

## ABSTRACT

Ilse Ehmer

Die Dramatische Technik des Hörspiels

Untersuchungen zum Werk Günter Eichs.

Department of German, McGill University

(M.A.)

Das Hörspiel, der einzige Typus der Rundfunksendung, der eine eigene Wirklichkeit schafft, ist seit Jahren als literarische Gattung anerkannt. Da es bei der Vielfalt der bereits bestehenden Hörspielformen keine allgemeingültige Dramaturgie geben kann, lassen sich die dramatischen Techniken und die einfachen Regeln, die im Laufe der Jahre in der Praxis entwickelt wurden, am besten am Hörspielwerk Günter Eichs, des hervorragendsten deutschen Hörspielautors untersuchen, das die deutsche Hörspielentwicklung während ihrer Blütezeit in dem Jahrzehnt nach dem zweiten Weltkrieg massgebend beeinflusst hat. Günter Eichs Hauptdarstellungsmittel ist die dichterische Sprache; Geräusch und Musik werden von ihm nicht mehr zur Schaffung realistischer bildlicher Vorstellungen, sondern - ebenso wie das Wort - zur Erweckung innerer Bilder verwandt, wobei sie symbolische Bedeutung gewinnen können. Auch Fabel, Situationen und Gestalten sind ihm Mittel zur Aussage; seine Spiele sind Gleichnis, Parabel. Obwohl sein Werk allgemeine Tendenzen der Hörspielentwicklung aufweist, ist es völlig eigenständig und kann nicht nachgeahmt werden. Sein letztes Hörspiel scheint einen Endpunkt dieser Entwicklung darzustellen.

DIE DRAMATISCHE TECHNIK DES HÖRSPIELS  
UNTERSUCHT BEI GÜNTER EICH.

DIE DRAMATISCHE TECHNIK DES HÖRSPIELS

Untersuchungen zum Werk Günter Eichs.

ILSE EHMER

A thesis submitted to the Faculty of Graduate  
Studies and Research in partial fulfilment of  
the requirements for the degree of Master of  
Arts in German.

Department of German,  
McGill University,  
Montreal, P.Q., Canada

July 29, 1969

## INHALT

|  | <u>Seite</u> |
|--|--------------|
| I. Einleitung: Begriffsbestimmung und<br>Abgrenzung des Themas   | 1            |
| A. Das Hörspiel  | 1            |
| B. Die dramatische Technik des Hörspiels   | 6            |
| C. Günter Eich und das deutsche Hörspiel   | 12           |
| II. Das Wesen des Hörspiels  | 17           |
| A. Beschreibung des Hörspiels durch Abgrenzung<br>von anderen Formen des literarischen Kunst-<br>werks | 17           |
| B. Einige einfache Grundregeln für Stoffwahl<br>und Handlungsführung                                   | 22           |
| III. Die Darstellungsmittel des Hörspiels  | 27           |
| A. Die akustischen Darstellungsmittel  | 27           |
| 1. Die Stimme  | 27           |
| 2. Der Erzähler  | 35           |
| 3. Geräusch und Musik  | 41           |
| 4. Die technischen Hilfsmittel und<br>die Darstellung des Raums  | 52           |
| B. Die Sprache und ihre Funktionen   | 66           |
| Exkurs: Günter Eich und die Sprache  | 83           |
| IV. Der Aufbau des Hörspiels   | 106          |
| A. Grundformen des Spielgeschehens und<br>der Komposition  | 106          |
| B. Handlungsführung, Gliederung und<br>Darstellung der Zeit  | 126          |

|  | <u>Seite</u> |
|--|--------------|
| V. Einzelbetrachtung der <u>Fünfzehn Hörspiele</u><br>in chronologischer Folge | 152          |
| <u>Geh nicht nach El Kuwehd! (1950)</u>  | 152          |
| <u>Träume (1950)</u>   | 157          |
| <u>Sabeth (1951)</u>   | 165          |
| <u>Die Andere und ich (1951)</u>   | 174          |
| <u>Blick auf Venedig (1952, 1960)</u>  | 177          |
| <u>Der Tiger Jussuf (1952, 1959)</u>   | 180          |
| <u>Meine sieben jungen Freunde (1952, 1960)</u>                                | 187          |
| <u>Die Mädchen aus Viterbo (1952, 1958)</u>                                    | 192          |
| <u>Das Jahr Lazertis (1953, 1958)</u>  | 197          |
| <u>Zinngeschrei (1955)</u>   | 202          |
| <u>Die Stunde des Huflattichs (1956, 1959)</u>                                 | 204          |
| <u>Die Brandung vor Setúbal (1957)</u>   | 209          |
| <u>Allah hat hundert Namen (1957)</u>  | 211          |
| <u>Festianus, Märtyrer (1958)</u>  | 213          |
| <u>Man bittet zu läuten (1964)</u>   | 218          |
| VI. Zusammenfassung und Ausblick in die Zukunft                                | 231          |
| Anhang:  |              |
| Günter Eich - Biographie   | 1            |
| Wichtigste Veröffentlichungen Eichs  | 2            |
| Bibliographie  | 4            |

## I. EINLEITUNG: BEGRIFFSBESTIMMUNG UND ABGRENZUNG DES THEMAS

### A. Das Hörspiel

Das Hörspiel ist die erste reine Kunstform, die der Rundfunk entwickelt hat, in der er nicht - wie bei allen anderen Funkformen - reproduktiv, sondern produktiv wirkt. Beim Hörspiel tritt er nicht nur als Übertragungs- und Verbreitungsorgan einer akustischen Wirklichkeit auf, die irgendwo anders leibhaftig geschieht. Da das Hörspiel ohne die technischen Rundfunkvorgänge nicht entstehen kann, schafft es eine eigene akustische Wirklichkeit.<sup>1</sup> Im weiteren Sinn wird der Begriff "Hörspiel" zwar auf jede Verwendung der Form angewandt, die im zweiten Kapitel näher beschrieben werden soll; hier mag es genügen, sie als eine Verbindung der Darstellungsmittel Stimme, Ton, Geräusch und Musik zu bezeichnen. So werden häufig auch "Funkbearbeitungen", die bereits in anderen Formen vorliegende Kunstwerke für den Rundfunk adaptieren, als Hörspiele bezeichnet, sowie andere Gattungen der Rundfunksendung, wie Hörfolge, Hörbild oder Feature, die, wenn sie nicht mit Hörspielelementen gemischt sind, nur Übertragung, also Reproduktion darstellen. Wie unsicher die Terminologie der verschiedenen Typen der Rundfunksendung ist, zeigt Eugen Kurt Fischers Aufzählung von

<sup>1</sup> Heinz Schwitzke, Das Hörspiel; Dramaturgie und Geschichte (Köln, Berlin, 1963), S. 42-43.

nicht weniger als achtzehn Bezeichnungen, denen man in den vier ersten Jahrzehnten der deutschen Rundfunkentwicklung begegnet, und die sich - "wenn man dem Gebrauch der Dramaturgen und Spielleiter folgt" - alle dem Oberbegriff Hörspiel unterordnen lassen.<sup>2</sup>

Im engeren Sinn, und in diesem Sinne wollen wir den Begriff "Hörspiel" hier verstanden wissen, bezeichnet er ein eigens für das Medium des Rundfunks geschaffenes literarisches Kunstwerk. Von deutschen Dramaturgen und Kritikern wird eine verwirrende Fülle von Adjektiven zur Bezeichnung dieser Kunstform verwandt; einmal um die neue Form von anderen Typen der Rundfunksendung abzusetzen, zum anderen um sie als ein literarisches Kunstwerk zu legitimieren und ihr einen Platz innerhalb der Literatur anzuweisen und schliesslich auch um ihre Entwicklungstendenzen zu kritisieren. So lesen wir vom "originalen", "absoluten", "reinen", "eigentlichen", "dichterischen", "literarischen", "dramatischen", "epischen", "lyrischen" und vom "herkömmlichen" Hörspiel, um nur einige dieser qualifizierenden Bezeichnungen zu erwähnen.

Zum Hörspiel im engeren Sinn kann nur eine verhältnismässig kleine Zahl der reichen Produktion der deutschen Rundfunkanstalten gerechnet werden. Die weitaus grösste Zahl der

2 "Schauspiel-Sendespiel, Sendespiel, Radiospiel, Funkspiel, Hörfolge, Hörfilm, Hörballade, Funkballade, Funkszene, Hörszene, Hörmontage, Hörbild, Funkkantate, Funkoratorium, Funkerzählung, Funknovelle, Monologspiel und Hörwerk." Eugen Kurt Fischer, Das Hörspiel, Form und Funktion (Stuttgart, 1964), S. 158.

als Hörspiel bezeichneten Sendungen sind Funkbearbeitungen oder gehören zur Gruppe des "realistischen" Hörspiels, die Herbert Ahl wie folgt definiert: "Die Unterhaltung steht hier, häufig als Realität, als sogenanntes wirkliches, unmittelbares Leben präsentiert, oft gegen die Kunst".<sup>3</sup> Schwitzke meint, das realistische Hörspiel gehöre eigentlich nur halb zur Gattung.<sup>4</sup> Er spricht vom "eigentlichen" Hörspiel, das er freilich in seinem Buch (Das Hörspiel; Dramaturgie und Geschichte) nie eindeutig definiert. Er nennt jedoch Günter Eichs Hörspiele als Beispiele für die Realisierung dessen, was er unter diesem Begriff versteht. Andere Theoretiker des Rundfunks sind sogar der Ansicht, das "echte" Hörspiel gäbe es gar nicht, oder habe es nie gegeben, was Gerhard Prager als "eine rührende Täuschung" bezeichnet. "Die Vertreter einer solchen Meinung," schreibt er, "bemerken nur nicht, dass sie längst im fahrenden Zug sitzen, während ihr Geist noch den Fahrplan memoriert."<sup>5</sup> Die Schwierigkeit bei der Beschreibung und typologischen Einordnung des Hörspiel liegt vor allem in der Vielfalt der unter diesem Oberbegriff entwickelten Formen. So hatte Friedrich Bischof bereits in seinem um 1930 erschienenen "Hörspiel vom Hörspiel"

3 Herbert Ahl, "Hörspiel als Kunstform. Günter Eich", Literarische Portraits (München, 1962), S. 101.

4 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 220.

5 Gerhard Prager, "Das Hörspiel in sieben Kapiteln", Akzente, 1. Jg., H. 6 (1954), 523.

kommentiert: "Viele Formen, viele Möglichkeiten. Aber gemeinsam: Die akustische Phantasie des Autors."<sup>6</sup> Wie Arno Schirokauer so hatte auch er gezeigt, dass es "das" Hörspiel nicht gebe, dass also auch keine normative Dramaturgie möglich sei.<sup>7</sup>

Wie bei anderen Kunstformen so ist auch beim Hörspiel die Zahl echter Kunstwerke gering und dies - wie Ahl meint - "nicht etwa weil es an Regisseuren oder Sprechern mangelte, sondern weil es an Dichtern fehlt, an Begabungen, die dem Überpersönlichen eines Mechanismus das ganz Persönliche ihres Wortes, die Eindeutigkeit ihrer Welt entgegenzustellen vermögen."<sup>8</sup> Dies dürfte - neben dem Wiederaufblühen des Theaters und der Entwicklung des Fernsehens - der Hauptgrund dafür sein, dass die zweite Blütezeit der Hörspielkunst in Deutschland (die ungefähr das Jahrzehnt von 1950 bis 1960 umfasst) vorüber zu sein scheint. Die Einmaligkeit dieses für die Entwicklung des deutschen Hörspiels so fruchtbaren Zeitabschnitts, als die bedeutendsten Autoren des Landes für den Rundfunk schrieben, wird durch die stolzen Worte angedeutet, mit der Hamburg seinen Winterspielplan 1954 einleiten konnte: "Kein Theater ist in der Lage, so souverän seinen Spielplan aus Werken lebender Autoren zu komponieren, kaum ein Theater hat für seine Inszenierungen so

<sup>6</sup> Fischer, Das Hörspiel, S. 24.

<sup>7</sup> Ibid., S. 37.

<sup>8</sup> Ahl, S. 101.

freizügig die Auswahl unter den besten deutschen Darstellern..."

Das Hörspiel ist in Deutschland längst als legitime literarische Gattung anerkannt. In den Tageszeitungen erscheinen zwar immer noch wenige Kritiken von Hörspielaufführungen. In Fach- und literarischen Zeitschriften werden jedoch ständig alle Aspekte des Hörspiels diskutiert und auch in Schulen und Universitäten beschäftigt man sich mit dem Hörspiel. Seit 1950 begann mit dem ersten Hörspielbuch des Süddeutschen Rundfunks die Veröffentlichung von Hörspielen in Buchform. Damit wurde das Wesen des Hörspiels als literarische Kunstform bestätigt. Es hat jedoch nicht an zahlreichen diagnostischen und prognostischen Äusserungen gefehlt, die darin eine rückläufige Entwicklung sahen, die die Wesenhaftigkeit des auf dem lebendigen, gesprochenen Wort fussenden Hörspiels beeinträchtige. Dabei wurde völlig vergessen, dass das Erscheinen von Schauspielen in gedruckter Form keineswegs der Entwicklung dieser ebenfalls auf dem gesprochenen Wort basierten Kunstform abträglich war. Ein neuer Aspekt für Bedenken eröffnet sich freilich, wenn ein Hörspiel nicht mehr durch reines Hören verstanden werden kann, sondern - wie im Fall von Günter Eichs letztem Hörspiel Man bittet zu läuten - vor der Rundfunkproduktion in Buchform erscheint, um volles Verständnis zu ermöglichen. Kündigt sich hier vielleicht eine Parallelentwicklung zum Lesedrama an? Auf diese Frage soll bei der Betrachtung der Entwicklung von Günter Eichs Hörspielwerk eingegangen werden.

### B. Die dramatische Technik des Hörspiels

Der Begriff "Dramaturgie" wird hier im Zusammenhang mit dem Hörspiel bewusst vermieden, weil er missverstanden werden könnte. Werner Klose warnt davor, ihn auf das Hörspiel anzuwenden, weil dadurch der Eindruck erweckt werden könne, dass das Hörspiel einfach ein Zweig der dramatischen Literatur, "eine Art Radiotheater" sei.<sup>9</sup> Gottfried Müller vertritt in seiner Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films die Ansicht, dass das Hörspiel keine eigene Dramaturgie haben könne, weil die dramaturgischen Gesetze nie an Ausdrucksformen, sondern nur an Inhalte gebunden seien. Weder der Film noch das Hörspiel (das er als "Zwittergebilde zwischen Epik und Dramatik" ansieht) hätten Eigengesetzlichkeiten, die sich aus technischen Gegebenheiten ergäben. Die These, dass "seine Blindheit (also das Fehlen der optischen Dimension) dem Hörspiel Lebensgrund und schöpferischer Ausdruck" sei, bezeichnet er als unsinnige Gehirnakrobatik, was durch das Fernsehen bewiesen werde, "bei dem auf einmal das Hörspiel 'seine Weltkonzeption und akustische Beschränkung'" verliere.<sup>10</sup> Dabei scheint Müller das Hörspiel einfach dem Fernsehspiel gleichzusetzen, ein Fehler, der auch von Rundfunkanstalten gemacht wurde, die Hörspiele für das

<sup>9</sup> Werner Klose, Das Hörspiel im Unterricht (Hamburg, 1958), S. 21.

<sup>10</sup> Gottfried Müller, Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films (7. Aufl., Würzburg, 1962), S. 93.

Fernsehen bearbeiteten. Der völlige Misserfolg dieser Versuche beweist die Eigenständigkeit des Hörspiels wie auch des Fernsehspiels. Freilich bestimmt der Inhalt die Form mit,<sup>11</sup> aber nicht jeder Inhalt eignet sich für jede Form. Es ist möglich, dass ein Kunstwerk in einer Adaption, also in einer neuen Kunstform, stärker wirkt als in der ursprünglichen. Das beweist jedoch nur, dass die zuerst gewählte Form nicht die geeignete war.

Müller hat recht, wenn er auf die untergeordnete Bedeutung "funkischer Elemente" (worunter er Geräusche und akustische Effekte versteht) hinweist, die sogar stören könnten, wenn sie übermäßig angewendet würden. Dass diese Elemente jedoch auch eigenen, symbolischen Wert erlangen können, erwähnt er nicht. Seine Ansicht, dass bei Schauspiel, Oper, Ballett, Pantomime, Hörspiel oder Film die Handlungslinie und die Schürzung und Lösung des Knotens immer die gleiche bleibe, und bei all diesen Kunstformen die Wirkung "immer von der Handlung ausgehe", zeigt im Übrigen, dass er nur an ein handlungsbestimmtes Spiel denkt, alle anderen Spielformen jedoch ausser Acht lässt. Die sehr detaillierten "dramaturgischen Regeln", die er anschliessend aufstellt, beziehen sich denn auch auf das "dramatische Hörspiel". Denn, so schreibt Müller, indem er sich auf Paqué beruft, "das

<sup>11</sup> Diese Tatsache wird im Zusammenhang mit dem Hörspiel - neben den bereits erwähnten Praktikern und Theoretikern Bischoff und Schirokauer - vor allem von Arnim P. Frank in seinem Buch Das Hörspiel, Heidelberg, 1963, betont.

Element des Hörspiels ist nur das Dramatische... Niemals dürfen in ein absolutes Hörspiel epische oder gar lyrische Elemente aufgenommen werden, denn beide hemmen den raschen und spontanen Ablauf, der im Hörspiel unumstößliche Bedingung ist.<sup>12</sup> Da-gegen hat die deutsche Hörspielentwicklung gezeigt, dass das Schwergewicht im Hörspiel keineswegs nur auf dem Dramatischen, sondern sehr wohl auch auf dem Epischen oder Lyrischen liegen kann, wobei allgemein festgestellt wird, dass der lyrische Trend des Hörspiels immer sichtbarer werde.

Das andere Extrem<sup>13</sup> vertritt Friedrich Knilli, der eine Hörspiel-Dramaturgie fordert, die bei der "Eigenwelt" des Hörspiels beginne. Diese Eigenwelt bestehe allein aus bestimmten Schallvorgängen, die durch physikalisch-physiologische Werte definiert sind, und deren Gestaltungsmitteln.<sup>14</sup> Knilli bezeichnet

12 Müller, S. 105-106. Müllers Regeln, die übrigens auch einen Beweis für die von Müller abgestrittene Notwendigkeit eigener dramaturgischer Gesetze für das Hörspiel darstellen, sind grossenteils völlig überholt und ganz vom Theater her bestimmt. Es ist erstaunlich, dass Müllers 1941 erstmals erschienenes Buch, das in der 6., 1954 herausgekommenen Auflage durch das Kapitel "Dramaturgie des Hörspiels" erweitert wurde, 1962 vom Verlag (Müller starb 1953) ohne jede Änderung wiederaufgelegt wurde und diese Tatsache noch im Klappentext mit den Worten gerechtfertigt wird: "Dass sich an den grundlegenden Thesen des Buches nichts geändert hat und auch nichts zu ändern brauchte, ist in dem Charakter des Buches begründet, das zum ersten Male für weiteste Kreise verständlich die Gesetzte der Dramaturgie aus den ewig gültigen Elementen des Theaters ableitet".

13 Wir müssen uns hier auf die Erwähnung zweier extremer Auf-fassungen von der dramatischen Technik des Hörspiels be-schränken, die immerhin die Spannweite aufzeigen, innerhalb derer die Theoretiker des deutschen Hörspiels operieren.

14 Friedrich Knilli, Das Hörspiel; Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels (Stuttgart, 1961), S. 11.

die Regeln und Theorien, die sich mit den literarischen Aspekten des Hörspiels befassen, als eine "Aussenwelt"-Dramaturgie, "ein Mixtum aus Lesedrama-Theorie, überlieferten Sprachmodellen, Filmdramaturgien, aus hörpsychologischen Erfahrungen (Methodologien) und einer Dramaturgie der Stoffe."<sup>15</sup>

Der eklektische Charakter der Hörspieltheorien und -regeln erklärt sich einmal aus der Tatsache, dass ihre Autoren von anderen Medien zum Hörspiel kamen, und zum anderen daraus, dass - wie Marshall McLuhan formuliert - jedes neue Medium immer ein altes zum Inhalt habe.<sup>16</sup> McLuhan weist übrigens auch darauf hin, dass mit der Heraufkunft neuer Medien die schon vorhandenen sich neu akzentuieren, ändern müssen. Darum kann auch die Entwicklung des Hörspiels nicht als ein isoliertes Phänomen betrachtet, sondern muss im Zusammenhang mit Veränderungen in anderen Kunstformen gesehen werden. Horst-Günter Funke stellt fest, dass alle darstellenden Künste ihre dramaturgisch entwickelbare Konzeption immer aus einer bestimmten Entwicklungsphase der Technik hergeleitet hätten. An den Anfängen jeder neuen Ausdrucksform stehe der Physiker, der Techniker, als der Schöpfer technischer Mittel, die sich jeweils der Idee des Künstlers erst erschliessen müssten. Ehe aber ein Kunstwerk werde, müssten Maßstäbe gefunden werden, die

<sup>15</sup> Ibid., S. 73.

<sup>16</sup> Marshall McLuhan, Understanding Media (3rd printing, New York, 1964), S. 18.

es als Kunstwerk legitimierten.<sup>17</sup> Diese Maßstäbe dürfen jedoch nicht von anderen Kunstarten entliehen werden.

Der Dichter und ehemalige Dramaturg des Süddeutschen Rundfunks Gerhard Prager meint, "der bescheidene Kodex darüber, was im Hörspiel möglich oder unmöglich ist (alles weitere sind Paraphrasen der einzelnen Dramaturgen, je nach Temperament oder Bildungsambition), besteht im Grunde aus aufgelesenem Strandgut," aus dem, was am missratenen Kunstwerk gelernt wurde, also einer rein empirischen Dramaturgie, die sich aus der Praxis entwickelt hat.<sup>18</sup> Ähnlich Bischoff nennt es auch Dieter Wellershoff "Überhaupt fragwürdig, über die Dramaturgie des Hörspiels zu sprechen", weil jedes charakteristische Stück seine eigene Dramaturgie habe.<sup>19</sup>

Es ist keineswegs verwunderlich, dass bei einer verhältnismässig so jungen Kunstform eine lebhafte und vielfach repetitive Diskussion über ihr Wesen, ihre Maßstäbe und Regeln ständig im Gange ist. Eine endgültige Klärung ist noch nicht zu erwarten und vielleicht auch nie zu erreichen. Zum einen werten und fordern, die Beteiligten von verschiedenen Ausgangspositionen, zum andren ist das Hörspiel selbst immer noch in der Entwicklung

<sup>17</sup> Horst-Günter Funke, Günter Eich, Zwei Hörspiele: Das Jahr Lazertis, Die Brandung vor Setúbal (München, 1965), S. 7.

<sup>18</sup> Prager, S. 517.

<sup>19</sup> Dieter Wellershoff, "Bemerkungen zum Hörspiel", Akzente, 8. Jg., H. 4 (1961), 342.

begriffen. Es folgt nicht nur technischen, sich ständig erweiternden Möglichkeiten, sondern wird auch von den Entwicklungen in anderen Kunstformen beeinflusst. Trotzdem haben sich eine Reihe von ästhetischen und dramaturgischen Regeln für das Hörspiel ergeben, bei deren Ausbildung sich literarisches Experiment, praktisch-dramaturgische Erfahrung und ästhetische Theorie wechselseitig fördernd beteiligten, und damit auch Massstäbe, die es als Kunstwerk legitimieren.

Für jedes Kunstwerk gilt, dass der Inhalt, der Stoff oder Gegenstand erst in der Kombination mit den Formalien der jeweiligen Gattung zum Kunstwerk wird. Die dramaturgisch-ästhetischen Gesetze des Hörspiels beruhen ausschliesslich auf dem auditiven Prinzip. Es kann also nur künstlerisch sein, wenn es auf diesem aufgebaut ist und sich nicht ebensogut oder sogar besser in einem anderen Medium realisieren lässt. Zwar bedient es sich der alten Gattungen - Epik, Drama, Lyrik - denn Erzähler, Dramatiker und Lyriker haben gemeinsam mit Technikern und Regisseuren an der Entwicklung der neuen Kunstform mitgewirkt. Aber das Hörspiel hat sich eine eigene Form geschaffen, die mit den herkömmlichen Begriffen der Poetik nicht mehr zu beschreiben ist. Daher darf im Titel dieser Arbeit das Wort "dramatisch" auch nicht gattungsmässig verstanden werden.

### C. Günter Eich und das deutsche Hörspiel

Für Kenner des deutschen Hörspiels bedarf die Wahl der Werke dieses Autors zur Untersuchung der dramatischen Technik des Hörspiels keiner Rechtfertigung. Günter Eich wird heute als bedeutendster und zugleich als kompromisslosester Hörspieldichter Deutschlands angesehen. Eich ist Lyriker und hat sich seit rund 35 Jahren mit ausserordentlicher künstlerischer Konsequenz dem Hörspiel gewidmet.<sup>20</sup> Sein Erfolg und seine erstaunliche Breitenwirkung (erstaunlich, weil er es weder sich noch seinen Hörern jemals leicht gemacht hat, weder thematisch noch formal: Seine dichterische Sprache und der gleichnishaft, symbolische Charakter seiner Werke verlangen stärkste Konzentration des Hörers und mitschaffende Deutung) lassen sich nicht nur durch Eichs Meisterschaft der technischen und ästhetischen Möglichkeiten des Hörspiels erklären. Sie röhren auch von der Tatsache her, dass dieser Dichter den Hörer herausfordert, er zwingt zur Stellungnahme, drängt auf Entscheidung.

Diese Herausforderung zur Auseinandersetzung mit drängenden Fragen der Gegenwart und der jüngsten Vergangenheit rief die Hörspielkunst der Nachkriegszeit in Deutschland ins Leben. Als

20 Eine Biographie Eichs und eine Liste seiner wichtigsten Dichtungen findet sich im Anhang.

ihre Geburtsstunde hat Gerhard Prager 1951 bezeichnet, das Jahr der Uraufführung von Eichs Hörspiel Träume.<sup>21</sup> Die erwähnte Auseinandersetzung fand im Nachkriegsdeutschland zuerst in der Lyrik und vor allem im Hörspiel statt. Dies ist kein Zufall. Die Möglichkeiten des Hörspiel sind in der Intimität, der Intensität des Wortes zu suchen. Es richtet sich an den Einzelnen in seiner privaten Sphäre und verlangt die schöpferische Teilnahme des Hörers. In dieser Atmosphäre konnte auch eher an unverheilte Wunden der Vergangenheit gerührt und schliesslich die Herausforderung zur Stellungnahme zu Vergangenheit und Gegenwart ausgesprochen werden. Es scheint, dass eine lyrische Begabung den Dichter eher für das Hörspiel prädestiniert als eine dramatisch-theatralische oder epische. Obwohl auch Dichter, die von diesen Gattungen kamen, Bedeutendes als Hörspiel-Dichter leisteten, "dürfte es kaum zu bestreiten sein, dass die Entelechie des Hörspiels bei Günter Eich am reinsten in Erscheinung

21 Schwitzke verteidigt Pragers Datierung gegenüber etwaigen Einwänden, die Borcherts 1947 gesendetem Hörspiel Draussen vor der Tür diese Stellung einräumen wollen, mit einer Untersuchung der Verschiedenartigkeit der überaus starken Hörereaktion auf beide Hörspiele. Während bei Borcherts Werk die Hörer das Gefühl hatten, "dass Beckmann... immer in ihrem Sinne plädiere, ihr stimmgewaltiger Anwalt sei...", wurden bei der Uraufführung der Träume "genau gegenteilige Empfindungen laut". Während zwischen 1947 und 1950 "eine fast vollständige Solidarität zwischen Hörern und Rundfunk bestand, die damals auch durchaus notwendig und heilsam war", müsse ein "in die Tiefe wirkendes Hörspiel" aber "mehr sein, als den Hörern und dem Publikum geradezu 'aus der Seele gesprochen'". So vermutet Schwitzke, dass es "zur heutigen Funktion der Literatur und entsprechend des Hörspiels" gehöre, "dass sie in hohem Masse dem Publikum zuwider geschehen, in Auseinandersetzung mit ihm." Schwitzke, Das Hörspiel, S. 300.

tritt", schreibt Heinz Flügel.<sup>22</sup>

Prager weist in seinem Essay "Das Hörspiel in sieben Kapiteln" sogar auf die Gefahren der Leistung Eichs für das deutsche Hörspiel hin. Die Rede vom "absoluten Eich-Mass" bei der Beurteilung der Hörspielkunst sei mehr als nur ein Aphorismus, ein kultischer Gag. Eich sei Qualitätsnorm geworden. Dadurch, so meint Prager, seien vor allem die jungen Talente gefährdet. "Nicht so sehr deswegen, weil sie an Eich gemessen werden könnten, sondern weil sie seinem Vorbild bis zur Aufweichung ihres eigenen Kernes verfallen." Als Positivum sieht Prager jedoch in der Hinwendung zu Eich "keine zeitgenössische Laune, keine profitliche Loyalitätsbekundung, sondern ein weiteres Exempel für die in der Literatur seit jeher bestehende Saugkraft des grossen Talents". Man dürfe dabei allerdings nicht vergessen, dass Eich für den Bereich des Hörspiels mit seiner Dichtung Träume "jene Wende im durchschnittlichen Bewusstsein gekennzeichnet" habe, die unser Jahrhundert der Angst von der Epoche eines fortschrittsgläubigen Idealismus endgültig trenne.<sup>23</sup>

Unsere Beschränkung auf eine Untersuchung der Hörspiele Eichs bedeutet zwar eine Beschränkung auf seine dramatischen Hörspieltechniken. Dies erscheint einerseits durch seine unbe-

22 Heinz Flügel, "Günter Eich, Apokalyptische Träume", Herausforderung durch das Wort (Stuttgart, 1962), S. 143.

23 Prager, S. 519.

strittene Meisterschaft auf diesem Gebiet gerechtfertigt, andererseits durch die Tatsache, dass es ja auch keine allgemeine Dramaturgie des Schauspiels gibt. Innerhalb des Eichschen Hörspielwerks war eine weitere Beschränkung nötig. Auf eine Untersuchung des Frühwerks musste verzichtet werden, da nur noch vereinzelte Hörspiele der Schaffensperiode vor dem zweiten Weltkrieg greifbar sind. So werden hier nur die Fünfzehn Hörspiele untersucht, die unter diesem Titel als letzte Hörspiel-sammlung Eichs 1966 im Suhrkamp Verlag erschienen, da sie - nach dem Klappentext - sämtliche Hörspiele vereinigt, die Günter Eich tradiert wissen will.<sup>24</sup> Sie umfassen die Zeitspanne von 1950 bis 1964. Seither hat der Dichter nach eigener Aussage keine neuen Hörspiele mehr geschrieben.<sup>25</sup>

Eine kritische Betrachtung von Eichs Beitrag zur Entwicklung des dichterischen Hörspiels in Deutschland ist nicht möglich ohne eine kurze Untersuchung seines Wesens und seiner Evolution und

24 Diese Sammlung enthält folgende Hörspiele: Geh nicht nach El Kuwehd! (1950), Träume (1950), Sabeth (1951), Die Andere und ich (1951), Blick auf Venedig (1952, 1960), Der Tiger Jussuf (1952, 1959), Meine sieben jungen Freunde (1952, 1960), Die Mädchen aus Viterbo (1952, 1958), Das Jahr Lazertis (1953, 1958), Zinngeschrei (1955), Die Stunde des Huflattichs (1956, 1959), Die Brandung vor Setubal (1957), Allah hat hundert Namen (1957), Festianus, Märtyrer (1958), Man bittet zu läuten (1964). Die Jahreszahlen beziehen sich nicht auf die Sendetermine, sondern auf den Termin der Vollendung des jeweiligen Hörspiels, bzw. auf den Termin der Fertigstellung einer späteren, revidierten Fassung.

25 Sein Brief vom Juni 1968 an die Verfasserin dieser Arbeit.

deren wichtigster Theorien. Dies bedeutet gleichzeitig auch eine Betrachtung der Entwicklung der Darstellungsmittel des Hörspiels und ihres Einsatzes zur Lösung seiner spezifischen Probleme und Forderungen. Daher erfolgt im dritten Kapitel dieser Arbeit eine detaillierte Betrachtung dieser Darstellungsmittel und ihrer Anwendung bei Eich, während im vierten Kapitel eine Reihe von dramatischen Techniken behandelt werden sollen, die den Aufbau des Hörspiels betreffen. Im fünften Kapitel folgt schliesslich eine Einzelbetrachtung der fünfzehn Hörspiele Eichs unter den in III und IV herausgearbeiteten Gesichtspunkten, um Tendenzen seiner künstlerischen Entwicklung in diesem Medium zu verfolgen. Im sechsten Kapitel sollen diese zusammengefasst und ein kurzer Ausblick auf die Zukunft des Hörspiels im Zusammenhang mit Entwicklungen in anderen Kunstformen gegeben werden.

## II. DAS WESEN DES HÖRSPIELS

### A. Beschreibung des Hörspiels durch Abgrenzung von anderen Formen des literarischen Kunstwerks

Als Ausgangspunkt für diese Abgrenzung soll hier Ingardens Untersuchung der Grenzfälle des literarischen Kunstwerks dienen, in der Hör- und Fernsehspiel zwar noch nicht berücksichtigt sind, jedoch analog ergänzt werden können. Im Anhang seines Buches Das literarische Kunstwerk bezeichnet Ingarden das Schauspiel insofern als einen Grenzfall des literarischen Kunstwerks, "als in ihm, neben der Sprache, ein anderes Darstellungsmittel vorhanden ist - nämlich die von den Schauspielern und den 'Dekorationen' gelieferten und konkretisierten visuellen Ansichten, in denen die dargestellten Dinge und Personen sowie ihre Handlungen zur Erscheinung gebracht werden."<sup>1</sup> Wie im Schauspiel, so übernimmt auch im Hörspiel einen Teil der Darstellungsfunktion ein Element, das im rein literarischen Werk überhaupt nicht vorhanden ist. Dieses Element ist jedoch nicht optisch - wie im Schauspiel - sondern akustisch und besteht aus den akustischen Ansichten (Stimme, Ton, Geräusch und Musik), die von Sprechern und Technikern geliefert werden.<sup>2</sup>

1 Roman Ingarden, Das literarische Kunstwerk (3. durchgeseh. Aufl., Tübingen, 1965), S. 403.

2 Zur Frage, wie weit es dem Hörspiel gelingt, mit diesen Mitteln tatsächlich visuelle Ansichten zu konkretisieren, in welchem Umfang und in welcher Weise die immer wieder für das Hörspiel geforderte mitschaffende Phantasie des

Das Hörspiel hat jedoch noch weitere Züge, die das Schauspiel vom rein literarischen Kunstwerk unterscheiden, mit jenem gemeinsam. Beim Schauspiel muss - wie Ingarden schreibt - "zwischen den einzelnen Theateraufführungen und dem einen, mehrmals aufgeführten Stück" unterschieden werden. Der Unterschied liegt - nach Ingarden - "vor allem in der Weise, wie die dargestellten Gegenständlichkeiten in beiden Fällen durch Sachverhalte dargestellt und in den Ansichten zur Erscheinung gebracht werden."<sup>3</sup> Derselbe Unterschied muss beim Hörspiel gemacht werden. Schliesslich gibt es in einem geschriebenen Hörspiel - ebenso wie im geschriebenen Schauspiel - zwei verschiedene Texte. Und zwar - in Ingardens Terminologie - "den Haupttext, d.h. die von den dargestellten Personen gesprochenen Worte und Sätze, und den Nebentext, d.h. die vom Autor gegebenen 'Informationen'". Wie im Schauspiel so fällt auch im Hörspiel bei der Aufführung der Nebentext als Text fort. Die Entwerfungsfunktion, die er im gelesenen Schauspiel oder Hörspiel ausübt, wird bei der Aufführung von "bestimmt qualifizierten und in entsprechenden Ansichten erscheinenden, aber hinsichtlich ihrer Individualität nicht eindeutig bestimmten realen Gegenständlichkeiten" übernommen.<sup>4</sup>

Hörers wirkt, hat Friedrich Knilli Untersuchungen angestellt (Das Hörspiel in der Vorstellung der Hörer. Graz, phil. Diss., 1959. "Methoden und Ergebnisse einer experimental-psychologischen Hörspieluntersuchung", Rundfunk und Fernsehen 8. Jg., 1960) und eine Theorie "Kenzszene, Kennfigur im Hörspiel" entwickelt (veröffentlicht in Unser Weg, 5. Jg., 1960, und in seinem Buch Das Hörspiel, Stuttgart, 1962).

<sup>3</sup> Ingarden, S. 338-339.

<sup>4</sup> Ibid.

Wie im Schauspiel - und im Gegensatz zum Film - so liefert auch im literarischen Hörspiel der Autor den entscheidenden Beitrag zum Kunstwerk, während Regisseur und Techniker eine untergeordnete Rolle spielen.

Das auditive Prinzip, auf dem die ästhetisch-dramaturgischen Gesetze des Hörspiels beruhen, bedeutet, dass auf alle optischen Darstellungsmittel, also Szenenbild, Maske und Kostüm, sowie auf die optischen Ausdrucksphänomene der Schauspieler, also Mimik, Gebärde und Bewegung auf der Bühne, verzichtet werden muss. Dies sahen die vom Theater zum Rundfunk kommenden Praktiker und Theoretiker als Nachteil an. Sie standen am Anfang der deutschen Hörspielentwicklung und entliehen dem Theater Ausdrucksformen und Ästhetik für die neue Kunstform, ein Nachteil von dem sich das deutsche Hörspiel bis heute noch nicht ganz erholt hat. So versuchte man, das fehlende Bild durch erhöhte Geräuscheffekte und akustische Raffinessen zu ersetzen.<sup>5</sup> Diese wurden durch Experimente entwickelt und führten zu dem, was literarisch ausgerichtete Hörspielpraktiker und -theoretiker heute als technische Spielereien bezeichnen, während andere zeitgenössische Kritiker der Gefahr der Verwölkung des Hörspiels von dieser Seite, also von der Akustik, der Technik her begegnen wollen. Das Fehlen der optischen Darstellungsmöglichkeiten ist jedoch nur ein Mangel, wenn man das Hörspiel als Nachahmung des Theaters ansieht. Es setzt ihm zwar Darstellungsgrenzen gegen-

5 Funke, S. 7-8.

Über dem Schauspiel, dem Film und dem Fernsehspiel und erfordert, dass das Hörspiel bestimmte, andere Ausschnitte des darzustellenden Seins wählt, die nicht mit optischen, sondern lediglich mit akustischen Mitteln zur Erscheinung gebracht werden können. Diese eröffnen ihm jedoch auch Möglichkeiten, die den vorwiegend optischen Darstellungsformen versagt sind.

Die Entdeckung der bilderschaffenden Kraft des Wortes (oder besser, seine Wiederentdeckung, denn beim rein literarischen Kunstwerk muss die Phantasie des Lesers ja auch mehr oder weniger stark an höchst individuell differenzierten visuellen Vorstellungen mitarbeiten) führte zum Versuch, die fehlende optische Dimension im Hörspiel durch "innere Bilder" zu ersetzen. Die Sprache wurde zum Hauptdarstellungsmittel des deutschen Hörspiels, eine Entwicklung, die - wie bereits erwähnt - von einigen Kritikern lebhaft bedauert wird. Das Hörspiel begann in den Bereich der Literatur vorzudringen; den Aufbau der Bühne übernahm nun das Wort, die Lyrik, das Epos, der Rhapsode, die Poesie.<sup>6</sup> So hiess es im ersten (1950 erschienenen) Hörspielbuch des Süddeutschen Rundfunks, dass das gegenwärtige Hörspiel als "eigenständige moderne Kunstgattung" die "Abkehr vom Geräuschtheater hinter dem Vorhang" und die "Hinwendung zum reinen dichterischen Wort" verdeutliche.

Neben dem Wort wurde die 1929 erstmals auftretende technische Erscheinung der Blende zum spezifischen Gestaltungsmittel

<sup>6</sup> Funke, S. 8.

des Hörspiels. Eine kurze Andeutung ihrer Möglichkeiten lässt es berechtigt erscheinen, das Hörspiel als "Kunst der Blende" zu bezeichnen. So kann die Blende als Kompositionsmittel der Montage in Form der einfachen Überblendung verwandt werden. Sie ermöglicht die Vermischung zweier Aktionsebenen und die Verwandlung eines Gegenstandes oder einer Person. Die Blende dient ferner der Auflösung der Illusion eines Zeitraumes und der Verbindung von räumlich Getrenntem, ermöglicht aber auch die Trennung von räumlich Gebundenem. Daneben gibt es die assoziative Überblendung und schliesslich ermöglicht die Blende den inneren Monolog mit der Austauschbarkeit der äusseren und inneren Wirklichkeitsbereiche. Durch dieses technische Mittel ist das Hörspiel mit dem Film verbunden. Es gewinnt mit der Blende die dem Schauspiel fehlende Unabhängigkeit von Zeit und Raum.

Der Verzicht auf die optische Darstellung bedeutet den Verzicht auf die "äussere" Darstellungsweise, d.h. die Darstellung innerer Vorgänge durch äussere Mittel, wie körperliche Verhaltensweisen. Diese eignen sich am besten zur Darstellung der emotionalen Sphäre. Die akustischen Darstellungsmittel - vor allem die Stimme - eignen sich dagegen zur Darstellung der geistigen, der intellektuellen Operationen, der "inneren Vorgänge", die mit rein optischen Kunstformen, wie dem Film oder - dem extremen Fall - der Pantomime, nur schwer konkretisiert werden können. Darum lässt sich im Hörspiel besonders gut das

ganze innere, seelische und geistige Leben, das sich nicht nach aussen zeigt, darstellen, ebenso wie metaphysische Qualitäten, deren Darstellungsmöglichkeiten bei den rein optischen Kunstformen wieder eingeschränkt sind. So schreibt Schwitzke: "Im Hörspiel geht es nicht darum, das Innere durch das Äussere sichtbar zu machen, sondern... das Äussere 'aus dem inneren Zusammenhang hervorgehen' zu lassen. Das ist genau umgekehrtes Theater."<sup>7</sup>

Aus den vorangegangenen Überlegungen ergeben sich

B. einige einfache Grundregeln für Stoffwahl und Handlungsführung:

Das Hörspiel ermöglicht die Darstellung des Phantastischen, Übersinnlichen, Utopischen, Irrealen, Unheimlichen, Traumhaften und Unterbewussten. Dagegen eignen sich historische Stoffe, die auf visuelle Effekte wie Kostüm und Bühnenbild angewiesen sind, nicht gut für das Hörspiel. Sie verlangen meist auch eine grosse Anzahl von Personen, die auf der Bühne durch Kostüm und Maske charakterisiert und leicht kenntlich gemacht werden können, während der Hörer nur eine begrenzte Anzahl von Stimmen von einander zu unterscheiden vermag. Das Hörspiel hat ausserdem die Tendenz zur Abstraktion durch die entkörperte Stimme. Seine Wirkung zielt auf die Intensivierung des Phantasiege-

<sup>7</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 187.

schehens, dessen Bedeutung über die Grenzen des Individuellen hinaus ins Symbolhaft-Allgemeine geht, was wiederum dem Kostüm- oder Genrestück des Theaters widerspricht. Ebenso eignet die meist weit verzweigte Handlung historischer Stücke sich nicht für das Hörspiel, das eine relativ einfache und klare Handlungsführung erfordert. Schliesslich widersprechen Haupt- und Staatsaktionen dem intimen Charakter des Hörspiels, das sich nicht an eine Gruppe, sondern an den Einzelnen wendet. Beim Hörspiel hört ein Einzelner, für oder zu dem ein Einzelner spricht. Damit wird auch zum Teil die Vorliebe der Hörspielautoren für den Erzähler erklärt.

Wie bereits erwähnt, eignet sich die lyrische Form am besten, verinnerlichte Vorgänge auszudrücken. "Man ist dahintergekommen, dass die Handlung des Hörspiels der geistigen Bewegung innerhalb des Gedichts sehr ähnelt," schreibt Prager und zitiert eine Äusserung Zuckmayers, die seine Ansicht ergänzend bestätigt: "Der potentielle Lyriker, der von seinem Metier das Lautlich-Klangliche, das heisst die ersten Instrumentalwerte, Hauptschlüssel, Vorzeichen der Sprache beherrscht, kann ein berufener Hörspieldichter sein."<sup>8</sup> Dagegen fehlt es nicht an kritischen Stimmen, die den Trend des deutschen Hörspiels zur Lyrik bedauern. So schreibt Dieter Hasselblatt (bezeichnenderweise im Nachwort zu den von ihm gemeinsam mit Günter Rüber herausgegebenen Funkerzählungen, Köln, 1963):

8 Prager, S. 518.

Das hörfunkmässige Erzählen ist allen Beobachtungen nach die weitaus hörgerechtere und eigentliche künstlerische Gestaltungsweise als das vorwiegend dialogische Hörspiel. Die relative Flüchtigkeit des Höreindrucks konstituiert die Unmöglichkeit, Lyrisches - also wortkonzentrierte, rätselbeschwörende hohe Rede - dialogisch zu präsentieren. Lyrik erfordert vom Aufnehmenden Konzentration, also Verweilenkönnen beim einzelnen Wort; und das ist nicht Sache des mit dem Hören bereits fortgespülten Worts.<sup>9</sup>

Das vorwiegend lyrisch tendierende Hörspiel enthält jedoch meist auch dramatische (den Dialog) und epische (den Erzähler, den inneren Monolog) Elemente, während Struktur und Handlungsführung oft vom epischen Theater beeinflusst sind. Handlungen können im Übrigen sehr wohl in der Vergangenheit und in anderen Ländern angesiedelt sein. Dafür finden sich in der gesamten Hörspielproduktion zahlreiche Beispiele. Von Günter Eichs hier zu betrachtenden Hörspielen haben nicht weniger als zehn Schauplätze, die ausserhalb Deutschlands liegen, während dagegen nur zwei (Geh nicht nach El Kuwehd! und Die Brandung von Setubal) nicht in der Gegenwart, sondern in einer mehr oder weniger genau bestimmten historischen Vergangenheit, spielen. Dabei werden die historische Periode und das Lokalkolorit jedoch gleichsam als Maske und nicht um ihrer selbst willen benutzt, um beispielhafte Fälle zu behandeln, die allgemein menschliche Bedeutung haben und nicht zeit- oder lokalgebunden sind. Die historische

Maske ist auch ein altbewährtes Mittel, um eine etwa beabsichtigte Kritik an zeitgenössischen Misständen mehr oder weniger stark zu verhüllen. Ahl schreibt über die in dem Sammelband Stimmen erschienenen Hörspiele Eichs, dass sie "den Erfahrungen und Wirkstoffen unseres Lebens und unserer Zeit entwachsen, auch da, und vielleicht erst recht da, wo sie, zeitlich oder räumlich, in einer uns fernen, fremden Welt angesiedelt sind".<sup>10</sup>

Das Hörspiel scheint sich - darauf wurde schon in der Einleitung verwiesen - besonders gut für zeitgeschichtliche und -kritische Stoffe der Gegenwart und jüngsten Vergangenheit zu eignen. Solche Stoffe werden auch in sechs der Fünfzehn Hörspiele Eichs behandelt. Verschiedene Theoretiker haben versucht, Eichs Hörspielwerk bestimmten, von ihnen aufgestellten inhaltsbestimmten Kategorien einzuordnen. So führt Klose Die Mädchen aus Viterbo unter seiner Rubrik des "zeitgeschichtlichen Hörspiels" auf und Zinngeschrei unter "Zeit- und Gesellschaftskritik",<sup>11</sup> während Fischer die beiden Hörspiele der Untergruppe "Engagement" unter dem Obertitel "Typen des Wirklichkeitsbezuges" einordnet<sup>12</sup> und Schwitzke Die Mädchen aus Viterbo als "realistisches Problemhörspiel" klassifiziert.<sup>13</sup> Klose nennt

<sup>10</sup> Ahl, S. 102.

<sup>11</sup> Klose, S. 46.

<sup>12</sup> Fischer, S. 100.

<sup>13</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 335.

folgende Hörspiele Eichs unter der Kategorie "Deutung des Daseins": Träume, Die Brandung vor Setúbal, Das Jahr Lazertis, Fis mit Obertönen und ordnet Sabéth, Der Tiger Jussuf und Geh nicht nach El Kuwehd seiner Gruppe "Das Unwirkliche und Wunderbare" ein.<sup>14</sup> Das letzte Hörspiel wird von Fischer zusammen mit Die Andere und ich in seiner Rubrik "Spiel zwischen Traum und Wirklichkeit" aufgeführt,<sup>15</sup> während er Festianus, Märtyrer als Beispiel für den "Typus der Auseinandersetzung zwischen zwei Welten" aufführt.<sup>16</sup> Diese Beispiele zeigen bereits zur Genüge, wie problematisch eine solche Kategorisierung ist, worauf auch Klose hinweist, wenn er erwähnt, dass Eichs Träume gleichzeitig unter drei seiner Themengruppen stehen könnten.<sup>17</sup> Den Obertitel "Deutung des Daseins" oder "Engagement" könnte man im übrigen allen Hörspielen Eichs verleihen, und Ahl will Eichs Hörspiel-dichtung nicht als "Spiel zwischen Traum und Wirklichkeit" bezeichnet wissen, sondern als Spiele, "in denen Traum und Wirklichkeit ineinanderwirken, als unauslösliche Spur des Seins und Daseins".<sup>18</sup>

<sup>14</sup> Klose, S. 46.

<sup>15</sup> Fischer, S. 105.

<sup>16</sup> Ibid., S. 102.

<sup>17</sup> Klose, S. 42.

<sup>18</sup> Ahl, S. 102.

### III. DIE DARSTELLUNGSMITTEL DES HÖRSPIELS

#### A. Die akustischen Darstellungsmittel

##### 1. Die Stimme

"Die Stimme, nicht das Wort und noch weniger die Nichtsichtbarkeit ist die ästhetische Besonderheit des Hörfunks," schreibt Hasselblatt im Nachwort zu seinen Funkerzählungen. Um seine Behauptung zu erhärten, zitiert er eine Äusserung Werner Klipperts,<sup>1</sup> nach der "die Kombination von Stimmperspektiven", der eine "Kombination von Wirklichkeits- und Denkdimensionen" entspricht, "das zentrale Merkmal der hörfunkeigenen Kunstformen" darstelle.<sup>2</sup> Diese Formulierungen mögen überspitzt erscheinen. Richtig ist es jedoch beim Hörspiel nicht von Personen, sondern von "Stimmen" zu sprechen. Eichs Spiele enthalten denn auch keine Personenverzeichnisse, sondern zählen die "Stimmen" auf, die in ihnen zu hören sind. Stimmen ist auch der Titel seiner 1958 bei Suhrkamp erschienenen Hörspielsammlung.

Da im Hörspiel Gebärden - in Form von Körperbewegung - und Mimik wegfallen, ist die Darstellung auf wahrnehmungsmässige Weise auf die Manifestationsqualitäten der Stimme beschränkt, d.h. auf eine "akustische Gestik". Selbstdarstellung ist daneben natürlich vor allem durch die Sprache möglich, worauf bei-

<sup>1</sup> Aus dessen Artikel "Zur Erfindungskraft des Hörspiels. Über die Stimme und das Mikrophon", Frankfurter Allgemeine, 17.8.1963.

<sup>2</sup> Hasselblatt, S. 252.

der Behandlung dieses Darstellungsmittels eingegangen werden soll. Die Möglichkeiten der Manifestationsqualitäten liegen in Tonfall und Klangfarbe der Stimme, sowie in Sprechweise und -tempo. Mit diesen Mitteln lassen sich vor allem emotionale Qualitäten ausdrücken. Daneben sind jedoch auch technische Veränderungen der Stimme, z.B. durch Hall und Verzerrer möglich, die die räumliche Plazierung der Gestalten anzeigen, sie überhöhen, verfremden, mechanisieren oder abstrahieren können.

Die Sprechweise im Hörspiel war zunächst - da die ersten Praktiker vom Theater kamen - von diesem beeinflusst; der Akzent lag auf dem Spiel. Bald erkannte man jedoch, dass rhetorische Technik und darstellerische Virtuosität nicht dem intimen Charakter des Rundfunks entsprechen. Es entwickelte sich ein Kammerton, dessen Ziel Intensität und nicht Expressivität war. Dieses Unterspielen entsprach der leidend-dramatischen Grundhaltung vieler Hörspiele, die jedoch - ebenso wie der als "Flüstertheater" belächelte Kammerton bald ebenfalls kritisiert wurde. Die Hörspiel-Sprache, zu der man es nach vierzig Jahren gebracht habe, klinge genauso wie alle Leute sprechen, schreibt Werner Honig. "... das Hörspiel spricht so wie alle oder: im Hörspiel sprechen alle so wie immer."<sup>3</sup> Für das dichterische Hörspiel gilt jedoch eher, was Hans L. Hautumn in seinem Aufsatz

<sup>3</sup> Werner Honig, "Möglichkeiten des Hörspiels", Sprache im technischen Zeitalter, H. 5 (1962), 411.

"Symbolische Formen im Hörspiel" schreibt: "Je flacher, je mehr 'Stimme' eine Hörspielgestalt ist, desto offener ist sie als Zeichen, Symbol; desto stärker ist die kreative Phantasie des Hörers zu eigener Tätigkeit angeregt." Hautumn weist auch darauf hin, dass Stimmen "abstrakter sind als sichtbare (Bühnen)-Gestalten"; sie verhielten sich zu solchen Gestalten "wie Linien zu Flächen".<sup>4</sup> Darüber hinaus verlangen manche Hörspiele sogar bewusst eine völlige Entpersönlichung der Stimme etwa im Sinn von Brechts Sprechmaschine.

Aus dem Wegfall der optischen Darstellungsmöglichkeiten ergeben sich für den Einsatz der Stimmen beim Hörspiel zwei Grundregeln. Da der Hörer, dem alle optischen Hilfsmittel fehlen, nur eine begrenzte Anzahl von Stimmen voneinander unterscheiden kann, sollte die Zahl der Gestalten im Hörspiel kleiner sein als bei vorwiegend optischen Kunstformen. Diese Beschränkung bezieht sich jedoch, wie Fischer erklärt, "nicht auf die absolute Anzahl Stimmen eines ganzen Spiels, sondern auf die Handlungsträger, die profilierten Dialogpartner innerhalb einer Phase".<sup>5</sup> Klose fordert ausserdem wenige "typische" Personen; denn der zeichenhaft umrissene Typus" eigne sich besser für das Hörspiel als der "psychologisch stark differenzierte Charakter".<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Hans L. Hautumn, "Symbolische Formen im Hörspiel", Deutschunterricht, Jg. 18, H. 1 (1966), IV.

<sup>5</sup> Fischer, S. 204.

<sup>6</sup> Klose, S. 34.

Dagegen verweist Hautumn darauf, dass nicht nur die Hörspielgestalten, sondern "alle dramatischen Personen nur wenig gemeinsam haben mit dem, was etwa Psychologie und Ethik unter 'Personen' verstehen."<sup>7</sup> Es fehle ihnen gerade das, was die Person im ethischen Sinne auszeichne: die einmalige, unauslotbare Individualität. Sie seien nur Schnittpunkte dramatischer Kräfte, obgleich sie Namen tragen und dadurch individuell erscheinen.<sup>7</sup>

Eich folgt diesen Regeln in seinen Hörspielen sehr genau. Die Anzahl der in den Fünfzehn Hörspielen eingesetzten Stimmen liegt zwischen sechs (Man bittet zu läuten) und siebzehn (Die Andere und ich), wobei jedoch nie mehr als sechs Stimmen innerhalb einer bestimmten Phase auftreten. Die Spiele, in denen die Gesamtzahl der Stimmen grösser ist, enthalten mehrere Episoden, Geschehensebenen oder nebeneinander herlaufende Handlungen, innerhalb derer sich die Stimmen der respektiven Personengruppen leicht unterscheiden lassen. Im "Ersten Traum" des Hörspiels Träume sind die Stimmen der Mitwirkenden (Uralter, Uralte, Enkel, Frau, Kind) z.B. durch Alter und Geschlecht voneinander abgesetzt. Dass es sich dabei nicht um differenzierte Charaktere, sondern um Grundtypen handelt, zeigt schon der Umstand, dass sie im Stimmenverzeichnis keine Namen tragen.<sup>8</sup> In Geh

<sup>7</sup> Hautumn, S. IV.

<sup>8</sup> Lediglich im Haupttext erscheint der Name "Gustav", mit dem der Enkel von der Frau angesprochen wird. S. 55.

nicht nach El Kuwehd, Zinngeschrei und Die Brandung vor Setúbal  
sind die Personengruppen schon zum Teil durch ihre soziale  
Stellung charakterisiert; in Die Andere und ich und Die Mädchen  
aus Viterbo durch die verschiedenen, auch örtlich getrennten  
Lebensbereiche, denen sie angehören.

Ganz selten erscheinen bei Eich bereits im Personenver-  
zeichnis Angaben zur Charakterisierung der Stimmen. Eine Aus-  
nahme stellt Man bittet zu läuten dar, wo zwei der drei "alten"  
Frauenstimmen des Intermezzos sehr knapp beschrieben werden  
("Viktorine hat eine Befehsstimme, Solange spricht piepsig",  
S. 564.). Diese Charakteristiken können nicht aus dem Haupt-  
text hervorgehen, sie erleichtern jedoch die Unterscheidung  
der Gestalten, was nötig ist, da drei alte Frauenstimmen einge-  
setzt werden. Dagegen werden bei Eich im Nebentext häufig An-  
weisungen bezüglich der Manifestationsqualitäten der Stimmen  
gegeben. Im oben erwähnten Hörspiel ergibt sich schon aus den  
wortlosen Äusserungen ein Charakterbild des Portiers, das den  
Haupttext ergänzt ("Ärgerlicher Seufzer", "Lachstoss", "glucksend",  
"er knurrt", "er feixt", "er kichert", S. 568-571). Für gewöhn-  
lich verlässt Eich sich jedoch auf seine Sprache, die so präzise  
ist, dass beim Darsteller kein Zweifel über die gewünschten  
Manifestationsqualitäten bestehen kann, eine Sprache, aus der  
bereits beim Lesen der Spiele die Gestalten mit ihren Charak-  
teristiken hervorzutreten scheinen. Mit einer Ausnahme (der  
Lautsprecherstimme in Die Stunde des Huflattichs, bei der

"Geschwindigkeit und Tonhöhe wechseln: Die beunruhigenden Erklärungen werden schnell und mit hoher Stimme gegeben, die beruhigenden tief und langsam...", S. 417) werden von Eich nie technische Mittel zur Charakterisierung der Stimmen benutzt. Im selben Hörspiel werden dagegen verfremdete Stimmen verwendet: "Alpha, Beta, Gamma, Delta, Epsilon (alle fünf ohne Alter und Geschlecht)" (S. 399). Sie können vom Hörer jedoch vor allem durch den Haupttext, aber auch mit Hilfe der im Nebentext gemachten Angaben über emotionale Manifestationsqualitäten leicht voneinander unterschieden werden.

Häufig erscheinen übersinnliche Gestalten in Eichs Hörspielen. Dass auch für deren Sprechweise keine technischen Hilfsmittel in Anspruch genommen werden, zeigt, dass sie der Alltagswelt und der Gegenwart keineswegs entrückt sind, sondern durchaus einen Platz in ihnen haben. So wird von Eich für die Stimme des Propheten (in Allah hat hundert Namen) nur gewünscht, dass sie "hier und später stimmlich und räumlich unverkennbar von den Stimmen der anderen Figuren abgesetzt" werden soll, da sie meist (wie bei ihrem ersten Erscheinen in der ersten Szene, der die zitierte Regieanweisung entnommen ist) in Dialogszenen ertönt. In Festianus, Märtyrer treten neben den Heiligen (Festianus, Laurentius und Petrus) die mystischen Gestalten Belials und eines anderen Teufels auf. In Sabeth begegnen wir der symbolischen Titelfigur, die in der Gestalt eines Raben erscheint, der die Menschensprache erlernt und dadurch seine

Identität verliert.

Ein besonderes Problem für den Spielleiter bieten die Hörspiele Eichs, in denen sich eine Person in eine andere verwandelt. Im Stimmenverzeichnis werden stets alle Gestalten aufgeführt: Ellen und Camilla, in die sich Ellen für einige Zeit verwandelt, in Die Andere und ich; Der Tiger Jussuf und alle Figuren, deren Gestalt er zeitweise annimmt, im gleichnamigen Hörspiel; und in Die Stunde des Huflattichs Raimund, Cornelia, Vater, Mutter und Silvester neben den mit den fünf ersten Buchstaben des griechischen Alphabets gekennzeichneten verfremdeten Stimmen, in denen wir diese Gestalten nach der Katastrophe wiederzuerkennen glauben. Eich wünscht offensichtlich, dass in diesen Spielen alle Personen mit individuellen Sprechern besetzt werden. Dagegen spricht Schwitzke von dem "beliebten Problem der Regisseure" bei Die Andere und ich, ob man Ellen und Camilla mit einer oder mit zwei Schauspielerinnen besetzen solle. Schwitzke nennt es irrelevant, denn Camilla sei Ellen ohnehin nur in Ellens Traum und könne deshalb nach Belieben mit eigener oder Ellens Stimme gedacht werden. "Nur am Schluss... geht Ellen wirklich als Ellen ins Fischerhaus und spricht mit den Fischern: um dieser Wirkung willen würde ich der Rolle zwei Darstellerinnen geben."<sup>9</sup> So weit Schwitzke. Uns scheint Eichs klar aus dem Stimmenverzeichnis hervorgehender

<sup>9</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 202.

Wunsch die Rollen mit zwei Sprecherinnen zu besetzen das wichtigste Argument für eine solche Besetzung. Ausserdem spielt das Verwandlungsmotiv eine grosse Rolle in seinem Hörspielwerk. Es könnte verwischt werden, wenn die beiden Gestalten mit einer Schauspielerin besetzt würden. Selbst wenn Ellen nur träumt, sie sei Camilla, so ist sie doch Camilla während dieses Traumes, also ein völlig anderer Mensch, aus einem anderen Land, einem anderen Lebensbereich, mit einem anderen Schicksal. Dies müsste sich auch in ihrer Stimme ausdrücken, eine Aufgabe, die selbst von einer wandlungsfähigen Schauspielerin kaum bewältigt werden dürfte, ohne die optische Hilfe von Maske und Kostüm. Denn, so schreibt Schwitzke,

Wichtig bei alledem ist, dass im Hörspiel die Identität der Person, da sie durch die Stimme gegeben ist, in einer tieferen Schicht wurzelt als auf dem Theater. So besitzt das Hörspiel weniger spielerischen Charakter, hat nicht, wie das Theater, eine Wurzel im Masken- und Verkleidungsspiel, findet schwerer den unmittelbaren Zugang zu Humor und Heiterkeit, neigt leicht zu melancholischer Existenz-Aussage.<sup>10</sup>

Der Tiger Jussuf ist ein Spiel, das der Masken- und Verkleidungskomödie nahe kommt. Und Eich zeigt selbst den einzigen Weg, der für das Hörspiel in diesem Genre möglich ist, nämlich die Besetzung aller Figuren, deren Gestalt Jussuf zeitweise annimmt, mit verschiedenen Darstellern. Dies ist auch eine technische

Notwendigkeit, denn selbst der wandlungsfähigste Schauspieler wirkt im Hörspiel höchstens als Imitator, wenn er eine ganze Reihe von verschiedenen Gestalten darstellen soll. Außerdem, so bemerkt Schwitzke, dürfen der Tiger und Max keinesfalls durch eine Stimme repräsentiert werden, "denn wenn sie nicht zu zweit den Identitätswechsel des Tigers bezeugen, glaubt man seinen weiteren Weg nicht".<sup>11</sup>

Über Eichs Kunst der Menschendarstellung in seinen Hörspielen schreibt H. Piontek: "Wie Eich es aber fertigbringt, im Wort zugleich die Vision des Sprechenden zu erzeugen - nicht allein seine psychische, auch seine körperliche Erscheinung - das muss des Dichters Geheimnis bleiben."<sup>12</sup> Wir wollen versuchen, diesem "Geheimnis" bei der Betrachtung des Darstellungsmittels der Sprache nachzugehen.

## 2. Der Erzähler

Sowohl Ellen in Die Andere und ich als auch der Tiger Jussuf im gleichnamigen Hörspiel treten nicht nur als Mitspieler im Geschehen, sondern auch als Erzähler der Begebenheiten in diesen Spielen auf. Obwohl die Funktionen des Erzählers im Hörspiel auch dessen Aufbau und Gliederung betreffen, soll seine Rolle bereits hier untersucht werden. Manche Theoretiker

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> H. Piontek, "Anruf und Verzauberung. Das Hörspielwerk Günter Eichs", Zeitwende. Jg. 26 (1955), 817.

des Hörspiels glauben neben anderen Elementen des Hörspiels auch die Herkunft des Erzählers vom antiken griechischen Theater, nämlich dem Boten, ableiten zu können. Weit näher liegt jedoch der Sänger, der Rhapsode der epischen Dichtung. So trifft, was Ingarden vom Erzähler im literarischen Kunstwerk schreibt, auch auf das Hörspiel zu:

... wenn der Verfasser sich selbst als Erzählender in entsprechenden Sachverhalten darstellt... ist uns der Erzähler (ob es der Verfasser selbst ist oder nur eine von ihm fingierte Person, spielt dabei keine wesentliche Rolle) als Erzählender mitgegeben. Er selbst gehört dann zu den in dem Werke dargestellten Gegenständen, also zu der gegenständlichen Schicht des Werkes. Und im Zusammenhang damit gewinnt das ganze Werk einen neuen doppelschichtigen (sic) Aufbau.<sup>13</sup>

In einer 1957 veröffentlichten Studie ("Das Monologisch-Erzählerische im Hörspiel") unterscheidet Hasselblatt zwischen dem "präsentierenden" und dem "reflektierenden" Erzähler, "der als Monologist von seiner Identifikation mit dem Erzählten lebt, das oft als wiederum erinnertes Selbsterlebtes erscheint und Vorgänge allein in der Brechung über das Bewusstsein wiedergibt".<sup>14</sup>

13 Ingarden, S. 219.

14 Im Nachwort zu den Funkerzählungen, in dem es Hasselblatt u.a. darum geht, zu beweisen, dass die Funkerzählung gegenüber dem Hörspiel die funkgerechtere Form sei, beruft er sich auf Otto-Heinrich Kühner, der nachgewiesen habe, "inwiefern der Dialog eine Sprossform des funkeigenen Erzählens" sei. "Das Erzählen schaltet eine vermittelnd-verfremdende Distanz zum Hörer ein, die reflektierend eine Atmosphäre schafft und Situationen evoziert; diesem Erzählen fallen dialogisierende Einschübe als Phasen fingierter Unmittelbarkeit gleichsam ins

Die Mischform von Erzählung und Dialog möchte Hasselblatt "erzählten Dialog" genannt wissen. Eine solche Bezeichnung scheint zu stark zu vereinfachen, wenn wir an die Vielfalt der Mischformen denken, bei denen entweder das epische, das dramatische oder das lyrische Element überwiegen, oder eine Kombination dieser Elemente sich gleichsam die Waage halten kann.

Wellershoff hat Bedenken gegen den Erzähler im Hörspiel, Bedenken, die uns völlig berechtigt erscheinen, wenn wir seine seitenlange Aufzählung der Missbräuche des Erzählers lesen. Wellershoff schliesst diese jedoch mit der Beteuerung, dass er nicht den Erzähler aus dem Hörspiel verbannen wolle, "sondern nur den dramaturgischen Lückenbüsser, den Vorkauer und den Nachkauer und, wenn es sich richten lässt, den "Es-war-einmal" mit der Rückblende allerdings auch". Wellershoffs anschliessende Aufzählung der legitimen Funktionen des Erzählers im Hörspiel ist ähnlich anschaulich und soll deshalb ebenfalls hier zitiert werden. Der Erzähler kann

... etwa als kurze Einstimmung (dienen) oder als Mittel der Distanzierung, als Figur der Grenzüberschreitung von aussen nach innen und umgekehrt, als Mittel zur Durchbrechung der Illusion und zur erneuten Illusionierung, als Drehscheibe, Torbogen, gordischer Knoten der Handlung, und er kann auch der Leierkastenmann und Moritatensänger

Wort... Durch diesen Wechsel des Unmittelbarkeits- bzw. Intensitätsgrades wird 'das Spannungsfeld zwischen Handlung und Hörer um eine dritte Instanz' erweitert, 'dem dramatischen Raum' wird der epische gegenübergesetzt, wobei 'zwei Ebenen und eine Spannung' entstehen (Kühner), wogegen das Hörspiel mit dialogischer Struktur oder gar lyrischer Wortkonzentration der Unmittelbarkeit fast zuviel Direktes angedeihen lässt." Hasselblatt, S. 248-249.

sein, der mit dem Zeigestock auf seinen farbigen Prospekt klopft. Ungefähr alles kann man machen, man muss es nur entschlossen tun. Es muss Stilprinzip sein, muss sich dem Ensemble der Ausdruckselemente einfügen, sei es auch als Kontrast.<sup>15</sup>

Während sich zahlreiche Parallelen finden zwischen den Typen des Rahmenerzählers der Novelle und des Romans und dem Rahmenerzähler des Hörspiels, gelten für diesen jedoch einige besondere Regeln, die Schwitzke zusammengestellt hat. Im Hörspiel ist es nicht gut, wenn der Rahmenerzähler anonym bleibt, sondern besser, wenn er eine der Personen des Hörspiels darstellt. Damit wird eine Vergegenwärtigung des Geschehens erreicht. Der Erzähler gibt dann nicht bloss den Blickwinkel, aus dem alles gesehen wird, "sondern die Erzählung ist zugleich Konfession oder Zeugnis oder Meditation über bestimmte Erfahrungen des eigenen Lebens und über den Sinn der Erzählung, wenn der Erzähler deren Vorgänge zu rekapitulieren beginnt und noch keine abgeschlossene Meinung über sie hat". Von allen Hörspieldichtern werde es als selbstverständliche Regel akzeptiert, schreibt Schwitzke, "dass keine der Szenen innerhalb der Erzählung etwas enthalten darf, was der Erzähler nicht wissen kann". Im Übrigen sei der Erzähler deswegen so werkgerecht im Hörspiel, meint Schwitzke, weil er noch deutlicher mache als dies die Szenen ausdrücken können, dass alle Vorgänge ihren eigentlichen Schau-

15 Wellershoff, S. 340-342.

platz im Gewissen haben.<sup>16</sup>

Diese Tatsache mag zum Teil Günter Eichs Vorliebe für den Erzähler erklären. Er verwendet ihn in sechs der Fünfzehn Hörspiele (Saboth, Die Andere und ich, Der Tiger Jussuf, Die Mädchen aus Viterbo, Das Jahr Lazertis, Allah hat hundert Namen). Dabei tritt der Erzähler nie als Chronist oder unbeteiligter Berichterstatter auf, sondern ist stets ein konstruktiver Faktor, eine an der Handlung beteiligte Gestalt, oft die Zentralfigur. In Das Jahr Lazertis erzählt nicht nur Paul, die Hauptgestalt, sondern auch Manuela, eine andere Gestalt des Spiels. In allen oben erwähnten Hörspielen (mit Ausnahme von Die Mädchen aus Viterbo) beginnt das Spiel dadurch, dass der Erzähler rückblickend die Handlung für sich noch einmal aufrollt, gleichsam mit dem Schluss. Oder, wie Piontek schreibt, "an jener Stelle, von der (Eichs Spiele) ihren Ausgang nehmen, ist die Handlung gewissermassen als Resultat gegenwärtig, gegenwärtig in der Person des Erzählers".<sup>17</sup>

Drei weitere Hörspiele Eichs stellen Grenzfälle dar. Sie benutzen nicht einen Erzähler im hier besprochenen Sinn, enthalten jedoch längere oder sehr kurze Texte, die ausserhalb des Spiels oder der Szenen stehen. In Träume wird jeder der rein szenisch dargestellten fünf Träume mit einigen sachlichen, oft

16 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 251.

17 Piontek, S. 815.

ironischen, knappen Sätzen eingeführt, die erklären, von wem und wann geträumt wurde. Dabei wird keine Stimme angegeben, die sie zu lesen hätte; sie sind jedoch sowohl für die Gliederung des Spiels als auch für das Verständnis des Geschehens unerlässlich. Man stellt sich eine sachlich-kühle "Ansagerstimme" vor, die sie zu verlesen hätte. Dagegen müsste der Sprecher, der die lyrischen Zwischenstücke zwischen den Traumszenen spricht, emotional engagiert sein, um den aufrüttelnden Appellen dieser Zeilen den nötigen akustischen Ausdruck zu geben. Den Hörspielen Zinnengeschrei und Man bittet zu läuten ist ein kurzes Zitat vorangestellt. Auch hier fehlt jede Angabe bezüglich der Stimme, die diese Zeilen zu lesen hätte, ja, es ist nicht einmal klar, ob sie zu lesen sind. Sie sind zwar wichtig für das Verständnis des Titels und des Inhalts der Spiele, haben jedoch keine Funktion für Gliederung und Komposition.

Abschliessend sei noch einmal darauf verwiesen, dass die Personen beim Hörspiel durch den Fortfall des Optischen einen höheren Grad der Vergeistigung erfahren. Ihre unkörperliche Anwesenheit als Stimmen löst sie aus der Bedingtheit von Raum und Zeit. Daher wirken im Hörspiel mystische und symbolische Gestalten auch glaubhafter als im Theater. Wie im literarischen Kunstwerk und im Schauspiel kann der Autor sich auch im Hörspiel selbst zu Wort melden. Er kann jedoch im Hörspiel wesentlich leichter selbst eingreifen als im Schauspiel; und zwar nicht nur in seinen Gestalten, sondern vor allem auch durch den Erzähler.

So steht im Tiger Jussuf offensichtlich Günter Eich selbst hinter der Titelfigur und nimmt gleich ihr die Gestalten anderer Personen an. Hier spricht er auch den Hörer oft direkt an, wenn er die Vorgänge erklärt, aber auch ironisiert, um den Hörer in spielerischer Laune bewusst zu verwirren. Hinter diesem Spiel steht jedoch auch Ernst, Eichs Anliegen, das er hier einmal in komödiantische Form kleidet. Im Drama muss sich die einzelne Gestalt und ihr Darsteller selbst vertreten gegenüber den anderen Gestalten und dem Publikum. Im Hörspiel vertritt alle zusammen der Dichter. Der eigentliche Dialog findet hier nicht innerhalb des Stückes und zwischen seinen Figuren statt, sondern zwischen dem Dichter und dem einzelnen Hörer.<sup>18</sup> In dieser Beziehung steht das Hörspiel wieder dem literarischen Kunstwerk näher als dem Schauspiel.

### 3. Geräusch und Musik

Geräusch und Musik haben heute im Hörspiel ungefähr die gleiche Funktion. Fischer zählt folgende Funktionen der Geräusche auf: Sie können eine Handlung gliedern helfen, ein Milieu kennzeichnen, Personen charakterisieren, Situationen aufhellen, Überleitungen schaffen, Akzente setzen, Geschehnisabläufe skandieren, imitieren und parodieren.<sup>19</sup> In den Anfangs-

18 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 204.

19 Fischer, S. 141.

tagen des Hörspiels bemühten sich die Techniker, reale Geräusche möglichst lebenswahr im Studio zu reproduzieren, wobei sie mehr oder weniger erfolgreich waren. Schwitzke bemerkt, dass auch heute noch "reale Geräusche, die Szene und Raum oder gar bestimmte Gänge im Raum ausdrücken - z.B. Türen und Schritte, die die sonst schwer darstellbare, realistische Annäherung einer sprechenden Person unterstützen möchten - kaum je überzeugen."<sup>20</sup> Heute besitzen die Sender grosse Archive mit Bandaufnahmen aller erdenklichen realen Geräusche und nur wenige werden noch im Studio produziert. Diese realen Geräusche werden jedoch hauptsächlich im realistischen Hörspiel verwendet.

Im literarischen Hörspiel ist die realistische Geräuschkulisse heute ebenso verpönt wie die Verwendung von Musik als Szenenbrücke. Um Raumvorstellungen, die im literarischen Hörspiel ohnehin eine immer geringere Rolle spielen, zu schaffen, sind nur Andeutungen von Geräusch oder Musik nötig, vor allem wenn die Sprache schon diese Vorstellungen erweckt. Dagegen sind "grundierende Dauergeräusche", wenn sie das Verrinnen von Zeit andeuten, oft höchst suggestiv.<sup>21</sup> Allgemein lässt sich sagen, dass "Zeitgeräusch" und "Zeitmusik" im Hörspiel meist erfolgreicher wirken als Geräusche oder Musik, die nur Raum und

<sup>20</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 221.

<sup>21</sup> Schwitzke erwähnt eine Inszenierung Schröder-Jahns, der in den Katakombenszenen der Mädchen aus Viterbo zu diesem Zweck das Geräusch von Wassertropfen verwendete. Dies ist jedoch ein Regieeinfall; Eich gibt keine entsprechende Regieanweisung im Hörspiel. Schwitzke, Das Hörspiel, S. 221.

Schauplatz charakterisieren sollen. Oft wird die Vorstellungskraft des Hörers unterschätzt und - was beim literarischen Hörspiel unentschuldbar ist - mit einem Zuviel an Geräusch und Musik von der Bedeutung des Wortes abgelenkt. Wellershoff warnt, dass eine naturgetreue Geräuschkulisse die Einbildungskraft des Hörers lahm legen könne,<sup>22</sup> während Albert Arnold Scholl in der beim Hörspiel erforderlichen sparsamen Anwendung der akustischen technischen Mittel ein Kriterium seiner Sonderstellung gegenüber anderen Sendeformen sieht.<sup>23</sup> Im dichterischen Hörspiel haben sich die Funktion von Geräusch und Musik immer mehr der des Wortes angenähert und symbolische Bedeutung gewonnen. Sie können mit realistischen Mitteln oder mit Hilfe der Elektronik erzeugt werden, die sich besonders gut zur Darstellung irrealer Geräusche eignet. Otto Heinrich Kühner spricht von den "eigenen Aktionswerten" der Musik und fordert, dass sie im Hörspiel als "Untergrund des Geschehens", nicht als Hintergrund wirken und "die Begriffswelt der Sprache durch Gefühlswerte verstärken" solle.<sup>24</sup> Schwitzke formuliert den Grundsatz: "Es gibt im Hörspiel keine Musik ohne eine Handlungsfunktion und kein Geräusch ohne eine Sinnfunktion für den thematischen Zusammenhang".<sup>25</sup>

22 Wellershoff, S. 339.

23 Albert Arnold Scholl, "Unsichtbares, betörendes Spiel; über das dichterische Hörspiel Günter Eichs und Ingeborg Bachmanns", Jahresring (Stuttgart, 1958), S. 354.

24 Otto Heinrich Kühner, "Mein Zimmer grenzt an Babylon" (München, 1954), S. 224, zitiert bei Klose, S. 33.

25 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 225.

Friedrich Knilli bedauert diese Entwicklung. Anstatt als legitimer Nachfolger futuristischer Geräuschsprache, das Erbe des Bruitismus anzutreten, habe der Hörfunk sich für falsche Vorbilder entschieden, für Theater und Literatur. Erst im Jahre 1948 habe sich der Hörfunk wieder der futuristischen Geräuschsprache erinnert, als Pierre Schaeffer im Club d'Essai des französischen Rundfunks mit konkreten, jedoch "denaturierten" Geräuschen experimentierte und das Interesse der musikalischen Avantgarde erweckte. "Denaturiert" verliere das Geräusch viel von Kopie, Kulisse, Illustration und eröffne dem Hörspiel neue unbekannte Schallvorgänge, in denen reine "Raunzer", "Quietscher", "Brummer" als handelnde und spielende Schallgestalten auftreten könnten, schreibt Knilli. Als einziges Beispiel eines bildfreien Schallspiels, in dem die Geräusche als "autonome Lautgestalt" agierten, nennt er Eugène Ionescos Groteske Automobilsalon. Rolf Gunolds Das pochende Herz (1929) und Eduard Reinachers Der Narr mit der Hacke (1930), frühe deutsche Hörspiele, die massgebliche Ansatzpunkte für die Reduktion des Geräusches auf ganz bestimmte Symbolzeichen schufen und es bereits auch leitmotivisch benutzten, sowie Eichs Hörspiel Zinngeschrei (das einen ähnlich "geräuschvollen Titel" trage) erwecken nach Knilli naturalistische Vorstellungsbilder. "Diese Zeitstücke, Traumspiele, Phantasieszenen", schreibt Knilli, "spielen ausserhalb der Eigenwelt des Schalleibs, in dessen Aussenwelt."<sup>26</sup>

Knilli, der in seinem Buch Das Hörspiel Mittel und Möglichkeiten eines "totalen Schallspiels" zu beschreiben sucht, bedauert in dieser Veröffentlichung immer wieder, dass das herkömmliche Hörspiel sich - als ein blosser Sprachvorgang - "der Fülle möglicher Schallvorgänge" verschliesse. Unter diesem Gesichtspunkt macht er die Häufigkeit der Verwendung von Geräusch- und Klangvorgängen zu einem Kriterium für den ästhetischen Massstab des Hörspiels. Er kritisiert zum Beispiel auch Eich, weil in dessen Hörspielen die Schallvorgänge überwiegend Sprachvorgänge sind. Dies sei zwar auch bei den Hörspielen Weyrauchs und Wuttigs der Fall, doch kämen bei ihnen Geräusch- und Klangvorgänge häufiger vor als bei Günter Eich.<sup>27</sup> Uns erscheint Knillis Kritik an Eich etwas naiv und verfehlt, da sie von einer beschränkten Ausgangsstellung, dem Primat der Geräusch- und Klangvorgänge beim Hörspiel, ausgeht. Eich wollte offensichtlich nie - wie Knilli - den Weg zum "totalen Schallspiel" suchen. Seine Werke bedienen sich bewusst der Sprache als ihres Hauptdarstellungsmittels und müssen daher auch mit anderen Masstäben gemessen werden.

Fischer stellt fest, "dass fast alle namhaften deutschen Hörspielautoren der Musik im Spiel wenig Aufmerksamkeit schenken, und dass es bisher nur ganz vereinzelt zur Zusammenarbeit zwischen Dichtern und Musikern gekommen ist", eine Tatsache, die er offensichtlich bedauert. So meint er auch, die Kritik an

27 Knilli, S. 108.

Eich, dass er wenig Musik benutze, sei berechtigt.<sup>28</sup> Es stimmt, dass Eich in den Fünfzehn Hörspielen wenig Musik verwendet. Nur in Zinngeschrei wird sie in der Barszene ("Au Raisin Bleu", S. 357) als Geräuschkulisse, zur Charakterisierung von Raum und Stimmung benutzt. Im "Vierten Traum" von Träume wird Trommeln symbolisch und leitmotivisch und im Fünften Traum Radiomusik handlungsbestimmend verwendet. Auch das Flötenspiel in der Gartenszene von Geh nicht nach El Kuwehd wird ganz im Sinne von Schwitzkes Grundsatz eingesetzt. Aber auch Fischers Kritik scheint uns verfehlt bei Eich, einem Dichter dessen Hauptdargestaltungsmittel und -anliegen die Sprache ist. Wer bei ihm Musik sucht, kann sie in seiner Sprache finden, die oft lyrisch und immer sehr stark an klanglichen und rhythmischen Effekten ist.

Wie Funke schreibt, hat Eich das Prinzip der aussagenden Akustik seit 1950 auf ein virtuoses Niveau gebracht. Bei einer Untersuchung eines Hörspiels aus dem Frühwerk Eichs, Ein Traum am Edsin-gol (1931), stellt Funke fest, dass die Musik vom Dichter hier schon nicht als Zwischenaktmusik oder notwendige Überleitung angewandt wurde, sondern dass er bereits in diesem Spiel versuchte, die Musik selbständig funktionieren zu lassen, d.h. sie - ebenso wie das Geräusch - handelnd in das Geschehen einzubeziehen. Funke fasst Anwendung und Wirkung der Musik in diesem Hörspiel wie folgt zusammen:

- a) Musik wird nicht als beliebiges akustisches Requisit verwandt, sondern ihre funktionelle Brauchbarkeit erkannt und in agierender Partnerschaft dramaturgisch vollgültig einzusetzen versucht.
- b) Dadurch werden seelische Reflexe ausgelöst; sowohl im Spielakteur als auch im Hörer.
- c) Solche wortlose Aktionsmedien haben sich bei Eich dann später zur Aussage stärkster Intensität entwickelt.<sup>29</sup>

Manchmal erscheint schon im Titel der Eichschen Hörspiele ein Geräusch. In der in der Sammlung Fünfzehn Hörspiele nicht enthaltenen Komödie Fis mit Obertönen verrät bereits der Titel, dass ein Ton von bestimmter Höhe leitmotivisch durch das Spiel gehend die Handlung bestimmt. Nicht ganz so einfach liegt der Fall bei Zinngeschrei, Die Brandung vor Setubal und Man bittet zu läuten. Sowohl dem ersten wie dem letzten dieser Hörspiele ist ein Zitat vorangestellt, das die ursprüngliche Bedeutung des im Titel erwähnten Geräusches erklärt. Als "Zinngeschrei" wird nach Meyers Konversations-Lexikon das "eigentümliche Geräusch" bezeichnet, das beim Hin- und Herbiegen einer Zinnstange beobachtet wird, "infolge der gegenseitigen Reibung der Kristalle" (S. 354). "Man bittet zu läuten" steht in vier Sprachen am protestantischen Friedhof in Rom (S. 564). Diese Geräusche haben Eich offensichtlich zur Konzeption der beiden Hörspiele angeregt. Sie erscheinen in diesen Spielen jedoch nicht in

<sup>29</sup> Funke, S. 34-35.

ihrer ursprünglichen Form oder in dem in den Eingangszitaten erwähnten Zusammenhang, sondern bilden den Ausgangspunkt für Gedankenassoziationen, werden verfremdet und gewinnen vielschichtige symbolische Bedeutung. Das Geräusch der Brandung (in Die Brandung vor Setúbal) hat auch symbolische Bedeutung. Es wird dem Hörer nie realistisch vorgeführt, sondern nur im Dialog erwähnt. In der Wandlung des Verhältnisses der Hauptgestalt, Catarina de Ataide, zu diesem Geräusch spiegelt sich ihre innere Wandlung, die das Thema des Hörspiels darstellt.

Im "Ersten Traum" des Hörspiels Träume wird ebenfalls ein Geräusch als mehrschichtiges Symbol verwandt. Die Beschleunigung des Rollens der Räder, die bezeichnenderweise zuerst von dem Kind wahrgenommen wird, zeigt den Menschen im Güterwagen an, dass sich etwas verändert hat, dass sich nicht nur "draussen in der Welt", sondern auch bei ihnen etwas verändert hat. Der Blick durch das Loch in der Wagenwand hatte den Uralten gezeigt, dass die Menschen draussen anders geworden sind. Nun fürchten auch sie den Blick ins Helle und ihre Erinnerungen machen ihnen Angst. Die Beschleunigung und das Lauterwerden des Rollens der Räder steigern diese Angst, die zum erstenmal die drei im Güterwagen eingeschlossenen Generationen vereint, und zwingen den Uralten zu der verzweifelten Frage: "Hilft uns denn niemand?", die der Enkel mit einer weiteren Frage: "Wer?" ebensowenig beantwortet wie der Dichter, der diesen Traum mit dem symbolischen Geräusch abschliesst: "Das Zuggeräusch schwollt zu höchster Lautstärke an, entfernt sich dann in grosser Geschwindigkeit

und verklingt immer ferner." (S. 59-60) Auch in den anderen vier Episoden dieses Hörspiels erscheinen Geräusche als Symbole der Angst und haben so eine eigenständige, dramaturgische Funktion: Die Schreie des Kindes im zweiten Traum, das Dröhnen der Signaltrommeln im dritten, der Schritt des Feindes im vierten und das Nagen der Termiten im fünften Traum.

Wie in Träume so lauschen auch in Die Mädchen aus Viterbo Menschen angstvoll auf ein schicksalhaftes Geräusch. Für die in den Katakomben verirrten Mädchen bedeutet es das Signal der Rettung, die Ankunft der ersehnten Hilfsexpedition, die sie aus ihrem Gefängnis befreien soll. Für den alten Goldschmidt und seine Enkelin Gabriele, die sich im Dachzimmer einer Berliner Mietswohnung vor den Schergen Hitlers verbergen, bedeuten die Schritte von Stiefeln auf der Treppe und das Klingeln an der Wohnungstür das Todessignal. Dieses Klingeln, das als realistisches Geräusch die siebte Szene abschliesst, wird zu Beginn der anschliessenden letzten fiktiven Szene der Mädchen in den Katakomben im Haupttext wiederaufgenommen. Antonia glaubt es als Signal zu hören. Luzia versucht ebenfalls, es zu erkennen; der Lehrer Bottari hört nichts. Antonia stellt das banale Geräusch der Klingel an der Wohnungstür - das für Gabriele und ihren Grossvater zum Todessignal wurde - wieder zurück in die Alltagswelt, indem sie es mit Besuch assoziiert und den "Stimmen von Vater und Mutter, die den Gast begrüssen" (S. 311). Dieses Beispiel zeigt nicht nur, wie ein realistisches

Geräusch bei Eich eine vielschichtige, symbolische Bedeutung erlangen, sondern auch wie es durch die Sprache aufgenommen, umgedeutet und assoziiert werden kann.

In der kurzen, monologischen Szene "Bei geöffneten Fenstern" des ersten Hörspiels der Sammlung (Geh nicht nach El Kuwehd) zeigen "dumpfe Paukenschläge" der angstvoll lauschenden Shirin an, dass Mohallabs Flucht entdeckt worden ist (S. 42). In dem Lustspiel Allah hat hundert Namen wird ein ähnliches Geräusch humoristisch-irreal verwendet. "Ein dumpfer Fall, einem Paukenschlag ähnlich", der sich vierzehnmal wiederholt, illustriert Hakims ironische Erzählung vom makabren Festmahl beim Imam von Alamut, der sich seiner unbequemen Gäste durch vergiftete Speisen zu entledigen suchte (S. 484). Die ausführlichsten Regieanweisungen für Geräusche finden sich in Festianus, Märtyrer. Sie werden zu Beginn der neunten Szene für die an- und abschwellenden Geräusche der höllischen Foltermaschinen gegeben. Diese spielen in dieser letzten Szene des Hörspiels, da Festianus sich entscheiden muss, ob er in der Hölle bleiben oder ins Paradies zurückkehren wird, eine dramaturgische Rolle und gehen durch die ganze Szene.

Selten benutzt Eich Geräusche oder Musik zur Schaffung einer Raumvorstellung zu Beginn einer Szene. In Geh nicht nach El Kuwehd beginnen zehn der dreiundzwanzig Szenen mit einem Geräusch oder Lärm von Stimmen. In vier dieser Szenen wird das zu Beginn erklingende Geräusch jedoch im Haupttext erwähnt und spielt eine

Rolle in der Handlung. Wie es oft in Eichs Hörspielen geschieht, wird auch hier im Haupttext manchmal auf Geräusche Bezug genommen, die in der entsprechenden Szene nicht im Nebentext erscheinen, also auch nicht wahrnehmbar realisiert werden, da nur eine der Gestalten des Spiels sie hört, oder zu hören vermeint. So beginnt die vierte Szene ("Karawanserei") mit Mohallabs Worten: "Man hört die Schmiede bis hierher, Welid, - dabei ist sie weit entfernt." Worauf Welid, der Diener antwortet: "Es ist Abend, Herr, und es schlägt kein Hammer mehr." (S. 13). Das Hämmern der Schmiede eröffnete die zweite Szene ("Auf der Strasse in El Kuwehd"). Mohallab hatte zum Erstaunen seines Dieners vor der Schmiede Halt gemacht, obwohl sein Ziel, die Karawanserei, am anderen Ende von El Kuwehd lag. Auf Welids Fragen ("Warum die Schmiede?") antwortet Mohallab "nachdenklich": "Dieser Augenblick war schon einmal... Ja, dieser Augenblick war schon einmal, und er erfüllt mich mit Trauer" (S. 10). Dieselbe Stimmung, nur noch verstärkt zu einem Zustand den Mohallab mit "Träumen" und Welid mit "Fiebern" bezeichnet, ergreift Mohallab zu Beginn der vierten Szene, wenn er das Geräusch der Schmiede wieder zu vernehmen meint. Das Geräusch des Hämmerns der Schmiede hat zu Beginn von Szene II also nicht nur die Funktion, eine räumliche Vorstellung zu schaffen, sondern es erweckt eine Stimmung in Mohallab von Erinnerung und Vorahnung, die das Hauptmotiv und -bild des Spiels, den Traum, einleitet.

In fünf Szenen dieses Hörspiels bedient Eich sich der viel geschmälerten Notlösung von Tür und Schritten, um den Auftritt

und Abgang von Personen darzustellen. In der Szene "Shirins Zimmer", die Mohallabs heimlichen Besuch bei Shirin schildert, wird auf das vorsichtige Öffnen und Verriegeln der Tür jedoch auch im Haupttext eingegangen. Es unterstreicht und illustriert das Wagnis des Sklaven, der seine Herrin noch vor der Dämmerung in ihrem Zimmer aufsucht (S. 38). Auch in Die Andere und ich erfolgt das Öffnen und Schliessen von Türen in einer spannungs-geladenen Stimmung und hat eine in der Handlung verankerte Bedeutung (S. 155). In Blick auf Venedig wird das Geräusch des auf das Pflaster stossenden Stockes des blinden Emilio, dem auch symbolische Bedeutung zukommt,<sup>30</sup> zur Verbindung von Szenen eingesetzt. Auf die strukturelle Funktion der Geräusche bei Eich soll jedoch erst bei der Betrachtung des Aufbaus seiner Hörspiele eingegangen werden.

#### 4. Die technischen Hilfsmittel und die Darstellung des Raums

Wie Schwitzke bemerkt, muss der Autor die Möglichkeiten der technischen Hilfsmittel zwar kennen, bei ihrer Anwendung sind jedoch Regisseur und Techniker entscheidend.<sup>31</sup> Wir können

<sup>30</sup> Eich verwendet dieses Motiv auch in der in Vézelay gehaltenen Rede: "In jeder gelungenen Zeile höre ich den Stock des Blinden klopfen, der anzeigt: Ich bin auf festem Boden." Akzente, 3. Jg. (1956) 315.

<sup>31</sup> Knilli kritisiert diese Entwicklung. Er zitiert Robert Fleschs Forderung aus dem Jahre 1931, "aus dem Mikrophon heraus zu komponieren," und bedauert, dass dem Hörspiel-autor heute für diese "Mikro"-Kunst die Erfahrungen fehlten. S. 49.

uns daher darauf beschränken, diese Hilfsmittel und ihre Wirkung hier lediglich summarisch zu erwähnen. Die verschiedenen Typen der Mikrophone unterscheiden sich nach Richtwirkung und Frequenz-Empfindlichkeit; ferner beeinflussen Aufstellung und Anzahl der verwendeten Mikrophone die Schallvorgänge im Studio. Vom Regietisch aus werden weitere technische Hilfsmittel wie Verstärker, Regler, Filter eingeschaltet, welche die von den Mikrophonen kommenden Schallvorgänge verstärken, mischen, filtern oder sieben, die Geräusche verzerrn, oder die Stimmen modulieren. Sie bewirken entweder eine Veränderung des erzeugten Tons, indem sie ihm eine andere Raumfarbe oder Klangcharakteristik aufprägen, so dass eine Stimme z.B. klingt, als ob sie aus dem Telefon käme, oder mechanisch, irreal oder abstrahiert wirkt. Zum anderen können diese technischen Mittel eine Reihe von Schallvorgängen mischen und ihre Lautstärke regeln, um sie entweder in einer Klangbalance zu halten, oder eine Schallkomponente hervorzuheben.

Schliesslich wäre hier auch die Blende als rein technischer Vorgang zu erwähnen. Die technische Blende arbeitet mit Fachausdrücken wie "Anblenden", "Einblenden", "Ausblenden", "Überblenden", "Durchblenden" und "Anschnneiden", die sich auf die Art des Öffnens und Schliessens des Reglers beziehen. "Anblenden" oder "Einblenden" bedeutet nach Schwitzke: "Wort, Ton oder Geräusch meist am Anfang eines Cuts oder einer Szene durch geschicktes Aufziehen des Reglers daran hindern, dass sie scharf

herein 'knallen'." Es handelt sich also um die Art der rein klanglichen Einführung einer Phase des Spiels oder ihres Abschlusses (Ausblenden), sowie der Übergänge von einer Phase zur andern (Überblenden, Durchblenden, Anschneiden). In der Dramaturgie dagegen meint der Begriff Blende, nach Schwitzke, immer - wenn es nicht ausdrücklich anders gesagt wird - "einen Übergang, der vom Dichter geschaffen wird, wobei ihn der Techniker nachher nur vielleicht unterstützt".<sup>32</sup> In den Fünfzehn Hörspielen Eichs finden wir keine Regieanweisungen, die sich auf die technische Blende beziehen. Dagegen verwendet Eich mit grosser Virtuosität die Poetische Blende oder die Phantasieblende, worauf im nächsten Kapitel eingegangen werden soll.

Wenn man die Vielfalt der technischen Hilfsmittel bedenkt, die von Rundfunktechnikern und -architekten entwickelt wurden, um dem Hörer eine akustisch wahrnehmbare Raumvorstellung zu vermitteln, überrascht Schwitzkes vierte Definition des Hörspiels zunächst. Sie geht von der Erkenntnis aus, dass der Hörraum nichts mit dem realen Raum zu tun hat. Für den Hörer gibt es keine anderen realen Dimensionen als die des Zimmers, in dem er sitzt und die seiner Entfernung vom Lautsprecher. Der monaurale Hörraum aber hat nur eine Dimension: nämlich die Tiefe, den Abstand vom Mikrophon - kein links und rechts, oben und unten, nur Farbe. Schwitzkes vierte Definition des Hörspiels lautet daher:

32 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 192-193.

Raum im Hörspiel ist (wenn man von der Möglichkeit verschiedener "Entfernung", allerdings eindimensional, in nur einer Richtung vom Mikrophon, absieht) nichts als eine Akzidenz, eine Farbe, die dem Wort oder den Tönen aufgeprägt wird und die ihnen dann anhaftet. Deshalb kann man z.B. mehrere Töne in verschiedenen Räumen gleichzeitig erklingen lassen - oder die Raumfarbe an einer Stimme oder an einem Ton, während sie klingen, technisch in zweierlei Richtung (mehr Hall - weniger Hall) verändern, ohne dass die Stimme sich fortbewegt.<sup>33</sup>

Schliesslich darf auch nicht vergessen werden, dass der Schallvorgang auf dem Weg vom Mikrophon zum häuslichen Lautsprecher in seiner Klangqualität durch die Eigenakustik des Empfangraums und die Einstellungsmöglichkeiten des Empfangeräts weitere Änderungen erfahren kann.

Wie so oft ist Knilli auch hier anderer Meinung. Von der Tatsache ausgehend, dass "Schallvorgänge in verschiedenen Räumen so verschieden klingen, dass z.B. Stimmen allein durch ihren Raumklang verändert erscheinen", sieht er im Raum einen "Resonanzkörper mit unbegrenzten Klangmöglichkeiten". Knilli bedauert, dass die verschiedenen Raumklänge im literarischen Hörspiel nur als Raumkulisse zur Raumillusion benutzt werden, "da diese Spiele von Vorgängen in vorzustellenden Schauräumen ausgehen und nicht von Schallvorgängen". Wie ein Hörspiel beschaffen

33 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 208-214.

sein sollte, das nur von Schallvorgängen ausgeht, beschreibt er jedoch nicht näher, sondern macht nur eine Andeutung, wenn er schreibt: "Man könnte sich kämpfende Raumklänge als Hörspiel denken." Als Beispiel einer in diesem Sinne verfehlten Gelegenheit erwähnt Knilli hier Eichs Geh nicht nach El Kuwehd. In diesem Hörspiel wechsle der Raumklang, d.h. die akustische Ebene, des öfteren, jedoch nur zur Illustration von Räumen und Schauplätzen wie "Im Freien vor El Kuwehd", "Zimmer bei Omar", in einem "Saale in Saads Palast" usw. Hier kämpften die Schallvorgänge nicht, spielten nicht; "dem Raumklang fehlt in diesem Hörspiel die spürbare akustische Funktion".<sup>34</sup>

Dabei übersieht Knilli, dass die Raumklänge in diesem Hörspiel eine dramaturgische Funktion haben, dass sie in die Handlung einbezogen sind, und ihnen darüber hinaus oft symbolische Bedeutung zukommt, wie dies häufig in Eichs Hörspielen der Fall ist. In der Szene "Nächtliche Strasse und bei Trugs" wird im Dialog Mohallabs mit der Magd Trugs die schmutzige, übelriechende Gasse, durch die sie gehen, mit dem luxuriösen Gemach Trugs, das ihr Ziel ist, mit seinen weichen Teppichen, den Räucherkerzen und dem ambraduftenden Lager, kontrastiert. Im Fortgang derselben Szene wird dieses Gemach jedoch zum Gefängnis für Mohallab. Unter "Geräusch und Musik" wurde bereits darauf hingewiesen, dass ein Raumklang (das Hämmern der Schmiede auf der Strasse in El Kuwehd) in diesem Traumspiel in Mohallab eine besondere Stimmung

erweckt, das Gefühl, schon einmal hier gewesen zu sein, diesen Augenblick schon einmal erlebt zu haben, das zum Kernmotiv des Spiels hinleitet. Auch der in diesem Hörspiel häufige Raumwechsel und die Kürze vieler Szenen haben etwas vom erratischen Rhythmus von Traumbildern, die ineinander übergehen, obwohl der Handlungsblauf für den Hörer dabei durchaus verständlich bleibt. Eine rein "akustische Funktion" haben die Raumklänge in diesem Hörspiel freilich nicht, wenn Knilli darunter verstanden haben will, dass sie völlig vom Sinn und Geschehen des Spiels losgelöst auftreten. Wie sollten sie auch? Es ist gerade Eichs Kunst, dass er alle Darstellungs- und technischen Mittel nicht um ihrer selbst willen einsetzt, sondern einzig zu dem Zweck, Thema und Sinn des Geschehens klar hervortreten zu lassen.

Aus der Tatsache, dass die technischen Möglichkeiten, die dem Hörspiel zur Verfügung stehen, um im Hörer auf wahrnehmbare Weise realistische Raumvorstellungen zu erwecken, begrenzt sind, ergeben sich bestimmte Regeln für Stoffwahl und Handlungsführung und die dramaturgische Funktion des Ortes im literarischen Hörspiel. Rolf Sanner spricht von der "Auflösung der festen Bezugspunkte Ort und Person", die sich im Laufe der deutschen Hörspielentwicklung ergab.<sup>35</sup> Bereits 1927 hatte der Hörspielautor und -theoretiker Rudolf Leonhard (im Vorwort zu seinem Hörspiel Wettlauf) von der "Keinheit des Ortes" im Hörspiel geschrieben,

35 Rolf Sanner, "Zur Struktur des literarischen Hörspiels", Wirkendes Wort, 17. Jg., H. 3 (1967), 175.

"eines Ortes, der gross und nicht differenziert ist", und festgestellt: "Das Hörspiel verlangt einen 'vagen' Raum..."<sup>36</sup> Gemeint sei damit die Preisgabe des optischen Raumes zugunsten des akustischen, erläutert Sanner. Wenn der Vorhang vor einem Bühnenspiel aufgehe, so sehe der Zuschauer den Raum vor sich, und sei es auch nur in Andeutungen. "Die Bühne ist also Raum, Geschehensraum." Wenn zu Beginn eines Hörspiels die (technische) Blende aufgehe, so vernehme der Hörer lediglich Stimmen, die nah klingen können, scheinbar dicht an seinem Ohr, oder durch Hallraumakustik entfernt, oder abwechselnd auf beiden Hörebenen.

"Der Raum aber, den die Sprache beschwört, ist weder der reale Raum der Bühne, noch der technische Raum, von dem aus das Spiel gesendet wird", erklärt Sanner. Dieser Raum entstehe vielmehr erst durch die Umdeutung des Akustischen ins Räumliche, durch die kraft des Wortes entstandene Vorstellung - "letztlich durch die Zwienatur des Wortes selbst, das Begriff und Bild in sich vereint".<sup>37</sup>

Hauptdarstellungsmittel für die Raumvorstellung im Hörspiel ist also das Wort, und Sanner warnt, dass es geradezu einen Verstoss gegen die dramaturgische Eigengesetzlichkeit des dichterischen Hörspiels darstelle, wenn der Ort der Handlung auf allzu realistische Weise durch Geräuschkulissen dargestellt werde, da so "die Transparenz aller akustischer Erscheinungen zum Geistigen

36 Bei Schwitzke, Das Hörspiel, S. 68.

37 Sanner, S. 175.

hin" verlorengehe.<sup>38</sup> Fischer meint, die beste Raumvorstellung vermittelte stets der Erzähler, Reporter oder Chronist, "weil er ausführlich schildern und so ganz anders veranschaulichen kann, als dies Andeutungen im Dialog und charakteristischen Geräuschen möglich ist, die ja doch immer Teile eines Vorganges sind, aus denen erst auf den Raum geschlossen werden muss, in dem er sich vollzieht".<sup>39</sup> Dies bezieht sich offensichtlich auf das realistische Hörspiel, bei dem die Raumvorstellung eine wesentlich grössere Rolle spielt als beim literarischen. Denn Richard Kolb hatte schon 1932 (in seinem Horoskop des Hörspiels) die Möglichkeit "durch direkte Schilderung, gar die eines 'Ansagers', 'Erzählers' oder 'Sprechers', Szenarium oder Kostüm oder äussere Aktion oder sonstwie Stofflich-Sichtbares zu ersetzen", abgelehnt.<sup>40</sup> Daraus ergibt sich der bereits im zweiten Kapitel erwähnte Fortfall des Kostüm- und Genrestücks, sowie der Historie für das Hörspiel.

Fischer kommt zu dem Schluss, dass das ideale Hörspiel raumlos sein wird. Als Beispiel nennt er u.a. Eichs Festianus, Märtyrer. Fischer stellt jedoch sehr richtig fest, dass die meisten Hörspieldichter, auch die geborenen Lyriker unter ihnen, nur ausnahmsweise ohne Raumvorstellung auskämen.<sup>41</sup> So arbeitet

38 Ibid., S. 176.

39 Fischer, S. 221.

40 Bei Schwitzke, Das Hörspiel, S. 186.

41 Fischer, S. 218.

auch Günter Eich in allen seinen Hörspielen mit Raumvorstellungen, die jedoch oft irreale Räume betreffen und, wie bereits erwähnt, symbolische Bedeutung erlangen. Dem Motiv des Eingeschlossenseins in einem Raum, der Zelle, dem Gefängnis, begegnen wir im "Ersten Traum" des Hörspiels Träume, in dem die Menschen seit Jahren in einen Eisenbahnwagen eingeschlossen einem unbekannten Ziel entgegenrollen. Es kehrt wieder in Die Mädchen aus Viterbo, wo sich Grossvater und Enkelin in einer Dachstube verborgen halten und ihre Entdeckung in dieser Zelle fürchten, die freilich immer noch die Freiheit darstellt im Vergleich zum Konzentrationslager, dem sie zu entrinnen suchen. In der fiktiven Parallelhandlung des Spiels harren die Mädchen aus Viterbo, eingeschlossen im Dunkel der Katakomben Roms, in denen sie ihren Weg verloren haben, auf Entdeckung und damit Rettung aus ihrem Gefängnis. Wir finden das Motiv auch in Man bittet zu läuten, dem letzten der Fünfzehn Hörspiele wieder, das vom endlosen Gerede des Portiers eines Taubstummenheims bestimmt wird, der seine Portierloge "von drei zu drei Meter" im ersten Telefongespräch als "Zelle" bezeichnet, "Kontemplation oder Strafverschärfung, wie Sies nehmen" (S. 565).

Wie in Die Mädchen aus Viterbo so gehören auch in Die Andere und ich und in Meine sieben jungen Freunde die Raumvorstellungen verschiedenen Wirklichkeitsebenen an. In Festianus, Märtyrer spielt sich das Geschehen, oder besser, wickeln sich die Dialoge in irrealen Räumen ab, im Paradies und in der Hölle. Denn das Spiel ist nicht, wie Fischer schreibt, völlig "raumlos". Eich

gibt Regieanweisungen für Raumakustik wie "Offenes Gelände" (S. 533), "Halle mit Echo" (S. 541), oder "In der Torhalle des Paradieses" (S. 549). In Die Stunde des Huflattichs werden nicht nur die Stimmen der Menschen, sondern auch Orte und damit Räume und Raumvorstellungen, verfremdet, da die Sprache, die sie bezeichnete und die entsprechenden Vorstellungen hervorrief, ihren Sinn verloren hat. Dies kommt nicht nur in den ergebnislosen Gesprächen Alphas mit Delta und Gamma zum Ausdruck, die nicht mehr an Geographie und Meteorologie glauben (S. 403, 412), sondern auch im Bild des Huflattichs, der die ganze Erde überwachsen und damit die Individualität von Raum und Ort nivelliert hat.

Allgemein lässt sich sagen, dass Eich sich höchst selten allein auf akustische Mittel verlässt, um Raumvorstellungen zu erwecken. Weit häufiger sind die Fälle, wo diese hauptsächlich durch die Sprache hervorgerufen werden. In Zinngeschrei, dem neben Blick auf Venedig "realistischsten" der Fünfzehn Hörspiele<sup>42</sup> wird zu Beginn der ersten Szene nur die Regieanweisung "Im Freien" für die Raumakustik gegeben. Dass sich diese Szene bei einem Gartenfest der bolivianischen Kolonie abspielt, erfahren wir jedoch aus den ersten fünf Sätzen des Dialogs.<sup>43</sup> Die anschliessende

42 Wir haben es hier nicht mit einem Traumspiel zu tun; es gibt nur eine Wirklichkeitsebene; es erscheinen keine irrealen Gestalten oder Räume.

43 Valera: Wieviel Indios hat die Rosenhecke gekostet?  
Salinas: Sprich deine sentimental Fragen leiser aus!  
Valera: Ich bin erst seit kurzem darauf gekommen, dass es die Schönheit nicht ohne Schmerzen gibt.  
Salinas: Wenn du willst, kann ich deine Erkenntnisse laut verkünden. Ein Gartenfest der bolivianischen Kolonie, das ist ein passender Ort. S. 354.

Szene im Nachtlokal "Au Raisin Bleu" wird mit "gedämpfter Bar-musik" unterlegt. Sie beginnt inmitten eines Dialogs zwischen Valera und Paulette, der sich auf die Ereignisse beim Gartenfest bezieht. In diesem Gespräch wird nicht direkt auf seinen Schauplatz Bezug genommen. Es ist deshalb nötig, diesen mit akustischen Mitteln anzudeuten. Auch die anschliessende dritte Szene beginnt mit Musik. Sie spielt sich in der Wohnung, des gerade nach Hause kommenden Millionärssohns Manuel ab, dessen Diener Gedichte schreibt und Schönberg liebt, Tatsachen, die der Hörer aus dem Dialog erfährt. Der Nebentext beschränkt sich auf die knappe Anweisung: "Anderer Raum. Entfernte Musik." Die ersten Sätze des Dialogs ergänzen sie, um die Raumvorstellung zu ermöglichen und ziehen mit einem Wortspiel eine Parallele zwischen der Kälte der Schönbergmusik und der Temperatur in der Wohnung.<sup>44</sup> Die fünfte Szene ("Einzelheiten") spielt wieder im Nachtlokal "Au Raisin Bleu" und beginnt mit der Regieanweisung "Musik wie in Szene II" (S. 365). Hier wird jedoch im dritten Satz des Dialogs zwischen Gast und Kellner auf die Musik Bezug genommen (Calvo: ... Die Musik entspricht dem Kalbsbraten, ... S. 366), sie ist nicht mehr nur Geräuschkulisse.

44 Manuel: Was ist das für Musik, Jaques?  
Diener: Schönberg, Herr Rubio. Ich hatte mir erlaubt, in meinem Zimmer eine Platte aufzulegen.  
Manuel: Schönberg, so. Findest du es nicht kalt?  
Diener: Ich habe den Heizofen bereits angestellt.  
Manuel: Und die Musik?  
Diener: Ziemlich. Aber was kalt ist, wärmt besser. Hier ist die Post. S. 359.

Auch in den Hörspielen, die einen Erzähler verwenden, wird die Raumvorstellung nur dort durch breitere Schilderungen evoked, wo sie eine entscheidende Bedeutung für das Geschehen des Spiels hat. So wird in den ersten erzählten Passagen des Spiels Die Andere und ich durch die genaue Schilderung der Landschaft um das Städtchen Comacchio - "eine schwarze Landschaft des Todes" (S. 126) - nicht nur die Szene für das Spiel gesetzt, sondern es wird auch die Stimmung hervorgerufen, es werden die Fragen vorbereitet, die zu Ellens zeitweiliger Wandlung in die Fischerstochter Camilla in Comacchio führen. Dabei wird auch bereits die Welt der in ihrem luxuriösen Wagen mit ihrer Familie durch diese Todeslandschaft fahrenden Amerikanerin mit der Welt Camillas kontrastiert. So endet die zweite erzählte Passage:

Wir fuhren aussen in einiger Entfernung um den Ort herum, ein Wasserarm trennte uns von den finsternen schwarzen Mauern der Häuser. Schwarze Erde ohne Gras, zerrissene Wäsche, zum Trocknen aufgehängt, halbnackte spielende Kinder, die für einen Augenblick aufschauten und uns nachstarrten, ein Mann, der bis zu den Knien im Wasser stand und angelte.

In der anschliessenden kurzen Dialogszene, die mit Ellens Frage: "John, wovon leben die Menschen?" beginnt, erscheint dann zum erstenmal das Motiv der Angst, einer schwer zu erklärenden Angst Ellens, die ihrem Mann und ihren Kindern unverständlich bleibt (S. 126-127).

Die erzählten Passagen müssen wir uns in einem abstrakten, undefinierten Raum vorstellen, in dem die Sprache sehr nah, sehr

intim wirkt. In Die Andere und ich gibt Eich die Regieanweisung "Raumlos" für Ellens Erzählungen. In Das Jahr Lazertis wird die Raumakustik für Pauls Erzählungen nicht definiert. In diesem Hörspiel hat der Erzähler nach Funke die Aufgabe, "die Aktion voranzutreiben und einen neuen Kontakt zu schaffen". Das geschieht, so schreibt Funke, "indem jeder letzte Satz des Prosa-Textes das Motiv der folgenden Szene enthält. Dadurch wird der Hörer vorbereitet. Er vollzieht nahtlos den Übergang von einem Raum in den anderen." Als Beispiel für solche Übergänge nennt Funke u.a. den Übergang von der Erzählung der Fahrt nach Pernambuco und der Begegnung mit Dr. Bayard, die mit den Sätzen schliesst: "Was mir Dr. Bayard sagte, nahm ich zuerst nicht sonderlich ernst. Aber das Gespräch mit ihm ist mir deutlicher in Erinnerung geblieben als alles, was wir sonst in Pernambuco vor unserem Aufbruch gesprochen haben mögen." (S. 324). "Die nachfolgende Unterhaltung findet somit eine elegante Introduktion, die den Wechsel in 'das Zimmer des Dr. Bayard' anspielt," schreibt Funke.<sup>45</sup>

Dem Übergang zum ersten Dialog des Spiels geht die Schilderung von Pauls Gang durch die Neujahrsnacht voraus, die wieder weniger eine Raumvorstellung als vielmehr eine Stimmung zu evozieren sucht. Sie leitet zur ersten Begegnung mit der opaques Gestalt Lapartes über, dessen Einführung auch bereits die Neugier des Hörers hervorruft:

Da war die halbhöhe Mauer, über die hinweg man sonst den Hafen sah. Etwas Ungewöhnliches war

45 Funke, S. 79-80.

heute daran. Hatte jemand eine Last niedergesetzt, einen halb gefüllten Seesack, und stehen lassen, so dass der Schnee ihn anwehte? Oder war hier inzwischen eine Plastik aufgestellt worden, die dem Kunstsinn der Bürger schmeicheln konnte bei Sonne und Schneetreiben?

Ich kam näher und sah einen Menschen auf der Brüstung hocken, halb zugeweht wie ein verlassener Seesack und wie eine steinerne Figur, die sich gegen kein Wetter wehrt. (S. 315.)

Darauf folgt die erste Szene, in der die Gestalt Lapartes Leben und Plastizität erhält.

Am virtuosesten erscheint Eichs Kunst, mit knappsten akustischen und sprachlichen Mitteln wechselnde Raumvorstellungen zu erwecken, in einer Szene des Hörspiels Blick auf Venedig. Sie schildert die erfolglose Stellensuche Emilios, nachdem der ehemals Blinde durch eine gelungene Operation sehend geworden ist. In der vorangehenden kurzen Szene erleben wir seinen ersten Besuch in einem Büro für Stellenvermittlung. Nachdem Emilio die nötigen Fragen nach seinen Personalien und Berufskenntnissen beantwortet hat, wird ihm nicht allzu viel Hoffnung gemacht. Die Sekretärin rät ihm, "es auch anderswo zu versuchen". Diese Versucht schildert die anschliessende, sehr kurze Szene. Sie spielt sich in "wechselnden Räumen" ab und der Haupttext besteht lediglich aus einer Wiederholung der Antworten, die Emilio auf die in der vorangehenden Szene gestellten Fragen gab, in akzeleriertem Tempo.<sup>46</sup>

### B. Die Sprache und ihre Funktionen

Wir haben gesehen, dass die akustischen Darstellungsmittel beim literarischen Hörspiel eine untergeordnete Rolle spielen und ihre Leistungsmöglichkeiten begrenzt sind. Die Sprache ist im dichterischen Hörspiel das Hauptdarstellungsmittel. Die sprachlichen Formen, die es verwendet, sind im grossen und ganzen dieselben, die wir im literarischen Kunstwerk und beim Schauspiel finden. Beim Hörspiel kann jedoch nicht wie bei der Lektüre eines Buches zurückgeblättert werden. Daher dürfen die verwendeten Bilder nicht zu komplex, sondern müssen leicht erfassbar und eindringlich sein, und der häufige Gebrauch von persönlichen Fürwörtern und Relativpronomen ist zu vermeiden. Schwitzke weist darauf hin, dass das geschriebene Wort im Gegensatz zum gesprochenen eine grössere Affinität zur Abstraktion, das gesprochene zur Konkretion und zum Bild habe.<sup>47</sup> Im Gegensatz

- 46      Im folgenden wechselnde Räume.  
Emilio: Emilio Ratazzi mit einem t.  
Emilio: 4. Februar 1920.  
Emilio: Rughetta Bernardo 13.  
Emilio: Schreibmaschine.  
Emilio: Korbflechter.  
Emilio: Telefonist.  
Emilio: Emilio.  
Emilio: Schreibmaschine.  
Emilio: Mit einem t.  
Emilio: 1920.  
Emilio: Rughetta Bernardo 13.  
Emilio: Telefonist.  
Emilio: Danke sehr.  
Emilio: Vier Wochen.  
Emilio: Korbflechter.  
Emilio: Danke sehr. S. 181.

- 47      Heinz Schwitzke, "Wort und Bild in Hörspiel und Fernsehspiel", Das Wort im Zeitalter der Bilder, H. 5 (1957), 131.

zum Schauspiel werden im Hörspiel die dargestellten Gegenständlichkeiten nicht sichtbar, höchstens hörbar; das Wort muss also mehr leisten.

Nachdem wir uns diese Unterschiede klar gemacht haben, können wir als Ausgangspunkt unserer Betrachtung Ingardens Untersuchung der Funktionen der Sprache beim Schauspiel benützen. Er unterscheidet zunächst zwischen Sprachfunktionen, die sich "innerhalb" der dargestellten Welt vollziehen, und solchen, "welche die 'auf der Bühne' gesprochenen Worte auf das im Zuschauerraum versammelte Publikum ausüben". In beiden Fällen hat die Sprache die Funktion der Darstellung.<sup>48</sup> Diese Feststellungen treffen auch auf das Hörspiel zu. Innerhalb der dargestellten Welt haben wir, wenn wir Ingardens Untersuchung analog auf das Hörspiel anwenden, zu unterscheiden zwischen:

1. Gegenständlichkeiten (Dingen, Menschen, Vorgängen), die dem Hörer durch das Spiel, d.h. durch Stimmen, Geräusche, Musik und Ton ausschliesslich auf wahrnehmungsmässige Weise gezeigt werden. Mit dieser Kategorie haben wir uns im ersten Teil dieses Kapitels bei der Besprechung der akustischen Darstellungsmittel befasst und festgestellt, dass deren Möglichkeiten begrenzt sind. Eich verlässt sich kaum jemals auf rein akustische Darstellungsmittel.

2. Gegenständlichkeiten, die auf doppeltem Wege zur Darstellung gelangen, wahrnehmungsmässig und durch sprachliche Dar-

48 Ingarden, S. 406.

stellung. Dies geschieht bei Eich sehr oft. Da er akustische Darstellungsmittel zur Darstellung von Gegenständlichkeiten, wie z.B. Räumen, nur sparsam, andeutungsweise benutzt und diese oft symbolische Bedeutung erlangen, werden die durch sie erweckten Vorstellungen meist durch die Sprache befestigt und erweitert. Beispiele für diese Methode wurden im vorangehenden Abschnitt (Die Darstellung des Raumes) gegeben. Dies gilt jedoch vor allem auch für die Selbstdarstellung der Gestalten bei Eich, die weit weniger durch die Manifestationsqualitäten der Stimme, sondern hauptsächlich durch die Sprache erfolgt. "Wenn seine Personen miteinander reden, geben sie sich her. Ihr Charakter kommt aus ihrer Sprechweise," schreibt Curt Hohoff in seinem Aufsatz "Günter Eichs Hieroglyphik".<sup>49</sup> Das klingt beinahe zu einfach, und es scheint uns angebracht, auf die Schwierigkeiten hinzuweisen, die der Autor zu bewältigen hat, der in einem Hörspieldialog allein aus dem Wort Phantasiegestalten und Vorgänge spontan entstehen lassen muss. Schwitzke zählt sie in einem Essay auf, in dem er zunächst daran erinnert, dass der Autor im Hörspiel nichts zur Verfügung habe als den Dialog selbst. "Also nicht wie im Theater das Bühnenbild usw. - und nicht (wenn wir einmal von der Möglichkeit des Erzählers im Hörspiel absehen) wie im Roman epische Zustandsschilderungen zwischen den Szenen, mit denen langsam beschreibend eine Phantasiewirklichkeit abgebaut

49 Curt Hohoff, "Günter Eichs Hieroglyphik", Geist und Ursprung; zur modernen Literatur (München, 1954), S. 210.

(sic) werden kann." Im Hörspiel sprächen nur die erdichteten Figuren, schreibt Schwitzke, und diese müssten mit ihren Auseinandersetzungen nun nicht nur wie im Drama die Handlung, sondern möglichst gleichzeitig mit der Handlung, ja eigentlich noch vor der Handlung durch ihre Worte wie unbeabsichtigt auch sich selbst, ihre Umwelt und ihre Gesprächspartner sichtbar werden lassen. Und dieser Akt der Selbstschöpfung ist nicht nur beim Hörspielbeginn zu bewältigen, betont Schwitzke, sondern ist ein permanentes Geschehen im Hörspiel.<sup>50</sup>

Das erste der Fünfzehn Hörspiele (Geh nicht nach El Kuwehd!) beginnt mit einer Szene "Im Freien vor El Kuwehd" zwischen Mohallab und Welid. Aus den ersten Sätzen ihres Dialogs erfahren wir, dass Mohallab ein Kaufmann ist, der sich mit seinem Diener Welid und schwer beladenen Kamelen auf der Reise nach Damaskus befindet. Diese für die Handlung wichtigen Tatsachen werden uns jedoch gleichsam nur nebenbei mitgeteilt. Was sich uns vor allem einprägt, ist Mohallabs Ungeduld. Das erste Wort, das erklingt, ist sein Ruf: "Welid!", dem der Befehl: "Reite mir voraus!" folgt. Im anschliessenden Dialog lernen wir nicht nur Ziel und Zweck der Reise kennen, sondern vor allem auch die Dialogpartner und ihr Verhältnis zueinander. Mohallab ist ein Kaufmann, der genau zu rechnen versteht (aus diesem Grund will er wohl auch - trotz seiner Ungeduld - die Kamele nicht antreiben) und Welid bei einer Ungenauigkeit ertappt. Aber es geht ihm nicht um Geld. Er

50 Schwitzke, "Wort und Bild in Hörspiel und Fernsehspiel", S. 132.

ist "knauserig mit der Zeit", weil er zu Fatime, seiner Geliebten zurückkehren will. Welid muss sie ihm mit den Worten eines Dichters beschreiben, um seine Ungeduld zu stillen. Wenn Welid nicht nur die Rolle des Dieners, sondern auch die eines Vertrauten zu spielen scheint, so wird er doch von seinem Herrn mit einer gewissen Grausamkeit auf seinen Platz verwiesen. Nachdem Welid auf Mohallabs Geheiss bekannt hat, dass er Fatime liebe, muss er auch die Frage beantworten, wer sie besitzen werde: "Mohallab, der Kaufmann." (S. 7-8).

Ein ähnliches Verhältnis wie zwischen Mohallab und seinem Diener Welid besteht zwischen Catarina de Ataide, der Hauptgestalt der Brandung vor Setúbal, und Rosita, ihrer Zofe. Auch dieses sieben Jahre später entstandene Spiel beginnt mit einem Dialog zwischen Herrin und Dienerin, der nicht nur in die Handlung einführt, sondern auch die Charaktere der Gesprächspartner enthüllt. In Festianus, Märtyrer sind die beiden Heiligen Laurentius und Festianus durch die Methode der Kontrastierung von einander abgesetzt. Beide verkörpern zwei einander widersprechende Aspekte die Welt zu sehen, die doch beide im christlichen Glauben verwurzelt sind. In der Hölle sah Laurentius "den Sumpf, gemischt aus Quellwasser und Kot. Blasen, die hochsteigen, in den Farben des Regenbogens schillern und Gestank über dich werfen, wenn sie platzen". Dagegen Festianus:

Festianus: Ich sah Menschen

Laurentius: Würmer in Gehirnen, Schwären auf Rippenbögen, Eiter in einer Haut, die herabgefallen war wie Baumrinde.

Festianus (schlägt die Hände vors Gesicht):

Leiden!

Laurentius: Kein Leiden und kein Mitleiden,  
Bruder Festianus, wer einmal die  
Herrlichkeit geschaut hat -

Festianus (mehr für sich): Hatte ich sie nicht  
auch geschaut?

Laurentius: In ihrem Glanze brennend, so stehe  
ich hier.

Festianus: Ich fand die Asche, Bruder.

Laurentius (zornig): Feuer und Asche, das unter-  
scheidet uns.

Festianus: So ist es. (S. 554)

Im Gegensatz zu diesen Gestalten wird der Sekretär Calvo  
in Zinngeschrei schon im Haupttext charakterisiert, ehe wir seine  
Stimme zum erstenmal hören. Die dritte Szene, die seinem ersten  
Auftreten vorausgeht, endet mit den Worten Manuels: "Herr Calvo,  
diese charmante Viper im Dienste meines Vaters" (S. 363). In  
seinem anschliessenden Telefondialog enthüllt sich Calvo bereits  
in der wortreichen Anrede, die gleichsam ins Nichts gerichtet ist,  
da sich die Teilnehmerin auf der anderen Seite noch gar nicht ge-  
meldet hat, als ein Mann, auf den Manuels Charakterisierung glän-  
zend passt. Bei diesem ersten Auftreten Calvos hilft Eich dessen  
Darsteller mit Regieanweisungen, den richtigen Ton zu treffen.  
In Szene V und vor allem in Szene VII, einer Parallelz zum ersten  
Telefongespräch, erscheinen keine Anweisungen bezüglich der Ma-  
nifestationsqualitäten im Nebentext. Diese Telefonszenen deuten  
bereits den Ton an, der im letzten Hörspiel, Man bittet zu läuten,  
angeschlagen wird, das nicht weniger als fünf Telefongespräche

enthält. In diesen hören wir jedoch, ebenso wie in den Dialogen, nur einen Gesprächspartner, den Portier eines Taubstummenheims. Diese Gestalt enthüllt sich allein durch das monologische Wort, da das Spiel kaum noch eine Handlung enthält. Und aus ihren Worten allein lernt der Hörer die unhörbaren Gesprächspartner am Telefon oder im Taubstummenheim kennen. Diese Gestalten können zur dritten Gruppe von Gegenständlichkeiten im Hörspiel gezählt werden, der Gruppe, die ausschliesslich mit sprachlichen Mitteln zur Darstellung gelangen.

Neben der Darstellungs- und Ausdrucksfunktion (die durch die Manifestationsqualitäten des Tones der Rede vollzogen wird) hat die Sprache im Hörspiel schliesslich die wichtige Funktion der Kommunikation, der Mitteilung. Wie Ingarden betont, handelt es sich im Gespräch zweier Menschen aber sehr selten um eine blosse Kommunikation:

Es handelt sich um etwas viel Lebenswichtigeres, und zwar um eine Beeinflussung desjenigen, an den die Rede gerichtet ist. In allen 'dramatischen' Konflikten, die sich im Theaterschauspiel in der dargestellten Welt entwickeln, ist die an jemanden gerichtete Rede eine Form der Handlung des Sprechenden und hat im Grunde nur dann eine wirkliche Bedeutung in den im Schauspiel gezeigten Geschehnissen, wenn sie wirklich die sich entwickelnde Handlung wesentlich vorwärtstreibt.<sup>51</sup>

Diese Bedeutung hat die Rede auch im Hörspiel, wenn es handlungs-

51 Ingarden, S. 408-409.

bestimmt oder dramatisch ist. Auch im Monolog, der wie bereits bemerkt wurde, im Hörspiel glaubhafter wirkt als im Schauspiel, hat die Sprache neben der Funktion der Selbstdarstellung die der Beeinflussung, und zwar der Selbstbeeinflussung.

Eich ist ein Meister des Dialogs. Er ist seine bevorzugte Stilform im Hörspiel. Innerhalb knappster Aussagen enthüllen sich seine Charaktere, entwickelt sich das Geschehen, werden komplizierte Bezüge zum Ausdruck gebracht. Wir haben die sechs Spiele hervorgehoben, in denen Eich sich eines Erzählers bedient. Die Mehrzahl der Fünfzehn Hörspiele enthält jedoch keine rein epischen Passagen, sondern nur Dialoge. Diese bestehen, obwohl sie eine dichterische Sprache verwenden, auch dort, wo sie hauptsächlich Gedankliches ausdrücken, meist aus einzelnen, kurzen Sätzen. Häufig erscheinen fragmentarische und elliptische Sätze, sowie Fragen und Ausrufe, wodurch der Dialog äusserst lebendig und natürlich wirkt. Durch die Unterbrechung längerer Aussagen durch den Gesprächspartner bleibt dieser lebendig im Gedächtnis der Hörer, denn - wie Schwitzke bemerkt - "eine Figur ist nur da, indem sie spricht: wenn sie aufhört zu sprechen, verflüchtigt sie sich sehr schnell ins Nichts".<sup>52</sup> In Geh nicht nach El Kuwehd! bedient Eich sich einer stilisierten Sprache, die dem an TausendundeineNacht erinnernden märchenhaften, orientalischen Charakter des Traumspiels entspricht. Alle anderen Hörspiele bewegen sich ungefähr auf derselben sprachlichen Ebene.

52 Schwitzke, "Wort und Bild in Hörspiel und Fernsehspiel", S. 132.

Nie versucht Eich, auf plumpe Weise eine Periode oder ein Milieu durch Dialektanklänge oder sprachliche Eigenheiten zu beschreiben oder eine Gestalt durch sprachliche Manierismen zu charakterisieren.

Eigentliche Monologe sind selten in den dialogischen Spielen. In der vierten, in den Katakomben spielenden Szene der Mädchen aus Viterbo hören wir einen durch die Regieanweisung "Raumlos" vom Gespräch der Mädchen abgesetzten Monolog des Lehrers Bottari, der eine Art Selbstgericht darstellt. In der kurzen Szene "Bei geöffneten Fenstern" des ersten Spiels (Geh nicht nach El Kuwehd!) spricht Shirin in ihrem Monolog ständig Mohallab an, so dass ihre Rede weniger einem Monolog als einem Dialog entspricht, von dem wir nur einen Gesprächspartner hören (s. 42). In den epischen Passagen der Spiele, die einen Erzähler enthalten, könnte man monologische Phasen herausstellen. Dagegen lassen sich in nahezu allen Spielen monologische Dialoge finden, in denen keine wirkliche Kommunikation zwischen den Gesprächspartnern stattfindet, weil jeder auf einer anderen Ebene denkt und spricht oder nur seinen Gedanken Ausdruck zu verleihen sucht und nicht auf den anderen eingeht. Der extremste Fall solcher einseitigen Dialoge findet sich in Man bittet zu läuten. In den "Abschnitten 1 - 7 und 9 - 14" hören wir hier nur die "gleiche Männerstimme" (S. 564), den geschwätzigen Portier des Taubstummenheims, selbst wenn er Telefongespräche führt oder einseitige Gespräche mit den Insassen des Heims. Er stellt auch häufig Reflexionen an, die sonst in

den Hörspielen Eichs selten sind. Diese Gestalt ist jedoch gleichsam eine Verkörperung der Sprachzerstörung durch überschnelle Abnützung und Schablonisierung und der Unfähigkeit zu echter Kommunikation, Problemen der Gegenwart, die Themen des Spiels darstellen.

Beschreibungen finden sich vor allem in den erzählten Passagen der Spiele, die einen Erzähler verwenden, wo sie für das Geschehen der Spiele wesentlich sind. Aber es erscheinen auch kurze Beschreibungen in den Dialogen. In der Szene "Saal in Saads Palast" des Hörspiels Geh nicht nach El Kuwehd! verstummt Shirin in den Armen Saads. Darauf hören wir Okbas geflüsterte Worte: "Jetzt stirbt sie." (S. 49). Es ist ein nicht ganz geglückter Versuch, ein Geschehen - den Tod Shirins - durch rein sprachliche Mittel darzustellen. Glücklicher ist die Lösung der wichtigen Erkennungsszene in Die Andere und ich, die sich sowohl kurzer erzählender Passagen als auch des Dialogs bedient. Die Amerikanerin Ellen Harland ist in eines der armseligen Fischerhäuser Comacchios getreten. Die Frau, die sie dort findet, redet sie als Camilla an. Als Ellen ihr klarzumachen sucht, dass es sich um eine Verwechslung handeln muss und fragt, wer Camilla sei, hören wir zuerst Ellen mit einer kurzen Beschreibung der wortlosen Reaktion der Mutter Camillas auf diese Worte:

Raumlos

Ellen: Sie sah mich verständnislos und bestürzt an. Sie kam ganz nahe auf mich zu, ergriff mich an beiden Armen und schaute mir ins Gesicht.

Im Haus

Mutter: Wer Camilla ist? Du bist Camilla, meine Tochter. Oder kennst du dich selber nicht mehr? Camilla, hörst du?

Raumlos

Ellen: Ich blickte über ihre Schultern in den kleinen, halb blinden Spiegel, der gegenüber an der Wand hing. Ein junges Mädchen sah mir daraus entgegen, schwarzhaarig, das Gesicht von der Sonne gebräunt, mit einem billigen Korallenschmuck um den Hals. Ich riss den Spiegel herunter.

Darauf wird die dramatische Szene, in der Ellen noch einmal aufgebegeht gegen ihre Identifikation als Camilla, und die schliesslich zu ihrer Annahme der Rolle Camillas führt, in Dialogform fortgesetzt (S. 131-132).

Als Meister des Hörspieldialogs beherrscht Eich die Kunst des Aussparens, die jede Weitschweifigkeit zu vermeiden weiss, um die Spannung des Gesprächs zu gewährleisten, ebenso wie die Kunst der Pause. Fischer erinnert daran, dass man sich in der Frühzeit des Rundfunks scheute, vor dem was die amerikanischen Rundfunkdramaturgen "dead air on the radio" nennen, weil man die Unterbrechung des akustischen Gefüges aus Menschen- und Instrumentalstimmen als ein Loch empfand.<sup>53</sup> Dies könne jedoch

53 Dieses Empfinden mag jedoch nicht nur ästhetischen, sondern vor allem auch finanziellen Erwägungen entsprungen sein. Da im amerikanischen Rundfunksystem die meisten Sendungen von einem "sponsor" finanziert werden, hat jede Minute, ja jede Sekunde der Sendezeit ihren Preis. Diese kostbare

nur entstehen, wenn die Spannung nicht über die Pause hinweg-führe und so der Pause einen Sinn, eine Funktion verleihe. Allerdings dürfe das Schweigen im Hörspiel nie so lange dauern wie auf der Bühne, meint Fischer, weil es nicht wie im Schauspiel von visuellen Eindrücken erfüllt ist. Während das Schweigen auf der Bühne keine Unterbrechung des Neben-, Zu- oder Gegen-einanders der Gesprächspartner bedeute, erlösche beim Hörspiel ihr Kontakt in der Sekunde, in der ihr Dialog unterbrochen werde, und der Hörer habe sich zu fragen, sind sie noch da, ist eine dritte Person dazu gekommen? Fischer hält es deshalb für vor-teilhaft, "wenn die Spielsituation eine dezente musikalische Pausenführung gestattet oder wenn ein gleichmässiges Geräusch gleichsam als akustischer Hintergrund die getrennten Gesprächs-teile miteinander verbindet." Auch da, wo das Schweigen Situa-tion an sich und nicht mehr nur Gesprächspause ist, müssten, so meint Fischer, akustische Eindrücke (wie Geräusch und Musik) die Stille dem Hörer bewusst machen.<sup>54</sup>

In Eichs Hörspielen finden sich beide Formen der Pause. Geh nicht nach El Kuwehd! enthält achtmal die Regieanweisung "Pause". Hierbei handelt es sich um Gesprächspausen, die nur

Zeit nicht völlig auszufüllen, sondern durch Pausen zu vergeuden, musste mindestens den Verwaltungsbeamten und den Sponsoren - für die künstlerische Erwägungen eine kleinere Rolle spielen als finanzielle - gegen die Natur gehen. Auch heute noch wird bei amerikanischen Sendern selbst musikalischen Darbietungen weniger "Luft" gegeben als bei deutschen Sendern, wo man gern Sprecher und In-strumente erst "ausatmen" lässt, ehe man zur Absage über-blendet.

in einem Fall durch ein Geräusch ("Pause, während der man draussen Schritte sich entfernen hört", S. 16) ausgefüllt werden. Nur einmal erscheint das Wort "Stille" im Nebentext und zwar am Ende der kurzen Szene "Bei geöffneten Fenstern". Sie schliesst mit Paukenschlägen, "fern und nah", denen "Stille" folgt (S. 42). Diese hat hier somit nicht nur die Funktion, das Schweigen an sich auszudrücken und einen Kontrast zu schaffen gegenüber dem Lärm der Paukenschläge, sondern sie wirkt auch strukturell als Übergang zur nächsten Szene "Zimmer im Palast". Pausen erscheinen häufig in Träume, wo die Menschen angstvoll den symbolischen Geräuschen lauschen, und sind oft von diesen ausgefüllt. Die Stille selbst erscheint motivisch in der ersten Katakombenszene der Mädchen aus Viterbo. Auf die Frage des Lehrers, "Wie war es möglich, dass wir die Leute vor uns und den Pater aus den Augen verlieren konnten?" folgt "Schweigen" (S. 279). Auch seine Frage "Weiss jemand hier die Zeit?" wird erst nach einer Periode der "Stille" beantwortet (S. 280). Die beängstigende Stille der Katakomben, die eines der Mädchen durch Singen auslöschen möchte, wird immer wieder hörbar in dieser Szene. Der Vorschlag zu singen, wird sogleich abgelehnt mit der Frage: "Damit wir überhaupt nichts mehr hören?" (S. 281). Mehrmals befiehlt der Lehrer Stille, denn in der Dunkelheit ihres Gefängnisses können nur akustisch wahrnehmbare Zeichen den Kontakt mit der Aussenwelt und die ersehnte Rettung anzeigen. Lena meint, sie höre jemanden rufen und bittet die anderen zu schweigen. Es folgt wieder "Stille" (S. 280), die das angestrengte

und hoffnungsvolle Lauschen der Mädchen ebenso einschliesst, wie die eigentliche Stille und die Enttäuschung der Lauschenden.

Die Funktionen der Sprache ausserhalb der dargestellten Welt, sind ungefähr dieselben wie beim Schauspiel. Sie entsprechen den innerhalb des Spiels auftretenden Funktionen der Kommunikation und Beeinflussung, aus denen sich die ästhetischen und emotionalen Erlebnisse des Hörers ergeben.<sup>55</sup> Wie bereits betont, muss die Sprache beim Hörspiel als Darstellungsmittel von Gegenständlichkeiten und Vorgängen jedoch mehr leisten als im Schauspiel, wo sie nicht nur durch akustische, sondern auch durch visuelle Ansichten unterstützt wird in ihrer Darstellungsfunktion. Dagegen kann das Wort, das uns in der privaten Umwelt unseres Zimmers anspricht, "in uns weitgreifendere Assoziationen anregen, als das gelesene Wort oder das Wort von der Bühne".<sup>56</sup> Wie beim Schauspiel, so kann man auch beim Hörspiel zwischen offener und geschlossener Bühne unterscheiden. Das realistische Hörspiel, das die Illusion des Belauschens eines tatsächlichen Geschehens zu erwecken sucht, entspräche der geschlossenen Bühne. Friedrich Dürrenmatt stellt dem Zuschauer vor der Guckkastenbühne den Hörer am Schlüsselloch gegenüber.<sup>57</sup> Überall da, wo sich ein

55 Ingarden, S. 411-412.

56 Erwin Wickert, "Die innere Bühne", Akzente, 1. Jg., H. 6 (1954), 510.

57 Friedrich Dürrenmatt, "Vom Sinn der Dichtung in unserer Zeit", Das Wort im Zeitalter der Bilder, H. 5 (1957), 150.

Erzähler direkt an den Hörer wendet, hätten wir es dagegen mit der offenen Bühne zu tun, wobei freilich in einem Hörspiel Elemente der offenen und der geschlossenen Bühne vertreten sein können und sich viele Möglichkeiten für Mischformen ergeben.

Die direkte Anrede des Hörers erfolgt im Hörspiel jedoch ganz anders als die Anrede des Zuschauers im Theater. Im Hörspiel wendet sich der Sprecher nicht an eine Gemeinschaft, sondern an Einzelne, die isoliert von einander dem Geschehen lauschen. Dem intimeren Raum des Hörers entspricht der intimere Raum des Hörspiels und auch oft ein intimeres Thema. Für Dürrenmatt, einen Theatermann, ist das Belauschen geflüsterter Intimitäten noch unangenehmer als die visuelle Observation optisch vorgeführter Intimitäten, weil die Phantasie im zweiten Fall nicht mehr bemüht zu werden braucht, im ersten jedoch noch weiter gehen kann als das Bild.<sup>58</sup> Die Reaktion des Hörers auf das akustische Kunstwerk ist auch kein Gemeinschaftserlebnis wie im Theater, wo sich vor allem emotionale Reaktionen an den Äusserungen anderer Zuschauer entflammen oder unter ihrem Einfluss steigern können. Versuche mit sogenannten Gemeinschaftsempfängen haben gezeigt, dass gute Hörspiele dabei an Wirkung verlieren. Das dichterische Hörspiel verlangt die kontemplative Haltung der Selbstvergessenheit und fordert mehr von der mitschaffenden Phantasie des Hörers als die optischen Kunstformen. Dabei möge es dahingestellt bleiben, ob das umstrittene Bild Erwin Wickerts von der "inneren Bühne", auf der das Geschehen im Hörspiel statt-

58 Dürrenmatt, S. 150.

finde, zutreffend ist.<sup>59</sup> Marshall McLuhan spricht von der magischen Wirkung des gehörten Wortes. Das Kapitel seines Buches Understanding Media, das dem Rundfunk gewidmet ist, trägt den Untertitel "The Tribal Drum". Er führt darin aber auch aus, dass Rundfunkhören ein individuelles Erlebnis ("a private experience") ist und erwähnt als Beispiel Schulkinder, die sich mit Hilfe der Klänge aus dem Radiogerät von der Umwelt isolieren, um sich auf ihre Schularbeiten konzentrieren zu können.<sup>60</sup>

Wo Eich den Hörer direkt anspricht, wendet er sich gewöhnlich an den Einzelnen. "Ich möchte mich vorstellen, Hörer, aber wer bin ich?" (S. 201). Mit diesen Worten des Tigers Jussuf beginnt das gleichnamige Spiel, das mehr solcher direkten Wendungen an den Hörer enthält als alle anderen Hörspiele Eichs. Der aufrüttelnde Appell der abschliessenden lyrischen Passage in Träume beginnt jedoch mit einer Anrede im Plural ("Wacht auf, denn eure Träume sind schlecht! / Bleibt wach, weil das Entsetzliche näher kommt." S. 87), um dann Einzelne anzusprechen ("Auch zu dir kommt es, der weit entfernt wohnt von den Stätten, wo Blut vergossen wird, / auch zu dir und deinem Nachmittagschlaf, / worin du ungern gestört wirst." S. 87) um sich dadurch noch zu intensivieren. Die Passage endet wie sie begann mit Imperativen im Plural (S. 88). Auch dort, wo Eich den Hörer nicht direkt anspricht, sind seine Spiele thematisch, formell

59 Wickert, "Die innere Bühne".

60 McLuhan, S. 297-302.

und haltungsmässig für das Hören Einzelner bestimmt. Das ist auch dadurch bedingt, dass sie stärkste Konzentration vom Hörer verlangen, da Aussage und Darstellung oft in indirekter Weise erfolgen. Eichs Hörspiele bieten immer einen ästhetischen Genuss, auch da, wo sie bewusst schockieren, um den Hörer aufzurütteln (wie etwa im "Zweiten Traum" von Träume) oder scheinbar vordergründig nur unterhalten oder spielerisch verwirren wollen (wie im Tiger Jussuf). Eich hat immer eine Botschaft, wenn sie auch nicht in allen seinen Spielen so klar und aufrüttelnd formuliert ist wie in Träume. In diesem Spiel hatte Eich den Hörer bewusst herausgefordert, und es löste die stärkste Reaktion in Form von (überwiegend ablehnenden) Hörerbrieften aus, die je auf ein Hörspiel Eichs erfolgte. Dabei braucht hier nicht besonders darauf eingegangen zu werden, dass Hörerbriebe (und selbst Hörerumfragen) nicht die verlässlichsten Maßstäbe für die Wirkung eines Hörspiels (und noch viel weniger für seine künstlerischen Qualitäten) sind.

"Das Hörspiel liegt etwa auf der Hälfte des Wegs zum Theater," schreibt Schwitzke. Durch seine Mittelstellung habe es "auch eine Nähe zu jener heutigen Richtung der darstellenden Kunst, die den Weg - fort vom Gesellschaftstheater und hin zum Einzelnen sucht". Auch der poetischen Sprache des Hörspiels räumt Schwitzke eine Mittelstellung ein "zwischen der naturhaft-fragmentarischen des Dramas und der fugenlos genauen, die ursprünglich - nicht mehr in unserer Zeit - die Prosa kennzeichnete". Indem die Hörspielsprache dem Darsteller zwar Raum lasse, aber nicht so

viel, dass er jemals entfesselt sich selbst repräsentieren könne, zwinge sie ihm auch einen Darstellungsstil auf, der etwa die Mitte halte zwischen "unwillkürlichen" lyrisch-epischen Monologisieren und vorsichtigem, aber "bewusstem" mimischen Gestalten.<sup>61</sup> Am nächsten sei die Sprache des Hörspiels der Lyrik verwandt, schreibt Hansjörg Schmitthenner. "Beiden ist die Fähigkeit zur 'Abbreviatur der Wirklichkeit' gemeinsam."<sup>62</sup> Diese Fähigkeit kennzeichnet die Sprachkunst des Lyrikers Eich, der in seinen Gedichten ebenso wie in seinen Hörspielen nicht mehr eigentliche Symbole, sondern eher Chiffren verwendet.

Exkurs: Günter Eich und die Sprache

Botschaften des Regens

Nachrichten, die für mich bestimmt sind,  
weitergetrommelt von Regen zu Regen,  
von Schiefer- zu Ziegeldach,  
eingeschleppt wie eine Krankheit,  
Schmuggelgut, dem überbracht,  
der es nicht haben will -

Jenseits der Wand schallt das Fensterblech,  
rasselnde Buchstaben, die sich zusammenfügen,  
und der Regen redet  
in der Sprache, von welcher ich glaubte,  
niemand kenne sie ausser mir -

Bestürzt vernehme ich  
die Botschaften der Verzweiflung,  
die Botschaften der Armut

<sup>61</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 207.

<sup>62</sup> Hansjörg Schmitthenner, "Das Material des Hörspieldichters", Welt und Wort, 5. Jg. (1962), 145.

und die Botschaften des Vorwurfs.

Es kränkt mich, dass sie an mich gerichtet sind,  
denn ich fühle mich ohne Schuld.

Ich spreche es laut aus,  
dass ich den Regen nicht fürchte und seine Anklagen  
und den nicht, der sie mir zuschickte,  
dass ich zu guter Stunde  
hinausgehen und ihm antworten will.<sup>63</sup>

Dieses Gedicht, das denselben Titel trägt wie die Gedichtsammlung Eichs, der es entstammt, könnte als Motto für das Gesamtwerk des Dichters gelten. Es enthält Themen und Motive, die immer wieder sowohl in seinem lyrischen als auch in seinem Hörspielwerk erscheinen. Sein Hauptthema stellt auch eines der Hauptthemen dieser Werke dar. Es ist die Sprache und ihre Botschaft, die chiffriert ist. Sie wird vor allem akustisch vermittelt. Im Gedicht wird sie "weitergetrommelt von Regen zu Regen, / von Schiefer- zu Ziegeldach", und "Jenseits der Wand schallt das Fensterblech, / rasselnde Buchstaben, die sich zusammenfügen". Am auffallendsten ist die Parallele dieses Bildes zu den Signaltrommeln im "Vierten Traum" des Hörspiels Träume. Aber auch in vielen anderen Spielen Eichs wird die Aufforderung zum Hören ausgesprochen, und die Menschen lauschen - oft angstvoll - auf ein Geräusch, ein Wort, das ihnen eine Botschaft bringen soll, die sie nicht immer verstehen. Im Gedicht

<sup>63</sup> Günter Eich, Botschaften des Regens; Gedichte (3. - 5. Tausend, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1961, S. 15.

redet der Regen "in der Sprache, von welcher ich glaubte, / niemand kenne sie ausser mir". Es ist die Botschaft, die auch so oft Eichs Botschaft in den Hörspielen ist: "die Botschaft der Verzweiflung... der Armut / und die Botschaften des Vorwurfs". Der Dichter reagiert auf sie wie der Grossteil der Hörer: "Es kränkt mich, dass sie an mich gerichtet sind, / denn ich fühle mich ohne Schuld". In der letzten Strophe nimmt er jedoch den Auftrag, der ihm als Empfänger der Botschaft auferlegt wird, an. Sie könnte als sein artistisches Credo angesprochen werden, denn in seinem Werk unterzieht Eich sich immer wieder der Aufgabe, hinauszugehen und eine Antwort zu suchen.

Es gibt wenige Stellungnahmen Eichs zu seinem Werk und seiner Botschaft. An die Herausgeberin der Zeitschrift Akzente schrieb der Dichter: "Ich lehne es immer und überall ab, mich zu mir und meinen Sachen zu äussern".<sup>64</sup> In der Anthologie Mein Gedicht ist mein Messer; Lyriker zu ihren Gedichten fehlt ein Beitrag Eichs, weil er sich (wie der Herausgeber Hans Bender in seinem Vorwort berichtet) "seine Gedichte 'nicht durch das Nachdenken über das Wie verderben' will, 'wie sich der Tausendfüssler das Gehen verdarb'".<sup>65</sup> Wir sind also meist gezwungen, seine chiffrierten Botschaften selbst zu deuten. In drei aus

64 Akzente, 3. Jg. (1965), 313.

65 Hans Bender (hg.), Mein Gedicht ist mein Messer; Lyriker zu ihren Gedichten (Heidelberg, 1955), S. II.

verschiedenen Anlässen gehaltenen Reden nahm Eich jedoch zum Thema der Sprache und der Aufgabe des Dichters Stellung. Sie können uns helfen, die Äusserungen Eichs zu diesem Thema in seinen Werken richtig zu deuten und zu erweitern. In der Rede, die Eich 1956 in Vézelay hielt, finden sich die Sätze:

Ich bin Schriftsteller, das ist nicht nur ein Beruf, sondern die Entscheidung, die Welt als Sprache zu sehen. Als die eigentliche Sprache erscheint mir die, in der das Wort und das Ding zusammenfallen. Aus dieser Sprache, die sich rings um uns befindet, zugleich aber nicht vorhanden ist, gilt es zu übersetzen. Wir übersetzen, ohne den Urtext zu haben. Die gelungenste Übersetzung kommt ihm am nächsten und erreicht den höchsten Grad von Wirklichkeit.<sup>66</sup>

Sie enthalten ein Motiv, das in vielfach varierter Form in seinen Gedichten und in seinen Hörspielen erscheint. "In anderen Sprachen" ist der Titel eines Gedichts<sup>67</sup> und einer 1964 bei Suhrkamp erschienenen Hörspielsammlung, die folgende Spiele zusammenfasst: Meine sieben jungen Freunde, Die Stunde des Huflattichs, Blick auf Venedig und Man bittet zu läuten.

In derselben Rede findet sich eine Formulierung von Eichs Maßstab für dieses "Übersetzen" und damit für sein dichterisches Schaffen: "Richtigkeit der Definition und Qualität sind mir identisch. Erst wo die Übersetzung sich dem Original annähert,

<sup>66</sup> Günter Eich, "Einige Bemerkungen zum Thema 'Literatur und Wirklichkeit', Rede gehalten in Vézelay", Akzente, 3. Jg. (1956), 314.

<sup>67</sup> Botschaften des Regens, S. 36.

beginnt für mich Sprache. Was davor liegt, mag psychologisch, soziologisch, politisch oder wie immer interessant sein, und ich werde mich gern davon unterhalten lassen, es bewundern und mich daran freuen - notwendig aber ist es mir nicht. Notwendig ist mir allein das Gedicht.<sup>68</sup> Diese Äusserung bestätigt die Tatsache, dass es Eich in seinem Werk nicht um eine Abbildung der Realität geht, sondern um die Suche nach der Wahrheit, den Sinn der Welt oder, wie er mehrmals selbst schreibt, der Wirklichkeit.<sup>69</sup> Sie bestätigt auch Eichs Bemühen um grösste Prägnanz und Sparsamkeit im Einsatz des Wortes. Hans Hennecke schreibt über die Botschaften des Regens: "Die bewusste und konsequente Askese in Wort, Rhythmus und Reim wurde in deutscher Lyrik wohl kaum jemals weiter getrieben als hier."<sup>70</sup> Das Anliegen des Dichters Günter Eich, die Suche nach dem richtigen Wort, erscheint als Thema, als Suche nach dem Wort, das den Sinn des Lebens enthüllt, in einem seiner bedeutendsten Spiele, Das Jahr Lazertis, während es in der Komödie Allah hat hundert Namen parodiert wird. In Die Brandung vor Setúbal wird um einen sprachlichen Fund, den Doppelsinn des volkstümlichen Ausdrucks

68 Rede in Vézelay, S. 315.

69 S. dazu sein 1955 entstandenes Gedicht "Die Herkunft der Wahrheit" (Ausgewählte Gedichte (11. - 15. Tausend, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1960)), S. 49, in dem auch wieder das Motiv der chiffrierten Botschaft - hier als "Fusspur" der Wahrheit, als "Steinmetzzeichen im Laub" erscheint. Es endet mit der Aufforderung, "Mach die Augen zu, / was du dann siehst / gehört dir", die zeigt, dass die Wahrheit, nach der Eich sucht, nichts mit äusseren Realitäten zu tun hat, sondern in uns liegt.

70 Hans Hennecke, "Witterungen - Eindrücke - Bilder; über Günter Eich und Karl Krolow", Kritik (Gütersloh, 1958), S. 132.

"Daran glauben müssen", der dem Spiel als Motto vorangestellt ist, das Spielgerüst aufgebaut.

Der bewussten und konsequenten Askese im Wort, Rhythmus und Reim entspricht die Nacktheit der Aussage, die sich schon in der Wahl der Motive und Titel der Gedichte ausdrückt. Diese Charakteristiken der Sprache Eichs finden wir auch in den Hörspielen wieder. Eichs Syntax und lyrischer Wortschatz sind schlicht und einfach und völlig "realistisch". "Aber es ist gerade diese Scheu vor den Worten, der Verzicht auf ein 'stilisiertes Pathos', der diesen Gedichten ihre Treffsicherheit und Unbestechlichkeit des Ausdrucks vermittelt und es dem Dichter ermöglicht, im Alltäglichen das Sur-Reale, eine 'wirklichere Wirklichkeit' in Erscheinung treten zu lassen", schreibt Dieter Stolte über die Lyrik Eichs.<sup>71</sup> Auch in den Hörspielen finden wir diesen realistischen Wortschatz. Der Dialog bedient sich meist der zeitgemäßen Umgangssprache. Das Geschwätz des Portiers in Man bittet zu läuten enthält die letzten technologischen Klischees und illustriert, wie schnell heute selbst der neue technische Wortschatz seines Inhalts entleert wird. Vor allem in diesem Hörspiel enthält das Vokabular auch Ausdrücke aus Fachsprachen (z.B. der Pilzkunde). Daneben finden sich in allen Hörspielen Wortspiele ernster und grotesker Art, die meist auf volkstümlichen Ausdrücken basieren. Walter Jens warnt davor, sich vom

71 Dieter Stolte, "Auf den Spuren der Wirklichkeit; Anmerkungen zur Lyrik Günter Eichs", Wort und Wahrheit, 17. Jg. (Mai, 1962), 382-383.

Realismus mancher Spiele täuschen zu lassen. Eich sei ein Meister der Tarnung, schreibt Jens. "Hinter kleinen Worten verbirgt sich tiefe Bedeutung; das Geplätscher des small talk täuscht über Untiefen hinweg; die Banalität versteckt das Numinose."<sup>72</sup>

Dabei führt Eich einen Kampf gegen "die Verharmlosung der Sprache der Dichtung" durch die Sprachlenkung, die "das Wort aller Wahrheit entleert". Dies bestätigen Eichs Äusserungen zu diesem Thema in der "Darmstädter Rede bei der Entgegennahme des Georg Büchner Preises", in der er sich gegen jede Art der Sprachlenkung ausspricht:

...wenn wir unsern Teil dazu beitragen, dass der Mensch nicht manipuliert und nicht manipulierbar gemacht werden kann, so wollen wir Beschimpfungen gern als Ehrungen akzeptieren. Diesen Teil beitragen heisst weit über unser Schriftstellermetier hinaus die Sprache erhalten. Insofern hat alle Literatur, soweit sie diesen Namen verdient, einen konservativen Zug. Die Konservierung der von der Sprache abgezogenen Inhalte ist der Fortschritt zum Nullpunkt.<sup>73</sup>

Wie in diesem Zitat so erwähnt Eich in der Darmstädter Rede mehrmals Kritiken an seinem Werk und seiner Haltung, Kritiken, die

72 Walter Jens, Nachwort, Günter Eich, Die Mädchen aus Viterbo (Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1961), S. 55.

73 Günter Eich, "Darmstädter Rede bei der Entgegennahme des Georg Büchner Preises", Akzente, 7. Jg., H. 1 (1960), 44.

ihm vorwerfen negativ zu sein. Ihnen entgegnet er u.a.: "Überhaupt wollen wir lieber unfreundlich sein, ehe wir verurteilt sind zu schweigen. Es ist die Zeit für Hohn und Satire, die höchste Zeit."<sup>74</sup> Dem "fatalen Optimismus" unserer Zeit begegnet Eich in seinen Hörspielen mit Spott, Ironie, Satire und Zynismus. Er kann aggressiv, schneidend und beissend, aber auch resigniert sein. Daneben kennt er spielerisch-freundlichen und verstehend-vergebenden Humor. Ein weiter Bogen spannt sich zwischen der Komödie Allah hat hundert Namen und Man bittet zu läuten, dem letzten Hörspiel, in dem der bittere Ton überwiegt. Dass alle seine Spiele, auch die, welche einen heiteren oder verspielten Ton anstimmen, eine Botschaft haben, mit der es dem Dichter ernst ist, dass er also ein "engagierter" Autor ist, zeigte bereits das letzte Zitat aus der Darmstädter Rede. Das Folgende macht es noch klarer:

Es wird ernst gemacht, die perfekt funktionierende Gesellschaft herzustellen. Wir haben keine Zeit mehr, ja zu sagen. Wenn unsere Arbeit nicht als Kritik verstanden werden kann, als Gegnerschaft und Widerstand, als unbequeme Frage und als Herausforderung der Macht, dann schreiben wir umsonst, dann sind wir positiv und schmücken das Schlachthaus mit Geranien. Die Chance, in das Nichts der gelenkten Sprache ein Wort zu setzen, wäre vertan.<sup>75</sup>

Eichs Bemühen um die Sprache, um das richtige Wort, ist also nicht allein ästhetisch begründet, sondern erwächst aus dem Wissen

74 Darmstädter Rede, S. 46.

75 Ibid., S. 46.

um die Macht des Wortes. In seinem Nachwort zu Wolfgang Hildesheimers Herrn Walsers Raben schreibt Eich:

Seitdem Gulliver gereist ist, wissen wir, wie nahe sich Märchen und Satire sein können. Beiden genügt die Welt nicht, und in den glücklichen Fällen... hat der Hohn die Farben der Phantasie. Nun hat jeder, der schreibt, seinen Anteil an der Märchenwahrheit, dass Wörter Zauberwörter sind... Und die Sprache, wenn man sie sprechen lässt, macht die Zauberei von Sätzen und Gesprächen möglich, in denen unsere fragwürdige Welt ihre Wirklichkeit gewinnt und angreifbar wird...<sup>76</sup>

Diese magische Kraft des Wortes erfährt der Hörer in Eichs Hörspielen. Und in diesen sind auch immer wieder die Themen der Macht des Wortes und der Sprache auf ernste und heitere Art als Thema behandelt. "Mit dem Augenblick, wo ich das erste Wort aussprach, begann ich ein Gedächtnis zu haben und begann zugleich zu vergessen." erklärt Sabeth der Lehrerin in dem gleichnamigen Spiel (S. 108). Jaroslaw, eine der Phantasiegestalten in Meine sieben jungen Freunde, erteilt Unterricht im "Hesperi-dischen", der Sprache des Abendsterns, der Venus, die sich nicht übersetzen lässt. "Es kommt (darin) alles auf die Betonung an." erklärt Herr Birowski seinen alten Hausgenossinnen. "In Jaroslaws Sprachlehre nimmt die Betonung allein dreihundert Seiten ein." (S. 241). In Die Stunde des Huflattichs versucht Eich eine Endphase zu schildern, in der die Menschensprache endgültig

<sup>76</sup> Günter Eich, Nachwort, Wolfgang Hildesheimer, Herrn Walsers Raben (Hamburg, 1960), S. 38.

ihres Sinnes entleert worden ist. Damit ist dem Menschen die Macht über die Dinge genommen. Die Pflanzenwelt, im Bild des alles überwuchernden Huflattichs, hat Besitz von ihr genommen. Aber dann ist seine Stunde gekommen; die Berge beginnen zu reden. Die Menschen sehen die Zeit der Herrschaft des Huflattichs nun als ihr goldenes Zeitalter an: "Man verstand sich mit ihm, und was noch besser war, man verstand ihn" (S. 441). Die Feuersprache der Berge verkündet den endgültigen Untergang der Macht des Menschen.

In seinen Spielen "lässt Eich die Sprache sprechen". Er nimmt sie wörtlich und offenbart ihre Doppelbödigkeit, indem er das Wort verfremdet. Drei Spielen (Zinngeschrei, Die Brandung vor Setúbal, Man bittet zu läuten) stellt er als Motto ein Wort, einen Ausdruck, einen Satz voran, deren Doppelsinn er dann im Spiel demonstriert. Wir finden jedoch auch die poetische Einfalt des Märchens in Eichs Hörspielen. Geh nicht nach El Kuwehd! und Allah hat hundert Namen sind im Raume von TausendundeineNacht angesiedelt; zahlreich sind die dunklen und hellen Traumspiele. Märchen und Traum bedeuten bei Eich jedoch nicht eine Flucht aus der Gegenwart und der Wirklichkeit; sie dienen vielmehr als Weg zur inneren Wirklichkeit der Dinge, die für Eich die Wirklichkeit schlechthin darstellt. "Ich schreibe Gedichte, um mich in der Wirklichkeit zu orientieren", heisst es in der Rede von Vézelay. "Erst durch das Schreiben erlangen für mich die Dinge Wirklichkeit. Sie ist nicht meine Voraussetzung, sondern mein Ziel.

Ich muss sie erst herstellen."<sup>77</sup> In dem Spiel Die Mädchen aus Viterbo lässt Eich den Grossvater diese Methode anwenden, um seine Enkelin zur Annahme ihres harten Schicksals heranreifen zu lassen. Durch die Erfindung der Geschichte der Mädchen aus Viterbo gelangt Gabriele zur Wirklichkeit. Die Wirklichkeit kann sich in Träumen offenbaren wie in dem gleichnamigen Hörspiel. In der Brandung vor Setúbal muss Catarina de Ataide jedoch aus ihren Träumen, ihrer abgeklärten, fast ein wenig pathetischen Entrücktheit erwachen, um zur Wahrheit finden zu können. Und die Begegnung mit der Wahrheit bedeutet für sie - ebenso wie für die anderen Gestalten Eichs immer - den Tod. In Festianus, Märtyrer verdichten sich die Zweifel an der Kraft des Wortes, der Dichtung, wenn es Festianus nicht mehr gelingt, eine Geschichte zu erfinden, um die Qual der in die Hölle Verdammten zu lindern.

Getreu dem Wort der Catarina, "Dichter, die niemanden erschrecken, sind zu nichts anderem wert, als dass man sich über sie unterhält",<sup>78</sup> fordert Eich den Hörer in seinen zeitkritischen Spielen (Träume, Zinngeschrei, Man bittet zu läuten) bewusst heraus. Er schreckt nicht davor zurück, feinfühlige Hörer durch krassen Realismus, oder Zynismus zu schockieren. Seine Kritik trifft um so stärker, weil ihre Schläge sitzen. Denn, um noch

77 Rede in Vézelay, S. 314.

78 Die Brandung vor Setúbal, S. 457.

einmal Catarina zu zitieren, "Genauigkeit lernt man von den Dichtern".<sup>79</sup> Eich kritisiert und schockiert jedoch nicht um der Sensation willen, sondern weil er selbst zutiefst beunruhigt ist. Wie kein anderer Dichter im Nachkriegsdeutschland erfüllt er selbst die Forderungen, mit denen sein Hörspiel Träume endet.<sup>80</sup> Wie ernst es ihm mit seiner Kunst ist, zeigt die Äusserung in seiner Rede vor Kriegsblinden, "dass es darauf ankommt, dass alles Geschriebene sich der Theologie nähert." Eich meint damit nicht die Bestätigung von Glaubenssätzen, sondern "eher eine Beunruhigung".<sup>81</sup> Immer wieder begegnen wir dem Wort "Misstrauen" in seinen Reden. Dieses Misstrauen ist auch der Kunstform des Hörspiels gegenüber angebracht. Sie steht unter dem Gesetz der Technik, einer Apparatur, die, wie Eich selbst sagt, der Autor immer mit wachsamen Misstrauen beobachten müsse; denn da, wo die Dichter nicht aufmerksam sind, "dienen wir der Mechanisierung der Welt, da wo wir lieben... da helfen wir mit, jene Kräfte zu stärken, die einmal das grosse KZ und den grossen Friedhof unmöglich machen werden".<sup>82</sup> In diesen Worten findet sich der positive

<sup>79</sup> Ibid., S. 458. In der "Darmstädter Rede" erklärt Eich, die Sprache der Dichtung sei exakt. "Sie überrascht, erschreckt und ist unwiderleglich; sie hat die Kraft, Einverständnis zu erwecken, und altert, wenn das Einverständnis allgemein geworden ist. Sie gehört zu unsrern Möglichkeiten der Erkenntnis, ich bin geneigt zu sagen, sie ist diese Möglichkeit." (S. 39.)

<sup>80</sup> Nein, schlaft nicht, während die Ordner der Welt geschäftig sind! / Seid misstrauisch gegen ihre Macht, die sie vorgeben für euch erwerben zu müssen! / Wacht darüber, dass eure Herzen nicht leer sind, wenn mit der Leere eurer Herzen gerechnet wird! / Tut das Unnütze, singt die Lieder, die man aus eurem Mund nicht erwartet! / Seid unbequem, seid Sand, nicht das Öl im Getriebe der Welt! (S. 88).

Aspekt von Eichs Bemühen, den die Kritiker, die ihn negativ nennen, übersehen; das Ziel seiner Wachsamkeit, seines Misstrauens, seines Unbequem-seins. Sie enthalten auch Bilder, die in seinen Hörspielen wiederkehren, das grosse KZ, den grossen Friedhof (in Die Mädchen aus Viterbo, Festianus, Märtyrer, Man bittet zu läuten), und die dem Motiv des Gefängnisses, der Zelle unterliegen.

Eichs Misstrauen macht jedoch auch vor der Dichtung selbst nicht halt. "Die Fähigkeit der Dichtung, Antworten zu geben" scheint ihm gering. "Das Verzwicke unserer Situation ist es", sagt er in der "Darmstädter Rede", "dass die Antworten da sind, bevor die Fragen gestellt werden, ja, dass viele uns wohlgesinnte Leute meinen, da es so gute Antworten gäbe, solle man auf die Fragen überhaupt verzichten". Hier nimmt Eich auch Stellung zu einer häufig an seinem Werk geübten Kritik, dass er darin nur Fragen aufwerfe, die unbeantwortet blieben, und bekennt: "Nein, ich bin nicht auf Antworten aus, sie erregen mein Misstrauen. Ich optiere für die Frage, für die Kritik... Um die Kritik der Macht geht es, darum, ihrem Anspruch das Ja zu verweigern".<sup>83</sup> Es ist richtig, dass Eichs Gedichte und Hörspiele keine einfachen und klar formulierten Antworten auf die in ihnen gestellten Fragen

81 Hohoff, S. 210.

82 Ahl, S. 103.

83 Darmstädter Rede, S. 40.

geben. "Endete Borcherts Draussen vor der Tür mit dem verzweifelten Aufschrei Beckmanns: "Gibt denn keiner, keiner Antwort???",<sup>84</sup> so schliesst der "Erste Traum" mit zwei Fragen der des Uralten: "Hilft uns denn niemand?" der gleichsam als Antithese die kurze, ernüchternde Frage des Enkels "Wer?" folgt. Bereits ihr Ton ist weit entfernt von Borcherts Aufschrei. Er charakterisiert die verzweifelte Situation des heutigen Menschen, die sich freilich von der des Borchertschen Heimkehrers unterscheidet. Die Fragen, die Eichs Gestalten stellen, sind überdies so komplex, dass es keine einfachen Antworten auf sie gibt; oder sie sind so tiefschürfend, dass auch der Dichter keine Antwort auf sie weiss. So scheint es Eich oft eher darum zu gehen, die richtigen Fragen zu stellen, als Antworten zu suchen, die sogleich wieder eingeschränkt werden müssten. Antworten fehlen jedoch nicht völlig in Eichs Gedichten und Spielen. Sie sind aber meist chiffriert, und man muss hören können, wenn man sie entziffern und verstehen will.

In der "Darmstädter Rede" bekennt Eich sich auch zu dem "Kunstmittel des Indirekten, das ich nicht für veraltet halte".<sup>85</sup> Denn, so heisst es in derselben Rede, "Es sind nicht die Inhalte, es ist die Sprache, die gegen die Macht wirkt".<sup>86</sup> So geschieht

<sup>84</sup> Wolfgang Borchert, Das Gesamtwerk (23.-27. Tausend, Hamburg, 1958), S. 175.

<sup>85</sup> Darmstädter Rede, S. 40.

<sup>86</sup> Ibid., S. 44.

in seinen Hörspielen die Formulierung von Inhalten und Thesen in Gestalten und Situationen. Ihr gleichnishafter Charakter ist immer wieder bemerkt worden. Und so ist auch Eichs Sprache reich an Bildern. In seiner Bildersprache ist jedoch "nicht eine leicht durchschaubare Beziehung zwischen 'Vordergrund' und 'Hintergrund' auffindbar, im Gefolge eines späten Symbolismus, sondern die Sphären greifen ineinander über, die Bilder werden durch Bewegung, durch Gestik überwunden", schreibt Walter Höllerer. Als Beispiel für diesen Vorgang zitiert er das Gedicht "Wacholderschlaf" und erklärt: "Was an Vergänglichkeit durch den 'Wacholderschlaf' weht, an Zerstörbarkeit durch das oft variierte Bild des zu Schlamm und Schmutz zertretenen Grases... ist immer nur im Weiterfragen nach besseren Antworten 'wahr'".<sup>87</sup>

Man braucht nur einige Gedichte und Hörspiele Eichs zu lesen, um zu erkennen, dass sie durch gemeinsame Bildfelder und Bildgeflechte verbunden sind. Das Gedicht "Nachts"<sup>88</sup> beginnt mit den Zeilen: "Nachts hören, was nie gehört wurde: / den hundertsten Namen Allahs" und enthält das Grundmotiv für die Spiele Allah hat hundert Namen und Das Jahr Lazertis. Im Gedicht "Reise"<sup>89</sup> wird der Weg Pauls, der Hauptgestalt in Das Jahr Lazertis, in abgekürzter Form beschrieben. In "Tage mit Hähern"<sup>90</sup>

<sup>87</sup> Walter Höllerer, Nachwort, Günter Eich, Ausgewählte Gedichte (11. - 15. Tausend, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1961), S. 55.

<sup>88</sup> Botschaften des Regens, S. 56.

<sup>89</sup> Ibid., S. 33.

<sup>90</sup> Ibid., S. 8.

liegt "ungesehen in der Finsternis die Feder vor meinem Schuh". Ein Vorgang, der im Hörspiel Sabeth dialogisch gefasst wiederkehrt.<sup>91</sup> Horst-Günter Funke, dem es möglich war, einen Teil von Eichs Frühwerk zu untersuchen, stellt fest, "wie bewusst Eich schon früh ein Wortnetz über seine Spiele auszubreiten suchte, wie gross das Vertrauen auf die allein der Sprache immanenten Kausalverknüpfungen ist, die den Hörer an den Hintergrund heranzuführen trachten".<sup>92</sup> Hier und in der indirekten Ausdrucksweise liegt jedoch auch eine Gefahr. Die Gefahr, dass der Hörer nicht alle Bedeutungen erkennen, alle sprachlichen Bezüge aufnehmen kann, die ihm dagegen beim Lesen, wo er zurückblättern könnte, offenbar würden.

In seinem Buch Günter Eich, Zwei Hörspiele verfolgt Funke Themen und Motive vom Frühwerk Eichs bis zur Gegenwart. Hinter Eichs gesamter Dichtung sieht Prager eine einzige antwortlose Frage "nach der Einordnung des Menschen in den kreatürlichen Zusammenhang der Schöpfung".<sup>93</sup> Funke bestätigt dies mit Beispielen aus dem Frühwerk und aus Träume, wobei es ganz gleich ist, "unter welchem Aspekt uns Kreatürlichkeit ins Blickfeld gerückt wird, es bleibt dieselbe Formel, nur mit ständig auswechselbaren Faktoren". In der Liebe zum kreatürlichen Detail

91 Mann: Schau her, Elfriede, was hier vorm Kühler liegt. / Frau: Eine Feder? Das muss ein riesiger Vogel gewesen sein. S. 120.

92 Funke, S. 38.

93 Gerhard Prager, "Die Verwandlung der Welt", Rundfunk und Fernsehen, H. 3 (1955). Zitiert nach Funke, S. 16.

spüre Eich auch gleichzeitig den letzten grossen Zusammenhängen nach. Dabei sei ihm das Kreatürliche stets die letzte Antwort, wenngleich es als Erscheinung auch für ihn unbeantwortet bliebe, schreibt Funke. So kennt auch der Dichter das erlösende Wort nicht, nach dem seine Gestalten, angetrieben von einer vagen Erinnerung an eine vergessene Botschaft, suchen. Wenn diese Suche, die sein Werk kennzeichne, auch nicht erfolgreich sei, bringe sie doch Momente einer Verwandlung der Welt, aus denen Eich seine tröstliche Gewissheit hat, "für die Dauer des Blitzes gewinnt dein Auge seine Unschuld zurück".<sup>94</sup>

Diese Momente, in denen sich das Leben verdichtet, erleben auch die Gestalten Eichs. Ellen Harland (in Die Andere und ich) in der Sekunde, in der im Augenblick des Ertrinkens zwei Existenzien ineinander übergreifen; die Gestalten im Tiger Jussuf in der Sekunde, in der die Identifikation hergestellt wird mit den "sanften, sandgelben Augen des Tigers"; Catarina de Ataide in jenem Moment, "in dem sie den Tod als die realste aller Wirklichkeiten greift, weil für sie die Brandung vor Setúbal eine bezweifelte Wirklichkeit ist". Für Eich ist dies jedoch "die Wirklichkeit in einer Summe von natürlichen Kraftlinien, die den Gefügehorizont seiner Dichtung abstecken und sie einmünden lässt in die antwortlosen Bezirke existentieller Bezugssysteme", erklärt Funke. Wie das Wort, so ist auch das Motiv der Verwandlung doppelbödig. Unter positiven Vorzeichen erscheint

94 Funke, S. 15-17.

es in Die Andere und ich und Die Mädchen aus Viterbo, während es in Der Tiger Jussuf und in Zinngeschrei anzeigt, "wie menschliche Existenz als auswechselbar erkannt und deshalb fragwürdig wird".<sup>95</sup>

Beide Motive, das des Moments, der ein Leben enthalten kann, und das der Verwandlung, stehen in Verbindung mit dem des Glückes. Bei jedem Spielablauf werden auf den Hintergrund der Eichschen Stücke die Möglichkeiten menschlichen Glücks, der Erscheinung einer Sekunde, "wo das Glück beginnt", variierend projiziert, schreibt Funke und erklärt: "Glück ist das von Eich Gesuchte als Durchgang des Menschen in seine Verwandlung, das heisst als menschlich fassbarer Begriff und doch zugleich übergeordnetes Geschehen, das ihm seine Verwandlung erst ermöglicht".<sup>96</sup> Zahlreiche Gestalten der Spiele Eichs (die Uralte im "Ersten Traum", Shirin in Geh nicht nach El Kuwehd!, Gabriele in Die Mädchen aus Viterbo, Paul in Das Jahr Lazertis, Rosa in Zinngeschrei) erleben den Augenblick der Begegnung mit dem Glück, das für jede von ihnen andere Gestalt annimmt. Wie Funke nachweist, ist die Suche nach den Möglichkeiten des Glücks auch schon Thema der frühen Hörspiele Eichs, ebenso wie die Suche nach dem richtigen Wort. Der Traum "als eine mögliche zweite Bewusstseinsschicht und damit als parallel geschalteter Spiel-Raum, in dem die Sprache ihren Eigenwert erlangt", erscheint ebenfalls gleich am Anfang als Form-Ingredienz der

95 Funke, S. 18.

96 Funke, S. 20.

Eichschen Methode, und zwar im frühesten erhalten gebliebenen Hörspiel, Traum am Edsin-gol. Funke weist darauf hin, dass sich darin auch bereits Sätze finden, die als Vorstufe für das Verwandlungsprinzip bei Jussuf und die Daseinsverschmelzung bei Ellen-Camilla zu werten sind, und schliesst: "Es ist dies also kein Phänomen, das in den Jahren nach 1945 erstmalig in Erscheinung trate, sondern es ist dies eine ontologische Erkenntnis des Dichters, die von Anfang an dagewesen ist."<sup>97</sup>

Neben den von Funke aufgeführten Motiven kehren die im Zusammenhang mit dem Gedicht "Wacholderschlaf" bereits erwähnten Bilder der Zerstörbarkeit, des Vergehens und der Veränderlichkeit in den Gedichten und Hörspielen Eichs immer wieder. Hohoff schreibt, "Der Dichter ist melancholisch gebannt vom Verfall", den er als Leitmotiv der Gedichte Eichs ansieht. Als Vorbilder Eichs nennt Hohoff Wilhelm Lehmann, Loerke<sup>98</sup> und Arnim, sowie "den deutschen Osten auf der Linie Böhme, Czepko, Scheffler". Auch Klänge, die an Fleming erinnern, will Hohoff bei Eich erkennen; selbst die barocke Begriffssprache, die Conceits, tauchten modernisiert bei ihm auf.<sup>99</sup> Wie viele andere Kritiker meint Hohoff, dass der Sinologe Eich den Zweifel an der Identität des Ich, das "Alles wird vertauschbar... bei den Schamanen des Ostens wiederfinden" konnte.<sup>100</sup> Dagegen schreibt Schwitzke, die Ver-

<sup>97</sup> Ibid., S. 23-29.

<sup>98</sup> 1963 erschienen im Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, Gedichte von Oskar Loerke, "ausgewählt von Günter Eich".

<sup>99</sup> Bei den Hörspielen erinnern Laurentius' Schilderungen des

mutung, "der Sinologe Eich sei durch fernöstliche Seelenwanderungsmythen zu seiner auffälligsten Thematik, dem Identitätswechsel seiner Gestalten, angeregt worden", sei irreführend.<sup>101</sup> Ebenso falsch ist nach Schwitzke auch der Versuch, in Eich einen Okkultisten und Fatalisten zu sehen, "der es darauf anlege, Geister herbeizuzitieren, statt sie zu bannen", oder einen Surrealisten, "der mit wirklichkeitsfernen Visionen spielen will". Wenn es in Eichs Werk Übernommenes gebe, schreibt Schwitzke, "so niemals im Sinne eines stilistischen Synkretismus, vielmehr sind sein Stil und seine Mittel völlig homogen: formal ergeben sie sich aus der Unmittelbarkeit der gesprochenen Sprache, und inhaltlich dienen sie nur einem einzigen Gedanken, nämlich uns die Wirklichkeit, die wir bestehen müssen, nahezubringen, damit wir ihr gewachsen sind."<sup>102</sup>

Aus diesem Bestreben, "das Spinnennetz der verfälschten Gegenwart zu zerreissen" und "den unverstellten Moment unter den Scheinwelten hervorzuholen", erwächst auch in fast allen Hörspielen Eichs die Dynamik.<sup>103</sup> Was Eich von seinen Ahnen

Verfalls in seiner Höllenszene sprachlich und motivisch an die Barockdichtung ähnlicher Thematik.

100 Hohoff, S. 207-208.

101 Nach Schwitzke begann man diese Vermutungen auszusprechen, als Eichs Übersetzungen aus dem Chinesischen bekannt wurden: Lyrik des Ostens, herausgegeben von Wilhelm Gundert, Annemarie Schimmel und Walter Schubring, Carl Hanser Verlag. Jetzt auch Chinesische Lyrik, Deutscher Taschenbuch Verlag Nr. 47. Schwitzke, Das Hörspiel, S. 422.

102 Ibid.

unterscheide, schreibt dagegen Hohoff, sei das Fehlen der Spannung zum Jenseits. Eichs Dichtung spreche eine Botschaft der Trauer und Schwermut ohne Hoffnung aus.<sup>104</sup> Und Hennecke fragt: "Gibt es trostloseste, das heisst untröstlichere Verse als manche dieser seiner neuen Gedichte?" Er fährt jedoch fort: "... wie unvergleichlich hoch stehen sie über den eigentlich trostlosen, die allzu vordergründig tröstlich, die gefälligeren Aspekte und Regungen unseres Daseins in reiz- und sinnlos gewordenen Worte und Rhythmen prägen wollen? Günter Eich aber weiss: 'Die Tröstungen sind versteckt / im Kehricht vervielfacht die Rose / abblätternd / ihren geträumten Duft'."<sup>105</sup>

Die Suche nach der Wirklichkeit, der Wahrheit, schliesst auch die Frage ein: "Wer bin ich, in wessen Leben gehöre ich, welches ist meine Wirklichkeit?" die im Verwandlungsmotiv dargestellt, variiert und entwickelt wird. Dieser Prozess reicht von Geh nicht nach El Kuwehd! über Die Andere und ich, Die Mädchen aus Viterbo bis zu Zinngeschrei und Das Jahr Lazertis, während das Motiv im Tiger Jussuf ebenso wie in Eichs Marionettenspielen,<sup>106</sup> die es optisch bizarr und grotesk ausführen, parodiert wird. Ein anderes wiederkehrendes Motiv, das Eich sowohl in seinen

103 Höllerer, S. 56.

104 Hohoff, S. 209.

105 Hennecke, S. 133.

106 Günter Eich, Unter Wasser. Böhmisches Schneider; Marionettenspiele (Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1964).

Hörspielen als auch in seinen Gedichten für das nicht auszusprechende Ferne, Unzugängliche gebraucht, ist der Vogel. Wir begegnen den Worten "Flügelschlag", "Elsternflug", "Vogelzug", "Vogelschrift", "Vogelfeder" und Sabeth, der Hauptgestalt des gleichnamigen Hörspiels, einer Kreatur, die den Menschen in der Gestalt eines riesigen Raben erscheint. Egbert Krispyn hat dieses Motiv und seine Variationen in dem Essay "Günter Eich and the birds" untersucht.<sup>107</sup>

Der Strenge der Sprache entspricht die Strenge der Komposition und des Aufbaus bei Eich. Vom Inhaltlichen her sieht Ahl ein Grundmuster in Gedichten und Hörspielen, das "von der Überraschung über die Besinnung zu Besonnenheit" leite und den Weg beschreite, der unmittelbar aufs Gleichnis zuführe.<sup>108</sup> Formell können Motive auch strukturell wirken. Oft werden sie in den Hörspielen als Mittel der Szenenverknüpfung angewendet. Ebenso wie die sprachliche Blende bilden sie den Übergang zwischen Phasen des Spiels und verschiedenen Wirklichkeitsebenen. Auf diese Funktion der Sprache bei Eichs Hörspielen soll im nächsten Kapitel besonders eingegangen werden. Schliesslich sei daran erinnert, dass sprachliche Motive in den Hörspielen auch gleichzeitig akustisch auftreten können: Das Klingeln als angstverzerrter Weckruf in Die Mädchen aus Viterbo; die Signal-

<sup>107</sup> Egbert Krispyn, "Günter Eich and the birds", German Quarterly, 37 (1964), 246-256.

<sup>108</sup> Ahl, S. 102.

trommel im "Vierten Traum" und das Läuten in Man bittet zu läuten, wobei sie - ebenso wie das reine Wort - vom Dichter manchmal verfremdet werden.

Unser kurzer Exkurs hat gezeigt, dass Eichs Themen- und Motivkreis beschränkt und verflochten ist. Er klingt bereits im Frühwerk an, kehrt vielfach variiert und weiterentwickelt in den späteren Spielen wieder und erscheint auch in den Gedichten. Wir haben ebenfalls gesehen, dass die Sprache nicht nur das Hauptdarstellungsmittel der Hörspiele Eichs ist, sondern auch eines seiner wichtigsten Themen. Ihre Unverletzlichkeit, die er mit Vehemenz verteidigt, ist ihm ein Anliegen, das nicht nur den Schriftsteller, sondern den Menschen, ja die Menschheit betrifft.

#### IV. DER AUFBAU DES HÖRSPIELS

##### A. Grundformen des Spielgeschehens und der Komposition

Das Hörspiel ist ebenso reich an Formen für das Spielgeschehen und die Komposition wie das Schauspiel. In seinem Buch Das Hörspiel macht Fischer den Versuch einer Typologie von vier Grundformen des Spielgeschehens, aus denen sich zahllose Variationen entwickelt haben und zwischen denen wieder allerhand Kombinationen möglich sind. Sie umfasst:

1. Das handlungsbestimmte Spiel mit den Untergruppen des vom Schauspiel übernommenen Handlungsspiels (das nicht chronologisch in Akten, sondern in Phasen oder Sequenzen aufgebaut ist und Zeitsprünge mit Vor- und Rückgriffen erlaubt), des Unterhaltungsstücks, des analytischen Handlungsspiels in der Nachfolge Ibsens und des Spiels des 'hörszenischen Neben- und Miteinanders', das keine Progression, sondern nur den Pointillismus der Impression kennt". Was die meisten Handlungsspiele gemeinsam haben, ist nach Fischer, dass sie "realistisch und gegenwartsnah, dramatisch und beispielhaft in der Tendenz" sind. "Sie wollen zeittypische Situationen an einprägsamen Handlungsträgern und ihren Schicksalen verdeutlichen."<sup>1</sup> Wie schwierig und problematisch es ist, eine Typologie der Hörspielformen aufzustellen, zeigt jedoch der Kontrast zwischen den einzelnen Untergruppen dieser Kategorie. Wir erwähnen Fischers Grundformen

<sup>1</sup> Fischer, S. 109-111.

trotzdem, um einen Ausgangspunkt für die Betrachtung der von Eich verwandten Formen zu gewinnen und um die Vielfalt der Möglichkeiten der allgemeinen Hörspielentwicklung und ihrer Tendenzen anzudeuten.

2. Das dialogische Spiel, das keine äussere Handlung kennt, sondern von der Auseinandersetzung zwischen zwei Menschen lebt, die verschiedener Meinung sind, das Fazit einer verlorenen Gemeinschaft ziehen, Kontakt miteinander suchen oder gemeinsam um eine neue Basis ringen. Fischer weist darauf hin, dass "der dramatische Dialog in Hörspielform meist kürzer" ist als "das schauszenische Gesprächsspiel; nicht minder reich an innerer, aber ärmer an äusserer Spannung. Bisweilen ist er durch Rückblenden oder eingestreute innere Stimmen formal angereichert." Als Sonderfall des dialogischen Spiels erwähnt Fischer "jene mehrfigurigen Spiele, die nur scheinbar um einer Spielhandlung willen geschrieben sind, aber in Wirklichkeit Dialogspiele darstellen". Als Beispiel für diesen Typus nennt er Eichs Festianus, Märtyrer. Zu Beginn der achten Szene ersetze in diesem Spiel ein Dialog die weiterführende Erzählung des Sprechers oder auch des Autors.<sup>2</sup> Als weitere Untergruppe

2 (Torhalle des Paradieses)  
Laurentius: Sei gegrüsst, Bruder Torhüter.  
Petrus: Zurück von der Reise, Laurentius?  
Laurentius: Allein.  
Petrus: Aber zurück.  
Laurentius: Was sonst?  
Petrus: Es gab die Möglichkeit, zu bleiben.  
Laurentius: Drüben zu bleiben?  
Petrus: Wie er.  
Laurentius: Was ist dir, Bruder Petrus?

dieser Kategorie nennt Fischer "geträumte Dialoge", die nur im Rundfunk glaubhaft gemacht werden können. Als Beispiel zitiert er u.a. Das Jahr Lazertis. In diesem Spiel leitet Eich aus einem Monolog Pauls in ein als "Unwirklich" bezeichnetes Traumgespräch über.<sup>3</sup> In demselben Hörspiel findet sich ein Dialog zwischen Dr. Oliveira und Paul, den dieser sich nur vorstellt.<sup>4</sup> Auch in einem anderen Spiel (in Der Tiger Jussuf) findet sich ein solcher "stummer" Dialog. Hier versucht Eich, das stumme Zwiegespräch zwischen dem Tiger und seinem Dompteur während des Auftritts in der Manege in eine verstehbare Sprache zu übersetzen (S. 210-212).

Es liessen sich zahllose weitere Beispiele finden in Eichs Hörspielen für Dialogstellen, in denen die Erzählung weitergeführt, das Geschehen entwickelt wird, denn, wie Jürgen Möller schreibt: "Eich ist der Mann des Dialogs, des gedachten, gedichteten -- gekonnten Dialogs." Möller setzt Eich gegen

Petrus: (schweigt)

Laurentius: Du fragst nicht? (S. 556-557).

3 Paul: ... Gegen Morgen schliefl ich ein. Ich träumte von  
Manuela.

(Unwirklich)

Paul: Da sind die Briefe, Manuela.

Manuela: So viele! Ein ganzer Sarg voll!

Paul: Ich habe mein Leben lang daran geschrieben.

Manuela: Wann soll ich sie alle lesen?

Paul: Es steht in allen das gleiche. Nur die Briefmarken unterscheiden sie... (S. 342).

Fischer, S. 109-114.

4 Sein Monolog leitet mit den Worten: "Ich überlegte mir, wie ich zu Dr. Oliveira gehen und was ich ihm sagen würde." zu dem ganz realistisch mit Regieanweisungen für Pauls Klopfen an einer Tür, seinen Schritten und dem Schliessen der Tür eingeleiteten und abgeschlossenen Dialog über. Der anschliessende erzählende Passus beginnt mit den Worten Pauls: "Ja,

Heinrich Böll ab, den er "den Mann des Monologs" nennt.<sup>5</sup> Wie bereits im dritten Kapitel ausgeführt wurde, ist der Dialog zwar Eichs bevorzugte Stilform, doch finden sich auch Monologe in seinen Spielen - vor allem da, wo er sich eines Erzählers bedient - und besonders häufig monologische Dialoge. Es fehlt jedoch ein Spiel, das man der dritten Kategorie Fischers, dem monologischen Spiel, unterordnen könnte. Das monologische "Spiel" habe am wenigsten Spielcharakter, schreibt Fischer. Während der Schauspieler in einem Monodrama auf der Bühne ausser dem Wort des Dichters noch die Fülle seiner körperlichen Ausdrucksmittel habe, die der Bildergänzung ebenso dienten wie der ausgeleuchtete und der Situation angepasste Bühnenraum, könne "der Hörspieler... nur in sich hineinhorchen lassen".<sup>6</sup> Das letzte Hörspiel Eichs, Man bittet zu läuten, kommt diesem Typus am nächsten. Es enthält zwar dialogische Einschübe, wird jedoch von den Monologen einer Männerstimme und ihren einseitigen Dialogen, in denen wir nur einen Gesprächspartner hören, beherrscht. Diese spielen sich zwar in einem realistischen zeitlichen Rahmen ab (die Stunden des Nachtdienstes des Portiers in einem Taubstummenheim), enthalten jedoch kaum noch eine Handlung.

das wäre das Letzte, was ich ihm sagen würde. Leben Sie wohl, Dr. Oliveira." (S. 350-351).

5 Jürgen Möller, "Dichter und Hörspiel", Rundfunk und Fernsehen, III (1953), 92, zitiert bei Althea Wolfkopf, The Postwar German Hörspiel, a new literary form (Boston University Graduate School, Phil. Diss., 1966), S. 55.

6 Fischer, S. 114-115.

#### 4. Das reine Stimmenspiel und das "totale Schallspiel".

Das reine Stimmenspiel kennt keine eigentlichen Handlungsträger, sondern "eine existentielle oder seelische Grundsituation, die variiert, paraphrasiert, allmählich vertieft und formal bisweilen dem lyrischen Spiel stark angenähert wird". Sie steht dem Feature nahe. Die Problematik der Typologie Fischers wird wieder offenbar, wenn er über Eich im Zusammenhang mit dieser Kategorie schreibt:

Wenn Günter EICH sieben Hörspiele unter dem Titel "Stimmen" zusammenfasst, so verzichtet er in diesen Dichtungen nicht durchweg auf reale Situationen und Vorgänge, aber er geht stets den Weg nach innen, so dass fast jede Aussage, die irgendeine seiner Stimmen tut, auch im Dialog tut, als innere Stimme, also im Grunde monologisch, zu uns spricht. Das gilt für Ellen in "Die Andere und ich" wie für Hakim in "Allah hat hundert Namen", für Paul und Manuela in "Das Jahr Lazertis" wie für Goldschmid (sic) und Gabriele in "Die Mädchen von Viterbo", für "Festianus, Märtyrer" (sic) und für Catarina de Alaide (sic) in "Die Brandung von Setubal" (sic).

Es ist also nicht möglich, Eichs Hörspiele eindeutig dieser Typologie einzuordnen. Sie fallen meist gleichzeitig unter mehrere - vor allem die zweite, dritte und vierte - der von Fischer aufgestellten Kategorien oder weisen zumindest Elemente dieser Grundformen auf. Fischer räumt Eichs Werk denn auch eine Sondergruppe unter dem Titel des reinen Stimmenspiels ein, wenn er schreibt:

Als Parabelspiel hat das Stimmenspiel in Günter EICH seinen Meister gefunden. Der Gleichnis-

charakter der Phasenfolge ist an die Stelle einer auf Konflikte aufgebauten Handlung getreten. Die Meditation herrscht vor, die Situation hat keine reale, sondern sinnbildliche Bedeutung. Die sprachlichen Mittel müssen verfremdend wirken, das Geheimnis des Lebens, das Rätsel in und um uns offenbaren.<sup>7</sup>

Schliesslich erwähnt Fischer unter dieser Kategorie das "totale Schallspiel", dessen "Mittel und Möglichkeiten" Friedrich Knilli in seinem hier bereits mehrmals zitierten Buch Das Hörspiel untersucht. Knilli lehnt "das herkömmliche deutsche Hörspiel" ab, weil es "Wortkunstwerk" ist. "Dieses Modell entstand... aus der Praxis der Bühnenreportage und des Funkgesprächs," schreibt er. Es liessen sich davon nur Spiele ableiten, deren Bühne die Phantasie des Hörers sei. In dieser Phantasie- und Illusionswirklichkeit komme das herkömmliche Hörspiel zu keinem ursprünglichen, nämlich realen Spielvorgang, sondern nur zu einem eingebildeten und spirituellen Spiel. Demgegenüber versucht Knilli, "eine Synthese aller Schallkünste und damit eine totale Bespielung der Schallwelt" zu begründen, "ein Totalhörspiel, das sich der Mittel und Möglichkeiten der 'Musique concrète' genauso bedient wie der Mittel und Möglichkeiten der elektronischen Musik..." Dieses Totalhörspiel solle "den Illusionismus des herkömmlichen Hörspiels" überwinden und "die Bühne aus der Phantasie des Hörers in das Zimmer des Zuhörers" verlegen. Es wäre "von der Vorstellung Schallvorgänge hätten Schauplätze und Personen abzubilden", be-

<sup>7</sup> Fischer, S. 115-116.

freit und stelle ein Hörspiel dar, "das ganz in der Eigenwelt"<sup>8</sup> konkreter Schallvorgänge spielt als ein diesseitiges und totales Schall-Spiel, das der Hörer, der zur Aussenwelt dieser Schallvorgänge gehört, in ein diesseitiges und totales Hör-Spiel verwandelt".<sup>9</sup>

Knilli macht Andeutungen, wie ein solches Hörspiel gestaltet werden könnte. Er setzt sich vor allem für die elektronische Musik ein, die "in der Studioisolation wichtige Vorarbeit für ein künftiges Schallhörspiel" leiste, "in dem der Ton nicht, wie etwa Kolb will, unterstreicht, verstärkt, erweitert, verbindet"<sup>10</sup> oder wie in Günter Eichs Hörspiel Fis mit Obertönen leitmotivisch wiederkehrt, sondern in dem selbständige Sinustöne, weisses Rauschen und Impuls in ein Spiel und Gegenspiel mit anderen Schallgestalten treten."<sup>11</sup> Für die Hörspielsprache sucht Knilli Anregungen bei Hugo Ball, Marinetti, Tzara und Isidor Isou, "dem

8 Das Schema "Eigenwelt/Aussenwelt", dessen Knilli sich bedient, entstammt der Literaturtheorie Max Benses, mit der, wie Knilli schreibt, die alte Inhalt-Form-Problematik überwunden sei. "Die Eigenwelt des Hörspiels sind Schallvorgänge. Was ausserhalb dieser Schallvorgänge liegt, gehört zur Aussenwelt des Hörspiels, wie z.B. die Figuren und Schauplätze, die bestimmte Schallvorgänge bedeuten und deuten wollen. Zur Aussenwelt der Schallvorgänge gehört ebenso der Hörer, der das Schall-Spiel in ein Hör-Spiel verwandelt. Im Hörspiel durchdringen einander Eigenwelt und Aussenwelt. Knilli, S. 114.

9 Knilli, S. 7-8.

10 Richard Kolb, Das Horoskop des Hörspiels (Berlin, 1932), s. 96 zitiert bei Knilli, S. 34.

11 Ibid.

französischen Lettristen".<sup>12</sup> "Hörspielstimmen können, so sie Sprachelemente enthalten, auch textstatistisch beschrieben werden," schreibt Knilli. Von einer solchen statistischen Textbeschreibung aber sei es nur ein Schritt zu "statistischen Textrealisationen", deren Grundlagen Max Bense in seiner Textästhetik entwickelt habe. Statistische Analysen und statistische Synthesen brauchten sich schliesslich nicht auf Texte zu beschränken, sondern könnten auch auf Stimmvorgänge, ja auf alle Schallvorgänge eines Hörspiels übertragen werden, "so dass sich für ein totales Hörspiel statistische Spielnummern denken lassen, von archaischer Schönheit".<sup>13</sup>

Schwitzke, der sich in seinem Buch Das Hörspiel in ausführlicher und polemischer Form mit Knilli auseinandersetzt, weist darauf hin, dass Knilli "uns im ganzen Buch nicht ein einzigesmal den Gefallen (tut), zu erklären, wie er nun noch den Unterschied von Hörspiel und Musik definieren will".<sup>14</sup> Ausserdem

12 Knilli, S. 35-36.

13 Knilli, S. 43-44.

14 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 236. Fischer bemerkt zu dieser Frage unter dem Titel "Musik im Hörspiel und Hörspielmusik": "Die seit Mitte der zwanziger Jahre immer wiederholte Feststellung, die Wirkungsmittel des Hörspiels seien Wort, Ton und Geräusch, darf nicht dazu verführen, die drei akustischen Phänomene innerhalb der neuen Spielform, zu denen noch die Raumakustik und die Stille kommen, als gleichwichtig zu bewerten. Geht die Führung auf die Musik über, so wird die Grenze überschritten, die wir im Gegensatz zu KNILLI zwischen Hörspiel und Klangmontage ziehen möchten. Der Versuch, dem Geräusch die Führung zu übergeben, der in den ersten Jahren des Experimentierens wiederholt gewagt wurde, zeitigte Ergebnisse, die weni mit dem Hörspiel als einer auch vom Rezipienten kontrollierbaren Kunstform zu tun haben. Fischer, S. 127-128.

wirkten die beiden einzigen Beispiele, die Knilli für eine einigermassen geglückte Realisation seiner Ideen nennt (Ionescos Automobilsalon und Knillis eigenes Hörspiel Krikerikik) nur durch die beim Hörer bereits durch das Wort angeregten Vorstellungen. Vor allem stellt Schwitzke die grundsätzliche Frage: "Kann es das überhaupt geben, ein 'totales Schallspiel', das nicht imaginiert, sondern bloss, vorwiegend mit der übermässig gepriesenen Elektronik und *musique concrète*, eigenwillige Geräuschhervorbringung ist?"<sup>15</sup> Die Frage ist zu verneinen, wenn wir uns an die von Knilli zitierten Beispiele halten. Auf jeden Fall würde ein solcher jeder Phantasie- und Illusionswirklichkeit entbehrender "realer Spielvorgang" nur eine sehr begrenzte Hörerschaft finden und das literarische Hörspiel nie ersetzen oder verdrängen können.

Was Schwitzke und auch uns am meisten an Knillis Ausblicken in die Zukunft beunruhigt, ist die Ausschaltung des Menschen in der Rundfunkarbeit: "Unser Radioapparat ist nicht mehr der Vermittler einer mit technischen Mitteln von Menschen erzeugten Kunstwelt, sondern der Erzeuger einer ziemlich kompakten akustischen Gegenständlichkeit, die er aus seinem Lärmrachen ausspeit" kommentiert Schwitzke.<sup>16</sup> Knilli braucht weder den Darsteller, noch den Dichter, ganz zu schweigen vom Programmdirektor,

15 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 235.

16 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 238.

wenn er schreibt:

Man könnte sich eine Sende anlage vorstellen, die, nur von einer kybernetischen Maschine gesteuert, ununterbrochen läuft und nach einem eingestellten Programm Spielnummern speichert, kombiniert, auswählt und ausstrahlt und gleichzeitig die in Millionen gehenden Reaktionen, Wünsche und Impulse der Empfänger mitverarbeitet. Ein solch gigantisches, elektronisches Sende- und Empfangssystem könnte eine Art extemporiertes Totalfunkspiel hervorbringen, eine "Commedia dell' arte" des technischen Zeitalters.<sup>17</sup>

Schwitzke scheint nur aus künstlerischen Gründen darum besorgt zu sein, was dabei herauskäme, wenn die Wünsche der Empfänger-millionen in der von Knilli beschriebenen Art berücksichtigt würden.<sup>18</sup> Der Gedanke, dass sich "ein solch gigantisches, elektronisches Sende- und Empfangssystem" wie kein anderes Instrument zu jeder Art der Beeinflussung und Lenkung der Hörer-massen eignet, ist jedoch weitaus beunruhigender. Es braucht dabei nur an die Reichsrundfunkgesellschaft erinnert zu werden. Die technischen Mittel, die einem Goebbels zur Verfügung standen, erscheinen jedoch primitiv, im Vergleich zu den gegenwärtigen Möglichkeiten der Elektronik. Knilli erwähnt die "elektronische Grossrechenanlage ZUSE Z 22 im Rechenzentrum der Technischen Hochschule Stuttgart". Dort werden nach Knilli von Max Bense zur Zeit nur Texte hergestellt, "die durch Zufallsprogramme der

<sup>17</sup> Knilli, S. 70.

<sup>18</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 239.

Maschine entstanden sind, 'statistische Texte'".<sup>19</sup> In der "Darmstädter Rede" erwähnt Günter Eich jedoch eine bereits bestehende Möglichkeit, den Menschen auf elektronische Weise zu beeinflussen und zu lenken, "um ihn glücklich zu machen".<sup>20</sup> "Es ist im Augenblick müssig, darüber zu spekulieren, ob sich eine so freundliche Vision verwirklichen könnte," sagt Eich mit noch relativ "freundlicher" Ironie, um dann immer schärfer und ernster werdend fortzufahren:

Mehr würde es mich interessieren, wer an den vorgesehenen Sendern tätig sein wird. Und ohne dass ich mein körperliches Befinden schon als Kulturkritik betrachten möchte: Der kalte Schweiß bricht mir aus, wenn ich an die Eliten denke, die mit so einleuchtenden Gründen gefordert werden. Ich sehe sie in Gruppenaufnahmen vor mir, strahlende Lehrgangsteilnehmer,

<sup>19</sup> Knilli, S. 70.

<sup>20</sup> "Dem Menschen werden, am besten bald nach der Geburt, zwei winzige Elektroden in das Gehirn eingesetzt, was durch einen verhältnismässig einfachen chirurgischen Eingriff möglich ist. Von diesem Augenblick an, so sagt ein amerikanischer Ingenieur, können Sinneseindrücke und Muskelbewegungen vollständig durch Signale kontrolliert und gelenkt werden, die von eigenen, unter Staatsaufsicht stehenden Sendern ausgestrahlt werden. Hunger, Angst, Zorn, Wohlbefinden, Gleichgültigkeit, alles würde uns auf diese Weise in der richtigen Dosierung zuteil. Keine Qual der Entscheidung mehr und keine lästige Freiheit. Technisch ist die Sache perfekt, es bedürfte nur der Billigung durch den Staatshaushalt und das Gesetz." Darmstädter Rede, S. 36.

alle bereit, ins Leben zu treten und unsere Elektroden zu betätigen. Wer wird verworfen, wer wird ausgewählt, nach welchen Maßstäben, und wieviel Hitlers werden darunter sein?<sup>21</sup>

Einen weiteren neuen Typus des Hörspiels, den Fischer in seinem 1964 erschienen Buch noch nicht erwähnt, beschreibt Paul Pörtner in seinem (1969 in der von der Pressestelle des Westdeutschen Rundfunks herausgegebenen Publikation Hörspiele im Westdeutschen Rundfunk veröffentlichten) Aufsatz "Hörspiele schreiben oder produzieren?" Er entlehnt seine Gestaltungsmethode dem dokumentarischen Hörwerk, dem sein Hörspiel auch am ehesten verwandt zu sein scheint. Diese Methode stellt eine Umkehrung des beim literarischen Hörspiel eingeschlagenen Prozesses dar: "Die Produktion beginnt mit der Aufzeichnung von Schall: Geräusche, akustische Geschehnisse werden aufgenommen: als Material". So bildet der Text nicht die Ausgangsposition, "Er kann erst am Ende abgezogen werden, wenn man überhaupt einen Textauszug machen will (er muss von Band abgeschrieben werden)". Das Material, d.h. "die Aufzeichnungen von Schall", kann dann im Studio "selektiv montiert, elektronisch getönt und schliesslich mit einem von der Komposition dieser beiden Komponenten inspirierten, improvisierten Text versehen werden." Bei diesem Verfahren gehe es nicht darum, "Ausnahmestände oder subjektive Exaltationen darzustellen," schreibt Pörtner. Die poetischen Spiele hätten den Wortspielraum er-

21 Ibid.

messen, "auch die Manipulation durch eine manipulierte Sprache ist bewusst gemacht worden, aber das Environement (sic) ist akustisch noch nicht erschlossen..." Dies sei das Thema seines Hörspiel Teffpunkt, schreibt Pörtner, das er in seinem Aufsatz als Beispiel beschreibt.

Der Unterschied zwischen dem "Hörspiele produzieren" und dem "Hörspielschreiben" bestehe in der Hinwendung auf das Material selbst und die angemessene Bearbeitung. Diese nicht sehr klare Formulierung wird durch die folgende Erläuterung nicht viel einleuchtender: Statt der Vermittlung des Wortes werde "die Unmittelbarkeit der Lautsprache benutzt, die über die Ausdrucksformen des Sprachlautes" hinausreiche. Es finde ein Wechsel der Perspektive statt: "Phonetologie statt Poetologie", ein Schlagwort, das besticht. Pörtner ist - im Gegensatz zu Knilli - gegen jede Exklusivität und sieht "in beiden Bereichen Hörspielmöglichkeiten". Vom Schreibtisch her könne er "Spiele entwerfen, die zum Mitdenken auffordern, Wortspiele und Zitatmontagen, die das kritische Bewusstsein des Hörers aktivieren". Die akustische Realität reiche dagegen über die sprachlichen Felder hinaus: "dieser weitere Umkreis kann nur unmittelbar erschlossen werden. Das heisst; einen neuen Anfang machen mit dem Hören, dem Wahrnehmen von akustischen Strukturen der Umwelt, der analytischen und konstruktiven Bearbeitungsmethoden".<sup>22</sup>

22 Paul Pörtner, "Hörspiele schreiben oder produzieren?" Hörspiele im Westdeutschen Rundfunk (Köln, 1969) leicht gekürzt abge-

Pörtners Verfahren ist technisch aufwendig und eignet sich, wie er selbst schreibt, nur für bestimmte Themen. Ge- wiss wird sich innerhalb der Rundfunkprogramme Raum finden für seine "Hörspielproduktionen" - ebenso wie für Knillis "Schalls- spiele", für die sich allerdings nur ein viel kleinerer Hörer- kreis interessieren wird. Diese beiden neuen Typen des Hör- spiels werden jedoch das literarische Hörspiel höchstens er- gänzen aber nie ersetzen können. Auch Fischer weist darauf hin, dass seine Typologie offen bleiben müsse, da bestimmt neue Formen des Hörspiels entwickelt würden. Er betont aus- serdem, dass ausser dem ersten Typus alle anderen von ihm be- schriebenen Hörspielformen die Tendenz gemeinsam haben zur Ver- legung des eigentlichen Geschehens ins Innere der Menschen. "Sie zielen auf das freie Spiel mit Raum und Zeit oder die Raum- und Zeitlosigkeit und damit die Schwerelosigkeit des Ge- dankens."<sup>23</sup>

Sanner verweist auf die Abhängigkeit des Hörspiels vom Lyrischen, "das wir jedoch immer als Grundhaltung, nicht als reine Gattungszugehörigkeit aufzufassen haben". Dies trifft für die zweite, dritte und vierte Kategorie der von Fischer be- schriebenen Grundformen zu. Neben den von Fischer aufgezählten Merkmalen dieser Formen nennt Sanner noch "die Wiederholungen,

druckt in Neue Zürcher Zeitung, 1. März 1969, S. 89, Sp. A-B.

23 Fischer, S. 117-118.

Reihungen und Parallelismen in Dialogführung und Blendentechnik und schliesslich das beziehungsreiche Spiel mit Wort und Sinn".<sup>24</sup> Eichs Hörspiele weisen alle diese Charakteristiken auf. Diesen entspricht das Kompositionsprinzip der Assoziationen durch Wort und Ton, das - wie Wickert schreibt - manchmal dazu geführt hat, dass die dramatische Handlungsführung aufgegeben wurde, und dass der Autor nach lyrischen Kompositionsprinzipien Assoziationskreis an Assoziationskreis fügte.<sup>25</sup> Das auffallendste Beispiel für dieses Verfahren im Hörspielwerk Eichs ist Das Jahr Lazertis, ein Spiel, das auf die Assoziationen um ein entschwundenes, nur halb erinnertes Wort aufgebaut ist. In Die Mädchen aus Viterbo werden dagegen zwei Parallelhandlungen, die sich nie berühren, assoziativ nebeneinander gesetzt, so dass sie sich gegenseitig erhellen. Dabei fehlt diesem Spiel keineswegs die dramatische Handlungsführung. Ihre Spannung wird noch erhöht durch die Kontrapunktik der Parallelhandlung, obwohl diese den Ablauf der Haupthandlung retardiert. Wickert verweist mit Recht darauf, dass sich das assoziative Kompositionsprinzip nicht verabsolutieren lasse. "Es birgt die Gefahr, dass der Hörer in Assoziationen schwelgt und sich an ihnen berauscht, wenn ihm kein intellektueller Widerstand entgegengesetzt wird."<sup>26</sup> Diese

<sup>24</sup> Sanner, S. 184.

<sup>25</sup> Wickert, S. 512.

<sup>26</sup> Ibid.

Gefahr ist zwar bei Eichs Hörspielen, in denen er intellektuell ausserordentlich viel vom Hörer verlangt, nicht gegeben. Dagegen ist zu befürchten, dass der Hörer nicht immer allen Assoziationen folgen und sie deuten kann.

Sanner sieht im Hörspiel (und hier lässt sich auch Fischers erste Grundform einbeziehen) statt eines linear epischen Verlaufs eine Art Kreisbewegung: "Die Spannung ist nicht auf ein erlösendes Ende hin gerichtet, sondern sie verweist nach innen, auf den im Zentrum liegenden Monolog, auf das nicht erlebende und handelnde, sondern erleidende und aus dem Leiden heraus reflektierende Ich."<sup>27</sup> Diese Kreis- oder Ringkomposition findet sich bei Eich am deutlichsten im ersten Hörspiel der Sammlung (Geh nicht nach El Kuwehd!). Der Schluss führt hier zum Anfang zurück und deutet einen neuen Handlungsablauf an, der dem im Hörspiel geschilderten Traumgeschehen entsprechen wird. Sie liegt, in varierter Form, jedoch auch dem Tiger Jussuf zugrunde. In diesem Spiel bricht die Handlung in einem Augenblick ab, als sie gerade wieder von vorne beginnen könnte. Der Hörer hat keine gültige Antwort erhalten auf die Frage "Wer bin ich?", die das zentrale Thema des Hörspiels darstellt. Hier verweist

<sup>27</sup> Sanner, S. 184. Franz Stegmeyer führt diese Struktur auf "die Geburt des Hörspiels aus der Musik" zurück. Sie verleihe dem Hörspiel den zentripetalen Aufbau: "Teile und Auftritt wachsen nicht so sehr einer aus dem andern, bis zur Biegung der Peripetie, sondern ein Thema wird angeschlagen und dominiert. Man hat beim Hörspiel den mathematischen Eindruck des Kreises, das Thema gruppiert die Szenen um sich herum, von ihm nimmt jede der radialen Szenen ihren Ausgang. Franz Stegmeyer, "Zur Theorie des Hörspiels", Rheinischer Merkur, 3. Jg. (1948), Nr. 32, zitiert bei Knilli, S. 84.

Sanner jedoch mit Recht darauf, dass man besser von einer "spiralischen Grundstruktur" sprechen sollte, denn die Gleichheit zwischen Anfang und Ende ist nur scheinbar: "... das Ende ist hier - im Unterschied zum Beginn - gekennzeichnet durch neugewonnene Einsicht, errungene Klarheit, vertiefte Selbstgewissheit. Es liegt auf einer höheren Entwicklungs- und Bewusstseinsstufe als der Beginn..."<sup>28</sup> Dies trifft z.B. auch auf Allah hat hundert Namen zu. Der gesuchte, hundertste Name Allahs wird zwar nicht gefunden, der Suchende gewinnt jedoch durch die auf dem Weg, den er auf seiner Suche zurücklegt, gesammelten Erfahrungen die Einsicht, dass seine Fragestellung falsch war. Ähnlich endet das Hörspiel Sabeth. Eine der Hauptgestalten, die Lehrerin, findet zwar keine Antwort auf die wissenschaftliche Frage: "Wer oder was ist Sabeth?" Im gemeinsamen Bemühen um die Klärung dieses Phänomens findet sie jedoch den Weg zum Herzen des Mannes, den sie liebt, und die Einsicht, dass ihre Frage nicht wesentlich war.

Die Kreiskomposition ist dem strukturellen Motiv des Weges verwandt, das wir am klarsten ausgebildet in Das Jahr Lazertis, Allah hat hundert Namen, Die Brandung vor Setúbal und in Festianus, Märtyrer finden. Schwitzke nennt es das Modell das Eich zum ersten Mal in Die Andere und ich und dann in allen folgenden Stücken benutzte.<sup>29</sup> Auch Ellen Harland in Die Andere und ich

28 Sanner, S. 184.

29 "Das Modell ist: der Mensch geht aus, sich selbst als Widerpart des Schrecklichen zum Zuge zu bringen, ein Wanderer auf einer steinigen Strasse, von der links und rechts

macht sich auf den Weg ins Fischerdorf Comacchio und damit in ein anderes Leben. Im ersten Hörspiel der Sammlung (das den warnenden Titel trägt: "Geh nicht nach El Kuwehd!", eine Warnung, die der Bettler dem Kaufmann zuruft in der ersten Szene des Spiels) begegnen wir Mohallab jedoch auch auf dem Weg nach Damaskus und hören von den Seitenwegen, die er im Traum einschlagen muss und die ihn weit von seinem Ziel abzuführen scheinen. Der blinde Emilio geht zur Klinik in Padua, wo ihm das Augenlicht geschenkt wird. Als der Sehende in die Heimatstadt Venedig zurückkehrt, kann er keinen Platz in einem neuen Leben unter Sehenden finden. Sein Weg endet bei den blinden Freunden, mit denen er zu Beginn des Spiels lebte. Er ist an den Ausgangspunkt zurückgelangt: durch einen missglückten Selbstmordversuch ist Emilio wieder blind geworden. Die Mädchen aus Viterbo machen einen Ausflug nach Rom und verlieren den Weg in den Katakomben. Hakims Weg führt auf Allahs Geheiss nach Damaskus; von dort nach vielen Jahren des Erfolgs und des Genusses nach Paris, wo er nicht findet, was er zu suchen meint. Auf Umwegen gelangt er zurück nach Damaskus und findet - nicht den hundertsten Namen Allahs, den er suchte - aber Weisheit und Zufriedenheit. Ist das Motiv des Weges in diesem Spiel

nicht weniger mühsame Wege abzweigen. Er muss in jede Abzweigung hinein, um zu erkunden, ob es nicht vielleicht diejenige ist, die weiterführt, der Hauptweg. Entdeckt er aber, dass es sich um eine wohlgefällige Sackgasse handelt, schüttelt der Mensch den Staub von den Füßen und macht sich wieder auf die Suche nach der unbequemeren, steinigen Strasse. Es ist scheinbar nur eine Frage der Geduld und der Leidensfähigkeit, denn das einzige Orientierungszeichen ist, dass einem nichts geschenkt wird." Schwitzke, Das Hörspiel, S. 409.

heiter abgewandelt, so tritt es im Fall der drei zuerst genannten Hörspiele ("Lazertis", "Die Brandung" und "Festianus") im Gewand eines Passionsweges auf, dem die stationenhafte Struktur entspricht.

Das Kompositionsprinzip der Parallelhandlung wurde schon im Zusammenhang mit den Mädchen aus Viterbo erwähnt. In allen Hörspielen finden sich zahlreiche, parallele, strukturelle Einzelzüge: Die Wiederholung assoziativer Wortgruppen (vor allem in Die Stunde des Huflattichs, wo sie auch bei der Szenenverknüpfung benutzt werden), Parallel-Monologe (in Sabeth und Das Jahr Lazertis), sowie parallele Szenen (in Geh nicht nach El Kuwehd!, Zinngeschrei, Blick auf Venedig). Parallel Szenen bilden das Kompositionsprinzip des Hörspiels Träume. Die fünf szenisch dargestellten Träume werden thematisch durch knappe erzählende Sprechertexte eingeführt und sind strukturell nur locker durch die lyrischen Zwischentexte miteinander verbunden. In Die Andere und ich und in Die Mädchen aus Viterbo wird die thematische und strukturelle Strang- und Verknüpfungstechnik dann unendlich verfeinert. Kennzeichnend für die Hörspiele Eichs ist ferner, dass immer mehrere Ebenen nebeneinander herlaufen, oft kontrastiert oder verknüpft sind. Dies können verschiedene stilistische Ebenen sein (wie in Träume und Man bittet zu läuten), die meist den verschiedenen Ebenen der Wirklichkeit entsprechen, welche sich besonders ausgeprägt in den Traumspielen finden. Sie sind jedoch auch in den realistischeren, und dem handlungsbestimmten Spiel am nächsten stehenden Hörspielen

Eichs vertreten. "Der Autor braucht immer mehrere Ebenen zugleich," führt Jens aus, "nur so entstehen Kontraste, Verweise, Überschneidungen und Zitate: Gabriele und Antonia, Camilla und Ellen ('Die Andere und ich', Manuela und der Matrose 'Das Jahr Lazertis': das gleiche Geschehen, aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachtet)".<sup>30</sup>

Hohoff behauptet, Eichs Hörspiele hätten einen "balladenhaften Charakter".<sup>31</sup> Sie seien keine Dramen, sondern hießen "Spiele". Damit kann jedoch nicht gemeint sein, dass ihnen das dramatische Element fehle; das geht ja auch aus der Feststellung ihres "balladenhaften Charakters" hervor. Auf das Gleichnishaft der meisten Spiele Eichs, das aus seiner indirekten, symbolischen Darstellungsweise erwächst oder ihr entspricht, wurde bereits mehrmals verwiesen. Diese Betrachtung der Grundformen des Spielgeschehens und der Komposition zeigt wieder, dass das Hörspiel sich nicht isoliert, sondern gemeinsam mit anderen Kunstformen entwickelt hat und deren inhaltliche und formelle Tendenzen spiegelt. Es übernahm die Formen des offenen Dramas, des epischen Theaters und des Stationenspiels, verwendet Simultaneität, inneren Monolog und die Blende, während es diese Formen und Gestaltungsmittel des Theaters und des Films gleichzeitig weiterentwickelte.

30 Jens, S. 59.

31 Hohoff, S. 209.

B. Handlungsführung, Gliederung und Darstellung der Zeit

Da dem Hörer alle optischen Hilfsmittel (wie das Zurückblättern im Buch, oder Bühnenbild, Kostüm und leibliche Gegenwart der Gestalten des Spiels im Theater) fehlen, wird allgemein eine klar ablaufende, nicht zu komplexe Fabel für das Hörspiel gefordert. Die Möglichkeiten für etwaige Nebenhandlungen sind schon durch die - im Vergleich zum Schauspiel und zum Film - relativ kurze Dauer des Hörspiels eingeschränkt.

Für diese gibt es keine festen Regeln.<sup>32</sup> Sie wird jedoch mitbestimmt durch den in den Programmen der Rundfunkanstalten vorgesehenen festen Zeitraum für das - meist einmal in der Woche gebotene - repräsentative Hörspiel. Er beträgt gewöhnlich eine Stunde, kann jedoch für längere Darbietungen erweitert werden. Eichs Hörspiele entsprechen dieser Norm. In der Buchveröffentlichung schwankt der Umfang der Spiele zwischen zweiunddreissig und sechsundvierzig Seiten, was einer Zeitdauer von einer bis eineinhalb Stunden entspricht. Der geringere Umfang des Hörspiels ist vor allem durch die Tatsache bedingt, dass es schwerer ist, die Aufmerksamkeit eines Hörers auf längere

32 Lediglich Gottfried Müller gibt in seinen "dramaturgischen Regeln..." nach denen ein dramatisches Hörspiel geschrieben werden muss" auch dafür feste Zahlen an: "Die Dauer eines Hörspiels wird am besten mit einer halben Stunde Sendedauer angesetzt, was zwanzig Schreibmaschinenseiten entspricht... Natürlich gibt es auch längere Hörspiele, doch niemals über vierzig Schreibmaschinenseiten." S. 99.

Zeit zu fesseln als die eines Zuschauers, dem neben rein akustischen auch optische Eindrücke vermittelt werden können. Ausserdem verlangt vor allem das dichterische Hörspiel - darauf wurde schon mehrmals hingewiesen - vom Hörer schöpferische Mitarbeit und stärkste Konzentration. Diese kann leicht erlahmen, da es im Hörspiel auch keine Pausen gibt wie beim Schauspiel.

Für die Handlungsführung bedeutet dies, dass der Autor keine Zeit hat für eine breite Exposition, ein langsames Schürzen des Handlungsknotens, ein allmähliches Hinleiten auf einen Höhepunkt und ein Ausklingenlassen der Spannung. Das ist wichtig für das handlungsbestimmte "dramatische" Spiel, trifft jedoch nur bedingt auf die grosse Gruppe der Hörspiele mit lyrischer Grundhaltung zu, bei denen die Handlung sogar oft völlig fehlt. Ihrer Handlungsführung entspricht eher, was Kolb 1932 über die Struktur des Hörspiels schlechthin schrieb: "Die Szenen entwickeln sich nicht auseinander, jede Voraussetzung der nächsten, sondern alle stehen wie Planeten um das Zentrum Thema. Sie sind sogar austauschbar. Ihre Folge ist gleichgültig. Ihre Anordnung im Spiel ist nicht kausal und nicht gottgewollt, sondern montiert."<sup>33</sup> Wenn Kolb hier ein Aufbauschema verallgemeinert, das nur für eine bestimmte - wenn auch die grössere - Gruppe von Hörspielen mehr oder weniger modifiziert zutrifft, so hatte er im Jahr 1932 das Wesen der Hörspiel-

<sup>33</sup> Richard Kolb, Das Horoskop des Hörspiels (Berlin, 1932), S. 85, zitiert bei Knilli, S. 84.

entwicklung viel besser vorausgesehen als Müller sie in seiner erst 1954 veröffentlichten Dramaturgie des Hörspiels (in der er nur ein handlungsbestimmtes "dramatisches" Hörspiel anerkennt) beschrieb. Für ihn ist das Hörspiel "wie Theater und Film... eine dramatische Handlung, die einen Konflikt abdreht, wie das Uhrwerk einer gespannten Feder".<sup>34</sup>

Die Handlungsführung in den Hörspielen Eichs entspricht Kolbs strukturellem Schema weit eher als Müllers Regeln. Die Inszenierung des vielfältigen Wechselspiels der Bezüge sei Eichs eigentliches Metier, schreibt Walter Jens in seinem Nachwort zu den Mädchen aus Viterbo. "Die strikte Durchführung einer dramatischen Fabel hingegen ist nicht seine Sache, er schürzt keine Knoten und kümmert sich nicht um Exposition und Peripetie."<sup>35</sup> Dieser Satz darf jedoch nicht missverstanden werden. Wenn es in den Spielen Eichs für gewöhnlich keine Knoten im Sinne einer

34 So wäre die analytische Methode im Funk nicht durchführbar, denn "die Funkszenen können nur ein direktes Geschehen vermitteln, nur den primitiven und tatsächlichen Ablauf eines Ereignisses. Einen dramatischen Höhepunkt oder einen inneren Konflikt im Sinne der differenzierten Theaterdramaturgie können Funkszenen nicht veranschaulichen". In der Handlungsführung müssen nach Müller "jede Nebenhandlung, Zwischenhandlung, Episode und Erzählung, epische oder lyrische Momente" vermieden werden. (S. 104-105). Man könnte meinen, Müller habe nie ein dichterisches Hörspiel der Gegenwart kennen gelernt. Diesen Eindruck bestätigten auch die von ihm zitierten Beispiele für dramaturgische Techniken und die Liste von Hörspielen, die er abdruckt, "aus denen Namen bekannter Dichter und eine vielgestaltige Thematik zu erkennen sind". Eich ist darin nur mit seiner 1935 in Berlin gesendeten Weizenkantate vertreten, und das jüngste der genannten Werke ist Wolfgang Borcherts 1947 zum erstenmal gesendetes Hörspiel Draussen vor der Tür. (Müller, S. 96).

35 Jens, S. 59.

dramatischen Handlungsführung gibt, so werden doch die Stränge von Parallelhandlungen verknüpft; oder die verschiedenen Ebenen des Spiels und die verschiedenen Aspekte der Bezüge. Eich gibt nie breite Expositionen, ist jedoch ein Meister der direkten oder indirekten Einführung in Ausgangssituation und Geschehen. Es gelingt ihm, schon mit den ersten Sätzen, die seine Gestalten sprechen, das Interesse des Hörers zu erwecken, ihn, der ja nicht wie der Zuschauer im Theater schon gesammelt den Beginn des Spiels erwartet, einzufangen und als Hörer für seine Botschaft zu gewinnen.

Im dritten Kapitel wurde unter "Die Stimme" schon der Eingang von Geh nicht nach El Kuwehd und Zinngeschrei als Beispiel für die Einführung von Personen zitiert. Diese Eingänge machen den Hörer in kürzester Zeit nicht nur mit den Gestalten der Spiele vertraut, sondern führen ihn auch in das Geschehen, in die Ausgangssituation ein und schlagen bereits ein Hauptmotiv oder -thema des Spiels an. Im ersten Spiel ist es Mohal-labs Ungeduld, ans Ziel seiner Reise zu gelangen. In Zinngeschrei wird im ersten Satz des Dialogs<sup>36</sup> das Zentralthema des Spiels, die soziale Frage, in einem ihrer Aspekte angeschnitten und in den folgenden beiden Sätzen<sup>37</sup> bereits von anderen Per-

36 Valeras Frage: "Wieviel Indios hat die Rosenhecke gekostet?" S. 354.

37 Salinas: Sprich deine sentimentalnen Fragen leiser aus! Valera: Ich bin erst seit kurzem darauf gekommen, dass es die Schönheit nicht ohne Schmerzen gibt. Ibid.

spektiven her beleuchtet. Meisterhaft ist auch der Eingang von Meine sieben jungen Freunde gestaltet. Der neue Mieter, Herr Biroski stellt sich hier den Hausgenossinnen Therese und Paula selbst vor. Das Spiel beginnt inmitten des Gesprächs. Aus der ersten Entgegnung Thereses ("Was?") und Paulas "lauter und akzentuierter" Wiederholung des schockierendsten Teils der Erklärung Birowskis ("Er trinkt Spiritus") erfahren wir, dass Therese schlecht hört. Birowskis Vorliebe für Spiritus ist finanziell bedingt. Aus dieser Erklärung geht hervor, dass Birowski Rentner ist. Sie ist jedoch nur nebenbei gegeben. Im ersten Satz<sup>38</sup> zeigt sich Birowski als Philosoph, der Humor hat. Die Damen dagegen, selbst Rentnerinnen mit beschränkten finanziellen Mitteln, sind nicht aus moralischen Gründen besorgt wegen Birowskis ungewöhnlichem Standardgetränk, sondern aus gesundheitlichen Erwägungen. Sie wissen, was man in ihrem Alter seiner Gesundheit schuldig ist.<sup>39</sup> Birowski verachtet solche Rücksichtnahmen und fühlt sich mit seinen sechzehn Jahren offensichtlich noch zu jung für sie.

Wie in den beiden zuerst genannten Spielen wird auch zu Beginn von Meine sieben jungen Freunde bereits der Ton des

<sup>38</sup> Birowski: Seit einem Jahr, meine Damen, bin ich ein lebensbejahender Mensch. Genauer gesagt, seitdem ich von Bier zum Spiritus übergegangen bin. S. 238.

<sup>39</sup> Paula: Therese ist achtundsiebzig. Da wird die Gesundheit immer wichtiger. Nicht wahr, Therese? / Therese: Morgens und abends je sechs Tropfen auf einen Esslöffel Traubenzucker. Ist es schon wieder soweit? Ibid.

Spiels gesetzt. Im ersten Spiel wird er in der aus dem Raum von TausendundeineNacht stammenden Sprache angeschlagen; in Zinngeschrei verrät er einen gewissen intellektuellen Zynismus; im dritten Spiel einen vielfach schattierten Humor, dessen Grundton jedoch wehmütig ist. Ebenso wird in allen Spielen bereits das Verhältnis der Gestalten zueinander bestimmt. In den "Sieben Freunden" wird überdies ein Motiv gestaltet, das in gewandelter Form eine weitaus grösitere Rolle in Man bittet zu läuten spielt. Thereses Schwerhörigkeit erfordert Paulas "Interpretationen". Dadurch wird eine zweite Gesprächsebene eingeführt. Therese scheint jedoch manchmal recht gut zu hören. Anscheinend hört sie, was sie hören will. Paula wiederholt nicht einfach, was die schwerhörige Freundin anscheinend verpasst hat, sondern interpretiert das Gesprochene durch die Art ihrer Selektion. Manchmal verzichtet sie sogar völlig auf eine wörtliche, wenn auch modifizierte Wiederholung, sondern gibt nur ihre eigene Interpretation des von Birowski Gesagten.<sup>40</sup> Es handelt sich hier um einen der monologischen Dialoge, der mit Hilfe von Thereses Schwerhörigkeit motiviert wird. In Man bittet zu läuten ist die Hauptgestalt Portier in einem Taubstummenheim. In seinen Dialogen mit den Insassen hören

40 Birowski: Mit Spiritus hat man zu allem ein anderes Verhältnis. / Paula: Das muss ein spätes Stadium sein. / Therese Wovon sprichtst du, Paula? / Paula: (laut): Er sieht Ge- spenster. / Therese: Ach? / Birowski: Ich sage lieber: Ich habe Gäste, historische Persönlichkeiten von Adam und Eva an. Paula: Hörst du das, Therese? Es muss interessant sein. S. 239.

wir nur ihn. Durch dieses Mittel stellt Eich das Fehlen einer wirklichen Kommunikation zwischen den Menschen unserer Tage dar. So erfahren wir in Meine sieben jungen Freunde aus dem Dialog zwar wie Birowski die Welt sieht und wie die beiden alten Damen sie sehen. Eine wirkliche Kommunikation scheint zwischen ihnen nicht möglich, obwohl sie in derselben Situation, derselben Not leben. In diesem Spiel nähern sich die verschiedenen Welten im Laufe des Spiels jedoch immer mehr einander an. Und als Birowski stirbt, übernehmen Therese und Paula sogar Birowski Phantasiewelt, seine "sieben jungen Freunde".

Wenn es in den meisten Hörspielen Eichs auch keine Peripetie im Sinne des dramatischen Handlungsspiels gibt, so finden sich doch immer mehrere, in ihrer Intensität variierende Höhepunkte in seinen Spielen. Höhepunkte stellen zum Beispiel die Augenblicke der Enthüllung dar, die Momente, da sich das Leben verdichtet, und die Gelenkstellen, die zwei Ebenen der Wirklichkeit verbinden. Diese Höhepunkte können auch dramatisch ausserordentlich wirkungsvoll sein. In der geträumten Hinrichtungsszene des ersten Hörspiels der Sammlung erkennt Mohallab: "Mein Tod begann in El Kuwehd." Trotzdem hatte der Bettler mit seiner Warnung ("Geh nicht nach El Kuwehd!") nicht recht. "Falsch war nur, dass ich der Magd folgte, die mich zu ihrer Herrin rief," meint Mohallab und verspricht: "... könnte ich den Augenblick noch einmal haben, ich täte es anders." Diesem thematischen Höhepunkt (das Spiel endet mit einer beinahe wörtlichen Wiederholung des geträumten Aufbruchs mit der Magd, der nun in Wirk-

lichkeit stattfindet) folgt der dramatische Höhepunkt des Hörspiels. Nach Okbas Ankündigung: "jetzt stosse ich dich hinab!" hören wir Mohallabs Schrei: "Nein!" die anschliessende Regieanweisung lautet: "Sein Schrei entfernt sich - / - und klingt in einem geschlossenen Raum wieder auf, sofort abbrechend." Dies ist der Übergang vom Träumen zum Wachen: Mohallab erwacht mit einem Schrei (S. 50-51). Ähnlich ist der Übergang vom "stummen" Dialog des Dompteurs William mit dem Tiger Jussuf zur Erzählung von Max gestaltet. Auch hier wird der Tod - Williams Tod - akustisch durch einen Schrei dargestellt: "Peitschenknall. Brüllen des Tigers. Ein Schrei, Williams Schrei, der sich vielstimmig im Publikum fortsetzt" (S. 212).

Die Gliederung des Hörspiels unterscheidet sich stark von der des Schauspiels. "Es gibt keine Akte und keine Szenen, es gibt nicht einmal den Auftritt." schreibt Klose. "Es gibt nur das gesprochene Wort, dürftig gestützt durch akustische Hilfsmittel, weshalb alle Hörspieler die knarrende Tür so fürchten. Wenn zwei sprechen und einer weggeht oder gar ein dritter dazukommt und sich ins Gespräch mischt - wie soll man das machen?"<sup>41</sup> Dass auch Eich nicht immer ohne Tür und Schritte auskommt, wurde bereits im dritten Kapitel erwähnt. Es wurde jedoch auch gezeigt, dass diese Geräusche bei ihm oft thematische, dramatische oder symbolische Bedeutung haben. In Blick auf Venedig macht Emilio nach geglückter Augenoperation den ersten Besuch als Sehender bei seinem Vetter Anselmo. Nach einem längeren Dialog

41 Klose, S. 29.

der beiden, tritt Angelina, Anselmos Frau auf.<sup>42</sup> Dass Angelinas Auftritt hier bewusst akustisch gestaltet wird<sup>43</sup> ist thematisch wichtig. Bisher hatte der blinde Emilio Angelina nur hören können. Wahrscheinlich kannte er ihren Schritt. Jetzt kann er sie zum ersten Mal auch sehen. Dies ist das Motiv der folgenden Begrüssung. Oft nehmen Auftritte - und damit auch Schritte und Türöffnen - bei Eich dramatische Bedeutung an wie in Die Mädchen aus Viterbo. Grossvater und Enkelin erwarten ungeduldig die Rückkehr ihrer Zimmerwirtin. Sie hoffen, dass Frau Winter ihnen Nachricht von Freunden bringen wird, die in die Schweiz zu fliehen versuchten. Schritte auf der Treppe können jedoch auch ihre Entdeckung durch die Geheime Staatspolizei bedeuten. In der dritten Szene unterbricht Goldschmidt seine Enkelin:

42 Emilio (horch): Angelina.  
(Angelina kommt herein.)  
Anselmo: Vetter Emilio ist da.  
Angelina (erfreut): Vetter Emilio! Lass dich anschauen!  
Emilio (lachend): Ich sehe dich zum ersten Mal.  
Angelina: Siehst gut aus.  
Emilio: Auf den ersten Blick.  
Angelina: Und ich?  
Emilio: Ich wusste schon, dass du eine Schönheit bist.  
(S. 189).

43 S. Regiebemerkung "horch" vor Emilios Ankündigung Angelinas. Die Regieanweisung "Angelina kommt herein" verlangt zwar nicht ausdrücklich Tür und Schritte, wird wohl aber von den meisten Regisseuren mit diesen Geräuschen interpretiert werden.

Goldschmidt: Still!

Gabriele: Schritte auf der Treppe?

Goldschmidt (flüsternd): Das könnte Frau Winter sein.

(Sie horchen. Die Wohnungstür wird geöffnet.

Schritte auf dem Korridor.)

Gabriele: Vielleicht hat sie Fisch. Kabeljau könnte mich trösten.

(Die Schritte halten vor der Kammertür an. Die Klinke wird langsam heruntergedrückt, die Tür geöffnet.)

Frau Winter: Ah - ihr seid da.

Goldschmidt (lachend): Das klingt, als wunderten sie sich.

Frau Winter: Nein, es war nur so hingesagt. Man spricht soviel Unsinn.

Gabriele: Wir wären gerne woanders.

Goldschmidt: Sie dürfen Gabriele nicht missverstehen.

Gabriele: Es war nicht so gemeint, wir sind Ihnen sehr dankbar, und so weiter.

Frau Winter (freundlich): Kurzum: Es ist nichts Besonderes vorgefallen. (S. 284)

Dieser kurze Szenenausschnitt zeigt auch wieder Eichs Kunst, in wenigen Sätzen des Dialogs ein Bild der Sprechenden zu entwerfen und die Stimmung einer Situation (hier Spannung und Entspannung) heraufzubeschwören. Dramatisch ist auch die Einführung Epsilon gestaltet (in Die Stunde des Huflattichs) dessen Kommen keine Schritte anzeigen, sondern die Bewegung des Huflattichs (S. 426-427). Auch Janine, die Köchin des Restaurants "Au Poisson Rouge" in Allah hat hundert Namen ist längst im Dialog eingeführt worden, ehe sie selbst zu hören ist. Ihr grotesker Auftritt wird mit zahlreichen Rufen der Anwesenden nach ihr eingeleitet. Und dann hört man endlich:

Janine (aus dem Hintergrund): Ich komme. (Sie betritt prustend und ächzend die Szene. Ihr Auftritt gleicht dem eines asthmatischen Elefanten. Sie bleibt stehen.) Ja? (S. 501)

Eich benutzt hier zwei der Terminologie des Theaters entliehene Ausdrücke: "Szene" und "Auftritt". Im Stimmenverzeichnis von Man bittet zu läuten bezeichnet er die von der Männerstimme gesprochenen Passagen als "Abschnitte". Gerhard Prager meint, die Bezeichnung "Szene" (für eine Aufbaueinheit des Spiels) sei dem Hörspiel unangemessen, da sie der theatralischen Ästhetik entnommen ist.<sup>44</sup> Sie wird jedoch allgemein im Hörspiel benutzt neben Ersatzwörtern wie "Sequenz", "Phase", "Flash", die der Terminologie des Films entliehen sind. So finden sich im Hörspiel auch alle nur erdenklichen Gliederungsschemen; je nachdem welchem Medium der Autor entstammt, wird er die Strukturen der Epik, des Dramas oder des Films bevorzugen. Da das Hörspiel im Gegensatz zum Schauspiel frei ist von den Gesetzen von Ort und Zeit, brauchen diese seine Gliederung nicht zu bestimmen. Müller meint zwar, die Einheit der Zeit müsse beim Hörspiel viel strenger gewahrt werden als beim Bühnenstück,<sup>45</sup> gibt jedoch

44 Fischer Lexion, S. 165, zitiert bei Knilli, S. 80.

45 So wird z.B. auch die Vor- und Rückblende in seiner Dramaturgie des Hörspiels überhaupt nicht erwähnt. Er spricht nur von der "Überblendung", die angewendet werden müsse, wenn eine Szene nicht nahtlos in die andere aufgehe. "Ein Zwischenstück musikalischer Untermalung kann einen Zeitsprung, verbunden mit erläuternden Worten oder akustischen Hinweisen, andeuten. Im allgemeinen werden Geräusche aufgeblendet und dann abge-

zu, dass die Forderung des Aristoteles nach Einheit des Raumes beim Hörspiel wegfalle. Müllers Regel heisst: "Kurze Szenen, starkes Tempo und viel Ortwechsel, aber nicht mehr als zehn verschiedene Orte." Wie für die Dauer des Hörspiels und den Ortwechsel hat Müller auch für die Anzahl der Szenen eine bestimmte Zahl bereit: "(Das Hörspiel) soll nicht mehr als 20 Szenen enthalten. Die Szenen müssen kurz sein und dürfen nicht länger als 3 bis 4 Minuten dauern."<sup>46</sup> Nun spielt die Zeit zwar vor allem beim kommerziellen Rundfunk eine grosse Rolle, trotzdem darf das Hörspiel jedoch nicht zur Rechenaufgabe werden. Schliesslich sollen nach Müller alle Szenen "unter Umgehung jeder Zwischenhandlung" kausal zusammenhängen und "eine ununterbrochene Kette einer Handlung darstellen, die in ständiger Steigerung des Tempos und der Dramatik dem Ziel der Handlung zu strebt".<sup>47</sup> Diese Regel mag auf ein realistisches Hörspiel zu treffen; vor allem Autoren von Kriminalhörspielen sollten sie beachten. Dagegen erklärt Fischer, das "reine Hörspiel, bei dem

blendet, derart, dass sie langsam an Lautstärke zu- und abnehmen. Man hat auch, besonders als Einleitung, statt einer Exposition mit Schlagzeilen und Rufern gearbeitet." Als Beispiel dieser Technik gibt Müller den Beginn eines Hörspiels, das vor 1945 entstanden sein muss ("1. Stimme: Hier spricht Schlesien! / 2. Stimme: Grenzland des Ostens! ... S. 102. Das ist alles, was er über die Blende zu sagen hat.

46 Müller, S. 99-105.

47 Ibid., S. 105.

der Akzent auf dem Hörerlebnis liegt," sei nicht nur frei von Ort und Zeit, sondern "akausal wie die Musik". Es sei zwar möglich, im Hörspiel die drei klassischen Einheiten beizubehalten, aber nicht nötig.<sup>48</sup> Wickert meint sogar, wenn die Handlung zeitlich ununterbrochen und logisch geradlinig verlaufe, wie im klassischen Schauspiel, nütze das Hörspiel seine Möglichkeiten nicht aus. Als einleuchtenden Beweis erwähnt er Hörspiele - ebenso wie Filme - die Adaptionen von Schauspielen mit enger Bindung an Akt- und Szeneneinteilung darstellen, "mit den im Rundfunk konstruiert und errechnet wirkenden Auftritten und Abgängen". Sie seien "Ersatzkunst, die die Phantasie lähmt, aber nicht beflügelt".<sup>49</sup>

Alle Hörspiele Eichs sind nach verschiedenen Gesichtspunkten gegliedert: durch den zeitlichen Ablauf des Geschehens, den Ortswechsel, die verschiedenen Ebenen des Stils oder der Wirklichkeit; durch Parallelhandlungen oder durch die verschiedenen Stationen des Weges in den Hörspielen, die diesem Kompositionsprinzip folgen. Oft nummeriert Eich die einzelnen Szenen oder Phasen seiner Spiele. Manchmal gibt er ihnen einen Titel, der sich auf den Inhalt (Zinngeschrei) oder auf den Schauplatz des jeweiligen Geschehens (Geh nicht nach El Kuwehd!) bezieht. Das Hörspiel Sabeth ist in "Kapitel" eingeteilt, die Titel tragen. Diese beziehen

48 Fischer, S. 237.

49 Wickert, S. 510.

sich auf Inhalt und Form der einzelnen Kapitel.<sup>50</sup> Diese Technik ist dem Roman entliehen und erscheint vielleicht nur in den Buchveröffentlichungen seiner Hörspiele.<sup>51</sup> Meist ist die Gliederung der Hörspiele in einzelne Abschnitte jedoch nur durch den Wechsel des akustischen Raums markiert.

"Die Zeit im Hörspiel ist von der Zeit im Bühnenspiel verschieden," stellt Wickert fest und erklärt: "Sie wird aufgelöst in viele Einzelelemente, die dann nicht in ihrem äusseren, sondern in ihrem inneren Zusammenhang aneinandergesetzt werden können, so dass die Einheit der Handlung hergestellt wird." Dieses Spiel "mit Mosaikstücken der Zeit" geschehe durch die Rück- und Vorblende.<sup>52</sup> Diese kann auf der Bühne nie in derselben Freiheit angewandt werden wie im Hörspiel, ohne Unbehagen zu bereiten. Selbst im Film wirkt sie oft nur wie eine Verlegenheitslösung. Auf jeden Fall kann sie dort kaum jemals zur Kompositionsgrundlage werden wie im Hörspiel. Dagegen ist sie in der Prosa möglich. Dort können die vor- und zurückgezogenen Elemente nicht nur - wie Wickert schreibt - als innerer Monolog, sondern ebenso wie im Hörspiel auch als Handlung dargestellt werden.<sup>53</sup>

50 1. Kapitel - Die Erzählung der Lehrerin. 2. Kapitel - Die Erzählung der Frau Fortner. 4. Kapitel - Die schlaflose Nacht der Lehrerin.

51 Es war uns nicht möglich nachzuprüfen, ob sie auch in den Sendemanuskripten angewandt wird.

52 Wickert, S. 510.

53 Ibid.

Schwitzke erhebt ein Zitat aus Robert Musils Tagebüchern (Heft 10, 1918-1920), das die Forderung nach einem "unzeitlichen Drama" enthält zu seiner "fünften und wichtigsten Definition" des Hörspiels.<sup>54</sup> Der Satz formuliere eine der formbildenden Tendenzen der modernen Literatur, meint Schwitzke und erklärt: "Die Literatur ist sich ihrer Souveränität über die Zeit, von der sie bisher nur instinktiv und sehr zaghaft Gebrauch machte, plötzlich bewusst geworden und hat sie zur Methode erhoben. An einem entscheidenden Punkt der Entwicklung, vielleicht am entscheidendsten, steht das Hörspiel."<sup>55</sup> Das im Hörspiel mögliche freie Spiel mit der Zeit mache, "vor allem durch die Spannung, in der es zur empirischen Zeit steht, ... den genuinen Reiz des Hörspiel-hörens" aus. Daher erhalte das Hörspiel auch "jenen Anschein von Irrealität, der häufig als Geisterhaftigkeit apostrophiert und missverstanden" werde, schreibt Schwitzke.<sup>56</sup> Sanner

54 "Man könnte die Hypothese aufstellen, dass das Drama unzeitlich ist. Man könnte die zweite Hypothese aufstellen, dass von da sein Reiz auf die Phantasie kommt. Und man könnte die Zeit noch ganz anders ausser Spiel lassen, vor- und zurückspringen und gleichzeitig Verschiedenzeitiges geben. Da im Zeitablauf eine gewisse Ordnung der äusseren Ereignisse für uns liegt, müsste man ein anderes Ordnungsprinzip einführen, 'damit man sich auskennt'. Das tut man auch. Das ist die eigentliche künstlerische Disposition." Gesammelte Werke in Einzelausgaben, herausgegeben von Adolf Frisé, Rowohlt, Hamburg, Band II, S. 200, zitiert bei Schwitzke, S. 241.

55 Ibid.

56 Ibid., S. 250, Hörspiel, S. 91.

macht auf die Verwandtschaft mit dem Lyrischen in dieser Haltung aufmerksam: "So wie sich in der lyrischen Aussage Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aufheben und im überzeitlichen Augenblick vereinigen, so können auch im Hörspiel Räume und Zeiten zusammenentreten, ihr spannungsreiches Spiel mit den Elementen des Epischen und Dramatischen treiben und doch zugleich aufgehoben sein in der Einheit und Geschlossenheit der hörspieleigenen, dem Lyrischen verwandten Form."<sup>57</sup> Darum vollziehe sich im Hörspiel auch kein eigentlicher Konflikt und keine Entwicklung wie im Drama und Roman. Wo sich derartiges abzuzeichnen scheine, sei es zumeist Aufspaltung des Monologs in den Dialog, das Sich-selbst-gegenüber-treten des Menschen. Was hier geschehe, sei im Grunde schon geschehen.<sup>58</sup> Diese Aufspaltung der Person wird von Eich in den Verwandlungsspielen (Die Andere und ich, Der Tiger Jussuf) als Geschehen gestaltet; das Sich-selbst-gegenüber-treten wird in Die Mädchen aus Viterbo durch das Mittel der von Gabriele erdichteten Parallelhandlung ausgeführt.

Heinz Flügel spricht die Vermutung aus, dass Eichs gesamtes Werk ein Versuch sei, "das Geheimnis der inneren Zeit im Ablauf der äusseren Zeit zu vergegenwärtigen".<sup>58</sup> Wenn auch nicht - wie

57 Sanner, S. 180.

58 Flügel meint, dieser Versuch sei Eich nicht überall gelungen, es gereiche ihm jedoch zur Ehre, dass es so ist: "... sonst wäre es literarische Routine und nicht ein äusserster Versuch in einer exzentrischen Sphäre. Das Experiment mit der Zeit ist ja im Grunde ein Spiel mit dem Tode. Erst im Augenblick des Todes steht dem Menschen die existentielle Erfahrung der inneren, der metaphysischen nichtzeitlichen Zeit bevor, wie es uns ahnungsweise sonst nur im Traum geschieht." Heinz

Flügel schreibt - alle Hörspiele Eichs den Charakter von Träumen haben, so wird in ihnen allen doch "das Leben verdichtet zu einem einzigen, von einem Blitz erhellten Augenblick, oder der Augenblick scheint umgekehrt ein ganzes Leben lang zu währen".<sup>59</sup> Im Traumspiel Geh nicht nach El Kuwehd! und im Verwandlungsspiel Die Andere und ich wird der Mensch in einem entscheidenden, existentiellen Augenblick gezeigt. Dieser Augenblick wird im ersten Spiel in eine Handlung ausgeweitet, die beinahe das ganze Hörspiel füllt, um dann wieder zum Ausgangspunkt zurückzukehren. In Die Andere und ich wird das Geschehen, das die Hauptgestalt, Ellen Harland, im Augenblick des Ertrinkens erlebte, von dieser später aus der Erinnerung erzählt. Wie in den anderen Spielen, die einen Erzähler verwenden, wird die Rückblende, welche die Erzählung einleitet, sprachlich vollzogen. Sabeth beginnt mit einer sachlich-schlichten Vorstellung der Lehrerin und ihrer knappen Beschreibung des Dorfes Reiskirchen, in dem sie lebt und wirkt. Der erste nur sechs Zeilen umfassende Absatz ist im Präsens gesprochen. Der folgende Absatz beginnt mit der Erzählung des in der Vergangenheit Geschehenen und steht im Imperfekt, das von da an in den erzählten Passagen durchgehalten ist, während der "Epilog", der in die Gegenwart zurückführt und den Rahmen um die Erzählung schliesst, wieder im Präsens gesprochen ist. Die beschriebene sprachliche Rückblende des 1951 entstandenen Hörspiels Sabeth erinnert stilistisch an die Stilblenden in

Flügel, "Günter Eich; Apokalyptische Träume", Herausforderung durch das Wort (Stuttgart, 1962), S. 145-146.)

Träume. In diesem nur ein Jahr früher geschriebenen Spiel werden die fünf szenisch dargestellten Träume durch knappe, sachliche, allerdings - und darin weichen sie vom ersten Absatz Sabeths ab - manchmal ironische Prosasätze eingeführt.

Nicht so direkt und sachlich wie bei Sabeth ist der Beginn bei Die Andere und ich gestaltet. Ellen Harland beginnt ihre Erzählung mit einem Zitat ihres Hausarztes in Washington, an das sich Reflexionen knüpfen, die sich auf das Geschehen beziehen, das sie dann im zweiten Absatz wirklich zu erzählen beginnt. Auch hier ist der erste kurze Absatz im Präsens gesprochen, während der zweite, der die sprachliche Rückblende vollzieht, im Imperfekt steht, das in allen erzählten Passagen beibehalten wird. Ellen Harlands Erzählung wird durch die Nennung eines bestimmten Datums für den Tag, dessen Ereignisse sie erzählt, dokumentiert.<sup>60</sup> Dagegen erinnert Paul (in Das Jahr Lazertis) sich nicht mehr an das genaue Datum des Jahres, dessen Ereignisse er im Spiel aufrollt, das Jahr, das er in seiner Erinnerung "Lazertis" genannt hat. Denn in der Kartause, in der er nun lebt, hält die Zeit an. Das Spiel beginnt mit einer Schilderung des

60 Es ist ihr Geburtstag und ihre Verwandlung in die Fischerstochter von Comacchio findet an dem Tage statt, an dem Ellen Harland in Cleveland in den Vereinigten Staaten geboren wurde. Zu dieser Erkenntnis gelangt Camilla/(Ellen) durch die Auskunft eines Herrn, den sie auf der Strasse anspricht. Dieser kurzen Dialogszene geht die Beschreibung des Herrn und der ihn begleitenden Dame voraus, eine Kleidung, die Ellen bereits anzeigen, dass sie sich in der Vergangenheit befinden muss. Es folgt die volle Erkenntnis der Bedeutung ihrer Verwandlung und die erste Anklage Ellens, "die mir mein Leben stahl, die sich bequem einrichtete in ihrem bequemen Dasein und mich erbarmungslos zurückliess in der stinkenden Lagune von Comacchio." S. 137-138.

augenblicklich bestehenden Zustandes. Die Zeit wird darin, wie in vielen anderen Spielen Eichs (z.B. im "Vierten Traum") zum Thema. Der erste Absatz ist - wie in den beiden vorgenannten Spielen - im Präsens gesprochen.<sup>61</sup> Der erste Satz des zweiten Abschnitts ("So weiss ich auch die Ziffer für das Jahr nicht, das dem allen vorausging." S. 314) bringt die Wendung zur Vergangenheit, die uns aus der Erinnerung unmerklich zur Gegenwart präsentiert wird. Der Hauptsatz hat das Verb noch im Präsens, im Relativsatz steht das Verb bereits im Imperfekt. "Der Erzähler ist statisch, das Erzählte variabel."<sup>62</sup> Pauls Erzählung wechselt dreimal vom Imperfekt zum Präsens über. Einmal wenn er erklärt, dass er sich nicht mehr an Einzelheiten erinnern kann und nur die Impressionen aufzählt, die ihm blieben (S. 323). Zum zweiten Mal vor der Begegnung mit dem leprakranken Richards, wenn ihn die Assoziationen mit dem Wort "Lazarus" für kurze Zeit von der direkten Erzählung abgelenkt haben (S. 333). Zum dritten Mal vor der Konsultation Dr. Bayards, dessen Diagnose Pauls Furcht bestätigt, dass er sich von Richards angesteckt hat (S. 343). Im zweiten und dritten Fall handelt es sich um einen Passus der Erzählung, der einen emotionalen und thematischen

61 Paul: Die Palmen vor der Kartause sind ein dichtes Gitter, vor dem ein Menschenschritt ebenso anhält wie die Zeit. Sind zwanzig, sind dreissig Jahre vergangen? Vielleicht könnte ich es ausrechnen, wenn ich mir Mühe gäbe, - die Kreuze auf den Grabhügeln würden mir helfen, auch wenn ihre Schrift vom Regen ausgewaschen oder von wuchernden Ranken zugedeckt ist. Zeit, das ist die Farbe einer wilden Rose geworden und das Schillern einer Schlangenhaut." S. 314.

62 Funke, S. 78.

Höhepunkt darstellt. Das Präsens macht die in Paul selbst bei der Erzählung des erinnerten Geschehens noch aufsteigende Erregung deutlich, verleiht seinem verzweifelten Fragen und seiner ausweglosen Angst Gültigkeit in der Gegenwart.

Im Geschehen der Spiele Geh nicht nach El Kuwehd! und Die Andere und ich, sowie in der Szene, die Elisabeths Flug mit Sabeth schildert (S. 101-102), wird die Zeit gedehnt. Gegen Ende der Mädchen aus Viterbo wird die Zeit dagegen angehalten. Wenn die Türklingel schliesslich die so lange gefürchtete Ankunft der Staatspolizei anzeigt, findet ein Zeithalt statt, der Gabriele erlaubt, ihre Geschichte in einer zweiten Fassung zu Ende zu bringen. Die letzte Szene der Mädchen in den Katakomben endet mit Antonias Erkenntnis: "Ich glaube, man kann erst beten, wenn man nichts mehr von Gott will." und der Annahme ihres Schicksals mit den Worten: "Ja, Gott, ja, ja, ja." (S. 312). Die anschliessende neunte und letzte Szene des Hörspiels beginnt mit demselben Klingeln, das die siebte Szene abschloss. Dann folgt Goldschmidts ruhige Feststellung: "Doch vor Mitternacht." Das Spiel endet ähnlich wie die letzte Katakombenszene mit Gabrieles Bereitschaft, das ihr auferlegte Schicksal anzunehmen. Auf die Aufforderung des Grossvaters: "Mach dich bereit, Gabriele." antwortet diese: "Sorge dich nicht. Ich bin es." Als Schritte näherkommen und die Tür aufgerissen wird, spricht Goldschmidt die letzten bedeutsamen Worte des Spiels: "Ja, wir sind da." (S. 313).

Der Übergang von der siebten zur achten Szene dieses Hörspiels wurde bereits im dritten Kapitel als Beispiel für die Gestaltung eines Szenenübergangs mit Hilfe von Geräusch und sprachlicher Assoziation zitiert. Manchmal beschränkt Eich sich dabei auf die Regieanweisung "Raumwechsel". Die Szenenverknüpfung wird allein durch das Wort geleistet. Dabei kann dieses seine Bedeutung wandeln, wie im Beispiel aus den Mädchen aus Viterbo, oder einen ironischen Unterton gewinnen. In Blick auf Venedig endet die Szene, in der Emilio von seinem Chef (der ihm nach geglückter Augenoperation gekündigt hat, weil er grundsätzlich nur Blinde als Telefonist beschäftigt) Abschied nimmt, mit den Worten Emilios, dessen Stellungssuche bisher erfolglos blieb: "Allerdings will ich auch nicht das erste beste nehmen." Die folgende Szene, die im Haus der blinden Freunde spielt, beginnt mit Emilios Satz: "Ein Beruf an den ich nie gedacht habe, Benedetto." Wir finden uns mitten im Gespräch der Freunde. Benedetto hat Emilio offensichtlich gerade vorgeschlagen, sein Brot - wie er, der Blinde - durch Betteln zu verdienen. Das bestätigt der zweite Satz des Dialogs ("Benedetto: Man braucht eine dunkle Brille, einen Teller, - übrigens kann man auch einen Hut nehmen." S. 182). In Die Stunde des Huflattichs alternieren Szenen, die nach der Katastrophe "in der Auvergne" stattfinden, mit Szenen der von Alpha erinnerten Vergangenheit, die sich "... in Ottobrunn, hundert Jahre früher" abspielen. Der Szenenwechsel bedeutet hier also auch stets eine Zeitblende. Da Alpha nicht sicher ist, ob Ottobrunn "sein" Ort ist, ob er das Kind Silvester

ist oder eine andere "von dem Dutzend Personen, die (er) zur Auswahl" hat (S. 404), könnte man auch einen Wechsel von zwei Wirklichkeitsebenen ansetzen. Auch in diesem Hörspiel sind drei Szenen durch Wortwiederholungen und -assoziationen verknüpft (2 und 3; 4 und 5; 6 und 7). Dieselbe Technik wird laufend in Die Brandung vor Setúbal angewandt. Hier ist auch der Ortswechsel häufig der Sprache anvertraut.<sup>63</sup>

Zeitsprung, Raumwechsel und der Wechsel von verschiedenen Wirklichkeitsebenen finden jedoch auch innerhalb vieler Szenen der Hörspiele Eichs statt. Am virtuosesten und verwirrendsten werden solche Wechsel im Tiger Jussuf durchgeführt. Jussuf, der Erzähler, beginnt die eigentliche Geschichte mit der Schilderung eines Morgens, an dem er "in einem fremden Zimmer, in einem fremden Bett, neben einer fremden Frau" erwacht. Vor allem weiss Jussuf in dieser Situation nicht, wer er selbst ist: "Ich habe keine Erinnerungen, bin nie vorher gewesen, bin eben und neu geboren." Als er seine Stimme ausprobiert, erklingt die Stimme Maximilians. "Eine ganz fremde Stimme. Ich kenne

63 Die Szene Catarinas mit Pedro endet mit deren Erklärung: "Wir reisen nach Lissabon." Die folgende "auf der Terrasse in Dona Catarinas Haus" spielende Szene zwischen Pedro und Rosita beginnt mit seinen Worten: "Zuerst meinte ich, diese Reise passte schlecht in unsere Pläne." (S. 451). Catarinas Szene mit dem Wirt im Gasthof, in der dieser sie davor warnt, nach Lissabon zu reisen, wo die Pest wieder ausgebrochen sei, endet mit ihrer Erklärung: "Es gibt keine Pest, weder in Lissabon noch anderswo. Es hat nie eine gegeben! Macht euch keine Mühe mich täuscht ihr nicht mehr! (Immer heftiger lachend): die Pest, die Pest -" Catarinas lachende Ausrufe, in denen die Krankheit in einen Kinderschreck verwandelt wird, werden ausgelendet. Darauf spricht die im Vorraum am Schlüsselloch lauschende Rosita dasselbe Wort in grossem Entsetzen mit heimlicher, naher Stimme aus: "Die Pest, Pedro, die Pest!" S. 462.

sie nicht." kommentiert Jussuf und erzählt nun, wie er aufsteht und auf den Balkon geht, wo er Vermutungen anstellt bezüglich des Ortes, an dem er sich befindet. Darauf folgt eine sehr kurze Szene mit Max und Anita, der Frau im Zimmer. Jussufs Erzählertext endete mit der Frage: "Vielleicht die Loreley?" Die Szene beginnt mit der von Max gesprochenen Folgerung: "Dann wäre es der Rhein dort unten." Als Anita, die erwacht ist, mehrmals den Namen "Maximilian" ruft, fragt Max: "Meint sie mich? Heisse ich Maximilian?" Darauf schaltet sich Jussuf, der Erzähler, wieder ein mit dem Kommentar: "Der Name kommt mir bekannt vor. Ganz nahe an dem Leben, das mir auf der Zunge schwebt und das ich nicht aussprechen kann." In dem anschliessenden Dialog sind "die Stimmen von Max und Jussuf (wieder) räumlich unterschieden". Max, der nun Anita im Zimmer aufgesucht hat, führt ein Gespräch mit ihr. Es wird immer wieder durch Jussufs Kommentare unterbrochen, die eine Art inneren Monolog darstellen und die Gedanken Jussufs ausdrücken, der gezwungen ist, die Rolle Maximilians zu spielen (S. 204-208). Hier ist der Rhythmus der Blende spielerisch sprunghaft. Die jeweilige Handlungs- und Wirklichkeitsebene wird scharf angeschnitten. Der Hörer soll ja, wie es zu Beginn heisst, "verwirrt, genasführt und belogen" werden und "das alles nicht zu ernst nehmen" (S. 204).

In diesem 1952 entstandenen Spiel finden sich bereits Charakteristiken, die zum "völlige(n) Verzicht auf eine fixierbare Zeitlichkeit und Räumlichkeit" führen können. Als solche

Tendenzen im Tiger Jussuf nennt Sanner:

die vergebliche Suche nach der Identität von Sein und Bewusstsein und damit den Zerfall der Person, die Verschiebung der Zeitebenen, die Entrealisierung des Spielvorgangs, die gewollte Geistlosigkeit der Dialoge und vor allem die Tatsache, dass die Verzweiflung darüber nicht mehr in der ernsthaften Auseinandersetzung, sondern nur noch in der grotesken Übertreibung, der Paradoxie und der Absurdität ausgedrückt werden kann.

Als Beispiel für den erreichten Endpunkt dieser Entwicklung (die "der letzte Schritt auf dem Wege der Entpsychologisierung und Entrealisierung des Hörspiels" zu sein scheine) zitiert Sanner u.a. das aburde Spiel von Gerard Braunisch Blumen vor dem Haus. Es sei weder räumlich noch zeitlich zu fixieren. Die Personen seien hier völlig entindividualisiert. Sie sprechen nur als "Ober", "Part", "Boden". Die Handlung, soweit von einer solchen die Rede sein könne, bewirke kein reales Zeiterlebnis. Nur die gleichfalls ins Groteske verzerrten musikalischen Zwischenblenden gestalteten den äusseren Zeitablauf des Spiels, ähnlich wie die Sprecher in Pucherts Appartementhaus.<sup>64</sup>

Bei Eich findet sich noch kein ähnlich extremes Beispiel für den auch von ihm erreichten Endpunkt dieser Entwicklung. In Die Stunde des Huflattichs haben die fünf Gestalten der nach der Katastrophe spielenden Szenen (als Namen tragen sie die fünf

ersten Buchstaben des griechischen Alphabets) zwar verfremdete Stimmen. Mindestens Alpha ist jedoch noch stark individualisiert. In Man bittet zu läuten wird die Hauptgestalt im Stimmenverzeichnis zwar lediglich als "Männerstimme" genannt. Im Spiel wird sie jedoch als Portier eines - wenn auch symbolischen - Taubstummenheims identifiziert und als eine Gestalt von überwältigender Vitalität dargestellt. In diesem Spiel ist die Handlung allerdings fast verschwunden. Dagegen finden die Monologe und einseitigen Dialoge des Portiers jedoch noch in einem festen, realistischen zeitlichen Rahmen statt. Wie bei allen anderen Spielen Eichs ist auch bei Man bittet zu läuten die Form streng, der Aufbau beinahe symmetrisch. Sanner warnt, dass man in der Entpsychologisierung und Entrealisierung des Hörspiels nicht vorschnell eine Zerfallserscheinung der darstellerischen Mittel sehen solle,

... so als sei die bloss zeitrhythmische Gliederung des Spielverlaufs lediglich ein virtuos gehandhabtes formales, aber unverbindliches Spiel. Auch das Gegenteil könnte für viele Beispiele gelten: Die formale Strenge soll gerade die Tatsache verdeutlichen, dass dem modernen Menschen die Einheit des Bewusstseines und der Person nicht mehr gelingen will. Die Form scheint die einzige, aber nur noch paradox zu formulierende Antwort auf diese Tatsache zu sein.<sup>65</sup>

Dies mag zum Teil auch die Formstrenge der Eichschen Spiele erklären. Sie ist jedoch vor allem durch den gleichmässigen Charakter und die Kompositionsprinzipien des Weges, des Stationenspiels und der Parallelhandlung bedingt. Und schliesslich muss sie dem Dichter, der in der "Darmstädter Rede" sagte, "Es sind nicht die Inhalte, es ist die Sprache, die gegen die Macht wirkt,"<sup>66</sup> nicht nur künstlerische, sondern auch ethische Notwendigkeit sein.

66 Darmstädter Rede, S. 44.

## V. EINZELBETRACHTUNG DER FÜNFZEHN HÖRSPIELE IN CHRONOLOGISCHER FOLGE

Unter dem Titel Träume erschienen 1961 die vier in den Jahren 1950 bis 1952 vollendeten Hörspiele: Geh nicht nach El Kuwehd!, Der Tiger Jussuf, Sabeth und Träume.<sup>1</sup> Eich hatte sich bereits in seinem Frühwerk des Traums als Mittel bedient, "eine mögliche zweite Bewusstseinsschicht" darzustellen und damit "einen parallel geschalteten Spiel-Raum" gewonnen, "in dem die Sprache ihren Eigenwert erlangt".<sup>2</sup> Träume bedeuten für Eich nicht "etwas Zufälliges und Unwillkürliches, das uns heimsucht wie ein unerwarteter Besuch aus einer anderen Wirklichkeit", erklärt Schwitzke. "Vielmehr meint Eich damit alles menschliche Denken, Dichten und Sagen überhaupt. Und er will keineswegs agnostisch ausdrücken, dass alles ein Nichts sei, sondern diese Träume sind ihm, Sprache ist ihm, richtig gehandhabt, das einzige Mittel, dass es dem Menschen ermöglicht, sich der Wirklichkeit zu stellen, sich ihr anzunähern."<sup>3</sup> Im Traum ahnt der Mensch

1 In dieser Anordnung erscheinen sie in dem von Suhrkamp veröffentlichten Band. In den Fünfzehn Hörspielen sind sie in chronologischer Ordnung, d.h. nach dem Datum der Fertigstellung bzw. der letzten Überarbeitung, abgedruckt: Geh nicht nach El Kuwehd! (1950), Träume (1950), Sabeth (1951), Der Tiger Jussuf (1952, 1960).

2 In dem 1933 von Berlin gesendeten Hörspiel Eine Stunde Lexikon und dem bereits erwähnten, frühesten erhalten gebliebenen Hörspiel Ein Traum am Edsin-qol von 1931. Funke, S. 24-26.

3 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 307-308.

die innere, metaphysische Zeit, die sich ihm sonst erst im Augenblick des Todes offenbart.<sup>4</sup> Während das Traummotiv in den meisten Hörspielen Eichs erscheint, ist es in Geh nicht nach El Kuwehd! vor allem auch formbestimmend.

In diesem 1950 vollendeten Hörspiel wird zunächst eine Traumsituation hergestellt: Der Kaufmann Mohallab, der sich auf dem Weg nach Damaskus befindet, wird von einem Bettler vor El Kuwehd gewarnt, den Ort nicht zu betreten. Mohallab verwirft die Warnung des Bettlers und geht nach El Kuwehd. Dort wird er wieder gewarnt. Welid, sein Diener, beschwört ihn, der Magd nicht zu folgen, die ihn zu ihrer Herrin führen will. Mohallab hört wieder nicht auf die Warnung und erlebt im Traum wie er beraubt, als Sklave verkauft und nach einem Fluchtversuch zum Tode verurteilt wird. Im Augenblick der Hinrichtung erwacht er aus seinem Traum und wird mit der Realität konfrontiert, der Unausweichlichkeit seines Schicksals, das er nun ohne Trotz auf sich nimmt. Selbst im Traum war er nicht in einem unbewussten Zustand aus seiner unbegründeten und unzeitigen Sicherheit ins Ungewisse gestossen worden. "Alles warnte mich, aber es stiess mich auch fort - ...Aus dem Sicherer fort." (S. 17) gesteht er Trug. Im Gespräch mit Trug ("Mohallab: Ich will wissen, in wessen Leben ich gehöre, Trug." S. 18) und in der Szene mit Jezid "Vom Zelt" ("Jezid: Die meisten leihen sich ihr Dasein,

<sup>4</sup> Flügel, S. 146.

und dass sie es eines Tages zurückgeben müssen, verwundert sie.

/ Mohallab: So werde ich das sein, was ich wirklich bin? /

Jezid: Wenn du das erreichst, bist du reich." S. 27) klingt auch bereits das Problem der Identität als Motiv an, das vor allem im Tiger Jussuf als Zentralthema wiederkehrt.

Indem Mohallab der Magd zu ihrer Herrin Trug folgt<sup>5</sup> verliert er den Weg nach Damaskus; sein Leben verwirrt sich, alles verkehrt sich, die Proportionen sind verloren.<sup>6</sup> In der Verwirrung sucht er nach einem "Zauberwort", der "Erinnerung", der "Nicht-Erinnerung, das was auf der Zunge schwebt und nicht über die Lippen will" (S. 16). Hier erscheint wieder eines der Zentralmotive des Eichschen Werkes, die Suche nach dem nur halb erinnerten, wieder vergessenen, rechten Wort. In Das Jahr Lazertis wird diese Suche zum Grundthema und ergibt das Handlungsgerüst. Paul macht sich auf die Suche nach dem "richtigen Wort", das er in der Neujahrsnacht im Schlaf gehört aber wieder vergessen hatte (S. 314). Wenn Jussuf den Namen "Maximilian" hört, "kommt er (ihm) bekannt vor. Ganz nahe an dem Leben, das mir auf der Zunge schwebt und das ich nicht aussprechen kann." (S. 206).

5 Ende der Szene "Karawanserei": "Magd (triumphierend) Ich gehe Euch voran, ich zeige Euch den Weg!" S. 15.

6 Welid, sein Diener und Vertrauter, wird zeitweilig zu seinem Herrn, betrügt ihn und will ihn töten. Die Herrin der Magd heisst nicht Fatime, wie diese behauptete (Fatime ist der Name der Verlobten Mohallabs, nach der er sich sehnt), sondern Trug und ist die Schwester des Räubers Omar. Auch Jezid, der Mohallab als Bettler warnte, nicht nach El Kuwehd zu gehen, ist ein Räuber.

Wie Funke aufzeigt, hatte Eich denselben formellen Einfall - eine Traumsituation herzustellen und nach Abbruch des Traumes den Erwachenden mit der Realität zu konfrontieren - schon in Eine Stunde Lexikon verwirklicht. "Eine eindeutige formale Entwicklung" werde jedoch am Umkippunkt von Traum und Wachzustand sichtbar.<sup>7</sup> Während der Übergang zum Traum so unmerklich vor sich geht, dass ihn der Hörer kaum wahrnimmt, ist jener Umkippunkt, der dem Hörer keinesfalls entgehen darf, bewusst stark markiert und stellt den dramatischen Höhepunkt des Spiels dar. Wenn der Hörer den ersten Übergang nicht bemerkt, kann er doch ohne Schwierigkeiten der Handlung folgen, deren Spannung hierdurch eher gesteigert wird. Geräusche und Musik werden in diesem Spiel zwar noch verwendet, um Raum- und Positionswechsel der Gestalten darzustellen. Sehr oft kommt ihnen<sup>8</sup> jedoch auch dramatische, thematische oder symbolische Bedeutung zu. Die leicht

7 "Es war Eich 1933 noch nicht möglich, die Zustandsänderung des Erwachenden anders zu erreichen als durch den mechanischen Einschnitt einer 'schlagenden Uhr'. Offensichtlich war hier noch die Bindung an realistische Geräuschhilfen zu stark mit der hörspielpoetischen Ausdrucksgeste verknüpft, als dass selbst ein feinsinnig vom Sprachmimus her konzipierender Autor wie Eich die selbständige Funktion der Sprache an diesem Punkt erkennen konnte. 1950 wird dann allerdings deutlich, welch artistisch funktionierende Wortgeste Eich an gerade dieser Stelle einzusetzen fähig ist, wenn er den Schrei des im Traum sterbenden Mohallab in die Realebene hinüberklingen lässt, indem der Träumende mit diesem Schrei erwacht. Ein Einfall, mit dem Eich das mechanische Mittel von 1933 durch das hörspielgemäss Wort ersetzt hat." Funke, S. 26.

8 Z. B. dem Hämmern einer Schmiede zu Beginn der Szene "Auf der Strasse in El Kuwehd", das Mohallab zu Beginn der Szene "Kara-wanserei" wieder zu vernehmen meint, oder dem Flötenspiel in der Szene "Garten".

stilisierte Sprache entspricht dem Charakter des im Orient angesiedelten Märchenspiels. Sie ist reich an Ausrufen, Anrufungen und enthält Gleichnisse und Sentenzen. Wie in den späteren Hörspielen finden sich auch hier schon zahlreiche Parallelen in Sprache und Struktur, im Einsatz der Geräusche und der Musik.<sup>9</sup> Die Form ist streng. Das Spiel folgt der Ringkomposition: Die Handlung führt zum Ausgangspunkt der Karawanserei in El Kuwehd zurück, wo Mohallab einschließt. Er wird dasselbe Geschick erleiden, das er bereits im Traum erlebt hat.<sup>10</sup> Aber er weiss, dass er nach El-Kuwehd gehen, den Weg nach Damaskus verlieren musste ("In El-Kuwehd begriff ich, dass ich zu sicher war." S. 18), um sein Dasein, sein Geschick zu finden und zu erfüllen. Wie den meisten anderen suchenden Gestalten Eichs gelingt es ihm nicht, das "Zauberwort", das Schlüsselwort zu finden. Nur Festianus, der Heilige wird sagen können: "Die Zeichen werden sichtbar." (S. 563), aber dazu musste er aus dem Licht des Paradieses in die Hölle gehen. Mohallab lernt, dass er "noch etwas bezahlen (muss), wofür keine Piaster genommen werden" (S. 28). Am Ende des Spiels

<sup>9</sup> Die letzte, in die Realität zurückführende Szene "Im Freien und in der Karawanserei" stellt eine Parallel zu der ebenfalls in der Karawanserei spielenden Szene dar, die den Übergang zum Traumgeschehen vollzieht. Welids Flötenspiel leitet die Liebesszene Mohallabs und Shirins ("Garten") ein. Shirin versteht die Sprache der Flöte: "Der sie bläst ist glücklich." (S. 35) Hier klingt also auch das Glücksmotiv schon an. Auch die Szene "Vom Haus des Henkers" beginnt mit Welids Flötenspiel, das sich Okba, der Henker, verbittet (S. 38).

<sup>10</sup> Hier liegt der Hauptunterschied zu Grillparzers Traumspiel und dessen Quelle, Voltaires Le blanc et le noir. In diesen moralischen Geschichten lernt der Held, wie Mohallab, sein Geschick anzunehmen. Dieses entspricht jedoch nicht dem Traumgeschehen, in dem er erlebt, was geschähe, wenn er seinem falschen Ehrgeiz folgte.

ist er einverstanden mit seinem Geschick und wird ein Vorläufer der Gestalt des "Einverstandenen" - die wir vor allem in Antonia/Gabriele (Die Mädchen aus Viterbo), in Birowski (Meine sieben jungen Freunde), in Paul (Das Jahr Lazertis) und in Festianus finden werden - die nach Jens "im Zentrum des Eich'schen Werks steht".<sup>11</sup>

Das 1950 vollendete und 1951 zum ersten Mal gesendete Spiel Träume hat hörspielgeschichtliche Bedeutung.<sup>12</sup> Es hat mehr Autoren zur Nachahmung angeregt als alle anderen Hörspiele Eichs und ist in der Hörspielliteratur wohl ausführlicher analysiert und kritisiert worden als irgendein anderes deutsches Hörspiel der Nachkriegszeit. Wir können uns daher hier auf einen kurzen Abriss seiner Hauptcharakteristiken beschränken. Die fünf szenisch gestalteten Träume<sup>13</sup> werden von Gedichten umrahmt, die das Grundthema des Spiels - die Angst - andeuten, gewissermassen das Programm des Spiels ankündigen<sup>14</sup> und die Botschaft enthalten,<sup>15</sup>

11 Jens, S. 60.

12 Wie im ersten Kapitel erwähnt, sieht Gerhard Prager das Datum seiner Erstsendung als die "Geburtsstunde des Hörspiels" an. Schwitzke, Das Hörspiel, S. 299.

13 Schwitzke erwähnt einen Sechsten Traum, den Eich unter diesem Titel 1954 in den Neuen Deutschen Heften veröffentlicht hat, und bemerkt: "Selbstverständlich war er niemals dazu bestimmt, den fünf vorhandenen an letzter Stelle hinzugefügt zu werden und hinter dem Termitentraum zu stehen. Vielmehr war er ein Versuch, den zweiten zu ersetzen, über den Eich und ich diskutiert hatten." S. 306.

14 "Sieh, was es gibt: Gefängnis und Folterung, / Blindheit und Lähmung, Tod in vieler Gestalt, / den körperlosen Schmerz und die Angst, die das Leben meint." S. 53.

15 "Alles was geschieht, geht dich an." S. 54.

sowie die direkte Anrede, die Herausforderung des Hörers.<sup>16</sup> Wie Schwitzke bemerkt wird das Thema der grossen Vision des Eingangsgedichts nur in einem der fünf Träume verwirklicht. Und dieser, der zweite Traum, wird von Schwitzke am stärksten kritisiert.<sup>17</sup> Er nennt ihn "nichtssagend, blass grässlich, ohne Gleichniskraft", er falle aus dem Stil, wirke durch seine Äusserlichkeit auch auf das Ganze, auf alle andren Träume verharmlosend.<sup>18</sup> Zweifellos ist dies der menschlich und ästhetisch schockierendste Traum des Hörspiels. Nur einmal gerate die Szene kurz ins Überdimensional (bei der Frage des Vampirs, ob nicht die Eltern die Kleider ihres geschlachteten Söhnchens gleich mitnehmen wollen) erklärt Schwitzke. "Doch handelt es sich um die Überdimensionalität einer empirischen Wirklichkeit, an die wir erinnert werden, jener, die uns in den letzten Jahrzehnten aufgedeckt wurde; ihre Schockwirkung ist künstlerisch auch nicht annähernd erreichbar." So betont Schwitzke auch, dass es unendlich schwer ist, für "den ungeheuerlichen Vorgang - die Zerstörung des Menschlichen im Menschen - den wir erleben, genaue Gleichnisse zu finden, die genaue Diagnosen sind."<sup>19</sup> Die unterschiedliche Aussagekraft der fünf Träume beweise das.<sup>19</sup>

<sup>16</sup> "Ah, du schlafst schon? Wache gut auf, mein Freund! ...  
S. 88.

<sup>17</sup> In diesem Traum, der dem mythischen Komplex angehört, wie wir ihn aus der Legende vom Armen Heinrich kennen, wird geschildert wie ein Elternpaar sein Kind verkauft, um die Lebensgier eines kranken Egoisten zu stillen.

<sup>18</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 305.

<sup>19</sup> Ibid.

Im "ersten Traum" ist Eich diese schwere Aufgabe in Thema und Durchführung am besten gelungen. Das realistische Bild des geschlossenen, fensterlosen Güterwagens, "diese(s) Käfig(s)" (S. 57), in dem drei Generationen einer Familie einem unbekannten Ziel entgegenrollen, ist dem Hörer von 1951 angstvoll gegenwärtig und gewinnt symbolische Bedeutung. Dieser Traum enthält auch - wie Schwitzke bemerkt - im Ansatz bereits alle Fragen, die sich bald in Eichs Hörspielen entfalten werden.<sup>20</sup> Den Zweifel an der Wirklichkeit: Die Jungen wollen sie nicht sehen, weil sie Angst vor ihr haben,<sup>21</sup> und selbst in den Uralten, die die Erinnerung an die Welt ausserhalb des Waggons noch als eine Art Religion bewahrt hatten, steigt der Zweifel an ihr auf.<sup>22</sup> Als sie ihnen noch einmal begegnet, hat sie sich anscheinend verändert: Die Menschen sind so gross wie Riesen und "Der Gedanke an die gelben Blumen" macht die Uralte nun "frösteln" (S. 59). Selbst die Erinnerungen erwecken nun Angst.

Zum zweiten erscheint auch hier bereits der Zweifel an der Sprache, dem wir vor allem in Die Stunde des Huflattichs, in Festianus, Märtyrer und Man bittet zu läuten als Hauptthemen

20 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 307.

21 "Uralter: Wollt ihr die Welt nicht sehen, wie sie wirklich ist? / Enkel: Nein, ich habe Angst." S. 58.

22 "Uralter: Am Ende ist das Dasein im Güterwagen das gewöhnliche S. 55. "Frau: Wir glauben nicht an die Welt, von der ihr immer redet. Ihr habt sie nur geträumt." S. 57. "Uralter: Wenn sie nun recht hätten? Mein Gott es ist lange her." S. 58

wieder begegnen werden.<sup>23</sup> Der Enkel sieht durch das Loch im Wagen zum ersten Mal die Welt draussen. Er kann sie nicht beschreiben, weil er nicht weiss, "welche Wörter dazu gehören". Er schaut nicht weiter hinaus, weil er Angst hat; was er sieht ist "fürchterlich, weil es neu ist" (S. 58). Auch Mohallab fürchtete die Zukunft und wollte lieber in die Vergangenheit gehen, weil er sie kannte (S. 32). In Geh nicht nach El Kuwehd klang auch bereits das Motiv der Angst an, das zum Grundthema der Träume wird. Im "Ersten Traum" hat sie zuletzt alle drei Generationen im Güterwagen ergriffen, der nun mit immer grösserer Geschwindigkeit einem "Unglück" entgegenrollt. Nun wird auch die Zeit, die zu Beginn ihre Realität verloren hatte und wie die Wirklichkeit und die Sprache angezweifelt wurde,<sup>24</sup> wieder beängstigende Wirklichkeit.

23 "Enkel: ... Dass es etwas geben soll, was du gelbe Blume nennst, und irgendwelche Wesen, die du Tiere nennst, und dass du auf etwas geschlafen hast, was du Bett nennst, und dass du etwas getrunken hast, was du Wein nennst? Alles Wörter, Wörter, - was sollen wir damit?" S. 57.

24 Uralter: Wie lange ist es her, dass wir unser Haus verlassen mussten? Wie lange ist es her, dass wir in diesem Wagen fahren?  
Uralte: Keine Uhr, kein Kalender, - aber die Kinder sind inzwischen gross geworden, und die Enkel sind gross geworden, und wenn es etwas heller ist -  
Uralter: Du meinst, wenn Tag draussen ist.  
Uralte: - wenn es etwas heller ist und ich dein Gesicht sehen kann, lese ich aus den Falten, dass du ein alter Mann bist und ich eine alte Frau.  
Uralter: Es sind sicher an die vierzig Jahre her. S. 55.

In den Träumen erscheint auch das Motiv des Glücks, das vielfach gewandelt durch alle Hörspiele geht. "Das Beste war, dass wir glücklich waren", sagt die Uralte von der Vergangenheit, der Zeit als sie noch nicht im Güterwagen lebten (S. 56). Der Enkel fragt: "Meinst du, wir werden glücklich davon, dass du uns erzählst, dass es einmal schöner war...?" (S. 57). Im "Dritten Traum" entgegnet der Vater auf die anklagende Feststellung der Nachbarin ("Ihr lacht!"): "Wir sind glücklich." Und als Elsie, das Kind, fragt, warum der Feind gerade zu ihnen komme, antwortet die Mutter: "Ach Kind, - vielleicht weil wir glücklich waren." (S. 69). Am Ende des Vierten Traums, als Wassilijs sich der Wirkung der Wurzel, die einen das Gedächtnis verlieren lässt, hingibt, um zu schlafen, erinnert Anton ihn: "Unser Ziel ist das Glück." Worauf Wassilijs "verächtlich" antwortet: "Ziel, Glück, Afrika, wasserdicht. Das Glück ist hier." Und als Anton aufgebrochen ist, um das Glück irgendwo im Gestrüpp zu suchen, gähnt Wassilijs: "Schlafen ist das Glück, Glück, Glück." (S. 79). Im "Fünften Traum" kommt die Mutter zu Besuch, um sich am Glück der jungverheirateten Tochter "ein bisschen (zu) freuen" (S. 80). Doch im Eingangsgedicht heisst es: "Es gibt kein reines Glück mehr (- gab es das jemals? -), / und ich möchte den einen oder andern Schläfer aufwecken können / und ihm sagen, es ist gut so." (S. 53).

Eich wendet sich in diesem Spiel denn auch nicht an die "Schurken", die "die angenehmen Träume dieser Welt" träumen (S. 62), sondern an die "die vergessen können, die sich beruhigt schlafen

legen und keine Träume haben" (S. 53), und an die, deren Träume schlecht sind (S. 87), also an den Menschen der Gegenwart schlechthin. "Und er redet nicht von dem weithin sichtbaren Bösen, das, selbst wenn es eine Zeitlang unbekannt bleibt, am Ende doch immer offenbar wird..." schreibt Schwitzke, "sondern er redet von dessen verborgenen, allgemeinen Ursprüngen... von der entsetzlichen und fast unmerklichen Verwandlung des Menschen, die sich ... an Allen zu vollziehen scheint, besonders an den Wohlmeinenden."<sup>25</sup> "Denke daran, dass du schuld bist an allem Entsetzlichen, das sich fern von dir abspielt -" (S. 61) endet die lyrische Überleitung vom ersten zum zweiten Traum. Es geht also - theologisch gesprochen - um die Sünde der Bequemen, der Lauen, die sich nicht für den Bruder verantwortlich fühlen, die nicht misstrauisch sind gegen die Macht "der geschäftigen Ordner der Welt", die nicht Sand, sondern "Öl sind im Getriebe der Welt" (S. 88). Und "es sind keine romantischen, vielmehr apokalyptische Träume, die nicht zum Einschlafen bestimmt sind, sondern zum Erschrecken", schreibt Flügel.<sup>26</sup> Günter Oliass nennt sie "Idyllen der Angst ... "säuberlich aus der Zeit geschnitten mit lautloser Schere". "Idyllen" müsse man sie heißen, "weil sie mit aller Selbstverständlichkeit, am ruhigen Tag zumeist, umgeben von Hausrat und freundlich gemeinten Besuchen geschehen. Die Eisenbahn, mit der das Kind im "Zweiten Traum" in die Küche und damit

25 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 304.

26 Flügel, S. 149.

in den Tod gelockt wird, erscheine als "böswillig erdachtes Spielzeug, Hausrat des Verrats".<sup>27</sup> Im "Dritten Traum" hat sich die ganze Familie ins Unrecht gesetzt, weil die kleine Elsie ihre Puppe mitgenommen hat, als der Feind kam. Doch beim relativ versöhnlichen Ausklang dieses Traums, als die Eltern feststellen, dass die Menschen, die ihnen in ihrer Not nicht halfen und froh sind, wenn sie gehen, alle Angst haben und ebenso armselig sind wie sie, folgt der tröstlichen Feststellung des Vaters: "Wir haben unsere Kinder", das Wort der Mutter: "Und Elsie ihre Puppe" (S. 72-73).

Auf den Einsatz symbolischer Geräusche in den Träumen wurde schon im dritten Kapitel verwiesen. Ebenso wurde in diesem und im vierten Kapitel der Aufbau beschrieben. Schwitzke nennt die "Gesamtarchitektonik" des Hörspiels, "die Art, mit der es seine äusserst sparsamen Mittel verwendet, so unvergleichlich meisterhaft, dass man die ausserordentliche Wirkung, die es danach auf die deutschen Schriftsteller ausübt, sofort begreift".<sup>28</sup> Scholl bezeichnet das Hörspiel als klassisch und exemplarisch für seine Gattung, weil es nicht nur die dem Hörspieldichter zur Verfügung stehenden Mittel, zu denen insbesondere das der gleichnishaften

27 Günter Oliass, "Eich, oder die Idyllen der Angst", Deutsche Rundschau, 84 (1958), 284.

28 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 306. Die Vorjury des 1950 in München veranstalteten zweiten deutschen Hörspielpreisausschreibens hätte das Hörspiel allerdings "als nicht preisverdächtig" ausgesondert, berichtet Schwitzke. (S. 299). Dagegen wurde es beim 1951 erstmals verliehenen Hörspielpreis der Krieg blinden als preiswürdig genannt.

Stilisierung gehöre, bis zur äussersten Grenze des Möglichen erschöpfe, sondern auch weil es sich vor allem durch seine "Katholizität" des Ausdrucks auszeichne. "Es spricht eine Sprache, die innerhalb unseres Kulturkreises in jeder Übersetzung verstanden wird" - wobei Scholl mit "Sprache" nicht unsere Muttersprache meint,

... sondern jene an kein Idiom gebundene Sprache der Kunst, welche die neuen 'Realitätsvokabeln' unserer in ununterbrochener Veränderung befindlichen Welt gewissermassen zu einem einzigen Satz zusammenfügt, dessen Syntax, dessen Architektur über diese Welt und die Stellung des Menschen eine zentrale Aussage macht, und zwar in so konzentrierter Form, dass die Dichtung selber zum Modell menschlichen Daseins in der Welt wird.<sup>29</sup>

Wenn auch - oder gerade weil - die von Eich in diesem Hörspiel verwandte Struktur und Technik viel nachgeahmt wurde, hat er sie nicht wieder in derselben Weise benutzt, obwohl viele ihrer Einzelelemente in den späteren Hörspielen meist in varierter Form wiederkehren.<sup>30</sup>

29 Scholl, S. 359-360.

30 Im Übrigen ist es nicht zu verwundern, dass gerade dieses Hörspiel mit seinen zeitkritischen Tendenzen auch zu einer politischen Polemik geführt hat. In seinem Nachwort zu dem vom Staatlichen Rundfunkkomitee der Deutschen Demokratischen Republik, Berlin, 1965 herausgegebenen Hörspielbuchs schreibt Wolfgang Rödel zu Träume: "Ein Dichter drückt Bedrohtsein, die Not seiner Vereinzelung, seine Fremdheit der Welt gegenüber aus. Ihm scheint die Welt aus den Fugen, und er ahnt nicht einmal, wie sie stimmig zu machen wäre. Schwitzke nun... deutet diese zum guten Teil selbstverschuldete, an den tatsächlichen Bewegungen unserer Zeit gemessen, unendlich be-

War das Märchenstück Geh nicht nach El Kuwehd! im Orient angesiedelt, so spielt sich die Geschichte Sabeths auf dem abgelegenen Fortner-Hof in der Nähe des Dorfes Reiskirchen ab. Sie wird uns von der Lehrerin des Dorfes erzählt, die - ebenso wie der Schulleiter - zunächst versucht, die merkwürdige Erscheinung Sabeths durch wissenschaftliche Fragen aufzuklären. Das 2. Kapitel enthält "Die Erzählung der Frau Fortner" und das dritte "Die Erzählung des Kindes Elisabeth". Vom 4. Kapitel an übernimmt die Lehrerin wieder das Amt des Erzählers. Sie spricht auch den Epilog. Zwischen die erzählten Passagen sind Szenen eingeschoben. Das Geschehen wird so von verschiedenen Perspektiven her gesehen und beleuchtet, wodurch es nicht an Klarheit gewinnt - das konnte bei diesem Stoff nicht die Absicht des Dichters sein - aber an Plastizität und Rundheit. Es ist in diesem kurzen Überblick nicht möglich, seine Tiefen auch nur annähernd auszudeuten. Wir müssen uns darauf beschränken, einige seiner Themen und Motive aufzuzählen, die wir bereits in den beiden anderen Traumspielen fanden, und die auch in den späteren Hörspielen in gewandelter Form wieder erscheinen werden.

grenzte Weltsicht als menschheitliches Schicksal, als 'tragische Konstellation, an der sich nichts ändern lässt'. (301). Dieses Thema von der Unveränderbarkeit der Welt wird von Schwitzke anlässlich der Betrachtung westdeutscher Hörspiele, die ihm als vorbildlich für das Genre gelten, ständig variiert ... Auf solche Einstellung gründet sich die bis heute in Westdeutschland wirkende Hörspielkonzeption." Zur Ehre nicht weniger westdeutscher Hörspielschreiber müsse jedoch vermerkt werden, "dass sie sich erfolgreich widersetzen, wenn man sie zum Predigen fatalistischer Passivität, zur gesellschaftlichen Beziehungslosigkeit, zum Aussagelosen, bloss formalen Raffinement verleiten wollte." Wolfgang Rödel, Nachwort, Hörspiele 5, hg. v. Staatlichen Rundfunkkomitee der Deutschen Demokratischen Republik, (Berlin, 1965), S. 285-287.

Im Naturkunde-Unterricht der Dorfschule behauptet die neunjährige Elisabeth Fortner, sie habe Raben gesehen, die so gross sind wie Menschen und sprechen können. Die Eltern haben ihr zwar verboten mit anderen von dieser Erscheinung zu reden. Aber auf die eindringlichen Fragen der besorgten Lehrerin erzählt Elisabeth, dass ein Rabe "Abends, nach dem Engel des Herrn, zu (ihnen) in die Stube" komme, dass sie sich nicht vor ihm fürchte, sondern ihn lieb habe (S. 91). Als die Lehrerin den Fortner-Hof aufsucht, um dieser Geschichte nachzugehen, erlebt sie zum ersten Mal die Erscheinung Sabeths, des Raben.<sup>31</sup> Im Gegensatz zu Elisabeth fürchtet sie sich jedoch vor ihm, so dass sie in Ohnmacht fällt und beim Erwachen glaubt, sie habe geträumt.<sup>32</sup> Sabeth hatte der Bäuerin sein Erscheinen aus der Ferne angekündigt, darum konnte diese die Lehrerin warnen und zum Weggehen auffordern.

- 31 In dieser Szene spielen Schritte und das Öffnen und Schliessen einer Tür wieder eine dramatische und thematische Rolle:  
Bäuerin: ...Hören Sie nicht? Schritte!  
(Man hört ein Geräusch von den Steinfliesen des Flurs her.)  
Lehrerin: Schritte? Aber was für Schritte? Das ist kein MenschenSchritt.  
Bäuerin: Es ist Sabeth.  
Lehrerin: Wer?  
Bäuerin: Tun Sie die Augen zu, wenn Sie Angst haben!  
(Die Tür wird langsam und knarrend geöffnet.)  
Lehrerin: Nein, ich will es sehen. (Sie schreit plötzlich auf und verstummt dann.)  
Bäuerin: Bleib draussen, Sabeth, sie fürchtet sich vor dir!  
(Die Tür wird wieder geschlossen.) S. 94.
- 32 Lehrerin: Bin ich wach, Frau Fortner? Gleich wird der Wecker klingeln.  
Bäuerin: Er wird nicht klingeln. Sie sind ganz wach. S. 94.

Auf die Frage der Lehrerin, wie er das könne, antwortet Frau Fortner: "Weiss ichs? Aber er sagt es. Nicht mit Worten, aber man erfährt plötzlich, dass er kommt" (S. 94). Darauf beginnt die Bäuerin ihre Erzählung vom ersten Erscheinen des Raben auf dem Hof und berichtet, wie sie ihre Angst zu verbergen suchte, während Knecht und Magd in dem Raben "den Leibhaftigen im schwarzen Rock" sahen und dem Bauern den Dienst kündigten. Elisabeth und Herr Fortner folgten dem Ruf des Raben jedoch ohne Furcht. Als die Bäuerin ihnen nachging, erfüllte sie der Anblick der Felder, auf denen "riesige Raben vereinzelt und scharenweise gingen", zuerst mit Entsetzen:

Aber sie beachteten mich nicht und kamen auch nicht nahe zu mir. Und auf einmal wusste ich es, dass sie mir nichts tun würden, und ich ging weiter, meinem Mann und meinem Kinde nach. Und wie ich weiterging, geschah noch etwas viel Merkwürdigeres: Es war mir, als wäre das alles immer so gewesen, als wären immer schon solche riesigen Vögel auf den Feldern gegangen und es wäre nichts Neues für mich... Und wie mir dies einfiel und ich mich daran erinnerte, kamen sie auch näher zu mir heran und ich sah einem ins Auge. Er schaute mich ernst an, und ich erinnerte mich, dass ich ihn kannte. Nein, nicht ihn, aber sein Auge. Er öffnete den Schnabel, doch kein Laut drang aus seiner Kehle. Es war, als bemühte er sich zu sprechen, und zugleich war es, als bemühte nicht er sich, sondern mir selber lag das Wort auf der Zunge, und ich konnte es nicht sagen. Ich war nahe an einem grossen Glück, so nahe wie noch nie, aber nun auch gewiss, dass es unerreichbar war. (S. 97)

Wir finden hier also wieder das Thema der Sprache, die Motive des nur halb erinnerten Zauberworts und des Glücks, sowie ein neues, das des goldenen Zeitalters, freilich in abgewandelter Form: "Die Raben, die so unversehens erschienen waren, hatten die Macht, Glück zu verbreiten... es gab keinen Kummer für uns. Und mussten wir gleich die seltsamsten Dinge tun (... die Raben hatten Macht über uns), - es geriet uns alles wohl" (S. 98).

Elisabeth gewöhnte schliesslich einen der Raben ans Haus und erzählt, wie sie ihn "Sabeth" nannte, weil er bei seinen ersten Sprechversuchen nur den zweiten Teil ihres Namens artikulieren konnte. "Er hat schnell sprechen gelernt," berichtet das Kind. "Er spricht so wie wir, so als wenn er ein Mensch wäre. Aber eigentlich spricht er auch wieder anders, denn er ist ja viel klüger als wir alle. Oft begreife ich seine Worte nicht, besonders seitdem er traurig ist... Jetzt hilft er dem Vater wie ein Knecht, früher aber kam er ins Haus. Damals wusste er Spiele, die er inzwischen verlernt hat." (S. 100) Das Furchtbarste für Sabeth ist jedoch, dass er nicht mehr weiss, ob die anderen Raben wirklich fort oder vielleicht noch da sind. Er hat die Sprache der Menschen erlernt und kann sich nicht mehr mit den Raben verständigen. Als die Bäuerin ihn zu trösten versucht: "... bleibe bei uns. Wir lieben dich." antwortet Sabeth: "Lieben? Ja, ihr könnt lieben. Ich glaube, das hat mich verführt, zu euch zu kommen. Oh, ihr armen herrlichen Menschen, die ihr lieben könnt!" (S. 104). Sabeth kann auch nicht mehr mit Elisabeth "in die Finsternis, die blendet", fliegen. Aber

während das Kind sich noch an den früheren gemeinsamen Flug erinnern kann, weiss Sabeth nichts davon, wie hoch sie damals waren und warum sie "nicht mehr höher hinauf" kommen (S. 104).

Die Lehrerin will versuchen, von Sabeths kostbarem Wissen zu retten, was noch zu retten ist, denn: "Vieles deutet darauf hin, dass Sabeth wohl das Sprechen gelernt, aber die wichtigen Antworten vergessen hatte" (S. 103). Sabeth kommt sich nun "wie ein verkleideter Mensch vor". Er kann die wichtigsten Fragen der Lehrerin nicht beantworten, denn: "Mit dem Augenblick, wo ich das erste Wort aussprach, begann ich ein Gedächtnis zu haben und begann zugleich zu vergessen" (S. 108). Sabeth weiss nun "nicht einmal genau, ob (er) ein Rabe (ist): Ich bin jetzt natürlich einer, aber ob ich einer war?" (S. 109). Hier erscheint im Ansatz auch wieder das Motiv des Zweifels an der eigenen Identität, die Möglichkeit der Austauschbarkeit dieser Identität, und die Frage "Wer bin ich?" Sabeth hat jedoch den Kernpunkt seiner Wandlung zum Menschen erkannt, er weiss dass er sterben wird, wenn er auch nicht weiss, ob er früher unsterblich war (S. 110). Auch das Motiv des einen, alles einschliessenden Augenblicks taucht u.a. auf, wenn Sabeth dem Schulleiter Woturba, der die Lehrerin zum Fortner-Hof begleitet hat, erklärt: "Jedenfalls ist es mir, als gäbe es Augenblicke, wo sie (die Raben) nur noch einen Rabe sind. Ich meine, dass dies ein sehr seltener und starker Augenblick ist, ein Augenblick der das Feuer und die verzehrende Kraft eines Blitzes hat." Sabeth findet nun Trost in dem Gedanken, dass es vielleicht sein Auftrag war, "unter

euch zu leben und eure Sprache sprechen zu lernen, mein Auftrag also, zu vergessen." Er weiss nicht, aus welchen Gründen dieser Auftrag gegeben sein könnte: "Ich weiss nicht, ob es da, wo ich herkomme, überhaupt Gründe gibt. Aber es wäre tröstlich anzunehmen, dass mir der Gedanke, ausgestossen zu sein, nur aus der menschlichen Sprache kommt. Könnte es nicht ein Auftrag sein?" Woturba kann Sabeths Frage nicht beantworten, und Sabeth schliesst: "Nun ist es aber ebenso eine Hoffnung wie eine Furcht. Denn so sehr ich mich auch danach sehne, in meine Welt zurückzukehren, so ist es mir doch schrecklich, die eure zu verlassen." Sabeth hängt "an der Welt, in der (er) nichts ist", denn er hat lieben gelernt (S. 114-115).<sup>33</sup>

Woturba, der dem Raben - ebenso wie die Lehrerin - zunächst aus wissenschaftlichem Interesse gegenübertritt, ist nach dem Gespräch mit Sabeth überzeugt, dass es sich bei seiner Erscheinung nicht um Massensuggestion handeln kann. Sie kann auch nicht von Elisabeth ausgehen. Es sind nicht die Gedanken eines neunjährigen Kindes, die Sabeth äussert. "Sabeth ist kein Geschöpf aus Elisabeths Reich." Das Gespräch mit Sabeth hat mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet. Woturba und die Lehrerin beschliessen am nächsten Tag wieder zum Fortner-Hof zu gehen, um "ganz präzise Fragen" zu stellen, "die eine nach der anderen abgehandelt werden muss" (S. 115-116). Doch als sie zum Hof kommen, ist Sabeth tot. Bauer und Bäuerin versuchen,

33 Die Szene endet mit dem Auftritt Elisabeths und Sabeths Worten: "Ich bin froh, weil du da bist." S. 115.

dieses Ereignis zu beschreiben: "... er war da und war im gleichen Augenblick weg, aber es war wiederum ein anderer Augenblick. Inzwischen war eine Ewigkeit vergangen," meint der Bauer, während es seine Frau so ausdrückte: "Es war, wie wenn man erwacht und meint, man habe überhaupt nicht oder nur kurz geschlafen. Inzwischen aber ist die ganze Nacht vergangen." Und "Elisabeth sagt, es war wie damals, als sie mit Sabeth in die blaue blendende Dunkelheit flog." Das Kind ist in den Wald gegangen, um Sabeth zu suchen. Während Woturba meint, Sabeth sei nicht tot, "er ist in sein anderes Leben zurückgekehrt, das keine Verbindung mit uns hat," fragt der Bauer: "Ist das nicht das gleiche wie der Tod?" (S. 117-118).

Die Fragen, die Sabeths Erscheinen und Verschwinden aufwirft, bleiben unbeantwortet. Oder besser, sie bleiben ebenso in der Schwebе wie das Spiel selbst, das so leicht hätte abgleiten können ins Utopische oder ins allzu gefällig Legenden- oder Märchenhafte, aber von Eich mit grosser Meisterschaft auf dem schmalen Grat des wahren Kunstwerks geführt wird. Wir erfahren nicht, warum Sabeth aus seiner Welt trat und den Menschen erschien, ob er eine Botschaft für sie hatte, eine Botschaft freilich, die nicht in die menschliche Sprache übertragbar war. Ehe Sabeth sprechen lernte, hatte er ganz andere Möglichkeiten, sich verständlich zu machen; "jetzt ist er arm wie ein Bettler", erklärt die Bäuerin zu Beginn der Lehrerin. Die Kenntnis der menschlichen Sprache und die Fähigkeit, sich zu erinnern und zu vergessen verwischen alles, was vorher gewesen ist. "Ich glaube,

dass (Sabeth) in einer Welt lebte, in der die unsre als ein Teil enthalten ist", meint Woturba.

Deshalb ist er uns unerklärlich, deshalb erreichen ihn weder wir noch unsere Apparate.<sup>34</sup>

Haben wir nicht eine Ahnung davon in dem Rätselhaften und Schrecklichen, was wir Zeit nennen? Das ist der Rest, der sich in unsrem Raum nicht einordnen lässt. Für Sabeth gab es keine Zeit in unsrem Sinne. Er lebte darin wie wir im Raum. Er lebte in der Ewigkeit. (S. 119)

Die Rätsel bleiben ungelöst nach Sabeths Tod, seiner Rückkehr in seine Welt. Und der Blick "in jene andere Welt... wäre der Tod" für die Menschen, die nichts wissen, und auch "die Zeichen" nicht verstehen, "die (ihnen bisweilen gegeben werden" (S. 119). Die einzige greifbare Erinnerung an Sabeth, die Flügelfeder, verwandelt sich in einen Platanenzweig. Der Bericht der Lehrerin bleibt unveröffentlicht. Ihr Leben "hat eine glückliche Wendung genommen". Elisabeth aber macht ihr viel Sorgen, sie ist meistens "unaufmerksam und ganz geistesabwesend". Wenn die Lehrerin das am Fenster stehende Kind halblaut anruft, dreht es sich um "und sieht (sie) an, wild und traurig wie nur Tiere blicken" (S. 122).

Für die Deutung dieses Traumspiels gilt vielleicht mehr als für jedes andere Hörspiel Eichs die Warnung, die Heinz Piontek in seinem Aufsatz "Anruf und Verzauberung" für die Interpretation des Eichschen Hörspielwerks gibt: "Wer sich

34 Woturba hatte versucht, Sabeth zu fotografieren, aber er erscheint nicht auf den Fotos, die jedoch gut sind und Menschen und Hintergrund mit grösster Schärfe zeigen.

aufs Detail verlässt, auf Sentenzen, zweischichtige Symbole, Randbemerkungen, kommt hier nicht durch. Günter Eich setzt nicht zusammen, baut nicht systematisch auf, sondern er arbeitet mit fertigen Komplexen, gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen und in einem Licht, welches offenbar Tag und Nacht, Wirklichkeit und Traum, Geist und Seele gleichermaßen zu erhellen imstande ist." So könne man in den Vögeln in Sabeth "magische Bildzeichen für die gesamten Daseinszusammenhänge" sehen, "Schnittpunkte des Sinnlichen und Übersinnlichen, Verwesentlichungen mythischer Substanz: alles trifft auf sie zu und doch entziehen sie sich jeder definitiven Ausdeutung".<sup>35</sup> Trotz des für das Kind Elisabeth so schmerzlichen Ausgangs nennt Schwitzke die Geschichte Sabeths den "glücklichste(n) Traum, den Eich je geträumt hat", und erklärt: "Damals hatte er sich noch nicht jene Bedingungen auferlegt, die der schulmeisterliche Grossvater dann Gabriele (in Die Mädchen aus Viterbo) zur Pflicht macht. Dieses eine Mal erlaubt er sich noch, vom Traum her die Wirklichkeit zu verändern, später kontrolliert er von der Wirklichkeit her seine Träume."<sup>36</sup>

35 Heinz Piontek, "Anruf und Verzauberung. Das Hörspielwerk Günter Eichs", Zeitwende, 26 (1955), 821. Dagegen kommt Egbert Krispyn in seinem bereits erwähnten Aufsatz "Günter Eich and the Birds" (The German Quarterly, vol. 37 (1964), 246-255) bei der Untersuchung des Hörspiels etwas zu schnell und leicht zu dem Schluss: "The bird, in other words, represents eternity... time and space merge into one 'absolute' dimension, of which Sabeth is an embodiment" (S. 247). Diese Ausdeutung sucht er dann durch Beispiele für die Verwendung des Vogelmotivs in den Gedichten zu befestigen.

36 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 308.

Vom bisherigen Gesamtwerk Eichs gesehen<sup>37</sup> ordnet Schwitzke - nach den frühen Arbeiten - die drei bisher betrachteten Hörspiele zusammen mit dem in der Sammlung Fünfzehn Hörspiele nicht enthaltenen Fis mit Obertönen einer "mittleren Periode" zu. Mit Die Andere und ich scheint ihm dann "ein neuer Abschnitt, der bisher wichtigste" zu beginnen. Darin und in allen folgenden Stücken werde nicht mehr überwiegend geträumt, "es vollzieht sich nicht mehr etwas am und mit dem Menschen, sondern der Mensch wird aktiv: er dichtet. Das Dichten aber ist insofern das Gegenteil des Träumens, als in ihm der planende Wille mitwirkt."<sup>38</sup> In Die Andere und ich scheint es der in die Fischerstochter Camilla verwandelten Ellen Harland jedoch - ebenso wie der Lehrerin in Sabeth - für einen Augenblick als habe sie das ungeheuerliche Geschehen nur geträumt, als habe sie nur geträumt, dass sie Ellen sei. An der Amerikanerin vollzieht sich im wahrsten Sinne des Wortes das Mit-Leiden, das Eich im Hörspiel Träume vom Hörer fordert. Als sie mit ihrer Familie durch das italienische Städtchen Comacchio fährt, wird sie von einer grossen Angst ergriffen, die sie nicht erklären kann. Sie fühlt sich schuldig, als sie das Elend der Menschen sieht ("Sie leben in dieser Pest, und wir schauen ihnen zu." S. 127). Als der Weg eine Biegung macht, erblickt Ellen kurz vor der Brücke eine alte Frau. "Für einen Augenblick war es mir als schaute sie mich an und als wäre

37 Schwitzkes Buch kam 1963 heraus, also vor dem Erscheinen von Man bittet zu läuten.

38 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 409.

Über die Entfernung hinweg ihr Blick mir ganz nahe" (S. 127). Im Augenblick des Ertrinkens beim Baden in Porto Garibaldi erlebt Ellen dann die Verwandlung in die junge Camilla, die ihr als alte Frau begegnet war, und deren Blick sie nicht vergessen konnte.

Erst bäumt sich Ellen gegen ihre Verwandlung auf. Dann kommt ihr alles wie ein Spiel vor, das sie jederzeit beenden könnte. Für einen Augenblick überkommt sie sogar fast "ein Gefühl des Triumphes." "Ich war ja nicht Camilla, ich war Ellen Harland... Ich konnte hier alles zum Guten oder zum Bösen wenden, konnte das Rad drehen wie ich wollte, vorwärts oder zurück, langsam oder schnell, ich konnte diese Menschen glücklich oder unglücklich machen - wenn ich wieder in Porto Garibaldi ankam, war ich Ellen Harland und alles war für mich abgetan" (S. 133-134). Sie glaubt, sie besitze die göttliche Macht, die der Dichter über seine Geschöpfe hat, die Gabriele erlaubt, ein glückliches Ende für ihre Geschichte von den Mädchen aus Viterbo zu erfinden. Aber Ellen kommt nicht eher wieder aus der Ohnmacht des Ertrinkens zurück in die Wirklichkeit des Bads in Porto Garibaldi, als bis sie das Schicksal Camillas bis zu dem Augenblick der Begegnung mit der alten Frau an der Brücke erlebt und erlitten hat. Nun fühlt sie sich in ihrem eigenen Leben fremd und macht sich wieder - diesmal in der Wirklichkeit - auf den Weg nach Comacchio zu Camilla. Sie findet deren Tochter und Enkelin, aber Camilla ist tot. Ellen betritt die Kammer, in der die Tote liegt und ist mit ihr allein.<sup>39</sup>

Strukturell folgt das 1951 vollendete und 1952 mit dem Hörspielpreis der Kriegsblinden ausgezeichnete Hörspiel dem Prinzip der Doppelhandlung. Die zweite, wichtigere und komplexere Handlung, in der Ellen Camillas Schicksal erleidet, ist so eingebaut, dass es zu Beginn und am Ende des Rollentausches zu realen Begegnungen zwischen den beiden Frauen kommen kann. Zwischen den eigentlichen Handlungsphasen, die szenisch gestaltet sind und meist bedeutsame Zwiegespräche Camillas mit den wichtigsten Gestalten ihres Lebens (der Mutter; dem Vater; Giovanni, dem Ehemann; Carlo, dem Geliebten; Antonio, dem Sohn) enthalten, erzählt Ellen, was ihr in der Zwischenzeit jeweils geschah. Mit grosser Meisterschaft gestaltet Eich die Übergänge zwischen den verschiedenen Ebenen der Wirklichkeit. Was Jens über diese Übergänge in den Mädchen aus Viterbo schreibt,

- 39 Zum Schluss des Spiels schreibt Schwitzke: "Eich war sich offensichtlich, als er das Stück schrieb, über die Konsequenzen seines Modells (des Weges) noch nicht vollständig klar. Darum hatte es Ellen in der ersten Fassung noch gut: Camilla, in die sie verwandelt worden war, starb nach vierzig Jahren, Ellen brauchte nur ein paar Tränen zu vergiessen und ein paar Litanien anzuhören, und schon konnte sie wieder gehen, dahin, wo ein leichteres Leben sie erwartete. Sieben Jahre später aber hat Eich, den Stückschluss ändernd, Ellen zurückgerufen, so wie Grossvater Goldschmidt Gabriele immer wieder zurückruft, wenn sie sich und ihren Viterbo-Mädchen ein zu harmloses Schicksal erdichtet: nun muss die an Wohlstand gewöhnte Frau für immer bei den Fischersleuten bleiben" (S. 410). Nach einer von der Verfasserin dieser Arbeit bei Günter Eich eingeholten Auskunft wurde die erste Fassung des Hörspiels im Hörspielbuch des Süddeutschen Rundfunks, III, 1952, Europäische Verlagsanstalt, Frankfurt gedruckt. In den Fünfzehn Hörspielen hat Eich "da die Änderungen geringfügig sind (nur der Schluss ist verkürzt) nur eine Jahreszahl" (1951) angegeben. Auf die Frage, ob Elle - wie Schwitzke schreibt - in der zweiten Fassung "für immer bei den Fischersleuten bleiben" muss, oder ob sie nicht doch wieder zu ihrer Familie zurückkehre, schrieb Eich: "Freilich kehrt sie zurück. Sie war ja Camilla, und Camilla ist tot" (Brief Eichs vom Juni 1968).

gilt auch für Die Andere und ich: "Eich ist kein Taschenspieler, er macht den Absprung plausibel."<sup>40</sup> Man kann das Geschehen leicht auf realistische Weise deuten: Es war ein sehr heißer Tag, das wird in der Rahmenhandlung mehrmals festgestellt. Ellen hatte wohl einen leichten Sonnenstich, vor allem war es "leichtsinnig, bei dieser Hitze gleich ins Wasser zu gehen" (S. 159). Während der kurzen Zeit, in der sie dem Tode des Ertrinkens nahe kommt, steigt aus dem Unterbewusstsein das traumhafte Geschehen, angeregt durch die Begegnung mit der alten Frau in Comacchio, die ein längst gehegtes Schuldgefühl ins Bewusstsein brachte. Auf einer anderen Wirklichkeitsebene scheint der Vorgang zu liegen, dass Ellen, wenn sie tatsächlich nach Comacchio zurückkehrt, Camillas Tochter und Enkelin erkennt, obwohl diese sie nicht kennen. Formell sind beide Handlungen und beide Wirklichkeitebenen jedoch so kunstvoll ineinander verwoben, dass sie nicht auseinander gelöst werden können.<sup>41</sup>

Das 1952 vollendete Hörspiel Blick auf Venedig wurde (ebenso wie Der Tiger Jussuf und Meine sieben jungen Freunde 1960 vom Autor neu bearbeitet.<sup>42</sup> Es kann zu den zeitkritischen Spielen

40 Jens, S. 56.

41 Neben dem in diesem Hörspiel zum Hauptthema avancierten Motiv der Verwandlung und dem der Angst erscheinen auch wieder die Motive des Glücks ("Giovanni: Ich möchte, dass du glücklich bist, Camilla. Aber wärst du es anderswo? / Camilla: Ja, ich weiß einen Ort, wo ich es wäre. In Cleveland." S. 138), des Wegs und des Traums ("Er war fort, mein liebstes Kind, und er hatte nicht nur mein Geld, er hatte alle meine Träume gestohlen." S. 152).

Eichs gezählt werden mit denen er sich als ein Hörspielautor vorstellt, "der sein Handwerk beherrscht, der einen realistischen Stoff aus unseren Tagen psychologisch genau und funkwirksam zu gestalten versteht", schreibt Piontek.<sup>43</sup> Aber auch dieses Spiel tendiert zum Gleichnishaften. An einem Einzelschicksal - der Geschichte des blindgeborenen und nach einer Operation sehend gewordenen Emilio aus Venedig - werden allgemeine Nöte und Bedrängnisse der Zeit sinnfällig. Durch das "Geschenk" der Medizin wird Emilio in tiefstes soziales und seelisches Elend gestürzt. Aus der Welt der Blinden, in der er seinen festen Platz hatte, sieht er sich plötzlich in die Welt der Sehenden versetzt, in der er nicht Fuss fassen kann. Bei einem missglückten Selbstmordversuch verliert er das Augenlicht. Er kehrt zu den blinden Freunden zurück, in die Welt, in der man mit geschlossenen Augen "sieht", in der er sich auskennt und sein Brot verdienen kann. Dabei zeigt Eich uns eine verkehrte Welt mit doppeltem Boden. Auf der Ebene der Zeitkritik hören wir von Emilio, der sich in der Gemeinschaft der blinden Freunde, Benedetto und Gaspara, sicher und glücklich fühlte und seinen Posten als Telefonist eines Hotels hatte. Der sehende Emilio dagegen verliert seine Stellung, denn das Hotel stellt grundsätzlich nur Blinde als

42 Es war uns nicht möglich, die Fassungen von 1952 einzusehen. Schwitzke schreibt, dass Blick auf Venedig und Meine sieben jungen Freunde (vormals Die Gäste des Herrn Birowski) "abgesehen vom Handlungsmotiv, vollständig neue Hörspiele ergaben." S. 414.

43 Piontek, S. 817.

Telefonisten ein. Anstatt neuer Arbeitsmöglichkeiten, findet er nur leere Worte und Vertröstungen. Im Blindenverein hat er ausserdem nur Maschineschreiben und Korbflechten gelernt. Er muss den Blinden spielen, um sich den Lebensunterhalt durch Betteln verdienen zu können. Auf einer anderen Ebene wird die Fragwürdigkeit einer auf dem visuellen Prinzip aufgebauten Welt aufgezeigt. Als Emilio nach geglückter Operation nach Venedig und zu den Freunden zurückkehrt, und Gaspara ihn bittet, das Zimmer zu beschreiben, das er zum erstenmal sehen kann, antwortet Emilio "(ratlos): Das Zimmer? Ich muss die Augen schliessen" (S. 170).<sup>44</sup> Und Benedetto meint: "Er kann sehen. Das versperrt den Blick für manches" (173).

Es ist kein Zufall, dass Blick auf Venedig in der 1964 bei Suhrkamp unter dem Titel "In anderen Sprachen" erschienenen Hörspielsammlung Eichs enthalten ist. Das Thema der Sprache nimmt auch in diesem Spiel einen breiten Raum ein. Zu Beginn des Spiels schlägt Benedetto den Freunden vor, einen Werbeprospekt zu schreiben, der zeigt, "dass nicht das Sichtbare den Zauber Venedigs ausmacht", dass sie, die Blinden "ein Venedig zeigen könnten, das keiner kennt, eine Stadt aus Gerüchen und Wind -" (S. 163). Benedetto will eine Sprachlehre für Blinde schreiben, denn die Blinden 'sprechen eine fremde Sprache, die Sprache der Sehenden... wir sollten endlich eine eigene Sprache

44 Das Gedicht "Die Herkunft der Wahrheit" (Ausgewählte Gedichte, S. 49) endet mit der Aufforderung: "Mach die Augen zu, / was du dann siehst / gehört dir."

erfinden, die Sprache der Blinden" (S. 173). Und als der erblindete Emilio aus dem Krankenhaus zu den Freunden zurückkehrt, ist auch er für Benedettos Vorhaben begeistert: "Wir feiern eine Sprache, die es noch nicht gibt. Keine Sorge, Emilio, wir werden sie finden. Meine Lieben, wir haben lange gemeinsame Abende vor uns" (S. 200). Auch das Motiv der Zeit klingt in dieser Szene an, wenn Benedetto, der mit einer "Definition der Bäume" beschäftigt ist, erklärt: "Biologie und Botanik reichen natürlich nicht aus. Überall fehlt die Zeit. Mit Jahresring und Blätterwechsel ist es nicht getan" (S. 200). In Emilios Monolog, der dem Selbstmordversuch vorausgeht und an den schlafenden Vetter Anselmo gerichtet ist, erscheint ein neues Motiv, das später als Grundlage der Spielhandlung des Hörspiels Festianus, Märtyrer dienen wird. Angeekelt von der Welt der Erfolgreichen, "die fest auf der Erde stehen" und "die Vitalität anbeten" ruft Emilio: "... wir wollen uns in die Hölle aufmachen und bei denen sein, die es nicht geschafft haben" (S. 198). Diesen Weg schlägt Festianus dann tatsächlich ein.

Es wurde bereits erwähnt, dass das ebenfalls 1952 vollendete Spiel Der Tiger Jussuf von Eich auch 1960 überarbeitet wurde und 1961 in der Hörspielsammlung Träume erschien. In keinem seiner anderen Spiele steht die Frage "Wer bin ich?" so ausdrücklich und ausschliesslich im Mittelpunkt wie in diesem; das Verwandlungsmotiv wird im Tiger Jussuf so vielfach und verwirrend abgewandelt wie in keinem anderen Hörspiel Eichs. Denn, so gesteht Jussuf als Erzähler dem Hörer: "Ich sage dir ausdrücklich, dass

es mir Freude macht, dich zu verwirren, zu nasführen und zu belügen." Und er rät dem Hörer: "Nimm das alles nicht zu ernst und denke nicht zuviel darüber nach. Vermute nichts anderes als ein Spiel und belass es dabei" (S. 204). Das Hörspiel ist denn auch von einer Spielfreude erfüllt, die wir ähnlich nur noch in dem Lustspiel Allah hat hundert Namen und in den Marionettenspielen wiederfinden. Vor allem letztere sind voll von derselben untergründigen Ironie und Skurrilität, behandeln das Thema der Pluralität des Ichs, das im Tiger Jussuf mit spielerischer Raffinesse dargestellt ist, jedoch auf eine handgreiflichere groteske Weise.<sup>45</sup>

Die äusserst kunstvolle Form des Hörspiels trägt zu dem Vorhaben, den Hörer bewusst zu verwirren, in nicht geringem Masse bei. Beim ersten Hören - ja selbst beim ersten Lesen des Spiels - ist sie kaum zu erkennen, so gut gelingt es Jussuf/Eich, den Hörer oder Leser an der Nase herumzuführen, ihn auf die Spur

45 In Böhmisches Schneider erscheint nur eine Figur, Ernest M. Seidl, der Inhaber der Firma, in konventioneller menschlicher Gestalt. Die Kundin Rosa Rosa, die in Menschen ohne Individualität den "Ruhm der Mutation" verkündet, ist kentauroisch gebaut. Sie hat einen menschlichen Oberkörper, dahinter den Höcker eines Dromedars, vier Hufe, einen langen Muhschwanz, der ununterbrochen in wedelnder oder rotierender Bewegung ist. Sie trägt ein rosa Sommerkleid aus durchsichtigem Stoff, hochfrisiertes rotes Haar, lange schwarze Handschuhe, Lorgnon und schwarze Strümpfe, die aber die Hufe freilassen. Bella M. Porrsche ist "eine Schönheit und auch eine Missgeburt". Die Polizisten erscheinen "in den verschiedensten Mutationsformen"; der "begabte Nachwuchs", Brune Abendstern, die Plätterin der Firma, hat sich auch körperlich ihren Arbeitsfunktionen angepasst.

des Tigers zu locken, seinen verschlungenen Wegen zu folgen in der Hoffnung, vielleicht doch das Rätsel seiner Identität lösen zu können. Jussuf, als Erzähler, beginnt das Spiel mit dem Vorhaben, sich dem Hörer vorzustellen. Dies ist jedoch unmöglich, weil der Zirkustiger selbst nicht einmal sagen könnte, dass die Stimme, die der Hörer vernimmt, "mit Sicherheit die (seine) sei". Ohne Zweifel sei es so, "dass auch viele andere Stimmen, die du hören wirst, die meinen sind, und daraus schliesse ich, dass es nicht mit Sicherheit feststeht, wer ich bin". Dann stellt Jussuf dem Hörer die im Spiel auftretenden Paare (die Zirkusreiterin Anita und den Dompteur William; den Bäckermeister Richard Matthisson und seine Frau Paula; den Fabrikanten Rimböck und seine Frau Ottilie) in Zwiegesprächen vor, die "durchaus von (ihm) geführt sein könnten" (S. 201).

Und nun beginnt erst die eigentliche Geschichte mit der im vierten Kapitel beschriebenen Szene, in der Jussuf eines Morgens neben einer fremden Frau, Anita - der ehemaligen Kunstreiterin und Geliebten des Dompteurs William - erwacht, die ihn als "Maximilian" anspricht. In seinen in diesen Dialog eingeschalteten Kommentaren folgert Jussuf, dass er sich offensichtlich mit Anita auf der Hochzeitsreise befindet. Max macht Anita schliesslich das Geständnis, dass er nicht Maximilian ist, sondern Jussuf der Tiger. Anita nimmt ihn nicht ernst, und Jussuf kommentiert: "Das war übereilt. Man braucht Umwege bis dahin" (S. 207). Diese Umwege führen zur Rückblende, in der teils szenisch, teils durch Maximilians Erzählung die Geschichte von Jussuf und seinem Dompteur

teur William aufgerollt wird. Sie enthält den stummen Dialog der beiden vor und während des Auftritts im Zirkus, denn - so erklärt Max Anita: "... jede Vorführung (ist) ein Dialog, in einer Sprache geführt, die es nicht gibt, ein stummer Dialog, der auch den Beteiligten kaum bewusst ist. Man kann ihn allenfalls übersetzen; es ist schwierig, weil das Original fehlt, und beweist zudem die Unvollkommenheit aller Übersetzungen" (S. 209). Max benutzt dieselben Worte, die Eich in der Rede von Vézelay verwandte, um die "eigentliche" Sprache zu definieren und das Problem des Schriftstellers anzudeuten.<sup>46</sup>

Nach Williams Tod führt Jussufs Weg zum Bäckermeister Matthisson, mit dem er zeitweilig die Gestalt tauscht, und schliesslich zu dem Ehepaar Rimböck, das auf der Terrasse seiner Backsteinvilla bei Frühstück sitzt. Wir hören einen Dialog, in dem Ottolie, deren Gestalt Jussuf angenommen hat, in zynischer Weise mit ihrem Ehemann abrechnet, und die Konten ihres gemeinsamen Lebens damit auszugleichen sucht, dass sie seinen Frühstückskaffee vergiftet. Max, als Erzähler, erklärt dem Hörer jedoch, dass "diese Szene nie stattgefunden" hat. Denn "Herr Rimböck und seine Frau Ottolie leben in bestem Einvernehmen... Vergiss also die eben gehörte Szene und ersetze sie durch folgende" (S. 227). Worauf eine Szene folgt, die auf ironisch übertriebene Weise die beispielhafte eheliche Harmonie der Rimböcks illustrieren soll, und - wie Max als Erzähler bemerkt - vom Hörer nach Belieben fortgesetzt werden könne.<sup>47</sup> In der nächsten Szene wird Maximilian als Sohn der Rimböcks eingeführt. Und Max erklärt

in seinem an Anita gerichteten Erzählertext:

Du weisst, dass ich mich selber meine. Ähnlich wie gestern abend in den öffentlichen Anlagen ist auch hier die Verworrenheit der Situation recht ärgerlich. Denn während ich in Gestalt von Frau Kommerzienrat Ottilie Rimböck am Frühstückstisch sitze, bin ich es doch selber, der dort kommt, Maximilian Rimböck, ihr Sohn, ich in einem früheren Stadium, vor der grossen Häutung. (S. 227-228)<sup>48</sup>

Die Situation wird nun immer verzwickter. Wie in einem addierenden Refrainlied müssen immer mehr Namen aufgezählt werden, um die Identität der Gestalten festzuhalten. Jussuf begibt sich in Gestalt Ottiliens in den Kohlenkeller, wo sie selbst in Gestalt

- 47 Eines ähnlichen Mittels bediente sich Eich in dem 1950 in Hamburg uraufgeführten Hörspiel Die gekaufte Prüfung, einem zeitgeschichtlich wichtigen, für Eich jedoch weniger charakteristischen Werk, zu dem Eich drei Schlüsse schrieb, zwischen denen er den Hörern die Entscheidung überlässt. Schwitzke, Das Hörspiel, S. 297-298.
- 48 Eich macht sich in dieser Szene über die Kritiker lustig, die ihn einen Surrealisten nennen und zu viel nach symbolischen Bedeutungen hinter seinen Spielen suchen, während sie die Handlung darin vermissen. In der Parkszenen hatte Anita die Augen des Tigers für zwei Leuchtkäfer gehalten. Max nannte sie "Zwei Sterne, du und ich... Symbolisch für unsere Liebe." Anita antwortete: "Ganz symbolisch, Maximilian. Fang sie mir!" Als Max aufsteht, um Anitas Wunsch nachzukommen, faucht der Tiger, worauf Max und Anita schreiend fliehen (S. 214-215). Max gibt bei den Eltern vor, diesen Abend bei einer Theaterpremiere verbracht zu haben. Rimböck fand das Stück in der Zeitung "miserabel" besprochen: "Es wäre ohne Handlung und völlig unverständlich." Max dagegen: "Ich finde Handlung langweilig. Ich kann sie mir selber ausdenken. / Rimböck: Und was die Unverständlichkeit betrifft? / Max: Es war in der Tat kein Kochrezept. Ich hatte auch keins erwartet." Als Ottilie gesteht, dass sie als Tiger im Gesträuch lag und ihre Augen aussahen, wie zwei Leuchtkäfer, fragt Rimböck "entzückt: Surrealismus, nicht wahr?"

des Tigers liegt und an Hunger und Zahnschmerzen leidet. Ottolie/Jussuf schuldigt Jussuf/Ottolie an, "Gespräche... mit meiner Stimme geführt (zu haben), die Sie mir gestohlen haben" (S. 230). In heiterer Form wird hier Ellens Aufbegehrten gegen das Schicksal Camillas variiert.<sup>49</sup> Jussuf nimmt nun Maximilians Gestalt an, "seine lange, noch immer andauernde Zeit als Maximilian begann" (S. 231). Ein Dialog zwischen Max und Anita leitet über zur Gegenwart. Sie haben ohne Aufsehen geheiratet, liessen die Hochzeitsreise jedoch nicht aus. Nach einem Raumwechsel hören wir Max und Anita im Hotelzimmer, wo Max seine rückblickende Erzählung begann. Auch Anita leidet nun an Erinnerungen, Erinnerungen, die nicht aus der Kindheit, sondern "aus der letzten Zeit" stammen und meint: "Jedenfalls sehe und höre ich durch ein Schlüsselloch. Willst du wissen was?" Und nun beginnt Anita zu erzählen, was sie weiss, "kleine Änderungen deiner Geschichte Maximilian" (S. 233-234). In der letzten Szene fragt Anita ihren Max: "Wer bist du überhaupt?" und anschliessend: "Und wer bin ich?" Max meint, bei ihr sei es wenigstens klar. Aber dann, nachdem Anita Jussuf erwähnte, fallen ihm plötzlich ihre Augen auf: "Waren sie nicht früher blau? Ich habe sie nie so genau angesehen... Die sanften sandgelben Augen des Tigers" (S. 236-237).

49 Heute, am 5. August 1910, schrie in Cleveland ein Kind. Sie schrie, Ellen, die mir mein Leben stahl, die sich bequem einrichtete in ihrem bequemen Dasein und mich erbarmungslos zurückliess in der stinkenden Lagune von Comacchio" S. 138.

Jussufs, an den Hörer gerichteter Rat, "das alles nicht so ernst zu nehmen", konnte nicht für die Kritiker gelten. Hautumn meint, es böten sich "mehrere Deutungsmöglichkeiten herkömmlicher Art" an, von denen keine ganz überzeuge. "Die am ehesten überzeugende wäre, das Spiel von der Individualpsychologie her verstehen, d.h. alles "Geschehen" als einen Wunschtraum Maxens aufzufassen und als einen Blick Anitas durch das "Schlüsselloch" in Maxens "wunschträumendes Unterbewusstsein".<sup>51</sup> Man könne das Spiel jedoch auch ohne den tiefenpsychologischen Hintergrund sehen, fährt Hautumn fort. Dann fiele der Fluchtpunkt fort, wo sich alle Linien der tiefenpsychologischen Perspektive träfen (nämlich die Frage: "Wer bin ich" mit der Antwort: Ich bin Max Matthisson, der eine Welt aus Wunschträumen errichtet):

Die Figuren selbst, ihre Worte, Handlungen, Emotionen, ihre Beziehungen zu einander werden nun zu reinen Linien verschiedener Farbe, Stärke, Form, die (spielerisch) kombinatorisch auf einem Untergrund ("Wer bin ich?") angeordnet sind; Figuren deren Sinn nicht in der je eigenen Aussage (zu erschliessen durch Wort und Handlung) liegt, sondern einzig in ihrer erträumten, spielerisch-selbstgenügsamen Kombination. Das Hörspiel ist hier nicht mehr Spiel "von etwas"; es ist Spiel schlechthin, ars combinatoria, zweck- und sinnfreier Traum, es nähert sich

50      Andere Kritiker glauben, dass der Sinologe Günter Eich das Verwandlungsprinzip aus östlichen Quellen geschöpft habe.

der Musik. Man kann hier nicht mehr nach dem Symbolwert der Figuren fragen, weil sie nicht mehr bedeuten, verweisen; ... Das nachdenkende Bewusstsein kann sie nicht mehr erreichen, sondern nur mehr die mitspielende Vernunft, das musikalisch-lyrische Gefühl.<sup>51</sup>

Eich hätte danach also im Tiger Jussuf ein Spiel geschaffen, das Knillis Forderung entspräche, jedoch einen Weg einschlägt, an den Knilli nicht gedacht hat. Schwitzke ordnet das Spiel unter dem Aspekt von Eichs Hauptthema, der Sprache, dem Gesamtwerk ein: Es gehe darin immer um einen "Dialog in einer Sprache, die es nicht gibt", immer um Forderung und Herausforderung, "um einen Dressurakt, so wie im Tiger Jussuf um die Alternative Bestie oder Dompteur, wobei unentschieden bleibt, wer Bestie und wer Dompteur ist, wer zerreisst, und wer zerrissen wird; beide verschlingen sich meist gegenseitig." Die Gespräche hätten "unheure innere und äussere Konsequenzen," und seien kein surrealisticisches Spiel.<sup>52</sup>

Das ebenfalls 1952 vollendete und 1960 überarbeitete Hörspiel Meine sieben jungen Freunde erschien 1964 in der Sammlung In anderen Sprachen. Im vierten Kapitel wurden bereits zwei der Sprachebenen angedeutet, auf denen sich die Dialoge Birowskis und der beiden alten Damen (Paula und die schwerhörige Therese) abwickeln. Dazu kommt eine weitere Sprach- und Wirklichkeitebene, wenn sich Birowski mit den Phantasiegestalten seiner

51 Hautumn, S. 65-66.

52 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 412.

"sieben jungen Freunde" unterhält. Sie leisten dem ehemaligen Schriftsetzer, der jetzt - wie Paula und Therese - Fürsorgeempfänger ist, Gesellschaft; darum erscheint er den Nachbarinnen "immer zufrieden, nie so mürrisch wie wir" (S. 239). Freilich ist es mit Birowskis Besuchern im Laufe der Zeit herabgegangen. "Früher waren es Könige und Philosophen... Jetzt sind es eigentlich immer dieselben, sind nicht berühmt und sogar ziemlich fragwürdig" (S. 240). Jaroslaw ist zur Zeit in einer Heil- und Pflegeanstalt und hat ein Wörterbuch des Hesperidischen verfasst, das natürlich ganz auf die Zukunft berechnet ist, erklärt Birowski den Nachbarinnen, "Wenn die ersten Fahrzeuge den Planeten Hesperos erreichen..." Aber man kann das Hesperidische nicht übersetzen, "es kommt alles auf die Betonung an" (S. 241). Erdmuthe, die Seifenvertreterin, ist "leider etwas kleptomanisch". Leonard wäscht Fassaden als Verlegenheitsarbeit. "Er ist eigentlich Journalist und Schriftsteller" (S. 242). Aber er traut sich nicht zu Birowski herein, weil das Gedicht, das er zu dessen Einzug ins neue Zimmer verfassen wollte, vier Wochen danach noch nicht fertig ist. Zum Trost fiel ihm jedoch ein, "dass Schweigen die vollkommenste Art des Aussprechens ist". Birowski tröstet Leonard damit, dass er ja seinen Artikel über die Sozialrentner habe, der Aufsehen erregen wird. Leonard hat ihn "beinahe fertig... wenigstens im Kopf". "Jetzt nur noch den kurzen Weg vom Kopf zum Papier", neckt Erdmuthe, die von sich sagt: "Mich gibt es, damit man sieht, wie vortrefflich die andern sind" (S. 249-250).

Agnes, die vierte der Sieben, ist Apothekerin und "hat etwas auf dem Gewissen," aber Birowski "weiss nicht was." Cäcilia schliesslich ist Vorsängerin in der Gnadenkapelle, sucht aber gerade nach einer besser bezahlten Stellung. Karl, der wohlhabendste, ist Realitätenbesitzer verschiedener "wenn auch feuchte(r) Wiesengründe, eine(r) Scheune in der Fränkischen Schweiz und ein(es) Pferd(es)". "Das Pferd", so erklärt Birowski, "zählt mit. Es heisst Marius. Ein Wallach." Marius spricht bisher zwar nicht, aber er "schaut zum Fenster herein und frisst aus der Dachtraufe. Deshalb brauche ich eine eben-erdige Wohnung. Zuletzt wohnte ich vier Treppen hoch, das war für Marius zu schwierig. Hier ist es ideal." Wenn die Nachbarinnen an die Ratten in dem alten, feuchten und schadhaften Haus, das sie gemeinsam bewohnen, erinnern, erläutert Birowski ihnen die Vorzüge seines Zimmers, bis Therese zustimmt: "Ein idealer Raum", während Paula degoutiert daran erinnert, dass früher der Henker darin wohnte. (S. 242-243).

Therese, die immer besser hört und ihre Brille nicht mehr braucht, steht Birowski und seinen Freunden näher als die praktisch veranlagte Paula. "Es ist ein Vorurteil zu meinen, dass es auf die Wirklichkeit ankomme", stellt sie in der ersten Fassung des Hörspiels fest. "Wirklichkeit" hiesse für Eich hier das rational Kontrollierbare und Erklärbare, das Empirische und Faktische, meint Piontek.<sup>53</sup> Aber auch Paula beginnt bald, Birowski

53 Piontek, S. 818.

skis Freunde, ihr Getuschel, Kichern und ihren Gesang, sowie die Fuhrwerke zu hören, die vor dem Haus halten. Die sieben Freunde haben die Botschaft, die sie dem Sterbenden bringen sollten, ebenso vergessen wie Sabeth seine Botschaft vergass, als er die Menschensprache erlernte. Auf Birowskis drängende Frage: "Wie heisst die Botschaft! Haltet mich nicht hin!" antwortet Karl: "Marius kommt". Birowski versteht und weiss: "Das ist der Augenblick, Marius, ein uraltes Tier mit gelben Zähnen... Endlich" (S. 268). In der letzten Szene des Spiels heissen Paula und Therese Birowskis Freunde - die sie längst nicht nur hören, sondern auch sehen gelernt haben - bei sich willkommen.

"Das Hörspiel fesselt uns mit liquider, durchscheinender Poesie, es hat die Schimmer des Spätsommers<sup>54</sup> und den grünen Hauch des Abends, Melodien, die wir in Shakespeares Märchenspielen vernehmen und in den Romanen Jean Pauls", schreibt Piontek.<sup>55</sup> Dabei fehlen dem Spiel jedoch nicht die schärferen Töne des Spotts und der Satire vor allem in den zeitkritischen Aussagen, die das Verhalten der Gesellschaft gegenüber den Alten

54 Eine Stimmung, die wir in Eichs Gedicht "Ende eines Sommers" (Botschaften des Regens, S. 7) wiederfinden, das mit der Strophe endet: "Es heisst Geduld haben. / Bald wird die Vogelschrift entsiegelt, / unter der Zunge ist der Pfennig zu schmecken." Darin erscheint das Vogelmotiv mit dem der chiffrierten Botschaft gekoppelt. Wie in den Hörspielen ist es erst im Augenblick des Todes möglich, die Botschaft zu entziffern, Erkenntnis zu gewinnen.

55 Piontek, S. 821.

und Bedürftigen angreifen. Neben den uns bereits wohlbekannten Themen der Sprache und der Zeit und den Motiven des Traums und des Glücks erscheinen in diesem Hörspiel drei Motive zum erstenmal, denen wir in späteren Spielen in neuer Form wiederbegegnen werden. In der 8. Szene erzählt der alte Birowski seinen Freunden von einem Ausspruch Thereses, den er vielleicht auch geträumt haben könnte. "Sie sprach vom heiligen Franziskus... Er hat den Fischen und Vögeln gepredigt". Aber "Therese ging noch weiter. Sie meinte, er hätte die Viren nicht auslassen dürfen... Und nun den grossen Gedanken der Schöpfung noch einmal denken! Die Grippe und die Pocken eine Art von Gebet" (S. 259). Dieses Motiv kehrt in gewandelter Form wieder in Das Jahr Lazertis<sup>56</sup> in Die Brandung vor Setúbal,<sup>57</sup> und in Festianus, Märtyrer. In der sechsten Szene hat Jaroslaw, der Sprachwissenschaftler, für den die Akademien keine Verwendung haben, dem alten Birowski Pilze mitgebracht, "Parasole", die ein köstliches Gericht ergeben. In Man bittet zu läuten erscheinen Pilze als vielschich-

56 Wo Paul in den Urwald zurückkehrt, um den leprakranken Richards zu pflegen, sich von ihm ansteckt, nach Jahren, die er im Leprosenheim verbracht hat, erfährt, dass er gar nicht krank ist, und doch bei den Kranken bleibt aus freiem Willen.

57 Wo Catarina, die seit beinahe zwanzig Jahren nach Setúbal verbannte Geliebte des an der Pest gestorbenen Dichters Camoes, an dessen Tod zu zweifeln beginnt, sich auf den Weg nach Lisabon macht, um den Geliebten zu suchen und dort selbst an der Pest erkrankt. Damit gewinnt sie jedoch nicht nur die Gewissheit, dass es die Pest gibt und dass Camoes gestorben ist, sondern auch, dass er sie geliebt hat.

tiges Symbol und als Grundlage für Bilder und Szenen.<sup>58</sup> Ebenfalls in der sechsten Szene der "Sieben jungen Freunde" fragt Agnes, die Jaroslaw zwingen will, ihr zuzuhören ("so zuzuhören, dass du mitschuldig wirst an Gardinen und Tischtüchern... am ersten Schrei und an dem letzten... und dem Atem, der nicht lange auf der Welt ist"): "Wenn es keine Tapetenmuster mehr gibt, die einen retten...?" (S. 254). In der ersten Szene der Mädchen aus Viterbo wird dem Motiv der Tapete mehr Raum gegeben.

Das Spiel beginnt mit dem an die lyrischen Passagen von Träume erinnernden Ruf Gabrieles: "Wach auf! Wach auf!" Das junge Mädchen weckt den schlummernden Grossvater, weil es Schritte auf der Treppe zu vernehmen meinte, "weil (es) die Angst nicht allein haben wollte". Als der alte Goldschmidt die Augen öffnete, "dachte (er) einen Augenblick, er (sei) woanders", worauf Gabriele mahnt: "Die gestreifte Tapete solltest du kennen". Diese verkörpert für Goldschmidt "die Eintönigkeit in unserem selbstgewählten Gefängnis". Gabriele hat ihre Streifen gezählt, es sind "soviele Streifen wie das Jahr Tage hat". Sie glaubt nicht, dass dies - wie der Grossvater meint - "ein alberner Zufall" ist: "Dass das Jahr 365 Tage hätte, gehört zu dem Unsinn, den ihr mir erzählt,... Das Jahr hat 365 Streifen" (S. 271).

58 Der Portier des Taubstummenheims ist auch Vorsitzender des "Vereins der Pilzfreunde e.V." und erteilt telefonische Auskünfte über alle Aspekte der Mykologie. Im "Intermezzo" des Spiels hören wir "die Stimmen der Pilzfeinde".

Wie der Enkel im Güterwagen des "Ersten Traums" zweifelt Gabriele an der Wirklichkeit der Welt ausserhalb - an die ihr allerdings noch eine Erinnerung bleibt - der Welt ausserhalb der Wohnung, in der sie sich seit drei Jahren verstecken müssen und die sie nicht mehr verlassen können, an der Realität einer Welt, in der es keinen Krieg und keine Verfolgung gibt. Die Begriffe und Sentenzen dieser Welt haben für Gabriele ihren Sinn verloren.<sup>59</sup> Die Wirklichkeit des vierten Kriegsjahrs kommt ihr wie ein schlechter Traum vor, den sie vergessen möchte, "wenigstens für einen Augenblick". Aber der Grossvater mahnt: "Keine Zeit mehr für Träume, Gabriele."<sup>60</sup> So soll Gabriele auch durch die Erfindung der - auf einem Illustriertenartikel basierten - Geschichte der Mädchenschulklasse aus Viterbo, die sich bei einem Ausflug nach Rom in den Katakomben verirrt, nicht der Wirklichkeit entfliehen, sondern zu ihr gelangen. Diese Parallelhandlung steht unter umgekehrten Vorzeichen. Während die Mädchen hoffen, gefunden zu werden, fürchten Gabriele und der Grossvater die Entdeckung in ihrem

59 "Ich wusste nicht mehr genau, ob es wirklich so ist, oder ob ich es mir ausgedacht hatte. Ich weiss es bei vielen Dingen nicht mehr, aber ich fürchte mich zu fragen. Bomben und Gefängnisse, die gibt es wirklich. Aber Bäume? Oder ein Tier, das Maulwurf heisst, in der Erde lebt und fast blind ist? Oder ein Land, das Schweiz genannt wird? Ich könnte mir denken, das wären alles Phantasien" (S. 299).

60 Im Zusammenhang mit dem Traummotiv erscheint wieder das des richtigen Wortes, wenn der Grossvater von seinem Traum berichte der ihm wie der letzte vorkommt: "Es ist der Geschmack des Traums. Er liegt mir auf der Zunge wie ein endgültiges Wort. Zu erzählen ist wenig." (S. 273).

Versteck. Was für die Mädchen aus Viterbo Leben bedeutet, bedeutet für Grossvater und Enkelin - die, wie Gabriele sagt, "beide gleich alt" sind - Tod.

In den Szenen der von Gabriele erfundenen Geschichte, die mit Szenen alternieren, die sich in der genau dokumentierten Realität ("Berlin, Prinzregentenstrasse, Oktober 1943" S. 271) abspielen, wird Gabriele auch die Möglichkeit geboten, einen guten Ausgang des Geschehens auszudenken. Aber der Grossvater warnt: "Du hast es dir leicht gemacht... Nein, so ist sie falsch, die Geschichte... Mir ist, als müsstest du sie noch einmal erzählen" (S. 297). Gabriele erkennt: "Die Geschichte will etwas von mir" (S. 304) und gibt ihr einen anderen Schluss. Während Bianca wie Gabriele aufgelehrt gegen ihr grausames Schicksal,<sup>61</sup> findet Antonia zur Annahme ihres Geschicks. Und wie Antonia, mit der sie sich identifiziert, ist Gabriele bereit, als die Häscher kommen. Neben anderen uns bekannten Motiven erscheint auch die in Träume gestellte Frage der Schuld. Der Lehrer Bottari, mit dem sich Goldschmidt identifiziert, kennt sich zu den "Sünden der Gleichgültigkeit und der Schwermut". "Gelebt wie es am bequemsten war, aber wer nicht?" fragt Bottari. Seine Erkenntnis: "Ich bin bemerkt worden, das ist schon das

61 Gabriele: Ich bin siebzehn. Ich habe noch gar nicht gelebt" (S. 277). "Aber ich will alt werden. Und ich werde alt werden" (S. 310). Bianca: Aber ich bin sechzehn Jahre alt! Es ist doch unsinnig, beinahe lächerlich -" (S. 306).

Urteil", spricht das Grundthema von Kafkas Roman Der Prozess aus. Doch Bottari fährt fort: "Ich kann es verstehen, ich bin einverstanden, ich nehme an. Aber nur für mich, nicht für die, die bei mir sind" (S. 289). Auch er gehört also zu den "Einverstandenen", denen wir immer wieder in Eichs Hörspielen begegnen. In der letzten Katakombenszene bekennt Antonia: "Mir ist es, als liefe alles in meinem Leben darauf zu, die Schulaufgaben und die Kinderlieder, auf diesen Augenblick, in dem ich einverstanden bin" (S. 312). Auch das Glücksmotiv erscheint, wenn Antonia beteuert: "Ich habe nichts vor euch voraus als meinen Mut und damit eine Art von Glück" (S. 312). Und wenn Gabriele die Mädchen durch die Liebe retten will, die sie finden wird, mahnt der Grossvater: "Sie ist ohnmächtig". Gabriele will der Liebe Macht geben, doch der Grossvater meint: "Gib ihr Glück" (S. 286).

Klose vergleicht Eichs durch das Tagebuch der Anne Frank angeregtes Hörspiel mit dem Bühnenstück. Die beiden Amerikaner, die das Dokument mit grossem Publikumserfolg dramatisierten, hätten ein psychologisch effektvolles Bühnenstück geschaffen, in dem Anne zum interessanten und traurigen Einzelfall werde, ein Beispiel für das entsetzliche Schicksal von Millionen europäischer Juden. "Solche Spiele verdeutlichen Zeitgeschichte und üben Zeitkritik, sind also notwendig und verdienstvoll, doch Günter Eich zielt von vornherein zum Gleichnis, zur Parabel, in der das Einzelschicksal typisiert wird zum Exemplarischen mensch-

licher Existenz." Diese Parabel habe Eich schon in der ersten (1952 vollendeten) Fassung überzeugend herausgearbeitet. Aber der Gesamteindruck bliebe dort gebrochen, weil sich Parabelspiel und Zeitstück noch allzu stark mischten. Das gelte für beide Spielebenen. Die Abkehr vom reportagehaften Realismus der frühen Spiele zum bildhaften Szenarium der "inneren Bühne", die Eichs allgemeine Entwicklung kennzeichnet, lässt sich nach Klose als Teilschritt an den beiden Fassungen des Hörspiels im einzelnen nachweisen.<sup>62</sup>

62 "Untersucht man den Wortschatz (der ersten) Spielhandlung in der ersten Fassung, so ist die Nähe zum Zeitstück ganz unverkennbar", schreibt Klose. Auch das Spiel im Spiel wirke in der ersten Fassung vordergründiger. "Die Eheschwierigkeiten des Lehrers Bottari sind breiter ausgeführt, er wird zum psychologischen Sonderfall, der den Hörer nur von aussen betrifft. Bisweilen ist die innere Ökonomie des Spiels gefährdet, wenn sich Bottaris Probleme allzu breit machen und den Gleichniskern verdecken." Solche Schwächen habe Eich in der zweiten Fassung... zielstrebig ausgemerzt. "Gewiss Zeit und Ort bleiben unverwechselbar..." Aber dieser realen Handlung sei in der zweiten (1958 vollendeten) Fassung die fiktive, wenn auch ebenfalls realistisch entwickelte Geschichte der Mädchen aus Viterbo viel enger verwoben. "Zwar ist Bottari wieder der in Ehe und Beruf gescheiterte Schwächling, zwar benehmen sich die Mädchen in ihrer furchtbaren und zugleich absurdnen Lage so, wie sich andere Schulmädchen auch benähmen. Im realen Sinne stimmt auch, wie sich Frau Bottari und ihr Liebhaber, der junge Emilio der zur Rettung der Mädchen aufbricht, verhalten. Aber Eich führt nun alle Figuren am strafferen Zügel, er typisiert deutlicher, er lässt die Fakten nicht das Gleichnis verdunkeln." Werner Klose, "Chiffren der Wirklichkeit im Hörspiel Günter Eichs", Deutschunterricht, 18 (1966), 71-72.

Mit Die Mädchen aus Viterbo endet die für das Hörspielwerk Eichs fruchtbarste Schaffensperiode.<sup>63</sup> Während der Dichter in der Zeit von 1950 bis 1952 elf neue Hörspiele nach eigenen und zwei nach fremden Stoffen vollendete, wurden von 1953 bis 1964 nur neun neue Hörspiele fertiggestellt.<sup>64</sup>

Obwohl Das Jahr Lazertis (erste Fassung: 1953, zweite Fassung: 1958) nach Prager, der das Spiel "ein tiefes Gedicht von faszinierender Strahlung und Aussagekraft" nennt, den Kulminationspunkt von Eichs Schaffen und des deutschen Hörspiels

63 Neben den hier betrachteten in den Jahren 1950 bis 1952 vollendeten Hörspielen wurden in diesem Zeitabschnitt noch folgende Spiele Eichs uraufgeführt: Die gekaufte Prüfung (1950), Fis mit Obertönen (1951), Verweile Wanderer (1951). 1951 wurde ausserdem noch "das naiv-realistische, gänzlich unliterarische Unterhaltungsspiel" Reparaturwerkstatt Muck, das Schwitzke "jenes Unikum unter den Eich-Stücken" nennt, nach Baden-Baden geliefert. 1950 entstanden auch noch zwei Bearbeitungen fremder Stoffe: Beatrice und Juana nach Merimée und Unterm Birnbaum nach Fontane. Eich stand 1951 in einem Vertragsverhältnis zum Süddeutschen Rundfunk, nach dem er für ein monatliches Fixum von fünfhundert Mark vier neue Hörspiele pro Jahr zu liefern hatte. "Wer weiss, wie langsam Eich schreibt, wird über die Grossartigkeit dieses Angebots lachen. Aber noch mehr Anlass zur Belustigung hat, wer erfährt, dass der Vertrag wirklich erfüllt, dass 1951 wirklich vier Stücke (an den Süddeutschen Rundfunk) abgeliefert wurden", kommentiert Schwitzke diese erstaunliche Tatsache. Schwitzke, Das Hörspiel, S. 296-297.

64 Eich wandte sich während dieser Zeit wieder mehr der Lyrik zu. 1955 erschien der wichtige Gedichtband Botschaften des Regens; 1963 kamen die von ihm ausgewählten Gedichte Loerkes und 1964 sein eigener Gedichtband Zu den Akten heraus. 1964 erschienen ausserdem noch die Marionettenspiele.

überhaupt darstellt,<sup>65</sup> braucht ihm in diesem Überblick wenig Raum gegeben zu werden. Auf viele seiner thematischen, sprachlichen, strukturellen und technischen Aspekte wurde bereits in Kapitel III und IV eingegangen. Ausserdem wird das Hörspiel (das bei allen Kritikern viel Beachtung findet) von Horst-Günter Funke in seinem hier bereits mehrmals erwähnten Buch Günter Eich, zwei Hörspiele ausgezeichnet analysiert und interpretiert. In diesem Spiel ist das Modell des Weges am klarsten ausgeprägt. Das Motiv der Suche nach dem richtigen Wort, dem Zauberwort, bestimmt Handlung und Struktur. Paul, ein Tiermaler macht sich auf die Suche nach einem in der Neujahrsnacht im Schlaf gehörten Wort, an das er sich nicht mehr erinnern kann. Er findet immer neue Assonanzen dieses Wortes, jede wird zu einer Station seines Lebens.

Paul stösst zuerst auf Laparte, dessen Buckel in der Neujahrsnacht Glück bringen soll. Im Gespräch mit Laparte findet Paul ein Wort, das dem Gesuchten ähnlich klang: "Lazertis". "Verspielt mein Lieber! Sie finden es nicht mehr", meint Laparte. "Ich weiss eine Menge Wörter, die ebenso weit davon entfernt sind wie Lazertis. Einmal ausgesprochen, fallen sie wie Steine zur Erde, das Schweben ist vorbei, die Möglichkeit im Fluge noch näher heranzukommen" (S. 318). Aber aus dem Wort

65 Schwitzke räumt ihm eine ähnliche Stellung ein, wenn er schreibt "Nach diesen drei Stücken (Das Jahr Lazertis, Die Brandung vor Setúbal, Festianus, Märtyrer) muss der Dichter und zugleich der Stand der Hörspieldichtung in Deutschland heute beurteilt werden." Schwitzke, Das Hörspiel, S. 414.

"Lazertis" - "das etwas mit Eidechsen zu tun haben muss" - ergeben sich für Paul "soviel Zusammenhänge" - "fast zu viele", wie Laparte sagt. Er hat ein Buch über Eidechsen geschrieben und fordert Paul auf, ihn auf einer Expedition nach Brasilien zu begleiten, um Eidechsen zu malen. Eidechsen haben jedoch auch "eine Beziehung zur Wahrsagerei", und sie hängen für Paul mit Manuela zusammen, die in ihrer von Paul erinnerten Erzählung auch von Eidechsen gesprochen hatte: wie sie - "ebenso bewegungslos wie die Eidechse, die auf der Mauerhöhe in der Sonne lag" - in ihrem Versteck hocken blieb, als der junge Matrose vom Hafen herauf zu ihrem Haus kam (S. 322). Die zweite Assonanz des Wortes, "Laertes" (Vater des Odysseus) erscheint in Pauls Gespräch mit Dr. Bayard in Pernambuco. Der Arzt wartet auf die Rückkehr seines verschöllenen Sohnes, auf die er bestimmt rechnen zu können glaubt, denn "Bekanntlich ist Odysseus zurückgekehrt" (S. 326).

In der nächsten Phase tritt mit der Version "Lazarus" die Peripetie des Spiels ein. Nach der "glücklichen Zeit" des Schaffens am Amazonas pflegt Paul den leprakranken Richards im Urwald. Mit der Version "la certitude" erhält Paul Gewissheit von Dr. Bayard, dass er sich von Richards angesteckt hat, er muss in das Leprosenheim "La Certosa". Doch die Diagnose Bayards war falsch, ebenso wie das Wort "Laertes" in der Deutung "Vater des Odysseus". "Es gibt noch einen anderen Laertes, nicht auf Ithaka, sondern in Helsingör. Seine Schwester Ophelia, die

den Prinzen Hamlet liebte, ertränkte sich im Wahnsinn" (S. 345), erklärt Bayard. Man hat seine Schwester tot aus dem Hafenbecken gefischt; Bayard endet in einem Irrenhaus. In einem fiktiven Gespräch, das er "in seinen Träumereien vor dem gepackten Koffer" führt, erklärt Paul dem Arzt des Heims: "Ich bin gesund." Doch Dr. Oliveira antwortet:

Oliveira: Sehen Sie sich um in der Welt: Wie schwer ist es für einen, der nicht aussätzig ist.

Paul (lacht): Sie haben leicht reden.

Oliveira: Für den, der die Gewissheit hat, wird alles einfach.

Paul: Es war ein falsches Wort, das mich hierher geführt hat.

Oliveira: Dies ist der Ort, den Sie erreichen konnten.

Paul: Das falsche Wort an den falschen Ort.  
Ich muss das rechte suchen.

Oliveira: Sie Narr. Reisen Sie, wenn Sie meinen, dass Sie es anderswo fänden. Hier ist Ihr Schein. (S. 351)

Das letzte Wort der Kette, "Caritas", wird nicht mehr ausgesprochen, sondern nur noch angedeutet. Paul bleibt im Leprosenheim, denn selbst wenn er davonföhre, "mit dem Schiff, übers Meer in die Freiheit - blieb nicht die einzige Gewissheit die, dass ich die anderen verlassen hatte?" Und er bleibt in der Gewissheit, dass die anderen zwar ohne ihn sterben konnten, "aber ich konnte nicht ohne sie leben" (S. 352).

Die Handlungsführung und das Netz der Bezüge ist in diesem Hörspiel, dessen Bauform der der Anderen und ich am nächsten steht, kunstvoller gehandhabt und verknüpft als in den vorangehenden Spielen. Der Nebengestalt Manuela - deren Namen bereits in der ersten Szene genannt wird - ist die Erzählung einer scheinbar mit der Haupthandlung nur locker verknüpften Episode anvertraut. Manuela wird jedoch "zur wichtigen Komponente, denn an ihrem Namen wird am Schluss der Handlungsbogen zurückgeführt". Ihr Erlebnis wird von Richards - er war der Matrose, den Manuela beobachtete - aus seiner Perspektive noch einmal erzählt. Wir finden auch in diesem Spiel das Verwandlungsmotiv. In Pauls Traum nach Richards Tod erscheint Manuela zum dritten Mal. Erst im Leprosenheim tritt sie jedoch real auf. "Es ist eine grobe und sicherlich keine ästhetische Konkretisierung dieses Namens eingetreten" schreibt Funke.<sup>66</sup> Die Manuela von La Certosa, "ein altes Niggerweib, das den Aussatz hat", das "von Abfällen gelebt und unter den Bogen von Viadukten geschlafen hatte" ehe es in die Kartause kam, scheint nichts mit dem dreizehn- oder vierzehn Jahre alten Mädchen gemeinsam zu haben, das in dem Haus oberhalb der Stadt Algeciras wohnte, von dem man über die Bucht hinüber auf den Felsen von Gibraltar sehen konnte. Und doch lässt Eich die Manuela des Leprosenheims sagen: "Ich bin es, ich bin die andere" (S. 348-349). "Es ist eine harte und rücksichtlose Realität, die damit Gestalt

66 Funke, S. 46-47.

annimmt", schreibt Funke.<sup>67</sup> Ellen Harland musste sie in Comacchio erfahren, Gabriele im Berlin des zweiten Weltkriegs; wir werden ihr auch in den späteren Spielen wiederbegegnen, vor allem in Die Brandung vor Setúbal und in Festianus, Märtyrer. "Es ist die Wirklichkeit, die Paul (und Catarina) finden konnte: Tod, Krankheit und Liebe. Eine Liebe allerdings, die sich nicht in Leidenschaft solipistisch verzehrt, sondern die, geistig gefiltert, dem Nächsten, dem Ärmsten dient."<sup>68</sup>

Mit Die Stunde des Huflattichs (und dem in den Fünfzehn Hörspielen nicht enthaltenen Letzten Tag von Lissabon) rechnet Schwitzke das 1955 vollendete Hörspiel Zinngeschrei "einer etwas ungenauerer Zwischenperiode um 1955" zu, in der "das Nihil... das Negative, demgegenüber der Mensch zur Passivität verurteilt sein soll", beschworen werde.<sup>69</sup> Wir nannten dieses Spiel im dritten Kapitel - neben Blick auf Venedig - das "realistischste" der Fünfzehn Hörspiele, weil es kein Traumspiel ist, nur auf einer Wirklichkeitsebene zu spielen scheint und auf jeden Fall irreale Gestalten oder Räume darin fehlen. Trotzdem hat Klose recht, wenn er darauf aufmerksam macht, dass bei aller scheinbaren Wirklichkeit der Fabel doch die märchenhaft-ironischen Motive in diesem Hörspiel Überwiegen "und ein Hang zur Satire, der das Gemeinte immer wieder verdeckt".<sup>70</sup> Schwitzke ist der

<sup>67</sup> Funke, S. 47.

<sup>68</sup> Ibid.

<sup>69</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 412-413.

<sup>70</sup> Klose, S. 101.

Ansicht, dass der bittere Ton darin überwiege, wenn er das Hörspiel eine "böse Krypto-Komödie" nennt, "die allen Vorstellungen von einer klassenmässigen Fixiertheit des Menschen Hohn spricht: auf dem sozialen Spielfeld lassen sich spontan alle beliebigen Rösselsprünge machen, jeder ist jederzeit mit jedem andern vertauschbar".<sup>71</sup> Das Verwandlungsmotiv erschien hier also unter negativen Vorzeichen.

Dem Spiel ist ein Zitat aus Meyers Konversations-Lexikon vorangestellt, das den Titel erklärt. Im Spiel wird das Wort "Zinngeschrei" jedoch nicht als ein technischer Terminus der Montanindustrie verstanden, sondern gewinnt Bedeutung als Klage der ausgebeuteten Grubenarbeiter der Zinnminen bei Oruro und als Stimme des Gewissens in Manuel Rubio, dem Sohn des kapitalistischen Besitzers dieser Minen. Valera - ehemaliger Student, Journalist, Kellner in einem Nachtlokal und vor allem Revolutionär - schleudert dem sanften, human gebildeten Jüngling bei einem Gartenfest der bolivianischen Kolonie in Paris seine soziale Anklage brutal ins Gesicht. Ehe jedoch das dadurch heraufbeschworene Duell zwischen den beiden stattfinden kann, wird Valera von Calvo, dem Sekretär des Zinnkönigs gekauft. Der Revolutionär wird ein Überläufer. Er nimmt den Auftrag Rubios an, eine Jubiläumsschrift für ihn zu schreiben ("Die Minen seit fünfundsiebzig Jahren im Familienbesitz, das ist der Anlass",

71 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 413.

erklärt Calvo, S. 380), in der vor allem die sozialen Errungenschaften des Unternehmens gerühmt werden sollen ("Viel Fotos vor allem... Im Text dann Zahlenmaterial, gut verteilt, man denkt man läse einen Badeprospekt und behält Zahlen, eindrucks- voll", kommentiert Calvo zynisch, S. 381). Manuel jedoch legt seinen Namen ab, gibt Elternhaus, Erbe und Einkünfte auf und übernimmt in naiver Begeisterung den Posten Valeras als Kellner im Nachtlokal, denn bei der Strassenreinigung zu arbeiten "ist vielleicht zu romantisch für einen gewesenen Millionär" (S. 395). "Eine Märchenlösung mit umgekehrten Vorzeichen" nennt Klose diesen Schluss und meint, wenn man Zinngeschrei als ein sozial- kritisches Spiel bezeichne, handle es sich um eine Sozialkritik mit doppeltem Boden "und sehr ohne 'sozialistischen Realismus'".<sup>72</sup>

Auch das 1956 vollendete und 1959 überarbeitete Hörspiel Die Stunde des Huflattichs ist zeitkritisch aber in einem viel umfassenderen Sinn. Eich versucht darin eine Endphase der Menschheit zu schildern, in der ihre Sprache ohnmächtig wird und versiegt. Die belebte Natur, bisher vom Menschen beherrscht, übernimmt nun - in Gestalt des Huflattichs - die Herrschaft, um sie dann an die unbelebte Natur - die Berge - abzugeben. Diese Vorgänge mit den Mitteln der Sprache darzustellen ist ein bei- nahe unmögliches Unterfangen, das schon zu Beginn zum Scheitern verurteilt zu sein scheint. So ist es nicht zu verwundern, dass der Versuch nicht ganz geglückt ist, und eher überraschend, dass

es Eich doch gelang, in diesem Spiel Szenen von beängstigender Eindringlichkeit zu schaffen, die das Nichtdarstellbare soweit zum Ausdruck bringen, als es möglich ist. Neben dem Hauptthema der Sprache erscheint in diesem Spiel auch wieder das Thema der Angst<sup>73</sup> und - in bitter abgewandelter Form - das Motiv des Glücks.<sup>74</sup>

In einer Höhle in der Auvergne vegetieren vier Wesen "ohne Alter und Geschlecht", die verschiedene Grundtypen menschlichen Verhaltens zu verkörpern scheinen. Zu Beginn des Spiels treiben sie "ein altes Spiel", das - wie Alpha dem Neuankömmling Epsilon später erklären wird - "mir hilft, wie dir die Pyramiden helfen. Man sieht etwas, und ich sage Blitze. -- Die Antwort heisst dann - Gamma: Es waren keine" (S. 440). Zu Beginn des Hörspiels bricht Beta auf, um tiefer in der Höhle nach Konserven zu suchen: "Spinat, Steinpilze, Ölsardinen". "Keine Vokabel dabei, die mich lockt", stellt Alpha fest und reflektiert: "Konserven aus Tausendundeiner Nacht und versteckt von den Brüdern Grimm. (Ächzend): Mein Gedächtnis, immer neue Beleuchtungen und kein Bild" (S. 403). In Gesellschaft von Gamma

73 "Alpha: Es muss gesagt werden, was noch zu sagen ist. Man muss sich über die Situation klar werden. Also: der Anfang war Angst." S. 414.

74 "Als Alpha "noch jünger" war, ungefähr hundertfünfzig Jahre alt, hat er manchmal in schlaflosen Nächten "Über die Hierarchie unseres Unglücks" nachgedacht. S. 401. Wie der Huf- lattich zu wachsen beginnt, tröstet sich Cornelia ironisch mit der Aussicht: "Am Ende erreichen wir noch den Zug von gestern abend. Soviel Glück, dass es einem über den Kopf wächst." S. 415.

und Delta, die nicht von ihren Erinnerungen beunruhigt werden, versucht sich Alpha Vorgänge aus der Zeit, als der Huflattich noch nicht überhand genommen hatte, ins Gedächtnis zurückzurufen. Diese Szenen, die in Ottobeuren spielen, und in denen die Menschen auftreten, die sich unter dem Einfluss der Katastrophe in die Wesen "ohne Alter und Geschlecht" verwandelten, die keine Namen mehr haben, alternieren mit Szenen der Gegenwart in der Auvergne. Die Rückblenden werden heraufbeschworen durch "Namen, Requisiten, Sätze, Satzfetzen, ganze Geschichten", die Alpha in den Sinn kommen. Namen, Sätze und Satzfetzen bilden auch die Brücken der Rückblenden und sind die Mittel der Szenenverknüpfung. Alphas Worte haben meist keine Bedeutung für Gamma und Delta. Sie wissen weder was "griechisch", noch was "Alphabet" oder "Bildung" sind. Alpha sucht zu erklären. Bildung ist: "Wissen, Menschenwürde, Dauerlauf, Geburtstag, Freude an Literatur..." und "Erinnerungen". Mit dem Verlust der Sprache sind die Menschen auch ihrer einstigen Werte beraubt. Aus Betas Erinnerungen oder "Einfällen", wie Alpha es nennt, stammen die Worte: "Webstuhl, Initiative und die Konserven". Gamma trägt schliesslich die Reihe "Delikatess, Manufaktur, Kolonial" aus seiner Erinnerung bei, die Alpha wieder nach Ottobeuren und in den Kolonialwarenladen des Herrn Jähnisch führen. Wie Gamma und Delta möchte auch Alpha "etwas Neues erfinden, Orte ohne Erinnerungen", wozu er jedoch ebenso wenig in der Lage ist wie die beiden anderen (S. 421-422).

Als sich der Huflattich zu öffnen beginnt, um eine Gasse

freizugeben, glaubt Alpha einen Fortschritt zu sehen. Während Delta schliesst, dieses Ereignis könne nur bedeuten, dass jemand kommen werde, meint Alpha, die Pflanze bemerke die Stellung, "den höheren Rang des Menschen". Erst Epsilons Ankunft bringt die Erklärung: "Die Stunde des Huflattichs ist vorbei". Er hatte die Länder nivelliert, die Menschen ihrer Sprache und damit der Macht über die Erde beraubt.<sup>75</sup> Nun sprechen die Berge. Dieser Vorgang wird nicht in der Sprache der grossartigen biblischen Visionen des Weltendes geschildert, an die er erinnert. Diese klingen nur in den Worten an, mit denen Epsilon die Sprache der Berge beschreibt: "Feuerschleier, Feuertücher, fein und durchdringend, nichts, was sich verfestigt" (S. 442). Der ungeheure Vorgang wirkt eher beängstigend ernüchternd: "Alle Berge sind gleich geworden, und es röhrt sich zwischen ihnen" (S. 441). Alpha meint, der Vulkanismus würde alles erklären, und Gamma fragt: "War es nicht die Wetterkunde?". Aber es sind nicht Blitze und Donner, es handelt sich nicht um Magma aus dem Erdinnern bei der Sprache der Berge, sondern "um einen Gruss, um eine Zärtlichkeit... Um Sätze, um Zuneigung" (S. 442), erklärt Epsilon. Und wenn Alpha bemerkt, "die Wissenschaft gäbe uns auch da eine Antwort", sagt Epsilon: "Die Wissenschaft, das sind jetzt wir". Nun hat auch Alpha den Mut verloren,

75 "Epsilon: Man kommt durch keinen Landstrich mehr, den man benennen möchte. Das setzt Hoffnungen voraus... Die Sprache verloren." S. 440.

glaubt nicht mehr an einen Fortschritt; alles ist ganz anders, "weil man die Wahrheit kennt". Alpha fordert die anderen zur Flucht auf: "Es gibt doch Ebenen, wo die Gefühle nicht aus Feuer sind und die Sprache der Berge nicht verstanden wird. Dahin!" Während man aufbricht, der Donner näher kommt, die Erde erzittert und dann völlige Stille eintritt, kommt Beta heran mit seinen Konserven: "Kürbis, Karotten, Spinat. Das Feuer, habt ihrs gesehen? (Stille). Warum sagt ihr nichts? Starrt mich nicht so an! Hier das Gemüse. Alles frisch, als ob es gestern eingemacht worden wäre" (S. 443). Mit bitterer Ironie wird dem grossartigen Bild eines Weltuntergangs in der feurigen Sprache der Berge wieder ein ernüchternder Akzent aufgesetzt, der eher darauf hinzuweisen scheint, dass die Menschen - selbst nachdem sie durch unvorstellbare Katastrophen gegangen sind - "die Zeichen" nicht lesen lernen, als dass ihre Fähigkeit zu Überleben bewundernswürdig und unbegrenzt ist.

"Auch hier wird drei rätselhaften Wirklichkeiten ins Medusengesicht geblickt: der Deformation des Menschen, der Deformation der Geschichte und der Deformation der Natur", schreibt Schwitzke über Die Stunde des Huflattichs. In diesem Spiel, ebenso wie in Zinngeschrei und Der letzte Tag von Lissabon geistere nach der Träume-Periode noch einmal etwas vom Nihil, der Beschwörung des Negativen, demgegenüber der Mensch zur Passivität verurteilt sein soll, das nicht mehr Eichs Metier sei und es - genau genommen - nie ganz gewesen sei. "Darin ist Eich erfreulich 'unmodern'; darin macht er es sich schwer, darin

liegt seine Zukunftsbedeutung", meint Schwitzke. Die bisher wichtigsten Stücke seiner Reifezeit, zu denen Schwitzke neben Das Jahr Lazertis und Festianus, Märtyrer auch Die Brandung vor Setúbal zählt, bildeten die genaue Fortsetzung der inneren Erfahrung, die nach der Anderen und ich in den Mädchen aus Viterbo Ausdruck gefunden hätte.<sup>76</sup> Auch bei der Betrachtung des 1957 vollendeten Spiels Die Brandung vor Setúbal können wir uns kurz fassen, da viele seiner formellen und thematischen Aspekte in dieser Arbeit schon besprochen wurden. Ausserdem dürfen wir auf die ausführliche Analyse und Interpretation des Hörspiels von Horst-Günter Funke (in seinem Buch Günter Eich, Zwei Hörspiele) verweisen. Wie die oben von Schwitzke erwähnten Hörspiele folgt auch dieses dem Modell des Weges. Aus einer selbst geschaffenen Wirklichkeit, die sie ihrer Umwelt aufgezwungen hat, wird Catarina de Ataide eines Morgens aufgeschreckt und begibt sich auf den Weg, die Wahrheit zu erfahren, die Wahrheit über den zehn Jahre zurückliegenden Tod ihres Geliebten, des Dichters Camoes, in Lissabon und seine Liebe zu ihr, an denen sie zu zweifeln begonnen hat. Ihre Reise von Setúbal, wohin sie vor nahezu zwanzig Jahren verbannt wurde, nach Lissabon mit ihren verschiedenen Stationen verleiht dem Hörspiel die Struktur. Den dramatischen Höhepunkt bildet die lang erwartete Begegnung mit dem König. Sie stellt "das Gleichgewicht zwischen beiden Wirklichkeiten wieder her, indem der Tod als die einzige glaubhafte Realität

76 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 413.

erkannt wird: der Tod des Königs, mithin der Tod Camoes' und, als unabdingbare Konsequenz, Catarinas eigener Tod."<sup>77</sup>

Den unmittelbaren Anlass zu Catarinas Konfrontation mit der Wirklichkeit stellt ein scheinbar geringfügiges Ereignis dar. Am Morgen des Spielbeginns entdeckt Catarina, dass sie schon seit Jahren ihre Morgenschokolade nicht - wie sie meinte - aus der Tasse mit dem Rosenmuster trinkt, sondern aus einer anderen. Diese Entdeckung erweckt den Zweifel am Tod des Geliebten: "Ich habe an seinen Tod geglaubt, wie an das Rosenmuster!" (S. 451). In derselben Szene steigt auch der Zweifel an ihrem Eins-Sein mit dem Dichter auf, der sie in seinen Gedichten "Natercia" nannte, wenn die Zofe Rosita Catarina (die "im Laufe der Jahre unsicher geworden" ist, ob sie "nicht doch Natercia heisse" S. 447) fragt: "Dass er Sie Natercia nannte, auch wenn Sie allein waren! Obwohl doch dann nichts zu verbergen war und obwohl er nicht reimte?" Catarina ist betroffen: "Das falsche Muster und der falsche Namen! Was noch? Wieviel verbirgt sich?" (S. 449). Zum zweiten Mal erscheint der Name Natercia auf dem Weg nach Lissabon. Er gehört der Eselin des Wirtes vom "Goldenen Schlüssel", wo Catarina übernachtet. Wie Funke ausführt, werde der Bedeutungsumfang der Namensgleichheit erst durch Catarinas Begegnung mit dem Esel deutlich. "Als 'Natercia' wusste sich Catarina als ein Teil der Poesie des Dichters Camoes, also unsterblich. Dass auch der Esel so heisst,

77 Funke, S. 63.

beunruhigt sie. Deshalb geht sie in der Nacht in den Stall und ruft den Esel beim Namen. Die Gewissheit, dass jenes Tier, wie sie, Natercia heisst, erhält sie in dem durchdringenden Schrei des Esels. - Mit dieser Antwort durchbricht die andere Wirklichkeit diejenige Catarinas.<sup>78</sup> Und wie in den anderen Hörspielen ist die Begegnung mit der Gewissheit wieder eine Begegnung mit dem Tod: "... als ich den Schrei hörte, wusste ich plötzlich, dass wir alle sterben müssen" (S. 465), erklärt Catarina der Zofe Rosita. Mit dem sich entfernenden Hufschlag des Esels klingt schliesslich das Hörspiel aus. Er trägt Catarina und den Mundvorrat, den ihr der Wirt des "Goldenen Schlüssels" aus Barmherzigkeit gab. Denn Catarinas Diener Pedro hat sich in Lissabon mit ihrer Kutsche davongemacht und die einst verwöhlte Frau kommt barfuss mit der getreuen Rosita auf dem Rückweg nach Setúbal wieder zu dieser Station ihres Weges zurück.

Die Betrachtung des Natercia-Motivs in der Brandung vor Setúbal zeigte, welch vielschichtige Bedeutung Eich seinen Motiven abgewinnt und wie kunstvoll sie mit dem Spielganzen verknüpft sind. Auch das heitere, ebenfalls 1957 vollendete Hörspiel Allah hat hundert Namen ist streng strukturiert. "Das vergnügliche Stück, das Eich am meisten liebt und am liebsten vorliest - vielleicht um vor sich selbst die Vermessenheit seiner fortdauernden Versuche mit der Sprache wieder zurechtzurücken - ,

78 Funke, S. 70.

ist die genaue, ins Komische gewendete Parallele des tiefstinnigsten und melancholischsten Eich-Hörspiels Das Jahr Lazertis", schreibt Schwitzke.<sup>79</sup> In der Rahmenhandlung sucht ein wissensdurstiger Jüngling auf Geheiss des Propheten den einst reichen und angesehenen Hakim auf, der jetzt Hausmeister der ägyptischen Botschaft in Damaskus ist, um den hundertsten Namen Allahs zu erfahren. Hakim kann ihn "nicht sagen", weil er ihn "nicht weiss". Aber er will dem Jüngling erzählen, wie er ihn erfuhr. Hakims Erzählung von seinen Wegen und Irrwegen auf seiner Suche wird häufig durch sehr kurze und längere Szenen belebt. Bei seiner Rückkehr nach Damaskus hatte Hakim den hundertsten Namen Allahs immer noch nicht gefunden; nur ein Paar grüner Stiefel, einen Kalbsbraten, eine schöne Nacht; sollte das der lang gesuchte Name sein? "Welche Blasphemie!" ruft Fatime, seine Frau. "Wie enttäuschend!" (S. 521) meint Hakim, und sein junger Zuhörer stimmt zu. Doch "inzwischen sind dreissig Jahre vergangen... und es enttäuscht mich nicht mehr", sagt Hakim und erklärt: "Als mir der Star gestochen war, sah und hörte ich den hundertsten Namen Allahs hundert- und tausendfach übersetzt. Im Ruf eines Vogels und im Blick des Kindes, in einer Wolke, einem Ziegelstein und im Schreiten des Kamels." Der Jüngling ist mit solchen "Schattierungen" nicht zufrieden, er "will den Namen, wie er ist". Doch Hakim weiss: "Man muss übersetzen, wenn das Original nicht zu verstehen ist", und warnt den unge-

<sup>79</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 414.

duldigen Jüngling: "Geduldet Euch, junger Herr, Ihr besteht auf Eurem Tod!" (S. 521-522). Wir begegnen also auch in diesem Spiel längst bekannten Formulierungen und der Erkenntnis, dass Gewissheit nur im Angesicht des Todes erfahren werden kann. Seinem Charakter entsprechend, klingt das Spiel jedoch in einem heiteren Ton aus. Über dem Gespräch mit dem Jüngling hat Hakim versäumt, "den hundertsten Namen Allahs aufs neue zu übersetzen... In den Glanz dieser Treppe, junger Herr. Nehmt den Besen und helft mir!" (S. 523).

In diesem Spiel war ein Grundthema Eichs, die Suche nach dem Zauberwort, dem Schlüsselwort und die Annahme der bei dieser scheinbar ergebnislosen Suche gewonnenen Erkenntnis in das Gewand eines im Orient angesiedelten Märchens gekleidet. Im Gegensatz zu Geh nicht nach El Kuwehd, dem im selben Raum spielenden Hörspiel, handelt es sich allerdings um ein heiteres Märchen der Gegenwart. Das 1958 vollendete Hörspiel Festianus, Märtyrer bedient sich ebenfalls einer vorgeprägten Form, der christlichen Legende, die es abwandelt und in die Gegenwart transportiert. Festianus verlässt die Gemeinschaft der Heiligen, das Paradies, um die in der Hölle schmachtenden Eltern und Freunde aufzusuchen, mit ihnen zu leiden und zu versuchen, ihre Leiden zu mildern. Er bleibt aus eigenem Willen in der Hölle und wiederholt somit in radikalster Form die Entscheidung Pauls am Ende des Jahr Lazertis. Festianus steht jedoch schon jenseits des Todes, hat also Gewissheit erfahren. "In die Gewissheit geführt und es ist ein wüster Ort", kommentiert Laurentius "nach-

denklich" diese Tatsache (S. 533). Festianus beschreibt sich selbst - im Zwiegespräch mit Laurentius zu Beginn des Spiels - als eine Art Antiheld unter den Märtyrern, "ängstlich", "schüchtern", einer der "Kleinen", deren "einzige Kraft das Mitleiden" ist (S. 526). Das Mitleiden, ein Thema, das in Träume und Die Andere und ich angeslagen wurde, wird hier bestimmt. Es führt Festianus vom Paradies in die Hölle auf der Suche nach Eltern und Freunden, die er droben vermisste. Der heilige Laurentius, der ihm nachfolgt, um ihn zurück ins Paradies zu holen, beschwört ihn: "Vertraue dich hier nicht deinem Mitleid an, Festianus. Vertraue deinem Ekel! Denn in der Glut der Herrlichkeit ist unser Mitleiden zum Irrtum geworden" (S. 554). Doch Festianus, der sich danach sehnt, "endgültig in dem Leib gefangen zu sein, der leidet, wie ich mich auf Erden sehnte nach den Krankheiten der andern" (S. 553), schickt Laurentius allein zurück ins Paradies mit dem Auftrag Petrus zu sagen, "ich sei zu den Irrtümern zurückgekehrt" (S. 555).

Das Misstrauen gegen die Macht, das Eich vor allem in Träume und in der Darmstädter Rede empfahl, ist in Festianus selbst im Paradies lebendig. Das Paradies ist für ihn "eine Versuchung des Hochmuts". Er kann die Entscheidung, die - wie Laurentius betont - "nicht von uns getroffen" wurde, nicht annehmen, dass "wir besser sind als die Sünder in der Hölle" (S. 556), obwohl Laurentius ihn schon zu Beginn des Spiels zornig gemahnt hatte: "Du bist angenommen. Wenn du an dir zweifelst, so zweifelst du an der Gerechtigkeit" (S. 528). Festianus sieht

die Einzelnen in der Masse der Verworfenen. Er sieht Menschen, wo Laurentius nur das Grauen sieht - Menschen freilich in all ihrer Erbärmlichkeit, aber die Grenzen der Barmherzigkeit und der gerechte Zorn, an die Laurentius mahnt, sind ihm so unbegreiflich wie die Herrlichkeit des Paradieses. Festianus bleibt in der Hölle, "weil (er) fliehen möchte". Die Frage des Laurentius: "Aber die Folgen, Festianus?" (S. 556) kann er nicht beantworten. Sie sind ungeheuer und werden erst in der letzten Szene trotz Belials Protest<sup>80</sup> von Festianus formuliert: "Das Paradies ist nicht mehr endgültig... Und wenn das Paradies nicht endgültig ist - so ist es auch die Hölle nicht" (S. 563).

Es ist hier nicht der Ort auf die hochtheologischen Fragen einzugehen, die in diesem Spiel Eichs aufgeworfen werden, und die bei der Ursendung und auch danach immer wieder ernste theologische Diskussionen herausgefordert haben. Es soll nur an die bereits erwähnte Tatsache erinnert werden, dass Eich in diesem Spiel zum ersten Mal angesichts der Sprache, "da er sie als

80 "Still! Auch bei uns werden keine Zweifel am Paradiese geduldet. Das verbietet die gegenseitige Abhängigkeit." S. 563. Bereits in seinem kurzen historischen Überblick über das Verhältnis von Himmel und Hölle hatte Belial erklärt: "Wir haben kein Interesse daran, uns in Frage stellen zu lassen... Solche Theorien sind ganz unrealistisch... Darin stimmen wir auch mit der Theologie überein... Die endliche Vergebung aller Sünden und schliesslich die Bekehrung des Teufels selbst! ... Das wäre das Ende der Hölle!" S. 540.

Heilmittel gegen die Hölle zu benutzen versucht", resigniert.<sup>81</sup> Auf die Anklage des Laurentius: "Trösten, helfen. Wie unsinnig die Wörter sind, die du gebrauchst!" antwortet Festianus: "Die Übersetzungen der Ohnmacht" (S. 552). Wenig später berichtet er Laurentius, wie er in der Bibliothek "Märchen, Geschichten, Erzählungen, vielleicht einen Roman" suchte, weil "Octavia meint, es könnte sie ablenken, es könnte lindern, wenn ich ihr Geschichten erzähle. Aber" - so fährt Festianus fort, "es geht mir merkwürdig, ich bringe keine zusammen. Es müsste sich alles von selbst ergeben, der Kapitän, der Sturm, der Meeresgott. Aber dann kommen die Verwicklungen, - sie mögen noch hingehen - " doch es sind "die Lösungen", die er nicht finden kann, "und alles ist falsch". Festianus hat den Verdacht, "dass es keine Lösungen gibt", und fragt: "Wie kann es weitergehen? Auf hunderterlei Arten. Aber wie muss es weitergehen?" (S. 553).

Eich lässt Festianus in diesem Spiel noch eine Lösung finden. Sein Weg endet in der Hölle, einer Hölle allerdings, "deren Vokabular" ihm "etwas fremd" ist. Belial erklärt: "Wir sind sachlich und sprachlich angeglichen... Wir mussten uns anstrengen, um aufzuholen und auf der Höhe der Zeit zu bleiben. Die Beschleunigung des Fortschritts!... Wir kämen sonstrettungslos ins Hintertreffen. Und der Gedanke, dass die Hölle eines Tages ganz auf die Erde verlegt würde, wäre ja nicht auszudenken, weder theologisch noch sonstwie." Wie auf der Erde so gehen zwar auch

81 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 416.

in der Hölle konservative und fortschrittliche Strömungen nebeneinander her. "Die Heeresvorschriften, die Akten der Inquisition, die Dokumente aus Konzentrations- und Arbeitslagern haben uns (zwar) ganz neue Impulse gegeben. Nur um ein paar Beispiele zu nennen", erklärt Belial, aber "der Grundgedanke wird nicht angetastet. In dieser Hinsicht ist es wie bei euch" (S. 537-539). Es sind wohl vor allem die etwas breit geratenen Schilderungen und Demonstrationen der jüngsten technischen Errungenschaften der Hölle, die zu stark betonten Parallelen zu den Konzentrationslagern führen, die Herbert Ahl in diesem Spiel stören, wenn er schreibt: "Die Idee ist bestechend, aber in der Gestaltung vermisst man das Gleichgewicht: der zweite Teil dieses Spiels wiegt den anspruchsvollen, bis ins Detail gelungenen ersten Teil nicht auf."<sup>82</sup> Mit der Schilderung der modernisierten Hölle unterstreicht Eich zwar die Tatsache, dass die Fragen und Anliegen des Märtyrers Festianus, der im Circus Maximus starb, Fragen und Anliegen unserer Zeit sind. Diese Schilderungen sprengen in ihrer Breite jedoch den Rahmen der Legende, der der Anlage des Spiels entspricht.

In dem 1964 erschienenen (und 1959 entstandenen) Marionettenspiel Unter Wasser erscheint Elias, der Hauptgestalt, ein Engel, der ihn mit dem Namen "Abimelech" anredet und auf Gottes Geheiss vor der Sintflut retten will. "Sage ihm, er solle meinen Nachbar Noah wählen, einen ohne Liebe und ihm wohlgefällig,"

82 Ahl, S. 106.

entgegnet Elias. "Er soll einen Rauch wählen, der gerade aufsteigt. Sage ihm: Nein" (S. 13). Die Absage des Festianus an das Paradies wird hier von Elias in schrofferer Form einem alttestamentarischen Gott erteilt. In seinem Gespräch mit der Schlange kommt ihm bei der "Frage vor Gottes Zorn der Verdacht, dass es der Teufel ist, der sich von jeher so nennt. Wie könnte er sonst verlangen, dass ich den Bäcker aufgebe und die Freunde, mit denen ich trinke. Schon die Augen, die mich einmal anschaut haben?" (S. 37). Wie in dem Marionettenspiel, so wird auch in dem ebenfalls 1964 vollendeten Hörspiel Man bittet zu läuten ein bitterer, oft zynischer Ton angeschlagen, den wir schon in Träume und Zinngeschrei und in Festianus, Märtyrer von Belial gehört haben, der jedoch keines der vorangegangenen Hörspiele so ausschliesslich beherrscht. "Man bittet zu läuten" steht in vier Sprachen am protestantischen Friedhof in Rom, erfahren wir aus einem dem Hörspiel als Motto vorangestellten Hinweis Eichs. Hier ist es nicht ein sprachlicher Fund, der ihn zur Konzeption des Spiels anregte, sondern die hinter dieser scheinbar harmlos alltäglichen, für Touristen bestimmten Aufforderung verborgene Ironie. Im Spiel wird in grotesker Verzerrung aus dem Pförtner des Friedhofs - den das Läuten herbeirufen würde - der Portier eines Taubstummenheims, das sich "Heim Sankt Hubertus" nennt, eine gemeinnützige Stiftung ist und ursprünglich für Jagdunfälle gedacht war. Aus seiner Portierloge ("...eine Zelle, Kontemplation oder Strafverschärfung, wie Sies nehmen. Und ringsherum Krüppel,

das sind die Knollenblätterschwämme unter uns" S. 565) ergießt sich ein Redeschwall,<sup>83</sup> der das Spiel dominiert und nur von dem "Intermezzo" der "Stimmen der Pilzfeinde" unterbrochen wird. Die Monologe des Portiers, seine Telefongespräche und Unterhaltungen mit den Insassen des Heims (bei denen wir immer nur seine Stimme und nie die der jeweiligen Gesprächspartner hören) werden stets durch "Läuten" eingeleitet, das nach der Regieanweisung "immer gleich" sein "und nicht an Telefon oder Haustür erinnern soll" (S. 564).

In all diesen einseitige Dialogen und in seinen Monologen enthüllt sich ein Mann, der in seinem zynischen Jargon von sich selbst sagt: "Ich bin durchschnittlich im Positiven, im staatsbürgerlichen Sinn, der Rest ist Unterholz!" (S. 578). Wir lernen seine offen bekannten und geheimen Ambitionen kennen, seine "Portierträume" und seine Ansichten über die Literatur, die Juden die Partnerinnen seiner Telefongespräche, die körperlich Behinderten im allgemeinen und die Taubstummen seines Heims im besonderen. Oft scheint er Themen Eichs, die wir aus früheren Hörspielen kennen, zynisch zu parodieren. Über die Sprache: "Ohne Taubstummensprache komme ich hier nicht aus, kenne alle

83 "Aber dann kommt ein freier Tag, ...ich bin sechzehn Stunden wach, und wenn ich mir die Decke unters Kinn ziehe, fällt mir ein: Sechzehn Stunden kein Wort geredet, und ich fahre erschrocken wieder hoch und liege noch drei Stunden wach. Also neunzehn im ganzen. Da muss etwas geschehen sowohl für den Schlaf wie für die Sprache. Seitdem rede ich, auch wenn ich allein bin. Immer reden, immer reden, immer reden, reden, nur keine Pause, Pausen sind der Anfang und die Taubheit kommt von allein." S. 565.

Variationen, Varianten, Finessen, Dialekte, Mundarten, Handarten, Augenarten, Schattierungen, Lichtierungen, bin sprachbegabt, könnte jederzeit taubstumm werden, das ist es ja" (S. 565). "Je mehr man redet desto mehr fällt einem ein. Schweigen ist Dummheit. Oder Atheismus. Die Taubstummen sprechen gegen Gott, deswegen sind sie taubstumm" (S. 566). Über die christliche Religion und das Anliegen des Festianus: "Christus ist total... Und selbst die Heiligen müssen es sich gefallen lassen, dass sie erlöst werden" (S. 566). "Ja, ich bin Christ, ich habe ein dickes Fell" (S. 595). Über Fragen und Antworten: "Natürlich ist niemand ohne Fragen, aber sie müssen aus der Welt geschafft werden. Nicht durch Antworten, damit haben sie verhältnismässig wenig zu tun, sondern mit der Peitsche, da denke ich radikal und realistisch" (S. 577). Es wäre jedoch falsch, diesen Portier einfach als Verkörperung alles dessen anzusehen, was Eich in seinen zeitkritischen Hörspielen und in der Darmstädter Rede angreift. Der Portier scheint wohl den von Eich in dieser Rede verurteilen "fatalen Optimismus" zu besitzen, "so verdächtig erwünscht und so genau nach Mass".<sup>84</sup> Immer wieder betont er ihn: "Ich sehe überall nur das Schöne, ich bin ein freudiger Mensch, allen Anwandlungen zum Trotz, optimistisch letzten Endes" (S. 567). "Dann weiss ich wieder: Christus ist für uns gestorben und das ewige Leben ist uns gewiss. Das hebt alles Entsetzen auf. Ich freue mich meines Da-

84 Darmstädter Rede, S. 46.

seins unbeirrbar" (S. 595). Und noch einmal, am Ende des Spiels, mit Worten, die an die Darmstädter Rede<sup>85</sup> erinnern: "Und Siegellack in den Ohren. Immer dieses Bildliche. Ich bin nicht dafür. Tapferkeit, meine Damen und Herren, man muss ja zum Schicksal sagen, das ist entscheidend" (S. 598). All dieser forcierte Optimismus kommt jedoch nicht gegen den Nihilismus an, der ihn beherrscht, und der nicht nur falsche Werte entlarvt, sondern alles in den Schmutz zieht: "Ja, ich weiss schon, in diesem nihilistischen Jargon: Das ganze Leben ein Wandanstrich" (S. 598). Indem er von dem - von Eich immer wieder in seinen Hörspielen benutzten - Bild der "Zelle" ausgeht, deutet Klose die Gestalt des Portiers auf diese Weise: "Der Mensch will sich einrichten in der Welt, vergleichbar dem Portier in seiner Loge oder 'Zelle'. Dieser Mann hat Funktionen, er hütet andere und ist dadurch deren Gefangener. Die Realität ist organisiert, und das geschieht sprachlich, indem man Dinge, Institutionen, Gefühle und Gedanken benennt und klassifiziert. Eich lässt den Portier dieses Spiel mitmachen und durchschauen, also im Nihilismus enden."<sup>86</sup>

Auch das Thema der Zeit, des Zweifels an der Zeit erscheint in diesem Hörspiel, wenn der Portier, der den Verdacht hat, "dass etwas nicht stimmt," dass er benachteiligt ist, fragt: "Sind die

85 "Augen und Ohren fest geschlossen und ein strahlendes Lächeln auf allen Gesichtern, ein Lied, drei vier, so marschieren wir zukunftsgläubig in die tausendundeine Art von Sklaverei." S. 46.

86 Klose, "Chiffren der Wirklichkeit", S. 77.

Uhren nicht in Ordnung oder der Kalender oder liegt es nur an den verdammt winzigen Augenblicken, so winzig, dass sie gar nicht da sind..." und: "Wieso sind sie alle so zufrieden damit, dass der Tag 24 Stunden hat und das Jahr 365 Tage und dass es Schaltjahre gibt? Keiner erhebt Einwände, alle schauen freundlich und angestrengt an mir vorbei, ich bin einer von denen, die nur Augenblicke abkriegen..." (S. 591-592). Der Portier ist jedoch auch Vorsitzender des "Vereins der Pilzfreunde e.V.", ein Posten, der einige der Ambitionen befriedigt, die sein Pförtneramt nicht erfüllt ("Man möchte doch etwas aus seinem Leben machen, etwas Ausgefallenes, aber zeitgemäß. Wo ist die Zukunft des Portiers?" S. 567). Willi A. Koch sieht in diesem zweiten Amt, in dem sich der Portier "in einem Sonnenbad unter dem Strahlenpilz (Hiroshima)" aale, ein "Exempel der Gespaltenheit".<sup>87</sup> Das Pilzmotiv bereichert die Sprache des Hörspiels nicht nur um die wunderlichen, rätselhaften und oft unangenehmen Namen der vielen Pilzarten und neue Möglichkeiten für schnoddrige Sentenzen und Wortspiele des Portiers,<sup>88</sup> es bildet auch die Basis für Das Intermezzo der Pilzfeinde. Die vier senilen Alten spielen Pilzquartett. In ihrem das Spiel begleitenden Gespräch mischen sie die absurdnen Namen der Pilze

<sup>87</sup> Willi A. Koch, /Rez./ "Man bittet zu läuten", Die Zeit, 27. November 1964, S. 14, Sp. E.

<sup>88</sup> "Haben Sie schon mal Pilze gesammelt? Wenn Sie das tun, dann wissen Sie, dass Gedichte Blödsinn sind." S. 572. "Lethe? Nein, nie gehört. Ein Likör? - Ach so, der Name für den Pilzwein. Wollen Sie es kommerziell betreiben?" S. 575.

mit schäbigen Erinnerungsresten an gelebtes Leben. Wie das Geschwätz des Portiers enthält dieser Dialog Zitate ("Es fällt kein Sperling vom Dach und sofort" S. 585), Klischees ("Unser einsames Vaterhaus - " S. 581), aber auch Märchenhaftes ("War es nicht der Wolf, der Grossmutter gefressen hatte?" S. 581) und Wortspiele ("Solange: Am Waldesrand, die Jäger, die Gitarre unter den Fenstern schlügen. / Viktorine: Eine überhitzte Phantasie. Allenfalls das Wasser ab." S. 581). Wenn es in ihrem senilen Geplänkel "in der Preisgabe sprachlicher Logik auch keine Handlung gibt" (die ebensowenig im monologischen Gerede des Portiers oder durch den seltsamen Dialog der "Sporen", die sich Titus und Alpha nennen, entsteht),<sup>89</sup> so enthüllen sich doch die Alten, genauso wie der Portier, als lebendige, wenn auch skurrile Gestalten. Theobald bekennt: "Ich hab was gegen alle" (S. 586). Koch meint, "diese Beteuerung eines senilen Menschenfeindes... trägt das Motiv des Stücks in sich".<sup>90</sup> So lange nimmt Anstoss an der biologisch eingekleideten Erotik, die Theobald zum besten gibt und erklärt: "Soviele Biologie! In meiner Jugend hat man sich an einen kernigen Gottesglauben gehalten. Es gab nur Predigt und Choral. Alles andere war unsittlich". Und der erste Nonsense-Dialog der alten Pilzfeinde endet mit ihrem Ausruf: "Diese fröhlichen Choräle damals!" (S. 582). Darauf erklingt das erste der Barockgedichte, die

<sup>89</sup> Klose, "Chiffren der Wirklichkeit", S. 75.

<sup>90</sup> Koch, Sp. E.

laut Regieanweisung "von einer Schulklasse aufgesagt werden" sollen, und die die Dialoge der Pilzfeinde eher von einander absetzen als miteinander verbinden. "Diese poetischen Gebilde, geschaffen nach einer einst für abbildbar gehaltenen Welt, stehen hier beziehungslos im wie zufällig gefüllten Sprachraum", schreibt Klose.<sup>91</sup> Sie kommentieren aber doch - wenn auch nicht immer in so direkt ironischer Art, wie das erste, auf Solanges' Ausruf folgende<sup>92</sup> - die Aussagen der Pilzfeinde und ihre Welt.

Die Gespräche der "Sporen" Titus und Alpha (laut Regieanweisung "beide jung") finden im "freien Gelände" statt und enthalten - wie Klose bemerkt - "im Gegensatz zum nihilistischen Jargon des Portiers und zum Gefasel der Uralten noch poetische Elemente aus der frühen Naturlyrik des Dichters".<sup>93</sup> Wie die anderen Hörspiele Eichs (und wie die Reden des Portiers und der Alten) enthalten sie auch assoziative Wortreihen ("Drahtzäune im Fernglas gesehen, Tannen, Fichten, Kiefern, unter den Zweigen Kolonien und Hexenringe" S. 583), die hier Erinnerungen

91 Klose, "Chiffren der Wirklichkeit", S. 76.

92 "Es ist ein Ort in düstrer Nacht, / wo Pech und blauer Schwefel brennet, / dess hohler Schlund nie wird erkennet, / als wenn ein Blitz ihn heiter macht. / Mit Schlamm und schwarzen Wasserrögen / ist sein verfluchter Sitz umzogen." S. 582-583.

93 Klose, S. 75.

beschwören sollen und oft ironisch kommentiert werden ("Alpha: Zusammenhänge in eine Flasche gefaltet" S. 583. "Es fiel mir nur ein, als er mir mit dem Messer an der Kehle herumfuhr, Pech mit Assoziationen, peinlich." S. 569). Auch das Thema der Zeit erscheint immer wieder im Intermezzo: "Wir könnten der Zeit davonlaufen, und die Zeit ist schnell" (S. 584). In diesem Dialog dominiert - ebenso wie im ganzen Spiel - der Wortschatz des Vergänglichen und Flüchtigen: Dickichte, Unterholz, Müllplätze, sinnlos aufgereihte Orte, die alle Geographie verwirren, Aspekte, die neben anderen (wie z.B. den Namen der "Sporen") an Die Stunde des Huflattichs erinnern. Wie die Zeit, so wird hier auch der Raum in Frage gestellt. Im Schwall der Phrasen und Reklamesprüche, im banalen Alltagsgerede ebenso wie in den sinnlosen Bildungsreminiszenzen des Portiers und der Alten klingen immer wieder bekannte Motive an: "Grobschmied, Fahnschmied, Goldschmied, und auch seines Glückes. Da glühts, da glückts..." (S. 567). "Auch das Dasein verlangt seine Abgaben, und wenn man die Schliche nicht kennt, zieht man nichts heraus als den Todesunterhalt" (S. 568). "Das Gegen teil von human ist nicht inhuman, sondern divin, wo hab ich das gelesen? Unformuliert in der Natur natürlich, da gibt es kein Erbarmen..." (S. 569). Eichs Freude an Wortspielen und Assoziationen, die Ansammlung von Substantiven und Verben im pausenlosen Gerede des Portiers erinnern an Rabelais, Fischart und Grass.<sup>94</sup>

94 Zu Beginn des 6. Abschnitts scheint sogar Oskars Geburtsszene

Koch meint, das Leitmotiv des Spiels (das Pilzmotiv) weise auf "ein unausgeschöpftes Eichsches Reservoir phantastischer Beispielhandlungen hin".<sup>95</sup> Klose bemerkt sehr richtig, dass diese Handlungen lediglich "höchst flüchtig skizziert" werden, während Eich nur fortsetze, was er vor Jahren als seine Poetik ausgab. "Er hebt eine auf Logik, Systematik und Ratio gebaute 'Wirklichkeit' auf. Folgerichtig zerstört er auch die Sprache, die diese Wirklichkeit, 'normalerweise' bezeichnet. Da Eich poetische Wirklichkeit aber nur schaffen kann, indem er sich paradox der im Alltag abgenutzten Sprache bedient, entsteht eine verwirrende Mixtur aus Sprachrelikten." Der Hörer kann hier nicht an vertraute Realität anknüpfen, während ihn das Spiel immer tiefer in seine wuchernde Metaphorik verstrickt. "Wer auf eine durch Uhr, Kalender und Mettermass sauber gefügte Welt angewiesen ist, schaltet dieses Hörspiel rasch ab und will auch den Text nicht lesen", schreibt Klose.<sup>96</sup> Und in seiner Besprechung des Hörspiels in Die Zeit verweist Koch "mit Fug" darauf, dass das Hörspiel bereits gedruckt vorlag, ehe es urgesendet wurde, "denn beim Hören überstürzt sich die kurzschrift-

aus der Blechtrömmel, die unter dem Leitmotiv des Falters steht der gegen die Glühbirne trommelt, parodiert zu werden. Bei Eich drängt "alles Zartfühlende" der Natur des Portiers "zu Träumereien, wenn (seine) Nachtfliege voll Raserei ans elektrische Licht bumst. Soviel Zorn, soviel Einsatz ohne Lohn, War die Glühbirne vorgesehen bei der Erschaffung der *musca domestica*?" S. 577.

95 Koch, Sp. E.

96 Klose, S. 75-76.

hafte Diktion sogar für das willfährige Ohr des Dritten-Programm-Hörers. Sinnmöglichkeiten dämmern erst auf dank der dynamischen wandlungsfähigen Schattierungskunst Franz Kutscheras in dem dämonischen Pseudomonolog, gegen den der Regisseur Heinz von Cramer, das in rosige Dekadenz gehüllte 'Intermezzo' setzte".<sup>97</sup> Wir haben das Hörspiel nie gehört und können nicht beurteilen, ob die akustische Darbietung das Verständnis erleichtern könnte. Zweifellos dürfte sie einige Aspekte beleben und erhellen, die beim Lesen dunkler bleiben müssen. Die akustische Form ist auch die Erscheinungsform, nach der allein die Wirksamkeit des Hörspiels gemessen werden darf. Wir glauben jedoch nicht, dass die akustische Darbietung helfen kann, alle Bezüge zu entdecken, Bedeutungen aufzuklären und strukturelle Zusammenhänge aufzuhellen, die sich erst bei mehrmaligem Lesen des Hörspiels teilweise und nach und nach enthüllen.

Und hier erheben sich nun eine ganze Reihe von Fragen, die eine aus der anderen entwachsen. Ist dies noch ein Hörspiel oder vielmehr eine dem Lesedrama entsprechende Form des literarischen Hörspiels? Hat Eich mit diesem Spiel einen Endpunkt seines Hörspielschaffens erreicht, die Grenzen seines Hauptdarstellungsmittels, der Sprache, überschritten? Ist es nur grotesk und symbolisch gemeint, wenn er ein Hörspiel, dessen Hauptbestandteil die menschliche Stimme ist, in einem Taubstummenheim spielen lässt, oder eine Erklärung eigener Ohnmacht vor einer Aufgabe, die nicht mehr im Rahmen des dichterischen Hörspiels,

wie er es entwickelt hat, bewältigt werden kann: eine Welt, in der die Sprache immer schneller ihres Sinnes entleert wird, mit den Mitteln der Sprache, nicht abzubilden, sondern zu schaffen. Für den Mangel an wahrer Kommunikation, für die Ver einsamung des Menschen in dieser Welt fand das Theater als Aus drucksmittel Spiele, die immer weniger Personen enthalten und schliesslich einen einzelnen Darsteller auf die Bühne bringen, der nur noch mit sich selbst, einem Telefon oder Bandgerät Zwie sprache hält. Dem entspräche die einzelne Männerstimme in Eichs Spiel, die Stimme des Portiers, die meist im Monolog zu hören ist und deren Gesprächspartner nur noch aus seinem Gerede erahnt werden können.

Auch dieses Spiel ist Gleichnis. Auch diesmal benutzt Eich Chiffren, um seine Botschaft zu vermitteln, die nicht weniger, sondern eher mehr beunruhigt als die der Träume, die eine so starke und betroffene Reaktion auslösten. Aber wird die Botschaft des letzten Hörspiels noch gehört, werden ihre Chiffren noch verstanden werden? Keinesfalls kann das Hörspiel auf einen so breiten Hörerkreis rechnen wie die Träume. Dessen war sich Eich wohl bewusst, als er seine Botschaft chiffrierte. Hatte er die Hoffnung aufgegeben, sich einem breiteren Kreis verständlich machen zu können, einem Hörerkreis, der seine nicht erbaulichen Botschaften nicht mehr hören, sondern sich vom Fern sehen unterhalten lassen will? Hatte er also bewusst für die Hörer des Dritten Programms geschrieben, in dem sein Spiel gesendet wurde? Ist seine Botschaft - die in chiffrierter Form

die Anliegen der Darmstädter Rede wiederholt - nur für sie bestimmt, eine intellektuelle Elite? Gewiss muss diese vor allem angesprochen werden, wenn leerer Funktionalismus, fruchtloses Schwelgen in Erinnerungen und sinnlosen Bildungsreminiszenzen angegriffen werden sollen und wenn auf den Verfall der Sprache und seine Gefahren hingewiesen wird.

Eich hat sich mit diesem Spiel jedoch nicht, wie Rudolf Hartung in einer von Klose zitierten Rezension des Gedichtbands Zu den Akten (der ebenfalls 1964 erschien) schreibt, "verdrossen" von der Welt abgekehrt. "Stellen wir diese Lyrik zu den jüngsten Spielen, so finden wir Eich im gegenwärtigen Stadium seines Werks nur unerbittlicher, kompromissloser und ungeduldiger auf ein Ziel bezogen, das er sich auch bei freundlichen Versuchen gesetzt hatte", schreibt Klose. Wenn man Eich (wie Benn, an dessen späte Spiele der zynische Portiersjargon erinnere) einmal wieder vorwerfen werde, dass er nur zersetze, dass er nichts Positives zu sagen habe, könne nur gefragt werden: "...wohin soll ein Autor wie dieser denn sonst zielen, wenn er sich der immerwährenden Fragwürdigkeit eines von Geburt an todverfallenen Lebens stellt?"<sup>98</sup> In Man bittet zu läuten zeigt Eich in indirekter Form die Fragwürdigkeit eines naiven, senilen oder zynischen Optimismus. In der Darmstädter Rede hatte er offen gegen ihn Stellung bezogen und festgestellt, dass es Zeit für Satire sei. Auch seine letzte Veröffentlichung, die 1968 unter dem Titel Maulwürfe erschienenen Prosastücke, sind satirisch

98 Klose, "Chiffren der Wirklichkeit", S. 77.

und benutzen dieselben sprachlichen Mittel wie das letzte Hörspiel. "Meine Maulwürfe sind schneller als man denkt. Wenn man meint, sie seien da, wo sie Mulm aufwerfen, rennen sie schon in ihren Gängen einem Gedanken nach, ... Andern Nasen einige Meter voraus... Meine Maulwürfe sind schädlich, man soll sich keine Illusionen machen,"<sup>99</sup> schreibt Eich in der "Präambel", die den Titel des Bändchens erklärt. Seine oft nur eine halbe Seite umfassenden Stücke, die in einer ausserordentlich gefeilten, oft aphoristischen, manchmal auch poetischen Prosa abgefasst sind, enthalten viele der Themen, Motive und Bilder, die wir bereits aus Eichs Hörspielen und aus seiner Lyrik kennen. Wenn Klose seine Betrachtung des letzten Hörspiels mit den Worten schliesst: "Günter Eich bestätigt erneut, dass seine poetische Sensibilität der Funkdramaturgie noch immer neue Möglichkeiten zuspielt", scheint uns, dass die Prosastücke in Maulwürfe eine Form aufzeigen, die sich besser für Eichs gegenwärtige Botschaft eignet als das Hörspiel. Dass Eich seit 1964 kein Hörspiel mehr geschrieben hat, mag als Bestätigung dieser Ansicht gelten.

<sup>99</sup> Günter Eich, Maulwürfe; Prosa (Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1968), S. 7.

## VI. ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

Wenn wir noch einmal den Weg überblicken, den Eich in seinem Hörspielwerk zurückgelegt hat, so finden wir bei aller Vielfalt der Erscheinungsformen dieses Werkes eine unverkennbare ihm unterliegende Einheit, und zwar nicht nur im Inhaltlichen, sondern auch im Formellen. Sowohl in den Hörspielen als auch in den Gedichten begegnen uns dieselben Themen, Motive und Bilder in immer neu gewandelter Form. Auch Komposition und Aufbau folgen Grundschemen, die immer wieder variiert werden. "Der Doppelsinn des Wortes 'fertig' ist eines der Hauptthemen Eichs", schreibt Schwitzke, und

Eine seiner Hauptformen ist die Variation. Ich weiss nicht, ob man die serielle Technik auch im Musikalischen als eine sublimere Variationstechnik verstehen kann. Bei Eich - wenn eine solche Analogie zwischen Poesie und Musik erlaubt ist - scheint es eine Verwandtschaft zwischen Variations- und Reihenform zu geben. Es geht um Wege, um Abläufe in der Zeit, um die vertauschbare Reihenfolge der Erfahrungen: vertauschbar so lange, bis der Punkt 'fertig' erreicht ist. Ihn zu finden ist die Aufgabe.<sup>1</sup>

Als Eich das erste Hörspiel der Sammlung schrieb, mit der wir uns hier befassen, hatte er sich längst vom reportagehaften Realismus seiner frühen Spiele zum bildhaften Szenarium der

<sup>1</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 412.

"inneren Bühne" gewandt. Er beherrschte die Technik des Hörspiels, und seine dichterische Sprache war bereits zu einem hochdifferenzierten Gestaltungsmittel entwickelt, das er mit grosser Meisterschaft einzusetzen wusste. Da die Wirklichkeit nicht Voraussetzung, sondern Ziel seiner Dichtung ist, finden wir in seinen Spielen immer mehrere Ebenen der Wirklichkeit. Das Motiv des Traums ist ein besonders geeignetes Mittel, diese beiden Ebenen miteinander zu kontrastieren, und Eich bedient sich dieses Mittels in den ersten Hörspielen, die wir untersuchten. Von Geh nicht nach El Kuwehd! bis Die Andere und ich wurde es - ebenso wie die technischen Darstellungsmittel - immer mehr verfeinert. Nicht nur die Sprache, Geräusch und Musik, sondern auch Gestalten und Situationen dienen bei Eich zur Formulierung von Inhalten, "getreu dem Kunstmittel des Indirekten", zu dem er sich in der Darmstädter Rede ausdrücklich bekennt. Aus den Handlungen von Traum und Wirklichkeit ergeben sich Doppel- und Parallelhandlungen, die immer kunstvoller aufeinander bezogen und miteinander verknüpft werden. Auch das Netz der sprachlichen Bezüge wird dichter und differenzierter. Es ist dem Hörer meist nicht mehr möglich, all diese Bezüge bei einmaligem Hören zu erkennen und zu deuten.

Eichs Hauptthema, die Sprache, führt im Gewand der Suche nach dem richtigen Wort, dem Zauber- oder Schlüsselwort, zur Grundstruktur des Weges, dessen Stationen das Hörspiel gliedern. In den bedeutendsten Hörspielen wird es ein Passionsweg, der in der Konfrontation mit dem Tod, der allein Gewissheit geben kann,

endet. Festianus geht sogar über den Tod hinaus in dem Versuch die Endgültigkeit von Paradies und Hölle aufzuheben. Alle Hörspiele werfen Fragen auf, die nicht mit einfachen Antworten abgetan werden können, Fragen, die so grundlegend und komplex sind, dass sie an die Grundfesten unserer Existenz röhren und darum meist offen bleiben müssen. Eine indirekte Antwort erteilt Eich in der Gestalt des Einverstandenen, der mit der im Ange- sicht des Todes erlangten Gewissheit diesen und sein Schicksal annimmt. Eichs ausgesprochen zeitkritische Stücke röhren an Fra- gen, für die sich innerhalb unserer Gesellschaftsstruktur Lösungen finden lassen können und müssen. Ihr Ansatzpunkt wechselt ent- sprechend der Nachkriegsentwicklung Deutschlands. Obwohl diese Spiele Bedeutung für einen weiteren geographischen Bereich haben, sind sie doch spezielleren, zeitgebundeneren Themen gewidmet als die grossen Parabelspiele, die letzte Fragen der menschlichen Existenz berühren.

Das Hörspiel Träume nimmt in verschiedener Beziehung eine Sonderstellung im Werk Eichs ein. In keinem anderen Spiel ging es ihm darum, den Hörer so direkt anzusprechen, um ihn aufzu- rütteln. Kein anderes Eich-Hörspiel hat denn auch eine ähnlich starke Reaktion breitestter Hörerschichten hervorgerufen. Auch strukturell unterscheidet sich das Spiel von den anderen Hörspielen Eichs. Die Szenen stehen blockartig nebeneinander und sind nur locker durch die lyrischen Zwischenpassagen zusammen- gehalten. Am ehesten erinnert noch das letzte Hörspiel, Man bittet zu läuten, an diese Komposition. Hier ist jedoch eine

Kontinuität zwischen den von der Männerstimme gesprochenen Abschnitten nicht nur dadurch gegeben, dass diese Stimme einer Gestalt, dem Portier, gehört und dass seine Abschnitte alle in demselben Jargon abgefasst sind, sondern auch dadurch, dass der Schauplatz in ihnen nicht wechselt und seine Monologe und einseitigen Dialoge innerhalb eines realen zeitlichen Rahmens stattfinden. Auch hier fehlt jedoch eine durchgehende Handlung. Die Dialoge der Stimmen der Pilzfeinde sind - wie die Träume - durch lyrische Zwischenstücke separiert. Diese Gedichte sind jedoch nicht direkte Appelle Eichs an den Hörer, sondern er lässt Dichter des Barocks sprechen, deren Welt somit mit der Welt der Gegenwart kontrastiert und konfrontiert wird.

Trotz gemeinsamer Bilder, Motive, Themen und Strukturen zeigen die Hörspiele einen grossen Reichtum der Phantasie in Fabel, Situation und Gestalten. Gemeinsam ist ihnen wieder, dass der Mensch in eine äusserste Situation, einen Grenzfall versetzt wird, wo er sich bewähren muss. Oft wird die Handlung angeregt durch die Doppelbödigkeit der Sprache. Nicht immer sind es aussergewöhnliche Ereignisse, die zu aussergewöhnlichem Erleben führen. Den Anstoss zum Geschehen geben oft scheinbar geringfügige Geschehnisse. Hinter dem Alltäglichen, Banalen erscheint dann jedoch das Besondere, Rätselhafte, oft Bedrohliche. So ist auch allen Hörspielen gemeinsam, dass sie Gleichnis sind, auch die heiter-märchenhaften und die realistischeren. In allen steht ein Einzelfall als Beispiel für Allgemeingültiges. Und immer wird der Einzelne unter den Hörern angesprochen von einem Einzelnen, dem Dichter Eich. Dabei wird, wie Schwitzke

schreibt, "nicht verfremdet, sondern das Gegenteil davon getan... : vertraut gemacht". In der Intimität der Zwiesprache zwischen Dichter und Hörer sieht Schwitzke auch einen Grund für die Vorherrschaft von Melancholie und existentiellem Ernst bei Eich und beim Hörspiel überhaupt. "Daher auch die Vorherrschaft jener nur in dieser Intimität glaubhaften Thematik: Erfahrung durch experimentelle Variationen des individuellen Lebens, durch Austausch von Zeitabläufen, durch Konfrontation mit dem Tode, durch Hineinschlüpfen in andere Wesen und Schicksale - Gewissensbefragung und Selbsterprobung am fiktiven Modell."<sup>2</sup>

Hier fänden wir eine Erklärung für das Vorherrschen des dunklen Tons in Eichs Hörspielwerk, obwohl dieses eine grosse Skala von Tonarten aufweist. Schwitzkes Ausführungen zeigen auch, wie falsch es ist, Eich als Pessimisten und Nihilisten zu stempeln. Obwohl er sich zum Ziel gesetzt hat, die Wirklichkeit zu zeigen, ist er kein Realist, denn es geht ihm nicht um die äussere Wirklichkeit. Ebensowenig ist er ein Idealist, sondern er gehört selbst zu den "Einzelgängern, Aussenseitern und Störenfrieden, ...die das Elend der Welt nicht vergessen können, wenn sie glücklich sind", von denen er am Ende der Darmstädter Rede sagt: "Indem sie rebellieren und leiden, verwirklichen sie unsere Möglichkeiten".<sup>3</sup> Eichs Botschaft wirkt deshalb so beunruhigend, weil sie eben nicht von einem nihilistischen Pessimi-

2 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 421.

3 Darmstädter Rede, S. 47.

sten kommt, der sich von der Welt abgewandt hat, sondern von einem Mann, der mitten in ihr steht, der um sie leidet, dem es bitterernst ist mit seiner Warnung. Darum kann auch seine Virtuosität im Formellen nicht als leere Spielerei bezeichnet werden, die nur noch "zum Kitzel für intellektuelle Snobs" dienen kann.<sup>4</sup> In Festianus, dem Märtyrer, schuf er eine Gestalt, die den paradoxen, mystischen Begriff der Bergpredigt "Geistlich arm" praktiziert. Dieser Begriff bedeutet nicht nur das Gegenteil vom Wissen, sondern auch das Gegenteil von Skepsis. Nicht mit intellektuellen Mitteln, sondern durch entschlossenes Tun sucht Festianus das Unmögliche zu verwirklichen, das Paradox durch Mitfragen und Mitleiden zu überwinden.<sup>5</sup> Die letzte Gestalt in Eichs Hörspielwerk, der Portier des Taubstummenheims in Man bittet zu läuten, spielt dagegen eher die Rolle Belials, der weiß, dass "die Fische nicht singen, die Elefanten nicht auf Wolken schlafen" können, der "den Blick für das Mögliche" hat; der seine Erfahrungen in der Welt gemacht und "gelernt" hat, ein Skeptiker, Zyniker und Nihilist geworden ist.

Eichs letzte Botschaft ist nicht erbaulich und mag einer gewissen Entmutigung, einem Alterszynismus entsprungen sein, dem die Altersmilde noch folgen kann. Sein letztes Hörspiel und sein Prosaband zeigen jedoch, dass er nichts von seiner Treffsicherheit und Schärfe der Formulierung verloren hat und

4 Gerhard Rentzsch, S. 8.

5 Schwitzke, Das Hörspiel, S. 419.

dass er sich nach wie vor selbst miteinbezieht, wenn er seine Umwelt betrachtet und ihre Schwächen rügt. Während sich im Redeschwall des Portiers und den Dialogen der Pilzfeinde die im Alltag abgenutzte Sprache in paradoxer Form über den Hörer ergiesst - Gleichnis der Redeströme, denen der Mensch der Gegenwart ständig ausgesetzt ist - scheint die Prosa von Maulwürfe dem Kargen und Lakonischen der letzten Gedichte näher zu stehen. Aber auch hier werden Sprachrelikte gemischt, Wortwitze stehen neben Erkenntnissen, die Sprache schlägt Purzelbäume und gibt sich dort am heitersten, wo Dinge zur Sprache kommen, die am meisten schmerzen. Wenn das Hörspiel verwirrt, schockiert, aufreizt, den Hörer gleichsam überschwemmt, so ist der Ton in den Prosastücken eher gelassen selbstverständlich, obwohl auch hier oft die beissende Schärfe des letzten Hörspiels aufklingt. Der erste Schock, den diese Schärfe verursacht, wird jedoch auch im Hörspiel durch das ästhetische Vergnügen gemildert, das sich beim zweiten und dritten Lesen einstellt. Bei allen Hörspielen Eichs eröffnen sich Sinn und Bedeutung erst bei mehrmaligem Hören oder Lesen, und erst bei wiederholter Beschäftigung mit ihnen kann auch ihre Kunst voll erkannt und gewürdigt werden. "Wer Eichs Lyrik lesen, seine Spiele hören will, muss arbeiten, und er wird erfahren, dass er im Bemühen um dieses Werk an sich selbst gearbeitet hat", schreibt Klose.<sup>6</sup> Dies ist ein Beweis dafür, dass wir es bei Eichs Hörspielwerk mit wirklicher Dichtung zu tun haben, die es verdient, in gedruckter Form bewahrt

6 Klose, S. 68.

zu werden und nicht nach einer Rundfunksendung flüchtig zu verklingen. So sind auch Eichs Hörspiele in das Repertoire der deutschen Sender eingegangen; ja selbst ein Spiel aus dem Frühwerk wurde im Rahmen der Sendereihe "Pioniere des Hörspiels" von Radio Stuttgart wiederaufgeführt.

In den Jahren 1961 bis 1968 wurden ausserdem zwölf der Fünfzehn Hörspiele in Übertragungen bei nicht weniger als achtzehn ausländischen Radiostationen gesendet.<sup>7</sup> Dies ist nicht nur deshalb besonders beachtlich, weil Eichs dichterische Sprache, die sich so oft die Doppelbödigkeit eines Ausdrucks zu Nutze macht, schwer zu übersetzen ist, sondern auch weil Eich als typisch deutscher Dichter angesehen werden muss und sich als solcher fühlt. Immer stehen seine Gestalten auf dem harten Boden einer sehr realen, "wegen ihres kompromisslosen Ernstes aber auch - im negativen und positiven Sinn - typisch deutschen Entscheidung", schreibt Schwitzke, "Immer ist - bei den Hörspielen nicht weniger als bei den Gedichten - die Nähe des Kierkegaardschen Entweder - Oder spürbar."<sup>8</sup> Wenn der Tiger Jussuf sich in Gestalt Maximilians über seine Identität und

<sup>7</sup> Neben westeuropäischen Sendern finden sich unter ihnen auch der Ungarische Rundfunk, Radio Budapest, Radio Ljubljana, Jugoslawien, sowie der Hebräische Rundfunk und die Canadian Broadcasting Corporation. In Buchform erschienen Übersetzungen seiner Werke ausserdem in England, Italien, Frankreich, Ungarn, Japan, Indien, in den Vereinigten Staaten und in der CSSR.

<sup>8</sup> Schwitzke, Das Hörspiel, S. 412.

geographische Position zu orientieren sucht, stellt er fest: "Aber irgend etwas entsetzlich Deutsches ist in mir" (S. 205). Eich trägt schwer an seinem Deutschtum und hat sich in seinem Werk immer wieder in kompromissloser Weise mit der jüngsten deutschen Vergangenheit auseinandergesetzt. Mit ebensoviel Mut und derselben Kompromisslosigkeit greift er jedoch auch die Probleme der Gegenwart auf, die nicht mehr nur die Deutschen, sondern alle Menschen unserer Zeit betreffen. Darin mag der Grund liegen, warum Eich nicht nur in Deutschland gehört und geschätzt wird. In der glänzenden Prosasatire "Hausgenossen" bringt er diese Probleme auf die Formel einer Polarität von Staat und Natur: "Was mir am meisten auf der Welt zuwider ist, sind meine Eltern. Wo ich auch hingehe, sie verfolgen mich, da nützt kein Umzug, kein Ausland. Kaum habe ich einen Stuhl gefunden, öffnet sich die Tür und einer von beiden starrt herein, Vater Staat oder Mutter Natur."<sup>9</sup> Das Stück ist auch ein Beispiel für Eichs Kunst, allgemeinmenschliche Fragen, die in sehr persönlicher Weise gesehen und formuliert sind, dem Leser doch so zu präsentieren, dass er sich mit ihnen identifizieren kann. Mit dem Beispiel der Gottesanbeterin - das Eich schon in Man bittet zu läuten im ersten Dialog der alten Pilzfeinde verwandte - entlarvt er das Medusenantlitz der Natur und liefert einen Kommentar zu seiner eigenen Naturlyrik, die nicht "die Sonnenuntergänge" besingt, sondern immer wieder die Zeichen des Verfalls,

<sup>9</sup> Maulwürfe, S. 24.

aber auch der Reife und der Wiedergeburt erkennt.<sup>10</sup>

Es mag an dieser dunklen Grundhaltung Eichs liegen, an seiner kompromisslosen Suche nach der Wahrheit, die ihn nicht ruhen und immer wieder zum Warner werden lässt, dass er in seinem Werk den Schritt nicht getan hat, der sich nach Schwitzke in der Hörspielentwicklung - "und zwar gerade bei den Jüngeren" - andeutet. Aus der Erfahrung der Vereinzelung des heutigen Menschen erwachse die Erkenntnis, dass wir darin ja alle ein gemeinsames Schicksal haben und dass es also eine Solidarität der Isolation gebe. Schwitzke zitiert eine Reihe von Beispielen neuerer Hörspiele, in denen "ein Begegnen der vereinsamten Stimmen auf der Durchreise durch Zeit und Raum" stattfinde. Dies, so meint er, geschehe ja "im Modell der radiophonischen Situation schlechthin bei der Begegnung Dichter - Hörer, Radio - Hörer, Sprecher - Hörer. Von daher aber gewinnt das Thema gerade für die Entfaltung im Hörspiel seine Verheissung", schreibt Schwitzke.<sup>11</sup> Eichs letztes Hörspiel, das entstand, nachdem Schwitzkes Buch erschien, ist höchstens im negativen Sinn ein Schritt in diese Richtung, indem es in der Gestalt des Portiers einen Menschen zeigt, der sich wohl auch verzweifelt aus seiner Isolierung her-

10 "Eine halbe Stunde habe ich Freude an Literatur. Die Kinks, denke ich, sind soviel besser als die Dave Clark Five. Aber plötzlich kommt sie wieder mit blutverschmiertem Mund, und zeigt mir ihr neues Modell. Alles zweigeteilt, sagt sie, ein Stilprinzip, Männchen und Weibchen. Fällt dir nichts besseres ein, frage ich. Tu nicht so, alter Junge, sagt sie. Hier, die Gottesanbeterin. Während sein Hinterleib sie begattet, frisst sie seinen Vorderleib. Pfui Teufel, Mama, sage ich, du bist unappetitlich. Aber die Sonnenuntergänge, kichert sie." Maulwürfe, S. 24.

aussehnt, aber in seiner Skepsis und seinem Zynismus den Weg zum anderen nicht mehr finden kann; dem das Vertrauen, das den Intellekt ausschliesst und der Wunsch zum selbstlosen Mitleiden und -tragen fehlt, die Festianus erfüllten. Das Hörspiel stellt wieder - wie Träume und die anderen zeitkritischen Spiele - eine Warnung dar, eine Warnung, die - wie Eich berechtigterweise annimmt - heute mehr denn je angebracht sein dürfte, denn die Portiers sind wesentlich zahlreicher als die Märtyrer.

Formell stellt das letzte Hörspiel Eichs gewiss kein Modell dar, das für die weitere Hörspielentwicklung wegweisend wirken könnte. Es scheint uns eher der Endpunkt einer Entwicklung, die zu einem Typ des Hörspiels hinführt, der dem Lesedrama entspricht. Während sich auch bei seinen anderen Spielen viele inhaltliche und formelle Aspekte erst bei mehrmaligem Hören oder Lesen enthüllen, ist das letzte Spiel Eichs kaum noch verständlich, wenn es nicht - möglichst vor dem Hören - auch gelesen werden kann. Dessen war sich Eich offensichtlich bewusst, da er das Spiel vor der Sendung im Druck erscheinen liess. Dies könnte also auch den Beginn eines neuen Typus des Hörspiels bedeuten, eines "Lese-Hörspiels", das seinen Platz neben dem eigentlichen Hörspiel finden könnte. Es ist ebenso gut möglich, dass Eich in einem neuen Spiel dem dichterischen Hörspiel einen anderen Weg weisen wird. Dabei wird die Sprache freilich immer das Hauptdarstellungsmittel bleiben. Den Weg Knillis oder Pörtners wird

der Dichter Eich nie einschlagen. Weder Knillis "totales Schallspiel" noch Pörtners "Hörspielproduktion" werden das literarische Hörspiel ersetzen oder verdrängen können. Neue technische Möglichkeiten werden dessen Ausdrucksmittel bereichern, sein Hauptdarstellungsmittel, die Sprache, jedoch nie ersetzen können. Deshalb ist jedoch das literarische Hörspiel auch am stärksten den Wirkungen der Sprachkrise ausgesetzt, die alle literarischen Kunstformen betrifft. Daher drohen ihm dieselben Gefahren und daher gilt die an ihm geübte Kritik meist ebenso für diese Kunstformen.

Soweit diese Kritik vom Osten kommt, ist sie politisch gefärbt. Das westdeutsche Hörspiel, das "immer stärker durch inhaltliche Zerfahrenheit, Rand- und Scheinproblematik gekennzeichnet" sei, habe seine Blüte längst hinter sich, schreibt Gerhard Rentzsch 1962 im Vorwort zum zweiten Hörspielbuch des Staatlichen Rundfunkkomitees der Deutschen Demokratischen Republik. Sein Formwille, der einmal starke Impulse auf das moderne internationale Hörspielschaffen austeilte, "ist wie krank vor Atemlosigkeit, nach immer neuen Effekten zu jagen, um das Nichts der Szene durch bengalisches Feuer flackernd zu beleben... Die Abkehr vom Realismus mitsamt seiner bedingten echten Volkstümlichkeit hat ein Ergebnis zur Folge, das am Ende das Genre genauso schädigen und zum Niedergang verurteilen wird, wie das schon einmal der Fall war. Denn Flachheit und Überzüchtung sind Triebe am gleichen Stamm, es sind Folgen des Ausweichens vor der Wirklichkeit."<sup>12</sup> Diese Warnungen klingen beängstigend vertraut.

Hier wird wieder die Abbildung einer von einer politischen Macht bestimmten Wirklichkeit befohlen, die nichts mit der Wirklichkeit zu tun hat, die das Ziel des Eichschen Werks darstellt, wobei dem Künstler auch die Mittel und Formen vorgeschrieben werden, die er verwenden darf. Aus Ostdeutschland sind kaum neue künstlerische Impulse zu erwarten, die das dichterische Hörspiel beleben könnten.

Auch in Westdeutschland wirft man dem modernen literarischen Hörspiel Handlungsarmut und Unverständlichkeit vor. So weit aber noch von einer Hörspielhandlung die Rede sein könne, entdecke man in ihr einen zunehmenden Zerfall, sowohl im Formalen wie im Inhaltlichen, schreibt Sanner in seiner Zusammenfassung zeitgenössischer Hörspielkritik. Statt Geschlossenheit zeige diese Handlung ein Aufweichen der Form, statt Vergeistigung blosse Verwortung, statt Lösung ein sinnentleertes Rotieren in sich selbst. Der Kritiker Hans Paeschke spricht in diesem Sinne vom "leidenden Weltverhältnis der Gattung Hörspiel" überhaupt, von einem "fatalen Hang zur Passivität", von der Aufhebung jeder "Möglichkeit der echten Kommunikation", von der Sprache, die "selten aus dem Monolog herausfindet" und der Metaphorik als einer "beliebig auswechselbaren Verkleidung einer Realität, die fast nur noch aus Flüchtigkeit besteht".<sup>13</sup> Die von Paeschke

12 Rentzsch, S. 8.

13 Sanner, S. 173-174.

kritisierte Entwicklung zur Passivität findet jedoch ihre Parallele in der epischen Literatur. Seit Goethes Wilhelm Meister war der bürgerliche Held des deutschen Entwicklungs- oder Bildungsromans vorwiegend leidend, passiv, sein Weg führte nach innen; sein Ziel war nicht so sehr die Ausbildung nach aussen wirkender Fähigkeiten als innerer Kräfte. Wenn innerhalb des Hörspiels die Möglichkeiten echter Kommunikation in Frage gestellt werden (wie etwa in Man bittet zu läuten), so wird nur ein Zustand nachgezeichnet, der in der Realität besteht. Wenn dabei trotzdem eine Welt erstehen und die Kommunikation mit dem Hörer aufrecht erhalten bleiben soll, müssen freilich Metaphorik und Form so stimmen wie bei Eich. Dann spricht das Hörspiel - wie Autumn schreibt:

die tagsüber unterdrückte Innerlichkeit des 'Einzelnen' an, nicht in der Form von Intuition, Erlebnis - diese Wirklichkeiten bleiben suspekt - , sondern in schlichter Vereinzelung der Existenz, die eine Stunde lang mit ihrem Gewissen, ihrer eigenen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft allein ist, herausgenommen aus der Uniformität der Tagesarbeit, zurückgeworfen in sich. Die Existenz findet sich dabei gerade nicht in beziehungsloser, intuitiver Versenkung in sich selbst, sondern in einer im Hörspiel gedeuteten Aufnahme der Aussenwelt; in mannigfacher Weise wird die ansonsten verwirrende Aussenwelt vor die Innerlichkeit gerufen, und vor allem: das Hörspiel zeigt die 'Indices' und 'Axiome', auf denen diese verwirrende Welt ruht; es macht die undurchsichtige Realität zeichenhaft transparent; es

schenkt dem Hörer Verständnis dieser Welt..., Verstehen seiner selbst in der Einheit von Unmittelbarkeit (des Hörerlebnisses) und Über- schau (im zeichenhaften, axiomatischen Sinne) über die Realität. In dieser paradoxen Einung besteht der Zauber des modernen Hörspiels.<sup>14</sup>

Hautumn fasst hier die Qualitäten des literarischen Hör- spiels zusammen - die wir in Eichs Werk finden - die seine Eigen- ständigkeit und seine Lebensfähigkeit charakterisieren gegenüber dem Fernsehspiel, das ihm - trotz aller gegenteiliger Voraussagen - seine Hörer nicht in so grossem Masse entzog, wie gefürchtet worden war. Seine Blütezeit ist wohl vorbei, eine Zeit da Skopnik klagen konnte, der Rundfunk entziehe dem Theater nicht nur einige der stärksten schriftstellerischen Begabungen, er verderbe sie auch für das Theater, weil er das spezifisch dramatische Sensorium verkümmern lasse.<sup>15</sup> Die positiven Prognosen für das Weiterleben des literarischen Hörspiels mag jedoch die Tatsache bestätigen, dass kulturelle Sender in den Vereinigten Staaten<sup>16</sup> sich um eine Wiederbelebung des literarischen Hörspiels

14 Hautumn, S. 67.

15 Bemerkungen, die wie Skopnik betont, "nur für das gesunde Mittelmass und nicht für den grossen Einzelgänger" gelten, der den Formen seinen Geist aufzwingt. Skopnik, S. 530.

16 Wo die Situation des Hörspiels durch das kommerzielle System immer eine andere war als in Europa und wo tatsächlich ein- trat, was man in Deutschland befürchtete: dass das Fern- sehen den Rundfunk zu einem reinen Übertragungsinstrument degradierte und damit die Entwicklung des Hörspiels arretierte

(the radio drama) bemühen.<sup>17</sup> Im Übrigen dürfte immer noch gelten, was Gerhard Prager in den Vorworten zu den ersten Hörspielbüchern des Süddeutschen Rundfunks über die "Krise des Hörspiels" schrieb, von der man also auch damals, mitten in der Blütezeit des deutschen Hörspiels, schon sprach:

Die Krise ist kein zeitlich begrenztes, ver-einzeltes Faktum, sondern eine permanente Be-gleiterscheinung aller Dinge, die 'lebend sich entwickeln', bevor sie ihre 'geprägte Form' gefunden haben. Eine wohlüberlegte, auf die Zusammenhänge bedachte Ausdeutung wird zu dem Schluss führen, dass die Hörspielkrise immer eine Autorenkrise ist. Mit dem beschleunigten Tempo, mit welchem das Hörspiel die Mängel seiner Entstehungszeit abstreifte und berufene Schriftsteller und Dichter sich der Hörspielkunst zuwandten, trat diese mehr und mehr aus ihrer Unmündigkeit heraus und machte den Platz vor dem Mikrophon zu einem Forum ersten Ranges. So empfängt also fraglos das Hörspiel seine Li-teraturfähigkeit, wie überhaupt seine Lebens-fähigkeit, unmittelbar aus den Händen der Dichter.<sup>18</sup>

Damit ist auch der Beitrag, den Günter Eich zur Entwick-lung des deutschen literarischen Hörspiels leistete, umrissen. Was Dürrenmatt in seiner Rede "Vom Sinn der Dichtung in unserer Zeit" vom Dichter der Gegenwart forderte, gelang ihm:

<sup>17</sup> WGBH, Boston, Mass., wirbt z.B. mit Annoncen um neue Hörspiel-autoren und informiert sie in einem Rundschreiben mit Defini-tionen des Hörspiels (neben solchen von Martin Esslin und Marshall McLuhan werden Wagner, Goethe und Ionesco bemüht) übe die europäische Hörspiel-Entwicklung. Als Vorbilder werden Samuel Beckett, Harold Pinter, Dylan Thomas, Robert Bolt,

"Eigenwelten aufzustellen, die dadurch, dass die Materialien zu ihrem Bau in der Gegenwart liegen, ein Bild der Welt geben". Dabei ist Eichs Kunst jedoch so eigenständig, dass eine sklavische Nachahmung unmöglich, ja gefährlich ist. Denn Eich erfüllt auch in hohem Masse Dürrenmatts Forderung nach Exaktheit der Sprache, die sie "nur durch den Inhalt, durch den präzisen Inhalt" bekommen kann, und hat sich nie "durch eine Dramaturgie Stoffe verbaut", sondern "sich jeden Stoff durch die ihm gemässse Dramaturgie" ermöglicht.<sup>19</sup> Diese Tatsache berechtigt zu der Hoffnung, dass er dem literarischen Hörspiel auch weiterhin neue Impulse geben wird, die es braucht, um lebensfähig zu bleiben und die nur von einem Dichter kommen können; dass also der Endpunkt, den er mit seinem letzten Hörspiel erreicht zu haben scheint, zum Ausgangspunkt für einen neuen Weg dienen würde. Diesen wird Eich jedoch nur finden können, wenn er auch eine neue Botschaft zu verkünden hat.

Eugene Ionesco, Friedrich Dürrenmatt und Max Frisch genannt.

<sup>18</sup> Bei Schwitzke, S. 293.

<sup>19</sup> Dürrenmatt, S. 151-152.

## ANHANG

### Seite

Günter Eich - Biographie 1

Wichtigste Veröffentlichungen Eichs 2

## Günter Eich - Biographie

Günter Eich wurde am 1. 2. 1907 in Lebus an der Oder geboren und wuchs in der Mark Brandenburg auf. Er studierte Rechtswissenschaft und Sinologie in Leipzig, Paris und Berlin und lebte seit 1932 als freier Schriftsteller in Berlin, Dresden und Paris. 1929 schrieb er sein erstes Hörspiel. Von 1939 bis 1945 war er Soldat und in amerikanischer Kriegsgefangenschaft. Von 1945 bis 1952 lebte er in Geisenhausen bei Landshut; seit seiner Heirat mit der Dichterin Ilse Aichinger im Jahr 1953 lebt er in Lenggries in Oberbayern. Mit seinen Gedichten beeinflusste er in entscheidender Weise die deutsche Lyrik der Nachkriegszeit. Mit seinem Hörspielwerk gab er dem deutschen Hörspiel die dichterische Sprache und erweiterte die Möglichkeiten der Gattung. Er ist ausserdem durch seine Übersetzungen chinesischer Gedichte bekannt. Eich wurde für sein dichterisches Schaffen wiederholt mit Preisen ausgezeichnet. Unter anderem zählt er zu den Preisträgern des Kulturkreises im Bundesverband der Deutschen Industrie, der Bayerischen Akademie der Schönen Künste und der Gruppe 47. Für das Hörspiel Die Andere und ich erhielt Eich 1952 den Hörspielpreis der Kriegsblinden, für Die Mädchen aus Viterbo den Schleussner-Schüller-Preis des Hessischen Rundfunks 1960. 1959 wurde ihm der Georg-Büchner-Preis der Deutschen Akademie für Sprache und Dichtung zuerkannt.

Wichtigste Veröffentlichungen Eichs in  
Buchform

- 1930 Gedichte
- 1933 Die Glücksritter (Lustspiel)
- 1934 Katharina (Erzählung)
- 1936 Das festliche Jahr (Funkszenen)
- 1948 Abgelegene Gehöfte; Gedichte. Frankfurt am Main: Georg Kurt Schauer.
- 1949 Untergrundbahn (Gedichte)
- 1953 Träume; Vier Spiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 1955 Botschaften des Regens; Gedichte. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. 2. Auflage 1960.
- 1958 Stimmen; Sieben Hörspiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 1960 Ausgewählte Gedichte. Auswahl und Nachwort von Walter Höllerer. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. 11. - 15. Tausend 1961.
- 1963 Oskar Loerke; Gedichte ausgewählt von Günter Eich. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 1964 Unter Wasser (1959); Böhmisches Schneider (1960/61); Marionettenspiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 1964 Zu den Akten; Gedichte. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 1964 In anderen Sprachen; Vier Hörspiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 1966 Anlässe und Steingärten; Gedichte. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 1968 Maulwürfe; Prosa. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 
- 1962 "Günter Eich liest eigene Gedichte" (auf Lyrik der Zeit I), Schallplatte.
-

ANHANG

- 3 -

In der Heinz Schwitzkes Buch Das Hörspiel beigegebenen Zeittafel, die die Jahre 1923 bis 1961 umfasst, finden sich Eichs Hörspiele in chronologischer Ordnung nach Sendedaten. Diese Statistik führt auch den jeweiligen Sender für die genannten Hörspiele auf.

## BIBLIOGRAPHIE

- Eich, Günter. Abgelegene Gehöfte. Frankfurt am Main: Georg Kurt Schauer, 1948.
- \_\_\_\_\_. Ausgewählte Gedichte, Auswahl und Nachwort v. Walter Höllerer. 11. - 15. Tausend, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1961.
- \_\_\_\_\_. Botschaften des Regens; Gedichte. 3. - 5. Tausend, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1961.
- \_\_\_\_\_. "Darmstädter Rede bei der Entgegennahme des Georg Büchner Preises", Akzente, 7. Jg., 1960 (1), S. 35-47.
- \_\_\_\_\_. Fünfzehn Hörspiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1966.
- \_\_\_\_\_. In anderen Sprachen; Vier Hörspiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1964.
- \_\_\_\_\_. "Literatur und Wirklichkeit", Akzente, 3. Jg., 1956, S. 313-315.
- \_\_\_\_\_. Maulwürfe; Prosa. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1968.
- \_\_\_\_\_. Nachwort in Wolfgang Hildesheimers Herrn Walsers Raben, hg. Hans Bredow-Institut für Rundfunk und Fernsehen an der Universität Hamburg. Hamburg, 1960.
- \_\_\_\_\_. Stimmen; Sieben Hörspiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1958.
- \_\_\_\_\_. Träume; Vier Spiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1953.
- \_\_\_\_\_. Unter Wasser; Böhmisches Schneider; Marionettenspiele. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1964.

- Ahl, Herbert. "Hörspiel als Kunstform; Günter Eich". Literarische Portraits. München, 1962. S. 101-106.
- Bender, Hans (Hg.). Mein Gedicht ist mein Messer; Lyriker zu ihren Gedichten. Heidelberg, 1955.
- Bien, Günter. "Einige Bemerkungen zur Bedeutung der Sprache im Werk Günter Eichs". Sprache im technischen Zeitalter, H. 5, 1962, S. 401-410.
- Dürrenmatt, Friedrich. "Vom Sinn der Dichtung in unserer Zeit". Das Wort im Zeitalter der Bilder; Schriftenreihe der evangelischen Akademie für Rundfunk und Fernsehen, H. 5, München, 1957. S. 147-152.
- Fischer, Eugen Kurt. Das Hörspiel; Form und Funktion. Stuttgart, 1964.
- Flügel, Heinz. "Günter Eich; Apokalyptische Träume". Herausforderung durch das Wort. Stuttgart, 1962. S. 142-149.
- Funke, Horst-Günter. Günter Eich, zwei Hörspiele: "Das Jahr Lazertis. Die Brandung vor Setúbal; Interpretationen. München, 1965.
- Hartung, Rudolf. "Ende eines Sommers". Doppelinterpretationen, hg. Hilde Domin. Frankfurt am Main, 1966, S. 87-94.
- Hasselblatt, Dieter. Nachwort in Funkerzählungen. Köln, 1963.
- Hautumn, Hans L. "Symbolische Formen im Hörspiel". Deutschunterricht, 18, H. 1, 1966, S. 54-67.
- Hennecke, Hans. "Witterungen, Eindrücke, Bilder; über Günter Eich und Karl Krolow". Kritik, 1958, S. 131-135.
- Hohoff, Curt. "Günter Eichs Hieroglyphik". Geist und Ursprung. München, 1954, S. 206-210.
- Holthusen, Hans-Egon. Der unbehauste Mensch. München, 1959.
- Honig, Werner. "Möglichkeiten des Hörspiels". Sprache im technischen Zeitalter. H. 5, 1962, S. 410-417.

- Ingarden, Roman. Das literarische Kunstwerk. 3. durchges. Aufl., Tübingen, 1965.
- Jakobsh, Frank K. Das Hörspiel als Kunstform. Winnipeg, M.A. Thesis, 1963.
- Jens, Walter. Nachwort in Günter Eichs Die Mädchen aus Viterbo. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1961.
- Kayser, Wolfgang. Das sprachliche Kunstwerk. 7. Aufl., Bern u. München, 1961.
- Klose, Werner. "Chiffren der Wirklichkeit im Hörspiel Günter Eichs". Deutschunterricht, 18, 1966, S. 68-78.
- \_\_\_\_\_. Das Hörspiel im Unterricht. Hamburg, 1958.
- \_\_\_\_\_. "Zur Hörspielsdichtung Günter Eichs". Wirkendes Wort, 7. Jg., 1956/57, S. 162-171.
- Klotz, Voker. Geschlossene und offene Form im Drama. München, 1960.
- Knilli, Friedrich. Das Hörspiel; Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels. Stuttgart, 1961.
- \_\_\_\_\_. "Hörstile". Wort in der Zeit, 6. Jg., H. 4, 1960, S. 36-44.
- Koch, Willi A. /Rez./. "Man bittet zu läuten", Die Zeit, 27. November 1964, S. 14, Sp. E.
- Krispyn, Egbert. "Günter Eich and the birds". German Quarterly, 37, 1964, S. 246-256.
- Martini, Fritz. "Hörspiel". Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte, Bd. I. Berlin, 1958, S. 683-687.
- \_\_\_\_\_. Deutsche Literaturgeschichte. 11. Aufl., Stuttgart, 1961.
- McLuhan, Marshall. Understanding Media. 3rd printing, New York, 1964.
- \_\_\_\_\_. The Gutenberg Galaxy. Toronto, 1967.

- Müller, Gottfried. Die Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films. Würzburg, 1954.
- Oliass, Günter. "Eich oder die Idyllen der Angst". Deutsche Rundschau, 84, 1958, S. 280-284.
- Piontek, Heinz. "Anruf und Verzauberung; das Hörspielwerk Günter Eichs". Zeitwende, 26, 1955, S. 814-822.
- Pörtner, Paul. "Hörspiele schreiben oder produzieren?" Neue Zürcher Zeitung, 1. März, 1969, S. 89, Sp. A-B.
- Prager, Gerhard. "Das Hörspiel in sieben Kapiteln". Akzente, H. 6, 1954, S. 516-525.
- Rentzsch, Gerhard. Vorwort in Hörspiele 2, hg. Staatliches Rundfunkkomitee der Deutschen Demokratischen Republik. Berlin, 1962, S. 5-8.
- Rödel, Wolfgang. Nachwort in Hörspiele 5, hg. Staatliches Rundfunkkomitee der Deutschen Demokratischen Republik, Berlin, 1965, S. 281-292.
- Sanner, Rolf. "Zur Struktur des literarischen Hörspiels". Wirkendes Wort, 17. Jg., H. 3, 1967 Mai/Juni, S. 173-186.
- Schmitthenner, Hansjörg. "Das Material des Hörspieldichters". Welt und Wort, 5, 1962, S. 140-156.
- \_\_\_\_\_. Nachwort in Sechzehn deutsche Hörspiele, München, 1962, S. 491-497.
- Scholl, Albert Arnold. "Unsichtbares betörendes Spiel; über das dichterische Hörspiel Günter Eichs und Ingeborg Bachmanns". Jahresring. Stuttgart, 1958, S. 353-360.
- Schönwiese, Ernst. "Grundzüge einer Funk-Dramaturgie". Wort in der Zeit, 3. Jg., H. 7, 1957, S. 19-22.
- Stolte, Dieter. "Auf den Spuren der Wirklichkeit; Anmerkungen zur Lyrik Günter Eichs". Wort und Wahrheit, 17. Jg., Mai 1962, S. 382-386.

- Schwitzke, Heinz. Das Hörspiel; Geschichte und Dramaturgie.  
Köln, Berlin, 1963.
- \_\_\_\_\_. (Hg.). Sprich, damit ich dich sehe. 33. - 47.  
Tausend, München, 1963.
- \_\_\_\_\_. (Hg.). Frühe Hörspiele; Sprich, damit ich dich  
sehe, Bd. II. München, 1962.
- \_\_\_\_\_. "Standortbestimmung des Hörspiels". Literatur  
und Kritik, H. 3, 1966, S. 42-52.
- \_\_\_\_\_. "Wort und Bild in Hörspiel und Fernsehspiel".  
Das Wort im Zeitalter der Bilder; Schriftenreihe der evange-  
lischen Akademie für Rundfunk und Fernsehen. H. 5, 1957,  
S. 125-146.
- Seeberger, Kurt. "Der Rundfunk, Entwicklung und Eigenart".  
Deutsche Philologie im Aufriss, hg. Wolfgang Stammle, Bd.  
III, 2. überarb. Aufl., Berlin, 1967.
- Skopnik, Günter. "Theater und Hörspiel". Akzente, H. 6, 1954,  
S. 526-530.
- Swing, Raymond. "Radio: The Languishing Giant". Saturday  
Review, August 12, 1967.
- Szondi, Peter. Theorie des modernen Dramas. Frankfurt, 1959.
- Wellershoff, Dieter. "Bemerkungen zum Hörspiel". Akzente, 8.  
Jg., H. 4, 1961, S. 331-343.
- Wickert, Erwin. "Die innere Bühne". Akzente, 1. Jg., H. 6,  
S. 505-514.
- Wilpert, Gero von. Sachwörterbuch der Literatur. 4. verb. u.  
erw. Aufl., Stuttgart, 1964.
- Wolfkopf, Althea. The postwar German Hörspiel, a new literary  
form. Boston, Phil. Diss., 1966.