

Günter Rinke

DAS POP HÖRSPIEL

Definition – Funktion – Typologie



[transcript] Edition Medienwissenschaft

Günter Rinke
Das Pophörspiel

Günter Rinke (Dr. phil.), geb. 1953, ist wissenschaftlicher Mitarbeiter für Literaturwissenschaft, Literatur- und Mediendidaktik an der Europa-Universität Flensburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Literatur der Weimarer Republik und den Hörmedien. Er publiziert u.a. zu den Dramatikern Georg Kaiser und Ernst Toller sowie zum Hörspiel und seiner Didaktik.

GÜNTER RINKE

Das Pophörspiel

Definition - Funktion - Typologie

[transcript]

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der Fördergesellschaft
der Europa-Universität Flensburg e.V.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2018 transcript Verlag, Bielefeld

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: Friedrich Drescher

Printed in Germany

Print-ISBN 978-3-8376-4169-1

PDF-ISBN 978-3-8394-4169-5

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter:
info@transcript-verlag.de

Inhalt

1. Einleitung | 9

2. Pop im Hörspiel oder Pophörspiel? Einige Vorüberlegungen | 15

3. Zur Geschichte des Hörspiels | 23

3.1 Hörspiel-Begriff und Gattungsfrage | 23

3.2 O-Ton-Hörspiel und Feature | 26

3.3 Das Neue Hörspiel | 33

4. Definition des Pophörspiels | 39

5. Elemente des Pophörspiels | 59

6. Sport, Jazz, Beatniks und James Dean | 65

6.1 Alfred Andersch: *Der Tod des James Dean* | 65

6.2 Beatniks in Momentaufnahmen: Jörg Fauser, Carolyn Cassady | 70

6.3 Biographische Jazzhörspiele I: Bix Beiderbecke | 74

6.4 Biographische Jazzhörspiele II: Pannonica und Rauschtenberger | 77

7. Exkurs zur Typologie | 81

8. Hörspiele im Zeichen von 1968 | 85

8.1 Rolf Dieter Brinkmann | 86

8.2 Wolf Wondratschek | 96

8.3 Ferdinand Kriwet | 105

8.4 Hans-Georg Behr | 111

8.5 Michael Glasmeier | 115

8.6 Alfred Behrens | 117

8.7 Hadayatullah Hübsch | 122

9. Biographische und autobiographische Pophörspiele | 129

9.1 Ich-Geschichten | 129

9.2 Star-Geschichten | 138

9.3 Lifestyle | 155

10. Literarische Pophörspiele | 173

10.1 Hörspiele nach Texten von Heiner Müller | 173

10.2 Weltliteratur, bearbeitet von Andreas Ammer und FM Einheit | 195

10.3 Rekombination von Stoffen und Formen der Literatur | 203

11. Die Musik bestimmt das Hörspiel | 213

11.1 Popmusik schafft Situationen | 213

11.2 Hörspiele über Top Hits | 221

11.3 Das Hörspiel als Dancetrack | 227

12. Akustische Comics | 239

12.1 Die Rock-Legenden des Phil Perfect | 241

12.2 Superhelden | 243

12.3 Westernhelden | 251

12.4 Orpheus transmedial | 253

13. Intermediale Hörspiele mit Bezügen zu Film und Fernsehen | 259

13.1 Familienfernsehen im Hörspiel | 260

13.2 Intermediale Bezüge zum Film | 265

13.3 Ein Edelwestern – neu erzählt | 269

14. Medienkritische Hörspiele | 273

14.1 Schlingensiefs Vexierbilder | 273

14.2 *Radio till you drop* | 280

14.3 Soundprocessing | 285

14.4 Schnittstelle Mensch. Edgar Lipkis Hörspiele | 288

15. Popkriminalhörspiele | 295

15.1 Alfred Behrens macht *Nowhere Man* zum Detektiv | 296

15.2 Popdetektiv Viktor Berger und Yevgeny Marlov | 298

15.3 *Der letzte Hippie* | 303

16. Sprach- und medienexperimentelle Hörspiele | 307

16.1 Sprechaktvarianten und Stilübungen | 308

16.2 Klanglandschaften und Bildoberflächen | 313

17. Schlussbetrachtung und Ausblick | 323

18. Anhang | 327

18.1 Abkürzungen der Sendeanstalten | 327

18.2 Literatur- und Quellenverzeichnis | 328

Hörspielregister | 341

Personenregister | 349

1. Einleitung

Wie schreibt man über das Hörspiel, das gehört und nicht beredet oder beschrieben werden will? Frei nach Goethes Werther: Ich begeben mich ins Hörspiel-Archiv und finde eine Welt. Es ist die Welt der Stimmen, Klänge und Geräusche und ihres Mediums: des Radios.

Das Hörspiel als Kunstform, die durch das Radio hervorgebracht wurde und daher als „radiophone“ Kunst bezeichnet wird, hat im Laufe seiner Geschichte immer wieder die Bedingungen des Mediums selbst gespiegelt und reflektiert. Um nur drei Beispiele zu nennen: Angefangen mit Hans Fleschs *Zauberei auf dem Sender* von 1926, in dem ein Zauberer den Sendebetrieb durcheinander bringt, über Helmut Heißenbüttels Neues Hörspiel *Was sollen wir überhaupt senden?* (1970), dessen Titel für sich spricht, bis zu Michael Stauffers satirischem Stück *Radio till you drop* (2006), das einen möglichen interaktiven Kommerzfunk der Zukunft karikiert, ist das Radio selbst Thema von Hörspielen gewesen. Das Hörspiel ist – auch – ein Spiegel der Radiogeschichte. So musste sich mit dem Aufkommen eines neuen wirkungsmächtigen Rundfunkmediums, des Fernsehens, nicht nur das Radio, sondern auch das Hörspiel verändern. Im laut- und sprachspielerischen Neuen Hörspiel und im O-Ton-Hörspiel, das auf dem Prinzip der Collage beruht, fand es neue Ausdrucksmittel, die allerdings kein Massenpublikum begeisterten. Die Strukturen des öffentlich-rechtlichen Rundfunks machten es möglich, dass solche experimentellen Formen in Nischen des Sendebetriebs entwickelt und gepflegt werden konnten. Sie verdrängten aber nicht das traditionelle, dramaturgischen Gesetzen folgende, auf Plot und Figurenkonstellation beruhende Hörspiel, das vor allem als Kinder- und Kriminalhörspiel weiterhin seine Hörerschaft fand und findet.

Seit die Sendeanstalten im Internet Angebote von Download oder Podcast machen und mit Herbert Piechots nützlicher Datenbank HörDat¹ die Möglichkeit

1 HörDat informiert über Hörspiele aus dem gesamten deutschen Sprachraum, also auch aus Österreich und der Schweiz, und deckt die Geschichte des Hörspiels seit den Anfän-

schneller Orientierung über aktuelle Titel und Sendeplätze im ganzen deutschsprachigen Raum gegeben ist, sind dem Liebhaber radiophoner Kunst zumindest technisch kaum noch Grenzen gesetzt. Vermutlich ist der Adressatenkreis dadurch größer geworden. Herbert Kapfer, Hörspielpraktiker und -theoretiker, sprach schon 2001 von einem „Image-Wandel“, den der Begriff ‚Hörspiel‘ im Laufe der 1990er Jahre erlebte. Die Kunstform erfahre wieder mehr Beachtung in der Publizistik und sogar eine Automarke warb damals mit der Bezeichnung ‚Hörspiel‘ (vgl. Kapfer 2001). Dies mag aber auch das Wunschdenken eines Hörspielmachers sein, denn es gab auch skeptische Stimmen:

„Während das Hörspiel einst konkurrenzlos in einem Programm für alle (und zur privilegierten abendlichen Sendezeit) ausgestrahlt wurde, ist es inzwischen aus den populären Wellen verschwunden. Vor allem die hörerarmeren Kulturwellen senden in ihren hörerarmeren Abendstunden akustische und literarische Hörspiele. Die Jugendwellen haben inzwischen ihre eigenen (kurzen) Hörspielformate.“ (Schanze 2002, 140)

Die hier erwähnten Hörspielformate für die Jugend sind immerhin ein Lichtblick.² Zudem fällt auf, dass der ARD-Hörspielpreis mit seinen öffentlichen Aufführungen immer mehr Liebhaber anzieht und zunehmend an Publizität gewinnt. 2005 erschien ein neues Hörspiellexikon, das erste seit Reclams Hörspielführer von 1969.³ Schließlich hat die Deutschdidaktik die Hörerziehung wiederentdeckt und richtet ihre Aufmerksamkeit damit auch auf Hörbuch- und Hörspielproduktionen.

Allerdings zeigt gerade das letzte Beispiel, dass begriffliche Klarheit angebracht ist: Es ist vor allem der Boom der Hörbücher, der auch dem Hörspiel zu neuer Beachtung verhilft. Manches wird von den Sendeanstalten als Hörspiel angekündigt, was eigentlich ein Hörbuch ist. Zwar ist die Grenze nicht klar zu ziehen; ebenso wie zwischen Hörspiel und Feature gibt es fließende Übergänge. Jedoch sollte es möglich sein, sich darauf zu verständigen, dass ein Hörbuch vorgelesene Literatur, ein Hörspiel aber eine akustisch-auditive Gattung *sui generis* ist, die eine Vielzahl künstlerischer Mittel zur Verfügung hat. In der Regel bringt im Hörbuch eine Stimme einen literarischen Text zu Gehör. Hintergrund- oder Zwischenmusik kann die Wirkung der Stimme verstärken oder modifizieren, es können auch mehrere

gen ab. Die ARD-Hörspieldatenbank enthält Beschreibungen von Hörspielen aus Deutschland seit 1945. Umfassend informiert auch die Datenbank Hsp.Dat.to.

2 Allerdings stellte das Programm N-Joy vom NDR sein Hörspielangebot wieder ein. Es bleibt WDR EinsLive.

3 Reclams Hörspielführer von 1969 wurde von Heinz Schwitzke herausgegeben. Mitarbeiter waren Franz Hiesel, Werner Klippert, Jürgen Tomm.

Stimmen sein – das Primäre aber bleibt der Text, dessen Strukturen die akustische Darbietung bestimmen.

Der Text des Hörspiels ist, wie der Dramentext, für die Inszenierung geschrieben, auch wenn beide oft in Buchform vorliegen und demnach rezipiert werden können, ohne dass man ins Theater geht oder das Radio einschaltet. Für ‚Partituren‘ neuer Hörspiele gilt dies schon nicht mehr. Hier nähern wir uns Verhältnissen wie zwischen der Partitur und der aufgeführten Symphonie. Das Hörspiel ist also ein akustisches Ereignis, das einen Lesetext oder eine Partitur zur Vorlage haben kann.

In ihrem Aufsatz „Anmerkungen zum Hörspiel“ mit dem Untertitel „hörspiel‘ ist ein doppelter Imperativ“ legen Ernst Jandl und Friederike Mayröcker (1970, 88) für ihren recht weit gefassten Hörspiel-Begriff zwei Kriterien fest: Das Material des Hörspiels bestehe hauptsächlich aus gesprochener Sprache – dadurch unterscheidet es sich von Musik – und die Wiedergabe erfolge durch den Rundfunk. Die Gültigkeit des ersten Kriteriums kann noch heute behauptet werden, vielleicht mit der Einschränkung, dass die gesprochene Sprache nicht mehr der Hauptbestandteil eines Hörspiels sein muss, sondern ein Element unter mehreren sein kann. Für akustische Abläufe ohne Sprache, wie sie Friedrich Knilli 1961 vorschwebten, als er forderte, Hörspiel müsse ein „Schallspiel“ sein und auf Worte verzichten können, beginnen sich Bezeichnungen wie AudioArt oder „Soundscape“ einzubürgern. Das zweite Kriterium, das die beiden Autoren anführen, muss ergänzt werden durch das Internet und andere digitale Wiedergabe- und Speichermedien. Mit der Etablierung einer freien Hörspielszene, die ihre Produktionen im Internet oder auf CD veröffentlicht, beginnt sich das Hörspiel von den Rundfunkanstalten, die ihm jahrzehntelang seine Existenz sicherten, zu emanzipieren.⁴

Dennoch wird es vermutlich weiterhin der Rundfunk mit seinem Programmumfeld, seinem Personal und seinen Produktionsmitteln sein, der die Entwicklung des Hörspiels maßgeblich beeinflusst. Denkt man aber über die technische und ökonomische Seite des Mediums hinaus, ist es präziser, vom Radio zu sprechen, obgleich die alten Apparate mit ihrer eigenen Faszination und in ihrer Vielgestaltigkeit ausgedient haben. Das Wort „magisches Auge“ hat nur noch historische Bedeutung. Die beleuchtete Scheibe mit den Stationsnamen weckt nur noch bei älteren Hörern Erinnerungen. Einer von ihnen, der Hörspielmacher Ror Wolf, sagte in seiner Rede zur Verleihung des Hörspielpreises der Kriegsblinden:

„Radio war ein nächtliches Ereignis. Es hatte etwas angenehm Gefährliches, etwas zart Un-erlaubtes. Und die Dunkelheit war gewissermaßen Voraussetzung für ein konzentriertes und zugleich sinnliches Hörabenteuer. Ich glaube nicht, daß ich mich täusche, wenn ich behaupte,

4 Ein Beispiel ist *pressplay*. Die Anthologie der freien Hörspielszene 1-3, hrsg. v. Claes-Neuefeind, mairisch Verlag 2006-2012.

das Radiohören war ein besonderer Entzündungszustand; es vermittelte ein schwebendes Gefühl von Unabhängigkeit und von – verzeihen Sie bitte: von Freiheit. [...] Diese Radio-Knöpfe waren die wunderbarsten Knöpfe der Welt, mit denen man sich mühelos etwas Unerhörtes direkt aus der Luft ins Ohr drehen konnte.“ (Wolf 2000, 272)

Dieses Unerhörte war für den Jugendlichen in der damaligen DDR der Jazz. Etwa 15 Jahre später konnte es das Weiße Album der Beatles sein, das ein Jugendlicher in Westdeutschland nachts mit seinem kleinen Transistorradio, an dem ein einzelner Knopf-Ohrhörer hing, von Radio Luxemburg hörte, verrauscht mit vielen Störungen, aber sonst sendete es niemand. In deutschen Sendern erklang Popmusik jahrelang nur in Programmschichten, war eingeebnet in Sendungen wie Die *internationale Hitparade*. Dies änderte sich allmählich, auch mit dem Entstehen der Service-Wellen, bis Programme, die nicht den ganzen Tag Popmusik sendeten, eher zur Ausnahme wurden. Die Ausbreitung des Pop im Radio hat auch das Hörspiel verändert und neue Formen hervorgebracht, für die sich die Gattungsbezeichnung ‚Pophörspiel‘ zu etablieren beginnt. Die Kunstform Hörspiel wurde dadurch bereichert, ohne dass die traditionellen und neueren experimentellen Formen dadurch verdrängt worden wären. Von der Hörspielforschung wurde bislang wenig beachtet, dass das Hörspiel längst ein Teil der Popkultur geworden ist. Andererseits hat die rasch anwachsende Forschung zur Popkultur sich bislang nicht um Popinflüsse auf das Hörspiel gekümmert.

In der vorliegenden Arbeit wird der Versuch gemacht, das Pophörspiel als Gattung der Kunstform Hörspiel zu definieren und gegenüber anderen Hörspielgattungen abzugrenzen. Zur Definition wird ein Katalog von Merkmalen vorgeschlagen, die teils aus der Forschungsliteratur zur Popliteratur abgeleitet, teils medienspezifisch sind und sich vor allem auf die für Pophörspiele charakteristische Musik beziehen. Dabei kann es nicht primär um klassifikatorische Strenge gehen, denn wie bei jeder Gattungsbestimmung, die ohnehin kein Selbstzweck sein sollte, wird es Mischformen und Übergänge geben. Gedacht ist vielmehr an ein Beschreibungsraster, ähnlich wie es Werner Klippert in seinem schon klassischen Büchlein „Elemente des Hörspiels“ entwickelt hat. Im Unterschied zu Klipperts nur spärlich mit Beispielen angereichertem Entwurf soll es im weiteren Verlauf dieser Studie darum gehen, das mittlerweile umfangreiche Korpus an Pophörspielen typologisch geordnet zu beschreiben und zu analysieren, gegebenenfalls auch zu interpretieren. Als Grundlage dient zum einen die einzige bislang vorliegende Typologie des Hörspiels von Armin Paul Frank, die wiederum von der Dramen- und Erzähltheorie abgeleitet ist, zum anderen werden formbestimmende Merkmale herangezogen, die zwar nicht ausschließlich, aber überwiegend aus der Popliteratur abgeleitet sind. Ist der Stoff der Hörspiele (auto-)biographisch organisiert, was auch für viele traditionelle Hörspiele zutrifft, ergibt sich der Zusammenhang mit der Popkultur aus dem Thema Starkult.

In zwei Fällen wird sich eine Abweichung von der formalen Typologisierung als zweckmäßig erweisen: In einem Kapitel werden Hörspiele zum Thema Jazz vorgestellt, in einem anderen Hörspiele, die um 1968 entstanden sind und den politischen und kulturellen Umbruch jener Jahre thematisieren. In diesen Fällen handelt es sich um thematische bzw. historische Ordnungskriterien. Es ist zu erwarten, dass es immer wieder Stücke geben wird, die sich nicht eindeutig dem einen oder anderen Typus zuordnen lassen. Die Popkultur zeichnet sich durch rasch wechselnde Moden, Strömungen, Richtungen, kurz, durch eine Tendenz zur Unübersichtlichkeit aus. Diese Tendenz prägt auch die jüngere Hörspiel-Entwicklung und erschwert eine typologische Ordnung der Stücke. Dennoch wird dieser der Vorzug vor einer chronologischen Anordnung nach Entstehungsdaten gegeben, wie sie in Standardwerken zur Hörspiel-Geschichte zu finden ist. In erster Linie soll eine Gattung in ihren vielfältigen Erscheinungsformen dargestellt, nicht Geschichte (fort-)geschrieben werden. Dabei versteht es sich von selbst, dass es angesichts der Fülle von Produktionen vermessen wäre, Vollständigkeit anzustreben. Exemplarität darf aber erwartet werden.

