

Hans-Jürgen Krug

Kleine Geschichte des Hörspiels

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

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

Hans-Jürgen Krug

Kleine Geschichte des Hörspiels

Köln: Halem, 2020

3., überarbeitete und erweiterte Auflage

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 Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
(inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet,
vervielfältigt oder verbreitet werden.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige
Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers verzichtet.
Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle
Geschlechter.

© 2020 by Herbert von Halem Verlag, Köln

ISBN (Print) 978-3-7445-2003-4

ISBN (PDF) 978-3-7445-2004-1

ISBN (ePub) 978-3-7445-2005-8

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im
Internet unter <http://www.halem-verlag.de>
E-Mail: info@halem-verlag.de

SATZ: Herbert von Halem Verlag

LEKTORAT: Imke Hirschmann

DRUCK: FINIDR, S.R.O., Tschechische Republik

GESTALTUNG: Claudia Ott, Düsseldorf

UMSCHLAGFOTO: Sebastian Linnerz

Copyright Lexicon ©1992 by The Enschedé Font Foundry

Lexicon® is a Registered Trademark of The Enschedé Font Foundry.

INHALT

KLEINE CHRONOLOGIE DES HÖRSPIELS	7
1. EINFÜHRUNG	16
2. ZWISCHEN RADIO UND KULTUR (1923-1929)	25
3. LITERARISCHE BLÜTEZEITEN (1929-1968)	37
3.1 Schriftsteller entdecken das Hörspiel	37
3.2 Zwischen Literatur und Propaganda	51
3.3 Literatur prägt das Hörspiel	60
4. LITERATUR ODER AKUSTIK (1968-1985)	94
5. KULTUR UND UNTERHALTUNG (1985-2000)	125
6. DIGITALE ENTGRENZUNGEN (1999-2020)	168
6.1 Paradigmenwandel: Hörbuch first	168
6.2 Speicherrevolution: Literarische Adaptionen im Podcast	197
7. LITERATUR	210
PERSONENREGISTER	227

1. EINFÜHRUNG

Das Radio gehört noch immer zu den meistgenutzten Medien in Deutschland. 209 Minuten täglich schaltete im Jahre 2000 ein durchschnittlicher Hörer sein Gerät an, 2007 waren es 186 (Fernsehen: 192) und 2015 173 Minuten. Das Radio ist inzwischen vor allem ein Tagesbegleitmedium (KRUG 2019: 156) geworden. Das Nebenbeihören hat das bewusste Einschalten einzelner Sendungen weitgehend verdrängt, und auch der Status der seit den Anfängen im Jahr 1924 weitgehend öffentlich-rechtlichen Einschaltkunst ›Hörspiel‹ hat sich verändert. Die einst gefeierte ›Krönung des Funks‹ (KOLB 1932) besitzt nicht mehr die große Liebe des breiten Radiopublikums und auch nicht den kulturellen Stellenwert, den sie in den 1950er-Jahren in Deutschland erlangt hatte. Und es fehlt ihr die theoretische Anerkennung, die sie in den 1960er-Jahren erlangte. Doch das Hörspiel ist noch immer erkennbar im Programm. 2004 etwa wurden an rund 2.200 Sendeterminen noch immer außerordentlich viele Hörspiele gesendet. Die Zahl der Neuproduktionen freilich ist rückläufig: Das *ABC der ARD* zählte 1999 »rund 750 Neuproduktionen« (ARD 1999: 74), 2002 waren es noch »rund 640« (ARD 2002: 86) – auch 2019 werden in der Internetausgabe des *ABCs* noch »derzeit rund 640 Neuproduktionen« angegeben. Andere Quellen gehen davon aus, dass in der ARD jährlich »über 500 Hörspiele« (KAPFER 2003: 67) neu produziert werden. »Doch die Zahlen«, so berichtete Uwe Kammann 2013 auf dem Festival ›Radio Zukunft. Tage der Audiokunst in

Berlin«, »die gibt es nicht, weil jeder Sender anders zählt und rechnet. Und damit auch jede Hörspielabteilung« (KAMMANN 2013).

RADIO, KULTURRADIO, HÖRSPIEL

Das Hörspiel ist die Kunstform des Rundfunks, und sie war nur hier – als Teil eines laufenden Programms – möglich. Heute ist diese Radiokunst aus den populären und hörerreichen Radioprogrammen nahezu vollständig verschwunden. Sie ist fast ausschließlich auf den öffentlich-rechtlichen Kultur-, Klassik- oder Infowellten zu finden: Bayern 2 (Bayrischer Rundfunk), hr2 kultur (Hessischer Rundfunk), MDR Kultur (Mitteldeutscher Rundfunk), NDR Kultur, NDR Info (Norddeutscher Rundfunk), Bremen 2 (Radio Bremen), rbbKultur (Rundfunk Berlin-Brandenburg), SR 2 KulturRadio (Saarländischer Rundfunk), SWR2 (Südwestrundfunk), WDR 3, WDR 5 (Westdeutscher Rundfunk), Deutschlandfunk Kultur (DLFK) und Deutschlandfunk (DLF).

Die ›gehobenen Wortwellen‹ befinden sich seit den 1990er-Jahren in stetigen Veränderungsprozessen. Sie haben ihre Namen, ihre Programmstrukturen und ihren Sound immer wieder ›optimiert‹; sie haben sich ›Flottenstrategien‹ unterworfen, ihre Tagesprogramme formatiert und so versucht neue Zielgruppen anzusprechen. Nicht selten wurden diese ›Optimierungen‹ von heftigen Auseinandersetzungen begleitet.

Heute nutzen etwa zwei bis drei Prozent der Radiohörer diese Kulturprogramme, und auch sie nutzen sie inzwischen weitgehend nebenbei. Einschaltangebote wie das Hörspiel gibt es nur noch in den hörerarmer Abend- und Nachtstunden sowie am Wochenende – doch auch diese Programmplätze konnten der Formatierung nicht ganz entgehen. Die Situation des Hörspiels ist in den verschiedenen Sendern zwar unterschiedlich. Insgesamt aber ist die Radiokunst inzwischen zu einer Kunst für vergleichsweise wenig Radiohörer und Liebhaber geworden. Selbst die Medienkritik (KRUG 2002) sowie die Literatur- und Medienwissenschaft haben sich (lässt man die Geschichte der Anfänge einmal außer Acht) vom Hörspiel weitgehend verabschiedet. Das Hörspiel existiert heute fern der breiten Aufmerksamkeiten. Es ist vor allem eine Nischenkunst.

HÖRSPIEL, HÖRBUCH, PODCAST

Doch die bundesdeutsche Hörspielszene ist durchaus in Bewegung. Neben den Veränderungen in den linearen Radioprogrammen auf Ultrakurzwelle und DAB+ haben die neuen digitalen Möglichkeiten zur programm-unabhängigen Nutzung die Ästhetik und Machart der Hörspiele verändert. Das Hörbuch ermöglichte erstmals den gezielten Kauf der nun mit ISBN ausgestatteten Hörbücher (mit dem Inhalt ›Hörspiel‹) im Buchladen. Das Internet ermöglichte neben dem lokalen UKW-Radiokonsum weltweiten Empfang über Computer, Laptop, Smartphone. Und es ermöglichte technisch einfaches, automatisiertes und oft kostenloses Herunterladen von Hörspielen. 2005 stellte MDR Figaro Friedrich Schillers *Kabale und Liebe* in einer Neuinszenierung 14 Tage zum kostenlosen Herunterladen ins Netz, es gab rund 30.000 Downloads. Beim WDR riefen 18.000 Personen ein erstes, probeweise ins Netz gestelltes Hörspiel ab – und damit »sehr viel mehr, als normalerweise Hörer über UKW ein solches Angebot nutzen. Die Redaktion freut sich natürlich. Aber jeder Abruf lässt es auch bei uns in Form der Serverkosten klingeln« (PIEL 2007).

Im Februar 2008 schaltete der Bayerische Rundfunk seinen Hörspiel Pool frei und bot das erste Hörspiel unter einem eigenen Label zum kostenlosen Hören und Downloaden an: Raoul Schrotts *Die Erfindung der Poesie* (BR, HR, ORF 1997). Die zwölfteilige akustische Anthologie musste nun nicht mehr als 3-CD-Hörbuch für 98 DM bei Eichborn gekauft werden, sie stand jetzt einige Tage kostenlos als Podcast zur Verfügung. »Wir versuchen Hörspiele anzubieten, die auf dem Hörbuchmarkt nie eine Chance hatten oder schon wieder vergriffen sind, die aber für die Hörspielästhetik eine Relevanz hatten«, sagte Hörspiel-Chef Herbert Kapfer 2008 vorsichtig (KAPFER 2008). Bald folgten auch ein Hörspielspeicher (WDR), eine Hörspielbox (NDR) und – zentralisiert – die ARD-Audiothek (2017). Hörspiele sind seither leicht auffindbar. Sie existieren eine gewisse Zeit unabhängig von der Hörfunkausstrahlung weiter. Und zunehmend auch neben dem linearen Hörfunk. ›Podcast first‹ ist gegenwärtig eine Devise der Hörspielmacher.

Das Hörspiel ist heute also multimedial, radiounabhängig, hoch differenziert und jederzeit zugänglich. Es ist eine sehr offene Form, für die selbst

Andreas Ammers pragmatische Definition zu kurz greift: »Ein Hörspiel ist dann ein Hörspiel, wenn es eine Hörspielabteilung bezahlt« (AMMER 2002).

DIE ABGEBROCHENE HÖRSPIELGESCHICHTE

Der hier in der dritten Auflage vorgelegte Band versucht zu zeigen, was sich in mehr als neun Jahrzehnten in der Hörspielszene getan hat und wie aus einem flüchtigen Kind des Mittelwellenrundfunks ein vielfältig präsenten Audioprodukt geworden ist. Dennoch ist diese kleine Erzählung keine empirische, die sich an den geschätzt weit mehr als 100.000 Hörspieltiteln (BUGGERT 2004) und ihren akustischen Realisationen orientieren kann. Eine solche Programmgeschichte ist auch heute nicht einmal in Ansätzen möglich. Die Hörspiele lagern (noch immer schwer zugänglich) in den Archiven der öffentlich-rechtlichen Sender, manches wurde zwischenzeitlich unwiderruflich gelöscht. Die Konjunkturen der verschiedenen Hörspielstile und ihre offenen und verdeckten Fortwirkungen in den Hörspielprogrammen sind weitgehend unbekannt. Die Bedeutung der Regisseure, Komponisten (KRUG 2019a) und vor allem Schauspieler beziehungsweise Sprecher ist kaum erforscht. Zwischen Medienpraxis und Medienforschung, zwischen Hörspielrealität und Hörspielgeschichte klaffen Welten.

Diese kleine Hörspielgeschichte orientiert sich deshalb vor allem an den ›Höhenkämmen‹ des so umfangreichen Hörspielangebots und an den weichenstellenden Hörspieldebatten. Dabei sind die hier vorgeschlagenen Periodisierungen (1929/ 1933/ 1945/ 1968/ 1985/ 1999/ 2007/ 2017) nicht als harte Schnitte zu verstehen, vieles läuft auch in der Hörspielgeschichte ungleichzeitig nebeneinander weiter. Vielfalt war immer das erklärte Ziel der Hörspielmacher, und je näher man der Gegenwart kommt, desto deutlicher wird die Gegenwartsvergessenheit der Programmentwicklungen: Immer mehr Altes steht neben Neuem. Die digitalisierte Hörspielkultur steht nicht im Zeichen knapper Inhalte, sondern höchstens knapper Aufmerksamkeiten. Dieses Buch verbindet deshalb Geschichte und Aktualität, Wissenschaft und Kritik, Analyse und Beschreibung – und versteht sich auch als Anregung zum hörspielnahen Weiterforschen.

HÖRSPIELFORSCHUNG IST AUDIOFORSCHUNG

Das Hörspiel – und darauf hat jede moderne medienwissenschaftliche Geschichtsschreibung zu insistieren – ist vor allem eine akustische Gattung, eine Gattung zum Hören. Die Zeiten, in denen Autoren wie Günter Eich eher durch ihre in Büchern gedruckten Texte als durch die gesendeten Hörspiele ihren Ruhm errangen, in denen Hörspiele gelesen, nicht aber unbedingt gehört wurden, sind wohl unwiderruflich vorbei. Nicht nur, weil es heute kaum noch neue Hörspielbücher gibt, ist die Lektüre schwierig geworden. Das Verhältnis von Manuskript und Realisation hat sich vollständig verändert. Deutlich wird das an einer kleinen Anekdote, die Hermann Naber, der langjährige Hörspielchef des Südwestfunks (swf), über ein Erlebnis mit Günter Eich 1972 berichtete: »Lieber Herr Naber«, schrieb Eich auf eine begleitende Postkarte zu seinem letzten Hörspielmanuskript, »hier ist nun mein Entwurf«. Und dann habe ich ihn angerufen, Herr Eich, wunderbares Hörspiel, wir sind glücklich. Aber was bedeutet: »Hier ist nun mein Entwurf«? Und dann hat er gesagt, und das ist typisch für Autoren seiner Generation: »Ja, was ihr daraus macht, damit es dann auch ins Programm kommen kann, die akustische Gestalt, darauf habe ich ja keinen Einfluss. Aber am Manuskript darf kein Komma geändert werden. Das ist mit Entwurf gemeint« (KRUG 2003).

DIE DIFFERENZ VON TEXT UND REALISATION

Aus einem »Entwurf« aber lassen sich sehr unterschiedliche Hörprodukte herstellen. Text und Realisation sind durchaus zweierlei, wie sich am Beispiel des viel gesendeten Günter Eich leicht illustrieren lässt (KRUG 2002: 31ff.). *Die Andere und ich* etwa wurde 1952 (NWDR), 1952 (SDR), 1962 (HR) sowie 1993 (MDR) produziert. Von dem legendären Meisterwerk *Träume* gibt es sechs ganz unterschiedliche Realisationen (1951 [NWDR], 1951 [HR], 1964 [BR], 1964 [ORF], 1981 [Rundfunk der DDR] und 2006 [NDR]), auch wenn Fritz Schröder-Jahns ursprünglich heftig diskutierte NWDR-Realisation dauerhaft alle anderen aus dem Hörspielrepertoire verdrängte. Von *Geh nicht nach El Kuwehd!* (1950), Eichs meistinszeniertem

Hörspiel, existieren sogar elf Realisationen – und die profiliertesten Regisseure (Egon Monk, Gustav Burmester, Walter Adler) haben das Radiomärchen inszeniert und jeweils unterschiedlich interpretiert. Hörspiele sind also akustische Kunstprodukte, an denen neben dem Autor auch Dramaturgen, Schauspieler (Sprecher), Komponisten, Musiker, Tontechniker und vor allem Regisseure prägend beteiligt sind. Und die – auch dies kann nicht deutlich genug formuliert werden – von technologischen Entwicklungen und technischen Möglichkeiten beeinflusst und auch geprägt werden. Die Ultrakurzwellen etwa ermöglichte ganz andere Hörspielästhetiken als die Mittelwellen, Stereo andere als Mono (KRUG 2013). Auch Eichs letztes Hörspiel *Zeit und Kartoffeln* (SWF, HR, NDR 1972) wurde 2006 noch einmal realisiert.

HINTERLÄNDER ERFahrungen

Aus identischen Texten, diese Erfahrung machten schon die ersten Hörspielmacher und -hörer, lassen sich sehr unterschiedliche Hörprodukte herstellen. Und auch der Verfasser dieser Zeilen konnte sie in den 1960er-Jahren machen, als ein junger Gymnasiallehrer uns ›Hinterland‹-Kindern und Schülern der Lahntalschule in Biedenkopf Fred von Hoerschelmanns Klassiker *Das Schiff Esperanza* als Unterrichtsstoff vorlegte. Zunächst lasen wir den Text mit verteilten Rollen im Unterricht, dann sprachen wir ihn nachmittags und freiwillig auf eines dieser noch so seltenen Tonbandgeräte. Wir pilgerten regelmäßig in die Biedenkopfer Oberstadt, sprachen Kapitel auf Kapitel ins Mikrofon, knallten Türen, schlugen Löffel auf Töpfe, schufen Wellen in Schüsseln – und versuchten uns so auch als Geräuschemacher. Einer war der Tontechniker und durfte die Tonbandknöpfe drücken, manchmal gab es heftige Debatten zwischen den Sprechern – doch der Lehrer-Regisseur hatte alles bestens im Griff. Noch immer vermitteln die wundersam erhaltenen Aufnahmen die jugendliche Macher- und Entdeckerfreude, die besondere Verbindung von oberhessischem, ›plattem‹ Sprachduktus, schülerhaftem Elan und einem von sehr fern kommenden Hörspieltext. Dann machten wir um Herrn von Hoerschelmann wieder einen weiten Bogen – und wandten uns etwa *Teens-Twens-Top-Time* zu, einer 1966 vom Hessischen Rundfunk

ins Programm genommenen Musiksending für Schüler und Jugendliche. Täglich nach der Schule (14.00 Uhr) und um 18.30 Uhr kam fortan eher ambitionierte und manchmal ellenlange Rockmusik aus dem selbsterarbeiteten Stereoempfänger von Grundig und wurde mit einem Philips-Tonbandgerät 4307 aufgezeichnet. Die Sendung war noch ein Angebot für Minderheiten. Zwanzig Jahre später ging ich dann mit dem eigenen tragbaren Tonbandgerät zum Phil-Turm in Hamburg, Raum 1350. Es war Sommer. Am Literaturwissenschaftlichen Seminar der Universität Hamburg gab es noch keine Abhörmöglichkeiten – und so musste ich für mein Seminar ›Arbeitslosendrama und Arbeitslosenhörspiel‹ (SoSe 1988) auf meine eigene Technik zurückgreifen. Und auf eigenes Material, wie auf private Kassettenmitschnitte weniger Arbeitslosenhörspiele etwa und auf freundliche Kassettengaben einzelner Hörspielabteilungen. Die Hörqualität war – an heutigen Standards gemessen – miserabel, aber deutlich mehr als nur ein Manuskript. Wiederum rund 15 Jahre später, es gab inzwischen den Studiengang ›Medienkultur‹, fand das Seminar ›Geschichte, Theorie und Praxis des Hörspiels‹ (SoSe 2004) dann schon im Medienzentrum statt. Jetzt waren auch vorzügliche Abhörgelegenheiten vorhanden. Und für die folgenden Praxisseminare gab es auch ein Studio, in dem aufgenommen, geschnitten und angelegt werden konnte und Kooperationsmöglichkeiten mit dem Lokalradio Tide 96 (KRUG 2006). Die Literatur- bzw. Medienwissenschaften fanden erst langsam zum Akustischen.

ZUR AKTUALISIERTEN NEUAUFLAGE

Der rapide Wandel der Medienlandschaften hat auch für die Hörspielgeschichtsschreibung Folgen und lässt ihre Gegenwart schrumpfen. Die *Kleine Geschichte des Hörspiels* versuchte in der Erstausgabe 2003 und dann in der erweiterten Neuauflage (2008) auch die aktuellsten Entwicklungen einzubeziehen. Inzwischen haben die meisten Kulturwelten ihre Namen geändert, die Leitung der meisten Redaktionen wurde in neue Hände gegeben, die Programmphilosophie der Kulturwelten wurde verändert, und das damals neueste Medium ›Audio Book‹ wurde inzwischen durch Podcast-Angebote ergänzt und mehr als nur

punktuell auch ersetzt. Wo einst Mittelwelle-only galt, positionierten sich UKW first, Audiobook first, Online first oder – zuletzt – Podcast first. Gründe genug also, das Buch nochmals zu überarbeiten und zu aktualisieren. Doch dies ist nur die eine Seite. Die Gewissheiten des modernen Formatradios – und mit ihnen des Hörspiels – sind brüchig geworden und müssen sich heute in einer wenigstens dreisäuligen digitalen Welt (Audio, Fernsehen, Online) behaupten. Die Konzepte müssen aktualisiert werden. Wieder stehen Hörfunk und Hörspiel in einer Umbruchsituation, so wie damals in den 1960er-Jahren, als das elektronische Monopolmedium ›Hörfunk‹ vom Fernsehen als Leitmedium abgelöst wurde, so wie Mitte der 1980er-Jahre, als das duale System mit seinen Privatradios grundlegende Neuorientierungen auch im Hörspiel erzwang, so wie um die Jahrtausendwende, als die weltweite digitale Ausstrahlung den Hörspielen neue Dauer verlieh. Bisher haben die jeweils neuen Medien das alte Hörspiel nicht verdrängt. Sie haben es aber immer wieder zu Veränderungen und Neudefinitionen gezwungen, so wie es einst Wolfgang Riepl allgemeiner in seinem Rieplschen Gesetz formuliert hatte. Verglichen mit den frühen analogen und flüchtigen ›Blütezeiten‹ leben wir heute – quantitativ – in einer gigantischen digitalen Hörspielblütezeit, in der selbst opulente Adaptionen der Hochkultur fast jederzeit als CD, Podcast oder im Streaming zugänglich sind. Die *Ästhetik des Widerstands* etwa, *Der Zauberberg*, *Der Mann ohne Eigenschaften* oder aktueller *Homo Faber* und sogar *Unendliches Spiel, unendlicher Spaß*. Das flüchtige Medium ist fest geworden.

Die Bedeutung des Auditiven, Oralen, Kommunikativen scheint in der digitalen Welt erneut zu steigen, eine ›neue Kultur der Oralität‹ wieder in Aussicht. »Heute formiert sich erneut eine orale Kultur – nun aber nicht mehr in tribalem, sondern in globalem Maßstab. [...] Das ist die Welt der elektronischen Netzwerke« (BOLZ 2007: 43). Die neue Kultur des Hörens ist nicht aufs Radio beschränkt, der Hörfunk verliert sein Alleinstellungsmerkmal und das Auditive erscheint an ganz neuen medialen Orten. Nicht nur Kinosäle bieten einen exzellenten Sound, längst bedient sich der Horrorfilm gerade des Auditiven, wenn er Schrecken erzeugen will. Einst für die ordnende Welt Darstellung zuständige Zeitungen präsentieren nun auch (oft maschinell erzeugte)

gesprochene Versionen des Gedruckten, Autoradios können nicht nur Radioprogramme empfangen, und fern der Radiobegleitprogramme gibt es inzwischen zahlreiche ambitionierte Podcasts oder MP3-Angebote – durchaus allerdings auch unterhalb der UKW-Klangqualität. Auch die privilegierte Verbindung von Radio und Hörspiel scheint nicht mehr selbstverständlich. Aber hier befinden wir uns noch immer in den Anfängen der Entwicklung.

HÖRSPIEL HÖREN

Auf die Ausweitung der *Kleinen Geschichte des Hörspiels* zur ›großen‹ Geschichte des Hörspiels wurde bewusst verzichtet, die Anmerkungen und Literaturverweise blieben auf ein Minimum reduziert. Hörspiele müssen gehört werden (KRUG 2004). Dieses Buch will deshalb nicht nur beschreiben, analysieren, werten, ordnen und übers Hörspiel informieren. Es will auch anregen, sich dem Genre in seiner ganz eigenen (eben akustischen) Form zuzuwenden – und das Radio anzuschalten, den Livestream des Computers zu aktivieren, die CD einzulegen, den MP3-Player oder gar das Smartphone zu nutzen. Diese kleine Geschichte des Hörspiels, so ließe sich Heinz Schlaffer (2002: 158) noch immer paraphrasieren, ist so kurz, dass ihrem Leser Zeit bleibt, sich jenen Hörspielen zuzuwenden, denen das Buch sein Dasein verdankt.