

kürlich wirkende Synopse verschiedener, zugleich von ihm selbst als ungenügend bzw. falsch erkannter Definitionsversuche.

1.2 Historische Definition des Hörspiels

»Hörspiel« als Bezeichnung für ein spezifisches Medienprodukt lässt sich definieren als dramaturgisch aufbereitetes Hörereignis definitiver Länge (50–90 Minuten) mit zwei oder mehr über Sprache, Stimme, Geräusch, Musik und Stille vermittelte Zeichen- bzw. Handlungsinstanzen, die unter dem Einsatz audiophoner Gestaltungsmittel wie besonders Schnitt, Blende und elektroakustische Manipulationen – zumindest zeitweise – in szenische Interaktion treten. Das Vorhandensein von eigentlichen, individualisierten Figuren, mit denen eine Geschichte (im engeren narratologischen Verständnis mit der handlungsbedingten Veränderung einer Ausgangssituation) entfaltet wird, ist dabei nicht unmittelbar zwingend, da insbesondere Collagehörspiele mit ihrem oftmals dokumentarischen oder sprachabstraktiven Charakter oft figurale Handlungsinstanzen ganz vermissen lassen, lediglich O-Ton-Exzerpte verblenden und entsprechend nur zwanghaft unter die Schemata der Erzähltheorie gebracht werden können. Gerade dieses Moment der szenischen Interaktion von zwei oder mehr (möglicherweise abstrakten) Handlungsinstanzen ist dasjenige Kriterium, welches eine klare Abgrenzung vom grundsätzlich verwandten Hörbuch ermöglicht, dessen Gestalt in jüngster Zeit ebenfalls wiederholt das Interesse der Forschung auf sich gezogen hat (u.a. Fey 2004, Schwethelm 2010, Rühr/Häusermann/Janz-Peschke 2010, Mütherig 2020).

Immer wieder und zugleich beim wohl ersten Mal, als der Begriff »Hörspiel« noch vor der Entstehung des Mediums verwendet wurde, nämlich im zweiten Band von Friedrich Traugott Hases anonym erschienener »Geschichte eines Genies« (1780, 231) wurde er in direkten Zusammenhang zum Begriff »Schauspiel« gesetzt (siehe auch Herder 1801, 285). Bei Hase verweist er auf die Rezeption einer Handlung allein über den Hörsinn. Gut 70 Jahre später nutzte ihn Richard Wagner in seiner Abhandlung »Oper und Drama« (1852, 32), um Kritik an der von ihm konstatierten Degeneration der Bühnenkünste seiner Zeit zu äußern, wobei er mit »Hörspiel« solche Schauspiele diffamierte, bei denen die dramatische Handlung völlig hinter dem Sprachgehalt verschwindet und Geschehen nur durch Figurenrede vermittelt wird. Denselben Bezug verwendete auch ein Vierteljahrhundert später einer der schärfsten Kritiker Wagners, nämlich Friedrich Nietzsche, im Kapitel »Die Begrüßung« aus »Also sprach Zarathustra« (1891, 65).

Auch nach der Etablierung des Rundfunks und den ersten Versuchen der generischen Ausdifferenzierung des Senderprogramms erhielt sich dieser Bezug. In einem anonym veröffentlichten Kurzbeitrag wandte ihn wohl Hans Siebert von Heister im August 1924 in der von ihm herausgegebenen Zeitschrift »Der Deutsche

Rundfunk« (1924, 1779) erstmals auf ein Medienformat an, das zu dieser Zeit zwar allmählich grundsätzlich technisch möglich geworden, jedoch noch keineswegs strukturell klar skizziert, geschweige denn etabliert war. Seither wurde er – teils in leichter Abwandlung durch die Gegenüberstellung von Hör- und Lichtspiel, wie etwa schon bei Julius Witte (1925, 447) – immer wieder bemüht, bspw. von Richard Kolb (»Die künstlerischen Elemente des Hörspiels sind jedenfalls die gleichen, wie die des Bühnenstückes.« (1932, 49)) oder auch noch von Stefan Neuhaus (»Wie eine Theateraufführung oder ein Film lässt das Hörspiel den Zuhörer über weite Strecken unmittelbar am Geschehen teilhaben.« (2009, 103)).

Ähnlich dem Film, der zu Beginn ebenfalls mit bekannten Medienformaten wie Erzählung, Drama, Theater oder Oper verglichen wurde – und dessen Theorie dadurch ebenfalls bald in konzeptuelle Sackgassen geriet (vgl. speziell das Theorem der zweifachen Gliederung in der linguistisch orientierten Filmtheorie) – wurde das Darstellungspotenzial des Hörspiels aus Vergleichen mit dem Schauspiel heraus entwickelt. Diese Analogiebildung, die sich in der Anfangszeit medienkonzeptionell und -theoretisch als recht produktiv erwies, wirkte auf längere Sicht im selben Kontext als Hemmschuh, der zu einer starken Beschränkung der Entfaltungs- und Entwicklungspotenziale des Hörspiels führte. Dabei hatte Rudolf Arnheim im selben Jahr wie Kolb bereits auf die Eigenständigkeit des Mediums Hörspiel gepocht und war entsprechend für die Anfertigung von speziell für die Verfunkung geschriebenen Hörspielmanuskripten eingetreten (Arnheim 1974, 242). Auch wenn Bertolt Brecht sich zeitgleich für progressive Neuerungen im Rundfunkbereich stark machte (1992a, 1992b, 1992c) und sein *DER FLUG DER LINDBERGHs* deutlich innovative Züge trägt, dominierte weiterhin uneingeschränkt das sogenannte literarische Hörspiel konventioneller Konzeption. Die Extremform dieser zunächst recht allgemeinen theoretischen Tendenz stellt sicher das Konzept der »Inneren Bühne« des Hamburger Hörspieldramaturgen Heinz Schwitzke (1963) dar, der das Hörspiel lediglich als reine, lyrisch charakterisierte Wortkunst für die individuelle Rezeption gelten lassen wollte, bei der die Zuhörenden die Figuren und Handlungen in Gestalt einer innerlich geschauten, jedoch räumlich und zeitlich unbestimmten Bühne imaginieren. Schwitzkes Hörspielkonzept wurde Anfang der 1960er-Jahre veröffentlicht, knüpfte jedoch weitgehend nahtlos an Hörspielvorstellungen der Vorkriegszeit an, wie insbesondere jene von Ludwig Wegmann, der sich 1934 »Zur Frage eines dramatischen Hörspiels« habilitierte und dabei außer der Gegenüberstellung von »Hörspiel und Schauspiel« (1935, 16) bereits mit den Konzepten von »Wortvollzug im Hörer« (1935, 12) und »innere Nachahmung« (1935, 13) ebenso Gedanken von Schwitzke antizipierte wie mit folgender Ablehnung einer realistischen Raumdramaturgie:

Auch was die Bühne bietet an äußerer Handlung und an Szenerie, dient nur [...] der Verdeutlichung seelischen Geschehens. Wo das Äußere um seiner selbst willen da

ist, geschieht das zum Nachteil der inneren Handlung und damit zum Nachteil der Dramatik. (Wegmann 1935, 24.)

Schwitzke reagierte jedoch bereits auf progressive Neuansätze. Zwei Jahre zuvor hatte Friedrich Knilli eine Loslösung von den traditionell literarisch geprägten Hörspielvorstellungen gefordert, dabei Schwitzke als prägenden Repräsentanten dieser Richtung attackiert und stattdessen für ein »totales Schallspiel« plädiert, bei dem nicht mehr das Wort an erster Stelle, sondern alle möglichen akustischen Phänomene gleichrangig verwendet werden sollten:

Das Hörspiel als bloßes Sprachkunstwerk aber, als Wortkunstwerk oder als Literaturwerk, wie *Schwitzke* es sieht, pflügt von der Vielzahl möglicher Schallvorgänge einen einzigen. Einen anderen Schallvorgang entwickelt die Geräuschkunst oder die konkrete Musik, die elektronische Musik isoliert sich ebenfalls und bearbeitet einen eigenen Schallbereich. Diese Aneignungen und Abgrenzungen sind historisch oder zufällig bestimmt, jedenfalls lassen sich aus den augenblicklichen Kenntnissen der Schallwelt keine solchen Einteilungen ableiten, viel eher drängt die Masse möglicher Schallvorgänge hin zu einem Totalhörspiel, das den Schall total in ein Spiel und Gegenspiel bringt. (Knilli 1961, 108.)

Die künstlerischen Entwicklungen haben der Tendenz nach Knilli Recht gegeben. Besonders die Strömung des Neuen Hörspiels Ende der 1960er- und Anfang der 1970er-Jahre trat entschieden für eine gleichberechtigte Verwendung von Sprache, Stimme, Geräusch, Musik und Stille ein und eröffnete, teils unter Rückgriff auf O-Tonmaterial, in hörspielexperimentellen Arbeiten und einer intensiven Nutzung von Collagetechniken ganz neue Zugänge zum Komplex Hörspiel. Es verwundert nicht, dass Kulturschaffende jener Zeit wie Hans Magnus Enzensberger in seinem »Baukasten zu einer Theorie der Medien« (1974, 91–129) an die Vorstellungen von Brecht anknüpften und für die Entfaltung der Eigenpotenziale des Hörspiels eintraten. Insbesondere Werner Klippert (1977) hat nachdrücklich dazu aufgefordert, das Hörspiel als genuine Kunstform zu begreifen und entsprechend »von seinen eigentlichen Grundlagen aus[zu]gehen«, denn diese sind seiner Auffassung nach »nicht Gattungen der Literaturgeschichte [...], sind nicht Nachbarkünste, die mit der Technik aufkamen wie Film und Fernsehspiel, ist auch nicht die instrumentale Klangkunst der Musik, sondern das sind das elektronische Medium und die Elemente Ton und Geräusch, Wort und Stimme« (1977, 4). Damit wurde einerseits die lange Abhängigkeit von literarischen Vorlagen aufgegeben, die im akademischen Bereich unter anderem auch dazu geführt hatte, dass unter »Hörspielanalyse« über lange Zeit die reine Beschäftigung mit gedruckten Hörspielmanuskripten verstanden wurde, während gerade der für das Hörspiel zentrale Aspekt der gesamtakustischen, speziell sprachplastischen Performanz völlig unberücksichtigt

blieb. Andererseits wurde damit auch die traditionelle strikte Trennung zwischen den drei üblichen Funktionen von Hörstücken (Information/Literatur/Musik) aufgehoben und in eine frei variable Skala überführt, deren beide Pole Helmut Heißenbüttel 1968 wie folgt bestimmte:

Man könnte sagen, *Hörsensation* hat zwei Grenzpole: die pure Nachricht auf der einen und die musikalische Sublimation des Sprachlichen auf der anderen Seite. (Heißenbüttel 1970, 35.)

Vom heutigen Standpunkt aus könnte man ergänzen, dass sich das Spektrum der hörspielerischen Produktionen zusätzlich in dem Kontinuum von »narrativ« bis »assoziativ« bzw. von einer denotativen und informationshaltigen Vermittlung bis hin zu einer rein musikalisch-asemantischen Darbietung verorten lässt.

Die innere Erneuerung des Hörspiels durch ungewöhnliche, experimentelle Produktionsverfahren in den 1970er-Jahren wurde begleitet durch eine Fülle medienkritischer und -theoretischer Diskurse, die zumeist von Hörspielschaffenden selbst angestoßen wurden und allesamt darauf ausgerichtet waren, Konventionen in Frage zu stellen, erstarrte Prozesse und Sender-Hörer-Dichotomien aufzulösen, Potenziale zu entfalten und das Hörspiel als solches jenseits fester institutioneller Strukturen zu demokratisieren (vgl. besonders Schöning 1970 und 1974a). Die Folge waren unkonventionelle, hochgradig kreative Hörspiele, die ihrerseits wieder in die Hörspieltheorie hineinwirkten und dort neue Impulse lieferten. Die alte an literarischen Prätexten, der Dominanz des Wortes oder der Orientierung am Schauspiel als konzeptuellem Muster ausgerichtete Auffassung des Hörspiels wurde dadurch obsolet und die Begriffsgrenzen stark ausgeweitet. Zugleich stand dem Hörspiel damit erstmals wieder ein Entfaltungsspielraum zur Verfügung, wie er allenfalls in der Anfangszeit des Rundfunks gegeben war, als parallel zu einem Mangel an strukturellen Verbindlichkeiten eine unglaubliche Fülle von (Bezeichnungen für) Tonkunstformen im Radio kursierten – von Hörbild, Hörfolge, akustischem Film, über Funkrevue, Funksketch, Radionovelle, dramatische Reportage bis hin zu Radiogedicht, Radioscherz, Radiolied, Radiozeichnung oder Radiokarikatur (vgl. auch Würffel 1978, 18–27, und Vowinckel 1995, 43–46).

Wenn Paul Pörtner seinerzeit konstatierte, »Hörspiele werden realisiert als Verlautbarungen und spielen sich im Hören ab« (1970, 58), betonte er damit deduktiv sowohl die prinzipielle Gleichwertigkeit aller Schallereignisse für die Hörspielproduktion, weitete aber auch induktiv den Geltungsbereich des Begriffs »Hörspiel« beträchtlich aus.

Ein daran anschlussfähiges Verständnis des Hörspiels legt keine starren Medien- oder Gattungsdefinitionen mehr zugrunde, sondern akzentuiert das im Namen enthaltene Ludische und begreift »Hör-Spiel« als Spiel mit den im Rahmen des akustisch Darstellbaren gegebenen Möglichkeiten. Ohne eine prototypentheoreti-

sche Vorstellung vom Hörspiel aufzugeben, kann auf diese Weise zum eigentlichen Kern des Phänomens vorgedrungen werden, wobei sich zugleich essentialistische Festlegungen vermeiden lassen – ganz im Sinne von Wolfgang Wondratschek, der in einer der metareflexiven Passagen seines Stücks PAUL – ODER DIE ZERSTÖRUNG EINES HÖRBEISPIELS konstatierte:

Ein Hörspiel muss nicht unbedingt ein Hörspiel sein, d.h. 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.

Damit werden genretheoretische Diskussionen nicht unbedingt suspendiert, aber in ihrer Relevanz für das Verständnis von Hörspielen zumindest auf das Maß zurückgefahren, das eine frei-kreative Produktion von Hörspielen ebenso möglich macht wie eine unbefangene, vorurteilsfreie Auseinandersetzung mit selbigen. Gerade in einem Zeitalter von Medienkonvergenz, Hybridisierung, Crossover und Genremix ist dieser Zugang vielleicht ohnehin der adäquateste, indem stärker auf die Art und die Wege, wie ein Hörtext verstanden werden kann, Wert gelegt wird als auf die Definition und Exklusion akustischer Spielformen.

In diesem Verständnis begreift auch die vorliegende Publikation sich in erster Linie als Einführung in die Terminologie und Methoden, mit denen sich akustische Texte gleich welcher Gestaltungsart wissenschaftlich untersuchen lassen, und weniger als Kategorisierungsapparat, um akustische Texte zu rubrizieren. Gleichwohl liegt der Schwerpunkt gerade bei der Auswahl von Beispielstücken zur Exemplifizierung der vorgestellten Untersuchungsverfahren auf Hörspielen, die diese Bezeichnung (mittlerweile) explizit tragen, und auch dem Komplex der hörspielbezogenen Genretheorie als solchem wird mit einem eigenen Kapitel Genüge getan. Wie Jaroslav Jiránek in seiner Auseinandersetzung mit der Operndramaturgie »nur die klingende Musik« als »eigentliche, ästhetisch relevante Zeichen« (1990, 212) ansieht, werden jedoch ausschließlich die akustisch vermittelten, akustisch rezipierten Werke in ihrer jeweils spezifischen Realisationsform als Hörspiele aufgefasst – die Hörspielmanuskripte bilden dazu eine Medienform eigener Art und besitzen für die eigentliche Hörspielanalyse allenfalls im Zusammenhang einer komparatistischen Auseinandersetzung sekundäre Relevanz (vgl. Kap. 9). Auch wenn im Folgenden gelegentlich von Hörspiel*texten* gesprochen wird, sind damit die akustischen Realisierungsformen gemeint, die sich – ähnlich Schrifttexten – aus akustischen Einzelzeichen zu größeren textförmigen Gebilden zusammensetzen.

1.3 Wahrnehmung, Analyse, Interpretation

Im Prozess der Rezeption eines Kommunikats im Allgemeinen und eines Hörspiels im Besonderen, der im Idealfall zum Verständnis desselben führt, lassen sich drei Ebenen unterscheiden, die jeweils die Voraussetzung für die je höhere Ebene bilden. Es sind dies die Ebenen von Wahrnehmung, Analyse und Interpretation. Die Unterscheidung ist rein konzeptionell, denn in Wirklichkeit etablieren sie sich teils synchron, durchmischen sich wechselseitig und wirken permanent auf die je tieferliegende Ebene zurück, wo sie neue Rezeptionsprozesse anstoßen können, die wiederum auf höherer Ebene Effekte zeitigen. Gleichwohl soll diese Unterscheidung im Folgenden gezogen werden, um ein Verständnis davon zu vermitteln, was Verstehen bei der Hörspielrezeption bedeutet.

Die reine Wahrnehmung setzt ein physiologisches Hörvermögen voraus. Um die über den akustischen Kanal vermittelten Strukturen überhaupt aufnehmen zu können, muss der ihnen ausgesetzte Mensch über ein Gehör verfügen, das in der Lage ist, die Signale in ihrer rein physikalischen Erscheinung zu empfangen. Im Weiteren muss er über akustische Fähigkeiten verfügen, die Renate Zimmer (2011, 80) in sechs Kategorien einteilt. Unter *auditiver Aufmerksamkeit* versteht sie die Fähigkeit, sich auf die auditiven Reize einzustellen und das Gehörte zum Zentrum der wahrnehmenden Konzentration zu machen; die Fähigkeit zur *auditiven Figur-Grund-Wahrnehmung* ermöglicht es den Rezipierenden, in einem komplexen Höreindruck einzelne konsistente akustische Reize voneinander zu unterscheiden und bspw. rezeptiv eine Figurenrede von Hintergrund- und Nebengeräuschen zu sondern; die Fähigkeit zur *auditiven Lokalisation* ermöglicht ein Richtungshören, also die korrekte Bestimmung, aus welcher räumlichen Position heraus ein akustischer Reiz erfolgt, von woher ein Geräusch kommt; die Kompetenz der *auditiven Diskrimination* erlaubt es den Hörenden, Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Lauten und Tönen zu erkennen und richtig zuzuordnen, was besonders für das Sprachverstehen relevant ist, wobei dank dieser Fähigkeit ähnlich klingende Wörter doch unterschieden und verstanden werden können; die *auditive Merkfähigkeit* bezeichnet das Vermögen, Gehörtes kognitiv speichern, erinnern und bei Bedarf wieder abrufen zu können, was bei der Hörspielrezeption eine besonders starke Ausbildung erfordert, da hier teils komplexe Sachverhalte über einen längeren Zeitraum sehr dicht und ohne die Möglichkeit der erneuten konkreten Vergegenwärtigung dargeboten werden; schließlich ist noch das *Verstehen des Sinnbezugs* von entscheidender Relevanz, denn es meint die Fähigkeit, dem Gehörten seine korrekte inhaltliche Bedeutung zuzuordnen, also Wörter ihrem Sinn nach zu verstehen, Geräusche auf ihre Quelle hin zurückzuführen (Hundebellen, Fahrradklingel etc.), Töne als Musik und ev. als bekannte Melodien zu erkennen etc., wobei in diesem letzten Fall zusätzlich die Kompetenz zur Wahrnehmung *auditiver Serialität* entscheidend ist, die es den Hörenden erlaubt, akustische Einzelreize als Bestandteile eines größeren kohärenten