



DA
IM H

DER GEBRAUCH VON IRREALEM UND IRRATIONALEM
IM HÖRSPIEL UNTER BESONDERER BERÜCKSICHTIGUNG
DER HÖRSPIELE VON GÜNTER EICH

By
Gretl Mayer
Gretl Mayer

A THESIS

Submitted to
Michigan State University
in partial fulfillment of the requirements
for the degree of

MASTER OF ARTS

Department of Foreign Languages

1963

g 29914.
5/28/64

An dieser Stelle soll Herrn Dr. George Radimersky besonderer Dank ausgesprochen werden, unter dessen Leitung diese Arbeit geschrieben wurde und der ihr Zeit, Aufmerksamkeit und Geduld gewidmet und unentbehrliche Hilfe für ihr Zustandekommen geleistet hat. Ferner soll den Mitgliedern des Komitees, Herrn Dr. Stanley Townsend und Herrn Dr. Mark Kistler, und auch Herrn Dr. Stuart Gallacher gedankt werden, die durch Ermunterung und wertvolle Hinweise diese Arbeit förderten. Auch Herr Lehnert, der Leiter von Studio Nürnberg, und Angehörige und Freunde in Deutschland, die bei der Materialbeschaffung behilflich waren, sollen in diesen Dank eingeschlossen werden.

INHALTSANGABE

A.	EINLEITUNG	1
B.	DIE GEgebenHEITEN DES HÖRSPIELS	4
	I. Die dem Hörspiel zur Verfügung stehenden Mittel	4
	II. Die Situation des Hörers	12
	III. Die Stellung des Hörspiels in der Literatur .	16
	IV. Eigenschaften des Hörspiels	26
C.	IRREALES IM HÖRSPIEL	32
	I. "Irreal" im Sprachgebrauch und in der Anwen- dung auf das Hörspiel	32
	II. Die irrealen Medien des Hörspiels	35
	III. Brecht - Borchert - Eich	41
	IV. Irruales in Hörspielen von Günter Eich	47
D.	IRRATIONALES IM HÖRSPIEL	58
	I. Definition des Irrationalen	58
	II. Anwendung von Irrationalem in geschichtlicher Sicht	62
	III. Irrationales in Hörspielen von Günter Eich ..	76
E.	ZUSAMMENFASSUNG	104
F.	LITERATURVERZEICHNIS	107

A. EINLEITUNG

Die Lektüre von Hörspieltexten, zu der Herr Professor George W. Radimersky anregte, führte zu der Beobachtung, dass eine ganze Reihe von Hörspielen irreal und irrationale Elemente in auffallendem Masse beinhaltet. Bei eingehenderer Betrachtung stellt sich heraus, dass das Hörspiel an sich nicht ohne ein gut Teil an Irrealem auskommt. Diese Erkenntnis besitzt nicht nur für das moderne Hörspiel Gültigkeit, sondern kann auch auf die Anfänge des Hörspiels angewendet werden. Diese Feststellung macht es dann unvermeidlich, den grundsätzlichen Charakter des Irrealen zu untersuchen, und da eine Veränderung daran zu bemerken ist, ihn von einem geschichtlichen Standpunkt aus zu betrachten. Ausser diesem Suchen nach irrealen Merkmalen im Hörspiel im allgemeinen soll auch versucht werden, irrealer Merkmale im besonderen in einzelnen Hörspielen festzustellen.

Ferner zeigte sich, dass das Hörspiel einen grossen Anteil an Irrationalem besitzt, was besonders für moderne Hörspiele charakteristisch ist. Aber auch in älteren Hörspielen finden sich schon Ansätze, wofür einige Beispiele angeführt werden.

Unter den modernen Hörspielen sind es besonders die von Günter Eich, in denen Irreales und Irrationales auffallend hervortreten. Deshalb sollen seine Hörspiele in erster Linie betrachtet werden. Daneben sollen Untersuchungen an einigen

modernen Hörspielen angestellt werden, die irrationale Erscheinungen parallel zu Eichs Hörspielen besitzen. Für die Betrachtung des Irrealen wird ausserdem jeweils ein Hörspiel von Bertold Brecht und Wolfgang Borchert herangezogen.

Der grösste Teil dieser Arbeit muss auf theoretischen Quellen beruhen, d. h. auf dem Lesen von Hörspieltexten, denen aber wichtige Faktoren zur Ganzheit des Hörspiels abgehen, da die Möglichkeit, Hörspielübertragungen zu erleben, nicht gegeben war. Länger zurückliegende Erfahrungen wurden eher aus allgemeinem Interesse für das kulturelle Geschehen der Zeit gemacht als aus Gründen der literarischen Forschung. Die den Charakter des Allgemeinen tragenden Erinnerungen daran reichen nicht aus, ein einzelnes Hörspiel als persönliches Erleben zu beurteilen. Einige Feststellungen basieren jedoch auf der Erfahrung, dass sich die Verfasserin der Wirkung von Hörspielen nicht entziehen konnte und ihr deren Welt lebendig wurde.

Ein Deutschlandbesuch im Sommer 1962 gab wenig Gelegenheit zu systematischem Forschen und zum Erneuern von Hörspielerfahrungen. Die Hörspielsendungen des Bayerischen Rundfunks liessen sich an Hand einiger Rundfunkprogramme verfolgen, aus denen sich ergab, dass innerhalb von 15 Wochen 17 Hörwerke gesendet wurden, bei denen es sich nur bei dreien um deutschsprachige Originalwerke handelte. Die anderen waren Heimatstücke, Schwänke, Umarbeitungen und Übersetzungen anderssprachiger Hörspiele. Allerdings hatte es sich der Bayerische Rundfunk zur Aufgabe gemacht, wegen allgemeiner mangelhafter

Kenntnisse über das ausserdeutsche Hörspiel im Sommerprogramm einen Querschnitt durch das englische Hörspielschaffen zu geben, sodass der Anteil an englischen Hörspielen relativ gross war.

Den Nachforschungen über das Irreale und Irrationale müssen Untersuchungen über das Wesen des Hörspiels und über seine gegenwärtige Stellung vorangehen. Wertvolle Informationen über technische Einzelheiten konnten bei zwei Besuchen im Studio Nürnberg, das zum Bayerischen Rundfunk gehört, erlangt werden. Zwar wurden wegen der Sommerferien keine neuen Hörspielproduktionen vorgenommen und konnten daher nicht beobachtet werden, aber die Aufnahme eines Hörbildes, die ähnliche technische Massnahmen wie die Hörspielaufnahme erfordert, wurde verfolgt und Einblick in die Anlagen eines Studios genommen.

Neben diesen praktischen wurden weitere theoretische Erfahrungen durch die betrachtende und kritische Literatur über das Hörspiel angeeignet. Darin konnte zwar ab und zu das Wort "irreal" im Zusammenhang mit dem Hörspiel entdeckt werden, jedoch keine Betrachtung des Hörspiels vom Standpunkt des Irrealen und Irrationalen aus. Daher nimmt die Verfasserin dieser Arbeit an, eine derartige Betrachtung sei nicht angestellt worden und versichert, dass ein eventuelles Vorhandensein ihr nicht zur Kenntnis gekommen ist.

B. DIE GEGEBENHEITEN DES HÖRSPIELS

I. Die dem Hörspiel zur Verfügung stehenden Mittel

Technische Mittel

Trotz seines grossen Aufschwungs, den das Hörspiel während der letzten zehn Jahre genommen hat, und trotz seiner allgemeinen Anerkennung und Wertschätzung unterliegt es heute noch immer Kontroversen. Die Meinungen darüber sind nicht nur unterschiedlicher, in vielen Fällen sind sie sogar gegensätzlicher Natur. Es lassen sich jedoch einzelne grundsätzliche Charakteristika finden, die von allen am Hörspiel interessierten Schriftstellern und Kritikern beachtet und zugegeben werden. Eines dieser Merkmale ist, dass das Hörspiel ohne die Erfindung des Rundfunks und ohne seine technischen Einrichtungen nicht in Erscheinung hätte treten können. Da also das Hörspiel seinen Ursprung der Technik verdankt, kann es ohne sie nicht bestehen, muss sie also in Betracht gezogen werden.

Die Entstehung des einzelnen Hörspiels verdanken wir natürlich nicht ausschliesslich der Technik. Ohne vorläufig auf die Wichtigkeit des dichterischen Vorwurfs oder auf seine endgültige Wirkung beim Hörer einzugehen, soll zunächst die Technik als eine notwendige Komponente beim Entstehen und als ein unerlässlicher Faktor beim Vermitteln des Hörspiels betrachtet werden.

Die funktechnischen Arbeiten am Hörspiel geschehen im Studio. Bei einem Besuch des Studio Nürnberg wurden die wichtigsten Räume und Einrichtungen von seinem Leiter, Herrn Lehnert, vorgeführt, und die Annahme besteht, dass das Studio Nürnberg als repräsentativ für seine Art angesehen werden darf. Der eigentliche Aufnahmeraum enthält die Mikrophone, in die die Darsteller den Hörspieltext sprechen. Reflektoren und schallschluckende, bewegliche Teile an den Wänden ermöglichen eine Veränderlichkeit der Raumakustik. Nachhall kann damit vergrößert oder verringert und der Eindruck verschieden grosser Räume erweckt werden. Im Aufnahmeraum gibt es noch Vorrichtungen, mit denen sich Geräusche erzeugen lassen, die durch die verschiedenartigen Bewegungen und Tätigkeiten von Menschen in Räumen zustande kommen. Steintreppen, hölzerne, mit Teppichen belegte Treppen, knarrende Türen aus Holz oder Metall, die in ein Haus, in ein Zimmer, zu einem Safe, zu einem Kühlschrank führen, Haustürklingeln, Telephonklingeln, Telephonapparate zum Wählen, Telephone, die die verzerrte Stimme eines Telephongesprächs wiedergeben, Fenster zum Öffnen und Schliessen und anderes mehr ist vorhanden, um häufig vorkommende Geräusche des täglichen Lebens zu produzieren. Andere im Hörspiel benötigte Geräusche werden nicht mehr nachgeahmt, sondern sie sind auf Tonbändern festgehalten. Die Rundfunkstudios besitzen Archive mit vielen Tonbandaufnahmen, die die tatsächlichen Geräusche am getreuesten wiedergeben und ihre Anwendung im Hörspiel ermöglichen.

Neben dem Aufnahmerraum gibt es im Studio Nürnberg einen kleineren, den sogenannten "trockenen" Raum, dessen Wände dick gepolstert sind, sodass sämtliche Geräusche absorbiert werden und keine Reflektion entsteht. Dadurch wird der akustische Eindruck der Weite erweckt. Hörspielszenen, die im Freien stattfinden, werden dort aufgenommen.

Weitere wichtige Räume im Studio sollen im Zusammenhang mit der technischen Produktion des Hörspiels genannt werden. Im Regieraum hält sich der Aufnahmeleiter auf, der von dort alle anderen Räume übersieht und mit ihnen in Verbindung steht. Meistens befindet sich dort gleichzeitig das technische Zentrum.

Im Regietisch treffen sich die Kanäle der einzelnen Mikrophone. Einheiten aus Röhren, Kondensatoren, Widerständen, Sicherungen, Gleichrichtern und Transistoren verarbeiten die von den Mikrofonen kommenden Schallvorgänge: verstärken, mischen, filtern oder sieben sie, verzerren Geräusche, modulieren Stimmen.¹

Eine Gruppe dieser tonverändernden Geräte sind die Filter: "Es gibt Filter, die tiefe oder hohe Anteile eines Klages durchlassen und alle anderen dämpfen".² Andere verändern Stimmen insofern, als sie dumpf, "blechern, mechanisch"³, leise, hoch oder wie "Telephonstimmen oder Radiostimmen"⁴ klingen. Sie finden häufige Anwendung im Hörspiel, besonders

¹ Friedrich Knilli, Das Hörspiel, (W. Kohlhammer Verlag; Stuttgart, 1961), 50. Im weiteren als Knilli, Hörspiel bezeichnet.

² Knilli, Hörspiel, 53

³ Knilli, Hörspiel, 53

⁴ Knilli, Hörspiel, 53

um irrealen Personen und irrealen Gestalten sprechen zu lassen.

Eines der wichtigsten Geräte ist der Regler. Wird der Regler geöffnet, d. h. "eingebledet", so ist die Möglichkeit für den Beginn des Hörspiels gegeben. Dann erst können Stimmen, Geräusche oder Musik gehört werden. Das Schliessen des Reglers, "ausblenden", bezeichnet das Ende einer Szenen oder des Hörspiels. Beide Vorgänge können abrupt oder allmählich vor sich gehen, sodass sich dadurch eine Anzahl von Kombinationen ergibt. Dazu kommt noch das "Überblenden", d. i. wenn verschiedene Schallvorgänge gleichzeitig aufgenommen werden. Diese Mittel werden im Hörspiel häufig angewendet. Vor allem ermöglichen sie die Darstellung von Geschehen auf verschiedenen Bewusstseinssebenen, zeitlicher und räumlicher Gleichzeitigkeit von normalerweise Getrenntem und bilden die Voraussetzung zu Irrealem und Irrationalem im Hörspiel.

Diese und andere komplizierte Massnahmen werden von einem Techniker im Regieraum vorgenommen und vom Aufnahmeleiter dirigiert und überwacht. Alle Schallvorgänge werden auf Tonband aufgenommen und im Magnetophonraum zusammengesetzt, d. h. "geschnitten". Direktübertragungen von Hörspielen gibt es selten. Selbst wenn es sie gäbe, wäre das jeweilige Hörspiel keine Übertragung einer realen Wirklichkeit.

Das fertige Tonband ist noch kein Hörspiel, so lange es nicht gehört wird. Wiederum sind es technische Mittel, die es hörbar machen, die die Schallwellen weitertragen, sodass sie von vielen Menschen zur gleichen Zeit empfangen werden können. Aus dem Lautsprecher kommt dann das akustisch voll-

ständige Hörspiel.

Das Hörspiel ist einfach nirgends existent, überall nur technische Einzelheit: Wort, Geräusch, Musik - alles mit Hallkomponenten verschiedener Art -, dazu auf Magnetbänder fixierte Schwingungen, kurz, was vom Regisseur und vom Techniker gebraucht wird, um das Resultat zu komponieren. Die Komposition selbst aber geschieht erst im Durchgang durch das Instrument, das Hörspiel wird erst durch das Instrument "produziert". Es erklingt dann in und mit den elektrisch zusammengefassten Worten, Tönen, Geräuschen und Hallqualitäten im Lautsprecher und vergeht mit ihrem Verlöschen.⁵

Der menschliche Beitrag

Die Idee, die den technischen Apparat in Bewegung setzt, stammt vom Dichter. Er hat eine Aussage zu machen, die nur in der Form des Hörspiels gemacht werden kann. Damit soll hier alles ausgeschlossen werden, was wegen Missverstehens oder Irrtums als Hörspiel bezeichnet wird. Das "Wortkunstwerk", wie Schwitzke es nennt, das literarische oder dichterische Hörspiel sei hier gemeint. Scholl, der seine Definition des Klassischen als "Gemeinverständlichkeit des Stils, Reife der Sprache sowie Weite und Katholizität des Ausdrucks" auf das Hörspiel anwendet, sagt von ihm: "... dass das dichterische Hörspiel den Atem grosser Poesie ausströmen, dass es ein Stück Weltliteratur sein müsste".⁶

⁵ Heinz Schwitzke, Das Hörspiel, (Kiepenheuer & Witsch; Köln, Berlin, 1963), 43. Im weiteren als Schwitzke, Hörspiel bezeichnet.

⁶ A. A. Scholl, "Unsichtbares betörendes Spiel", Jahresring, (1958/59), 353/'60. Im weiteren als Scholl, Unsichtbares Spiel bezeichnet.

Bevor das Hörspiel eine derartige Stellung in der Literatur einnehmen konnte, musste es eine lange Entwicklung durchmachen. Das erste Hörspiel, "A Comedy of Danger" von Richard Hughes, das 1924 in London gesendet wurde, versuchte die Hörbarkeit zu motivieren, indem es im Dunkeln spielte. Ein anderes der frühen Hörspiele versucht, seine technische Existenz durch Anwendung von ausschliesslich funktischen Mitteln zu begründen: "SOS...rao...rao...foyn... Krassin rettet Italia" von Friedrich Wolf, im Jahre 1929 entstanden.⁷ Viele sogenannte Hörwerke werden oft fälschlich als Hörspiele bezeichnet. Daneben gibt es zahlreiche Adaptationen von epischen und dramatischen Werken, von denen aber wenige echte Hörspielqualitäten erlangen, meistens nur dann, wenn ein Dichter die Umarbeitung vorgenommen hat.

Die Vorhaltungen der Leute vom Theater, dass Hörspielautoren ihr Metier als leichten Ausweg gewählt hätten, dass sie dadurch schneller bekannt werden, dass sie ihr Talent als Dramatiker vergeudeten, dass sie finanzielle Vorteile hätten und andere mehr, können als Beweis dafür dienen, dass heute noch das Hörspiel nicht als Originalkunstwerk mit eigener Form und Aussagekraft anerkannt wird. Als Gegenargument könnte angeführt werden, dass wenige Hörspiele erfolgreich in andere Kunstformen umgewandelt worden sind. Eine der wenigen

⁷ Angaben entnommen: Hermann Pongs, Zeichen der Zeit. Das Hörspiel, (Fr. Frommanns Verlag; Stuttgart, 1930)

Ausnahmen bildet vielleicht "Andorra" von Max Frisch. Aber Dürrenmatts letzter Versuch, "Herkules und der Stall des Augias" in ein Bühnenstück umzuschreiben, sei nach einer Kritik von Johannes Jacobi in der Wochenzeitung "Die Zeit" vom 5. April 1963 misslungen.

Der Dichter schreibt den Text, wobei sich die Frage erhebt, ob und inwieweit er das gesamte Hörspiel in seiner Vorstellung hören kann. Eine weitere Frage besteht darin, wieviel der Dichter von den funktechnischen Möglichkeiten weiss und was er davon im Manuskript verarbeitet. In jedem Fall bleibt es dem Regisseur überlassen, den Text zur Sprache werden zu lassen und andere akustische Vorgänge hinzuzufügen. Die technischen Mittel sollten von ihm so eingesetzt werden, dass sie dem Dichterischen gerecht werden, sich ihm unterordnen und es auf die bestmögliche Weise gestalten. Der Regisseur muss also Verständnis für das Technische und Künstlerische besitzen, er muss imstande sein, diese beiden Hauptkomponenten zu einem Ganzen zu vereinigen und hat damit eine wichtige Aufgabe zu erfüllen.

In diesem Vorgang nimmt auch der Darsteller einen wichtigen Platz ein. Die Wirkung eines "Wortkunstwerks" muss auf dem Wort beruhen und der Darsteller vermittelt es, er "bringt es zur Sprache." Beim literarischen Hörspiel ist diese Sprache nicht informativ - belehrend, sondern "lyrisch - magisch."

In der lyrisch - magischen Sprache dagegen kann nichts früher als das Wort, nichts vor dem Wort sein: das Wort ist Ort und Ursprung von allem, von Bildern, Gestalten,

Handlungsvorgängen und Gedanken, es hat die gesamte Welt, die es weckt, in sich.⁸

Der Darsteller muss ebenfalls eine Wortwelt in sich haben, damit sie in seiner Sprache zum Ausdruck kommt. Er sollte die Worte des Dichters ungekünstelt, mit einem Minimum an schauspielerischen Effekten aussprechen.

Gleichzeitig ist die Sprache sein einziges künstlerisches Ausdrucksmittel, ebenso seine Stimme, "die gleichermassen Körper und Seele ist."⁹ Im Gegensatz zur Bühnendarstellung, bei der Gestikulation, Mimik und Bewegung den sprachlichen Ausdruck ergänzen, verstärken oder ersetzen, und grössere Entfernung Übertreibungen und stärkeren Stimm Aufwand erfordert, verlangt die intimerer Atmosphäre beim Hörspiel vom Darsteller das "Unterspielen." Auch er muss im Dienst des Wortes stehen, damit es voll zur Wirkung kommen kann, und damit die vom Dichter gemachte Aussage dem Hörer unverfälscht vermittelt wird.

⁸ Schwitzke, Hörspiel, 100

⁹ Albert Camus, Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde, (Rowohlt's Taschenbuch-Verlag; Reinbeck bei Hamburg, 1960), 69

II. Die Situation des Hörers

Die äusseren Gegebenheiten

Was nun von Dichter, Regisseur und Darsteller gemeinsam geschaffen wurde, erlebt der Hörer durch die Vermittlung des Rundfunks als Ganzes. Er muss sich dabei nicht wie beim Theaterbesuch besonderen Vorbereitungen unterziehen. Die neue Umgebung und die festlichere Atmosphäre bringen hier eine erwartungsvolle Spannung mit sich. Es kann dem Hörspiel zum Nachteil gereichen, dass der Hörer in seiner gewohnten Umgebung bleibt, Ablenkungen und Störungen ausgesetzt ist und dass er nicht auf das Kommende eingestimmt ist. Möglicherweise hat er seinen Radioapparat zufällig angestellt und hört sich das Programm eines Abends ohne Auswahl an. Daher empfehlen Hörspieldramaturgen, das Hörspiel solle von Anfang an die Aufmerksamkeit fesseln. Man ist heute vielfach der Ansicht, dass das Hörspiel nur für die Armen sei, die sich keinen Fernsehapparat leisten könnten, und befürchtet, dass das Fernsehen eine Weiterentwicklung oder gar den Fortbestand des Hörspiels gefährde. Als ideale Zuhörer können diejenigen betrachtet werden, die auswählen, planen und sich auf das Hörspiel einstellen. Nur wird es sich in der Zukunft erst erweisen müssen, ob es für das Weiterbestehen des Hörspiels vorteilhaft oder nachteilig sein wird, wenn es nur von einer kleinen Gruppe von Liebhabern gehört wird. Schliesslich beruht sein Erfolg in den letzten Jahren zum Teil auf seiner grossen Zuhörerschaft.

Sogenannte Augenmenschen werden sich nicht unter den Zuhörern befinden. Für die anderen wird immer das Problem bestehen bleiben, dass das Hörspiel mit ihrer wirklichen Umwelt in keinem Zusammenhang steht und ob sie sich von ihr lösen und der Welt des Hörspiels folgen können.

Die Vorgänge im Hörer

Ein weiteres Problem besteht darin, dass das Radio als Schallquelle fest steht und nicht, wie im wirklichen Leben, der Schall von mehreren Richtungen kommt. Wolfgang Metzger hat Forschungen darüber angestellt und gefunden, dass das Ohr ohne Mithilfe der anderen Sinne die Schallrichtung nicht bestimmen kann. Im Studio gibt es begrenzte Möglichkeiten, räumliche Gegebenheiten darzustellen. Nähe und Ferne, geschlossener und offener Raum können unterschieden werden, nicht aber oben und unten oder links und rechts. Eine Teillösung wurde durch die Stereophonie geschaffen, die zu der Zeit, als Metzger sein Buch schrieb, noch in den Anfangsgründen steckte. Er zieht sie in Betracht, kommt aber zu folgendem Schluss: "Auch bei vollkommener Wiedergabe des Räumlichen, das der Schall unmittelbar aufzubauen fähig ist, bleibt die Hörwelt im Vergleich zur gesehenen arm und bruchstückhaft."¹⁰ Dieses Ergebnis wäre dann für das Hörspiel negativ, wenn dieses versuchte, "die Reproduktion von realer Erfahrung-

¹⁰ Wolfgang Metzger, Das Räumliche der Hör- und Sehwelt bei der Rundfunkübertragung, (R. v. Decker's Verlag; Berlin, 1942), 92

wirklichkeit, die des Optischen bedarf,"¹¹ zu sein. Für eine künstlerisch-menschliche Aussage ist es sicher nicht von Bedeutung, dass die Rundfunkübertragung kein dreidimensionales Hören vermittelt und dass der Schall von einer feststehenden Quelle kommt. Wie später noch gezeigt werden soll, spielt bei der Darbietung von Irrealem und Irrationalem der Raum eine geringe Rolle, ist geradezu die Unmöglichkeit, reale Umstände des Hörens zu schaffen, eine Voraussetzung dafür.

Demzufolge verliert auch die Frage nach räumlichem Vorstellen hier an Wichtigkeit. Es wurden Forschungen darüber angestellt, ob bei akustischen Eindrücken optische Vorstellungen aufsteigen, ob sich bei einem Hörspiel die Bilder des Dichters mit denen des Zuhörers decken und auf welche Weise die grösstmögliche Annäherung zustande kommt. Die erste Möglichkeit besteht; sie kann aus persönlicher Erfahrung bestätigt werden. Die zweite klingt unwahrscheinlich; ebenso unwahrscheinlich ist es, endgültige Forschungsergebnisse zu erwarten, denn wie andere Eindrücke auch, löst das Hören individuell unterschiedliche psychologische Akte aus. Gedächtnis- und Erfahrungsinhalte, Assoziationen und Phantasie sind Besitztum des Einzelnen, der sich dieser Kräfte in ihrem Ausmass meistens nicht bewusst ist. Worte und Geräusche bringen Teile von ihnen ins Bewusstsein, die sich dort zu etwas Neuem zusammenfügen. Das Bewusstwerden kann, muss aber nicht anschaulich sein. Einzelne inhaltsreiche Worte, Zusammenhänge,

¹¹ Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte, 2. Aufl., (Walter De Gruyter & Co; Berlin, 1958), I, 684

Szenen oder ein ganzes Hörspiel können diese Vorgänge auslösen. Die Unterschiede des individuellen Bewusstwerdens und seines Ursprungs führen zu der Frage, wie sich der Dichter über das Hörspiel mit dem Zuhörer verständlich machen kann. Die Antwort darauf könnte sein, indem er zuweilen ohne Zuhilfenahme der Vernunft und des Vorstellungsvermögens, das zu einem gewissen Teil auch Eindrücke von Realem voraussetzt, das Unbewusste, das als "die psychische Urwirklichkeit, der Quellgrund der den Menschen gemeinsamen Grundmotive und Urformen, der Archetypen des Erlebens"¹² definiert wird, und das Unterbewusstsein anspricht.

Diese Art menschlichen Verstehens macht jeweils nur einen Teil eines Hörspiels aus, es wird vielleicht innerhalb der Fabel oder des gegebenen Problems zuweilen anklingen. Der Zuhörer wird die verschiedenen psychologischen Akte mehr oder weniger in Anspruch nehmen, gleichzeitig oder nacheinander. Zu welcher Zeit und in welchem Ausmass er seine Kräfte beiträgt, ob und wann er sich angesprochen fühlt, sind wichtige Faktoren, die zur Vollendung des Hörspiels beitragen. Die Idee des Dichters gab das Gerüst, Regisseur und Darsteller schufen mit Hilfe der Technik die akustische Ganzheit, der Hörer erlebt das Hörspiel in seiner Gesamtheit. Die Art des Erlebens aber ist für jedes Individuum einmalig. Daher sagt Wickert: "Die Handlung des Hörspiels spielt auf einer inneren Bühne."¹³

¹² Philosophisches Wörterbuch, 16. Aufl., (Alfred Kröner Verlag; Stuttgart, 1961), 595

¹³ Erwin Wickert, "Die innere Bühne," Akzente, Heft 6, (1954), 505/'14

III. Die Stellung des Hörspiels in der Literatur

Um die Stellung des Hörspiels in der Literatur festzulegen, muss es erst als Teil der Literatur anerkannt werden. Diese Arbeit setzt dies voraus, jedoch viele Kritiker und Schriftsteller stellen es heute noch in Frage. Die Ursache dafür besteht oft darin, dass andere "Hörwerke" fälschlicherweise als "Hörspiele" bezeichnet werden, dass eine kurzgefasste, allgemeingültige Definition kaum zu finden ist und dass seine Dauerhaftigkeit angezweifelt wird. Man hält das Hörspiel oft für eine Abart des Dramas, oder für dramatisierte Epik; auch werden ihm lyrische Bestandteile zugebilligt. In diesem Gewirr von Meinungen ist man sich nur einer Tatsache sicher, nämlich der, dass das Hörspiel unter Beteiligung von funktchnischen Vorgängen zustandekommt. Andere Meinungen hängen weitgehend davon ab, zu welcher Literaturgattung der Betrachtende jeweils neigt. Je stärker er in seinem Metier verwurzelt ist, umso mehr gegenteilige oder übereinstimmende Eigenschaften wird er davon im Hörspiel finden.

Im Vergleich mit den drei Hauptgattungen der Literatur soll das Hörspiel keiner bestimmten zugeordnet werden, sondern es sollen einige seiner Hauptcharakteristika herausgehoben werden. Es ist erwiesen, dass es Elemente aller drei Gattungen besitzt. Das künstlerische Originalhörspiel aber ist ein Genre für sich, das seine eigenen Stilmittel und Formen entwickeln muss. "Es gilt auch hier wieder, dass das Schöpfe-

rische sich seine Gesetze schafft, und nicht umgekehrt."¹⁴

Die Eigengesetzlichkeit des Hörspiels lehnt vor allem Gottfries Mueller ab, der sich als Dramaturg besonders mit der praktischen Seite des Hörspiels befasst. Er sagt: "Die dramaturgischen Gesetze sind ewig. Sie sind niemals an eine bestimmte Ausdrucksform gebunden..."¹⁵ Damit spricht er dem Hörspiel eine empirische Dramaturgie ab und es wäre somit eine auf das Akustische beschränkte Form des Dramas, die gewisse technische Einrichtungen benötigt. Muellers Ansicht basiert auf seiner Theorie, dass der Inhalt des Wortes nichts zähle, und dass nur der Inhalt der Wortreihe und die sich daraus ergebenden dramatischen Werte zählten. Damit diene das Hörspiel der blossen Unterhaltung; eine spannende Kriminalgeschichte z. B. liesse sich mit diesen Grundsätzen darstellen. Vielleicht passen sie auf einige der früheren Hörspiele, aber selbst in denen finden sich schon Andeutungen dafür, dass die vordergründige, spannende Dramatik nicht das Wesentliche ist. Muellers Behauptungen, die er 1954 machte, können nach Borcherts "Draussen vor der Tür" und nach anderen Hörspielen, die es zu dieser Zeit schon gab, nicht bestehen.

Einige Regeln des Dramas wandelt Mueller so ab, dass sie auf das Hörspiel anwendbar sind. So sagt er z. B., dass es

¹⁴ Otto Heinrich Kühner, Mein Zimmer grenzt an Babylon, (Albert Langen - Georg Müller; München, 1954), 203. Im weiteren als Kühner, Babylon bezeichnet.

¹⁵ Gottfried Mueller, Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films, (Konrad Triltsch Verlag; Würzburg, 1954), 93

nicht in Akte, sondern in Szenen eingeteilt sein soll, dass diese kurz, prägnant, konzentriert und ohne Unterbrechung ablaufen sollen, dass die Charakterisierung des Sprechers in Text und Ausdruck geschehen müsse und dass zwischen ihm und dem Gesagten keine Diskrepanz herrschen dürfe. Ein Grossteil seiner weiteren Regeln ist entweder unwesentlich für das dichterische Hörspiel oder befasst sich zu sehr mit formalen Einzelheiten.

Eine direkte Übernahme von Regeln des Dramas wäre eine Einschränkung für das Hörspiel, die nicht gestattete, seine Möglichkeiten auszunützen. Schon seine kurze Form unterscheidet die Gesamtkonzeption des Hörspiels von der des Dramas. Das Drama kann sich eine ausführlichere Exposition erlauben, die beim Hörspiel in wenigen Worten nur, innerhalb eines Gesprächs, oder von einem Erzähler berichtet, gleich in medias res führen muss. Während die Spannung beim Drama allmählich ansteigt, sollte sie im Hörspiel von Anfang an vorhanden sein, beibehalten und nur von Pausen für den Zuhörer unterbrochen werden. Auch die Notwendigkeit einer Peripetie und der Auflösung des Konflikts ist im Hörspiel nicht gegeben. Oft ist kein sogenannter Konflikt vorhanden und der Kernpunkt, um den sich das Geschehen im Hörspiel dreht, kann kaum "Einheit der Handlung" genannt werden. Dramatische Handlung ist im Hörspiel oft vordergründig, stellvertretend oder symbolisch für innere Vorgänge.

Lessing hat schon in seinem Werk Hamburgische Dramaturgie gesagt, dass Einheit des Ortes und der Zeit im Drama nicht

strikt eingehalten zu werden brauchen. Aus bühnentechnischen Gründen werden sie aber oft beachtet. Das Hörspiel hat darin völlige Freiheit; sie bietet ihm die Möglichkeit, Irreales und Irrationales darzustellen. Die Bühne vermag wohl heutzutage mit Hilfe der Technik mehr. Die visuellen Eindrücke verringern jedoch beim Zuschauer die Aktivität seiner Phantasie und seines Vorstellungsvermögens. Er vollzieht wahrscheinlich im Hörspiel den Sprung von einem Schauplatz zum anderen williger als bei einer Bühnendarstellung, bei der imaginäre Szenen nicht visuell gezeigt werden, bei der er also seine Eindrücke vom Visuellen lösen und seine Phantasie nur von dem Gehörten leiten lassen müsste. Der wichtigste Unterschied zwischen Schauspiel und Hörspiel besteht wohl darin, dass das letztere, losgelöst von der Realität, grössere Beteiligung von seelischen und geistigen Akten verlangt, während das erstere eine gewisse Realität besitzt, die nicht Wirklichkeit, sondern ihre Bedeutung ist.

Wodurch das Hörspiel den Vergleich mit dem Drama herausfordert, ist seine Übernahme der dramatischen Formen des Monologs und des Dialogs. Während aber der Dialog auf der Bühne nicht unbedingt zum Verständnis der Handlung und ihrer Bedeutung notwendig ist, -Mimik, Gestik, Visuelles sind hier eindrucksvolle Mittel der Verständigung- ist er im Hörspiel der alleinige Träger der Handlung. Da das Hörspiel keine realen Gegenstände zeigen muss, braucht sich auch der das Geschehen ausdrückende Dialog nicht mit realen Dingen zu befassen. Das Hörspiel hat der Bühnendarstellung auch voraus, dass es Stim-

men sprechen lassen kann, die keinem Körper angehören, oder Dinge, die weder Stimme noch Sprache haben. Das gesprochene Wort selbst besitzt keine Realität.

Dem Monolog hat das Hörspiel wieder zu neuer künstlerischer Geltung verholfen. Von der Bühne ist er seit der Zeit des Naturalismus fast völlig verschwunden. Verständlicherweise: wo ein Abbild der Wirklichkeit auf der Bühne angestrebt wird, muss ein laut denkender Mensch zumindest ungewöhnlich erscheinen. Bei einem Monolog handelt es sich ja meist nicht um gesprochene Rede, sondern um hörbar gemachte Gedanken, um eine Stimme des Inneren.¹⁶

Diese Art von Monolog ist zu unterscheiden von der Rede eines Berichterstatters, der in manchen Hörspielen wichtige Informationen gibt. Aber vielfach wird der Berichterstatter als unorganischer Teil des Hörspiels abgelehnt.

Der "innere Monolog" erhält im Hörspiel besondere Wirksamkeit durch die grössere Eindringlichkeit und Intimität, die durch das Sprechen in ein Mikrofon erzielt wird, und durch die allgemeine Erfahrung, dass der Ausdruck innerster Empfindungen leichter ist, wenn Sprecher und Hörer einander dabei nicht sehen.

Erzähler und "innerer Monolog" leiten hinüber zur Epik, insbesondere der letztere Begriff, der vor allem in einer Analyse des Ulysses von James Joyce Anwendung findet. Heinz Decker zitiert dort die folgende Definition von Edouard Dujardin:

Der innere Monolog ist im Bereich der Dichtkunst die nicht ausgesprochene Rede ohne Zuhörer, durch welche eine Person ihre intimsten und dem Unbewussten am nächsten liegenden Gedanken ausdrückt, jedem logischen Ordnen vorausgesetzt, sozusagen in status nascendi.¹⁷

¹⁶ Kühner, Babylon, 219

¹⁷ Heinz Decker, "Der innere Monolog", Akzente, VIII (1961), 100/20

Dabei ist "die nicht ausgesprochene Rede ohne Zuhörer" auf das Hörspiel angewendet wohl so zu verstehen, dass die betreffende Person ihre Aussage macht, ohne an ein zuhörendes Gegenüber zu denken oder einen bestimmten Eindruck erwecken zu wollen, wozu das Hörspiel die bestmögliche Prämisse gibt.

Mit der Epik gemeinsam hat das Hörspiel vor allem die Sprache der Prosa. Nur wenige Hörspiele sind in Versform gehalten, wenngleich die Sprache mancher einen bestimmten Rhythmus aufweist. Häufiger finden sich Verse zwischen den dramatischen und epischen Partien.

In seiner Form hat das Hörspiel wenig Übereinstimmendes mit dem Roman. Infolge der Programmierung beim Rundfunk und der begrenzten Aufnahmefähigkeit des Hörers muss seine Dauer beschränkt sein. Die Kürze des Hörspiels bringt es der Novelle näher. Seine Form braucht aber keiner Tradition zu folgen wie die der Novelle. Einige Hörspiele lassen jedoch die strengeren Züge der Novelle erkennen: Sie behandeln ein einmaliges, bedeutsames Ereignis, haben Höhe- und Wendepunkt und einen gut vorbereiteten Schluss. Auch die für die Novelle typischen Motive und Symbole finden sich in manchen Hörspielen, nur können sie hier akustischer Natur sein. Ebenso ist eine Grundstimmung, die sich durch die Novelle zieht, beim Hörspiel durch andere Mittel als Worte geschaffen.

Die engste Verwandtschaft besitzt das Hörspiel wohl mit der Kurzgeschichte. Auch sie ist eine moderne Kurzform, die sich schwer in eine kurzgefasste, endgültige Definition zwängen lässt. "Sie ist das Chamäleon der literarischen Gattung, ein

sensibles Reptil, das sich in der Farbe seiner Umgebung tarnt."¹⁸ Kurzgeschichte und Hörspiel sind sich vor allem darin gleich, dass sie sich nicht nach einer strengen, traditionsgebundenen Form richten müssen und dass sie Elemente aller literarischen Gattungen enthalten können. Für beide gilt, was Bender von der Charakterisierung der Personen in der Kurzgeschichte sagt: "Schon sind die Figuren vorgestellt: wir haben sie sprechen gehört und wir haben ein Bild ihres Aussehens und ihrer Bewegung, ohne dass der Autor uns das Bild gezeichnet hätte."¹⁹ Im Hörspiel charakterisieren sich die Personen selbst durch ihr Sprechen und auch in der Kurzgeschichte, sagt Bender, liesse der Autor die Figuren sprechen, ohne sich einzumischen. Er zitiert hier sogar Musil, dessen Satz "Sprich, damit ich dich sehe" Heinz Schwitzke als Titel für sein Buch gewählt hat, das sechs Hörspiele enthält und einen kurzen Bericht über das Hörspiel.²⁰ Ähnlich wie die Kurzgeschichte muss das Hörspiel kein aussergewöhnliches Ereignis zum Thema haben, sondern kann ein Stück aus einem Leben zeigen, das gar nicht besonders zu sein hat. Irgendwo setzt es

¹⁸ Hans Bender, "Ortsbestimmung der Kurzgeschichte," Akzente, IX (1962), 205/'25. Im weiteren als Bender, Ortsbestimmung bezeichnet.

¹⁹ Bender, Ortsbestimmung, 221

²⁰ Heinz Schwitzke (Herausgeber), Sprich, damit ich dich sehe. Sechs Hörspiele und ein Bericht über eine junge Kunstform, (Paul List Verlag; München, 1961). Im weiteren als Schwitzke, Sprich, damit ich dich sehe, bezeichnet.

ein, lässt uns eine Zeitlang miterleben, endet, gibt keine Lösung. Auch das Zitat über den Schluss der Kurzgeschichte, den Bender "verblüffend" nennt, lässt sich auf das Hörspiel anwenden: "Der Schluss ist offen; d. h., er hinterlässt eine schwebende, afunktionelle Dissonanz, die noch lange nachklingt."²¹

Was über den "inneren Monolog" ausgesagt wurde, stellt gleichzeitig die Verbindung zum lyrischen Element im Hörspiel her. Selbstaussprache ist eines der Merkmale der Lyrik, das man auch im guten Hörspiel findet. Bei der Lektüre eines Gedichts sieht sich der Leser dem gedruckten Buchstaben gegenüber, während der Hörer beim Hörspiel von einer lebendigen Stimme angesprochen wird. Beide Male befindet sich das Individuum in einem intimen Kontakt mit dem Aussagenden. Beim Hörspiel besteht die Gefahr, dass durch falsche Akzentsetzung des Akustischen das ursprüngliche Verstehen der Menschen untereinander beeinträchtigt wird.

Der Anteil des Lyrischen ist in Ausmass und Art von Hörspiel zu Hörspiel verschieden. Als echte Dichtung wird es dann betrachtet werden, wenn es der Anforderung Scholls entspricht, dass nämlich hinter dem Vorwurf "eine zentrale Aussage über den Menschen und die Problematik seines Daseins in der Welt sichtbar"²² sein sollte. Diese Aussage soll aber nicht eine einmalige, subjektive Situation des Dichter zeigen, sondern "die unmittelbare Darstellung zentraler Seinsstruk-

²¹ Bender, Ortsbestimmung, 206

²² Scholl, Unsichtbares Spiel, 357

turen."²³ Das Hörspiel neige umso mehr der Lyrik zu, je mehr es dem Künstler möglich sei, "einen neutralen, gewissermaßen einen geometrischen Ort aufzufinden, von dem aus ein Einblick in ebendiese zentrale Seinsstrukturen möglich ist."²⁴ Es hat den Anschein, als ob für das Hörspiel der Rundfunk dieser neutrale Ort für die lyrische Aussage sei. Reale und rationale Gegebenheiten sind dazu nicht unbedingt erforderlich.

Die lyrische Konzeption des Hörspiels, die den Menschen im existentiellen Augenblick zeigt als individuelle Aussage des Künstlers mit objektivem Gültigkeitswert, bedient sich vor allem Günter Eich. Als Lyriker vermochte er dem Hörspiel Qualitäten zu geben, die es für immer in den Rang der Dichtung erhoben.²⁵

Der lyrische Gehalt eines Hörspiels ist meistens nicht in der herkömmlichen Form des Gedichts gegeben, wie es ja auch bei der modernen Lyrik oft nicht mehr der Fall ist. Einige Hörspiele sind jedoch gedichtähnlich aufgebaut und enthalten Wiederholungen, Rhythmus, wiederkehrende, rhythmische Wort- oder Satzgruppen. Auch die musikalische Qualität der Sprache

²³ Scholl, Unsichtbares Spiel, 357

²⁴ Scholl, Unsichtbares Spiel, 357

²⁵ Diese Feststellung bezieht sich auf Hörspiele, die er vor allem zwischen 1950 und 1958 geschrieben hat. Davon wurden elf gesammelt und in folgenden Büchern herausgegeben, die als Grundlage für die Betrachtung hier dienen:

Günter Eich, Stimmen, (Suhrkamp Verlag; Frankfurt am Main, 1962). Im weiteren als Eich, Stimmen bezeichnet.

Günter Eich, Träume, (Suhrkamp Verlag; Berlin und Frankfurt am Main, 1959). Im weiteren als Eich, Träume bezeichnet.

wird im Hörspiel eingesetzt. Es kann durchaus die Form der lyrischen Prosa besitzen, die keine Neuheit in der Dichtung ist. Auf die "Weise von Liebe und Tod des Cornets Christoph Rilke" von Rainer Maria Rilke soll als Vorläufer und Beispiel der lyrischen Prosa hier hingewiesen werden.

Die meisten Übereinstimmungen zwischen Hörspiel und einer Gedichtform lassen sich im Vergleich mit der Ballade finden. Beide benutzen den Dialog, um ein Ereignis zu berichten; in beiden kann dieser Bericht in lyrischer Stimmung umgewandelt werden; beide können transparente Doppelszenen zeigen, vordergründige der Handlung und parallele oder gleichnishafte auf anderen Bewusstseinssebenen der Sprechenden. Die Ballade verwendet aber mehr die Stilmittel der Sprache wie Endreim, Refrain, Alliteration u.s.w. Das Hörspiel kann sie wohl einbauen, aber in der Hörspiellektüre fand sich kein Beispiel dafür, dass sie durchwegs angewendet worden sind. Das Hörspiel braucht sich auch keine derartige Beschränkung im Gebrauch der Worte auferlegen wie die Ballade oder das Gedicht. Die Sprache des Hörspiels kann nicht so verdichtet sein, da es normalerweise nur gehört wird, flüchtig ist, dem Hörer wenig Zeit zum Verweilen gibt und keine Möglichkeit zu nochmaligem Aufnehmen. Seine Sprache sollte aus inhaltsreichen, treffenden, vor allem stimmungshaltigen Worten bestehen.

IV. Eigenschaften des Hörspiels

Die relativ kurze Zeit seiner Existenz, seine Vielseitigkeit und seine Vielschichtigkeit komplizieren die Definition des Hörspiels. Die in der einschlägigen Literatur angestellten Versuche sind nur dann anwendbar, wenn sie in ausführlicher Form gemacht werden. Auch hier soll keine Kurzfassung einer Definition unternommen, sondern es sollen aus dem bisher Gesagten möglichst viele charakteristische Merkmale herausgefasst und zusammengestellt werden.

Die Tatsache, dass die Hörspielform ohne die technischen Rundfunkvorgänge nicht entstehen kann, unterscheidet sie grundsätzlich von allen anderen Sendeformen des Rundfunks, die, sofern sie nicht mit Hörspielementen gemischt sind, bloss Übertragung, bloss Reproduktion darstellen.²⁶

Dies nennt Schwitzke seine erste Definition des Hörspiels. Untersucht man sie genauer, so kann man zwei wichtige Feststellungen über das Hörspiel erkennen. So unterscheidet es Schwitzke von anderen Rundfunkübertragungen und verleiht der Tatsache Ausdruck, dass es die einzige produktive Form des Rundfunks ist. Zum anderen sagt er in obigem Zitat, dass bei der Entstehung das Hörspiel auf die Technik angewiesen ist. Diese Aussage kann sowohl auf den Ursprung des Hörspiels überhaupt, als auch auf die jeweilige Entstehung des einzelnen Hörspiels bezogen werden. Hier muss auch noch einmal die Inanspruchnahme technischer Mittel bei der Vermittlung des Hörspiels betont werden. Der Hörer wird nur durch Manipulationen

²⁶ Schwitzke, Hörspiel, 43

in die Lage versetzt, etwas zu hören, was durch Manipulationen anderer hörbar gemacht wird. Diese Tatsachen unterscheiden das Hörspiel von den anderen Gattungen der Literatur. Damit sei aber nicht gesagt, dass andere literarische Formen ganz ohne Technik auskämen, aber dem Hörspiel allein sind die Mittel des Rundfunks vorbehalten. Die von Schwitzke angeführten Merkmale stehen also in einer Wechselwirkung zueinander: Die Rundfunktechnik produziert das Hörspiel, gleichzeitig ist das Hörspiel die einzige künstlerische Produktion des Rundfunks.

Wie sein Name sagt, ist es ein Spiel, das gehört wird. Also müssen alle seine Bestandteile nur akustisch wahrnehmbar sein. Sein wichtigstes Element ist das Wort, das besonders wirksam ist, da beim Sprechen die Intonation des Darstellers hinzukommt. Die Sprache, das ursprünglichste Mittel der Verständigung der Menschen, erlebt durch die Vermittlung des Rundfunks im Hörspiel erneute Bedeutung. Ihre Qualitäten, die notwendig sind, sind im Vergleich mit der Lyrik bereits betont worden. Schwitzke nennt das Hörspiel in einer weiteren Definition "die einzige darstellende Wortkunst, bei der durch die Darstellung keine fremde, keine kompakte Wirklichkeit in die imaginäre Wirklichkeit aus Sprache hineinkommt."²⁷

Zu den von den Darstellern gesprochenen Worten des Dichters fügt der Regisseur akustische Mittel, wie Musik und Geräusch hinzu. Ihre Rolle und Anwendungsmöglichkeiten sollen später noch besprochen werden.

²⁷ Schwitzke, Hörspiel, 102

Die künstlerische Idee, die technische Zusammensetzung des Hörspiels ergeben in der Übertragung durch den Rundfunk die akustische Gesamtheit, die eines physiologischen Vorganges, des Hörens, bedarf, um in den Menschen einzudringen. Der Zuhörer ist insoweit passiv, als er von sich aus den Zutritt von Schallwellen in sein Ohr nicht regulieren kann. Er ist aber imstande, sich nicht auf das Gehörte zu konzentrieren. Daher bedarf es einer gewissen aktiven Bereitschaft, eines Willens zum Zuhören, damit er das Hörspiel auch wirklich vernimmt. Zum Gehörten liefert er dann selbst noch einen Beitrag, der aus Bewusstem und Unbewusstem, Willkürlichem und Unbeabsichtigtem, Denken und Fühlen, Vorstellen und Assoziieren, Konzentrieren und Phantasieren besteht. Diese Akte geschehen in seinem Inneren und geben dem Hörspiel eine einmalige, lebendige, individuelle Vollendung, lassen es auf einer "inneren Bühne" abspielen.

Das auf diese Weise erlebte Hörspiel muss in seinem Ursprung nie real oder Abbild einer Realität sein, wobei "Realität" mit der Bedeutung von "Gegenständlichkeit" und "Dinghaftigkeit" gebraucht wird. Es muss unterschieden werden, dass das Hörspiel im Entstehen einerseits nicht Darstellung von Realem ist, was aus dem schon oben Gesagten abgeleitet werden kann, und dass andererseits sein Handlungsablauf und seine Personen nicht den Gesetzen des Realen unterworfen sind, was später noch ausgeführt werden soll. Das schliesst aber nicht aus, dass es für den Zuhörer Wirklichkeit besitzt und zwar eine Wirklichkeit im philosophischen Sinn, in dem sie

das Wirken beinhaltet und in dem sie der Möglichkeit gegenübergestellt wird.

Das Hörspiel ist daher keine "Abbeviatur der Wirklichkeit", wie Schmitthenner²⁸ anführt. Die Abbeviatur besteht beim Hörspiel in der Anschaulichkeit. Wahrnehmungen werden zumeist mit mehreren Sinnen oder allen Sinnen zugleich gemacht, während das Hörspiel nur einen Sinn, das Gehör, in Anspruch nimmt. Das Ausschliessen aller anderen Sinne und der Umstand, dass die Wahrnehmungen des Gehörs selbst der Realität entbehren, verlangen geradezu nach dem Gebrauch von Irrealem und Irrationalem im Hörspiel.

Wirklichkeit erlangt es beim Hörer in einem ihm entsprechenden Ausmass, das von seiner Aufmerksamkeit und dem Einsatz eigener innerer Akte abhängen wird und das es zu einem ihm gemässen Gesamterlebnis machen.

Die vom Hörer verlangte Konzentration und seine geistige und seelische Aktivität können nicht über eine lange Zeitspanne beibehalten werden, weshalb das Hörspiel kurz sein muss. Diese Kürze ist noch von anderen Ursachen abhängig, von denen eine wohl auch in der Schnellebigkeit unserer Zeit begründet sein mag.

Zu dieser Eigenheit des Hörspiels als Kurzform kommt eine weitere hinzu, nämlich die Mischform. Beide Formen gab es in der Geschichte der Literatur schon vor dem Auftreten des Hörspiels. In der Romantik wurde z. B. schon bewusst versucht,

²⁸ Hansjörg Schmitthenner (Auswahl und Nachwort), Dreizehn Europäische Hörspiele, (R. Piper & Co. Verlag; München, 1962), 396. Im weiteren als Schmitthenner, Hörspiele bezeichnet.

Elemente der verschiedenen Gattungen in einem Werk zu vereinen und um die Jahrhundertwende und im 20. Jahrhundert scheint sich das Mischen der Formen besonderer Beliebtheit zu erfreuen. Von vielen möglichen Beispielen sei hier nur auf das lyrische Drama Hofmannsthals verwiesen und an die lyrische Epik Rilkes erinnert. Als Vertreter der Kurzform wurden bereits Novelle und Kurzgeschichte angeführt. Das Hörspiel wird stets die beiden besonderen Merkmale, die Kürze und das Vereinigen mehrerer Formen, aufweisen.

Im Vergleich mit Drama, Epik und Lyrik wurden bereits gemeinsame oder unterschiedliche Züge des Hörspiels mit ihnen herausgestellt. An dieser Stelle soll noch betont werden, dass nicht das Überwiegen einer Gattung der Beurteilung zugrunde gelegt werden soll, sondern vielmehr der harmonische Zusammenklang aller Teile.

Die Ähnlichkeiten des Hörspiels mit Drama, Epik und Lyrik können sich sowohl in Form und Aufbau, als auch im Gehalt erkennen lassen. Sein Gehalt beruht vor allem auf der Art und der Intensität seiner Aussage, die der der Lyrik ähnlich sein sollte. Sie sollte das Innere des Menschen betreffen, aber nicht als subjektive Aussage des Dichters, sondern allgemein Menschliches anrühren.

Die Anwendung mehrerer Formen und die Berücksichtigung der Rundfunktechnik könnten das Hörspiel in den Verruf bringen, Stückwerk zu sein, wenn es ihm nicht gelingt, alle seine Komponenten zu einer neuen Einheit zusammenzufügen. Als eigenständige Form mit einer gültigen Aussage darf es sich bei der

Darstellung nicht an die Regeln der anderen Kunstformen halten. Die Gestaltung des Hörspiels wird stets von seinem Inhalt ausgehen und ihm angemessen sein müssen.

Die kurze Zeit seines Bestehens reicht kaum aus, von einer Tradition der Hörspieldramaturgie zu sprechen. Auch ist das Hörspiel immer noch entwicklungsfähig, sodass die Inszenierung eines einzelnen keinem festen Schema folgen kann. Dem Einfallsreichtum des Regisseurs sind nur Grenzen gesetzt von der Idee, dem Thema des Hörspiels und von der akustischen Darstellbarkeit. Die bestehenden Regeln für die Dramaturgie müssen mit jedem neuen Hörspiel variiert und erweitert werden. Nicht sie, sondern die Gesamtwirkung des Hörspiels wird als Basis für seine Beurteilung in Frage kommen müssen.

C. IRREALES IM HÖRSPIEL

I. "Irreal" im Sprachgebrauch und in der Anwendung auf das Hörspiel

Im allgemeinen und im philosophischen Sprachgebrauch gilt das Wort "irreal" als das Gegenteil von "real." Demnach muss bei seiner Definition die Bedeutung von "real" mit einbezogen werden. Das Reale wurde schon im Sinne von Dinghaftigkeit und Gegenständlichkeit angewendet. In dieser grundsätzlichen Auffassung soll es weiterhin gebraucht werden. Irruales ist also nicht dinghaft oder gegenständlich.

Das Reale umgibt den Menschen, er selbst gehört ihm zum Teil an, und es wird von seinen Sinnen erkannt. Die Bestandteile, die die Realität ausmachen, sind möglicherweise einmal entstanden, haben sich im Laufe der Zeit verändert, verlieren vielleicht einmal ihre gegenwärtige Form und auch an Substanzhaftigkeit. Diese Vorgänge geschehen im natürlichen Ablauf der Zeit, in dem der Abend dem Morgen folgt und das Heute dem Gestern. Im Bereich des Irrualen ist diese zeitliche Folge nicht notwendig; das Irruale braucht keine chronologische Zeitenfolge für Entstehen, Verändern und Vergehen einzuhalten.

Auf das Hörspiel übertragen bedeutet das, dass es durch seinen Anteil an Irrualen in der Lage ist, Zeit willkürlich zu handhaben. Es braucht Vorgänge nicht in ihrem normalen zeitlichen Ablauf zeigen. Weiterhin bedeutet es, dass es Ver-

gangenes und Zukünftiges in das Gegenwärtige einblenden kann. Das geschieht z. B. in Günter Eichs Hörspiel "Die Andere und ich" auf eine Weise, dass Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft nicht auseinandergehalten werden können. Auch kann das Hörspiel die Geschehnisse des Realen zeitlich raffen oder ausdehnen. "Die fünf Sekunden des Mahatma Gandhi" von Walter Erich Schäfer ist ein Beispiel für Verlängerung der Zeit. In "Die Heimkehr" von Peter Hirche dagegen wird das Leben einer Flüchtlingsfrau aus Schlesien innerhalb einer relativ kurzen Zeit dargestellt. Von diesen drei Hörspielen wird an anderer Stelle noch die Rede sein.

Ähnlich wie bei der Zeit setzt sich das Hörspiel auch über die realen Gegebenheiten des Raumes hinweg. In der Realität haben Gegenstände und Lebewesen ihren bestimmten Platz. Der Mensch kann sie darin wahrnehmen, und wenn sie einen anderen Platz einnehmen, wird er diese Bewegung wahrnehmen und ihre Mittel erkennen, wenngleich nicht immer wissenschaftlich erklären können. Gewohnheit und Erfahrung reichen meistens aus, Mittel und Geschwindigkeit der Fortbewegung oder Ortsveränderung beurteilen zu können. Ungewöhnlich wird es sein, wenn Dinge nicht ihren angestammten Platz einnehmen und wenn zwei Gegenstände plötzlich vereint sind, die nach menschlichem Ermessen voneinander getrennt sein müssten. Jedoch das Irreale ermöglicht es und das Hörspiel bedient sich dessen.

Auch das Verhältnis zwischen Zeit und Raum folgt im Hörspiel nicht den Gesetzen des Realen. Hier werden Fortbewegung und Ortsveränderung stets mit einer bestimmten Zeitdauer

in Verbindung gebracht, die meistens auch auf Grund von Erfahrung mehr abgeschätzt als genau berechnet wird, dort wird der Weg nur mit Hilfe von akustischen Mitteln zurückgelegt. Daher stimmt die dazu benötigte Zeit nicht mit der in der Realität gebrauchten überein, und die Bewegung kann also ungewöhnlich schnell oder langsam vonstatten gehen. Das Hörspiel kann Szenen, die in verschiedenen Räumen spielen, gleichzeitig oder unmittelbar nebeneinander darstellen und den Schauplatz ohne Rücksicht auf Zeit wechseln.

Von diesen Möglichkeiten machen viele Hörspiele Gebrauch. Ein Beispiel, "Klopfzeichen" von Heinrich Böll, zeigt ein ständiges Wechseln von einem Raum zum anderen. Der Hörer weiss zwar, dass die Zuchthauszenen nur in der Erinnerung des Mannes vor sich gehen, aber er erlebt sie mit ihm, als ob sie Gegenwart und Wirklichkeit seien. Die Erinnerung überkommt den Mann am Abend vor der Erstkommunion seiner Tochter besonders lebendig, da er im Zuchthaus die Bekehrung und Beichte eines ursprünglich Ungläubigen durch Klopfzeichen vermittelt hat. Seine Zelle lag zwischen der des ungläubigen Julius und der eines Priesters. Alle religiösen Handlungen waren von der Zuchthausverwaltung verboten worden. Die Bestrebungen des Julius wurden bekannt, und bevor er noch kommunizieren konnte, wurde er hingerichtet.

Die Frau trifft Vorbereitungen für das Fest der Erstkommunion und die aus der Küche kommenden Geräusche werden für den Mann zu bedeutungsvollen Klopfzeichen. Manchmal hört er das Klopfen auch, während er mit seiner Frau spricht, sodass die beiden Lokalitäten gleichzeitig gegenwärtig sind.

II. Die irrealen Medien des Hörspiels

Irrealität der Sprache

Es könnte eingewendet werden, dass die Merkmale des Irrealen, die Zeit und Ort betreffen, auch für Drama und Buchlektüre Gültigkeit besäßen, denn bei beiden entspricht die Zeit des Eindrucks und des Wahrnehmens nicht der Zeit, die die realen Dinge zum Verändern oder Fortbewegen tatsächlich benötigen. Während im Theater versucht wird, sie sichtbar darzustellen, und im Buch, sie episch zu berichten, kann das Hörspiel Assoziationen beim Hörer erwarten, die derartige Mittel erübrigen. Seine Szenen können sprunghaft, ohne Übergang oder skizziert nebeneinandergesetzt werden und dennoch verschmelzen sie beim Hörer zu einem Ganzen. Ohne zu versuchen, ein getreues Abbild des Realen zu schaffen, vermag das Hörspiel durch seine irrealen Mittel zu wirken: Sprache, Musik und Geräusch.

Die Sprache ist an sich nicht Realität in der hier gebrauchten Auffassung. Sie wird von realen Dingen erzeugt und das Gesprochene kann sich auf Schilderung von Realem beziehen, dem eine epische Beschreibung am nächsten käme. Sowohl beim Sprechen, als auch beim Hören wird Individuelles hinzugefügt, so dass das Reale, worauf sich der Sprecher bezieht, nicht mit der Vorstellung des Hörers übereinstimmt und zwei verschiedene Wirklichkeiten in ihrem Inneren bestehen. Diese Unmöglichkeit einer Übereinstimmung gibt dem Hörspiel eine natürliche Grund-

lage, eine dem Realen am nächsten kommende Darstellung nicht erst anzustreben. Es sollte vielmehr ausnützen, was Sprache von sich aus vermag: Vorstellungen zu erwecken, Assoziationen, Phantasie, Erfahrung und Denkkraft in Anspruch zu nehmen. Dieser komplexe Vorgang, den die Sprache auslöst, schliesst auch menschliche Fähigkeiten mit ein, die dem Irrationalen angehören.

Musik und Geräusche im Hörspiel

Noch mehr als die Sprache wendet sich die Musik an die irrationalen Kräfte im Menschen. Dennoch hatte sie in den früheren Hörspielen oft konkrete Funktionen zu erfüllen, wie z.B. einzelne Szenen voneinander zu trennen. Wenn Musik eine Grundstimmung im Hörspiel ausdrückt, kommt sie ihrem eigentlichen Wesen näher, so lange sie nicht konstruiert wirkt. Auch in ihrer Anwendung eines Motivs oder eines Leitmotivs sollte Musik im Hörspiel sublim sein.

Geräusche können ebenfalls eine Grundstimmung angeben oder leitmotivischen Charakter im Hörspiel besitzen. In den meisten der früheren Hörspielen dienen Geräusche jedoch vor allem der Ortsbestimmung. So sind z. B. in "Verwehte Spuren" von Hans Rothe die Sirene eines Dampfers, die Schiffsglocke und eine Trillerpfeife diejenigen Geräusche, die den Hörer darüber aufklären, dass sich die sprechenden Personen auf einem Schiff befinden. "Pfiff der Lokomotive" und "Rädergeratter"²⁹ bedeu-

²⁹ Schwitzke, Sprich, damit ich dich sehe, 35

ten, dass die Sprechenden nun mit dem Zug reisen. Rothe lässt hier das Geräusch des Zuges abklingen und die Musik einer Tanzkapelle und verschiedene Stimmen einblenden, deren Gespräche eindeutig das Treiben in einer Hotelhalle realisieren, bevor er die handelnden Figuren wieder mit ihrer Stimme in Erscheinung treten lässt. Während des gesamten Hörspiels wird diese Methode beibehalten, dass Geräusche und nicht zur Handlung gehörende Stimmen den jeweiligen Ort angeben. Rothe tut noch ein übriges und lässt die Konversation der Personen auf den Ort beziehen. Als Beispiel sollen die folgenden Ausschnitte aus Gesprächen dienen, die nach dem Anlegen des Schiffes in einem französischen Hafen und vor der Abfahrt des Zuges nach Paris geführt werden:

Matrose: Sie wollen auch nach Paris? ... Den Nachmittagszug haben wir schon veräumt... Hoffentlich wartet der Abendzug.
 Verschiedene männliche Stimmen: Zum Aussteigen bereitmachen!
 Sind Sie Gepäckträger? ... Nicht drängen! Der Zug wartet...
 Mutter: Komm, sonst werden unsere Plätze im Zug besetzt.
 Stimme: Zum Zug nach Paris bitte beeilen!
 Igna: Nummer drei - das ist unser Wagen....³⁰

Produzenten früherer Hörspiele mussten sich, da ihnen der Gebrauch von Bandaufnahmen versagt war, mit dem Problem auseinandersetzen, wie sie eine möglichst naturgetreue Übertragung von Geräuschen zustande bringen können; d. h., sie mussten ein Geräusch erzeugen, das dem am nächsten kam, welches beim realen Geschehen entstand, und das die grösste Wahrscheinlichkeit bot, dass sich die Vorstellung des Hörers mit der Realität deckte. Darin lag schon eine gewisse Täuschung, ein Abändern des Realen. Darüber hinaus bestand die Schwierigkeit, dass

³⁰ Schwitzke, Sprich, damit ich dich sehe, 34

sich diese vorgetäuschten Geräusche nicht eindeutig identifizieren liessen. Ein häufig gebrauchtes Requisit, das Rascheln von Staniolpapier vor dem Mikrophon, kann z. B. als Feuer oder als Rauschen des Wassers vernommen werden. Es muss also durch weitere Geräusche oder durch erklärende Worte gekennzeichnet werden, wie Rothe es mit anderen Geräuschen in dem oben genannten Hörspiel durchführt. Aber das Bestreben war, dem von den realen Gegenständen erzeugten Geräusch möglichst gleichzukommen.

Heute sind diese Probleme weitgehend gelöst durch die Anwendung von Tonbändern, die in den Archiven des Studios bereitliegen. Vom technischen Standpunkt aus wäre also ein getreues Abbild jedes Geräusches des Realen möglich. Es scheint aber, dass gute Hörspielautoren und Produzenten immer weniger von dieser Möglichkeit Gebrauch machen.

Die Hörspielmusik hat sich inzwischen von aller Stimmungsmalerei, das Hörspielgeräusch vom Realistischen wegentwickelt. Das aber bedeutet, dass beide sich in gewisser Weise aufeinander zu entwickeln mussten, dass das Geräusch sich zur Musik hin sublimiert, die Musik sich zum Geräusch hin konkretisiert hat. So helfen sie beide zum Wort hin, das ja sublim und konkret ist, gewinnen etwas wie "Wortcharakter."³¹

Dieses Zitat könnte leicht den Eindruck erwecken, dass sich Schwitzke besonders mit dem letzten Satz von seiner immer wieder betonten Auffassung vom Hörspiel als Wortkunstwerk entfernte. Indem er Geräuschen und Musik Wortcharakter beimisst, räumt er ihnen gleichwertige Aussagekraft wie dem Worte ein; diese Auffassung führte in letzter Konsequenz zu Knillis For-

³¹ Schwitzke, Hörspiel, 222

derung an das Hörspiel als totales Schallspiel. Schwitzke lehnt dies jedoch mehrfach ausdrücklich ab.

Die Sprache beansprucht die Kräfte des Verstandes und regt gleichzeitig Vorgänge im Unterbewussten des Menschen an. Was bei der Sprache mitschwingt, was der Zuhörer mehr erspürt als mit dem Verstande erfasst, das soll also auch im Geräusch enthalten sein. So könnte z. B. in dem Hörspiel "Der Narr mit der Hacke" von Eduard Reinacher das andauernde Hacken des Mönchs Zenkai als sein Kampf mit seinem Gewissen, als Abtragen seiner Schuld, aufgefasst werden. Oder das Klopfen in Bölls "Klopfzeichen" kann als Vorhandensein einer Macht gedeutet werden, die den Einzelnen in seiner persönlichen Freiheit bedrohen, sie einschränken oder ihn ihrer berauben will; hier ist es die Freiheit der Glaubensaübung. Der Verstand des Hörers folgt wahrscheinlich in diesen beiden Hörspielen dem Dialog, während das Hacken und das Klopfen ihn an etwas anderes erinnert, was er wahrscheinlich nicht bewusst definiert. Hier erhält das Geräusch eine Eigenschaft, die die Musik ausschliesslich und die das Wort teilweise besitzt. Dennoch sollte von der Musik nicht erwartet werden, dass sie den Verstand anspricht, und eine Trennung zwischen Musik und Geräusch sollte bestehen bleiben. Das Gemeinsame, das beide mit dem Wort haben, sollte nicht "Wortcharakter", sondern vielleicht "Ausagekraft" genannt werden.

Das Sublimieren von Geräuschen und das Konkretisieren der Musik im Hörspiel muss nicht unbedingt als Beweis dafür gelten, dass moderne Hörspiele diese beiden Faktoren nicht mit

dem Zweck einer Übertragung des Realen anwenden. Sie haben vielmehr eine andere Bedeutung gewonnen. Aus weiteren Ausführungen lässt auch Schwitzke später erkennen, dass er dem Wort den ersten Rang im Hörspiel einräumen will, dass Musik und Geräusch ihm unterstellt sein sollen, dass sie seine Wirkung unterstützen, verstärken oder transponieren sollen. Um diesen Zwecken zu dienen, müssen Geräusche nicht den realen Verhältnissen entsprechen, können sie sogar anderen als denen der jeweiligen Situation des Hörspiels zugehörigen Bereichen entstammen, sie können elektronisch erzeugt oder durch technische Mittel verändert sein.

Hier soll noch darauf hingewiesen werden, dass im Grunde die akustischen Bestandteile des Hörspiels infolge seiner Herstellung und Übertragung durch die Technik eine Veränderung erfahren und somit schon von der Realität abweichen. Diese Abweichungen können von den Technikern auch noch verstärkt werden, wie aus den Ausführungen über die technische Produktion des Hörspiels zu entnehmen ist.

Es lässt sich annehmen, dass im Hörspiel im allgemeinen und in der Anwendung von Geräusch im besonderen eine ständige Auseinandersetzung der Autoren und Produzenten mit dem Realen stattgefunden haben muss, die sich insofern verfolgen lässt, als sie sich immer weiter vom Realen entfernen. Diese Tendenz steht in reziprokem Verhältnis zur Entwicklung zum Künstlerischen hin. Gleichzeitig erhielten die Geräusche im Hörspiel eine bestimmte Aussagekraft, die Musik wurde auf eine veränderte subtilere Weise angewendet. Beide Mittel können gleichzei-

tig mit der Sprache auftreten, sie können die Darstellung irrealer Zeit- und Raumverhältnisse ermöglichen und damit erreichen, was der Mensch in Wirklichkeit auch vermag, nämlich mehrere Kräfte gleichzeitig beanspruchen, erkennen und verstehen, nicht nur mit Sinnen und Verstand allein.

Das gleichzeitige Einsetzen der verschiedenen Hörspielemente birgt Gefahren in sich. Es muss vermieden werden, dass sie den Hörer verwirren. Daher sind der Darstellung von Irrealem gewisse Grenzen gesetzt, die darin bestehen, dass oft gleichzeitiges Geschehen im realen Nacheinander gebracht werden muss, oder aber müssen die Mittel so gewählt werden, dass sie auf einmal wahrgenommen werden können.

III. Brecht - Borchert - Eich

Die Auseinandersetzung mit dem Realen und die Abkehr davon lassen sich kaum chronologisch oder systematisch verfolgen, da die positive aufsteigende Entwicklung des Hörspiels seit seinem Bestehen bis etwa 1930 zum Stillstand kam und durch den Beginn des zweiten Weltkrieges völlig abgebrochen wurde. Eines der letzten bemerkenswerten Hörspiele war "Das Verhör des Lukullus" von Bertold Brecht, das 1940 von Radio Beromünster gesendet wurde.

Viele der Vorkriegshörspiele bemühen sich, dramatische Wirklichkeitstreue zu bringen. Einzelne aber bedienen sich schon der Elemente des Irrealen und Irrationalen und manche von jenen Hörspielen erlangten künstlerische Qualität und Beständig-

keit. Irreales soll in "Das Verhör des Lukullus" nun aufgezeigt und gleichzeitig damit die Verbindung zur Hörspielentwicklung nach dem Kriege hergestellt werden.

Der im Leben so erfolgreiche römische Feldherr Lukullus wird vom Totenrichter verhört. Er muss erkennen, dass er im Totenreich nicht so respektiert wird, wie er es zu Lebzeiten auf Erden gewohnt war. Die Toten, "die Schatten", zeugen von seinen Taten, die plötzlich vor dem objektiven Richter alles Heldenhafte verlieren. Es gilt nicht mehr sein Ruhm als Feldherr, gewogen werden nun seine menschlichen Taten. Aber wenig Gutes wird zugunsten des Feldherrn ausgesagt, sodass der Totenrichter ihn ins Nichts verdammt. Die Begründung dieses Urteils, "denn immer mit all der Gewalt und Eroberung wächst nur ein Reich an: Das Reich der Schatten,"³² lässt keinen Zweifel darüber, dass Brecht damit die politischen Zustände jener Zeit anprangerte. Überhaupt scheint die gesamte Tendenz darauf ausgerichtet zu sein.

Trotz dieser Bezüge zur Realität kann der Wahl des Schauplatzes und der Handelnden - Schatten im Totenreich - als Beweis für das Irreale in diesem Hörspiel angeführt werden. Lukullus verlangt als Fürsprecher den Fries auf seinem Grabmal, auf dem sein Triumphzug dargestellt ist. Sklaven, von denen gesagt wird, dass sie nur wenig von den Toten trennt, bringen ihn. Sie warten mit dem Fries an der Mauer bis sie der Totenrichter ruft, und durch sein "Kommt!" werden auch sie zu Schat-

³² Schmitthenner, Hörspiele, 148

ten. Nun treten die abgebildeten Figuren aus dem Fries und geben Zeugnis. All dies ist möglich im irrealen Totenreich. Dann aber erscheint eine Rückkehr zum Realen, die Müdigkeit des Schatten Lukullus, die Erschütterung des Schatten Fischweib, Mutter eines gefallenen Kriegers, wie ein Kunstgriff, um eine Pause oder einen Szenenwechsel zu begründen. Oder aber wird dadurch eine doppelte Irrealität erreicht, indem das Reale in das Irreale einbricht.

Eine Wiedergeburt, die zugleich als Neugeburt aufgefasst werden kann, erlebte das Hörspiel im Jahre 1947 durch Wolfgang Borcherts "Draussen vor der Tür." Neu war es insofern, als sich Borchert weder an Vorbilder hielt, noch unmittelbar an das Vorkriegshörspiel anknüpfte, sondern mit diesem Hörspiel etwas Eigenes und Einmaliges schuf. Die hörspieltypischen Merkmale und Vorzüge sollen hier nicht untersucht werden. Wichtig ist nur, dass Irreales wiederum einer seiner Bestandteile ist.

Beckmann kehrt nach dem Kriege und nach dreijähriger Gefangenschaft in Sibirien nach Deutschland zurück. Er weiss nicht, wo er bleiben soll. Da Beckmann als vermisst gegolten hat, lebt seine Frau nun mit einem anderen Mann zusammen. Sein Kind kam bei einem Bombenangriff ums Leben und auch seine Eltern sind tot.

Das Hörspiel beginnt damit, dass sich Beckmann in die Elbe stürzt. Die Elbe aber spricht zu ihm. In recht deutlichen und derben Worten macht sie ihm klar, dass er noch nicht reif sei für eine Selbstmord, und sie schwemmt ihn wieder an Land.

Den Sturz ins Wasser beobachtet der "Beerdigungsunternehmer mit dem Schluckauf," der später von dem "alten Mann" als der Tod erkannt wird, der seinerseits in dem "alten Mann" Gott erkennt. Später erscheint der Tod noch einmal, für Beckmann in der Gestalt des Strassenfegers. Auch mit Gott spricht Beckmann einmal, der nur hilfloses Bedauern über Krieg und Elend zeigen kann. Die Elbe, Gott und der Tod sind als Personen nicht real; die Auseinandersetzungen, die Beckmann mit ihnen führt, gehen aber manchmal um reale Probleme.

Eine andere Gestalt, die der Realität entbehrt, ist der "Andere, den jeder kennt," mit dem Beckmann lange Debatten führt. Beckmann ist verzweifelt, Hunger, Kälte und Müdigkeit bedrücken ihn. Dazu kommt noch die Schuld, die er sich gibt, an dem Tod von elf Soldaten, wofür er sich verantwortlich fühlt. Seine vergeblichen Versuche, eine offene Tür für sich und seine Probleme zu finden, entmutigen ihn und lassen ihn am Leben verzweifeln. Der "Andere" ist es, der immer wieder versucht, ihm das Gute in den Menschen zu zeigen und ihm Sinn im Leben finden zu lassen. Der "Andere" kann erklärt werden als die positive Seite Beckmanns, als der jedem Menschen eigene Wille und Instinkt zum Weiterleben. Real wird diese Gestalt durch diese Erklärung jedoch nicht.

Von den anderen Gestalten im Hörspiel, die nicht visuell dargestellt werden können, ist noch der "Einbeinige" anzuführen. Das "Teck-tock" seine Krücken und seine dumpfe Art zu sprechen wirken stärker als der Inhalt seiner Worte. Beckmann sieht ihn stets als Riese. Damit scheint ein weiterer

Beweis dafür gegeben, dass er nur in seiner eigenen Vorstellung lebt.

Später, wenn Beckmann nach all seinen vergeblichen Versuchen, Anschluss an das normale Leben zu finden, auf der Strasse einschläft, erscheinen ihm im Traum alle Gestalten des Hörspiels wieder. Alle sind nun nicht mehr real, und ihre Gespräche sind nicht immer logisch auf die realen Begebenheiten bezogen. Auch der Traum von dem blutigen General und dem Knochenxylophon, den er jede Nacht träumt, und den er dem Oberst erzählt, ist in dem letzten grossen Traum verwoben. Beckmann beschuldigt die der Realität angehörenden Personen, den Oberst, den Zirkusdirektor und Frau Kramer, des Mordes an ihm selbst. Von dieser Schuld ausgeschlossen ist die junge Frau, die sich seiner annahm, als er nass und wegen seines steifen Beines hilflos am Ufer der Elbe lag. Aber immer erscheint in ihrer Gegenwart der einbeinige Riese, der dann im Traum Beckmann des Mordes und der gleichen Schuld bezichtigt wie dieser die anderen. Sein Schicksal gleicht dem Beckmanns so, dass der "Einbeinige" als Sinnbild für die Schuld Beckmanns angesehen werden kann.

Die Thematik dieses Hörspiels behandelt die menschlichen Probleme eines Mannes, der die Kriegserlebnisse nicht vergessen und nicht verarbeiten kann. Nur ein Teil der Probleme entspringt realen Verhältnissen. Dieser Mann steht in krassem Gegensatz zu anderen Personen wie zum Oberst, dem Zirkusdirektor und Frau Kramer, die allem Anschein nach weder materielle noch menschliche Probleme haben, die der Krieg nur an der Ober-

fläche berührt hat. Ihre Gleichgültigkeit, Satttheit, Zufriedenheit und Ichbezogenheit scheinen einem Wohlstand zu entspringen, den es im Jahre 1946, als dieses Hörspiel entstand, noch nicht in diesem Ausmass gab. Zu dieser Zeit waren die Eindrücke des Krieges noch frisch und spürbar. So erscheint der Gegensatz zwischen Beckmann und den anderen Personen wie eine Prophetie von Zuständen, die sich erst nach dem Jahre 1948 immer stärker abzeichnen. Und so ist das gesamte Hörspiel auch in Bezug auf jene Zeit unreal und behält trotz der realistischen aktuellen Problematik durch die irrealen Darstellungsweise seine Gültigkeit.

Nach diesem Hörspiel konnte es keine kontinuierliche Weiterentwicklung geben. Die Autoren mussten entweder Borchert nachahmen oder ihren eigenen Stil finden. Erst in den Jahren 1950 bis 1951 gelang dies Günter Eich. Er hatte zwar schon vor dem Krieg Hörspiele verfasst, da aber weder Drucke von jenen frühen Hörspielen noch Kritiken darüber zur Verfügung standen, kann hier kein Urteil gebildet und eine eventuelle Weiterentwicklung in Eichs Hörspielen nicht beobachtet werden. "Geh nicht nach El Kuwehd" und "Träume" waren die beiden Hörspiele von Eich, die Prager veranlassten, von der "Geburtsstunde des Hörspiels"³³ zu sprechen. Tatsächlich folgte dann eine Reihe von künstlerischen und literarisch bedeutsamen Hörspielen.

Neben Eich befassten sich auch noch andere Autoren mit dem Hörspiel, von denen einige in dieser Arbeit angeführt werden, denn Irreales und Irrationales machen einen bemerkenswerten

³³ Schwitzke, Hörspiel, 300

Bestandteil in ihnen aus. Es soll aber erst versucht werden, den irrealen Bestandteil an einigen von Eichs Hörspielen herauszufinden.

IV. Irreales in Hörspielen von Günter Eich

Festianus, Märtyrer

Beim Lesen von "Festianus, Märtyrer" wird man zunächst an Brechts "Das Verhör des Lukullus" erinnert. Hier ist der Schauplatz ein nichtchristliches Totenreich, dort ist es das Reich der Toten in christlicher Terminologie: Himmel und Hölle. Ausser diesem irrealen Schauplatz und den irrealen Personen haben die beiden Stücke aber kaum noch etwas **gemeinsam**.

Der Märtyrer Festianus vermisst im Himmel seine Eltern und seine Freunde aus dem irdischen Leben. Durch die Hilfe des Heiligen Laurentius erhält er von Petrus die Auskunft, dass sie alle in der Hölle seien. Festianus sucht sie dort, trifft sie an und erfährt, dass sie, von ihm nicht bemerkt, auf Erden Sünder waren. Er will ihre grossen Leiden lindern und da er allein und während eines besuchsweisen kurzen Aufenthaltes wenig vermag, beschliesst er, zu bleiben. Seine Barmherzigkeit vermindert die Schmerzen der Verdammten nicht, aber sein freiwilliges Mit-Leiden ist echtes Märtyrertum, das er auf Erden nicht vollbracht zu haben glaubt.

Die Gestalten dieses Totenreiches sprechen in Dialogen, die sich durchaus auf das Reale beziehen. Es klingt konkret aber grotesk, wenn der Teufel sagt: "Revier wäre das genauere Wort.

Wie es Rehböcke und Jagdpächter haben. Auch Anemonen."³⁴, während es bei Festianus um den Entschluss geht, ob er in der Hölle bleiben oder in den Himmel zurückkehren soll.

Die Hölle ist in einer übersteigerten Realität dargestellt. Sie ist mit irdischen Einrichtungen versehen, die keinen praktischen realen Zweck haben. Es gibt z. B. Maschinen, die nur Lärm und damit Qualen erzeugen. Das Hörspiel erweckt den Eindruck, als ob Eich den Zuhörer in eine irreale Welt führte, um ihm damit das Schreckliche der realen Welt zu zeigen. "Denn wer müsste die Erde verlassen, um die Hölle kennenzulernen?"³⁵

Durch die Wahl des Schauplatzes hat Eich die Voraussetzung dazu geschaffen, dass der natürliche Ablauf der Zeit keine Rolle spielt. Sie ist auch nicht von unmittelbarer Bedeutung für das Geschehen in diesem Hörspiel. Oft finden darin Auseinandersetzungen mit menschlichen Problemen statt, die an keine Zeit gebunden sind. Mit dem Schauplatz in diesem Hörspiel wird auch gezeigt, dass Zeit an sich nichts Reales ist und dass sie erst durch das Messen mit Instrumenten und durch die Wichtigkeit, die ihr der Mensch beimisst, für ihn eine gewisse Realität erlangt. Er will bestimmte Leistungen in einer bestimmten Zeitdauer vollbringen, aber im Hörspiel heisst es: "... gibt die Zeit und gibt sie nicht. Pausen und keine Pausen."³⁶ Un der Teufel sagt, die Hölle sei ohne Dauer und meint

³⁴ Eich, Stimmen, 323

³⁵ Eich, Stimmen, 295

³⁶ Eich, Stimmen, 301

damit, dass sie endgültig sei. "Zeit ist ein Irrtum"³⁷ ist eine weitere Bemerkung des Teufels, der damit deutlich genug sagt, dass nur der Mensch ihr Realität zuschreibt.

Die Brandung vor Setúbal

Ein anderes Stück Günter Eichs, "Die Brandung vor Setúbal," befasst sich, wie auch das vorherige, mit historischen Personen. Obgleich der portugiesische Dichter Luiz Vaz de Camões nicht auftritt, spielt er eine wichtige Rolle in diesem Hörspiel. Während das vorherige Hörspiel jederzeit nach dem Tode der Heiligen handeln könnte, also zeitlich ziemlich unbestimmt ist, liegt bei diesem die Zeit fest. Camões lebte von 1524 bis 1580, das Datum seines Todes ist im Hörspiel als der 10. Juni angegeben und beruht auf historischer Richtigkeit. Die Handlung beginnt zehn Jahre nach dem Tode des Dichters.

Seine einstmalige Geliebte, Donna Catarina, war früher Hofdame und ist nun schon seit 27 Jahren in der Verbannung in Setúbal. Sie lebt in einer besonderen, nur ihr eigenen Welt, die mit der realen Welt ihrer Umgebung nur geringe Verbindungen hat. Die Stadt Setúbal liegt am Atlantischen Ozean und es wäre möglich, dass Donna Catarina das fortwährende Rauschen der Meeresbrandung tatsächlich hört. Ihr Diener Pedro und die Zofe Rosita aber hören sie nicht, sodass es sich bei der Herrin wahrscheinlich nicht um eine akustische Wahrnehmung handelt. Vielmehr ist sie nur in ihrer Vorstellung und soll wohl symbolisch sein für ein Gefühl Catarinas. Vielleicht ist es auch

³⁷ Eich, Stimmen, 301

eine Ahnung von der Nähe Gottes, die sie, ohne es zu wissen und zu wollen, mit dem Geräusch verbindet. Wenn sie später von ihrer Reise nach Lissabon pestkrank zurückkehrt, bemerkt sie, dass man die Brandung schon höre, bevor man nach Setúbal komme. Mit Rosita, die sie begleitet, ist inzwischen eine Veränderung vorgegangen und sie antwortet darauf, man höre sie schon lange vorher. Sie haben beide erfahren, dass es Wahrheit und Liebe wirklich gibt.

Vor ihrer Reise zweifelt Donna Catarina am Tod des Dichters Camões, von dem es heisst, dass er an der Pest gestorben sei. Sie hat diese Kunde hingenommen, ohne sie in ihrer objektiven Realität zu ermessen und sie nur als persönliche Wirklichkeit zu erleben. Sie trank lediglich Rotwein, liess sich von Rosita Gedichte von Camões vortragen und lauschte dem imaginären Rauschen der Brandung. An dem Morgen, an dem die Handlung des Hörspiels einsetzt, erkennt Catarina ihre wenigen Beziehungen zur Realität. Anlass dazu gibt die Tasse mit dem Lilienmuster, aus der sie täglich ihre Morgenschokolade trinkt, obwohl sie stets nach der Tasse mit dem Rosenmuster verlangte. Nun erfährt sie, dass diese schon seit sieben Jahren zerbrochen ist. Daraus folgert sie, dass sie auch hinsichtlich des Todes ihres Geliebten getäuscht worden ist. Von nun an glaubt sie daran, dass er am Leben sei, und sie beschliesst, ihn zu suchen. Mit dem Diener und der Zofe bricht sie zu einer Reise nach Lissabon auf. Unterwegs erfährt sie von einem Wirt einiges über Camões, der einstmals sein Reisekumpan war. In der Stadt spricht sie mit seiner Mutter und mit seinem früheren Diener.

Die Aussagen dieser Personen genügen Catarina nicht als Beweis für den Tod des Dichters, aber vorläufig akzeptiert sie auch die Möglichkeit noch nicht. Nun baut sich Catarina eine andere, aber wiederum eigene Welt auf, die wieder die reale nur teilweise einbezieht. Dass Camões die Pest hatte, genügt ihr nicht, und sie ist sich sicher, dass er noch lebt. In der realen Welt gibt es den Tod, dem Catarina noch nicht begegnet ist, und vor dem sie noch Angst hat. Erst nachdem sie den toten König gesehen hat, der an der Pest gestorben ist, und sie in Lissabon, wo wieder eine Pestepidemie ist, selbst an der Pest erkrankt, glaubt sie an die Existenz Gottes, an den Tod und verliert gleichzeitig die Angst vor ihm. Catarina hat nach Camões gesucht und sie findet zu ihm, indem die Realität für sie zur Wirklichkeit wird. Mit ihr findet sie auch die Wahrheit. "Wer mit dem Entsetzlichen gut Freund ist, kann seinen Besuch in Ruhe erwarten."³⁸

Allah hat hundert Namen

Ebenfalls auf der Suche sind die Menschen in einem weiteren Hörspiel von Günter Eich, nämlich in "Allah hat hundert Namen." Bisher sind 99 Namen von ihm bekannt, gesucht wird nach dem hundertsten Namen Allahs, der an sich nichts Reales ist und dem Wissen des Menschen für immer vorenthalten bleiben soll.

³⁸ Günter Eich, "Betrachtet die Fingerspitzen," Botschaften des Regens, (Suhrkamp Verlag; Frankfurt am Main, 1955), 46. Im weiteren als Eich, Botschaften bezeichnet.

Eine Stimme schickt einen Jüngling zu Hakim, um nach diesem Namen zu fragen. Hakim berichtet von seiner Suche, als er selber ein Jüngling war. Er und seine Frau wurden dabei ebenfalls von einer Stimme geleitet. Sie nahmen an, dass es die Stimme des Propheten war, die zu ihnen sprach. Deshalb folgten sie ihren Anweisungen, die sich meistens auf reale Dinge bezogen, ohne sich zu verwundern, eine körperlose Stimme zu hören. Diese lenkte das Leben Hakims und seiner Frau Fatime. Sie bewirkte, dass sich die Eheleute fanden und heirateten; dass sie einen Fischhandel betrieben, der sich zu einem gut gehenden grossen Geschäft entwickelte; dass sie dadurch reich wurden; dass Hakim merkwürdige Abenteuer in Paris erlebte; dass sie allen Besitz verloren und zum Schluss als Hausmeister und Putzfrau in der Ägyptischen Botschaft arbeiteten.

Eine Stimme, die von einer nichtexistenten Person kommt, ist unreal, ja sogar irrational. Der Jüngling, Hakim und seine Frau folgen ihr trotzdem. Sie suchen zwar etwas Irreales aber sie finden nur Reales. So bekommt Hakim z. B. in Paris ein Paar grüne, handgemachte Schuhe, Fatime kauft Kühlautos und Flugzeuge für den Fischhandel und anderes mehr. Den Namen des Propheten erfahren sie aber nicht, auch nicht in dem letzten Satz, den seine Stimme zu Fatime spricht: "O, Wunder aller Wunder, das nie Gehörte ist eine Dattelpalme."³⁹ Hakim deutet dem Jüngling an, was der hundertste Name Allahs ist: Er ist nicht aussprechbar, er ist keine Bezeichnung für einen realen Gegenstand, die realen Dinge der Welt helfen jedoch, ihn zu

³⁹ Eich, Stimmen, 107

sehen, hören und zu verstehen: "Im Ruf eines Vogels und im Blick des Kindes, in einer Wolke, einem Ziegelstein und im Schreiten des Kamels."⁴⁰ Selbst aus dem Glanz der Treppe, die Hakim fegen muss, übersetzt er den hundertsten Namen Allahs. Ein Gedicht von Günter Eich gibt weitere Aufklärung darüber:

Nachts hören, was nie gehört wurde:
den hundertsten Namen Allahs,
den nicht mehr aufgeschriebenen Paukenton,
als Mozart starb,
im Mutterleib vernommene Gespräche.⁴¹

Dieses Hörspiel ist typisch und ein geeignetes Beispiel für das früher Erwähnte, die für Hörspiele im allgemeinen geltenden Beobachtungen, die das Irreale in Bezug auf Wechsel des Schauplatzes, Beziehungen zwischen Raum und Zeit betreffen. Auffallend ist das unbekümmerte Verlegen der Handlung von einem Schauplatz zum anderen. Hakim erzählt, auf der Treppe der Botschaft in Damaskus sitzend, dem Jüngling sein Leben. Diese epischen Passagen werden ohne Ankündigung von meistens durch den Bericht eingeleiteten dramatisch dargestellten Szenen unterbrochen. Bevor der Bericht fortgesetzt wird, verlangen die Regieanweisungen jeweils "Raumwechsel." An diesen Stellen soll die Akustik stets die gleiche sein. Sie ist nicht genauer definiert und es bleibt dem Regisseur überlassen, auf welche Weise er beim Hörer akustisch die Vorstellung des Treppenhauses in der Botschaft bewirkt. Ganz vereinzelt sind in diesem Hörspiel Geräusche vorgeschrieben, die von realem Geschehen erzeugt werden: Wenn Hakim den Laden des Schuhmachers in Paris

⁴⁰ Eich, Stimmen, 110

⁴¹ Eich, "Nachts," Botschaften, 62

betritt oder verlässt, klingelt die Ladenglocke; im Restaurant tritt die dicke Köchin Janine auf: "Sie betritt prustend und ächzend die Szene. Ihr Auftritt gleicht dem eines asthmatischen Elefanten."⁴² Das Aufstossen und Zuschlagen von Türen sind weitere Angaben, die das Akustische betreffen. Sonst wird der jeweilige Ort nur auf allgemeine Art angegeben, wie z. B. "Im Zimmer" oder "In der Herberge." Um eine Vorstellung von "Haus in Damaskus" oder "Strasse in Paris" akustisch zu bewerkstelligen, wären wahrscheinlich zu viele reale Geräuschübertragungen erforderlich, sodass der Hörer dem Verlauf und dem Sinn des Hörspiels nicht mehr folgen könnte. Derartige Geräusche sind aber gar nicht notwendig, denn der Schauplatz ist stets im Bericht oder in den Sätzen des Dialogs geschickt eingeflochten, und an manchen Stellen ist es auch nicht nötig, sich ein Gespräch an einem bestimmten Ort vorzustellen.

Die Mädchen aus Viterbo

Umgekehrt ist das nächste Hörspiel von Eich aufgebaut, "Die Mädchen aus Viterbo." Eine reale Handlung, deren Ort und Zeit angegeben sind, wird unterbrochen von imaginären Handlungen.

Die reale Handlung des Hörspiels beginnt im Jahre 1943. Der Jude Goldschmidt und seine siebzehnjährige Enkelin Gabriele halten sich schon seit drei Jahren in einem Zimmer in Berlin versteckt. Die Witwe Winter vermietet es ihnen und versorgt

⁴² Eich, Stimmen, 84

sie. Die sinnlichen Wahrnehmungen Gabrieleles beschränken sich auf die Wohnung der Witwe Winter, in der sie sich nur am Abend bewegen kann, nachdem die Besitzerin von der Arbeit nach Hause gekommen ist, hauptsächlich aber auf ihr Zimmer. Sie ist ausserdem noch zu jung, um von Erinnerungen leben zu können. Daher überkommen sie oft Zweifel an einer Welt ausserhalb ihres Zimmers und an deren Wirklichkeit. Ohne sinnliche Eindrücke fällt es Gabriele schwer, an die Realität ausserhalb des Zimmers zu glauben und sie weiss nicht mehr genau, ob es dort "Bäume" gibt und ein Tier, das den Namen "Maulwurf" trägt.

Die imaginäre Handlung wird von einem Bericht in einer alten Zeitschrift ausgelöst, der besagt, dass eine Klasse von Schülerinnen aus Viterbo mit ihrem Lehrer einen Ausflug nach Rom machte, die Katakomben aufsuchte, sich darin verirrte und nicht mehr gefunden wurde. Grossvater und Enkelin erleben nun das Schicksal der Mädchen in den Katakomben. Die erste Version wird von Gabriele zu einem glücklichen Ende gebracht, indem die Mädchen gefunden werden infolge einer übersinnlichen, suggestiven Gedankenverbindung, die die Frau des Lehrers und der Freund eines der Mädchen aufnehmen. Es ist beinahe ein Wunder, und Gabriele scheint sich durch diese irrationale Wendung über ihre eigene reale Situation und über die daraus erwachsende Angst wegtäuschen zu wollen.

Träume und Vorahnungen des Grossvaters werden durch den Bericht der Frau Winter zur Gewissheit. Sie hat nämlich erfahren, dass andere Juden, die die Goldschmidts kennen, in die Schweiz flüchten wollten, aufgegriffen wurden und nun in Berlin in

einem Gefängnis sind. Es besteht die Gefahr, dass der Aufenthalt der Goldschmidts bekannt wird. Während Frau Winter nach einem anderen Unterschlupf sucht, erleben Grossvater und Enkelin die zweite Version von dem Geschick der Mädchen und ihres Lehrers. Dieses Mal bringt sie der Grossvater zu einem Ende: Die Mädchen werden nicht gefunden. Während die beiden schon Tritte genagelter Stiefel auf der Treppe hören, lernt Gabriele durch das Verhalten eines der Mädchen in den Katakomben, ihr Schicksal anzunehmen und die Angst vor dem Tod zu überkommen. Mit dem unglücklichen Ausgang seiner Geschichte vermochte der Grossvater, Gabriele die ihr nicht vertraute Realität des Lebens zu zeigen und sie damit auf die Nähe des Todes vorzubereiten.

In diesem Hörspiel sind wieder die Szenen der realen und der imaginären Handlung unmittelbar nebeneinander. Ohne besondere Ankündigung wechseln die Schauplätze. Einmal brechen die Geräusche, die von einem Luftangriff herrühren, plötzlich ab, wenn die Handlung in die Katakomben verlegt wird. Damit stellt sich der Hörer möglicherweise auf das Neue ein. Ein ortsbestimmendes Geräusch, das den realen Gegebenheiten der Katakomben entspricht, wird kaum möglich sein. Also muss dieser Ort anderweitig akustisch angedeutet werden, eventuell durch eine besondere Qualität der Akustik, die sich auf alle Fälle von der des Zimmers unterscheiden wird. Eine nochmalige Veränderung der Akustik ist notwendig während des Monologs des Lehrers, der in den Katakomben sein Leben träumt oder überdenkt. "Raumlos" verlangt der Dichter und verlegt damit die

Szene wieder in einen irrealen, ja sogar irrationalen Bereich, den, wie später noch ausgeführt werden soll, unser Verstand nicht erklären kann.

D. IRRATIONALES IM HÖRSPIEL

I. Definition des Irrationalen

Die bisher angeführten Hörspiele von Günter Eich geben die Verbindung zum Realen niemals ganz auf, ihre Bedeutung bezieht sich aber meistens nicht darauf. Darstellung des Realen liegt auch gar nicht in seiner Absicht. Was der Dichter über seine eigene Lyrik sagt, lässt seine grundsätzliche Einstellung erkennen und ist auch auf das Hörspiel anwendbar: "Ich schreibe Gedichte, um mich in der Wirklichkeit zu orientieren."⁴³ Mit dieser Wirklichkeit kann nicht das Reale allein gemeint sein, denn Eich äussert in diesem Zusammenhang auch Zweifel an der Glaubwürdigkeit der sinnlichen Eindrücke des Menschen. Das Reale wird aber von den Sinnen aufgenommen, also muss diese Wirklichkeit mehr als nur Sinneseindrücke beeinhaltend. Eich sagt weiterhin, dass für ihn die Dinge erst durch Schreiben Wirklichkeit erlangten. Ausser den Sinnen beansprucht er also noch andere Quellen des Wissens und Erkennens, um sein Ziel, die Wirklichkeit, zu erreichen. Denkkraft und Vernunft sind sicherlich nicht aus diesen Mitteln auszuschliessen, ein grösserer Teil davon wird wohl mehr von den irrationalen Kräften vollbracht werden. Wenn nun der Dichter diese Kräfte beim Schreiben beteiligt, so werden sie beim Lesen und Hören seiner Werke ebenfalls in Anspruch genommen werden müssen.

⁴³ Günter Eich, "Einige Bemerkungen zum Thema Literatur und Wirklichkeit," Akzente, III (1956). 313/'15. Im weiteren als Eich, Literatur und Wirklichkeit bezeichnet.

Diese irrationalen Kräfte im Menschen sind vielfältiger Natur und es würde zu weit führen, sie einzeln anzuführen und genau zu bestimmen. Zu den wichtigsten Gruppen gehören ohne Zweifel, Gefühl, Instinkt, Intuition und angeborenes Wissen. Ihnen allen ist gemeinsam, dass sie den Gesetzen der Logik und der Vernunft nicht unterworfen sind. Darüber hinaus enthält die Definition von "irrational" unter anderem auch: "... vernunftwidrig, unvernünftig... Aus dem Denken der Vernunft nicht ableitbar, keinen Gegenstand dieser bildend, dem Begrifflichen, dem Logischen vorangehend, diesseits oder jenseits derselben stehend..."⁴⁴

Es bedarf wohl keines weiteren Beweises, dass das Irrationale ein bedeutender Faktor bei der Entstehung und beim Aufnehmen eines jeglichen Kunstwerkes ist. Darin ist das Hörspiel keine Ausnahme, man kann aber bei ihm noch weiter gehen und behaupten, dass es infolge seiner irrealen Mittel noch mehr das Irrationale im Menschen anspricht. Die geringen Beziehungen, die das Hörspiel in seiner Herstellung in in seinem Gehalt zum Realen hat, geben ihm ausserdem die Möglichkeit, das Irrationale mehr als andere Kunstwerke zu seinem Bestandteil zu machen. So behandeln viele der modernen Hörspiele Träume, Märchenhaftes und ähnliche Themen, wie noch gezeigt werden soll.

In dem Kapitel über das Irreale im Hörspiel fanden sich ab und zu Hinweise auf das Irrationale und auch in diesem Kapitel

⁴⁴ Rudolf von Eisler, Wörterbuch der philosophischen Begriffe, (E. S. Mittler und Sohn; Berlin, 1927), 780.

wird das Irreale nicht völlig ausser acht gelassen werden. Deshalb soll hier der Versuch unternommen werden, die Beziehung zwischen den beiden Begriffen herzustellen und die Auswahl der Hörspiele zu begründen. Oft ist es schwierig, oder sogar unmöglich, diese beiden Begriffe klar voneinander zu trennen, denn dem Irrationalen geht meistens das Element des Irrealen voran. So enthalten z. B. Borcherts "Draussen vor der Tür" und andere im vorhergehenden Kapitel angeführte Hörspiele viel Irrationales. Worte, die von einer Gestalt gesprochen werden, die weder körperlich existiert, noch visuell dargestellt werden kann, entbehren des Realen und können oft gleichzeitig nicht mit dem Verstand erklärt werden. Personifizierte Begriffe wie Tod, Gott und "der Andere", erhalten plötzlich Realität, was an sich nicht erklärbar ist, aber ihre Aussagen können als verschiedene Meinungen und Gedankenströmungen Beckmanns von der Vernunft bewältigt werden.

Eine Zuordnung von Merkmalen entweder zu dem Irrealen oder dem Irrationalen kann nur davon ausgehen, von welchem Gesichtspunkt aus sie betrachtet und welchem des jeweils gegenteiligen Begriffs sie gegenübergestellt werden. Das Irreale ergibt sich aus dem Gegensatz zum Realen, während das Irrationale nur durch die Gegenüberstellung zum Rationalen erkannt werden kann. Bei der Auswahl der Hörspiel war das jeweils stärker Hervortretende in Thematik, Aufbau oder in beidem der Anlass dazu, sie in die eine oder die andere Gruppe einzuordnen.

Die Medien des Hörspiels, Sprache, Musik und Geräusch, wurden bereits als nicht real in ihrer Substanz gekennzeichnet.

An dieser Stelle soll noch einmal betont werden, dass sie sich an die irrationalen Kräfte im Menschen wenden, vor allem die Musik, und dass das Geräusch in der Entwicklung des Hörspiels mehr und mehr ähnlich der Musik angewendet wird. Seine Entstehung durch reale Dinge braucht nicht übereinstimmen mit den im Hörspiel gemeinten, angedeuteten oder besprochenen realen Dingen. Insofern kann von irrealem oder irrationaler Geräusch die Rede sein, was nach den bisherigen Ausführungen ansonsten als widersinnig erscheinen könnte.

Das Irreale im Hörspiel wurde vor allem auf Zeit und Raum und auf ihre Relation bezogen. Für das Irrationale gelten diesbezüglich die gleichen Bedingungen. Es kann aber sein, dass diese Verhältnisse im Hörspiel im irrealen Bereich auch nicht immer von der Vernunft erfasst und erklärt werden können. Hier kann oftmals kein klarer Trennstrich gezogen werden. Völlig unbegreiflich ist es aber, wenn ein Geschehen an keinem Ort und zu keiner Zeit spielt, wie es bei einigen der folgenden Hörspiele der Fall ist. Dies erscheint als eine Eigenart, die dem Hörspiel in erster Linie zugeschrieben werden kann, die ihm die lyrische Aussage und den "inneren Monolog" ermöglicht. Diese Zeit- und Raumlosigkeit ist vielleicht auch das, was Scholl mit "neutralem Ort" meint.

II. Anwendung von Irrationalem in geschichtlicher Sicht

Frühe Hörspiele

Mit der an anderer Stelle besprochenen Abkehr der Hörspielautoren vom Realen lässt sich geschichtlich eine grössere Anwendung von Irrationalem im Hörspiel beobachten. Hin und wieder finden sich Spuren davon schon in älteren Hörspielen.

In "Berlin-Alexanderplatz" von Alfred Döblin, das 1930 uraufgeführt wurde, wird eine Geschichte von Verbrechern und einem eben aus dem Gefängnis entlassenen Sträfling in dramatischer Realität behandelt, deren Ablauf folgerichtig durchgeführt ist. An einigen Stellen aber sind Stimmen zu hören, die nicht wirklichen Personen angehören, deren Anwesenheit wider die Vernunft geht, vor allem weil sie von den anderen Gestalten im Hörspiel nicht vernommen werden. Nur dem Hörer geben sie eine Ahnung von gegenwärtigem oder künftigem Geschehen, ohne aber die Tatsachen direkt auszusprechen. So erfährt der Hörer keine Einzelheiten über die Ermordung der Verbrecherbraut, aber er weiss, dass sie geschieht. Kurz vorher tritt der Tod als Warner auf und männliche Stimmen singen: "Es ist ein Schnitter, der heisst Tod."⁴⁵ In verschiedenen anderen Szenen singen weibliche Stimmen und der Tod tritt ausserdem noch als Fragensteller, Freund und Erzähler auf. Die Hauptperson, Franz Biberkopf, wird später als irrsinnig erklärt und in die Irren-

⁴⁵ Heinz Schwitzke, Frühe Hörspiele, (Paul List Verlag; München, 1962), 47. Im weiteren als Schwitzke, Frühe Hörspiele bezeichnet.

anstalt Buch eingeliefert. Seine ehemaligen Gegner, seine ermordete Braut und der Tod sind dort seine Gesprächspartner.

Ein Hörspiel aus dem gleichen Jahr, Hermann Kasacks "Ballwechsel," lässt den Hörer unter dem Deckmantel einer einleitenden Erklärung, dass eine neue technische Übertragungsmethode eingeführt worden sei, "bei der Sie mit Hilfe von Mikrowellen an den Gedanken der Spieler teilnehmen können,"⁴⁶ ein Tennispiel miterleben. Diese technische Einrichtung ist wissenschaftlich und rational nicht beweisbar und kann als Vorwand für zwei "innere Monologe" betrachtet werden. Schon die dem Hörspiel vorangestellten Anweisungen lassen erkennen, dass das Spiel selbst mit den Monologen in Verbindung stehen muss:

Red und Green müssen alle Partien deutlich im Schlagrhythmus sprechen... Hin und wieder soll man aus dem Rhythmus der Worte auch den Bewegungsablauf des Spiels hörbar erkennen können. Keine Grammatiksätze sprechen! Eher stockend, gleichsam improvisierend, ohne Anfang und Ende im einzelnen. Den imaginären Schläger in der Hand.⁴⁷

Green ist anfangs im Nachteil gegenüber dem siegessicheren Red, der unbekümmert über seine beiden Freundinnen nachdenkt. Während des Spiels und durch das Spiel wird es Green klar, dass seine Frau ihn betrügt, er verspürt Eifersucht, überwindet sie und glaubt am Ende an die Unzerstörbarkeit seiner Ehe. Unerklärbar ist, dass er gewinnt, denn er spielt manchmal wie im Fieber und sein Aufgeregtheit, das Chaos seiner Gedanken und das Hören von Szenen, die sich zwischen ihm, seiner Frau und deren Freund Werner abgespielt haben, lassen an seiner Beherr-

⁴⁶ Schwitzke, Frühe Hörspiele, 61

⁴⁷ Schwitzke, Frühe Hörspiele, 60

schung des Spiels zweifeln. Selbst beim Lesen dieses Hörspiels kann man sich dem Gefühl eines merkwürdigen Zusammenhangs zwischen Spiel und Gedanken nicht entziehen; beim Hören ist es sicher noch stärker. Ironisch und unvorhergesehen ist übrigens das Ende dieses Hörspiels, wenn Greens Frau mit Werner Arm in Arm die Zuschauersitze verlässt, und trotz seines inneren Sieges Green dieses Spiel verloren hat.

Als letztes von den frühen Hörspielen sei noch Eduard Reinachers "Der Narr mit der Hacke" angeführt. Dreissig Jahre lang hackt der Mönch Zenkai, um einen Weg durch den Granitberg zu bahnen, der das Dörfchen Fukugawa von der Welt abschneidet und dessen Überquerung schon vielen Menschen das Leben gekostet hat. Während dieser Arbeit ist die Stimme des Gewissens der einzige Gesprächspartner des Mönchs. Sie erinnert ihn daran, dass er früher Samurai war und wegen eines Angriffs auf seine Ehre den Bannerherrn ermordet hat. Diese Begebenheit wird szenisch eingeblendet. Vergessen einerseits, Busse andererseits soll diese ununterbrochene, schwere Arbeit für Zenkai bringen. Die Dorfbewohner zweifeln an seinem Erfolg und halten ihn für einen Narren, von dem man ja keine rationale Begründung für seine Taten erwarten kann. Auch der Leser oder der Hörer wird es mit dem Verstande nicht begreifen, dass ein Einzelner mit einem einzigen Werkzeug, einer Hacke, selbst innerhalb eines Zeitraums von dreissig Jahren einen Weg durch einen Granitberg schlagen kann.

Mehr als ein Zufall muss auch das Eintreffen des Ritters Jitsonosuke erscheinen, der dreissig Jahre lang nach Zenkai

gesucht hat, um Rache an ihm zu üben. Er erfüllt ihm den Wunsch, die kurze Zeit bis zur Vollendung des Weges zu warten, und hilft sogar beim Hacken mit seinem Schwert. Wie die Dorfbewohner ist auch er von dem Wunder angetan und will auf seine Rache verzichten. Zenkai aber stirbt nach der Vollendung seines Werkes.

Nachkriegshörspiele

In den Hörspielen vor dem zweiten Weltkrieg ist das Irrationale seltener und subtiler, in den gegenwärtigen ist es häufiger und augenscheinlicher angewendet, wenngleich seine Wurzeln tiefer in das menschliche Un- und Unterbewusstsein reichen. Sie enthalten oft Träume, Phantasien und Märchenhaftes, Vorgänge, die den Menschen nicht bewusst sind, zeitlich und räumlich Getrenntes unmittelbar nebeneinander. Diese Hörspiele können sich daher frei in den verschiedenen Dimensionen bewegen, denn Zeit und Raum sind in manchen nicht massgebend, mehr noch, sie sind gar nicht vorhanden.

"Am unbestimmten Ort" könnte als Untertitel für eine ganze Reihe von Hörspielen verwendet werden. In Peter Hirches "Die seltsamste Liebesgeschichte der Welt" ist weder Ort noch Zeit bestimmt. Die beiden Sprechenden berichten manchmal, wo sie sich im Augenblick aufhalten und geben Beschreibungen ihrer Umgebung, sie sind aber so vage darin, dass sie sich eher auf die Begriffe "Theater" und "Restaurant" beziehen, als auf ein bestimmtes Theater oder Restaurant. Einmal sagt er: "Ich sitze neben dir" und sie antwortet: "Aber in einem anderen Theater,

in einer anderen Stadt, zu einer anderen Zeit."⁴⁸ Ihre Verbindung ist nur durch die Übereinstimmung ihrer Empfindungen möglich. Es sind zwei Liebende, die sich nie tatsächlich treffen und nur voneinander wissen. Sie hoffen, dass sie sich zu einer anderen Zeit an einem anderen Ort oder in einem anderen Leben einmal begegnen werden. Ihre Gespräche sind wie Gedanken oder Träume. Manchmal sind ihre Stimmen entfernter und die Art des Sprechens ist wie im Zustand zwischen Wachen und Schlafen. Diese traumhafte Atmosphäre besitzt ihre eigene Wirklichkeit. Er sagt einmal zu ihr, während sie gerade eine Italienreise macht, dass er Italien nur aus seinen Träumen und daher viel besser als sie kenne. Diese Behauptung gibt, auf das Hörspiel im ganzen angewendet, einen Schlüssel zu seinem Verständnis.

In einer ähnlichen Traumwelt begegnen sich zwei Liebende in einem Hörspiel von Wolfgang Graetz, "Fantasie um Mitternacht." Eine Andeutung von Logik, die das Gespräch ermöglicht, ist in dem Umstand enthalten, dass das Mädchen Vermittlerin in der Telephonzentrale eines Hotels ist. Christa und Toni erzählen sich gegenseitig ihre Träume, die Grenzen zwischen Traum und tatsächlichem Geschehen sind nirgends gezogen. Von einer dritten Figur, dem Fürsten Bombastian, ist anzunehmen, dass sie nur im Traum existiert oder dass sie einen Aspekt von Toni darstellt.

Auch in diesem Hörspiel sind Zeit und Ort unbestimmt. Der Fürst sagt einmal, dass er in die Verlorenheit reisen möchte.

⁴⁸ Schwitzke, Sprich, damit ich dich sehe, 138

"Vor hundert Jahren sassen wir auf einem Schloss, in einem Park mit einem See... Es kann auch viel länger her sein, das Schloss, der Park und der See..."⁴⁹

Eine andere Gruppe von Hörspielen bedient sich des volkstümlichen Glaubens, dass der Mensch im Angesicht des Todes in wenigen Augenblicken sein ganzes Leben noch einmal erlebt. Eines dieser Hörspiele, "Die fünf Sekunden des Mahatma Gandhi" von Walter Erich Schäfer, geht von dem Attentat auf Gandhi aus. Es beginnt mit der genauen Zeitangabe: 30. Januar 1948. Ein Sprecher beschreibt kurz die Vorgänge, die zu dem Schuss auf Gandhi führten. Die Kugel braucht fünf Sekunden von dem Zeitpunkt ihres Eindringens in den Körper an bis zum Vordringen in das Herz. Gandhi spricht während dieser Zeit mit der Kugel, mit dem Fluss, mit der Erde und mit einer Stimme, die dem Licht, der Liebe oder etwas Überirdischem angehört. Nur andeutungsweise erfahren wir in diesen Gesprächen von einzelnen Lebensabschnitten und Taten Gandhis. Sie lassen sehr behutsam das Auflehnen gegen den Tod, das allmähliche Sich-Abfinden und das Eingehen in einen seligen Zustand erkennen.

Im Hörspiel sind die fünf Sekunden zu einem längeren Zeitabschnitt erweitert. So viel Bedeutendes wird in jeder "Sekunde" gesagt, dass jede einzelne wie eine Ewigkeit erscheint.

Peter Hirche lässt in seinem Hörspiel, "Die Heimkehr," einer Frau, die im Sterben liegt, bedeutsame Ereignisse aus ihrem Leben "träumen." Er macht sich darin vielfach die technischen

⁴⁹ Wolfgang Graetz, "Fantasie um Mitternacht," Akzente, VIII (1961), 344/'68.

Möglichkeiten des Ein- und Rückblenden zunutze.

Die alte Frau liegt in einem Krankenhaus, eine Schwester wacht bei ihr und der Arzt sieht gelegentlich nach ihr. Die kurzen Krankenhausszenen sind wie ein Rahmen für die Monologe und die dramatisierten Szenen, die das Leben dieser Frau berichten. Die Darstellung ist sprunghaft und verwirrend, oft Fieberphantasien ähnlich. Klarheit und Befriedigung seiner Vernunft erhält der Leser bzw. der Hörer erst kurz vor dem Ende, wenn die Frau "nüchtern und kalt, wie nach einem Fieber; klar und hoffnungslos"⁵⁰ ihren Lebenslauf wie in amtlicher Form sagt mit Angaben von Daten und Jahreszahlen. Nach diesen wenigen Augenblicken der Klarheit verwirren sich ihre Sinne und sie stirbt.

Die Hörspiele der beiden zuletzt angeführten Gruppen sind zwar unreal und irrational in Handlungsablauf und Gehalt, dennoch lassen sich Teile davon mit dem Verstand bewältigen. Besonders die zweite Gruppe gibt ihm eine Basis oder eine Voraussetzung, von wo aus er manches Unwahrscheinliche oder Unmögliche hinnimmt. Die folgende Gruppe gibt diese Basis nicht mehr. Eines der ihr zugeordneten Hörspiele ist "Herrn Walters Raben" von Wolfgang Hildesheimer.

Hier verwandelt ein junger Mann seine Verwandten in Raben. Die Kunst hat er vom Meister Nico Marinelli gelernt, an dem er, noch ehe dieser die Formel der Rückverwandlung lehren konnte, seine neuerworbene Kraft mit Erfolg ausprobierte.

⁵⁰ Hörspielbuch 1955, (Herausgeber Nordwestdeutscher Rundfunk, Süddeutscher Rundfunk), (Europäische Verlagsanstalt GmbH; Frankfurt am Main, 1955), 41.

Die Opfer müssen vorher stets in einen Zustand der Erregung versetzt werden. Der junge Mann hat es darin schon zur Meisterschaft gebracht, wie zu beobachten ist, wenn er seine Tante Cosima als Nummer fünfundzwanzig der Rabenschar zugesellt. Wie andere vor ihr auch war sie mit dem Beweis für die Morde an anderen Verwandten zu Adrian gekommen, um ihn damit zu erpressen. Adrian hat mit seinem System ein ansehnliches Vermögen angesammelt, indem er von den Toten erbte. Tante Cosima will aber kein Geld, sondern Adrian als Mann für ihre Tochter. Adrians Situation wird gefährlich, wenn Cosimas Privatdetektiv, den sie als Zeugen mitgebracht hatte, sich als Onkel Nikolaus ausgibt, der den Kurs bei Marinelli bis zum Ende genommen hatte. So wie die anderen Verwandten kennt Adrian diesen Onkel nur bei Namen und nur ein anderer Onkel könnte ihn identifizieren. Dieser aber ist auch ein Rabe und lässt sich von den anderen nicht unterscheiden. Nach den Regeln des Zauberers kann aber ein in einen Menschen zurückverwandelter Rabe nicht wieder zu einem Raben werden. Onkel und Nefte wollen nicht das Risiko eingehen, ihre Verwandten wieder als Menschen zu sehen. Das würde eine Verminderung des Vermögens zur Folge haben. Adrians Besitz könnten sie sich teilen, oder einer allein könnte ihn besitzen. Diese Theorien, die der Onkel auseinandersetzt, und die Ungewissheit über seine Person versetzen den Neffen in eine Erregung, die ihm fatal werden könnte. Bevor sie der Onkel ausnützen kann, erscheint die Haushälterin. Sie hat die beiden belauscht und greift rechtzeitig ein. Mit dem Onkel allein geblieben, ver-

wandelt sie ihn nun in einen Raben. Für Adrian ist es sehr überraschend, dass sie die Zauberkunst heimlich von ihm gelernt hat. Beider Leben wird sich von nun an ändern, denn Adrian hat ihr sein gesamtes Vermögen vermacht.

Dieses Hörspiel liest sich wie ein Märchen, auf das sich eine Definition von Karl Jaspers anwenden lässt. Mythos und Märchen seien eine Form der Sprache, bei der eine Geschichte erzählt werde "als fragloses Ereignis, bei dessen Erzählung nur die Wirklichkeit des 'so ist es', 'so geschah es' fühlbar ist, ohne dass die Frage nach anderer Möglichkeit im Verwundern aufkäme."⁵¹ Wird dieses Hörspiel als Märchen betrachtet, dann gilt dafür auch, was Jaspers weiter von ihm sagt: "Die Wirklichkeit wird als unverständlich selbstverständlich einfach hingenommen."⁵²

Jaspers Worte besitzen bedingte Gültigkeit für ein anderes Hörspiel, nämlich "Knöpfe" von Ilse Eichinger. Sein Inhalt ist zwar irrational in der Art eines Märchens, jedoch liesse sich eine auf die Gegenwart anwendbare Deutung in ihm finden, die vielleicht als das Absorbiertwerden des modernen Menschen von den zivilisatorischen Einrichtungen in Worte gefasst werden kann. Das Hörspiel gibt keine direkten Hinweise auf eine derartige Deutung, die durch das Aussprechen möglicherweise verflacht, vereinfacht oder irreführend wird. Unausgesprochene wird zu "unendlicher Deutbarkeit," von der Jaspers bei

⁵¹ Karl Jaspers, Existenzphilosophie, (Walter De Gruyter & Co.; Berlin, 1956), 73. Im weiteren als Jaspers, Existenzphilosophie bezeichnet.

⁵² Jaspers, Existenzphilosophie, 73

Mythus und Märchen spricht und die ebenfalls für dieses Hörspiel Gültigkeit besitzt: "Mythus und Märchen können daher gerade dann, wenn sie nichts erklären, wenn sie, gemessen an rationaler Konsequenz Kausalität Zweck, am sinnlosesten sind, von grösster Tiefe und unendlicher Deutbarkeit sein."⁵³

Drei Angestellte einer Knopffabrik, Jean, Rosie und Ann, sind nur damit beschäftigt, in einer besonderen Abteilung die schönsten Knöpfe zu sortieren. Diese Knöpfe besitzen eine ungewöhnliche Leuchtkraft und jede Sorte ist mit einem Mädchennamen benannt. Jean und Rosie arbeiten schon seit längerem in dieser Abteilung und finden das merkwürdige Geräusch hinter der Wand nicht beängstigend. Sie sind mit den sogenannten Vertretern der Firma, Bill und Jack, befreundet. Die beiden Mädchen sind nur in der Fabrik zufrieden und glücklich.

Ann dagegen hat einen Freund, der nichts mit der Fabrik zu tun hat; John versucht, auf den Docks Arbeit zu finden. Er fragt Ann stets nach den Knöpfen und nach den merkwürdigen Vorgängen in der Fabrik. Um ihm antworten zu können, muss Ann darüber nachdenken und befreit sich damit von der starken, geheimnisvollen Anziehungskraft, die die Fabrik auf die anderen Mädchen ausübt und die auch sie vorübergehend in ihren Bann zieht. Eines Tages fühlt sich Jean besonders glücklich. In einem Gespräch mit Bill heisst es, dass sie nun so weit sei. Nachdem dieses Gespräch beendet ist, verstärkt sich das Geräusch hinter der Wand. Von nun an kommt Jean

⁵³ Jaspers, Existenzphilosophie, 73

nicht mehr zur Arbeit und es gibt eine neue Knopfsorte, die Jean heisst.

Ann's Versuche, bereits verkaufte Knöpfe dieser Sorte zu sammeln, damit Jean wieder am Fenster stehen könne, ihre und John's Versuche, Jean zu finden, und verschiedene ihrer Andeutungen lassen einen Vorgang ahnen, der in seiner Entsetzlichkeit und Unmöglichkeit vom Verstand nicht bewältigt werden kann. Bill, der sich eine Weile für Ann interessiert und den es stört, dass sie so viel nachdenkt, weiss, dass sie sich dadurch seinem und dem Bann der Fabrik entzieht. Auch vom Hörer und Leser soll sicher keine vernunftgemässe Bewältigung dieses Hörspiels erwartet werden.

Märchenhaft, unbegreiflich und unerklärbar ist in verschiedenen Hörspielen die Mitwirkung von Tieren. Es sind nicht Verwandlungen gemeint, so wie in "Herrn Walsers Raben," sondern die aktive Beteiligung von Tieren an der Hörspielhandlung. In "Der gute Gott von Manhattan" von Ingeborg Bachmann sind es zwei Eichhörnchen, die das Geschick zweier junger Menschen in seinem vorbestimmten Lauf beschleunigen. Ihr Meister ist der "gute Gott," der die Eichhörnchen als Kundschafter ausschickt und dessen Aufträge sie ausführen. Manchmal schmieden sie selbst Pläne und handeln selbständig. Billy und Frankie, so heissen die Eichhörnchen, sprechen mit menschlicher Stimme und besitzen eine seltsame Mischung von menschlichen und tierischen Fähigkeiten. Sie können sprechen, lesen, schreiben und innerhalb gewisser Grenzen denken, aber menschliche Gefühle wie Mitleid haben sie nicht. Ihre Ge-

stalt als Eichhörnchen und ihre Kletterkünste ermöglichen ihnen unbemerkten Zugang zu Menschen und zu schwer erreichbaren Plätzen. So können sie z. B. ungesehen in Hotelzimmer im 57. Stockwerk gelangen, können durch Schlüssellocher Menschen beobachten und ihre Gespräche belauschen und ihnen Briefe zu stecken.

Jennifer und Jan nehmen die Botschaften der Eichhörnchen selbstverständlich an und folgen ihren Anweisungen. In diesem Hörspiel geht es vor allem um die Liebe, die als Gefühl an sich dem Irrationalen zugeordnet werden kann. Zwischen Jennifer und Jan ist sie ausserdem so ausschliesslich und mächtig, dass die beiden dadurch mehr und mehr die Bindung zum Realen und Rationalen aufgeben, dass es für sie keine Wirklichkeit ausser der ihrer Liebe gibt. Die Steigerung ihres Gefühls wird symbolisch ausgedrückt durch ihr mehrmaliges Umziehen in immer höher gelegene Zimmer des Hotels. Auf dem Höhepunkt ihrer Liebe zu Jan angelangt, sagt Jennifer, dass sie wahnsinnig sei vor Liebe zu ihm. Damit ist die Zeit zum Eingreifen für den "guten Gott" gekommen. Er gibt Jennifer ein Paket, das Zündstoff enthält, der sie in die Luft sprengt. Vor Gericht gibt der "gute Gott" den Grund für sein Eingreifen an:

Sie sind wie die seltenen Elemente, die da und dort gefunden werden, jene Wahnsinnsstoffe, mit Strahl- und Brandkraft, die alles zersetzen und die Welt in Frage stellen. ... Denn die hier lieben, müssen umkommen, weil sie sonst nie gewesen sind.⁵⁴

⁵⁴ Schmitthener, Europäische Hörspiele, 245

Jennifer stirbt allein, denn Jan ist imstande, vor der Entscheidung eine Zeitlang zu dem früheren, "normalen" Leben zurückzukehren. Er wollte wieder einmal allein sein, denken und mit Menschen, die ihn nichts angingen, belanglose Gespräche führen. Jan lebt weiter ohne diese wahnsinnige Liebe, aber auch ohne Vergessen.

Nicht allein das Auftreten und das Benehmen der Tiere ist in diesem Hörspiel irrational, auch die Liebe zwischen Jan und Jennifer, Jennifers Tod, vor allem aber der "gute Gott," der als Mensch eine Anzahl von un- und übermenschlichen Eigenschaften hat, und der von der menschlichen Rechtsprechung zwar angeklagt, aber nicht verurteilt wird. Auch für dieses Spiel liesse sich sagen, dass seine Tiefe und Deutbarkeit durch ein ausschliesslich rationales Durchdringen nicht erfasst wird.

Ausser bei Eich gibt es nur noch wenige Hörspiele, in denen Tiere Handlungsträger sind. Ihre Anwesenheit und eine gleichnishafte Beziehung zum Geschick der Menschen ist noch in einem zweiten Hörspiel von Ingeborg Bachmann, "Die Zikaden," von Bedeutung.

Auf einer entlegenen Insel im Süden haben mehrere Menschen Zuflucht gesucht, um dort vielleicht Vergessen zu finden. Sie können dort auch nicht dem Leben, so wie es in Wirklichkeit ist, entgehen, auch nicht in ihren Träumen von Glück und Erlösung, es sei denn, sie würden zu Zikaden.

Zu Beginn des Hörspiels beschreibt ein Erzähler eine Musik, die keinen Rhythmus und keine Melodie habe, von keinem Instru-

ment gespielt werde und die im Sommer mittags aus der Erde, aus Büschen und Bäumen komme. Nach dieser Beschreibung heisst es in den Anweisungen: "Die Musik hat schon begonnen und ist stark geworden wie ein Schmerz. Und sie hört auf wie ein Schmerz; man ist froh darüber."⁵⁵ Diese Musik, die der Gesang der Zikaden sein soll, wird im Hörspiel immer zum Abschluss einer Szene verlangt. Darüber hinaus besteht kein mittelbarer Zusammenhang zwischen Geräusch und Handlung. Nur in einem Gespräch werden die Zikaden erwähnt; Robinson, einer der wenigen Inselbewohner, der nicht bleiben wird, sagt, dass er Stille haben möchte, dass ihn die Zikaden quälten; ihr Gesang weckte ihn aus seinen Träumen von Glück und Vergessen.

Am Ende des Hörspiels sagt der Erzähler, dass es die Insel und ihre Bewohner nicht gebe, dass aber Menschen versuchten, auf Inseln zu leben und dass er selbst zu ihnen gehöre. Einmal hätten aber die Zikaden bewirkt, dass er einen anderen Menschen nicht unbemerkt vorbeigehen liess.

Denn die Zikaden waren einmal Menschen. Sie hörten auf zu essen, zu trinken und zu lieben, um immerfort singen zu können. Auf der Flucht in den Gesang wurden sie dünner und kleiner, und nun singen sie, an ihre Sehnsucht verloren - verzaubert, aber auch verdammt, weil ihre Stimmen unmenschlich geworden sind.⁵⁶

⁵⁵ Hörspiele, (Fischer Bücherei KG; Frankfurt am Main und Hamburg, 1961), 80. Im weiteren als Hörspiele bezeichnet.

⁵⁶ Hörspiele, 118

III. Irrationales in Hörspielen von Günter Eich

Träume

Die meisten Titel der bisher angeführten Hörspiele geben weder Einstimmung noch Vorbereitung darauf, dass die folgenden Erlebnisse nicht dem Realen entstammen oder nicht durch Akte des Verstandes erfassbar sind. Anders bei Eichs Hörspiel "Träume." Hier lässt der Titel bereits erkennen, dass Irreales und Irrationales im Hörspiel enthalten sein müssen. Überraschend ist dann aber, wenn vor jedem der fünf Träume genau angegeben ist, wer träumt, zu welcher Zeit und an welchem Ort er träumt, manchmal sogar die Ursachen für den schlechten Traum; also wieder Zusammenhang mit dem Realen und Rationalen. Keiner der Träume ist angenehm. Es ist sicherlich von Bedeutung, dass sie in die Zeit zwischen 1947 und 1950 fallen und dass jeder Traum jeweils an einem Ort der fünf Kontinente geträumt wird.

Was aus den Menschen wird, denen das Befriedigen der notwendigsten materiellen Bedürfnisse genügt, ist einer der ersten Gedanken, der beim Lesen des ersten Traumes kommt. Ein Uralter, eine Uralte, Enkel, Frau und Kind sind in einem Güterwagen eingesperrt. Das Geräusch des anfangs langsam fahrenden Zuges begleitet ihre Gespräche. Alle ausser dem Uralten sind zufrieden mit ihrem Geschick und interessieren sich nicht für dessen Erinnerungen an die Vergangenheit und an eine Welt ausserhalb des Güterwagens. Seine Erzählungen

sind den anderen unverständlich und sie wollen sie nicht hören. Nur die Uralte hört geduldig zu und spricht mit ihm. Ihre Erinnerungen an früher und an eine andere Möglichkeit zu leben, haben sie verlassen. Ganz selten sind die Worte des Uralten mehr als nur Worte für sie. Manche werden ihr durch den wiederholten Gebrauch geläufig, aber wenige haben einen Inhalt für sie. Enkel, Frau und Kind kennen nur das Leben im Güterwagen. Der Uralte spricht z. B. einmal von "Löwenzahn" und niemand weiss, was es ist. Auch "gelbe Blume" ist keine ausreichende Erklärung.

Ähnlich ergeht es ihnen mit den meisten vom Uralten gebrauchten Worten. Sie enthalten kein Erleben und daher keine Wirklichkeit für sie. Für diese Menschen gibt es die Wirklichkeit ohne sinnliche Wahrnehmung des Realen nicht. Ihr Kontakt mit der realen Welt ist aber auf das geringste beschränkt. Er besteht lediglich aus einem abgeschlossenen Güterwagen ohne Fenster, in dem sie nur undeutlich "einen schwachen Wechsel von Hell und Dunkel"⁵⁷ wahrnehmen. Ihre Mahlzeiten sind verschimmeltes Brot, das ihnen jemand durch eine Klappe schiebt. Ein geringer Einbruch der anderen Welt schreckt sie auf. Einmal fällt ein Sonnenstrahl durch ein Loch in der Wand, für den nur der Uralte den Namen weiss. Das Kind sieht durch das Loch hinaus, kann aber nicht sagen, was es sieht. Die Wahrnehmungen werden für das Kind nicht zur Wirklichkeit, weil ihm die Worte dafür fehlen. Hier geht es Eich also wieder um den Zusammenhang zwischen Welt und Wort.

⁵⁷ Eich, Träume, 149

Der Uralte und die Uralte blicken auch durch das Loch hinaus und erschrecken vor dem, was sie sehen. Sie nehmen eine Veränderung an den Menschen wahr, die plötzlich so gross sind wie Bäume. Ohne ersichtliche Gründe beginnt das Kind zu weinen. Früher als die anderen spürt es, dass etwas Unbegreifliches geschieht. Tritt eine Veränderung ein? Wird das Drohende stärker? Die Antwort darauf erfolgt, indem sich das Rollen der Räder mehr und mehr beschleunigt und ihr Geräusch immer lauter wird. Den Erwachsenen wird es allmählich bewusst, sie haben Angst vor dem Kommenden, dem sie hoffnungslos ausgeliefert sind.

Nur mit der irrationalen Voraussetzung des Traumes ist ein Leben unter derartigen Umständen anzunehmen. Die Menschen im Güterwagen wissen nicht, warum sie dort eingesperrt sind, welches Ziel der Zug hat. Sie fragen auch nicht danach. Ausser dem Uralten haben sie sich gleichgültig in ihr Schicksal ergeben, sie sind weder glücklich noch unglücklich.

Der Traum ermöglicht auch die unbegreifliche Handhabung der Zeit in diesem Hörspiel. Die Menschen im Güterwagen haben keine Uhr und keinen Kalender. Das Verrinnen der Zeit beobachten sie nur an ihrem Alterwerden. Der Uralte schätzt, dass es an die vierzig Jahre her sein muss, seit sie ihr früheres Leben aufgeben mussten.

Das Gedicht vor dem zweiten Traum drückt aus, was besonders unmittelbar in der Zeit nach dem Kriege eine wichtige Aufgabe war und jetzt noch immer im deutschen Geistesleben als Forderung weiterbesteht: Bewältigung der Vergangenheit.

Eich fügt dem noch ein weiteres hinzu: Akzeptieren von Verantwortlichkeit jedes Einzelnen für alles, was geschah und noch geschieht: "Denke daran, dass du schuld bist an allem Entsetzlichen, das sich fern von dir abspielt."⁵⁸

Ein Beispiel für das Entsetzliche ist im zweiten Traum gegeben. Ein reicher Chinese leidet an einer Krankheit, für die es nur eine wirksame Medizin gibt, nämlich das frische Blut eines Kindes. Auf seine Anzeige hin meldet sich ein Ehepaar, das, nicht zum ersten Mal, ein Kind verkauft. Abstoßend wirkt das Feilschen um den Preis des Kindes und die Bitten der Eltern um Referenzen, ebenfalls das Schreien des Kindes, wenn es von der Magd getötet wird, und die falsche Empfindsamkeit der reichen Leute.

Zum Unterschied von den anderen Träumen wird hier das Entsetzliche ausgesprochen, sogar detailliert beschrieben. Es ist beinahe wie ein Realisieren des Sprichwortes: Er lebt vom Blute anderer. Das unmenschliche Verhalten ist unbegreiflich, nur in der Form des Traumes annehmbar und löst Gefühle des Entsetzens aus. Darin liegt sein irrationaler Gehalt, aber auch im Verhalten des Kindes, das die Erwachsenen nicht versteht und dennoch das Nahen der Gefahr spürt.

Die Menschen im dritten Traum erleben die "Stunde X, deren es bekanntlich sehr verschiedene geben wird."⁵⁹ In dieser Stunde wird ihr bisheriges Leben durch einen namenlosen, un-

⁵⁸ Eich, Träume, 155

⁵⁹ Eich, Träume, 163

beschriebenen Feind beendet. Man weiss wenig von ihm. Man hört nur seine Schritte auf das Haus zukommen, sein mehrmaliges Klopfen und das Einschlagen der Tür. Die Nachbarin beschreibt ihn als kleinen Mann, der blind ist, aber besser als alle anderen sieht. Die Leute, an deren Tür er kommt, müssen das Haus verlassen, ohne etwas mitnehmen zu dürfen.

Der Feind hat ein Haus gewählt, in dem eine Familie mit fünf Kindern wohnt. Niemand sagt es ihnen, aber sie wissen, dass sie gehen müssen. Das kleine Mädchen Elsie hat ihre Puppe mitgenommen, weil es sie liebt. Nachdem dies die Nachbarin erfahren hat, schickt sie die Familie aus ihrem Haus. Auch die anderen Leute im Dorf verweigern ihnen ihre Hilfe. Sie sind erleichtert, dass Elsie trotz des Verbotes etwas mitgenommen hat. Damit hat sich die Familie ins Unrecht gesetzt und den anderen einen Ausweg und eine Entlastung ihres Gewissens wegen ihres unselbstlosen Verhaltens gegeben. Ausserdem erwarten sie, dass sich der Zorn des Feindes dann nur auf diese eine Familie konzentriert. Obwohl die Eltern und ihre fünf Kinder im Freien sind und sich fragen, wohin sie gehen sollen, endet der Traum auf eine hoffnungsvollere und tröstlichere Art. Die Eltern glauben, nicht so armselig zu sein wie die anderen, weil sie ihre Kinder haben und Elsie ihre Puppe.

Dieser Feind ohne Namen ist wohl gemeint als die Summe von den auf den Menschen zukommenden Gefahren. Sie sind ihm nicht bewusst, aber ihr Vorhandensein spürt er und es bereitet ihm Unbehagen. In der irrationalen Darstellungsweise des Traumes

sind sie als Begriff Feind zusammengefasst. Er ist nicht benannt, sodass der Einzelne das ihm Feindliche darunter verstehen und ihm einen Namen geben kann. Er wird zum Nachdenken veranlasst, was ihn vielleicht auf einen Weg führt, von dem aus er das Bedrohende, Angsterregende abwenden kann. So kann das Geschehen dieses Traumes eventuell dazu verhelfen, irrationale Gefühle bewusst zu machen und ihre schädigende Wirkung zu entkräften.

Das Unlogische der vierten Traumhandlung wird damit plausibel gemacht, dass den beiden Männern Peter und Michael auf einer Safari in Zentralafrika von den Eingeborenen das Gedächtnis genommen wird. Auf Befehl der Medizinmänner bereitet ihnen der Koch die Wurzel der Turiakpflanze als Gemüse zu, das sie essen und, ohne es zu wissen, schwindet ihr Gedächtnis. In diesem Zustand sprechen sie Fragen aus, die wohl viele Menschen aus ihrem Bewusstsein verbannen: "Was tun wir eigentlich hier?... Wohin wollen wir eigentlich? Und wozu sind wir hier?"⁶⁰ Peter und Michael finden wie viele andere Menschen keine Antwort auf ihre Fragen. Unklar erinnern sie sich, dass sie nach dem Glück suchten, aber sie wissen nicht, in welcher Gestalt es ist.

Die Neger im Lager der beiden Männer verständigen sich mit den Medizinmännern durch Trommeln. Sie beobachten sie ständig und erstatten über jede ihrer Bewegungen Bericht. Peter findet das ununterbrochene Trommeln erst unheimlich. Aber später vermisst er es und ist zufrieden, wenn er es wieder

⁶⁰ Eich, Träume, 174

hört. Das Trommeln und Schlafen sind für ihn das Glück. Durch den Verlust seines Gedächtnisses weiss er nicht mehr, dass das Trommeln eine Sprache ist, die er nicht versteht, und dass es seinen Untergang verursacht hat.

Den schwarzen Trägern wird befohlen, die beiden Männer zu verlassen und alles mitzunehmen. Nur einer bleibt vorläufig zurück; von ihm erfahren sie, dass ihnen niemand helfen darf und dass sie den Dämonen überlassen werden sollen. Die Frage, wer die Dämonen sind, wird ihnen nicht beantwortet. Damit verlässt sie auch der letzte der schwarzen Träger und sie sind ohne Lebensmittel und sonstige Geräte allein. Michael bricht auf, um nach dem Glück zu suchen und glaubt, einen Weg durch das Gestrüpp gefunden zu haben.

In dem dem Traum vorangehenden Gedicht sagt Eich, es sei leicht, sich mit Hilfe des Verstandes auf der Erde zurechtzufinden. Es gäbe Wegweiser, Landkarten und andere Merkmale zum Orientieren. Den Mitmenschen zu verstehen aber ist schwierig, denn hierbei ist es mit dem Verstand nicht getan: "Aber du, der du neben mir gehst, wie verborgen ist mir die Landschaft deines Herzens! Tappend im Nebel überkommt mich oft Furcht vorm Dickicht und vorm verborgenen Abgrund."⁶¹

Die Vorrede zum fünften Traum ist nicht in Gedichtform. Sie berichtet von einem Glauben der Griechen, der besagt, dass sich die Sonne auf ihrer Bahn reibe und einen unaufhörlichen, ewig gleichbleibenden Ton erzeuge, den das menschliche Ohr nicht höre. "Wie viele solcher unhörbarer Laute leben um

⁶¹ Eich, Träume, 171

uns? Eines Tages werden sie zu vernehmen sein und unser Ohr mit Entsetzen erfüllen."⁶²

Dieser Augenblick bedeutet die Stunde X. Zwei Frauen in New York hören einen solchen Laut; er ist schabend, eindringlich und nicht endend. Die Tochter, in deren Wohnung sie sich befinden, sagt, er komme vom Lift. Aber ihre Erklärung ist nicht beweisbar, denn der Ton ist auch zu vernehmen, wenn der Lift nicht in Betrieb ist. Ein Vortrag im Radio über Termiten lässt die Mutter vermuten, dass die Termiten am Hause nagten. Trotz der wissenschaftlich richtigen Erklärung, dass Termiten keinen Beton frässen, werden bei der Tochter mehr und mehr Anzeichen der Unruhe bemerkbar, die sie bisher verstecken konnte. Sie weiss, dass es das Geräusch überall gibt, und dass man ihm nie mehr ausweichen kann, hat man es einmal gehört.

Die Mutter dagegen hält das alles für Einbildung. Dies ist ihr erster Besuch bei ihrer jungverheirateten Tochter und sie ist zufrieden mit den äusseren Anzeichen ihres Glückes und ihres behaglichen Lebens. Das Geräusch beunruhigt sie nur vorübergehend. Das zunehmende Gefühl eines nahenden Unheils tut sie ab mit dem Festhalten am Gewohnten. Sie will die genaue Zeit wissen, denn genaue Zeit bedeutet für sie Ordnung und ein Gegenmittel gegen Geheimnisse.

Der Vortrag über Termiten im Radio dauert von 17 Uhr bis 17 Uhr 30. Danach verspürt die Mutter Müdigkeit und schläft auf der Couch ein. Nun kommt der Ehemann der jungen Frau nach Hause. Er weiss, dass er gleich sterben muss und dass

⁶² Eich, Träume, 179

seine Schwiegermutter schon tot ist. Auf dem Nachhauseweg bemerkte er um 17 Uhr 30, dass er ausgehöhlt war. Nun sagt er, dass sie ihm am Herzen sässen. Ein Gewitter naht. Beide wissen, dass alles hohl ist und nur von einer dünnen Haut gehalten wird. Durch das Gewitter wird alles zerfallen. Die junge Frau, die es von sich aus schon immer wusste und nie mehr ganz ruhig sein konnte, lehnt sich gegen dieses Ende auf.

Sie ist eine der Wissenden, die die Zeichen spürt und so wie die Kinder besonders im zweiten und dritten Traum am meisten leiden muss. In diesem letzten Traum ist die herannahende Gefahr die Aushöhlung, die vor allem in den Menschen vor sich geht, indem ihre inneren menschlichen Werte immer mehr abnehmen. Der Verstand weigert sich, an eine Aushöhlung aller Dinge durch Termiten zu glauben.

Im ersten, vierten und fünften Traum werden jeweils anhaltende Geräusche verlangt: Rollen der Räder, Negertrommeln und das Nagen der Termiten. Vor dem Ende des ersten Traumes wird das Geräusch des Zuges ganz laut; im vierten Traum setzt das Trommeln kurz vor dem Ende einmal aus, um leise einsetzend, allmählich lauter werdend, zuletzt in voller Lautstärke den Traum zu beschliessen; im fünften Traum wird das Geräusch manchmal von Radio übertönt und am Ende von lautem Donner abgelöst. Das Geräusch des Zuges und das Trommeln sollen sicherlich nicht nur den Ort bestimmen, an dem das Geschehen stattfindet. Sie drücken mehr aus, was den Verstand nicht ansprechen soll. Ihre Aussage ist nicht so einfach zu erklären wie das Trommeln, das ja Worte und Botschaften bedeutet.

Allenfalls tragen die Geräusche dazu bei, auch durch plötzliches Aussetzen und Anschwellen, bestimmte Gefühle zu erregen, beizubehalten oder zu steigern und an das ständige Vorhandensein einer drohenden Gefahr zu erinnern.

Jedem Traum, ausser dem letzten, ist ein Gedicht vorangestellt, das, zusammen mit dem Traum, einen bestimmten Sinn ergibt, der mit Hilfe des Verstandes jeweils interpretiert werden könnte. Die vernunftgemässen Auslegungen werden aber im einzelnen von Mensch zu Mensch verschieden sein. Das Drohende hat keinen Namen, sodass, wie beim dritten Traum gesagt wurde, jeder seine eigene Interpretation finden wird.

Die Gefahren, die auf den Menschen zukommen, werden von anderen Menschen ausgelöst, entstehen vielfach durch die Zivilisation. Ihre Anzeichen sind noch latent, sodass sie vor allem der Künstler erspürt. Es ist aber nicht an ihm, sie logisch zu beweisen. Er spricht sie daher in der irrationalen Form des Traumes aus. Durch diese Darstellungsweise greifen die angsterregenden Gefühle auf den Menschen über und wirken unmittelbar auf das Irrationale in ihm, dort, wo Angstgefühle ihren Sitz haben, und schrecken ihn auf.

Die Träume können gleichzeitig als Symbole oder Parabeln ausgelegt werden, sodass der aufgeschreckte Mensch Ansätze findet, von wo aus er zu denken beginnt, was die Angst erregt und was er dagegen tun kann. Denn Eich glaubt nicht, dass der Einzelne Schuld und Verantwortung für das Entsetzliche, das auf der ganzen Welt geschieht, ablehnen kann. Er will auch nicht, dass die Menschen behaglich und bequem ruhen, nachdem ihre materiellen Bedürfnisse befriedigt sind.

Die Andere und ich. - Geh nicht nach El Kuwehd!

Im ersten dieser zwei Hörspiele wird nicht geträumt, sondern das Leben zweier Frauen verfolgt. Die eine ist Ellen Garland, eine Amerikanerin, geboren in Cleveland, 41 Jahre alt, die mit ihrem Mann und ihren zwei Kindern auf einer Italienreise der anderen begegnet, die als alte arme Fischersfrau in Comacchio lebt. Ellen ist mit ihrer Familie auf dem Weg zum Badestrand in Porto Garibaldi. Sie fahren um Comacchio und dort, wo sich die Strasse gabelt, wo die eine in den Ort führt und die andere nach dem Badeort, steht Camilla und sieht Ellen an. Diese ist betroffen von dem Blick, fährt aber vorbei, ohne ein Zeichen zu geben.

Später, während sie badet, erinnert sich Ellen an den Blick der alten Frau. Sie berichtet nun, wie sie sich anzieht und zu Fuss nach Comacchio geht. Ohne Mühe findet sie das Haus Camillas und spricht als Ellen mit ihr. Nur erscheint Camilla jetzt jünger und behandelt Ellen wie eine Tochter, die sich sonderbar benimmt. Ellen sieht sich im Spiegel sehr verändert, ein junges, schwarzhaariges Mädchen in einem einfachen Kleid mit billigem Schmuck. Trotzdem besteht sie darauf, Ellen Garland zu sein und berichtet von deren Lebensumständen. Die andere Frau nennt sie Camilla, ist geduldig und zärtlich mit ihr und Ellen-Camilla beginnt an ihrer Identität als Ellen zu zweifeln. Vorerst spielt sie nur die Rolle der Camilla. Sie willigt ein, einen älteren, reicheren Witwer zu heiraten, der ihren Eltern helfen kann, um ihnen damit zu Ge-

fallen zu sein. Ellen-Camilla betrachtet alles mit Abstand. Sie ist sicher, dass sie nur nach Porto Garibaldi zurückgehen müsste, um wieder ganz Ellen Garland zu werden. Eines Tages geht sie tatsächlich. Der Ort kommt ihr verändert vor, sie findet Mann und Kinder nicht und fragt schliesslich ein merkwürdig gekleidetes Ehepaar nach dem Datum. Es ist der 5. August 1910, der Tag, an dem Ellen in Cleveland geboren wurde. Nun hat sie keine Wahl mehr, sie muss nach Comacchio zurückgehen und das Leben Camillas in dem armen Fischerdorf führen. Sie heiratet Giovanni und führt nach aussen hin ein normales Leben. Im Inneren verliert sie die Identität der Ellen Garland mehr und mehr und nur der Wunsch, nach Amerika auszuwandern, bleibt als bewusste Verbindung mit Ellen.

Mit vielen Einzelheiten berichtet das Hörspiel das schwere und sorgenreiche Leben Camillas in dramatisierten Szenen. In Abständen werden Monologe eingeschoben, die die Handlung weiterführen und die die Gedanken Camillas offenbaren. Auch Ellen führt derartige Monologe, die ebenfalls "raumlos" gesprochen werden.

Camillas Leben ist voller Mühsal, Sorge und Armut, die sich mit zunehmendem Alter vermehren. Am Ende ihres Lebens steht sie an der Brücke. Sie überblickt die Strasse und damit ihr Leben. In diesem Augenblick fährt das offene Auto vorbei, in dem Ellen Garland sitzt. Camilla blickt sie an und erkennt sie: "Ich selber war es ja, und mein Leben war es, das vorüberfuhr."⁶³ Camilla fühlt, dass sie die andere

⁶³ Eich, Stimmen, 53

erreichen müsste. Sie macht einige Schritte, fällt, das Wasser steigt um sie und betäubt sie.

Unmittelbar darauf folgt ein Gespräch der Mitglieder der amerikanischen Familie, aus dem zu entnehmen ist, dass Ellen während des Schwimmens ohnmächtig wurde und sie nun in ein Hotelzimmer gebracht wird. Im ersten Augenblick erkennt sie Mann und Kinder nicht und sagt nur, dass sie nach Comacchio müsse.

Am nächsten Tag ist sie wieder ganz Ellen Garland. Als solche geht sie nach Comacchio, findet ohne weiteres das Haus, erkennt eine der Töchter Camillas, weiss die Namen der Enkelkinder und verlangt, Camilla zu sehen. Sie wird in eine Kammer geführt und steht vor der toten Camilla.

Bei einem verstandesmässigen Überdenken dieses Hörspiels lässt sich sagen, dass das Leben der Ellen Garland und das der armen Camilla typisch, normal und ohne weiteres möglich wären. Der Verstand findet aber keinen Ansatz, um die merkwürdige Verbindung zwischen dem Leben der beiden Frauen zu erklären. Meint Eich eine Seelenwanderung, über die er sich sicher während seines Indienaufenthaltes informieren konnte? Erlebt jede der Frauen in der Nähe des Todes das Leben der anderen? Oder ist eine eindeutige Identität des Menschen nicht möglich? Oder soll es etwa eine Aufforderung dazu sein, nicht am Mitmenschen vorüberzugehen, sich in seine Situation zu versetzen? Was immer auch die Antworten auf diese Fragen sein mögen, der Verstand wird sie nie endgültig geben können.

Im Hörspiel "Geh nicht nach El Kuwehd!"⁶⁴ handelt es sich zwar nur um das Schicksal eines Menschen, der seine Zukunft im Traum erlebt, aber wieder ist die Grenze zwischen dem tatsächlichen Erleben und dem Traum hier, im vorherigen Hörspiel einer anderen irrationalen Sphäre, nicht gezogen.

Der Kaufmann Mohallab kommt mit einer reich mit Gütern beladenen Karawane aus Indien. Er ist auf dem Weg nach Damaskus, wo er mit einem Partner Handel betreibt und wo dessen Schwester Fatime auf ihn wartet, die er heiraten will. Mit seinem Diener Welid reitet er der Karawane voran und ist betroffen von dem Anblick des Ortes El Kuwehd. Er scheint ihm vertraut zu sein. Auch der Bettler, der ihn warnt, nicht nach El Kuwehd zu gehen, kommt ihm bekannt vor. In der Dirne Trug glaubt er Fatime zu erkennen. Sie winkt ihm auf der Strasse zu und alles, was geschieht, erscheint Mohallab bedeutungsvoll, vorherbestimmt, aber auch unheilbringend.

In der Herberge führt Mohallab ein Gespräch mit Welid, das diesem unvernünftig erscheint und zur Feststellung veranlasst, sein Herr müsse Fieber haben. Den unerklärbaren Zeichen, die Mohallab erhält und die ihn seltsam bannen, will Welid durch vernünftige Entschlüsse entgegenwirken. Aber schon ist es zu spät, schon kommt eine Magd, um Mohallab zu ihrer Herrin zu geleiten. Trotz der Warnung des Dieners folgt er ihr. Mohallabs Gespräche mit Trug wirken zum Teil nicht logisch, auch dann nicht, wenn man weiss, dass sie nur ihre Aufgabe in

⁶⁴ Siehe auch: Calderons La vida es sueño, Lope de Vegas Bearbeitung desselben Themas, wie auch Grillparzers Der Traum ein Leben.

dem Plan ihres Bruders durchführt, der den reichen Kaufmann berauben will.

Mohallab weiss, dass die unbegreiflichen Zeichen eine unvermeidbare Wendung seines Geschicks bedeuten, er kann sie jedoch nicht fassen oder aussprechen. Er weiss ferner, dass sein bisher sicheres Leben aufhört, dass ihn Ungewissheit erwartet.

Von nun an ist Mohallabs Schicksal recht abenteuerlich. Alle Versuche zu einer Rettung aus seinem Unglück schlagen fehl. Er macht sich schuldig und wird schliesslich von einem Henker von einer Klippe gestossen. Der Schrei, den er dabei ausstösst, weckt ihn auf und mit Erleichterung erkennt man, dass sein böses Geschick nur ein Traum war. Welid bringt ihm die Erinnerung an die Wirklichkeit zurück, aber Mohallab denkt an die Zeichen und da holt ihn auch schon die Magd zu ihrer Herrin. Sie gebraucht die gleichen Worte wie vorher im Traum.

Das eigentliche Traumgeschehen wirkt real und logisch, aber die Gespräche vorher sind voller mehrdeutiger Bezüge und zuweilen das Gegenteil von dem, was vernünftigerweise erwartet wird.

Der Tiger Jussuf

Mit diesem Hörspiel scheint der Dichter wieder die Möglichkeit einer eindeutigen Identifizierung des Menschen in Frage zu stellen. Hier geschieht es jedoch auf eine weniger ernsthafte und gewichtige, wenn auch nicht weniger leicht erklär-

bare Art. Eich lässt den Zirkustiger Jussuf sagen, man solle es als ein Spiel betrachten, es nicht zu ernst nehmen und nicht zu viel darüber nachdenken.

Jussuf gibt diesen Rat, während er versucht, sich vorzustellen. Er selbst kann mit seinem Rat nichts anfangen. Durch das ganze Hörspiel zieht sich die Frage, teils ausgesprochen, teils nicht ausgesprochen: Wer bin ich? Die Vorstellung Jussufs erfolgt durch Monologe und durch Gespräche von drei Paaren. Zuerst sprechen der Zirkusdompteur William und die Kunstreiterin Anita über eine eventuelle gemeinsame Zukunft im Zirkus. Das nächste Gespräch findet zwischen dem Bäckermeister Richard Matthisson und seiner Frau Paula statt, die am Bodensee in der Sommerfrische sind. Das dritte Paar ist der Kommerzienrat Rimböck und seine Frau Ottilie. Sie verbringen den Abend gemeinsam zu Hause und langweilen sich in ihrer Gesellschaft.

Diese Gespräche geben wenig Aufschluss über markante Charakterzüge der Sprechenden. Sie wirken unbedeutend, zufällig und so, als ob sich diese Menschen nur oberflächlich füreinander interessierten. Nach den Gesprächen schaltet sich Jussuf ein und berichtet, dass er eben in einem fremden Zimmer, in einem fremden Bett, neben einer fremden Frau aufgewacht sei. Er will sich orientieren und wissen, wer er ist. Die Frau wacht auf und ruft ihn Maximilian. Er spricht mit dessen Stimme, während er als Jussuf Kommentare dazu gibt. Seine Frau nennt er auf gut Glück Anita und es stimmt.

Seine allmählich aufsteigenden Erinnerungen erlebt der Hörer in Rückblende dramatisiert oder in Monologen Jussufs, die er mit verschiedenen Stimmen hält. Als Max berichtet er von einem Auftritt im Zirkus, der im Grunde ein stummer, hier hörbar gemachter Dialog zwischen dem Dompteur William und dem Tiger Jussuf ist. Dabei erinnert sich Jussuf seines Ursprungs, vorübergehend seiner "Tigerschaft,"⁶⁵ tötet den Dompteur und entflieht. Nachts versteckt er sich im Park und belauscht eine Unterhaltung zwischen Anita und Max. Jussuf fühlt, dass ein Teil von ihm William ist und als solcher leidet er unter Anitas Untreue. Als Jussuf leidet er an Zahnschmerzen und Regen verschlimmert seinen Zustand auf das jämmerlichste. Die Suche nach dem entflohenen Tiger schreckt ihn aus seiner beklagenswerten Apathie auf. Sehnsucht nach menschlicher Gestalt und menschlicher Gesellschaft führt ihn zum Bäckermeister Richard, der gerade in der Backstube die Morgensemmeln bäckt. Jussuf und Richard tauschen ihre Gestalt und haben Spass daran, die Frau des Bäckers zu erschrecken. Sie hält ihren Mann für einen Helden und er gefällt sich in der Rolle des Tigers. Dann aber nehmen Richard und Jussuf ihre frühere Gestalt wieder an, nachdem sie übereingekommen sind, dass zwischen Anita und der Bäckersfrau Paula kein wesentlicher Unterschied besteht.

Auf seiner Suche nach Anita gerät Jussuf in den Keller einer Villa, wo er einschläft. Sprechen weckt ihn auf und er kann auf der Terrasse das Ehepaar Rimböck beim Frühstück be-

⁶⁵ Eich, Träume, 73

obachten. Da ihm Frau Ottilie als geduldig erscheint, nimmt er ihre Gestalt an. Die Unterhaltung geht nun um ein Punktsystem, das Jussuf-Ottilie Herrn Rimböck auseinandersetzt. Alle Vergehen aneinander werden mit Punkten bewertet und addiert, wobei es sich herausstellt, dass der Kommerzienrat 42000 Punkte zu seinen Ungunsten hat. Jussuf-Ottilie hat diese Punkte aufgespart, um damit die Giftbeigabe zum Morgenkaffee des Herrn Rimböck zu bewerten.

Aber Jussuf erklärt die ganze Szene als einen Scherz und ersetzt sie durch ein nichtssagendes Gespräch. Zu dem Ehepaar Rimböck gesellt sich nun ihr Sohn Max. Jussuf-Max hält die jetzige Situation für verwirrend: "Denn während ich in Gestalt von Frau Kommerzienrat Ottilie Rimböck am Frühstückstisch sitze, bin ich es doch selber, der dort kommt, Maximilian Rimböck, ihr Sohn, in einem früheren Stadium, vor der grossen Häutung."⁶⁶ Das Gespräch ist dementsprechend vieldeutig. Von Anita und dem Tiger im Park ist auch die Rede.

Dann bringt Jussuf für Ottilie, die in Tigergestalt im Keller liegt, Schlaftabletten, Wasser und Rindfleisch ohne Knochen. Sie ist sehr empört und droht mit einem Rechtsanwalt wegen Freiheitsberaubung. Dennoch nimmt sie die Tabletten, isst von dem rohen Fleisch und entschlummert. Jussuf verlässt das Haus, nicht mehr als Ottilie, sondern als Max. Zu den Plänen Williams gehört, dass er Maximilians Gestalt annimmt. Er trifft Anita, die ihn verändert findet, unterbreitet ihr Pläne für eine einfache Hochzeit und eine Hoch-

⁶⁶ Eich, Träume, 91

zeitsreise.

Das Gespräch zwischen Max und Anita wird anschliessend in dem ihm fremden Zimmer fortgesetzt, obwohl inzwischen ein grösserer Zeitraum verstrichen ist. Sie sind auf der Hochzeitsreise. Nun hat Anita Erinnerungen, die nicht mit dem bisher Gehörten übereinstimmen. In dieser Szene ist Max der Sohn von Paula und Richard und stellungslos. Sein Vater leiht ihm sein Auto und etwas Geld. Die Wirklichkeit zeigt, dass dieses Geld schon aufgebraucht ist und der Benzintank des Autos leer ist. Die Hochzeitsreise ist zu Ende. Mit den Plänen für ihre gemeinsame Rückreise verbindet Anita die Klage, dass sie William geheiratet habe und nicht den reichen Max, der ihr ein finanziell gesichertes und sorgenfreies Leben geboten hätte.

Anita und Max fragen sich, was eigentlich aus Jussuf geworden sei. Anita hat gehört, dass ein Tiger erschossen worden sei, aber sie weiss nicht genau, von wem, wo und ob es überhaupt Jussuf war. Max ist verwirrt. Plötzlich sind Anitas Augen, die früher blau waren, "die sanften, sandgelben Augen des Tigers."⁶⁷

Es ist schwierig, die Handlung dieses Hörspiels zu verfolgen. Bainahe unmöglich ist es aber, mit dem Verstand in die Tiefen ihrer inneren Zusammenhänge zu reichen. Vieles erscheint an der Oberfläche absurd. Dennoch kann das Hörspiel als Ganzes nicht als absurd bezeichnet werden, denn Eich hört nie auf, nach einem Sinn, nach der Wirklichkeit des Menschen

⁶⁷ Eich, Träume, 102

und der Welt zu suchen. Die Sprache ist für ihn als Dichter Mittel und Weg, diesem Ziele näher zu kommen. Auch dieses Hörspiel ist ein Schritt in dieser Richtung. Es heisst darin:

Aber wahrscheinlich weisst du nicht, dass jede Vorführung ein Dialog ist, in einer Sprache geführt, die es nicht gibt, ein stummer Dialog, der auch den Beteiligten kaum bewusst ist. Man kann ihn allenfalls übersetzen; es ist schwierig, weil das Original fehlt... 68

Dies aus dem Zusammenhang mit dem Dressurakt genommen und ergänzt mit anderen Gedanken Eichs über sein Suchen nach Wirklichkeit, ergibt ein Ganzes, aus dem sein Streben zu erkennen ist:

Aus dieser Sprache, die sich rings um uns befindet, zugleich aber nicht vorhanden ist, gilt es zu übersetzen. Wir übersetzen, ohne den Urtext zu haben. Die gelungenste Übersetzung kommt ihm am nächsten und erreicht den höchsten Grad von Wirklichkeit. 69

Sabeth

Sabeth ist der Name eines menschengrossen Raben, der auf dem abgelegenen Hof des Bauern Fortner aus und ein geht und manchmal bei der Arbeit hilft. Besonders enge Verbindung hat er mit dessen Tochter Elisabeth. Niemand wusste von Sabeth, bis Elisabeth eines Tages ihrer Lehrerin gegenüber eine Bemerkung macht. Die Lehrerin stellt Nachforschungen an und mit ihr erfahren wir die merkwürdigen Erlebnisse der Bauersleute und dem Raben.

⁶⁸ Eich, Träume, 69

⁶⁹ Eich, Literatur und Wirklichkeit, 314

An einem Tag mitten im Winter fühlt sich der Bauer seltsam berührt und angerufen. Obwohl Schnee liegt und der Boden gefroren ist, muss er das Pferd anspannen und auf das Feld zum Pflügen gehen. Auch Elisabeth spürt es und geht mit ihm. Später folgt ihnen die Bäuerin. Sie sieht auf dem Hof und auf den Feldern Scharen von riesigen Raben sitzen. Nach anfänglichem Entsetzen schaut sie einem in die Augen und spürt ein grosses Glück nahe. Zugleich weiss sie, dass sie es nie erreichen kann. Der Bauer pflügt inmitten der Rabenschar und auch Elisabeth ist mit ihnen und ohne Furcht.

Von dieser Stunde an ändert sich das Leben der Bauersleute. Sie sind über alles glücklich, selbst über Unglücksfälle und auch dann, wenn andere sie für merkwürdig halten, weil sie Dinge treiben, die selbst ihr eigener Verstand als närrisch, "kindisch oder lächerlich oder verrückt"⁷⁰ bezeichnet. Die Raben werden immer scheuer und nur Elisabeth hat noch Umgang mit ihnen. Einen gewöhnt sie ans Haus und er lernt zu sprechen.

So viel erfährt die Lehrerin. Sie spricht auch mit Sabeth und macht Aufzeichnungen. Sie ist verwirrt und bezweifelt, dass sie die wissenschaftliche Klärung dieser Vorgänge allein tätigen kann. Daher bittet sie den Schulleiter Woturba um Hilfe, der sie vorerst für irrsinnig hält. Dennoch lässt er sich darauf ein, die Familie Fortner zu befragen. Er überzeugt sich und beginnt, das Geschehen um Sabeth und dessen Dasein systematisch zu erforschen. Sabeth versucht, auf die ihm

⁷⁰ Eich, Träume, 115

gestellten Fragen Antworten zu geben, die aber auch keine wissenschaftlichen Beweise erbringen. Sabeth selbst ist verwirrt und sagt etwa folgendes: Mit dem ersten menschlichen Wort, das er aussprach, bekam er ein Gedächtnis, das zugleich Vergessen mit sich brachte. Einmal durchfährt es ihn wie ein Licht und er glaubt, alles zu wissen, aber er kann es nicht aussprechen. Er weiss nur, dass sich sein Dasein verändert hat. Er hält sich nun für sterblich und kennt innere Bilder von Tod, Liebe, Zeugung, Geburt und Ewigkeit. Seit seiner Beziehung zu den Menschen hat er die geheime Verbindung mit seinen Brüdern verloren, ja, er ist sich nicht einmal sicher, ob es sie gibt, ob nicht ein Rabe alle Raben zugleich ist. Er meint, dass es vielleicht einen Augenblick geben wird, den er Geburt oder Tod nennt, in dem wieder mehrere Raben vorhanden sind.

Eines Tages ist Sabeth tot, d. h. die Erwachsenen wissen, dass er nicht wiederkommen wird. Woturba glaubt, er ist in sein anderes Leben zurückgekehrt. Für den Bauern ist dies der Tod. Elisabeth sucht nach dem Raben, aber sie findet ihn nicht. Von nun an ist sie oft geistesabwesend und sieht gern den Krähen zu. Ihr Blick ist anders geworden: "... wild und traurig, wie nur Tiere blicken."⁷¹

Im Leben der Lehrerin und des Schulleiters tritt auch eine Wendung ein. Durch ihr gemeinsames Forschen haben sie zueinander gefunden. Das Erlebnis mit dem Raben war für sie zudem ein Zeichen von vielen, das sie bemerkten. Ihre Gespräche mit

⁷¹ Eich, Träume, 143

dem Raben führten sie dazu, sich selbst, den Nächsten und das Leben besser zu verstehen. Die Frage nach dem Vollkommenen, dem Endgültigen, Ewigen wurde ihnen jedoch nicht beantwortet. Die Lehrerin glaubte einen Blick in eine andere Welt getan zu haben. Aber Woturba erwidert darauf: "Dieser Blick wäre der Tod. Wir haben nur den Vorhang gesehen, der sie verbirgt."⁷² Diese Welt sei überall. "Wir sind selber darin. Wir wissen nichts, und wir verstehen die Zeichen nicht, die uns bisweilen gegeben werden."⁷³

Wieder ist in diesem Hörspiel eine Andeutung dafür gegeben, dass wir unseren Sinnen nicht trauen können. Woturba sieht den Raben und will ihn photographieren, um seine Existenz beweisen zu können. Aber wo Sabeth sein sollte, ist auf den Bildern eine weisse Stelle, während alle Gegenstände und Personen deutlich erkennbar sind. Woturba und die Lehrerin verfassen einen Bericht über Sabeth, den sie an die Redaktion einer Zeitschrift zur Veröffentlichung senden. Da aber die beiliegenden Photographien den Raben nicht zeigen und der Beweis also fehlt, glaubt man nicht daran. Dem Redakteur fällt ein Vorkommnis ein, das ihm Bekannte berichteten und das einen eventuellen Beweis für Sabeth erbringen könnte. Diese Bekannten hatten in der Nähe des Bauernhofs eine riesengrosse Rabenfeder gefunden, die sich wie ein Kreisel auf der Strasse gedreht hat. Sie hatten sie nach Hause gebracht und aufbe-

⁷² Eich, Träume, 139

⁷³ Eich, Träume, 139

wahrt. Während die Frau mit dem Redakteur am Telephon spricht, verwandelt sich die Feder in einen Platanenzweig mit frischen Blättern. Damit ist auch die letzte Möglichkeit für einen Beweis verloren. Das Ehepaar und der Redakteur nehmen das Ungewöhnliche hin, ohne davon berührt zu werden.

Das Jahr Lazertis

Hier, wie anderen Hörspielen von Eich, spürt ein Mensch ein Zeichen und er muss auf die Suche gehen. Das Zeichen ist ein Wort. Aber anders als in "Allah hat hundert Namen," wird es hier ausgesprochen. Sein Klang ist ungewiss, es wurde im Schlaf gehört, aber es ist das Wort, das alle Geheimnisse löst. Nur wurde es zu früh ausgesprochen. Es klingt wie "Lazertis," mit dem sich kein Begriff verbinden lässt. Aber es hat Ähnlichkeit mit anderen Worten, die Erlebnisse auslösen oder durch Erlebnisse einen Sinn erhalten. Diese Erlebnisse folgen keinem erkennbaren Plan. Paul, der sich von dem Wort leiten lässt, glaubt an den vorherbestimmten Zufall und an den unerklärbaren Einfluss dieses Wortes und seiner assoziierten Bedeutungen auf sein Leben. Das Bestreben, einen klar durchdenkbaren Sinn darin zu finden, wird immer wieder abgelenkt, indem sich immer neue Zusammenhänge auftun. Das gesamte Hörspiel kann als Beispiel für das Irrationale der Sprache betrachtet werden.

Paul hört das Wort in der Neujahrsnacht und beschliesst, das kommende Jahr mit diesem Wort zu benennen. Die erste Ähnlichkeit entdeckt er in dem Wort "Lazerte," dem lateini-

schen Namen für Eidechsen. Er begegnet dem buckligen Laparte in dieser Nacht, der ein Buch über Eidechsen verfasst hat und der Paul einlädt, ihn auf einer Expedition nach Brasilien zu begleiten. Laparte will weitere Beobachtungen über Eidechsen sammeln und Paul soll Bilder von ihnen malen.

Paul sagt zu und erfährt in Pernambuco die zweite Deutung seines Wortes. Sie wird von dem Arzt Dr. Bayart ausgesprochen: Laertes. Bayart bezieht diesen Namen auf sich, da er eine Ähnlichkeit zwischen seinem und dem Schicksal des Vaters von Odysseus fühlt, denn auch sein Sohn befindet sich auf Irrfahrten. Später erhält er Nachricht vom Tode seines Sohnes und betrachtet sich als ein anderer Laertes, der Bruder Ophelias. Seine Schwester, die Laparte liebte, ertränkte sich nach dessen Abreise.

Von Pernambuco aus tritt Paul mit zwei weiteren Forschern die Expedition an. Sie verläuft planmässig und zufriedenstellend, bis sie von einem Weissen erfahren, der krank und allein in einer Hütte liegend, von Indianern notdürftig versorgt wird. Paul wird dazu ausersehen, diesen Kranken aufzusuchen und ihm nach Möglichkeit zu helfen. Allein fährt er zu ihm und findet den an Lepra erkrankten Richards in armseligem Zustand. Dennoch hochmütig, lehnt er vorerst Hilfe ab und hat nur einen Wunsch, nämlich Whisky. Um diesen Wunsch erfüllen zu können, muss Paul in das Lager der Expedition zurückkehren. Dort wird ihm bedeutet, er solle seinen persönlichen Besitz mitnehmen, denn seine Anwesenheit sei nicht mehr erwünscht. Laparte will die Expedition auflösen,

denn er sieht keinen Sinn mehr darin, nach Eidechsen zu suchen. Er hätte sie ja doch nur gesammelt, um Paul an diesen Ort zu bringen. Paul widmet sich nun ganz der Pflege Richards, der noch einige Wochen lebt und ihm die dritte Deutung seines Wortes gibt: Lazarus.

Nachdem er Richards begraben hat, hat Paul keine bestimmten Pläne. Eines Tages entdeckt er an seinem Körper rote Stellen, die, wie Richards ihm erklärt hatte, den Beginn der Lepra anzeigen. Paul eilt nun zu Dr. Bayart, um sich untersuchen zu lassen. Dieser gibt ihm eine neue Deutung für sein Wort: La certitude, das französische Wort für Gewissheit.

Noch eine Deutung kommt von Bayart. Er weist Paul in das brasilianische Leprosenheim ein, das den Namen La Certosa trägt. Es war früher ein Kloster, von italienischen Mönchen bewohnt, die ihm diesen Namen gaben, der "die Kartause" bedeutet. Beinahe drei Jahre verbringt Paul dort, ohne untersucht zu werden und ohne rote Stellen an seinem Körper zu haben. Einmal trägt er den Gedanken, das Heim zu verlassen, wenn er erfährt, dass Dr. Bayart in eine Irrenanstalt eingeliefert worden ist. Dann erinnert er sich aber seiner freiwillig übernommenen Aufgaben im Heim und er bleibt für immer. Er erkennt, dass die Leprösen in der Kartause zwar ohne ihn sterben, er aber nicht ohne sie leben könnte.

Die einzelnen Episoden dieses Hörspiels werden nicht nur durch die Assoziationen zu Lazertis miteinander verbunden, sondern auch durch einen Mädchennamen und ein Gebilde aus Blei. Der Mädchennamen ist Manuela, der bestehen bleibt, des-

sen Trägerinnen aber immer andere sind. Zunächst ist Manuela die Freundin Pauls, mit der er die Silvesternacht feiert und die er ohne Abschied verlässt. Dann gehört der Name einem 13 bis 14jährigen Mädchen, das in einem Haus am Berghang in Algéciras lebt. Ihre Gewohnheit, die Menschen hinter der Hecke liegend heimlich zu beobachten, verhilft ihr zu einem merkwürdigen Erlebnis: Ein Matrose kam eines Tages den Weg zu ihrem Haus hinauf. Er konnte sie nicht sehen, aber er blickte in ihre Augen und sie liebte ihn.

Dieser Matrose war Richards, der seine Seite dieses gleichen Erlebnisses Paul erzählt: Er sah in die Augen Manuelas und eine Eidechse auf der Mauer und für einen Augenblick überkam ihn wie ein Blitz die Erkenntnis. Es war ihm, als wäre eine lange Zeit verstrichen. Richards konnte diesen Augenblick nicht ertragen und um Mädchen und Eidechse nicht zu stören, drehte er sich schnell wieder um und ging den Weg zurück. Vieles kam ihm verändert vor, was er folgendermassen beschreibt: "Ich kannte alles, ich hatte überall sehr lange gelebt. Und das ist eigentlich der Aussatz. Ich bekam ihn, weil ich ihn schon hatte."⁷⁴

Eine Manuela erscheint in einem Traum Pauls. Es ist in der Nacht, ehe er seine Krankheit entdeckt. Diese Manuela spricht seltsame, auf den Tod deutende Worte. Die "andere Manuela" ist eine Mulattin, die als arme Bettlerin gelebt hatte, bis ihre Lepra entdeckt und sie in die Kartause eingeliefert wurde. Sie betrachtet es als Glück, weil sie hier Essen

⁷⁴ Eich, Stimmen, 143

und Unterkunft hat.

Der Brauch, in der Silvesternacht, heisses, flüssiges Blei in kaltes Wasser zu giessen, soll bekanntlich die Zukunft hervorsagen. Das Blei nimmt willkürlich Formen an, deren Ähnlichkeit mit einem Gegenstand einen Hinweis auf das Kommende geben soll. Das von Paul gegossene Blei wird allgemein als Torbogen angesehen. Laparte sieht in der Form ein Schiff und Paul glaubt eine Zeitlang, sie sei einer Eidechse ähnlich. Wenn er aber zum Eingang der Kartause kommt, erkennt er in dem Torbogen die Ähnlichkeiten seiner Bleiform und er weiss, dass er hier Ziel und Vollendung seinem zufällig erschienenen, jedoch vorbestimmten Weg seiner Suche gefunden hat.

E. ZUSAMMENFASSUNG

So wie das Wort, das den Schlüssel für das Geschehen in dem zuletzt besprochenem Hörspiel gibt, durch das Aussprechen einen veränderten Klang, einen anderen Sinn bekommt, geschieht es mit Aussagen über das Irrationale im allgemeinen. Es wird eindeutig, verliert seine tiefen und weitverzweigten Zusammenhänge. Um es aussprechen zu können, muss sich der Verstand damit beschäftigen, wodurch das kennzeichnende Merkmal des Irrationalen verloren geht. Der irrationale Gehalt der Dichtung sollte daher nicht durchwegs in das Bewusstsein des Menschen gehoben werden, damit diesem eine ungezwungene Beweglichkeit seiner irrationalen Kräfte belassen werde. Andeutungen oder Beschreibungen von irrationalen Vorgängen sind daher in den Betrachtungen über das Irrationale vernunftgemässen Auslegungen und unwiderlegbaren Interpretationen vorgezogen worden.

Besonders in den Hörspielen von Günter Eich geht es um Probleme des Lebens, für die es keine allgemeine, endgültige oder vom Verstand zu bewältigende Lösung gibt. Auch der Dichter kann sie und will sie wahrscheinlich nicht geben. Durch seine Hörspiele bewirkt er vor allem, dass sich Leser und Hörer die verschiedenen Fragen auch stellen und, wie die Gestalten vieler seiner Hörspiele, zu suchen beginnen. Dabei wird dem Menschen wohl manches latente Problem bewusst und mit Hilfe seines Verstandes von ihm angegangen werden. Oft aber wird er wie die

Hörspielgestalten auf seiner Suche auf Dinge stossen, die von den Sinnen nicht erkannt und vom Verstand nicht erklärt werden können. Er wird oftmals nur ein Wissen um ihr Vorhandensein gewinnen. Einige Personen im Hörspiel "Träume" sind einer unbekanntem Gefahr ausgeliefert, in den meisten der anderen Hörspiele aber werden die Menschen mit dem Seltsamen und dem Entsetzlichen vertraut. Obwohl sie es nicht erklären, definieren oder aussprechen können, nehmen sie es an und folgen dabei ihrem Schicksal, denn es ist zugleich schön und ein Teil des menschlichen Lebens.

In dem Hörspiel "Lazertis" folgt Paul dem geheimnisvollen, zufälligen, irrationalen Klang eines Wortes, das durch seine tatsächlichen Erlebnisse nachträglich Sinn erhält und wie ein Leitfaden den unbekanntem Plan seines Lebens durchzieht. Die einzelnen Erlebnisse verlaufen folgerichtig und basieren auf dem Realen. Das Wort, das irreal und irrational ist, stellt die Verbindung zum Realen und Rationalen her. Diese Mischung von real und irreal, rational und irrational ist nicht nur für dieses Werk bezeichnend, sie ist in allen Hörspielen von Eich zu finden. Bei seinem Versuch, sich in der Wirklichkeit zu orientieren, muss der Dichter wohl erkannt haben, dass diese Begriffe nicht ganz voneinander getrennt werden können. Auch diese Arbeit hat es nicht vermocht. Zwar wurde versucht, Irreales und Irrationales der Hörspiele abzusondern, aber gerade weil diese gegenteilige Begriffe zum Realen und Rationalen sind, und alle ein Teil der Wirklichkeit sind, ist das eine ohne das andere nicht möglich.

Das Herausstellen von irrealen und irrationalen Faktoren in den Hörspielen, besonders in denen von Günter Eich, soll nicht bedeuten, dass das Hörspiel nur aus diesen besteht, wenn sie auch in manchem überwiegen und im Vergleich mit anderen literarischen Formen im Hörspiel stärker hervortreten. Ist doch das Hörspiel selbst ein Gemisch aus Realem und Irrealem, Rationalem und Irrationalem. Seine zur Herstellung und Übertragung benötigten technischen Einrichtungen beruhen auf der Anwendung von realen und rationalen Mitteln. Die Medien, der Gehalt und die Struktur des modernen Hörspiels sind vorwiegend irrealer und irrationaler Natur. Der menschliche Beitrag jedoch, sei es der des Dichters, des Regisseurs, des Darstellers oder des Hörers, kann nur im Einsatz aller Kräfte geschehen, damit das Hörspiel Wirklichkeit für den Menschen werde und ihm zugleich die Wirklichkeit des Lebens zu erkennen und anzunehmen helfe.

F. LITERATURVERZEICHNIS

Primäre Literatur

- Aichinger, Ilse. "Knöpfe," in Ernst Schnabel (Nachwort), Hörspiele. Frankfurt am Main und Hamburg, 1962.
- Bachmann, Ingeborg. "Der gute Gott von Manhattan," in Hansjörg Schmitthenner (Auswahl und Nachwort), Dreizehn Europäische Hörspiele. München, 1961.
- Böll, Heinrich. "Klopffzeichen," Erzählungen, Hörspiele, Aufsätze. Köln, Berlin, 1961.
- Borchert, Wolfgang. "Draussen vor der Tür," Das Gesamtwerk. Reinbeck bei Hamburg, 1949.
- Brecht, Bertold. "Das Verhör des Lukullus," in Hansjörg Schmitthenner (Auswahl und Nachwort), Dreizehn Europäische Hörspiele. München, 1961.
- Döblin, Alfred. "Berlin-Alexanderplatz," in Heinz Schwitzke (Herausgeber), Frühe Hörspiele. München, 1962.
- Eich, Günter. "Allah hat hundert Namen," Stimmen. Frankfurt am Main, 1962.
- . "Das Jahr Lazertis," Stimmen.
- . "Festianus, Märtyrer," Stimmen.
- . "Die Andere und ich," Stimmen.
- . "Die Brandung vor Setúbal," Stimmen.
- . "Die Mädchen aus Viterbo," Stimmen.

- Eich, Günter. "Geh nicht nach El Kuwehd!" Träume. Frankfurt am Main, 1959.
- . "Der Tiger Jussuf," Träume.
- . "Sabeth," Träume.
- . "Träume," Träume.
- Graetz, Wolfgang. "Fantasie um Mitternacht," Akzente, VIII (1961). 344/'68.
- Hildesheimer, Wolfgang. "Herrn Walsers Raben," in Ernst Schnabel (Nachwort), Hörspiele. Frankfurt am Main und Hamburg, 1962.
- Hirche, Peter. "Die Heimkehr," Hörspielbuch 1955, hrsg. von Nordwestdeutscher Rundfunk und Süddeutscher Rundfunk. Frankfurt am Main, 1955.
- . "Die seltsamste Liebesgeschichte der Welt," in Heinz Schwitzke (Herausgeber), Sprich, damit ich dich sehe. München, 1961.
- Kasack, Hermann. "Ballwechsel," in Heinz Schwitzke (Herausgeber), Frühe Hörspiele. München, 1962.
- Reinacher, Eduard. "Der Narr mit der Hacke," in Heinz Schwitzke (Herausgeber), Frühe Hörspiele. München, 1962.
- Rothe, Hans. "Verwehte Spuren," in Heinz Schwitzke (Herausgeber), Sprich, damit ich dich sehe. München, 1961.
- Schäfer, Walter Erich. "Die fünf Sekunden des Mahatma Gandhi," Hörspielbuch I, hrsg. von Süddeutscher Rundfunk. Hamburg, 1950.

Sekundäre Literatur

- Bender, Hans. "Ortsbestimmung der Kurzgeschichte," Akzente, IX (1962). 205/'25.
- Camus, Albert. Der Mythos von Sisyphos. Ein Versuch über das Absurde. Reinbeck bei Hamburg, 1960.
- Decker, Heinz. "Der innere Monolog," Akzente, VIII (1961). 99/120.
- Eich, Günter. Botschaften des Regens. Frankfurt am Main, 1955.
- . "Einige Bemerkungen zum Thema 'Literatur und Wirklichkeit'," Akzente, III (1956). 313/'15.
- Eisler, Rudolf von. Wörterbuch der philosophischen Begriffe. Berlin, 1927.
- Jaspers, Karl. Existenzphilosophie. Berlin, 1956.
- Knilli, Friedrich. Das Hörspiel. Stuttgart, 1961.
- Kühner, Otto Heinrich. Mein Zimmer grenzt an Babylon. München, 1954.
- Metzger, Wolfgang. Das Räumliche der Hör- und Sehwelt bei der Rundfunkübertragung. Berlin, 1962.
- Mueller, Gottfried. Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films. Würzburg, 1954.
- Philosophisches Wörterbuch. (Begr. von Heinrich Schmidt; hrsg. von Georgi Schischkoff). Stuttgart, 1961.
- Pongs, Hermann. Zeichen der Zeit. Heft 1. Das Hörspiel. Stuttgart, 1930.

Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte. (Begr. von Paul Merker und Wolfgang Stammer). "Das Hörspiel." Berlin, 1958. I, 2. Aufl., 683/'87.

Scholl, A. A. "Unsichtbares betörendes Spiel," Jahresring. (1958/59). 353/'60.

Schwitzke, Heinz. Das Hörspiel. Köln, Berlin, 1963.

Wickert, Erwin. "Die innere Bühne," Akzente, VI (1954). 505/'14.

MICHIGAN STATE UNIVERSITY LIBRARIES



3 1293 03145 2737