

## 1

# Neues mit Bekanntem darstellen: Das Novum im Wandel der Zeit

Bei der klanghistorischen Analyse der Science-Fiction-Sendungen lag der Fokus auf dem Sound des Novums. Anhand von Manuskripten, Tondokumenten und Zeitungsrezensionen wurde die intendierte und tatsächlich performte Umsetzung der Nova untersucht. Die Übertragung neuartiger Objekte, Akteure oder Gesellschaftsmodelle ins Akustische durchlief zwischen 1935 und 1985 verschiedene Entwicklungen. Es lässt sich dabei die Tendenz erkennen, dass die Plausibilität der Nova mit jeweils mehr oder weniger ‹vertrauten› Sounds ‹behauptet› werden sollte, wobei einige der praktizierten Darstellungsformen im Laufe der Zeit stereotyper wurden. Erkennbar wird dies anhand von fünf Darstellungsweisen von Nova, die im untersuchten Zeitraum kontinuierlich oder phasenweise in Erscheinung traten.

Erstens bestand die kontinuierlichste Form zur plausiblen Darstellung eines Novums aus Erklärungen männlicher Experten. Über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg waren es vorwiegend Wissenschaftler, die ihrem meist jugendlichen oder weiblichen Gegenüber die Besonderheiten der fiktionalen Welt erörterten. Das Vertrautmachen von Zukünftigem war hierbei stark an zeitgenössische Vorstellungen von Wissenschaftlichkeit geknüpft. Die Ausdrucksweise der männlichen Experten war gekennzeichnet von einem dozierenden, monologischen und belehrend wirkenden Sprechstil. Zur Untermauerung ihrer Erörterungen verwendeten sie Fachtermini und vereinzelt auch Neologismen. Ihre Narration konnte zudem mit länderspezifischen

Akzenten angereichert sein, womit die Internationalität der Expertise akzentuiert werden sollte.

Im Zuge der New-Wave-Bewegung, welche in den 1960er Jahren eine Erneuerung der klinischen und technikzentrierten Rollen in Science-Fiction-Geschichten forderte, traten in den Deutschschweizer Science-Fiction-Sendungen andere Figuren zur verbalen Plausibilisierung von Nova in Erscheinung. Vermehrt erklärten auch Hörspielerinnen in der Rolle von Wissenschaftlerinnen (bspw. *Nachtmahr*, 1962), Politikerinnen (*Ökotopia*, 1981) oder ‹einfachen› Menschen (*Das Unternehmen der Wega*, 1968) die Neuheiten der fiktionalen Welten. Im Gegensatz zu den männlichen Akteuren basierte ihre Sprechweise häufig auf expliziten Regieanweisungen wie ‹kühl›, ‹strenge› oder ‹zittrig›, die auf eine Inszenierung von Emotionalität abzielten. Indem diese Vorgaben entsprechend umgesetzt wurden, trugen die Science-Fiction-Sendungen zur auditiven Geschlechterkonstruktion einer männlichen ‹Rationalität› – performt durch einen nüchternen Sprechstil – und einer angeblich emotionalen Verhaltensweise weiblicher Figuren bei.

Nebst menschlichen Charakteren traten zweitens Figuren wie Aliens, Roboter, Androiden oder Computer als Novum in Erscheinung. Je nach Funktion, die sie im Hörspiel einnahmen, variierte ihr Sprachdesign. Während allmächtige, gottgleiche Ausserirdische meist unverstellt und nur mit leichtem Hallanteil auf der Stimme sprachen (z.B. *Reise ins Weltall*, 1958), artikulierten sich den Menschen feindlich gesinnte Aliens mit stark verzerrten Stimmen (2. Sendung, *Pannen der Zukunft*, 1970). Trotz der unterschiedlichen elektroakustischen Bearbeitungen blieben die ‹fremdartigen› Figuren dank eines semantischen Language Designs für das Publikum verständlich. Eine rein phonetische Ausdrucksweise von Ausserirdischen, so wie dies etwa im Hörspiel *Eusebius Bitterli bei den Marsbewohnern* (1956) der Fall war, bildete eine Ausnahme und wurde von den Hörspielschaffenden offenbar als ungeeignetes Mittel zur Naturalisierung eines Novums erachtet.

Auch die Darstellung von Robotern und Computern variierte je nach Funktion innerhalb der erzählten Welt. Maschinenwesen, die sich trotz ihrer eigentlich dienenden Funktion zum Nachteil der Menschen entwickelten,

artikulierten sich ebenfalls mit stark verzerrten Stimmen (bspw. Roboter «QT 1», 1. Sendung, *Pannen der Zukunft*, 1970). Androiden beziehungsweise ‹Androidinnen›, die ihren Erbauern zugewandt waren und nur über geringe kognitive Fähigkeiten verfügten, äusserten sich hingegen eher ‹natürlich› und ohne elektroakustische Manipulationen (z. B. «Ursula» in der *Schreckmämpfeli*-Sendung *Hochzeitstag*, 1982).

Die nicht-menschlichen Figuren sollten zwar über eine auditive ‹Otherness› verfügen – diese wurde auch in den Manuskripten mit Anweisungen wie «verzerrt» oder «verwobbelt» ausdrücklich gefordert –, durch ihre Sprechweise knüpften sie aber an bestehende Konventionen an. Insbesondere die personelle Besetzung dieser Charaktere basierte vielfach auf konventionellen Rollenbildern: Während etwa letale Computer (bspw. *Schreckmämpfeli: Die Prüfung*, 1984) oder kriegerische Ausserirdische (2. Sendung, *Pannen der Zukunft*, 1970) mit Hörspielern besetzt wurden, wählten die Regisseurinnen und Regisseure für Figuren wie die transzendenten Lichtkugeln auf dem Mars (*Die Feuerballons*, 1967) eine Hörspielerin aus – dies, obwohl in den jeweiligen Manuskripten keine entsprechenden Hinweise dazu gemacht wurden. Diese Rollenzuteilungen sind in transmedialer Hinsicht nicht ungewöhnlich und finden sich auch in Science-Fiction-Filmen und -Romanen wieder. Die Besetzung verweist aber auf den auditiven Wissensbestand der Regieführenden, die bei der Diegese von Computern oder Robotern das generische Maskulinum eins zu eins ins Akustische übertrugen. Stark verzerrte Stimmen von Aliens wie in *Routineuntersuchung eines unbekannten Planeten* (1981), die nicht auf ein binäres Geschlechterkonzept hinwiesen, bildeten hierbei eine Ausnahme.

Fortbewegungsmittel wie Raketen oder Raumschiffe wurden drittens zunächst mit bekannten Geräuschen dargestellt. Dazu wurden meist herkömmliche Düsen- und Raketengeräusche verwendet (bspw. «A.[R].I. startet zum Mond», 1948). Im Verlauf des Untersuchungszeitraums kam es zu einem klanghistorischen Wandel, ausgehend von lautstarken und sprachlich synchronisierten Raumfahrtgeräuschen in Hörspielen wie *Planeten-Express* (1936) oder *Weltraumflug* (1953), übergehend zu akusmatischen Raumfahrt-Sounds, deren Quellen sich den Zuhörenden erst im Ver-

lauf des Hörspiels offenbarten (bspw. *Entscheidung im Weltraum*, 1964), bis hin zu weitgehend lautlosen Weltraumraketen in Sendungen wie *2052, am Forschungstag 1* (1977). Dank der Häufung und Verdichtung von Raumfahrtgeräuschen zu Stereotypen – auch ausserhalb von Science-Fiction-Hörspielen – war das Publikum zunehmend mit Prozessen wie Raketenstarts vertraut, so dass Inszenierung und Performanz mit der Zeit und zunehmender Erfahrung automatischer, schneller und leiser vollzogen werden konnten.

Bei der Repräsentation von UFOs wurden nur in wenigen Fällen bekannte Geräusche verwendet (bspw. Staubsaugermotoren in *Eusebius Bitterli bei den Marsbewohnern*, 1956). Die meisten Regieführenden benutzen stattdessen unvertraute Klangobjekte. Akusmatischer Sound wie die «Sphärenmusik» in der Serie *Reise ins Weltall* (1958) dürften einem «sonic novum» im Sinne von Trace Reddell entsprochen haben und für das Publikum eine neue Hörerfahrung bedeutet haben. Dieser Sound reicherte das Hör-Wissen der Rezipierenden über Vorstellungen von Kontaktaufnahmen mit ausserirdischen Wesen an, was sich etwa darin zeigte, dass die unbekannten Klangobjekte aus der Sendung *Reise ins Weltall* einen jungen Zuhörenden zur visuellen Darstellung des Gehörten animierten. Mit fortschreitender Zeit wurden auch die UFO-Sounds kürzer und stereotyper, so dass ab den 1960er Jahren elaborierte Soundeffekte wie die «Sphärenmusik» nur noch kurz und andeutungsweise zum Einsatz kamen (z. B. im Hörspiel *Ihr werdet es Utopia nennen*, 1969).

Viertens bildeten neuartige Kommunikationsgeräte ein häufig verwendetes Novum, deren Darstellung sich stark an der Nutzung und Ästhetik herkömmlicher Kommunikationsmittel orientierte. Neue Kommunikationsformen wurden meist in Form elektronischer Geräusche und gefilterter Stimmen repräsentiert. Während die elektronischen Sounds die angebliche Neuartigkeit der Geräte suggerieren sollten, knüpften die elektroakustisch manipulierten Stimmen an die Ästhetik des herkömmlichen Telefonierens an. Über den untersuchten Zeitraum hinweg vollzog sich aber auch hier ein Wandel in der Darstellungsweise, der ähnlich wie bei den fiktiven Transportmitteln aus einer zunehmend leiseren und geräuschloseren Performanz bestand. So sollten neuartige Bildtelefone in frühen

Science-Fiction-Hörspielen wie *Planeten-Express* (1936) aus einer Kombination aus Geräuschen und begleitenden Erläuterungen inszeniert werden, während sie in Sendungen der 1970er Jahre (bspw. *Ausbruch*, 1974; *Prioritäten*, 1974) mittels elektronischer Sounds und gefilterter Stimmen repräsentiert wurden, bis sie sich im Hörspiel *Ökotopia* (1981) nahezu effekt- und geräuschlos manifestierten. In allen Fällen blieb die elektroakustische Manipulation aber wahrnehmbar, womit den Zuhörenden die technische Zusammensetzung der neuartigen Apparaturen vor ‹Ohren› geführt werden sollte.

Neue Kommunikationsformen wurden auch zur Selbstthematisierung des Radios eingesetzt. In Hörspielen wie *Der Ruf der Sterne* (1935) oder *Reise ins Weltall* (1958) boten diegetische Radiogeräte eine Plattform für Live-Schaltungen zu Weltraumraketen oder für die Kontaktaufnahme mit extraterrestrischen Lebewesen. Andere Sendungen wie die Berner 1.-April-Sendung von 1937 oder *Lüdere Chilbi 2000* (1972) berichteten in Form von Reportagen über fiktive Ereignisse. Parallel zu den aufkommenden Privatradios verwendeten in den 1980er Jahren die Science-Fiction-Hörspiele *Alles unter einem Dach* (1983) und *Das persische Sonnenexperiment* (1984) gelockerte Umgangsformen, bestehend aus einer alltäglicheren Sprechweise und progressiveren Radiomusik. Diesen fiktiven Radiobeiträgen ist gemein, dass sie zwar das Radio als ein Medium der Zukunft imaginierten, zur Diegese aber auf neuartige Klangobjekte oder Nutzungsfunktionen weitgehend verzichteten. Das Radio wurde stets als konventionelles Informationsmedium imaginiert. Spekulationen über neue Nutzungsformen wurden stattdessen bei fiktiven Fernsehshows angestellt, die in Hörspielen wie *Daisy Day* (1971), *Alles unter einem Dach* (1983), *Wunschtraum Limited* (1983) oder *In meinem Kopf schreit einer* (1984) über partizipative Mitwirkungsformen des Publikums oder über evasorische und manipulative Zerstreuungsfunktionen verfügten.

Fünftens war eine Form der akustischen Repräsentation von Nova die Futurisierung, das heißt das Zukünftigerscheinen-Lassen zeitgenössischer Musik. Die Autorinnen und Autoren der Hörspielmanuskripte sahen diese Klangpraktik ausdrücklich vor, etwa mit Hinweisen auf «konkrete Musik» (*Eusebius Bitterli bei den Marsbewohnern*, 1956), eine

«Kakophonie» (*Ist die Erde bewohnt?*, 1961), «futuristische Musikakzente» (*Der Weg zu den Planeten*, 1964) oder «verrückte Beats» (*Lüdere Chilbi 2000*, 1972). Die Umsetzung dieser Vorgaben oblag jeweils den Regieführern, die dazu Musik verwendeten, die von den Protagonistinnen und Protagonisten mit Hinweisen auf ihre angeblich fehlerhafte oder nichtmenschliche Zusammensetzung ideologisch codiert wurde. Die Futurisierung diegetischer Musik wurde bis in die 1970er Jahre als allegorische Anspielung auf ‹ungewöhnliche› Musik (v.a. konkrete Musik, elektronische Popmusik und Rockmusik) verwendet und diente als auditives Kennzeichen einer als dystopisch deklarierten Welt. Die Regieführenden wollten damit nicht das Unbekannte vertraut machen, sondern Bekanntes als ‹fremd› erscheinen lassen. Weiterführende Studien könnten hier ansetzen und den allgemeinen Umgang des Schweizer Radios mit avantgardistischer Musik untersuchen. Hinweise, wie etwa die in den 1950er Jahren durchgeführte Tagung über elektronische Musik im Radiostudio Basel oder auch die elaborierten Sounds von Radiomitarbeitenden wie Ernst Neukomm (bspw. in *Ihr werdet es Utopia nennen*, 1969), deuten auf ein Interesse an neuen Musikformen hin, wobei weiterführend analysiert werden könnte, ob und in welchem Umfang solche Musik – nebst kurzen Passagen in Science-Fiction-Sendungen – vom Deutschschweizer Radio ausgestrahlt wurde.

Die Futurisierung diegetischer Musik verlor im Laufe der 1970er Jahre an Bedeutung. Elektronische Musik war zum etablierten Stilmittel der Deutschschweizer Science-Fiction-Sendungen geworden und diente nicht mehr der diegetischen Verfremdung. Dies zeigte sich auch in Form einer Verlagerung der futurisierten Klangobjekte weg von der Handlungsebene innerhalb der fiktionalen Welt hin zur extradiegetischen Ebene. Elektronische Musikakzente, die zuvor Robotern oder Ausserirdischen zugeschrieben wurden (bspw. *Eusebius Bitterli bei den Marsbewohnern*, 1956; *Ist die Erde bewohnt?*, 1961), erklangen in Sendungen wie *Entscheidung im Weltraum* (1964), *Ausbruch* (1974) oder *Die Klon-Affäre* (1983) an exponierten Stellen und bildeten Key Sounds radiofoner Science Fiction. Auch andere Darstellungsformen erlebten eine solche klanghistorische Verschiebung. So eröffneten elektroakustisch manipulierte Erzählerstim-

men Hörspiele wie *Ds Ruumschiff* (1972) oder *Das persische Sonnenexperiment* (1984) und verfügten dabei über die gleiche Ästhetik, wie sie zuvor etwa zur Darstellung sprechender Computer zum Einsatz gekommen war. Bezeichnenderweise wurden diese extradiegetischen Klangobjekte jeweils eigenständig von den Regieführenden ausgewählt oder hinzugefügt. Damit wollten sie eine auditive Zugehörigkeit zum Science-Fiction-Genre signalisieren und einen Wiedererkennungswert für interessierte Zuhörende schaffen.

Zusammenfassend lässt sich zur klänggeschichtlichen Entwicklung der Science-Fiction-Sendungen sagen, dass sich die Regieführenden bei der hörspielgestalterischen Umsetzung des Novums an primär konventionellen Praktiken und Ästhetiken orientierten. Dies entsprach durchaus dem Modus von Science-Fiction-Erzählungen, deren Nova potenziell anschlussfähig an die Realität sein sollten, um nicht als märchenhaft oder phantastisch zu gelten. Die Verschiebung von der diegetischen auf die extradiegetische Ebene und die Verdichtung zu Stereotypen verdeutlicht die Bedeutung des Novums als zentrales Element radiofoner Science Fiction. Die Nova boten den Hörspielschaffenden eine Plattform zur Entwicklung und Platzierung unkonventioneller Sounds, die sich durch die gehäufte Verwendung in darauffolgenden Sendungen zu Kennzeichen respektive Stereotypen des Genres entwickelten, so dass ab den 1970er Jahren eine piepsende Sinustonabfolge zu Beginn einer Sendung zur Signalisation von Science Fiction genügte.