

Vorschläge zu
„Musik als Hörspiel“

Meine Vorschläge über Inhalt und Form eines Hörspiels kreisen alle um den Gedanken, dass eine Desillusionierung nur zu erreichen ist, wenn man anhand zahlreicher Beispiele die Produktionsmechanismen aufdeckt und sie so verarbeitet, dass sie dem Hörer überdeutlich vorgehalten werden.

- a) Sprung der Pseudorealität des Hörspiels in die des Studios, Aufdecken des schablonenhaften Produktionsprozesses,
- b) Einbezug des Schallarchivs nicht aus Bequemlichkeitsgründen, sondern um diese abgenutzten Geräusche ad absurdum zu führen oder ihren Backgroundcharakter aufzuzeigen, indem man sie in einem Leerraum existieren lässt: z.B. eine Sequenz nur mit Schritten (Schritte auf Sand, Kies, Rasen, Parkett, Marmor usw.) oder Tritte gegen weiche und harte Gegenstände. Die illustrierenden Geräusche führe ich ad absurdum, indem ich z.B. den Regen mit Regenmusik oder ein Gewitter mit musikalischem Blitz und Donner untermale. Und schließlich Geräusche, die Gewalt meinen.
- c) Die Sprecher betreffend:
Der Nachrichtensprecher, der in seinem Text plötzlich Satzfragmente anderer Sendungen vorfindet und somit in Konflikt mit seinem Habitus als Sprecher ge-

rät, könnte eine tragende Rolle im Hörspiel einnehmen, an dessen Text (und vor allem an den Bruchstellen des Textes) sich die verschiedenen Sequenzen anknüpfen lassen.

- d) Die Instrumente sollten nur vorgefundenes Material und live spielen. Dabei denke ich an die verschiedensten Erkennungsmelodien der Rundfunkanstalten oder bekannter Sendefolgen, deren Banalität sich sehr gut für die Ausarbeitung zu einer Art Metacollage eignen. Es könnte auch jedem Instrument eine gewisse Sparte des Rundfunks zugeteilt werden. z.B. das Cello spielt Sport am Wochenende usw. Die fertiggestellten Bänder sollten bei der Aufführung auf gewisse Zeichen, die aus der Textur der Instrumentalparts hervorgingen, zugespielt werden. Andererseits könnten gewisse Ereignisse des Bandes z.B. Ende einer Sprechsequenz, Ereignisse im Instrumentalpart auslösen. Daraus ergäbe sich eine wechselseitige Abhängigkeit, die eine Aufführung vor einem Publikum lebendiger machen würde, quasi ein Live-Hörspiel.
- e) Die Aufnahmetechnik betreffend:
die Raumillusion muss gebrochen werden.