

Hartmut Geerken: Das interaktive Hörspiel als nicht-erzählende Radiokunst

Essen: Verlag Die Blaue Eule 1992 (= Folkwang-Texte II - Beiträge zu Musik, Theater, Tanz, Bd.6), 162 S., DM 39,-

Vielleicht ist Hartmut Geerken bereits mehr als nur ein Szene-Tip: Karl-Sczuka-Preisträger für radiophone Kunst im Jahr 1989, Inhaber des Autorenlehrstuhls an der Folkwang-Hochschule 1991/92, Germanist mit Schwerpunkt Exilforschung sowie Mitherausgeber der Reihe "Frühe Texte der Moderne", Hörspielautor und Verfasser experimenteller Romane, Jazzmusiker und Performancekünstler, ... - selbst diese doch schon beachtliche Reihe ließe sich problemlos weiterführen. In den Blick der Aufmerksamkeit des Medienbereichs aber rückt Hartmut Geerken speziell durch mehrere außergewöhnliche Hörspiel-Produktionen, die allesamt durch die sog. "Münchner Dramaturgie" ins Programm des Bayerischen Rundfunks genommen wurden. In diesem von Herbert Kapfer und Christoph Lindenmeyer seit Ende der achtziger Jahre so zielstrebig aufgebauten "Hörspiel-Pop"-Programm, das die verschiedensten radiophonen Ansätze vom Grenzbereich zur Jazz- und Rap-Musik ebenso auslotet wie die zum dadaistischen Spielbegriff, nehmen Geerkens "interaktive Hörspiele" unbestreitbar einen wichtigen Platz ein.

Da Geerkens Hörspiele nicht immer leicht und eingängig nachzuvollziehen sind, wird man eine systematisierende Grundlegung seiner speziellen (Hörspiel-)Poetik sehr begrüßen. Geerken veröffentlicht sie unter dem Titel *Das interaktive Hörspiel als nicht-erzählende Radiokunst*, die gleichzeitig

eine Dokumentation seiner Tätigkeit an der Essener Kunsthochschule ist. Der eigentliche poetologische Essay Geerkens (S.9-16) nimmt sich in dem 162seitigen Band nur schmal aus, würden ihn nicht Roy Ascott, Sigrid Hauff und Herbert Kapfer mit Beiträgen zur "Kunst intelligenter Systeme" (S.17-22), zum "Flüchtigen in der Kunst" (S.53-56) und einer hörspielgeschichtlichen Einordnung (S.111-118) akkompagnieren. Wohl wissend, daß das "schöpferisch Lebendige sich nicht festhalten läßt", bilden die Szenario-Texte von Hartmut Geerken "von dem raume - sprechspiel" (S.23-35) und seinem Schriftstellerfreund Robert Lax "The Bomb, Scenario for Auditorium" (S.41-43) die Mitte. Da der letztgenannte Text zum Ausgangspunkt einer 10stündigen Performance in den Räumen der Essener Folkwang-Hochschule wurde, runden fünf eigenwillige Texte am Projekt beteiligter Studenten das Buch ab, die mit ironischer Distanz, mythologischem Bombast und regelrechter Spiellust ein Schlaglicht auf *bob's bomb* werfen.

Diese Anordnung ist nicht zufällig, vielmehr spiegelt sie bereits den poetischen Ansatz selbst wider. Geerken geht nämlich von einem Kunstbegriff aus, der von einer "virtuellen Kunst" spricht, von "dissipativen Strukturen", der die "Wahrscheinlichkeit" an die Stelle der "Wahrheit" rückt und der definiert: "jedes kunstwerk ist nichts mehr als eine zufallsfolge in einem offenen system" (S.9). Zwischen Einzelem und Umwelt, zwischen dem sogenannten "user" und dem "hör-spiel-raum" besteht - nach Geerken - eine Spannung, in der sich das "interaktive Hörspiel" entwickelt. Festgelegt sind vorab lediglich Ausgangsbedingungen, Anordnungen und Spielregeln, alles andere wird dem Zufall, den spontanen Reaktionen von Mitakteuren und der eintretenden Selbstorganisation des Ausgangsmaterials überlassen. Die Störung eines solchen Prozesses, unerwartete Reaktionen sowie schließlich sogar die Kritik und das Opponieren am System werden als Chance begriffen, die zum interaktiven Modell gehört.

Nun könnte man einen solchen ästhetischen Ansatz, wie er im "zeitalter des chaos" und sicherlich parallel zum postmodernen Spielbegriff en vogue ist, abtun als exzentrische Kunst, wenn dieses "interaktive Hörspiel" nicht eine kongruente Umsetzung in Geerkens Exiltrilogie *Maßnahmen des Verschwindens* gefunden hätte (Projektbeschreibungen dazu werden ausführlich dargelegt, S.138-157). In dieser Hörspiel-Trilogie wird deutlich, was die Geerkenschen Überlegungen zu einer "nicht-erzählenden Radiokunst" leisten können. Indem Geerken als Exilforscher umfangreiche Nachlaßmaterialien der Familien von Mynona/Salomo Friedlaender und Anselm Ruest fand, stellte er diese nicht nur in wissenschaftlichen Publikationen vor, sondern er nutzte das dokumentarische Material aus der bedrängenden Situation im französischen Exil gleichzeitig auch künstlerisch. Nur allzu oft stellt sich die Biographie jüdischer Exilanten als "verpfushtes Leben" (Heinz Ludwig Friedlaender) dar, als Leben, das - aus der Bahn geworfen

- zum Provisorium (Sigrid Hauff) wurde. Geerken setzt dies mit seinem Ansatz folgerichtig um, indem er sein Material - Briefe, Postkarten, Interviews mit den Kindern der Exilanten - nicht in ein geradlinig-biographisches Hörspiel zwingt, vielmehr einzelne Textpartikel durch Zufallsprinzipien anordnet; z.B. 7 Anreden, 7 Briefformeln am Schluß, 7 Datumsangaben werden hintereinandergeschnitten; 7 Stränge à 7 Minuten bilden den Hauptteil des Hörspiels *stöße gürs*, das sich so den sieben Jahren Internierungslager von 1939-1945 zu nähern versucht. Den unter- und gebrochenen Biographien antwortet ein systematisches Chaos, eine geordnete Unordnung im Hörspiel.

Solche Beispiele, was dieser ästhetische Ansatz zu leisten vermag, ließen sich ergänzen, was jedoch hier nicht Gegenstand der Buchbesprechung sein kann. Der vorgestellte Hinweis mag indes illustrieren, wie sehr der vorliegende Band über die Poetik Hartmut Geerkens einen wichtigen Beitrag darstellt für die Diskussion, die derzeit des öfteren um ein "nicht-erzählendes" Hörspiel geführt wird. Wer über avantgardistische Hörspielformen der Audio Art, über die Musikalisierung des immer wieder totgeglaubten Worthörspiels oder über neueste Trends im "Neuen Hörspiel" nachdenkt, wird die Theorie und die Hörspiel-Produktionen Hartmut Geerkens dabei nicht mehr ausklammern können.

Hans-Ulrich Wagner (Bamberg)