Zeitschrift: Zoom-Filmberater

Herausgeber: Vereinigung evangelisch-reformierter Kirchen der deutschsprachigen Schweiz für kirchliche Film-, Radio- und Fernseharbeit ; Schweizerischer katholischer Volksverein

Band: 28 (1976)

Heft: 13

Artikel: Hörspiel, Hörfolge, Feature

Autor: Hindermann, Mario / Scheidegger, Josef

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-933174

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

wusste. Sigfrit Steiner war immer der Meinung, dass dieser Mann sich am Schluss umbringen muss. Das war für ihn die konsequente Antwort auf das, was der Figur angetan worden ist. Mit einem so resignativen Schluss hatte ich Mühe. Ich will den Zuschauer nicht resignieren lassen, sondern ihm Mut machen. Steiners Schritt am Schluss ist meine Haltung, darin spiegelt sich die Rebellion und Hoffnung eines jungen Menschen. Der Schluss ist keine Lösung, der Schluss ist ein Protest, er ist ein Ausdruck von Lebenswille und soll Mut machen, sich zu wehren. Die Utopie von heute kann die Wirklichkeit von morgen sein. Ich meine damit, dass die Misere der alten Menschen anders aussehen würde, wenn sie sich wehren würden, wehren könnten. Aber sie haben nie gelernt, sich zu wehren. Ich hoffe, dass die junge Generation von heute im Alter einmal in der Lage sein wird, sich besser zu wehren.

Interview: Franz Ulrich

PS. Für Interessenten ist eine Dokumentation zum Film erhältlich, die gegen eine geringe Schutzgebühr bei Rialto-Film, Postfach 347, 8034 Zürich 8, bezogen werden kann.

Hörspiel, Hörfolge, Feature

Der Ausbildungsdienst von Radio DRS (Leitung: Peter Schulz) hat in diesen Tagen ein Handbuch für Programm-Mitarbeiter herausgegeben, das den Titel «Radio Praxis» trägt. Die Konzeption und Redaktion besorgte eine Arbeitsgruppe «Ausbildung Programm». 50 Autoren, externe und interne Fachleute, Praktiker und Theoretiker, verfassten kürzere und längere Beiträge. Das Ringbuch ist ein Instrument für die programmliche Grundausbildung der Stagiaires, der Programm-Mitarbeiter und teilweise auch der freien Mitarbeiter. Den folgenden Beitrag von den Hörspiel-Regisseuren Mario Hindermann (Studio Zürich) und Josef Scheidegger (Studio Basel) drucken wir mit freundlicher Erlaubnis des Radio-Ausbildungsdienstes ab. Aus Platzgründen müssen wir allerdings den Abschnitt über die Dramaturgie des Hörspiels weglassen. (In diesem Zusammenhang sei auf die Ausführungen von Claude B. Kirton in ZOOM-FILMBERATER 15/75, S. 32 verwiesen.)

Hörspielformen

1. Das Hörspiel als Reproduktion

Bei der Reproduktion ist vor allem an die Bearbeitungen von Bühnenstücken zu denken. Sie waren in der Frühzeit des Radios sehr zahlreich. Eine mediumgerechte Übertragung ist jedoch nur in seltenen Fällen geglückt. Für den Bearbeiter einer epischen Vorlage besteht das Hauptproblem darin: Wie soll die Vorlage gekürzt werden, ohne dass die epische Breite eingebüsst wird und nur noch das Handlungsskelett übrigbleibt? Als Vorlage eignen sich in diesem Fall besonders gut Texte, die bereits viele Dialoge enthalten. Überwiegt jedoch das Erzählerische, so bleibt als Lösung fast nur die Hörfolge (eventuell mit mehreren Fortsetzungen) oder dann die Funk-Erzählung, die lediglich die Fabel adaptiert, die Ausgestaltung aber ganz nach radiophonischen Gesichtspunkten vornimmt.

2. Das Hörspiel als originaler Text

Für das Original-Hörspiel hat man ursprünglich Spielregeln von Dramatik, Epik und Lyrik übernommen. Erst in neuerer Zeit sind radio-spezifische Gattungsbegriffe wie etwa Feature, Neues Hörspiel, O-Ton-Hörspiel aufgekommen.

Das *dramatische Hörspiel* ist dem szenischen Drama am nächsten verwandt und basiert deshalb auch weitgehend auf den Regeln des Dramenaufbaus (Exposition – Peripetie – Katastrophe). Es weist meistens eine kontinuierliche Handlung auf, sei es vorwärts – als Entwicklung eines Konflikts – oder rückwärts – als Analyse eines Konflikts. Es ist gewöhnlich raum- und zeitgebunden, beschränkt sich daher auf eine realistische Handlungsebene und die Wiedergabe von Fakten. Es kommt mit dem Dialog aus, bedarf also keines Erzählers oder Kommentators.
Das *epische Hörspiel* ist der Bericht einer vergangenen, erinnerten Handlung und verwendet daher meistens den Monolog und die Rückblende. Vielfach wirkt ein Erzähler mit, der mehr weiss als der Hörer oder die handelnden Personen und mitunter sogar selber ins Spiel eingreift. Das epische Hörspiel lebt nicht vom raschen Wechsel der Situationen, von Kontrasten und Spannungen, die zu einer Lösung drängen, sondern vom ruhigen, gleichmässigen Ablauf eines breit ausgesponnenen Geschehens, das der Autor von einem entfernten Standpunkt aus betrachtet. Durch diesen Abstand erhalten Ereignisse und Gestalten feste Umrisse. Das epische Hörspiel zeigt also weniger eine Sache als die Auswirkungen einer Sache.
Die Hauptmerkmale des *lyrischen Hörspiels* sind die lyrischen Elemente, also die gebundene Sprache – sei es in freien Rhythmen, in Strophen, im Reim –, durchgängig oder nur partiell. Hier haben nicht die Handlung oder die Schilderung den Vorrang, sondern Stimmungen, Ahnungen, Träume, das Unbewusste, Unterschwelliges, die Wirklichkeitsferne. Lyrische Elemente können aber auch parodistisch oder satirisch eingesetzt werden.
Die obengenannten drei Grundformen gibt es in der reinen, unvermischten Form selten. Der primär episch oder lyrisch schreibende Autor sucht bewusst oder unbewusst nach Spannungsmomenten, die zum Wesen des Dramatischen gehören; umgekehrt kommt der Gestalter dramatischer Dialoge oft ohne lyrische oder epische Elemente nicht aus. Es ist möglich, dass ein Autor aus dem Gegensätzlichen der Grundformen ein gleichsam konzertantes Nebeneinander macht. Er braucht die verschiedenartigen sprachlichen Stilmittel, um beispielsweise ein Thema, einen Gegenstand, eine Situation von verschiedenen Standpunkten aus zu beleuchten, um inneren und äusseren Monolog, also Gedanken und Worte, auseinanderzuhalten oder aber um Individuen und Gruppen zu kennzeichnen (Erzähler/Chor). Den drei Grundformen und ihren Varianten ist eines gemeinsam: Sie alle basieren auf einem vorgegebenen Manuskript und werden im Studio hergestellt. Ihr Realitätsgehalt ist also Fiktion. Auch die naturalistischste Szene ist ein Als-ob.
Dem gegenüber gibt es, vor allem im neueren Hörspielschaffen, Formen, die den Rahmen der Fiktion bewusst sprengen – und damit auch den landläufigen Begriff «Hörspiel». Sendungen, die ganz oder teilweise auf originalen Bestandteilen beruhen – d. h. weg vom Literarischen und hin zum Dokument, zum realen Fakt –, bezeichnet man als Hör- oder Dokumentarbericht, Hörfolge oder Feature.
Der *Hör- oder Dokumentarbericht* ist – vereinfacht gesagt – eine erweiterte Reportage. Die Berichterstattung oder einfache Reportage beschränkt sich ganz auf die objektive, sachliche, unpersönliche Mitteilung. Der Hörbericht oder die gestaltete Reportage kann und soll – bei aller Sachlichkeit – persönlich sein. Ist die Berichterstattung blosse Wirklichkeitsabbildung, also reine Reproduktion, so bietet der Hörbericht produktive Möglichkeiten. Mit Hilfe von Schnitten, Blenden usw. gibt er eine neue, gefilterte, verdichtete Realität wieder.
Besteht ein Hörbericht nicht allein aus Originalaufnahmen, sondern werden im Studio noch neue Bestandteile dazugemischt (Dokumente, Kommentare, Zitate), so nennen wir diese Sendeform *Hörfolge oder Feature*. Im Feature hat das Medium Radio zum erstenmal seine künstlerische Autonomie bewiesen. Kennzeichen und Hauptmerkmal des Features ist: Ein Thema oder ein Stoff wird nicht in eine bestimmte Form gebracht, sondern die verschiedensten Formen werden den Forderungen eines bestimmten Stoffes oder Themas untergeordnet. Zu diesen Formen gehören u. a. der Dialog, die gestellte Szene, der Sachbericht, die Reportage, das Inter-

Das Hörspiel schafft schöpferische radiophonische Möglichkeiten: «Der Prozess Oskar Wilde» von Rupert Felder. (V. l. n. r.: Michael Rittermann, Heiner Schmidt, Edgar Wiesemann, Charles Regnier, Walter Kiesler.)

view, die Diskussion, das Gedicht, ferner Zitate, Dokumente, Geräusche und musikalische Ausdrucksformen aller Art. Es ist eine Frage des künstlerischen Verstandes und des handwerklichen Geschicks des Autors oder Regisseurs, all diesen einzelnen Bestandteilen den richtigen dramaturgischen Ort innerhalb des Gesamtgefüges der Sendung zuzuweisen und sie zu einem geschlossenen Ganzen zu vereinigen. Im Gegensatz zum eigentlichen Hörspiel, in dem der Hörer den Menschen in einem Konflikt miterleben kann, ist die Katharsis, d. h. die dramatische Auflösung ins Tragische oder ins Happy-End, dem Feature fremd. Das Feature kann den Konflikt nur beschreiben, deuten, schildern; es führt den Hörer nicht zur Identifikation. Im Mittelpunkt des Hörspiels steht die Idee, im Mittelpunkt des Features ein Thema.
Ebenso autonom und mediumgerecht sind drei weitere Kategorien von Hörspielen, die erst im letzten Jahrzehnt entstanden sind, teilweise ermöglicht durch technische Neuentwicklungen. Es sind: das O-Ton oder Original-Ton-Hörspiel, das sogenannte Neue Hörspiel, das Stereo-Hörspiel.
Das *O-Ton-Hörspiel* ist entstanden aus dem Bestreben, direkter an die akustische Wirklichkeit heranzukommen; die Fiktion, das Als-ob soll aufgegeben werden zugunsten eines realitätsbezogenen So-ist-es. Die Konsequenz daraus war, dass man die Studios verliess und sich das benötigte Tonmaterial direkt an Ort und Stelle holte. Im Gegensatz zur Reportage benutzt das O-Ton-Hörspiel die Tondokumente aber nicht als illustratives Element, das die Aussagen des Reporters ergänzt. Vielmehr sollen die Aufnahmen allein, also ohne jeden Kommentar, für sich selber sprechen, ungeschminkte Wirklichkeit abbilden. Technische Qualität, literarische oder ästhetische Kriterien werden bewusst vernachlässigt zugunsten der Unmittelbarkeit und der Authentizität. Bei dieser Aufnahmetechnik kann selbstverständlich nicht das gesamte Material benutzt werden. Es muss eine Auswahl getroffen, ein Ordnungsprinzip bestimmt werden. Die beiden wichtigsten Ordnungsprinzipien sind die Montage und die Collage. *Montage* bedeutet, dass für die entsprechende Sendung bearbeite-

tes, manipuliertes Material verwendet wird, Aufnahmen, die durch Schnitte, Kürzungen, Umstellungen usw. gegenüber dem Rohzustand verändert worden sind. Funktion der Montage ist in erster Linie die direkte Illustration einer übergeordneten Idee. Von *Collage* wird – ähnlich wie beim entsprechenden kunstwissenschaftlichen Begriff – dann gesprochen, wenn das Rohmaterial unbearbeitet ist, d. h. die einzelnen verwendeten Teile als Rohmaterial klar erkennbar sind. Die Funktion der Collage geht also mehr in Richtung des Dokuments, des Zitats und damit des Assoziativen.
Was ist bei der Gattung *Neues Hörspiel* neu? Etwas, das sich neu nennt, hat vorerst ein Ziel: sich abzusetzen von etwas, das war. Gegen was opponiert das Neue Hörspiel? Was sind seine Alternativen? Der Hauptvorwurf lautet: Das herkömmliche Hörspiel habe seine Ausdrucksmittel (Ton, Geräusch, Sprache, Musik) und das technische Medium bloss gebraucht, um Illusionen zu wecken, also um Geschichten zu erzählen, Vorstellungswelten aufzubauen. Friedrich Knilli, einer der Hauptverfechter dieser Gattung, formulierte: «Das herkömmliche Hörspiel hat die Eigenwelt des Hörspiels missbraucht, um Aussenwelt zu produzieren.» Und weiter: «Die Eigenwelt des Hörspiels aber sind die gesamten Schallvorgänge, die durch physikalisch-physiologische Werte definiert sind.» Das heisst: Im Prinzip kann jeder akustische Vorgang zum Hörspiel oder einem Teil davon deklariert werden: der Schrei, das einzelne Wort, jeder Laut, jedes Geräusch – losgelöst von jedem anderen Kriterium als dem rein akustischen, also frei von literarischen, weltanschaulichen, logischen oder sonstwie gearteten Prinzipien. Das Neue Hörspiel hat zu *sein* und nicht via Aussage oder Anliegen etwas zu *bedeuten*. Hörspiel – so heisst die Alternative – soll ganz einfach ein Spiel zum Anhören, ein Spiel mit Hörbarem» sein.
Anregungen haben die Autoren des Neuen Hörspiels bekommen durch aktuelle Strömungen in der Literatur (nouveau roman, poésie pure, Strukturalismus), in der Musik (musique concrète), in der bildenden Kunst (Tachismus, Konstruktivismus, Op Art), vor allem aber in der Wissenschaft. Die statistischen und analytischen Methoden der Wissenschaft, die durch den Computer ins fast Grenzenlose angewachsen sind, ihr distanziertes und damit primär wertfreies Verhältnis zu Menschen und Sachen sind Vorbild und Ausgangspunkt für etliche Hörspiele dieser Gattung.
Wenn sich über den Begriff «neu» hinaus noch eine weitere Gemeinsamkeit feststellen lässt, dann ist es die: Alle Autoren des Neuen Hörspiels gehen davon aus, dass sich *mit* der Sprache etwas ausdrücken lässt und nicht nur *durch* die Sprache. Das gesprochene Wort soll nicht mehr nur als Bedeutungsträger zur Darstellung einer Wahrnehmung oder eines Gedankens eingesetzt werden, sondern als eigenständiges akustisches Material.
Das *Stereo-Hörspiel* als neue Gattung zu bezeichnen, mag vorerst befremden, handelt es sich bei der Stereophonie doch primär um ein bestimmtes technisches Aufnahmeverfahren. Die Entwicklung der Stereophonie ging von dem Bestreben aus, die künstliche Schallwiedergabe der natürlichen Anlage des menschlichen Gehörs anzupassen und damit beim Hörer künstlich eine Raumvorstellung zu evozieren. Die Vorteile der Stereophonie im technischen Bereich sind: Steigerung der Klarheit durch die getrennte Information; Abnahme der störenden Nebengeräusche.
Nun kann die als reproduktives Übertragungsmittel entwickelte Stereophonie aber auch als produktives Gestaltungsmittel eingesetzt werden. Grundsätzlich lassen sich damit mindestens die folgenden Wirkungen erzielen: Aufbau eines zweidimensionalen akustischen Raumes (Tiefe und Breite, nicht jedoch Oben und Unten); Darstellung dynamischer akustischer Vorgänge (Gang einer Person, Fahrt eines Autos); durch die getrennte, zweikanalige Wiedergabe können simultan ablaufende Schallvorgänge besser und ohne sich gegenseitig zu beeinträchtigen hörbar gemacht werden.
Die Anwendung der Stereophonie im Hörspiel – und zwar im produktiven Sinn – bewegt sich generell zwischen zwei Polen: der naturalistisch-fiktiven Nachahmung und der anti-illusionistischen Abstraktion. Bei der naturalistisch-fiktiven Nachahmung wird die Stereophonie dazu benützt, ein Ereignis so täuschend echt wie

möglich zu simulieren, d. h. so zu tun, als handle es sich um eine Übertragung eines wirklichen Vorganges. Beim anti-illusionistischen Gegenpol wird die Stereophonie eingesetzt gegen die Körperlichkeit eines akustischen Vorganges. Der Hörer soll bewusst daran gehindert werden, Assoziationen zu einer Figur aufzubauen. Das wird meistens dadurch erreicht, dass man den Text (Geräusch, Musik) auf eine Vielzahl von Stimmen aufteilt und häufig die Raumpositionen wechselt.
Mit der Stereophonie hat das Medium Radio ein Mittel bekommen, das – dramaturgisch richtig eingesetzt (und nicht bloss als technische Verbesserung) – dem Hörspiel völlig neue schöpferische Spielmöglichkeiten eröffnet hat.

Mario Hindermann

Elementares zur praktischen Hörspielarbeit

In der Abteilung Dramatik ist jeder Programm-Mitarbeiter Lektor, Dramaturg und Regisseur, hat also mit der Planung *und* Produktion von Hörspielen zu tun.

Planung

Der Mitarbeiter beschafft sich auf Grund verschiedener Quellen, Verlagsanzeigen, internationaler Hörspielprogramme usw. potentielle Hörspieltexte; oder er erhält solche unaufgefordert von Agenturen, Autoren, auch Laien, Übersetzern zugeschickt. In schriftlichen Berichten (Gutachten) und in der Diskussion innerhalb der Dienststelle bzw. Abteilung wird das Textmaterial gesichtet, nach inhaltlichen, formalen und sprachlichen Kriterien gewertet und auf die Eignung für das akustische Medium hin geprüft. Auf der Suche nach realisierbaren Manuskripten muss ein Vielfaches lektoriert werden. Manche Hörspiele entstehen auf Grund eines Exposés, im Auftrag des Radios, in ständiger Zusammenarbeit zwischen Autor und verantwortlichem Produzent. Exposé und Auftrag werden speziell honoriert.
Viele Texte müssen nach medien-spezifischen Gesichtspunkten gekürzt oder bearbeitet werden; solche dramaturgischen Adaptierungen sowie Übersetzungen werden intern gemacht, von Fall zu Fall aber auch extern an Autoren und Übersetzer vergeben. Wird ein Hörspiel zur Produktion vorgesehen, müssen beim Autor oder dessen Agenten die Rechte eingeholt, eventuelle Nebenrechte (Übersetzung, Bearbeitung) geklärt und allfällige Kompositions-Aufträge (Hörspielmusik) vergeben werden.

Produktion

Wenn das produktionsreife Manuskript vorliegt, beginnen die Regievorbereitungen. Der verantwortliche Regisseur arbeitet die künstlerische und technische Grob-Konzeption aus, unter Berücksichtigung finanzieller, personeller und terminlicher Gegebenheiten. Je nach technischem Aufwand sowie Schwierigkeitsgrad und Länge des Textes lässt er die Hörspielstudios, eventuelle zusätzliche technische Hilfsmittel und das künstlerisch-technische Team für die Betreuung der Aufnahmen (Techniker und Operatrice oder Operateur) reservieren. Das Engagement der Schauspieler erfordert oft tagelange Organisationsarbeit, weil Qualität der Rollenbesetzung, Termine und Finanzen häufig schwer in Einklang zu bringen sind.
Sind die äusseren Bedingungen für eine Produktion erfüllt, geht es um die Erarbeitung der Konzeption im Detail. Ein verantwortungsbewusster Regisseur wird nicht ins Studio gehen, ohne sich theoretisch gut auf die Arbeit mit den Interpreten vorbereitet zu haben. Er muss den Text auf seine Aussage, Form und Sprache hin analysieren, eine plastische Vorstellung der Charaktere der Hörspielfiguren haben und die einzelnen Szenen auf ihre (spielerischen) Grundsituationen hin reduzieren können. Sodann muss er die Sprache und Argumente finden, um seine Vorstellung

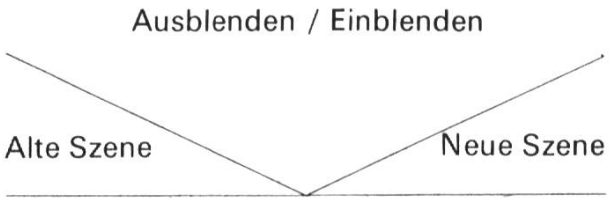
den Interpreten gegenüber überzeugend darstellen zu können; dies setzt Einfühlungsvermögen und Beweglichkeit voraus, weil die Partner des Regisseurs individuell verschieden rezipieren und reagieren (z. B. intuitiv oder über den Intellekt).
In der technischen Probe werden mit dem Techniker und der Operatrice (Operateur) die technisch-akustische Konzeption vorbereitet sowie allfällige Geräusch- und Musikeinspielungen vorproduziert. Daraufhin folgt die eigentliche künstlerische Erarbeitung des Textes mit den Schauspielern. Je nach Schwierigkeitsgrad des Hörspiels und Routine der Interpreten, werden im Laufe eines Aufnahmetermins (drei bis fünf Stunden) zwischen zehn und dreissig Minuten Hörspiel produziert.
Nach den Aufnahmen mit den Schauspielern folgen die Montage-Termine. Aus dem vorhandenen Material werden die besten Szenen und Szenenteile zusammengeschnitten sowie Feinschnitte und Korrekturen vorgenommen. Zum Teil werden nachträglich Geräusche und Musik überspielt. Aus dem Mutterband (Original) wird zuletzt die Sendekopie gezogen, bei der letzte technische Korrekturen und die elektro-akustische Optimierung erfolgen. Anschliessend befasst sich der Produzent des Hörspiels mit der redaktionellen Betreuung des Hörspiels (Einführungstexte, Trailers, An- und Absagen).

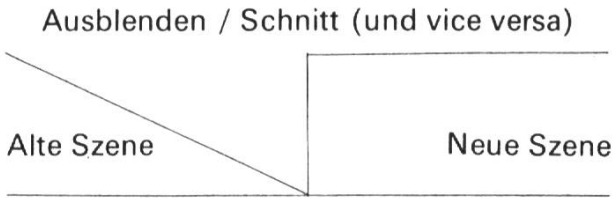
Wichtigste Gestaltungsmittel

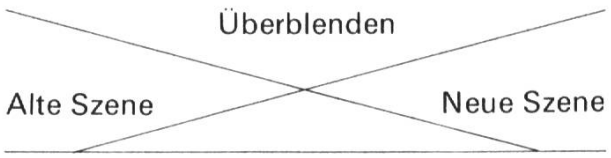
«Das klassische Hörspiel benutzt die technischen Möglichkeiten, um Spiel für Stimmen möglich zu machen, die Personen verkörpern (realer oder irrealer Art). Das Spiel macht hörbar, was diesen Menschen und zwischen diesen Menschen passiert. Dabei wird immer ein ganz bestimmter Aspekt, ein Thema, ein Problem, ein Konflikt im Vordergrund stehen» (Werner Klippert). Bei der folgenden Aufzählung der spezifi-

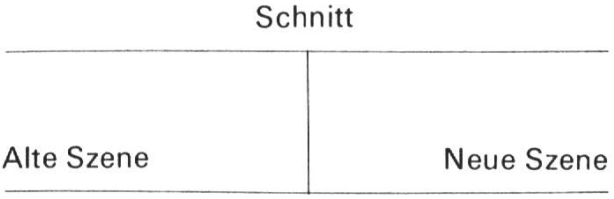
Aufnahme im Studio: «Götter sterben langsam» von Rainer Puchert. (V. l. n. r.: Hans Wyprächtiger, James Meyer, Regie, René Deltgen.)

schen Gestaltungsmittel des Hörspiels versuche ich, kurz die elementarsten künstlerischen Verwendungsmöglichkeiten zu beschreiben, ohne auf technische Aspekte einzugehen.
Lange Zeit wurde das *Mikrophon* rein statisch, als «Telephon» für die Übermittlung dramatischer Texte, verwendet. Heute wird es dynamischer eingesetzt. Ähnlich wie im optischen Bereich gibt es so etwas wie «akustische Totalen, Halbtotalen und Grossaufnahmen» – je nach Distanz der Sprecher zum Mikrophon. Es kann einen subjektiven Standpunkt haben – man hört etwas aus der Position einer Hörspielfigur – oder objektiv einen akustischen Sachverhalt wiedergeben – das Mikrophon steht wie zufällig als Spion dabei oder wird bewusst als «Sprachrohr» benützt (Erzähler- oder Kommentarsituation) –; schliesslich kann es die Eigenschaften einer «Sonde» annehmen, die uns direkt mit der inneren Welt, den Gedanken, Assoziationen, Vorstellungen einer Figur verbindet. Natürlich handelt es sich um eine Fiktion, die uns Phantasieräume und Traumwelten öffnet, eine Fiktion aber, die suggestiver wirkt als bei jedem optischen Medium. Nicht zu unterschätzen ist der psychologische oder «sensorische» Aspekt der Mikrophonplazierung in Bezug auf die Schauspieler. Es macht einen Unterschied, ob ein Interpret vor dem Mikrophon steht, sitzt, liegt oder geht; wobei es noch einmal eine Rolle spielt, ob das Mikrophon steht oder mitbewegt wird.
Beim *akustischen Raum* unterscheidet man im wesentlichen zwischen dem normal halligen Studioraum und dem schalltoten (oder halltoten) Raum. Realistische Szenen, sofern sie im Freien spielen, werden im schalltoten Studio produziert. Innenszenen werden im normal halligen Raum inszeniert. Solche Studios können mit mobilen Raumelementen den Bedürfnissen entsprechend (Wohn-, Sitzungszimmer, Küche usw.) unterteilt werden. Mit technischen Hilfsmitteln wie Filtern, künstlichem Hall, Mikrophonen spezifischer Charakteristik kann der akustische Raum zusätzlich verändert werden, so dass sich ein Spektrum akustischer Ebenen ergibt, das, im realen wie im irrealen Spiel, Möglichkeiten der Differenzierung und Abgrenzung ergibt.
Unter dem Wort *«Schnitt»* versteht man bei unserem Medium einerseits einen rein mechanischen Vorgang: der Tonträger, das Magnetband, wird mit der Schere geschnitten und mit Klebeband neu zusammengesetzt, zum Ausmerzen von Versprechern, Pausen, zum Auswechseln von Teilen usw. Der Schnitt ist aber, wie die *Blende,* auch ein Gestaltungsmittel. Szenenübergänge, Orts- und Zeitsprünge erhalten einen anderen Charakter, wenn wir einzelne Teile durch langsame oder schnelle Blenden bzw. durch Schnitte miteinander verbinden. Die Schnitt-Technik, bei der die Szenen, wie beim Film, hart aneinander geschnitten werden, erfordert die besonders sorgfältige Vorbereitung durch das Wort, wenn der Hörer nicht verwirrt werden soll.









Das Gestaltungsmittel Nummer eins ist und bleibt das Wort. Man kann es denaturieren, strukturieren, malträtieren – nur nicht strangulieren. Die Qualität des Hörspiels lebt von der Substanz des Autors und der Präsenz der Interpreten.

Josef Scheidegger

Literatur zum Thema Hörspiel, Hörfolge, Feature

Eugen Kurt Fischer, Das Hörspiel – Form und Funktion, Stuttgart 1964 (Kröners Taschenausgabe Band 337)
Arnim P. Frank, Das Hörspiel – Vergleichende Beschreibung und Analyse einer neuen Kunstform, durchgeführt an amerikanischen, deutschen, englischen und französischen Texten, Heidelberg 1963 (Frankfurter Arbeiten aus dem Gebiet der Anglistik und Amerika-Studien Heft 8)
Hermann Keckeis, Das deutsche Hörspiel 1923–1973 – Ein systematischer Überblick mit kommentierter Bibliographie, Frankfurt/M. 1973, Athenäum (Schwerpunkte Germanistik)
Werner Klose, Didaktik des Hörspiels, Stuttgart 1974, Philipp Reclam jun.
Friedrich Knilli, Das Hörspiel – Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels, Stuttgart 1961, W. Kohlhammer (Urban-Bücher, Band 58)
Friedrich Knilli, Deutsche Lautsprecher – Versuche zu einer Semiotik des Radios, Stuttgart 1970 (Texte Metzler, Band 11)
Klaus Schöning (Hrsg.), Neues Hörspiel – Essays, Analysen, Gespräche, Frankfurt/M. 1970 (Edition Suhrkamp, Band 476)
Klaus Schöning (Hrsg.), Neues Hörspiel O-Ton – Der Konsument als Produzent – Versuche, Arbeitsberichte, Frankfurt/M. 1974 (Edition Suhrkamp, Band 705)
Heinz Schwitzke, Das Hörspiel – Dramaturgie und Geschichte, Köln, Berlin 1963, Kiepenheuer & Witsch
Heinz Schwitzke (Hrsg.), Reclams Hörspielführer, Stuttgart 1969, Philipp Reclam jun.

FILMKRITIK

Taxi Driver

USA 1975. Regie: Martin Scorsese (Vorspannangaben s. Kurzbesprechung 76/193).

Für den 1943 in «Little Italy» von New York City geborenen Martin Scorsese sind die Strassen dieser Grossstadt ein Kindheitserlebnis gewesen, das sich auf die meisten seiner bisherigen Filme prägend ausgewirkt hat. Nach einigen Kurzfilmen und dem ersten Langspielfilm «Who's That Knocking at My Door» (1969) war er 1970 an dem Kollektivfilm «Street Scenes» beteiligt. 1972 drehte er «Mean Streets», einen bestürzend eindringlichen Film über die «vitelloni» des ihm aus eigenem Erleben gründlich bekannten New Yorker Italienerviertels, über die in diesem grossstädtischen Alltag gegenwärtige Gewalt und das organisierte Verbrecherwesen. «Alice Doesn't Live Here Anymore» (1974, Z-FB 12/75) ist die Geschichte einer Reise auf den Landstrassen Amerikas, auf denen eine Frau den Weg zu sich selber sucht. In dem von Roger Corman 1973 produzierten «Boxcar Bertha» (Z-FB 7/76) scheint sich Scorsese am weitesten von «seinem» Thema entfernt zu haben, doch dürfte der Hinweis darauf, dass hier bloss Eisenbahnschienen die Strassenbänder ersetzen, nicht ganz abwegig sein. Ganz zurückgekehrt in das ihm vertraute Gebiet der bedrohlichen und gleichzeitig faszinierenden grossstädtischen Strassenwelt ist Scorsese mit «Taxi Driver», der am diesjährigen Filmfestival von Cannes mit der «Goldenen Palme» ausgezeichnet worden ist.

*

Travis Bickle (Robert De Niro), ein junger, aus dem Mittelwesten stammender ehemaliger Mariner und Vietnam-«Veteran», ist bereits ein angeschlagener, ruhelo-