



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Das Spiel mit den Ängsten – Eine dramaturgische Auseinandersetzung mit Furcht im Hörspiel, am Beispiel Käfergräber von Thomas Arzt“

Verfasserin

Julia Herzog

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater- Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Christian Schulte

Für meine Eltern Johanna und Johann Herzog.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 1. Einleitung | 6 |
| 2. Merkmale eines Hörspiels..... | 9 |
| 3. Die Anfänge des Hörspiels | 12 |
| 4. Der Inhalt des Originalhörspiels Käfergräber | 16 |
| 5. Akustische Darstellungsformen | 18 |
| 5.1 Stimme und Sprache..... | 18 |
| 5.1.1 Akustische Aktivität..... | 27 |
| 5.2 Geräusche im Hörspiel | 30 |
| 5.2.1 Funktionen von Geräuschen im Hörspiel..... | 30 |
| 5.2.2 Menschliche Geräusche..... | 37 |
| 5.3 Musik im Hörspiel..... | 43 |
| 5.3.1 Unterscheidung zwischen Musik im Hörspiel und Hörspielmusik..... | 43 |
| 5.3.2 Der Einsatz von Musik im Hörspiel und Hörspielmusik | 45 |
| 5.3.3 Musik im Originalhörspiel Käfergräber | 50 |
| 5.4 Stille und Pausen im Hörspiel | 54 |
| 6. Die Unterscheidung zwischen Furcht und Angst | 59 |
| 6.1 Die beängstigende Angst..... | 61 |
| 6.2 Die furchterregende Furcht | 63 |
| 6.2.1 Die reale Furcht | 64 |
| 6.2.2 Das Vergnügen an der Furcht..... | 66 |
| 6.3 Das Unheimliche | 67 |
| 7. Käfergräber – Antrieb durch Furcht | 70 |
| 7.1 Ein Abriss der Handlung unter der Berücksichtigung des Unheimlichen..... | 70 |
| 7.2 Erklärung dramaturgischer Begriffe anhand des Hörspiels Käfergräber | 75 |
| 7.2.1 Das Alltägliche durch Besonderheiten erschüttern | 76 |
| 7.2.2 Mitfühlen und Empfinden | 78 |
| 7.2.3 Konflikte und das daraus resultierende Wachstum einer Figur | 79 |
| 7.2.4 Mit Spannung erwartet | 83 |
| 8. Resümee..... | 85 |
| 9. Biographie von Thomas Arzt | 88 |
| 10. Biographie von Andreas Jungwirth..... | 89 |

| | |
|--|-----------|
| 11. Stabliste und Besetzung des Originalhörspiels Käfergräber | 90 |
| 12. Quellen | 91 |
| 12.1 Bibliografie | 91 |
| 12.2 Audioquellen..... | 95 |
| 12.3 Internetquellen | 95 |
| 13. Abstract..... | 96 |
| 14. Lebenslauf..... | 98 |

1. Einleitung

Furcht und Ängste sind allgegenwärtig.

Jedem Menschen sind diese Gefühle – und das damit verbundene Leid – vertraut.

Die Auseinandersetzungen mit diesen Befindlichkeiten sind umfangreich und finden in den unterschiedlichsten wissenschaftlichen Disziplinen, ebenso wie in sämtlichen Gattungen der Kunst statt.

Der Gedanke, mich selbst dramaturgisch mit den Befindlichkeiten Furcht und Angst zu beschäftigen, kam mir im Vorfeld unter anderem durch die Rezeption von Horrorfilmen. Mir fiel auf, dass ein gruseliger Film ohne Ton immens an seiner furchteinflößenden Wirkung verliert. Da ich ein großes Interesse an Hörspielen habe und auch seit einigen Jahren als Regieassistentin bei diversen Hörspielproduktionen arbeite, lag die Frage für mich nahe wie Hörspiel als eine Kunstrichtung, deren Erzählstruktur rein auditiv funktioniert, sich mit den Themen Furcht und Angst auseinandersetzt.

Folgende Fragen stehen daher im Zentrum dieser Arbeit:

Wie setzt sich ein Hörspiel, welches die Gefühle Furcht und Angst thematisiert, damit auseinander?

Welche Möglichkeiten stehen innerhalb seines Rahmens zur Verfügung, um jene Empfindungen zu vermitteln?

Um diese Fragen zu beantworten, wird das Originalhörspiel *Käfergräber*¹ als vorwiegendes exemplarisches Beispiel analysiert. Weiters werden aber auch einige andere Hörspielbeispiele zur Vertiefung und Erklärung mancher Thematiken herangezogen. Der Fokus der Arbeit liegt auf den dramaturgischen Möglichkeiten des Originalhörspiels *Käfergräber*, im Hinblick auf die akustische Darstellung menschlicher Ängste.

Zu Beginn widme ich mich den allgemeinen Wesensmerkmalen der Gattung Hörspiel, erläutere die Anfänge dieser Kunstrichtung und setzte mich mit den Grundvoraussetzungen einer Hörspielrezeption auseinander.

Die akustischen Darstellungsformen – Worte, Geräusche, Musik und Stille – werden ausführlich thematisiert, da sie die Grundbausteine eines jeden Hörspiels bilden.

¹ Arzt, Thomas: Käfergräber. Hörspiel. Regie: Andreas Jungwirth.
Produktion: Österreichischer Rundfunk: 2013. Erstausstrahlung: 05.02.2013.
Laufzeit: 39min. 13sek.

Das praktische Wissen, welches ich mir im Zuge der Assistenzen aneignen konnte, werde ich auch in meiner Diplomarbeit mit einbeziehen. Die technischen Gestaltungsmittel, wie Blende und Schnitt, werden allerdings in dieser Arbeit ausgespart, beziehungsweise nur am Rande erwähnt.

Ferner werden historische Rückblicke in Bezug auf die Verbundenheit des Mediums Radio mit dem Hörspiel berücksichtigt.

„Von seinen Eigenschaften her ist der Hörfunk wie selten ein Medium für die Gestaltung der Innerlichkeit geeignet.“²

In dieser Arbeit soll dargelegt werden, dass das Hörspiel prädestiniert dafür ist, die innerlichen Gefühlszustände – Furcht und Angst – unmittelbar an seine HörerInnen zu übermitteln.

Grundlage der Definitionen über Furcht und Angst bilden die Erläuterungen aus dem Bereich der Psychologie und Philosophie. Die Theorien von *Sigmund Freud*, *Martin Heidegger* und *Marcus Wölk* sind ausschlaggebend für die weitere dramaturgische Betrachtung des Originalhörspiels *Käfergräber*. Dramaturgische Gesetze befolgen im Wesentlichen psychologische Verhaltensmuster.

Trotz der unterschiedlichen Rubriken berücksichtigen doch beide ähnliche Schemata und verwenden verwandte Ausdrücke. So setzt etwa *Sigmund Freud* den Begriff der *Erwartung* in Anbetracht von Angst ein:

„Die Angst hat eine unverkennbare Beziehung zur Erwartung; sie ist Angst vor etwas.“³

Ulla Mothes bezieht sich in ihrem Werk, über unterschiedliche Formen der Dramaturgie, ebenfalls auf den Begriff des Erwartens:

„Spannung in diesem Sinne ist eine Differenz zwischen Erwarten und Erhoffen.“⁴

Ziel dieser Arbeit ist es, mittels der Definitionen aus den Bereichen der Philosophie und Psychologie eine Verbindung zur Hörspieldramaturgie herzustellen.

² Frank, Armin Paul: Das Hörspiel. Vergleichende Beschreibung und Analyse einer neuen Kunstform durchgeführt an amerikanischen, deutschen, englischen und französischen Texten. Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag, 1963, S.157

³ Mitscherlich, Alexander (Hrsg.): Sigmund Freud. Studienausgabe. Hysterien und Angst. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 2000, S.302

⁴ Mothes, Ulla: Dramaturgie für Spielfilm, Hörspiel und Feature. Konstanz: UVK, 2001, S.125

Im praktische Teil der Arbeit, wird das erworbene Wissen, über Definitionen von Angst, Furcht und der Begriff des Unheimlichen, mittels des Originalhörspielbeispiels *Käfergräber*, analysieren. Den Abschluss dieser Arbeit bildet eine Auseinandersetzung mit dramaturgischen Begrifflichkeiten, angewendet an Textbeispielen des Originalhörspiels *Käfergräber*.

2. Merkmale eines Hörspiels

Seit mehr als neunzig Jahren gibt es nun schon die künstlerische Ausdrucksform des Hörspiels. Trotz des langen Bestehens existiert keine akkurate Definition darüber, welche Parameter gegeben sein müssen, damit definitiv von einem Hörspiel die Rede ist.

Die Deutungsansätze und Erklärungsmodelle sind umfangreich und würden den Rahmen dieser Arbeit bei weitem sprengen. Allerdings sehe ich diesen Umstand auch als großen Vorzug dieser Kunstrichtung an, denn somit bleibt der Dialog darüber, was ein Hörspiel ausmacht, weiterhin bestehen und eine Auseinandersetzung mit den künstlerischen und technischen Mitteln, wie auch Gegebenheiten, muss fortlaufend stattfinden, um das Medium gebührend zu nutzen.

In dem nun folgenden Kapitel werden grundlegende Theorien zur Erklärung der Gattung Hörspiel, erläutert.

„Was ist ein Hörspiel? Ich weiß es nicht.“⁵ - gibt Wolfgang Weyrauch ganz aufrichtig zu. Er kommt jedoch zu folgender Explikation: „Ein Spiel, das ausschließlich gehört werden kann.“⁶ Diese Überlegung steht am Anfang aller Theorien. Vorerst benötigt das Spiel eine oder mehrere erzählende Stimmen und ein Publikum, welches bereit ist, auf bildlichen Informationsaustausch zu verzichten und rein über den Gehörsinn Inhalte zu erfahren.

Diese Art der Zerstreung existiert seit immens langer Zeit und war schon immer ein globales Phänomen. Als Wegbereiter des Hörspiels können bereits Redner der Antike oder etwa keltische Barden und Sänger des Mittelalters angesehen werden.⁷ Allerdings weist *Karl Ladler* darauf hin, dass diese historische Interpretation der Informationsweitergabe rein spekulativ ist:

„Derartige Hinweise auf Vorformen sind natürlich Spekulationen, wie es auch ein sinnloser Versuch wäre, einen einzigen Definitionsbegriff zum Hörspiel als einen eigentlichen herauszuheben.“⁸

⁵ Weyrauch, Wolfgang: Dialog mit dem Unsichtbaren (1961) in: Scheffner Horst (Hrsg.): Arbeitstexte für den Unterricht. Theorie des Hörspiels. Stuttgart: Reclam, 1978, S.18

⁶ Ebd., S.19

⁷ Vgl. Ladler, Karl: Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik. Wiesbaden: Dt. Univ.-Verl., 2001, S.62

⁸ Ebd., S.62

Ein Hörspiel stellt ein Zusammenspiel mehrerer Faktoren dar, aber in erster Linie ist es durch Technik wahrgewordenes Spiel, welches mittels seiner zur Verfügung stehenden akustischen Gestaltungsformen über Empfangsgeräte an ein hörendes Publikum gelangt, dessen Imagination zur Herstellung eines Gesamteindrucks nötig ist.

Durch die Vorstellungskraft der HörspielautorInnen und des Publikums wird das Hörspiel zu dem, was es ist, eine in sich funktionierende Welt. Die Räume sind grenzenlos, alles Dingliche und jedes Tier können theoretisch in der Lage sein, sich im Bedarfsfall akustisch oder sprachlich zu äußern. Daher ist das Hörspiel in der Lage, gewisse logische oder realistisch geltende Grenzen zu umgehen, weshalb es nicht nur eine Definition geben kann.

„Mit den vorgenommenen Grenzziehungen beim Oberbegriff Hörspiel hat das Hörspiel als Produkt/Medienangebot im Laufe der Jahre bei den unterschiedlichen Hörspielformen (z.B. Neues Hörspiel) spezielle Schemata entwickelt, die zur Weiterentwicklung der gesamten Mediengattung Hörspiel geführt haben.“⁹

Diese gestalterische Freiheit ist einzig durch die Vergänglichkeit der akustischen Reize begrenzt. Denn die Gesamtkonstruktion Hörspiel ist mit all ihren Einzelteilen eine sehr flüchtige Erscheinung. Das Gehörte ist einzigartig. Der akustische Reiz wird gehört und schnell durch einen neuen klanglichen Impuls abgelöst.

Ausgehend von der Tatsache, dass *der Gehörsinn zur räumlichen Orientierung*¹⁰ des Menschen dient und im Hörspiel jegliche Informationen durch Laute und Sprache vermittelt werden, lässt sich des Weiteren die Zeitkomponente in den Kontext mit einbeziehen.

Frank weist darauf hin, dass das Hörspiel durch seine Gegebenheiten eine „*Zeitgestalt*“¹¹ ist und sich sämtliche Kunstrichtungen nach den Parametern der *Zeit* und des *Raumes* definieren lassen.

Zur Kategorie der räumlichen Künste zählt unter anderem die Malerei, als Beispiel für zeitliche Künste lässt sich klangliche Kreativität, wie etwa Musik oder eben das Hörspiel, nennen.¹²

⁹ Ladler, Karl, 2001, S.63

¹⁰ Vgl. Frank, Armin Paul, 1963, S. 82

¹¹ Ebd., S.81

Bei dieser Art von Kunst lässt sich erst durch eine zeitliche Abfolge von akustischen Ereignissen das gesamte Spektrum seines Wesens erkennen. Im Prinzip ist ein Hörspiel erst dann komplett, wenn es seine gesamte, in sich geschlossene Geschichte bis zum Ende erzählt hat. Dann ist es ein abgeschlossenes Kunstwerk, welches sich durch die Gestaltung seiner dramaturgischen Charakteristika über einen zeitlichen Verlauf den HörerInnen dargestellt hat.

Das Hörspiel erschließt sich seinen HörerInnen, durch die Informationsweitergabe innerhalb einer Zeitabfolge und kann zugleich mit der Zeit als Handlungsebene spielen:

„In der vielschichtigen Auseinandersetzung mit Material und Inhalt findet das Hörspiel zu seiner eigenen Form, zu seinen spezifischen Mitteln: Gelöst vom Bild ist es möglich, auf mehreren Ebenen parallel, ja sogar gleichzeitig zu erzählen.“¹³

¹² Vgl. Ebd., S. 82

¹³ Müller-Wallraf, Martina: Hörspiel akut: Von hier aus zur Verewigung. Ein Werkstatt-Bericht. In: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012, S. 30

3. Die Anfänge des Hörspiels

Das Hörspiel, in seiner heutigen Form, verdankt seine Existenz zweifelsohne dem Radio.¹⁴ Ohne die technische Entwicklung dieses Massenmediums hätte es niemals seinen Siegeszug in die Wohnräume der ZuhörerInnen antreten können. In der Pionierzeit des Rundfunks handelte es sich bei gesendeten Hörspielen prinzipiell um Direktübertragungen, welche live gesendet wurden.¹⁵ Für die MitarbeiterInnen eines solchen Hörstücks waren die Produktionsbedingungen gewiss nicht immer einfach, da man sich nur durch stille Vereinbarungen Anweisungen vermitteln konnte, um den Ablauf des Stückes nicht zu stören. Handzeichen und schriftliche Informationen wurden während der Live-Übertragung vorwiegend verwendet, wenn es darum ging Regieanweisungen in das Studio zu den SchauspielerInnen zu übermitteln. Damals wie heute werden Stücke und Szenen vor den Aufnahmen besprochen. Auch heute noch sind Handzeichen und schriftliche Informationen während den Aufnahmen eines Hörspiels ein beliebtes Kommunikationsmittel, kommen allerdings nicht mehr zwingend zum Einsatz. Der Vorteil einer heutigen Hörspielproduktion liegt darin, dass die Aufnahmen digital gespeichert werden und die Aufzeichnung jederzeit gestoppt werden kann, um gewünschte Veränderungen zu besprechen und zu bearbeiten.

Jede aufgenommene Version einer Einzelszene oder Rolle wird während der Aufnahmen im Studio aufgezeichnet und nummeriert. Somit hat man beim Aneinanderreihen der einzelnen Aufnahmen, auch aus Sicherheitsgründen, falls sich ein Fehler eingeschlichen haben sollte, immer mindestens zwei Varianten einer Aufnahme zur Verfügung.

In der Anfangszeit des Hörspiels war dieser praktische Luxus freilich nicht möglich, denn die Radioinhalte wurden – aufgrund der fehlenden Technik – nicht abgespeichert. Erst mit der Erfindung der Wachs- und Schellackplatten, in den 1930er Jahren konnten mühsam wenige Minuten Toninhalt für einen späteren Zeitpunkt aufbewahrt werden.¹⁶

¹⁴ Vgl. Müller-Wallraf, Martina, 2012, S. 25

¹⁵ Vgl. Peschina, Helmut: Hörspiel ist ein Doppelter Imperativ. In: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012, S. 7

¹⁶ Vgl. Hans-Jürgen Krug: Jede neue Technologie erfordert einen neuen Krieg. Technik, Radio und das Hörspiel. In: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012, S. 13

Die Tonqualität der damaligen akustischen Unterhaltungs- und Speichermedien war bescheiden, denn Störgeräusche, Rauschen und Knacksen waren ihre ständigen, auditiven Begleiter.¹⁷ Durch diese Begebenheiten ist das Hörspiel, seit seiner Entstehung im Jahr 1924¹⁸, eine Kunstform, die sich durch und mit der Technik definiert und weiterentwickelt hat.

In seiner Pionierzeit wurden Radiobeiträge über Mittelwelle gesendet und erreichten über Lautsprecher oder Kopfhörer die Hörerschaft.¹⁹ Das Übertragungssignal der Hörfunkanstalten wurde in mono verbreitet und somit waren auch die ersten Stücke im Radio keine Stereo-Hörspiele.²⁰

„Das Monohörspiel spielte – technisch bedingt – im Nirgendwo, im Inneren, im Kopf des Hörers.“²¹

Die Innerlichkeit, die das Hörspiel zum Ausdruck bringt, wird in zweierlei Hinsicht thematisiert. Zum einen können durch gesprochene Worte innere Seelenzustände beschrieben werden. Die HörerInnen erfahren tiefe Geheimnisse der handelnden Personen, die ihre Gedankenwelt, durch die verstärkte Wirkung eines inneren Monologs, preisgeben. Das Hörspiel vermag dieses eigentlich stille Gedankengut einer Figur in mündliche Bekenntnisse und verbale Zugeständnisse zu übersetzen.

Zum anderen benötigt das Hörspiel die Konzentration der HörerInnen, welche mittels ihrer Fantasie eine Handlung entstehen lassen.

Die Grundvoraussetzung einer rein akustischen Existenz und die damit in Zusammenhang stehende rasche Vergänglichkeit seines Daseins veranlasst Hörspieltheoretiker zu der Überlegung:

¹⁷ Vgl. Ebd., S. 11

¹⁸ „*A Comedy of Danger*“ gilt als das erste Originalhörspiel der europäischen Geschichte. Es wurde am 15. Jänner 1924 von der BBC-London ausgestrahlt. Vgl. Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1963, S.49

¹⁹ Vgl. Hans-Jürgen Krug, 2012, S. 13

²⁰ Vgl. Ebd., S.13

²¹ Ebd., S.13

„[...] wo es denn Gestalt werde, wo denn die eigentliche „Bühne“ des Hörspiels zu suchen sei, wo seine Vorgänge sich abspielten.“²²

Der Begriff, „ *Innere Bühne*“²³ ist im Zusammenhang mit dem Hörspiel ein weit verbreiteter Ausdruck und stammt aus einer Zeit, in der die Gattung öfters mit dem Theater verglichen wurde. Allerdings widerlegen Hörspieltheoretiker, wie *Frank* und *Schwitzke* schon in den 1960er Jahren diese Maxime.

„Der Begriff „Bühne“ in seiner eindeutig theatralischen Anspielung impliziert jedoch die Auffassung, ein Vorstellungsraum existiere ununterbrochen und das trifft nicht zu.“²⁴

Das Hörspiel ist nicht in der Lage seinen HörerInnen einen ständigen, realen Raum der Handlung darzubieten.²⁵ Das sollte auch nicht von ihm verlangt werden, denn seine Stärke ist die Wortwerdung der innerlichen Zustände seiner ProtagonistInnen. Ortswechsel – in einem Stück das rein akustisch existent ist – kann im Hörspiel auch eine Veränderung der Gedankenzustände einer handelnden Person bedeuten. Diese „Räume“ sind keine realen, sie sind vielmehr Gedankengut ohne Ortszuweisung.

„Allein die empfangsbereite und reaktionsfähige Phantasie, Herz und Gefühl des Hörers, die beim Lauschen durch das Wort und die anderen akustischen Signale zu spontanem Mitproduzieren angeregt werden, können als „Bühne des Hörspiels“ gelten. [...] Die „Bühne“ fällt mit dem „Zuschauerraum“, mit der Stelle, an der innerlich geschaut und erlebt wird, zusammen.“²⁶

Jener Vergleich zwischen Hörspiel- und Theaterbühne ist ferner kein objektiver, da durch die Gegenüberstellung der beiden Ausdrucksweisen das Fehlen der bildlichen Inhalte als Manko angesehen wird. Trotzdem wurden in den Anfangsjahren des Hörspiels vermehrt Bühnenadaptionen im Rundfunk gesendet.

Mit ein Grund dafür war, dass es zu Beginn der Rundfunkgeschichte noch keine erfahrenen Hörspiel Autoren und Autorinnen gab. Diese Art der Radiounterhaltung war für jene Personen, die sich erstmalig für den Rundfunk taugliche Geschichten überlegten,

²² Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1963, S. 43

²³ Vgl. Frank, Armin Paul, 1963, S.87

²⁴ Ebd., S.89

²⁵ Vgl. Ebd., S.89

²⁶ Schwitzke, Heinz, 1963, S.44

genauso neu wie für ihre ZuhörerInnen. Es war also naheliegend, dass man sich vermehrt Stoffen der Theatergeschichte widmete und diese als Rundfunkadaptionen im Radio präsentierte.

Diese sogenannten „*Sendespiele*“²⁷ waren Hörspiele, deren Vorlagen allseits bekannte Theaterklassiker darstellten. Namhafte Schriftsteller und ihre bekanntesten Stücke wurden für diese Spiele im Rundfunk eingesetzt. Im deutschsprachigen Raum waren besonders Stoffe von *Goethe*, *Shakespeare*, *Schiller*, *Ibsen* und *Schnitzler* beliebt.

„Der Begriff der Inneren Bühne entstand zu einer Zeit, da die Hörspieltheoretiker [...] das Hörspiel ausschließlich als eine technisch beschränkte Aufführungsform des Bühnenspiels ansahen, [...] zwar einige seiner besonderen Merkmale erkannten, aber sie nur in der Abspiegelung von Schauspiel beschrieben. Zu den hörspieltheoretischen Begriffen, die so entstanden, gehören [...], ‚Vorhangmusik‘, ‚Hörspielszene‘ und ‚Hörplatz‘.“²⁸

Welche Bühnenwerke sich als Adaption für den Rundfunk eignen könnten, fasst *Fischer* folgendermaßen zusammen:

„Liegt bei einem Bühnenwerk der Schwerpunkt auf den Figuren, so sind die Chancen für eine Hörspielfassung gegeben, wenn diese Figuren durch den bloßen Dialog genügend klare Umrisse gewinnen. [...] Liegt er auf dem Geschehen, so muß von Fall zu Fall entschieden werden, wieweit die Folge der einzelnen Vorgänge auf akustischem Wege dem inneren Auge erschlossen werden kann. Liegt er auf dem Atmosphärischen [...], so darf man der Kraft des dichterischen Worts und der dezent verwendeten Musik vertrauen.“²⁹

²⁷ Vgl. Fischer, Eugen Kurt: *Das Hörspiel. Form und Funktion*. Stuttgart: Kröner, 1964, S.57

²⁸ Frank, Armin Paul, 1963, S. 87

²⁹ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S. 59

4. Der Inhalt des Originalhörspiels Käfergräber

Im Vordergrund dieser Arbeit steht die Auseinandersetzung mit dem Originalhörspiel *Käfergräber*, welches vom österreichischen Autor *Thomas Arzt*³⁰ verfasst wurde. Es handelt sich hierbei um die erste Hörspielarbeit des Schriftstellers. Das Manuskript des Hörspiels wurde eigens für den Österreichischen Rundfunk verfasst und stellt keine Bearbeitung eines bereits bestehenden Werkes dar. Aufgrund dieser Ausgangslage gilt *Käfergräber* als ein Originalhörspiel und wird als solches im Rahmen der Arbeit klassifiziert.

Eine weitere Kategorie zu der dieses Hörspiel gezählt wird, ist jene der Handlungshörspiele. Dieses traditionelle Genre zeichnet sich dadurch aus, dass eine Erzählung durch eine oder mehrere Personen als in sich geschlossene Handlung auditiv wiedergegeben wird. Akustische Experimente und technische Spielereien sind freilich auch bei dieser Hörspielkategorie erlaubt, sofern das inhaltliche Geschehen im Fokus bleibt.

„[...] das Wort- oder Handlungshörspiel, das – ganz im Interesse der Hörer – weitestgehend auf eine [...] verinnerlichte Rezeptionshaltung abzielte.“³¹

In dem Originalhörspiel *Käfergräber* spielen die innerlichen Gefühle der Hauptfigur eine wesentliche Rolle, seine Empfindungen sind geprägt durch Angst und haben Auswirkungen auf seine Handlungen. Die Rede ist von einem jungen Mann namens *Tito*, dessen Ängste ihn zur Flucht in einen Wald treiben. Dieser Wald ist ein Ort, den *Tito* bereits als Kind mit seinen beiden Schwestern, *Ada* und *Midra*, aufgesucht hat. Doch diesmal ist er ohne seine Geschwister in den Wald gelaufen, um einer Realität zu entfliehen, in die er scheinbar nicht hineinpasst. Der Wald entpuppt sich als ein magischer und unheimlicher Ort, an dem *Tito* trotz der vorherrschenden Einsamkeit sehr schnell spürt, dass er hier nicht alleine ist.

³⁰ Eine Biographie des beruflichen Werdegangs des Autors, befindet sich im Anhang dieser Diplomarbeit, auf der Seite 89.

³¹ Hagelücken, Andreas: Eine originäre Kunst für das Radio. In: Schulze, Holger [Hrsg.]: Sound studies. Traditionen-Methoden-Desiderate. Eine Einführung. Bielefeld: Transcript, 2008, S.40

Ein Käfer namens *Samuel* stellt sich ihm vor. Zu Beginn hört sich *Tito* skeptisch die Ratschläge und Ausführungen des Käfers an, doch wie sich herausstellt, kennt *Samuel* den jungen Mann schon lange und weiß genau über dessen persönliche Schicksale Bescheid. *Titos* Schwestern sind ihrem Bruder mit dem Auto in den Wald gefolgt. Sie versuchen *Tito* zu finden, um ihn mit nachhause zu nehmen. Doch dieser verwandelt sich immer mehr in ein Wesen des Waldes.

5. Akustische Darstellungsformen

5.1 Stimme und Sprache

„Das herkömmliche deutsche Hörspiel ist ein Wortkunstwerk.“³²

Die drei wichtigsten Bestandteile eines Hörspiels sind: Sprache, Musik und Geräusch. Erst durch diese entscheidenden Bausteine kann die Fantasie der HörerInnen sinngemäß angeregt werden.³³

Dieser Abschnitt meiner Arbeit setzt sich mit dem Wort, also genauer gesagt mit der gesprochenen Sprache, im Hörspiel auseinander. Wobei Worte als Einzelteile der Sprache angesehen werden können. Die gesprochene Sprache setzt sich allerdings nicht nur aus einzelnen Worten zusammen, vielmehr wird sie auch durch sogenannte „*prosodische Eigenschaften*“³⁴ bewertet.

Unter den Begriff *Prosodie*³⁵ fallen sämtliche Eigenschaften, die mit der gesprochenen Sprache einhergehen, wie Tonhöhe, Lautstärke, Klangfarbe, Änderung der Sprechgeschwindigkeit und Pausen.³⁶

Worte erhalten durch Aussprache die Betonung ihres Informationsgehaltes, daher sind sie unumstritten die dominierenden Elemente eines jeden Hörspiels.³⁷ Durch den sprachlichen Ausdruck von Worten werden Gefühle, Gedanken und Dinge erklärt und benannt. Das Hörspiel stiftet eine momentane Wirklichkeit, die nur innerhalb seiner Handlung Geltung hat.

³² Knilli, Friedrich: Das Hörspiel. Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels. Stuttgart: Kohlhammer, 1961, S.7

³³ Vgl. Ladler, Karl, 2001, S.35

³⁴ Vgl. Ebd., S.36

³⁵ Leisering, Horst: Fremdwörter. Deutsche Rechtschreibung. München: Compact, 2001: *Prosodie: Gesamtheit der sprachlichen Erscheinungen bei der gesprochenen Rede, Tonfall, Betonung usw.*, S.344

³⁶ Vgl. Ladler, Karl, S.36

³⁷ Vgl. Ebd., S.95

Eugen Kurt Fischer erläutert dazu in seinem Werk, *Das Hörspiel, Form und Funktion*:

„Sprache kann aber [...] auch ein Jenseitiges erahnbar machen, indem sie jede Bezugnahme auf irdisch Bedingtes vermeidet und als Sprachrohr [...] sich nähert. Das Wort kann [...] jeden konkreten Inhalt verlieren und Geheimzeichen, Chiffre werden für das nur noch Ahnbare.“³⁸

Die Sprache ist prinzipiell eine menschliche Methode um Wirklichkeiten und Möglichkeiten zu beschreiben. Bei Unwirklichkeiten stößt Sprache oftmals an ihre Grenzen. Das Hörspiel ist allerdings eine geeignete Form der Kunst um diese Grenzen auszuloten, da es sich in einem schier unendlichen Spektrum mit großer Wortvielfalt und kreativen Neukreationen in alle vorstellbaren Richtungen ausdehnen kann.

Damit ist gemeint, dass allein durch Sprache Orte, Szenarien und Wesen beschrieben werden, die im realen, optischen Leben nur schwer erreichbar, verwirklichtbar oder vorstellbar sind.

Im Hörspiel können aber auch vertrauten Materien, durch den Gebrauch von Sprache, neue Wesenszüge zugesprochen werden.

Ich denke dabei an das Originalhörspiel *Käfergräber*. In diesem Hörspiel gibt es einen Käfer, der sprechen kann. Durch die Macht seiner Sprache verführt er einen jungen Mann dazu, aus der realen Welt zu fliehen, um mit der Natur eins zu werden. Als ZuhörerIn befinde ich mich anfangs in einer ähnlichen Situation wie der Hauptdarsteller des Stücks. Für uns alle ist die Situation gegeben, dass wir den Käfer nicht sehen können. Sein Wesen, seinen Charakter nimmt man nur durch die Art und Weise wie er spricht und was er zu sagen hat wahr.

In der vierten Szene des Originalhörspiels *Käfergräber* lernt der Junge *Tito* den Käfer *Samuel* zum ersten Mal kennen. Hier die schriftliche Darstellung ihres Dialogs:

³⁸ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S. 126

„TITO Wer ist da?
SAMUEL Ssssst.
TITO Ich hör dich schaben.
SAMUEL Ssssst. Ssssst. Ssssst.
TITO Komm raus.
SAMUEL Ssssst.
TITO Bist feig?
SAMUEL Ssssst. Ssssst. Scheiß dich nicht an. Ssssst.
TITO Ich scheiß mich nicht an. Nie scheiß ich mich
an.
SAMUEL Deine Tränen drückt es raussssst. Sie
schmecken einsam. Ssssst.
TITO Hau ab.
SAMUEL Ich habe dich geküsst, da hast noch
geschlafen. Ssssst. Im Bett daheim.
TITO Mich hat noch nie wer küsst.
SAMUEL Armer Mensch.
TITO Bin nicht arm. - - Arm ist, wer weint.
Ich wein nicht.
SAMUEL Komm mit mir, mein Tito. Ich bin dein
Samuel.
TITO Lass mich. „³⁹

Bei der Erarbeitung eines Hörspiels stellt das geschriebene Wort an sich den ersten Schritt zum gesprochenen Wort her. Deshalb kann man dem Hörspiel die Nähe zur Literatur nicht absprechen.

Autorinnen und Autoren die für das Hörspiel schreiben, stehen berufsbedingt regelmäßig vor der schwierigen Aufgabe fürs Hören zu schreiben. Dies ist deswegen eine Herausforderung, weil sich gesprochene Sprache etwas anderer Parameter bedienen muss als geschriebene. Das gesprochene Wort ist extrem kurzlebig, kaum ist es erschienen, wird es auch schon vom nächsten Wort oder Ereignis abgelöst. HörspielmacherInnen achten daher bei der Entstehung eines Stücks extrem genau auf Wortwahl und Aussprache der Wörter, um Missverständnisse möglichst auszumerzen.

Im Gegenzug dazu kann geschriebene Sprache nachgelesen werden, falls man beim ersten Kontakt auf Unverständnis stößt.

³⁹ Auszug aus dem Hörspielmanuskript Käfergräber von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion: ORF 2013, S.6

Otto Heinrich Kühner hat dazu in seinem Aufsatz „*Mein Zimmer grenzt an Babylon*“ folgende Zeilen geschrieben:

„Ein Satz der nur gehört wird, muß schon in seinem Aufbau anders sein als der, der zum Lesen bestimmt ist. [...] ‚Konstruierte‘ Sätze lassen sich nur schwer sprechen und wirken überdies im Munde eines Sprechers unnatürlich und unecht.“⁴⁰

Falls sich ein Autor, oder eine Autorin doch für eine affektierte Sprechweise seiner Figur entscheidet, so ist dies immer als Stilmittel zu verstehen, da eine spezifische Sprechweise im Hörspiel verwendet werden kann, um eine Person zu charakterisieren.

Im Laufe meiner Arbeit als Regieassistentin beim Hörspiel habe ich schon einige Male erlebt, dass Worte aus dem Hörspielmanuskript ausgetauscht werden mussten, da sie in gesprochener Form gar nicht oder falsch verstanden wurden. Fremdwörter stellen hierbei zwar eine besondere Herausforderung dar, aber auch deutsche Worte können falsch klingen, wenn durch die Aussprache eine andere Assoziation entsteht.

Diese Fälle stellen allerdings Ausnahmen dar und sollen auf keinen Fall die hohe Kunst des Schauspiels schmälern, denn SchauspielerInnen hauchen erst durch ihre Artikulation den Worten Leben ein.

„Erst die Sprecher aber machen die Worte zur Sprache, weil zur Sprache, will sie als solche erlebt werden, die Stimme gehört.“⁴¹

Ein jeder Mensch hat eine unverwechselbare Art zu sprechen. Die gesprochene Sprache setzt sich aus vielen verschiedenen Parametern zusammen. Durch diverse sprachliche Feinheiten wird die Wiedergabe von Gesprochenem mit Lebendigkeit erfüllt. Darunter fallen *melodische, dynamische, temporale und artikulatorische Qualitäten*.⁴² In den Bereich der melodischen Qualitäten gehören: *Tonhöhe, Tonfall, Tonmelodie, Tonumfang, Tonlage, Klangfülle und Klangfarbe*.⁴³ Zu den „*dynamischen Qualitäten*“ werden *Schwung und Verhaltenheit* in der Aussprache gezählt.⁴⁴

⁴⁰ Kühner, Otto Heinrich: *Mein Zimmer grenzt an Babylon* (1954). Scheffner, Horst (Hrsg.): *Arbeitstexte für den Unterricht. Theorien des Hörspiels*. Reclam. Stuttgart: 1978, S.30

⁴¹ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S.119

⁴² Ladler, Karl, 2001, S.37

⁴³ Vgl., Ebd., S.37

⁴⁴ Vgl., Ebd., S.37

Mit *temporalen Qualitäten* ist vor allem die *Strukturierung* der Sprache gemeint.⁴⁵ Durch *artikulatorische Qualitäten* erhält man einen *Sprechablauf*, der mit *Pausen und Akzentuierungen* eine gewünschte *Gliederung* annimmt.⁴⁶

Stimmliche Individualität erlangt die gesprochene Sprache durch die *Stimmlage* einer Person und die individuelle *Interpretation*, die der Sprecher oder die Sprecherin einsetzt.⁴⁷ Im Hörspiel findet die *rhetorische Gliederung*⁴⁸ bereits im Prozess des Schreibens statt. Die Aufgabe der SchauspielerInnen ist es, diese Anordnung im Sinne der gewünschten Verständlichkeit wiederzugeben.

Unter den Begriff der *Intonation* fallen zum Beispiel die *Lautstärkenmodulation*, also die persönliche Wahl der Lautstärke in der vorgetragen wird, sowie die *Artikulationsgeschwindigkeit*.⁴⁹

Wobei die Lautstärke im Hörspiel stark mit der Aufnahmetechnik in Zusammenhang gebracht werden muss. Die Mikrofonierung und der Aufnahmeraum sind hier die wichtigsten Faktoren, um ein gewünschtes Aufnahmeergebnis zu erzielen. Mithilfe des Mischpultes können TonmeisterInnen und TechnikerInnen die Sprachaufnahmen beliebig steuern. Bei Hörspielaufnahmen ist es üblich, dass die SchauspielerInnen aus kurzer Distanz in ein Mikrofon sprechen.

Durch diese Methode entsteht schon während der Aufnahmen ein gewisses Gefühl von Nähe und Intimität, die später auch für die ZuhörerInnen vor ihren Empfangsgeräten spürbar beziehungsweise hörbar sein wird.⁵⁰

„Für den Hörer klingt die Stimme aus dem Lautsprecher wie die intimen Mitteilungen eines vertrauten Freundes, ja eigentlich ist es in dieser Intimität fast selbstverständlich, daß es Gedanken, seelische Vorgänge sind, die im Hörspiel laut werden.“⁵¹

⁴⁵ Vgl., Ebd., S.37

⁴⁶ Vgl., Ebd., S.37

⁴⁷ Vgl., Ebd., S.37

⁴⁸ Vgl., Ebd., S.37

⁴⁹ Vgl., Ebd., S.37

⁵⁰ Vgl. Frank, Armin Paul, 1963, S.85

⁵¹ Ebd., S.85

Mithilfe der *Intonation* ist es den DarstellerInnen möglich „*Überraschung, Ironie, Sarkasmus und Parodie durch Änderung der Stimmlage*“⁵² zu erzeugen.

Somit lassen sich Charaktereigenschaften einer Rolle genauer definieren, wodurch eine Figur für die Hörerschaft plastischer wird.

Der Charakter einer Figur wird auch durch seine spezifische Ausdrucksweise manifestiert. Typische Funktionen, damit dies gelingt sind, neben der „*Wortwahl* und dem *Satzbau*, auch *Milieufärbungen* und *Dialekte*“.⁵³

So gelingt es innerhalb einer Muttersprache die Figuren in einem Hörspiel anhand ihres Jargons geographisch zuzuordnen. Beziehungsweise bekommt eine Figur durch einen spezifischen Dialekt auch eine persönliche Vergangenheit zugeschrieben, da den ZuhörerInnen vermittelt wird, dass diese Rolle sehr wahrscheinlich nicht mit der Sprache der anderen Figuren aufgewachsen ist.

Der Regisseur hat hierbei die Aufgabe durch seine Arbeit mit den SchauspielerInnen zu „*typisieren, individualisieren, verfremden, rhythmisieren und durch Tempowechsel für Spannung oder Entspannung zu sorgen*“⁵⁴, um somit die Mentalität einer Figur möglichst stark herauszuarbeiten.

Mittels Stimmen im Hörspiel werden, vereinfacht gesagt, Inhalte durch Worte weitergegeben. Diese Worte enthalten die nötigen Informationen, damit HörerInnen der Handlung des Hörspiels folgen können.

Das dies nicht immer ein einfacher Prozess ist, da das Zuhören meistens Konzentration und Mitdenken verlangt, steht außer Frage. Allerdings hat der Vorgang des Zuhörens auch den wundervollen Vorteil, dass man seine Fantasie anregen muss. Jede Person die sich auf ein Hörspiel einlässt, ist quasi durch ihre Interpretationen mitverantwortlich für die Gestaltung des Stückes. Die Vorstellungskraft ist zwingend notwendig, um aus gesprochener Sprache, lebendige Bilder in den Köpfen der ZuhörerInnen entstehen zu lassen.

⁵² Ladler, Karl, 2001, S.37

⁵³ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S.125

⁵⁴ Ebd., S.127

In dem Originalhörspiel *Käfergräber* wird den Stimmen der ProtagonistInnen auch eine symbolische Wirkung zuteil. Denn nur durch ihre Stimmen sind die Figuren im Moment der Handlung existent. In einigen Textpassagen betonen die Rollen die Wichtigkeit einer funktionierenden Stimme und ihre dadurch vorherrschende Existenz. Beispielsweise beschwört sich *Tito* in einem inneren Monolog selbst:

„TITO [...] Jetzt nicht leis werden, Tito. Ja nicht die Stimm versagen. Wenn die Stimm versagt, dann hört dich keiner. Musst dich selbst immer hören.[...]“⁵⁵

Auch Titos Schwester *Midra* ermahnt ihre jüngere Schwester *Ada* dazu, auf sich beziehungsweise auf ihre Stimme zu achten:

„[...] ADA Tito.

MIDRA Alles bricht.

ADA Tito.

MIDRA Deine Stimme bricht. Ada.

ADA Tito.

MIDRA Ada. Du sollst dich schonen. [...]“⁵⁶

In einem späteren Dialog zwischen den beiden Schwestern fragt *Midra* nach dem Verbleib ihres Bruders *Tito*. *Ada* möchte auf diese Frage scheinbar nicht antworten, weicht ihrer Schwester aus und versucht *Midra* durch folgende Worte abzulenken und gleichzeitig ihrerseits zu beruhigen:

„MIDRA Was ist mit ...?

ADA Er hat sich entschieden.

MIDRA Wo ist er?

ADA Lass ihn, Midra.

MIDRA Ich versteh nicht.

⁵⁵ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion: ORF 2013, S.5

⁵⁶ Ebd., S.16

ADA Ich werd aufpassen. Auf meine Stimme. Ja? Immer die Stimme schonen.[...]“⁵⁷

Eine weitere Sonderstellung kommt den Stimmen der ProtagonistInnen im Originalhörspiel *Käfergräber* zu. Üblicherweise sind Regieanweisungen in einem Hörspielmanuskript geschriebene Beschreibungen von Geräuschen, welche im Produktionsprozess durch den akustischen Einsatz des gewünschten Lautes eingesetzt werden. Bei diesem Stück verhält sich der Umgang mit den Regieanweisungen etwas anders. Diese Anweisungen werden von den unterschiedlichen Rollen, passend zur nächsten Szene, vorgetragen.

Zum Beispiel vor Beginn der Szene als *Ada* und *Midra* mit dem Auto im Wald ankommen. Vorab hören wir *Midras* Stimme, welche die Geräuschabfolge des Autos in drei Worten beschreibt:

*„Midra: Bremse bremst
Reifen steht.
Motor stoppt.“⁵⁸*

Im Verlauf des gesamten Originalhörspiels befinden sich diese gesprochenen Regieanweisungen. Ihre Wirkung wird selten durch ein darauffolgendes Geräusch verstärkt. Ein Beispiel, wo dies allerdings der Fall ist, stellt die Szene dar, in welcher *Tito* zum ersten Mal auf *Samuel* trifft:

*„Samuel: Fällt ins Laub
Atmet durch.“⁵⁹*

Kurz darauf hören wir *Tito* mehrmals tief durchatmen und das schmatzende, animalische Geräusch des Käfers setzt ein.

Dieser Geräusch-Ersatz durch gesprochene Sprache ist eine dramaturgische Besonderheit, denn normalerweise verkörpern Stimmen die handelnden Figuren.

⁵⁷ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion: ORF 2013, S.27

⁵⁸ Ebd., S.16

⁵⁹ Ebd., S.5

Die Worte, die wir von ihnen hören, sind immer Sprache, die von Körpern durch technischen Aufwand losgelöst wurde.⁶⁰

Davon abgesehen muss Sprache bei dieser Kunstgattung noch einiges mehr leisten können.

Ihre Aufgabe besteht auch darin, die Handlung des Stückes zu konstruieren, eine Person charakterlich zu definieren und deren Umfeld, allein durch Worte, erfahrbar zu machen. Diese Beschreibungen können innere und äußere Abläufe aufzeigen.⁶¹

„Je ‚kleiner‘ die Sprache äußerlich ist, um so ‚größer‘ kann sie innerlich sein. Sie muß ausdrucksstark sein, weil sie den sichtbaren Ausdruck durch die Wortgebärden ersetzen muß.“⁶²

Jener Informationsgehalt, der mittels der SprecherInnen-Stimme bereits durch ein einzelnes Wort gegeben wird, ist beachtlich. Die aufmerksame HörerInnenschaft kann daraus schon Geschlecht, ungefähres Alter und momentane Stimmung der Person ableiten. Damit noch nicht genug, wächst der Informationsgehalt mit jedem weiteren Wort stetig an.

Um rasch eine Situation einordnen zu können, stellt sich mit sofortigem Erscheinen einer Figur im Hörspiel folgende Frage: Zu wem spricht sie? Interessanterweise spricht sie zu den ZuhörerInnen ohne sie direkt anzusprechen, denn ZuhörerInnen und ProtagonistInnen sind durch technische, zeitliche und räumliche Gegebenheiten voneinander getrennt. Die eigentlich adäquate Frage sollte lauten:

Hält die Figur einen Monolog oder einen Dialog? Wenn es sich hierbei um einen Dialog handelt, erfahren wir sehr rasch, in welchem Verhältnis die ProtagonistInnen zueinander stehen.

Damit meine ich, dass wir nicht nur die physische Distanz, also wie nahe sich ihre Körper in diesem Moment sind, sondern auch die psychische Beziehung zueinander rasch einordnen können.⁶³

⁶⁰ Vgl.: Frank, Armin Paul, 1963, S.99

⁶¹ Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel – Form und Bedeutung (1961). Arbeitstexte für den Unterricht. Theorien des Hörspiels. Reclam. Stuttgart: 1978, S.37

⁶² Ebd., Kühner, Otto Heinrich: Mein Zimmer grenzt an Babylon (1954), S.30

⁶³ Vgl. Ladler, Karl, 2001, S.38

Diese Erwartungshaltung besteht mit jedem Aufeinandertreffen von Figuren beziehungsweise mit jeder Person, die im Hörspiel zu Wort kommt.

„Klingt eine neue Stimme in ein Zwiegespräch hinein, [...] dann müssen Autor und Regisseur dem Hörer erst wieder Zeit und seiner Phantasie Handhaben geben, zu begreifen, wer und woher; es ist also neu zu exponieren.“⁶⁴

5.1.1 Akustische Aktivität

Figuren, oder aber auch Dinge sind im Hörspiel nur existent, wenn sie sich akustisch bemerkbar machen oder wenn über diese gesprochen wird. Um in einer rein akustischen Welt Mittelpunkt des Geschehens zu sein, muss man sich klanglich darstellen. SprecherInnen im Hörspiel stehen an erster Stelle der akustischen Erscheinung, da der Einsatz von Sprache schnell die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Die Figur, und durch sie ihre Sprache, existiert hauptsächlich durch gesprochene Worte und die charakteristischen Geräusche ihrer Rolle.⁶⁵

„Die akustische Welt setzt ‚Aktivität‘ voraus. Solange sie besteht, muß sie immer neu bewirkt werden. [...]Ihren eindeutigsten Ausdruck findet sie in der Sprache[...]In der akustischen Welt sind Dinge und Lebewesen nur vorhanden, wenn sie sich verlautbaren und solange sie sich verlautbaren.“⁶⁶

Für eine gewisse Dauer müssen also, durch akustische Informationsweitergabe, sämtliche Einzelteile des Stücks den HörerInnen so präsentiert werden, dass sie dem Handlungsverlauf folgen können und auch wollen. Das Hörspiel ist daher auch streng an Zeit gebunden, da sich Figuren, Handlungsstränge und Geschichten erst mit der Zeit den HörerInnen entschlüsseln. Weiter darf Zeit keineswegs verschwendet werden, da im Hörspiel Zeitraum nicht unbegrenzt zur Verfügung steht.

⁶⁴ Schwitzke, Heinz, 1961, S.38

⁶⁵ Vgl. Frank, Armin Paul, 1963, S. 96

⁶⁶ Ebd., S.80

Frank spricht davon, dass Hörspiele, wie sämtliche akustischen Erscheinungen, als „Akustische Zeitgestalten“⁶⁷ angesehen werden müssen.

Ihnen liegt zugrunde, dass sie im Moment, in dem sie wahrgenommen werden, unter üblichen Rezeptionsbedingungen keine Wiederholung des Inhaltes zulassen.

Karl Kraus stellt die Frage:

„Sind nicht die meisten Worte gefärbt von dem Gedanken, den sie äußerlich darstellen?“⁶⁸

Im Hörspiel potenziert sich diese Eigenschaft der Worte nochmal, da durch die Sprache ein bildlicher Eindruck entstehen soll, der sich schlussendlich mit Bedeutung vereint.⁶⁹

Durch Sprache entsteht eine Sichtbarmachung im Hörspiel. Was nicht gehört wird, zeigt sich den ZuhörerInnen nicht, bleibt sprichwörtlich im Dunkel und somit verborgen.

Heinz Schwitzkes verdeutlicht es folgendermaßen:

„Sprich, damit ich euch sehe, dich und die Welt, in der du lebst!“⁷⁰

Diese Bedeutung versteht sich aber nicht nur als die akustische Beschreibung von optischen Eindrücken, sondern ist im Hörspiel auch eng mit der Beschreibung von Gefühlswelten verbunden.

„Im Hörspiel geht es nicht darum, das Innere durch das Äußere sichtbar zu machen, sondern [...] das Äußere aus dem inneren Zusammenhang hervorgehen zu lassen.“⁷¹

Die Macht der Worte lässt im Hörspiel eine Erzählung zu, die auch ohne einen eindeutig imaginierbaren Raum auskommen kann, ja oft auch gar nicht danach fragt, oder ihn verlangen würde.

Die ZuhörerInnen können sich ganz auf den Inhalt der persönlichen Gefühlswelten von ProtagonistInnen einlassen, ohne optische Ablenkung.

⁶⁷ Frank, Armin Paul, 1963, S.97

⁶⁸ Wagenknecht, Christian (Hrsg.): Karl Kraus Schriften. Band 7. Kraus, Karl. Die Sprache. Das Wort von H. de Balzac. Suhrkamp. Frankfurt am Main: 1987, S.282

⁶⁹ Vgl. Schwitzke, Heinz, 1963, S.195

⁷⁰ Das Aristoteles-Wort: „Sprich, damit ich dich sehe!“ Schwitzke, Heinz, 1978, S.38

⁷¹ Schwitzke, Heinz, 1963, S.187

Durch den Einsatz von Musik oder Geräuschen kann dieser Effekt verstärkt, aber auch minimiert werden. Dem Hörspiel gelingt es häufig zwischen abstraktem und realem Raum⁷² zu wechseln. Diese Wechsel können auch rein durch die Führungskraft der Worte vollzogen werden, da wir die ausgesprochene Beschreibung einer eigenen Welt, im Hörspiel nicht in Frage stellen.

Jene Welten sind in ihrer Vielfalt schier unendlich und können zum Beispiel im Weltall oder im inneren eines Dachsbaus sein.

„Die Sprache ist die einzige Chimäre, deren Trugkraft ohne Ende ist, die Unerschöpflichkeit, an der das Leben nicht verarmt. Der Mensch lerne, ihr zu dienen!“⁷³

⁷² Vgl. Frank, Armin Paul, 1963, S.89

⁷³ Krauss, Karl, 1987, S. 373

5.2 Geräusche im Hörspiel

5.2.1 Funktionen von Geräuschen im Hörspiel

Geräusche sind für das Hörspiel von ebensolcher Bedeutung, wie die Beleuchtung für das Theater. Mit ihnen wird eine Szene, gewissermaßen für die Ohren, ins rechte Licht gerückt. So gelingt es den Fokus zielgerichtet auf die Wiedergabe von Informationen zu setzen, Orientierungen zu ermöglichen und Atmosphären zu erschaffen.

„[...] Geräusche können eine Handlung gliedern helfen, ein Milieu kennzeichnen, Personen charakterisieren, Situationen aufhellen, Überleitungen schaffen, Akzente setzen, Geschehnisabläufe skandieren, imitieren und parodieren.“⁷⁴

Jedes Geräusch, und sei es noch so minimal zu hören, wird im Hörspiel bewusst gesetzt und findet nicht zufällig statt. Sämtliche Klänge werden präzise ausgesucht und mit einer für die jeweilige Szene passenden Lautstärke versehen. Auch der Verzicht einer zusätzlichen Geräuschstütze ist im Hörspiel eine wohlüberlegte Entscheidung der ProduzentInnen.

Zur Einteilung der *Funktionszusammenhänge* von Geräuschen hat Götz Schmedes Differenzierungskriterien zusammengefasst, welche die unterschiedlichen Einsatzgründe von akustischen Hinweisen zeigen. Er unterteilt Geräusche zuerst nach ihrer *Herkunft*, also ob diese „*direkt oder nicht direkt von Menschen verursacht werden*[...].“⁷⁵ Weiter differenziert er Geräusche dahingehend, worauf sie sich beziehen, folglich ob es sich um „*reale (unverfremdete), irrealer (verfremdet), personale oder nicht-personale Geräusche*“⁷⁶ handelt. Diese Variablen können „*szenisch, illustrierend* und auch *autonom*, im *Vorder- oder Hintergrund* in Erscheinung treten.“⁷⁷

⁷⁴ Fisher, Eugen Kurt, 1964, S.141

⁷⁵ Schmedes, Götz: Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens. Münster: Waxmann, 2002, S.78

⁷⁶ Ebd., S.78

⁷⁷ Ebd., S.78

Zu guter Letzt spricht *Schmedes* in dieser Zusammenfassung von einer „*Differenzierung nach der Funktion von Geräuschen*.“⁷⁸ Diese Laute sind „*Teil eines narrativen oder dramatischen Handlungszusammenhangs* und bilden somit ein *Inhaltselement*.“⁷⁹

In der gleichen Rubrik befinden sich Geräusche, die als „*symbolisches Ausdrucksmittel*, oder als *strukturbringendes, rhythmisches Element* fungieren.“⁸⁰ Außerdem können Geräusche in einem „*gesamten Stück leitmotivisch*“⁸¹ einer Szenerie oder Figur konstant dienlich sein.

In all ihren Funktionen haben Geräusche im Hörspiel große Einflussnahme auf den Ablauf und die Verständlichkeit des Stückes, weshalb sie eher selten und präzise gesetzt werden müssen. Mit ihrem Erscheinen stellen sie sofort einen Bezug zum übrigen Geschehen und den handelnden Personen her. Da beim Hören eines Hörspiels nur selten ein Stoppen und Wiederholen eines nicht verstandenen akustischen Inhalts stattfinden kann, müssen die geräuschvollen Informationen der Handlung dienen und dürfen nicht von dieser ablenken.

„Hörspielgeräusche sind Schallgestalten, die in bildfreien Stücken in ein Spiel und Gegenspiel treten. Sie sollen nicht imitieren, sie sollen ‚handeln‘.“⁸²

Der Einsatz von Geräuschen muss im Hörspiel behutsam von statten gehen. Geräusche sind bei einer Hörspielproduktion oft eine heikle Sache, prinzipiell gilt für sie die Regel: Weniger ist mehr. Damit ist gemeint, dass Geräusche zwar oft zwingend notwendig sind, da sie als Orientierungselement auch eine erklärende Funktion übernehmen, allerdings müssen sich die Laute den Worten im Hörspiel unterordnen. *Fischer* spricht sich für eine „*völlige Verdammung jeder ‚akustischen Eselsbrück‘*“⁸³ aus.

Allerdings können Klänge helfen Situationen, Orte und auch Menschen im Hörspiel zu charakterisieren.

⁷⁸ Ebd., S.79

⁷⁹ Ebd., S.79

⁸⁰ Ebd., S.79

⁸¹ Ebd., S.79

⁸² Knilli, Friedrich, 1961, S.30

⁸³ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S.139

Aufgrund ihrer Entstehung werden Geräusche unter anderem in die Kategorien, „*realistisch, stilisiert* oder als *elektronisch erzeugter Laut*“⁸⁴, eingeteilt.

Wenn Realismus in einem Hörspiel gewünscht wird, sind naturgetreue und unverfremdete Geräusche das beste Mittel, um eine fiktive Handlung realitätsnah darzustellen. *R. Murray Schafer* betont:

„Die Laute der Umwelt verweisen auf die Wirklichkeit.“⁸⁵

Als *realistische Klänge* gelten zum Beispiel Geräusche aus dem Bereich der Natur, wie etwa Wind oder Wasser.

Diese beiden Beispiele unterliegen nicht nur den klanglichen Vorurteilen in ihren jeweiligen Erscheinungsformen⁸⁶, sondern sind auch durch ihren symbolischen Typus von vorneherein mit akustischen Klischees behaftet. Eine Herausforderung bei der Produktion eines Hörspiels liegt eben darin, Geräusche zu verwenden, die korrekt erkannt werden und gleichzeitig aber auf keinen Fall einen lautgewordenen Abklatsch akustischer Realitäten darstellen. Im Hörspiel wird der symbolische Gehalt von Geräuschen, im Vergleich zu anderen Unterhaltungsmedien, natürlich exorbitant verstärkt, da Informationen allein über den Gehörsinn vermittelt werden.

„Ein Schallereignis ist symbolisch, wenn es in uns Emotionen oder Gedanken weckt, die über seine physikalischen Wirkungen oder seinen Signalfunktionen hinausgehen, oder wenn es über eine mythische Kraft beziehungsweise einen Widerhall verfügt, der in die Tiefenbereiche unsere Seele dringt.“⁸⁷

Die unterschiedlichen Erscheinungsformen von Wasser spielen auch in den Originalhörspielen *A Comedy of Danger* und *Käfergräber* eine wichtige Rolle.

⁸⁴ Ladler, Karl, 2001, S.42

⁸⁵ Schafer, R. Murray: Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens. Berlin: Schott, 2010, S.279

⁸⁶ Mit Erscheinungsformen von Wasser ist zum Beispiel, Regen, ein Fluss, Wasser aus dem Wasserhahn, usw. gemeint. Beispiele für Wind: ein Orkan, ein Sturm (Wüstensturm, Schneesturm), usw.

⁸⁷ Schafer, R. Murray, 2010, S. 279

In *A Comedy of Danger* nehmen die ProtagonistInnen an einer Bergwerksführung teil. Plötzlich gibt es einen Stromausfall, die Dunkelheit an sich macht den Touristen schon Sorge, doch dem nicht genug, dringt auch noch Wasser in den Stollen ein und steigt unaufhörlich an. Von dem lebenswichtigen Element Wasser geht in diesem Stück eine lebensbedrohliche Gefahr aus. *Gefahr* lautet auch der deutsche Titel dieses Hörspiels.

R. Murray Schafer beschreibt in seinem Werk *Die Ordnung der Klänge* ebenfalls die akustische Wirkung von Wasser:

„Von allen Lauten hat Wasser als das ursprüngliche Lebenselement den reichsten symbolischen Gehalt. [...] Regen, ein Fluss, ein Brunnen, ein Bach, ein Wasserfall, das Meer: Sie alle verfügen über ihr unverwechselbares Geräusch, ihnen gemeinsam ist ein reicher Symbolgehalt. Sie stehen für Reinigung, Erfrischung oder Erneuerung.[...] Das Wunder Wasser besteht auch darin, dass es zugleich der ewige Zerstörer und der große Erlöser ist.“⁸⁸

In dem Originalhörspiel *Käfergräber* bekommen wir Wasser in Form von Regen zu hören. Die Geräusche, die dadurch entstehen, sind ebenfalls vielfältig und ergeben sich durch die Niederschlagsmenge und den Untergrund, auf den der Regen fällt.

Bei diesem Beispiel wurde nicht „*Regen prasselt auf Autodach*“ als Regieanweisung im Hörspielmanuskript niedergeschrieben. Die Notwendigkeit des Geräusches von Regen geht aus dem Dialog der beiden Schwestern hervor. Akustisch ist diese Szene durch den Regen sehr laut.

Zu hören ist starker Niederschlag, der auf das Autodach der beiden Frauen prasselt. Als ZuhörerIn befindet man sich gleichsam mit *Midra* im Auto, die ihrer Schwester, auch aufgrund des lauten Regens, zurufen muss, dass diese wieder zurück in die trockene Sicherheit kommen soll:

⁸⁸ Schafer, Murray R., 2010, S.280

„MIDRA *Bleib herinnen, Ada.*
 ADA *Sie muss da gewesen sein, die Stelle.*
 Genau da war's.
 MIDRA *Da ist nichts.*
 ADA *Da hab ich ihn an der Hand gehalten.*
 MIDRA *Bleib im Auto, hörst nicht?*
 Du wirst nur nass.
 ADA *Hätt ihn festhalten sollen.*
 MIDRA *Steig wieder ein.*
 ADA *Tito! Wo versteckst du dich? „⁸⁹*

In dieser Szene hat das Geräusch von Wasser, beziehungsweise Regen, mehrere Funktionen. So dient dieses laute Prasseln nicht nur als atmosphärisches Vorder- und Hintergrundgeräusch, sondern spielt auch für den Dialog eine entscheidende Rolle, da sich die Protagonistinnen aufgrund der natürlichen Lärmquelle und der angespannten Situation lauthals unterhalten müssen.

Durch diese Faktoren wirkt die gesamte Szene düster, angespannt und hoffnungslos. Als ZuhörerIn beginnt man sich ebenfalls zu fragen, wo sich *Tito* aufhält. Ist er in Sicherheit? Versteckt er sich wirklich? Und wenn ja, dann wohl kaum vor dem Regen.

Werden realistische Geräusche im Tonstudio weiter bearbeitet, so spricht man von „*stilisierten Klängen*.“⁹⁰

Durch technische Bearbeitung kann aus einem vertrauten Laut ein akustisches Zeichen entstehen, das als Platzhalter in einem bestimmten Hörspielkonzept eine wesentlich passendere Funktion einnimmt als ein rein realistisches Geräusch. Stilisierte Klänge werden innerhalb eines Hörspiels nur selten erklärt, die Fantasie der HörerInnen wird damit angeregt und ihre Bedeutung soll sich aus dem Gesamtkontext des Stückes erschließen. Diese Art von Geräuschen hat meist die Funktion eine Atmosphäre innerhalb des Stückes zu schaffen.

⁸⁹ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion: ORF 2013, S.9

⁹⁰ Ladler, Karl, 2001, S.42

Als Beispiel möchte ich die kompositorische Arbeit von *Gilbert Handler*, für das Originalhörspiel *Käfergräber*, nennen. Er verwendete als akustische Kulisse des Waldes kein Vogelgezwitscher oder Blätterrauschen im Wind, sondern erfand durch die Bearbeitung von menschlichen Lauten eine Geräuschkulisse, derer mittels Verfremdung von vertrauten Klängen eine neue Bedeutungsebene zugesprochen wird.

Dies hat den dramaturgischen Effekt, dass wir – ähnlich der Hauptfigur, die angsterfüllt in den Wald flüchtet – zu Beginn des Hörspiels die Geräusche des Waldes nicht eindeutig erfassen können. Wir hören zwar, dass da etwas im Hintergrund agiert, fragen uns aber: Was hören wir? Geht von diesen Lauten eine Bedrohung aus? Wofür stehen diese Geräusche?

Im Laufe des Hörspiels wird schnell klar, dass das Knacken, Zischen und Schmatzen die akustischen Indizien dafür sind, dass wir uns mit der Hauptfigur im Wald befinden.

„Die vieldeutigen Urlaute sind desto unheimlicher, je mehr es so wirkt, als wollten sie uns etwas mitteilen, ohne es zu können. Sie brauchen, wenn sie uns etwas sagen, uns nicht nur gruseln machen wollen, erst eine Übersetzung und Interpretation durch das Wort.“⁹¹

Bei diesem Originalhörspiel wurde bewusst auf erklärende Worte bezüglich der Hintergrundgeräuschkulisse, verzichtet. Diese dramaturgische Entscheidung unterstützt die unheimliche Atmosphäre innerhalb des Stückes.

Durch die Stilisierung der Geräusche, wird im Originalhörspiel *Käfergräber* eine geheimnisvolle Stimmung erzeugt, weil diese nicht vertraut klingen und keine eindeutigen Auskünfte zulassen.

Erst durch das aufmerksame Hören lernen wir die Geräusche mit dem Ort des Waldes zu verbinden. Hauptfigur und ZuhörerInnen durchleben quasi einen ähnlichen Effekt: Ihr Gehör stellt sich auf die veränderte akustische Situation ein und ermöglicht so eine neue Orientierung.

⁹¹ Schwitzke, Heinz, 1963, S.218

„TITO *Wenn's geregnet hat, ist die Welt viel lauter.*
 SAMUEL *Sie waren immer schon da, die Laute. Du hast
 sie nur nicht hören wollen. Jetzt ist dein Ohr
 schon wacher. Es richtet seine Härchen aus.*
 TITO *Hörst du das Aufbrechen der Rosenknospen
 am Ufer? Sie werfen ihre Samen aus. Es
 klingt wie das Einreißen einer Mauer.*
 SAMUEL *Es wird bald nicht mehr so klingen. Bald
 wirst du das Geräusch deines Daheims
 vergessen haben.*“⁹²

Die dritte Kategorie von Geräuschen, die „*elektronisch erzeugten Laute*“⁹³ kommen unter anderem als „*Ausdruckersatz für Unsagbares, Übernatürliches*“⁹⁴ und zur Erschaffung von neuen Realitäten zum Einsatz.

Wenn es bisher keine akustische Assoziation zu einem Lautereignis gibt, erfindet man gewissermaßen ein Geräusch, welches im Idealfall die Imagination der HörerInnen anregt und sich somit nicht aufdrängt, sondern den erklärenden Worten der ProtagonistInnen unterordnet.

Der erste Kontakt mit Geräuschen findet ebenfalls als schriftliche Regieanweisung im Hörspielmanuskript statt.

Da es nicht immer leicht ist die passenden Worte für Geräusche zu finden, haben diese Angaben oft einen umschreibenden Wortlaut. Zum Beispiel soll ein Boden knarzen, ein Wind pfeifen und Bratäpfel sollen gefälligst zischen. Diese Umschreibungen werden auch als Vorschläge gewertet und müssen nicht zwingend zu einem akustischen Endergebnis führen. Es ist eine Gratwanderung zwischen Geräusch-Klischees zu unterscheiden, die auf gar keinen Fall verwendet werden dürfen und Geräuschen, die man als unpassend empfindet.

Durch persönliche Erfahrungen hat jeder Mensch eine ungefähre Vorstellung wie etwas klingen sollte, allerdings überschätzen wir dieses Wissen, da wir im Alltag oft durch optische Reize dem Akustischen weniger Aufmerksamkeit schenken. Auch die

⁹²Auszug aus dem Hörspielmanuskript Käfergräber von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth.
 Produktion: ORF 2013, S.14

⁹³ Ladler, Karl, 2001, S.42

⁹⁴ Ebd., S.41

unmittelbare Geräuscherzeugung im Hörspielstudio hat gezeigt, dass Dinge nicht immer so klingen mögen, wie man es eigentlich von ihnen erwartet hätte.

Die Suche nach geeigneten Geräuschen findet hauptsächlich über digitale Geräuscharchive statt, beziehungsweise werden Geräusche direkt im Hörspielstudio erzeugt. Die Wahl, ob ein Geräusch aus einem Archiv oder selbstgemacht sein soll, ist eine Frage der Spielsituation und hängt auch vom Geschmack der Regie ab. Prinzipiell erfreuen sich Geräuscharchivaufnahmen keiner großen Beliebtheit bei HörspielmacherInnen, da sie Klischees bedienen, oft künstlich klingen und als unoriginell gelten.

5.2.2 Menschliche Geräusche

Eine weitere Geräuschkategorie sind jene Geräusche, die von Menschen mittels der Stimme erzeugt werden. Damit sind in erster Linie Laute gemeint, die durch die „*menschliche Stimme oder den menschlichen Organismus erzeugt werden*“⁹⁵, wie zum Beispiel Husten, Niesen, Räuspern, Lachen und so weiter. Diese Geräusche, sofern sie nicht im Hintergrund agieren, sollen von dem jeweiligen Sprecher, oder der Sprecherin, direkt in der Szene erzeugt werden, da ein nachträgliches Hinzufügen als absolut unrealistisch empfunden wird. Dieses Empfinden hat zugleich mehrere Ursachen, erstens weil ein jeder Mensch durch seine Stimmlage eine eigene Färbung seiner spezifischen Laute hat und zweitens, weil in einer Aufnahmesituation auch immer eine passende Raumakustik erzeugt wird. Geräusche, die im Nachhinein in eine Szene eingefügt werden, müssen immer durch technischen Aufwand, mittels Mischpult und Filter, an eine Aufnahmesituation angeglichen werden. Dies birgt die Gefahr, dass sie sich unfreiwillig unrealistisch anhören können.

Ein Beispiel für die Charakterisierung einer Figur durch ihre spezifischen, menschlichen Geräusche liefert *Gerhard Naujoks*, in dem Hörspiel *Die Fackel-Neurose*⁹⁶. In diesem Stück spielt der Autor selbst die Rolle des *Sigmund Freud*.

⁹⁵ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S.145

⁹⁶ Naujoks, Gerhard: Die Fackel-Neurose. Hörspiel. Regie: Kaizar, Peter.

Der Begründer der Psychoanalyse war bekanntermaßen ein leidenschaftlicher Raucher. Somit wurde das Rauchverbot im Hörspielstudio aufgehoben, um die Rolle des Doktor *Freuds* möglichst realitätsnah erscheinen zu lassen.

Durch das Rauchen entstand eine ganze Bandbreite an typischen Geräuschen, die hören lassen, dass hier jemand genüsslich seinem Laster frönt. Vom Anzünden mittels eines Streichholzes, zum Rauch ausblasen, bis hin zum Ausdämpfen der Zigarre reichte das Repertoire der spezifischen Geräusche.

Das Rauchen hatte den Effekt, dass der Schauspieler nicht nur sehr entspannt war, sondern auch einen anderen Atem-und Sprechrhythmus in seiner Rolle annahm. Das unterstützte die Wirkung dieser nachdenklichen Figur und ließ ihn plastischer erscheinen. Im Nachhinein hinzugefügte Geräuscheffekte hätten diese Wirkung nicht erzielen können.

Die Arbeit an einem Hörspiel hat immer etwas Kompositorisches, da man die unterschiedlichen Einzelteile, wie etwa Geräusche und Worte, zu einem Ganzen vereinen muss. Deshalb unterliegt auch jedes Hörspiel, ähnlich einer musikalischen Komposition, einem gewissen Rhythmus, der sich aus Faktoren wie etwa Schnelligkeit der Sprache, Pausensetzung und Dynamik der Musik zusammen setzt. Die Schnelligkeit der Sprache lässt sich unter anderem durch die Atmung steuern. Somit erhält man als ZuhörerIn durch die Intensität, mit der die Figur atmet, auch gleichzeitig Informationen über ihre Befindlichkeit, beziehungsweise in welcher Lage sie sich vermutlich derzeit befindet.

„Ein weiterer kontinuierlicher Rhythmus ist der des Atems, der ebenfalls nach Bewegung und Entspannung variiert. [...] Normales Atmen schwankt zwischen 12 und 20 Zyklen pro Minute, das bedeutet 3 bis 5 Sekunden pro Zyklus.“⁹⁷

Als weiteres Beispiel, für Geräusche die durch den menschlichen Organismus entstehen, möchte ich erneut auf das Originalhörspiel *Käfergräber* von *Thomas Arzt* zurückkommen. Die Hauptfigur, der junge *Tito*, läuft von zuhause weg und flieht in den Wald. Eine innere oder äußere Stimme beziehungsweise Macht scheint ihn dahingehend anzutreiben.

Produktion: Österreichischer Rundfunk: 2013. Erstaussstrahlung: 24.09.2013.
Laufzeit: 44min.40sek.

⁹⁷ Schafer, R. Murray: Klang und Krach. Eine Kulturgeschichte des Hörens. Frankfurt am Main: Athenäum, 1988, S.275

Das Hörspiel beginnt mit Geräuschen, die unverkennbar Flucht und Angst suggerieren: Schnelles Laufen, hastige Schritte, gehetzter Atem, dazu die Unterstützung seiner Worte, um sich selbst zu beruhigen.

Durch die körperliche Anstrengung des Schauspielers entstehen diese authentischen Geräusche, die sofort die Stimmung der Situation widerspiegeln. Während der Aufnahmen zu dieser Szene war es dem Regisseur *Andreas Jungwirth*⁹⁸ wichtig, dass die Geräusche der körperlichen Anstrengung glaubhaft erscheinen. Er forderte von seinem Hauptdarsteller *Daniel Straeßer* keine gespielte Atemlosigkeit, sondern verlangte vor Beginn der Aufnahmen Liegestütze und schnelles Laufen im Studio, umso gezielt die ruhige Atmung des Schauspielers zu verändern. Auch während der Sprachaufnahmen lauteten die Anweisungen des Regisseurs immer laufend in Bewegung zu bleiben und den Text weiterzusprechen.

Der Effekt der Sprachaufnahmen war, dass *Tito* sehr schnell atmete, hastig schnappte er nach Luft, manchmal verschluckte er Wortsilben, quasi mit der Spucke, die sich durch die Anstrengung in seinem Mund gesammelt hatte. Der Sprechrhythmus des Schauspielers veränderte sich durch die gehetzte Atmung. Schnelles Ein- und Ausatmen suggeriert körperliche Anstrengung, somit wird die Glaubwürdigkeit einer Figur unterstützt, deren Flucht und Angst nur hörbar wahrgenommen werden kann. Durch die körperliche Anstrengung, und ihre hörbaren Zeichen dafür, können im Hörspiel Gefühle und Zustände deutlich gemacht werden. Die körperliche Bewegung an sich ist für das Hörspiel natürlich nur aufgrund der sprachlichen Reaktionen von Bedeutung.

In dem Originalhörspiel *Käfergräber*, hat die Rolle des Käfers *Samuel* bereits in der schriftlichen Ausführung des Hörspielmanuskriptes eine spezifische Art, seinen Text durch Mundgeräusche zu charakterisieren. In der akustischen Darstellung lassen diese Geräusche eine breite Assoziation durch Imagination zu. Der Schauspieler *Markus Hering* kreierte durch die Geräusche seines Mundes eine hörbar animalische Kreatur. Das Interpretationsspektrum dieses schmatzenden Geräusches reicht vom Schaben eines Käfers bis hin zum Krabbeln vieler kleiner Insektenbeine.

⁹⁸ Eine Biographie des beruflichen Werdegangs des Regisseurs, befindet sich im Anhang dieser Diplomarbeit, auf der Seite 90.

Gerade zu Beginn seines Erscheinens wirkt dieses Geschöpf undefinierbar und unheimlich. Dieser Effekt wird nicht nur durch die Geräusche der Figur erzeugt, sondern auch durch sogenannte Panoramawechsel seiner Stimme erzielt.

Als Panorama bezeichnet man im Hörspiel das Spektrum der möglichen Einsätze akustischer Impulse. Im Hörspielstudio wird der Regieplatz als Ausgangspunkt des Panoramas angesehen, von diesem aus kann man sich das auditive Spektrum wie einen akustischen Fächer im Raum vorstellen. Der Panorama-Fächer besitzt neun Kategorien, diese lauten:

Ganz Links – Links-Links – Links – Mitte Links – Mitte – Mitte Rechts – Rechts – Rechts- Rechts – Ganz Rechts

Innerhalb dieses Ordnungssystems bestimmt die Regie, von welcher Position aus eine Figur in der Hörspielhandlung zu hören ist.

In jener Szene, in der *Samuel* zum ersten Mal mit *Tito* spricht, wechselt die akustische Position des Käfers im Panorama mehrmals sprunghaft. Die Stimme des Wesens erscheint für die HörerInnen aus den unterschiedlichsten Perspektiven: Rechts, Mitte, Links-Links – dadurch wird das unheimliche Gefühl vermittelt, dass diese Figur ringsumher und durchdringend in Erscheinung tritt. Eine dezidierte Zuordnung seiner Figur und dessen Position wird dadurch bewusst vermieden, dies impliziert eine Steigerung seiner unheimlichen Gestalt.

Um den Effekt einer sprunghaft wirkenden Stimme zu vermeiden gilt im Hörspiel folgende Regel: Eine Person darf sich nur sprechend im Raum bewegen, denn ansonsten können die HörerInnen die veränderte Position der Figur nicht nachvollziehen. Dies ist ein weiteres Indiz dafür, dass akustische Aktivität im Hörspiel mit der Existenz innerhalb einer Handlung gleichzusetzen ist.

Wenn die optische Komponente nicht gegeben ist, fällt die korrekte Zuordnung einer menschlichen Reaktion, durch den Ausdruck ihrer Gefühle mittels Lauten, nicht immer leicht. Zum Beispiel können Weinen und Lachen im ersten Moment recht ähnlich klingen. Denn diese konträren Gefühlsreaktionen haben im Ausdruck ihrer menschlichen Laute etwas gemeinsam, ein trauriges Schluchzen und ein ausgelassenes Gelächter, sind geprägt von einer gewissen Kurzatmigkeit.

Es bedarf also in einer Szene, in der Traurigkeit oder Heiterkeit zum Ausdruck gebracht wird, nicht nur der menschlichen Geräusche, die stellvertretend für das Gefühl stehen, sondern auch ergänzende Worte, um den Umfang der Szene korrekt zu deuten.

In diesem Zusammenhang schreibt *Schwitzke*:

„[...] können wir oft menschliche unartikulierte Seufzer nur dann als Signale von Lust und Leid unterscheiden, wenn wir den Seufzenden zugleich in die Augen blicken. [...]“⁹⁹

Im Hörspiel muss zwar darauf verzichtet werden, jemandem tief in die Augen zu blicken, allerdings schmälert dies nicht die Übertragung von Gefühlszuständen, da das Publikum einfach über eine andere Ebene angesprochen wird.

Auch *Schwitzke* sieht „die Welt der Klänge nicht als eine Verarmung, sondern als eine Bereicherung.“¹⁰⁰ Das Hörspiel profitiert unter anderem von der Artikulation durch menschlich erzeugte, gefühlsbetonte Geräusche, die sich durch die Tragkraft der Worte gegenseitig in ihrer Wirkung noch steigern können.

„Geräusche sind akustische Merkmale dynamischer Prozesse. [...] Das heißt, dass zwischen Geräuscherzeuger und Geräusch selbst eine konstante Beziehung besteht.“¹⁰¹

Die funktionelle Wichtigkeit sämtlicher Geräusche im Hörspiel ist unumstritten. Als punktuell Zeichen fungieren sie als erklärendes Element, sie können als Stilmittel gesetzt werden und dienen einer Szene als Untermalung um Realität zu suggerieren oder eine bewusste Stimmung zu erzeugen. Trotz allem haben sie bei Hörspielaffinen Personen keinen besonders guten Ruf, besonders Kulissengeräusche gelten in der Szene als verpönt. Dies ist keine neuartige Erscheinung. Schon *Schwitzke* warnte HörspielmacherInnen in den 1960er Jahren davor, Geräuschkulissen zu verwenden:

⁹⁹ Schwitzke, Heinz, 1963, S. 217

¹⁰⁰ Ebd., S.217

¹⁰¹ Schmedes, Götz, 2002, S.77

„Im allgemeinen gilt, daß alle realen Kulissengeräusche – Vogelgezwitscher als Andeutung von Waldeinsamkeit, trunkener Lärm und randalierende Musik als Rummelplatz oder Kneipe, Gebrabbel als Menschenansammlung, Verkehrslärm als Straße und ganz besonders Auto- oder Eisenbahngeräusche als Grundierung für Gespräche, die in diesen Fahrzeugen stattfinden – unerträglich sind.“¹⁰²

Prinzipiell gilt im Hörspiel der Grundsatz für Geräusche, dass diese nur dann zur Anwendung kommen sollen, wenn nicht die Erklärung durch Worte vorab stattgefunden hat, eine minimale, akzentuierte akustische Andeutung reicht vollkommen aus um den Informationsgehalt der Szene nicht unschön zu verdichten, beziehungsweise kann auch fallweise zur Gänze auf Lautuntermalung verzichtet werden.¹⁰³

„Man kann als Grundsatz sagen: es gibt im Hörspiel keine Musik ohne Handlungsfunktion und kein Geräusch ohne eine Sinnfunktion für den thematischen Zusammenhang.“¹⁰⁴

¹⁰² Schwitzke, Heinz, 1963, S. 221

¹⁰³ Vgl. Ebd., S. 219

¹⁰⁴ Ebd., S. 228

5.3 Musik im Hörspiel

5.3.1 Unterscheidung zwischen Musik im Hörspiel und Hörspielmusik

Prinzipiell gibt es für Musik unterschiedliche Einsatzbereiche in einem Hörspiel. Eine genaue Begriffsabgrenzung zur Definition der Gattungen unternimmt *Mechthild Hobl-Friedrich*. Sie zeigt sich über die bisherige Verwendung der Termini unzufrieden, da sie den Umgang der Wortzuweisungen als nachlässig erachtet. *Hobl-Friedrich* unterscheidet deshalb genauer zwischen *Musik im Hörspiel* und *Hörspielmusik* und trennt diese beiden Zugänge akribisch.¹⁰⁵

Ihrer Meinung nach ist von *Musik im Hörspiel* die Rede, „wenn musikalische Phrasen zur Gliederung eingesetzt werden. Musik fungiert dann als Szenentrenner, Einleitungs- und Schlussmusik, Pausenfüller, in Brückenfunktion oder als Geräuschersatz.“¹⁰⁶

Wird Musik original für ein Hörspiel akustisch entworfen, so handelt es sich laut *Hobl-Friedrich*, um *Hörspielmusik*.¹⁰⁷ Im Endeffekt spielt es aber keine Rolle, ob es sich bei diesen musikalischen Stücken um „*Originalkompositionen, Montagen, Collagen*“ oder etwa eine Kombination aus all diesen Elementen handelt. Ausschlaggebend ist, dass diese Musiken nur innerhalb des Hörspiels, für welches sie extra komponiert wurden, eingesetzt werden können.¹⁰⁸

„Die genannten Funktionen sind vor allem Bestandteile einer auf Handlungsvermittlung ausgerichteten Hörspieldramaturgie, in welcher Musik entweder dramaturgisches Mittel – Hörspielmusik – oder selbst Bestandteil der Handlung sein kann – Musik im Hörspiel.“¹⁰⁹

Im Allgemeinen ist Musik ein historisches und weltweites Phänomen. Musik ist ein wirtschaftlicher *Markt* geworden¹¹⁰ und zeichnet sich durch eine Vielfalt aus, deren Reize in unzähligen Musikrichtungen zum Ausdruck kommen.

¹⁰⁵ Hobl-Friedrich, Mechthild: Die dramaturgische Funktion der Musik im Hörspiel. Grundlagen-Analysen. Erlangen: Friedrich-Alexander-Univ.-Dissertation, 1991, S.32

¹⁰⁶ Ebenda S.33

¹⁰⁷ Ebenda S.33

¹⁰⁸ Ebenda S.33

¹⁰⁹ Schmedes, Götz, 2002, S. 81

¹¹⁰ Vgl. Ackermann, Max: Die Kultur des Hörens. Wahrnehmung und Funktion. Texte vom Beginn des 20. Jahrhunderts. Haßfurt: Institut für Alltagskultur, 2003, S.88

„Musik definiert soziale Gruppen, Musik bestimmt den Umgang miteinander und die persönliche Erinnerung.“¹¹¹

Bestimmte musikalische Themen können bei HörerInnen Bilder aus der Vergangenheit evozieren und sind dadurch Teil einer persönlichen Lebensgeschichte. Musik, die man in einer bestimmten Situation gehört hat, wird automatisch mit einem emotionalen Moment in Verbindung gebracht und als solcher für lange Zeit geistig gespeichert. Aufgrund von persönlichen Erfahrungen, die jeder Mensch mit Klängen gemacht hat, birgt die Verwendung von Musik im Hörspiel, die nicht original für ein Stück konzipiert wurde, die Gefahr, dass sie als unpassend oder klischeehaft wahrgenommen wird. Entscheidend ist, dass der Einsatz von Musik in einer thematischen Verbindung zu den übrigen Gestaltungsformen des Hörspiels steht.¹¹² Sprache, Musik und Geräusch müssen eine auditive Einheit bilden, ansonsten stellen sie akustische Elemente dar, die sich gegenseitig ihrer Wirkung berauben.

Die Lautstärken der einzelnen Darstellungsformen spielen hierbei eine wichtige Rolle, denn durch sie bekommt das jeweilige akustische Element seine Wichtigkeit innerhalb der Szene zugesprochen. Dies gilt ganz besonders für die Platzierung von Musik, da sie durch einen lauten Einsatz die volle Aufmerksamkeit an sich ziehen kann. Durch unterschiedliche Lautstärken lässt sich der Fokus der Hörschaft steuern. Im Hörspiel kann Lautstärke quasi wie ein Dimmer eingesetzt werden und ist so vergleichsweise das Rampenlicht einer rein akustischen Welt.

Auch leise, zurückhaltende Klänge sind für ein auditives Gesamtkonzept von besonderer Bedeutung, da sie als Unterstützung einer Handlung fungieren und somit als Hintergrundmusik eine Stimmung betonen können.¹¹³

„Hintergrundmusik darf relevante Informationen von Dialogpassagen oder szenischen Abläufen nicht verdecken, sondern muss ihre unterstützende Wirkung durch zurückhaltende Lautstärke erzielen.“¹¹⁴

¹¹¹ Ebd., S.88

¹¹² Vgl. Frank, Armin Paul, 1963, S. 102

¹¹³ Vgl. Knauschner, Josefine Laura: Bühne [Raum] Klang. Unterschiede der Raumkonstitution im Theater und Hörspiel des 21. Jahrhunderts. Wien: Universität Diplomarbeit, 2013, S. 60

¹¹⁴ Schmedes, Götz, 2002, S. 81

5.3.2 Der Einsatz von Musik im Hörspiel und Hörspielmusik

Die zwei wesentlichen Hauptfunktionen von Musik, die im Hörspiel verwendet wird, sei es eine bereits bestehende Komposition, oder eine Originalkomposition, welche extra für ein Hörspiel konzipiert wurde, bestehen laut *Armin P. Frank* darin, eine *rhythmische Strukturierung* des gesamten Stückes zu erzielen und *Details* durch den Einsatz von Musik zu *intensivieren*.¹¹⁵

Folgende Funktionen können musikalische Beiträge, innerhalb eines Hörspiels, übernehmen:

- „szenische Musik, als handlungsbedingte geschlossene Musiknummer
- akustische Kulisse
- Erläuterung von nur optisch wahrnehmbaren Vorgängen
- charakteristische Untermalung dramatisch gehobener Dialoge
- Sprechgesang oder Gesang mit instrumentaler Untermalung
- Akzentuierung wichtiger Dialogfragmente
- Ersatz dramaturgisch wichtiger Ausdrucksgesten
- Darstellung naturgemäßer Vorgänge“¹¹⁶

Im Alltag erscheint Musik oft als akustische Begleiterscheinung, wie zum Beispiel in Kaufhäusern, Aufzügen oder Telefonwarteschleifen und wird meist nur unbewusst wahrgenommen. Solch eine unbewusste Wahrnehmung kann sich auch das Hörspiel zu Nutze machen. Bei manchen Stücken kann – wie beispielsweise bei Fahrstuhlmusik – eine derartige Musik auch als akustisches Erkennungsmerkmal einer Ortszuweisung fungieren. Durch diese typischen Klänge erfährt die HörerInnenschaft, dass sich die folgende Szene in diesem Moment in einem Fahrstuhl zuträgt. Aber nicht nur Orte können fürs Hörspiel durch Musik erkennbar gemacht werden, sondern auch Feierlichkeiten, wie etwa Hochzeiten oder Begräbnisse.

„Musik fungiert in der sozialen Gesellschaft bei vielen Anlässen oder Ereignissen als Begleitmoment.“¹¹⁷

¹¹⁵ Frank, Armin Paul, 1963, S.101

¹¹⁶ Schramm, Holger (Hrsg.): Handbuch Musik und Medien. Konstanz: UVK, 2009, S.121

¹¹⁷ Knauschner, Josefine Laura, 2013, S.59

Gerade bei Musiken, die einen feierlichen Anlass im Hörspiel unterstreichen sollen, handelt es sich meistens um bereits bestehende, klassische Werke.

Musik hat hier eine Erzählfunktion, in diesem Falle finden klischeehafte Werke immer wieder Einzug ins Hörspiel und helfen, ohne Worte und rasch eine Assoziation zur gegebenen Situation erkennbar zu machen. Es muss also auch, von Seiten der HörspielmacherInnen die Entscheidung getroffen werden, wann Worte und Musik gemeinsam in einem Stück in Erscheinung treten und wann es besser ist sich nur für eine dieser Komponenten zu entscheiden.

„Denn entweder sind die Worte nichtssagend, und dann bleibt auch das raffinierteste Arrangement kraftlos; oder die Worte sprechen für sich: Dann bedürfen sie keiner musikalischen Illustration.“¹¹⁸

Ob Musik zum Einsatz kommt oder nicht und welcher Art diese ist – ob selbstkomponiert oder eine bereits bestehende Klangkomponente – hat nicht nur ästhetische Gründe, sondern hängt auch von dem vorhandenen Budget einer Produktion ab.¹¹⁹ Das Engagieren eines Komponisten, oder einer Komponistin, beziehungsweise das Verpflichten von MusikerInnen ist eine Kosten- und Zeitfrage und naturgemäß mit mehr Aufwand verbunden als die Recherche in einem Musikarchiv. Aus Urheberrechtlichen Gründen müssen sämtliche Werke, die in einem Hörspiel Einzug finden, in Österreich, bei der AKM¹²⁰ gemeldet werden.

¹¹⁸ Frank, Armin Paul, 1963, S. 103

¹¹⁹Vgl. Brosche, Walter: Vergleichende Dramaturgie von Schauspiel, Hörspiel und Film. Mit Berücksichtigung des Fernsehens. Wien: Univ., Dissertation, 1954, S. 164

¹²⁰ Die Abkürzung AKM steht für: Autoren/Komponisten/Musikverleger und ist ein Unternehmen, welches dafür verantwortlich ist, dass jenen KünstlerInnen, die an der Erarbeitung eines musikalischen Werkes beteiligt waren (zb.: KomponistInnen, TexterInnen, MusikerInnen, usw.), eine faire Bezahlung für diese Arbeit ermöglicht wird. Die AKM erklärt dies auf der Firmen-Homepage folgendermaßen: *Die AKM hebt diese Tantiemen treuhändig ein und gibt sie an die Komponisten und Songtexter weiter.* Siehe: http://www.akm.at/Ueber_uns/Fragen_und_Antworten/ (letzter Zugriff am: 30.12.2014)

Im Hörspiel wird Musik gerne als Blende verwendet.

Ihre Aufgabe ist es, in dieser Funktion einen Bogen zwischen zwei Szenen zu spannen.

Walter Brosche erläutert diese Konstellation als „*Szenenmusik* oder als *Musik zwischen den Szenen*“¹²¹ und erklärt welchen Auftrag die Musik hierbei zu erfüllen hat:

„Da hat sie dann geradezu dramaturgische Funktion, denn sie soll nicht nur die beiden Szenen trennen, sondern die kommenden einleiten und die vergangenen ausklingen lassen.“¹²²

Armin P. Frank nennt diesen Einsatzbereich von Musik im Hörspiel, beziehungsweise Hörspielmusik, schlichtweg „*Vorhangmusik*“¹²³ und greift dabei gedanklich auf das Theater und seinen üblichen Einsatz des Vorhanges, für Umbauarbeiten zwischen zwei Szenen, zurück:

„Die äußerlichste Form der rhythmischen Strukturierung durch Musik ist die Vorhangmusik. Idee und Begriff gehen in ihrer eindeutigen theatralischen Analogie bis in die Anfangszeit des Hörspiels zurück. In der Regel bleibt die Vorhangmusik [...] ein völlig stereotypes Zeichen außerhalb des Geschehens.“¹²⁴

E.K. Fischer sieht nicht nur einen praktischen Effekt hinter diesen „*Musikalischen Vor- und Nachspielen*“¹²⁵, wie er sie nennt, sondern erachtet dieses auch „*als Einstimmung und der abschließenden Lösung der seelischen und nervlichen Anspannung beim Hörer.*“¹²⁶

Musik fungiert natürlich nicht nur als „*Einleitungs- und Überleitungsfunktion*“¹²⁷, sondern wird auch als dramaturgisches Mittel zur Intensivierung von emotionaler Detailsteigerung eingesetzt. Eingängige Melodien haben einen hohen Wiedererkennungswert und somit lässt sich ein musikalisches Thema ohne weiteres als Motiv für verschiedenste Gegebenheiten verwenden.

¹²¹ Brosche, Walter, 1954, S.164

¹²² Ebd., S.164

¹²³ Frank, Armin Paul, 1963, S. 102

¹²⁴ Ebd., S.102

¹²⁵ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S. 129

¹²⁶ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S. 129

¹²⁷ Krug, Hans-Jürgen: Musik im Hörspiel aus Schramm, Holger (Hrsg.): Handbuch Musik und Medien. Konstanz: UVK, 2009, S. 127

„Dazu gehört das Motiv, das entweder als Erkennungsmerkmal einer Person, Stimmung oder Örtlichkeit ein ganzes Spiel leitmotivartig durchzieht, oder einführend Ort, Zeit oder Atmosphäre einer ‚Szene‘ andeutet.“¹²⁸

Wenn Musik als Leitmotiv einer Person verwendet wird, so kommt es häufig vor, dass diese Rolle nur durch ein einzelnes Instrument charakterisiert wird.¹²⁹

Der Einsatz dieses dramaturgischen Mittels sollte allerdings sparsam von statten gehen, da dieser Art der Musikverwendung auch eine gewisse Komik nicht abzusprechen ist. Ähnlich wie in Zeichentrickserien verleihen hier die Instrumente einer Situation oder Person eine gewisse Überzeichnung der Gegebenheiten, wenn diese nicht mit dem nötigen Feingefühl in eine Szene eingearbeitet werden. Wenn ein humoristischer Effekt durch Überzeichnung gewünscht ist, so kann die musikalische Imitation einer Stimme oder die Nachahmung eines Geräusches, durch ein Instrument, zu einem satirischen Ergebnis führen.¹³⁰ Dies impliziert, dass Musik als akustisches Zeichen, ähnlich wie die Sprache zur Verständigung, vor allem für die Übermittlung von emotionalen Informationen Verwendung findet.¹³¹ Im Hörspiel kann die Musik jedoch niemals die Wertigkeit der gesprochenen Sprache ersetzen. Der Komponist *Mauricio Kagel* bemerkt über die Diskrepanz zwischen Musik und Literatur innerhalb eines Stückes:

„Das Hörspiel ist weder eine literarische noch eine musikalische, sondern lediglich eine akustische Gattung unbestimmten Inhalts. [...] Alle drei Dimensionen (Sprache, Geräusch und Musik) sollten grundsätzlich gleichberechtigt sein.“¹³²

Der übermäßige Einsatz von Musik und Geräuschen führt allerdings zu einer klanglichen Überladung und somit kann ein Mehrwert der Informationsweitergabe nicht mehr stattfinden, da die ZuhörerInnen die akustischen Informationen nur mehr schwer unterscheiden können.

¹²⁸ Frank, Armin Paul, 1963, S. 102

¹²⁹ Vgl. Fischer, Eugen Kurt, 1964, S. 136

¹³⁰ Vgl. Fischer, Eugen Kurt, 1964, S. 134

¹³¹ Vgl. Schmedes, Götz, 2002, S. 79

¹³² Schöning, Klaus (Hrsg.): Spuren des neuen Hörspiels. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982, S. 151

„Der beste Gebrauch von Musik und Geräusch im Hörspiel ist geschehen, wenn die Hörer am Ende meinen, weder Geräusch noch Musik gehört zu haben – oder aber, wenn sie Geräusch und Musik gehört zu haben glauben, obwohl nichts dergleichen verwendet wurde.“¹³³

Musiken und Geräusche sollen sorgsam innerhalb eines Stückes verwendet werden. Ihre Aufgaben bestehen darin, Informationen zu unterstützen und für beide Gestaltungsformen gilt, dass sie im Zweifelsfall ganz weggelassen werden können. Der Regisseur *Peter Kaizar* hat sich bei der Erarbeitung des Hörspiels *Vom Fehlen des Meeres auf dem Lande*¹³⁴ von *Magda Woitzuck* vollkommen gegen eine musikalische Unterstützung des Stoffes entschieden. Neben den Worten der ProtagonistInnen besteht das gesamte Stück hauptsächlich aus den Geräuschen der Natur, die während der Außenaufnahmen vor Ort aufgezeichnet wurden.

Bei der ersten öffentlichen Präsentation vor einem Fachpublikum fiel es den meisten HörerInnen nicht auf, dass in diesem Stück auf den Einsatz von Musik zur Gänze verzichtet wurde. Erst durch den Hinweis des Produktionsteams wurde das Publikum auf den Verzicht der Musik aufmerksam und gab zu, diese nicht vermisst zu haben.

„Das Hörspiel ist ein akustischer Ablauf, der sich von Musik dadurch unterscheidet, daß sein Material hauptsächlich aus gesprochener Sprache besteht; ohne eine Übereinkunft dieser Art könnte das Wort ‚Hörspiel‘ auch dasselbe bedeuten wie das Wort ‚Musik‘. (Ernst Jandl/ Friederike Mayröcker)“¹³⁵

Hörspiel und Musik vereint die Grundvoraussetzung eines Rhythmus, beide sind darauf angewiesen, um als harmonisch zu gelten. Außerdem verbindet sie die Eigenschaft, dass sie sich beide durch gesprochene, beziehungsweise gesungene Sprache emotional ausdrücken können. Diese Gemeinsamkeiten sind mit ein Grund, warum Musik im Hörspiel eine ergänzende und dramaturgisch wertvolle Funktion hat.

„Natürlich ändert sich die Funktion der Hörspielmusik mit der Entwicklung immer neuer Hörspieltypen.“¹³⁶

¹³³ Schwitzke, Heinz, 1963, S. 228

¹³⁴ Woitzuck, Magda: *Vom Fehlen des Meeres auf dem Lande*. Hörspiel. Regie: Kaizar, Peter. Produktion: Österreichischer Rundfunk: 2013. Erstaussstrahlung: 22.10.2013. Laufzeit: 56min. 33sek.

¹³⁵ Frisius, Rudolf: Musik als Hörspiel – Hörspiel als Musik. In: Schöning, Klaus (Hrsg.): *Spuren des neuen Hörspiels*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982, S.151 ff.

¹³⁶ Fischer, Eugen Kurt, 1964, S.133

Musik wie Hörspiel lässt sich in kein vorgefertigtes akustisches Korsett zwängen. Bereits im Jahr 1928, sagte *Hans Flesch*, der damalige Programmchef des *Südwestdeutschen Rundfunks*:

„Wir können uns heute noch keinen Begriff machen, wie diese noch ungeborene Schöpfung aussehen kann. Vielleicht ist der Ausdruck ‚Musik‘ dafür gar nicht richtig. Vielleicht wird einmal aus der Eigenart der elektronischen Schwingungen [...] etwas Neues geschaffen, das wohl mit Tönen, aber nichts mit Musik zu tun hat; [...].“¹³⁷

5.3.3 Musik im Originalhörspiel Käfergräber

In dem Originalhörspiel *Käfergräber* findet ein spezieller Einsatz von komponierter Hörspielmusik und Musik im Hörspiel statt. Damit ist gemeint, dass auf einen klassischen Einsatz von Musikstücken – bestehend aus instrumentalisierten Klängen – weitgehend verzichtet wird. Vorwiegend findet ein rhythmischer Einsatz von Geräuschkomponenten als musikalischer Effekt Verwendung. Auf diese Besonderheit gehe ich im Laufe des Kapitels noch genauer ein.

Vorerst gilt das Manuskript des Originalhörspiels *Käfergräber* als schriftliche Ausgangslage der Musikeinsätze. Der Autor des Stückes, *Thomas Arzt*, hat in seinem Hörspiel-Manuskript kaum musikalische Einsätze verzeichnet. In den Dialogszenen der ProtagonistInnen ist allerdings ein verbindendes musikalisches Element deutlich erkennbar. Es handelt sich um das Lied „Guten Abend, gut‘ Nacht“¹³⁸, welches als charakteristisches Motiv der Angstbewältigung und als Erinnerung aus der Kindheit mehrmals verwendet wird. Im Hörspiel wird es als *Schlaflied* bezeichnet und ausschließlich mit der ersten Strophe des Liedtextes erwähnt. Es wird in gesungener und gehauchter Form angewendet:

„Guten Abend, gut‘ Nacht, mit Rosen bedacht, mit Näglein besteckt schlupf
unter die Deck: Morgen früh, wenn Gott will, wirst du wieder geweckt,
morgen früh, wenn Gott will, wirst du wieder geweckt.“¹³⁹

¹³⁷ Ebd., S.130

¹³⁸ Guten Abend, gut‘ Nacht: Text aus „Des Knaben Wunderhorn“ von Georg Scherer, Musik von Johannes Brahms (1833-1897)

¹³⁹ Textauszug In: Maierhofer, Lorenz und Kern, Walter: Sing & Swing. Lieder zum Singen, Spielen, Tanzen. Liederbuch für die Hauptschule und AHS-Unterstufe. Innsbruck: Edition Helbling, 1993, S.170

Einzig die beiden jüngeren Geschwister, *Tito* und *Ada*, singen diese Zeilen für sich oder für die jeweils andere Person. Für *Tito* stellt das Lied eine musikalische Erinnerung an seine geliebte und verstorbene Mutter dar. Das *Schlaflied* ist eine akustische Verbindung, zwischen *Titos* Vergangenheit und seiner aktueller Situation. Dieses Lied lässt ihn in Erinnerungen an eine glücklichere Zeit schwelgen. Eine Zeit, welche für ihn geprägt war durch den Schutz und die Geborgenheit seiner Mutter.

„*TITO*: Mutter hör ich das Schlaflied singen. Sie hat es uns beigebracht, um die Angst zu vertreiben. Sie hat mir die Hand auf die Stirn gelegt, und gesagt, mein Tito, lass dich nicht gradbiegen.[...]“¹⁴⁰

Titos überwiegender Impuls, vor der bestehenden Welt zu fliehen, geht einher mit zweierlei Ängsten. Die Angst, welche ihn zur Flucht in den Wald getrieben hat und paradoxer Weise jene Angst die der unheimliche Wald und der Tod an sich für ihn bedeuten. Doch letztere will er sich stellen, um seiner Mutter wieder nahe zu sein:

„*TITO*: [...] Heut Nacht ist sie wach, nicht wahr?- Heut Nacht sind die Toten doch wach? - - Mutter werd ich hören. Das Schlaflied. Wie sie es singt.“¹⁴¹

Im Originalhörspiel *Käfergräber* beginnt *Tito* nach diesem Monolog, das *Schlaflied* ohne Text, aber in gehauchter Version zu interpretieren. *Andreas Jungwirth*, der Regisseur des Stückes, bezeichnet diese Interpretation als „*geatmetes Schlaflied*“. Durch diese akustische Darstellung wird das bekannte Lied erstmals verfremdet und bekommt symbolische Werte zugesprochen.

Denn durch das akustische Sinnbild des Atems wird ein auditives Zeichen für den Lebenshauch impliziert und in musikalischer Form umgesetzt. Auch *Titos* jüngere Schwester *Ada* wendet das Lied „*Guten Abend, gut‘ Nacht*“ als akustisches Beruhigungsmittel an. Allerdings will sie sich und ihrem Bruder die bestehende Angst durch das Lied, nehmen. *Ada* sucht im Wald nach *Tito* und ruft ihm zu:

¹⁴⁰ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth.

Produktion: ORF 2013, S.15

¹⁴¹ Ebd., S.15

„ADA: Tito. Ich bin gleich da. Ich sing uns die Angst weg. Ich sing dir immer die Angst weg. Leg dein Ohr an meine Wange, Tito.“¹⁴²

Der Komponist und Musiker des Stückes, *Gilbert Handler*, fertigt aus eigens aufgenommenen Geräuschen des Waldes und sparsamer Instrumentalisierung ein musikalisches Gesamtkonstrukt. Das Besondere an dieser Musik ist die Rhythmik, die sich durch das Zusammenspiel der Geräuschkomponenten ergibt. Der tonangebende Takt wird hauptsächlich durch rhythmisches Aneinanderschlagen von Steinen erzeugt, diese ersetzen die sonst üblichen Perkussionsinstrumente. Durch diesen Effekt erhält man ein rhythmisches, klopfendes Geräusch, ähnlich eines Schlagholzes und erzielt eine optische Assoziation durch akustisch eindeutig erkennbare Stein-Klänge.

Gilbert Handler und *Andreas Jungwirth* bezeichnen dieses musikalische Element als „singende Steine“ und ließen die Wirkung des rhythmischen Effekts, verstärkt durch den gesprochenen Text der ProtagonistInnen, im Einklang miteinander akustisch erscheinen.

Als Beispiel dieser Ausführung möchte ich die Schlusszene des Hörspiels nennen, in welcher *Ada* in den Wald zurückkehrt, um mit ihrem toten Bruder zu sprechen.

„ADA: Ich erzähl dir eine Geschichte. Mein lieber Tito. Sie spielt in einem Wald, wo du am Bach über einen Steinhaufen stolperst. Jemand hat sie angehäuft, um ein finsternes Loch zu schließen. Dort lebt nichts mehr. Dort wartet der Tod. Und vielleicht eine Hand voll Käfer. [**Ab hier Einsatz der „singenden Steine“**] Mistkäfer. Und Mooskäfer. Auch ein Flugkäfer. Und ein Maulkäfer. Sie sehen ganz niedlich aus, in den Steinrillen, wo sie vor der Sonne flüchten. Fast lächerlich, diese Viecher. So beginnt die Geschichte.“¹⁴³

Dieser musikalische Effekt zieht sich bis zur Absage¹⁴⁴ des Stückes und wird rhythmisch durch den Einsatz einer Maultrommel verstärkt.

¹⁴² Ebd., S.20

¹⁴³ Auszug aus dem Hörspielmanuskript Käfergräber von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion: ORF 2013, S.29

¹⁴⁴ Als *Absage* bezeichnet man im Hörspiel den akustischen Abspann eines Stückes, in welchem alle Beteiligten einer Produktion, inklusive ihrer Funktion oder Rolle, genannt werden.

Neben dem Instrument der Maultrommel wird als dramaturgische Unterstützung von Szenen ein schriller Einzelton eines Akkordeons verwendet. Dieser Ton deutet Unbehagen oder Unehrlichkeit der ProtagonistInnen an. Er kommt beispielsweise zum Einsatz, als die älteste Schwester *Midra* die jüngste Schwester *Ada* nach dem Verbleib des Bruders befragt:

„*MIDRA* *Hast du ihn gefunden?*

ADA: *Ich weiß nicht mehr, wo es war.*

MIDRA: *Wo liegt er?*

ADA: *Ich finde ihn nicht mehr. Den Ort. - Ich weiß es nicht.*“¹⁴⁵

Im gesamten Originalhörspiel *Käfergräber* findet der Einsatz von Musik sehr sparsam statt. Die verwendeten musikalischen Elemente bestehen hauptsächlich aus eigens komponierter Hörspielmusik. Diese Musiken bestehen aus einzelnen Geräuschelementen, welche zu einem rhythmischen Gesamtkonstrukt zusammengefügt werden. Durch die minimale Begleitung einzelner Instrumente und ihrer spezifischen Töne wird aus einer akustischen Kulisse eine charakteristische Untermalung einer Szene. Durch das akustische Zusammenspiel von Geräuschen und Musikinstrumenten findet eine auditive Interpretation der fehlenden optischen Elemente statt. Somit lassen sich bestehende auditive Kulissen harmonisch der Stimmung innerhalb einer Szene zuordnen.

¹⁴⁵ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion: ORF 2013, S.29

5.4 Stille und Pausen im Hörspiel

*„Silence is golden, but my eyes still see
Silence is golden, golden
But my eyes still see“
(The Tremeloes)¹⁴⁶*

Die Stille wird als autonomes Ausdrucksmittel in aktuellen Hörspielen angesehen.¹⁴⁷ In der Anfangszeit des Hörspiels wurde die vollkommene Stille vermieden, da diese von den HörerInnen als technisches Gebrechen missverstanden werden konnte beziehungsweise auch als akustische Lücke im Gesamtgefüge empfunden wurde.¹⁴⁸ Der technische Fortschritt, die Hörgewohnheiten des Publikums und ein Mut zur dramaturgischen Lücke lassen mittlerweile aber zu, dass Stille im Hörspiel als Zeichensystem verwendet wird. Um das Missverständnis einer unbeabsichtigten Lautlosigkeit zu vermeiden, muss sich die Stille dem gesamten Hörspielkontext anpassen. Der dramaturgische Aufbau ist hier entscheidend, da Stille als das absolute Nichts im Hörspiel, eine starke Wirkung zeigt.

„Das Hörspiel braucht nicht im Finstern und Unsichtbaren zu handeln, weil es nicht vom Sichtbaren umgrenzt wird. Seine Grenze heißt Stille, sein Spiel sind konkrete Schallvorgänge. Nur zwischen Stimmen und Stille kann sich Schall-Spiel entladen [...].“¹⁴⁹

Das vollkommene Verstummen einer Handlung, die rein auf eine akustische Wiedergabe des Geschehens beruht, hat eindeutig etwas Irritierendes an sich.

Diese Irritation kann sich das Hörspiel zunutze machen. Die Folge ist, dass die ZuhörerInnen die zuvor gehörte Szene reflektieren und sich einen möglichen Handlungsverlauf weiter denken.

Stille kann also gesteigerte Aufmerksamkeit bei den HörerInnen hervorrufen und regt zum fantasievollen Mitgestalten der Handlung durch Eigeninterpretation an.

¹⁴⁶ Liedtext: <http://www.golyr.de/the-tremeloes/songtext-silence-is-golden-40006.html>
(letzter Zugriff am: 12.10.2014)

¹⁴⁷ Vgl. Schmedes, Götz, 2002, S.82

¹⁴⁸ Vgl. Fischer, Eugen Kurt, 1964, S.151

¹⁴⁹ Knilli, Friedrich, 1961, S.10

Im Zusammenhang mit der Stille zeigt sich das Hörspiel noch deutlicher als eine „akustische Zeitgestalt“, da ein Ablauf der Handlung scheinbar gestoppt wird und die HörerInnen mit einem Gefühl des Stillstandes konfrontiert sind. Das optimale Nutzungsverhältnis von Zeit im Gesamtgefüge der Handlung darf vom Publikum nicht in Frage gestellt werden.

„Deshalb gilt für das Hörspiel, daß es eine Zeitgestalt ist, deren Ablauf objektiv vorbestimmt ist; die sie konstruierenden Bestandteile, [...] existieren jeweils nur so lange, als sie sich verlautbaren. Aus diesen Bestimmungen ergeben sich die Gestaltungsmöglichkeiten des Hörspiels.“¹⁵⁰

Die Stille im Hörspiel existiert, weil durch sie keinerlei Information verlautbart wird. Dieses Nichtvorhandensein einer Mitteilung kann ebenfalls als eine Botschaft der Handlung gelten. Die Stille ist das Nichts im Gesamtgefüge des Stückes und somit ein dramaturgisches Mittel, da sie sich ihren Platz innerhalb der Handlung schafft.

In dem Hörspiel *Sechs Gramm Caratillo*¹⁵¹ endet der Selbstversuch eines Wissenschaftlers mit Gift, plangemäß tödlich. Allerdings tritt sein Tod absolut lautlos ein, diese Schlusszene erfährt durch die plötzliche Stille eine gesteigerte dramatische Spannung. Denn trotz der Tatsache, dass man sich dem Ausgang dieses Stückes bewusst ist, kommt der Tod des Wissenschaftlers überraschend. Die Wirkung der absoluten Stille verdeutlicht das Erlöschen seiner Existenz.

Durch ihre Wechselwirkung bestärken akustische Reize und Lautlosigkeit ihr gegenseitiges Bestehen. Vergleichbar mit dem viel zitierten Satz: *Wo Licht ist, ist auch Schatten*.

Wir sind ständig akustischen Reizen ausgeliefert, Stille ist zu einer Seltenheit geworden und hat durch ihr kaum Vorhandensein etwas nicht Vertrautes und somit auch Unangenehmes an sich.

¹⁵⁰ Frank, Armin Paul, 1963, S.83

¹⁵¹: Bienek, Horst: *Sechs Gramm Caratillo*. Hörspiel. Regie: Mathias Neumann. Produktion: Hessischer Rundfunk : 1960. Erstaussstrahlung: 18.11.1960
Laufzeit: 34min.

Schon durch Schweigen allein wirkt eine Figur im Hörspiel wie ausgelöscht, wenn nun auch der Verzicht anderer akustischer Reize – wie etwa Musik oder Geräusche – innerhalb eines Hörspiels stattfindet, so kann sich ein unangenehmes Gefühl der Ahnungslosigkeit beiden ZuhörerInnen, ausbreiten.

„Der Mensch produziert Klänge, um sich zu vergewissern, dass er nicht allein ist. Von diesem Standpunkt aus gesehen ist die völlige Stille die Negation des Menschseins. Der Mensch fürchtet daher die Abwesenheit von Lauten ebenso wie die Abwesenheit von Leben. Der Tod stellt die ultimative Stille dar [...]. Der Mensch der Moderne fürchtet den Tod, wie keiner vor ihm. Deshalb vermeidet er Stille, um seine Vorstellung von einem ewigen Leben zu nähern. In der westlichen Gesellschaft ist Stille also etwas Negatives, ein Vakuum. [...] Die Vorstellung absoluter Stille ist für den westlichen Menschen negativ besetzt und erschreckend.“¹⁵²

Stille kann furchteinflößend sein, oder auch als Zeitverschwendung innerhalb eines Stückes empfunden werden, da sich ein Gefühl von Langeweile oder Verständnislosigkeit ausbreitet, wo Unterhaltung ein nicht nachvollziehbares Ende findet.

Im Hörspiel unterscheidet man zwischen der Stille, einer Pause und dem Schweigen.¹⁵³

„Von Stille im Hörspiel spricht man, wenn keinerlei Zeichen gesendet werden. Das bedeutet, dass kein Signal auf der Tonspur zu finden ist. Sie ist das völlige Ausbleiben der sinnlichen Signale [...].“¹⁵⁴

Eine Pause im Hörspiel stellt eine Unterbrechung dar. Es gibt zwei Unterscheidungsformen einer Pause im Hörspiel. Einerseits jene Unterbrechung, der ein konfliktgeladener Dialog als Ausgangspunkt dient. *Armin P. Frank* erläutert diese Konstellation als „*dramatische Pause*“¹⁵⁵:

“Sie bezeichnet die Unterdrückung einer Äußerung meist infolge großer Erregung und ist daher immer als Reaktion [...] auf den Kontext der Handlung erkennbar.“¹⁵⁶

¹⁵² Schafer, R. Murray, 2010, S. 411

¹⁵³ Vgl. Schmedes, Götz, 2002, S. 82

¹⁵⁴ Huwiler, Elke: Erzählströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst. Paderborn: Mentis 2005, S. 62

¹⁵⁵ Frank, Armin Paul, 1963, S. 111

¹⁵⁶ Frank, Armin Paul, 1963, S. 111

Des Weiteren erläutert *Frank* die Bedeutsamkeit einer Pause, die den HörerInnen die Möglichkeit gibt, die zuvor gehörten Inhalte bildlich durch ihre Vorstellungskraft zu imaginieren. Diese sogenannte „*imaginative Pause*“¹⁵⁷ unterstreicht die Wirkung der vorhergehenden Situation und lässt ebenfalls geistigen Spielraum für Interpretationen zu.¹⁵⁸

„Es ist [...] richtig, daß in einigen Fällen die imaginative Pause die Funktion der dramatischen Pause mit übernimmt, indem sie gleichzeitig mit der Hervorhebung der gesamten Situation die innere Reaktion der handelnden Person andeutet.“¹⁵⁹

Innerhalb der filigranen Zeitgestalt des Hörspiels darf das Schweigen niemals langatmig erscheinen. Deshalb kann die Dauer des Schweigens im Hörspiel keines Falls in einem ähnlichen Ausmaß stattfinden wie beispielsweise im Film oder am Theater, wo optische Reize vom Ausbleiben der artikulierten Informationen ablenken.

Stille, Pausen und das Schweigen von handelnden Personen kann, gleichfalls wie Musik, eine gliedernde Funktion innerhalb eines Hörspiels annehmen.¹⁶⁰

In dem Originalhörspiel *Käfergräber* von *Thomas Arzt*, wird in einer Dialogszene zwischen *Tito* und seiner Schwester ein scheinbares Schweigen evoziert. Ein dramaturgisches Mittel, das so nur im Hörspiel möglich ist. Diese Spielszene lässt sich auch in die Rubrik der *inneren Monologe* einordnen, allerdings handelt es sich hierbei um eine gesonderte Form dieser Kategorisierung.¹⁶¹

Die handelnden Personen unterhalten sich nur für das Publikum hörbar, innerhalb der Szene kann die Protagonistin ihren scheinbar toten Bruder nicht mehr vernehmen, dieser antwortet jedoch auf ihre Fragen:

¹⁵⁷ Frank, Armin Paul, 1963, S. 112

¹⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 112

¹⁵⁹ Vgl., Ebd., S. 112

¹⁶⁰ Vgl., Ebd., S.113

¹⁶¹ Vgl., Ebd., S.174

„ADA *Die Sonne geht schon auf.*
TITO *-- Ada.*
ADA *-- Du sprichst nicht mehr.*
TITO *--*
ADA *Du bist bereits verwachsen mit der Erden.*
TITO *Bist du's, Ada?*
ADA *Tito. So sollt es nicht/*
TITO */Ada.*
ADA *Komm da raus.*
TITO *Ada. Du kannst nix mehr tun.*
ADA *Steh auf. Tito.*
TITO *Nur mein Grab bauen.*
ADA *Das ist kein Spiel.*
TITO *Bau mir ein Grab. Ada.*
ADA *Was hast tan?“¹⁶²*

¹⁶² Auszug aus dem Hörspielmanuskript Käfergräber von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth.
Produktion: ORF 2013,S.26

6. Die Unterscheidung zwischen Furcht und Angst

„Es gibt kein Gefühl, das so viele Gestalten annehmen kann wie die Angst. Sie maskiert sich als Schmerz, tritt bald als körperliche Störung auf, bald als rätselhafte Einschränkung, als Hemmung oder Vermeidung. Sie organisiert sich in jeder Kultur und auf jeder sozialen Stufe neu [...].“¹⁶³

Im alltäglichen Sprachgebrauch wird kaum zwischen den beiden Begriffen differenziert. In der Wissenschaft setzen sich die verschiedensten Fachbereiche mit den Phänomenen *Angst* und *Furcht* auseinander. Von der Theologie, der Philosophie, über die Psychologie, bis hin zur Verhaltensbiologie und Soziologie, um nur einige Beispiele zu nennen.¹⁶⁴ Marcus Wölk sieht prinzipiell „die Bedeutung der Angst als menschliche Grunderfahrung“¹⁶⁵ an. Diese *Grunderfahrungen*, die jeder Mensch im Lauf seines Lebens macht, unterliegen normalerweise einem wandelbaren Erkenntnisgewinn. Aufgrund seiner Erfahrungen lernt ein jedes Individuum vermeintliche Gefahrensituationen einzuschätzen und möglichst zu vermeiden.¹⁶⁶

Dies impliziert einen Lernprozess, dessen Erkenntnis darauf beruht, dass man eine Gefahr auch als solche erkennt. Der Prozess der Bewusstwerdung einer gefährlichen Lage tritt allerdings nicht immer vorab in Kraft, oftmals kann erst durch das erlebte Ereignis der Grad einer Bedrohung eingeschätzt werden.¹⁶⁷ Man spricht dann aus Erfahrung, wenn das Zugeständnis folgt: Ich hätte mich nicht in diese gefährliche Lage bringen dürfen. Folglich hat ein Lernprozess stattgefunden, welcher das Eintreten einer solchen Situation in Zukunft tunlichst unterbinden wird. Aber auch Erkenntnisse, die durch die Menschheitsgeschichte und durch persönliche Erzählungen überliefert sind, tragen dazu bei, dass ein Bewusstsein für Gefahr, als Austausch zwischen den Individuen, stattfindet. Damit ist gemeint, dass Menschen einander behilflich sind, wenn sie sich gegenseitig vor Gefahren warnen.

¹⁶³ Schmidbauer, Wolfgang: Das Buch der Ängste. München: Blumenbar, 2007 S. 11

¹⁶⁴ Vgl. Wölk, Marcus: Die Polarität der Psyche. Angst und Furcht im Gegensatz. Hürtgewald: Guido Pressler, 2007, S. 11

¹⁶⁵ Ebd., S.11

¹⁶⁶ Vgl. Mitscherlich, Alexander (Hrsg.): Sigmund Freud, 2000, S.231

¹⁶⁷ Vgl. Wölk, Marcus: Die Polarität der Psyche. Angst und Furcht im Gegensatz. Hürtgewald: Guido Pressler, 2007, S. 15

Aus dem folgenden Zitat von *Alfons Hamm* schließe ich, dass furchteinflößende Angstzustände, oder Massenpaniken, niemals eine einheitlich kollektive Erfahrung sein können, da jeder Mensch unterschiedlich mit seinen Ängsten umgeht und diese verschieden intensiv empfunden werden.

„In der Tradition der Bewußtseinspsychologie, aber auch im Alltagsverständnis werden Emotionen, wie beispielsweise Furcht, Panik, oder Angst, als subjektiv erlebte Gefühlszustände aufgefaßt, die sich durch bewußte Introspektion erschließen lassen und somit auch niemand anderem zugänglich sind, als der Person selbst, welche die Furcht erlebt.“¹⁶⁸

Angst lässt sich schwer mitteilen und sie kann einem nicht abgenommen werden, da es sich um einen innerlichen Wesenszustand handelt, der für keinen sonst in gleicher Weise spürbar ist.

An dieser Stelle möchte ich eine Verknüpfung zum Hörspiel herstellen, dessen Stärke darin liegt, die innerlichen Befindlichkeiten eines Menschen darzustellen. Durch die sprachliche Darstellung von Gefühlen wird eine Unmittelbarkeit von Seelenzuständen nahegebracht. Gerade Angst- und Furchtzustände eignen sich in diesem Kontext besonders gut, da durch gesprochene innere Monologe eine direkte Verbindung zwischen scheinbar stillen Gedanken – welche im Hörspiel hörbar sind – und dem Publikum entsteht.

Doch zunächst werde ich auf die Differenzierung der Begriffe *Furcht* und *Angst* genauer eingehen, denn wie bereits erwähnt findet im Alltag nur selten eine unterscheidende Definition dieser Ausdrücke statt, meistens wird als sprachlicher Code das Wort *Angst* stellvertretend für alles Fürchterliche verwendet, was *Martin Heidegger* folgendermaßen definiert:

„Offensichtlich besteht eine phänomenale Verwandtschaft. Das Anzeichen dafür ist die Tatsache, daß beide Phänomene meist ungeschieden bleiben und als Angst bezeichnet wird, was Furcht ist, und Furcht genannt wird, was den Charakter der Angst hat.“¹⁶⁹

¹⁶⁸ Hamm, Alfons: *Furcht und Phobien. Psychophysiologische Grundlagen und klinische Anwendungen.* Göttingen: Hogrefe, 1997, S. 16

¹⁶⁹ Heidegger, Martin: *Sein und Zeit.* 17. Auflage., unveränderter Nachdruck der 15. Auflage. Tübingen: Niemeyer, 1993, S. 141

Es gilt also zu erläutern wodurch sich Angst und Furcht voneinander unterscheiden. Vorab werde ich mich den Motiven der Angst zuwenden, anschließend wird das Prinzip der Furcht aufgezeigt.

6.1 Die beängstigende Angst

Laut *Sigmund Freud* hat die Angst „eine unverkennbare Beziehung zur *Erwartung*; sie ist Angst vor etwas.“¹⁷⁰ Eine Person die sich ängstigt, erwartet demnach Unheil oder vermutet eine Bedrohung. Das Wesen der Angst liegt allerdings darin begründet, dass diese unbestimmt, folglich objektlos, ist.¹⁷¹ *Heidegger* geht bei seinen Überlegungen noch einen Schritt weiter und meint:

„Die Angst ist nicht nur Angst vor ..., sondern als Befindlichkeit zugleich Angst um ... Worum die Angst sich abhängig ist, ist nicht eine bestimmte Seinsart und Möglichkeit des Daseins. Die Bedrohung ist ja selbst unbestimmt und vermag daher nicht auf dieses oder jenes faktisch konkrete Seinkönnen bedrohend einzudringen.“¹⁷²

Diese unbestimmte, angstausslösende Bedrohung, liegt laut *Heidegger* darin begründet, dass der Zustand des „*In-der-Welt-sein als solches*“¹⁷³ den betroffenen Personen Angst einjagt. Das Bedrohliche lässt sich nicht lokalisieren, die Gefahr scheint zugleich überall und nirgends existent.¹⁷⁴

Dies ist das Beängstigende an der Angst, sie lässt sich schwer benennen und kaum an einen fixen Ort oder eine exakte Zeit binden, da sie ständig vorhanden sein kann und doch *nicht* ist.

¹⁷⁰ Mitscherlich, Alexander (Hrsg.): Sigmund Freud, 2000, S. 302

¹⁷¹ Vgl. Ebd., S.302

¹⁷² Heidegger, Martin, 1993, S. 187

¹⁷³ Ebd., S.186

¹⁷⁴ Vgl. Ebd., S.186

Dieses *Nichts* stellt laut *Heidegger* den Grundtenor der Angst dar.¹⁷⁵ Jener Zustand des nicht eindeutig erfassen Könnens, hat zur Folge, dass die nicht definierte Bedrohung, Hilflosigkeit als Reaktion auslöst.¹⁷⁶ Denn, wie lässt sich eine Abwehrhandlung gegen etwas richten, das eigentlich *Nichts* ist, beziehungsweise nicht begrifflich oder greifbar vorhanden ist? Die Hilflosigkeit impliziert, dass der ängstliche Mensch sich unverstanden und somit als unverbunden mit seiner Umwelt empfindet.¹⁷⁷

Folglich empfindet er sich nicht mehr zur Welt zugehörig und verschließt sich vor dieser aufgrund des Gefühls von Machtlosigkeit. Als Auslöser der Angst gelten Hemmungen, deren Begleiterscheinungen wenigstens zweierlei Ursachen mit sich ziehen.

Zum einen spricht *Wölk* von einem „Zeitstillstand“ welcher impliziert, dass das Individuum in der zukunftsorientierten Welt keinen Anschluss mehr findet.¹⁷⁸ Des Weiteren ergibt sich daraus, eine Vereinsamung für die betroffene Person, die sich von ihren Mitmenschen zurückgelassen fühlt. *Wölk* definiert dies als „Zurückbleiben“¹⁷⁹ und erläutert dessen Wirkungsweise:

„Dieses Zurückbleiben entwickelt sich zu Angst, wenn es eine derartige qualitative Steigerung erfährt, daß es umschlägt in ein Verschlussenwerden, das wiederum das Erleben des Zurückbleibens potenziert. Und erst diese sich wechselseitige verstärkende Dynamik von Zurückbleiben und Verschlussenwerden konstituiert die angsttypische Vereinzelung als elementare Ablösung bzw. Abtrennung von der Welt. Entscheidend ist hierbei, daß das sich ängstigende Subjekt die aufkommende Angst immer in Ohnmacht, also ohne sich gegen sie wehren zu können, erlebt.“¹⁸⁰

Die Symptome von Angst und Furcht sind sich sehr ähnlich, beide Befindlichkeiten sind körperliche Reaktionen, die im Geistigen ihren Ursprung haben.

Sie beeinflussen das Handeln von Personen und werden von den Betroffenen selbst in gewissen Fällen als zwecklos, aber vor allem als störend empfunden.¹⁸¹

Wenn körperliche Anzeichen wie – „Schwindel, Atemnot und starkes Herzklopfen auftreten – handelt es sich um eine gesteigerte Form von Angst. In diesen Fällen spricht man von Panik.“¹⁸²

¹⁷⁵ Vgl., Heidegger, Martin, 1993, S. 187

¹⁷⁶ Vgl., Mitscherlich, Alexander (Hrsg.): Sigmund Freud, 2000, S. 303

¹⁷⁷ Vgl., Wölk, Marcus, 2007, S. 36

¹⁷⁸ Vgl., Ebd., S.37

¹⁷⁹ Vgl., Ebd., S.37

¹⁸⁰ Ebd., S.37

¹⁸¹ Vgl., Schmidbauer, Wolfgang, 2007, S. 18

Im Hörspiel können diese Attribute der Angst durch die gesprochene Sprache und die Atmung der ProtagonistInnen dargestellt werden. Ein Sprechrhythmus, der Panik suggerieren soll, wird gehetzt und atemlos wirken. Als ZuhörerIn versteht man anhand einer schnellen Atmung bereits die prekäre Ausgangslage einer Figur im Hörspiel.

Ein dezenter Einsatz, was Häufigkeit und Lautstärke des Geräusches von Herzklopfen betrifft, kann einer bewussten Steigerung von Rhythmus und einer situativen Förderung der Dramatik innerhalb einer Szene zugutekommen.

6.2 Die furchterregende Furcht

Furcht wird durch das Gefühl einer konkreten Bedrohung ausgelöst.¹⁸³ Ein Individuum das sich fürchtet, kann den Grund seiner Furcht spezifizieren. Dies stellt einen Vorteil im Vergleich zu geplagten Menschen dar, deren Angst unbestimmt und damit undefinierbar ist.

Wie bereits erwähnt, findet im alltäglichen Sprachgebrauch selten eine konkrete Unterscheidung zwischen den Begriffen Angst und Furcht statt. Dies zeigt sich auch in der Klassifizierung diverser Phobien, welche die Bezeichnung *Ängste* erhalten und nicht als Furcht kategorisiert werden.¹⁸⁴

Heidegger klassifiziert die Furcht nach zwei Ausgangslagen. Er spezifiziert diese nach den Kategorien „*Wovor*“ und „*Worum*“.¹⁸⁵ Das *Wovor* der Furcht bezieht sich auf das furchtauslösende Objekt oder eine furchterregende Notlage.

Mit dem *Worum* denkt die betroffene Person einen Schritt weiter und befürchtet, beispielsweise gesundheitliche Schäden, durch eine körperliche Extremsituation davon zu tragen. Das *Worum* kann sich aber auch auf nahestehende Personen richten. Etwa, wenn man um das Wohl eines geliebten Menschen besorgt ist.

¹⁸² Ebd., S.18

¹⁸³ Vgl. Wölk, Marcus, 2007, S. 12

¹⁸⁴ Zum Beispiel sollte der korrekte Terminus für Flugangst eigentlich Flugfurcht heißen, da es sich um eine konkrete Zuweisung der Furcht handelt.

¹⁸⁵ Heidegger, Martin, 1993, S. 140

Heidegger erläutert Befürchtungen um eine andere Person wie folgt:

„Wir fürchten für den Anderen gerade dann am meisten, wenn *er* sich *nicht* fürchtet und tollkühn dem Drohenden sich entgegenstürzt. Fürchten für ... ist eine Weise der Mitbefindlichkeit mit den Anderen, aber nicht notwendig ein Sich-mitfürchten oder gar ein Miteinanderfürchten. Man kann fürchten für ..., ohne sich zu fürchten. Genau besehen ist aber das Fürchten für ... doch ein *Sich*fürchten.“¹⁸⁶

Heideggers angesprochene „*Mitbefindlichkeit*“ ist in jeglicher Dramaturgie – also auch im Hörspiel – ausschlaggebend für eine als gelungen empfundene Handlung. Entscheidend ist, dass bei den ZuhörerInnen Empfindungen des Mitfühlens geweckt werden und bis zum Schluss des Stückes anhalten. Auf diesen Punkt werde ich allerdings in einem späteren Kapitel meiner Arbeit noch genauer eingehen.

6.2.1 Die reale Furcht

Die menschliche Furcht hat viele Facetten. Zahlreiche Aspekte der Furcht sind für Außenstehende nicht begreifbar, da für sie keine ersichtliche Gefahr erkennbar ist.¹⁸⁷ Es gibt allerdings auch so etwas wie gesellschaftlich akzeptierte Furcht, obwohl kein vorweisliches Risiko für Außenstehende existiert. Ein Nachvollziehen der Furcht kann hier einsetzen. Es wird versucht, die Befürchtung einer Person rational zu begreifen, aber ein Nachempfinden findet nicht statt.¹⁸⁸

„Furcht nennen wir [...] eine auf bestimmte Bedrohungen bezogene Reaktion, die mit dem vernünftigen Ich viel eher versöhnt werden kann als die Angst.“¹⁸⁹

¹⁸⁶ Heidegger, Martin, 1993, S. 141f.

¹⁸⁷ Ein Beispiel: die Ataxophobie (Furcht vor Unordnung) In: Schmidbauer, Wolfgang, 2007, S. 41

¹⁸⁸ Häufig auftretende Phobien, welche auf diese These hindeuten sind zum Beispiel: Arachnophobie (Furcht vor Spinnen) oder Ophidiophobie (Furcht vor Schlangen). Aber auch die bereits erwähnte Aviophobie (Furcht vor dem Fliegen) tritt häufig auf und kann bis zu einem gewissen Grad von nicht betroffenen Menschen nachvollzogen werden.

¹⁸⁹ Schmidbauer, Wolfgang, 2007, S.18

Hiernach definiert Wölk den Begriff der „realen Furcht“¹⁹⁰, welche sich dadurch kennzeichnet, dass ein Nachempfinden der Furcht stattfinden kann:

„Von realer Furcht wird gesprochen, wenn Gefahr und Furchterleben in einem sinnvollen, nachvollziehbaren Zusammenhang stehen, sich also das Furchterleben in unmittelbar verständlicher Weise aus einer real gegebenen Gefahr ableiten läßt. Doch bei genauerer Betrachtung zeigt sich, daß dieser Zusammenhang nur in vergleichsweise wenig Fällen wirklich eindeutig ist, nämlich nur in solchen Situationen, die objektiv als ausweglos zu bestimmen sind, wo der Betroffene der äußeren Gefahr tatsächlich nicht mehr entinnen kann.“¹⁹¹

Wird eine Gefahr als solche erkannt, so löst Furcht Reaktionen des Selbsterhaltungstriebes aus, welche sich als Abwehrhandlungen oder Flucht charakteristisch äußern.

Diese Reaktionen auf eine bestehende Furcht – welche durch eine akute Gefahrensituation ausgelöst wird – sind Anzeichen dafür, dass die betroffene Person noch handlungsfähig ist und das Ausmaß ihrer Furcht sich nicht durch Regungslosigkeit ausdrückt.¹⁹² Demnach äußert sich ein maximales Empfinden von Furcht als Ohnmachtsgefühl, da das betroffene Individuum vor Furcht erstarrt und sich nicht mehr zu schützen weiß.¹⁹³ Wölk schlussfolgert daher:

„Die geringere Ohnmacht hätte unmittelbar eine geringere Furcht [...] zur Folge.“¹⁹⁴

¹⁹⁰ Wölk, Marcus, 2007, S. 15

¹⁹¹ Ebd., Als Beispiel einer *eindeutigen Gefahrensituation* nennt Wölk Naturkatastrophen., S.15

¹⁹² Vgl., Ebd., S.16

¹⁹³ Vgl., Ebd., S.17

¹⁹⁴ Ebd., S.17

6.2.2 Das Vergnügen an der Furcht

Ganz ohne Zweifel wohnt dem Wesen der Furcht etwas Reizvolles inne. Dieser Umstand liegt darin begründet, weil Gefahr auch Neugierde wecken kann. Gefährliche Situationen – seien sie nun Fiktion oder Realität – veranlassen zu einem Abwägen der Lage. Die Frage nach dem richtigen Verhalten, aufgrund des gegebenen Umstandes, drängt sich auf.

Auch fiktive Handlungen – wie jene im Hörspiel – lösen diese Frage aus und evozieren ein Mitdenken und Mitempfinden der HörerInnen: Wie würde ich mich in dieser Situation verhalten?

In real erlebten Schreckenssituationen sind Furcht und Angst erst dann ein Vergnügen, wenn sie bewältigt wurden. Auch gibt es die Absicht, sich einer furchteinflößenden Situation zu stellen, um genau dieses Auflösen der Furcht zu erzielen.¹⁹⁵

„Sie [die Angst] ist vieldeutig, weil sie sehr viel Schmerz auslöst, solange sie ihr Opfer plagt, andererseits auch große Lust beschert, wenn sie überwunden ist.“¹⁹⁶

Überwundene Furcht – und gleichfalls auch Angst – hat den Effekt, ein Gefühl von Überlegenheit auszulösen, welches das eigene Machtgefüge stärkt, da der Zustand der Ohnmacht bezwungen wurde.¹⁹⁷

„Die Vorstellung einer Bedrohung löst stärkere Empfindungen aus als die Vorstellung eines Glücks. Das „angenehme Grauen“, [...] ist so ein Spiel mit diesem Bedürfnis nach Selbsterhaltung und damit auch eine ästhetische Selbsterfahrungsmöglichkeit, in der sich ein Subjekt in einer an der Grenze zur Realität fingierten Bedrohung seiner selbst bewußt werden kann. Das Schreckliche [...] wird als ästhetisch interessanter, um nicht zu sagen reizvoller empfunden als das nur Häßliche, dem, wie auch dem nur Schönen, immer auch ein Moment der Langeweile innewohnt.“¹⁹⁸

¹⁹⁵ „Solche Ängste zu wecken, ohne einen Gesundheitsschaden zu riskieren, macht den Reiz von modernen Risikosportarten wie Fallschirmspringen [...] aus.“ In: Schmidbauer, Wolfgang, 2007, S.19

¹⁹⁶ Ebd., S.12

¹⁹⁷ Vgl., Liessmann, Konrad Paul: Reiz und Rührung. Über ästhetische Empfindungen. Wien: WUV, 2004, S. 71ff.

¹⁹⁸ Ebd., S.73

Diese Gegebenheiten lassen einen scheinbaren Widerspruch zwischen den inkohärenten Gefühlen von Furcht und Vergnügen, zu einem verständlichen Teilaspekt der Sachlage werden.

6.3 Das Unheimliche

„In der Angst ist einem unheimlich.“¹⁹⁹

Durch die Auseinandersetzung mit Furcht und Angst im Allgemeinen und hinsichtlich der dramaturgischen Möglichkeiten im Hörspiel liegt die Überlegung nahe: Wodurch manifestiert sich etwas als unheimlich? Was ist der Kern dieses Eindrucks?

Als erste Herangehensweise zu den aufgeworfenen Fragen erweist sich der Wortstamm des Begriffes *unheimlich* als hilfreich. *Freud* erläutert diesen folgendermaßen:

„Das deutsche Wort ‚unheimlich‘ ist offenbar der Gegensatz zu heimlich, heimisch, vertraut und der Schluß liegt nahe, es sei etwas eben darum schreckhaftes, weil es nicht bekannt und vertraut ist.“²⁰⁰

Bezugnehmend auf den Wortstamm von *unheimlich* verwendet *Heidegger* den Begriff des „Un-zuhause“.²⁰¹ *Unheimlich* ist gleichzusetzen mit *unvertraut*, weil etwas außerhalb des eigenen Vertrauens angesiedelt ist. Das Unvertraute ist aber nicht automatisch mit dem Unheimlichen gleichzustellen, dafür spielen weitere Faktoren mit eine Rolle.²⁰² Die *Unwissenheit* kann auf *Unheimlichkeit* eine verstärkende Wirkung haben, da die Erklärung eines unbekanntes Phänomens im Verborgenen bleibt.²⁰³

Freud gibt sich mit dieser Überlegung allerdings noch nicht zufrieden und erläutert weitere Begründungen, wodurch *das Unheimliche* seine Wirkung erzielt.

¹⁹⁹ Heidegger, Martin, 1993, S.188

²⁰⁰ Freud, Sigmund: Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur. Frankfurt am Main: S. Fischer, 1963, S.47

²⁰¹ Heidegger, Martin, 1993, S.188 f.

²⁰² Vgl., Freud, Sigmund: Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur. Frankfurt am Main: S. Fischer, 1963, S.

47

²⁰³ Vgl., Ebd., S.47

Denn für ihn handelt es sich beim *Unheimlichen* nicht um etwas Fremdartiges, Unvertrautes, sondern schlichtweg um:

„[...] etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozeß der Verdrängung entfremdet worden ist.“²⁰⁴

Um seine Theorie zu untermauern, führt *Freud* die Unheimlichkeit der Dunkelheit und Stille an, welche ihre ursprünglichen Wirkungen bereits in der Kindheit entwickeln.²⁰⁵

Realität und Fiktion werden hinsichtlich des Unheimlichen gesondert von einander betrachtet. So gelten für beide Bereiche verschiedene Ausgangslagen als entscheidend, um eine unheimliche Wirkung zu erzielen. In der Fiktion – also auch im Hörspiel – ist eine weitaus größere fantastische Vielfalt an unheimlichen Szenarien und Figuren möglich, als es die Realität bieten könnte. Der Reichtum fantasievoller Erscheinungen liegt auch darin begründet, weil wir fiktionale Geschichten und deren eigenes – von AutorInnen – erschaffenes Reglement innerhalb der Handlung als spezifische Wahrheit gelten lassen können.²⁰⁶ Laut *Freud* ergibt sich daraus eine weitere Definition von Unheimlichkeit, welche innerhalb der kreativ erzeugten Wirklichkeit und der Realität Gültigkeit hat:

„[...]denn das Reich der Phantasie hat ja zur Voraussetzung seiner Geltung, daß sein Inhalt von der Realitätsprüfung enthoben ist. Das paradox klingende Ergebnis ist, daß in der Dichtung vieles nicht unheimlich ist, was unheimlich wäre, wenn es sich im Leben ereignete, und daß in der Dichtung viele Möglichkeiten bestehen, unheimliche Wirkungen zu erzielen, die fürs Leben wegfallen.“²⁰⁷

Freud gibt weiter an, dass die Wirkung von Unheimlichkeit dadurch verstärkt wird, „wenn die Grenze zwischen Phantasie und Wirklichkeit verwischt wird, wenn etwas real vor uns hintritt, was wir bisher für phantastisch gehalten haben [...]“. ²⁰⁸

Die Grundvoraussetzung, innerhalb eines Hörspiels menschliche Ängste und Furcht zu thematisieren, liegt bereits in der Erscheinungsform seiner Inhalte begründet. Damit sind zum einen die Art der Darbietung einer Handlung und zum anderen der

²⁰⁴ Vgl., Ebd., S.70

²⁰⁵ Ebd., S.77

²⁰⁶ Vgl., Ebd., S.80

²⁰⁷ Ebd., S.80

²⁰⁸ Ebd., S.74

Themenschwerpunkt hinsichtlich menschlicher Seelenzustände gemeint. Eine vom Körper getrennte Seele gilt allgemein als eine unheimliche Erscheinung, mitunter im Hörspiel verstärkt durch die Tatsache, dass diese Seele als Stimme repräsentiert wird.

Losgelöst von Zeit können Stimmen – unabhängig der Körper, welche sie produziert haben – weiterhin existieren.

Ein Gefühl von Angst und Furcht – kann im Hörspiel mittels Worten und menschlichen Lauten – durch die individuelle Interpretation den HörerInnen, vermittelt werden. Mit Worten wird das Unheimliche umschrieben. Im Hörspiel bleibt den Augen des Publikums alles verborgen, somit ist es eine unsichtbare Erscheinung und kann damit in den Bereich des Unheimlichen gezählt werden.

Der wörtlich präsentierte Inhalt zielt auf das Mitdenken seiner HörerInnen ab und lässt so manche Umschreibung der Szenerie als lückenhaftes Gebilde erscheinen, um einen möglichst fantasiereichen Spielraum zu gewährleisten.

Dem Unheimlichen, Angst- und Furchteinflößenden wohnt immer ein Gefühl von Machtlosigkeit inne, also dass man gegen ein drohendes Unheil „*nichts machen kann*.“ Hörspielhandlungen, welche solch eine Ausgangslage thematisieren, konfrontieren das Publikum mit einer in sich abgeschlossenen Geschichte und lassen kein weiteres Interagieren zu.

Aufgrund jener gegebenen Umstände, soll gezeigt werden, dass sich die Präsentationen unheimlicher Handlungen, furchterregender Geschichten und ängstlicher ProtagonistInnen für den Hörspielrahmen besonders eignen. Allerdings darf nicht davon ausgegangen werden, dass die Darstellung von furchteinflößenden Themen automatisch bei den HörerInnen ein Gefühl von Furcht erzeugt. Die Furcht der ProtagonistInnen – innerhalb eines Hörspiels – und ein Mitfühlen des Publikums sind völlig zu differenzierende Begebenheiten und finden in unterschiedlichen Intensitäten statt.

Natürlich ist die Themenvielfalt im Hörspiel nicht nur auf die Darstellung unheimlicher Inhalte reduziert, aber es liegt ein eindeutiger Schwerpunkt dahingehend, dass präsentierte, innere Zustände, eine emotionale Nähe zwischen Publikum und DarstellerInnen erfahrbar machen.

„Im Hörspiel treffen sich äußerster Naturalismus und höchste Inszenierung und lassen sich nicht aus. Das Dokumentarische und Fiktive berühren sich am unheimlichsten. Ja, gespenstisch ist es. Also absolut brauchbar.“²⁰⁹

7.Käfergräber – Antrieb durch Furcht

7.1 Ein Abriss der Handlung unter der Berücksichtigung des Unheimlichen

Das Originalhörspiel *Käfergräber* stellt den aktuellen Bezug zum Hörspieldiskurs in meiner Arbeit dar. Die Wahl fiel auf dieses Hörspiel, da sich in ihm die unterschiedlichsten Formen von Furcht und Angst zu einem handlungsantreibenden Gesamtkonstrukt vereinen. In diesem Stück wird das Publikum mit den Ängsten des Hauptdarstellers und mit der Furcht der Schwestern um ihren Bruder konfrontiert.

Die Hauptfigur, ein junger Mann namens *Tito*, scheint – getrieben durch seine Ängste – vor der Realität fliehen zu wollen. Als Zufluchtsort hat er einen Wald gewählt. Ein Ort, der für ihn mit positiven Erinnerungen aus seiner Kindheit verbunden ist. Doch die Ängste seiner Kindheit verfolgen ihn auch hier her. Der Wald ist ein unheimliches Versteck vor der Realität, denn in ihm verstärken sich zu Beginn des Hörspiels die Ängste von *Tito*.

Freud nennt drei Ängste, welche seit der Kindheit eines jeden Menschen bestehen und niemals vollkommen verschwinden:

„Von der Einsamkeit, Stille und Dunkelheit können wir nicht anderes sagen, als daß dies wirklich die Momente sind, an welche die bei den meisten Menschen nie ganz erlöschende Kinderangst geknüpft ist.“²¹⁰

²⁰⁹ Röggl, Katrin in: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012, S.123

²¹⁰ Freud, Sigmund, 1963, S.84

Tito gesteht sich seine Ängste ein, will sie aber nicht zulassen beziehungsweise bekämpft er sie. Dies wird in folgendem Monolog der Figur deutlich. Die unterstrichenen Passagen sind die Kennzeichnung für einen inneren Monolog, jene Passagen, die *Tito* an seine Außenwelt richtet sind ebenfalls im Text hervorgehoben:

TITO „[...] - Jetzt nicht leis werden, Tito. Ja nicht die Stimm versagen. Wenn die Stimm versagt, dann hört dich keiner. Musst dich selbst immer hören. Ich erzähl dir eine Geschichte. **Habt's gehört? Eine Geschichte. Da draußen! Ich hör mir selbst zu. Hab keine Angst vor euch! Dann verschwindt die Angst. Ja? Hört's mich? Da bin ich!**[...]“²¹¹

Diese Szene ist gekennzeichnet durch einen Wechsel zwischen innerem Monolog und nach außen gerichtetem Monolog. Charakterisiert wird dieser Zustand durch die Lautstärkenmodulation seiner Stimmen. Mit der *inneren Stimme* spricht *Tito* leise und beruhigend auf sich selbst ein. Durch die *äußere Stimme* versucht er seine Angst und die furchterregende Ungewissheit mittels schreien zu vertreiben.

„Immer verweist es [das Hörspiel] den einzelnen auf sich selbst und auf die Auseinandersetzung mit sich selbst. Innere Handlung, innerer Monolog, imaginärer Dialog, Dialog mit sich selber: das sind einige Begriffe, von denen aus man die Form verstehen muß.“²¹²

Doch *Tito* kann seinen Ängsten nicht entfliehen, denn diese sind in ihm. Ein Wesen erscheint, zuerst nur akustisch und nicht sichtbar für *Tito*, es stellt sich als sein *Samuel* vor und wird etwas später von *Tito* als ein Käfer erkannt. Die Frage drängt sich auf, ob *Samuel* tatsächlich existiert oder nur ein Gedankenkonstrukt ist, welches durch *Titos* Ängste hervorgerufen wurde. Jene Dialogszene zwischen *Samuel* und *Tito* erweckt diesen Eindruck:

²¹¹ Auszug aus dem Hörspielmanuskript Käfergräber von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion: ORF 2013, S.5

²¹² Schwitzke, Heinz, 1961, S.45

„SAMUEL *[...] Willst dein eigener Mensch sein und ein Mensch schläft in Hütten und Häusern. Willst so sein, Tito, wie es dein Vater für dich vorgesehen hat. Was er erhofft hat für dich. Ein Menschsein, mit Haus und Garten und Beruf. So willst du sein, Tito? Aber bist du es denn? Warst du es je?*

TITO *Ich versteh deine Fragen nicht.*

SAMUEL *Du kennst sie. Du hast sie dir selbst gestellt.*

TITO *Verschwind.*²¹³

Durch die Dialogszenen zwischen *Tito* und *Samuel*, beziehungsweise zwischen *Tito* und seiner Schwester *Ada*, erfährt das Publikum die Hintergründe seiner Lebensgeschichte und seines Handelns.

„Dialog und Monolog sind konforme Abbildungen menschlicher Verhaltens- und Erlebnisweisen und deshalb nur in jenen Hörspielen sinnvolle Formen, die sich auf die Darstellung von Personen und deren Seelenvorgängen beschränken.“²¹⁴

Handlungsträger sind in diesem Hörspiel neben *Samuel* und *Tito* auch die beiden Schwestern der Hauptfigur – *Ada* und *Midra*. Die Eltern der drei Geschwister sind beide schon vor längerer Zeit gestorben. Die älteste Schwester, *Midra*, kümmert sich seit dem Tod der Eltern um die Familie. Sie hält *Tito* für mitschuldig am Tod des Vaters. *Tito* trägt dieses Schuldgefühl in sich, versucht aber im Dialog mit *Samuel* seine Mitschuld zu beschwichtigen. Er erklärt – wohl auch an sich selbst gerichtet – der Tode des Vaters war ein Unfall:

²¹³ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion ORF 2013., S.8

²¹⁴ Knilli, Friedrich, 1961, S. 79

„SAMUEL *Dein Vater, müde von den Nächten, hat die Grube nicht gesehen und ist gefallen. Bis sein Kreuz gebrochen lag, drunten, im Stall,*

TITO */Ich will's*

SAMUEL */ganz tief/*

TITO */nicht hören*

SAMUEL *Ein verfluchtes Kind, hat's geheißten. Ein missratener Tito.*

TITO *Aus/*

SAMUELE */Du hast ein gebücktes Leben hinter dir, mein Tito.*

TITO *Halt's Maul.*

SAMUEL *Du hast dich gewundert, wie das alles kommt. Mein Tito.*

TITO *Ich - - Wer bist du?*

SAMUEL *Das weißt du. Du wirst mich nicht mehr los.²¹⁵*

Freud bezeichnet die menschliche Beziehung zum Tod als ein Terrain, dessen Wirkungsgrad sich im Laufe der Menschheit kaum gewandelt hat. Alles, was mit dem Tod in Verbindung gebracht wird, wirkt auf den Menschen exorbitant unheimlich.²¹⁶

„Unsere Biologie hat es noch nicht entscheiden können, ob der Tod das notwendige Schicksal jedes Lebewesens oder nur ein regelmäßiger, vielleicht aber vermeintlicher Zufall innerhalb des Lebens ist. Der Satz: alle Menschen müssen sterben, paradiert zwar in den Lehrbüchern der Logik als Vorbild einer allgemeinen Behauptung, aber keinem Menschen leuchtet er ein, und unser Unbewußtes hat jetzt so wenig Raum wie vormals für die Vorstellung der eigenen Sterblichkeit.“²¹⁷

Für *Tito* ist der Tod der Eltern gleichzusetzen mit einem Verlust seiner vertrauten Umgebung, was wiederum als Auslöser seiner Ängste gedeutet werden kann.

²¹⁵ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion ORF 2013., S.14f.

²¹⁶ Vgl., Freud, Sigmund, 1963, S.71

²¹⁷ Ebd., S.71

Die Mutter der drei Geschwister starb an einer Krankheit. Sie war für *Tito* das Bindeglied zu einer Welt, in der er sich fortan nicht mehr zurechtfindet, in die er nicht mehr zu passen scheint. *Samuel* bekräftigt *Tito* in diesem Glauben:

„*SAMUEL* Du warst immer schon anders. Schon krumm geboren bist du. Schon das Fell, bevor deine Stimme brach. Du hast dich gewundert, über dein Gebiss. Es ist schärfer wie das deiner Freunde. Deine erste Freundin hast du gebissen, in die Lippe. Sie hat im Blut geheult und du hast es nicht verstanden. Bald bist auf allen Vieren zur Schule. Hast das Gelächter ertragen müssen und die Prügel.“²¹⁸

Tito entpuppt sich im Laufe des Hörspiels immer mehr als ein undefinierbares, fremdes Wesen, das angetrieben wird durch den Wunsch eine Verbindung zu seiner toten Mutter herzustellen. Seine Handlungen lassen die Schlussfolgerung zu, dass er die Lösung all seiner Probleme darin sieht, wieder bei seiner Mutter zu sein. *Tito* wandelt sich, er mutiert immer mehr zu einer Gestalt des Waldes und beginnt mit der Erde zu verwachsen. Für ihn scheint die Erlösung seiner Ängste nur im Beisammensein mit der Mutter zu liegen, deshalb sieht er den Tod als Lösungsweg an.

Der Autor des Hörspiels *Käfergräber* – *Thomas Arzt* – hat für die sprachliche Umsetzung jener Szene, in der *Tito* stirbt, eine Metapher verwendet, die schon *Freud* als Ausdruck des Wunsches sieht, in die Geborgenheit des Mutterleibes zurückzukehren:

„Manche Menschen würden die Krone der Unheimlichkeit der Vorstellung zuweisen, scheinot begraben zu werden. Allein die Psychoanalyse hat uns gelehrt, daß diese schreckende Phantasie nur die Umwandlung einer anderen ist, die ursprünglich nichts Schreckhaftes war, sondern von einer gewissen Lüsternheit getragen wurde, nämlich der Phantasie vom Leben im Mutterleib.“²¹⁹

²¹⁸ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von *Thomas Arzt*. Regie: *Andreas Jungwirth*. Produktion ORF 2013., S.13

²¹⁹ *Freud*, *Sigmund*, 1963, S.74

7.2 Erklärung dramaturgischer Begriffe anhand des Hörspiels Käfergräber

Dramaturgie ist systematische Manipulation durch methodische Kalkulation. Diese Formel wirkt im ersten Moment vielleicht etwas entzaubernd. Jedoch liegt die Kunstfertigkeit einer gelungenen Dramaturgie darin, dass durch bewusste Handhabung gestalterischer Mittel eine Geschichte erzählt wird, deren Anziehungskraft man sich nicht entziehen kann, selbst wenn man die Methoden der DramaturgInnen durchschaut.

„Drama heißt Handlung, Dramaturgie die Kunst, eine Handlung so aufzubauen, daß ihre künstlerische Wiedergabe ein Publikum, das ohne eine andere Absicht, als sich zu unterhalten [...] mit immer neuen Spannungen erfaßt.“²²⁰

Als Ausgangspunkt der Dramaturgie müssen psychologische Verhaltensweisen berücksichtigt werden, welche für jeden Menschen in ähnlicher Weise Anwendung finden können. *Gottfried Müller* erklärt, warum sich die Gesetzmäßigkeiten der Dramaturgie in ihren groben Zügen, niemals verändert hat:

„Da der Mensch von jeher aus den gleichen psychologischen Voraussetzungen lacht, Schmerz, Spannung und Langeweile empfindet, haben sich die dramaturgischen Gesetze seit Tausenden von Jahren nicht geändert.“²²¹

In den nun folgenden Punkten werden Voraussetzungen dramaturgischer Raffinessen näher betrachtet und Begrifflichkeiten anhand spezifischer Szenenbeispiele des Originalhörspiels *Käfergräber* erklärt.

²²⁰ Müller, Gottfried: *Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films*. Würzburg: Konrad Triltsch, 1954, S.23

²²¹ Ebd., S.23

7.2.1 Das Alltägliche durch Besonderheiten erschüttern

Besonderheiten zeichnen sich dadurch aus, dass sie aus der Masse herausstechen. Damit dies der Fall sein kann, wird ihre Wirkung durch das umgebende Gewöhnliche noch verstärkt. Aus diesem Zusammenhang zeigt sich eine explizite Auffälligkeit innerhalb einer Handlungsstruktur. Diese Auffälligkeit ist der Kern der Erzählung und steht stellvertretend für das gesamte Hörspiel, wenn die Frage gestellt wird: Worum geht es in diesem Stück? So liefert die Antwort immer die Besonderheit der Handlung. Im Fall des Originalhörspiels *Käfergräber* könnte man überspitzt sagen: Es geht um einen jungen Mann, der von zuhause wegläuft und in einen geheimnisvollen Wald kommt, wo ein sprechender Käfer seine Handlungen beeinflusst. Dieser Inhalt stellt keinesfalls alltägliche Gegebenheiten dar und wird zu Fragen bezüglich des weiteren Handlungsverlaufes führen. Diese wiederum implizieren den Wunsch nach Antworten, was zum Anhören des Hörspiels führen soll.

Wodurch definiert sich das Alltägliche?

Es steht für die Versinnbildlichung einer Ursache, die wir alle Tage erleben. Dinge, die sich in gleichbleibender Art und Weise zutragen, werden als Monotonie empfunden und somit als langweilig eingestuft. Diese Langeweile will ein jeder Mensch tunlichst minimieren.

Dem Hörspiel gelingt es, dieser Langeweile zu entgehen, wenn es ZuhörerInnen etwas Besonderes bieten kann. Beim Hörspiel ist dieser Punkt besonders wichtig. Da die Dauer eines Werkes meistens relativ kurz bemessen ist, sollte möglichst rasch eine Besonderheit für das Publikum erkennbar sein.

Müller definiert die Wichtigkeit der ersten Szene, in einem Hörspiel, noch etwas expliziter:

„Eingangsszene: Sofort muß mit der dramatischen Handlung begonnen werden. Der erste Dialog ist eine Situationsbezeichnung der Ereignisse. [...] Man muss sofort wissen, wer der Held des Stückes ist, wer sein Gegenspieler. Der dramatische Konflikt muß in seiner ganzen Brutalität unmittelbar deutlich werden.“²²²

²²² Müller, Gottfried, 1954, S.104

Entscheidend ist, dass durch den Einstieg in ein Hörspiel die Neugierde bei den ZuhörerInnen geweckt wird.²²³ Im Originalhörspiel *Käfergräber* werden die HörerInnen sofort mit einer drastischen Situation konfrontiert. Ein junger Mann ist vollkommen außer Atem und versucht sein weiteres Vorhaben zu erläutern. Durch seine schnelle Atmung werden die HörerInnen darauf hingewiesen, dass er sehr rasch zu diesem Ort gelangen wollte oder vielleicht sogar musste. Eine Besonderheit zeichnet sich hier ab, da es sich um keine alltägliche Gegend für diese Person handeln dürfte. Der Verdacht auf Flucht könnte hier aufkommen und seine Worte deuten auf ein ungewöhnliches Unterfangen hin.

Ulla Mothes definiert die Wirkung des Besonderen auf die HörerInnen folgendermaßen:

„Sie [die Allgemeinheit] wird dafür interessiert in der Weise, dass sich die Individuen jeweils vergleichbar angesprochen fühlen, dass sie folglich in der Geschichte etwas aufspüren, was sie gleichermaßen bewegt, wenn auch jeder Einzelne auf seine für ihn spezifische Art der Geschichte versteht.“²²⁴

Das Besondere muss von den ZuhörerInnen also auch als solches erkannt werden, damit sie weiterhin der Geschichte folgen wollen. Durch das Wecken des Interesses in der ersten Szene, die im Hörspiel zu hören ist, sollte bei den HörerInnen das Verlangen nach mehr Informationen aufkommen. Beim Publikum Fragen und den Wunsch nach mehr Antworten auszulösen, ist die ideale Voraussetzung dafür, dass sie weiterhin aufmerksam zuhören werden.

²²³ Vgl., Mothes, Ulla, 2001, S.23

²²⁴ Ebd., S.21

7.2.2 Mitfühlen und Empfinden

Damit bei den HörerInnen der Wunsch entfacht wird, nach dem Einstieg in ein Hörspiel auch dem weiteren Verlauf der Handlung zu folgen, müssen gewisse Anliegen erfüllt werden. Entscheidend ist, dass die HörerInnen Empfindungen für die Figuren aufbauen. Deshalb ist es notwendig, dass AutorInnen sich während des Prozesses des Manuskripts Schreibens im Klaren darüber sind, welche Charaktereigenschaften ihre Helden und Figuren auszeichnen.

„Der Prozess der psychologischen Ausdeutung einer Person innerhalb des inhaltlichen Rahmens des Geschehens ist ebenso wichtig, wie die Aufmerksamkeit, die Autoren ihren Figuren vorab entgegenbringen.“²²⁵

Diese charakteristischen Eigenschaften müssen auch für die ZuhörerInnen erkennbar sein und stehen im direkten Zusammenhang mit den Biographien der Figuren. Ergeben diese Bausteine das Gesamtkonstrukt einer glaubhaften Figur, deren Handlungen nachvollziehbar im Kontext erscheinen, so entsteht bei den HörerInnen automatisch ein Mitfühlen. Dieses Mitfühlen impliziert positive sowie negative Gefühle und ergibt eine Skala der Empfindungen, die von Abscheu bis Bewunderung reicht. Als HörerIn versucht man die Handlungen der Figuren nachzuvollziehen, beziehungsweise ihr Charakterbild zu deuten und mögliche Schlüsse für den weiteren Verlauf der Handlung daraus zu ziehen.

Die persönliche Geschichte einer Figur baut sich während des Stückes auf. Dialoge haben hier die wichtige Funktion, schrittweise Geheimnisse aus der Vergangenheit der Figuren ans Licht zu bringen. Oder anders gesagt: Mysterien, die sich schrittweise aus den Dialogen herauskristallisieren und deren Lösungen ein Mitdenken erfordern, wodurch sich die HörerInnen auch mit den Geschichten hinter der erzählten Handlung beschäftigen.²²⁶

Im Originalhörspiel *Käfergräber* ist dies der Fall, wenn sich die drei Geschwister an ihre Eltern erinnern und von ihnen erzählen. Hier wird auch deutlich, dass jedes Kind eine unterschiedliche Beziehung zu den Eltern gehabt haben dürfte. *Tito* hatte ein besonders gutes Verhältnis zu seiner Mutter. Ihr Tod dürfte der Auslöser für seine Flucht vor der Realität in den Wald gewesen sein.

²²⁵ Ebd., S.80

²²⁶ Vgl., Ebd., S.82

„TITO Mutter hör ich das Schlaflied singen. Sie hat es uns beigebracht, um die Angst zu vertreiben. Sie hat mir die Hand auf die Stirn gelegt, und gesagt, mein Tito, lass dich nicht gradbiegen. Bleib, mein Tito, mit deinem fröhlichen Lachen. Und sie hat uns Süßigkeiten mitbracht, von den Reisen. Sie hat die Welt kennt, und die Geschichten. Sie hat uns Geschichten erzählt, Midra und Ada und ich, wir sind in ihrem Schoß gelegen. Bis dann die Wangen krank worden sind, dass sie gar nicht mehr rausgegangen ist. Sie hat die schönsten Wangen gehabt, sie durften sich nicht färben. Vom Sonnenlicht. Dann haben sie aufgehört, die Reisen, und die Geschichten. Und sie hat Midra zu sich gerufen, ans Bett. Die Hand hat sie nicht mehr auf die Stirn gelegt, das hat nun Midra tan. Am End der Nacht ist sie gegangen gewesen. - - Heut Nacht ist sie wach, nicht wahr? - - Heut Nacht sind die Toten doch wach? - - Mutter werd ich hören. Das Schlaflied. Wie sie es singt.“²²⁷

7.2.3 Konflikte und das daraus resultierende Wachstum einer Figur

Der Auftritt einer Figur in einem Hörspiel passiert niemals willkürlich, sondern hat immer einen handlungsimmanenten Grund. Das wissen auch die ZuhörerInnen und stellen sich deshalb automatisch die Fragen: Wer ist das? Warum ist diese Person hier? Wieso wurde als erster Eindruck der Figur diese Szenerie gewählt?²²⁸

Zusammenhänge werden also von den HörerInnen erfragt und diese verlangen auch nach Klärung.

Wird der persönliche Hintergrund einer Figur deutlich, so löst dies bei den ZuhörerInnen ein imaginieren der beteiligten Umstände aus.²²⁹ Durch persönliche Erfahrungen und Wissen speist das Publikum eine Handlung mit individuellen Vorstellungen. Ein Vordenken zukünftiger Handlungsverläufe setzt bei den HörerInnen ein. Diesen Vorgang bezeichnet man als *Antizipation*.²³⁰

²²⁷ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth.

Produktion ORF 2013., S.14

²²⁸ Vgl., Mothes, 2001, S.91

²²⁹ Vgl., Mothes, 2001, S.31

²³⁰ Vgl., Mothes, 2001, S.31

„Die Geschichte wird so konzipiert, dass Geschehnisse vorwegzunehmen sind. [...] Antizipation bedeutet das Wissen um das, was in der Folge unter bestimmten Voraussetzungen passieren wird. Es wird an das Vermögen appelliert, Konsequenzen vorauszusehen, die durch das bisherige Handlungsgefüge unmittelbar vorgegeben sind.“²³¹

Den Anreiz zur Antizipation bildet das Erkennen eines Motives der Hauptfigur beziehungsweise sämtlicher Protagonisten im Hörspiel.

Die persönliche Motivation einer Figur ist der Gradmesser der gesamten Handlung. Während der Rezeption eines Hörspiels und vor allem nachdem das Stück zu Ende ist, wird die Handlung noch einmal durchdacht. Anhand der persönlichen Motivation der Hauptfigur und ob diese ihre Ziele erreicht hat, ermessen HörerInnen die Logik der Handlung und ob die Lösung der Konflikte zufriedenstellend erfolgt ist.

„Deshalb äußert jede Person in einem Hörspiel [...] ihre Interessen. Sie sollte Gelegenheit erhalten, ihre Ziele oder Interessen zu vertreten und auf ihnen zu beharren, damit ihr Wille deutlich wird.“²³²

Tito äußert seine Motivation ebenfalls bereits mit seinem ersten Auftritt. Er gibt an worum es sich bei seinem Ziel handelt und wodurch dieses Ziel angetrieben wird:

„*TITO* [...] *Da rein geht's doch. Da, die Baumstämme sind noch markiert. Das Schlupfloch wohl verwachsen, aber erkennen tu ich's. Da beginnt's nun. Was wir alle so gemocht haben und lange vergessen. **Da grab ich mich in die Erden ein.** Fast wie früher. Nur spiel ich das Spiel grad allein für mich. Am Bach im Wald, wo Schlamm und Wasser mich umspülen. Es ist der Wald, den wir schon als Kinder kannt haben. **Der schönste Schutz vor der Welt.** [...]*“²³³

Ausgangslage ist seine Flucht. Warum er geflohen ist, weiß man als ZuhörerIn noch nicht. Sein Ziel ist es, sich in die Erde einzugraben, er begründet sein Vorhaben damit, dass er sich vor der Welt schützen muss. Er scheint in einer prekären Lage zu sein.

²³¹ Mothes, 2001, S.31

²³² Mothes, 2001, S.92

²³³ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion ORF 2013.,S.3.

Durch diese Informationen zeichnet sich bereits ein Konflikt für den jungen *Tito* ab. Ein Konflikt ist erforderlich, um die Handlung ins Rollen zu bringen. Der Auslöser eines Konfliktes ist bei Figuren oft in der Vergangenheit verankert und hat mit ihrer spezifischen Lebenserfahrung zu tun, welche sich für die HörerInnen erst im Laufe des Hörspiels erklärt. In *Titos* Fall ist der Tod seiner Eltern mit traumatischen und schuldbeladenen Erinnerungen verknüpft, dies gilt als Ausgangslage seiner Handlungen:

„Der Konflikt, der die Voraussetzung für die dramatische Situation ist, muß also eine tragische Schuld des Helden beinhalten.“²³⁴

Ein klassischer Konflikt besteht aus drei Teilen:²³⁵

1. Motivation
2. Konfrontation
3. Lösung

Diese drei Stadien stehen stellvertretend für den gesamten Handlungsverlauf. Denn die Figur hat nur einen bestimmten Zeitraum, um das formulierte Ziel zu erreichen.

„Empfindungen zeigen sich in einer investigativen Herangehensweise als auch im Hör- und Sichtbarmachen von Stimmungen und Konflikten. Empfindungen werden durch das Darstellen von Konflikten oder Komplikationen eher hervorgerufen, als durch das Präsentieren einer Lösung.“²³⁶

Die meisten Konflikte beruhen darauf, dass die Figur ihr Ziel erreichen will, ihr das allerdings nur gelingt, wenn sie sich dafür komplett verändert. Der Protagonist muss deshalb buchstäblich über sich hinauswachsen um eine Lösung für den gegebenen Konflikt zu finden. Deshalb wird diese Wandlung einer Figur auch als *Wachstum* bezeichnet. Die HörerInnen verlangen direkt danach, dass die Figur im Laufe des Stückes etwas dazulernt. Ein Grund dafür ist, dass nicht nur das Wachstum der Figur stattfinden soll, sondern die HörerInnen erleben im Idealfall ein Zusammenwachsen mit einer Figur.

²³⁴ Müller, Gottfried, 1954, S.29

²³⁵ Vgl., Mothes, 2001, S.92

²³⁶ Ebd., S.30f.

Man hat sich quasi mit *Tito* im Wald versteckt und lernt mit ihm – durch seine Handlungen, durch die Fragen, die er stellt – die Geheimnisse dieses fremden Ortes kennen.

Eine Figur, die sich im Laufe der Handlung nicht weiterentwickelt, stellt für HörerInnen keine interessante Persönlichkeit dar, denn nur durch den stetigen Prozess des Wachstums einer Figur erhalten die Handlungen eine Sinnfunktion. Dieser Prozess muss als stetiges Konstrukt agieren und darf niemals sprunghaft vonstattengehen, denn sonst empfinden die HörerInnen die Entwicklung einer Figur als unlogisch und können oder wollen der Handlung nicht mehr folgen.

„Zu zeigen ist, wie die Figuren durch Entwicklung und Wachstum Eigendynamik gewinnen, wie ein Mitfühlen oder die Identifikation bei den Rezipienten ausgelöst werden. Die Konfrontation ergibt sich jeweils aus der einzelnen biografischen Situation oder eben aus dem intersubjektiven Gefüge, d.h. der Bezogenheiten der Personen untereinander.“²³⁷

Der Begriff *Wachstum* steht stellvertretend für eine geistige Umstrukturierung der Figur, deren Veränderung sich durch ein neuartiges Handeln ausdrückt. Diese Umstrukturierung der inneren Einstellung, definiert *Müller* als einen inneren Kampf einer Figur, welcher besonders bei „*psychologischen Stücken*“ zum Einsatz kommt.²³⁸

„Innenkampf: Neben der äußeren Handlung, die es darauf abgesehen hat den Helden zu vernichten, läuft meistens noch eine innere Handlung, die sich in der Brust abspielt. Er weiß nämlich selbst ganz genau, welche Schuld er auf sich geladen hat. Dieser Gedanke wird sein innerer Feind, der auf die Vernichtung des Lebenswillens abzielt. Eine Festung fällt nicht nur durch äußeren Ansturm, sondern erst dann, wenn es in ihrem Inneren bereits gärt. Ein Held fällt erst dann, wenn er sich aus innerer Schwäche ergibt.“²³⁹

Titos Wandlung zeichnet sich durch die Veränderung seines ursprünglichen Planes – eine Hütte zu bauen – ab:

²³⁷ Mothes, 2001, S.11.

²³⁸ Vgl., Müller, Gottfried, 1954, S.83

²³⁹ Müller, Gottfried, 1954, S.83

„SAMUEL *Du baust keine Hütte mehr?*

TITO *Ich brauch sie nicht. Ich grab mir zum Schlafen ein Loch. Kann mir nix Schöneres vorstellen.*

SAMUEL *Jetzt hast du auch schon die Farbe abgelegt. Deine Fleischfarbe. Du trägst sie nicht mehr.*

TITO *Ja. Ich bin bleich wie der Mond. Der Tag ist eine Ewigkeit her.“²⁴⁰*

7.2.4 Mit Spannung erwartet

In der Dramaturgie wird die spannende Darbietung einer Erzählung als ein entscheidender Indikator für ein interessantes Stück angesehen. Um eine spannende Geschichte zu erzählen, gilt es, einige Grundregeln zu beachten.

Ein Gefühl von Anspannung wird dann als stimulierend empfunden, wenn eine Entspannung der Situation sich ebenfalls abzeichnet.²⁴¹ In spannenden Szenen antizipieren die Rezipienten automatisch einen möglichen zukünftigen Handlungsverlauf. Eine Erwartungshaltung tritt ein.

Christian Mikunda entlarvt den Wesenszug der Spannung als „*kalkuliert eingesetzte Verzögerungstaktik*“.²⁴²

Diese Taktik hat unterschiedliche Methoden, um angewendet zu werden:

1. Tension: Die Handlung wird absichtlich verlangsamt.
2. Suspense: Die HörerInnen haben gegenüber den handelnden Figuren einen Wissensvorsprung und lenken ihre Hoffnungen darauf, dass die Ereignisse ein für sie glückliches Ende nehmen werden.

²⁴⁰ Auszug aus dem Hörspielmanuskript *Käfergräber* von Thomas Arzt. Regie: Andreas Jungwirth. Produktion ORF 2013.,S.18

²⁴¹ Vgl., Mikunda, Christian: *Der Verbotene Ort oder Die Inszenierte Verführung. Unwiderstehliches Marketing durch strategische Dramaturgie.* Frankfurt: Redline Wirtschaft, 2005, S.81

²⁴² Ebd., S.84

3. Cliffhanger: Eine gezielte Unterbrechung der Szene. Dies kann im Hörspiel durch einen Szenenwechsel, den Einsatz von Musik oder Stille, beziehungsweise einer Pause stattfinden.²⁴³

Mikunda erläutert, dass durch diese Prinzipien „*der Zuschauer motiviert ist, dem weiteren Fortgang der Handlung erwartungsvoll entgegenzusehen.*“²⁴⁴

Dies gilt freilich auch für ZuhörerInnen, die sich durch den Aufbau einer spannenden Szene im möglichen Gegensatz zwischen geschürten Hoffnungen und entfachten Erwartungen wiederfinden.²⁴⁵

„Spannung zieht sich als ein Bogen über eine ganze Erzählung oder dramaturgisch aufbereitete Beschreibung. Sie ist ein Wechselspiel zwischen Anspannung in der Situation des Zweifels, Bangens und Erhoffens und Entspannung in der Situation bestätigter oder anders als gedacht gelöster Erwartungen.“²⁴⁶

In dem Originalhörspiel *Käfergräber* wird die Neugierde der ZuhörerInnen dadurch geweckt, dass der Ausgang des Stückes für die Hauptfigur *Tito* ungewiss ist. Im Laufe der Handlung kristallisiert sich seine zielführende Motivation immer mehr als Todessehnsucht heraus. Der Wunsch nach Erlösung und Wiedervereinigung mit seiner verstorbenen Mutter treibt ihn an. Daraus ergibt sich eine Diskrepanz zur Zielsetzung seiner Schwestern, die Angst um ihren Bruder haben und diesen retten wollen.

Die HörerInnen erwarten eine zielführende Umsetzung *Titos* definierter Ziele, wissen aber, dass dies seinen Tod bedeutet und gleichzeitig erhoffen sie sich ein glückliches Ende der Geschichte. Diese scheinbare Widersprüchlichkeit lässt die Handlung des Originalhörspiels *Käfergräber* für die HörerInnen spannend erscheinen.

²⁴³ Ebd., S.86f.

²⁴⁴ Ebd., S.82

²⁴⁵ Vgl., Mothes, 2001, S.125

²⁴⁶ Mothes, 2001, S.124

8. Resümee

Das Hörspiel existiert seit über neunzig Jahren und entstand im Rahmen des Massenmediums Radio. Ein akustisches Schauspiel spricht paradoxerweise gleichermaßen sowohl die Masse, als auch das Individuum an und wird dadurch zu einer Hörspielenerfahrung, welche Interpretationsspielraum durch ihre hörbare Vieldeutigkeit zulässt.

Eine einzig gültige Definition für das Hörspiel existiert nicht, allerdings können die akustischen Gestaltungsmöglichkeiten als Grundprinzipien eines Hörspiels angesehen werden, da sie in jedem Werk Verwendung finden.

Auch in dem Originalhörspiel *Käfergräber* werden diese auditiven Darstellungsformen angewendet, allerdings findet ein differenzierter Einsatz der jeweiligen akustischen Elemente statt. So werden Regieanweisungen von Geräuschen nicht immer durch den spezifischen Laut wiedergegeben, sondern finden als gesprochene Worte Einzug in die Hörspielhandlung.

Die eigens komponierte Hörspielmusik des Stückes setzt sich aus unterschiedlichen, natürlichen Geräuschquellen zusammen. Rhythmus gebend sind hierbei vor allem die in einem bestimmten Takt aneinandergeschlagenen Steine. Ein weiterer musikalischer Einsatz findet durch das Schlaflied, „*Guten Abend, gut‘ Nacht*“ statt. Diesem Lied kommen mehrere Funktionen innerhalb der Handlung zu. Einerseits stellt es ein Bindeglied zwischen Vergangenheit und Gegenwart der Kinder dar. Die ProtagonistInnen singen das Lied, um sich an die Kindheit mit ihrer Mutter zu erinnern. Gleichzeitig versuchen sie sich durch das Singen zu beruhigen und die beängstigenden Situationen zu entschärfen.

Das Originalhörspiel *Käfergräber* lässt die HörerInnen durch Dialoge, Monologe und innere Monologe an den *Angst- und Furchtgefühlen* seiner ProtagonistInnen teilhaben. Gerade durch die akustische Darstellung innerer Monologe gelten Hörspiele als ein Medium der Innerlichkeit. Dieser Auffassung liegt auch der Begriff der *inneren Bühne* zugrunde.

Diese Bezeichnung wurde in der Arbeit berücksichtigt, da sie allerdings als veraltet angesehen wird, lag der Interessenschwerpunkt mehr auf der Innerlichkeit der Gefühlszustände von *Furcht* und *Angst* und wie diese im Originalhörspiel *Käfergräber* dargestellt werden.

Der Inhalt des Stückes und die damit verbundenen Gefühle der ProtagonistInnen werden dramaturgisch vorwiegend durch gesprochene Sprache beziehungsweise durch die Artikulation menschlicher, sowie animalisch klingender Laute dargeboten. Das unheimliche Wesen des Käfers definiert sich akustisch durch spezifische Schmatzgeräusche, deren Klang an Insekten erinnert und zugleich Interpretationsspielräume zulässt. Die Unheimlichkeit seiner Figur wird durch akustische Panoramasprünge seiner Stimme und Laute hervorgehoben, da diese eine durchdringende Allgegenwärtigkeit des Käfers suggerieren.

Im Originalhörspiel *Käfergräber* wird durch die auditive Darstellung des menschlichen Geräusches der Atmung das Gefühl von *Angst* an die HörerInnen vermittelt. Die schnelle Atmung suggeriert die Ausnahmesituation der Hauptfigur Tito und bedeutet ein Ungleichgewicht seiner Gefühlszustände, welche ihn zur Flucht getrieben haben.

Das Wesen einer Figur im Hörspiel existiert lediglich in rein akustischer Form. Dieses Faktum wird im Originalhörspiel *Käfergräber* expliziert durch den symbolischen Umgang mit Stimmen und der dadurch vorherrschenden Existenz der ProtagonistInnen verdeutlicht. Die *Furcht* darüber, die Stimme zu verlieren, wird in Dialogen und Monologen gleichgesetzt mit der *Furcht*, nicht zu existieren.

Durch akustische Mehrdeutigkeiten der Informationsquellen wird in dem Originalhörspiel *Käfergräber* eine unheimliche Grundstimmung erschaffen. Auch die Geräuschkulissen des Waldes werden durch leise, menschliche Geräusche, wie etwa Flüstern und Lachen, charakterisiert.

Angesichts der gewonnenen Erkenntnisse, basierend auf den Schriften von *Freud*, *Heidegger* und *Wölke*, wurden die Begrifflichkeiten *Furcht* und *Angst* separat von einander definiert und angewendet.

Furcht stellt demnach eine äußere Bedrohung für ein Individuum dar, dessen Bezug hergestellt und benannt werden kann.

In der *Angst* liegt das Undefinierbare begründet. Eine Person, die sich ängstigt, verspürt das unangenehme Gefühl, kann die Ursache seiner Angst aber nicht exakt benennen.

Hinsichtlich des Wissens, wodurch sich *Angst* und *Furcht* in ihrem Wesen unterscheiden, lassen sich die Handlungen der Hörspielfiguren expliziter nachvollziehen und erklären.

Angsteinjagenden oder furchteinflößenden Zuständen oder Objekten haftet die Wirkung des Unheimlichen an. Deshalb wurden im Zuge dieser Arbeit auch *Freuds* Definitionen des Unheimlichen in die Hörspielanalysen miteinbezogen.

Anhand des Hörspielbeispiels *Käfergräber* wurde die dramaturgische Auseinandersetzung mit Ängsten im Hörspiel veranschaulicht, wobei einzig die Hauptfigur durch undefinierbare Angst die Flucht in den Wald ergreift. Die Schwestern fürchten um ihren Bruder und folgen ihm aus Sorge zu diesem unheimlichen Ort. *Heideggers* Theorie der *Mitbfindlichkeit* tritt hier im Laufe der Handlung in Kraft, welche besagt, dass wir um eine Person am meisten fürchten, wenn diese selbst sich nicht fürchtet.

Aufgrund seiner inneren Konflikte durchlebt *Titos* Figur eine Wandlung seiner Befindlichkeiten, er legt seine Ängste ab und wird eins mit der Natur, wie er es sich zu Beginn des Stückes ersehnt hat.

Entscheidend ist, dass Gefühlszustände wie Furcht und Angst subjektive Zustände darstellen, deren Erscheinungen niemandem außer der betroffenen Person zugänglich sind. Im Hörspiel können innere, seelische und psychische Zustände überzeugend vermittelt werden, da durch innere Monologe scheinbar stille Gedanken in Worte gefasst werden. Durch den Einsatz von Musik wird eine Szene bereichert, mittels Geräuschen wird sie verdeutlicht. Die Worte lassen uns teilhaben an eigentlich unaussprechlichen Ängsten und in der Stille liegt die Erkenntnis einer möglichen Einsamkeit.

9. Biographie von Thomas Arzt

Thomas Arzt wird 1983 in Schlierbach, Oberösterreich geboren. Er studiert Theater-, Film- und Medienwissenschaft sowie Germanistik, Philosophie und Psychologie an der Universität Wien. 2008 entsteht sein erstes Theaterstück *Grillenparz* im Rahmen des Autorenprojekts „stück/für/stück“ am Schauspielhaus Wien. Thomas Arzt arbeitet in der Spielzeit 2010/2011 als Hausautor am Schauspielhaus Wien und erhält das Dramatikerstipendium der Stadt Wien, sowie das Thomas-Bernhard-Stipendium am Landestheater Linz. Beim Heidelberger Stückemarkt 2012 wird sein Stück *Alpenvorland* mit dem Autorenpreis ausgezeichnet. Er ist bekannt für seine alpinen, in einer hochmusikalischen Sprache verfassten, Dramen zum Thema Heimat und Ländlichkeit. *Käfergräber* ist Thomas Arzt erstes Originalhörspiel.

10. Biographie von Andreas Jungwirth

Andreas Jungwirth wird 1967 in Linz geboren. Nach einem Studium am Konservatorium Wien für Schauspiel und Germanistik an der Universität Wien, und diversen Engagements an verschiedenen Theatern im deutschsprachigen Raum, schreibt er 1997 das Hörspiel *Madonnenerror*, das im selben Jahr von Ö1 produziert wird. Seitdem sind unzählige Theaterstücke entstanden, die unter anderem bereits im Thalia Theater Hamburg, Staatstheater Darmstadt und Schauspielhaus Wien aufgeführt wurden. Ebendort unterrichtet er auch und leitet in Zusammenarbeit mit der uniT eine Schreibklasse. Hörspiele, davon Originalstücke und Bearbeitungen fremder Texte, hat Jungwirth regelmäßig produziert, ebenso Hörbücher für die Produktionsfirma speaklow. *Käfergräber* ist Jungwirths erste Hörspiel-Regiearbeit.

11. Stabliste und Besetzung des Originalhörspiels Käfergräber

Autor: Thomas Arzt

Musiker und Komponist: Gilbert Handler

Schnitt: Felix Wallmann und Stefan Wirtitsch

Ton: Anna Kuncio

Regieassistentz: Julia Herzog

Regie: Andreas Jungwirth

Produktion: Österreichischer Rundfunk 2013/ Radio-Sender: Österreich1

Besetzung

Tito: Daniel Straeßer

Ada, Titos jüngere Schwester: Marlena Keil

Midra, Titos ältere Schwester: Dorothee Hartinger

Samuel, ein Käfer: Markus Hering

12. Quellen

12.1 Bibliografie

Ackermann, Max: Die Kultur des Hörens. Wahrnehmung und Funktion. Texte vom Beginn des 20. Jahrhunderts. Haßfurt: Institut für Alltagskultur, 2003

Bernius, Volker (Hrsg.): Der Aufstand des Ohrs - die neue Lust am Hören. Reader Neues Funkkolleg. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2006

Blaukopf, Kurt (Hrsg.): 50 Jahre Musik im Hörfunk. Beiträge und Berichte. Herausgegeben aus Anlass des 9. Internationalen IMZ - Kongress. Wien - München: Jugend und Volk, 1973

Brosche, Walter: Vergleichende Dramaturgie von Schauspiel, Hörspiel und Film. Mit Berücksichtigung des Fernsehens. Wien: Univ., Dissertation, 1954

Bruhn, Herbert/ Kopiez, Reinhard/ Lehmann, Andreas C. (Hrsg.): Musikpsychologie. Das neue Handbuch. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2008

Crook, Tim: Radio Drama. Theory and practice. London: Routledge, 1999

Fischer, Eugen Kurt: Dramaturgie des Rundfunk. Studien zum Weltfunk und Fernsehfunk. Band 4. Berlin: Kurt Vowinckel, 1942

Felix, Jürgen (Hrsg.): Radioästhetik – Hörspielästhetik. Marburg: Schüren, 1997

Fischer, Eugen Kurt: Dramaturgie des Rundfunks. Heidelberg: Vowinckel, 1942

Fischer, Eugen Kurt: Das Hörspiel. Form und Funktion. Stuttgart: Kröner, 1964

Frank, Armin Paul: Das Hörspiel. Vergleichende Beschreibung und Analyse einer neuen Kunstform durchgeführt an amerikanischen, deutschen, englischen und französischen Texten. Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag, 1963

Freud, Sigmund: Das Unheimliche. Aufsätze zur Literatur. Frankfurt am Main: S. Fischer, 1963

Frisius, Rudolf: Musik als Hörspiel – Hörspiel als Musik. In: Schöning, Klaus (Hrsg.): Spuren des neuen Hörspiels. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982

Fritsch, Götz: Hörspielregie. In: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012

Gschmeidler, Marina: Unheimlich überwältigend. Das Unheimliche als wesentliches Element der theatralen Zurschaustellung. Wien: Univ., Diplomarbeit, 2008

- Hagelücken, Andreas: Eine originäre Kunst für das Radio. In: Schulze, Holger [Hrsg.]: Sound studies. Traditionen-Methoden-Desiderate. Eine Einführung. Bielefeld: Transcript, 2008
- Hamm, Alfons: Furcht und Phobien. Psychophysiologische Grundlagen und klinische Anwendungen. Göttingen: Hogrefe, 1997
- Hand, Richard J. & Traynor, Mary: The Radio Drama Handbook. Audio Drama in Context and Practice. London: Continuum, 2011
- Heidegger, Martin: Sein und Zeit. 17. Auflage., unveränderter Nachdruck der 15. Auflage. Tübingen: Niemeyer, 1993
- Hobl-Friedrich, Mechtild: Die dramaturgische Funktion der Musik im Hörspiel. Grundlagen und Analysen. Erlangen-Nürnberg: Friedrich-Alexander-Universität, Inaugural-Dissertation, 1991
- Knauschner, Josefine Laura: Bühne [Raum] Klang. Unterschiede der Raumkonstitution im Theater und Hörspiel des 21. Jahrhunderts. Wien: Universität Diplomarbeit, 2013
- Koch, Hans Jürgen & Glaser, Hermann: Ganz Ohr. Eine Kulturgeschichte des Radios in Deutschland. Köln: Böhlau, 2005
- Kolesch, Doris: Stimme. Annäherung an ein Phänomen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006
- Knilli, Friedrich: Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels. Stuttgart: Kohlhammer, 1961
- Kraus, Karl: Die Sprache. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987
- Krug, Hans-Jürgen: Jede neue Technologie erfordert einen neuen Krieg. Technik, Radio und das Hörspiel. In: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012
- Krug, Hans-Jürgen: Kleine Geschichte des Hörspiels. Konstanz: UVK, 2008
- Krug, Hans-Jürgen: Musik im Hörspiel aus Schramm, Holger (Hrsg.): Handbuch Musik und Medien. Konstanz: UVK, 2009
- Kühner, Otto Heinrich: Mein Zimmer grenzt an Babylon (1954). Scheffner, Horst (Hrsg.): Arbeitstexte für den Unterricht. Theorien des Hörspiels. Reclam. Stuttgart: 1978
- Ladler, Karl: Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik. Wiesbaden: Dt. Univ.-Verl., 2001
- Leisering, Horst: Fremdwörter. Deutsche Rechtschreibung. München: Compact, 2001

- Liessmann, Konrad Paul: Reiz und Rührung. Über ästhetische Empfindungen. Wien: WUV, 2004
- Maierhofer, Lorenz und Kern, Walter: Sing & Swing. Lieder zum Singen, Spielen, Tanzen. Liederbuch für die Hauptschule und AHS-Unterstufe. Innsbruck: Edition Helbling, 1993
- Meyer-Kalkus, Reinhart: Stimme und Sprechkünste im 20. Jahrhundert. Berlin: Akad.-Verl., 2001
- Mikunda, Christian: Der Verbotene Ort oder Die Inszenierte Verführung. Unwiderstehliches Marketing durch strategische Dramaturgie. Frankfurt: Redline Wirtschaft, 2005
- Mitscherlich, Alexander (Hrsg.): Sigmund Freud. Studienausgabe. Hysterien und Angst. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 2000
- Mothes, Ulla: Dramaturgie für Spielfilm, Hörspiel und Feature. Konstanz: UVK, 2001
- Müller, Gottfried: Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films. Würzburg: Konrad Triltsch, 1954
- Müller-Wallraf, Martina: Hörspiel akut: Von hier aus zur Verewigung. Ein Werkstatt-Bericht. In: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012
- Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012
- Peschina, Helmut: Hörspiel ist ein doppelter Imperativ. In: Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012
- Schafer, R. Murray: Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens. Berlin: Schott, 2010
- Schafer, R. Murray: Klang und Krach. Eine Kulturgeschichte des Hörens. Frankfurt am Main: Athenäum, 1988
- Scheffner, Horst (Hrsg.): Arbeitstexte für den Unterricht. Theorie des Hörspiels. Stuttgart: Reclam, 1978
- Schmedes, Götz: Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens. Münster: Waxmann, 2002
- Schmidbauer, Wolfgang: Das Buch der Ängste. München: Blumenbar, 2007

- Schöning, Klaus (Hrsg.): Spuren des neuen Hörspiels. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982
- Schramm, Holger (Hrsg.): Handbuch Musik und Medien. Konstanz: UVK, 2009
- Schulze, Holger [Hrsg.]: Sound studies. Traditionen-Medthoden-Desiderate. Eine Einführung. Bielefeld: Transcript, 2008
- Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1963
- Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel – Form und Bedeutung (1961). Arbeitstexte für den Unterricht. Theorien des Hörspiels. Reclam. Stuttgart: 1978
- Roeder, Anke/ Zehelein, Klaus: Die Kunst der Dramaturgie. Theorie, Praxis, Ausbildung. Leipzig: Henschel, 2011
- Röggl, Katrin in: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012
- Wagenknecht, Christian (Hrsg.): Karl Kraus Schriften. Band 7. Kraus, Karl. Die Sprache. Das Wort von H. de Balzac. Suhrkamp. Frankfurt am Main: 1987
- Wallraf-Müller, Martina: Hörspiel akut: Von hier aus zur Verewigung. Ein Werkstattbericht. In: Peschina, Helmut (Hrsg.): Hör! Spiel. Stimmen aus dem Studio. Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Heft 3. 58. Jahrgang. Wien: Böhlau, 2012
- Weber, Paul: Das Deutschschweizer Hörspiel. Geschichte - Dramaturgie - Typologie. Bern: Peter Lang, 1995
- Wells, Herbert G.: Der Krieg der Welten. Roman. Zürich: Diogenes, 1991
- Weyrauch, Wolfgang: Dialog mit dem Unsichtbaren (1961) In: Scheffner Horst (Hrsg.): Arbeitstexte für den Unterricht. Theorie des Hörspiels. Stuttgart: Reclam, 1978
- Wölk, Marcus: Die Polarität der Psyche. Angst und Furcht im Gegensatz. Hürtgenwald: Guido Pressler, 2007

12.2 Audioquellen

Arzt, Thomas: Käfergräber. Hörspiel. Regie: Jungwirth, Andreas.
Produktion: Österreichischer Rundfunk: 2013. Erstausstrahlung: 05.02.2013.
Laufzeit: 39min. 13sek.

Bienek, Horst: Sechs Gramm Caratillo. Hörspiel. Regie: Neumann, Mathias.
Produktion: Hessischer Rundfunk : 1960. Erstausstrahlung: 18.11.1960
CD: 2002/ Litera/ Random House Audio.
Laufzeit: 34min.

Hughes, Richard: A Comedy of Danger. Hörspiel. Regie: Raikes, Raymond. Produktion:
BBC: 1973. Erstausstrahlung: 17.02.1973
Laufzeit: 19min. 25sek.

Naujoks, Gerhard: Die Fackel-Neurose. Hörspiel. Regie: Kaizar, Peter.
Produktion: Österreichischer Rundfunk: 2013. Erstausstrahlung: 24.09.2013.
Laufzeit: 44min.40sek.

Woitzuck, Magda: Vom Fehlen des Meeres auf dem Lande. Hörspiel.
Regie: Kaizar, Peter. Produktion: Österreichischer Rundfunk: 2013.
Erstausstrahlung: 22.10.2013
Laufzeit: 56min. 33sek.

12.3 Internetquellen

AutorIn unbekannt: http://www.akm.at/Ueber_uns/Fragen_und_Antworte
(Letzter Zugriff am: 30.12.2014)

AutorIn unbekannt: <http://www.golyr.de/the-tremeloes/songtext-silence-is-golden-40006.html> (Letzter Zugriff am: 12.10.2014)

13. Abstract

Das Hörspiel erweist sich seit seinem Bestehen als eine Gattung, welche durch akustische Darstellungsformen innerliche Zustände von ProtagonistInnen an seine HörerInnen vermittelt. In dieser Arbeit werden die menschlichen Gefühle der Furcht und Angst im dramaturgischen Kontext des Originalhörspiels *Käfergräber* von *Thomas Arzt* genauer betrachtet. Die Auseinandersetzung mit den Befindlichkeiten Furcht und Angst findet durch die Theorien von *Sigmund Freud*, *Martin Heidegger* und *Marcus Wölk* im Vergleich mit dramaturgischen Grundsätzen statt. Aufbauend auf diesen Theorien werden die Unterschiede von Furcht und Angst definiert und anhand des Originalhörspiels *Käfergräber* angewendet.

14. Lebenslauf

PERSÖNLICHE DATEN

Julia Herzog

* Wien, 1983

SCHULISCHE AUSBILDUNG

2003-2015 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft sowie Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien

1997-2003 Höhere Graphische Bundeslehr- und Versuchsanstalt Wien XIV
(Abteilung: Fotografie und Multimedia)

1993-1997 Gymnasium Diefenbachgasse 19, Wien XV

BERUFLICHE TÄTIGKEITEN

2013-2014 Regieassistentin im Theater Drachengasse
(Stück: Das Ding/ Regie: Sandra Schüddekopf)

2012 Produktionsleitung bei dem Hörkunsthospital Sound Barrier

Seit 2012 Freie Mitarbeiterin und Regieassistentin bei dem Radiosender Ö1
(Abteilung: Literatur, Hörspiel & Feature)