannes Gutenberg Universität Mainz, Kulturstiftung des Bundes, Heidelberg 2010

Horch, was kommt von draußen rein – Hörräume des Radios

»Magie des Radio

Zwei Hauptwirkungen des Radio scheinen mir zeitpsychologisch bedeutsam:

Unser natürliches Raumgefühl, auf den Erlebnissen unseres Leibes beruhend, war als Dimensionserlebnis wie als Distanzerlebnis durch die Technik bereits verschoben, ja ins Wanken gebracht. Das Radio hebt es vollständig auf. Indem das Nicht-Hier von allen Seiten in das Hier einbricht, das heißt indem der Radio-Empfänger potentiell wenigstens mit dem ganzen Erdball zugleich in Verbindung gebracht ist, im selben Augenblick da und dort ist, ohne sich von der Stelle zu rühren, muß die unterbewußte Erfahrung sowohl das Tiefenerlebnis wie das Entfernungserlebnis notwendigerweise aufheben. Der Raum wird Fläche, ja er droht, Punkt zu werden. Und hier setzt das neue Erleben ein, das Erleben der Allverbundenheit, die besondere, heutige oder morgige Form des ›Hen kai pan‹, des Eins-Seins von Ich und Welt. Indem der Raum auch für das Erlebnis ›relativ‹ wird, steigern sich die gestaltenden Kräfte, wird das Wissen um den stets gewandelten, stets erneuten Zusammenhang des Seins lebendig.

Und dies erlebte Wissen spannt sich, diese gestaltenden Kräfte wachsen durch ein zweites Moment. Wieder eines, das von außen – oder anderswoher – betrachtet eine Aufhebung, ein Weniger, einen Mangel bedeutet. Dieser zerronnene Raum, dieses Punkt und Nu gewordene Außen, das in den Empfänger dringt, ist nicht Gestalt, nicht Form, nicht Farbe, kein Reigen der Dinge, keine ›Erscheinung‹. Alles das kommt, umgesetzt, Welle geworden, Bewegungssystem geworden, durchs Ohr in das Bewußtsein. Als rein akustischer Eindruck, von einem einzigen Sinne aufgenommen, ist es dennoch die leibhaftige Gesamtheit des Daseins, die Fülle der Wirklichkeit. Und hier halten wir ein. Die Frage lautet: wird da direkt erlebt oder abstrakt? Spüren wir diese Vereinfachung so, wie sie ist, oder umkleiden wir sie mit unseren Erinnerungsbildern, verleihen wir ihr Blut, Licht und alle Gewalten naturhaften Seins?«

Karl Wolfskehl

Empfänger-Räume: Jedem Radio seinen Raum

Radio hören heißt empfangen. Wer empfangen will, drückt auf einen Knopf, dreht gegebenenfalls noch an einem Rädchen oder bedient mit einem anderen Knopf den Sendersuchlauf und schon tönt es aus aller Welt zu ihm oder ihr hinein in das Wohnzimmer, die Küche, das Bad, das Auto, das Handy oder sonst wohin.

Abb.1: Empfangsskala mit Städtenamen

Bildtitel: *Radio oder Die Welt zu Gast daheim*. Foto: Johannes Löwe

Radio: das meint die Übertragung von hörbaren Phänomenen aus unterschiedlichsten Räumen, Orten in der Natur oder dem technisch hochgerüsteten Studio mit mehr oder weniger idealen, künstlichen Aufnahmebedingungen. Radio meint gemeinhin die Ausstrahlung akustischer Inhalte jeglicher Art und zwar von einem Sender zu mehreren Empfängern. Wobei diese in ihrem Empfangsverhalten hinsichtlich des Hörraumes, der zum Empfang bereitgehaltenen Technik und der allgemeinen Hörsituation für den Sender weitestgehend unberechenbar bleiben.

Radio in seiner traditionellen, europäischen und damit wesentlich öffentlich-rechtlich finanzierten Form konnte sich auf der Seite der Sendenden lange Zeit darauf verlassen, als integrativ ausgelegter Rezeptionsraum zu erscheinen; ein Raum, der sich durch die große Bandbreite sowie die demokratische Ausrichtung seiner Themen und einen hohen Grad an Verlässlichkeit der vermittelten Inhalte auszeichnete.

Radio mag im 20. Jahrhundert auf der Hörerseite noch als Ereignisraum wahrgenommen worden sein, da die Medien noch nicht mit dem Anspruch in der Welt standen, ihre eigene Wirklichkeit schaffen zu wollen und damit ein Paralleluniversum aufzubauen, das weniger die Räume der Welt vorstellt als Fluchten aus ihr heraus.

Der Radoraum lässt sich aber spätestens seit den 1960er Jahren mit Einführung der Stereophonie im Sendebetrieb ebenso als Raum technischer Natur beschreiben. Aus der Hörperspektive definiert er sich im Idealfall als »Gegenüber zwischen links und rechts.« In den künstlerischen Gattungen des Funks, also in Hörspiel und Feature, in der Radiokunst, der elektronischen und elektroakustischen Musik, hat der Raum auch ästhetische und gar konstitutive Qualitäten, wird also bewusst eingesetzt, um das Geschehen zu illustrieren oder selbst zum Akteur zu werden. Dennoch funktioniert auch zu Anfang des 21. Jahrhunderts ein Großteil der Sendeinhalte aller Radioprogramme in Deutschland monaural, nicht zuletzt, damit sie auch in einem Transistorradio noch »klingen«. Rein inhaltlich angelegte Wortbeiträge und ein Großteil der im Radio gespielten Musik bedürfen des Stereoraumes nicht.

Der deutsche Rundfunkpionier Hans Flesch gibt 1924/25 ein erstes Beispiel für den ästhetischen Raum des Radios. Mit seiner »Zauberei auf dem Sender« erprobt er akustische Illusionsmöglichkeiten mit seinen unendlichen Weiten der Arbeit mit und an Räumen, seien sie vorgestellt und physisch, fiktional oder natürlich, konkret sowie abstrakt, recherchiert, erdichtet oder komponiert – und immer mit dem Hintergrund, auch wirklich als Raum zu existieren und wahrgenommen zu werden. Im Angesicht der Normalität des Funkbetriebes wird er, der Raum, zum eigentlichen Freiraum des Mediums, zu Labor und Ideenschmiede und schließlich zum Kunstraum im Radio.

Fleschs rundfunkgroteske Einlage in den laufenden Sendebetrieb gilt vielen Radiohistorikern als das erste Hörspiel im deutschen Funk. Das Hörspiel, wie es damals entstand, war neben dem älteren Sendespiel, dem Schallspiel und anderen Hör- und Collageexperimenten eine Gattung auf dem Weg der künstlerischen Erfahrung des Mediums mit sich selbst und nahm lange Zeit sowohl im Medium als auch beim Hörer einen nicht unerheblichen Raum ein.

Dieser Raum scheint sich, einer Grundeigenschaft des Mediums folgend, mit dem Radio des 21. Jahrhunderts wieder zu verflüchtigen oder manifestiert sich in radiofernen Umgebungen.

Radiokunst als Raum greifende mediale Inszenierung – Der Medienraum als Kunstraum

Radio in seiner gegenwärtigen, die Massen suchenden Form funktioniert wesentlich als Berieselungs- oder Zweckapparat. Selten nimmt der Rundfunk einen eigenen Raum ein, zunehmend erscheint er als akustische Motivtapete und Ambiente. Das Durchschnittsradio vermag gerade noch Stimmungsräume zu erzeugen.

Explizit Raum greifender Ausdruck im Medium wie die zeitgenössische Musik, die experimentelle Literatur und selbst, die dem Rundfunk immanente Gattung der Radiokunst gelten den Mediendirektoren und Programmverantwortlichen als »elitär« und von daher der Mehrheit der Hörer als nicht mehr zumutbar, womit der Rundfunkapparat beängstigend nah an seine Funktion während des Dritten Reiches herangerückt wird.

Auf die Raumidee des Mediums übertragen hieße das, dass das Radio seiner kreativen Räume auf der Suche nach Fläche verlustig geht.

Radiokunst wird gemeinhin als Oberbegriff jeglicher, nicht unmittelbar bildender oder unterhaltender Sendeform gebraucht. Verkannt wird bei dieser Form des Neo-Medienkonservatismus angelsächsischer Prägung, dass es spätestens seit den 1960er Jahren gerade die Radiokunst als eigenständige Gattung neben den traditionellen Formen des Hörspiels und des Features war, die dem Medium Spielräume und Perspektiven des Sendebetriebs eröffnete, indem sie neue Formen ausprobierte, den klassischen Radiomaterialien Ton/Klang/Musik, Stimme/Sprache und Geräusch wechselnde Gewichtung einräumte, neue Techniken in der Erprobung für den allgemeinen Radiobetrieb empfahl und damit einen sehr speziellen, aber eigenen Rezeptionsraum für den Apparat eröffnete – einen Raum, der ähnlich denen von Hörspiel und Feature, gegebenenfalls auch der so genannten ernsten Musik, die ungeteilte Aufmerksamkeit fordert, um sich überhaupt manifestieren zu können.

So scheint auch der dem Medium immanente, Raum greifende Anspruch des Senders seinen Empfängern gegenüber in den Hintergrund zu treten: Radio an sich war immer Attraktion, erfreute sich allein deshalb der Aufmerksamkeit der Hörer und Hörerinnen und vermochte umso besser in ungewohnte, unmögliche oder schlicht neue Räume jenseits der bloßen Musik- und Literaturadaption einzuführen. Nebenbei verhalfen die Hörspiel- und Radiokunst-Experimente der 1920er und 1930er Jahre dem Medium zu einem medienspezifischen Ausdruck und eroberten

neue Ereignisräume.

Die neuen Ereignisräume des Radios werden jenseits des traditionellen Sendebetriebs liegen, im »neuen« Medium Internet, als pod- oder webcast oder -block, stream und in der mobil vernetzten Kommunikationstechnologie. Radio soll individuell programmier- und nutzbar sein, der Hörer wird sein eigener Medienarchitekt oder frei nach Beuys: jeder Mensch ist sein Radio.

Vorstellungs- und Handlungsräume

[Sprecher: (nah am Mikro/suggestiv)]

Dir wird eine Geschichte erzählt. Die spielt irgendwo in den Bergen, in einem engen Tal, wo man die Murmeltiere pfeifen hört und die Tannen im Wind sich wiegen. In der Ferne bimmeln ein paar Kuhglocken, irgendwo schlägt ein Hund an. Das alles schildert eindringlich eine Stimme, die, dünkte man darüber nach, aus einem sehr ruhigen Raum spricht, einem Raum, der bei genauem Hinhören, keine weitere Information bietet, als die Stimme selbst. Die Stimme erzählt von den Bergen. Hörst Du das Tal? Hörst Du das Rauschen im Wald und den Wind, in der Ferne noch immer die Glocken? Horch! Der Hund bellt nicht mehr.

Das ist der Spielraum, in dem zum Beispiel die Heidi aus Frankfurt am Main auf ihren Alpen-Oheim trifft. Das ist der denkbare Spielraum eines Hörspiels in Monophonie. Mono hat nur einen Kanal und das heißt, ein Raum kann durch die Reflexion des Schalls in ihm zwar repräsentiert werden, ist als Hörraum aber technisch nicht konstruierbar. Mono kommt aus dem Transistorradio ebenso deutlich wie aus der Wohnzimmeranlage. Es könnte sein, dass auch bei einem Monohörspiel irgendwo im Hintergrund die Glocken bimmeln, aber darum geht es nicht. Als Hörer dieses Hörspiels wirst Du Dir den Handlungsraum selbst bauen, in Deiner Vorstellung oder auf der inneren Bühne. Obschon Du in der Küche beim Abwasch bist oder auf dem Sofa im Wohnzimmer oder im Auto irgendwo unterwegs, siehst Du die Heidi, wie sie in einem Alpental auf ihren Oheim trifft. Das ist die Kraft der Imagination, die das Geschehen auf Deine innere Bühne projiziert – der wohl traditionellste aller Hörspielräume, der selbstverständlich auch im Mehrkanalhörspiel weiteren Bestand hat.

Die technische Dimension der Darstellung von Räumen beschränkt sich im Monohörspiel auf das reproduzierte Raumzitat (Atmo) und die Position der Handelnden zum Mikrofon oder, in Regieparametern gesprochen, auf nah/fern, laut/leise und einige Frequenzfilter, die Kommunikationsräume repräsentieren, wie beispielsweise die Stimme in der Telefonleitung oder im Anrufbeantworter. Dennoch lässt sich, wie gezeigt, auch im Monohörspiel so ziemlich jeder Spielraum formulieren.

Abb. 2 Tiefseetaucher (Rechte beim DRA) – kein Bildtext erforderlich

Handlungs- und Vorstellungsräume sind beliebig einsetzbar und – was das Hörspiel mehr noch als das Feature beflügelt – frei kombinierbar. Gerade in der freien Kombination willkürlicher, realer, wie surrealer Räume oder schlichtweg ungleicher Räume findet das Handlungs-Hörspiel neben Literatur und Theater eine der radiofonen Kunst wesentliche Spielidee. Als Beispiel diene Heiner Goebbels Radioinszenierung *Mann im Fahrstuhl* nach Heiner Müllers *Der Auftrag*.

Ein Angestellter in einem Unternehmen, wird zum Chef gerufen, er habe einen speziellen Auftrag für ihn. Also begibt dieser sich in den Lift der Firmenzentrale und drückt auf den Knopf nach oben. Die Reise beginnt: Der Fahrstuhl fährt seinem Chef und damit dem Auftrag entgegen.

Mit jedem Stockwerk und dem Öffnen der Türen auf dem Weg nach oben artikuliert sich dem Aufsteigenden erst eine Ahnung, dann ein Blick und schließlich eine aus seiner Situation heraus surreal anmutende Landschaft in Peru, die im Stück als Metapher für den Zustand des Protagonisten beziehungsweise seine Situation herhält.

Diese Art Räume bilden sich wesentlich als Denkräume und Spielflächen über die Radioarbeit ab, womit das Radio noch nah an der Literatur und dem Theater agiert. Goebbels hat dieses Stück als Livehörspiel oder Musiktheater inszeniert. Er schafft für den Hörer (und das Radio) zusätzlich zum diffusen Raum, aus dem gesendet wird, den Konzertraum, der physisch aufgesucht werden soll. Er knüpft damit an die Tradition des Raumes als Repräsentant eines Raumes an, hinter dem ein tatsächliches Ereignis steht, das es über den Apparat zu übertragen gilt – Radio als Ereignisraum in seiner ursprünglichsten Bedeutung.

Auch wenn im Radio zusätzlich zu den inhaltlichen Materialien (Text, Musik und Geräusch) technische Tricks wie die Illusion stützende Mehrkanaleffekte verfügbar sind, so werden sie für den Raum an sich bei dieser Art Hörspiel nicht wirklich gebraucht, da ja die Geschichte unmittelbar aus der Sprache und gegebenenfalls Musik und Geräusch lebt, und mit ihnen lebt die Imagination der gewünschten Räume.

Wenn die Sprache für sich den Raum konstituiert, was braucht es dann noch das technisch erzeugte Panorama?

Was aber, wenn gerade der Raum zwischen mehreren Lautsprechern als Aktionsraum genutzt wird und der Position der Stimmen sowie des Klangereignisses im Raum eine tragende Rolle zukommt?

Ausrüstung: der technisch bedingte Raum (no-Mono, Stereo, Kunstkopf und Surround)

Seit den 1960er Jahren nutzt der Rundfunk die Möglichkeit der Produktion und Sendung im Zweikanalton, Stereophonie genannt.

Gesetzt, die Lautsprecher sind technisch korrekt im Hörraum positioniert und auch der Rezipient befindet sich im Schnittpunkt der Schallfelder, so sind, vergleichbar der Situation gegenüber einer Bühne, Bewegungen zwischen den Schallquellen möglich. Über Lautstärkeunterschiede zwischen den Lautsprechern lassen sich Ereignisse im stereofonen Raum platzieren. Einfachstes Beispiel

sind zwei Stimmen, die im Dialog stehen. Nahe liegend ist, sie links gegen rechts anzusiedeln, um so eine räumliche Situation zu simulieren und gegebenenfalls den inhaltlichen Aspekt der Auseinandersetzung zu betonen, oder eben mit der Entfernung beziehungsweise Nähe der Positionen zu spielen, denn natürlich ist auch die Bewegung im Raum zwischen zwei Schallquellen darstellbar. Muss sich der Filmtone noch nach vorne am Zentrum der Bildprojektion orientieren, so kann der Radioraum mit der Kunstkopf-Stereofonie und im Surroundton in Position und Bewegung freier agieren.

Als Klassiker der Eroberung des Stereoraumes für das Hörspiel gilt das 1968 beim Südwestfunk in Baden-Baden produzierte und mit dem Hörspielpreis der Kriegsblinden ausgezeichnete Stück *Fünf Mann Menschen* von Friederike Mayröcker und Ernst Jandl.

Gleich zwei wichtige Aspekte der Raumarbeit und der Erweiterung des Spielfeldes durch die Stereofonie werden mit diesem Stück demonstriert:

Einmal (1) werden die fünf Sprecher statisch, das heißt ohne ihren Platz im Raum zu variieren in der Mitte, halblinks und halbrechts, rechts und links positioniert. Dadurch und durch gemeinsam gesprochene Passagen erscheinen sie wie aufgereiht nebeneinander, repräsentieren also den Handlungsraum im linearen »Erzählstrang« ihrer im Zeitraffer ablaufenden Biografien. Gerade die Möglichkeit des parallelen Arrangements der Schallereignisse im Raum und damit letztlich eine Form der Beschleunigung oder Verdichtung der Aktion beziehungsweise Handlung, kann als wesentliche Innovation bei der Gestaltung und tatsächlichen Erweiterung der Hörräume im Stereo-Hörspiel gesehen werden.

Gleichzeitig (2) beschreiben die fünf Positionen im Raum in ihrem statischen Nebeneinander ganz konkret den medialen Spielraum, und sie tun dies nun dank der Zweikanal-Technik regelrecht physisch wahrnehmbar und nicht mehr allein aufgrund einer literarischen Handlungsanlage. Ein Drittes wäre der durch die Verleihung des Kriegsblindenpreises endlich »anerkannte« Umgang mit Sprache als Kompositionsmaterial und die damit einhergehende Aufwertung »der anderen« Materialien des Hörspiels (Geräusch und Musik) zu eben solcher Qualität. Der Stereoraum half entscheidend, den Materialcharakter der Konstituenten des Hörspiels für das Hörspiel zu behaupten und infolge dessen auch neue und vor allem erweiterte Formen für die künstlerischen Radiogattungen zu finden.

Akustische Bildsprache – Raumarbeit oder wie der Kunstton zum Weltton kommt und umgekehrt

Auf einer abstrakteren, weil die gesprochene Sprache auslassenden Ebene, die die Erfahrung des musikalischen Satzes für das Hörspiel nutzt, spielt Mauricio Kagels *Nah und Fern. Radiostück für Glocken und Trompeten mit Hintergrund*.

Hier werden aus aufgezeichneten, natürlichen Räumen sowie mithilfe natürlicher sowie mechanischer Klangphänomene im Raum konkrete Kunsträume oder inszenierte Stadträume komponiert, um dann die vorgefundenen, inszenierten und darin ihrem Ursprung entfremdeten

Räume zum kompositorischen Thema der Arbeit selbst zu machen.

Dass elektromagnetische Aufzeichnungsverfahren und Verfremdungstechniken nicht nur im Zusammenhang mit der Entwicklung des Rundfunks und einer originären Kunst des Mediums elementare Bedeutung haben, zeigt die der Radiokunst immer ein wenig vorausseilende Geschichte der elektronischen und elektroakustischen Musik. Hier wie dort wurde – vielleicht ausgehend von der Idee der *musique concrète* – auch mit Originalmaterialien gearbeitet, die zunehmend räumlich definiert wurden. Seit den 1950er und 1960er Jahren sind es Kompositionen wie Stockhausens *Kontakte* und der *Gesang der Jünglinge*, die dezidiert den Raum als Kompositionsparameter suchten und formulierten – allerdings mit eigens erzeugten Klängen, nicht mit Originaltönen. All diese Kompositionen mit Raum oder räumlich wahrnehmbaren Materialien führten zu einer eigenen, elektroakustischen Aufführungspraxis, die auch heute im Rundfunk allerhöchstens annähernd wiedergegeben werden kann.

Nah und Fern von Mauricio Kagel dagegen ist als reproduzierbare Komposition für und mit dem Rundfunk entstanden, was aus der gesamten Anlage des Stückes zweifelsfrei hervorgeht. Kagel eröffnet seine Komposition mit der sinnfälligsten aller Möglichkeiten des Einsatzes von Geräuschfolgen im Sinne des traditionellen Hörspiels: ein Schlüssel wird in ein Schloss gesteckt, um die Tür zum Glockenturm aufzuschließen, das Öffnen der Tür und Erklimmen der Stufen hinauf in den Turm, wo das Carillon untergebracht ist, jenes Instrument, das in der Komposition *Nah und Fern* neben dem Bläsersatz Tonräume formuliert, weiter gefasst artifizielle Klangräume schafft. Schon hier werden gleich mehrere Raumbegriffe eingeführt: der artifizielle oder musikalische Raum, der sich freilich erst entfaltet, in dieser Arbeit förmlich in die Welt ergießt, wo er auf wesensverwandte Klang- und Geräuschstrukturen trifft. Des Weiteren der illustrativ eingeführte Naturraum als Stilmittel des traditionellen Hörspiels, in diesem Falle das Treppenhaus und der Glockenraum und schließlich bereits die Synthese beider Räume, der Vorstellungs- oder Handlungsraum. Denn als Hörer weiß man sich durch die Eröffnung des Stückes ganz konkret verortet – eine Qualität von *Nah und Fern*, die hier ein zentrales Anliegen Kagels ist. Das alles erfährt man während der ersten drei Minuten der immerhin 41-minütigen Komposition für Glocken, Trompeten und – wie es im Untertitel des Stückes lapidar heißt – Hintergrundgeräusche. Bei der offensichtlichen Ausrichtung der Komposition verleitet gerade der Untertitel dazu, die Qualität der Hintergrundgeräusche zu verkennen, denn es geht weniger um die Geräusche selbst, als vielmehr um ihre Eigenschaft als typische zwar und konkrete, aus dem Katalog der Geräusche des Alltags aber eher zufällige Impulse, mit deren Hilfe der Stadt- oder Turmraum und die Position oder Entfernung zum Mikrofon und damit die Dimension des jeweilig gesetzten Raumes ausgelotet wird.

Kagels Komposition führt geradezu mustergültig Nähe und Entfernung der musikalischen Impulse in technisch reproduzierten Naturräumen durch. Musikhistorisch gelesen hieße das, dass der Bläsersatz sowie die Carillonpassagen die Motive geben, und die Räume, zu denen sie durch Nähe und Ferne in Beziehung gesetzt werden, ihrer thematischen Verarbeitung, Entfaltung dienen. Die zum Einsatz kommenden Geräusche wären in ihrer Raum greifenden Eigenschaft

demnach Methode und als Impuls im Raum Mittel zum Zweck zugleich.

Allerdings verwischt Kagel die Grenze zwischen »bloßem«, Raum bildenden Geräusch und musikalischer Impulsfolge, indem er zum Beispiel dem Bläsersatz den ostinaten Basston einer Schiffssirene beimischt und mit den nicht-tonalen Anblasgeräuschen der Trompete oder den Schlägeln der Glocken des Carillons arbeitet. Letztere suggerieren sozusagen im Subtext der Konkretion wiederum die höchstmögliche Nähe zum Klangereignis.

BILD: Klang_Installation.jpg

Bildtext.: *Radio als Klang-Installation – Zum Ursprung eines Hörraums im Alltag* (Titel eines unveröffentlichten Vortrags Hans Burkhard Schlichting)

Die Grenzen zur rein musikalisch bedingten Raumerfahrung sind in diesem Werk bereits fließend. Mauricio Kagel kam in den 1960er Jahren als Komponist zum Hörspiel, als Pierre Schaeffer und Pierre Henry in Paris bereits die *musique concrète* etabliert hatten und gemeinsam das erste Lautsprecherkonzert veranstalteten. In Kanada formulierte Murray Schafer in den 1970er Jahren die Idee der »soundscape compositions« – das sind aus Originaltonaufnahmen komponierte Klanglandschaften. Mit dem Konstrukt der akustischen Ökologie arbeitet Schaeffer zudem am bewusst gemachten Höreindruck hinsichtlich eines Einwirkens auf die Klanglichkeit der Welt, wobei der Begriff der Soundscapes ihm als Beschreibung alldessen dient, was am jeweiligen Ort des Verweilens klingt und tönt.

Karlheinz Stockhausen arbeitete mit dem im Raum bewegten Klang – teilweise mit vier, acht oder mehr Kanälen und entdeckte im Raumklang einen Kompositionsparameter, welcher auch dem regulären Radiobetrieb zugute kommt und speziell seinen künstlerischen Formen Feature und Hörspiel spätestens seit Einführung der Stereophonie eine neue und in jedem Sinn erweiterte Produktionsästhetik bescherte.

Das Hörspiel blieb aus heutiger Sicht bei seiner – historisch bedingten – Nähe zur literarischen, das heißt sprachbetonten Ausrichtung und verstellte den radiofonen Arbeitsmaterialien Geräusch, Ton/Klang und Stimme damit weitestgehend den eigenständigen, von der Semantik losgelösten Ausdruck. Auf die Idee des Spielraumes bezogen bedeutet das seine Beschränkung auf die sprachlich entwickelten Vorstellungsräume und naturalistisch-illustrativ dazu gesetzte Handlungsumgebungen; die so genannten Atmos, in denen die zumeist »trocken«, also ohne Raumanteil produzierten Sprechertexte positioniert werden können, und der Aufnahmeraum, der der Handlung als Bühne und Korsett zugleich dient.

Trotz dieser – positiv formuliert – Verbundenheit des Hörspiels mit der Literatur wurde mit dem »Neuen Hörspiel« und der seit den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts von Klaus Schöning terminologisch so eingeführten »ars acustica« die Idee der originären Medienkunst noch einmal bestätigt, denn sie braucht das Radio als Produktionsumgebung. Allein dort – also innerhalb des Programms und der Strukturen des öffentlich-rechtlichen Anteils am kulturellen Auftrag – hat sie ihren Entfaltungsraum und von dort aus findet sie in die Hörräume der Empfänger. Die Gattungen

Radiokunst und *ars acustica* waren allerhöchstens als Adaption in anderen Umgebungen, dank Sample- und mobiler Radiotechnik aufführbar, das heißt produzierbar – sendbar bleiben sie in nahezu jede Wirklichkeit, wobei das monaurale Empfangsgerät (Küchenradio!) den Raum gegebenenfalls nicht adäquat übersetzte.

1981 präsentierte der kanadische Klangkünstler Gordon Monahan mit seiner Performance *Speaker swinging* erstmalig seine kreisend bewegten Lautsprecher, die live modulierte Klänge an den Performance-Raum abgaben. Monahan ließ sich dabei von der Vorstellung leiten, das Phänomen des Doppler Effekts für eine konzertante Lautsprecher-Situation im Sinne der Musik zu nutzen. Der Doppler Effekt übernahm zusammen mit den Klangimpulsen aus Sicht der räumlichen Absicht die Rolle des Materials, und die an langen Schnüren um den Drehpunkt der Performer herum geschwungenen Lautsprecher waren die Methode, den jeweiligen Aufführungsraum in seinen klanglichen Eigenschaften zu erkunden und schließlich auch zu spielen oder zu interpretieren. Dem Rundfunk wäre eine adäquate Übertragung dieser Performance kaum möglich gewesen und der Hörer hätte zuhause sicherlich auch seine praktischen Probleme gehabt, der Methode des Hörens durch ein Umherwirbeln seiner Lautsprecher zu folgen.

Die Darstellbarkeit auch raumklanglicher Arrangements ändert sich noch einmal durch die von der Geräteindustrie subventionierte Verbreitung der so genannten Heimkino-Anlage, die für den Ton Surroundsysteme überwiegend in den Formaten 5.1 bis 7.1 als Massenartikel auf den Markt wirft. Auch wenn seitens der Industrie der Heimkinomarkt anvisiert ist, so eröffnen sich für Radiokünstler und das Radio gleichermaßen neue Dimensionen, denn erstmalig scheint es greifbar, den Hörer mit Radioprogrammen nicht nur einzulullen sondern regelrecht zu umhüllen. Besonders die künstlerischen Redaktionen im Funk sehen ihre Chance zum Ausbau neuer Radiokunstformen, die explizit mit dem Raum als Kompositionsparameter arbeiten. Mit der Internationalen Funkausstellung 2003 starteten Bayerischer Rundfunk (BR) und Westdeutscher Rundfunk (WDR) in Köln eine Versuchsreihe zur Übertragung von Mehrkanalton-Aufnahmen in dem Komprimierungsformat Dolby Digital AC-3 via DVB-S (Digital Video Broadcasting via Satellit). Auch der Österreichische Rundfunk (ORF) strahlt seine *Kunstradio*-Programme als einer der Ersten parallel zum regulären Stereobetrieb über Satellit in Surroundqualität aus. Der Südwestdeutsche Rundfunk (SWR) sendet ausgewählte Radiokunstproduktionen seit einigen Jahren in Dolby Surround, was eine Zwischenform zwischen diskreter Mehrkanaltechnik mit sechs Kanälen und dem herkömmlichen Stereoformat darstellt. Am stärksten avanciert sind wohl die Experimente des schwedischen Rundfunks (SR) in der Mehrkanal-Radiotechnik. Auf einer eigens dafür eingerichteten website können DTS (Digital Theater Sound) kodierte Beispiele für fast alle Radiogattungen und Sparten aufgefunden werden.

Auch der Norwegische Rundfunk (NRK) stellt seit Juli 2006 eine eigene 5.1 site auf Basis des Microsoft Mediaplayers ins Netz, der aufgrund der sehr hohen Datenkompression allerdings einen klanglich eher bescheidenen Eindruck der Qualitäten des Raumklanges vermittelt.

Weil es die Möglichkeit der Verbreitung gab, wurden von den Sendern Produktionsmittel für Surroundproduktionen bereit gestellt, wobei Redaktionen wie das Studio Akustische Kunst beim WDR in Köln aufgrund ihrer künstlerischen Ausrichtung besonders prädestiniert für die »Raumforschung« zu sein schienen: geeignete Produktionen wurden sowohl in Stereo für den regulären Betrieb in WDR 3 als auch im Mehrkanalformat für die Zukunft des Surroundradios, Sondervorführungen on-site oder als Ausstrahlung in der Versuchsstrecke produziert. Bereits 2000 entstand *Moving Sounds* von Anthony Moore, der seine Klänge in eine Raumbewegung versetzte, indem er seine Klangkomposition über einen an Pendeln aufgehängten Lautsprecher wiedergab und diesen über einem Surround-Setup aus fünf Mikrofonen bewegte. So blieben alle akustischen Bewegungseffekte wie Doppler, Phasenverschiebungen erhalten, ganz wie bei Monahans *Speaker Swinging* und Stockhausens Rotationstisch. Die Surroundtechnik ermöglichte dem Rundfunk endlich eine annähernd räumliche Wiedergabe des Experimentes, das in der vorliegenden Form der Reproduktion über fünf Satelliten-Lautsprecher den Experimentalraum zwar umfassender als die Stereotechnik abbildet, den Raum aber dennoch mehr als Effekt denn als auskomponierten Raumklang erscheinen lässt. Dennoch ist der Unterschied zwischen den beiden existierenden Versionen (Stereo und 5.1 kodiert) frappierend. Moore selbst schreibt zu seinem Stück:

»Das Studio wird als volumetrischer Raum begriffen, durch den tönende Objekte schwimmen. Das Ziel ist, den Raum mit rein mechanischen Mitteln auszuloten. Alle Regler auf dem Mischpult sollten auf der gleichen Verstärkungsstufe bleiben, während die »pan pots« links und rechts voll eingestellt sein sollten. Klänge, die leise sind, sind weit entfernt; laut ist daher gleichbedeutend mit nah. Bewegungen nach links und rechts entsprechen der Wirklichkeit in einem Netz beweglicher Empfänger (Mikrofone) und mobiler Quellen. Eine Reihe von Experimenten wird von unterschiedlichen Bewegungsmustern abgeleitet, die mit Pendeln und anderen Geräten erzeugt werden. Die Ergebnisse dieser Experimente werden dann zu einem Stück über den Raum und sich verschiebende Klangperspektiven komponiert.«

Viele der im Stück reproduzierten Raumeffekte hätten sich auch mit tontechnischen Mitteln erzeugen lassen. Moore ging es aber speziell um die Darstellung eines Klangraumes, der durch bewegte Klänge definiert wird. Darüber hinaus war es ihm um die Mischung verschiedener, natürlicher Klangräume und die Erforschung ihrer gegenseitigen Beeinflussung zu tun.

Alles in allem stellt die Surroundtechnik sowohl den Komponisten als auch den Anstalten eine formale wie auch inhaltliche Aufgabe, die bislang jedoch noch wenig überzeugende Ergebnisse zeitigte.

Das Neue ist, dass der Rezipient fortan nicht mehr vor, sondern im Klanggeschehen sitzt, was allein aufgrund der Sozialisation durch das Stereohören und die bereits angesprochenen, traditionellen Hörräume eine zwingende, über den bloßen Effekt hinaus gehende Raum-Dramaturgie und Kompositionsmethode für das Surroundformat erfordert.

Abb 3: Bildtext: *rbb-klanggalerie* im Lichthof des Haus des Rundfunks an der Masurenallee in Berlin: mit "sidewinder" von Ed Osborn (5.-14.6.2004) / Foto: Ed Osborn (oder im Bildnachweis benennen)

Natürliche Räume und Schauplätze:

Radio vor Ort oder die Übertragung direkt aus der Welt der Ereignisse

On-site-Aktivitäten hat es für das Radio immer gegeben; ganz am Anfang waren sie als Live-Übertragungen (in Form von Konzerten aber auch Hörspielen und szenischem Hörtheater) im Radio mangels Speichermedien sogar unvermeidlich. Der Auftritt der Radiosender (als Veranstalter und Produzent) auch außerhalb der Funkhäuser – jedes alte Funkhaus verfügt über diverse Sendesäle mit Raum für Publikum – hat sich dennoch in den letzten Jahrzehnten verändert. Es gibt die Livereportage, die, nicht allein inhaltlich orientiert, von sportlichen oder politischen Ereignissen, Katastrophen oder Schauplätzen des ganz normalen Lebens berichtet, sondern – mit der Einführung der Mehrkanaltechnik – durchaus auch formal räumlich agiert. Es gibt die extra für die Sendung produzierte Spektakel, die mit Hilfe von Übertragungs-Technik direkt auf den Sender kommen. Es gibt aber auch Veranstaltungen, die vom Radio inszeniert werden, um Aufzeichnungsmaterialien zu produzieren. Sie werden nicht sofort ausgestrahlt, um sie teils als Konzert in der aufgezeichneten Form später zu senden oder ein Kompositionsmaterial für elektroakustische Kompositionen und Radiokunstproduktionen oder thematisch gebundene Feature zu generieren.

Auf inszenierte Räume für an sich kaum sendbare Klangmaterialien aus Installationen wird im folgenden Kapitel näher eingegangen werden.

Klangkunst im Radio: die SFB-Klanggalerie

Im Jahr 1996 fand in Berlin das in die Geschichte der Klangkunst als fulminantes Klangkunstfestival im Stadtraum eingegangene und international beachtete Festival *sonambiente* statt.

Schon bei diesem ersten *sonambiente*-Festival 1996 spielte der Rundfunk bei der Wahrnehmung der Installationen im Berliner Stadtraum eine eigene Rolle. Denn natürlich wurde über das und vom Festival berichtet und mit dem Sender Freies Berlin (SFB) fand sich gar eine Anstalt, die selbst Klanginstallationen in Auftrag gab und diese als neue Sendeformen im eigenen Programm auszuloten bereit war.

Das Radio ist ein flüchtiges Medium und linear angelegt – im Gegensatz zur Klanginstallation.

Als Rezipient und ebenso sehr Transformator und – was in der Natur des Mediums liegt – Multiplikator, sieht sich der Rundfunk in der Lage, fast jeden Klang-Raum und jede Situation aufzusuchen und darzustellen: sei es über die beschreibende Annäherung und journalistische Auseinandersetzung beispielsweise in den Radiogattungen Feature und Dokumentation, sei es

als fiktionaler Entwurf im Hörspiel oder aber als eigenständiger, rein radiokünstlerisch gemeinter Medienkunstentwurf, benannt als Radiokunst und ars acustica.

Mit der Öffnung des Mediums für die relativ junge Form der Klangkunst und -installation, die gerade im Berlin der 1990er Jahre ein internationales Zentrum fand, wurde der Sendebetrieb vor ganz neue Aufgaben gestellt. Als Veranstalter von Klanginstallationen hatte der SFB (wie jede andere Anstalt auch) sein Engagement außerhalb des Rundfunks aufgrund seiner öffentlich-rechtlichen Finanzierung in Sendezeiten umzusetzen. Es genügte also nicht, einen Klangkünstler zur Inszenierung des Foyers im »Haus des Rundfunks« einzuladen, sondern die Investition hatte sich auch im Programm niederzuschlagen. Was lag näher, als mit der Offenheit und Experimentierfreudigkeit die der dafür vorgesehene Programmplatz der »Internationalen Radiokunst« beim SFB mitbrachte, nach neuen Räumen der Klangkunst im Medium Radio zu forschen und vielleicht sogar radiofone Interpretationen der Klanginstallationen angemessen auf und durch das Medium übertragen zu können.

Die Zahl aller möglichen Räume, die durch den Rundfunk dargestellt, geschaffen oder nur gespiegelt werden, tendiert gegen unendlich. Wechsel zwischen innen und außen gehören zum Raum-Repertoire des Mediums wie der Äther zum Funk. Und die Dimension der jeweilig aufgesuchten Räume erstreckt sich vom schalltot genannten Nicht-Raum bis hin zu globalen Kommunikationsräumen.

Eben das ließe sich auch hinsichtlich der Mannigfaltigkeit aller denkbaren Räume der Klangkunst behaupten. Die Frage ist also, ob es Berührungspunkte, gar Synergien zwischen den Künsten gibt.

Bleiben wir beim Raum als Gegenstand und Rahmen möglicher Installationen mit Klang:

Räume sind Konstituenten der Arbeit mit Klängen, im Normalfall sind sie gefüllt mit Luft, dem Medium über das sich der Klang für uns am besten wahrnehmbar entfaltet. Die Reflexionsbedingungen eines Raumes nehmen dezidiert Einfluss auf die Ausführung eines Klangarrangements, wobei dem ausführenden Künstler (ob mit oder ohne Elektronik) immer die Möglichkeit bleibt, den raumspezifischen Klang zu manipulieren.

Klangkunst spielt in erster Linie gerade eben mit dem Raum, in dem sie ist, nein genauer, **für** den sie ist oder **mit** dem sie ist, denn der Klang hat per se einen Raum greifenden Aspekt.

Klanginstallationen beziehen sich immer auf einen bestimmten Raum, sind in der Regel nicht auf andere Räume anwendbar, finden im Radio jedoch einen mehr oder minder neutralen Darstellungsraum, der die jeweilige Installation dokumentieren, transformieren, linear komponieren oder schlicht klanglich abzubilden versuchen kann, wobei durch das Medium ein neuer Raum entsteht. Letzteres geschieht verständlicherweise nicht ohne Abstriche gerade in der Qualität oder Wahrhaftigkeit des im Medium abgebildeten Raumes.

Der Aufmerksamkeit des Besuchers obliegt es, durch seine Position im Raum, die Einzelkomponenten der jeweiligen Installation für sich zu entdecken oder eben den Raum im

Ganzen zu erleben.

Ob die Klang-, Ton- oder Geräuscherzeugung oder Wiedergabe über Lautsprecher an den Raum abgegeben wird oder als physikalische Versuchsanordnung ertönt, ist dem Raum letztlich egal. Er wird alles aufnehmen und nach seiner Art beeinflussen, was in ihm zum Klingen kommt.

Über diese Freiheit verfügt der Radiohörer erst einmal nicht, denn das Radio gibt durch die Mikrofonierung und die Abmischung der Klangereignisse im Raum dem Hörer und der Hörerin die Hörposition oder den Gang durch die Installation vor. Der Raum beziehungsweise die Klangdetails im Raum lassen sich im Medium sowohl über eine Kunstkopf-Stereoaufnahme, als auch im Surroundformat fassen. Selbst einfache Stereoaufnahmen können, zusammen mit deskriptiven Elementen einen Eindruck einer Installation vermitteln. Allerdings hat das Radio eben nur die Möglichkeit der Annäherung an den ursprünglichen Raum.

Was als Nachteil ausgelegt werden kann, die Fremdbestimmung der Hörposition im Installationsraum, kann zugleich als Chance gesehen werden. Denn dem Hörenden wird eine Führung durch den Raum zuteil. Schließlich sollte das Audio-Medium in der Lage sein, die jeweils aussagekräftigsten und am besten den Raum repräsentierenden Positionen und Wege durch eine Installation zu ermitteln, sei es »selbstredend« als radiokünstlerische Interpretation oder in Form der Dokumentation.

Hierin findet das Radio seine Qualität im Umgang mit der – innerhalb der aktuellen künstlerischen Disziplinen – am stärksten in den Raum greifenden Kunst, und dank neuester Aufzeichnungs- und Übertragungstechniken im Surroundformat hat das Radio auch ein Werkzeug, relativ nah an der jeweiligen Installation eine radiofone Adaption klanglich zu definieren und diese gegebenenfalls zusammen mit Hintergrundinformationen zu vermitteln.

Radio hören ist traditionell mit der Vorstellung eines je fixen Empfangsraums verbunden. Genauer betrachtet ist der Empfangsraum die Bedingung der Möglichkeit aller Radoräume: der Produktions-, Handlungs-, Spiel-, Vorstellungs- und Übertragungsräume. Als individueller Hörraum und »Klanginstallation« im determinierten Kontext artikuliert oder entfaltet sich der Raum des Radios schließlich aber unberührt aller Reflexion der sie bedingenden, physikalischen Raum-Situation. Schafft er das nicht, so hängt sein Schicksal am seidenen Faden des Ein/Aus-Schalters.