

# SWR2 LITERATUR

## LOSE FÄDEN

### HÖRSPIEL UND RADIOFEATURE IM ZEICHEN MOBILER ELEKTRONISCHER GERÄTE

VON ALMUT SCHNERRING UND SASCHA VERLAN

SENDUNG /// 22.05.2012 /// 22.05 UHR

Mitschnitte auf CD von allen Sendungen der Redaktion SWR2 Literatur sind beim SWR Mitschnittdienst in Baden-Baden erhältlich.

Bestellungen über Telefon: 07221/929-26030

#### **GERÄUSCH:**

*Drehen am Radio-Empfänger, Rauschen, Knistern ... Senderkennung SWR 2.*

#### **AUTORIN:**

Jjjjetzt! Genau jetzt in diesem Moment hat die Sendung begonnen:

#### **ZITATOR:**

'Lose Fäden – Hörspiel und Radiofeature im Zeichen mobiler elektronischer Geräte' von Almut Schnerring und Sascha Verlan.

#### **AUTOR:**

Die Sendung hat begonnen ... das gilt aber nur für diejenigen unter Ihnen, die gerade jetzt und leibhaftig vor den Empfangsgeräten sitzen, also heute, am 22. Mai 2012, kurz nach 22:00 Uhr.

---

**AUTORIN:**

... andere haben diese Sendung schon gehört und wissen bereits, wie das alles ausgehen wird. Die 'Losen Fäden' können nämlich schon seit 13:00 Uhr heute Mittag im Internet gehört werden, noch eine knappe Woche lang. Wieder andere zeichnen die Sendung gerade auf, um sie irgendwann später einmal zu hören, als Podcast auf dem Computer oder mobil mit einem MP3-Player, vielleicht im Auto.

**AUTOR:**

Zu welchem Zeitpunkt auch immer Sie hören, wir jedenfalls würden uns freuen, wenn Sie später einen der vielen Kanäle zurück zu uns Autoren nutzen würden, um uns mitzuteilen, wie die Sendung bei Ihnen ankommt.

**AUTORIN:**

Womit wir beim eigentlichen Thema wären und bei einer alten Forderung von Bertolt Brecht:

**ZITATOR:**

"Der Rundfunk ist aus einem Distributionsapparat in einen Kommunikationsapparat zu verwandeln. Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, das heißt, er wäre es, wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer nicht nur hören, sondern auch sprechen zu machen und ihn nicht zu isolieren, sondern ihn in Beziehung zu setzen."

**O-TON 1 (GÖTZ SCHMEDES):**

Die Brechtsche Idee war über viele Jahre hinweg eigentlich ein Traum, ein Wunsch, der aber nicht in letzter Konsequenz realisiert war. Es hieß ja auch, arbeiten sie daran, also von Brecht, arbeiten sie daran, dass ihr Medium nicht nur ein Sende-, ein Distributionsmedium ist, sondern auch ein Kommunikationsmedium. Und ich glaube, dass das lange ein Versuch und ein Wunsch war, aber nicht so richtig realisiert war.

**O-TON 2 (NATHALIE SINGER):**

Also in den Anfängen des Radios war das Radio sowieso interaktiv gedacht, weil es auch noch über Funk, also es fing ja mit dem Funken an, und das war 'ne Hinundherkommunikation. Das ist erst durch 'n Krieg und durch die, grad in Deutschland durch den Nationalsozialismus eben zum Massenmedium geworden.

**ZITATOR:**

Nathalie Singer hat als Redakteurin in der Hörspielabteilung von DeutschlandRadio Kultur gearbeitet. Dort entwickelte sie unter anderem die 'Wurfsendung', ein Format für Kurzhörspiele.

---

2006 wurde sie als Professorin für Experimentelles Radio an die Bauhaus-Universität Weimar berufen.

Und Götz Schmedes arbeitet in der Redaktion 'Fernsehtext, Kino und Serie' des Westdeutschen Rundfunks. In seiner Dissertation 'Medientext Hörspiel' hat er ein zeichentheoretisches Analysemodell für Hörspiele vorgelegt.

**O-TON 3 (GÖTZ SCHMEDES):**

Aber die Versuche waren doch am Anfang, ja, aus heutiger Perspektive, ehrhaft, aber doch auch 'n bisschen rührend, also 'Die gekaufte Prüfung' von Günter Eich kennen sie vielleicht, von 1950. Das Stück, das ein moralisches Dilemma erzählt, und an dem Punkt, an dem das moralische Dilemma eigentlich eine Antwort haben möchte, aufhört, und ein Aufruf an die Hörer ergelt ...

**EINSPIELER:**

*Günter Eich – Die gekaufte Prüfung*

**O-TON 4 (NATHALIE SINGER):**

Der Lindbergh-Flug ist zum Beispiel eins dieser ersten Hörspiele, die auch aufgeführt wurden und gemacht wurden, wo eben das Publikum eben mitsingen durfte, Partituren hatte und da eben mitmachen konnte.

**EINSPIELER:**

*Bertolt Brecht – Der Ozeanflug*

**O-TON 5 (GÖTZ SCHMEDES):**

Das sind Versuche von Interaktion, die erste Schritt sicherlich darstellen zur Umsetzung dieser Brechtschen Idee, aber die waren natürlich noch sehr klein und vorsichtig und zögerlich.

**AUTORIN:**

Ende der 20er Jahre hat Bertolt Brecht seine radiotheoretischen Schriften verfasst. Heute ist die Einbindung des Hörers ins Programm längst Radioalltag geworden. Austausch mit den Hörern gibt es in vielen Facetten: durch Geräuscherätsel und Staumelder, Fragen der Hörer an die Expertin im Studio, Konzertkarten, die es zu gewinnen gibt, wenn man den Song auch rückwärts erkennt, Anrufe mit Grüßen aus dem Ausland, der Hörer live am Telefon ...

**O-TON 6 (GÖTZ SCHMEDES):**

Es gibt natürlich Diskussionsrunden, Gesprächsrunden, sagen sie uns ihre Meinung, erzählen sie uns, wie sie das finden, und ein Experte antwortet darauf und gibt Informationen wider. Ich persönlich kann das anerkennen und kann sehen, dass es 'ne Berechtigung hat, bin aber selbst selten nur vom Ergebnis überzeugt. Und ich frage mich immer, woran das liegt? Wenn ein Hörer irgendwo im Radio anruft und seine Meinung sagt, hab ich oft das Gefühl, es ist wirklich nur ein

---

kleiner Ausschnitt dessen, und es wird auch nicht besser dadurch, dass ich durch viele Hörer viele kleine Ausschnitte bekomme, irgendwie hab ich immer das Gefühl, es wird ein Thema so klein durch die Diskussion im Radio.

**AUTOR:**

Die Einbindung des Hörers findet in den alltäglichen Magazinen, in Ratgebersendungen und Morningshows ganz selbstverständlich statt, im privaten wie im öffentlich-rechtlichen Hörfunk, aber nur selten in den großen Radioformen, im Hörspiel und Feature. Ob Bertolt Brecht diese Art der Hörerbeteiligung wohl gemeint hat? An der grundsätzlichen Herangehensweise jedenfalls, aus dem Distributions- einen Kommunikationsapparat zu machen, hat sich in all den Jahrzehnten wenig geändert. Was sich aber verändert hat, das sind die neuen technischen Verbreitungsmöglichkeiten für Radiosendungen.

**GERÄUSCH:**

*Drehen am Radio-Empfänger, Rauschen, Senderkennung SWR 2.*

**AUTORIN:**

Das Bild der Familie, die sich gemeinsam im Wohnzimmer versammelt, um zu einer bestimmten Zeit vor dem Empfangsgerät zu sitzen und Neues zu erfahren, ist Geschichte. Durch Computer, Internet, Smartphones, Tablet-PCs und die sozialen Netzwerke sind neue Verbreitungswege hinzugekommen. Geräte, die nicht nur Radio empfangen, sondern viel leichter auch wieder zurück senden können. Sei es bewusst durch einen traditionellen Telefonanruf oder durch eine E-Mail, im Chat oder eine Nachricht via Twitter und Facebook. Oder es passiert ganz unbewusst, weil das mobile Gerät eben allerlei Daten übermittelt: zum Standort, Nutzungsverhalten etc.

**AUTOR:**

Die Ausdrucks- und Kommunikationsmöglichkeiten haben sich also weiter entwickelt und stellen damit das bestehende Medium, das Radio in Frage. Ist es überhaupt noch Radio, wenn zwar viele diese Sendung hören, aber zu unterschiedlichen Zeiten? Sowieso hört die Mehrheit Radio 'unterwegs', das heißt also entweder allein im Auto oder unterm Kopfhörer in der Bahn, oder aber öffentlich vom Smartphone abgespielt, mit unvorhersehbarer Geräuschkulisse im Hintergrund - welchen Einfluss hat das auf das Hören und Verstehen? In welcher Weise sollten sich Sendeformate daran anpassen? Und ist der lineare Ablauf einer Sendung überhaupt noch zeitgemäß? Warum denn ein Feature über das Radio nonstop von 22h05 bis 23 Uhr senden anstelle - ja, was? Gibt es dazu keine Alternative?

**ZITATOR:**

"Hier hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen! Ordne die Bilder der Geschichte in die richtige Reihenfolge." Übungsheft für die Grundschule, Klasse 1.

---

**AUTORIN:**

Wo sind Sie jetzt gerade? Haben Sie Fragen oder Anmerkungen zum bisher Gehörten? Sind Sie einverstanden mit dem bisherigen Verlauf?

**ZITATOR:**

"Die Maus will einen Kuchen backen, aber sie bringt alles durcheinander. Was muss sie zuerst tun. Zeige der Maus die richtige Reihenfolge."

**AUTORIN:**

Vielleicht möchten Sie einfach in Ruhe weiter hören? Oder wäre es Ihnen lieber, Sie könnten endlich selbst eingreifen und den weiteren Verlauf der Sendung mitbestimmen? Irgendwie mitmachen?

**MUSIK:**

*Trenner*

**ZITATOR:**

Traditionslinien I - musikalisches Training

**AUTOR:**

'Musizieren mit unsichtbaren Partnern' hieß in den 30er Jahren eine Sendereihe der Deutschen Welle.

**ZITATOR:**

Die Deutsche Welle GmbH war ein Berliner Radiosender in der Weimarer Republik und ist nicht zu verwechseln mit dem deutschen Auslandsprogramm von heute.

**AUTOR:**

In der Reihe 'Musizieren mit unsichtbaren Partnern' wurde Kammermusik gespielt, bekannte Stücke. Allerdings war die Besetzung nicht vollständig. Ein Instrument fehlte. Und diese Lücke konnte der Hörer zuhause füllen, wenn er denn konnte, und auf dem Klavier, der Geige, der Klarinette mitspielen.

**AUTORIN:**

Singen unter der Dusche ... für Bildungsbürger.

**AUTOR:**

---

Im Instrumentalunterricht heute heißt diese Methode 'Play along'. Und als 'Singstar' oder 'Rock Band' ist das Konzept als Computerspiel seit Jahren ein Renner.

**MUSIK:**

*Play along*

**AUTORIN:**

Das sind die Trainingsprogramme für die ungezählten hoffnungsvollen Teilnehmer an den Castingshows im deutschen Fernsehen.

**AUTOR:**

Seit spezielle Kamerasysteme die Bewegungen von Menschen vor dem Computer ziemlich exakt erfassen können, wurde dieses Konzept auch auf Tanzchoreographien ausgeweitet. Und auch die Fitness-Branche hat einen neuen Vertriebsweg gefunden. Was früher Yoga oder Skigymnastik vor dem Fernsehen waren, ist heute als Interaktion mit dem Computer, mit virtuellen wie leibhaftigen Mitspielern möglich.

**AUTORIN:**

Mitsingen vielleicht, aber sonst gibt es im Radio nichts Vergleichbares. Wo sich doch Musiker längst im Internet zu live-Sessions treffen und zusammen Musik machen, über Kontinente hinweg gemeinsam improvisieren.

**MUSIK:**

*Trenner*

**AUTOR:**

Eine technische Weiterentwicklung stellt immer auch das Medium und seine bisherige Arbeits- und Verbreitungsweise in Frage. In der Vergangenheit war das die Erfindung der Stereophonie, später erweitert durch die Kunstkopfstereophonie und die Verbreitung der 5.1, 6.1, 7.1 Surround-Technik. Die Herausforderungen heute heißen Internet und Smartphone, Apps und GPS.

**O-TON 7 (UDO NOLL):**

Die Situationisten waren da auch nicht unbeteiligt, also das hat mich auch schon fasziniert, weil sie auch welche waren, die sich den Raum erschlossen haben. Und in der Folge auch so seltsame Bewegungen im Internet wie die Psychogeographen ...

---

**ZITATOR:**

Udo Noll lebt als Medienkünstler in Berlin und Köln. Er hat die Internetplattform Radio Aporee entwickelt und programmiert.

**O-TON 8 (UDO NOLL):**

Die Psychogeographen haben das dann so gemacht, dass sie halt Formeln verwendet haben, die von einem Ausgangspunkt in einer Straße oder einer Kreuzung ausgehend gesagt haben, okay, diese Richtung einschlagen, Westen, dann zweite rechts, zweite links, erste rechts. Und dann wieder go to Anfang, sprich die Schleife dann zehnmal durchläuft oder so weit wie man kommt. Man unterwirft sich dem algorithmischen Zwang und entdeckt dabei aber halt ganz konkret seine ganz nahe liegenden Lebenswirklichkeiten und vielleicht ganz interessante Orte und Einsichten und stellt Beziehungen her.

**ZITATOR:**

Registrierte User können auf Radio Aporee Sounds und Audioaufnahmen hochladen und mit den Koordinaten einer Landkarte verknüpfen. Zum Beispiel eine Aufnahme von Jurczok 1001, einem Beatboxer aus Zürich, aufgenommen in einer der hässlichsten Tiefgarageneinfahrten von Berlin.

**EINSPIELER:**

*Jurczok 1001*

**ZITATOR:**

In einem zweiten Schritt hat Udo Noll eine Application für Smartphones programmiert, so dass man die Aufnahmen von Radio Aporee jetzt auch unterwegs hören kann, an den Orten jeweils, mit denen sie die Autoren verknüpft haben.

**AUTOR:**

Auf diese Weise entsteht eine Überlagerung von Hörräumen. Ich befinde mich an einem bestimmten Ort mit seiner zeittypischen Akustik. Gleichzeitig höre ich im Kopfhörer, was ein anderer zu einer anderen Zeit hier aufgenommen hat.

**O-TON 9 (UDO NOLL):**

Man teilt seine Zeit mit einem, der dort gesessen hat vielleicht drei Stunden lang, um den richtigen Moment abzapfen zu können.

**ZITATOR:**

Mit dieser Technik wurde die Reihe 'Radioortung – Hörspiele für Selbstläufer' des DeutschlandRadio Kultur umgesetzt.

---

**MUSIK:**

*Warteschleifenmusik*

**AUTORIN:**

Jetzt haben Sie es nicht gesehen, wie auch. 'Radioortung – Hörspiel für Selbstläufer' ist im Manuskript blau und unterstrichen, ein Internetlink, der hier in der akustischen Umsetzung des Manuskripts aber nirgendwohin führt. Weil diese Sendung eben linear in der Zeit abläuft. Und wir beschlossen haben, dieses Kapitel erst zu einem späteren Zeitpunkt abzuhandeln.

**O-TON 10 (UDO NOLL):**

Ich hab dann solche Wege beschritten und die auch mit einem Radiosender ausgestattet, also kleiner Piratensender. Also dieser ganze Vorgang sozusagen noch mal so auf 'ner versuchten poetischen Ebene in Text und Ton umgewandelt, in kleine Kassettenrekorder, auf Kassette aufgenommen, an 'ne kleinen mobilen UKW-Sender drangepappt und damit dann durch die Straßen gelaufen. Ein ziemlich einsames Vergnügen, aber man hatte halt, je nachdem welchen Sender man dann gehijackt hatte, natürlich plötzlich potenziell sehr viele Zuhörer, die einen bei diesen zweckfreien Wegen durch die Stadt gefolgt sind. Das hieß FM-Walks und war so 'n Experiment, was genau durch so Lektüre, also Perec ist da wichtig, der hat das beeinflusst.

**MUSIK:**

*Warteschleifenmusik*

**AUTORIN:**

Bitte haben Sie noch ein wenig Geduld. Auch um den französischen Schriftsteller Georges Perec werden wir uns erst zu einem späteren Zeitpunkt kümmern können.

**O-TON 11 (UDO NOLL):**

Wie man sich in so 'ner anarchisch spielerisch, phantasievollen Weise Raum aneignet, auch die gewohnten Räume völlig neu formatiert, so wie das Montagszimmer, das man nur montags nutzt. Und nicht das Wohnzimmer, was man immer bewohnt.

**EINSPIELER:**

Macbeth in den Städten

**AUTOR:**

Audiowalks, als Stadt- oder Museumsführung, als künstlerisch-assoziatives Erleben von städtischen Räumen, das ist die eine Seite, für die sich der Hörer bewusst entscheiden muss. Er muss dazu eine App auf seinem Smartphone installieren. Er muss überhaupt erst einmal ein

---

Smartphone besitzen. Die App 'Maps for Mobile' zum Beispiel braucht man, um die Sounds von Radio Aporee hören zu können. Oder 'Sounddropper', mit dieser App kann man Musik hören von Bands, die an dem jeweiligen Ort wohnen. Oder man bezahlte Eintritt und bekam ein Abspielgerät, mit dem man sich dann 'Macbeth in den Städten' anhören und erlaufen konnte, eine begehbare Hörinstallation von Bettina Eberhard und Ulrike Schwab von 2010.

**EINSPIELER:**

Macbeth in den Städten

**AUTOR:**

Und jetzt kommt auch die Radioortung wieder ins Spiel ... Hörspiele für Selbstläufer.

**AUTORIN:**

Die Radioortung ist ein dreiteiliges Projekt der Hörspielredaktion von DeutschlandRadio Kultur. Drei unterschiedliche Stücke, die nicht als Stream im Radio zu hören waren, sondern man muss nach Berlin oder nach Köln fahren, und kann sich das Hörspiel dann vor Ort erlaufen.

**ZITATOR:**

'Verwisch die Spuren' war das erste Stück der Performance-Gruppe Ligna aus Hamburg. Es folgten '50 Aktenkilometer' von Rimini Protokoll und zuletzt das Archiv der zukünftigen Ereignisse von Hofmann&Lindholm.

**EINSPIELER:**

*Radioortung – 50 Aktenkilometer*

**AUTORIN:**

Die Radioortung nutzt die GPS-Funktion moderner Mobiltelefone, die ständig ihren eigenen Standort abgleichen und bestimmen. Je nach Standort, spielt die Radioortungs-App einen bestimmten Ausschnitt des Hörspiels. Und je nachdem, wie ich weiter gehe, mich in der Stadt bewege, höre ich eine jeweils andere Zusammenstellung des Audiomaterials.

**O-TON 12 (KATHRIN MOLL):**

Diese Zusammenarbeit mit den Theatern. Wir sind da immer als Sender wahrgenommen worden, als 'n Sender, der aber eigentlich über Kultur berichtet, aber wir sind, diese Wahrnehmung von DeutschlandRadio Kultur als Kulturproduzent, al 'n innovativer Kulturproduzent, das war ganz schwierig, das auch klar zu machen.

**ZITATOR:**

---

Kathrin Moll arbeitet als freie Autorin und Regisseurin. Bei DeutschlandRadio Kultur war sie für die Umsetzung der Radioortung zuständig.

**O-TON 13 (KATHRIN MOLL):**

Wir sind diejenigen, die hier was anstoßen und in 'nem ureigenen Ferld, was wir haben in dieser künstlerischen Radioproduktion versuchen, neue Wege zu gehen. Und da denk ich auch, also das wäre eigentlich schön, wenn die Sender sich da stärker auch als Kulturproduzent verstehen in diesen neuen Medien.

**ZITATOR:**

In einem Folgeprojekt versucht Kathrin Moll nun, die Erzählstruktur eines Computerspiels in ein Radiohörspiel zu übertragen.

**AUTORIN:**

Die subversivere Spielart heißt Audiograffiti. Da werden kleine Abspielgeräte mit Bewegungsmelder ausgestattet und im öffentlichen Raum installiert. Sobald nun jemand in seine Nähe kommt, wird eine bestimmte Sounddatei abgespielt. Die Aufnahme von Jurczok 1001 beispielsweise ist Teil seiner 'Acoustic Tags'. Mit diesem Projekt macht Jurczok 1001 auf Räume aufmerksam, die eine besondere Resonanz haben. Das können ganz unscheinbare Räume sein, Aufzüge beispielsweise, Hauseingänge oder eben stinkende Unterführungen, verlassene Bunker, Orte jedenfalls, deren klangliche Besonderheit man sonst gar nicht bemerken würde.

**EINSPIELER:**

*Jurczok 1001*

**AUTORIN:**

Die Entwicklung neuer technischer Möglichkeiten ist ein wichtiger Impulsgeber für neue Radioprojekte. Sei es die GPS-Funktion des Smartphones, die Projekte wie die Radioortung oder das Konkurrenzprojekt MIR – 'Mobile Interface Radio' der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe möglich macht.

**MUSIK:**

*Warteschleifenmusik*

**AUTOR:**

---

Auch hier ist wieder ein Link, dem nichts anderes übrig bleibt, als an Ihre Geduld zu appellieren: Bitte bleiben Sie in der Leitung. Der nächste freie Mitarbeiter wird sich mit 'MIR' beschäftigen.

**AUTORIN:**

Andere Projekte nutzen die vereinfachten Möglichkeiten, Daten übers Internet auf einen Server zu laden. Das Blogspiel von DeutschlandRadio Kultur, der Dokublog von SWR 2 oder auch Radio Aporee funktionieren nach diesem Youtube-Prinzip.

**AUTOR:**

Dominique Wollniok verwendet in ihrer Hörinstallation 'Drachenschwanz' ein Kamerasystem, das die Bewegungen der Besucher exakt erfasst. Je nachdem, wie sich die Hörer im Raum bewegen, verändert sich das Hörbild.

**EINSPIELER:**

*Sylvia Rohr - Narrenvorstellung*

**AUTORIN:**

Sylvia Rohr hat für ihr Projekt 'Narrenvorstellung' Spielkarten mit elektronischen Chips versehen. Auf diese Weise wird das Hörspiel zum Kartenspiel. Nur wenn einer die passende Karte ausspielen kann, geht auch das Hörstück weiter.

**AUTOR:**

Cornelius Huber und Robert Lübke haben auf der Vorlage eines Perry Rhodan-Buches ein interaktives Hörspiel für Smartphone entwickelt: Tamer – Paket 47. Wie in einem Computerspiel navigiert sich der User durch die Hörspielwelt von Perry Rhodan, entscheidet selbst, wo und wie die Geschichte weiter geht.

**AUTORIN:**

Und wem all die Interaktion zu mühselig ist, der schaltet einfach auf Autopilot und hört die Geschichte als Stream.

**AUTOR:**

Mit dem 'tiptoi' hat der Ravensburger Spieleverlag ein "audiodigitales Lernsystem" entwickelt, das Bücher zum Sprechen bringt.

**ZITATOR:**

Je nachdem, welche Stelle man im Buch mit dem elektronischen Stift berührt, fängt der Traktor an zu rattern, das Pferd wiehert, es werden Fragen gestellt oder Antworten geliefert.

---

**EINSPIELER:**

**AUTOR:**

Inzwischen gibt es in der Reihe auch einen Hörspielkrimi zum Selberlösen. Die Navigation funktioniert nicht mit dem Smartphone und virtuell, sondern mit einem speziellen, batteriebetriebenen Stift, mit dem die Kinder verschiedene Stellen in einem Papp-Haus berühren, worauf bestimmte Hörspielszenen abgespielt werden.

**EINSPIELER:**

**AUTORIN:**

Der erfolgreiche amerikanische Pay-TV-Sender HBO hat schon vor ein paar Jahren einen Pilot für eine nonlineare Fernsehserie produziert. Die Reihenfolge der Szenen ist nicht vorgegeben, sondern der Zuschauer navigiert sich mit seiner Fernbedienung selbst durch den Film.

**AUTOR:**

'Alpha 0.7' im SWR oder 'Wer rettet Dina Foxx' im ZDF sind weitere Versuche, verschiedene Medien zu verknüpfen und den Rezipienten stärker in den Verlauf einer Geschichte einzubeziehen.

**EINSPIELER:**

*Alpha 0.7*

**AUTORIN:**

Im Juni 2009 lief auf DeutschlandRadio Kultur unser Radiofeature 'Puzzle im Kopf oder die Rätsel unserer Wahrnehmung'. Zu dieser Sendung gibt es ein Radiopuzzle im Internet, radiopuzzle.de, in dem sich die Hörer die verschiedenen Audiosequenzen selbständig zusammen puzzlen können.

**AUTOR:**

Das Radiopuzzle wurde realisiert mit dem Korsakow-System, einer Software des Filmemachers Florian Thalhofer, die es ermöglicht, nonlineare Filme zu produzieren.

**AUTORIN:**

Und zu Georges Perecs Buch 'Das Leben. Gebrauchsanweisung' haben Holger Gathmann, Cristian Coers und Svenja Schelberg eine multimediale Interpretation auf CD-Rom herausgegeben - um ein thematisch passendes Werk aus dem weiten Bereich der Netzkunst zu nennen.

---

**EINSPIELER:**

*Leben. Gebrauchsanweisung*

**AUTOR:**

Die technische Entwicklung ist aber nur ein Impulsgeber. Ebenso wichtig sind die Versuchsanordnungen in der Literatur, beispielsweise Georges Perecs 'Träume von Räumen'.

**AUTORIN:**

Oder auch Hans Erich Nossack, dessen Unort 'Aporee' die Vorlage lieferte für das Projekt von Udo Noll. Sei es der Roman 'Snow Crash' von Neil Stephenson oder William Gibsons 'Neuromancer', die die Vorlage für die Internetplattform 'Second life' lieferten.

**O-TON 14 (UDO NOLL):**

Das ist auch nicht verwunderlich. Die Leute, die das Netz erfunden haben, kannten ja auch diese Dinge. Und wenn man dann die Techniken entwickelt, diese virtuellen Welten, nenn ich sie jetzt mal widerwillig, dass man die plötzlich bauen kann, weil man eben Programmierer ist, dann nimmt man das als Vorbild, dann sagt man, super, das will ich jetzt mal herstellen. Also das heißt, vieles von dem, was wir heute sehen, hat unter Umständen 'n ganz konkreten Ursprung im Literarischen.

**MUSIK:**

*Trenner*

**AUTOR:**

Stellen Sie sich vor: wir stehen in Paris vor einem Haus, einem Hochhaus. Seltsamerweise fehlt die Fassade, und wir sehen direkt hinein in die Zimmer, sehen ihre Einrichtung, die Bewohner.

**ZITATOR:**

10 mal 10 Räume hat dieses Haus, das Setup für Georges Perecs Roman 'Das Leben. Gebrauchsanweisung'. In diesen 10 mal 10 Räumen spielt der Roman. In seinem Verlauf werden wir jedes Zimmer nur ein einziges Mal betreten, wobei wir nach Art des Springers voranschreiten, also zwei Felder vorwärts, dann eines zur Seite, der so genannte Rösselsprung. Jedes Feld darf dabei nur einmal bespielt werden, und kein Zimmer soll ausgelassen bleiben.

**EINSPIELER:**

*Leben. Gebrauchsanweisung*

---

**AUTORIN:**

Als Leser des Buches könnten wir uns über diese spielerische Gliederung Perecs einfach hinwegsetzen. Könnten die Kapitel in einer anderen Reihenfolge lesen als der vorgegebenen. Wir könnten die Kapitel willkürlich auswählen, aber wer macht das schon? Und in einer Radiosendung - geht das schon gleich gar nicht.

**MUSIK:**

*Trenner*

**ZITATOR:**

Traditionslinien II – Georges Perec und das Spiel mit der Sprache

**EINSPIELER:**

*Georges Perec – Die Maschine*

**ZITATOR:**

Georges Perec war Mitglied der französischen Dichtergruppe OuLiPo, der Werkstatt für potenzielle Literatur. In Deutschland wurde Georges Perec vor allem durch seine Hörspiele bekannt, die eine wichtige Rolle spielten für die Entwicklung des Neuen Hörspiels in den 70er Jahren.

**AUTORIN:**

In seinem Hörspiel 'Die Maschine' zergliedert und verändert er Goethes Gedicht 'Über allen Gipfeln ist Ruh' nach allen Regeln der experimentellen Literatur. Was passiert, wenn man einzelne Vokale im Gedicht austauscht? Was passiert, wenn man jedes Wort ersetzt durch das jeweils im Wörterbuch folgende?

**EINSPIELER:**

*Georges Perec – Die Maschine*

**ZITATOR:**

Einzelne Ausschnitte aus dem Hörspiel sind im Rahmen der Kurzhörspielreihe 'Wurfsendung' immer wieder auf DeutschlandRadio Kultur zu hören.

**AUTOR:**

Georges Perec schrieb ein Palindrom mit einer Länge von 1354 Wörtern, einen Text also, der von vorne und von hinten gelesen werden kann.

---

**AUTORIN:**

Er schrieb einen Roman, in dem kein einziges Wort vorkommt, das den Vokal e enthält.

**AUTOR:**

Georges Perec durchstreifte Paris, aber nur auf Straßen, die mit dem Buchstaben C beginnen.

**AUTORIN:**

Aber wofür das alles? Wofür all diese Mühen und sprachlichen Verrenkungen?

**AUTOR:**

Georges Perec schafft immer neue Versuchsanordnungen: was passiert mit der Sprache, einer Geschichte, was geschieht mit mir, wenn ich mich dieser oder jener Regel unterwerfe?

**MUSIK:**

*Trenner*

**AUTOR:**

Es gibt unzählige Möglichkeiten, das Material eines Radiofeatures zu strukturieren. Wir alle, das Medium, die Radiomacher, aber auch die Rezipienten, wir haben uns angewöhnt, eine hierarchische Struktur zu schaffen, einzelne Szenen, die sich gegenseitig bedingen, die logisch ineinander greifen, die einen roten Faden ergeben. 5-Akt-Modell, Spannungsbogen.

**AUTORIN:**

Die zentrale Frage ist dabei: wie gelingt es, Sie ans Radio zu fesseln, mitzureißen, zu packen, dass Sie unserer Sendung wie gebannt folgen, überwältigt werden, sich ihrer Wirkung nicht entziehen können. - Wollen Sie das überhaupt? Wollen wir das?

**AUTOR:**

Warum wählen wir nicht andere Arten der Strukturierung? Weniger packend, weniger brutal vielleicht, aber dafür auch weniger manipulierend?

**AUTORIN:**

Warum nicht wie ein Springer im Schach mit dem Interviewmaterial spielen?

**AUTOR:**

Ein Schachbrett also, die Größe angepasst an unsere Teilnehmer: 5 x 5 Felder. Fünf Zeilen für fünf Interviewpartner. Vorgestellt haben wir bisher nur vier, aber den fünften werden Sie auch gleich kennenlernen.

---

**AUTORIN:**

Fünf Zeilen für fünf unterschiedliche Stimmen: A = Tobias Hülswitt:

**ZITATOR:**

Tobias Hülswitt lebt als freier Autor in Berlin. Gemeinsam mit dem Filmmacher Florian Thalhofer hat er das Konzept der Korsakow-Show entwickelt. Die Korsakow-Show ist ein Veranstaltungsformat, basierend auf dem Korsakow-System von Florian Thalhofer, einer Software zur Erstellung nonlinearer Filme.

**O-TON 15 (TOBIAS HÜLSWITT):**

Und das treibt viele Leute auch auf die Palme, wenn sie sich einen Korsakow-Film anschauen: was will denn der Autor mir damit sagen? Ja, nichts! Nichts will er dir sagen. Mach was damit. Was du willst!

**AUTOR:**

In der Regel gibt es zwei Diskussionsteilnehmer unterschiedlicher Meinung, soweit so klassisch. Es gibt vorproduzierte Einspieler, Leute aus dem Publikum können sich zu Wort melden mit Fragen oder eigenen Beiträgen zum Thema, aber es gibt keinen Moderator. Das Publikum bestimmt gemeinsam per Mehrheitsentscheid, wer als nächstes zu Wort kommen soll, welcher Experte oder jemand aus dem Publikum? Oder zuerst ein Einspieler?

**AUTORIN:**

A = Tobias Hülswitt, B = Kathrin Moll, C = Udo Noll, D = Götz Schmedes und E= Nathalie Singer. Von jedem Interviewpartner haben wir fünf Aussagen ausgewählt, die zum Thema unserer Sendung passen. Diese fünf O-Töne haben wir nach der Reihenfolge, in der sie im Interview vorkamen auf die entsprechenden fünf Spalten unsres Radio-Schachbretts verteilt.

**AUTOR:**

Am besten, Sie zeichnen sich schnell ein Schachbrett auf ein Blatt Papier ... ach, Sie sind gerade unterwegs? Macht nichts, stellen Sie sich ein Schachbrett vor: 5 x 5 Felder. A1, A2, A3..., dann B1, B2, und so weiter bis E5 macht also 25 Felder.

**ZITATOR:**

Die Zukunft des Hörfunks ist:

**AUTORIN:**

Wir starten in Feld A1:

---

**O-TON 16 (TOBIAS HÜLSWITT):**

Eine echte, nicht lineare Erzählung muss sozusagen die einzelne Sequenz in sich so sehr wert schätzen, dass sie es gar nicht nötig hat, sie in einen größeren Sinn stiftenden Überbau zu stecken.

**ZITATOR:**

Springer von A1 nach C2

**O-TON 17 (UDO NOLL):**

Und so das Netz eigentlich als eine Öffentlichkeit betrachten mit neuen Kulturtechniken, mit neuen sozialen Praktiken und entsprechend auch als 'ne neue Mythenmaschine, als ein System, was neue Erzählungen hervorbringt.

**ZITATOR:**

Jetzt von C2 nach B4

**O-TON 18 (KATHRIN MOLL):**

Wenn man dann denkt, ha, tolle Idee, aber die Geschichte ist total flach und es ist dramaturgisch gar nicht gut erzählt, und die Sprecher sind nicht gut und so. Wo man so denkt, Mann, das müssten wir machen. Wir sind die Hörspielabteilung, wir sind die, die künstlerisch arbeiten mit Ton und da eine unglaubliche lange Erfahrung mit haben. Denn genau wie Sie sagten, der Audiobereich, der kreative Audiobereich im Netz ist total unterrepräsentiert, also so qualitativ hochwertige Audioprojekte.

**ZITATOR:**

Springer: zwei vor, eins zur Seite, also von B4 nach D5

**O-TON 19 (GÖTZ SCHMEDES):**

Aber auch beim Fernsehen gibt es Versuche. Jetzt gab 's vor kurzem beim ZDF den Versuch 'Wer rettet Dina Foxx?' Wo der Film einen Fall aufrollt und an 'ner bestimmten Stelle endet der Film und es geht weiter im Internet: bitte helfen Sie uns dabei, Dina Foxx zu retten, dass sie diesen Verdacht los wird.

**ZITATOR:**

Vom Feld D5 auf E3

**O-TON 20 (NATHALIE SINGER):**

---

Und das sehe ich jetzt immer noch als eine sehr, sehr wichtige Aufgabe, das weiter zu geben. Weil so was lernt man eben nicht einfach mal so, indem man zuhause sich 'n ProTools anschafft und macht, ja. Und das ist auch das Problem jetzt eben des Internets, dass da jetzt plötzlich tausend Produktionen entstehen, aber nicht unbedingt qualitativ immer gut. Und ich glaube, dass die Menschen aber trotzdem Qualität möchten.

**ZITATOR:**

Der Springer geht von E3 nach D1

**O-TON 21 (GÖTZ SCHMEDES):**

Das ist ja etwas, was man fördern sollte. Experimente finde ich ja immer wichtig. Also ein neues Medium, da muss ausprobiert werden. Im Hörspiel haben wir 5.1. irgendwann mal ausprobiert. Und da war es dann dort wie bei jeder anderen neuen Technik auch so, wurde erst mal wie wahnsinnig der Raum angefüllt, völlig überladen. Und dann erst hat man im zweiten, dritten Schritt, in der zweiten, dritten Produktion und auch in den späteren Produktionen gemerkt, dass man viel subtiler damit umgehen muss und dann eigentlich eine viel intensivere Wirkung erzeugt.

**ZITATOR:**

Von D1 nach B2

**O-TON 22 (KATHRIN MOLL):**

Ich bin auch 'n totaler Fan davon, dass es 'n Radioprogramm gibt, wo ich mir nicht die Sachen von jemand zusammen suchen muss, sondern dass es da wirklich 'ne Struktur gibt, aber gleichzeitig ist es, glaub ich, wichtig zu sehen und darauf zu reagieren, dass die Leute eben nicht mehr zu 'ner bestimmten Zeit zuhause vor dem Radio sitzen und sich dann eine Sendung eine Stunde lang anhören.

**ZITATOR:**

Springer von B2 nach A4

**O-TON 23 (TOBIAS HÜLSWITT):**

Wir denken ja nicht linear in die Vergangenheit, wenn wir uns erinnern, sondern wir denken an etwas, das uns an etwas erinnert. Wir denken an etwas, das vor zwei Jahren war, und das erinnert uns an etwas, von vor fünf Jahren und das wieder lässt uns an etwas denken, was vielleicht morgen passieren wird.

**ZITATOR:**

Von A4 nach C5

---

**O-TON 24 (UDO NOLL):**

Also man kann, hat den spannenden Moment, einem Medium beim Entstehen zuzuschauen und wie es alle anderen transformiert, weil es so 'ne Art Supermedium ist, das alles potenziell beinhalten könnte. Wird sich zeigen, welche Praktiken und Formate sich da entwickeln werden.

**ZITATOR:**

Und von C5 nach E4

**O-TON 25 (NATHALIE SINGER):**

Ich glaub das ist ganz unabhängig von allen neuen Formen und neuen Möglichkeiten sind wir auditive Menschen. Und müssen letztendlich den Inhalt ja auch gestalten. Und ob der jetzt über GPS dann oder über Kopfhörer zu hören ist ja, oder auf Autoboxen oder zuhause auf den alten Lautsprechersystemen, das macht dann in der Rezeption zwar 'n Unterschied, aber das macht, was die Produktion betrifft erst mal nicht unbedingt den Unterschied. Und deshalb denke ich, wird das parallel existieren und es ist wichtig, dass sich das gegenseitig befruchtet, also dass die alte Schule irgendwie auch noch in die neuen Produktionen überführt wird.

**ZITATOR:**

Springer: E4 nach D2

**O-TON 26 (GÖTZ SCHMEDES):**

Ein Radioprogramm besteht ja aus 'ner Vielfalt von Sachen. Man probiert ja nicht literarische Experimente aus und lässt dann Krimi sein, sondern der Krimi bleibt auch weiterhin. Und das zeigt sich ja bei allem wichtigen Experimentieren, dass bestimmte narrative Muster schon seit Aristoteles bestehen und immer wieder bestehen und überlebt haben. Und das sind eigentlich die entscheidenden Produkte, die die Zuschauer und Zuhörer honorieren und haben wollen. Nur innerhalb dieser Grenzen muss man immer wieder was ausprobieren, und dann geht man eben mal mehr mal weniger weit über Grenzen hinaus.

**ZITATOR:**

Von D2 nach B1

**O-TON 27 (KATHRIN MOLL):**

Also welches Gewicht hat dann die Distribution, diese klassische über den Äther? Bin ich mir selber, also find ich schwer, jetzt zu beantworten. Für mich ist es trotzdem Radio, für mich ist es die Kunstform des Radios weiter gedacht

**ZITATOR:**

Vom Feld B1 zwei vor, eins zur Seite: A3

---

**O-TON 28 (TOBIAS HÜLSWITT):**

Dass wir so was wollen von Autoren, das ist einfach ein Zeichen unserer Unfreiheit, wir möchten einfach immer noch gerne geführt werden, wir möchten an der Hand genommen werden. Wir möchten jemanden haben, der uns erzählt, wo 's lang geht und dem wir vielleicht auch die Verantwortung geben können, wenn 's schief geht.

**ZITATOR:**

Springer A3 nach B5

**O-TON 29 (KATHRIN MOLL):**

Also ich glaube einfach, dass Hörspiel und Feature, dass wir schauen sollten, dass wir dieses Feld von künstlerischer Produktion im Soundbereich, dass wir das jetzt nicht Theatern oder den Bildenden Künsten oder Webdesignern oder so überlassen, denn das ist unser ureigenes Feld, Geschichten mit Ton zu erzählen, also das ist, find ich, das ist 'ne Kunstform, die ist einfach aus dem Radio entstanden. Und da sozusagen dann den Anschluss zu verlieren nur weil man sagt, ah ist das dann noch, sozusagen, also welches Gewicht hat dann die Distribution diese klassische über den Äther. Für mich ist es trotzdem Radio. Für mich ist es die Kunstform des Radios weiter gedacht.

**ZITATOR:**

Und von B5 nach C3

**O-TON 30 (UDO NOLL):**

Das ist ja auch 'n anderes Medium, das ist nicht dasselbe wie Radio. Deshalb muss das Radio ja überlegen, wie geht man mit diesem Medium um. Macht das uns überflüssig oder fügt es uns was hinzu oder verändert es uns, wie funktioniert das.

**ZITATOR:**

Von C3 mit dem Springer nach A2

**O-TON 31 (TOBIAS HÜLSWITT):**

Wir strukturieren uns eben auch wie Geschichten und wir strukturieren uns wie die Geschichten, die wir erzählt bekommen. Wenn mir eben permanent Geschichten erzählt werden, in denen die Zeit abläuft, in denen ich mich entwickeln muss, und das auch irgendwie vorweisen können muss, dass ich mich entwickelt hab, indem ich 'ne klare Identität haben muss, mit Anfang, Mitte und Ende, also ein abgeschlossenes Wesen sein muss, dann versuche ich eben so zu sein.

**ZITATOR:**

---

A2 nach C1

**O-TON 32 (UDO NOLL):**

Tja, das Radio fragt sich im Moment sowieso, wie es denn um seine Zukunft bestellt ist. Also das ist auch in der Tat unklar. Manche befürchten den Untergang und andere sehe eine riesige Fülle an Möglichkeiten.

**ZITATOR:**

Und C1 nach E2

**O-TON 33 (NATHALIE SINGER):**

Trotzdem hat das Radio dieses Privileg, auf einem sehr, sehr, sehr hohen Niveau Klang zu vermitteln, also der Umgang mit Klang, mit Text, Geräusch, Musik ja, das ist ja 'ne uralte Tradition und ist auch 'ne Schule, das ist was, was man über Jahre nur lernen kann, Regieführung, schneiden, mischen, also das ist ja 'ne Handwerk letztendlich, und das wurde in den Hörspiel- und Feature-Abteilungen oder in den radiokünstlerischen Abteilungen ja so tradiert von Mund zu Mund.

**ZITATOR:**

E2 nach D4

**O-TON 34 (GÖTZ SCHMEDES):**

Also die Idee und die Frage von Brecht ist ja für jeden Medien- oder Kunstschaftenden relevant. Dann ist die fürs Fernsehen auch relevant. Das Fernsehen hat 'n bisschen das Problem, dass es immer meint, es müsse ein erwartetes Zuschauerinteresse bedienen, und man wüsste genau, was die Zuschauer haben wollen. Und darauf arbeitet man so 'n bisschen hin.

**ZITATOR:**

Von D4 nach B3

**O-TON 35 (KATHRIN MOLL):**

Ich find das total schwierig, in 'ne Zukunft zu denken, also Hörspiel und Feature in 'ne Zukunft zu denken 'ne digitale, und dabei immer das alte Radio mitdenken zu müssen. Also, dann hab ich immer so das Gefühl, da hat man gleich so 'ne Schere im Kopf und kommt irgendwie eigentlich nicht wirklich so zu.

**ZITATOR:**

Von B3 nach A5

---

**O-TON 36 (TOBIAS HÜLSWITT):**

Und daher kommt auch diese große Angst am Ende des Lebens, was hab ich eigentlich mit der ganzen Zeit gemacht. So. Weil man ja nie wirklich in Kontakt mit seiner Existenz kommt. Weil man ständig versucht, sich zu einer wunderbar funktionierenden Szene in einem riesigen Film zu machen und irgendwo hinzuführen.

**ZITATOR:**

Vom Feld A5 nach C4

**O-TON 37 (UDO NOLL):**

Ich glaube, dass im Moment kann man da nichts Abschließendes sagen. Das ist, man schaut einem Medium beim Entstehen zu und man schaut zu, wie es die bestehenden Medien verändert. Print massivst, das Radio merkt überall den Einfluss, muss, jedes Radio, jeder Sender muss 'ne Website haben, dort 'n Archiv anbieten, nachhören ermöglichen und so weiter, dieses on demand liefern oder sie glauben, dass man es liefern müsste, das ist alles auch noch dahingestellt, ob man das muss, um erfolgreich zu sein.

**ZITATOR:**

Und weiter von C4 nach E5

**O-TON 38 (NATHALIE SINGER):**

Also von überall her kommen Hörfestival und Hörspielfestivals. Und es scheint also auch in der jungen Generation da 'n extremes Interesse an dieser Form zu geben und komischerweise gar nicht so experimentell sondern eher klassisch, also zum Teil wirklich Krimis, Science Fiction, also da bin ich eher manchmal erstaunt, ja, ich will die dann immer ins Experimentelle schieben und sag ja, mach doch da, und so, und dann wollen die da so ganz klassische Geschichten erzählen.

**ZITATOR:**

Von E5 nach D3

**O-TON 39 (GÖTZ SCHMEDES):**

Na ja, der Grund liegt ja erst mal darin, dass das Hörspiel versucht, seine Grenze zu erweitern. Und das ist natürlich jetzt kein Rezipientengrund, sondern das ist 'n Produzentengrund, aber den find ich, der ist ja berechtigt. Und wenn sich daraus irgendwas ergibt, wenn da irgendwelche kreativen Funken draus geschlagen werden, dann kann man das ja auch mal für was anderes verwenden und das ist so 'n Experiment, was ich sehr berechtigt finde, das unbedingt zu machen. Aber das ist ja das Interessante an Experimenten, dass man das Ergebnis dann erst weiß, wenn man es gemacht hat.

---

**ZITATOR:**

von D3 nach E1

**O-TON 40 (NATHALIE SINGER):**

Ich seh das nicht als Ablösung ... oder das ist ja immer so, ne, die neuen Medien kommen und dann hat man immer Angst, dass die alten vergehen. Also ich sehe schon, dass die sowohl die Institution Rundfunk oder Fernsehen oder Zeitung in dieser Form als auch die Berufssparten, die ja sehr getrennt waren, also dass die so nicht mehr existieren werden in der Art.

**ZITATOR:**

*Abschluss - Trenner*

**AUTOR:**

Jetzt haben wir alle 25 Felder des Radioschachbretts gespielt, alle 5 x 5 O-Töne. Und haben sie zueinander gepasst? Hat sich ein roter Faden ergeben? Eine sinnfällige Argumentationskette? Haben Sie das Gefühl, mehr darüber erfahren zu haben, wie unsere Interviewpartner die Zukunft des Hörfunks einschätzen? Oder war hier eher der Fehlerteufel am Werk?

**AUTORIN:**

Was können wir als Erkenntnisse aus diesem Experiment mitnehmen? Sie als Hörer, wir als Macher?

**O-TON 41 (GÖTZ SCHMEDES):**

Also das ist die große Kunst, das nonlineare Erzählen auf einer übergeordneten Ebene wieder zusammen zu führen zu einer wo auch immer genau zu verortenden Linearität, weil sonst kann man alles zusammen kleben, kontextfrei.

**O-TON 42 (TOBIAS HÜLSWITT):**

Was will denn der Autor mir damit sagen? Ja, nichts! Nichts will er dir sagen. Mach was damit. Was du willst!

**O-TON 43 (NATHALIE SINGER):**

Ich seh eben auch, dass das 'ne neue Technologie und dann spielen wir da und dann machen wir das und dann kommen wir zum nächsten und dann verpufft es. Ich mein, das hat das Akustische oder Ephemere sowieso an sich, dass das so wenig verschriftlicht ist oder so wenig wissenschaftlich aufgearbeitet ist.

**AUTOR:**

---

Zunächst einmal müssen Sie uns vertrauen.

**AUTORIN:**

Ja! Wir haben den Versuch wirklich so durchgeführt, wie wir das zuvor angekündigt haben. Die Brüche ebenso wie die überraschenden Überschneidungen haben sich also tatsächlich aus dem Algorithmus ergeben.

**AUTOR:**

Vielleicht hätte ein anderer Weg durch das Spielmaterial zu einem besseren Ergebnis geführt? Oder wir hätten unseren letzten Interviewpartner noch dazunehmen können:

**O-TON 44 (FRANK HALBIG):**

So 'n bisschen auch so diese Stimmung aufzugreifen, nicht um das Rad neu zu erfinden, sondern einfach um noch mal spielerisch an die Sache ranzugehen.

**ZITATOR:**

Frank Halbig arbeitet als Redakteur in der Hörspielabteilung des Südwestrundfunks. Außerdem leitet er den Bereich Sound an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe und ist dort für das Projekt MIR, Mobile Interface Radio verantwortlich.

**O-TON 45 (FRANK HALBIG):**

'Ne Rückleitung, die jetzt möglich ist, also was ja Brecht schon angedacht hatte, eben diese Möglichkeit aufzugreifen, die jetzt einfach möglich sind durch die Internetverbindung von dem Smartphone aus, wo ich auf einen Server zugreife, auf dem bestimmte Sachen gerechnet werden können, auf dem ich einzelne Hörer verbinden kann, auf dem ich so 'ne Art Netzwerk auch bilden kann, was aber dann in beide Richtungen funktioniert, einmal als Sender und auch als Empfänger. Und mit dieser Idee zu spielen und zu forschen.

**EINSPIELER:**

*Hallenbau A*

**ZITATOR:**

Mit 'Hallenbau A' hat die Radiowerkstatt MIR bereits ein verortetes Radiostück zur Geschichte des Gebäudes produziert, in dem sowohl die Hochschule für Gestaltung als auch das ZKM, das Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe untergebracht sind, einer alten Munitionsfabrik. Das aktuelle Projekt 'Mutationen' geht einen entscheidenden Schritt weiter, es ist nicht an einen bestimmten Ort gebunden, wie die Radio Aporee-Produktionen, es verortet sich

---

gewissermaßen selbst. 'Mutationen' kann ortsunabhängig gehört werden, es orientiert sich an bestimmten universellen Plätzen, wie Kirchen, Supermärkte, Kinos ...

**EINSPIELER:**

*Mutationen*

**AUTORIN:**

Mit Frank Halbig sind es also sechs Interviewpartner, und wir hätten die Reihenfolge ihrer Redebeiträge einfach auswürfeln können. Wenn eine Zahl partout nicht gewürfelt wird, kommt der Gesprächspartner halt in der Sendung nicht vor, Pech gehabt. Vielleicht klappt es ja in der Liebe besser.

**AUTOR:**

Oder wir nehmen die Wohn- und Arbeitsorte der Interviewten als Strukturmerkmal: zweimal Köln (wobei Udo Noll die Soundbridge nach Berlin bildet), zweimal Berlin, dann weiter nach Weimar, von dort nach Karlsruhe. Wieder nach Köln, Berlin, Weimar, Karlsruhe und immer so weiter. Oder wie Perec über Straßennamen und Buchstaben?

**AUTORIN:**

Oder wir bilden eine Perlenkette: Jeder Interviewpartner bekommt eine bestimmte Farbe zugeordnet. Und dann erfinden wir eine Regel dazu: zwei Perlen überspringen, dann wieder zurück, dabei eine überspringen. Vorwärts wieder zwei. In Zahlen ausgedrückt wäre das von der 1 zur 4, zurück zur 2, vor zur 5, zurück zur 3 und so weiter.

**AUTOR:**

Welche Regel wir auch etablieren, Sie müssten sich darauf verlassen, dass wir uns an das System halten. Aber die Regel im akustischen auch selbst nachzuvollziehen, das geht eben nicht. Das Ergebnis im Radiostream ist nur eine Sendung wie jede andere auch, die Idee dahinter ist meist verloren. Sie lässt im linearen Ablauf einer Radiosendung nicht darstellen. Das Problem des Transfers hatte auch Paul Plamper zu lösen bei seinem Projekt 'Ruhe 1' aus dem Jahr 2008:

**EINSPIELER:**

*Paul Plamper – Ruhe 1*

**AUTORIN:**

Stellen Sie sich vor, Sie kommen in ein Café mit leeren Tischen und Stühlen. Aus Lautsprechern hören Sie die typischen Geräusche eines vollbesetzten Cafés. Sie suchen sich einen Platz, setzen sich an einen der Tische und hören die Gespräche ihrer Tischnachbarn, sie können die

---

Cafebesucher am Nachbartisch belauschen. Das ist die Versuchsanordnung des Audio-Cafes von Paul Plamper und seiner Installation 'Ruhe 1':

**ZITATOR:**

"Plötzlich durchschneidet ein Ereignis die Szene. Ein Vorfall draußen auf der Straße lässt die Gespräche an den Tischen verebben. Ein Mann und eine Frau streiten sich. Beide krachen gegen die Fensterscheibe des Cafés. Der Streit eskaliert. Man müsste einschreiten, helfen. Ein Moment von Ruhe entsteht im Raum. Ruhe, in der beides möglich ist: Einmischung oder Distanz."

**EINSPIELER:**

*Paul Plamper – Ruhe 1*

**AUTORIN:**

Ruhe 1 ist eine Audioinstallation. Der Hörer entscheidet, an welchen Tisch er sich setzt, welchem Gespräch er folgen möchte. Von den benachbarten Tischen sind einzelne Gesprächsfetzen zu verstehen. Man kann vom einen zum nächsten Tisch gehen, immer wieder, weil Ruhe 1 immer wieder von vorne beginnt.

**AUTOR:**

Ruhe 1 ist aber auch ein Hörspiel. Und damit es im Radio gehört werden kann, musste eine lineare Streamversion produziert werden, wodurch die Gleichzeitigkeit der Gespräche, die Möglichkeit, von Tisch zu Tisch zu springen, verloren geht. Aus einem Hörexperiment ist eine Radiosendung geworden. Und im Stream geht die spielerische Komponente des Hör-Spiels verloren.

**EINSPIELER:**

*Paul Plamper – Ruhe 1*

**AUTORIN:**

Der Transfer solcher Projekte in den Distributionskanal Radio ist nur schwer möglich. Also stellt sich die Frage, wie viel Interaktion und Partizipation Sie sich als Hörer wünschen. Wenn Sie denn könnten, würden Sie sich eine Sendung wie diese selbst zusammenpuzzeln?

**MUSIK:**

*Trenner*

**ZITATOR:**

Traditionslinien III – traditionelle Mitspielprojekte im Radiofeature und Hörspiel

---

**AUTORIN:**

Beim Südwestfunk wurden in der Hörspiel- und Featureredaktion unter Hermann Naber bereits in den 1970er Jahren zahlreiche Modelle diskutiert, die den Hörer stärker einbeziehen sollten: 'Projekt Mitspiel'. Neben O-Ton-Hörspielen, die im Vergleich zu den literarischen Produktionen mit der Alltagssprache der Menschen in ihrer natürlichen Umgebung arbeiteten, wurde ein so genanntes Konfrontations-Spiel entwickelt:

**ZITATOR:**

"Konfrontationsspiel: Ausgangspunkt dieses Mitspielmodells sollen Ausnahmesituationen sein, die an beliebigen Orten gestellt werden. Beispiel: Ein Fremder taucht in einem Dorf auf. Die Reaktionen werden (in Interviews zum Beispiel) aufgenommen und zu einer Reportage zusammengestellt. Während der Sendung dieser Reportage (live?) werden die Hörer aufgefordert, zu den geschilderten Vorgängen Stellung zu nehmen."

**AUTORIN:**

Die Idee ist gar nicht so weit entfernt von Paul Plampers Installation 'Ruhe 1'.

**AUTOR:**

Leider wurde diese Idee ebenso wenig realisiert wie die meisten anderen Konzepte aus dem Projekt 'Mitspiel'. Gesendet wurde 'Heiner Rissmann fährt in Urlaub'.

**EINSPIELER:**

*Heiner Rissmann fährt in Urlaub*

**AUTOR:**

Ein Improvisationsspiel. Die Hörer konnten anrufen und Heiner Rissmann in die unterschiedlichsten Situationen schicken. Nach diesem Prinzip funktionierten später 'Bei Anruf Soap' im DeutschlandRadio oder das 'Telefonhörermassaker' auf WDR 1Live. Es gab vorproduzierte Elemente, Atmos und Musik, eine grobe Struktur, in welche Richtung die Geschichte gehen würde, der Rest wurde im Spiel zwischen Hörern am Telefon, den Schauspielern vor den Mikrofonen und den Leuten an den Reglern ausgehandelt.

**AUTORIN:**

Diese früheren Projekte vor der Jahrtausendwende lebten von der Improvisationsfähigkeit der beteiligten Schauspieler und der Spontaneität der Techniker und Regisseure. Und die Gefahr des grandiosen Scheiterns verlieh der Situation zusätzliche Spannung.

---

**EINSPIELER:**

*Herr Rissmann fährt in Urlaub*

**MUSIK:**

*Trenner*

**AUTOR:**

Bertolt Brecht hatte in den 1920er Jahren nicht nur einen Kanal von den Hörern zurück zum Sender gefordert, er hatte auch das Radio als eine der Erfindungen beschrieben,

**ZITATOR:**

"die nicht bestellt sind. Nicht die Öffentlichkeit hatte auf den Rundfunk gewartet, sondern der Rundfunk wartete auf die Öffentlichkeit. Man hatte plötzlich die Möglichkeit, allen alles zu sagen, aber man hatte, wenn man es sich überlegte, nichts zu sagen."

**AUTORIN:**

Zwar ist durch die rasante Ausweitung von Internet und Smartphone der Kanal zurück zum Sender in vielfältiger Weise realisiert, doch was fängt man jetzt damit an? Wo technisch fast alles möglich geworden ist, wovon wir Radiomacher noch vor ein paar Jahren nur träumen konnten?

**AUTOR:**

Den Hörer direkt einbeziehen in die Entstehung eines Hörspiels oder Radiofeatures, das war vor der Jahrtausendwende nur möglich in einem langwierigen, schriftlichen Hin-und-Her. Oder aber Hörer und Radiomacher ließen sich ein auf ein spontanes Improvisationsspiel. Diese spielerische Herangehensweise ist heute weitestgehend verschwunden, sie wurde ersetzt durch Technik.

**AUTORIN:**

Es wird viel experimentiert, aber die technischen Anforderungen sind so hoch, die Schwierigkeiten bei der Realisierung so groß, dass das eigentliche Hör-Spiel in den Hintergrund tritt, der eigentliche Ausgangspunkt, nämlich den Hörer mit einzubeziehen, einen Kanal zurück zum Sender zu schaffen.

**AUTOR:**

Der Hörer spielt nicht mit, er bedient nur eine technische Versuchsanordnung, die Hörerin spricht nicht selbst, ist nicht wirklich Teil des Spiels, sondern sie sendet elektronische Signale, die das Hörergebnis beeinflussen und verändern. Der Erkenntnisgewinn liegt dabei vor allem auf unserer Seite, auf Seiten der Radiomacher.

**AUTORIN:**

---

Noch steht die Beherrschung der vielen verschiedenen technischen Möglichkeiten im Mittelpunkt: GPS-gesteuerte Hörspiele, Hörinstallationen mit bewegungssensitiven Kamerasystemen, Kartenspiel und Puzzle, sprechende Stifte, Computerspiele und Internetplattformen zum klingenden Austausch ... noch sind es Experimente. Was hat sich bewährt? Wo lohnt es sich, weiter zu forschen? Und über allem die Frage: was soll überhaupt gesagt werden, was sind die Inhalte, die eine solche Umsetzung rechtfertigen? Und schließlich: wie kann der Transfer in den normalen Sendebetrieb gelingen?

**O-TON 46 (NATHALIE SINGER):**

Im ganz kleinen Detail lernt man unheimlich viel über solche Sachen. Aber wofür wollen wir das denn dann gebrauchen längerfristig oder weiter umsetzen, und darüber wird dann nicht mehr nachgedacht. Also es ist wirklich wieder so, zack, zack, zack, Sternschnuppe da. Und ich finde die dann alle interessant, aber langsam hab ich das Gefühl, so, jetzt sollten wir uns mal hinsetzen und mal vertieft darüber nachdenken, was wir mit dem Ganzen machen wollen, oder wo das hinführen kann.

**O-TON 47 (FRANK HALBIG):**

Deshalb würd ich auch gerne, das ist auch so 'n bisschen so die Zukunftsidee drin, dass die Webseite von Mobile Interface Radio so 'ne Art Forum wird, da die einzelnen Ansätze, sei es von Autoren, von Regisseuren, von Komponisten, von Schriftstellern zu bündeln und dann eben auch mit dem Knowhow von Programmierern zusammen zu bringen, um eben so was auch umzusetzen.

**O-TON 48 (NATHALIE SINGER):**

Ich hab auch das Gefühl, wir müssen uns jetzt mal hinsetzen und kucken, was das alles gemacht hat mit uns, und was wir daraus für Schlüsse ziehen aus diesem ganzen Neuen. Ich mein, das ist jetzt alles auch ziemlich schnell und in kurzer Zeit passiert, und vielleicht braucht das immer 'n bisschen Zeit, bis man drauf kucken kann und sehen kann, was das der Audiowelt bringt.

**ZITATOR:**

Sie hörten: Lose Fäden. Hörspiel und Radiofeature im Zeichen mobiler elektronischer Geräte. Von Almut Schnerring und Sascha Verlan. Mit Nathalie Singer aus Weimar, Kathrin Moll, Tobias Hüls Witt und Udo Noll aus Berlin, Götz Schmedes aus Köln und Frank Halbig aus Karlsruhe.

Es sprachen: Anja Niederfahrenhorst, Axel Gottschick und Jochen Langner.

Redaktion: Stephan Krass

Regie: die Autoren.

Eine Produktion des Südwestrundfunks 2012.

---

Diese Sendung können Sie im Internet bis kommenden Dienstag unter [www.swr2.de](http://www.swr2.de) nachhören.  
Einen Mitschnitt der Sendungen können Sie bestellen unter der Telefon-Nummer 07221/929-26030.

---