EXKLUSIV: HÖRSPIELLEGENDE ANKE BECKERT IM INTERVIEW



www.PLAYtaste.de

DAS HÖRSPIELFANZINE # 02

JANUAR/FEBRUAR 2013

ARWINGER

Piraten aus dem Norden

hystereo

Die Macher im Gespräch

OF THE UNIVERSE

DAS GROSSE HÖRSPIEL-SPECIAL ZUM 80ER KULT

UNSER VORSATZ FÜR 2013: ENDLICH NEUE HÖRSPIELE!



ADAMS VAN GHOOT, FOLGE 4: GRÜSSE AUS ZWISCHENWELT

Ein schräges Science-Fiction-Hörspiel von Oliver Wenzlaff

> Mit Norman Matt, Philipp Moog. Jürgen Thormann uva.

MEISTERDIEBIN ALINA FOX, FOLGE 4: DAS GEHEIMNIS DER URÄUS-SCHLANGE

> Ein verlorenes Familienerbe der Pharaonen.

Ein Mystery-Abenteuer-Hörspiel von Oliver Wenzlaff basierend auf den Comics von Daniel Gramsch

> Mit Michael Tietz, Dirk Stollberg, Oliver Rohrbeck uva.



GALERIE DER PHANTASTEN: Neue Serie!

UNHEIMLICHE GESCHICHTEN



AUS FRANKREICH

Inszenierte Lesungen nach Maurice Renard, André Maurois u.a.

Mit Gundi Eberhard. Iris Artaio. und Thomas Schmuckert

Triff die Hörspiel-Macher vom Comic Culture Verlag auf der Leipziger Buchmesse ab 14. März 2013 und auf der Hörspielarena in Köln ab 7. Juni 2013

Neues zu den Hörspielen auf Facebook unter Comic Culture Hörspiele, auf www.comic-culture-verlag.de und auf www.alinafox.de!







Editorial

Willkommen zur zweiten Ausgabe!

Vielen lieben Dank für die positive Resonanz auf unser erstes Heft. Wir werden versuchen, den eingeschlagenen Weg auch in Zukunft mit entsprechender Themenauswahl und Aufmachung beizubehalten.

So hoffen wir natürlich auch mit dieser Ausgabe einen nostalgischen Blick, interessante Informationen und unterhaltsame Empfehlungen bieten zu können.

Aber auch für ernste und traurige Themen muss Platz sein. So hat uns die Nachricht vom Tode Konrad Halvers sehr betrübt. Er hinterläßt eine große Lücke in der Hörspielwelt. In einem persönlichen Nachruf gedenkt Hörspielregisseurin und Sprecherin Dagmar von Kurmin einem der wichtigsten und produktivsten Hörspielmacher Deutschlands.

Für Feedback, Kritik und Anregungen sind wir stets offen und dankbar.

Wer möchte, kann uns über unsere Homepage www.playtaste.de oder www.facebook.com/PLAYtaste.de kontaktieren und/oder Kommentare hinterlassen.

Das PLAY taste - Team wünscht viel Spaß!



PLAY taste # 02 Inhalt









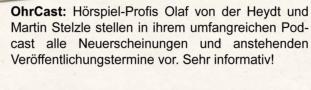


Podcast-Tipps/ Live-Events	•	5
Special: MASTERS OF THE UNIVERSE	•	6
DIE ARWINGER	•	18
Hörempfehlungen	•	20
Der Plattenfund	>	25
Im Interview: HYSTEREO	>	26
Im Interview Anke Beckert	•	30
Nachruf: Konrad Halver	•	34
Wo ist eigentlich?	>	38

Impressum

Podcast-Tipps

Ein Hörspiel-Podcast? Kein Problem! Ein kleiner Überblick...







Hörspiel-Jury: Dem Experiment Stille-Forum angegliedert, nimmt sich die Hörspiel-Jury in jeder Sendung ein neues Hörspiel zur Brust. Dabei wird auch gerne mal Tacheles geredet!

> Die Talker Lounge: Ganz dem Thema Hörspiel verschrieben, werden in jeder Folge 2 Hörspiele besprochen und ausführlich rezensiert. Regelmäßig werden Interviews mit Machern geführt.





Hoerspielprojekt.de: Auf Hoerspielprojekt.de stehen eigen produzierte Hörspiele zum kostenlosen Download zur Verfügung. Hier lassen sich die Hörspiele als MP3 abonnieren und anhören.

> FragezeichenPod: Fans der beliebten Detektive aus Rocky Beach besprechen ausführlich die Abenteuer ihrer Helden. In Sonderfolgen gibt es auch Interviews wie z. B. mit Oliver Rohrbeck.





Das He-Manische Quartett: Die Masters-Spezialisten von planeteternia.de berichten alles rund um die kultige Actionfiguren. Dabei gibt es auch regelmäßig Einblick in die MotU-Hörspiele.

Live-Events Diese Events sollte man sich nicht entgehen lassen...

Zwei wichtige Events stehen ins Haus. Vom 14.-17. März 2013 findet die dritte Hörspiel-Arena der Hörspiel-Gemeinschaft statt. Innerhalb der Leipziger Buchmesse kann man sich mit Sprechern, Produzenten und Fans austauschen.

> Am 27. April 2013 wird im Neuköllner Heimathafen in Berlin der diesjährige Ohrkanus verliehen. Mit der Crème de la Crème der Hörspiel- und Synchron-Szene wird das Hörspiel und Hörbuch geehrt.







Mit seiner Masters of the Universe-Toyline gelang dem amerikanischen Spielzeugriesen MATTEL vor 30 Jahren ein gigantischer Siegeszug durch die weltweiten Spielzeugläden und Kinderzimmer. Aber auch die Hörspielschmiede EUROPA erkannte das Potenzial des Franchise und produzierte die passenden Hörspiele zum Spielzeugerfolg. Die PLAYtaste erinnert an eine der beliebtesten Hörspielreihen der 80er Jahre...

Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre dominierten vor allem zwei Spielzeugsektor: Firmen den KENNER konnte mit den Star Wars-Figuren und HASBRO mit dem Relaunch der G.I.Joe-Reihe punkten. Barbie-Hersteller MAT-TEL war unter Zugzwang und wollte mit einer neu konzeptionierten Spielzeugreihe auf dem Actionfiguren-Markt mitmischen. Ursprünglich wurde von MATTEL die Entwicklung einer Conan-Spielzeugreihe in Auftrag gegeben,

um parallel zu dem neuen Kinofilm mit Arnold Schwarzenegger die passende Toyline anbieten zu können. Jedoch wurde das Projekt von MATTEL wieder verworfen. Vermutlich war die drastische Gewaltdarstellung des Films nicht mit der anvisierten Zielgruppe vereinbar. Wahrscheinlich war es aber genau diese Grundidee, die den Weg für die Masters of the Universe ebnete.

Unabhängig von *Conan* lag bei MATTEL seit 1979/80 bereits ein

grobes Gerüst für eine Fantasy Toyline vor. Dieses *Conan* ähnliche Konzept grub man daher wieder hervor und steckte alle Energie in diese kindgerechte Mixtur aus Low-Fantasy und Science Fiction.

Der Kampf um Eternia hat begonnen...

Das Konzept zu MotU (wie Masters von Fans gerne abgekürzt wird) war einfach aber effektiv. Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse ist das zentrale Thema. Auf dem Planeten Eternia müssen sich die friedlichen Bewohner immer wieder den Angriffen des dämonenhaften Skeletor und seinen Monsterkriegern erwehren. Skeletor will die Macht über Eternia an sich reißen. Dafür muss er die Kontrolle über Castle Grayskull bekommen, die





Burg der Zeitlosen. Sie bildet das Zentrum der Macht Eternias. Über die Burg wacht die Zauberin von Grayskull. Sie ist auf die Hilfe eines Beschützers angewiesen, um das Gleichgewicht der Macht halten zu können. Diesen Beschützer findet sie in dem Thronfolger Eternias: Prinz Adam. Mit Hilfe eines magischen Zauberschwerts kann sich Adam bei Gefahr in den tapferen Krieger He-Man verwandeln, den Stärksten der Starken. Nur die Zauberin von Gravskull. Man-At-Arms. der Waffenmeister und Orko, der kleine Zauberer, kennen He-Mans wahre Identität. Gemeinsam mit ihren Freunden stellen sich die Masters of the Universe den Angriffen Skeletors entgegen.

diabolischen Bösewicht Skeletor passte perfekt. Die Stereotypen des ewigen Kampfes zwischen Gut und Böse waren geboren. Das märchenhafte Fantasy-Setting Eternias bot für die Entwickler der Actionfiguren ein breites Feld an ausgefallenen und unterschiedlichen Orten und Charakteren. Die phantastischen Welten Eternias waren aber nicht nur voll mit Dämonen, Magiern, Drachen und anderen typischen Sword & Sorcery-Elementen. Die Sci-Fi-Elemente. von modernen Gefährten und Gleitern bis hin zu futuristischen Waffen und Robotern, sorgten für eine kreative Bandbreite an Figuren, Fahrzeugen und Playsets. Die Zeiten starrer Püppchen waren jedoch längst vorbei. So versuchte man bei vielen Figuren bestimmte "Fähigkeiten" unterzubringen, die

Das MASTERS-

Spielzeugläden

Fieber in den 80er: Volle Regale in den





Das legendäre Aufeinandertreffen von Superman und He-Man in Superman Extra 6 von EHAPA (links), deutsche Comics und Werbehefte



Die erste Folge 'Sternenstaub' der beliebten Masters of the Universe-Hörspiele von EUROPA

für größeren Spielspaß bei den Kleinen sorgen sollten. Ob Federmechanismen für Schlagbewegungen, ausfahrbare Hälse, veränderbare Waffenarme, wasserspuckende Köpfe oder wechselnde Gesichter. Viele der *Masters*-Figuren boten interessante und neue Gadgets und trugen maßgeblich zum aufkommenden Erfolg im Kinderzimmer bei.

Angriff auf das Kinderzimmer...

Zum Start ihrer neuen Toyline fuhr MATTEL weitere Geschütze auf, um Masters zum großen Erfolg zu führen. Beim Kauf einer Masters-Actionfigur fand man neben der Spielfigur ein kleines Mini-Comic in der Verpackung vor. Die Heftchen wurden hauptsächlich von MATTEL selbst, zeitweise aber auch vom

amerikanischen Comicverlag DC COMICS produziert, der durch seine Heldenfiguren wie *Superman* und *Batman* zu Weltruhm gelangte.

Comics erfreuten sich Diese großer Beliebtheit, da sie einen Einblick in die Hintergrundgeschichte der Helden von Eternia gaben. In dem ersten Mini-Comic wurde noch die ursprüngliche Herkunftsgeschichte von He-Man präsentiert, die sich heute aber nicht mehr mit dem allgemein bekannten Kanon der Masters-Geschichten deckt. Hier wurde He-Man als Mitglied eines Barbarenstammes eingeführt, der sich auf den Weg macht, um Eternia vor der drohenden Gefahr zu beschützen. Unterwegs rettet er die grünhäutige Zauberin, eine heute als "Green Goddess" bekannte Ur-Variante











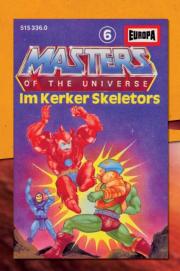
der späteren Zauberin von Grayskull. Sie ist es, die ihn in die Geheimnisse von Castle Grayskull einweiht und auf den Kampf gegen Skeletor vorbereitet. Von He-Mans Alter-Ego Prinz Adam war hier noch nichts zu sehen. Prinz Adam lernte der DC COMICS-Leser etwas später kennen. Etwa parallel zur Entstehung der FILMATION-Zeichentrickserie wurden einem Superman-/He-Man-Crossover auch Adam und das Königreich Eternia eingeführt. Damit wurde eine wichtige Neuerung im Masters-Kanon etabliert, die für viel Abwechslung und einige spannende Momente in den Geschichten sorgte: die Geheimidentität des Helden. So wurde der ruhige, unscheinbare Königssohn Adam vorgestellt, der sich bei Gefahr in den Helden He-Man verwandelt.

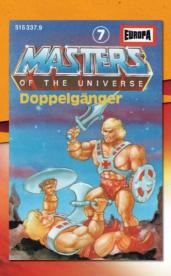
Das Superman-/He-Man-Crossover, ein paar weitere Comic-Specials innerhalb der beliebtesten Serien des laufenden DC COMICS-Programms, sowie eine dreiteilige Mini-Serie brachten weitreichende Aufmerksamkeit und hatten einen großen Werbeeffekt.

Die Masters starten durch...

MATTELs Toyline entwickelte sich zum Überraschungserfolg. Im zweiten Jahr konnten die Verkäufe um ein Vielfaches gesteigert werden. Die Spielzeugläden waren voll mit den *Masters*-Figuren. Als zusätzlicher Clou erwies sich die Produktionen der gleichnamigen Zeichentrickserie von FILMATION. FILMATION war bis dato für Cartoons wie *Flash Gordon*, *Ein Fall für Batman*, *Tarzan* usw. verant-

wortlich. Die Serie legte den allgemeingültigen Kanon fest und führte wichtige Elemente wie den kleinen, schwebenden Zauberer Orko und den bekannten Verwandlungsspruch He-Mans "By the Power of Grayskull, I have the power" ein. FILMATION produzierte Folgen. Die Serie avancierte zum Hit und bescherte MATTEL einen gigantischen Abverkauf in den Spielzeugläden. MATTEL erfand immer wieder neue Charaktere und Fahrzeuge und konnte damit das MotU-Universum stetig erweitern. Auch Deutschland wurde von dieser Welle erreicht. Während in den USA das Masters-Fieber seinem Höhepunkt entgegen steuerte, entwickelte sich auch in Deutschland der Erfolg kontinuier-Die ersten Werbehefte machten auf die erfolgreiche

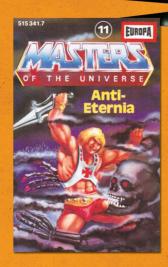




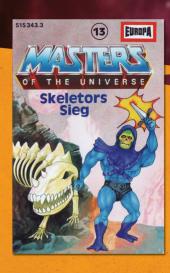












Spielzeugreihe aus Übersee aufmerksam. Der CONDOR-INTER-PART-Verlag erwarb 1984 die Rechte, um eigene Masters-Comics produzieren zu können. Die Stories der Comichefte wurden von dem erfahrenden Sci-Fi Autor Wilfried A. Hary geschrieben. Für die grafische Gestaltung war der deutsche Comiczeichner Michael Götze verantwortlich, der bereits durch Familie Feuerstein und der Sesamstraße Erfahrungen mit Lizenz-Umsetzungen sammeln konnte. Der Verlag brachte von 1984 bis 1986 zehn Ausgaben im Albumformat, sowie zwei Taschenbücher heraus. Die Comics wurden in mehreren Ländern übersetzt und veröffentlicht. Die Masters waren nun auch hierzulande in aller Munde, sehr zum Leidwesen vieler Eltern und Pädagogen.

Hörspiele aus fernen Welten...

Das MotU-Franchise machte sich in allen möglichen Bereichen bemerkbar. Ob Bettwäsche, Malhefte, Lunchboxen oder Sammelsticker. Die Masters eroberten auch jenseits der Actionfiguren das Kinderzimmer. So war es nur eine Frage der Zeit, bis der Hörspielsektor auf He-Man und Co. aufmerksam wurde. Im englischsprachigen Raum gab es zum Beispiel die beliebten Read Along-Kassetten von KID STUFF, in denen man parallel mit einem illustrierten Heft die Geschehnisse der Geschichten verfolgen konnte. Mit The Power of Point Dread brachte MATTEL einen Comic samt Hörspiel auf Vinvl raus. Die Illustrationen stammten vom erfahrenen MotU-Mini-Comic-Zeichner Alfredo Alcala. Aber auch in Deutschland blieb der Erfolg der Masters nicht unentdeckt. "Märchenkönigin" Heikedine Körting, vom traditionsreichen Hörspiellabel EU-ROPA, wurde durch Kinder im Bekanntenkreis auf die beliebte Spielzeug-Reihe aufmerksam. EU-ROPA hatte bereits ausreichend Erfahrungen mit lizenzierten Titeln sammeln können. So produzierten sie unter anderem erfolgreich Die drei ???, TKKG, Perry Rhodan, Flash Gordon und viele weitere Serien. Das Gespür für aktuelle und populäre Themen war einer der Gründe für den stetigen Erfolg der beliebten Hörspielschmiede. So bemühte man sich um die Rechte und konnte 1984 mit der Produktion der Abenteuer vom Planeten Eternia beginnen. Für die war einmal mehr Skripte H.G.Francis zuständig, der mit

'The Power of Point Dread'/'Danger at Castle Grayskull' auf Vinyl mit illustriertem Begleitheft











seinen Adaptionen die EUROPA-Hörspiele der 80er sehr geprägt hatte (siehe PLAYtaste # 01, Gruselserie-Special). Für die Regie war Heikedine Körting persönlich verantwortlich.

Magnum spricht He-Man...

Wie üblich bei EUROPA setzte man auf prominente deutsche Sprecher und Schauspieler. So konnte man für die Hauptrolle des heroischen Verteidigers He-Man den beliebten Synchron-Sprecher Norbert Langer gewinnen. Langers Stimme war vor allem durch die Synchronisation des von Tom Selleck gespielten Privatdetektivs Thomas Magnum in aller Ohren. Aber auch He-Mans Widersacher wurde bravourös besetzt. Als Skeletor konnte man Peter Pasetti hören, dessen

Stimme dem geübten Hörer als Alfred Hitchcock in den Drei ???-Hörspielen bekannt war. He-Mans väterlicher Freund Man-At-Arms wurde von Karl-Walter Diess gesprochen, der zu diesem Zeitpunkt vor allem als Arzt in der Schwarzwaldklinik zu sehen war. Auch Traumschiff-Bordarzt Horst Naumann überzeugte als Erzähler. Die Rolle der Teela, die Tochter von Man-At-Arms und Befehlshaberin der königlichen Wache, wurde von Monika Gabriel gesprochen. Besonders markant und ungewöhnlich war das Spiel von Matthias Grimm als Orko. Grimm konnte mit seiner hohen, quietschigen Stimmfarbe den kleinen. schwebenden Zauberer Leben einhauchen. Aber auch die Nebenrollen wurden mit bekannten Stimmen besetzt.



Märchen sind für Kinder wichtig...



Deutsches MotU-Werbeaterial

Autogrammkarten von He-Man-Sprecher Nobert Langer und Skeletor-Sprecher Peter Pasetti







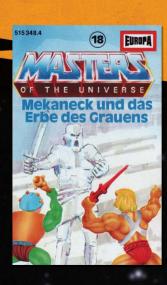


So konnte man regelmäßig Christian Rode, Eric Vaessen, Andreas van der Meden, Jürgen Thormann, Douglas Welbat, Eckart Dux, Gisela Trowe und viele weitere Stars der Synchronszene hören.

Autor H.G. Francis orientierte sich anfangs noch an den Ausgangssituationen der ersten Comics, vermischte sie aber mit einigen Neuerungen der FILMATION-Zeichentrick-Serie, was zu einigen Widersprüchen in den ersten Hörspielfolgen führte. So wohnten die Verteidiger Eternias zu Beginn noch nicht im königlichen Palast, sondern auf Schloss Grayskull und Teela wurde noch als Herrin von Eternia bezeichnet. Auch nutzte Francis oft die künstlerische Freiheit und interpretierte die Herkunftsgeschichte der ein oder anderen Figur neu. Grund dafür waren die noch bruchstückhaften Informationen, die zu diesem Zeitpunkt den Hörspielproduzenten zur Verfügung standen. Wenn man die Widersprüche zum späteren offiziellen Kanon der Reihe ignorierte, wurde dem MotU-Fan eine durchaus düstere und ideenreiche Version der Giganten des Universums geboten. Gerade das ernsthafte Spiel der Schauspieler, die stimmungsvolle Soundkulisse und die fantasy-lastigen Abenteuer sorgten dass sich **EUROPAs** Masters-Interpretation wohltuend von der sehr moralisch angehauchten Zeichentrick-Serie abhob. Die von EUROPA eigens kreierte, filmreife Musik tat ihr übriges. Allein die martialisch wirkende Titelmelodie ist um einiges kraftvoller und heroischer als jene der Cartoons.

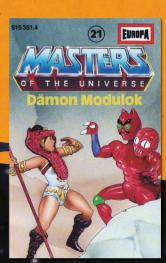
EUROPA zaubert Sternenstaub...

In der ersten Folge Sternenstaub wurde der Hörer gleich zu Beginn mit den wichtigsten Figuren und Eigenschaften vertraut gemacht. Auch hier war der Unterschied zum FILMATION-Skeletor deutlich zu hören. Pasettis Interpretation des Herrschers der Unterwelt war um einiges diabolischer und beklemmender. Mit dem lustigen Hofzauberer Orko, dessen Zauberkünste mehr schlecht als recht waren, bot man einen heiteren Gegenpol mit viel Situationskomik. Francis baute von Beginn der Reihe das beliebte Superheldenmotiv um die Geheimidentität als immer wiederkehrendes Merkmal ein. So entstanden viele lustige Momente in denen der scheinbar verträumte und friedvolle















Europaweit erschienen Gift-Sets mit Figuren und Hörspielen

Adam vor Teela sein Alter Ego verbergen musste. Ein Running Gag, der in vielen Folgen aufgegriffen wurde.

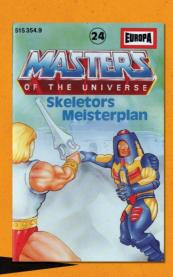
Die fehlenden Hintergrundinformationen, deren Francis ausgesetzt war, sorgten neben den bekannten Widersprüchen auch für interessante Aspekte. So erfuhr der Hörer in der zweiten Folge, Das Todestor, einiges über die Ursprünge Skeletors. Ein ärgerlicher Fehler hingegen war das hinzudichten eines Cousins für He-Man. Wie kann das Alter-Ego von Prinz Adam einen Vetter haben? Aber auch hier wird der Hörspaß nicht getrübt. Im Gegenteil. Die ersten beiden Masters-Hörspiele avancierten zu Verkaufsschlagern und konnten jeweils mit der Goldenen Schallplatte ausgezeichnet werden. EUROPA hatte mit ihrer Masters-Reihe den Nerv der Zeit getroffen und alles richtig gemacht. Auch die darauffolgenden Episoden konnten mit Spannung und fantasievollen Ideen überzeugen. Höhle des Schreckens gehört mit zu den beliebtesten Folgen der Reihe. Das liegt sicherlich an dem starken Spannungsaufbau und der "Tour de Force", die He-Man und seine Freunde bis zum Finale mitmachen müssen. Diese Folge war neben Sternenstaub Bestandteil des beliebten He-Man/Skeletor-Gift-Sets. Dieses Gift-Set beinhaltete eine He-Manund Skeletor-Figur sowie eine Hörspielkassette und war damit der ideale Einstieg in die Welt der Giganten. Das Gift-Set ist heute eines der begehrtesten und teuersten MotU-Sammlerobjekte.

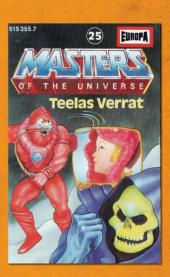
Auffällig war der geringe Einsatz

von Pasetti in den ersten Folge. So kam er teilweise gar nicht vor oder wurde in Höhle des Schreckens sogar komplett von Franz Josef Steffens ersetzt. Ob Pasetti terminoder krankheitsbedingt nicht zur Verfügung stand ist unklar. Ab Folge 6, Im Kerker Skeletors, war Pasetti als Skeletor wieder in gewohnter Qualität zu hören. Dabei stellte diese Folge einen wichtigen Wendepunkt dar, da die Reihe nun inhaltlich im bekannten Masters-Kanon ankam. Die Helden wohnten im königlichen Palast von Eternia, Teela war die Befehlshaberin der königlichen Wache und Zoar, der Adler der Giganten, und die Zauberin von Grayskull waren endlich der gleiche Charakter. Grund für die Angleichung an die offizielle Masters-Historie waren wohl die Hintergrundinformationen



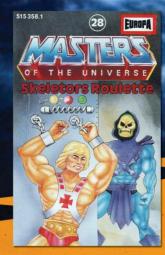












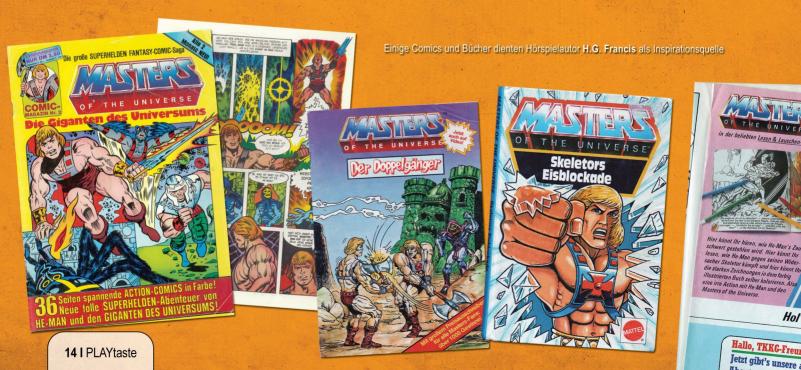


durch Comics, Bücher und Videos, die Deutschland mittlerweile überschwemmten. So orientierte man sich bei Im Kerker Skeletors lose an den Plot des deutschen INTER-PART-Comics Nr. 2 In der Gewalt der Spinnen und in der Folge Der Doppelgänger wurde die Geschichte des gleichnamigen Werbecomics aufgegriffen. Trotzdem ließ es sich Francis nicht nehmen, auch weiterhin eigene Origins zu einzelnen Charakteren zu erfinden. Die Ebene der Ewigkeit bot beispielsweise eine eindringliche und schockierende Szene über die Entstehung von Skeletons Leibwächter Trap Jaw Francis griff auch in Anti-Eternia die Grundidee weiteren INTERPART-Comics auf. Die Hörspielvariante zu Das Ende der Welt (MotU-Comic-Magazin Nr.1, 1984, IN-

TERPART-Comics) besticht durch die ungewohnt düstere und gruselige Atmosphäre. Ein absolutes Highlight der Reihe. Mit dem Buch Skeletors Eisblockade lieferte der britische Verlag LADYBIRD die literarische Vorlage zur Folge 14, Der feurige Eisvogel. Ein weiteres Highlight der Reihe bietet die Folge Nacht über Castle Grayskull, die gleichzeitig den Zweiteiler um die alten Magier einleitet. Am Ende des Zweiteilers wird eine neue, wichtige Figur in das Masters-Universum eingeführt: Hordak, der Anführer der "Wilden Horde". Er wird hier als ehemaliger Lehrmeister Skeletors präsentiert. Damit hatten es die Masters mit neuen, ernstzunehmenden Gegnern zu tun. Und auch Skeletor konnte sich nicht sicher sein, ob sein ehemaliger Mentor nicht eigene Pläne verfolgte. Die

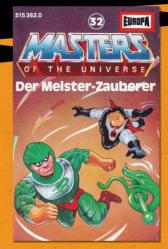
Erweiterung um Hordak und seine Wilde Horde war ein schöner Schachzug, der einiges an spannenden Konflikten mit sich brachte. In den weiteren Folgen waren immer wieder neue Figuren und Fahrzeuge zentraler Dreh- und Angelpunkt der Handlung. So wurde gleichzeitig der Entwicklung in den Spielzeugläden entsprochen und die Kleinsten auf die stetig wachsende Produktpalette aufmerksam gemacht. Das hatte jedoch zur Konsequenz, dass einige der späteren Episoden etwas konstruiert und überladen wirkten. Einige Folgen wurden von REMUS neu aufgelegt und erschienen innerhalb der Lesen & Lauschen-Reihe mit Variantcover und illustriertem Begleitheft. Ein weiterer Clou für die Gewinnung neuer Hörer war die Masters-Sonderfolge Die Giganten

Abenteuer auch als











des Universums, die von Fans als "Folge 0" betitelt wird. Diese Promo-Folge lag dem EHAPA-Comic-Magazin Nr. 8 von 1988 und einem heute heiß begehrten Geschenkset bestehend aus He-Man und Skeletor bei. Inhaltlich ist die Geschichte nicht der Rede wert. Ein kleiner Junge von der Erde erwacht auf Eternia und wird von Man-At-Arms in die Welt der Masters eingeführt. Wichtig ist die Folge wahrlich nicht, bietet sie doch nur für Neueinsteiger einen guten Überblick über die Reihe und deren Charaktere.

Der Anfang vom Ende...

Nach dem phänomenalen Erfolg der Toyline stellte sich langsam Ernüchterung durch sinkende Verkaufszahlen ein. Die Spielzeuggeschäfte waren voll mit den Masters-Actionfiguren, jedoch sank die Nachfrage stark. Auch die auf Mädchen zugeschnittene Princess of Power-Reihe konnte das Interesse nicht mehr wecken. Selbst der groß beworbene Masters- Kinofilm mit Dolph Lundgren erwies sich als Flop an der Kinokasse. Auch EUROPA bemerkte das schrumpfende Interesse und bereitete das Ende der Hörspiel-Reihe vor. Hier muss man hoch anrechnen, dass die Reihe nicht einfach vom Markt genommen wurde, sondern mit einem fulminanten Fünfteiler beendet wurde. Da die Auflage nicht mehr so hoch wie zu Beginn war, sind die letzten Episoden heutzutage etwas schwieriger zu bekommen. Die finalen Folgen boten noch einmal einiges an Dramatik und Spannung, da Skeletor

seinem Ziel, Herrscher über Eternia zu werden, so nah wie nie zuvor war. Rückblickend kann man sagen, dass wir durch die Hörspiele von EUROPA einen ganz eigenen Blick in die Welt der Giganten bekommen haben, um den uns die Fans weltweit beneiden. MATTEL versuchte auf dem Spielzeug-Markt das Ruder herumzureißen. So wurde die Toyline neu konzipiert. Mit dem Versuch He-Man und Skeletor in die Zukunft und damit im SF-Setting anzusiedeln, konnte man jedoch nicht an alte Erfolge anknüpfen. Trotz neuer Figuren, Fahrzeuge, einem EUROPA-Übergangs-Hörspiel und einer Zeichentrick- Serie wurden die New Adventures of He-Man nicht angenommen. Das

wachsende Interesse an Spiele-

konsolen und neue Figuren-Reihen

Werbung für die 'Lesen & Lauschen'- Masters-Prudukte von REMUS, sowie die REMUS-Variante von 'Der Baum der sterbenden Zeit'







Mettl Kinenlaket von 1007





wie die beliebten *Turtles* oder *Power Rangers* ließen He-Man merkwürdig antiquiert aussehen. Das sollte sich auch die nächsten Jahre nicht ändern.

Werbeheft und Comic für 'He-Man-Die neue Dimension'

MATTEL erinnert sich an ein Erfolgskonzept...

Lange Zeit war es sehr ruhig um Masters. Erst kurz vor dem Jahrtausendwechsel erinnerte man sich bei MATTEL an den alten Erfolgs-Franchise. Grund dafür waren die großen Fangemeinden im Internet, die sich nach wie vor ihrer Kindheitsidole erfreuten. Dem Interesse an Masters zollte MATTEL mit einer Neuauflage der alten Figuren aus dem 80ern Tribut. Im Jahr 2000 brachte der Spielzeugriese die sogenannte Commemorative Series heraus, originalgetreue Repliken

der alten Figuren. Gerüchten zufolge musste MATTEL bei eBay einige der alten Figuren erwerben, um neue Gussformen herstellen zu können, da die alten nach damaligem Gebrauch zerstört worden waren. Dadurch das He-Man & Co. durch die Retro-Figuren wieder ins Gespräch gekommen sind, fing MATTEL an, das Masters-Konzept wieder aufzugreifen und einen Neustart der Toyline einzuleiten. Mit modernisiertem Aussehen, neuen Comicheften und einer neu produzierten Zeichentrickserie versuchte man ab 2002, an alte Erfolge anzuknüpfen. In dem neuen Cartoon konnten die deutschen Zuschauer EUROPA- He-Man Norbert Langer als König Randor hören. Eine schöne Geste.

Leider konnten die Verkaufszahlen auch hier nicht überzeugen, so dass die Figuren nach 2 Jahren wieder aus den Regalen der Geschäfte verschwanden.

Treue wird belohnt...

Der Rückschlag tat dem Interesse an den *Masters* keinen Abbruch. So konnten Homepages wie das deutschsprachige He-man-Forum, www.planeteternia.de, stetig neue Mitglieder verzeichnen.

Die Internet-Communities sorgten dafür, dass die Faszination der Masters-Figuren nie verschwand. Das blieb auch MATTEL nicht verborgen. Für die treuen, weltweiten Fans ließ sich MATTEL daher etwas besonderes einfallen. Seit 2008 kann man exklusive Sammler-Figuren direkt über MATTEL beziehen. Mit den neuen MotU-Classic-Figuren minimierte















der Spielzeugkonzern das Risiko von finanziellen Verlusten, da die neuen Figuren in Kleinauflagen speziell für den Sammlermarkt angeboten wurden und ausschließlich über MATTELs Onlineshop geordert werden konnten. So kamen MotU-Fans weltweit in den Genuss neuer He-Man-Figuren. Bei der Gestaltung der neuen Reihe achtete MATTEL akribisch darauf, ein "Retro-Feeling" zu erzeugen, da die Figuren sehr ursprünglich und nah an den Originalen modelliert wurden. Dass die Figuren etwas größer und gelenkiger waren, wurde positiv aufgenommen. Im monatlichen Rhythmus erscheinen bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt immer wieder neue Figuren, die sich großer Beliebtheit erfreuen. Auch im Comicsektor hat sich wieder etwas getan. DC

COMICS veröffentlichen seit einigen Monaten neue *MotU*-Comics. *Masters* ist mittlerweile ein fester Bestandteil der modernen Pop-Kultur geworden und als Kult-Reihe nicht mehr wegzudenken.

So wird es sicherlich nur eine Frage der Zeit sein, bis auch das Kino sich an He-Man erinnert und es eine Verwertung und Wiederbelebung des Franchise geben wird. Bei der Macht von Grayskull!

Ein Artikel von Wolfram Damerius und Sebastian Vogel

Weiter Informationen:

www.mattycollector.com

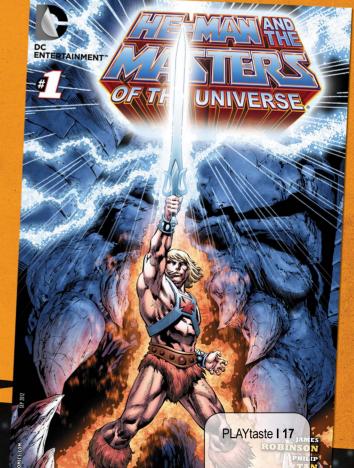
www.planeteternia.de

www.dccomics.com

Aktuell: Masters als App im iTunes-Store oder als neues Comic von DC COMICS







Piraten aus dem Norden

FINITE CEN

Mit ihrer historischen Piratenhörspiel-Reihe betritt Hörspiel-Newcomer ASGARD neue Wege. Die PLAYtaste stellt den abgeschlossenen Mehrteiler vor...

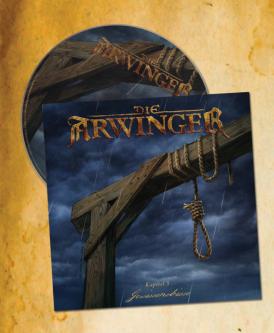
Der Hörspielmarkt ist voll mit fortlaufenden Serien, deren Abschlüsse auf sich warten lassen. Doch es gibt auch Ausnahmen: Die Hörspielserie Die Arwinger von dem Label ASGARD bietet eine Hörspielreihe in fünf Teilen. Das macht Die Arwinger in der Serienlandschaft zu etwas besonderem. In fünf Folgen, die innerhalb eines Jahres erschienen sind, wird eine abgeschlossene komplett schichte erzählt. So muss der Hörer nicht auf weitere Folgen warten und bekommt in kürzester Zeit die Gesamthandlung präsentiert. Abgerundet wird die finale

Folge sogar noch mit einer Bonus-Soundtrack-CD, doch dazu später mehr.

Steigen wir ein in die Welt der Arwinger: Wovon handelt die Serie? Die Geschichte ist im Deutschland des 15. Jahrhundert an der Nordsee angesiedelt. Hauptcharakter ist Johann Torn (gesprochen von Martin Sabel), der als einziger Überlebender eines Pestschiffes widerwillig von Piraten aufgenommen wird und sich sowohl an Deck als auch an Land beweisen muss. Eines Tages ist es dann soweit, Johann Torn wird in den mys-

teriösen Piratengeheimbund der Arwinger aufgenommen und muss schnell feststellen, dass dort mafiöse Strukturen herrschen. Erzählt wird die Geschichte jedoch rückblickend, denn direkt zu Beginn der ersten Folge geraten einige Piraten in einen Hinterhalt, aus dem als einziger Überlebender Johann Torn hervorgeht. Dieser wird von der Hanse gefangen genommen und in den Kerker geworfen. Hier beginnt er, dem Kerkermeister (gesprochen von Ulrich Bähnk), seinen kompletten Werdegang als Pirat zu erzählen. Die Serie beschreibt die Suche des jungen Johann Torn





nach sich selbst. Vor der Kulisse der friesischen Nordseeküste um 1420 n. Chr., knüpft die Handlung an die Blütezeit der Hanse an. Da es sich hier um eine fortlaufende Serie handelt, ist es leider schwierig weitere Teile der Geschichte zu erzählen, ohne dass man damit gleich den Handlungsverlauf der folgenden CDs vorwegnimmt. Wir hoffen aber trotzdem, euch mit diesem Artikel die Piraten-Abenteuer-Serie schmackhaft zu machen. Skeptische Serienkäufer können hier getrost zugreifen: Mit dem letzten Teil wird die Geschichte um Johann Torn abgeschlossen.

Piraten sind ein unverbrauchtes Thema im Hörspielbereich, was für besonders viel Spaß beim Hören sorgt. Wer jetzt aber glaubt, man würde auf den erfolgreichen Fluch-der-Karibik-Zug aufspringen, der liegt falsch. Denn Die Arwinger ist eine wesentlich ernstere Piratengeschichte, weswegen sich Vergleiche hier nicht anbieten.

Die Inszenierung der Hörspiele glänzt mit einer stimmungsvollen Soundkulisse und bietet mosphärische Musik, für die auch der Regisseur des Hörspiels, Michael Reffi, verantwortlich war. Das abschließende fünte Kapitel erschien als Doppel-CD. Neben dem Hörspiel liegt eine umfangreiche Soundtrack-CD von über 60 Minuten (verteilt auf 40 Tracks) bei, die sich hören lassen kann. Dadurch wird die Serie in ihrem Komplettpaket noch einmal abgerundet. Hier hat das Newcomer-Label ASGARD alles richtig gemacht, um den Hörspielfan vollends zufriedenzustellen.

Die Cover der Hörspiele sind ansprechend gestaltet und setzen den jeweiligen Folgeninhalt sehr gut in Szene. Das Artwork stammt vom Illustrator Alexander von Wieding (www.zeichentier.com). Im Booklet gibt es einige schöne Details und Hintergrundinformation zum Inhalt der Serie. So sind z.B. verschiedene Begriffe aus dem damaligen Sprachgebrauch in einem Kurz-Glossar erklärt, ein Logbuch und eine Seekarte sind außerdem vorhanden. Durch dieses Bonusmaterial kann der Hörer noch tiefer in die Abenteuer der Arwinger eintauchen.

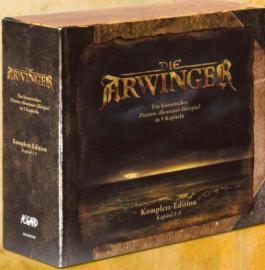
Aktuell sind Die Arwinger in mehreren Kategorien für den Hörspielpreis Ohrkanus nominiert, welcher Ende April 2013 verliehen wird. Wer jetzt Lust auf ein tolles Piratenabenteuer bekommen hat, dem sei die günstige Komplettbox ans Herz gelegt, welche alle fünf Hörspiele in einer Sammelbox beinhaltet. Wer bereits die ersten Folgen der Arwinger auf CD besitzt, muss ebenfalls nicht auf die Sammelbox verzichten: Über die offizielle Internetseite www.arwinger.de bekommt man zu der Einzelbestellung der letzten Folge zusätzlich eine leere Sammelbox für seine Hörspiel CDs als Goodie.

(Dennis Künstner)

weitere Informationen:

www.arwinger.de





Hörempfehlungen

Hier empfehlen wir Klassiker, aktuelle Veröffentlichungen, Geheimtipps oder ganz persönliche Lieblingshörspiele...

"Mark Brandis Hörspielbox Folge 1-4"

(FOLGENREICH / UNIVERSAL)



Eine Hörempfehlung von Karsten Sommer

"Die Zukunft - trotz aller Errungenschaften so ungewiss wie nie zuvor."

Dies ist keine unveröffentlichte Einleitung zu Raumschiff Enterprise, die seit Jahren in den Katakomben der Arena Synchron Berlin verschollen war, sondern der Prologtext zu einer grandiosen Science-Fiction-Hörspielserie Postder Kassettenkinder-Ära. Die Serie heisst Mark Brandis und sein Namensgeber ist seines Zeichens Testpilot der Venus-Erde-Gesellschaft für Astronautik, kurz VEGA. Hmmm, Testpilot! Das an sich klingt ja schon einigermassen interessant. Doch Mark Brandis hat so viel mehr zu bieten als simple Testpilotenabenteuer. 2007 veröffentichte "steinbach sprechende bücher" die erste Folge mit dem Titel Bordbuch Delta VII sowie drei weitere Folgen. die als Bürgerkriegszyklus bekannt geworden sind, bevor FOLGEN-REICH/UNIVERSAL die Veröffentlichung weiterer Folgen bis zum heutigen Tage übernahm.

Anfang Dezember 2012 erschien eine Mark Brandis - Hörspielbox mit den ersten vier Folgen auf 4 CDs und bietet Neueinsteigern der Serie die Möglichkeit, in eine fantastische Welt einzutauchen, die so lebhaft ist und authentisch zu sein scheint, dass man sich schon fast wie in einem Kinofilm vorkommt. Die Hörspiele basieren auf den Büchern des Autors Nikolai von Michalewsky, die in den 70er und 80er Jahren erschienen waren und die Grundlage für eine hollywoodreife Inszenierung bieten. Im 22. Jahrhundert besteht auf der Erde ein fragiles Gleichgewicht zwischen zwei Machtblöcken: der "Union" Europas, Amerikas und Afrikas und den "Republiken" Asiens und Indiens. Die "Delta VII" mit Kapitän Mark Brandis und anderen Mitgliedern der kleinen Mannschaft unter Commander John Harris kehrt nach wochenlangen Testflügen zur Erde zurück, nur um festzustellen, dass der machtbesessene General Gordon B. Smith aus Texas die "Union" geputscht und eine Diktatur errichtet hat. Smith sucht den Krieg, um die ganze Erde zu beherrschen. Einstige Gegner Smiths sind plötzlich feurige Fürsprecher und die Besatzung der "Delta VII" bleibt keine andere Wahl, als sich den Klauen des Generals und seiner Gefolgsleute durch Flucht zu entziehen. Smith will mit allen Mitteln das Schiff, das mit einem revolutionären Antrieb ausgestattet ist, an sich reissen. Er lässt die "Delta VII" zur Fahndung ausschreiben und die Besatzung als Weltraumpartisanen jagen. Mark Brandis ist der gefallene Held, der ehemals aufstrebende Testpilot, der wegen eines katastrophalen Fehlstarts, für den er die Verantwortung trägt und ein Besatzungsmitglied sein Leben verloren hatte, degradiert worden war. Der Held, der sich einer bösartigen Macht gegenüber sieht, die es aufzuhalten gilt, um sich, seine Lieben und die ganze Welt vor Tyrannei und Sklaverei zu bewahren. Mark Brandis sieht sich vor Aufgaben gestellt, die ihn plötzlich in der Rolle des Schiffskommandeurs wiederfinden und fast verzweifelt gegen die korrupte und ferngesteuerte Macht des Generals ankämpfen lässt. Nicht nur die exzellente Buchvorlage macht dies grandiose Hörspielserie, sondern und vor allem die audiotechnische Umsetzung des Stoffes. mit fantastischen Sprechern und innovativen Effekten und Geräuschen. Die Musikuntermalung ist schwer an die Synthesizer-Musik der 70er angelehnt, erinnert an Meilensteine wunderbare Jean-Michel Jarres Oxygene und Equinoxe oder Tomita und Tangerine Dream, und bietet eine Titelmelodie, die nicht gebührender und epischer hätte ausfallen können. Man trifft auch "alte Bekannte" aus vergangenen EUROPA-Hörspieltagen wieder, wie Wolfgang Kaven aus Kung Fu - Rache für Doc Sunshine und Überfall auf Mountain City, und auch Gernot Endemann aus Die drei ??? und der Karpatenhund und Draculas Insel - Kerker des Grauens.

Von Michalewsky hat mit Mark Brandis eine SF-Serie geschaffen, dessen Charaktere, Handlungen und Themen nicht ausgefeilter hätten sein können. Seine Gegner sind verschlagen, intelligent und unberechenbar. Seine Freunde loyal, seine Verbündeten mal wankelmütig, mal treu. Mark Brandis selber ist der oft mit Zweifeln behaftete Held, der auch dann Entscheidungen treffen muss, selbst wenn dies vielleicht jemandem das Leben kosten könnte. Als Jugendbuchreihe erschienen, ist dies eine Erwachsenen-Hörspielserie par excellence, die seit 6 Jahren seinesgleichen sucht und mit bisher 23 Folgen ein grossartiges Repertoire vorweisen kann.

In unserer schnelllebigen Neuzeit mit allen technischen Entwicklungen hinein transferiert, kommt *Mark Brandis* nicht altertümlich daher, sondern offeriert neue, nachvollziehbare Technologien und angepasste Kommunikationswege. Lässt aber dennoch viel Platz für die Fantasie des Hörers.

"...Weltraumschiff gestartet"

(BERTELSMANN SCHALLPLATTENRING)



Eine Hörempfehlung von Heinz-Peter Göldner (www.hoerspiel-box.de)

Eine der ersten Hörspiel-Eigenproduktionen des Bertelsmann Schallplattenring behandelt das damals topaktuelle Thema der beginnenden Eroberung des Weltalls - ein Thema das aus heutiger Sicht wieder an Aktuallität gewinnen könnte. Das Buch stammt von Kurt Vethake und wurde 1961 unter der Regie von Heinz Schimmelpfennig inszeniert - wobei beide schon verstorben sind aber in Hörspielkreisen nicht unbekannt sein werden. Es wird die fiktive Geschichte des Testpiloten Leutnant Scott Carpenter (gesprochen vom kürzlich verstorbenen Charles Wirths) erzählt, der mit seiner Rakete die Umlaufbahn der Erde erreichen will und den Schwierigkeiten mit denen er bei diesem anspruchsvollen Vorhaben konfrontiert wird. Es wird viel Wert auf fundiertes Fachwissen im Bereich Chemie, Physik und Raketentechnik gelegt und deren Vermittlung an die avisierten jugendlichen Hörer. Und so kommen Fans einer pseudodokumentarischen Produktion hier mit umfangreichen "Technikgebabbel" aus vergangenen Zeiten voll auf Ihre Kosten. Hörspielfans ohne solche Vorlieben werden wohl bald kopfschüttelnd den Tonarm von der Schallplatte nehmen und das wertvolle Sammlerstück wieder im Regal verstauen, denn das Hörspiel klingt aus heutiger Sicht höchst antiquiert, woran sicherlich auch die Musikuntermalung per Hammondorgel ihren Beitrag leistet. Das Hörspiel wurde meines Wissen nie neu aufgelegt und dürfte daher nur als 10 Zoll-Langspielplatte - wenn überhaupt noch - aufzutreiben sein. In meiner Hörspielsammlung möchte ich es trotzdem nicht missen ...

"Jesus von Texas"

(WDR/D>A<V)



Eine Hörempfehlung von Dennis Künstner

Auf den ersten Blick könnte der Titel für einige abschreckend wirken, denn es ist möglicherweise ein religiöses Werk dahinter zu vermuten. Allerdings handelt es sich bei Jesus von Texas um eine gesellschaftskritische Satire Autors "DBC Pierre" (Dirty but clean Peter), die gleichzeitig sein erster Roman war. In diesem Hörspiel wird die Geschichte eines Jugendlichen mit dem Namen Vernon Little erzählt, der als Mittäter für den Amoklauf seines Freundes an Highschool verantwortlich gemacht wird. Trotz seiner Unschuld reichen Vernons Alibis nicht mehr aus, so dass er die Flucht durch die Staaten antreten muss, während die Medien seine Anklage und die Hinrichtung fordern.

Die Geschichte über den Medieneinfluss und die spätere Verurteilung zum Tode von Vernon Little regt zum nachdenken an. Gleichzeitig sind die vorgestellten Charaktere und Situationen so absurd, das diese Satire auch mit witzigen Momenten glänzen kann. Das Hörspiel bedient sich einer

derben Umgangssprache und das könnte eventuell dafür sorgen, dass einige Hörer diesem Werk distanzierter gegenüberstehen. Trotz einiger Kürzungen der 400-Seiten starken Buchvorlage überzeugt das 56 Minuten lange Hörspiel mit seiner unterhaltsamen Umsetzung. Das Hörspiel ist auf CD erhältlich und wurde vom WDR im Jahr 2004 produziert. Regie und Bearbeitung führte Martin Zylka. Der Synchronsprecher Sven Plate leiht der Hauptfigur Vernon Little seine Stimme und macht dies auf seine bekannt grandiose Art, welche bestens zu diesem Charakter passt. Der Klappentext wirbt mit dem Slogan: "Dieses Buch rockt!" -Dem kann man sich nur anschließen und bestätigen, dass auch die Hörspielumsetzung rockt.

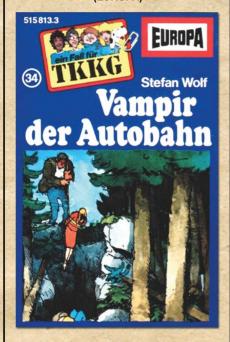


Eine **Kinder**-Hörempfehlung geschrieben von Gastautor **Milo** (10 Jahre)

Es geht um eine Fußball-Mannschaft die Abenteuer erlebt. Diesmal ist es so, dass die Teufelskicker eine Pechsträhne haben und die Mannschaft den Trainer nicht mehr möchte. Dann bekommen sie einen neuen, strengen Trainer. Die Geschichte hat mir sehr gut gefallen, denn sie ist sehr spannend, aufregend und macht Spaß. Die Geschichte ist für Jungen und Mädchen. Aber Mädchen interessiert Fußball vielleicht nicht so sehr. Die Musik und die Sprecher haben mir gut gefallen. Ich würde mir auch neue Teufelskicker-CDs anhören.

"TKKG (34) Vampir der Autobahn"

(EUROPA)



Eine Hörempfehlung von 'Heinz Überreiter'

"Er leidet unter Zwangsvorstellungen. Er glaubt, er sei ein Wolf..."

Unsere düsteren 80er! Retrospektiv als abschließende Dekade der Bundesrepublik anzusehen, in der ein klares Feindbild im gesellschaftlichen Denken fest verwurzelt gewesen ist (Ost-West-Konflikt). Auch auf dem Buch-und Hörspielmarkt für Kinder und Jugendliche konnten sich die Autoren letztmalig ohne Hemmungen austoben und ihrer Zielgruppe fernab political iealicher correctness "Monster, Master und Mörder-Mumien" (Zürcher Weltwoche) erdichten, sehr zur Freude der lieben Kleinen. Stefan Wolf jedenfalls hat das Gebot der Stunde erkannt und 1983 mit "Vampir der Autobahn" eine Vorlage geliefert, die auch hartgesottenen Viertklässlern das Blut in den Adern gefrieren lassen dürfte: Walter Mähling ist krank, geisteskrank. In seinen Wahnvorstellungen meint er, ein Wolf zu sein, der Lämmer fangen müsse, um den kalten Winter zu überstehen. Von seinem Bruder zur "Verwahrung" in das Privatsanatorium Dr. Richard Remplem

("Vielleicht ist Dr. Remplem auch plemplem, Karl!") eingeliefert, gelingt es ihm dort, das Fenstergitter seiner Zelle zu verbiegen und in ein nahe gelegenes Naturschutzgebiet zu entkommen, dass an der Autobahn liegt. Dort reißt der hungrige Wolf ("Zähne wie ein Vampir") ahnungslose Tramper, die er in eine tiefe Grube sperrt, um sie, wie es Kommissar Glockner befürchtet "irgendwann zu verspeisen"...

Die größte Schwäche Wolfs ist es. den Plot seiner Buchvorlagen zumeist um zahlreiche Nebenstränge zu bereichern und diese durch alle nur möglichen und unmöglichen Zufälle miteinander verknüpfen zu wollen. "Vampir der Autobahn" gehört zu den 16 rühmlichen Ausnahmen, die nicht als Hardcover, sondern als Taschenbuch bei Pelikan erschienen sind und eine geringere Seitenzahl aufweisen. In diesem Fall gelingt es Wolf sogar, eine für TKKG-Verhältnisse streckenweise klaustrophobische Atmosphäre zu erzeugen, etwa, wenn er den Kampf der Tramper mit dem "Vampir" und ihre gescheiterten Versuche, der Gefangenschaft entrinnen zu wollen, beschreibt. Das Skript von H.G. Francis beschränkt sich leider ausschließlich auf die Szenen, die TKKG-Perspektive erzählt werden. Doch da sich sowohl die Dialoge als auch die Storyline als absolut kultverdächtig erweisen, fällt diese Tatsache nicht so sehr ins Gewicht. Auf den Einsatz von Bohn-Kompositionen ist hier erstmals verzichtet worden.

Auch die Besetzung der Sprecher ist- wie sollte es bei Europa auch anders sein - ein wahres Fest. Der kürzlich verstorbene Edgar Bessen absolviert seinen zweiten Gastauftritt bei TKKG, ehe er drei Folgen später Wolfgang Draeger als Kommissar Glockner ablöst. Neben Renate Pichler (Hörspielfreunden als "Monsterspinne" bekannt), Ferdinand Dux oder Joachim Richert ist besonders Karl-Walter Diess hervorzuheben, der den gewissenlosen Irrenarzt mimt und emotionslos konstatiert: "Getötet hat er sie wohl nicht. Verschleppt ja." Großes Europa-Hörspielkino. Wenig später wird Diess für den NDR-Tatort "Baranskis Geschäft" vor der Kamera

stehen und unter der Regie von Jürgen Roland in die Rolle des Chefs einer internationalen Agentenorganisation schlüpfen.

"Vampir der Autobahn". Unter diesem Titel hätte auch ein Exploitation-Kracher für das Bahnhofskino verfilmt werden können. Ein Kaleidoskop der Absurditäten schlechthin. Eine Folge, der in den Top Ten der TKKG-Reihe ein wahrer Ehrenplatz gebührt. Konkurrenz für Walter Mähling? Allenfalls Franz Ströter, Adolf Hussler, der "Triebi" und eventuell noch Otto Plegel hätten im TKKG-Kosmos eine Chance, ihn zu bezwingen.

"Die Narbe"

(PSYCHOTHRILLER GMBH)



Eine Hörempfehlung von Wolfram Damerius

Da ist es nun, das letzte Hörspiel der beliebten PSYCHOTHRILLER GMBH von Ivar Leon Menger.

"Die Narbe" führt den Hörer in zwölf Kurzgeschichten in eine unangenehme, kafkaeske Reise in die Abgründe der menschlichen Seele. Autor Patrick Roche läßt uns an den kruden Gedankenwelten von Psychopathen und anderen merkwürdigen Akteuren teilhaben. Die Qualität der unterschiedlichen Folgen und deren Inszenierung ist durchgehend konstant. Inhaltlich gibt es einige Unterschiede zu verzeichnen, ie nach dem wie die einzelnen Geschichten sich dem Hörer erschließen. Stilistisch gibt es verschiedene Mittel bei den unterschiedlichen Kapiteln. So gibt es das inszenierte Hörspiel mit verteilten Sprechern genauso, wie die hörbuchartige Lesung einzelner Sprecher. "Die Narbe" ist ein mutiges Experiment, dass kontrovers und sehr ambivalent wahrund aufgenommen werden wird. Wahrscheinlich eine bewusste Absicht des Autors. Aufgeschlossene Genrefans und Hörer von ungewöhnlichen Stoffen sollten ruhig ein Ohr riskieren und sich der ambitionierten und morbiden mosphäre des Hörspiel hingeben. Die PSYCHOTHRILLER GMBH verabschiedet sich mit diesem Hörspiel nach einigen Jahren vom Hörspielmarkt. Nach ausbleibenden Gewinnen setzt Ivar Leon Menger auf den frischen und lukrativen eBook-Markt. Gerade für den Hörspielsektor ist diese nachvollziehbare Entscheidung ein großer Verlust. Die Mischung aus Qualität, Anspruch, Unterhaltung und überraschenden Wendungen war stets ein Markenzeichnung der Produktionen aus dem Hause Menger. Die Sicherheit für ein qualitativ hochwertiges Endprodukt war stets gegeben. Das können nicht viele. werden das vermissen! Tschüß Ivar, machs gut!

"Arno Schmidt
Nachrichten von Büchern
und Menschen"

(SWR 2)



Eine Hörempfehlung von Andreas P. Rauch

"Wie ein Heinz-Erhardt-Film, nur halt ohne Heinz Erhardt"

... so ungefähr kann man sich als Nachgeborener die Bundesrepublik der 1950er vorstellen. So manches Hörspiel der Zeit kann man parodieren, indem man es einfach neu einspielt – wie Jürgen von der Lippe & Co. es in "Ja, uff erst mal" demonstriert haben.

Ganz und gar nicht mopsigverstaubt kommen dagegen Arno Schmidts Radioessays daher: Dialoge über Literatur. Nicht Goetheund Schillerbeweihräucherung – (seinerzeit) unbekannte Werke und wenig beachtete Schriftsteller wie Tieck, Klopstock oder Brockes kommen zur Sprache. Auch dem Spätwerk des "letzten Großmystikers" Karl May gewinnt der 1914 geborene Schriftsteller Neues und Überraschendes ab. Kostprobe?

- 1. Sprecher: Goethe sagt einmal ...
- 2. Sprecher (unterbricht): ... dann hat er an anderer Stelle bestimmt auch das Gegenteil gesagt!

[...]

- 2. Sprecher: Aber was hat er diesmal wieder speziell an (ironisch betonend) "bedeutend Allgemeinem" geäußert?
- 1. Sprecher (zitierend): "Wenn ein Autor eine Auflage von einer Million erreicht: so muß schon etwas an ihm sein!"

...und schon geht's weiter zum Kern der Sache: Millionen lasen Karl May, aber war er deshalb ein ernstzunehmender Schriftsteller? Ja, meint Arno Schmidt – aber nicht wegen der bekannten Reiseund Kolportage-Romane, sondern wegen des Alterswerks: "Ardistan und Dschinnistan" sowie im "Reiche des Silbernen Löwen".

Das ganze ist derart mit kleinen Anspielungen, Spitzen und Gemeinheiten gespickt, dass es selbst dann glänzend unterhält, wenn man als Deutschunterrichtgeschädigter sonst gar nichts mit "Hochlidderadur" am Hut hat. Oder, vielleicht, gerade dann.

Für die Neuausgabe auf 12 CDs sind alle elf Radioessays technisch aufgearbeitet worden: Der Ton ist kristallklar und makellos. Wer etwas Ungewöhnliches sucht, bei dem das genaue Zuhören mit geschliffener Sprache, viel Witz und mancher interessanten Einsicht belohnt wird, ist hier genau richtig.

"Das Kind"

(AUDIBLE / LAUSCHERLOUNGE)



Eine Hörempfehlung von Markus Stengelin (www.hoerspielsachen.de)

Als der Strafverteidiger Robert Stern zu einem abgelegenen Industriegelände bestellt wird, ahnt er nicht, dass es der Beginn eines Alptraums für ihn sein wird. Ihn erwartet der zehnjährige Simon, der an einem unheilbaren Hirntumor leidet und überzeugt ist, in einem früheren Leben einen Mord begangen zu haben. Tatsächlich führt er den Anwalt und eine Krankenschwester zu den Überresten einer Leiche. Stern will zuerst nicht an die fantastische Geschichte glauben, wird bald aber selbst zum Spielball eines perversen Erpressers, der nicht nur Simons Leben bedroht, sondern Stern auch mit einem tragischen Ereignis aus seiner eigenen Vergangenheit konfrontiert.

Der Download-Anbieter AUDIBLE, der sich sonst auf ungekürzte Hörbuchfassungen spezialisiert hat, wagt mit Das Kind einen ersten Schritt hin zur Produktion eigener Hörspiele. Der Zusatz "ungekürzt" ist dabei ernst zu nehmen, denn tatsächlich hat Regisseurin und Johanna Bearbeiterin Steiner (übernacht) den gesamten Roman des deutschen Thriller-Autors Sebastian Fitzek, wann immer möglich, in ein spannendes Hörspiel verwandelt. Jeder Dialog des Buches ist "verhörspielt", verbleibende Erzählpassagen liest Simon Jäger, unter anderem bekannt als deutsche Synchronstimme von Matt Damon, der für AUDIBLE auch schon das ungekürzte Hörbuch eingelesen hat. Was die Besetzung angeht sind bekannte und begabte Sprecher wie Sascha Rotermund, Tilo Schmitz und Marius Clarén zu hören. Eine wirkliche Entdeckung ist zudem der 13-jährige David Kunze als Simon. Der Erzähleranteil ist zwar immer noch sehr hoch, dennoch funktioniert Das Kind ausgezeichnet als Hörspiel. Denn die Hörspielpassagen sind was Sound und Atmosphäre angeht großartig produziert. Die Geräuschkulisse, mit der auch viele Erzählpassagen unterlegt sind, ist jederzeit passend, egal ob während einer Autoverfolgungsjagd durch die Straßen Berlins, im Inneren einer leerstehenden Disco, oder bei Simons "Fahrt" in den Kernspintomographen. Unterstützt wird die spannende Atmosphäre zudem von einem aufwändigen, eigens für das Hörspiel komponierten Soundtrack. Die Story bietet alles, was das (abgebrühte) Herz eines Thrillerfans begehrt. Es wird blutig, krude, böse und stellenweise absurd. Ein siebenstündiger Hör-Horrortrip, nach dem der geneigte Hörer nicht nur die Kundenbretter in deutschen Supermärkten mit anderen Augen betrachten wird. Ich kann nur hoffen, dass das Experiment "Ungekürztes Hörspiel" viele Hörer finden und in nicht allzuferner Zukunft fortgesetzt werden wird.

"The Satchmo Trilogy"
(FUENF59)



Eine Hörempfehlung von Oliver Wenzlaff (www.comic-culture-verlag.de)

In den Satchmo-Hörspielen geht es um die Weltraumbummler Cy und Sed (letzterer gesprochen von Sascha Draeger alias "Tarzan" aus TKKG). In ihrem Raumschiff Satchmo düsen sie von Planet zu Planet, angetrieben entweder von der bitteren Notwendigkeit, sich ein paar Fyrint verdienen zu müssen, oder aber davon, in irgendwelchen Rocket-Lounges chillen beziehungsweise meteoritenscharfe Polianerinnnen flachlegen zu wollen. Ihre Reise lebt vom Wortwitz der Figuren, und das, obgleich sie teilweise ohne Worte auskommen: Es gibt Charaktere, die mehr husten als reden, und es ist ein derart brachialer Husten, dass man gar nicht anders kann als sich an ihm zu erfreuen (zumal Running Gag quer durch alle Folgen). Nicht der einzige skurrile Einfall, mit dem die Hörspiele gefallen. So gelten beispielsweise Akkorde als allgemein anerkanntes Zahlungsmittel. Ein verzerrtes A-Dur auf der elektrischen Gitarre wird zwar nicht immer genommen, wer aber noch eine akustische Gitarre zur Hand hat, haut dann eben noch einmal in die Saiten - und prompt ist die Zeche gezahlt. Und wer beim keyboardgespielten Fis-Moll-7 ersten Anlauf die 7 nicht hinbekommt und erstmal nur Fis-Moll spielt ("He! Da fehlt noch ne 7!"), der kann die 7 auch durchaus noch nachzahlen. Genial: Statt "Scheiße" heißt es in einer Folge konsequent "Nordic Walking". Ich bin mir sicher, dass dieses Substitut so manchem Satchmo-Fan längst in den alltäglichen Fluchgebrauch übergegangen ist. Kommt es in der Serie in einer Situation ganz schlimm, wird noch ein "Alter" oder auch "Spack!" hinzugefügt, nur um klarzumachen, dass bei den Satchmo-Geschichten tatsächlich ausnahmslos coole Charaktere unterwegs sind. Die Hörspiele geizen übrigens nicht mit Musik, die auch gerne mal solo läuft - aus meiner Sicht ist das allerdings teilweise des Guten zuviel. Gerade in Teil 1 nimmt die Musik gefühlt einen größeren Zeitanteil ein als das eigentliche Hörspiel, so dass das Preis-Leistungs-Verhältnis (aus Sicht von Hörspielliebhabern) hier nicht stimmt. Bei den übrigen vier Folgen stört die Musik dann aber deutlich weniger. Daher insgesamt:

Daumen hoch! Und Nordic Walking, Alter, dass die Trilogy nur aus fünf Folgen besteht.

"übernacht"

(LAUSCHERLOUNGE)



Eine Hörempfehlung von Wolfram Damerius

Die Veröffentlichungen der LAU-SCHERLOUNGE zeichnen sich oft durch die Wahl ungewöhnlicher Stoffe und besonderer Produktionsweisen aus. Fernab von Mainstream- und Genre-Produktionen bilden diese Hörspiele die Schnittstelle zwischem dem kommerziellen Hörspiel und anspruchsvollen Radio-Produktionen. Dort ist auch Johanna Steiners 'übernacht' einzuordnen. In einer erfrischend unaufregenden Art begleitet der Hörer drei unterschiedliche Protagonisten durch eine Sylvesternacht. Der Hörer wird Zeuge dreier individueller Schicksale. Durch den Einsatz einer sehr natürlichen Sprache und wunderbar ungekünstelten Dialovergisst man sehr schnell, dass man einer Inszenierung beiwohnt. So bekommt man das Gefühl sich gemeinsam mit den Figuren durch das nächtliche Berlin bewegen. Die dichte Atmosphäre wird von den dezenten, melancholischen, ruhigen Synthesizer-Klängen von Dirk Wilhelm perfekt untermalt. Abgerundet wird die CD mit dem thematisch passenden Song 'Die Welt hat Geburtstag' von Olli Schulz.

Diese Produktion konnte sich 2012 in der Kategorie "Bestes Hörspiel Erwachsene" durchsetzen und wurde mit dem Hörspielpreis Ohrkanus ausgezeichnet. Zu Recht. Sehr empfehlenswert!

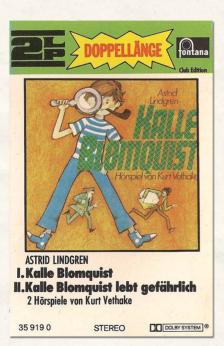
Der Plattenfund Seltene oder vergessene LP-Schätze von den Flohmärkten dieser Welt:

"Kalle Blomquist"

Der heutige Plattenfund beschäftigt sich in dieser Ausgabe mit einem der größten Detektive der Literaturgeschichte. Sherlock Holmes? Nein! Hercule Poirot? Auch nicht! Kein geringerer als Meisterdetektiv Kalle Blomquist erweist uns heute die Ehre, eines seiner großartigsten Abenteuer mitzuerleben.

Kalle langweilt sich. Ja, wenn er doch nur in London oder Chicago wohnen würde. Aber in Kleinköping ist er überflüssig. Die verschlafene Stadt in Schweden braucht keinen Detektiv. Da können ihm auch seine Freunde Anders und Eva-Lotte nicht weiterhelfen.

Mit dem abendlichen 6-Uhr-Zug scheint jedoch ein wenig Abwechslung in den tristen Samstagabend einzutrudeln. Eva-Lottes Onkel Einar kommt ganz überraschend zu Besuch und bevor die drei es auch nur ahnen können, werden die öden Sommerferien zu einem gefährlichen Abenteuer. Da gilt es aus einem alten Burgverlies zu entfliehen, nachts heimlich Fingerabdrücke eines Verdächtigen zu nehmen und schießwütige Gano-





ven zu verfolgen.

Sobald das Titellied spielt, fühlt man sich direkt an die alten, damals noch in schwarz-weiß gefilmten, Kalle-Blomquist-Filme erinnert, die viel zu selten in ARD und ZDF liefen. Großmeister Vethake hatte diesem Hörspiel seinen Stempel aufgedrückt, und wie es sich für einen Profi gehört. schafft er mit wenigen Worten die Atmosphäre eines warmen Sonnabends in den Sommerferien. Und wer kann sich nicht an diese Abende in den Sommerferien erinnern, an denen man mit sich selber nichts anzufangen wusste.

Man trifft die bekannten "vethaketypischen" Sprecher, und diese wie immer in Hochform. Santiago Ziesmer ist Meisterdetektiv Kalle Blomquist, der zwar der Namensgeber des Hörspiels und gleichnamigen Buches der weltberühmten Autorin Astrid Lindgren ist, aber niemals als außergewöhnlicher oder überbegabter "Superheld" daherkommt. Seine Freunde Anders (Steffen Müller) und Eva-Lotte (Ina Patzlaff) sind gleichberechtigte Partner, wenn man so sagen will. Und es ist allein Kalles Verträumtheit und Hartnäckigkeit, unbedingt ein weltberühmter Detektiv zu sein, die dafür sorgen, dass er Onkel Einar (Eberhard Krug) auf die Schliche kommt. Eberhard Krug ist geradezu genial in seiner Art, über seine eigenen Witze lauter zu lachen, als überhaupt jemand, und gleichzeitig kriminell zu wirken, wenn es ernst wird. Auch Redig (Peter Larsen) und Krog (Klaus Jepsen) spielen überzeugend und kindgerecht die zwei Juwelendiebe, und wenn man Schutzmann Bjoerk (Hans Mahlau) reden hört, fühlt man sich sogleich an den guten, alten Schutzmann aus seiner Kindheit erinnert, der schick und präsent den Bürgersteig entlang schritt. Und wenn Peter Schiff erzählt, möchte man einfach nur noch zuhören.

Kalle Blomquist ist ein kindgerechtes Abenteuer, bei dem die Guten noch gut und die Bösen böse genug sind, ohne wirklich ernsthaft gefährlich zu werden. Da sind 110km/h noch richtig schnell und Kuchen und Limonade im Bäckereigarten ein echter Zeitvertreib. Und wenn Kalle nachts zu EvaLottes Haus rüber schleicht, um in dem Giebelzimmer Einars Fingerabdruck zu nehmen, schleicht man, den Atem anhaltend, auf leisen Sohlen mit.

Ein Bericht von Karsten Sommer



PLAYtaste: Wie kam es zu der Labelgründung hystereo?

Ralf Jordan:

Als erstes muss man sagen, dass hystereo nicht wirklich ein Label ist. Es gibt keine CD-Produktionen, die ausschließlich von hystereo verlegt werden. hystereo ist einfach der Name, der mir für meine Hörspielschmiede eingefallen ist. Wir haben 2002 versucht mit "Papis Liebling" ein Label zu starten, aber das war uns zu kostenintensiv. Darum gibt es hystereo "nur" als Hörspielmacher. Wie es dazu kam ist im Prinzip eine etwas längere Geschichte. Mein erstes Hörspiel habe ich 1988 im zarten Alter von 13 Jahren gemacht. Das war zusammen mit Sven Haarmann, den man von Gruselseiten.de kennt. Wir haben uns um dieses Hobby echt jahrelang gekümmert, während sich andere der Pubertät gewidmet haben. Irgendwann kam die entsprechende Technik hinzu und alles wurde immer größer und aufwändiger. Dann haben wir uns einfach gesagt, dass wir das auch mal für die Öffentlichkeit versuchen können und nicht nur für das stille Kämmerlein. Und so ging das 2002 mit "Papis Liebling" los. Immer in kleinen Schritten, aber stetia weiter.

PLAYtaste:

Eure Produktionen widmen sich weniger phantastischen Stoffen, sondern mehr realistischen Themen bzw. dem Thriller-Genre. Ist das eine persönliche Vorliebe?

Ralf Jordan:

Auf ieden Fall! Aber wir haben damals schon gedacht, dass es im Gruselbereich bzw. an übersinnlichen Themen schon genug gibt. Für mich persönlich war es immer sehr viel interessanter, das Setting und die Sachen, die da passieren, irgendwo in der Realität zu verankern. Ich konnte es auch immer schon als Hörer besser nachvollziehen, wenn beispielsweise ein Charakter eine U-Bahn benutzt. Dann ist das nun mal die U3 in Hamburg oder wo auch immer. Man hat dann einen klaren Bezug und das ist für mich immer ganz toll. Deswegen mache ich das heute noch genauso, dass ich meine Hörspiele dort verankere, wo ich auch gerade lebe oder wo man sich das Setting vorstellen kann, Schlösser, Burgen und Verliese kennen wir zwar auch, aber wann sind wir schon mal dort? Ich finde es deswegen schöner, die Nähe zur Realität und zu dem was einen passieren könnte aufzubauen.

PLAYtaste: Markus, wie bist du als Autor zu dem Medium Hörspiel gekommen?

Markus Duschek:

Schon sehr früh. Genaugenommen schon vor der ersten Klasse. Ich habe bei Bekannten im viel zu jungen Alter zwei Platten zu hören bekommen, die mich für mein ganzes Leben prägen sollten. Die eine war von Karl May "Der Schatz im Silbersee", der EUROPA-Zweiteiler, und die andere war

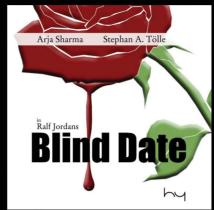
"Nessie – Das Ungeheuer von Loch Ness". Letzteres hat definitiv mein Faible für Dialoge geweckt und das ist eine Passion, der ich heute immer noch gerne fröne. Dialoge zu schreiben ist der Teil beim Drehbuchschreiben, den ich auch am meisten genieße. Als ich die ersten Sachen von der "Neon- Gruselserie" hörte, hatte mich das auch total geprägt. Ich habe dann auch selber angefangen, Hörspiele mit so tollen Titeln wie "Die Insel der Mumien" zu basteln. Die ganze Schulzeit bis hin zum Abitur habe ich immer wieder mit Schulfreunden Hörspiele auf primitivste Weise gemacht. Das habe ich sehr lange und gerne gemacht, bis ich merkte, dass ich gerne mehr schreiben würde. Und nicht nur auf diesem Hobbylevel. Ich habe dann irgendwann mal angefangen massenhaft Filmkritiken zu schreiben. Auf jeden Fall bin ich durch Hörspiele zum Schreiben gekommen. Sie waren es, die in mir die Lust und den Geschmack am Schreiben geweckt haben.

PLAYtaste: Wo ist der wesentliche Unterschied beim Verfassen eines Hörspielskriptes im Gegensatz zum Roman?

Markus Duschek:

Man hat im Hörspiel eigentlich mehr Mittel um die Geschichte zu transportieren. Da wären die Geräusche, die Musik und die verschiedenen Stimmen. Das ist ja eigentlich ein Plus. Der wesentliche Unterschied ist, dass ich in einem Buch seitenlange Beschreibungen







machen kann, die dann ganz genau festlegen wie die Örtlichkeiten und die Charaktere ausschauen. Dafür ist im Hörspiel ja kaum Zeit. Also muss man versuchen, dem Hörer die Dinge vorzugeben, aber gleichzeitig auch genug Freiraum lassen, sich selber ein Bild von den Figuren zu machen. Man darf ihm natürlich nicht alles vorkauen.

PLAYtaste: Wie entstand die Zusammenarbeit zwischen euch beiden?

Markus Duschek:

Als ich 1999 nach Finnland gezogen war, entstand mein erster richtiger Kontakt mit dem Internet. Ich war vor meinem Umzug ein kompletter Internet-Muffel. Eines der ersten Dinge nach denen ich geschaut habe, als ich anfing das Internet zu nutzen, waren Sachen die mich interessiert haben. Z.B. Hörspiele. Unter anderem die Gruselserie von H.G. Francis. Eine gute Freundin gab mir da im rechten Moment einen Tipp und so bin ich auf die Gruselseiten von Sven Haarmann gestoßen, für den ich dann später auch einige Beiträge, wie z.B. den "Grusel Almanach" geschrieben habe. Über Sven entstand dann der Kontakt zu Ralf. Die beiden hatten zu dem Zeitpunkt überlegt, was nach dem Hörspiel "Papis Liebling" kommt. Dadurch entstand dann eine gemeinsame Zusammenarbeit an einer anderen Serie. Da waren wir auf einer Wellenlänge. Die Verständigung untereinander hat sehr gut geklappt. Das war eine sehr positive Erfahrung und hat dafür gesorgt, dass man sich sehr darauf gefreut hat, wieder zusammen zu arbeiten. So zuletzt bei "Schneetreiben".

PLAYtaste: Stichwort "Schneetreiben". Ralf, wie viele Vorgaben gibst du als Produzent, bzw. wie viel Freiraum hast du als Autor, Markus, bei gemeinsamen Projekten, wie "Schneetreiben"?

Ralf Jordan:

Es ist grundsätzlich so, dass ich mit irgendeiner Grundidee schwanger gehe, wo mich die Umsetzung interessiert. So war es bei "Schneetreiben" und so ist es bei unserem aktuellen Projekt. Im weiteren Verlauf entstehen dann im Dialog die Vorgaben. Bei "Schneetreiben" war es dann so, dass ich nur zwei Protagonisten haben wollte und einen Antagonisten. Und vielleicht noch einen Kommissar, der gebraucht wird, um die Geschichte aufzudröseln. Ich habe dann bestimmte Stimmungen im Ohr, die ich umsetzen möchte. Darauf zielt dann meine "Vorgabe" ab. Ich sage dann im konkreten Fall so was wie: "Mach mir doch bitte eine Szene, wo ich einen Schneesturm mit einbauen kann." Oder ich hatte noch die Idee ein Tonbandgerät eine entscheidende Rolle spielen lassen, weil ich gerne den Verfremdungseffekt durch die Bandmaschine einbauen wollte. Das fiel dann leider vom Schneidetisch. Das sind solche Vorgaben. Aber grundsätzlich ist Markus da sein eigener Herr.

Markus Duschek:

Ich habe als Schreiber schon eine Menge Freiheit. "Schneetreiben" gab es die grobe Vorgabe mit den wenigen Rollen. Gleichzeitig ist es aber so, dass Ralf genau weiß, was er will. Dadurch entsteht diese schöne Mischung, dass ich frei schreiben kann, aber trotzdem konkretes Feedback bekomme. Das hilft einem ungemein auch recht fokussiert arbeiten zu können. Dadurch ist das kein Rumgeeier und ich weiß konkret, in welche Richtung das Projekt gehen soll.

Ralf Jordan:

Es ist wirklich ein gemeinschaftlicher Prozess, soweit es gemeinschaftlich gehen kann. Wir sind keine Typen, die zusammen schreiben würden. Aber diese groben Pfähle für den Weg abzustecken, funktioniert immer ganz gut. Auch nach dem Skript gibt es immer wieder Ergänzungen von mir. So ist die letzte Rückblende bei "Schneetreiben" von mir hinzugefügt worden. Aber bei der Arbeit mit den Schauspielern verhält es sich genauso. Ich bin ein großer Freund davon, nicht zu sehr am Skript zu kleben. Ich habe das Glück, dass Markus damit kein Problem hat. Es gibt Autoren, die kämpfen dann um jedes Wort und jede Formulierung, weil dies "das wichtigste im ganzen Stück ist". Aber so ein Projekt lebt ja davon, dass verschiedene Leute es in die Hand nehmen. Ich bin der erste, der das Skript nach Markus liest und natürlich rattern bei mir im Kopf sämtliche Ideen durch. Auf-







grund dieser Ambitionen mache ich ia auch Hörspiele. Als nächstes kommt der Schauspieler XY. der auch sein Pfund dazu gibt. So entsteht halt was Großes. Meine Philosophie ist, dass das Skript die erste Version vom Schnitt ist und der Schnitt die letzte Version vom Drehbuch. Das ist ein Vorgang, der bis zum Abschluss des Projektes voranschreitet. Und das große Glück, das wiederhole ich gerne nochmal, ist, dass Markus damit gar kein Problem hat und solch Änderungen immer positiv aufgenommen hat.

Markus Duschek:

Ich kann mich auch an keinen Fall erinnern, wo wir wegen einer Sache, die mir im Skript wirklich wichtig gewesen wäre, keine Einigung hinbekommen hätten. Wir haben an den Punkten, an denen man diskutiert hat, immer einen Weg gefunden, der für uns beide gepasst hat.

PLAYtaste: "Schneetreiben" ist als "Download only" erschienen. Ist das der aktuellen Marktsituation im Hörspielsektor geschuldet oder was waren die Intentionen?

Ralf Jordan:

Grundsätzlich bin ich von meinem Konsumentenverhalten auch eher derjenige, der sich die Hörspiele herunterlädt und nicht mehr in physischer Form braucht. Deswegen stehe ich dieser Form der Veröffentlichung sehr positiv gegenüber und nicht abweisend oder

skeptisch. Man muss einfach ganz klar sagen, dass die Erstellung einer CD-Produktion in unserem Rahmen nicht lohnt. Das kann man sicherlich nicht verallgemeinern, da hystereo ganz bewusst nur eine Nische bedient. Die "meinTag"-Verkäufe waren zufriedenstellend, aber ich habe trotzdem noch zu viele CDs hier selber rumstehen. Das ist einfach Fakt. Die Download-Verkäufe waren einfach entsprechend höher. Dann habe ich abgewogen und gesagt, es bleibt dann einfach beim Download. Nun sind unsere Hörspiele in erster Linie produziert worden, um Wettbewerbe bestreiten zu können. Das mag jetzt etwas negativ klingen, ist aber gar nicht so gemeint. Das wir sie danach veröffentlicht haben, siehe "meinTag" "Schneetreiben", liegt daran, dass wir positives Feedback bekommen haben. Das ist natürlich eine sehr schöne Sache. Wir machen die Hörspiele auch nicht in erster Linie des Profits wegen, sondern um sich künstlerisch auszudrücken.

PLAYtaste: Markus, würden dich als Autor auch andere Genrethemen wie Fantasy oder Science Fiction interessieren?

Markus Duschek:

Ich würde mich gerne in jedem Genre mal ausprobieren. Ich bin nicht per se einem Genre abgeneigt. Ich schaue ja auch querbeet Filme oder lese auch Verschiedenes. Und dementsprechend denke ich, dass jede Geschichte mit ihren Charakteren steht und fällt.

Die Figuren müssen einen mitziehen, interessieren und begeistern. Da ist es letztendlich völlig egal, ob ich einen Horrorthriller, einen Western oder ein Historiendrama schreibe. Wenn mich die Figuren interessieren, kann ich alles schreiben. Ich würde mich eigentlich gerne mal in verschiedenen Genres ausprobieren.

Ralf Jordan:

Den Wink mit dem Zaunpfahl habe ich verstanden! (lacht)

Markus Duschek:

Ja klar. Jeder hat so seine Lieblingsnischen. Das ist gar keine Frage. Ich sehe meine Zukunft weiterhin schon im Schreiben. Nicht nur was das Hörspiel betrifft. Durchaus auch in anderen Bereichen. Dementsprechend bin ich überhaupt nicht abgeneigt, an Hörspielen zu schreiben und beteiligt zu sein, die in eine völlig andere Richtung gehen, als die bisherigen Projekte.

Ralf Jordan:

Es wäre ja auch recht langweilig, wenn man sich dahingehend beschränken würde.

Markus Duschek:

Eben. Es ist ja auch so, dass das Werk von Franciskowsky einen riesen Einfluss auf mich hatte. Der hatte einen wahnsinnigen Output, der mir sehr imponiert hat. Der Mann hat ja wirklich alles Mögliche geschrieben. Das was mir so gefallen hat, war das Handlungskonzentrierte in seinen Geschich-

ten. Eine Sache, die mir immer sehr zugesagt hat. Mit den Jahren kamen da natürlich noch jede Menge anderer kreativ-inspirativer Einflüsse jenseits des Mediums Hörspiel hinzu und dazu gesellt sich mit der Zeit noch ein stetig wachsender Anteil an eigener Lebenserfahrung, die ich auch gerne einbringe - und das nicht bloß wegen meines 13-jährigen Auslandsaufenthalts, der mich sicher auch so Einiges heute aus einer anderen Perspektive betrachten lässt.

PLAYtaste: Habt ihr beim schreiben der Stoffe schon die Sprecher im Hinterkopf oder entsteht das erst in der späteren Produktionsphase?

Ralf Jordan:

Ich habe, wenn ich selber was schreibe, in der Regel eine Stimmfarbe im Kopf aber noch keinen Namen. Ich weiß recht schnell wie die Leute klingen müssen. Ob da jetzt ein bestimmter Schauspieler hinter stecken muss, kann ich so nicht sagen.

Markus Duschek:

Das ist super unterschiedlich. Bei dem Skript, an dem ich jetzt gerade schreibe, habe ich noch keine bestimmten Stimmen im Kopf, was die Hauptcharaktere betrifft. Eher schon bei den Nebencharakteren. Es ist aber total interessant, wenn man einen Sprecher für eine bestimmte Rolle im Kopf hat und der dann diese Rolle auch spricht. Und wenn man dann merkt, dass der die Rolle genauso spricht, wie man sie beim Schreiben im Kopf hatte, dann ist das sehr faszinierend. Das ist ein tolles Gefühl. Aber generell kann man das nicht verallgemeinern. Es gibt Rollen, die legen einen bestimmte Sprecher oder Sprechertypen nahe und andere eher nicht.

PLAYtaste: Habt ihr die Möglichkeit bei den Sprachaufnahmen die Sprecher gemeinsam im Ensemble aufzunehmen?

Ralf Jordan:

Bei "Schneetreiben" war das der Grund, warum wir so wenige

Charaktere eingebaut haben, der Wunsch nach dem ensemblemäßigem Aufnehmen. Ich kenne das von meinen Rundfunkarbeiten und schätze diese Vorgehensweise sehr, kann sie aber bei meinen Produktionen, so sehr sie mir am Herzen liegen, finanziell nicht umsetzen. So eine Ensemble-Aufnahme ist natürlich immer mit Kosten verbunden, da die Sprecher in der Regel immer sehr viel länger gebucht werden müssen. Dann ist der Aufwand, alle Sprecher im Ensemble abzunehmen sehr schwieria. Wenn wir in einem Rundfunkstudio sitzen, ist es nicht schwierig sieben Sprecher mit einem eigenen Mikrofon zu bestücken. Diese Möglichkeit haben die wenigsten freien Tonstudios. Zwar Rahmen, aber es ist dann auch wieder eine Kostenfrage. Deswegen mussten wir "meinTag" komplett x-en, was man dementsprechend auch hört. In "Schneetreiben" kam halt der Wunsch auf, dass die Dialogszenen mit möglichst nur zwei Personen gleichzeitig sind, damit man eben diese Ensemble-Aufnahmen machen kann. So würde ich es auch im nächsten Projekt wieder machen. Aber ich glaube, dass hat Markus auch wieder berücksichtigt. (lacht) Das ist schon ein großer Unterschied. Man muss als Regisseur eine Menge leisten, das ge-x-te Aufnahmen nicht als solche erkennbar sind. Was ich bei "meinTag" oft gemacht habe ist, dass ich mit in die Box gegangen bin und die Sprecher angespielt habe. Das hilft manchmal zum Erzeugen der richtigen Stimmung. Der Schauspieler bekommt die Situation mit und kann besser darauf reagieren. Das Ganze wirkt dann eine Spur organischer. Wir haben ja alle Beispiele von Hörspielen im Ohr, wo wir uns denken, dass die beiden, die da gerade sprechen, komplett aneinander vorbei reden. Da wurde dann vielleicht auf eine Betonung nicht geachtet oder man weiß nicht, wo man sich im Skript befindet, weil man vielleicht nur seine Takes vor sich liegen hat. Das finde ich immer sehr schade, weil dadurch viel verschenkt wird. Aber das ist halt ein zusätzlicher

Kostenfaktor.

PLAYtaste: Letzte Frage...

Ralf Jordan:

Das geht nicht! Wir sind doch gerade erst warm geworden! (lacht)

PLAYtaste: Welche Projekte stehen in naher Zukunft bei euch an und an was arbeitet ihr gemeinsam?

Markus Duschek:

Was ich schon mal verraten kann ist, dass wir gerade an einem klaustrophobischen Psycho-Horror- Thriller arbeiten, der aber komplett anders sein wird als "Schneetreiben". Das kann ich jetzt schon sagen. Es wird einige interessante Frauenfiguren geben und das Ganze wird in meiner neuen/alten Heimstadt Hamburg spielen, denn ich bin ja inzwischen wieder aus Finnland zurückgekehrt, was mir diesmal die Möglichkeit geben wird, viel direkter an der Entstehung des Hörspiels teilzunehmen, als das bisher aus der Ferne der Fall war. Zudem engagiere ich mich "Audiodeskription"/ Bereich "Hörfilm für Sehbehinderte und Blinde", eine völlig andere Art von Skriptarbeit, die mir aber auch jede Menge Spaß macht.

Ralf Jordan:

Und wenn diese Ausgabe im Januar erscheint, werden wir gerade mit den Sprechern im Studio sein und gespannt sein. wohin die Reise geht. Aber handlungsmäßig können wir da noch nicht viel verraten. Gerade bei so einer Psychothriller-Geschichte ist es nicht ratsam, schon im Vorfeld zuviel zu wissen. Aber es wird, wie bei "Schneetreiben", ein Produktionstagebuch geben, in dem der interessierte Hörer schon den ein oder anderen Hinweis auf die Handlung findet. Parallel dazu stehen bei mir regelmäßig NDR-Hörspielproduktionen an. Sowohl Sprecher, wie auch als Regieassistent. Außerdem schneide ich regelmäßig an Produktionen für TRUE BLUE MEDIA.

PLAYtaste: Vielen Dank für die Zeit und die Aufmerksamkeit.

(WD)

www.hystereo.net

Interviews ANKE BECKERT

Mit zahlreichen Hörspielproduktionen prägte Anke Beckert in den 70er Jahren das Kinderhörspiel. Trotz anhaltender Beliebheit ihrer Produktionen wurde es Anfang der 80er Jahre ruhig um Frau Beckert. Die PLAYtaste führte ein Gespräch mit der Hörspiellegende...



PLAYtaste:

Frau Beckert, können Sie sich noch daran erinnern, wie es zu ihrer Tätigkeit im Hörspielbereich gekommen ist?

Anke Beckert:

Ja. Ich habe damals einen Regisseur des Bayrischen Rundfunks geheiratet (Anm. d. Red.: Heinz-Günter Stamm, Schauspieler, Hörspielsprecher und Regisseur, der größtenteils an Theater- und Hörspielproduktionen arbeitete) und hatte mit dem Schreiben vorher eigentlich gar nichts am Hut. Für unsere gemeinsamen Hörspielproduktionen hatten wir immer wieder nach neuen Stoffen gesucht. Der Sprecher Günther Ungeheuer hatte ein Buch, von dem wir versucht haben die Rechte zu kaufen. Ein Kriminalroman war das. Ich bin dann zur Buchmesse gefahren und habe versucht an die

Rechte zu kommen, die ich dann auch gekriegt habe. Ich habe dann immer weiter und weiter nach neuen Stoffen gesucht. Manchmal fand man nicht den richtigen Stoff oder bekam die Rechte einfach nicht. Da hab ich mir gesagt, dass ich das auch kann. Schließlich habe ich dann angefangen, selber Krimis zu schreiben. So einfach war das. Die Skripte wurden dann beim Sender eingereicht, gegengelesen und beurteilt. Wenn alles passte, durften wir anfangen zu produzieren.

PLAYtaste:

Viele ihrer Hörspielproduktionen beruhen auf bekannte Kinderbücher. Wie kam es zu der Umsetzung solch bekannter Kinderstoffe?

Anke Beckert:

Ich habe für eine Plattenproduktionsfirma angefangen verschiedene Stoffe zu produzieren. Ich war

einmal auf einer Buchmesse und habe an einem Stand die ganzen Kinderplatten gesehen und hoch genommen. Dort hat dann eine Frau zu mir gesagt: "Was machen sie denn da? Klauen sie die Platten?" Da hab ich geantwortet: "Nein, ich wollte nur mal gucken was hier so produziert wird." Das war PHONOGRAM damals. So kamen wir ins Gespräch und ich wurde dann letztendlich gefragt, ob ich nicht für PHONOGRAM produzieren möchte. Das waren dann die Sachen vom Michael Ende. Das waren super Stoffe. Das lief dann so ab, dass man das Buch und die Genehmigung bekam. Ich fuhr nach Rom zum Ende und habe das erste Skript abgegeben. Er mochte die bisherigen Umsetzungen nicht sehr, aber fand diese in Ordnung. Und dann hab ich danach die ganzen Ende-Stoffe gemacht, von denen er eigentlich nie wollte, dass diese auf Platte produziert würden. "Unendliche Geschichte", "Momo"

LP-Cover zu "Tommy und seine Freunde" (TELDEC, 1969)



LP-Cover zu "Abenteuer im Weltall" (TELDEC, 1969)



LP-Cover zu "Der kleine Wassermann" (FONTANA, 1972)





(FONTANA, 1973)

(INTERCORD, 1973)

und "Jim Knopf". Ich bin da einfach reingewachsen. Wenn einer gesagt hat "Das kannst du nicht.", hab ich gesagt: "Natürlich kann ich das!". Vor der Produktion mussten wir eine Kalkulation machen. Das war ganz wichtig. Wenn man Geld ausgezahlt bekam, wurde ein Studio gemietet und hat die Schauspieler aufgenommen.

PLAYtaste: Wie verlief die Zusammenarbeit mit Michael Ende?

Anke Beckert:

Dieser persönliche Kontakt war ganz wichtig. Ich bin mit den Skripten zu ihm hin und seine Frau, die Schauspielerin war, las dann Teile daraus vor. Er hörte dann zu und sagte: "Ach, ich wußte gar nicht, dass ich das auch geschrieben habe." (lacht) So war das. Dann bekam er nach der Produktion die Platte. Er war wirklich super einfach und ein toller Mann. Wir hatten überhaupt keine Probleme. Ich habe ja auch mit dem Preußler zusammen gearbeitet, der sehr viel schwieriger war. Aber das ging auch ganz gut. Ich glaube, ich war so jung und unbedarft, dass ich da gar keinen Schiss hatte.

PLAYtaste:

Was macht für Sie eine gute Kinderhörspielproduktion aus?

Anke Beckert:

Ich hatte mit Ende und Preußler ja super Vorlagen. Wobei der Ende viel besser war.

Ich habe mich immer ganz stark an den Autoren gehalten und hab da nicht irgendwelche blöden Sachen reingeschrieben. Trotzdem musste alles in einer gut nachzuvollziehenden Dialogform sein. Das war ganz wichtig. Und dann hatten wir früher einen ganz tollen Komponisten, den Frank Duvall, der war früher sehr bekannt. Der hat die Musik gemacht, die ja einen ganz wichtigen Bestandteil hatte. Wir haben das alle sehr ernst genommen. Hörspiel ist ja wesentlich schwieriger als etwas Optisches. Ich habe ja auch sehr viele Krimis geschrieben. Da kann einer mit der Pistole rumlaufen und sieht bzw. liest das alles. Aber im Hörspiel kannst du nicht einfach sagen: "Haben sie da etwa eine Pistole in der Hand?" Das Hörspiel ist eine ganz andere Form. Es ist sehr viel schwerer ein Hörspiel zu schreiben als zum Beispiel ein Fernsehspiel. Ich bin damit aufgewachsen und deswegen konnte ich das dann auch. Als mein Mann gestorben ist, habe ich auch die Regie übernommen. Da haben andere gesagt: "Das kannst du doch nicht!". Da hab ich gesagt: "Wieso? Ein anderer wird es auch nicht besser können." Dann habe ich das gemacht.

PLAYtaste:

Hatten Sie bei der Auswahl der Sprecher an Ihren Produktionen Mitspracherecht?

Anke Beckert:

Ja, natürlich! Um Gottes willen. Das war ganz wichtig. Das konnten wir ganz wunderbar machen. Man konnte die Komponisten und die Schauspieler aussuchen, dann wurde das Studio gemietet und alle sind gekommen. Ich meine, man hat nicht wirklich viel bekommen. Es war zwar bar auf die Hand, aber es war wenig. Trotzdem hatten wir die größten Leute. Es gab überhaupt niemanden, der da nicht mitgesprochen hätte:

PLAYtaste:

Wie war die Zusammenarbeit mit solch bekannten Sprechern und Schauspielern wie Günther Ungeheuer, Harald Leipnitz, Klaus

Löwitsch. Erik Schuhmann. Wolfgang Kieling oder Günter

Anke Beckert:

Sehr angenehm! So gute und große Schauspieler sind immer unproblematisch. Je größer, desto einfacher war die Zusammenarbeit. Die haben das alle wahnsinnig gerne gemacht. Die haben im Vorfeld die Bücher bekommen und haben das richtig ernst genommen. Alle haben sich richtig angestrengt reingesteigert. Das wirklich super. Mittlerweile sind alle tot. Da ist man wirklich froh, dass man mit diesen Schauspielern zusammen gearbeitet hat. Ich hatte da gar keine Schwierigkeiten. Nur ein bisschen mit dem Preußler, aber auch nur ein bisschen. Der hat auch noch den Sprecher machen müssen. Der war gar nicht gut ... ganz furchtbar. Da konnte man nichts machen. Er wollte das selber lesen. Aber das war ja nachher auch in Ordnung und wurde gerne gehört.

PLAYtaste:

Wie war das im Gegenzug mit den damals jungen und unbekannten Kindersprechern wie Florian Halm?

Anke Beckert:

Der war ja wirklich noch ein Kind. Man hat ja immer versucht die Besten zu kriegen. Und die waren wahnsinnig begabt. Man kannte

LP-Cover zu "Momo und die Stundenblumen"

(Erstauflage, PHILIPS, 1975)

hatte dann je nach Rolle passend besetzt. Das war kein Problem und hat immer sehr viel Spaß gemacht. PLAYtaste:

manche vom Hörspiel her und

In den 70er Jahren waren Sie als Produzentin, Autorin und Regisseurin an etwa 100 Hörspielproduktionen beteiligt. Wie kam es dazu, dass es in den 80ern ruhiger um Sie wurde?

Anke Beckert:

Das war nach dem Wechsel zu einem anderen Rundfunkhaus. Danach war das schlagartig vorbei. Ich hatte gerade wieder einen Krimi abgegeben, der auch in Ordnung war. Aber da kam ein neuer Hörspielleiter und der hat gesagt: "Nee...Ihre alten Sachen waren besser!". Ich hatte da nie nachgeforscht und nur gedacht: "Naja, dann kann ich eben nicht mehr schreiben. Ist auch egal. Was konnte ich da schon machen?". Jahre später habe ich den Krimi nochmal gelesen. Der war absolut in Ordnung. Der war genauso in Ordnung, wie die anderen Sachen. Ich habe mich halt sofort ins Boxhorn jagen lassen. Die haben sich dann sicherlich gedacht: "Jetzt ist die endlich weg, die Alte!" Da wollten andere nachrücken. Das war halt so. Das geht ganz schnell. Als mein Mann noch da war, hat sich das natürlich keiner gewagt.

PLAYtaste:

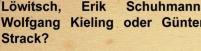
Haben Sie danach noch die weitere Entwicklung der Hörspiele verfolgt?

LP-Cover zu "Momo und die Stundenblumen" (FONTANA, 1977)



LP-Cover zu "Meine Mutter darf es nie erfahren" (FONTANA, 1977)





Anke Beckert Die Spur führt zur Insel Thienemann



Auch als Kinderbuchautorin aktiv: "Die Spur führt zur Insel" (THIENEMANN VERLAG, 1977) und "Die Spur führt zum Spukhaus" (THIENEMANN VERLAG, 1978)

32 | PLAYtaste













MC-Fassungen (v.l.n.r.):

"Abenteuer im Weltall" (BELLA MUSICA), "Die Schatzinsel" (PEG), "Zaubermärchen" (KARUSSELL), "Bunte Märchenwelt 14" (LILIPUT)

Anke Beckert:

Nein, gar nicht mehr. Ich habe auch nie mehr ein Funkhaus betreten. Das war vorbei. Ich habe dann für das Theater geschrieben, um überhaupt etwas zu machen. Ich habe aber nichts mehr eingereicht. Ich habe hier noch ganz viele Stücke liegen. Ein Kinderstück von mir ist noch in Saarbrücken produziert und aufgeführt worden. Aber das war es dann. Das geht wahnsinnig schnell in dieser Branche. Haben Sie eine Ahnung.

PLAYtaste:

Haben Sie denn Resonanz von Kindern, Eltern und Hörern auf ihre Produktionen erhalten?

Anke Beckert:

Ja. Ich habe ja, wie gesagt, dieses

musikalische Kinderstück in Saarbrücken geschrieben, zu dem ich auch das Programmheft gemalt habe. Dann haben die Kinder an das Theater geschrieben, wie toll sie es fanden und was ihnen gefallen hat. Im Funkhaus hatte man keine Reaktionen. Da wurden nur die Produktionen intern beurteilt und das war es dann. Aber die Produktionen wurden dann ja auch teilweise von anderen Sendern übernommen. Und die wussten um die Beliebtheit der Hörspiele. Die laufen ja teilweise heute noch. Ich habe wahnsinnig gerne Hörfunk gemacht. Wahnsinnig gerne! Wenn man da reinwächst, weiß man auch, worauf man achten muss. Es musste immer auf den Punkt stimmen. Das war die Verantwortung, die ich hatte. Das alles anständig

wird. Es wurde ja auch immer geprüft. Es saßen alle zusammen und dann wurde es abgenommen. Dann hat man den nächsten Auftrag bekommen und versucht, es so anständig wie möglich umzusetzen. Jedes mal war es ein neues Abenteuer.

PLAYtaste:

Frau Beckert, vielen Dank für die Zeit, die Sie sich genommen haben.

Anke Beckert:

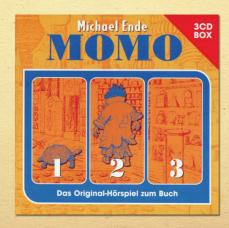
Kein Problem. Gerne.

(WD)

Die **PLAYtaste** bedankt sich bei **Frank Boldewin**, durch dessen Bemühungen dieses Interview erst möglich wurde. Tausend Dank!

Neuauflagen: die zeitlosen Michael-Ende-Umsetzungen von Anke Beckert erfreuen nach wie vor großer Beliebtheit









KONRAD HALVER *27.04.1944 †30.11.2012

Das Jahr 2012 endete für die Hörspielwelt mit einer traurigen Nachricht. Hörspiel-Veteran **Konrad Halver** verstarb Ende November nach einer langjährigen Krankheit. In vielen Abenteuern lieh er Winnetou, Märchenprinzen, Kleinganoven oder dem Kiez-Bullen Dobranski seine Stimme. Als Produzent und Regisseur war er für un-

In einem Nachruf erinnert Schauspielerin **Dagmar von Kurmin** an einen der produktivsten und wichtigsten Hörspielmacher Deutschlands...



Ein Nachruf von Dagmar von Kurmin

Lieber Konny!

Du hast uns so furchtbar unerwartet verlassen, daß wir es gar nicht fassen können. Aber Deine Seele, die vom Sternenhimmel auf uns herabschaut, weiß, daß wir, Deine Freunde, Dich nie vergessen werden und uns in Dankbarkeit an das erinnern, was Du für jeden Einzelnen von uns gewesen bist.

zählige Produktionen verantwortlich.

Du hast Deinen Freunden von Deiner liebenswürdigen, aufgeschlossenen Persönlichkeit soviel zu geben vermocht, sei es menschlich oder künstlerisch! In meinem Fall war es beides. Meine Mama und ich, die viele Hörspiel-Manuskripte für die Europa geschrieben haben, waren herzlich mit Dir befreundet, und ich erinnere mich dankbar, wie lieb Du mir erklärt hast, wie manche Passagen, z.B. vom Erzähler zu den Sprechrollen elegant zu formulieren sind:

Wie etwa - schreibe nicht bei einer Begegnung zweier Figuren, wie z.B. Fuchs und Hase-"Der Fuchs traf den Hasen und sagte:" Es ist klar, daß der Fuchs bei der Begegnung etwas sagen wird - also schreib nur: "Der Fuchs begegnete dem



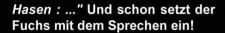
Konrad Halver auf der Ohrkanus-Preisverleihung 2008











Für mich war es ein wunderbarer Hinweis für meine Hörspiel- und Regietätigkeit, nachdem Du mich so kollegial bei Dr. Beurmann eingeführt hast, wie bildhaft eine lebendige Arbeit entstehen kann, indem fließend der Erzähler in den Rollen-Sprecher überleitet.

Dann hast Du ein für mich unvergessliches Projekt mit meiner Mama im Auge gehabt - und zwar in der Heide einen Film zu drehen. Ihr hattet die Örtlichkeit und in einem Heidehaus das Motiv gefunden und auch schon einen Kameramann. Ein großer

Kollege von mir, mit dem ich gerade einen wichtigen Film in Ungarn drehte, war sogar bereit, ohne Gage mitzuwirken. Aber alles zerschlug sich, weil Dein menschlich unvoreingenomenes Verhalten und Dein selbstverständliches Bemühen, den Film zu realisieren, von einem Kollegen, der nicht mitaufgefordert war, mit Euch einen Drehort zu suchen, gekränkt die Realisierung verhinderte.

Konny, Lieber, sei bedankt für alles, was Du für Deine Freunde warst!! Durch meinen Wegzug von Hamburg hatten wir uns viele Jahre nicht mehr gesehen, bis mir 2010 die Ehre erwiesen wurde, vom Ohrkanus für mein





























Konrad Halver und Dagmar von Kurmin bei der Ohrkanus-Preisverleihung 2011

Lebenswerk ausgewählt zu werden und die noch bewegendere Freude zu erleben, von meinem Konny durch eine zutiefst ergreifende und wunderbare Laudation geehrt zu werden.

Oh, Konny,

wie hätte ich da mehr von Dir erzählen sollen! So konzentrierte sich mein Dank an Dich in einer herzlichen Umarmung - weil ich selbst zu bewegt war. Aber es gibt ja die Aufnahme, in der ich eine bleibende und wunderbare Erinnerung an Dich habe!

Und so sei nochmals bedankt für alles, was Du für Deine Freunde

gewesen bist. Wir werden Dich nie vergessen! Du bist einer der wirklich großen Menschen gewesen, dem es beschieden war, da zu sein, um anderen viel Bleibendes zu geben, sie in ihrer Arbeit anzuspornen und zu motivieren, an das zu glauben, was ihnen in die Wiege gelegt worden ist.

Sei bedankt und gegrüßt hinauf zum Sternenhimmel, mein lieber Konny, von Deiner Dagi, die Dich nie vergisst, und von meinem Henning, der mit mir um Dich trauert.

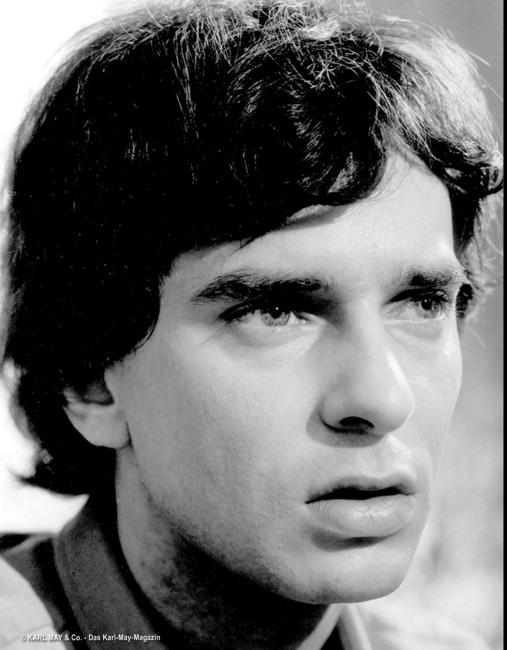
Dagmar von Kurmin

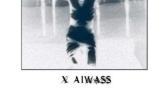


Foto © Helen Krüger

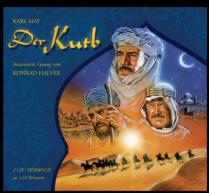
Dagmar von Kurmin:

Jahrgang 1933, Schauspielerin, Sprecherin und Regisseurin. Als Drehbuchautorin und Regisseurin war sie in den 70ern für die Produktion einiger EUROPA-Titel verantwortlich. In den letzten Jahren ist sie als festes Mitglied des Sprecherensemble der TITANIA-Produktionen in zahlreichen Hörspielen zu hören.















ZUR PERSON: KONRAD HALVER

Halver wurde 1944 in Salzwedel geboren. In den 60er Jahren führte Halver für das Hörspiellabel EUROPA bei zahlreichen Hörspielen Regie. Als Sprecher ist er untrennbar mit der Rolle des Karl-May-Helden Winnetou verbunden. Anfang der 70er Jahre wechselte Halver zu PEG und produzierte dort eine Vielzahl von Hörspielen. So war er auch für die Umsetzung beliebter Stoffe wie Lucky Luke, Flash Gordon oder Asterix verantwortlich. In den 80ern war er für das Hörspiellabel MARITIM tätig. Danach wurde es ruhiger um Halver. Zur Jahrtausendwende jedoch konnte Halver vom erneut aufkommenden Hörspielboom profitieren und sich auf dem Hörspielmarkt mit seinem eigenem Tonstudio einbringen. So war er wieder an zahlreichen Karl-May-Produktionen beteiligt, konnte als Sprecher einige Independent-Label unterstützen und fand in dem Hamburger Kiez-Bullen Dobranski eine wunderbare Rolle, die ihm auf den Leib geschrieben schien. Im November 2012 erlag Halver in Hamburg einem Krebsleiden.

Weitere Informationen: www.konradhalver.de



Wo ist eigentlich...?

...Tanja?



Und wo ist Tanjas Nachname? Zwei Mysterien, die es zu ergründen gilt.

Anfang der 80er veröffentlichte der hör+lies-Verlag unter dem Label Kiosk eine Hörspielserie mit dem Titel "Jan Tenner, der Superheld". Ungleich des "hochtrabenden" Titels entpuppte sich Jan Tenner jedoch eher als "Student der Physik" und weniger als Superheld mit entsprechenden Fähigkeiten.

Im Verlauf seines Studiums stellte sich Jan immer wieder einem gewissen Professor Futura zur Verfügung, dem es in der Vergangenheit, durch die Entwicklung eines Serums, gelungen war nicht nur ein Kaninchen in eine Maus. sondern auch einen Menschen in einen Affen zu verwandeln. Tja, wer würde das nicht gerne wollen! Jan Tenner hatte offensichtlich ein erhebliches Maß an Gottvertrauen zu Professor Futura, oder aber, wie der Prolog der ersten Folge mitteilt, ein ausgeprägtes Interesse an Tanja, der hübschen Assistentin Futuras.

Diese Tanja nun erlebte mit Jan Tenner und Professor Futura drei spannende Abenteuer. Sie war sehr fürsorglich, mädchenhaft und immer um Jans Gesundheit besorgt, bis Jan Tenner in Folge 4 ganz überraschend auf eine andere Assistenin in Professor Futuras Labor traf. Laura!

Laura ist nun ein ganz anderer Schlag von Assistentin. Sie springt nicht auf Jans Charme an, ist sehr resolut und scheint tatsächlich was "in der Hose" zu haben.

Jan zeigte sich selbstverständlich verwundert, dass Futura nun eine neue Assistenin vorzustellen hatte, war aber dennoch angetan. Die Erklärung war auch schnell zur Hand: Tanja hatte sich versehentlich mit einem Derivat von Professor Futuras Serum selber infiziert

und um ihr Leben zu retten, musste sie in einen Kälteschlaf versetzt werden. Dass dieser Kältschlaf für mindestens ein Jahr andauern sollte, verstand sich von selbst. Für Frauenversteher Jan Tenner war dies dann auch Erklärung genug und sogleich ging man zur "Tagesordnung" über.

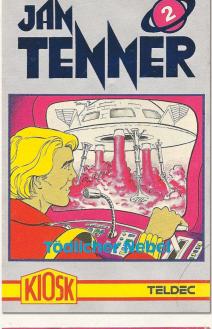
Was Jan, dem alten Herzensbrecher, allerdings über die Jahre niemals mehr in den Sinn kam: Liegt Tanja immer noch im Dornröschenschlaf?

Wirklich böse kann man Jan nicht sein! Zum einen war Tanja nur eine Bekanntschaft, zum zweiten war er mit Abenteuern nur so überhäuft und zum dritten war da... Laura!

Die am Anfang so abweisende und resolute Laura, entwickelte sich schnell zu einem Flirt, ja, fast zu einer echten Liebesbeziehung, und wenn man alle Verschwörungstheorien dieser Welt zusammen nimmt, scheint die anfängliche Unnahbarkeit Lauras nur Methode. Es hatte tatsächlich den Anschein, dass Laura etwas mit Tanjas "Unfall" zu tun hatte!

Laura sprach zu Beginn in Folge 4 ganz selbstverständlich davon, dass Tanja, entgegen Futuras Warnung, mit dem Derivat des Serums experimentierte und sich einen Teil Flüssigkeit versehentlich selber mit der Hochdruckspritze injiziert hatte. Holzauge sei wachsam! Tanja klang zwar in den drei Folgen schon recht duselig, aber so blond schien sie ja nun nicht zu sein. Außerdem hatte sie Erfahrung mit den Injektionen, denn in Folge 1 musste sie Jan das Serum injizieren, um ihn von einer Riesenspinne zurück in einen Menschen zu verwandeln.

Laura scheint in ihrem Vorhaben viel mehr auf Zeit gespielt zu haben, als ihre direkten Konkurrentinnen. Eine gezielte Injektion mit





einem gefährlichen Serum wirkte wie eine sofortige Beförderung wegen Mangel an Bewerberinnen. Ihre resolute und professionelle Vorgehensweise machte Laura schnell zu einer Vertrauensperson und da sie keine Hand vor dem Mund nahm, zogen alle Kerle ganz schnell den Schwanz ein. Als die Katze schon fast im Sack war, kam ihr nur noch eine Konkurrentin in den Weg und gegen Seytania hatte Laura nicht die geringste Chance. Doch durch ihre Ausdauer und Vorplanung konnte sie sich auf Jans Rettung verlassen. Für Jan gab es am Ende nur noch Laura. Und selbst Mimo war auf dem Abstellgleis.

Wenn Tanja heute aus dem Kälteschlaf erwachen würde, wäre sie wahrscheinlich immer noch jung und frisch, und vielleicht würde sich Laura dann schwarz ärgern!

(Karsten Sommer)

Impressum

PLAYtaste # 02 Januar/Februar 2013

Herausgeber: Wolfram Damerius

Redaktion:

Wolfram Damerius Karsten Sommer Dennis Künstner Tobias Götze Frank Boldewin

Lektorat:

Doreen Weber Karsten Sommer Tobias Götze

Technischer Support/Homepage:

Dennis Künstner

Grafik und Layout: Wolfram Damerius

Kontakt:
Wolfram Damerius
Triftstraße 39
13353 Berlin

kontakt@playtaste.de

www.playtaste.de

www.facebook.com/playtaste.de

Die 'PLAYtaste' ist ein kostenloses digitales Fanzine zum Thema Hörspiele. Bestandteil der Ausgaben werden Interviews und Hörempfehlungen sein, sowie Hintergrundberichte über alte und neue Hörspiele.

Die 'PLAYtaste' wird vierteljährlich erscheinen. Jede Ausgabe wird als kostenloser Download zur Verfügung gestellt und ist als FlashPaper direkt anzuschauen. Die Arbeit an diesem Fanzine ist eine Privatinitiative und verfolgt keinerlei kommerziellen Gedanken.

Wir bitten vom Zusenden nicht angeforderter Rezensionsexemplare abzusehen. Für unaufgefordert eingesendetes Material übernehmen wir keine Haftung!

Alle Logos, Fotos, Cover und Warenzeichen in diesem Fanzine sind Eigentum der jeweiligen Besitzer und Lizenz halter.

Vielen Dank an alle Unterstützer, die uns bei der Entstehung dieses Magazins geholfen haben!



Die nächste Ausgabe der

PLAYtaste

erscheint im Laufe des Aprils 2013

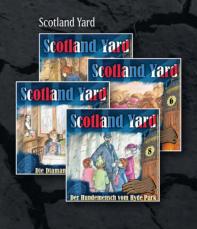
Alle News unter www.playtaste.de



Wir bringen euch eure (Hörspiel-)Jugend zurück!



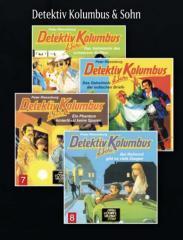














Professor

in Paris



