

Autor: Hörburger, Christian.

Titel: Hörspiel.

Quelle: Südwestrundfunk (Hrsg.): Öffentlich-rechtlicher Rundfunk in Deutschland. Stuttgart 2006, S. 28-32.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Herausgebers.

Christian Hörburger

Hörspiel

Das Hörspiel – Spielkunst im Radio und Schule

Trotz des vielfältigen Entertainments, das das Fernsehen und die Unterhaltungsindustrie insgesamt anbieten, hat sich das Hörspiel als Spiel- und Kunstform im öffentlich-rechtlichen Radio behaupten können. Krisen dieser akustischen Spielwiese haben kluge Kritiker und Medienwissenschaftler immer wieder einmal herbeigeredet, doch einer seriösen Überprüfung haben diese Kassandrarufer auf Dauer nie standhalten können. Die Faszination des Spiels mit Stimmen und Klängen, Tönen und Geräuschen hat sich gegen alle Höhen und Tiefen nachhaltig durchsetzen können. Verwundern kann dies eigentlich nicht, denn ein Hörspiel kann bei Lichte besehen überall und zu jeder Zeit stattfinden: im Kinderzimmer, auf der Straße, in der Schule, beim Spaziergang am Fluss und natürlich ganz kunstvoll im Hörspielstudio der Sender.

Wir sind in unendlich vielen Situationen von »Hör-Spielen« umgeben, wobei wir von Fall zu Fall gleichzeitig ganz unbewusst Regisseur und Mitspieler sind. Wer sich Kreativität und Fantasie erhalten hat oder beides spielerisch pflegen will, der wird es sich kaum entgehen lassen, einmal selbst ganz absichtsvoll ein Hörspiel (und sei dieses noch so bescheiden von den technischen Möglichkeiten her) herzustellen oder zu inszenieren. Das ganz einfache Schnurtelefon, das die Kinderstimmen von Standort zu Standort überträgt und Ausdruck einer kommunikativen Lust an der ganz besonderen, schon technisch modifizierten Ton- und Nachrichtenübertragung ist, zeigt sehr anschaulich ein durchaus »kunstvolles« Spiel mit der Welt des Akustischen unter bewusstem Ausschluss der optischen Dimension. So kann es nicht verwundern, dass auch das Radio von Anfang an

auf das akustische Spiel der Stimmen, Pausen und Geräusche setzte. Mit dem Hörspiel, im Rundfunk oder in der Schule entwickelt, lässt sich in der Tat die Welt ganz neu und einmalig durchdringen und begreifen, und dies gilt sowohl für die Hörer als auch die Tongestalter, gleichgültig, ob im Klassenzimmer oder im Profistudio.

Das Hörspiel enthält, mögen der Bau und die Dramaturgie noch so komplex angelegt sein, in aller Regel Elemente, die sich als dramatisch, episch, lyrisch, dialogisch, monologisch oder auch als reines Soundscape – das heißt Klanglandschaft – beschreiben lassen. Gleichzeitig, und das wohl ganz zu Recht, kann man das Hörspiel als eine akustische Gattung *sui generis*, also ein einzigartiges akustisches Gebilde begreifen, über das sich Hörspielschaffende wie Erwin Wickert in klugen Abhandlungen schon frühzeitig geäußert haben. Eine gewiss ganz einmalige Möglichkeit eröffnet das Hörspiel auch insofern, als in ihm sich die äußere Zeit der Handlung zu einer inneren Zeit wandeln kann. Zeit und Raum lassen sich ganz selbstverständlich neu ordnen und auch manipulieren. »Die Bühne, auf der das Hörspiel handelt«, so Wickert, »ist so weit wie die Fantasie des Hörers«, und diese Bühne, so lässt sich ergänzen, ist je nach Wunsch der »Hör-Spieler« im Weltraum, Eisenbahnabteil, Schulhof oder in einer ganz unbestimmten Räumlichkeit situiert.



Harry Potter: Hörspielaufnahmen
(Bild: SWR)

Die Geburt des europäischen Hörspiels

Das erste Hörspiel wurde von der BBC am 15. Januar 1924 unter dem Titel *A Comedy of Danger* ausgestrahlt und trug den Untertitel »listening play«. Richard Hughes war der

Autor, der einleitend ausführte: »Indem wir versucht haben, Gefühle anzusprechen und eine vollständige Geschichte über ein einzelnes Sinnesorgan, das Ohr, zu erzählen, haben wir offensichtlich nichts anderes versucht als das, was das Kino bereits durch das Auge getan hat.« Die Handlung spielt im Dunkeln eines Bergwerkschachts, alles Sichtbare wird in die Raumkonstellation des Unsichtbaren transponiert. Die »verdunkelte« oder »blinde« Bühne war konstituierend für den Beginn des europäischen Hörspiels. In Hughes' Hörspiel werden ein jung verheiratetes Paar und ein alter Bergmann im Schacht von hineinstürzenden Wassermassen überrascht, wobei sich ein prekärer Dialog über Tod und Leben, Hoffen und Bangen entspinnt. Dabei verzichtet der Autor sehr kunstvoll auf ein Happyend und setzt alles auf eine Weltsicht, die überaus modern zwischen Sarkasmus, Nihilismus und Todessehnsucht sich bewegt. In Frankreich kam es am 21. Oktober 1924 zu einem spektakulären Hörspielversuch unter dem Titel *Maremoto*. Die Autoren Pierre Cusy und Gabriel Germinet hatten sich dabei eine Schiffskatastrophe als Handlungsebene ausgedacht. Doch war dieses Hörspiel offensichtlich so plastisch und realistisch angelegt, dass sogar das französische Marineministerium dagegen einschritt und weitere Aufführungen strikt verbot.

Des Weiteren ist, ebenfalls 1924 ausgestrahlt, aus Frankreich der Radiomonolog eines Sterbenden überliefert. Der Protagonist wendet sich in *Agonie* von Pierre Camille an seine Hörer und bittet sie inständig, am Radioapparat zu bleiben. Suggestiv und eindringlich fordert die Stimme die Hörer auf, den Sterbenden nicht zu verlassen – der Radiomonolog war damit geboren.

In der Weimarer Republik war es der Sendeleiter (Intendant) des Frankfurter Senders, Hans Flesch, der am 24. Oktober 1924 mit *Zauberei auf dem Sender* die Geburtsstunde des deutschen Hörspiels einläutete. Ihm ging es mit seiner »Senderspielgroteske« keineswegs um die Etablierung eines literarischen Hörspiels, sondern um die Erprobung neuer akustischer Räume, »um durch den Zusammenklang der Geräusche eine rundfunkeigentümliche Kunstgattung anzudeuten; diese Groteske wäre nie auf der Bühne oder in den Konzertsaal übertragbar, und das ist das Entscheidende«, so der Sendeleiter Flesch 1925 in der Radiozeitschrift »Funk«. Ein Zauberer spielt verrückt und lässt zunächst die ganze Radiostation nach seinem Willen tanzen, spielen und singen, bis der

Sendeleiter nach langen Wortgefechten doch wieder die Oberhand erlangt und das Chaos auf »Welle 467« endgültig besiegt ist.

Mit traumwandlerischem Gefühl für die Möglichkeiten des Radios stellte sich der Radiomacher Flesch gleichzeitig als »Radiodichter« vor, von dem der Schauspieler und Autor Alfred Auerbach einforderte: Er, der Hörspieldichter, »wird das Reich des Sichtbaren meiden, die Schatten und die Nacht bevorzugen, die Fantastik der Winkel, in denen man tuscheln hört; sein Ohr wird, dem huschenden Auge des Films ähnlich, überfein an den Wänden horchen, wieder ins Unsehbare hinausfantasieren, die dunklen Kerker betasten, den Blinden gleich eine eigene, feinere Welt für sich entdecken und liebend hegen«. Das schrieb Alfred Auerbach 1926, zwei Jahre nach Ausstrahlung von *Zauberei auf dem Sender*.



Hans Peter Hallwachs im Hörspiel »Der Herr der Ringe«; eine 30-teilige Co-Produktion des SWF/WDR nach dem Epos von John R. R. Tolkien

Deutsches Hörspiel von 1924 bis zur Gegenwart

Der akustische Paukenschlag, den der Radiopraktiker Hans Flesch gesetzt hatte, blieb die Ausnahme. Das Radio begnügte sich zunächst, die Klassiker als »Sendespiele« vor dem geöffneten Mikrofon live sprechen zu lassen. *Wallenstein* oder Goethes *Egmont* wurden gegeben, besser: verlesen, *Die Nibelungen* meldeten sich im Hamburger Radio zu Wort oder Breslau bemühte sich um Gerhart Hauptmanns *Hanneles Himmelfahrt*. Doch es versuchten sich auch junge Gegenwartsautoren am Radio- oder Hörspiel. Alfred Döblin, der sich unter anderem als Theoretiker des neuen Mediums einen Namen machte, adaptierte 1930 seinen berühmten Berlin-Roman unter dem Titel *Die Geschichte vom*

Franz Biberkopf in einer aufwendigen Produktion für das Radio, doch fiel das Hörspiel der Zensur zum Opfer. Walter Benjamin schrieb eine ganze Reihe von Kinderhörspielen und auch Bertolt Brecht verfasste Stücke für die ganz besonderen Bedingungen des neuen Mediums, wobei der *Lindberghflug* (29. Juli 1929) Berühmtheit erlangte. Weitere Autorennamen wie Hermann Kasack, Günter Eich, Arno Schirokauer, Hermann Kesser oder Walter Ruttmann prägten die Hörspielavantgarde in der Weimarer Republik. Nach 1933 instrumentalisierten die Nationalsozialisten das Hörspiel für ihre propagandistischen Zwecke, »Thingspiele« und »Hörspielkantaten« verbreiteten dabei das braune Gedankengut. Hörspielautoren wie Günter Eich oder Fred von Hoerschelmann versuchten abseits des ideologischen Auftrags, sich der propagandistischen Vereinnahmung nach Kräften zu entziehen. Diese Hörspiele freilich – eher schollenromantisch oder doch deutschtümelnd veranlagt – negierten die katastrophale Gegenwart allenfalls, ohne dabei anzuecken. Widerstand, auch versteckten, leisteten sie indessen nicht. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass Joseph Goebbels das Hörspiel überhaupt nicht schätzte und es in den letzten Kriegsjahren sogar vollständig aus dem Programm nehmen ließ.

Nach 1945 entwickelte sich im geteilten Deutschland zunächst eine westliche und eine östliche Hörspielkultur. Die DDR bezog sich auf das sozialistische Hörspielerbe der Weimarer Republik, auf Bertolt Brecht, Friedrich Wolf, Johannes R. Becher, Georg W. Pijet und Ernst Toller. Die staatlich reglementierte und mit Zensur belegte Radiokunst der DDR spiegelte über weite Strecken realistische Themen und Stoffe, die, anders als im Westen, den verinnerlichten Diskurs mieden.

Der Auftakt des westdeutschen Hörspiels mit Wolfgang Borcherts *Draußen vor der Tür* (NWDR, 13. Februar 1947), die explosive Abrechnung mit der Vätergeneration des Dritten Reichs, ist gekennzeichnet durch die Auseinandersetzung mit der nationalsozialistischen Vergangenheit. Klage und Anklage sind im Spektrum unvergesslicher Geräusche und Klänge (das Tock-Tock des Einbeinigen aus dem Krieg, der rülpsende Beerdigungsunternehmer, der gespenstische Ton des Xylofons) eingefangen. Günter Eichs »Träume« (NWDR, 19. April 1951) galten im Blickwinkel der maßgeblichen Hamburger Schule unter dem Hörspieldramaturgen Heinz Schwitzke als die Geburtsstunde des Nachkriegshörspiels schlechthin. Die schicksalhafte Verstrickung des Menschen mit unentrinnbarer Schuld verknüpfte Eich mit einer kollektiven Teilhabe an der

Vernichtung des Menschen. Das Hörspiel war in der Ära Adenauer die adäquate radiofone Antwort auf die Schrecken der Diktatur, die erst Schritt für Schritt ins Bewusstsein kamen. Eichs vielfältige Hörspielarbeit sollte später als Radiokunst der Innerlichkeit in gleicher Weise gefeiert wie getadelt werden.

Das Hörspiel zwischen 1950 und Mitte 1960 orientierte sich immer wieder an dem von der Kritik gesetzten »Eich-Maß«, vor allem an einer Hörspielwelt innerer menschlicher Konflikte. Autoren im Umkreis des »Hörspielpreises der Kriegsblinden« erhoben literarische und akustische Messlatten, aber auch diejenigen, die außerhalb des Preises vor allem das dialogische Worthörspiel und den Rekurs auf die deutsche Geschichte vorantrieben: Erwin Wickert, Wolfgang Hildesheimer, Leopold Ahlsen, Heinrich Böll, Peter Hirche, Walter Jens, Horst Mönnich und andere. Das Hörspiel der Innerlichkeit geriet in den Funkhäusern durch die Autoren der 1968er-Bewegung (Peter O. Chotjewitz, Franz Mon, Ludwig Harig, Ror Wolf, Peter Handke, Ferdinand Kriwet) zunehmend in Bedrängnis.

Die Einführung der Stereophonie und die damit verbundene neue Räumlichkeit erweiterte das Spielfeld des Hörspiels erheblich. Friederike Mayröckers und Ernst Jandls Kurz-Hörspiel *Fünf Mann Menschen* (1968, SWF) markierte diesen Umbruch plastisch. Im Neuen Hörspiel experimentierten die Autoren mit politischer Sprachkritik einerseits (Wolf Wondratschek, Ludwig Harig, Paul Pörtner, John Cage, Paul Wühr) und zeigten die Isolierung der Hörer vor dem Massenmedium Radio. Die ganz neue Offenheit im Hörspiel formulierte Wolf Wondratschek in seinem Hörspiel *Paul oder Die Zerstörung eines Hörbeispiels* (1969, WDR), wenn es dort lautete: »Ein Hörspiel muss nicht unbedingt ein Hörspiel sein, das heißt, es muss nicht den Vorstellungen entsprechen, die ein Hörspielhörer von einem Hörspiel hat. Ein Hörspiel kann ein Beispiel dafür sein, dass ein Hörspiel nicht mehr das ist, was lange ein Hörspiel genannt wurde.«

Im Zusammenhang der Sprach- und Ideologiekritik kam es Anfang der 1970er Jahre zu einem Boom des O-Ton-Hörspiels (Originalton-Hörspiels). Mit dem neuen Dokumentarismus im Hörspiel sollten die »Sprachlosen« – und dabei anknüpfend an die Brecht'sche Radiotheorie – zu einer unverfälschten, »nicht manipulierten« Ausdrucksform finden. »O-Ton«, so führte Michael Scharang aus, »ist keine Methode, um Literatur zu machen, sondern eine Methode zur Untersuchung der Realität.«

Hörspielkompositionen von Heiner Goebbels, Ronald Steckel oder Andres Ammer belegen eine neue akustische Sinnlichkeit im öffentlich-rechtlichen Hörspiel und zugleich den gelungenen Medientransfer zwischen Wort und Musik, verbunden mit einer Vernetzung traditionell getrennter Gattungen und Spielorte. Der Hörspielchef im Bayerischen Rundfunk, Herbert Kapfer, resümiert die jüngsten Entwicklungen mit dem Hinweis: »Tatsächlich ist es dem Genre Hörspiel gelungen, verstärkt in die öffentliche Wahrnehmung zurückzukehren und die Produzentenrolle des öffentlich-rechtlichen Rundfunks adäquat herauszustellen. Radio- und audiokünstlerische Formen präsentieren sich vielbeachtet im kulturellen Kontext. Seien es öffentliche Veranstaltungen oder Festivals, seien es Buch- und Katalogpublikationen oder Magazine – Hörspiel ist in.«

Auch Radio Eins Live (WDR) oder DASDING (SWR) zeigen die Vielfalt des radiofonen Hörspiels Woche für Woche und sind dabei schon lange genreübergreifend tätig: da »grooved« es im Lautsprecher, Klänge zwischen Kitsch und Kunst sind nicht verpönt, sondern gewollt, und der Zwei-Minuten-Comic hat, wenn's darauf ankommt, einen festen Sendeplatz. Bei diesen Produktionen steht weniger die Hörspielkunst als vielmehr der Unterhaltungsaspekt im Vordergrund. Mit »leichten« fiktionalen Stoffen wie beispielsweise Jerry Cotton (als Vorlage dienen so genannte Groschenromane) oder Hörspielsoaps wird versucht, ein junges Publikum für das Hörspiel zu begeistern. Verzichtbare und unverzichtbare Genre-Anglizismen sind auch in den klassischen Hörspiel-Redaktionen hoch im Kurs, weil Töne und Klänge schon einmal unter die Haut gehen können, wenn es »Soundstorys« zu hören gilt, die sich auch gelegentlich als radio art oder ars acustica in den Ohren einnisten wollen.

Die Hörspielbox im Handschuhfach

Konkurrierend zum breiten Hörspielangebot der großen ARD-Sender ist eine weitere Entwicklung bemerkenswert: Die Hörverlage, mithin also private Anbieter in Zusammenarbeit mit den öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten und ihren angeschlossenen Werbetöchtern oder Vermarktungsgesellschaften, haben sich längst (und sehr erfolgreich) daran gemacht, die Tonarchive der Rundfunkhäuser nach umsatzträchtigen Aufnahmen zu durchforsten, um sie dann als Hörbuch, Hörspiel oder Audio-Book auf den Markt zu werfen. Dieser neue Trend zum privaten Hörspielarchiv in CD-Qualität für zu Hause oder lange Autofahrten boomt nach Auskunft des Börsenvereins

des Deutschen Buchhandels mit stabilen Zuwachsraten, die aufs Jahr gesehen im zweistelligen Bereich liegen. Startauflagen von mindestens 5000 Exemplaren werden als Durchschnitt genannt. Da konkurrieren Georges Simenons *Maigret*-Hörspiele mit Raymond Chandler, Umberto Eco oder Douglas Adams und seinem 16-Teiler *Per Anhalter ins All*; die SWF-Adaption *Der Herr der Ringe* nach J. R. R. Tolkien hat als kommerzielle CD-Produktion die Marke von 100.000 Exemplaren überschritten. Diesem Joint Venture zwischen Verlagen und Sendeanstalten ist es übrigens zu verdanken, dass sich eine Art Hörspielrepertoire im öffentlichen Bewusstsein bilden konnte. Während die Wiederholung eines Hörspiels im Radio keineswegs die Regel ist, schaffen die Massenaufgaben von Hörspiel-CDs ein kollektives Hörspielverständnis, einen Mainstream des akustischen Geschmacks, der hier durchaus begrüßt werden kann. Die Hörspielbox im Handschuhfach des PKW als kulturelles Highlight ist bestimmt auch kritikwürdig. Immerhin zeigt die ganz selbstverständliche Vermarktung von Hesse, Highsmith, Eich und Mann fürs Autoradio, dass Hörkultur im Zeitalter des Massenmediums kein Widerspruch sein muss. Es ähnelt jener Faszination zwischen Applaus und Argwohn, die nach dem Zweiten Weltkrieg mit dem Aufkommen der billigen Taschenbücher einherging.

Zwischen Tafel, Stuhl und Tisch: das Studio im Klassenzimmer

Für die Belange des schulischen Alltags – gleichgültig, ob in der Sekundarstufe I oder II – kann es in aller Regel nicht darum gehen, sich nur mit den Bauformen des literarischen Hörspiels zu beschäftigen. Es mag vor allem für den Deutschunterricht hilfreich sein, wenn es zum Beispiel anhand von Hörspielen wie *Träume* von Günter Eich oder *Das Schiff Esperanza* (Fred von Hoerschelmann) gelingen sollte, in die Bauformen der akustischen Radiokunst einzuführen. Noch besser könnte es indessen im Kontext eines »akustischen Stufenplanes« sein, die Schüler zunächst mittels akustischer Wahrnehmungsübungen für die Welt der Klänge und Geräusche zu sensibilisieren. Das können ganz einfache Übungen sein, die zunächst mit dem Erraten akustischer Phänomene verbunden sind und zu eigenen Produktionsversuchen aus der Klangwelt führen. Experimentelle Sprach-, Geräusch- und Klangspiele können dabei Anreiz für kreative Hörspiel-Versuche abgeben. In einem weiteren Schritt werden Sprache und Geräusch als dramaturgisches Gestaltungsmittel erfahrbar gemacht und dabei Monolog, Musik, Erzähler und Charaktere

in die konzeptionellen Überlegungen einbezogen. Dem engagierten Lehrer sind hier kaum Grenzen gesetzt. Mit Rolf Geißler lässt sich weiter fordern und formulieren:

- Alle Arten von Hörspielen sind mit dem Ziel der Erfahrungserweiterung in den Unterricht einzubeziehen.
- Die einzelnen Hörspiele sind als Modelle für unterschiedliche, medienspezifische Ausdrucksformen zu betrachten.
- Die Höreralphabetisierung ist wichtig: Sie wird erreicht durch Wahrnehmungssensibilisierung für die akustischen Zeichen wie Sprache, Stimmen, Stimmqualität, Geräusche, Klänge, Musik, Stille, Blende, Schallräume, Positionen der Sprecher vor dem Mikro usw.



Walter Renneisen (vorne) als Gimli, der Zwerg, im Hörspiel »Herr der Ringe«
(Bild: SWR/Hollenbach)

Die wertvollste Auseinandersetzung mit dem Hörspiel in der Schule dürfte sicherlich die Eigenproduktion im Klassenverbund sein. Erst auf dieser Grundlage darf eine kritische Betrachtung des (literarischen) Radio-Hörspiels erwartet werden, weil das eigene

Hantieren mit Stimme, Geräusch und Mikro die fundierte Beschäftigung mit und eine Bewertung der Radiokunst ermöglicht. Eigenes Tun schlägt um in einen Erfahrungshorizont, der Mitsprache beim Radiohören erlaubt und allein passives Hören überwindet.

Literatur und Links:

Hans-Jürgen Krug: Kleine Geschichte des Hörspiels, UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz 2003.

Metzler Lexikon: Medientheorie, Medienwissenschaft, Verlag Metzler, Stuttgart/Weimar 2002 (Stichwort: Hörspiel, S. 139–141)

Brunhilde Dringenberg: Das Hörspiel im Unterricht, in: Taschenbuch des Deutschunterrichts (hrsg. von Günter Lange u.a., 6. Auflage), Band 2, Schneider Verlag, Baltmannsweiler 1998, S. 669–694.

Esther Everling: Ein Hörspiel produzieren, Cornelsen Verlag Scriptor, Frankfurt am Main/Bielefeld 1988. Christian W. Thomsen/Irmela Schneider (Hrsg.): Grundzüge und Geschichte des europäischen Hörspiels, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1985.

Stefan Bodo Würffel: Das deutsche Hörspiel, Verlag Metzler, Stuttgart 1978.

Werner Klose: Didaktik des Hörspiels (2. Auflage), Reclam, Stuttgart 1977.

www.akustische-medien.de/

www.hoerspiel.com

Zahlreiche Informationen zum Thema Hörspiel unter: www.mediaculture-online.de

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.