

**Die Drei ??? & Co –  
über die Bedeutung von Musik in Kinder- und  
Jugendhörspielserien**

Schriftliche Hausarbeit im Rahmen der ersten Staatsprüfung  
im Fach Musik

an der Universität Bremen

vorgelegt von  
Johannes Baptista Rodermond  
Bremen, Februar 2002

Referent: Prof. Dr. Günter Kleinen

Korreferent: Prof. Dr. Thomas Phleps

# Inhalt

## I Theoretischer Teil

1 Einführung und Zusammenfassung.....	1
2 Das Kinder- und Jugendhörspiel.....	3
3 Produktionsweise von Hörspielen.....	5
4 Lebenswelt Hörspiel.....	6
4.1 Die literarischen Vorlagen.....	8
4.2 Das Hörspiel im Kinderzimmer – psychologische Deutungen.....	11
4.3 Das Hörspiel als Kommunikationsmedium.....	12
5 Ausdrucksmittel des Hörspiels.....	14
5.1 Sprache.....	14
5.2 Musik.....	16
5.3 Geräusch.....	17
5.4 Stille.....	19
5.5 Akustische Gestaltung.....	20
6 Musik als Nebensache – Hintergrundmusik.....	23
6.1 Musik für Kinder.....	24
6.2 Musikkonzepte – ein musikalisch-semantisches System.....	25
6.2.1 Drei Arten von Hörspiel-Musik.....	26
6.2.2 Klischees zum Einsatz von Musik im Hörspiel.....	28
6.2.3 Musikeinsatz im Hörspiel und barocke Figurenlehre.....	29
6.3 Musik als Stilmittel in Kinder- und Jugendhörspielserien.....	32
6.3.1 Spannung.....	34
6.3.2 Charakterisierung.....	34
6.3.3 Illustration.....	36
6.3.4 Kontrast.....	36

## II Analytischer Teil

1 Exemplarische Untersuchung von Musikeinsatz im Hörspiel.....	39
1.1 Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}.....	40
1.2 Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}.....	44
1.3 Benjamin Blümchen träumt {16}.....	48
2 Aktuelle Hörspielserien – Ein Überblick.....	50

### III Pädagogischer Teil

1 Auswirkungen auf die "Konsumenten-Kids"?	52
2 Das Hörspiel in der Schule – musikpädagogische Konzepte	53
2.1 Rezeption	54
2.2 Reproduktion	55
2.3 Produktion	56
2.4 Interpretation	58
3 Nicht nur Kinder lieben „Die drei ???“ – persönliches Fazit	59

### Anhang

1 Abbildungen	
2 Literatur	
3 WWW-Inhalte	
4 Hörspiele	
5 Hörbeispiele – CD-Inhalt	

# I Theoretischer Teil

## 1 Einführung und Zusammenfassung

---

Hörspielkassetten sind die nach dem Fernsehen am zweithäufigsten genutzten Kindermedien und schon die Aller kleinsten, die ihren ersten Rekorder bereits im Durchschnittsalter von 2,1 Jahren bekommen, können über ihren "Kassettenkonsum" nahezu frei verfügen (Heidtmann 2001). Eltern greifen zumeist erst dann ein, wenn zu laut gehört wird oder wenn der Rekorder bei den Hausaufgaben läuft; eine tägliche Rationierung, wie dies oft bei "Fernsehzeiten" üblich ist, besteht so gut wie nie (Treumann 1995). „Kassetten [stehen] sogar [bei Eltern und Pädagogen] in dem Ruf, die Kreativität und Phantasietätigkeit zu fördern“ (Finkbeiner 1997, 68).

Und alle diese Hörspiele beinhalten Musik! Titelmusik, Zwischenmusik und Schlussmusik, Musik zur Spannungssteigerung, Musik zur Untermalung, usw., sogar Musik in kontrastierend-interpretatorischer Form taucht auf. Und wo? In den von Kindern geliebten und von Pädagogen "gefürchteten" kommerziellen Hörspielserien wie *Benjamin Blümchen*, *Bibi Blocksberg*, *TKKG* und *Drei ???*. "Gefürchtet" deshalb, weil sie angeblich (Rogge/Rogge 1999, 40):

- durch ihre Helden Projektionsflächen für kindliche Wünsche und Sehnsüchte bilden,
- durch ihre Handlungen Kinder schnell in den Bann ziehen und nicht mehr loslassen,
- durch ihr serielles Erzählen und ihre Einbindung in einen Medienverbund – zusammen mit einem kalkulierten Niedrigpreis im Taschengeldbereich – zum unkontrollierten Spontankauf verführen.

Im Hinblick auf Musik wird konstatiert, dass „bei der Massenware“ diese „zwei stereotype Funktionen“ übernimmt:

„Einerseits dient sie der Strukturierung, andererseits dazu, Details intensiver und gefühlsmäßig erlebbarer zu gestalten.“ (ebd., 32)

Doch stimmen diese Vermutungen? Ist Musik in Kinder- und Jugendhörspielserien nicht mehr als "banales Hintergrundgeräusch" oder "Bagatell-Mucke"? Und vor allen Dingen: Lassen sich die Kinder, falls dies der Fall ist, wirklich damit "abspeisen", oder steckt vielleicht doch mehr Qualität in dieser "Hörspielmusik"?

In meiner Arbeit möchte ich – was in der Fachliteratur bisher nur am Rande geschehen ist – gerade diese, auf die Bedeutung von Musik in Kinder- und Jugendhörspielserien abzielenden Fragen klären, d.h. Möglichkeiten anbieten, sogenannte "Hörspielmusik" zu untersuchen und sich darüber klar zu werden, dass diese Hörspiele nicht unbegründet einen so hohen Stellenwert bei den Kindern und Jugendlichen einnehmen. Dabei habe ich das Ganze durchweg so strukturiert, dass in sich geschlossene Kapitel entstanden sind, die

auch unabhängig voneinander gelesen werden können und lediglich durch angezeigte Querverweise ergänzt werden. Der besseren Lesbarkeit halber habe ich mich darüber hinaus auf die männliche Form beschränkt und gebe der Leserin als "Entschädigung" hier zu bedenken, dass die weibliche Form zumeist aus der männlichen abgeleitet ist und selten Eigenständigkeit besitzt. Ferner wird gelegentlich die Abkürzung "Hsp" für "Hörspiel" benutzt.

### **Zusammenfassung**

Musik spielt in Kinder- und Jugendhörspielen eine wichtige Rolle, darin sind sich alle Fachleute einig. In den kommerziellen Serien jedoch scheint sie vordergründig auf ein Minimum an *hörspezifischem Ausdruck* reduziert zu sein. Das stimmt pauschal nicht! Auch im Sektor der Kinder- und Jugendhörspielserien findet man durchweg anspruchsvoll gestaltete Produkte.

Aus den Erfahrungen der großen Hörspiel-Labels und aus entsprechenden Untersuchungen lässt sich ferner ablesen, dass Kinder *immer* kritische Zuhörer sind und sich *ihre* Hörspiele nach eigenen, meist inhaltlich orientierten Gesichtspunkten auswählen. Dabei nutzen sie diese häufig als *Hintergrund für andere Beschäftigungen*. Hier kann Musikunterricht ansetzen und eine, vom bloßen Konsum wegführende Konzentration auf das Hören, also eine Hörsensibilisierung, erreichen.

Ausdrucksmittel des Hörspiels sind *Sprache, Musik, Geräusch, Stille* und *Akustische Gestaltung*, wobei Musik, im weitesten Sinne, das für eine Untersuchung interessanteste Mittel darstellt, da sie sich ebenfalls grundsätzlich auf das Hören stützt und so dem *radiophonen Ausdruck* entgegenkommt. Dazu lassen sich mehrere Analyse-Systeme verwenden:

- Kompilationen von möglichen Deutungen aus Fachliteratur und "Filmmusik",
- Strukturierung in *Musik im Hörspiel, Hörspielmusik* und *Musik als Hörspiel*,
- Rückführung auf die *musikalisch-rhetorischen Barockfiguren* und schließlich
- psychologisierende Deutungen von semantischen Prozessen (hier nur am Rande).

Besonders interessant ist dabei die Untersuchung von *Spannungs-, Charakterisierungs-, Illustrations- und Kontrast-Funktion* der Musik. Letztere gilt allgemein als Qualitätsmerkmal, da sie ein hohes Maß an musikalischer Eigenständigkeit voraussetzt; auch diese findet man in den "Massenprodukten"!

Hinsichtlich der Bedeutung von Musik halte ich es für sehr wichtig und interessant, gewagte Interpretationen abzugeben. Letztlich stellt der Versuch, Hörspiel-Musik auf die musikalisch-rhetorische Figurenlehre zurückzuführen, eine solche dar, passt aber erstaunlich gut. Natürlich möchte ich diese Deutungen nur unter Vorbehalt generalisie-

ren und verweise grundsätzlich auf die hilfreiche Möglichkeit, musikalische Affekte durch die Typisierungen der barocken Figurenlehre sinnvoll zu strukturieren. Im Musikunterricht können diese so ein rahmenbildendes Thema sein, d.h. propädeutisch eingeführt werden (z.B. bei Bach) und dann auf andere mögliche Bereiche ausgeweitet werden, wie eben Hörspiel- und Filmmusik, aber auch Videoclips u.ä.

Als *musikpädagogisches Fazit* lässt sich festhalten, dass eine Reihe von *rezeptiven, reproduktiven, produktiven* und *interpretatorischen* Möglichkeiten hinsichtlich der Integration des Hörspiels in den Musikunterricht vorhanden sind. Dabei stehen methodisch *Handlungs-* und *Wissenschaftsorientierung* im Vordergrund, aber auch *fächerübergreifende* Ziele lassen sich verfolgen. Und zwar immer mit dem Wissen, dass beim Interesse der Schüler angesetzt werden kann.

Selbst der Ablehnung des Hörspiels als "Kinderkram" kann durch entsprechende Produktionen entgegengewirkt werden, da sich zunehmend auch "wirkliche" Jugendhörspiele und Realisationen für Erwachsene auf dem Markt etablieren.

Schließlich bleibt die Tatsache, dass das kommerzielle Kinder- und Jugendhörspiel weder "musikpädagogisches Allheilmittel", noch "Medienmüll" ist und genauso wie Filmmusik seinen *Platz im Musikunterricht verdient*.

## 2 Das Kinder- und Jugendhörspiel

---

„»hörspiel« ist ein doppelter Imperativ“ (Jandl/Mayröcker in Schöning 1970, 88)

Dies ist die wohl knappste und zugleich treffendste Beschreibung jener Gattung, welche sich, seit ihrer deutschen Premiere am 24. Oktober 1924 mit "Zauberei auf dem Sender", *Hörspiel* nennt. Wurde anfangs noch andächtig gelauscht, so sind es mittlerweile gerade Kinder, die diesem doppelten "Befehl" nachkommen und gleichzeitig *hören* und *spielen*.

Gemeint ist natürlich auch die Analogie zum *Schauspiel*, wo "Spiel" für "Handlung" steht.

„Im Unterschied zum Gegenbegriff *Schauspiel*, der die Verbindung mit Hörbarem (z.B. mit gesprochener Sprache, Geräuschen und Musik) nicht ausschließt, betont der Begriff *Hörspiel* nicht den Primat des Hörens vor anderen Sinneswahrnehmungen, sondern die ausschließliche Konzentration auf das Hören.“ (Frisius 1998, 628)

Eine weitere Besonderheit ist die Konzentrierung auf ein technisches Medium – im Bereich der Kinderhörspielserien vorzugsweise die Kassette, bei Jugendhörspielserien auch zunehmend CDs. Die ersten Kinderhörspiele waren allerdings – neben den Radiohörspielen – die seit 1929 produzierten *Kinderschallplatten* mit Konzerten und Märchenspielen für Kinder, welche aber aus Kostengründen und wegen der nicht kindgerechten Handhabung bis in die 1970er Jahre hinein einen „eher elitären Charakter“ hatten (Heidtmann 1992, 63). Mit der im Jahre 1968 von PHILIPS entwickelten und seit 1970 von MILLER

INTERNATIONAL<sup>1</sup> (EUROPA) „zum Einheits-Billig-Preis von 6,- DM“ (Funk-Hennigs 1984, 180) angebotenen *Tonkassette* begann dann das Zeitalter der massenhaft hergestellten Kinderkassetten; dieses hält bis heute an (Heidtmann 2001).

Wie der Titel meiner Arbeit schon andeutet konzentriere ich mich bei der Untersuchung hauptsächlich auf die *Drei ???*-Serie, welche im Gegensatz zu den übrigen, oft als Negativbeispiel angeführten Serien wie *TKKG* (ebd.) oder *Benjamin Blümchen* (Rogge/Rogge 1999), den Anschein einer gewissen Seriosität gewahrt hat.

<b>Die drei Detektive ???</b>		(Im amerikanischen Original heißen sie <i>Jupiter Jones</i> , <i>Pete Crenshaw</i> und <i>Bob Andrews</i> .)	
<b>Wir übernehmen jeden Fall</b>			
<b>Erster Detektiv:</b>	<b>Justus Jonas</b>		gesprochen von Oliver Rohrbeck
<b>Zweiter Detektiv:</b>	<b>Peter Shaw</b>		gesprochen von Jens Wawrczek
<b>Recherchen und Archiv:</b>	<b>Bob Andrews</b>	gesprochen von Andreas Fröhlich	

**Abb. 1** Visitenkarte der *Drei ???*

Ihre Zentrale befindet sich in einem, auf dem Schrottplatz von Justus` Onkel *Titus Jonas*<sup>2</sup> versteckten, ausrangierten Wohnwagen im nahe bei HOLLYWOOD gelegenen (imaginären) *Rocky Beach* an der amerikanischen Westküste (Kalifornien).

Die erste deutsche Folge, *Die drei ??? und der Superpapagei*, erschien am 12.10.1979. Seitdem sind die drei Hauptsprecher, die anfangs noch im gleichen (Teenager-)Alter wie die Protagonisten waren, immer dieselben; lediglich Nebenrollen mussten ausgetauscht werden, so z.B., weil der Sprecher von *Alfred Hitchcock*, Peter Pasetti, 1996 verstarb.

1 Heute: BMG Ariola Miller GmbH (EUROPA Logo!).

2 Meistens unter dem Pseudonym Hans Meinhardt gesprochen von Prof. Dr. Andreas E. Beurmann, Hamburg, dem zugleich die *künstlerische Gesamtleitung* obliegt und dessen Frau Heikedine Körting *Regie* führt; es wird vermutet, dass beide auch unter verschiedenen Pseudonymen Musik komponierten (Anhang, 3 Nr. 11).

### 3 Produktionsweise von Hörspielen

Für die Qualität eines Hörspiels ist der Entstehungsprozess entscheidend. Die einzelnen Schritte (Abb. 2) wollen sorgfältig durchgeführt sein, soll ein hochwertiges Ergebnis erreicht werden.

Nicht immer liegt einer Hörspielproduktion auch ein *Buch* zu Grunde (z.B. *Benjamin Blümchen*), d.h. oft genügt das unumgängliche Hörspiel-*Manuskript* als literarische Vorlage. „Viele junge Autoren, die den Beruf des Schriftstellers anstreben, machen ihre ersten Versuche im Bereich Hörspiel.“ (Gaida/Peinecke 1996, 11) Dieses noch vorläufige Hörspiel-Manuskript wird dabei – meist in Zusammenarbeit von Autor, Regie, Musik- und Ef-

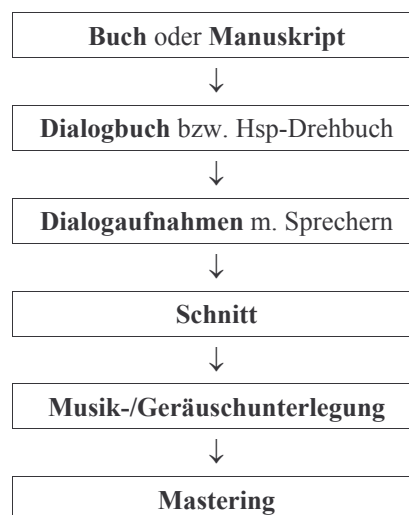


Abb. 2 Hörspiel-Produktionsschritte

fektteilung<sup>3</sup> – redaktionell zum "fertigen" *Dialogbuch* (Abb. 3) umgearbeitet, in dem dann so gut wie alles festgelegt ist; eine andere Bezeichnung ist *Hörspiel-Drehbuch* (Rogge/Rogge 1999, 158).

Sprecherrolle	Musik, Geräusche, Emotionen	Sprechtexpte
	<i>Anfangsmusik Vogelgezwitscher, Schritte Hilferufe</i>	
Justus		Hey, Peter, jemand ruft um Hilfe.
Peter		Ich hab`s gehört. (zögert) War das nun ein Mann oder eine Frau?
Justus	<i>überlegt</i>	Hm, vielleicht keins von beiden.
⋮	⋮	⋮

Abb. 3 Form eines Dialogbuchs bzw. Hörspiel-Drehbuchs

Bei den nun folgenden *Dialogaufnahmen* mit den Sprechern, kann es vorkommen, dass diese nicht alle gleichzeitig anwesend sind, bzw. man diese, „um die Kosten für bekannte Interpreten zu senken, [...] Partien für mehrere Produktionen sprechen“ lässt (Hengst 1979, 13f). Bei den großen Kinder- und Jugendserien haben sich allerdings im Laufe der Zeit Teams gebildet, die fast immer zusammen die Sprechpartien aufnehmen. In einem weiteren Schritt werden nun die Sprachsequenzen zu einer ersten "Hörspiel-Rohfassung" zusammengeschnitten; man spricht hier insgesamt von *Schnitt*. Außerdem werden sämtliche Versprecher und überflüssige Atemgeräusche, auch "Ähs" und "Ohs", vom Cutter herausgeschnitten, so dass im Anschluss daran "gemischt" werden kann.

3 Heinz Hengst moniert hier den „Ein-Mann-Betrieb“ (1979, 13), der früher durchaus üblich war, heute aber – gerade bei den großen Kinder- und Jugendhörspiellabels – so gut wie gar nicht vorkommt.



Sofern die *Geräusche* nicht analog von den Sprechern oder Regieassistenten erzeugt wurden<sup>4</sup>, werden diese nun, wie die *Musik* auch, dem Text *unterlegt*. Zusammen mit dem Toningenieur vereinbart der Regisseur am Mischpult, wo – und manchmal erst jetzt welche – Musik, Geräusche und "Atmos" (Atmosphäre) unterlegt werden (Gaida/Peinecke 1996, 14).

Gerade die "Atmos" stehen in einem engen Zusammenhang zur *Akustischen Gestaltung*, dem sogenannten *Mastering*. Halleffekte, (Stimm-)Verzerrungen und das Angleichen der dynamischen Schwankungen gehören genauso in diesen letzten, oft entscheidenden Schritt, wie das banale Setzen von Trackpunkten für die CD.

Das Endergebnis ist ein im Kinder- und Jugendbereich durchschnittlich 45-minütiges Hörspiel, welches dann in die (Massen-)Produktion gehen kann; auch die Verantwortlichen hören manchmal "ihr" fertiges Produkt an, wie z.B. André Minninger (EUROPA) in einem Interview preisgab (Anhang, 3 Nr. 1).

Schon hier läßt sich erkennen, dass „die Serienform [...] den kreativen Aufwand auf der Produktionsseite [reduziert]“ (Heidtmann 1999, 2) und allenfalls grob, je nach Medientrend, assimiliert werden muss. Im Hinblick auf Musik bedeutet dies, dass z.B. Titel- und Zwischenmusiken – einmal produziert – immer wieder für neue Folgen verwendet werden können. Dies wirkt sich dann auch auf die Kompositionsweise insofern aus, als meistens nicht "direkt am Hörspiel" gearbeitet wird, sondern für gewöhnlich "musikalische Themenpakete" komponiert werden, von denen dann kurze, ca. 1½-minütige *Spannungs-, Action-, Angst- und Entspannungs-Sequenzen* abgeleitet sind. Die Komponisten *weben* also zumeist "nur" allgemeine *Klangteppiche*, deren sinnvoller Einsatz aber nicht in ihren Aufgabenbereich fällt.

#### 4 Lebenswelt Hörspiel

---

Der Begriff *Lebenswelt* geht auf den Philosophen und Begründer der Phänomenologie Edmund Husserl (1859 – 1938) zurück, der ihn als „die Gesamtheit des mögl. Erfahrungshorizonts, innerhalb dessen ein wahrnehmend-erfahrendes Ich auf Gegenständlichkeit gerichtet ist“ versteht (dtv-Atlas Philosophie 2001, 197). Im Zusammenhang mit Kinder- und Jugendhörspielen taucht er meist in Bezug zum Inhalt der Geschichten auf:

---

4 „Viele Geräusche werden sogar von den Sprechern live bei den Sprachaufnahmen mitgemacht. Zum Beispiel hört man am Anfang der Drei ???-Folge 101 (Hexen-Handy) ein Fahrrad, das von Peter und Bob durch den Wald geschoben wird. Das Fahrrad ist in Wirklichkeit ein Messing-Notenständer, der beim Sprechen neben Peter stand und von ihm so hin und her gedreht wurde, daß es sich wie ein quietschendes Fahrrad anhörte [HB 1 (Anhang, 5)]. Dadurch werden Geräusche einfach authentischer, denn wenn sich ein Sprecher beim Sprechen auch noch ein wenig zur Seite lehnen muß, um ein fiktives Fahrrad neben sich her zu schieben, dann verzerrt das auch seine Stimme ein wenig - so, wie sich die Stimme auch in Wirklichkeit verändern würde, wenn man etwas einigermaßen [S]chweres neben sich herschiebt.“ (Email von Corinna Wodrich (EUROPA) an J.R.)

## „Lebenswelt

Hinsichtlich der Lebenswelt der vermittelten Inhalte stellen wir in einem ersten Schritt fest, ob die Geschichte in einer realen (z.B. *Neues vom Süderhof*) oder fiktiven (z.B. *Arielle, die Meerjungfrau*) Welt spielt. Tauchen Elemente beider Kategorien (z.B. *Bibi Blocksberg*) auf, entscheiden wir uns für die mittlere Bewertung auf der Skala [die Analysen erfolgen in tabellarischer Form; J.R.]. Beides kann für Kinder gleich interessant sein. Das eine kann besonders die Phantasie anregen, und das andere stellt eher Bezüge zur eigenen Lebenswelt her.“ (Treumann 1996, 21)

Nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass sich die meisten Hörspielserien entweder in einen *Medienverbund* ausgeweitet haben, oder aus ihm hervorgegangen sind, kann man folgern, dass sich Inhalt und "Heldentum" des Hörspiels expandierend-real auf die Lebenswelt der Kinder und Eltern, die ja den Konsumwünschen der Kinder nachgeben, auswirkt (Rogge/Rogge 1999, 13f).

Insgesamt lässt sich demnach wohl eine Differenzierung in *reale Lebenswelt*, als die uns umgebende – "individuell konstruierte" – Wirklichkeit und *fiktive Lebenswelt*, als die im Hörspiel auftretende, wiederum entweder reale oder fiktive Welt, vornehmen.

Im Folgenden werden die literarischen Vorlagen, mögliche psychologische Deutungen und die zugrunde liegende Kommunikationstheorie erklärt, so dass an dieser Stelle nur noch kurz auf das Grundanliegen der Arbeit – die Bedeutung der Musik – eingegangen wird. Dieses stelle ich in den Kontext der Diskussion um *musikalische Lebenswelten*, in der jedes musikalische Phänomen individuell ("Musikgeschmack") und in Abhängigkeit „von sozialen, ökonomischen und kulturellen Faktoren“ (Biografie) betrachtet wird (Kleinen 1984, 38).

Diesbezüglich haben Hörspiele eine nicht zu unterschätzende Wirkung auf die Rezipienten, da sie zum einen das „Hören [als] eine wichtige Erfahrung in einer Welt, in der das Auge dominiert“ (Rogge/Rogge 1999, 15) etablieren und zum anderen die Möglichkeit haben, "ungewohnte Musik" anzubieten, ohne sie zu thematisieren, was ein Phänomen der sogenannten *Hintergrundmusik* ist:

„Theodor W. Adorno wies im Verlauf seiner Frankfurter Vorlesungen zur Musiksoziologie bereits 1962 darauf hin, daß der Kreis in der Bevölkerung, der auf neue Musik anspreche, nach wie vor so gering sei, daß dieser solche Musik weder ökonomisch noch gesellschaftlich tragen könne. Gerade hier aber liegt die Chance für einen Komponisten von Hörspielmusik, denn er kann den Hörer in sein Hörkonzept einbinden; er kann ihn an zeitgenössische "moderne" Musik – was immer man darunter verstehen will –, heranführen und ihn mit neuen, dem Ohr ungewohnten, musik-akustischen Ereignissen vertraut machen.“ (Hobl-Friedrich 1991, 73)

## 4.1 Die literarischen Vorlagen

Die meisten Kinder- und Jugendhörspiele haben eine literarische Vorlage, die, falls dies nicht schon die Originalform ist, in ein sogenanntes *Dialogbuch* umgeschrieben wird. Eine typische Szene sieht dann im synoptischen Vergleich zwischen literarischer Vorlage und Dialogbuch bzw. *radiophoner* (Kap. I, 5.1) Umsetzung wie folgt aus (Abb. 4):

literarische Vorlage	Dialogbuch/radiophone Umsetzung
[...], dass niemand von dem blauen Sportwagen Notiz nahm, der durch das Einfahrtstor raste und hinter ihnen scharf bremste. Der Fahrer, ein großer magerer Bursche mit blassem Gesicht, drückte kräftig auf die Hupe. Die drei Jungen fuhren erschrocken herum. Der Kerl am Steuer und seine beiden Mitfahrer quittierten das mit lautem Gelächter.	während der gesamten Szene hört man: gelegentliches Vogelgezwitscher; "Rauschen der Stadt" <i>Hitchcock (Erzähler):</i> „Als die drei Detektive am nächsten Tag auf dem Schrottplatz der Firma TITUS JONAS aushalfen, brauste ein Sportwagen auf den Hof. Motorengeräusche, kurzes Hupen Skinny Norris stieg aus. Autotür – öffnen (quietscht) und zuschlagen Seine Freunde blieben im Wagen sitzen.“
»Skinny Norris!«, rief Peter, als er den langen Burschen aussteigen sah. »Was will denn der hier?«, fragte Bob. [...]⁵ Skinny ging mit einer zugedeckten Schuhschachtel auf die drei Detektive zu, während seine Freunde mit wieherndem Gelächter zuschauten.	<i>Gehgeräusche</i> <i>Peter:</i> „Hey, da ist Skinny Norris.“
Kurz bevor er die Gruppe erreicht hatte, zog er ein dickes Vergrößerungsglas aus der Hosentasche und tat, als betrachte er das Anwesen. [...]	<i>Bob:</i> „Wieso hält er sich denn ein Vergrößerungsglas vor's Auge?“ <i>Justus:</i> „Hm, der will uns verulken.“ <i>Gehgeräusche</i> Hey Skinny, was willst du?“
»Siehe da«, sagte er in einem missglückten Versuch, sich gewählt auszudrücken. »Hier muss es sein. Kennzeichen: uraltes Gerümpel, wie man es nur bei Jonas' Schrotthandel findet.« Dieser humoristischen Darbietung folgte vom Wagen her beifälliges Gelächter.	<i>Skinny Norris:</i> „Ah ja, hier muss es sein. Kennzeichen: uraltes Gerümpel, wie man's nur bei TITUS JONAS findet.“ <i>Gehgeräusche</i>
Peter ballte die Fäuste. »Was willst du, Skinny?«, fragte er.	<i>Justus:</i> „Skinny, was du willst!“
Skinny Norris tat, als habe er nichts gehört. Er richtete das Vergrößerungsglas auf Justus und schien ihn angestrengt zu betrachten; dann steckte er das Glas wieder ein. »Wahrhaftig, Sie können kein anderer sein als Justus MacSherlock, der weltberühmte Detektiv«, sagte er affektiert. »Ich habe Ihnen einen Fall vorzulegen, vor dem selbst Scotland Yard kapitulierte hat: ein schändlicher Mord, begangen an einem unschuldigen Opfer, den Sie sicherlich aufklären können.«	<i>Skinny Norris:</i> „Ah sieh' da! Das ist sicherlich Justus MacSherlock, der weltberühmte Detektiv.“ <i>lacht</i> Ich hab' Ihnen einen Fall vorzulegen, vor dem selbst Scotland Yard kapitulierte hat: ein schändlicher Mord, begangen an einem unschuldigen Opfer. Es ist in der Schachtel.“

5 Im Buch wird Skinny Norris jetzt kurz charakterisiert, was im Hörspiel insofern nicht nötig war, als er schon zuvor als „Erzfeind“ der *Drei ???* vorgestellt wurde.

literarische Vorlage	Dialogbuch/radiophone Umsetzung
<p>Schon als er die Schuhschachtel Justus übergab, wussten die drei Detektive, was sich darin befand. Ihr Geruchssinn verriet es ihnen. Dennoch öffnete Justus die Schachtel und besah sich den Inhalt, während Skinny mit breitem Grinsen dabeistand. In der Schachtel lag eine große weiße Ratte, die ihr Leben schon lange ausgehaucht hatte.</p>	<p><u>Bob</u>: „Just` nimm sie nicht!“ <u>Justus</u>: „Warum nicht? Man riecht`s ja schon, eine tote Ratte ist drin.“</p>
<p>»Glauben Sie, dass Sie dieses grässliche Verbrechen aufklären können, MacSherlock?«, fragte Skinny Norris. »Ich habe eine angemessene Belohnung dafür ausgesetzt, dass der Schuldige dingfest gemacht wird. Fünfzig Briefmarken aus meiner Sammlung.« Seine Freunde im Wagen fanden das anscheinend sehr lustig.</p>	<p><u>Skinny Norris</u>: „Glauben Sie, dass Sie dieses grässliche Verbrechen aufklären können?“</p>
<p>Justus verzog keine Miene. Er nickte nur bedächtig und würdevoll. »Ich kann verstehen, dass du den Täter seiner gerechten Strafe zugeführt sehen willst, Skinny«, sagte er. »Denn augenscheinlich gehörte das Opfer zu deinem engsten Freundeskreis.«</p>	<p><u>Justus</u>: „Ich kann verstehen, dass du den Täter seiner gerechten Strafe zuzuführen willst, Skinny, denn augenscheinlich gehört das Opfer zu deinem engsten Freundeskreis.“</p>
<p>Das Lachen vom Wagen her verstummte und das Gesicht des mageren Jungen rötete sich.</p>	<p><u>Skinny Norris</u>: „Äh, das is`! Oh, das is` ja!“</p>
<p>»Soviel sich erkennen lässt«, fuhr Justus fort, »starb das Opfer an einer Verdauungsstörung, die wahrscheinlich davon herrührt, dass es die dicken Prahlereien einer gewissen Person – wir müssen sie vorläufig S.N. nennen – nicht schlucken konnte.«</p>	<p><u>Justus</u>: „Soviel ich erkennen kann, starb das Opfer an einer Verdauungsstörung, die wahrscheinlich davon herrührt, dass es die dicken Prahlereien einer gewissen Person – wir müssen sie vorläufig S.N. nennen – nicht schlucken konnte.“</p>
<p>»Du hält dich wohl für sehr witzig?«, fragte Skinny Norris verärgert.</p>	<p><u>Skinny Norris</u>: „Ah, sehr witzig!“</p>

**Abb. 4** "Schrottplatz-Szene": Synoptischer Vergleich von literarischer Vorlage und Dialogbuch bzw. radiophoner Umsetzung

Die Szene zeigt, wie die literarische Vorlage radiophon bearbeitet werden kann: Unwichtiges wie die Freunde im Wagen, die nur kurz vom Erzähler (Hitchcock) erwähnt werden, wird reduziert; der Kerndialog wird geschickt auf Justus und Skinny Norris übertragen, wodurch die Erklärung der, im Hörspiel von Bob eingeleiteten, "Vergrößerungsglasszene" durch den Erzähler entbehrlich wird; erzählerische Strukturen werden, was für das Hörspiel generell üblich ist, in den Dialog eingearbeitet: Justus: „[...] Man riecht`s ja schon, eine tote Ratte ist drin.“; Emotionen werden durch die Sprecher (im Dialog) dargestellt: Skinny Norris lacht und empört sich „Äh, das is`! Oh, das is` ja!“.

Nachdem wir gesehen haben, wie eine literarische Vorlage in ein Dialogbuch umgearbeitet bzw. radiophon umgesetzt werden kann, gilt es nun, die sprachlichen Strukturen innerhalb des Hörspiels zu klären.

Fast alle Kinder- und Jugendhörspiele sind Handlungshörspiele, d.h. eine Geschichte wird in Form einer realen oder fiktiven Handlung erzählt.<sup>6</sup> Dies geschieht – ebenfalls bei den

<sup>6</sup> Weitere Strukturtypen des Kinder- und Jugendhörspiels findet man in der Untersuchung von Wibke Weber (1997, 196 (Überblick)).

meisten Hörspielen – in Dialogform.

Darunter gibt es Hörspiele, die der Zielgruppe (Kindern) sprachlich "etwas zutrauen", d.h. eine komplexere, "erwachsenere" Sprache verwenden, wie z.B. die von Justus Jonas, der für seine gehobene – oft auch wissenschaftliche – Sprache bekannt ist. Auf die Frage, was denn die drei "???" bedeuten, antwortet er z.B.: „Das Fragezeichen – Sir – gilt, neben seiner Bedeutung in der Interpunktion im allgemeinen Sprachgebrauch, auch als universelles Symbol für unbeantwortete Fragen, ungelöste Rätsel, unerforschte Geheimnisse. Deshalb haben wir es als Firmenzeichen gewählt. Den Erfolg können wir nicht garantieren, aber wir können versprechen, dass wir uns Mühe geben werden.“ (HB 3 (Anhang, 5))

Dem gegenüber stehen Hörspiele, die besonders Kindern kein, oder nur ein geringes Sprachvermögen zutrauen (z.B. *Bibi Blocksberg*). Bezüglich der *Komplexität von Sprache* lassen sich also, auch im Hinblick auf *Sprache als Ausdrucksmittel* des Hörspiels (Kap. I, 5.1), folgende zusammenfassende Fragen stellen (Gaida/Peinecke 1996, 25):

- Verwenden die Sprecher/innen die Sprache der Adressaten, d.h. entspricht sie dem Entwicklungsstand der Kinder/Jugendlichen?<sup>7</sup>
- Wie charakterisieren sich die Figuren durch ihre Sprache? (Wortschatz, Syntax, Dialekt)

Und ergänzend dazu:

- Wird „Kinder- und Jugendsprache“ nur bedient oder auch kritisch reflektiert?

Eine wichtige, zum nächsten Punkt überleitende Tatsache ist die, dass Kinder und Jugendliche, genauso wie Erwachsene auch, Medieninhalte in ihre Kommunikation miteinbeziehen bzw. sogar kreativ weiterverarbeiten. Dies ist ein „sprachspielerische[r] Umgang mit dem Medienwissen [...] in der gesprochenen Sprache, in der blitzartig Zitate und Fragmente aus verschiedenen Medienbereichen in die Kommunikation eingeblendet und modifiziert werden können“ (Schlobinski/Heins 1998, 13). Dies korrespondiert damit, dass Kinder „komische oder spannende Dialogpassagen auswendig [lernen], [...] den Sprechern mitsprechend im Dialog voraus [sind]“ (Heidtmann 1992, 72). Wobei es sich nicht um ein bewusstes Auswendiglernen handelt, sondern dadurch begründet ist, dass „nach Erhebungen der phonographischen Industrie [...] davon auszugehen [ist], daß jede Kassette (ob ge-

---

7 Nur weil das Grundanliegen der Arbeit die Untersuchung der Bedeutung von Musik in Kinder- und Jugendhörspielen ist, weiche ich bei dieser, für die Linguistik sehr wichtigen Frage auf die Fußnote aus. Die Frage setzt nämlich voraus, dass es so etwas wie *Kinder- und Jugendsprache* gibt. Bei der diese untersuchende Wissenschaft handelt es sich um einen noch jungen Zweig der Sprachforschung, da „die eigentliche Jugendsprachforschung erst nach 1945 ansetzt, denn durch die anglophonen Einflüsse boomte in den fünfziger Jahren erstmals eine eigenständige Jugendkultur, die sich gegen die Werte und Normen etablierter Erwachsenenkulturen stellte“ (Schlobinski/Heins 1998, 10). Dementsprechend ist es klar, dass sich das Hörspiel, richtet es sich in erster Linie an Kinder und Jugendliche, mit deren Sprache und Kommunikation auseinander setzt und diese entweder bedient oder kritisch reflektiert. Umgekehrt lässt sich der Einfluss der Medien auf die Sprache der Rezipienten genauso wenig verleugnen, wie die Tatsache, dass „die kulturellen Ressourcen, aus denen Jugendliche [, Erwachsene und Kinder; J.R.] schöpfen, [...] in zunehmendem Maße den Medien, die die kommerzialisierten und lebensstilorientierten jugendlichen [, erwachsenen und kindlichen; J.R.] Gruppenstile bedienen[, entstammen]“ (ebd., 15).

liehen oder gekauft) vom Kind zwischen 10 und 100 Mal [!] gehört wird. Durch die leichte Wiederholbarkeit im Medium [gemeint ist die Tonkassette; J.R.] können sich Kinder einzelne Szenen oder Sequenzen heraussuchen und gezielt wiederholen“ (ebd.).

#### 4.2 Das Hörspiel im Kinderzimmer – psychologische Deutungen

---

Hatte Heinz Hengst Ende der 1970er Jahre noch „unspezifische Rezeptionsformen“ des Hörspiels seitens der Kinder und Eltern konstatiert und gefordert, anstelle aufwendiger Forschungen zum Verhältnis von Medien und Gewalt bzw. Medien und Konsumverhalten, „Gebrauch und tatsächliche Aneignung von Medienprodukten“ zu untersuchen (Hengst 1979, 40), so ist dies Mitte der 1990er Jahre seitens der Forschergruppe um Klaus Peter Treumann eingelöst worden. In ausführlichen Interviews werden Fragen nach dem besonderen Stellenwert von Tonträgern im Alltag der Kinder, nach Lieblingsinhalten, -helden und -figuren und nach situativer Rezeption beantwortet (Treumann 1995). Dabei lassen sich differenzierte „Umgangsweisen der Kinder mit dem Medium Toncassette“ beschreiben, die „die Eingebundenheit des Mediums in die kindliche Lebenswelt“ dokumentieren (ebd., 46), dergestalt, dass Kinder gezielt Tonträger auswählen, „deren Inhalte verschiedene zentrale Themen populärer Kinderkultur aufgreifen“ (ebd., 33); dass Kinder eine Vielzahl unterschiedlicher Serienhelden – 199 an der Zahl – benennen und als ihre „Lieblingsfigur“ betiteln können, was als „Vorhandensein von Individualisierungstendenzen in der kindlichen Mediennutzung“ gedeutet wird und mit entsprechenden „Identifikationsangebote[n]“ einhergeht (ebd., 34); und dass Kinder die Tonträger „als Medium des psychischen Spannungsabbaus bzw. -aufbaus“ nutzen (ebd., 39).

Nicht selten werden in den Untersuchungen vor allem der Kinderhörspiele strukturelle Ähnlichkeiten mit Märchen und Mythen bemerkt (z.B. Heidtmann 1992, 68ff), was sich in der Nutzung insofern geschlechtsspezifisch auswirkt, als Mädchen „Märchen und Geschichten, in deren Mittelpunkt die innere Entwicklung einer Protagonistin“ steht bevorzugen, Jungen aber eher auf „Action und Abenteuer «abfahren»“ (Rogge/Rogge 1999, 11). Dies führt unweigerlich zu den Arbeiten von Bruno Bettelheim, der Märchen psychologisch gedeutet und ihre Tragweite für die psychische Entwicklung der Kinder aufgezeigt hat: „Im Gegensatz zum Inhalt vieler moderner Kindergeschichten ist im Märchen das Böse so gegenwärtig wie das Gute“ (Bettelheim 1980, 15) und beschreibt so die beiden zu integrierenden Pole, die unser Sein konstituieren. Dabei führt Bettelheim eine Reihe von logischen Argumenten an, die das Märchen gegenüber den heute von den Kindern rezipierten Geschichten auszeichnet, wie z.B., dass gerade „die Darstellung der charakterlichen Polaritäten [...] es dem Kind [erleichtert], den Unterschied zu erfassen, was nicht so einfach wäre, wenn die Figuren lebensechter und so komplex wie wirkliche Menschen

wären“ (ebd., 16). Folgt man der Untersuchung von Rogge/Rogge (1999), so findet man derlei Simplifizierungen tatsächlich auch in heutigen Kinder- und Jugendhörspielen, für deren „Gestaltung der Helden bzw. Heldinnen“ angeführt wird, dass sie „durch den Klang der Stimme [...] als «böse» oder «gut»“ identifiziert werden können, aber auch, dass ihnen „Nachdenklichkeit und Reflexion“ fremd sind (Rogge/Rogge 1999, 14). Jedoch sind gerade diese beiden letzten Faktoren für die psychische Entwicklung des Kindes entscheidend. So benennt Bettelheim – in Anlehnung an Tolkien – *Phantasie*, *Wiederaufrichtung*, *Flucht* und *Trost* als Merkmale eines guten Märchens (1980, 165), was ich auch für eine gelungene Hörspielgeschichte betonen möchte, da diese vier Merkmale grundsätzliche Tendenzen seelischer Entwicklung darstellen. Hingegen weisen

„viele Kindergeschichten, die man für gut hält, [...] den Nachteil auf, daß sie die Vorstellungskraft des Kindes nicht über den Stand, den es von selbst erreicht hat, hinausführen. Kinder finden Gefallen an solchen Geschichten, ziehen daraus aber – abgesehen von augenblicklichem Vergnügen – wenig Nutzen. Sie erhalten im Blick auf ihre bedrängenden Probleme weder Trost noch Erleichterung; sie entfliehen ihnen lediglich eine Zeitlang.“ (ebd., 154)

Durch diese Flucht „kann [...] die Hörkassette für einzelne Kinder dann [sogar] zum Problem werden, wenn mit der intensiven Nutzung soziale Isolation und Ersatz für Kommunikation einhergehen, wenn mit dem Hören Realitätsverlust verbunden ist“ (Rogge/Rogge 1999, 17). Dies ist auch einer der Gründe, warum Pädagogen den "elektronischen Babysit-tern" (Kap. III, 1) nach wie vor kritisch gegenüber stehen. Und so möchte ich noch zum Schluss auf die Renaissance, die die Hörspielkassette, welche mittlerweile auch ohne Scham von jungen Erwachsenen – bspw. als "Einschlafhilfe" – genutzt wird, heute erlebt, anspielen:

„Einige ‚klassische‘ Trivialserien wie "TKKG" und "Perry Rhodan" genießen neuerdings bei jungen Erwachsenen sogar Kult-Status, offenkundig bieten sie diesen Anlaß zum Nostalgieren, zur Erinnerung an (oder Regression in) die scheinbar sorgenfreie eigene Kinderzeit.“ (Heidtmann 2001, 7)

#### 4.3 Das Hörspiel als Kommunikationsmedium

---

Als Grundhypothese nehme ich an, dass das Leben vieler Menschen ein "Leben aus zweiter Hand" ist, was heißt, dass nicht mehr das eigenständige Erleben im Vordergrund steht, sondern der Konsum von medial verarbeiteten Erfahrungen Anderer, welche real und fiktiv sein können. Dies fußt allerdings in einem "veralteten" Kommunikationsmodell, wonach eine Information durch ein Medium (z.B. Fernsehen, Radio oder Tonträger) übertragen werden kann (Abb. 5a).



Abb. 5a "veraltetes" Kommunikationsmodell

„Dem Konstruktivismus zufolge [ist] Tatsache, daß die Wirklichkeit nicht von den Medien übermittelt, sondern von den Rezipienten in einem Akt relativer Autonomie erzeugt wird“ (Kleinen/Kreutz 1995, 380), was ich wie folgt verstehen möchte (Abb. 5b).



Abb. 5b Kommunikationsmodell

Dabei ist die Selbstreflexion des Konstruktivismus insofern seine entscheidende Instanz, als man ihn sonst durch das Argument der Anwendung auf sich selbst ad absurdum führen könnte, auf welches aber mit dem Konstrukt einer "Wirklichkeit erster und zweiter Ordnung" geantwortet wird (Watzlawick 2000, 142ff), wobei die "zweiter Ordnung" der Wahrheit entspricht.

Wenn nun Horst Heidtmann die „Tonkassette als Massenmedium für Kinder“ (1992, 64) bezeichnet, so verweist dies mit Recht auf die seit Beginn der 1970er Jahre massenhaft hergestellten Kinder- und Jugendhörspielerien im "Low-Budget-Bereich" ( $\leq 6$  €). Auch die entsprechenden Abspielgeräte sind kostengünstig zu bekommen und mittlerweile Bestandteil der meisten Kinderzimmer. Was aber fangen die Kinder mit ihren, manchmal über 100 Hörspielen (Treumann 1996, 11) an? Für die Beantwortung dieser Frage ist die oben dargestellte konstruktivistische Kommunikationstheorie hilfreich, da sie „die Kinder als handelnde Subjekte ansieht, die aus dem vorfindbaren reichhaltigen Medienangebot diejenigen Medien auswählen und rezipieren, die ihren Bedürfnissen entsprechen“ (ebd., 10); dieses Faktum wird auch „perspektivische Wahrnehmung“ (Rogge/Rogge 1999, 16) genannt. Wir sehen also, dass Kinder in eine Art "reflexive Kommunikation" eintreten, wenn es um die Auswahl der für sie interessanten Hörspiele geht und sich somit in eine innere Interaktion zu diesem Medium begeben.

Nach außen hin bieten Hörspiele sowohl „Anlaß zu Gesprächen innerhalb der Gleichaltrigengruppe“ (Treumann 1996, 14), als auch die Möglichkeit für die Eltern, durch Beobachtung der „immer aufs neue“ gehörten Teile eines Hörspiels zu erkennen, „welche inneren Themen beim Kind gerade von besonderer Bedeutung sind“ (Rogge/Rogge 1999, 16).

Abschließend sei – unter Berücksichtigung der Grundhypothese – darauf hingewiesen, dass für die von den Kindern bevorzugten Handlungshörspiele gilt:

„Die Erlebnisse der Serienhelden bieten in mannigfacher Variation vieles von dem, was das hörende Kind in seiner Realität nicht findet.“ (Heidtmann 1992, 72)



## 5 Ausdrucksmittel des Hörspiels

---

Ausdrucksmittel des Hörspiels kann alles das sein, was man (bewusst) hört. Der Mensch kann über seine Ohren Schall im Frequenzbereich von 16 – 20 000 Hz<sup>8</sup> und Lautstärken zwischen 0 dB (Hörschwelle) und ca. 130 dB (Schmerzempfindung) wahrnehmen (Knilli 1961, 23ff).

Im folgenden werden Schallphänomene in *Sprache*, *Musik* und *Geräusch* differenziert, als Komplement dazu die *Stille* und als intervenierendes Ausdrucksmittel die *Akustische Gestaltung* des Ganzen betrachtet.

### 5.1 Sprache

---

Sprache im Hörspiel lässt sich sowohl *literarisch* (literarische Vorlage, Dialogbuch), als auch *radiophon* (akustische Realisation) analysieren.<sup>9</sup> Im Folgenden steht die radiophone Analyse im Vordergrund.

„Im Anfang war das Wort“ (Joh 1, 1); für das Hörspiel bedeutet dies das gesprochene Wort, denn erst durch den oder die Sprecher werden die Charaktere zum Leben erweckt – ein synonyme Begriff zu "Hörspiel" ist u.a. "Worttonträger" (Klöppel 1994, 314).

Der (anonyme) Erzähler kann die Aufgaben mehrerer Sprecher übernehmen (Hörbuch) und Musik (z.B. *Peter und der Wolf*) oder Geräusch (z.B. *Prinz Mumpelitz*) als Charakterisierung vorstellen.

Knilli beschreibt „Hörspielstimmen“ schlichtweg physikalisch als „Schallvorgänge, definiert durch ihren Schwingungsbereich (100 bis 10 000 Hz) und ihre dynamischen Verhältnisse (40 dB für Umgangssprache)“ (1961, 39). Dem entspricht die Möglichkeit, die Stimme als Geräuscherzeuger zu verwenden.

Entscheidender jedoch ist es, Sprecher einzusetzen, die aufgrund ihrer Stimme gut unterscheidbar sind, denn „ungeübten Hörern fällt es oft schwer, die Stimmen von mehr als drei Sprechern zu unterscheiden“ (Fischer 1964, 125). Die Serienproduktion bietet diesbezüg-

---

8 Darunter liegende Frequenzen werden als *Infraschall*, darüber liegende als *Ultraschall* bezeichnet; Justus Jonas auf die Frage, wie „die Atmosphäre des Grauens“ im "Gespensterschloss" geschaffen werden konnte: „Ich las kürzlich ein Buch, um meinem Onkel beim Zusammenbau einer Orgel helfen zu können, und darin war erwähnt, dass Schwingungen, die unterhalb des Schallfrequenzbereichs liegen – also Töne, die für das menschliche Ohr zu tief sind –, auf das Nervensystem merkwürdige Auswirkungen haben. Ich vermute, dass sich in der ausgedienten Orgel [im Schloss; J.R.] einige Pfeifen befinden, die so langsame Schwingungen erzeugen, dass sie weniger gehört als vom Nervensystem im Körper wahrgenommen werden. In gewisser Entfernung wirken sich diese Schwingungen als Unbehagen und Beklemmung aus. Aus der Nähe rufen sie wahrscheinlich Angst und Entsetzen hervor. Jenseits der Schlossmauern ist die Wirkung nicht mehr wahrzunehmen.“ (Hitchcock 2000, 168f)

Ultraschall „bleibt unhörbar, bei der Wahrnehmung sehr tiefer Töne verschmilzt der Hörsinn mit dem Tastsinn.“ (Heidtmann 1996, 2)

9 Die Begriffe „literarisch“ und „radiophon“ in Bezug auf das Hörspiel sind im übertragenen Sinne der Untersuchung von Wibke Weber entnommen. (Weber 1997, 63ff) Diese schränkt „radiophon“ allerdings dahingehend ein, dass „die sprachliche und außersprachliche Komponente gleichberechtigt“ sein sollen (Weber 1997, 65). Zur literarischen Analyse vgl. Kap. I, 4.1.

lich den Vorteil, sich an Stimmen zu gewöhnen und so auch mehr als drei Personen in einer Szene (für Kinder) verständlich zu machen. Immerhin bilden die *Drei ???* schon ein Trio, was bei einem Gespräch mit einer vierten Person bezüglich der Stimmenunterscheidung bereits schwierig wäre. In anderen Serien treten sogar noch mehr Personen "gleichzeitig" auf (z.B. *TKKG* und *Fünf Freunde* jeweils 4 Kinder und 1 Hund). Schwitzke spricht in diesem Zusammenhang von einer „Zusammenfassung zu Gruppen, bei denen die Stimmen einen Teil des Individuellen zeitweise oder ganz aufgeben“ (1963, 188); so können auch mehr als drei Personen im Hörspiel nebeneinander existieren.

Fischer erkennt nun für die „Sprache im Hörspiel“, in der „alles Wesentliche gegeben ist“ (1964, 120f) zwei entscheidende Strukturen, *Sprache als Verständigungs- und Kunstmittel*:

„Für den naiven Hörer ist Sprache gleich Sprache. Ihm fehlt das geschulte Gehör, das Gespür für all das, was über die Sprache als Verständigungsmittel hinausreicht und in den Bereich der Sprache als Kunstmittel hineingehört.“ (ebd., 122)

Auf dieser Basis lässt sich nun die gesprochene Sprache zwischen *Dialog* und *Monolog* unterscheiden. Der Dialog im Sinne eines Gesprächs innerhalb der Handlung ist die häufigste Form des Spracheinsatzes im Kinder- und Jugendhörspiel – daher auch die Bezeichnung Dialogbuch. Ebenso möglich, aber weitaus seltener sind das "*Gespräch*" mit dem Zuhörer (z.B. Alfred Hitchcock bei den *Drei ???* oder der Erzähler bei *Benjamin Blümchen*) und der *innere Dialog*, der gewissermaßen die Gedanken der Protagonisten in Dialogform wiedergibt (HB 4 (Anhang, 5)).

Der *äußere Monolog* wird meist durch den auktorialen Erzähler, als „spielexterne Figur“, genutzt, um „Vergangenes [zu] resümieren, Umstellungen in der Chronologie vor[zunehmen], Zeiträume [zu] überbrücken, Zukünftiges vorweg[zunehmen“ (Weber 1997, 76). Innerhalb der Handlung tritt er kaum und wenn dann in kurzer (Rede-)Form auf, da „Rundfunksprache im allgemeinen keine langen Perioden [hat], weil der Hörer den Anfang vergißt, wenn das Ende zu spät kommt“ (Klose 1974, 144). Das gleiche gilt auch für den *inneren Monolog*, der häufig dann auftaucht, wenn Gedanken und Gefühle der handelnden Personen zum Ausdruck kommen sollen. Dieser gilt, wird er im Kinder- und Jugendhörspiel verwendet, als Qualitätsmerkmal (Rogge/Rogge 1999, 31).

Zusammenfassend lassen sich für den radiophonen Einsatz von Sprache folgende Kriterien zur Analyse auflisten (Gaida/Peinecke 1996, 25):

- Wie werden Dialoge und Monologe eingesetzt? Nur als oberflächliche "Ping-Pong-Spiele" oder lebensecht?
- Wie glaubwürdig sind die Hörspielstimmen? (Erlebnisintensität, Tempo, Lautstärke,

Alter<sup>10)</sup>

- Sind die Stimmen deutlich unterscheidbar?<sup>11)</sup>
- Haben die Stimmen noch eine andere Funktion, als den Text/Dialog zu transportieren? (z.B. als Geräusch)

## 5.2 Musik

---

Das Hörspiel im Allgemeinen und das Kinder- und Jugendhörspiel im Besonderen ist in erster Linie ein *Sprach-* bzw. *Wortkunstwerk*. Hält man am „Primat des Wortes im Hörspiel“ fest, so „kann die Aufgabe der Musik im Hörspiel stets nur eine dienende sein“ (Fischer 1964, 128). Die Frage dieser Arbeit ist jedoch gerade, ob Musik – im Kinder- und Jugendhörspiel – Bedeutungsträger sein kann. Dementsprechend gilt dann die Einschränkung:

„In Verbindung mit sprachlichen Zeichen kann Musik eine Semantisierung erfahren. Oft unterliegt die Musik der Semantik des Textes. Die Musik, die dem Wort untergeordnet ist, also nicht Selbstzweck ist, übernimmt im Hörspiel eine dienende Funktion.“ (Weber 1997, 50)

Dem folgend möchte ich, nachdem das Hörspiel als Kommunikationsmedium erklärt wurde (Kap. I, 4.3), ein musikalisch-semantisches System erarbeiten (Kap. I, 6.2), indem ich zum einen die sich ständig wiederholenden Klischees hinsichtlich des Musikeinsatzes im Hörspiel zusammentrage und zum anderen die barocke Figurenlehre im Kontext musikalischer Lebenswelten für die Analyse (Kap. II, 1) nutzbar mache.

Grundsätzlich gibt es die Differenzierung in *textfreie* und *dem Text unterlegte* Musik, was sich z.B. auf das GEMA-Tarifsystem auswirkt.<sup>12</sup> Als Binnendifferenzierung ergibt sich für die textfreie Musik die Unterteilung in *Einleitungs-*, *Zwischen-* und *Schlussmusik* und für die dem Text unterlegte die in *Inzidenz-* und *Affektmusik* (Hobl-Friedrich 1991, 75ff).

Textfreie Musik wird oft erst nach Einsatz von Sprache ausgeblendet, was ein wesentliches Merkmal für die Hörspieldramaturgie ist, da es sich entscheidend auf „Tempo, Rhythmus und Gesamtcharakter des Hörspiels“ auswirkt (Gaida/Peinecke 1996, 15).

Die dem Text unterlegte Musik ist insofern interessant, als sie klar eine "dienende Funktion" übernimmt, was im Falle von Inzidenzmusik besonders deutlich wird, da diese dann

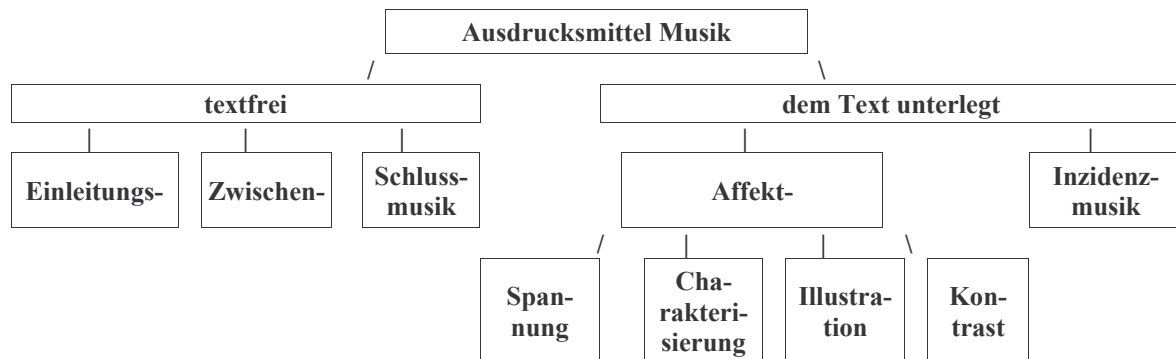
---

10 Dies ist eine nicht zu unterschätzende Frage, da es sich bei den Protagonisten hauptsächlich um Kinder handelt, deren Sprecher im Falle der Serienproduktion natürlich – im Gegensatz zur dargestellten Person – älter werden, d.h. sich auch stimmlich verändern ("Stimmbruch") und somit der Rolle entwachsen können. Eine Möglichkeit dem entgegenzuwirken ist der Einsatz von Sprecherinnen für eine Jungenrolle (z.B. Otto in *Benjamin Blümchen*).

11 In der Untersuchung von Rogge/Rogge wird dem zuwider von „überzogenen Stimmen“ gesprochen (1999, 14).

12 Spieldauerabschnitte eines Tonträgers, die Sprachwerke oder Geräusche wiedergeben und die ganz oder teilweise mit Musik unterlegt sind: Hierbei entfallen 50 % der Spieldauer der mit Musik hinterlegten Sprachwerke auf das Sprachwerk und 50 % der Spieldauer auf die Hintergrundmusik. (Stand: 01/2002)

zum Einsatz kommt, wenn eine Szene es einfordert (Hobl-Friedrich 1991, 75f; z.B. Dialogbuch gibt an, dass ein Radio zu hören ist (HB 5 (Anhang, 5))). Darüber hinaus kann die dem Text unterlegte Musik aber auch als Affektmusik für *Spannung*, *Charakterisierung*, *Illustration* und *Kontrast* sorgen. Im Überblick (Abb. 6):



**Abb. 6** Musikeinsatz im Hörspiel

Auf die einzelnen Punkte möchte ich in Kapitel I, 6.3 näher eingehen. Folgende Fragen sind dabei für die genauere Betrachtung wesentlich (Gaida/Peinecke 1996, 25; Hengst 1979, 50):

- Wird Musik *textfrei* oder *dem Text unterlegt* verwendet? Welche Funktionen erfüllt sie dabei?
- Ist die Musik *eigenständiges* Hörspielelement bzw. Ausdrucksmittel?
- Ist die Musik bereits aus Pop oder Klassik oder aus einem anderen (Kinder-)Medium bekannt?
- Werden charakterisierende musikalische Leitmotive und Musikinstrumente verwendet?<sup>13</sup>
- Korrespondiert die Musik mit dem Inhalt oder wirkt sie zufällig, aufgesetzt?
- Hat die Musik die Funktion, ein Geräusch zu imitieren?

### 5.3 Geräusch

Der Einsatz von Geräuschen im Hörspiel scheint trivial zu sein und man glaubt gar nicht, wie viele Türen quietschen und wie viele Regisseure die Sprecher oder, wie Knilli schreibt, „die Hörspieler oder deren Ton-Double (den Regieassistenten) über kostspielige Steinpflaster, Holzplanken, Sand- und Kieswege [hetzen]“ (1961, 27), um eine möglichst authentische Geräuschkulisse zu schaffen. Allein in der von mir ausführlich analysierten, ca. eineinhalbminütigen Szene tauchen sieben verschiedene Geräusche auf (Kap. I, 4.1)!

<sup>13</sup> Der Begriff der Leitmotivik ist, wie Mechtild Hobl-Friedrich richtig erklärt, spätestens seit Richard Wagner mit einer bestimmten Bedeutung belegt, so dass sie unterscheidend anführt, „daß das bloße Wiederholen von Motiven, das häufige Wiederverwenden bestimmter Instrumentarien, nicht zur Kategorie der Leitmotivik gehören“ (Hobl-Friedrich 1991, 77).

Und dennoch ist klar, „was für die Musik im Hörspiel gilt: daß sie hinter dem Wort zurücktreten soll, das gilt erst recht für das Geräusch“ (Fischer 1964, 139). Auf den sparsamen Gebrauch der beiden Ausdrucksmittel Musik und Geräusch möchte ich im nächsten Kapitel genauer eingehen.

Geräusche werden, spätestens „seit elektronische Schallinstrumente vorhandene Geräusch-, Ton- und Stimmbilder nachahmen und eine unermessliche Masse neuer Klangmuster und Schallgestalten erzeugen können“ (Knilli 1961, 26), in *naturalistische* und *künstliche* unterteilt. Das große Spektrum der naturalistischen Geräusche beinhaltet, was nicht vergessen werden darf, viele mehr oder weniger künstlich erzeugte Geräusche, bspw. indem Regengeräusche durch kreisende Bewegungen eines mit Erbsen gefüllten Küchensiebs erzeugt werden.<sup>14</sup> Deswegen sind naturalistische Geräusche am klarsten dadurch definiert, dass man ihnen eine (beabsichtigte) realistische Wirkung zuweist und künstliche eben dadurch, dass eine solche Zuweisung nicht eindeutig bzw. unmöglich ist („z.B. das Knistern von Zellophan kann Feuer oder Regen bedeuten“ (Weber 1997, 53)).

Wie schon in den beiden vorangegangenen Kapiteln angedeutet, lassen sich sowohl Stimmen, als auch Musikinstrumente – im weitesten Sinne – zur Geräuscherzeugung nutzen, was deutlich macht, dass die Übergänge zwischen Sprache, Musik und Geräusch fließend sind, aber auch, dass „man sich [...] mit KNILLIS »totalem Schallspiel« in allzu große Nähe der *musique concrète*“ begibt (Fischer 1964, 121). In Kinder- und Jugendhörspielen fallen solche Experimente jedoch eher naiv aus, wie z.B. im Falle des sprechenden Mynahs *Blackbeard* in *Die drei ??? und der Superpapagei* {1} (HB 6 (Anhang, 5)), der mit verstellter menschlicher Stimme "gesprochen" wird.

Der entscheidende Fachbegriff aber, welcher seit seiner Prägung durch Heinz Hengst in nahezu allen Untersuchungen zum Thema Hörspiel auftaucht (z.B. Weber 1997, 53; Rogge/Rogge 1999, 31) und meist in engem Zusammenhang zum Ausdrucksmittel Geräusch verwendet wird (z.B. Treumann 1995, 103), aber genauso auch für die übrigen Ausdrucksmittel gilt, ist der der *Doppelpunkt dramaturgie* (bei Treumann: *Verdopplung*), die so funktioniert, „daß die Erzähler oder andere sprachlich Agierende die Geräusche ganz einfach ansagen“ (Hengst 1979, 34).

---

14 In den Anfängen des Hörspiels wurden Geräusche immer künstlich mit „Donnerblech und Windmaschine“ hergestellt und hernach die „gewaltsam umgedeutete Wirklichkeit durch echte ersetzt“ (Schwitzke 1963, 216), d.h. es entstanden Hörspiel-Geräuscharchive mit O-Ton-Aufnahmen. Dass diese nie das gesamte Ausdrucksspektrum der unterschiedlichen Geräusche abdecken werden, ist klar. Auch bedarf es oft akustischer Tricks, um die jeweiligen Geräusche überhaupt nutzbar zu machen (Kap. I, 5.5). Aus pädagogischer Sicht lässt sich der kreative Umgang mit selbst gemachten Geräuschen nicht hoch genug einschätzen, beinhaltet er doch ein Höchstmaß an Phantasie und Kreativität (Rogge/Rogge 1999, 151ff; Treumann 1995, 50ff).

In der in Kapitel I, 4.1 analysierten Szene begegnet uns das Phänomen der Doppelpunkt-dramaturgie im Zusammenhang mit Geräuschen gleich zweimal:

- „brauste ein Sportwagen auf den Hof“ ↔ Motorengeräusche und
- „Skinny Norris stieg aus.“ ↔ Autotür.

Allerdings wird auch demonstriert, wie Geräusche ohne Verdopplung eingesetzt werden können, denn in der literarischen Vorlage heißt es: „drückte kräftig auf die Hupe“, was mit kurzes Hupen korrespondiert.

Grundsätzlich lässt sich der Einsatz von naturalistischen und künstlichen Geräuschen hinsichtlich seiner (beabsichtigten) Wirkung, die *realistisch*, *Atmosphäre schaffend* oder *symbolhaft*<sup>15</sup> sein kann, analysieren, was zu folgenden zusammenfassenden Fragen führt (Gaida/Peinecke 1996, 25):

- Lassen sich Geräusche klar als naturalistische bzw. künstliche erkennen?
- Haben die Geräusche realistischen, Atmosphäre schaffenden oder symbolhaften Charakter?
- Haben die Geräusche noch andere Aufgaben, als die zuvor genannten? (Gliederung der Handlung, Akzent u.ä.)
- Lassen die Geräusche Spielraum für Phantasie?
- Werden Stimmen oder Musikinstrumente zur Geräuscherzeugung eingesetzt?

## 5.4 Stille

---

„Also bedeutet Schweigen im Hörspiel Nichtvorhandensein? Nein, nimmt man es genau, so bedeutet es eher: Nebelwand, in der alles, wahrhaftig alles, insgeheim vorhanden ist und sich bloß verbirgt, es kann jeden Augenblick hervortreten.“ (Schwitzke 1963, 188)

Zu Beginn des fünften Kapitels wurde Stille als Komplement zu Sprache, Musik und Geräusch vorgestellt, was zwei Definitionen beinhaltet, erstens Stille als *Abwesenheit von Schall* und zweitens Stille als *bewusstes Hören*.

Erstere ist die logische Erklärung von Stille, aber bewusstes Hören mit Stille gleichzusetzen, scheint zunächst unschlüssig zu sein. Jedoch hat Rüdiger Liedtke eindrucksvoll popularisiert, dass Stille „einmal eine Harmonie zwischen Außenreizen – die subjektiv akzeptiert und als angenehm empfunden werden – und einer inneren Ausgeglichenheit“ bedeutet und „darüber hinaus den bewußten genuß- und lustvollen Umgang mit Musik“ meint (1996, 237). Auch Fischer spricht in diesem Zusammenhang von „akustische[n] Eindrücke[n], die die Stille dem Hörer erst bewußt machen“ (1964, 152), was die Möglichkeit hervorhebt, Stille, im Sinne von "Gesprächspausen", durch Musik (z.B. „leise Flöten- oder

---

<sup>15</sup> „Häufig wird eine symbolische Parallele zwischen Naturereignissen und menschlichen Schicksalen gezogen, etwa der aufbrausende Sturm als Ankündigung für einen tragischen Konflikt.“ (Weber 1997, 53)

Geigenklänge, die von weither zu kommen scheinen“ (ebd.) und Geräusche (z.B. Wassertropfen in einer Höhle oder Uhrenticken im Zimmer) darzustellen und diese dadurch gleichsam ins Bewusstsein treten zu lassen. Dieses Verfahren möchte ich *komponierte Stille* nennen.

So kann Treumann von „einer ruhig gestalteten Serie“ sprechen (1996, 123), ohne damit Produktionen mit langen (Gesprächs-)Pausen zu meinen, sondern eben solche, die (den Kindern) Zeit zum bewussten Hören lassen.

Ähnlich wie die Generalpause in der Musik kann Stille als Abwesenheit von Schall den Fluss des Hörspiels auffallend unterbrechen und so als dramaturgisches Element wirksam werden, etwa als stummes Erschrecken; einen Effekt, den wir z.B. aus der Zirkusmusik kennen, wenn diese plötzlich den Trommelwirbel an der atemberaubendsten Stelle unterbricht.

Wie lange aber darf Stille dauern? Für die komponierte Stille schlägt Fischer „zehn Sekunden, manchmal auch ein wenig länger“ vor (Fischer 1964, 152), denn es besteht die "Gefahr", dass der Hörer mit seinen Gedanken abschweift; bei Abwesenheit von Schall kann es sogar sein, dass andere, außerhalb des Hörspiels, liegende Geräusche wahrgenommen werden. Dies ist sicherlich eine interessante, noch wenig verwendete Möglichkeit zur Hörsensibilisierung.

Zusammenfassend kann man für den Einsatz von Stille im Hörspiel fragen:

- Wird Stille in irgendeiner Form als Ausdrucksmittel eingesetzt? (Abwesenheit von Schall, bewusstes Hören, komponierte Stille)
- Wie sieht die komponierte Stille – speziell die musikalische – aus?
- Intensiviert Stille Sprache, Musik oder Geräusch, d.h. ist das Hörspiel ruhig gestaltet?

Was hier speziell für das (Kinder- und Jugend-)Hörspiel formuliert wurde, gilt auch im Hinblick auf den Hörfunk und das Fernsehen allgemein und leitet zum nächsten Kapitel über:

„Überbetontes Sounddesign in allen Elementen des Programmablaufs bei Hörfunk und Fernsehen wird sicher bald Überdruß erzeugen. Gekonntes Sounddesign weiß um die Qualität der filigranen Gestaltung und verwendet ebenso eine zunächst gegenteilig scheinende Komponente: die Stille.“ (Gleichmann 2001, 82)

## 5.5 Akustische Gestaltung

---

Haben sich die älteren Autoren in ihren Publikationen über das Hörspiel noch sehr genau mit den technischen Möglichkeiten des Rundfunks und explizit mit der Stereophonie auseinandergesetzt (z.B. Klippert 1977), so gehört diese heute, im Zeitalter von "dolby sur-

round" u.ä., zum guten Ton.

Nicht die Faszination über das technische Know-how, sondern die Frage nach der ästhetischen Anwendung desselben steht nun im Vordergrund und wird in den meisten Kinder- und Jugendhörspielen, welche größtenteils Handlungshörspiele sind und somit eine, vom Dialog getragene Handlung akustisch vermitteln wollen, auf die Gestaltung von *Raum* und *Zeit* angewandt. Lediglich der *Montage* als Verknüpfung von Szenen und Sequenzen kommt eine vergleichbar wichtige Funktion zu (Rogge/Rogge 1999, 26ff).

### **Raumakustik**

Jeder Raum hat seine eigene Akustik<sup>16</sup>; diese wird z.B. durch seine Größe und die darin befindlichen Gegenstände bestimmt, weswegen es früher für Hörspielproduktionen eigens eingerichtete Räume mit unterschiedlicher Akustik gab (Knilli 1961, 47).

Mit Aufkommen der Stereophonie entstanden dann neue Möglichkeiten, Räume hörbar zu machen, was heute durch moderne Surroundanlagen und das „Kunstkopf-Verfahren“ (Weber 1997, 57) noch um ein Vielfaches übertroffen wird und zumindest rudimentär in Kinder- und Jugendhörspielen zum Einsatz kommt, denn die meisten Räume werden dort trotzdem verbal angekündigt (vgl. das in Kap. I, 4.1 analysierte Beispiel).

Ferner besteht die Möglichkeit, Raumklang durch analoge oder digitale Effektgeräte auf technischem Wege zu erzeugen, was am simpelsten durch eine Signalverzögerung (Echo) erreicht wird.

### **Zeit**

Analog zur Raumakustik lässt sich ebenso definieren: Jede Zeit hat ihre eigene Akustik, was zumindest schonmal die Idee hervorhebt, dass verschiedene Zeiten durch unterschiedliche akustische Merkmale dargestellt werden können. Eine Kopplung von Raum- und Zeitakustik ist aber in jedem Fall deutlicher, zumal „ständige Zeitsprünge mittels Vor- und Rückblenden [...] jüngere Kinder [verwirren]“ (Rogge/Rogge 1999, 28).

Für die meisten Kinder- und Jugendhörspiele ist sowieso eine kausale, lineare Erzählweise ohne Zeitsprünge und das Ansagen der jeweiligen Tageszeit durch den Erzähler üblich (vgl. das in Kap. I, 4.1 analysierte Beispiel).

Auch ist zu bemerken, dass nicht nur nacheinander erzählt, sondern auch gesprochen wird. Ist man nur auf den Hörsinn angewiesen, würde ein einziges Stimmtohuwabohu entstehen, sprächen alle gleichzeitig.<sup>17</sup>

### **Montage**

Schnitt und Blende sind die häufigsten Montagetechniken, d.h. Szenen werden entweder aneinander geschnitten oder ein- bzw. ausgeblendet. Gerade im Kinder- und Ju-

16 Das gilt auch für "Open-air-Räume", wie z.B. den Schrottplatz im analysierten Beispiel (Kap. I, 4.1).

17 Wie wir aber wissen, gibt es diese Gesprächsordnung in Wirklichkeit nicht, da sich einzelne Beiträge im Dialog überschneiden können. Und das stellt eine Herausforderung für das Hörspiel dar, will es Realität abbilden und reflektieren (z.B. *Das Oma-Projekt* (HB 7 (Anhang, 5))).



gendhörspiel ist der Einsatz von Musik als Szenentrenner beliebt. Sie wird entweder "weich", mit dem Ende der Sprache eingeblendet oder "hart" an die Sprache geschnitten und analog mit einsetzender Sprache langsam ausgeblendet oder von Sprache durch Schnitt abgelöst.

Schwitzke, der die Blende als „Atem des Hörspiels“ (1963, 190) bezeichnet, gibt auch Definitionen für die verschiedenen Blendarten, wie Ein-, Aus-, Über- und Durchblende (ebd., 193), so dass hier nur noch darauf hingewiesen wird, dass in Zukunft vermehrt der Computer zusammen mit einem Sequenzerprogramm für die Montage zum Einsatz kommen wird. Wie bei allen Neuerungen gilt auch hier, sich langsam an die neuen Möglichkeiten zu gewöhnen.<sup>18</sup>

Nachdem die drei wichtigsten Begriffe geklärt worden sind, bleibt zu fragen, wie die Akustische Gestaltung der vier übrigen Ausdrucksmittel Sprache, Musik, Geräusch und Stille aussieht. Die wichtigsten Punkte leiten sich aus der Reihenfolge der Produktionsschritte ab (Kap. I, 3). Bei der Bearbeitung der Dialoge werden zuerst „Versprecher, Stottern, Räuspern, "Ähs" und "Ohs"“ herausgeschnitten (Weber 1997, 56); so hatte z.B. Andreas Fröhlich, alias Bob Andrews, bei den *Drei ???* als Teenager das Wort Recherchen fälschlicherweise auf der ersten Silbe betont, was dann von den Verantwortlichen bei der Bearbeitung verbessert wurde, sich aber trotzdem zu einem Running Gag entwickelt hat – in *Die drei ??? Tal des Schreckens* {98} wurde es beim Verbessern überhört (HB 8 (Anhang, 5)).

Im nächsten Schritt werden die Dialoge mit passenden Musiken und Geräuschen unterlegt, was dann den Einsatz von Schnitt- und Blendtechnik verlangt. Hierbei kann auch Stille musikalisch oder durch Geräusche komponiert werden. Außerdem können Stimmen noch nachträglich verändert werden, indem z.B. Hall hinzugefügt oder weggenommen wird, was im Besonderen eine Raumveränderung mit sich bringt. Für den inneren Monolog gilt, dass er ideal durch das monophone Verfahren zum Ausdruck kommt (ebd., 57).

Wichtig bei der Bearbeitung von Geräuschen ist, dass der O-Ton nicht ungefiltert im Hörspiel wiedergegeben werden kann und darf, da die wirklichen akustischen Verhältnisse – z.B. von Schüssen und Explosionen – die Schmerzgrenze überschreiten würden und gerade die Kinderkassettenrekorder sowieso nicht in der Lage sind, die Realität abzubilden, so dass eine künstliche Bearbeitung meistens realitätsnaher und zugleich phantasiefördernder ist. So können Schüsse künstlich durch zerplatzende Luftballons simuliert werden oder professionell mithilfe von diversen Filtern abgeschwächt werden.

---

<sup>18</sup> Tatsächlich wird noch immer nach dem bewährten "Tonband-Schnitt-Verfahren" gearbeitet (Gaida/Peinecke 1996, 11 Fußnote).

Für die Akustische Gestaltung kristallisieren sich insgesamt folgende Fragen heraus (Gaida/Peinecke 1996, 26):

- Werden Raum und Zeit durch technische Mittel zum Ausdruck gebracht?
- Wie sind die einzelnen Szenen miteinander verbunden (Schnitt, Blende) und wie hoch ist die Schnittfrequenz?
- Sind die Ausdrucksmittel Sprache, Musik und Geräusch elektroakustisch verändert oder verfremdet worden? (Hall, Gestaltung von innerem Monolog und von verschiedenen Realitätsebenen)

## 6 Musik als Nebensache – Hintergrundmusik

---

Ein weiser Mensch wird gefragt, worin sein Geheimnis besteht. Er antwortet: "Wenn ich liege, dann liege ich. – Wenn ich sitze, dann sitze ich. – Und wenn ich gehe, dann gehe ich." Die, die ihn gefragt hatten, meinen daraufhin, dass sie dies doch auch täten und der Weise antwortet: "Wenn ihr liegt, dann sitzt ihr schon. – Wenn ihr sitzt, dann geht ihr schon. – Und wenn ihr geht, dann seid ihr schon angekommen." (sinngemäß durch J.R.)

Wenn es um das Musikhören geht, würde der Weise vermutlich sagen: "Wenn ich Musik höre, dann höre ich Musik." Unsere Tradition kennt dies in einer mehr oder weniger gezwungenen (Konzert-)Form, in der die Zuhörer mucksmäuschenstill der Musik lauschen "müssen" und ihre Anwesenheit während des Konzerts nur durch gelegentliches Räuspern und anschließend durch jubelnden Beifall kundtun dürfen. Dies ist jedoch nur die eine, rezeptiv-orientierte Seite, für die wichtig ist, was Erich Fromm im Hinblick auf das „Interesse an Musik“ so ausdrückt:

„Es kann ein Akt des Besitzergreifens sein, wenn ich mir eine Schallplatte kaufe, auf der Musik ist, die ich gern mag, und vielleicht »konsumieren« die meisten Menschen, denen Kunst gefällt, diese nur; aber es gibt doch wohl noch eine Minderheit, die mit echter Freude, ohne den Impuls zu »haben« reagiert.“ (1998, 110)

Demgegenüber steht eine produktiv-orientierte Seite des Musikhörens, welche alle die Formen beinhaltet, in denen sich – um in Fromms Jargon zu bleiben – eine "äußere Aktivität" wie z.B. Tanzen, Spielen<sup>19</sup> und nicht zuletzt Musizieren zeigt. Letzteres, weil es für eine gelungene musikalische Darbietung unumgänglich ist, sich selbst und seinen Mitspielern zuzuhören – Beethoven, der bekanntlich zum Ende seines Lebens taub war, bildet eine berühmte, darunter leidende "Ausnahme".

Hintergrundmusik zielt nun sowohl auf die "äußere", als auch auf eine "innere" Aktivität ab; sie soll eine Wirkung oder Emotion (= "innen") auslösen. Diese kann individuell ge-

---

19 auch: "Schau-spielen" und "Hör-spielen"

wählt sein, z.B. Entspannungsmusik, oder manipulativ verabreicht werden, z.B. in der Werbung. Dass das subjektiv "funktioniert" – man spricht in diesem Zusammenhang auch von *funktionaler* und *funktioneller Musik* – belegt das Festhalten an dieser Tradition. Hinsichtlich des Kinder- und Jugendhörspiels wird Musik sogar zur zweitrangigen Nebensache degradiert, denn

„wenn Kinder Fernsehen schauen, schauen sie Fernsehen; wenn Kinder Bücher lesen, lesen sie Bücher; wenn Kinder Cassetten hören, machen sie häufig noch etwas anderes.“  
(Treumann 1995, 40)

Hörspiele werden demnach selten konzentriert gehört, sondern meistens „als Sekundärmedium, als Geräuschkulisse, als Hintergrundfolie für Tagträume“ wahrgenommen (Heidtmann 1992, 72), stellen also eine Art "zweite Wahrnehmungsebene" dar. Gleichsam bildet Musik in den meisten Fällen einen Hintergrund für das Geschehen im Hörspiel und befindet sich somit auf einer "dritten Wahrnehmungsebene". Dies sind allerdings nur Bilder, die das Phänomen des "menschlichen Multitaskings" vereinfacht illustrieren.

## 6.1 Musik für Kinder

---

„Geräusche und Musik haben eine eigenständige Funktion [im Hörspiel; J.R.], sie müssen so gestaltet sein, daß sie dem Entwicklungsstand Ihres Kindes entsprechen.“  
(Rogge/Rogge 1999, 22)

Welche Musik entspricht dabei welchem kindlichen Entwicklungsstand? Ist Bach vielleicht ungeeignet, Mozart aber passend? Sieht man einmal von der Diskussion um die Wirkungen von Musik(erziehung) hinsichtlich "Sozialverhalten, Intelligenz und (schulischer) Leistungsfähigkeit" (Bastian 2001) ab, so bleibt ein mehr oder weniger spekulatives Feld der Einschätzung des kindlichen Musikgeschmacks. Dieses reicht von Beobachtungen der Abgrenzung, z.B. durch der elterlichen Musik entgegengesetzte Musikrichtungen, bis hin zur Adaption an das im sozialen Umfeld Vorherrschende. Dabei sind den Kindern und Jugendlichen grundsätzlich keine Grenzen gesetzt; erst die per Gesetz verbotene, bspw. "rechtsradikale" Musik stößt auf negative Sanktionen.

Das vorangestellte Zitat bezieht sich jedoch hauptsächlich auf die Hörspielmacher respektive -komponisten, die Musik wohlüberlegt einsetzen sollen und zwar so, dass davon auszugehen ist, dass die Kinder sie verstehen und im Endeffekt keinen "Schaden" durch sie nehmen. Aber kann Letzteres überhaupt passieren? Kann Musik schädlich sein? Als Gegenpol der Musiktherapie, die diese zum Wohl des Menschen einsetzt, müsste es genauso auch Musik geben, die sich diesem Wohl widersetzt. Dies ist dann aber keine Frage der Eignung von Musik für Kinder mehr, sondern eine auf musikalische Wirkung abzielende Annahme; dass diese mehr als umstritten ist, wird in Kapitel I, 6.3 kritisch aufgegriffen. So

kann grundsätzlich festgestellt werden: „Jede Musik kann prinzipiell auch eine Musik für Kinder sein.“ (Weber 1995, 12) "Gefahr" besteht lediglich im Hinblick auf die außermusikalischen (Text-)Inhalte und evtl. im "schlechten" musikalischen Vorbild, welches sich bspw. in der Sparte *Kinderlied* durch die „kindertümelnd, häufig mit quäkender Kehlkopfstimme vorgetragen[en]“ weitestgehend "primitiven" Stücke offeriert (Heidtmann 1992, 71).

„Bei auditiven Darbietungen (durch Rundfunk wie auf Tonträgern), die den Rezipienten ohne visuelle Ergänzung, ohne Bilder erreichen sollen [diese werden allenfalls durch die Cover geliefert; J.R.], wird dieser einesteils veranlaßt, sich in besonderer Weise auf das gesprochene Wort oder die Musik zu konzentrieren. Gleichzeitig eröffnet jedoch die Beschränkung auf den Hörsinn besonderen Raum für Assoziationen, für eigene Bilder im Kopfe des Hörers, und läßt dessen Gedanken ins Weite schweifen.“ (Heidtmann 1996, 2)

Was Horst Heidtmann hier anspricht, ist gerade in Bezug auf das Kinder- und Jugendhörspiel und die darin vorkommende Musik interessant, da zum einen die Konzentration auf den Hörsinn betont wird, die sich allerdings oft in Paralleltätigkeiten auflöst und zum anderen die Möglichkeit der Imagination und Assoziation hervorgehoben wird. Das Hörspiel wird so zu einer, gerade für Kinder wichtigen musikalischen Sozialisationsquelle – auch belegt durch die Tatsache, dass viele Hsp.-Serien ihre Musik erfolgreich auf einem Sampler veröffentlicht haben, wie z.B. die *Drei ???*-Folge 29.

## 6.2 Musikkonzepte – ein musikalisch-semantisches System

---

„Musik läßt sich [...] so lokalisieren, daß sie in den Kommunikationsmedien als ein Bezugssystem subjektiver Metaphorik aufscheint, das nicht die realen oder mit Hilfe der Bildmedien übertragenen visuellen Wirklichkeiten kommentierend begleitet oder auffüllt, sondern als *semantisch offener Projektionsraum* [in] die Konstruktion medialer Wirklichkeit, die immer eine subjektive ist und mit Fiktionen arbeitet, aktiv eingreift, diese miterzeugt.“ (Kleinen/Kreutz 1995, 379)

Gemeinhin werden musikalische Zeichen lediglich als solche mit rein syntaktischem Wert betrachtet, d.h. nur im Hinblick auf ihre wechselseitige Beziehung untereinander untersucht. Dieser formalen Relation der (musikalischen) Zeichen (*Syntaktik*) stehen *Pragmatik*, als die Beziehung zwischen Zeichen und Wahrgebendem und *Semantik*, als die Beziehung zwischen Zeichen und Bezeichnetem gegenüber.

„Das musikalische Zeichen ist also zunächst einmal frei von Bedeutung, da die semantischen Bezüge fehlen. Es kann jedoch semantisiert werden, nämlich dann, wenn Bezüge zu außermusikalischen (systemexternen) Bereichen bestehen“ (Weber 1997, 50).


Gerade die viel zitierten *4 Jahreszeiten* (Vivaldi) und *Biblischen Historien* (Kuhnau) zeigen, dass „die ikonische Interpretation musikalischer Bewegungsmuster nur unter Zuhilfenahme der Überschriften [des Programms; J.R.] Erfolg verspricht“ (Kaden 1998, 2190); jedoch klammert dies jenen Graubereich aus, in dem Musik noch nicht Geräuschersatz ist, aber auch nicht als katexochen tönend bezeichnet werden kann (z.B. elektronische Musik). Im folgenden werden die nötigen Grundbegriffe der Semantik geklärt, da sie in der Fachliteratur keine einheitliche Bezeichnung finden (ebd., 2158):

### **Semiotik**

Die Semiotik gliedert sich in *Syntaktik*, *Semantik* und *Pragmatik*. Zur Beschreibung dieser Bereiche genügen vier Faktoren: a) das *Zeichen* selbst, b) das, was es bezeichnet – *Bezeichnetes*, c) einen das Zeichen *Wahrnehmenden* und d) einen das Zeichen *Wahrgebenden*.<sup>20</sup>

### **Semantik**

In der Semantik unterscheidet man drei Typen von Zeichen:

a) *Index* (kausale Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem; z.B. Rauch als *Symptom* von Feuer), b) *Ikon* (strukturelle Ähnlichkeit zwischen Zeichen und Bezeichnetem; z.B. ) und c) *Symbol* (gesetztes Zeichen; z.B. das Wort *Vogel*).

Für die (Be-)Deutung von Musik sind Ikon und Index die zentralen Zeichentypen, da sich bspw. die sogenannten musikalisch-rhetorischen Figuren des Barock fast durchweg bildlich-ikonisch verstehen lassen (ebd., 2159) und musikalische Zitate, wie etwa Klassik im Hörspiel, fast immer eine indizierende Wirkung haben (Kap. I, 6.3). Freilich treffen wir hierbei auf ein der Doppelpunktdramaturgie ähnliches Phänomen, dergestalt, dass das musikalische Ikon das in einem anderen Ausdrucksmittel bereits Existente verdoppelt:

„So eignen sich denn figürliche Imitationen weit besser zur Verdeutlichung eines semantisch bereits Gegebenen als zur ernsthaften Repräsentation desselben, in ungeschmälertem Zeichengebrauch.“ (ebd., 2190)

Eben weil sich die musikalisch-rhetorischen Figuren des Barock gut systematisieren lassen und sich cum grano salis bis zur heutigen Populärmusik erhalten haben, lassen sie sich sinnvoll als Grundlage für ein mögliches musikalisch-semantisches System verwenden. Doch zuvor soll Hörspiel-Musik generell in drei Arten differenziert werden.

---

<sup>20</sup> Die Bezeichnungen *Wahrgebender* und *Wahrnehmender* habe ich mit bedacht so gewählt, um deutlich zu machen, dass es sich auf "beiden Seiten" um ein konstruktives Phänomen handelt, welches in der Wahrheit wurzelt (Kap. I, 4.3).

## 6.2.1 Drei Arten von Hörspiel-Musik

---

Ähnlich wie beim romantischen Kunstlied, welches Strophenform haben oder durchkomponiert sein kann, lässt sich Musik für das Hörspiel in *Musik im Hörspiel* und *Hörspielmusik* differenzieren; eine Unterscheidung, die selbst in renommierten Musiklexika nicht beachtet wird und zu verschwommenen Definitionen führt (Hobl-Friedrich 1990, 34f: Verweis auf die Gleichsetzung beider Begriffe in: Honegger/Massenkeil, Das Große Lexikon der Musik (Bd. 4); Freiburg/Br. 1979, 127). Dabei spricht man von:

„**Musik im Hörspiel** [...], wenn musikalische Phrasen punktuell zur inneren oder äußeren Gliederung eingesetzt sind als Szenentrenner, Einleitungs- und Schlußmusiken, Pausenfüller, in Brückenfunktion oder als Geräusch"ersatz".“ (ebd., 33)

Solche "musikalischen Phrasen" spiegeln gewissermaßen die Handlung und die Gesamtstimmung des Hörspiels ohne detailliert auf die womöglich wechselnde Stimmung in den einzelnen Szenen und Sequenzen einzugehen. Das Gros der textfreien Musiken in Kinder- und Jugendhörspielserien lässt sich demnach als *Musik im Hörspiel* definieren, da sie – gerade was die Einleitungs- und Schlussmusik angeht – immer wieder innerhalb der gesamten Serie auftauchen.

und von:

„**Hörspielmusik** [...], wenn Musik originär für ein ganz bestimmtes Hörspiel konzipiert worden ist, wobei es final keine Rolle spielt, ob es sich um Originalkompositionen, um Montagen oder Collagen absoluter Musik oder um eine Mixtur aus beidem handelt.“ (ebd.) Die Beziehungen zwischen Handlung und Musik können dabei enger gestaltet werden, indem Musik auf einzelne Szenen und Sequenzen eingeht, aber auch verstärkt musikimmanente Wirkungen gegenüber der Handlungsstruktur einsetzt. Diesen Sachverhalt möchte ich, analog zum Kunstlied, als *durchkomponierte Hörspielmusik* bezeichnen. Er tritt in Kinder- und Jugendhörspielserien meist in geräuschhafter Form und Funktion auf. Die Grenze zur *Musik im Hörspiel* lässt sich nur am Einzelfall festmachen.

Meistens kommen beide Musikarten in Kinder- und Jugendhörspielserien zum Einsatz, so dass man insgesamt von einer *Variation* des Ausdrucksmittels Musik sprechen kann (vgl. *variiertes Strophenlied*). Sowohl Musik im Hörspiel als auch Hörspielmusik können dabei eigenständiges Hörspielement sein, d.h. für sich eine die Handlung ausdeutende Funktion übernehmen.

„Musik als Hörspiel? Hörspiel als Musik?“ fragt Rudolf Frisius (Schöning 1982, 136) und markiert so – ganz im Sinne Knillis (1961) – die dritte Möglichkeit als die eines „totalen Schallspiels“. Der Begriff *Musik als Hörspiel* geht auf Mauricio Kagel zurück, der diesen wie folgt definiert:

**Musik als Hörspiel** eröffnet insofern neue kompositorische Möglichkeiten, als sie in der Annahme wurzelt, dass das Hörspiel „weder eine literarische noch eine musikalische, sondern lediglich eine akustische Gattung unbestimmten Inhalts“ ist (Kagel 1969, zitiert in: Klüppelholz 1977, 343). D.h. Sprache, Musik und Geräusch haben einen gleichberechtigten akustischen Materialwert und Bedeutung ergibt sich aus ihrer – im Hörspiel kombinierten – Gesamtheit. Dass diese dritte Art des Musikeinsatzes ein weites Feld in Richtung *musique concrète* und *Neue Musik* auftut braucht nicht eigens erklärt zu werden, sondern kann gleich in eine pädagogische Exemplifikation münden (Kap. III, 2.4). Den umgekehrten Fall, **Hörspiel als Musik**, definiert Klaus Schöning in einem Interview mit Mauricio Kagel als „Versuche, besonders von Literaten der konkreten Poesie, auch musikalische Strukturen in das Neue Hörspiel einzubringen“ (Schöning 1970, 233).

Ich möchte analog zum obigen Begriff *Musik als Hörspiel* dahingehend ausweiten, dass ich die sogenannten *Musikalischen Hörspiele*<sup>21</sup> ihm zuordne, da letztlich dort Musik und Biografie eines Künstlers für die Hörspielstruktur sorgen.

## 6.2.2 Klischees zum Einsatz von Musik im Hörspiel

---

Ist es möglich, Außermusikalisches durch Musik darzustellen? – Diese Frage gehört, nicht nur was Hörspiele angeht, zu den zentralen Fragen der Musikwissenschaft. Die Tatsache, dass die meisten Autoren, die über Musik und Hörspiel geschrieben haben, diese indirekt mit Ja beantworten, indem sie Beispiele für den assoziativen Einsatz von Musik geben, verweist auf die allgemeine, intuitive Antwort. Jedoch kommt man nicht um Eduard Hanslicks Sicht der Musik als *tönend bewegte Form* herum.

Obwohl die *Ton-* und *Stimmungsmalerei* nicht uneingeschränkt als Musik bezeichnet werden, können sie im Hinblick auf die Diskussion der obigen Frage vielleicht eine Brücke schlagen, da sie sowohl die Form, als auch die möglichen Affekte durch den Vergleich zur Malerei hervorheben.

Im Folgenden werden die in der Fachliteratur gefundenen Klischees tabellarisch aufgelistet und in Ton- (Abb. 7a) und Stimmungsmalerei (Abb. 7b) unterteilt<sup>22</sup>:

---

21 z.B. die Grammophon-Reihe *Wir entdecken Komponisten*

22 Ich möchte für beide Tabellen darauf hinweisen, dass die Autoren die Vorbilder für den Musikeinsatz im Hörspiel in der Filmmusik sehen und vieles daher als bekannt vorausgesetzt werden darf.

Tonsymbol		Assoziation	Quelle
Flötentriller	↔	Vogelgezwitscher, murmelnder Bach	Weber 1997 S. 50, Knilli 1961 S. 32
tiefe Paukenschläge	↔	schwerer Gang eines Bären	Weber 1997 S. 50
Schlaginstrumente ohne festgelegte Tonhöhe	↔	Geräusch, (Kritik)	Weber 1997 S. 52, (Klose 1974 S. 135)
gedämpftes Pizzicato	↔	auf Zehenspitzen gehen	Knilli 1961 S. 32
dumpfe, tiefe Töne	↔	dunkler Raum, Emotion	Rogge/Rogge 1999 S. 27, Heidtmann 1996 S. 2
helle, hohe Töne	↔	heller Raum, Konzentration (Kognition)	Rogge/Rogge 1999 S. 27, Heidtmann 1996 S. 2

**Abb. 7a** Tonmalerei

Tonsymbol		assoziierte Stimmung	Quelle
Flötenspiel	↔	Zärtlichkeit, Hirten (pastoral)	Klose 1974 S. 134, Hobl-Friedrich 1991 S. 69
Trompetenklänge	↔	Herrscher, Militär, Polizei	Hobl-Friedrich 1991 S. 69, Fischer 1964 S. 132, 135
Hörnerklänge	↔	Jagd, Jäger	Hobl-Friedrich 1991 S. 69
tiefe, vom Blech intonierte Akkorde, fremde Melodie	↔	Gefahr, Warnung	Hobl-Friedrich 1991 S. 55, Klose 1974 S. 134
weiche Streicher-Tremoli	↔	romantische Szene	Hobl-Friedrich 1991 S. 55
Hochzeitsmarsch (Mendelssohn)	↔	Hochzeitszeremonie	Weber 1997 S. 51
Trauermarsch	↔	Trauerzug	Hobl-Friedrich 1991 S. 53
Barockmusik	↔	höfisches Treiben	Hobl-Friedrich 1991 S. 53
Kaffeehaus-/Barmusik (leise dahinplätschernde Klaviermusik/Schlager)	↔	Kaffeehaus/(Tanz-)Bar	Fischer 1964 S. 132, Klose 1974 S. 134, Gaida/Peinecke 1996 S. 13, Schwitzke 1963 S. 225, Knilli 1961 S. 32
Karussellmusik, lustige Melodie	↔	Jahrmarkt, frohe Grundstimmung	Klose 1974 S. 134, Gaida/Peinecke 1996 S. 14

**Abb. 7b** Stimmungsmalerei

### 6.2.3 Musikeinsatz im Hörspiel und barocke Figurenlehre

Musikalisch-rhetorische Figuren sind kunstvolle Tonfiguren des musikalischen Satzes in der Musik des 16. – 18. Jahrhunderts (*musica poetica*). Sie dienen als Schmuck (*ornamentum, color*), zur emphatischen Hervorhebung von Wörtern und zur Abbildung des Textes und seines Sinn-, Bild- und Affektgehaltes. In Anlehnung an die rhetorischen Figuren der Redekunst (M. F. Quintilian (30 n. Chr. – 96): *rhetorische Figur ist Abweichung von der gewöhnlichen Art zu sprechen*) definiert Joachim Burmeister (1564 – 1629) die musika-



lisch-rhetorische Figur als *tractus musicus*, *der von der einfachen Art der Komposition abweicht*. Der Hintergrund ist der tradierte kontrapunktische Satz, von dem sich im Vordergrund die Figuren als ungewöhnliche Abweichungen abheben (*fundamentum* ↔ *licentia*). Ableitungsprinzip ist das barocke Prinzip der (Natur- und Sprach-)Nachahmung, der Analogie und der partiellen Übereinstimmung. Man unterscheidet verschiedene Arten von – insgesamt über 100 – Figuren (Dahlhaus/Eggebrecht (Bd. 2) 1992, 54f; Krones 1997, 829ff):

### Hypotyposis-Figuren

(griech. Abbildung) ist der Sammelbegriff für spezifische Bildfiguren wie: a) *Anabasis* (griech. Aufstieg = Gutes oder Erfreuliches → Auferstehung) und *Katabasis* (griech. Abstieg = Schlechtes oder Unerfreuliches → Hölle), b) *Circulatio* (lat. Umkreisung = Kreis



Abb. 8 *Circulatio*

als Zeichen für Ganzheit → Gut, aber auch für Enge = Angst (Abb. 8)), c) *Tirata* (ital. Zug = diatonischer Auf- oder Abwärtslauf → Blitz, Messerstich), d) *Fuga* (lat. Flucht = kanonische Wendungen → wörtlich zu nehmen als Fliehen, aber auch flüchtig, oberflächlich) und e) *Hyperbole/Hypobole* (griech. Über-/Unterwerfen = Über- bzw. Unterschreitung des "natürlichen" Ambitus (speziell bei Gesang) → Himmel/Hölle).

als Zeichen für Ganzheit → Gut, aber auch für Enge = Angst (Abb. 8)), c) *Tirata* (ital. Zug = diatonischer Auf- oder Abwärtslauf → Blitz, Messerstich), d) *Fuga* (lat. Flucht = kanonische Wendungen → wörtlich zu nehmen als Fliehen, aber auch flüchtig, oberflächlich) und e) *Hyperbole/Hypobole* (griech. Über-/Unterwerfen = Über- bzw. Unterschreitung des "natürlichen" Ambitus (speziell bei Gesang) → Himmel/Hölle).

### Melodische Figuren

sind – ähnlich wie die Hypotyposis-Figuren, welche auch melodischer Natur sind – Figuren mit explizitem Sprachbezug, als da wären: a) *Exclamatio* (lat. Ausruf = großer (Aufwärts-)Sprung → Quarte und gr. Sexte (positiv), kl. Sexte (elegisch)) und unmittelbar daran anschließend b) *Saltus duriusculus* (lat. etwas harter Sprung = dissonanter Sprung → Tritonus (*diabolus in musica*), Septime oder gar None (Schmerz, Leid, Sünde, Falschheit)), c) *Passus duriusculus* (lat. etwas harter Gang = chromatischer (Quart-)Gang → abwärts: Leid,

Tod, aufwärts: flehendes Bitten (Abb. 9) und d) *Interrogatio* (lat.



Abb. 9 *Passus duriusculus*

Frage = (Sekund-)Schritt aufwärts am Ende einer Phrase).

### Pausenfiguren

signalisieren Schweigen und Pausieren. Zu ihnen gehören: a) *Suspiratio* (lat. Seufzer = Unterbrechung des Melodie- bzw. Sprachflusses → Seufzen und Stöhnen, aber auch Sehnsucht), b) *Aposiopesis* (griech. Beginn des Schweigens = Generalpause → Verstummen, Tod, "Nichts", aber auch Ewigkeit (vgl. auch Kap. I, 5.4)), c) *Apokope* (griech. Abschneidung = Verkürzung von Schlussnoten und Fugenstimmen) und d) *Abruptio* (lat. das Abreißen = Melodie wird vor Beendigung der Kadenz "abgerissen").

## Wiederholungsfiguren

wirken meist emphatisch (Emphasis); die drei wichtigsten sind: a) *Anaphora* (griech. Hinaufführen, Emportragen = nachdrückliche Wiederholung einer mus. Phrase), b) *Climax* (griech. Leiter, Treppe = aufwärts sequenzierende Wiederholung) und c) *Mimesis* (griech. Nachahmung = Wiederholung einer Phrase auf gleicher oder unterschiedlicher Tonhöhe → verstärkende Charakterisierung, aber auch Verspottung im Sinne eines spöttischen Nachäffens).

## Satzfiguren

Die im Kontext der Analyse von Musikeinsatz im Hörspiel interessanten Satzfiguren sind: a) *Symploke* (griech. Verflechtung = Wiederholung des Phrasenanfangs am Ende → Rahmenbildung, letztmaliger besonders betonter Hinweis), b) *Antitheton* (griech. das Entgegengesetzte = mus. Kontrast durch Gegenüberstellung von z.B. Dur und Moll, Chromatik und Diatonik, aber auch zwischen Text und Musik) und c) *Synkope* (griech. Zusammenschlagen = ursprünglich Bez. für spezielle Dissonanzbehandlung im kontrapunktischen Satz, heute **Abb. 10** *Synkope* rhythmische Verschiebung (Abb. 10).



Nicht mit aufgenommen in die obigen Erklärungen wurden die speziellen Manieren der Sänger und Instrumentalisten (Antizipation, Triller, u.ä.); ferner sollen nachträglich besondere Rhythmen erwähnt werden, wie z.B.:

- *das an die Pforte klopfende Schicksal* aus Beethovens 5. Sinfonie (♩ ♪ ♪ ♪ ♪),
- der schreitende Trauer-Rhythmus aus Schuberts *Der Tod und das Mädchen* (♩ ♩ ♩) und
- vorwärtstreibende punktierte Rhythmen in Märschen und Hymnen (*Marseillaise*).

Auch wenn mit dem Ende des Barock die musikalisch-rhetorischen Figuren an Bedeutung verloren haben, leben sie dennoch, als eine quasi musikalische Konditionierung, im Bewusstsein der Komponisten, Musiker und Rezipienten weiter. So findet man, betrachtet man die in Kapitel I, 6.2.2 aufgestellte Tabelle, schon hier Übereinstimmungen mit den barocken Figuren (z.B. die Hyper- und Hypobole-Figur als helle, hohe bzw. dumpfe, tiefe Töne), aber auch "unmittelbare" Naturabbildungen, wie Flötentriller/Vogelgezwitscher<sup>23</sup> und Paukenschläge/Bärengang. Außerdem treffen wir auf zahlreiche indizierende Tonsymbole, wie Trompetenklänge als Symptom für Herrscher, Militär, Polizei und ganz allgemein Barockmusik als Symptom für höfisches Treiben.

Das letztgenannte Beispiel zeigt darüber hinaus, wie sich der semiotische Prozess in den Kontext der musikalischen Lebenswelten stellt, da Barockmusik für Jugendliche bspw.

<sup>23</sup> Ein interessanter, etwas weiter führender Hinweis ist der auf Olivier Messiaens (1908 – 1992) *style oiseau*, in dem er Vogelstimmen ornithologisch exakt notierte und diese dann modal in seine Kompositionen einband.

Symptom für die von ihnen abgelehnte Erwachsenenkultur sein kann und somit vergleichbar mit der Haltung vieler Erwachsener gegenüber "jugendlicher" Musik ist.

Zum Schluss möchte ich noch die musikethnologischen Indizes benennen, als da wären sämtliche auf eine bestimmte (Musik-)Kultur hindeutenden Musiken (z.B. als Indiz für "orientalische Musik" (HB 9 (Anhang, 5))) und spezielle Instrumentierungen, wie z.B. die Panflöte als Zeichen für die Balkan- oder Andenregion.

### 6.3 Musik als Stilmittel in Kinder- und Jugendhörspielserien

---

Was Klaus-Ernst Behne für die Filmmusik konstatiert, nämlich, dass „Musik im Spielfilm [...] als Teil des Gesamtkunstwerks Film erlebt [wird]“ und „Zuschauer [deshalb] akzeptieren bzw. erwarten [...], daß die Musik sie beeinflusst“ (1995b, 20) gilt in gleichem Maße für den Einsatz von Musik im Hörspiel. Gerade im Bereich des Kinder- und Jugendhörspiels ist eine musikfreie Produktion äußerst selten (z.B. *Das Schiff Esperanza*). Vielmehr nimmt Musik gerade in der Serienproduktion einen nicht zu unterschätzenden Stellenwert ein, da sie z.B. seitens der Titelmusik einen hohen Wiedererkennungswert aufweist, ihren Einsatz als Zwischen- und Hintergrundmusik durch habituelle Verknüpfungen vereinfacht und sich darüber hinaus reflexiv der heutigen musikalischen Klischees bedienen kann.

#### **Titelmusik**

Ein im Jahre 2001 auf der "rocky-beach.com" (Anhang, 3 Nr. 2) geführtes Diskussionsforum nimmt sich genau dieses Themas mit der Frage: „Die Titelmelodie schlecht oder gut?!“ an (Anhang, 3 Nr. 3). Da es grundsätzlich angebracht ist, Internetinhalte – was übrigens auch für alle anderen Medieninhalte gilt – auf ihre Richtigkeit hin zu überprüfen, gelangt man auch hier zu der Einsicht, dass es sich bei den meisten Einträgen um unbegründete (Geschmacks-)Urteile handelt, aber dass auch einige, der Sache dienliche Kommentare dabei sind. Wenn z.B. die Funktion der Titel- und Abschlussmusik dahingehend beschrieben wird, dass sie „den Übergang zwischen Hörspielwelt und realer Welt bewirkt, was vielleicht besonders bei Kinderhörspielen wichtig ist“ (Anhang, 3 Nr. 3 Eintrag 8), so trifft dies meines Erachtens genau den Kern (vgl. Lebenswelt Hörspiel, Kap. I, 4). Und einen zwingenden Grund für den Einsatz einer Titelmusik, außer eben den der Einstimmung auf das Kommende (vgl. *Präludium, Ouvertüre*), gibt es im Hinblick auf die Dramaturgie des Hörspiels wohl nicht; im Gegenteil scheinen unmittelbarere Einstiege oft die dramaturgisch interessanteren zu sein (HB 10 (Anhang, 5)). Ferner zieht sich die Forderung nach einer "den Charakter der Serie darstellenden Musik" wie ein roter Faden durch die gesamte Diskussion. Ob Musik "Übergang" und "Charakterdarstellung" überhaupt leisten kann, soll im Folgenden ge-

klärt werden, so dass an dieser Stelle die Frage nach dem wesentlichen Sinn einer Titelmusik mit dem Verweis auf den durch sie erreichten Wiedererkennungswert für die Serie beantwortet werden kann. Ähnlich wie in der Werbung soll Musik „eine bessere gedächtnismäßige Verankerung einer Marke“ – in diesem Fall Hörspielserie – und „eine emotionale Gestaltung des Produkt-Images“ liefern (Behne 1995a, 342). Dass dies nur bedingt gelingt, zeigen einschlägige neuere Untersuchungen zum Thema Hintergrundmusik (z.B. Behne 2001).<sup>24</sup>

### Zwischen- und Hintergrundmusik

Die Zwischenmusik übernimmt „die Funktion des Vorhangs“ und erklingt „während der – dem Theater gegenüber stark verkürzten – Pause [...], die beim Nurhörer im stillen Kämmerlein als Loch empfunden würde und dem Wesen des Hörspiels widerspricht“ (Fischer 1964, 128f). Tatsächlich sind Zwischenmusiken beliebte Szenentrenner, was bei größeren inhaltlichen Einschnitten so funktioniert, dass zwei "charakterlich" verschiedene Musiken aneinander montiert werden, um so das Neue anzuzeigen – häufig trifft man dabei auf das Phänomen der Doppelpunkt dramaturgie, da nicht in die musikalische Ankündigung allein vertraut wird, sondern "verbal verdoppelt" wird. Auch findet man unter den Zwischenmusiken leitmotivische Ideen in rudimentärer Form wie das "Dum-Dum-Motiv"<sup>25</sup> in Abb. 11a (HB 11 (Anhang, 5)), welches in verschiedenen Variationen häufig dann auftaucht, wenn sich ein neuer Fall für die *Drei ???* entwickelt.



12 (Anhang, 5)); Bachs *Passacaglia c-moll* beim Treffen der Bösewichte (HB 13 (Anhang, 5))).

Diese Verwendung findet ihr Vorbild vermutlich in den modernen Medien, da bspw. „Werbespots in Rundfunk und Fernsehen [...] heute für viele Kinder und Jugendliche ein zentraler Ort ihrer musikalischen Sozialisation“ sind und „hier [...] gelernt [wird], daß Klassik mit Geld und Würde, Neue Musik mit Grauen und Schmutz und Popmusik mit Lust und Lebensfreude assozi[i]ert“ werden kann (Behne 1995a, 342).

### 6.3.1 Spannung

---

Die Tatsache, dass Hörspiele von Kindern als "Medium des psychischen Spannungsabbaus bzw. -aufbaus" genutzt werden, läuft unmittelbar auf die Frage des "Wie?" in der Gestaltung hinaus. Sicherlich spielt die Handlung eine entscheidende Rolle, die aber im Falle einer kontinuierlichen Erzählweise geschmälert wird, da die Kinder die ohnehin schon gekürzte Geschichte als einen großen Spannungsbogen wahrnehmen. Wie gelingt es also eine «*Wellendramaturgie*» zu schaffen, bei der „sich die Handlung aus einzelnen, kleinen Episoden zusammen[setzt], die jeweils ihre eigenen Spannungshöhepunkte haben“ (Rogge/Rogge 1999, 37)? Der oberflächliche Verweis darauf, dass „die Momente zur Entspannung [...] durch Musik oder durch einen wiederkehrenden Rahmenerzähler unterstützt werden [können]“ (ebd.) beschreibt nur die gängige Praxis und ist noch nicht zwingend für den Musikeinsatz. Aus der Tabelle zur Stimmungsmalerei (Kap. I, 6.2.2) geht hervor, dass z.B. von "tiefen, vom Blech intonierten Akkorden" eine gefährliche Wirkung erwartet wird, was sich gut auf die Hypobole-Figur zurückführen lässt, die ja ein Symbol für die Hölle darstellt (Kap. I, 6.2.3). Insgesamt verweisen solcherlei Phänomene auf die Tatsache, dass sich „fast alle Menschen [...] Musik räumlich“ vorstellen können (la Motte-Haber 1996, 309), d.h., dass, aufgrund der Überlegenheit des Ohres, welches gegenüber dem eingeschränkten Blickfeld des Auges „Informationen aus allen Umgebungsrichtungen“ (Gleichmann 2001, 67) aufnimmt, eine spezifisch musikalische Wirkung genutzt wird.

Dass die musikimmanenten Spannungsbögen, wie Dynamik, Tempo, Melodie (Rhythmus + Tonhöhe) und Harmonie, auch Elemente der Dramaturgie sind, soll am Beispiel gezeigt werden (Kap. II). Im Hinblick auf die harmonische Wirkung gilt es dabei zu bedenken, dass

„die ästhetische Beurteilung von Musik wiederum [...] deutlich gesellschaftlichen Zusammenhängen [unterliegt]. Konnte in den Anfängen mehrstimmigen Musizierens noch eine Institution darüber bestimmen, welche der musikalischen Mehrklänge als konsonant bzw. dissonant und somit als unmusikalisch galten, läßt sich aufgrund der zunehmenden Verbreitung von Computern und Heimelektronik eine Etablierung von elek-

tronischen Klängen und Geräuschen als „Musik“ feststellen. In vielen populären Musikstilen werden inzwischen Klangkollagen als selbstverständlich akzeptiert, die vor einigen Jahren mit Sicherheit noch befremdend auf den Musikkonsumenten gewirkt hätten.“ (ebd.)

### 6.3.2 Charakterisierung

---

Charakter bedeutet wesentliche Eigenschaft (ursprünglich: Prägung) und noch für Kant ist Charakter ein symbolhaftes Zeichen für einen sprachlich schwer zu fassenden Zusammenhang. Was aber sprachlich schwer zu fassen ist, kann musikalisch leicht zum Ausdruck gebracht werden. Diese Aussage würden vermutlich viele Komponisten bestätigen, da sie gewissermaßen eine Begründung für die eigene Tätigkeit liefert. Die Musikwissenschaft hat in diesem Zusammenhang den Begriff des Charakterstücks geprägt, welcher den Bereich zwischen absoluter Musik und Programmmusik bezeichnet und für Musik im Hörspiel durchaus treffend ist; ich erinnere daran, dass das Gros der textfreien Musik in Kinder- und Jugendhörspielserien *Musik im Hörspiel* ist. Die Komponisten kennen oft nur grob den Inhalt oder das Grundthema der jeweiligen Hörspielfolge und haben diese dann "irgendwie" musikalisch umzusetzen. Der am Ende von Kapitel I, 6.2.3 erwähnte Track ist z.B. in Kooperation zwischen dem Komponisten und seinem Kind entstanden, dergestalt, dass der Komponist sein Kind hinsichtlich des Landes, aus dem diese Musik kommen könnte befragt hat und – in diesem Fall – die Antwort „Ägypten“ als Indiz für die musikethnologisch treffende Charakterisierung interpretiert hat. Dass dies kein Standardverfahren sein kann, ist klar. Und doch liefert es eine interessante Ergänzung für das Thema *Musik für Kinder*, da es zum einen zeigt, dass Kinder durchaus in der Lage sind Musik auch kognitiv zu begreifen und zum anderen diese auch mit Außermusikalischem in Verbindung bringen können.

Durchkomponierte Hörspielmusik läßt sich hingegen eher als Programmmusik beschreiben, für die das Hörspiel bzw. Dialogbuch gleichsam Programm und Medium darstellt. Dies schließt, wie das "Dum-Dum-Motiv" zeigt, auch rudimentäre Leitmotivik mit ein, da, wie Fußnote 13 klar stellt, nur in den seltensten Fällen von echter Leitmotivik gesprochen werden darf. So möchte ich als Definition festhalten, dass

„für eine charakterisierende Musik [...] Beispiele [typisch sind], in denen Personen [, Orte und Zeiten] durch ein bestimmtes Motiv, durch das immer gleiche Instrument oder einen sich wiederholenden "Sound" gekennzeichnet werden: Immer dann, wenn dieses Phänomen eintritt, weiß der Zuhörer, daß diese Person [, dieser Ort bzw. diese Zeit] gegenwärtig ist, gleichgültig, welche Personenkonstellation ihm die Szenerie hörbar macht.“ (Hobl-Friedrich 1991, 76)

Vor diesem Hintergrund lässt sich nun auch die Frage nach dem Verhältnis von Titelmusik und Seriencharakter klären, welches offensichtlich durch die Wiederholung positiv beeinflusst wird und nur in sehr geringem Maße inhaltlicher Natur sein muss, d.h. solange es sich nicht um eine "grobe Entgleisung" (vgl. Kap. I, 6.3.4) handelt – die bspw. höfische Barockmusik als Charakterisierung einer Indianerkultur darstellen würde – und der Zusammenhang von Musik und Inhalt in irgendeiner Weise habitualisiert ist, lässt sich dieser auch subjektiv graduieren.

### 6.3.3 Illustration

---

„Billigkassetten sind häufig nicht mehr als «Filme ohne Bilder».“ (Rogge/Rogge 1999, 24)

Solche eindeutig abwertend gemeinten Kommentare begegnen dem Leser von sogenannten "Empfehlungen guter Hörspiele" – auch bekannt als "pädagogisch wertvoll" – immer wieder. Doch was steckt hinter dieser hauptsächlich auf die kommerziellen Kinder- und Jugendhörspielserien bezogenen Kritik? Die Tatsache, dass die meisten Kinder sich die Handlung in einem imaginär-kreativen Akt vorstellen, kann doch unmöglich als störend empfunden werden. Klaus Peter Treumann (1995) schmückt sogar seine ganze Untersuchung mit dem Titel »*Mit den Ohren sehen*« und hebt so die illustrativen Elemente des Hörspiels hervor. Gemeint ist auch tatsächlich nicht das Vorhandensein der Möglichkeit, "mit den Ohren zu sehen", sondern die Reduzierung darauf. D.h.,

„die überwiegende Zahl der Billigprodukte messen den hörspezifischen Kategorien keine oder nur eine untergeordnete Bedeutung bei: Sie verwechseln Sprache mit überzogener Lautstärke, sie verzichten auf eine eigenständige Gestaltung von Musik und Geräuschen, übernehmen zum Beispiel den originalen Soundtrack von Film und Fernsehserie.“ (Rogge/Rogge 1999, 24)

Was aber ist mit den „hörspezifischen“ respektive „ganz eigene[n] ästhetische[n] Mittel[n]“ (ebd.) von Hörspielen gemeint?<sup>26</sup> Im Hinblick auf die illustrative Wirkung der Musik fällt die Antwort darauf entschieden radikal aus, nämlich, entweder gehört die bewusste Imagination der Handlung qualitativ zu einem guten Hörspiel dazu – und kann in diesem Fall durch Musik unterstützt werden – oder der Einsatz von Musik als Illustration hat zu unterbleiben.

Für den ersten Fall fordert Mechtild Hobl-Friedrich eine subtile Handhabung, da sich sonst „Unbehagen ein[stellt]“ und „die Musik als überflüssig und verzichtbar, d.h., als störend empfunden wird“ (1991, 76). Ferner konstatiert sie:

„Da im Hörspiel aber, anders als im Film, nicht von vorneherein die Gefahr der Dupli-

---

26 Als generelle Antwort verweise ich auf die ausführliche Analyse der Ausdrucksmittel in Kap. I, 5.

zierung durch Wort und Bild besteht, ist in der Regel illustrierende Musik vertretbar, wenn sie dem Hörer zu leichterem oder besserem Verständnis verhilft.“ (ebd.)

#### 6.3.4 Kontrast

---

Es gilt einen Begriff zu finden, der die Eigenständigkeit der Musik im Hörspiel betont und gleichzeitig ihre interpretatorische Wirkung hervorhebt. Vom italienischen *contrastare* kommend bedeutet *Kontrast* soviel wie *Entgegenstehen* und schließt so quasi als "zweite Ebene" die Funktion von Musik als (Hobl-Friedrich 1991, 78):

- Antizipation,
- Kommentar,
- Ironie,
- Überraschung,
- Kontrapunkt und
- Verfremdung

mit ein. Natürlich können auch die übrigen Ausdrucksmittel kontrastierende Funktionen übernehmen, was im Rahmen dieser Arbeit jedoch nur marginal von Interesse ist. Ich möchte also immer dann, wenn Musik sich vom Inhalt loslöst und in eine Interpretationsfunktion hineinrückt von *Kontrast* sprechen. Dabei stellt Musik einen "semantisch offenen Projektionsraum" dar, dergestalt, dass sie „vom Hörer den weniger realistischen, naturalistischen Bezug [verlangt], sondern den emotionalen, spirituellen, spekulativen“ (ebd.). Zu den Einzelfunktionen:

**Antizipation** heißt gedankliche Vorwegnahme einer Entwicklung und meint – ähnlich dem musikalischen Pendant – einen Zusammenhang anzudeuten, der erst später ersichtlich wird.

In der **Kommentar**-Musik „findet der Hörer eine Bestätigung für die Richtigkeit seiner Imagination, seiner Empfindung“ (ebd., 79). Emotionen werden so ohne Verbalisierung nachvollziehbar.

An anderer Stelle (Kap. I, 6.3.2) habe ich **Ironie** – mit dem Verweis auf dieses Kapitel – als "grobe Entgleisung" definiert. Das in diesem Zusammenhang konstruierte Beispiel zeigt, dass immer dann von Ironie in der musikalischen Gestaltung zu sprechen ist, wenn Musik und Inhalt eine paradoxe Konstellation bilden.

„Ein wesentlicher Reiz beim Musikhören liegt [...] in der **Überraschung** [Hervorhebung: J.R.], denn das Gehirn [besser: das Bewusstsein; J.R.] gewöhnt sich an die jeweiligen Informationsmuster, folglich lösen auftretende Abweichungen eine entsprechende Empfindung aus“ (Gleichmann 2001, 66f). Dieses Phänomen wird häufig dazu benutzt, um Spannung zu erreichen, indem bspw. – wie aus Grusel- und Horrorfilmen bekannt –



ein leise vor sich hin grummelnder Basston plötzlich von einem schrillen "Sound" abgelöst wird; der nächste Basston lässt dann das Erschrecken schon erahnen, kann aber durch geschicktes Timing die Überraschung noch hinauszögern. Darin liegt ein wesentlicher Reiz von Film- bzw. Hörspielmusik.

Der Begriff **Kontrapunkt** bezeichnet eine spezielle Kompositionstechnik, in der „mehrere selbständige, jedoch aufeinander bezogene Ereignisse musikalisch, unter Beachtung von vorgegebenen Grundbedingungen, zu einem sinnvollen Ganzen“ zusammengeführt werden (Hobl-Friedrich 1991, 79). Für die Realisation im Hörspiel ist die stringente Beibehaltung des Stils der *durchkomponierten Hörspielmusik* entscheidend, was im Kinder- und Jugendhörspiel so gut wie gar nicht vorkommt.

Die an Bertolt Brecht angelehnte Idee der **Verfremdung** meint eine bewusste Distanzierung zum „Alltäglichen und Vertrauten“ (ebd., 80) um so den Hörer zum Nachdenken anzuregen oder zu provozieren.

Ich möchte noch einmal betonen, dass es nur in den seltensten Fällen zu einer Konzentration auf ein musikalisches Stilmittel kommt und das Gros der Kinder- und Jugendhörspiele durch *Variation* gekennzeichnet ist.

## II Analytischer Teil

### 1 Exemplarische Untersuchung von Musikeinsatz im Hörspiel

---

„Der beste Gebrauch von Musik und Geräusch im Hörspiel ist geschehen, wenn die Hörer am Ende meinen, weder Geräusch noch Musik gehört zu haben – oder aber, wenn sie Geräusch und Musik gehört zu haben glauben, obwohl nichts dergleichen verwendet wurde.“ (Schwitzke 1963, 228)

Ich möchte kurz in zwei Punkten auf Schwitzkes Aphorismus, der auch für die Filmmusik eine kategorische Gültigkeit erlangt hat, antworten. Erstens war ich nach einer groben Sichtung der mir bekannten Hörspiele subjektiv davon überzeugt, dass in der *Benjamin Blümchen*-Serie keine Musik außer Inzidenzmusik vorkommt, was sich interessanterweise als falsch herausstellte (Kap. II, 1.3). Und zweitens zeigt die Tatsache der seitens der Rezipienten als Veränderung registrierten (Anhang, 3 Nr. 3), aufgrund eines Rechtsstreites erneuerten *Drei ???*-Musik, dass diese offensichtlich bewusst wahrgenommen worden ist und seither vergleichend gehört wird.

Um das angewandte Analyseverfahren zu demonstrieren, möchte ich das in Abb. 11b dargestellte Motiv (HB 14 (Anhang, 5)) exemplarisch untersuchen:



**Abb. 11b** "Dum-Dum-Motiv" (mit Schlagzeug)

Das 4-taktige Motiv gliedert sich zunächst grob in einen tieferen Bass-Part (Synthesizer-Bass) und höheren Vibraphon-Part (16-tel-Bewegung), was man durchaus als Hypobole- bzw. Hyperbole-Figur deuten und als Hinweis auf einen gefährlichen Fall mit gutem Ende nehmen kann. Unterstützt wird dies durch die "tickende Hi-hat" (Gefahr) und "vorwärtstreibende Base-drum" (Action). Noch klarer aber ist die Frage-Antwort-Figur im Bass (Takt 1 + 2 = Frage, Takt 3 + 4 = Antwort). Auch hier lässt sich die passende musikalisch-rhetorische Figur erkennen, nämlich die Interrogatio (Takt 2: As – B). Zu guter Letzt kann man die 16-tel-Bewegung als rudimentäre Circulatio-Figur und die Pausen als Suspiratio auslegen.

Im Folgenden werden drei Hörspiele genauer untersucht; dies geschieht hinsichtlich der Ausdrucksmittel in tabellarischer Form (Abb. 12, 15 und 18), wobei "+" für Ja, "-" für Nein und "o" für Unentschieden steht. Die Musik wird auf der Basis des dargestellten musikalisch-semantischen Systems und des in Kapitel 6.3 Gesagten im Anschluss daran noch genauer betrachtet.

## 1.1 Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}


Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}				
„Alfred Hitchcock hat zur Klärung unwahrscheinlicher Ereignisse Helfer bekommen: Die drei ???, hinter denen sich die jungen Detektive Justus, Peter und Bob verbergen. Wer könnte ein Interesse daran haben, den Spuk im Schloß zu veranstalten? Wer möchte unbedingt Besucher vom Schloß fernhalten? Zusammen mit seinen Freunden versucht Justus dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Werden sie es schaffen, sich als jüngste Detektei ihre Sporen zu verdienen? Wird es ihnen gelingen, das Geheimnis des Gespensterschlusses aufzuklären?“ (Kassettenhülle) <sup>27</sup>				
		+	o	-
Sprache	Sprache komplex?	x		
	lebensechter Einsatz von Dialog/Monolog?	x		
	glaubwürdige Hörspielstimmen?	x		
	Hörspielstimmen deutlich unterscheidbar?	x		
	andere Funktion der Stimme?	x		
Musik	textfreie Musik? (Einleitungs-, Zwischen-, Schlussmusik)	x		
	dem Text unterlegte Musik?	x		
	Eigenständigkeit der Musik?	x		
	Musik bekannt?		x	
	Leitmotivik oder charakteristische Musikinstrumente?		x	
	korrespondiert Musik mit Inhalt?	x		
	Musik als Geräuschimitation?		x	
Geräusch	Geräusche als naturalistisch bzw. künstlich erkennbar?	x		
	realistische Geräuschwirkung?	x		
	Atmosphäre schaffende Geräuschwirkung?	x		
	symbolhafte Geräuschwirkung?			x
	lassen die Geräusche Spielraum für Phantasie?			x
Stille	ist Stille Ausdrucksmittel?	x		
	Ist das Hörspiel ruhig gestaltet?	x		
Akustik	Raum und Zeit akustisch gestaltet?	x		
	aufwendige Montagetechniken? (Schnitt- und Blendtechnik)	x		
	Akustische Gestaltung der übrigen Ausdrucksmittel?	x		

Abb. 12 Tabellarische Analyse: Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}

Für die genauere musikalische Analyse liegt hier der seltene Fall einer doppelten Realisation vor; EUROPA musste die gesamte "alte" Produktion aus dem Jahre 1980 vom Markt nehmen, da die Tantiemenforderung bis heute noch nicht geklärt ist; die betroffenen Hör-

27 z.Vgl.: „Alfred Hitchcock sucht für einen Film ein »echtes« Gespensterschloss. Davon hören die drei ??? und machen sich auf die Suche. Sie finden auch bald ein Schloss, und dass es darin spukt, erfahren sie bald am eigenen Leib. Jetzt müssen die drei Detektive beweisen, dass sie nicht nur Mut, sondern auch Köpfchen haben!“ (Hitchcock 2000 Buchrücken)

spiele wurden deshalb im Jahre 1988 "neu" aufgelegt. Ein Vergleich der beiden Fassungen bietet sich daher an.

### **literarische Vorlage**

Was liefert das Buch von Robert Arthur (unter der Schirmherrschaft Alfred Hitchcocks) an musikalischen Informationen? – Dies ist nämlich eine Besonderheit des ersten Bandes der *Drei ???*-Serie (Hsp-Folge 11), da Musik und ihre Wirkung eingehender beschrieben bzw. thematisiert wird. Im Hörspiel stellt dies die Möglichkeit für einen gleichzeitigen Einsatz von Inzidenz- und Hörspielmusik dar, denn Musik wird seitens der literarischen Vorlage sowohl verlangt, als auch für die szenische Wirkung fruchtbar gemacht, d.h. es liegt eine doppelte Einsatzmöglichkeit vor.

#### "Geheimgang-Szene"

Justus und Peter erforschen einen Geheimgang im Gespensterschloss; beide hören „von weit her die große ausgediente Orgel. Die unheimlichen, gequetschten Töne schienen aus allen Richtungen gleichzeitig in den engen Gang zu dringen. [...] »Die Musik scheint durch die Mauer zu kommen«, stellte er [Justus; J.R.] fest. »Nach meiner Meinung sind wir direkt hinter der Orgel im

Vorführraum.«“ (Hitchcock 2000, 125f)

Im weiteren Verlauf versichert Justus dem ängstlichen Peter, dass ihm kein Leid geschehen wird. Sowohl im Buch als auch im Hörspiel, welches sich eng an die Vorlage hält, folgt nun ein Hitchcock-Kommentar – im Buch so wie in Abb. 13 dargestellt. Dieser Erzähler-Kommentar ist als Monolog an den Leser/Hörer gerichtet und eine Besonderheit der *Drei ???*-Bücher/-Hörspiele. Er schafft,

als eine Art Zäsur, die für die Spannung geforderte *Wellendramaturgie*.

Es geht nun um Justus Vorhaben, dass auf der Orgel spielende „blaue Phantom“ anzusprechen und zu fangen; dazu verlassen die beiden Detektive den Gang und gelangen in den „Vorführraum“. „Die unheimliche Musik war nun lauter zu hören und nach dem Widerhall zu urteilen mussten sie in einem weit größeren Raum sein.“ (ebd., 130) „Die Musik quäkte und wimmerte weiter“, bis Justus „Mr. Terrill“ alias das „blaue Phantom“ zum zweiten Mal anruft. „Da verstummte plötzlich die Musik“ (ebd., 131). So weit zur literarischen Vorlage; doch wie sind die „geisterhaften Töne“ (ebd.) im Hörspiel umgesetzt?

»Lass dir sagen: Angst und Schrecken sind nur Empfindungen. Du wirst sie spüren, aber ich versichere dir, dass dir durch sie kein Leid geschieht.«



*Nun – sagt Justus das nur, um seinem Gefährten Mut zu machen, oder ist er dank irgendwelcher Erkenntnisse selbst von seinen Worten überzeugt?*

Während Peter noch nach einer Antwort suchte, fiel ihm eine sonderbare Veränderung im Gang auf. Als sie der geisterhaften Musik jenseits der Mauer gelauscht hat-

**Abb. 13** Hitchcock-Kommentar im Buch

Die Orgel im Zusammenhang mit dem Begriff "Vorführraum" erinnert an die *Kinoorgel* und in der Tat wird Mr. Terrill (terribly = furchtbar, schrecklich) als „ein berühmter Star aus der Stummfilmzeit“ (ebd., 36) vorgestellt. Dieser schuf, da er mit Aufkommen des Tonfilms wegen seiner hohen Fistelstimme und seines Lispelns verspottet wurde, die Gestalt des skrupellosen Mr. Rex (= König), den er mit Flüsterstimme – damit seine Sprachfehler nicht auffielen – selbst spielte, um seine Interessen besser vertreten zu können (Schizophrenie). In besagter "Geheimgang-Szene" spielt Mr. Terrill folgende Harmonien auf seiner Orgel (HB 15 (Anhang, 5)):

F und Fm im Wechsel, zu deuten als Antitheton-Figur und somit Zeichen für seine schizoide Situation; Fm<sup>maj7</sup>, Fm<sup>maj7</sup>/A<sub>b</sub>, Am und F<sup>maj7</sup> als Zeichen seiner inneren Zerrissenheit und Schwermut; und F<sup>6</sup> sowie verschiedene aus den verwendeten Tönen erzeugte Cluster, was auf innere Spannung hindeutet.

Neben dieser Kontrast-Funktion, präziser: Kommentar-Funktion – Mr. Terrills janusköpfige Doppelrolle wird musikalisch enttarnt, was den Vermutungen des Hörers entgegenkommt –, erfüllt die Orgelmusik (8' + 4'-Registrierung) zugleich den Zweck einer Spannungssteigerung beim Hörer und erreicht so ein hohes Maß an Eigenständigkeit. Sie ist bei der Neuauflage als einzige Musik gleichgeblieben.

Außer dieser durchkomponierten Hörspielmusik finden wir auch charakterisierende Musik im Hörspiel, wie z.B. das "Gespensterschloss-Motiv" aus der 1980er-Fassung



Abb. 14a "Gespensterschloss-Motiv" '80

(Abb. 14a). Dieses stellt einen offenen, schwebenden Klang (B<sub>b</sub><sup>maj7/add #11</sup>/A, A<sub>b</sub><sup>maj7/add #11</sup>/G) dar, der die Hypobole-Figur (E-Bass) mit einer Anabasis (Fender-Rhodes-Piano) verbindet und somit eine bedrohliche Situation mit gutem Ausgang andeutet (HB 16 (Anhang, 5)).

In der 88er-Neufassung ist das Motiv von der Grundstruktur her beibehalten worden (Abb. 14b). Hierbei vibriert das vom Klavier angeschlagene C (Hypobole-Figur) um eine große Sekunde (C – D); die extreme Höhe der "alten"

Fassung wird durch einen hemiolisch gespielten Des-Durdreiklang (Cembalo) ersetzt, so dass eine spannende Reibung entsteht, deren Auflösung jedoch quasi "mitschwingt" (HB 17 (Anhang, 5)).



Abb. 14a "Gespensterschloss-Motiv" '88

Außerdem wird mit künstlich erzeugten Klang- und Halleffekten gespielt, was, wie in der 80er-Fassung durch die (Jazz-)Harmonik zum Ausdruck gebracht, eine schwebende Stimmung erzeugt und durchschimmern lässt, dass der Fall noch nicht geklärt ist. In beiden Fassungen taucht das "Gespensterschloss-Motiv" je dreimal auf – immer dann, wenn vom

Schloss und den potentiellen Gefahren, die dort lauern, die Rede ist.

Zum Schluss möchte ich noch auf die übrige textfreie Musik eingehen, für deren "neue" Realisation sich ein ungleich höherer technischer Aufwand konstatieren lässt, der die Musik mehr in Richtung Geräusch rückt, dem aber ein in sich geschlossener musikalischer Stil fehlt. Auch hinsichtlich der Montage ist mehr mit Blendtechnik gearbeitet worden, so dass einem vergleichend Hörenden die "Ruhe" fehlt. Die Titelmusik hat sich von einer witzig-einprägsamen Pfeifmelodie (HB 18 (Anhang, 5)) zum noch heute aktuellen "Robot-Gesang" (HB 19 (Anhang, 5)) gewandelt. Dieser stößt seit seiner Einführung auf kontroverse Meinungen, die von „Tortur der Töne“ (Anhang, 3 Nr. 3 Eintrag 36) bis hin zur "besser passenden" und "Spannung erzeugenden" Grundstimmungsmusik (Anhang, 3 Nr. 3 Einträge 20 und 25) reichen.

Bleibt noch die Frage zu klären, ob die verwendete Musik bereits aus Pop oder Klassik oder aus einem anderen (Kinder-)Medium bekannt ist? Ich möchte sie so beantworten: Wie in Kapitel I, 6.1 – Musik für Kinder – angedeutet, ist die "Tonkassette" ein nicht zu unterschätzender Faktor bei der Prägung des Musikgeschmacks, wobei die Kinder durchaus kritische Konsumenten sind und die für sie uninteressanten Produktionen schnell ad acta legen. Die Musik der "alten" Auflage lässt sich wohl generell als Jazz-Rock (Fusion) stilisieren. Sie kann sowohl "Action" erzeugen als auch ein gewisses "Laid-Back-Feeling" aufkommen lassen. Für Kinder dürfte sie jedoch "neue" Musik gewesen sein, die zwar als Populärmusik eingeordnet werden konnte, aber in anderen Kindermedien eher nicht vorzufinden war.

Bei der ab 1988 verwendeten Musik bemerkt man insgesamt die Bemühung, den alten Stil beizubehalten, nichtsdestotrotz hat das von Filmkomponisten als "Mickey-Mousing" bezeichnete Kompositionsverfahren, bei dem die Handlung 1:1 durch (Computer-)Musik "nacherzählt" wird, einen gravierenden Einfluss auf die Gestaltung gewonnen (vgl. *durchkomponierte Hörspielmusik*). Vieles von dem, was früher wohl undenkbar war, hat sich nunmehr als Musik, die den Kindern auch in anderen Medien begegnet, etabliert, was mit einem Verlust an Authentizität einhergeht. Deshalb besteht der Wunsch nach einer Konzert-Tournee nur hinsichtlich der "alten", von Carsten Bohn komponierten Musik, die eben "echte Band-Mucke" war (Anhang, 3 Nr. 5).

## 1.2 Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}


Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}				
<p>„Sauerlichs feiern eine Garten-Party und als die Stimmung auf dem Höhepunkt ist, gibt es eine böse Überraschung: Herr Sauerlich und Tim sind verschwunden – eine atemberaubende Jagd beginnt! Und vielleicht hätte alles ein böses Ende genommen, wäre nicht einer der Gangster Klavierspieler gewesen!“ (Kassettenhülle)</p> <p>z.Vgl.: „Bei Klößchens Eltern, dem Schokoladen-Fabrikanten-Ehepaar Sauerlich, gibts mächtig Zoff: Erst ärgert Vater Hermann Sauerlich sich grün und blau über die liederliche Arbeit der Gärtnergehilfen Obrecht und Kessling, und dann überfallen drei maskierte Gangster die Gäste während der Gartenparty. Sie entführen Vater Hermann und Tim, sperren beide in einen finsternen Keller. Während Tim dort eine Klaviermelodie hört, die ihm bekannt vorkommt,<sup>28</sup></p>				
		+	o	-
Sprache	Sprache komplex?		x	
	lebensechter Einsatz von Dialog/Monolog?	x		
	glaubwürdige Hörspielstimmen?	x		
	Hörspielstimmen deutlich unterscheidbar?	x		
	andere Funktion der Stimme?			x
Musik	textfreie Musik? (Einleitungs-, Zwischen-, Schlussmusik)	x		
	dem Text unterlegte Musik?	x		
	Eigenständigkeit der Musik?	x		
	Musik bekannt?		x	
	Leitmotivik oder charakteristische Musikinstrumente?	x		
	korrespondiert Musik mit Inhalt?	x		
	Musik als Geräuschimitation?			x
Geräusch	Geräusche als naturalistisch bzw. künstlich erkennbar?	x		
	realistische Geräuschwirkung?	x		
	Atmosphäre schaffende Geräuschwirkung?		x	
	symbolhafte Geräuschwirkung?			x
	lassen die Geräusche Spielraum für Phantasie?			x
Stille	ist Stille Ausdrucksmittel?	x		
	Ist das Hörspiel ruhig gestaltet?	x		
Akustik	Raum und Zeit akustisch gestaltet?	x		
	aufwendige Montagetechniken? (Schnitt- und Blendtechnik)	x		
	Akustische Gestaltung der übrigen Ausdrucksmittel?	x		

Abb. 15 Tabellarische Analyse: Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}

Auch in dieser Hörspielfolge wird, wie die kurzen Inhaltsangaben schon andeuten, Musik thematisiert. Im Zentrum der Verbrechensaufklärung steht eine Klaviermelodie, die Tim,

28 Forts.: erhält Frau Sauerlich eine hohe Lösegeldforderung. Sie soll das Geld selbst überbringen – nachts auf einer einsamen Straße. Und dann ist die Hölle los ...“ (Wolf 1987 Buchrücken)

während er mit Herrn Sauerlich im Keller gefangen ist, von "irgendwo im Haus" hört und wiedererkennt. Doch bevor die radiophone Umsetzung untersucht wird, kurz zu dem, was das Buch von Rolf Kalmuczak (Pseudonym: Stefan Wolf) musikalisch vorschreibt:

### **literarische Vorlage**

Ich möchte am Rande bemerken, dass sich die Hörspielfassung zwar eng an die Buchvorlage hält, aber dies erst ab Kapitel 19 (Wolf 1987, 137) tut, d.h. ungefähr  $\frac{3}{4}$  der Handlung weglässt. Tatsächlich ist diese Verkürzung – auch im Buch (Kap. 19 – 25) – in sich schlüssig und deshalb aus dramaturgischen und Zeitgründen gerechtfertigt.

#### **"Sonnenbrillen-Szene"**

Als Tim dem Gärtnergehilfen Obrecht die Sonnenbrille, die dieser anscheinend bei Sauerlichs im Garten verloren hat, vorbeibringt, hört er, wie „im Haus auf einem Klavier geklimpert“ wird. „Ein Klavier in der Bude – bei diesen Leuten? Das war ja, als melde sich ein Nilpferd an zum Ballett-Unterricht. Ping-ping-ping Piiiing-piiiing. Und dasselbe noch mal. Mozarts Ururur-Enkel saß da nicht am Piano. Immerhin – es klang wie ein Akkord. Aber der letzte Ton – ein einfaches C aus der C-Dur-Tonleiter war total verstimmt. Fast schon verschnupft. Vielleicht hatte er Sommer-Grippe. Tim grinste.“ (ebd., 145)

#### **"Keller-Szene"**

Während Tim und Herr Sauerlich in ihrem Kellergefängnis hocken, erkennt Tim die Klaviermelodie mit dem verstimmten Ton wieder und identifiziert so die Täter und den vermeintlichen Keller. „Tim wollte antworten, verschluckte statt dessen das erste Wort und horchte. Tatsächlich! Irgendwo im Haus wurde auf einem Klavier gespielt. Nur ganz schwach drangen die Töne durch Mauern und Wände hierher. Ping-ping-ping-piiiing-piiiing! hörte er. Unwillkürlich schnellte er hoch auf die Zehenspitzen. „Auch das noch!“ meinte Sauerlich. „Ein Anfänger.“ „Mein Hamster bohnt!“ flüsterte Tim. „Ich schnell ab, Herr Sauerlich! Das sind die Töne! Auf meine Ohren kann ich mich verlassen.“ „Was meinst du? Welche Töne?“ „Dieses Geklimper habe ich schon mal gehört. Heute! Als ich die Sonnenbrille zu Obrecht brachte. Seine Frau – oder wer das war – hat sie entgegengenommen. Obrecht – oder Kessling, was auch möglich ist – saß am Klavier und hat genauso geklimpert. Genauso! Das bedeutet: Wir sind in seinem Haus.““ (ebd., 158)

Bis auf die Tatsache, dass nicht gänzlich auf die radiophonen Mittel vertraut wird – allzu oft taucht das Phänomen der Doppelpunkt dramaturgie auf – lässt sich diese Folge als hervorragendes Beispiel für den Musikeinsatz im Kinder- und Jugendhörspiel anführen. Nicht nur, dass Musik den Schlüssel zur Entlarvung der Kidnapper liefert, sondern vor allem die



gelungene leitmotivische Arbeit, verknüpft mit eindeutigen musikalisch-semantischen Aussagen, macht die Besonderheit dieses, von der Handlung her simpel gestrickten Hörspiels aus.

Dabei ist besagtes Klaviermotiv (Abb. 16) zwar naiv und ohne künstlerischen Anspruch



Abb. 16 Klaviermotiv mit verstimmtem Ton

gehalten, aber es erfüllt seinen Zweck. Der verstimmte Ton ist nicht, wie vorgeschrieben, „ein einfaches C aus der C-Dur-Tonleiter“, sondern ein g" – vermutlich wie oben realisiert – und eindeutig zu hören (HB 20 (Anhang, 5)).

Wichtiger noch, als diese, durch das Buch vorgeschriebene Idee (vgl. *Inzidenzmusik*), ist aber die verwendete Leitmotivik, welche Musik effektiv in Kontrast-Funktion hörbar werden lässt. So erklingt unmittelbar im Anschluss an

die "Sonnenbrillen-Szene" erstmals das "Gangster-Motiv" (Abb. 17a). Dabei wird die dadurch dargestellte musikalische Antizipation nur vage vorher durch Sprache angedeutet: *Erzähler*: „Tim stieg auf



Abb. 17a "Gangster-Motiv" C#m

sein Fahrrad und radelte davon. Er sah nicht, dass Herr Obrecht an die Tür trat und ihm nachblickte. Und ihm entging vor allem, dass Herr Obrecht seine Sonnenbrille auf der Nase hatte.“ (HB 21 (Anhang, 5)). Schon jetzt weiß der Zuhörer, dass mit den Obrechts irgendwas nicht stimmt, nicht nur, dass Herr Obrecht Tim nachblickt und dabei die vermeintlich verlorene Sonnenbrille trägt, nein besonders die Musik macht dies deutlich. Tonartlich wird C#m angedeutet, von der Tonfigur her aber eindeutig ein in zwei "leere" Quinten gegliederter Saltus duriusculus (None Cis – dis; Klavier) verknüpft mit einer Aposiopesis (Generalpause) als "Zeichen für Schmerz, Leid, Sünde und Falschheit" verwendet. Dabei kann der chromatische Schritt, dis – e, als Interrogatio gedeutet werden, was die auf die Entführung folgende Detektivrolle der "TKKGs" unterstreicht. Insgesamt erklingt das "Gangster-Motiv" 10mal, davon 2mal in C#m

(Abb. 17a), 4mal in Dm (Abb. 17b) und 4mal in variierten Form im "Big-Band-Sound" (z.B. Abb. 17c). Die chromatisch von C#m nach Dm transponierte Fassung bildet



Abb. 17b Gangster-Motiv Dm

eine emphatisch wirkende Mimesis im Sinne einer intensivierenden Charakterisierung; diese ist erstmals nach der "gelungenen" Entführung zu hören und lässt so die anfänglichen Vermutungen zur Gewissheit werden (HB 22 (Anhang, 5)). Auch das variierte "Big-Band-Gangster-Motiv"

kommt in verschiedenen Tonarten vor

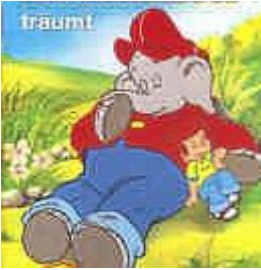


Abb. 17c "Gangster-Motiv" im "Big-Band-Sound"

und integriert sich vom Sound her ideal in die (musikalische) "Gartenparty-Stimmung". Außerdem verheißt es durch den melodischen Off-Beat-Betonungen und das Schlagzeug-Shuffle Action und Aufregung (HB 23 (Anhang, 5)).

Insgesamt zeichnet diese *TKKG*-Folge "echte" Leitmotivik aus, denn das ("Gangster-")Motiv bleibt nicht gleich, sondern wird kompositorisch verändert und somit der Handlung angepasst. Die Musik trifft den Gesamtcharakter des Hörspiels hervorragend ("Big-Band-" und gelegentlich "Tanzband/Keyboard-Sound"). Oft wird dabei eine rudimentäre Symplotke-Figur eingesetzt, dergestalt, dass eine musikalische Phrase den Rahmen für eine Szene bildet, indem sie mit Beginn der (Sprach-)Szene langsam ausgeblendet und am Ende wieder eingeblendet wird, so als habe sie durchgespielt. Und auch Stille wird "hörbar", nämlich – um die "Ohren zu spitzen" –, kurz bevor Tim die Klaviermelodie mit dem verstimmtten Ton leise – hier eher *mf* – von "irgendwo im Haus kommend" im Keller wiedererkennt (HB 24 (Anhang, 5)).

### 1.3 Benjamin Blümchen träumt {16}

Benjamin Blümchen träumt {16}					
		<p>„Heute ist ein besonders schöner Tag. Kein Wunder, daß Benjamin Blümchen so guter Laune ist. Nur Otto, Benjamins bester Freund, ist ganz traurig. Er hat nämlich seine Mathearbeit verhaufen. Zum Trost darf er sich bei Benjamin einkuscheln. Darüber schlafen beide ein und träumen etwas Fantastisches.“ (Kassettenhülle)</p>			
			(Quelle: Anhang, 3 Nr. 7)		
		+	o	–	
Sprache	Sprache komplex?			×	
	lebensechter Einsatz von Dialog/Monolog?	×			
	glaubwürdige Hörspielstimmen?	×			
	Hörspielstimmen deutlich unterscheidbar?	×			
	andere Funktion der Stimme?		×		
Musik	textfreie Musik? (Einleitungs-, Zwischen-, Schlussmusik)		×		
	dem Text unterlegte Musik?	×			
	Eigenständigkeit der Musik?		×		
	Musik bekannt?		×		
	Leitmotivik oder charakteristische Musikinstrumente?		×		
	korrespondiert Musik mit Inhalt?	×			
	Musik als Geräuschimitation?	×			
Geräusch	Geräusche als naturalistisch bzw. künstlich erkennbar?	×			
	realistische Geräuschwirkung?	×			
	Atmosphäre schaffende Geräuschwirkung?		×		
	symbolhafte Geräuschwirkung?			×	
	lassen die Geräusche Spielraum für Phantasie?			×	
Stille	ist Stille Ausdrucksmittel?	×			
	Ist das Hörspiel ruhig gestaltet?	×			
Akustik	Raum und Zeit akustisch gestaltet?	×			
	aufwendige Montagetechniken? (Schnitt- und Blendtechnik)		×		
	Akustische Gestaltung der übrigen Ausdrucksmittel?	×			

**Abb. 18** Tabellarische Analyse: *Benjamin Blümchen träumt {16}*

*Benjamin Blümchen* ernst nehmen, bedeutet Kinder ernst zu nehmen und das ist die Grundvoraussetzung für pädagogische Arbeit (vgl. Kap. III, 1). Selbst Kritiker wie Horst Heidtmann (1992, 69) können der Serie einen „naiven Charme“ (1999, 4) nicht absprechen und beklagen lediglich, dass sie mittlerweile „das Synthetische des [...] Konzepts“ (ebd.) zu sehr durchscheinen lässt.

„Die Serie [...] läßt sich beliebig verlängern, da hinter dem vertrauten Figurenensemble lediglich die ‚Tapete‘, das Szenarium gewechselt wird.“ (ebd.)

Auf dieser Basis ist *Benjamin Blümchen* zum Negativ-Beispiel schlechthin geworden und es ist durchaus nötig zu fragen, warum er mit über 50 Millionen verkauften Kassetten (Heidtmann 2001, 14) die Hitliste der Hörspiele anführt? Versuche einer Antwort findet man in der Literatur zuhauf (z.B. Rogge/Rogge 1999, 34ff; Treumann 1996, 122f); die "musikalische Antwort" möchte ich im Folgenden geben.

Wie bereits angedeutet findet ein sparsamer Gebrauch von nicht-sprachlichen Ausdrucksmitteln statt und auch Musik zeigt sich vordergründig nur in den populär gewordenen Titelmelodien (das *Benjamin-Blümchen*-Lied gesungen von Michael Thilo (Harlequin/Donelly) und die aktuelle Titelmelodie von Heiko Rüsse). Ferner zieht sich der Einsatz von Inzidenzmusik sehr klug durch die gesamte Serie; dabei ergeben sich Schnittmengen zwischen dieser und einer mehr illustrativen

Verwendung von Musik. Im vorliegenden Beispiel wird der Zirkus im "Elefantenland" durch typische Zirkusmusik (Abb. 19) charakterisiert, die gleichzeitig



Abb. 19 typische Zirkusmusik

aber auch als Inzidenzmusik fungiert (HB 25 (Anhang, 5)). Musik steht hier ganz im Dienste der Sprache und Handlung. Interessanter ist da schon die Einleitung des Traumgeschehens durch einen Glissando-Klang (Synthesizer-Celesta), der das "Hinübergleiten" in die Traumwelt anzeigt (HB 26 (Anhang, 5)).

Diese wird durch den simplen harmonischen Effekt gekennzeichnet, der entsteht, wenn man eine Mundharmonika abwechselnd bläst und zieht, hier: G und D<sup>(add9)</sup> (HB 27 (Anhang, 5)). Offensichtlich stellt dies – in Analogie zu den "unmittelbaren" Naturabbildungen der musikalisch-rhetorischen Figuren – den Prozess des Aus- und Einatmens dar und schafft so auf simple Art und Weise eine ruhige Schlafatmosphäre. Als Spannungsteigerung wird Musik in Geräuschfunktion eingesetzt; ein unregelmäßiger, vorwärtstreibender Rhythmus (Conga) zeigt die Laufbewegungen von Benjamin an und mündet zum Schluss wieder in den besagten Glissando-Klang, der dann das Aufwachen darstellt und so gleichsam als rudimentäre Symploke-Figur einen Rahmen bildet (HB 28 (Anhang, 5)).

Für den Einsatz von Musik bei *Benjamin Blümchen* lässt sich also festhalten, dass dieser zwar äußerst sparsam, aber dafür einfach und intelligent erfolgt; dies gilt es pädagogisch bewusst werden zu lassen! Dabei handelt es sich, wie die Beispiele – ausschließlich der Titelmelodie – zeigen, um Hörspielmusik, die sich inhaltlich am Verlauf der Handlung orientiert. Hinsichtlich des Bekanntheitsgrades sieht man eine Konzentration auf die Titelmusik – "alt" und "neu". Diese ist, nicht zuletzt aufgrund ihrer Verwendung als Erkennungsmerkmal im gesamten Medienverbund, wie z.B. den *Benjamin Blümchen*-Videos, en passant zu einer gewissen Berühmtheit gelangt. Interessant ist in diesem Zusammenhang

noch, dass im Falle von *Benjamin Blümchen* ein „originär für Tonträger“ (Klöppel 1994, 320) konzipiertes Medium vorliegt, aus dem sich die übrigen abgeleitet haben.

## 2 Aktuelle Hörspielserien – Ein Überblick

---

Mit *Die drei ???* (≥ 101 Folgen), *TKKG* (≥ 130 Folgen) und *Benjamin Blümchen* (≥ 94 Folgen) sind drei der fünf großen Serien repräsentativ untersucht worden. Zu nennen wären ferner *John Sinclair*<sup>29</sup> (≥ 107 Folgen) und *Bibi Blocksberg* (≥ 76 Folgen) – letztere ist das "weibliche Pendant" zu *Benjamin Blümchen* und nahezu gleich in der Machart.

In der Literatur findet man zusammenfassend folgende Strukturierung der facettenreichen Kinder- und Jugendhörspielserienlandschaft (Treumann 1996; Heidtmann 1999):

- Spaßgeschichten, sog. "Funnies",
- spannende Geschichten (Abenteuer, Action, Krimi),
- Science Fiction und Fantasy,
- Sonstiges (Sachthemen, Kinderlied und -klassik).

Mischformen sind dabei genauso üblich, wie geschlechtsspezifisch ausgerichtete Serien, welche sich vordergründig in den klischierten "Pferdeg Geschichten" für Mädchen zeigen (z.B. *Wendy; Bibi und Tina*).

Ein aus den Medienverbänden hervorgegangenes Phänomen ist das der *Original-Film-Soundtracks* (Heidtmann 1992, 70), bei denen die Tonspur von populären TV-Serien und Filmen notdürftig mit Erzählerkommentar und Zwischenmusiken bestückt wird, um so als "Hörspiel" verkauft zu werden (z.B. *Pokémon; Alf; Disney-Filme*). Dass die so produzierten "Hörspiele" dem Medium nicht gerecht werden und – da sie zumeist doppelt konsumiert werden (Film- und Hsp-Fassung) – somit auch wirklich nur *Filme ohne Bilder* sind, ist klar.

Mit der vielversprechenden Überschrift *Die Rückkehr der Klassiker* versucht EUROPA neuerdings sogenannte "Erwachsenenhörspielserien" zu reanimieren und macht sich so geschickt das wiedererwachte Interesse von "Endzwanzigern" zu Nutze (z.B. *Edgar Wallace; Macabros*). Diese wurden allerdings, um das bestehende Image als Produzent von Kinder- und Jugendhörspielserien nicht in Verruf zu bringen, an einigen Stellen "entschärft", damit sie unbedenklich als jugendfrei verkauft werden können (Anhang, 3 Nr. 8).

Auch neue Serienproduktionen suchen die für sich passende Marktnische und werben mit

---

29 Dazu ein Statement von Prof. Dr. Wolfgang Schemme, Universität Bonn: „**Zum Unterhaltungswert des Grusel-Hörspiels** [...] Im Unterschied zur sog. „großen Dichtung“ schützt die besondere „Machart“ der zum Zweck der Unterhaltung konzipierten Hörspiele den Hörer davor, daß er deren Inhalte, Personen, Dialoge und Handlungen mit der Realität verwechselt und von realen Ängsten heimgesucht wird. [...] Der hohe Grad an Vorhersehbarkeit allen Handelns und Geschehens garantiert zugleich die Sicherheit des Hörers. In diesem Sinne gewährt auch das Hören von Grusel-Hörspielen der Sinclair-Folge die Entspannung, die dem spielerischen Umgang mit dem unterhaltenden Grusel entspricht.“ (Kassettenhülle, *Geisterjäger John Sinclair* {31})

Kennenlernpreisen (z.B. *Point Whitmark*). Bei den "Drei ??? von der Ostküste" (Nickname für die drei jungen Reporter des "Point Whitmark-Radiosenders") spielt darüber hinaus die Musik eine besondere Rolle. Schon jetzt – nach 10 Folgen – stehen die Kompositionen von Manuel Rösler, Volker Sassenberg und Markus Segschneider hoch im Kurs (Anhang, 3 Nr. 3); sie stellen eine gelungene Synthese aus "großer Hollywoodmusik" und "jazziger Populärmusik" in einer Kinder- und Jugendhörspielserie dar.

Neben diesen Handlungshörspielen mit *Musik im Hörspiel* und *Hörspielmusik* etablieren sich im Hinblick auf das Thema Musik eine Reihe von sogenannten *Musikalischen Hörspielen* (z.B. *Wir entdecken Komponisten* (Deutsche Grammophon), *Klassik mit der Maus* (Karussell), *Klassik für Kids* (EUROPA primo; Justus Frantz)). Diese haben es sich zur Aufgabe gemacht, Kinder bzw. junge Zuhörer an Leben und Werk der großen Komponisten unterhaltsam heranzuführen und bedienen gleichsam allein die Sparte *Musik als Hörspiel*, da keine „künstlerisch-elitären“ Schallspiele im Bereich des Kinder- und Jugendhörspiels stattfinden (Klöppel 1994, 314).

Ferner bleiben die Serien der Kinderliedermacher wie Rolf Zuckowski, Fredrik Vahle und Detlev Jöcker zu nennen, die zwar nicht direkt unter dem Begriff Hörspiel subsumiert werden, aber dennoch, aufgrund der "Namen als Werbeträger", für andere Produkte entstehen können – Rolf Zuckowski z.B. mimt den Erzähler in der Serie *Das Grosse Abenteuer Musik* (PHILIPS).

Und schließlich lässt sich ganz allgemein feststellen, dass "Hören" wieder hoch im Kurs steht, neben vielen von renommierten Buchverlagen gegründeten Labels (z.B. DER>AUDIO<VERLAG, kurz: D>A<V) sind eine Reihe kleinerer Tonträgeranbieter entstanden, die, nicht zuletzt aufgrund der „kongenialen Lesungen der Harry Potter-Bände durch Rufus Beck“ (Heidtmann 2001, 11), ein Medium als neuen Stern am Markt aufgehen lassen: Das Hörbuch.

### III Pädagogischer Teil

#### 1 Auswirkungen auf die "Konsumenten-Kids"?

---

„Mit Kinderhörkassetten ist es wie mit Kinderfilmen: Sind sie gut gemacht, so ist es auch für Erwachsene ein Genuß, sie anzuhören. Dies gilt in besonderem Maß für Kinderhörspiele.“ (Saur [1999], 6)

So sehr ich diese Aussage als ganzheitliches Qualitätsmerkmal akzeptieren möchte, so sehr sehe ich in ihr auch die Gefahr, dass der Erwachsene zur (geschmacklichen) Entscheidungsinstanz für Kinder wird, sofern er sich nicht bereits einbildet, es zu sein. Gefahr deshalb, weil eine "falsche" Pädagogik dahinter steckt, nämlich die der Erziehungsbedürftigkeit (vgl. Preuß 2001). Schon meine kurzen Ausführungen zum Hörspiel als Kommunikationsmedium (Kap. I, 4.3) sollten klar gestellt haben, dass Erziehen im Sinne von Machtausüben nicht funktionieren kann, sondern dass gilt, was Kierkegaard so formuliert: „Dies ist das Höchste zwischen Mensch und Mensch. Der Schüler ist der Anlaß, daß der Lehrer sich versteht, der Lehrer ist der Anlaß, daß der Schüler sich versteht.“ (zitiert in: Preuß 2001, 154). Der Schüler ist nicht länger ein Objekt des Erziehers, sondern – wie der Lehrer auch – ein Wahrnehmendes und -gebendes Subjekt.

Erst vor diesem Hintergrund lässt sich die inhaltlich begründete Hörspielauswahl der Kinder erklären, die oft auf fiktiv-handelnd zu bewältigenden Inhalten fußt.

„Die Vorliebe für solche Konfliktlösungsstrategien [gemeint sind die handelnd zu bewältigenden; J.R.] ist verständlich, weil sich im Alltag immer seltener Möglichkeiten zu einer tätigen Auseinandersetzung bieten und in der Schule symbolisches, kognitives Lernen dominiert.“ (Hengst 1979, 30)

Es liegt also eine bewusste Entscheidung der Kinder für einen bestimmten Hörspielinhalt vor, die wahrscheinlich nur deshalb auf den Missmut der Erwachsenen stößt, da diese in ihr die "verdrängte" eigene Serienwahl (z.B. *James Bond* oder diverse *Soap-Operas*) widergespiegelt finden. Auswirkungen auf die "Konsumenten-Kids" lassen sich deshalb allenfalls als Folge dieser subjektiv-bewussten Entscheidung deuten, die darin begründet ist, dass „was in gewohnter, bewährter Weise aus dem Alltag herausführt, [...] generell auf Resonanz rechnen [kann]“, weshalb es auch „müßig“ ist, Kindertonträger „inhaltsanalytisch zu kritisieren“ (ebd., 31).

Alle Versuche, die Tonträger in ihrer Funktion zu entfremden – Heinz Hengst spricht von „unspezifischen Rezeptionsformen“ (ebd., 40) – sind notwendig zum sozialen und menschlichen Scheitern verurteilt. Die daraus resultierenden Konsequenzen sind heute noch nicht abzusehen, bleiben aber, aufgrund der Tatsache, dass Eltern zunehmend versuchen, Tonträger als "Babysitter" oder "elektronische Großmutter" (Klöppel 1994, 315f) und somit oft einzige Erzählquelle einzusetzen, nicht aus. Auch die ausgeklügelten Be-

lohnungsstrategien, die Eltern ihren Kindern bei Wohlverhalten anbieten, sie also mit entsprechenden Geschenken und "Konsumfreiräumen" bedenken, werden nicht ohne Wirkung bleiben. Schließlich sind all dies Zeichen dafür, dass Kinder in ihren Bedürfnissen nicht ernst genommen und mit "billigem Ersatz" abgespeist werden. "Billig" nicht nur weil die beliebten kommerziellen Serien dem "Low-Budget-Bereich" angehören, sondern auch, weil das gewählte Verfahren einen denkbar einfachen Erfolg verspricht. Dass die großen Labels sich dies zu Nutze machen und die Nachfrage mit einem breiten Angebot an Hörspielen sättigen, kann ihnen nicht angelastet werden. Vielmehr sollte es positiv ins Gewicht fallen, dass sie nicht nach der Rechnung "billig = wird gekauft und konsumiert" verfahren, sondern selbst durchaus hohe Qualitätsmaßstäbe ansetzen, die sich nicht zuletzt auch auf die musikalische Gestaltung auswirken. Dies zeugt von einer bewussten Wahrnehmung der kindlichen Autonomie und straft auch alle abwertenden Aussagen der Form "ist ja nur für Kinder" lügen.

Was kann nun aber Schule im Hinblick auf die oft trivial verwendeten Begriffe *Medienerziehung* bzw. *Medienkompetenz* leisten? Es kann zumindest nicht darum gehen, die Kinder von dem, was sie mögen und auch frei gewählt haben abzubringen, sondern „es [sollte] sich eigentlich von selbst verstehen, diese [Tonträger; J.R.] auch in den Unterricht mit einzubeziehen, mit und über Kassetten zu arbeiten“ (Heidtmann 1996, 4).

## 2 Das Hörspiel in der Schule – musikpädagogische Konzepte

---

„So kann der **Musikunterricht** z.B. durch Hörspiele zu Biographien bedeutender Musikerpersönlichkeiten und zum Entstehungsprozeß musikalischer Werke u.ä. bereichert werden.“ (Gaida/Peinecke 1996, 28)

Dass dies nur einen Bruchteil der Einsatzmöglichkeiten des Hörspiels im Musikunterricht darstellt, möchte ich im Folgenden zeigen. Qualitativ sehe ich vier Formen der Beschäftigung mit Hörspielen:

- Rezeption,
- Reproduktion,
- Produktion und
- Interpretation.

Da sich mittlerweile Werner Klüppelholz' Argument hinsichtlich der Ablehnung des Themas "Hörspiel" aufgrund von Beschaffungsschwierigkeiten (1977, 343) erübrigt hat, ist – gerade in Anbetracht der Beliebtheit von Kinder- und Jugendhörspielen – die Tatsache, dass das Hörspiel ein musikpädagogisches Schattendasein fristet, gänzlich inakzeptabel. Nicht nur, weil das Hörspiel die Konzentration auf das Hören in seiner Definition hervorhebt, was schon den ersten Berührungspunkt zur Musik bildet, sondern auch, weil die



Wahrnehmung einer zunehmend "mediatisierten Kinderumwelt" (Finkbeiner 1997, 66) zur Einbeziehung von Hörspielen – und nicht nur der "pädagogisch wertvollen", Rubrik: "Sonstiges" – in den Musikunterricht verpflichtet.

Doch wie lässt sich der Unterricht am besten organisieren? Ist es nicht unumgänglich, dass der Lehrer bestimmt, was gehört bzw. interpretiert wird? Es stehen mehrere geeignete Unterrichtsformen zur Disposition, die es erlauben eine umfassende Untersuchung des Mediums durchzuführen. In erster Linie ist wohl eine *Öffnung* des Musikunterrichts notwendig, um so inhaltliche Diskussionen nicht zu kurz kommen zu lassen (z.B. Deutsch, Sozialwissenschaften, Religion). Desweiteren sollte *schülerorientiert* gearbeitet werden, was der Tatsache entgegenkommt, dass die Kinder ohnehin die "Experten" für den Bereich "Hörspiel" sind. Die große Chance für dieses Thema besteht nicht zuletzt darin, dass erstmals eine Lehrer-Generation zum Zuge kommt, die sich die Hörspiele noch selbst beim "Spielen mit Playmobil oder Lego"<sup>30</sup> angehört hat und also einen emotionalen Bezug aufgebaut hat. Die Aufgabe des Lehrers ist eine *begleitende*, allenfalls sanft lenkende (z.B. durch Einbringung geeigneter Hörspiele je nach thematischem Schwerpunkt). Vorschläge und Ideen können vor der eigentlichen Unterrichtseinheit (UE) gesammelt werden und dabei mit den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten wie Vorwissen, Technik und Außerschulisches abgeklärt werden.

Der Unterrichtsverlauf kann dann produktiv (*handlungsorientiert* = (Re-)Produktion) oder rezeptiv (*wissenschaftsorientiert* = Rezeption und Interpretation) ausgerichtet werden.

## 2.1 Rezeption

---

Die wohl einfachste unterrichtliche Verwendung von Hörspielen scheint die Rezeption zu sein; sie vertraut voll auf die Qualität des jeweiligen Hörspiels. Doch schon an dieser Stelle lässt sich fragen: Darf eine unkommentierte Rezeption stattfinden? Sicherlich setzt manch ein Musiklehrer gelegentlich ein Musikalisches Hörspiel als "Bonbon" und Unterhaltung für die Schüler ein und tut dies vielleicht auch unkommentiert, doch zumeist hat die passende UE – z.B. über Leben und Werk W. A. Mozarts – schon im Vorhinein stattgefunden, so dass das Hörspiel nur noch den Abschluss bildet oder zur Entspannung dient. In jedem Fall sollte der Lehrer aber das Gespräch über das Gehörte mit den Schülern suchen. Dies fördert nicht nur das *genaue Hinhören*, sondern unterstützt auch das *soziale Miteinander* durch den Gedankenaustausch in der (Lern-)Gruppe. Zur thematischen Bündelung kann folgende Idee hilfreich sein:

---

<sup>30</sup> Beide Spielzeughersteller haben auch eigene Hörspielserien begründet: Playmobil *Professor Mobilux* (EUROPA) und *Lego* (Karussell). Die auf dem Cover abgebildeten Figuren geben dabei einen versteckten Hinweis auf den kommerziellen Medienverbund.

## Vergleich verschiedener Hörspiele zum gleichen Thema

Dies kann inhaltlicher Natur sein (z.B. Thema Zirkus und Zirkusmusik (Sek. I) in:

*Professor Mobilux Der Zirkus Romani* {4},

*Ein Fall für TKKG Alarm im Zirkus Sarani* {10},

*Die drei ??? Tatort Zirkus* {57}, usw.),

ist aber im Musikunterricht zweckmäßig auf *Musikalische Hörspiele* beschränkt, die einen breiten Fundus an Informationen zu Komponist und Werk anbieten (z.B. Leben und Werk W. A. Mozarts:

*Wir entdecken Komponisten Wolfgang Amadeus Mozart,*

*Klassik mit der Maus Wolfgang Amadeus Mozart,*

*Wolfgang Amadeus Mozart für Kinder erzählt von Karlheinz Böhm, usw.).*

Hier sind die pädagogischen Ziele wissenschaftsorientiert, da durch den Vergleich (z.B. Funk-Hennigs 1984, 201f) die *Kritikfähigkeit* geschult wird und durch Hinzunahme anderer Quellen (z.B. Bücher, Zeitschriften, Internet) der *aktuelle wissenschaftliche Stand* mit in den Unterricht einbezogen werden kann.

Dieser Idee übergeordnet bleibt natürlich die Möglichkeit, ein (musikalisches) Hörspiel als Informationsquelle einzusetzen, wobei immer zu bedenken ist, dass Jugendliche sich spätestens mit Beginn der Pubertät vom Hörspiel "offiziell" abwenden, d.h. ihre Zeit vermehrt anderen Medien wie Fernsehen und Computer widmen und Tonträger fast nur noch zum Musikhören nutzen. Unterschwellig halten sie ihr Interesse für dieses Medium jedoch aufrecht, wie die Renaissance des Hörspielhörens bei jungen Erwachsenen zeigt (Heidtmann 2001, 6f).

## 2.2 Reproduktion

---

Derzeit machen zwei reproduktiv orientierte Hörspielprojekte von sich reden, das *Vollplaybacktheater* (VPT) aus Wuppertal und die *Live-Hörspiele* des Thalia-Theaters Hamburg (Alstertor). Beide eignen sich zur Nachahmung in der Schule und sollen im Folgenden kurz beschrieben werden.

### **Vollplaybacktheater** (Wuppertal)

Der Name ist Programm und verweist auf die "virtuelle Welt der visuellen Synchronisation" (Anhang, 3 Nr. 9), die die Wuppertaler Schauspieler durch Bewegungen von Körper und Mund zu Geräuschen und Stimmen vom Band entstehen lassen. Jüngste Adaption war die Jubiläumsfolge der *Drei ???, Toteninsel* {100}, die auch auf der EUROPA-Jubiläumsfeier der *Drei ???* in Hamburg mit Erfolg aufgeführt wurde.

Diese Idee gilt es sinnvoll für eine *Schulaufführung* anzupassen. Schauspielerisches Können steht dabei genauso im Blickpunkt, wie die Beschäftigung mit geeigneten Hörspielen, welche auch in einem konstruktiv-kreativem Akt eigenhändig zusammengeschnitten werden können. Die Bekanntheit des Stoffes – wie bspw. *Die drei ???* – wird dabei das Projekt aus Nostalgie und infantiler Naivität reüssieren lassen.

Definitiv sehe ich in einem solchen Playbacktheater die Möglichkeit für eine eingehendere Beschäftigung mit Hörspielen und schließlich auch mit der zugehörigen Musik. Dabei gilt es die Aufführung durch interpretatorische "Live-Aktionen" zu würzen, so z.B. die Idee der VPT-Schauspieler, eine "Bomben-Szene" mit dem Beatles-Song *Give Peace A Chance* zu beenden. Eine weitere Idee für den handlungsorientierten Hörspieleinsatz mit Aufführungsmöglichkeit ist an folgendes Projekt angelehnt:

### **Live-Hörspiele**

Das Thalia-Theater Hamburg (Alstertor) präsentierte mit *Die drei ??? und das Gespensterschloss* nach *Die drei ??? und der seltsame Wecker*<sup>31</sup> bereits das zweite live vorgetragene Hörspiel dieser Serie. Vor ausverkauftem Haus lasen Schauspielstudenten das Dialogbuch, begleitet durch eine Live-Band, die neben den von den Sprechern erzeugten und vom Band eingespielten Geräuschen für die ("Original"-)Untermalung zuständig war.

Diese Möglichkeit der Präsentation eines Hörspiels hängt eng mit der der Eigenproduktion zusammen, die u.a. in einer "Direkt-Aufnahme-Session" ablaufen kann. Über den Witz hinaus, den die Aufführung durch "extreme Stimmen" bekommt, stehen *Miteinander* und *Konzentration* (richtiges Timing) im Mittelpunkt einer solchen Arbeit.

## **2.3 Produktion**

---

Eine Hörspielproduktion in der Schule kann vom simplen Kurzhörspiel (Primarstufe) bis zum ausgefeilten "Profihörspiel" (Sek. II) reichen und damit das gesamte schulische Spektrum bedienen. Dabei kann auf "fertige" Vorlagen (z.B. Janosa 2000) zurückgegriffen oder in Eigenregie gearbeitet werden. Beide Varianten bieten zahlreiche Möglichkeiten für das "hörspielerische" Lernen, wobei die Entscheidung letztlich eine Zeitfrage ist.

Es kann in diesem Kapitel nicht darum gehen, eine komplette Produktions-UE zu beschreiben, deren Grundlagen bereits in der Arbeit dargestellt wurden und darüber hinaus umfangreich in der Literatur behandelt werden (z.B. Treumann 1995; Rogge/Rogge 1999),

---

31 Dieses wurde sogar als "richtiges" Theaterstück, also Schauspiel aufgeführt (Anhang, 3 Nr. 13).

sondern darum, diese Möglichkeit der Unterrichtsgestaltung pädagogisch zu durchleuchten. Hauptaugenmerk bleibt auch hier die Bedeutung von Musik, für die es sich zu öffnen gilt:

„Mit Musik können Zuhörer in Spannung und Entspannung versetzt werden, d.h. die Musikstücke müssen gezielt ausgewählt werden. Musik soll nicht nur als Pausenfüller oder Erkennungsmelodie dienen. Auch jeder Film würde ohne den gezielten Einsatz von Musik wesentlich an Wirkung verlieren.“ (Treumann 1995, 61)

Schnittpunkte zwischen Musik und anderen Fächern können sich dabei thematisch wie folgt ergeben (Janosa 2000):

- Deutsch/Englisch: literarische Vorlage (z.B. Krimi: *An Inspector Calls* (Priestley)),
- Informatik: analoge und digitale Aufnahmetechnik (z.B. Logic Fun (emagic)),
- Video AG: Analyse von Filmmusik (z.B. *Psycho* (Hitchcock/Herrmann<sup>32</sup>)) und
- Theater AG: Dramaturgie von Dialogen (z.B. Hörspieladaption als Theaterstück).

Die Möglichkeit zum *fächerübergreifenden* Unterricht ist also durchaus gegeben, setzt aber die Bereitschaft der Fachlehrer voraus, sich über ihren Horizont hinaus zu orientieren. Da das Hörspiel die Konzentration auf das Hören in seiner Definition hervorhebt, will es schon allein deswegen gut in den Musikunterricht passen, bei dem es von Natur aus um eine grundlegende Hörsensibilisierung geht. Der produktiv-spielerische Umgang mit einer Hörspielproduktion ist insofern äußerst effektiv, als „ein handlungsorientierter medienpädagogischer Ansatz die sinnvollsten Resultate [verspricht], denn durch den produktiven, gestalterischen Umgang mit Kassetten und Recorder erfahren nicht nur jüngere Schüler am anschaulichsten die Funktionsweise des Mediums.“ (Heidtmann 1996, 4) Zudem lässt sich durch diverse "Vorab-Spiele" wie *Geräuscheraten*, *Stimmungen-durch-Musik-erzeugen* und *Geschichtenweitererzählen* das "akustische Gedächtnis" und differenzierte Hören schulen.

Eine spezifisch musikalische Form der Hörspielproduktion, die allerdings zweckmäßig erst in der Sekundarstufe II zum Einsatz kommt, bietet die Möglichkeit, selbst ein *Musikalisches Hörspiel* zu produzieren und dabei vergleichend die auf dem Markt befindlichen Versionen heranzuziehen, zusätzlich aber eigene Recherchen anzustellen und geeignete Quellen miteinzubeziehen. Generell kann eine eventuelle "Scheu vor der eigenen Stimme" – besonders bei Aufnahmen – z.B. durch geeignete (Gesangs-)Übungen verhindert werden.

---

32 „**Bernard Herrmann über seine filmmusikalische Arbeit an „Citizen Kane“** [...] Bei der Handhabung dieser Motive [gemeint sind die Leit motive von "Citizen Kane"; J.R.] orientierte ich mich weitestgehend daran, wie man Musik für Radiohörspiele konzipiert. Denn in Filmen wird die spezifische Wirkung kurzer, einprägsamer musikalischer Fingerzeige, die nur wenige Sekunden dauern, häufig unterschätzt, da die visuelle Informationsaufnahme des Zuschauers dominiert. In Hörspielen muss hingegen jeder Szenenwechsel musikalisch einfühlsam vorbereitet und überbrückt werden, damit selbst fünf Sekunden Musik dem Zuhörer signalisieren, dass eine Veränderung der szenischen Gegebenheiten erfolgt.“ (Krettenauer 2001, 55)

## 2.4 Interpretation

---

Interpretation meint hier die analytische Erklärung der Bedeutung von Musik für ein Hörspiel und ist im Wesentlichen in Kapitel II methodisch vorgeschlagen worden. An dieser Stelle sollen daher die pädagogischen Grundlagen ergänzend aufgezeigt werden. Am Rande möchte ich in diesem Zusammenhang darauf hinweisen, dass die Beschäftigung mit barocker Figurenlehre, musikalischer Semantik und psychologischer Musikauslegung eine weit greifende Möglichkeit für die Strukturierung des Musikunterrichts bietet.

Außerdem meint Interpretation die kontextuelle Deutung von seitens der Schüler wahrgenommenen Bedeutungen von Musik, d.h., dass ein sinnvoller Umgang mit dem Medium Hörspiel nur bei den Erfahrungen und Interessen der Schüler selbst ansetzen kann und die theoretische oder praktische Arbeit darauf aufzubauen hat. Dies macht das Thema aus "pubertärer Ablehnung" heraus – „schon Achtjährige lehnen manchmal *Benjamin Blümchen* als »Kleinkinderkram« ab“ (Heidtmann 1992, 73) – zugegeben schwierig, da es die Jugendlichen vorziehen, „Zugriff auf die Erwachsenenunterhaltungsstoffe in Film und Fernsehen“ (ebd.) zu nehmen. Tatsächlich scheinen gerade die "großen Serien" dem Trend zu folgen und einer Verjüngung des Publikums inhaltlich nachzugeben (Heidtmann 2001 S. 15). Psychologisch interessant wird ein Jugendhörspiel jedoch meistens dann, wenn die Altersempfehlung auf dem Cover (z.B. *John Sinclair* Edition 2000 ab 16) bei Zuwiderhandlung eine "Grenzüberschreitung" bedeutet; diese stellt dann einen ersten oder weiteren Schritt in die noch unbekanntere Erwachsenenwelt dar.

Im Hinblick auf Musik lassen sich solche "gefährlichen" Stoffe aber mit entsprechendem Interesse interpretieren. Dabei stehen wohl hauptsächlich die Erzeugung von Spannung (Kap. I, 6.3.1) und Überraschung (Kap. I, 6.3.4) im Mittelpunkt der Diskussion, was sich dann leicht in Richtung *musique concrète* und *Neue Musik* lenken lässt, da diese für beide Stilmittel bevorzugt zum Einsatz kommen. Die von Pierre Schaeffer als *Lautsprecher-Musik* bezeichnete *musique concrète* zeigt als konkretes Klangmaterial eine Möglichkeit der Verwendung von *Musik als Geräusersatz* – oder sollte man sagen von "Geräusch als Musikersatz"? –, die Neue Musik als unspezifische Bezeichnung für die musikalische Avantgarde lässt sich für die Verwendung im Hörspiel auf *elektronische Musik* einschränken und schließt so sämtliche "Computermusik"<sup>33</sup> mit ein. Diese kann von einfachen Verfremdungen wie die durch den Einsatz eines sogenannten "Vocoders" erreichte Stimmverzerrung (HB 29 (Anhang, 5)) bis hin zu aufwendigeren Klanggestaltungen reichen (HB 30 (Anhang, 5)).

---

<sup>33</sup> Computermusik meint hier vorzugsweise die mit Hilfe von Sequenzerprogrammen und diversen Eingabegeräten (z.B. midi-Keyboards) erzeugten Musiken und nicht die auf stochastische Analysen begründeten Verfahren.

### 3 Nicht nur Kinder lieben „Die drei ???“ – persönliches Fazit

---

„Nicht nur Kinder lieben „Die drei ???““ (Kölnische Rundschau 12. Februar 2002)  
Kinder- und Jugendhörspielserien liegen voll im Trend. Mag es daran liegen, dass ich aufgrund der eingehenderen Beschäftigung mit dieser Thematik viele Hinweise aus Zeitungen und Magazinen überhaupt erst zur Kenntnis genommen habe oder eben daran, dass ich aufgrund der Exklusivität des Themas in das ein oder andere interessante Gespräch über "Gespensterschlösser", "unheimliche Sonnenbrillentypen" und "träumende Elefanten" verwickelt wurde, als persönliches Fazit steht für mich fest, dass die Arbeit sich gelohnt hat.

Hat sie mir doch gezeigt, dass auch namhafte Wissenschaftler die Auseinandersetzung mit den *Drei ??? und Co* nicht scheuen, aber auch, dass eine fundierte Untersuchung der *Bedeutung von Musik in Kinder- und Jugendhörspielserien* noch aussteht; eine auf 60 Seiten begrenzte Staatsexamensarbeit kann diesbezüglich allenfalls Grundstrukturen aufzeigen und Möglichkeiten für die Analyse anbieten.

So ist auch das von mir vorgestellte musikalisch-semantische System als eine Möglichkeit unter vielen zu verstehen, für die meines erachtens spricht, dass sie "tief in der Musikgeschichte wurzelt" und eine übersichtliche Struktur bietet.

Nicht zuletzt war meine "*Benjamin Blümchen*-These" – nämlich diesen ernst zu nehmen – ausschlaggebend für mein pädagogisches Interesse an Kinderhörspielen. Ganz plötzlich war mir eingefallen, dass *Benjamin Blümchen* Konflikte immer ohne Gewalt – d.h. auch ohne Polizei! – löst. Und was ist heute weltweit wichtiger als eine friedliche Konfliktlösung?

# Anhang

## 1 Abbildungen

---

Abb. 1	<i>Visitenkarte der Drei ???</i> ; Quelle: nach Hitchcock 2001, 16	S. 4
Abb. 2	<i>Hörspiel-Produktionsschritte</i> ; Quelle: J.R.	S. 5
Abb. 3	<i>Form eines Dialogbuchs bzw. Hörspiel-Drehbuchs</i> ; Quelle: nach Anhang, 3 Nr. 10	S. 5
Abb. 4	<i>"Schrottplatz-Szene": Synoptischer Vergleich von literarischer Vorlage und Dialogbuch bzw. radiophoner Umsetzung</i> ; Quelle: Hitchcock 2000, 88f und HB 2 (Anhang, 5)	S. 8f
Abb. 5a	<i>"veraltetes" Kommunikationsmodell</i> ; Quelle: J.R.	S. 13
Abb. 5b	<i>Kommunikationsmodell</i> ; Quelle: J.R.	S. 13
Abb. 6	<i>Musikeinsatz im Hörspiel</i> ; Quelle: J.R.	S. 17
Abb. 7a	<i>Tonmalerei</i> ; Quelle: J.R.	S. 29
Abb. 7b	<i>Stimmungsmalerei</i> ; Quelle: J.R.	S. 29
Abb. 8	<i>Circulatio</i> ; Quelle: J.R.	S. 30
Abb. 9	<i>Passus duriusculus</i> ; Quelle: Dahlhaus/Eggebrecht (Bd. 3) 1992, 276	S. 30
Abb. 10	<i>Synkope</i> ; Quelle: Dahlhaus/Eggebrecht (Bd. 4) 1992, 218	S. 31
Abb. 11a	<i>"Dum-Dum-Motiv"</i> ; Quelle: HB 11 (Anhang, 5)	S. 33
Abb. 11b	<i>"Dum-Dum-Motiv" (mit Schlagzeug)</i> ; Quelle: HB 14 (Anhang, 5)	S. 39
Abb. 12	<i>Tabellarische Analyse: Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}</i> ; Quelle: J.R.	S. 40
Abb. 13	<i>Hitchcock-Kommentar im Buch</i> ; Quelle: Hitchcock 2001, 127	S. 41
Abb. 14a	<i>"Gespensterschloss-Motiv" '80</i> ; Quelle: HB 16 (Anhang, 5)	S. 42
Abb. 14b	<i>"Gespensterschloss-Motiv" '88</i> ; Quelle: HB 17 (Anhang, 5)	S. 42
Abb. 15	<i>Tabellarische Analyse: Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}</i> ; Quelle: J.R.	S. 44
Abb. 16	<i>Klaviermotiv mit verstimmtem Ton</i> ; Quelle: HB 20 (Anhang, 5)	S. 46
Abb. 17a	<i>"Gangster-Motiv" C<sub>#</sub>m</i> ; Quelle: HB 21 (Anhang, 5)	S. 46
Abb. 17b	<i>"Gangster-Motiv" Dm</i> ; Quelle: HB 22 (Anhang, 5)	S. 46
Abb. 17c	<i>"Gangster-Motiv" im "Big-Band-Sound"</i> ; Quelle: HB 23 (Anhang, 5)	S. 46
Abb. 18	<i>Tabellarische Analyse: Benjamin Blümchen träumt {16}</i> ; Quelle: J.R.	S. 48
Abb. 19	<i>typische Zirkusmusik</i> ; Quelle: HB 25 (Anhang, 5)	S. 49

**Bastian, Hans Günther**

Kinder optimal fördern – mit Musik. Intelligenz, Sozialverhalten und gute Schulleistungen durch Musikerziehung; Schott Musik International 2001

**Behne, Klaus Ernst**

*Musik-Erleben: Abnutzung durch Überangebot?*, in: MEDIA PERSPEKTIVEN 3/2001 S. 142 – 148

*Wirkungen von Musik*, in: Helms, Siegmund; Schneider, Reinhard; Weber, Rudolf (Hrsg.): Kompendium der Musikpädagogik; Kassel 1995a S. 333 – 348

*Zu einer Theorie der Wirkungslosigkeit von (Hintergrund-) Musik*, in: Musikpsychologie (Bd. 14): Wahrnehmung und Rezeption; Göttingen 1995b S. 7 – 23

**Bettelheim, Bruno**

Kinder brauchen Märchen; München 1980

**Dahlhaus, Carl; Eggebrecht, Hans Heinrich (Hrsg.)**

Brockhaus Riemann Musiklexikon (4 Bd. + Ergänzungsband); Mainz/München 1992

**Döhl, Reinhard**

Das Neue Hörspiel. Geschichte und Typologie des Hörspiels (Bd. 5); Darmstadt 1988

**Finkbeiner, Anke**

„... und wenn man's hört, dann denkt man, man wär mittendrin ...“. Zur Bedeutung des Hörspiels im Medienalltag von Kindern, in: Beiträge Jugendliteratur und Medien 2/1997 S. 66 – 81

**Fischer, Eugen Kurt**

Das Hörspiel. Form und Funktion; Stuttgart 1964

**Frisius, Rudolf**

*Radiokunst*, in: Fischer, Ludwig (Hrsg.): Die Musik in Geschichte und Gegenwart (MGG, Bd. 8); Kassel/Stuttgart 1998 Sp. 627 – 633

**Fromm, Erich**

Haben oder Sein. Die seelischen Grundlagen einer neuen Gesellschaft; München 1998

**Funk-Hennigs, Erika**

*Zum massenmedialen Musikangebot im Bereich von Kinderschallplatte und -cassette. Mediendidaktische Konsequenzen für Musikpädagogen*, in: Kleinen, Günter (Hrsg.): Kind und Musik, Musikpädagogische Forschung (Bd. 5); Laaber 1984 S. 178 – 216

**Gaida, Edith; Peinecke, Claudia**

Hörspiel - Hören. Eine Handreichung für den Hörspieleinsatz; MPZ Brandenburg 1996

**Heidtmann, Horst**

Kindermedien; Stuttgart 1992

*Von der Kinderkassette zum Hörspiel. Medienerziehung: Tonträger/Kassettenrecorder*, Anhang, 3 Nr. 14

*Hörspielserien wieder im Trend -Aktuelle Entwicklungen auf dem Kindertonträgermarkt-*, Anhang, 3 Nr. 15

*Kindertonträger weiter im Trend: Aktuelle Marktentwicklungen*, in: Informationsbrochure zum 5. Stuttgarter Kinderhörspieltag 2001 (SWR)

**Hengst, Heinz**

Auf Kassetten gezogen und in Scheiben gepreßt. Tonkonserven und ihre Funktionen im Medienalltag von Kindern; Frankfurt/M. 1979

**Hitchcock, Alfred**

Die drei ??? und das Gespensterschloss; München 2000

**Hobl-Friedrich, Mechtild**

Die dramaturgische Funktion der Musik im Hörspiel. Grundlagen, Analysen; Erlangen-Nürnberg 1991



**Janosa, Felix**

Ein Mörder wird gesucht. Mörderisches Material für ein eigenes Krimi-Hörspiel! (Heft + CD + didaktischer Kommentar); Olderhausen 2000

**Kaden, Christian**

*Zeichen*, in: Finscher, Ludwig (Hrsg.): Die Musik in Geschichte und Gegenwart (MGG, Bd. 9); Kassel/Stuttgart 1998 Sp. 2149 – 2220

**Kleinen, Günter**

*Musikalische Lebensstile und Selbstverwirklichung*, in: Schneider, Reinhard (Hrsg.): Musikalische Lebenswelten; Regensburg 1984

**Kleinen, Günter; Kreutz, Gunter**

*Kommunikationsmedien*, in: Helms, Siegmund; Schneider, Reinhard; Weber, Rudolf (Hrsg.): Kompendium der Musikpädagogik; Kassel 1995 S. 373 – 392

**Klöppel, Marlies:**

*Hörspielproduktion zwischen Kunst und Kommerz. Zur Situation der Kindertonträger auf dem deutschen Medienmarkt*, in: Gembris, Heiner, u.a. (Hrsg.): Musikpädagogische Forschungsberichte 1994; Augsburg 1995 S. 311 – 326

**Klose, Werner**

Didaktik des Hörspiels; Stuttgart 1974

**Klippert, Werner**

Elemente des Hörspiels; Stuttgart 1977

**Klüppelholz, Werner**

*Musik als Hörspiel*, in: Musik und Bildung 6/1977 S. 343 – 347

**Knilli, Friedrich**

Das Hörspiel. Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels; Stuttgart 1961

**Krettenauer, Thomas**

*Im Labyrinth der Erinnerungen. Bild- und musiksprachliche Gestaltungsmittel in Orson Welles' Filmklassiker „Citizen Kane“*, in: Musik und Unterricht 65/2001 S. 50 – 59

**Krones, Hartmut**

*Musik und Rhetorik*, in: Finscher, Ludwig (Hrsg.): Die Musik in Geschichte und Gegenwart (MGG, Bd. 6); Kassel/Stuttgart 1997 Sp. 814 – 852

**la Motte-Haber, Helga de**

Handbuch der Musikpsychologie; Laaber 1996

**Liedtke, Rüdiger**

Die Vertreibung der Stille; München 1996

**Gleichmann, Andi**

*Sounddesign beim Fernsehen am Beispiel des Senders ProSieben*, in: Neubauer, Jan; Wenzel, Silke (Hrsg.): Nebensache Musik. Beiträge zur Musik in Film und Fernsehen; Hamburg 2001

**Preuß, Otmar**

Schule halten. Vom Abenteuer, Lehrer zu sein, in: Götz, Klaus (Hrsg.): Managementkonzepte (Bd. 21); München und Mering 2001

**Rogge, Jan-Uwe; Rogge, Regine**

Zuhören macht Spaß. Die besten Kassetten und CDs, Hörclubs für Kids, Tips zum Selbermachen; Reinbek bei Hamburg 1999

**Schlobinski, Peter; Heins, Niels-Christian (Hrsg.)**

Jugendliche und ‚ihre‘ Sprache. Sprachregister, Jugendkulturen und Wertesysteme. Empirische Studien; Opladen/Wiesbaden 1998

**Schöning, Klaus (Hrsg.)**

Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche; Frankfurt/M. 1970

Spuren des Neuen Hörspiels; Frankfurt/M. 1982

**Schwitzke, Heinz**

Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte; Köln 1963

**Saur, Uschi**

*Kinder lieben Hörkassetten. Elternabend-Modell für Kindergarten & Grundschule*, in: Steib, Rainer (Hrsg.): "Elternabend-Modelle" der Fachstelle für Medienarbeit, Diözese Rottenburg-Stuttgart; Stuttgart [1999]

**Timper, Christiane**

Hörspielmusik in der deutschen Rundfunkgeschichte. Originalkompositionen im deutschen Hörspiel 1923 – 1986; Berlin 1990

**Treumann, Klaus Peter; u.a.**

»Mit den Ohren sehen«. Die Tonkassette – ein verkanntes Medium, Schriften zur Medienpädagogik 22; GMK Bielefeld 1995

Benjamin Blümchen, Bibi Blocksberg & Co. Beliebte Kinder-Hörspielserien auf Cassette und CD, Schriften zur Medienpädagogik 21; GMK Bielefeld 1996

**Watzlawick, Paul**

Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Wahn, Täuschung, Verstehen; München 2000

**Weber, Rudolf**

*Wer ist Kind? und Was ist Kindheit?*, in: Musik und Unterricht 35/1995 S. 4 – 12

**Weber, Wibke**

Strukturtypen des Hörspiels – erläutert am Kinderhörspiel des öffentlich-rechtlichen Rundfunks seit 1970; Frankfurt/M. 1997

**Wolf, Stefan**

Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty (JB 42); Hannover 1987

### 3 WWW-Inhalte

---

Alle *WWW-Inhalte* wurden bei Redaktionsschluss (27.02.2002) überprüft und aktualisiert!

Eine Onlineversion dieser Seite ist mit den entsprechenden LINKS zu finden unter:

<http://www.jobr.de/dreifra/dreifra.html>

Nr.	Titel	Quelle
1	Die Drei ??? bei VIVA am 20. und 21. Oktober bei Interaktiv Spezial	<a href="http://www.hoerspiel.de/SID=ab026fb671370e0e5bb743f527f719/dstore/templates/bmg/inside_news/StringTarget.phtml?TheID=13796&amp;SearchValue=minninger">http://www.hoerspiel.de/SID=ab026fb671370e0e5bb743f527f719/dstore/templates/bmg/inside_news/StringTarget.phtml?TheID=13796&amp;SearchValue=minninger</a>
2	Herzlich Willkommen, auf der rocky-beach.com, dem Fanprojekt zu den drei ??? im Internet.	<a href="http://www.rocky-beach.com">http://www.rocky-beach.com</a>
3	Die Titelmelodie schlecht oder gut?!	<a href="http://ftp.hoerspiele.de/rb/forum/schrank/diskusalt1103.pdf">http://ftp.hoerspiele.de/rb/forum/schrank/diskusalt1103.pdf</a>
4	11 Die drei ??? und das Gespensterschloß	<a href="http://www.rocky-beach.com/hoerspiel/folgen/011.html">http://www.rocky-beach.com/hoerspiel/folgen/011.html</a>
5	Wie würdest Du reagieren, wenn Carsten Bohn die alten Melodien aus den Hörspielen in einem Konzert präsentieren würde?	<a href="http://www.hsp-musik.de/news_umfrage.php3">http://www.hsp-musik.de/news_umfrage.php3</a>
6	TKKG (051) Gangster auf der Gartenparty	<a href="http://www.tkkk-forum.de/tkkk51.html">http://www.tkkk-forum.de/tkkk51.html</a>
7	Benjamin Blümchen Folge 001 bis 020	<a href="http://mitglied.lycos.de/hoerspielkatze/Benjamin/ben01-20.htm">http://mitglied.lycos.de/hoerspielkatze/Benjamin/ben01-20.htm</a>
8	EUROPA-Statement zur Rückkehr der Klassiker Ein paar Sätze zu den herausgenommenen Passagen	<a href="http://www.hoerspiel.de/SID=ab026fb671370e0e5bb743f527f719/dstore/templates/bmg/inside_news/StringTarget.phtml?TheID=5022&amp;Typ=Allgemeiner-Text&amp;Bereich=Inside">http://www.hoerspiel.de/SID=ab026fb671370e0e5bb743f527f719/dstore/templates/bmg/inside_news/StringTarget.phtml?TheID=5022&amp;Typ=Allgemeiner-Text&amp;Bereich=Inside</a>
9	Das Vollplaybacktheater online!	<a href="http://www.vollplaybacktheater.de/index2.html">http://www.vollplaybacktheater.de/index2.html</a>
10	Die drei ??? und der Super-Papagei -Hörspielskript-	<a href="http://www.rocky-beach.com/hoerspiel/papagei-script.pdf">http://www.rocky-beach.com/hoerspiel/papagei-script.pdf</a>
11	Zahlreiche Musiker und Komponisten im Bereich der Hörspielmusik arbeiteten und/oder arbeiten unter einem +++PSEUDONYM+++.	<a href="http://www.hsp-musik.de/pseudonyme.php3">http://www.hsp-musik.de/pseudonyme.php3</a>
12	schlechteste Musikuntermalung	<a href="http://www.rocky-beach.com/cgi-bin/s_forum.pl?d=1175">http://www.rocky-beach.com/cgi-bin/s_forum.pl?d=1175</a>
13	Die drei ??? und der schreiende Wecker +++ Thalia Theater, Hamburg +++	<a href="http://www.rocky-beach.com/misc/thalia22-10-1999.html">http://www.rocky-beach.com/misc/thalia22-10-1999.html</a>
14	Von der Kinderkassette zum Hörspiel. Medienerziehung: Tonträger/Kassettenrecorder	<a href="http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/Erziehung.PDF">http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/Erziehung.PDF</a>
15	Hörspielserien wieder im Trend -Aktuelle Entwicklungen auf dem Kindertonträgermarkt-	<a href="http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/trend.pdf">http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/trend.pdf</a>

## 4 Hörspiele

---

### **Bartram, Angelika**

Prinz Mumpelfitz; WDR 1992

### **Behrend, Katrin; Lesch, Helmut**

*Wir entdecken Komponisten* Wolfgang Amadeus Mozart. Das Wunderkind aus Salzburg oder: Vor lauter Tintenklecksen kann er die Noten kaum lesen.; Deutsche Grammophon 1982

### **Blyton, Enid**

Fünf Freunde als Retter in der Not {4}; EUROPA 1978

### **Dark, Jason**

Geisterjäger John Sinclair Totenchor der Ghouls {31}; TONSTUDIO BRAUN 1981

Geisterjäger John Sinclair Schach mit dem Dämon {6}; LÜBBE AUDIO, WortArt 2000

### **Donelly, Elfie**

Benjamin Blümchen auf hoher See {5}; KIOSK 1979

Benjamin Blümchen träumt {16}; KIOSK 1981

Benjamin Blümchen als Zirkusclown {45}; KIOSK 1988

### **Duhamel, Georges; Duhamel, Antoine**

Wolfgang Amadeus Mozart *für Kinder erzählt von Karlheinz Böhm*. Mit vielen Musikbeispielen. Deutsche Fassung: Susanne Kaiser; Disques Adès 1978

### **Fine, Anne**

Das Oma-Projekt; SWR, D>A<V 2000

### **Francis, H. G.** (Hans Gerhard Franciskowsky)

Professor Mobilux Der Zirkus Romani {4}; EUROPA 1987

### **Hitchcock, Alfred**

Die drei ??? und der Super-Papagei {1}; EUROPA 1979

Die drei ??? und die flüsternde Mumie {10}; EUROPA 1980

Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}; EUROPA 1980/1988

Die drei ??? Tatort Zirkus {57}; EUROPA 1994

Die drei ??? Giftiges Wasser {59}; EUROPA 1994

Die drei ??? Tödliche Spur {89}; EUROPA 2000

Die drei ??? Tal des Schreckens {98}; EUROPA 2001

Die drei ??? Toteninsel {100}; EUROPA 2001

Die drei ??? Hexenhandy {101}; EUROPA 2001

Die Original-Musik der EUROPA-Jugend-Serie: Die drei ??? {29}; EUROPA 1982

Die drei ??? Die Originalmusik {29}; EUROPA 1996

### **Hoerschelmann, Fred von**

Das Schiff Esperanza; SDR, Klett 1953/1989

### **Maiwald, Armin**

*Klassik mit der Maus* Wolfgang Amadeus Mozart; Karussell 2000

### **Prokofieff, Sergej**

Peter und der Wolf; PHILIPS 1971

### **Wolf, Stefan**

Ein Fall für TKKG Alarm im Zirkus Sarani {10}; EUROPA 1981

Ein Fall für TKKG Gefährliche Diamanten {24}; EUROPA 1982

Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}; EUROPA 1987

Ein Fall für TKKG Teddy Talers Höllenfahrt {126}; EUROPA 2001

## 5 Hörbeispiele – CD-Inhalt

HB	Titel	Quelle	Dauer
1	"Fahrradschiebe-Szene"	Die drei ??? Hexenhandy {101}; EUROPA 2001	00:40
2	"Schrottplatz-Szene"	Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}; EUROPA 1980	01:21
3	<i>Justus Jonas zur Bedeutung der drei "???"</i>	Die drei ??? und die flüsternde Mumie {10}; EUROPA 1980	00:16
4	"Unterwasser-Szene"	Benjamin Blümchen auf hoher See {5}; KIOSK 1979	00:32
5	<i>Inzidenzmusik "Radio"</i>	Fünf Freunde als Retter in der Not {4}; EUROPA 1978	00:21
6	"Ich bin Blackbeard ..."	Die drei ??? und der Superpapagei {1}; EUROPA 1979	00:10
7	"Gesprächsordnung"	Das Oma-Projekt; SWR, D>A<V 2000	00:27
8	"Recherchen"	Die drei ??? Tal des Schreckens {98}; EUROPA 2001	00:03
9	"orientalische Musik"	Die Original-Musik der EUROPA-Jugend-Serie: Die drei ??? {29}; EUROPA 1982	00:41
10	"Hsp-Einstieg"	John Sinclair Edition 2000 Schach mit dem Dämon {6}; LÜBBE AUDIO, WortArt 2000	08:15
11	"Dum-Dum-Motiv"	Die drei ??? Giftiges Wasser {59}; EUROPA 1994	00:09
12	"Schwanensee"	Die drei ??? Hexenhandy {101}; EUROPA 2001	02:05
13	"Passacaglia c-moll"	Ein Fall für TKKG Teddy Talers Höllenfahrt {126}; EUROPA 2001	02:42
14	"Dum-Dum-Motiv"	Die drei ??? Tödliche Spur {89}; EUROPA 2000	00:08
15	"Mr. Terrills Orgel-spiel"	Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}; EUROPA 1980	02:40
16	"Gespensterschloss-Motiv" '80	Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}; EUROPA 1980	00:10
17	"Gespensterschloss-Motiv" '88	Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}; EUROPA 1988	00:15
18	<i>Pfeifmelodie</i>	Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}; EUROPA 1980	00:22
19	"Robot-Gesang"	Die drei ??? und das Gespensterschloss {11}; EUROPA 1988	00:42
20	<i>Klaviermotiv mit ver-stimmtem Ton</i>	Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}; EUROPA 1987	00:30
21	"Gangster-Motiv" C <sub>#</sub> m	Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}; EUROPA 1987	00:31
22	"Gangster-Motiv" Dm	Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}; EUROPA 1987	00:20
23	"Gangster-Motiv" im "Big-Band-Sound"	Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}; EUROPA 1987	00:04
24	"Keller-Szene"	Ein Fall für TKKG Gangster auf der Gartenparty {51}; EUROPA 1987	01:20
25	<i>typische Zirkusmusik</i>	Benjamin Blümchen träumt {16}; KIOSK 1981	00:29
26	<i>Glissando-Klang</i>	Benjamin Blümchen träumt {16}; KIOSK 1981	00:13
27	<i>Traumwelt</i>	Benjamin Blümchen träumt {16}; KIOSK 1981	00:27
28	<i>Benjamins Laufbewegungen</i>	Benjamin Blümchen träumt {16}; KIOSK 1981	01:38
29	"Vocoder"-Gesang	Ein Fall für TKKG Gefährliche Diamanten {24}; EUROPA 1982	00:18
30	"Hexen-Szene"	Die drei ??? Hexenhandy {101}; EUROPA 2001	01:10