

STEFAN WEICH

Science-Fiction-Hörspiel im Wandel der Zeit

von der Nachkriegszeit
bis ins neue Jahrtausend
1947–2006



Science-Fiction-Hörspiel im Wandel der Zeit

Stefan Weich

Science-Fiction-Hörspiel im Wandel der Zeit

von der Nachkriegszeit bis ins neue Jahrtausend
1947–2006



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

AVM - Akademische Verlagsgemeinschaft München 2010
© Thomas Martin Verlagsgesellschaft, München

Umschlagabbildung: © Falk - Fotolia.com

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urhebergesetzes ohne schriftliche Zustimmung des Verlages ist unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Nachdruck, auch auszugsweise, Reproduktion, Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie Digitalisierung oder Einspeicherung und Verarbeitung auf Tonträgern und in elektronischen Systemen aller Art.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet und geprüft. Weder Autoren noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

e-ISBN (ePDF) 978-3-96091-439-6
ISBN (Print) 978-3-86306-692-5

Verlagsverzeichnis schickt gern:
AVM - Akademische Verlagsgemeinschaft München
Schwanthalerstr. 81
D-80336 München

www.avm-verlag.de

Inhalt

Inhalt	1
1. Einleitung	5
2. Auswahlverfahren	7
3. Definition von Science Fiction	11
4. Die Geschichte der Science Fiction	16
5. Geschichte / Entstehung des Hörspiels	21
5.1 Vorgeschichte des Hörspiels	21
5.2 Das Hörspiel von der Weimarer Zeit bis zum 2. Weltkrieg	22
5.3 Hörspiel in der Nachkriegszeit	24
6. Hörspielgestalterische Mittel	32
6.1 Montage	32
6.1.1 Blende	32
6.1.2 Schnitt	34
6.1.3 Mischung.....	34
6.2 Geräusche	35
6.3 Elektroakustische Manipulation	35
6.4 Musik.....	36
7. Analysen	38
7.1 40er Jahre	38
7.1.1 Was wäre, wenn... (NWDR 1947) von Axel Eggebrecht	38
7.1.1.1 Inhaltsangabe	38
7.1.1.2 Zukunftsvision (Novum).....	39
7.1.1.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	41
7.1.1.3.1 Montage	41
7.1.1.3.2 Geräusche.....	42
7.1.1.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	43
7.1.1.3.4 Musik	43
7.2. 50er Jahre	44
7.2.1 Das Unternehmen der Wega (SWF 1955) von Friedrich Dürrenmatt	44
7.2.1.1 Inhaltsangabe	44
7.2.1.2 Zukunftsvision (Novum).....	45
7.2.1.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	48
7.2.1.3.1 Montage	48
7.2.1.3.2 Geräusche.....	48
7.2.1.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	49
7.2.1.3.4 Musik	49

7.2.2 Die Stunde des Hufblattichs (BR/NDR 1958) von Günter Eich.....	49
7.2.2.1 Inhaltsangabe	49
7.2.2.2 Zukunftsvision (Novum).....	50
7.2.2.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	51
7.2.2.3.1 Montage	51
7.2.2.3.2 Geräusche.....	52
7.2.2.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	52
7.2.2.3.4 Musik	55
7.3 60er Jahre	55
7.3.1 Meuterei auf der Venus (SDR 1967) von Herbert W. Franke	55
7.3.1.1 Inhaltsangabe	55
7.3.1.2 Zukunftsvision (Novum).....	55
7.3.1.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	57
7.3.1.3.1 Montage	57
7.3.1.3.2 Geräusche.....	57
7.3.1.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	58
7.3.1.3.4 Musik	58
7.3.2 Zarathustra kehrt zurück (SDR 1969) von Herbert W. Franke.....	59
7.3.2.1 Inhaltsangabe	59
7.3.2.2 Zukunftsvision (Novum).....	59
7.3.2.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	61
7.3.2.3.1 Montage	61
7.3.2.3.2 Geräusche.....	61
7.3.2.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	62
7.3.2.3.4 Musik	62
7.4 70er Jahre	62
7.4.1 Das große Identifikationsspiel (BR/RIAS 1973) von Alfred Behrens	62
7.4.1.1 Inhaltsangabe	62
7.4.1.2 Zukunftsvision (Novum).....	63
7.4.1.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	65
7.4.1.3.1 Montage	65
7.4.1.3.2 Geräusche.....	68
7.4.1.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	68
7.4.1.3.4 Musik	69
7.4.2 Centropolis (WDR/BR/SWF 1975) von Walter Adler	70
7.4.2.1 Inhaltsangabe	70
7.4.2.2 Zukunftsvision (Novum).....	71
7.4.2.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	72
7.4.2.3.1 Montage	72
7.4.2.3.2 Geräusche.....	73
7.4.2.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	73

7.4.2.3.4 Musik	73
7.5 80er Jahre	74
7.5.1 Angst auf der Haut (SWF 1984) von Hans-Jürgen Buber	74
7.5.1.1 Inhaltsangabe	74
7.5.1.2 Zukunftsvision (Novum).....	75
7.5.1.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	76
7.5.1.3.1 Montage	76
7.5.1.3.2 Geräusche.....	76
7.5.1.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	76
7.5.1.3.4 Musik	76
7.5.2 Das Penthouse-Protokoll (WDR/BR/HR 1987) von Carl Amery.....	77
7.5.2.1 Inhaltsangabe	77
7.5.2.2 Zukunftsvision (Novum).....	77
7.5.2.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	79
7.5.2.3.1 Montage	79
7.5.2.3.2 Geräusche.....	79
7.5.2.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	80
7.5.2.3.4 Musik	80
7.6 90er Jahre	80
7.6.1 Die Immortellen des Dr. Melvin (SDR 1990) von Hermann Ebeling	80
7.6.1.1 Inhaltsangabe	80
7.6.1.2 Zukunftsvision (Novum).....	81
7.6.1.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	82
7.6.1.3.1 Montage	82
7.6.1.3.2 Geräusche.....	83
7.6.1.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	83
7.6.1.3.4 Musik	83
7.6.2 Dream War – Der Krieg der Träume (WDR 1993) von Friedrich Bestenreiner	83
7.6.2.1 Inhaltsangabe	83
7.6.2.2 Zukunftsvision (Novum).....	84
7.6.2.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	85
7.6.2.3.1 Montage	85
7.6.2.3.2 Geräusche.....	86
7.6.2.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	86
7.6.2.3.4 Musik	86
7.7 2000er Jahre	87
7.7.1 Dafan (WDR 2001) von Frank Peter Hermsen.....	87
7.7.1.1 Inhaltsangabe	87
7.7.1.2 Zukunftsvision (Novum).....	88
7.7.1.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	89

7.7.1.3.1 Montage	89
7.7.1.3.2 Geräusche.....	90
7.7.1.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	90
7.7.1.3.4 Musik	90
7.7.2 Underground (WDR 2003) von Noah Sow	91
7.7.2.1 Inhaltsangabe	91
7.7.2.2 Zukunftsvision (Novum).....	91
7.7.2.3 Darstellung der Zukunft mit hörspielgestalterischen Mitteln	93
7.7.2.3.1 Montage	93
7.7.2.3.2 Geräusche.....	94
7.7.2.3.3 Elektroakustische Manipulation.....	94
7.7.2.3.4 Musik	94
8. Entwicklung des Science-Fiction-Originalhörspiels 1947 – 2006	96
8.1 Zukunftsvisionen	96
8.2 Entwicklung in der Verwendung hörspielgestalterischer Mittel	98
8.2.1 Montage	98
8.2.2 Geräusche.....	99
8.2.3 Elektroakustische Manipulation.....	99
8.2.4 Musik	100
9. Schlussbemerkung	101
Literaturverzeichnis	102
Webseiten.....	104

1. Einleitung

Seit über 80 Jahren existiert die Kunstform Hörspiel und erfreut sich, trotz starker Konkurrenz anderer Medien, bei zahlreichen Hörern und Hörerinnen großer Beliebtheit. Den Begriff „Hörspiel“ definierte zum ersten Mal 1924 der Redakteur der Programmzeitschrift DER DEUTSCHE RUNDFUNK, Hans Siebert von Heister, als „das arteigene Spiel des Rundfunks [...], das in uns die Illusion einer unmittelbar – vor unserem Ohr – sich abwickelnden Handlung zu erwecken vermag“ (von Heister 1924, 1779). Etwa zur selben Zeit entstand der Begriff „Science Fiction“, den Hugo Gernsback 1929 für die utopisch-fantastisch-technologischen Geschichten seines Magazins SCIENCE WONDER STORIES einführte (vgl. Hasselblatt 1993, 19). Natürlich existierten bereits viel früher Science-Fiction-Geschichten, allerdings waren sie unter anderen Bezeichnungen bekannt, z. B. als „Phantastischer Roman“ oder „Utopie“ (s. Kapitel 3).

Science-Fiction-Geschichten erfreuten sich zu Beginn des letzten Jahrhunderts großer Beliebtheit, vor allem bei Kindern und Jugendlichen, die für die billigen Heftchen mit aufreißerisch gestalteten Titelseiten, welche oftmals grässliche Monster und halbnackte, hilflose Frauen abbildeten, am empfänglichsten waren. Solche „Groschenheftchen“ machen es aber der Science Fiction bis heute schwer, als seriöse Literatur anerkannt zu werden.

Dass die Science Fiction und das Hörspiel recht schnell zueinander fanden, ist nicht weiter verwunderlich, denn wie Dieter Hasselblatt (1993, 19) sagt:

Die dezenteste und angemessenste Darbietungsform von und für Science Fiction ist für mich das Hörspiel, denn eine der Besonderheiten des Hörspiels entspricht genau der Möglichkeit von Science Fiction: Es bedarf mitdenkender Phantasie, mobilisiert diese Phantasie, und ohne diese mitdenkende Phantasie wären weder das Hörspiel noch die Science Fiction das, was sie sein können: ein genau ausphantasiertes Finden und Erfinden von denkbaren Möglichkeiten.

Das wahrscheinlich weltweit erste Science-Fiction-Hörspiel war eine 1927 in den USA gesendete Radioadaption von Karel Čapeks Bühnenstück R.U.R. – ROSSUM'S UNIVERSAL ROBOTS (vgl. Tröster 2002). Das erste deutschsprachige Science-Fiction-Hörspiel war möglicherweise DAS OHR DER WELT von Carl Boese (s. Kapitel 5.2).

Wegen der Vielzahl an Science-Fiction-Hörspielproduktionen, die in den letzten 60 Jahren entstanden sind, erfolgt eine Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes. In dieser Arbeit soll anhand einiger ausgewählter Beispiele ein Einblick in die in der Bundesrepublik Deutschland produzierten Science-Fiction-Originalhörspiele von der Nachkriegszeit bis in die Gegenwart vermittelt werden. Mit Originalhörspielen sind die Hörspiele gemeint, die original für den Rundfunk geschrieben und in Rundfunkstudios produziert worden sind. Literaturadaptionen und Produktionen aus dem deutschsprachigen Ausland finden deshalb in dieser Arbeit keine Berücksichtigung. Es wird besonders auf die Zukunftsvisionen, die sich durch das Novum bzw. die Nova von der uns bekannten Welt unterscheiden, und deren Darstellung durch hörspielgestalterische Mittel, wie Montage, Geräusche, elektroakustische Manipulation und Musik, eingegangen.