

# **Inhalt**

<b>Einleitung</b>	9
<b>1. Ausgangsposition und Methode</b>	15
<b>1.1 Medientext Hörspiel</b>	15
<b>1.2 Hörspiel, Ästhetik und Zeichentheorie</b>	22
1.2.1 Grundlagen der Zeichentheorie	22
1.2.2 Semiotische Ästhetik	27
1.2.3 Das Hörspiel als Gegenstand der semiotischen Ästhetik	29
<b>1.3 Zur Theorie und Geschichte des Hörspiels</b>	35
1.3.1 Das traditionelle Erzählhörspiel nach 1945 bis Mitte der sechziger Jahre	37
1.3.2 Das Neue Hörspiel und die Entwicklungen der siebziger und achtziger Jahre	39
1.3.3 Tendenzen der neunziger Jahre	43
<b>1.4 Zusammenfassung: Das Hörspiel als Gegenstand der Analyse</b>	52
<b>2. Das Hörspiel als semiotisches System</b>	59
<b>2.1 Zur Konstitution von Bedeutung durch akustische Zeichen</b>	59
<b>2.2 Die Zeichensysteme</b>	69
2.2.1 Allgemeine Zeichensysteme	71
2.2.1.1 Sprache	71
2.2.1.2 Stimme	74
2.2.1.3 Geräusch	77
2.2.1.4 Musik	79
2.2.1.5 Stille	82
2.2.2 Originalton	83
2.2.3 Audiophone Zeichensysteme	86
2.2.3.1 Blende, Schnitt und Mischung	87
2.2.3.2 Stereophonie	89
2.2.3.3 Elektroakustische Manipulation	91
<b>2.3 Zeichenbezüge</b>	92
2.3.1 Korrelation und Hierarchie der Zeichensysteme	92
2.3.2 Montage	95
2.3.3 Raum und Zeit	99
<b>2.4 Ansätze und Methoden der Analyse</b>	103
2.4.1 Allgemeine Voraussetzungen	103
2.4.2 Konkrete Analyseschritte	107
2.4.2.1 Segmentierung	108
2.4.2.2 Selektion und Kombination	114
2.4.2.3 Umcodierung	115
2.4.3 Protokoll und Renotation	116

<b>3. Die Radioarbeiten von Alfred Behrens</b>	123
<b>3.1 Die siebziger Jahre: Werbung, Pop, Social Science Fiction und die eigene Herkunft</b>	125
3.1.1 Alltagserfahrungen und der schöne Schein der Werbung	125
3.1.2 Musik als Mittel zur Flucht: Pop-Hörspiele	128
3.1.3 Social Science Fiction	131
3.1.4 Persönliches Schicksal und die eigene Herkunft	142
3.1.5 Die erste Liebesgeschichte und die Sehnsüchte der Zivilisation	150
<b>3.2 Die achtziger Jahre: Psychopathologie der Gesellschaft und Filmhörspiel</b>	152
3.2.1 Die Krankheit der Gesellschaft	152
3.2.2 Filmhörspiel	158
<b>3.3 Die neunziger Jahre: Klangdokumentation, Adaption und Inszenierung</b>	167
3.3.1 Originalton als Experiment – Klang als Dokument	167
3.3.2 Die Medien der neunziger Jahre	174
3.3.3 Adaption und Inszenierung	176
<b>3.5 Zusammenfassung: Kontinuität und Varietät im Hörspielwerk von Alfred Behrens</b>	179
<b>4. Einzeluntersuchungen</b>	190
<b>4.1 Vorbemerkungen</b>	190
<b>4.2 Erste Fallstudie: <i>Das große Identifikationsspiel</i></b>	192
4.2.1 Inhaltsangabe	192
4.2.2 Handlungsverlauf	192
4.2.3 Figurenopposition	196
4.2.4 Analyse paradigmatischer Bezüge	197
4.2.5 Analyse syntagmatischer Bezüge	205
4.2.6 Zusammenfassung: Gesellschaftskritik als Science Fiction-Krimi	220
<b>4.3 Zweite Fallstudie: <i>Der Augenblick des Verlangens</i></b>	223
4.3.1 Inhaltsangabe	223
4.3.2 Verlauf des Geschehens	224
4.3.3 Die Figuren	225
4.3.4 Analyse paradigmatischer Bezüge	226
4.3.5 Analyse syntagmatischer Bezüge	232
4.3.6 Zusammenfassung: Hörspiel – Film – Hörfilm	244
<b>Resümee</b>	248

<b>Quellen- und Literaturverzeichnis</b>	251
<b>Literatur</b>	251
Literatur zu Theorie und Semiotik	251
Literatur zu Theorie und Geschichte des Hörspiels	254
Literatur zu Alfred Behrens	264
Allgemeine Literatur	273
<b>Tonträger und Filme</b>	276
Hörspielarbeiten von Alfred Behrens	276
Ausgewählte Filme von Alfred Behrens	279
Sonstige Tonträger	279
<b>Verzeichnis der Tabellen und Grafiken</b>	282
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	282
<b>Anhang: Realisationsprotokolle</b>	283
<b>Legende</b>	283
<b>Zur ersten Fallstudie: <i>Das große Identifikationsspiel</i></b>	285
Protokoll 1: Exposition	285
Protokoll 2: Traumraum Jim Burns	295
<b>Zur zweiten Fallstudie: <i>Der Augenblick des Verlangens</i></b>	306
Protokoll 1: Beginn und erste Etappe der Reise	306
Protokoll 2: Kopfkamera	315
<b>Personen- und Titelregister</b>	318