

„Klangteppiche der Utopien. Untersuchungen zu den Musik- und Geräuschkulissen in den Hörspielen *1984* und *Neuromancer*“

Seminararbeit im Rahmen der Lehrveranstaltung
„Forschungsseminar zur Medienwissenschaft - „Aus der Not ein Hörspiel machen - Zur Not ein Hörspiel hören“. Hörspiel und Hörspieltheorie“
(170 180)
bei Mag.a Christine Ehardt

Universität Wien
Fakultät für Sozialwissenschaft
Institut für Theater-, Film, Medienwissenschaft

Eingereicht von:
Gernot Rieder, Bakk. Phil.
Matr. Nr.: 0305053
Studienkennzahl: 317

Wien, 29.02.2008

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung	Seite ... 1
II. <i>1984</i>	Seite ... 3
II.1 Totale Überwachung: <i>1984</i> von George Orwell	Seite ... 3
II.2 Klang der Stille: <i>1984</i> die Hörspielbearbeitung	Seite ... 7
III. <i>Neuromancer</i>	Seite ... 13
III.1 Technische Sphären: <i>Neuromancer</i> von William Gibson	Seite ... 13
III.2 Klangteppiche des Virtuellen: <i>Neuromancer</i> die Hörspielbearbeitung	Seite ... 15
IV. Schlusswort	Seite ... 22
V. Literatur	Seite ... 24

I. Einleitung

"It is the business of the future to be dangerous"

A. N. Whitehead

Zukunftsvisionen und Utopien sind ständige Wegbegleiter soziokultureller Denkprozesse. Vorstellungen und Träume an mögliche zukünftige Gesellschaftsformen haben Gemeinschaften geprägt und die Wissenschaft beflügelt. Diese Arbeit beschäftigt sich mit zwei dieser fiktionalen Weltkreationen: George Orwells *1984* und Williams Gibsons *Neuromancer*. Doch sind diese beiden literarischen Vorlagen nicht das einzige Untersuchungsobjekt der Arbeit, sondern Ausgangspunkt für einen intermedialen Forschungsansatz. Marshall McLuhan sagte in seinem berühmten Playboy Interview aus dem Jahr 1969 als er zu dem Unterschied zwischen dem visuellen und dem akustischen Raum befragt wurde:

„Im Hörraum passiert alles gleichzeitig, im Sehraum folgt eines nach dem anderen.“¹

Unter diesem Hörraum verstand McLuhan

„einen Raum, der kein Zentrum und keine festen Umrisse hat, ganz im Gegensatz zu einem streng visuellen Raum, der eine Ausweitung und Intensivierung des Auges darstellt.“²

Die hier vorliegende Arbeit möchte den Ansatz McLuhans aufgreifen und einen Vergleich der visuellen Welt des Textes mit der akustischen Beschaffenheit des Hörspiels wagen. Konkret werden die beiden Hörspieladaptionen zu *1984* und *Neuromancer* ihren literarischen Vorlagen gegenübergestellt. Da Vergleiche über die Grenzen des Mediums hinweg sehr umfangreich sein können, und zudem viele Fragestellungen zulassen, soll schon zu Beginn dieses Textes eine genaue Fragestellung formuliert werden.

Diese Arbeit postuliert, dass in den Büchern Orwells und Gibsons, die beide dem Science-Fiction Genre zugeordnet werden können, Zukunftsutopien einer Welt erschaffen werden, in denen Technik eine zunehmend wichtige Rolle spielt. Es wird argumentiert werden, dass durch den verstärkten Einsatz von Geräten, Infrastrukturen und Interfaces, technologische Sphären in den fiktionalen Welten entstehen. Diese Sphären sind bedeutsame Faktoren bei der Schaffung einer Szenerie mit spezifischen Regeln und Eigenschaften und sie wirken sich direkt auf die Handlung

1 *Geschlechtorgan der Maschinen. Marshall McLuhan - A Candid Conversation with the High Priest of Popcult and Metaphysician of Media.* In: Playboy März 1969, Seite 53-74 und 158. Deutsch von Rainer Hörst. Seite 12.

2 Ebda, Seite 12.

aus. Diesem Gedankengang folgend, sollen zwei konkrete Hypothesen formuliert werden:

1. Die Science Fiction Romane *1984* und *Neuromancer* sind elaborierte Zukunftsvisionen, deren erzählte Welten sich mitunter durch einen hohen Grad an Technologisierung auszeichnen. Diese detailliert beschriebenen technologischen Sphären sind nicht nur Beiwerk der Erzählung, sondern nehmen eine zentrale Stellung im Gang der Handlung ein und sind somit handlungsdeterminierend.

2. Da diese Technologien wichtig für die Handlung sind, kann angenommen werden, dass sie auch in den Hörspieladaptionen besondere Beachtung finden, und bewusst durch passende Klangschemata umgesetzt werden.

Diese beiden Hypothesen bilden die Grundstruktur der hier angedachten Untersuchung. Die erste Hypothese wird anhand der literarischen Buchvorlagen überprüft werden, die zweite Hypothese bezieht sich auf die Hörspieladaption. Die der Analyse zugrunde liegenden Untersuchungsobjekte wurden oben bereits benannt, es sei in diesem Zusammenhang nur noch darauf verwiesen, dass es für die Gegenüberstellung erforderlich war, auf die Übersetzungen der Bücher *1984* und *Neuromancer* zurückzugreifen, da die Hörspiele deutschsprachige Produktionen sind, die auf den übersetzten Fassungen der Texte aufbauen.

Das nun folgende Kapitel setzt sich mit Orwells *1984* auseinander, zuerst konzentriert es sich auf die literarische Vorlage und in der Folge auf die Hörspielfassung. Ein drittes Kapitel folgt diesem Aufbau, beschäftigt sich aber mit William Gibsons *Neuromancer*. Mit einem kurzen Schlusswort wird die Arbeit abgerundet.

Der Autor hofft, dass Ihnen die Lektüre der nun folgenden Seiten genauso viel Freude bereiten wird wie er beim Verfassen derselben verspürte.

II. 1984

II.1 Totale Überwachung: 1984 von George Orwell

„Krieg ist Frieden
Freiheit ist Sklaverei
Unwissenheit ist Stärke“³

Der vom britischen Schriftsteller George Orwell in den Jahren 1946/47 verfasste Roman *1984* gehört gegenwärtig zu den meist gelesenen und zitierten Büchern der Science-Fiction Literatur. Orwell ist es mit seiner pessimistischen Zukunftsutopie gelungen, Themen und Problemfelder anzusprechen, die auch 60 Jahre nach der Erstpublikation nichts von ihrer Aktualität verloren haben. Die Welt in *1984* ist in drei Supermächte unterteilt, Ozeanien, Eurasien und Ostasien, die sich untereinander in permanenten Kriegszustand mit wechselnden Allianzen befinden. Aufgrund der relativen Ausgeglichenheit der Kräfteverhältnisse, ist der dauerhafter Sieg einer Nation und damit das Kriegsende in der Praxis jedoch nicht zu erreichen. In Ozeanien, dem Handlungsort von *1984*, ist die Partei des Großen Bruders an der Macht und regiert das Land mit eiserner Faust. Orwell skizziert einen totalen Überwachungsstaat in dem Teile der Bevölkerung unterdrückt und verfolgt werden, persönliche Freiheit bloß noch als eine schemenhafte Erinnerung besteht und Zwischenmenschlichkeit weitestgehend auf Misstrauen und Angst aufbaut. Die durch die Partei ausgeübte Kontrolle dringt in alle Lebensbereiche vor, neben der umfassenden Bespitzelung der Einwohner sind es Konzepte wie etwa die Manipulation der Vergangenheit und die Einführung einer simplifizierenden Sprache namens *Neusprech*, die es den Machhabern erlauben immer umfassender in das Gedankenleben der Bürger einzugreifen. Voraussetzung für all diese Eingriffe ist die Durchsetzung von *Doppeldenk*, eine Geisteshaltung die es erlaubt, augenscheinlich Widersprüchliches als solches nicht zu erkennen. Die Herrschaft des Großen Bruders ist total, Widerstand schon im Vorhinein zum Scheitern verurteilt, da das System sogar die Gedanken kontrolliert. Der von George Orwell kurz nach Ende des zweiten Weltkrieges verfasste Text *1984* zeichnet eine Zukunft wie sie trister nicht sein könnte. Der gläserne Mensch und die unwiderrufliche Auslöschung des Individuums als eigenständig denkendes Wesen, kennzeichnen die düstere Gesellschaftsutopie.

In Zusammenhang mit der dieser Arbeit zugrunde liegenden Fragestellung ist es nun an der Zeit, dass wir uns den technischen Merkmale der Fiktion Orwells zuwenden. Wie bereits in der Einleitung geschildert, postuliert diese Arbeit in einer ersten Hypothese, dass sich die erzählten Welten der hier besprochenen Werke durch einen hohen Grad an Technologisierung auszeichnen. In der Folge soll jetzt der Versuch unternommen werden, die Rolle welche die Technologie in

³ Orwell, 2003. S. 10.

Orwells *1984* einnimmt etwas genauer zu untersuchen.

Zunächst muss festgehalten werden, dass *1984* in seinem Erscheinungsjahr 1949 fast 40 Jahre in der Zukunft spielte, aus heutiger Sicht das Jahr 1984 jedoch bereits mehr als zwei Dekaden zurück liegt. Trotzdem scheinen es die in Ozeanien zur Kontrolle eingesetzten Geräte durchaus mit gegenwärtigen Entwicklungen im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts aufnehmen zu können. Die zweifelsfrei wichtigste technische Errungenschaft in der Welt des Großen Bruders sind die so genannten Teleschirme. Schon auf der zweiten Seite seiner Erzählung stellt Orwell die dem Leser vor:

“In der Wohnung verlas eine sonore Stimme eine Zahlenstatistik, bei der es irgendwie um die Roheisenproduktion ging. Die Stimme kam aus einer länglich-rechteckigen Metallplatte, die wie ein blinder Spiegel in die Wand zur Rechten eingelassen war. Winston drehte an einem Knopf, und die Stimme klang gedämpft, blieb aber dennoch verständlich. Man konnte das Gerät (den so genannten Teleschirm) zwar leise stellen, aber ganz ausschalten ließ er sich nicht.”⁴

Schon in diesem Absatz lernen wir einiges über den Teleschirm, eine Vorrichtung, die in der Folge über weite Strecken der Erzählung präsent ist und die Handlungen oftmals entscheidend beeinflussen. Der Teleschirm ist in seiner Anwendung zugleich ein Radio als auch ein Fernseher mit dem Unterschied, dass die Teleschirme Ozeaniens auch über Rückkanal verfügen. Einerseits ist es den Protagonisten so möglich, Nachrichten akustisch und visuell zu rezipieren, andererseits werden sie ständig selbst überwacht, denn die Teleschirme agieren nicht nur als Fernseher oder Radio sondern sind zugleich auch Kameras und Mikrophone, die sowohl das öffentliche als auch das private Leben rund um die Uhr überwachen. Aus kommunikationstheoretische Perspektive kann demnach festgestellt werden, dass die Teleschirme gleichzeitig als Sender als auch als Empfänger ihre Funktion wahrnehmen.

Für die Handlung der Erzählung ist diese Gegenseitigkeit der Kommunikation von nicht zu unterschätzender Bedeutung. Die Partei des Großen Bruders nutzt die Teleschirme um Erfolgsmeldungen und die Parteidoktrin zu verbreiten. Zudem dient das Gerät auch der Überwachung. Kaum ein Haushalt der nicht durch einen Teleschirm visuell und akustisch überwacht wird. Auch ist es nicht möglich den Apparat vollständig auszuschalten. Im weiteren Verlauf der Geschichte erfahren wir, dass die Teleschirme nicht nur beinahe überall vorhanden sind, sondern auch, dass sie oftmals versteckt und im Geheimen arbeiten. Selbst an vermeintlich geschützten Orten können sich die Einwohner Ozeaniens niemals sicher sein, nicht doch gefilmt und abgehört zu werden.

4 Orwell, 2003. S. 8.

“Der Teleschirm war Sende- und Empfangsgerät zugleich. Jedes von Winston verursachte Geräusch, das über ein gedämpftes Flüstern hinausging, würde registriert werden, außerdem konnte er, solange er in dem von der Metallplatte kontrollierten Sichtfeld blieb, ebenso gut gesehen wie gehört werden. Man konnte natürlich nie wissen, ob man im Augenblick gerade beobachtet wurde oder nicht.”⁵

Wie eng diese Technologie mit der eigentlichen Handlung verwoben ist, soll anhand der folgenden drei Beispiele gezeigt werden:

Beispiel 1:

Gleich zu Beginn der Erzählung beginnt der Hauptcharakter namens Winston ein Tagebuch zu schreiben. In Ozeanien ist das jedoch ein Gedankenverbrechen und würde bei Entdeckung sofort bestraft werden. Aufgrund einer bautechnischen Besonderheit, gibt es in Winstons Wohnung eine kleine Einbuchtung die ihm die Möglichkeit gibt sich außerhalb des Sichtfeldes des Teleschirms aufzuhalten. Eine Ausnahme, eine Anomalie im System ist es die ihm diesen kleinen Zugewinn an Freiheit ermöglicht, nur durch diesen Umstand ist er in der Lage mit seinen Tagebuchaufzeichnungen zu beginnen. Zwar hat Winston ein kleines Schlupfloch in einem Gefüge der totalen Überwachung gefunden, doch muss er weiterhin auf der Hut sein: Die Nische ist so klein, dass er sich stets im letzten Eck aufhalten muss und auch wenn er auch nicht mehr gesehen werden kann, gehört werden kann er auf alle Fälle. Dieses Beispiel zeigt, dass in Orwells Erzählung die Gegebenheiten der Fiktion, die sich mitunter durch eine rigide technische Überwachung auszeichnet, direkten Einfluss auf die Handlung und Aktionen der Akteure hat.

Beispiel 2:

Über den Teleschirm werden nicht nur Nachrichten und Erfolgsmeldungen kundgetan, auch für Unterhaltung wird gesorgt, etwa durch die tägliche Morgengymnastik. Eine Trainerin fordert die Bevölkerung über den Teleschirm auf, ihre Plätze einzunehmen – der Morgensport kann beginnen. Anhand dieser Szene wird die besondere Beschaffenheit der Teleschirme als Sende- und Empfangsgerät verdeutlicht. Gleich die körperliche Ertüchtigung zunächst noch einem harmlosen Animationsprogramm wie auch wir es aus dem Fernsehen kennen, so ändert sich dieser Eindruck schlagartig als klar wird, dass die Teilnehmer der Fittesseinheit genauestens beobachtet werden. Als Winston nach Ansicht der Animateurin zu wenig Einsatz zeigt, wird er sofort zurechtgewiesen:

““Smith” kreischte die giftige Stimme vom Teleschirm. “6079 Smith W! Ja, Sie sind gemeint! Weiter

⁵ Orwell, 2003. S. 9.

runter, wenn ich bitten darf! Das können Sie doch wirklich besser. Sie bemühen sich bloß nicht, Also runter, bitte! Schon besser, Genosse. Rühren, der ganze Verein, und jetzt alle mal herschauen!”⁶

Auch anhand dieser Szene ist zu erkennen, dass die Technik aktiv in das Leben der Protagonisten eingreift. Die Teleschirme sind immer an und überwachen jeden einzelnen. Jede Form der Verweigerung wird sofort entdeckt und geahndet.

Beispiel 3:

Ein drittes Beispiel führt uns zu einer Schlüsselszene der Handlung: Winston und seine Freundin Julia haben sich zum wiederholten Mal in einem kleinen Zimmer welches von einem älteren Herrn vermietet wird getroffen. Das Zimmer ist für die beiden ein Ort der Zuflucht und des Schutzes, da es scheinbar nicht überwacht wird. Überzeugt davon sich in Sicherheit zu befinden, lassen die beiden während der Stunden die sie in dem Raum verbringen jegliche Vorsicht fallen. Sie genießen ihre unmögliche Liebesbeziehung und erfreuen sich an verbotenen Gegenständen und Speisen. In jenen Stunden beginnt Winston sogar zu hoffen, dass es für Julia und ihn eine Chance geben könnte dauerhaft unentdeckt zu bleiben und so einer Strafe zu entgehen. Doch gerade als er beginnt ein solches Leben als möglich zu erachten, werden sie entdeckt und verhaftet. Hinter einem Bild, ertönt plötzlich eine Stimme und ein Teleschirm gibt sich zu erkennen:

“Wir sind Tote” sagte er.

“Wir sind Tote”, sprach Julia ihm gehorsam nach.

“Ihr seid Tote”, sagte hinter ihnen eine eiserne Stimme.

Sie fuhren auseinander. Winstons Eingeweide schienen zu vereisen. Er konnte das Weiße in Julias Augen sehen. Sie war milchig-gelb im Gesicht. [...]

“Ihr seid Tote”, wiederholte die eiserne Stimme.

“Da, hinter dem Bild”, hauchte Julia

“Da, hinter dem Bild”, sagte die Stimme. “Bleibt, wo ihr seid. Keine Bewegung, bis man es euch befiehlt.” [...]

“Jetzt können sie uns sehen”, sagte Julia

“Jetzt können wir euch sehen”, sagte die Stimme. “Stellt euch in die Zimmermitte. Rücken an Rücken. Hände hinter den Kopf. Berührt euch nicht.”⁷

In der Tat zeigt dieser Dialog, dass die Teleschirme als allgegenwärtige

6 Orwell, 2003. S. 47.

7 Orwell, 2003. S. 265f.

Überwachungsvorrichtungen fester Bestandteil der erzählten Welt sind. Scheinbar passiv und unauffällig bevölkern sie sowohl den öffentlichen als auch den privaten Raum. Doch diese Aura der Inaktivität ist nur eine Illusion, denn die Kameras und Mikrofone kennen keine Pause. Sie beobachten und überwachen ohne Unterbrechung, sie lauschen und zeichnen auf. Entdeckung und Bestrafung ist nur eine Frage der Zeit.

Die obigen Ausführungen haben gezeigt, dass in George Orwells 1984 Kommunikationstechnologien mehr sind als bloßes Beiwerk für das Ausschmücken der Erzählung. Die Teleschirme sind substantielle Faktoren der Handlung, sie sind, und bestätigen somit Hypothese I, handlungsdeterminierende Größen. Obwohl es sich ohne Zweifel um Gegenstände handelt, scheinen die Teleschirme an manchen Stellen des Buchs ein Eigenleben zu bekommen. Sie lauern und warten, bereit jederzeit zuzuschlagen. Orwells fiktive Welt zeigt sich als ein Raum der auf bestimmten Regeln und Eigenschaften aufbaut. Technologien, insbesondere Kommunikationstechnologien einer reziproken Informationsübermittlung sind Teil dieser Welt und sind aus dieser nicht wegzudenken. An diesem Gedankengang anknüpfend scheint es nun sinnvoll sich mit der zweiten Fragestellung zu befassen. Hierfür rückt nun die Hörspielfassung von 1984 in den Blickpunkt der Analyse.

II.2 Klang der Stille: 1984 die Hörspielbearbeitung

Die in dieser Arbeit analysierte Hörspielbearbeitung von 1984 stammt aus dem Jahr 1977 und wurde in diesem Jahr von RIAS (Rundfunk im amerikanischen Sektor), dem heutigen DLR (Deutschland Radio) und SWF (Südwestfunk), dem heutigen SWR (Südwestrundfunk) in einer gemeinsamen Produktion realisiert. Regie führte Manfred Marchfelder, die Bearbeitung stammt von Christoph Gahl, für die Musik sorgte Friedrich Scholz mit dem Riastanz Orchester⁸ und dem Symphonischen Orchester Wien, Tonmeister war Ronald Gottschalk.

⁸ Das Tanzorchester des Rundfunk im amerikanischen Sektor wurde 1948 von Werner Müller, einem 1920 geborenen Komponisten und Arrangeur, gegründet. Während Müller in amerikanischer Kriegsgefangenschaft saß, hatte er Bekanntschaft mit dem Swing, einer Stilrichtung des Jazz mit Wurzeln in den 20er und 30er, gemacht. Müller leitete das RIAS - Tanzorchester frei nach der Formel „Swing mit viel String“. In der Zusammensetzung des Orchesters finden sich neben Trompeten, Posaunen Saxophonen und Rhythmusinstrumenten, ganz im Sinne von Müllers Leitspruch, auch Streichinstrumente wieder. In den 50er Jahren war das Orchester vor allem bekannt für Aufnahmen mit Stars wie Bully Buhlan, Rita Paul, Peter Kraus oder Caterina Valente. Die Nachfolger von Werner Müller beim RIAS – Tanzorchester traten zunächst Dave Hildinger, danach Helmut Brandenburg und dann, 1974, Horst Jankowski an. Dieser leitete das Orchester bis 1994 demnach fällt auch die Hörspielproduktion von Orwells 1984 in seine Ära als Chefdirigent. Als RIAS Mitte der 90er Jahre mit DS Kultur (Deutschlandsender Kultur) zum Deutschland Radio Kultur zusammengelegt wurde, kam es auch zu einer Umgestaltung des RIAS – Tanzorchesters. Zunächst wurde es Teil der Rundfunk Orchester und Chöre GmbH und 1995 wurde das RIAS Big Band Berlin als Nachfolgeensemble gegründet welches trotz etlicher Schwierigkeiten um die Jahrtausendwende bis heute einen Teil des Berliner Kulturlebens darstellt.

Quelle: Wikipedia Artikel zu RIAS, Werner Müller, Swing, Deutschlandssender Kultur

Die am 01.06.2006 veröffentlichte Kaufversion ist auf zwei CDs aufgeteilt und hat eine Gesamtspiellänge von einer Stunde und 43 Minuten. Die Versionsgeschichte der Aufnahme ist schwierig und verworren, die in den letzten Jahren von Sendern wie WDR5, SWR2 oder NDR2 ausgestrahlten Versionen entsprechen allem Anschein nicht der Originalaufnahme, ähnliches gilt für die CD-Fassung. Eine umfangreiche Diskussion zur Versionsgeschichte findet sich im Internet⁹, für diese Arbeit sind die unterschiedlichen Schnittfassungen jedoch nicht von Wichtigkeit, da für die Analyse ausschließlich die verfügbare Kauffassung aus dem Jahr 2003 relevant ist.

In der Produktion stehen vor allem die Stimmen und die musikalischen Einlagen im Vordergrund, auf eine Geräuschkulisse wurde weitestgehend verzichtet. Lediglich in zwei Szenen wurden die Geschehnisse mit Geräuschen untermalt. So sind etwa in der ersten Szene ("Parteigenosse Smith") im Hintergrund Schritte zu hören, die eine Treppe hinabsteigen. Die Handlung spielt in einem Stiegenhaus, die Stimmen hallen und als die Protagonisten ihre Wohnung erreichen kann man das Öffnen der Türen vernehmen. Auch in der sechsten Szene ("Ach Parteigenosse ...") wurden Schritte und Hall als Geräuschkulisse verwendet. In allen anderen Kapiteln herrscht im Bereich der Geräuschuntermalung absolute Stille. Beinahe meditativ konzentriert sich das Hörspiel auf die Stimmen der Akteure, aufgelockert nur durch die häufigen Musikeinlagen.

Für die musikalische Begleitung sorgte wie bereits oben erwähnt das RIAS-Tanzorchester. Dieses war bekannt für seine neuartigen Arrangements die sich aus Streichinstrumenten und Elementen des amerikanischen Swing, das Motto der Kombination: „Swing mit viel String“. Neben den diversen Streichinstrumenten sind es vor allem Blasinstrumente, Klaviere und die Ziehharmonika die in 1984 Verwendung finden. Die gespielten Stücke unterscheiden sich mitunter stark voneinander: Gleich in der ersten Szene wachsen verschiedene Blasinstrumente langsam zu einem Blasmusikorchester zusammen, es wird zu einer Art Jahrmarktmusik angestimmt. Nur wenige Augenblicke später löst sich das Klangschema in der Endzeitmelodie eines vollen Orchesters auf, der Übergang wird von Trommeln begleitet. Plötzlich verstummt die Musik und nur noch ein einzelner Geigenton ist zu vernehmen. Einige Sekunden hält die Geige ihre Spannung bevor das Orchester in voller Lautstärke zu einer Musikrichtung anstimmt die wirklich am besten mit den Worten "viel Swing mit String" zu beschreiben ist. Blas-, Streich-, und Schlaginstrumente finden sich in einem irr witzigen extrem rhythmischen Arrangement wieder.¹⁰ Die Musik bleibt während des gesamten Hörspiels über ein wichtiger Faktor der Atmosphäre. Neben den im Orchester aufbereiteten Stücken, sind es oft nur kurze Klangeinlagen, die die Handlung begleiten. So werden beispielsweise die über die Teleschirme verbreiteten Erfolgsmeldungen mit Fanfaren begleitet und die Morgengymnastik wird durch die opulente Orchestermusik zu einem bizarren

⁹ <http://www.meinews.net/george-t32651.html>

¹⁰ 1984, Hörspiel, CD1, Track 1, Minute 2:18-3:45.

Schauspiel einer an Wahnsinn grenzenden Handlung.

Um nun die zweite Hypothese zu prüfen, ob denn die für den Roman 1984 postulierte Techniksphäre auch in der Hörspielbearbeitung auf klanglicher Ebene umgesetzt wurde scheint es angemessen, nochmals zwei Szenen einer genaueren Betrachtung zu unterziehen. Beide Szenen wurden bereits oben bezogen auf die Romanvorlage genauer dargestellt (Beispiele 2 und 3).

Szene 1:

Zunächst wollen wir uns nochmal auf Winston bei der Morgengymnastik konzentrieren. Es handelt sich dabei um die Szene 7 der Audio-CD ("Es ist 5 Uhr 30"). Im vorangegangenen Kapitel wurde argumentiert, dass diese Szene ein gutes Beispiel für die Integration der Technik in den Alltag ist. Winston wird von einem Pfeifton des Teleschirms geweckt und dazu aufgefordert, an der Morgengymnastik teilzunehmen. Als Winston die Übungen nur unzureichend mitmacht, wird er sofort zurechtgewiesen.

Für die Hörspielbearbeitung lässt sich zunächst einmal festhalten, dass diese während der ganzen Szene auf Musikuntermalung setzt. George Orwell hat in seinem Buch jedoch nichts von Begleitmusik geschrieben. In der Romanvorlage müssen die zum Sport gezwungenen mit der schrillen Stille der Trainerin vorlieb nehmen, in der Hörspielfassung sorgt die Begleitmusik für das richtige Rhythmusgefühl. Egal ob Swing oder Tango, die Morgengymnastik wird auditiv gehörig aufgewertet. Die klangliche Aufwertung widerspricht auch nicht den Regeln der Diegese, da die Teleschirme in der Lage sind, sowohl Sprache als auch Musik zu übermitteln. Dieser Umstand ist jedoch für die Fragestellung dieser Arbeit nicht relevant, die Annahme, dass die an der Morgengymnastik Teilnehmenden in der Diegese des Hörspiels die Musik hören können, unwichtig. Viel interessanter ist in diesem Zusammenhang der Umstand, dass durch die Hinzunahme einer bestimmten Art von Musik eine Interpretation der Buchvorlage erfolgt. Die zur akustischen Bereicherung gewählten Stücke der Hörspielfassung sind ausschließlich schnelle, fröhliche Klangeinheiten und stehen so in einem starken Kontrast zur Tristesse der erzählten Welt. Die von Orwell erdachte Fiktion ist über weite Strecken ein depressiver und grauer Ort, in dem die Einwohner Sklaven eines totalitären Systems geworden sind. Der Teleschirm in Orwells Morgengymnastikszene ist kein fröhliches Unterhaltungsmedium das gute Laune verbreiten soll, sondern es ist Teil der allumfassenden Kontrolle durch die Partei. Das hierbei entstehende Gefüge der Überwachung ist traurige Realität für die Bewohner Ozeaniens.

Die Argumentation an dieser Stelle soll jedoch nicht darauf hinauslaufen, dass die Hörspielproduzenten den Charakter der Romanvorlage bis zur Unkenntlichkeit verformt haben. Im

Gegenteil, die sorgsam gewählte Musikuntermalung ist weniger ein Element der Verfremdung als vielmehr der Betonung. Die Techniksphäre wurde ihrem Wesen nach genau erkannt, sie zeichnet sich durch ihre Absurdität, ihren Wahn aus und skizziert eine Gesellschaft, die bereits vollkommen ihrer Rechte beraubt und zu einer aberwitzigen uniformen Masse geworden ist. Die musikalische Untermalung unterstützt dieses Gefühl des Grotesken. Die schnellen Swing und Tango Nummern stehen in einem harten Kontrast zur eigentlichen Befindlichkeit der Protagonisten. Winston hasst die Partei und das durch die Teleschirme evozierte Gefühl der Unfreiheit, seine Welt ist eintönig und farblos. Die im Hörspiel verwendeten Stücke hingegen sprühen vor Energie und Frohsinn. Durch die Verknüpfung dieser beiden Grundbefindlichkeiten entsteht eine gänzlich neue Mischung die jedoch nicht im Widerspruch zu der von Orwell entworfenen Vision steht. Der Klangteppich des Hörspiels verstärkt gerade wegen seiner deplatzierten wirkenden Ausformung die eigentliche Intention der Szene.

Die in dieser Arbeit angedachte Sphäre der Technologie wird somit in ihrem Wesen in der Hörspielbearbeitung nicht nur erkannt sondern sogar noch verstärkt. Die akustische Ebene sorgt für eine überspitzte Darstellung des Lebensgefühls der Protagonisten.

Szene 2:

In diesem zweiten Beispiel wollen wir uns wieder jener Szene annehmen in der sich Winston mit Julia in dem gemieteten Zimmer aufhält und von der Gedankenpolizei gefasst wird. Stand in der oben beschriebenen Handlung noch die Absurdität der Situation im Mittelpunkt, so ist der Moment der Entdeckung und Enttarnung ein Augenblick der Resignation und Selbstaufgabe.

“Jetzt war es also soweit! Sie konnten nur dastehen und sich in die Augen schauen. Um ihr Leben rennen, aus dem Haus zu fliehen, ehe es zu spät war – ein solcher Gedanke kam ihnen nicht. Es war undenkbar, der eisernen Stimme aus der Wand nicht zu gehorchen. Man hörte ein Schnappen, so als sei eine Arretierung gelöst worden, und das Zerschellen von Glas. Das Bild war zu Boden gefallen, und dahinter wurde der Teleschirm sichtbar.”¹¹

Es ist der Teleschirm der Winston und Julia fasst, es ist die Apparatur, welche die beiden festhält und bannt. Nichts kann ihr entgehen, nirgendwo ist man vor ihr sicher. Die Überwachung ist überall, Flucht zwecklos. Orwell hat den Augenblick der Entdeckung als etwas plötzliches und trotzdem unausweichliches erdacht. Winston hat immer angenommen, dass sein Glück zeitlich beschränkt sein würde und der Moment in dem die Enthüllung schlussendlich wirklich passiert kommt zugleich überraschend und dennoch erwartet. Die Partei, verkörpert in erster Instanz durch

¹¹ Orwell, 2003. S. 266.

die Teleschirme, war stets zugegen, die Technikblase immerzu präsent. Die Stimme die sich nun an Winston und Julia wendet ist minimalistisch und gerade aus diesem Grund bedrohlich. Der Sinn ihrer Worte ist endgültig, es kommt so wie es kommen muss. Orwell beschreibt jene Stimme aus dem Televisor als "eisig" und genau diese stählerne Kälte ist bezeichnend für den Inhalt ihrer Worte.

Auch in dieser Szene ist der Klangteppich der Hörspieladaption ein direkte Reaktion auf die emotionale Struktur des Geschehens – er ist praktisch nicht vorhanden. Das Kapitel der Entdeckung und Verhaftung ("Du musst nicht alles ernst nehmen ...") des Hörspiels kommt ohne Hintergrundgeräusche und Musik aus. Etwa acht Minuten taucht die Audiospur in eine fast meditative Konzentration aus Stimmen und Text ein. Nichts stört die Gespräche und Gedanken, nichts betont oder überdeckt die Worte. Als die Stimme aus dem versteckten Teleschirm ertönt, scheint es wie ein Schuss aus dem Nichts - hart, direkt und tödlich. Die Stimme aus dem Gerät ist blechern und doch klar und schneidend. Der Text wurde für das Hörspiel leicht abgeändert, die Situation in all ihrer Bedrohlichkeit bleibt jedoch dieselbe:

“ Julia: “Sie werden uns fassen!”
Teleschirm: “Wir werden euch fassen!”
[Vier Sekunden Stille]
Julia: “Es kam hinter dem Bild hervor!”
Teleschirm: “Es kommt hinter dem Bild hervor!”
Julia: “Ein Televisor Winston, sie können uns sehen!”
Teleschirm: “Wir können euch sehen, hinter dem Bild war schon immer ein Televisor!”
Julia: “Was sollen wir tun?”
Winston: “Das Haus ist umzingelt.”
Teleschirm: “Ihr könnt nichts tun, das Haus ist umzingelt!”
Julia: “Der Hinterausgang..”
Teleschirm: “Das Haus hat keinen Hinterausgang!”
Julia: “Winston ... lass uns fliehen!”
Winston: “Zu spät..”
Teleschirm: “Zu spät!”
Julia: “Lass es und versuchen.”
Teleschirm: “Zu spät!”¹²

Außer den Stimmen ist während des Dialoges nichts zu vernehmen, keine Geräusch, keine Musik. Orwells Text versetzt den Leser in eine Atmosphäre der Hilf- und Auswegslosigkeit, kriecht durch

12 1984, Hörspiel, 2003, CD 1, Track 7, Minute 5:50 – 6:34

die Übermacht der Partei, verkörpert durch sterile Technik. Die Sphäre der Technologie repräsentiert in diesem Augenblick unbesiegbare Macht und Kontrolle, das Ende steht bevor und es ist unabwendbar. Die Klangebene des Hörspiels harmoniert mit dieser Zustandsbeschreibung, die vollkommene Abstinenz von Geräuschen oder Musik versetzt den Hörer in einen Raum wie er leerer nicht sein könnte. Es scheint klar, dass hier das Ende der Freiheit erreicht ist, und jedes Leben ausgelöscht werden wird. Die Stimme des Teleschirms kommt aus dem Nichts und verschwindet im Nichts. Sie war immer da, dass sie gerade jetzt spricht ist Zufall.

George Orwell schuf auf diesen Seiten einen Raum der Leere, die Partei ist leblos, die Technik ist leblos, Konfrontation bringt den Tod. Das Hörspiel empfindet diesen Raum mit den Mitteln des Mediums nach, es wird ausschließlich mit Stimmen und der Stille gearbeitet, der akustische Raum bleibt so abstrakt und leblos wie möglich.

Anhand zweier Beispielszenen wurde nun versucht, die zweite Hypothese dieser Arbeit zu überprüfen. Da die Technologien und die von ihre geschaffenen Realitäten in der Romanvorlage von prägender Wichtigkeit sind, wurden sie auch in der Hörspielbearbeitung umgesetzt. Die Form der Umsetzung korreliert hierbei mit den Gegebenheiten der Textvorlage. Die Technik ist ein bedeutsamer Faktor bei der Schaffung der Szenerie, sie wirkt sich auf Stimmung und Befindlichkeit der Handlung aus. Das Hörspiel erkennt intuitiv die Beschaffenheit dieser emotionsgeladenen technischen Sphären und bezieht sich auf der Ebene des Klangs auf diese. Das Wesen der Technik wird erfasst und akustisch umgesetzt. Die Stimmen und Meldungen die aus den Teleschirmen ertönen sind blechern und kalt, die musikalische Untermalung betont die Absurdität der Überwachungsatmosphäre oder unterstreicht durch klanglichen Minimalismus die Bedrohlichkeit einer Situation.

Orwells *1984* und die dazugehörige Hörspieladaption erwiesen sich als ein ergiebiges Untersuchungsobjekt. In der Folge wird sich diese Arbeit nun noch mit einem zweiten Werk aus dem Science-Fiction Genre auseinandersetzen. William Gibsons *Neuromancer* und die gleichnamige Hörspieladaption werden das Ausgangsmaterial des nun folgenden Kapitels sein.

III. *Neuromancer*

III.1 Technische Sphären: *Neuromancer* von William Gibson

Musste man bei George Orwells 1984 doch etwas genauer hinsehen um die Techniklastigkeit der Zukunftsvision zu erkennen, so ist eine solche Suche bei William Gibsons 1984 publizierten Science-Fiction Roman *Neuromancer* kaum noch notwendig. Von der ersten Seite an entwirft Gibson die Utopie einer zugleich fantastischen und bizarren Welt, eine Welt die eine überspitzte Darstellung einer Realität ist die 1984 gerade anfang vorstellbar zu werden, und die jetzt im Jahr 2008 in vielen Bereichen bereits zur Alltagsnorm geworden ist. Gibsons Welt ist ein Ort der totalen Vernetzung, der virtuelle Raum ist über weite Strecken Spielplatz der Handlung. *Neuromancer* gilt allgemein als geistige Grundlage für Begriffe wie *Cyberspace* und *Matrix*, auf dem Roman aufbauend entstand eine eigene Literaturgattung der Science-Fiction - der Cyberpunk. Zwar war das Staunen des Publikums groß als im Jahr 1999 der Film *The Matrix* von den Wachowski-Brüdern in die Kinos kam, vielen war jedoch gar nicht bewusst, dass die nun als gänzlich neu zelebrierten Begriffe und Gedankenkonzepte ihren literarischen Ursprung schon einige Jahrzehnte früher genommen hatten. Gibsons *Neuromancer* war im Jahr 1984 zwar keine philosophische Offenbarung mehr, der Roman legte allerdings die Grundlage für neue Genres und Gesellschaftskulturen, die sich auch gegenwärtig noch einer großen Beliebtheit erfreuen.

Die Handlung von *Neuromancer* ist sehr komplex und verstrickt, es ist kaum möglich sie in einigen Sätzen zu beschreiben. Versucht man es trotzdem könnte eine solche Inhaltsangabe lauten: „Ein selbstmordgefährdeter Konsolenfreak bekommt den Auftrag für den *Run* seines Lebens. Mit einem Team bestehend aus einem Strassensamurai, einem Illusionisten und einer digitalen Entität, ist es seine Aufgabe sich in eine bestens gesicherte künstliche Intelligenz einzuhacken, um einer anderen KI die Freiheit zu ermöglichen.“ Das klingt zunächst vielleicht einfach, wird aber schon nach kurzer Lektüre hinreichend kompliziert. Aus diesem Grund soll im Rahmen dieser Arbeit gar nicht weiter auf die Inhaltsebene eingegangen werden. Stattdessen konzentriert sich die Analyse nun auf die diegetische Welt und die Rolle welche Technologie in dieser einnimmt.

Wie die oben angeführten Begriffe bereits vermuten haben lassen, schafft Gibson mit *Neuromancer* nicht nur eine neue Welt, sondern auch eine neue Sprache mit eigener Terminologie. So sind es neben den Begriffen *Cyberspace* und *Matrix* neue Wörter wie *Konsolenfreak*, *Elektronisches-Invasionsabwehr-System*, *Künstliche Intelligenz* und *Hologramm*, mit denen der Leser im Laufe der Erzählung vertraut gemacht wird. Was die technische Sphäre *Neuromancers* betrifft, so lässt sie sich in manchen Bereichen mit der aus Orwells 1984 vergleichen. Sowohl in 1984 als auch in *Neuromancer* sind die Geräte untereinander vernetzt,

verfügen über einen Rückkopplungskanal und ermöglichen somit beidseitige Interaktion anstelle einseitiger Rezeption. Unterscheiden lassen sich die Technologien am leichtesten auf der Ebene ihres Einsatzgebiets. Während in Orwells Fiktion die Teleschirme von der Partei gesteuert werden und vor allem der Überwachung und Aussendung von Erfolgsmeldungen dienen, ist das Netz in *Neuromancer* im Grunde frei und unkontrollierbar. In vielen Eigenschaften ähnelt Gibsons Cyberspace dem heutigen Internet. Dies ist auch insofern kaum verwunderlich, als das Internet 1984 zwar noch keine weit verbreitete Infrastruktur war, einige technikinteressierte Nutzer zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits Dienste wie etwa email, ftp oder telnet gebrauchten. Gibson konnte somit bereits die Grundlagen dessen beobachten, was wenige Jahre später das World Wide Web werden sollte, jenes auf der Internet-Infrastruktur aufbauende Protokoll, welches das Kommunikationsverhalten weiter Teile der industrialisierten Welt in den 90-ern grundlegend verändern sollte. Zurückkommend auf den Vergleich der technologischen Realitäten in 1984 und *Neuromancer* lässt sich konstatieren, dass sich die Technologien in Bezug auf ihre vernetzte Infrastruktur ähneln, jedoch in ihrem Gebrauch und der Kontrolle gänzlich anderen Gesetzen folgen.

Es ist an dieser Stelle eine Notwendigkeit, eine ungefähre Vorstellung von William Gibsons Cyberspace zu ermöglichen, da die spätere Besprechung der Hörspieladaption auf diesen Ansätzen aufbauen wird. *Neuromancers* Cyberspace ist ein barriereloser Raum in dem der Nutzer vollkommene Bewegungs- und Informationsfreiheit genießt. Die virtuelle Welt kann als eine Art immaterieller Ort gedacht werden in dem sich die einzelnen Informationsdatenbanken wie riesige Krakenarme winden. Der Nutzer loggt sich über implantierte *Dermatroden* in diese künstliche Umgebung ein, für die Dauer seines Aufenthaltes im Cyberspace verliert er dabei jedes Körpergefühl - der Geist wird vom Körper getrennt. Prinzipiell kann gesagt werden, dass diese Abkopplung eine überzeichnete Darstellung dessen ist, was in der Wissenschaft mit dem Begriff der *Immersion* erfasst wird. Immersion meint das Hineinversetzen, das Abdriften in eine andere Wirklichkeit. Ein Phänomen, das bei der Rezeption von Medien beobachtet werden kann, egal ob Buch, Fernsehen, Computer-vermittelte-Interaktion oder Hörspiele. Die technischen Entwicklungen der diegetischen Welt *Neuromancers* sind auch abseits des Cyberspace weit fortgeschritten. Menschen können genetisch verändert werden und durch verschiedene Implantate in ihrer Biologie modifiziert. So erlauben beispielsweise künstliche Augen eine verbesserte Sicht, zusätzliche Muskelimplantate sorgen für die nötige Durchschlagskraft und diverse Nanochips schärfen die Sinne. Die Körper der Menschen sind künstlich geworden die Unterscheidung zwischen Lebewesen und Maschine oft nur noch schwer zu treffen. Das langsame Verschwimmen vormals fester Grenzen zeigt sich auch bei Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz: Virtuelle Entitäten haben eine Stufe der Entwicklung erreicht in der ihre Fähigkeiten und ihr Verstand denen ihrer Schöpfer um nichts mehr nachstehen. Es sind künstliche Wesen bestehend

aus komplexen Programmcodes die für die Handlung in *Neuromancer* verantwortlich sind.

An dieser Stelle scheint es angebracht, wieder auf die erste der für diese Arbeit formulierten Hypothesen zurückzukommen. Es wurde postuliert, dass die für die Analyse ausgewählten utopischen Zukunftswelten sich durch weitreichende technische Infrastrukturen auszeichnen, wobei diese Technologien nicht nur Stilmittel und Beiwerk der Erzählung sondern entscheidende Faktoren der Handlung sind. Bereits bei *1984* konnte argumentiert werden, dass die konstruierte Techniksphäre einen richtungweisenden Einfluss auf die Handlung ausübt. Auch für *Neuromancer* trifft diese Aussage zu - und sogar noch mehr. Die Handlung von *Neuromancer* ist nicht nur mit einer hochtechnologisierten Umwelt verwoben - die Technik selbst ist die Handlung. Cyberspace, Matrix und Interface sind nicht mehr schnöde Ergänzungen der eigentlichen Handlung, sie sind das alleinige Fundament dieser. Bei Orwell waren die Teleschirme handlungsprägender Teil eines größeren Ganzen. Die Partei schuf ein totalitäres System, welches das Zentrum der Erzählung war. Ein wichtiger Bestandteil war in diesem Zusammenhang die Überwachung durch die Teleschirme, doch sie waren eben nur ein Baustein aus vielen. Andere Bestandteile waren die Einführung einer vereinfachten Sprache, die Bespitzelung der Erwachsenen durch ihre Kinder oder die Schaffung von *Doppeldenk*. In *Neuromancer* ist die Technologie zum alleinigen Zentrum der Geschichte geworden. Cyberspace und künstliche Intelligenz sind Ausgangspunkt und Ende der Erzählung, durch die bloße Existenz der Technologien steht und fällt der Plot. *Neuromancer* ist in erster Linie eine Technikutopie und erst in zweiter Instanz eine Erzählung mit Charakteren und Ereignissen. Bezeichnend, dass es eine künstliche Intelligenz namens Wintermute ist, die die Handlung ins Rollen bringt.

Die erste Hypothese kann also auch für *Neuromancer* bestätigt werden. Für die Überprüfung der zweiten ist es nun wiederum erforderlich die Aufmerksamkeit auf die Hörspieladaption zu richten.

III.2 Klangteppiche des Virtuellen: *Neuromancer* die Hörspielbearbeitung

Das Hörspiel *Neuromancer* ist die im Jahr 2003 veröffentlichte Vertonung des 1984 von William Gibson publizierten gleichnamigen Romans. Produziert wurde das Klangerlebnis in einer Co-Produktion von Radio Bremen und dem WDR, Regie führte Alfred Behrens. Ein erster Vergleich der Hörspiele *1984* und *Neuromancer* zeigt gleich, dass hier mit sehr unterschiedlichen Konzepten an die Bearbeitung herangegangen wurde. Zum einen hält sich Behrens Regiearbeit enger an den Originaltext. Zwar ist auch *Neuromancer* trotz des Umfangs von drei Audio-CDs gezwungen die Romanvorlage auf das Wesentliche zusammenzukürzen, im Gegensatz zu der Orwell Bearbeitung werden die eigentlichen Textpassagen aber kaum abgeändert, sondern entsprechen weitestgehend der deutschen Übersetzung. Auch auf klanglicher Ebene wandeln die beiden

Hörspielproduktionen auf unterschiedlichen Ebenen. Während in 1984 Hintergrundgeräusche nur sporadisch vorkommen und die musikalischen Einlagen kaum mit den gesprochenen Texten überlagert werden, verfolgt Gibsons Hörspieladaption einen gänzlich anderen Ansatz. Die Geschichte *Neuromancers* spielt in einer vollgestopften, großstadtähnlichen Umgebung. Die Metropolen in Japan, Amerika und der Schweiz sind laut, schnell und multikulturell. Das Hörspiel transportiert dieses Gefühl endzeitlicher Häuserschluchten auf die Klangebene, indem es verschiedene Tonarrangements miteinander verknüpft. Gesprochenes, Geräuschkulisse und Musik überlagern und ergänzen sich und verschmelzen so zu einem undurchsichtigen Brei, einem Morast der mit dem Lebensgefühl in Gibsons Erzählung harmoniert.

Wieder auf die Gegenüberstellung der beiden Hörspiele zurückkommend lässt sich konstatieren, dass das Hörerlebnis bei *1984* eher von einer linearen Natur ist, wohingegen bei *Neuromancer* die Handlungsrichtung zunehmend unklarer wird und sich die Chronologien langsam beginnen aufzulösen. Dieser Ansatz wird in der Konklusion der Arbeit nochmals weiter verfolgt werden.

Zunächst ist es jedoch an der Zeit, sich nochmals etwas intensiver mit Behrens Regiearbeit auseinanderzusetzen. Für die Romanvorlage Gibsons wurde im vorangegangenen Kapitel argumentiert, dass die Welt des *Sprawl* nicht nur durch diverse Apparaturen beeinflusst wird, sondern, dass der hohe Grad einer Technologisierung der Lebenswelt die Basis jener utopischen Zukunftsvision in *Neuromancer* ist. Es wurde postuliert, dass die Technik in Gibsons Science-Fiction Epos nicht nur in die Handlung eingreift, sondern selbst die Handlung ist. Damit war gemeint, dass es nicht die diversen technischen Errungenschaften sind, welche die Handlung ausschmücken. Im Gegenteil, es ist die Handlung selbst, die auf der technischen Sphäre aufbaut. Die Gesetzmäßigkeiten der Umwelt gehen den Aktionen der Geschichte voraus und nicht umgekehrt. Ob eine solche Aussage auch für die Hörspielumsetzung getroffen werden kann soll nun anhand einiger Beispiele besprochen werden.

Beispiel 1:

Für dieses Beispiel wird eine kurze Analyse des ersten Kapitels der *Neuromancer* Audio-CD („Case schließt die Augen“) erstellt. Das erste Kapitel bietet sich an, da die Handlung an diesem frühen Punkt einerseits noch am ehesten auch ohne Kenntnis der gesamten Geschichte nachvollziehbar ist und andererseits die Komplexität des Abschnitts eine gute Vorstellung der verzweigten und unübersichtlichen Vorgänge späterer Handlungsstränge erlaubt. Die Besprechung soll hierbei kein genaues Szenenprotokoll sein, sondern anhand einer ungefähren Darstellung von Handlung, Geräuschkulisse und Musik ein Gefühl für die Vielschichtigkeit des Hörerlebnisses geben.

Eine Stimme sagt: „Case schließt die Augen“, im Hintergrund ist ein dunkles Streichinstrument zu hören, ein Sprecher kommentiert den einer Halluzination ähnlichen Traum des Hauptcharakters namens Case. Leises Meeresrauschen wird hörbar, aus dem Hintergrund ertönt der Song „don't think“ der Gruppe Lali Puna. Case befindet sich in einer Bar, eine dazu passende Geräuschkulisse mit vielen dispersen Stimmen ist zu vernehmen. Diverse Stimmen mit verschiedenen Dialekten reden auf Case ein, im Hintergrund ist ein leicht auf- und abschwingender elektronischer Ton zu vernehmen. Die Dialoge verstummen, „The River Breaks“ der Gruppe Styrofoam markiert einen Szenenwechsel. Während der Sprecher Cases Leidensgeschichte erzählt, bleiben die elektronischen Tonlandschaften im Hintergrund weiterhin präsent. Schnitt. Case ist plötzlich auf der Strasse, das indifferente Gemurmel der Menschenmassen ist vernehmbar, Essgeschirr klappert und irgendwo spricht ein Ansager in ein Mikrofon. In einer Bar versinkt Case in seinen Erinnerungen, trotzdem bleiben die Hintergrundgeräusche des Nachtlebens stets hörbar. Als seine Gedanken zu seiner früheren Freundin Linda Lee abschweifen erklingt der Song „Save Me“. Das Lied ist leise und dezent und wird ständig überlagert mit den Klängen einer Spielhalle in die Case sich drängt. Von irgendwo her ist klassische Musik zu vernehmen. Case denkt zurück an ein erste Begegnung und ein anschließendes Treffen mit Linda. Die beiden unternahmen einen Ausflug zu einer Bucht, im Hintergrund erklingen die hellen Stimmen spielender Kinder, sanfte Gitarrenmusik untermalt die Handlung. Plötzlich sieht Case Linda in der Spielhalle und schreckt aus seinen Träumereien auf. Regen ist im Hintergrund zu hören, das Getöse der Spielhalle ist wieder zu vernehmen und als Case ein Gespräch mit Linda anfängt wird wieder das Lied „Save Me“ eingespielt. Der Song bricht ab als Linda Case erzählt, dass sein Leben in Gefahr ist. Schnitt und nächstes Kapitel.¹³

So können die ersten Minuten des Hörspiels *Neuromancer* schriftlich festgehalten werden. Die Beschreibung sollte es ermöglichen ein ungefähres Gefühl für die Verworrenheit der verschiedenen Klangebenen zu entwickeln. Text, Geräuschkulisse und Musik fließen ineinander und kreieren so einen komplexen akustischen Raum. Die einzelnen Ebenen bestehen parallel zueinander - mal ergänzen sie sich, mal überlagern sie sich. Die Welt die William Gibson mit *Neuromancer* entworfen hat ist eine düstere, dreckige Endzeitphantasie, zu vergleichen mit Werken wie etwa *Blade Runner* oder *Dark City*. Die Umgebung in der sich Case aufhält ist ein Ameisenhaufen und ein Schlammloch zugleich, es ist die Vision einer pulsierenden Großstadt in der jeder für sich ist. Die Hörspieladaption ist bemüht, diese Atmosphäre auf die akustische Ebene zu transportieren. Die Umgebungsgeräusche sind laut und eindringlich, an jeder Ecke summt und piept es, das akustische Umfeld des Großstadtschungels. Einzig unterbrochen wird das Dickicht der Klänge durch die Phantasien und Erinnerungen die Case in sich trägt. Denkt er an seine große

¹³ Vgl. *Neuromancer*, Hörspiel, 2003, CD 1, Track 1, Minute 00:18 - 11:02

Liebe Linda, rücken die Umgebungsgeräusche etwas in den Hintergrund und eine besonderes Gefühl der Wärme, im Hörspiel repräsentiert durch den immer wieder eingespielten Song „Save Me“, macht sich breit. Es sind diese Erinnerungen, die die letzten rettenden Inseln in einer tristen Gegenwart darstellen.

Auch die Technologisierung der Lebenswelt ist in diesen ersten Minuten des Hörspiels bereits zu erahnen: Case trifft auf Linda in einer Spielhalle, im Hintergrund sind die Automaten deutlich zu vernehmen. Auch der Umstand, dass zunächst hauptsächlich elektronische Musik eingespielt wird weist schon die Richtung in die sich die Handlung später entwickeln wird. Gibsons Neuromancer ist ein digitaler Traum der zwischen virtuellen Welt und realem Großstadtleben wechselt. Die für das Hörspiel gewählte Musik untermauert mit ihren ruhigen elektronischen Tonfolgen dieses Gefühl der sphärischen Transzendenz.

Beispiel 2:

Case besucht mit Linda das *Sammi*, eine große Arena am Hafen, in der eine Art von Gladiatorenkämpfe dargeboten werden. Die teilnehmenden Kämpfer werden durch den Einsatz von Projektoren als riesige Hologramme für die anwesenden Zuschauer visualisiert. Das Publikum besteht zu einem großen Teil aus Japanern, die Arena ist bis zum Bersten gefüllt. In der Romanvorlage umfasst der Besuch der Arena zwar nur wenige Seiten, in der gekürzten Audiofassung gehört der Schaukampf jedoch zu den Schlüsselszenen.

Zu Beginn der Szene beschreibt Case die Arena, im Hintergrund sind die tobenden Menschenmassen und weiche Gitarrenmusik zu vernehmen. Als sich seine Aufmerksamkeit auf die Hologramme der Kämpfer richtet, verstummt die Gitarrenmusik und stattdessen rücken die Anmerkungen mehrerer japanischer Kommentatoren in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit.

Case ist von den Kämpfen angewidert und wendet sich ab. Als einer der Kämpfer verletzt wird, steigt Case ein würgender Brechreiz in die Kehle, er schließt die Augen und atmet tief durch. Die Geräusche der Arena werden leiser treten in den Hintergrund. Zu hören ist nun eine einzelne Sängerin die mit zitternder Stimme einige traurige Zeilen haucht. Case wird für einige kurze Augenblicke zu einem Ruhepunkt inmitten der tobenden Masse. Nach einige Momenten öffnet er die Augen wieder und sieht Linda Lee vorbeigehen. Mit einem Schlag sind die Umgebungsgeräusche wieder da und das Lied „Save Me“ erklingt in voller Lautstärke. Der Bann ist gebrochen und Case läuft ihr nach. Plötzlich sieht er einen roten Laserstrahl an sich vorbeiblitzen, ihm wird ein Bein gestellt und er fällt zu Boden. „Save Me“ verstummt und die Geräusche des Kampfes schwellen zu einer ohrenbetäubenden Lautstärke an als Case am Boden liegt und ihn ein schwächlicher Junge mit einem Rasiermesser bedroht. Die elektronische Musikuntermalung wird lauter als sich der Junge zu Case hinabbeugt um ihm die Kehle aufzuschlitzen. Case registriert

seine Umwelt nur noch wie in einem Traum, die elektronische Musikuntermalung von „The River Breaks“ lässt die Handlung zu einer unwirklichen Vision verschwimmen. Einige Pfeile treffen den Jungen der daraufhin zusammenbricht. Case springt auf und rennt zu Linda, findet sie jedoch nur noch tot auf. In diesem Augenblick bejubelt die Menge den Sieger im Gladiatorenkampf.¹⁴

Auch diese Szenenbeschreibung zeichnet ein klares Bild der vorherrschenden Atmosphäre. Ähnlich wie zuvor auf der Strasse sind es auch in der Arena die Menschenmassen die im Hintergrund für reichlich Stimmung sorgen. Im Sammi ist Platz Mangelware, Case muss sich seinen Weg durch das Publikum bahnen. Über den Köpfen der Besucher schweben die Hologramme der Kämpfer. Ihre Körper werden zehn Mal vergrößert, sodass die Messer die sie in den Händen halten nun einen Meter lang sind und wie riesige Schwerter das Geschehen beherrschen. Wieder ist es eine durch Technik geschaffene Stimmung, eine Umgebung die durch digitale Projektionen definiert wird. Das Hörspiel stößt in dieser Szene an seine Grenzen, da es kaum eine Möglichkeit gibt die überlebensgroßen Kämpfer akustisch darzustellen, diese können nur von einem Erzähler beschrieben werden. Doch trotz des Umstandes, dass es sich um eine sehr visuelle Szenerie handelt, gelingt es durch die Vernetzung von Text-, Geräusch-, und Musikebene die Stimmung die William Gibson auf mehreren Seiten beschreibt auf akustischer Ebene mit nur einigen Sätzen einzufangen.

In der zweiten Hypothese wird angenommen, dass die in der Romanvorlage handlungsdeterminierenden Techniksphären auch im Hörspiel akustisch auf Musik- und Geräuschebene umgesetzt werden. Anhand der Szene in der Arena lässt sich erkennen, dass es vielleicht nicht immer möglich ist die Technologie als ein Geräusch darzustellen, zumal es sich bei den Hologrammen ja um ausschließlich visuelle Projektionen handelt. Diese Arbeit postuliert jedoch nicht, dass es unbedingt die Geräte selbst sein müssen die ihre akustischen Ebenbilder in den Hörspielproduktionen finden, sondern argumentiert, dass in den untersuchten Welten gewisse technische Bezugssysteme entstehen, die dann in die Hörspieladaption eingebaut werden. Die Frage der zweiten Hypothese lautet also, ob es den Hörspielen gelingt die Atmosphäre jener digitalen Sphären auf akustischer Ebene umzusetzen. Hierfür ist die oben dargestellte Szenerie ein gutes Beispiel: Im Schatten riesiger Projektionen und Lasershows die durch das ohrenbetäubende Gejohle der Menge begleitet werden, wandelt Case von elektronischen Soundscapes begleitet wie im in einem Traum, halb wach, halb halluzinierend.

Beispiel 3:

Dieses letzte Beispiel setzt an einem markanten Punkt in der Handlung an. Der Hauptcharakter

¹⁴ Vgl. *Neuromancer*, Hörspiel, 2003, CD 1, Track 5, Minute 05:02 - 09:56

Case ist ein Cyberspace-Cowboy, seine Welt ist die Matrix in der er als Hacker tätig ist. Vor einiger Zeit hat er seine Auftragsgeber hintergangen, wurde von ihnen gefasst und bestraft. Sie zerstörten gewisse Teile seines Nervensystems die Case zum Eintritt in de Cyberspace benötigt. Seitdem irrt er als selbstmordgefährdeter Dealer in den dunklen Gassen der Metropolen umher. Durch einen unerwarteter Auftrag wird es ihm ermöglicht, sich einer Spezialoperation zu unterziehen, durch die seine Nerven wiederhergestellt werden können. Die nun beschriebene Szene setzt zu einem Zeitpunkt an, als Case gerade zum ersten Mal nach langer Zeit wieder in die virtuelle Welt eintritt.

Mit ruhigen elektronischen Klangschemata unterlegt, beschreibt der Erzähler die letzten Handgriffe die Case macht bevor er wieder in den Cyberspace einloggt: Er zieht sich ein Frotteestirnband über den Kopf, legt die Sendai-Elektroden an, starrt auf das in seinem Schoß liegende Deck. Die Musik wird abgelöst von Lali Punas „Don't think“. Case schließt die Augen und findet den geriffelten Einschaltknopf.

„Und in der blutgeschwängerten Dunkelheit hinter deinen Augen fluten silberne Phosphene von der Grenzen des Raumes heran, hypnagoge Bilder, die wie ein wahllos zusammengeschnittener Film vorüberzucken. Symbole, Ziffern, Gesichter, ein verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Information. Bitte, betest du, jetzt ...

Case: „Jetzt“

Eine graue Scheibe von der Farbe des Himmels über Chiba.

Case: „Jetzt ... jetzt!“

Die Scheibe begann zu rotieren, immer schneller, wird zu einer hellgrauen Kugel. Dehnt sich aus ...“¹⁵

Die Musik wechselt und es wird das Lied „Scary World Theory“ von Lali Puna eingespielt, der Bann, das lange ausgeschlossen sein hat ein Ende:

„... und strömt, erblüht. Wie ein Origamitrick in flüssigem Neon entfaltet sich deine distanzlose Heimat, dein Land, ein transparentes Schachbrett in 3-D, das sich in die Unendlichkeit dehnt. Das innere Auge öffnet sich, und die abgestufte, knallrote Pyramide der Eastern Seaboard Fission Authority ragt leuchtend hinter den grünen Würfeln der Mitsubishi Bank of America auf. Hoch oben und sehr weit weg siehst du die vielen Spiralarmede militärischer Systeme, auf immer unerreichbar für dich.“¹⁶

Diese Szene dokumentiert die Katharsis des Hauptcharakters. War er noch kurz zuvor dem Tode

15 *Neuromancer*, Hörspiel, 2003, CD1, Track 7, Minute 06:09 – 06:47

16 *Neuromancer*, Hörspiel, 2003, CD1, Track 7, Minute 06:48 – 07:27

nahe, ist er nun an einem Punkt der Reinigung angekommen. Er lässt den Schmutz der realen Welt hinter sich und taucht ab in die unendlichen Weiten des Cyberspace. An dieser Stelle verschmelzen die Welten miteinander, Case verlässt sein körperliche Hülle und dringt in den virtuellen Raum ein. Die technische Sphäre ist in dieser Szene nicht nur spürbar, sondern wird konkret in ihrer Beschaffenheit beschrieben - die Technik ist selbst zu einer Welt geworden. Die Geräte beeinflussen nicht mehr ausschließlich den realen Raum, sondern sie haben eine eigene Wirklichkeit geschaffen die besucht und ergründet werden kann. Die Klangebene des Hörspiels setzt alles daran, diese Phase des Übergangs von einer Realität in eine andere akustisch adäquat zu vermitteln. Dreimal ändert sich die musikalische Untermalung, von dezenten sphärischen Hintergrundklängen, über einen lang gezogenen elektronischen Spannungsaufbau, bis hin zu dem Moment an dem der Übergang geschafft ist, die Anspannung abfällt und sich der Cyberspace beginnt auszubreiten.

Die Wahl der Musik ist auf einen Soundtrack gefallen, der für die Hörer einer ausgewählten sozio-kulturellen Gesellschaft im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts wohl am ehesten den Eindruck eines virtuellen Raumes zu symbolisieren vermag. An dieser Stelle geht das Hörspiel sogar über die Buchvorlage hinaus, und reichert die Handlung zusätzlich mit akustischer Spannung an. Ähnlich wie bei Orwell passiert auch hier eine Betonung und Verstärkung der Inhalte durch die Tonebene. Im Bezug auf die zweite Hypothese kann argumentiert werden, dass die technische Sphäre ein Herzstück der von William Gibson in *Neuromancer* geschaffenen Welt ist, von der Hörspielfassung nicht nur berücksichtigt und auf klanglicher Ebene umgesetzt wird, sondern, dass es sich in Bezug auf die akustische Aufbereitung sogar noch um eine Ausweitung, eine zusätzlich verstärkende Ebene handelt. Um auf Marshall McLuhan zurückzukommen, soll das blasenhafte der auditiven Kommunikation nochmals betont werden. Das Hörspiel ist in diesem Zusammenhang als eine vielschichtige Kunstform für die Darstellung komplexer Inhalte erkennbar, die sich im Gegensatz zur Textvorlage freier und weniger linear bewegen kann. Die akustische Ebene *Neuromancer* erkennt und übernimmt nicht nur den technikdeterminierten Raum der Romanvorlage, sondern weitet diesen sogar aus, bereichert ihn mit zusätzlichen Elementen und wird so zu einer komplexen Gesamtheit die einen eigenständigen Charakter besitzt.

IV. Schlusswort

Das Ende dieser Arbeit ist nun beinahe erreicht und es bleibt nicht mehr viel zu schreiben. Eine Zusammenfassung der Inhalte scheint an dieser Stelle nicht notwendig, der Text ist klar strukturiert und die wichtigsten Argumente können jederzeit nachgeschlagen werden. Damit dieses Schlusswort dennoch seine Berechtigung hat, werden zum Abschluss noch einige kurze Punkte einer finale Betrachtung angeführt:

1. Die in der Einleitung formulierte Hypothese, dass in den Zukunftsutopien Orwells und Gibsons Technik eine wichtige Rolle spielt, konnte in der Analyse argumentativ bestätigt werden. Auch die Annahme, dass diese Technologien nicht nur Beiwerk der Erzählung sondern von handlungsdeterminierender Wichtigkeit sind, konnte durch die qualitative Besprechung der Inhalte validiert werden. Während in Bezug auf *1984* konstatiert wurde, dass Geräte und Apparaturen als bedeutsame Faktoren auf die Schaffung spezifischer Szenerie einwirken, musste diese Feststellung in Bezug auf *Neuromancer* sogar noch erweitert werden. Für die Science-Fiction Welt des Cyberpunk wurde postuliert, dass die von Gibson skizzierte hochtechnologisierte Umwelt nicht nur in die Strukturen der Geschichte eingreift, sondern, dass die Technologie bereits zum wesentlichen Zentrum der Geschichte geworden ist - mit dem Cyberspace steht und fällt der Plot *Neuromancers*.
2. In Bezug auf die Hörspieladaptionen konnte die zweite, ebenfalls in der Einleitung formulierte Hypothese durch argumentative Begründung bestätigt werden. Sowohl Marchfelders *1984*-Produktion als auch Behrens *Neuromancer*-Bearbeitung setzten sich auf den Ebenen der Geräusch- und der Musikuntermalung intensiv mit den Strukturen der technikzentrierten Sphären auseinander. Hierbei war zu erkennen, dass es nicht immer die Apparaturen selbst sein müssen die in den Klangteppichen umgesetzt werden, sondern, dass es oftmals die von den Geräten und Infrastrukturen evozierten Emotions- und Gefühlswelten sind, die letztendlich Einzug in die Tonarrangements halten. Bezogen auf *1984* war es die durch die Teleschirme verkörperte Absurdität und Bedrohlichkeit der Situation, die auf akustischem Niveau in die Hörspieladaption eingearbeitet wurde. Im Falle *Neuromancers* waren es vor allem die Geräusche einer restlos digitalisierte Umwelt und die unwirklich scheinenden Musikeinlagen einer komplexen virtuellen Realität, die in Form verschiedener Klangschemata auf die Audio-CD gepresst wurden.
3. Marshall McLuhan ist recht zu geben wenn er behauptet, dass sich die lineare visuelle Welt stark von den unstrukturierten Realitäten der akustischen Räume unterscheidet. Was vielleicht jedoch noch erwähnt werden sollte ist, dass McLuhan diese Unterschiedlichkeit

niemals als einen Nachteil verstanden haben wollte. Der akustische Raum hat seine eigenen und ganz spezifischen Vorzüge. Welche das sind, lässt sich vielleicht am leichtesten anhand eines abendlichen Hörspiels herausfinden.

- ENDE -

V. Literaturverzeichnis

Literatur

Gibson, Williams. *Neuromancer*. London: Voyager, 1995.

Orwell, George. *1984*. München: Ullstein, 24. Auflage, 2003

Hörspiele

Neuromancer. Regie: Alfred Behrens. Buch: William Gibson. WDR, 2003.

1984. Regie: Manfred Marchfelder. Bearbeitung: Christian Gahl. Buch: George Orwell. RIAS/ SWF, 1977, Erscheinungsjahr CD: 2003.