

Kiron Patka

Große und kleine Gesten. Hörspielproduktion 1970/1995 – Eine ethnografische Vignette

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18862>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Patka, Kiron: Große und kleine Gesten. Hörspielproduktion 1970/1995 – Eine ethnografische Vignette. In: *Rundfunk und Geschichte*, Jg. 46 (2020), Nr. 1–2, S. 59–66. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18862>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Große und kleine Gesten

Hörspielproduktion 1970/1995 – Eine ethnografische Vignette

Kiron Patka

Prolog

Wer eine Funkhausführung bucht, um sich von der Materialität des Rundfunks zu überzeugen¹, der wird weniger beeindruckt sein von den Redaktionsbüros, die ja überall irgendwie ähnlich unspektakulär und unberedt aussehen, als vielmehr von den Fernseh- und Tonstudios. Studios² sind die Orte, Räume und Objekte, die oft als das Herz des Rundfunks angesehen werden: Orte, die stellvertretend für den Rundfunk stehen; Räume, die sich durch akustische und visuelle Gestaltung selbst zum Verschwinden bringen und statt dessen das Medium in Szene setzen; Objekte, die durch und durch technologisiert mehr komplexen Maschinen gleichen als von Wänden eingefassten Volumina.

Nach David Waldeckers Untersuchung von Tonstudios lassen sich diese eben nicht nur in ihrer Objektivität als Maschinen verstehen, als Assemblagen aus Geräten, Kabeln, Verbindungen und Vernetzungen, sondern auch als „Wissensmaschinerien“.³ So entstehen in Studios ästhetische Objekte – audiovisuelle bzw. auditive Kulturprodukte –, die sich zugleich als epistemische Objekte fassen lassen und Wissen speichern und freisetzen können. In Studios überlagern sich aber auch unterschiedliche Wissenskulturen⁴, insbesondere die unterschiedlicher Berufsgruppen. Schließlich verbinden sich im Studio auch Ordnungen des Architektonischen und des Technologischen und erzeugen so Regime des Blicks, der Geste, der Interaktion und des Handelns: Wer was wie mit wem tut, wird eben auch beeinflusst von den Möglichkeitsbedingungen, die das Studio schafft.

1 Vgl. zu Funkhäusern als ‚Medienobjekte‘ den Sammelband von Staffan Ericson und Kristina Riegert (Hg.): *Media Houses. Architecture, Media and the Production of Centrality*. New York 2010.

2 Unter der Bezeichnung *Studio Studies* entwickelt sich derzeit ein Forschungsfeld, das die Spezifika des Studios als Raum ästhetischer und epistemologischer Produktivität in den Blick nimmt; vgl. Ignacio Fariás und Alex Wilkie (Hg.): *Studio Studies. Operations, Topologies and Displacements*. London und New York 2016.

3 David Waldecker: *Raum und Technik im Tonstudio. Eine Ethnographie von Wissenskulturen*. In: Bernd Brabec de Mori und Martin Winter (Hg.): *Auditive Wissenskulturen. Das Wissen klanglicher Praxis*. Wiesbaden 2018, S. 381–398, hier S. 383.

4 Vgl. zum Begriff Wissenskulturen: Karin Knorr-Cetina: *Wissenskulturen. Ein Vergleich naturwissenschaftlicher Wissensformen*. Frankfurt/Main 2002.

Diesem Gedanken folgt der Text, der im Anschluss an diese kurze Einführung steht. Er untersucht den Fall des Hörspielstudios, und zwar in seiner historischen Situierung am Übergang von analoger zu digitaler Produktionstechnologie. Der Text entspricht nicht der üblichen Textgattung eines akademischen Aufsatzes. Es handelt sich stattdessen um eine ‚ethnografische Vignette‘,⁵ um eine erzählerische Verdichtung von Vorgängen im Studio also, die so in dieser Form nicht stattgefunden haben, deren Elemente aber durchweg auf empirischen Daten beruhen. Diese Daten stammen vor allem aus Gesprächen, die ich mit Akteur*innen geführt habe,⁶ aber auch aus historischen Dokumenten und Abbildungen.

Solch ein Vorgehen hat freilich Mängel; insbesondere ist es wenig dafür geeignet, implizites Wissen der Beteiligten aufzudecken. Dabei ist doch davon auszugehen, dass vieles von dem, was im Hörspielstudio passiert, auf habitualisierten Verhaltensweisen beruht, die nicht unbedingt verbalisiert werden können⁷ – vor allem nicht im zeitlichen Abstand von mehreren Jahrzehnten, wie es hier der Fall ist. Dennoch haben sich in den Gesprächen viele Einzelheiten herauskristallisiert, oft nur kleine Bemerkungen, die sich aber zu Mustern zusammenfügen.

Diese Muster zu beschreiben und hier in dieser Form zu verdichten, scheint mir dem Material und dem Gegenstand angemessen. Es werden so Zusammenhänge intensiviert, die sich in den einzelnen Gesprächen nicht ohne weiteres zu erkennen gegeben hätten. Diese Zusammenhänge gilt es noch näher zu befragen und zu erforschen.

Hörspiel 1970

Wir sind in einem Studiokomplex für Hörspielproduktionen beim Süddeutschen Rundfunk, vielleicht im Jahr 1970, auf jeden Fall in der analogen Zeit. Durch eine schwere rote Metalltür, schallisierend konstruiert, betreten wir das Herzstück des Komplexes, die Regie. Der Raum ist sechseckig und entspricht einer von mehreren Waben. Sofort fällt das große Mischpult auf, an dem der Toningenieur im *Sweet Spot*⁸ zwischen den beiden Lautsprechern sitzt. Direkt hinter ihm befindet sich ein kleines Podest mit einem Holzpult, das wirkt wie das Dirigentenpult im Orchester: der erhöhte Sitzplatz des Regisseurs.

Drei große Fenster geben Einblick in drei andere Waben, und damit in drei andere Welten. Es ist ein voyeuristisches und fast schamloses Setting: hier der Blick in eine Wohnung mit Sofa, Esstisch und Küchenzeile; dort der Blick in eine expressionistische Stadtlandschaft mit

⁵ Die Ethnologin Birgit Huber beschreibt die ethnografische Vignette als besonders für die „Analyse von Arbeitskontexten mit ethnologischen Feldbeobachtungen“ geeignet; Birgit Huber: *Arbeiten in der Kreativindustrie. Eine multilokale Ethnografie der Entgrenzung von Arbeits- und Lebenswelt*. Frankfurt/Main 2012, S. 11.

⁶ Weitere Gespräche haben Studierende meines Seminars „Funkhauskulturen“ geführt. Darüber hinaus greife ich auf unveröffentlichte Interviews zurück, die der Rundfunkhistoriker Edgar Lersch in den 1980er Jahren mit Mitarbeiter*innen des Süddeutschen Rundfunks geführt und mir dankenswerterweise zu Verfügung gestellt hat.

⁷ Vgl. Susan Schmidt Horning: *Engineering the Performance. Recording Engineers, Tacit Knowledge and the Art of Controlling Sound*. In: *Social Studies of Science* 34, 2004, Nr. 5, S. 703–731.

⁸ Der *Sweet Spot* ist der Bereich in der Symmetrieachse zweier Lautsprecher, in dem das Stereobild ausgewogen wahrgenommen und kontrolliert werden kann.

Treppen, Fenstern, Wänden und Telefonzelle; schließlich der Blick in die dunkle kantige Höhle des reflexionsarmen Raums⁹.

Wenn Toningenieur und Regisseur, an ihren jeweiligen Pulten sitzend, sich umdrehen, sehen sie eine fünfte Wabe mit kleinerem Fenster und einer Tür: die „Schallaufnahme“. Hier steht die Tontechnikerin¹⁰ inmitten von etwa 10 Bandmaschinen. Wenn die Tontechnikerin hingegen in die Regie schaut, sieht sie meist zwei Hinterköpfe. Die Schallaufnahme ist gegen die Regie schallisoliert und verfügt über eigene, etwas kleinere Lautsprecher.

Wenn Tontechnikerin und Toningenieur miteinander kommunizieren, tun sie das über eine Sprechverbindung mit Kommandotasten und kleinen Quäk-Lautsprechern. Damit man weniger Lärm macht – und um vertraulich zu kommunizieren – entwickelt sich ein Code: Die Kommandotaste zweimal kurz anzutippen bedeutet zum Beispiel, dass der Regisseur einen Fehler in der laufenden Aufnahme nicht bemerkt hat.

Beleben wir die Szene nun mit handelnden Akteur*innen.

Tag 1: Die Aufnahme

Ein Inspizient führt zwei Schauspieler in die Regie. Sie begrüßen den Regisseur. Auch mit dem Toningenieur werden Hände geschüttelt, man kennt sich ja schließlich schon aus anderen Produktionen. Die Tontechnikerin schaut von hinten durch die Glasscheibe zu.

Die Schauspieler wechseln in einen der Aufnahmeräume und platzieren sich um das vorbereitete Mikrofon. Auch in der Regie nehmen jetzt alle ihre Plätze ein. Die Tontechnikerin legt eine frische Spule Tonband auf. Sprechprobe. Es geht los.

Die Tontechnikerin startet die Aufnahmemaschine 1: Mit der einen Hand drückt sie die rote Taste herunter, mit der anderen drückt sie auf Play. Sie signalisiert nach vorne, dass die Aufnahme läuft. Der Regisseur fordert die Schauspieler auf, zu beginnen.

Nach ein paar Sätzen verhaspelt sich einer der Schauspieler zum ersten Mal und setzt bei Satzbeginn noch einmal an. Die Tontechnikerin macht einen ‚Anheber‘: Mit dem Finger lenkt sie das Tonband für einen Augenblick aus der präzisen Führung aus, so dass es auf dem rechten Wickel etwas hochsteht: eine Zeitmarke.

Doch der Regisseur ist mit dem ersten Anlauf noch nicht zufrieden. Er bittet die Schauspieler, noch einmal ganz vorne anzufangen. Take 2 beginnt. Wieder eine Zeitmarke, diesmal steckt die Tontechnikerin ein kleines Papierzettelchen in das sich aufspulende Tonband hinein. Gleichzeitig macht sie in ihrem Manuskript mit blauem Buntstift eine Notiz.

So geht es den Tag über weiter: etliche Versionen, „wir setzen auf Seite 5 oben noch einmal an“, „der zweite Abschnitt auf Seite 11 ist noch nicht gut“. Immer wenn der Regisseur eine Version für gelungen erklärt, nimmt die Tontechnikerin das rote Ende ihres Stiftes und macht sich ein Zeichen im Manuskript: Take 8 ok.

⁹ Als ‚reflexionsarmer Raum‘ wird ein Aufnahmeraum bezeichnet, der eine besonders starke Schalldämmung aufweist und damit auch Aufnahmen im Freien simulieren kann.

¹⁰ Bei den Berufsbezeichnungen „Tontechnikerin“, „Toningenieur“ und „Regisseur“ handelt es sich keineswegs um generische Genusformen. Vgl. dazu Kiron Patka: Technische Wolle. Tonband, Berufsrollen und Geschlecht im deutschen Rundfunk. In: Rebekka Grotjahn u. a. (Hg.): Das Geschlecht musikalischer Dinge. Olms 2019, S. 107–199.

Tag 3: Der Schnitt

Es waren noch einige Schauspieler da, die Aufnahmen haben zwei Tage gedauert. Jetzt sind alle nach Hause gegangen und alle Sprechertexte sind auf Band. Die Tontechnikerin hat nun einen halben Tag für sich selbst. Auf etlichen Spulen – Bobbys genannt – liegen insgesamt gut 10 Kilometer Tonband voller Anheber und Papierschnipsel vor ihr, und ein Manuskript mit blauen und roten Markierungen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die jeweils für gut befundenen Passagen heraus- und zu sinnvollen Einheiten zusammenschneiden. Dabei darf sie die anderen Takes natürlich keinesfalls löschen, denn vielleicht braucht man sie später noch einmal.

Die Tontechnikerin spult also an die richtige Stelle, Szene 1, Take 8. Um diese Stelle zu finden, helfen die Zeitmarken. Allerdings: Immer, wenn sie beim Spulen an einer Zeitmarke vorbeikommt (Take 1, Take 2, Take 3 und so weiter), muss sie von Hand den Schnipsel von dem einen Wickel auf den anderen Wickel des Bandes übertragen. Denn sobald das Tonband durch die Maschine läuft, geht die Markierung verloren.

Angekommen bei Take 8 geht das „Scrubben“ los. Um den exakten Anfang des Textes zu finden, dreht sie die beiden Spulen mit den Händen in sanften Stößen und sieht dabei aus wie ein DJ an den Turntables. Sie markiert die richtige Stelle millimetergenau mit Bleistift auf der Rückseite des Bandes, fädelt das Band aus, schneidet mit der Schere ab und klebt eine Armlänge Gelbband an das linke lose Ende. Der rechte Bobby mit Take 1 bis 7 wird zur Seite gelegt, ein leerer Bobby kommt an seine Stelle, das Gelbband mitsamt dem angeklebten Take 8 wird eingefädelt und läuft – Play – nun auf den leeren Bobby. Die Technikerin braucht nur die ersten drei Sätze. Danach setzt sie wieder einen Schnitt mit der Schere. Sie beschriftet den Bobby noch sorgfältig: Take 8, Satz 1 bis 3. Dann legt sie den großen Wickel mit Take 1 bis 7 wieder auf und klebt das alte Band wieder an. Sie spult zurück zu Take 6, Satz 4: Die ganze Prozedur geht mit dem nächsten Abschnitt von vorne los. Ausfädeln, schneiden, kleben, einfädeln, spulen, protokollieren – so geht es weiter, Satz für Satz und Szene für Szene.

Wann immer ein Versprecher kommt, schneidet sie das fehlerhafte Stück raus und hängt es sich um den Hals. Die losen Enden klebt sie wieder zusammen, fädelt das Band ein, spult ein paar Sekunden zurück und hört sich den Satz an. Wenn alles stimmt, kommt das übrige Stück in den Müll, wenn nicht, wird es wieder hineingeklebt. Die Undo-Funktion als Halskette.

Am Ende hat die Tontechnikerin hunderte Male dieselben Tasten gedrückt – Play, Stop, Vorspulen, Zurückspulen –, hunderte Male Band aus- und wieder eingefädelt, hunderte Male die Schere in die Hand genommen und geschnitten und wieder geklebt. Und immer hat sie nebenher auch notiert, beschriftet, protokolliert, was auf welchem Bobby ist und was herausgeschnitten wurde.

Schneiden mit dem Tonband ist eine logistische Meisterleistung. Und es ist ein Knochenjob, oder besser gesagt: eine Strapaze für die Handgelenke. Es geht nur im Stehen, bei den vielen Maschinen. Und ein wenig gefährlich ist es auch, denn einmal nicht aufgepasst und zu früh ans Tonband gefasst, schon hat man sich in den Finger geschnitten.

Tag 4: Die Mischung

Die Tontechnikerin bereitet sich nun auf die *eigentliche* Produktion vor. Alle Sprachaufnahmen, aber auch etliche Geräusche und Musikbänder liegen auf Bobbys bereit, alle beschriftet und sortiert. Die Schauspieler hatten ihre Performance, jetzt kommt die Performance des Produktionsteams.

Auf jeder der 10 Bandmaschinen liegt der richtige Schnipsel. Nur eine ist für die Aufnahme da, bestückt mit Leerband. Die Tontechnikerin wirft noch einen Blick rings herum und kontrolliert, ob wirklich alle Maschinen bereit sind. Auch vorne in der Regie sind alle Kollegen bereit. Und auf Kommando des Regisseurs geht es dann los. Die Tontechnikerin startet die Aufnahme und spielt die Einstiegsmusik von Maschine 1 ab. Der Toningenieur steuert aus, und auf eine Geste des Regisseurs blendet er sanft ab. Auf deutliches Handzeichen startet die Tontechnikerin den ersten Monolog. Die Lautstärkenbalance stimmt – aber dann geht der erste Geräuscheinsatz daneben: Die Straßenatmo ist viel zu laut.

Alle Maschinen werden wieder gestoppt und auf Anfang zurückgespult. Es geht wieder von vorne los, die Konzentration ist mit Händen zu greifen. Diesmal geht alles gut bis Minute 3. Auf Stichwort soll eine Autohupe ertönen, aber: sie kommt ein bisschen zu früh. Erneut: alle Maschinen Stopp, zurückspulen auf Anfang, eine farbige Notiz im Manuskript, die Autohupe ein halbes Wort später. Mal stimmt die Lautstärke nicht, mal ist das Timing nicht perfekt, mal erwischt die Tontechnikerin die falsche Maschine – Musik statt Dialog –, mal hat der Toningenieur den falschen Regler in der Hand, mal lief die Aufnahme nicht.

Das Team probt die Performance so lange, bis sie klappt. Es führt das Hörspiel gewissermaßen im Studio auf, immer und immer wieder, und immer läuft die Aufnahme-Maschine. Nach sechs Durchgängen und eine gute Stunde später ist die Szene 1 auf Band. Alle sind zufrieden. Die Tontechnikerin schneidet das Band mit der Schere ab, beschriftet den Bobby und legt ihn zur Seite. Kurz können alle Luft holen, sich strecken, sich sammeln. Man macht sich bereit für Szene 2.

Hörspiel 1995

Die Welt beginnt digital zu werden. Das Funkhaus fängt mit der Digitalisierung ausgerechnet beim Hörspiel an. Man kauft ein Fairlight MFX3, eines des bekanntesten und solidesten Hard-disk-Recording-Systeme, die die Welt bis dahin gesehen hat. Das System kostet einen höhe-ren 5-stelligen Betrag. Es besteht aus einem Bildschirm und einer Spezial-Tastatur mit vielen Extratasten und einem Jogwheel. Und dazu kommt noch ein Kasten mit den digitalen Prozessoren und Festplatten. Die Zukunft ist da.

Der Umbruch geschieht fließend. Natürlich kann man nicht von einem Tag auf den anderen sämtliche Bandmaschinen durch einen Computer ersetzen. Daher laufen laufen beide Systeme jahrelang im Parallelbetrieb. Der Computer-Arbeitsplatz muss also *zusätzlich* eingebaut werden. Doch wohin, wenn man auf die Bandmaschinen noch nicht verzichten kann? Schon kann das Fairlight-System eine seiner Stärken ausspielen: Es macht längst nicht so viel Krach wie die zehn Bandmaschinen mit ihren Spulen, Motoren und Auslenkungsrollen. Das laute Klackern bei jedem Start, das Jaulen beim Spulen, das Flattern loser Bandenden: all das gehört in die alte, analoge Zeit. Der neue Arbeitsplatz ist so leise, dass man Bildschirm und Tastatur in der zentralen Wabe, der Regie, aufbaut. Zwar verursacht die Prozessoreinheit mit ihren Festplatten und Lüftern durchaus auch Geräusche, doch die Elektronik macht es möglich, diese Komponenten auszulagern. Die Tontechnikerin sitzt nun also vorne im Raum, gemeinsam mit dem Toningenieur und dem Regisseur. Doch weil im *Sweet Spot* kein Platz mehr frei ist, rückt sie in eine Ecke.

Und allein das verändert schon einiges. Die Kommandotaste hat ausgedient; man redet jetzt direkt miteinander. Und man kann einfacher auf gegenseitige Gesten reagieren, die durch die Nähe zueinander auch kleiner werden: Ein Fingerzeig des Regisseurs bestimmt präzise den richtigen Zeitpunkt, wo früher der ganze Arm winken musste. Man schaut sich an, verständigt sich durch Blicke und durch Mimik.

Und man wird mehr zu einem Team. Das fällt der Tontechnikerin spätestens dann auf, als wieder Schauspieler zur Aufnahme kommen. Der Inspizient führt sie herein in die Regie, der Regisseur begrüßt sie und stellt alle einander vor – auch die Tontechnikerin.

Für die Handgelenke der Tontechnikerin ist das Fairlight eine Erlösung. Früher hat sie regelmäßig mit Gelenkschmerzen zu tun gehabt, oft auch mit Sehnenscheidenentzündungen. Das ist jetzt vorbei. Die Tasten sind leichtgängig und ergonomisch angeordnet, das Jogwheel ersetzt das Scrubben ziemlich gut und ist ähnlich „haptisch“, wie man heute wohl sagen würde.

So wie die Regiearbeit durch die kleineren Gesten an Feinheit gewinnt, so hat auch die Tontechnikerin mit ihren minimalen Fingerbewegungen einen erheblich präziseren und schonenderen Zugriff: Zugriff auf Transportfunktionen (früher die Bandmaschine mit ihren Tasten), Zugriff auf Editierfunktionen (früher die Schere, das Klebeband), Zugriff auf das Audio-material selbst (früher das Tonband) – alles ist jetzt erreichbar mit Jogwheel-Gesten (eine Maus verwendet das System noch nicht).

Was die Tontechnikerin jetzt jedoch noch nicht absehen kann: Irgendwann wird sie Rückenprobleme bekommen, denn nun sitzt sie den ganzen Tag in der selben Position und ist viel weniger in Bewegung. Ihr Blick ist jetzt meistens auf den Bildschirm gerichtet. Die Ermüdung nach stundenlangem Schneiden ist nun eine andere als früher.

Das Schneiden geschieht nun auch visuell, und die Tontechnikerin lernt mit der Zeit, die Darstellung der Schallwellen auf dem Bildschirm zu lesen, und kann dann schneller und genauer schneiden. Beim Mittagessen in der Kantine wird das kontrovers diskutiert: Der Verlust des Hörens wird beklagt, man würde verlernen, sich auf das Gehör zu verlassen, und digitale Schnitte sähen oft besser aus als sie klängen. Die Tontechnikerin erlebt die Wellenformdarstellung aber als einen Zugewinn an Möglichkeiten. Hören kann sie, das ist ihr Beruf.

Doch ihr Hören verändert sich trotzdem: Durch ihren neuen Arbeitsplatz in der Regie, bei den anderen, aber außerhalb der Symmetrieachse, hat sie keine ideale Abhörposition. Immer öfter greift sie zum Kopfhörer, um die anderen nicht zu belästigen oder um auch einmal lauter in die laufende Aufnahme reinzuhören. Der Kopfhörer jedoch bindet sie mit dem Kabel zusätzlich an ihren ohnehin schon statischen Arbeitsplatz und verkompliziert die Kommunikation in manchen Situationen wieder. Zugleich wird der Kopfhörer zu einem Zufluchtsort in die Vereinzelung. Früher hatte die Tontechnikerin einen ganzen schallisolierten Raum für sich allein, jetzt kann sie sich mit den Kopfhörern immerhin einen eigenen akustischen Raum schaffen.¹¹

Und schließlich verändert sich auch der Produktionsprozess. Die Performance mit Probe und Aufführung wird nun zerteilt in zwei Arbeitsgänge: Das „Anlegen“ und das „Mischen“.

¹¹ Meine Kollegin Karin Martensen machte mich darauf aufmerksam, dass das Kopfhörerkabel ja voller Tücken steckt: Hängt es bis auf den Boden, fährt man allzu leicht mit dem Bürostuhl darüber. Legt man es auf den Tisch, kommt es sich mit der Maus in die Quere.

Beim Anlegen positioniert die Tontechnikerin alle Aufnahmen – alle Clips – auf den virtuellen Spuren des Fairlight. Einmal angelegt, ist die Position gespeichert; Wiederholungen und Proben sind nicht mehr notwendig. Man montiert, man konstruiert: es ist keine Performance mehr, sondern ein Puzzle, das Stück für Stück zusammengebaut wird, bis alles sitzt.

Toningenieur und Regisseur bekommen bald auch einen Bildschirm, auf dem sie die Gesten der Tontechnikerin mitverfolgen und kontrollieren können. Die Diskurse ändern sich dadurch. Wenn es früher hieß, „etwas später einsetzen“, so sagt man jetzt: „Schieb das weiter nach rechts, noch ein bisschen, ja genau so“. Die visuelle Kontrolle gibt dem Regisseur mehr Macht und mehr Deutungshoheit. Der interpretatorische Spielraum, das akustische Feingefühl der Tontechnikerin, ihr Rhythmus, ihr Gespür fürs Timing – diese Faktoren werden weniger maßgeblich.

Doch auch die Vorteile der Neuerungen sind nicht wegzudiskutieren: Eine Hörspielproduktion wird mit dem Fairlight einfacher und geht schneller. Man ist einen halben Tag früher fertig als geplant. Der Regisseur ist sehr zufrieden und geht nach Hause; der Toningenieur ebenfalls. Bevor die Tontechnikerin gehen kann, hat sie aber noch eine Aufgabe zu erledigen: Sie geht in die Schallaufnahme, den Raum, der jetzt meist „Geräteraum“ genannt wird, und initiiert ein Backup des gesamten Projekts – auf ein digitales Bandlaufwerk.

Epilog

Diese Vignette habe ich in einem Panel „Dinge der Soundproduktion. Praktiken, Affordanzen, Diskurse“ auf der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 2019 vorgetragen.¹² Das Thema der Tagung lautete „Medien-Materialitäten“, und in diesem Kontext wollte mein Text darstellen, wie eng Materialitäten mit Praktiken institutionalisierter Medienproduktion verbunden sind.

Meine Untersuchung und insbesondere die textuelle Verdichtung des Materials haben gezeigt, wie Räume und technologische Artefakte Gestaltungsmacht besitzen. Um Praktiken der Medienproduktion zu verstehen – und entsprechend auch Ästhetiken der hergestellten Medienprodukte –, ist ein mikroskopischer Blick auf die materiellen Bedingungen vonnöten. Analoge und digitale Produktionsumgebungen unterscheiden sich eben nicht nur in der Datenstruktur; ein Aufzeichnungssystem ist keine Blackbox.

Entscheidend ist aber auch, dass Objekte gleichzeitig Machtstrukturen verschleiern und naturalisieren. Die Tontechnikerin, die mir detailliert Auskunft über den Ortswechsel aus der Schallaufnahme in die Regie gegeben hat, konnte mir nichts dazu sagen, wer diese Entscheidung damals getroffen hatte. Sie war von meiner Frage geradezu überrumpelt und hatte sie sich selbst noch nie gestellt. Das alles schien in der *Natur der Dinge* zu liegen. Hier wird deutlich, dass die Interaktion zwischen Menschen und Objekten eben nicht nur mit Ansätzen

¹² An dem Panel waren weiterhin beteiligt Karin Martensen, die Mitherausgeberin dieser Ausgabe von *Rundfunk und Geschichte*, sowie Laura Niebling und Lorenz Gilli. Es fand am 26. September 2019 an der Universität zu Köln statt.

der Affordanz beschrieben werden darf.¹³ Ein medienökologisches Modell muss gerade in stark institutionalisierten und bürokratisierten Umgebungen, wie öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten es sind, weiter greifen und auch formelle und informelle Entscheidungsstrukturen mitsamt den ihnen innewohnenden Kontingenzen mit einzubeziehen.

Zur Ästhetik des Hörspiels ist gerade im deutschsprachigen Raum viel geforscht worden; ein solcher materialitätsbezogener Ansatz mit Blick auf die Produktionskultur des Tonstudios fehlt dabei allerdings bislang.

¹³ Solche Ansätze sind in der Vignette zwar nicht benannt, scheinen aber in vielen Mikropraktiken durch. Vgl. zum Konzept der Affordanz James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston 1979.