

Diplomarbeit »Hör!Spiel!« von Antonia Kühn und Julia Wolf

Das Konzept

Die vorliegende Diplomarbeit dokumentiert die Konzeption und Umsetzung der Sonderausstellung »Hör!Spiel!«. Sie präsentiert die 80-jährige Rundfunkgeschichte auf eine eigenständige Weise. So ist der Titel einem Zitat von Ernst Jandl entnommen, das treffend das Anliegen unserer Ausstellung formuliert: »Hör! ist ein Imperativ, Spiel! ist ein Imperativ, Hörspiel ist ein doppelter Imperativ, es bezeichnet das Drängen des Hörspiels gesendet zu werden, die Gattung an sich und das Spielerische, das Spiel mit der Sprache und Stimme.« (http://www.kunstradio.at/1989A/29_6_89.html)

Die Betonung des Aktiven und Spielerischen stellt einen Schwerpunkt für die Umsetzung dar. Die Ausstellung soll die Stimmung eines klassischen Museumsbesuchs, in dem das Schild "Bitte nicht berühren" dominiert, aufbrechen.

Anhand des Hörspiels, das als eigenständige Gattung aus dem Radio hervorgegangen ist, zeigen wir erzählerisch den Umgang der Menschen mit diesem Medium. Von Beginn an testeten Hörspielautoren die Grenzen des Radios mit Hilfe von unterschiedlichsten Erzähl- und Aufzeichnungstechniken aus.

Daneben wird der Utopie ein eigener Platz eingeräumt, die, als Spiegel der Gesellschaft, über die Einstellungen, Träume und Visionen der Menschen zum Radio funktioniert. Anhand der Geschichten soll Wissenswertes und Informatives auf erzählerische Weise vermittelt werden. Wir nähern uns auf diese Art einem Medium, das weitaus mehr ist, als ein technischer Gegenstand zu bloßen Übertragung von Informationen.

Der Inhalt

Die Ausstellungsräume ordnen sich sternförmig um ein Zentrum an. Im Hauptraum, dem sog. »Äther« (1), wird die reale Geschichte des Radios präsentiert. Eine Zeitleiste an den Wänden führt durch die 80-jährige Rundfunkgeschichte und bindet die umliegenden Räume in den historischen Kontext ein.

In der Mitte befindet sich ein altes Radio, das die Metapher des Auslösers für Visionen und Experimente verkörpert. Um den »Äther« (1) sind die Visionsräume angesiedelt, in denen die Utopien und Radioexperimente präsentiert werden. In chronologischer Abfolge startet die Ausstellung zur Zeit der industriellen Revolution (2), die mit der drahtlosen Telegrafie den Grundstein für die spätere Erfindung des Radios darstellt. Anschließend gelangt man in den ersten Visionsraum (3), der Jules Vernes Radioutopie »Ein Tag im Leben eines amerikanischen Journalisten im Jahre 2889« präsentiert, die 1889 noch vor der tatsächlichen Erfindung des Radios entstand.

Der Besucher muss nun den »Äther« (1) durchqueren um den sog. »Funktorspuk« (4) zu erreichen. Dieser Raum setzt sich mit den Anfängen des Radios auseinander und nimmt Bezug auf das gleichnamige historische Ereignis von 1918.

Es folgt der Raum »Zauberei auf dem Sender« (5). Dieser wirft einen Blick hinter die Kulissen des Radios in den 20er Jahren und steht für das Experiment mit dem noch jungen Medium.

Im nächsten Ausstellungsbereich kann Bertolt Brechts Radiolehrstück »Der Lindberghflug« (6) durch Besucher eigenständig ausprobiert werden.

Orwells Dystopie »1984« (7) liegt genau gegenüber von Vernes Utopie. Der große Bruder stellt das Horrorszenario durch den Mißbrauch eines Massenmediums dar.

Die nächste Etappe setzt sich mit der Hochphase des klassischen Hörspiels (8) in den 50er Jahren auseinander.

Die Visionen und Experimente der 20er und 30er Jahre werden in den erst 60ern wieder aufgegriffen (9) und mit den neuen technischen Möglichkeiten vorangetrieben. Diesem »Neuen Hörspiel« und im speziellen dem Phänomen der Stereophonie widmen sich die folgenden zwei Räume. Das Wesen der Stereophonie kann mit der interaktiven Installation am Beispiel von Franz Mons Stück »Der Du Da Bist« erlebt werden. Dieser Teil der Ausstellung wurde real umgesetzt.

Mit dem Webradio (10) eröffnen sich für das Radio neue Perspektiven, die wir als Zukunftsausblick im vorletzten Raum aufzeigen.

Beim Verlassen der Ausstellung wird die Doppelbelegung des Raums »die Vision vom Radio« (2) deutlich, eingangs erfährt der Besucher von Vernes Vision vom Radio, beim Hinausgehen wird der Schwerpunkt auf das Jahr 2889 gelegt und nimmt Bezug auf das vorangegangene Webradio (10), das Jules Verne bereits in seiner Vision vom Radio andenkt.

Gestalterische Umsetzung

Der Sound ist unser Hauptgestaltungsmittel. Hierbei unterscheiden wir zwischen Hörbeispielen in Form von Original-Ton Dokumenten (Hörspiele, Radiosendungen, Reden, usw.), die unsere Exponate darstellen und atmosphärischen Klangkompositionen, die exklusiv für die Ausstellung erstellt wurden.

Die Rezeption dieser Audiodokumente geschieht auf zwei Arten: Sound der über Lautsprecher in die Räume gesendet wird und Sound, den der Besucher über Kopfhörer erfahren kann. So wechseln sich in der Ausstellung

»stille« und »klingende« Räume ab.

Die visuelle Ausgestaltung der Räume wird dem markantesten Charakteristikum des Radios, nur über Audiosignale zu kommunizieren und keine visuellen Reize zu liefern, gerecht.

Die Herausforderung bestand darin eine visuelle Sprache zu finden, die den Klang unterstützt und gleichzeitig die Fantasie der Besucher anregt. So haben wir auf Fotomaterial verzichtet und einen abstrahierten grafischen Stil entwickelt, der der Imaginationskraft des Besuchers ausreichend Spiel lässt die Bilder und Geschichten selbst zu komplettieren.

Die Kombination dieser beiden Ebenen und die Integration des Besuchers ermöglicht ein Erleben der Ausstellung mit allen Sinnen.