

Inhalt

A.	EINLEITUNG UND ÜBERBLICK: BECKETTS MEDIENEINSATZ IM DRAMA	1
I.	Einführung: Beckett als Neuerer des Theaters	1
II.	Thema: Becketts Verwendung der Medientechnik	3
1.	Frühe Medieneinsätze	4
2.	Theatermedien	6
a.	Körper auf der Bühne	6
b.	Stimmen auf der Bühne	7
3.	Mikrofonmedien	8
4.	Kameramedien	10
5.	Mediale Adaptationen	13
III.	Methodik und Forschungsstand	15
1.	Kongruenzen der Mediennutzung in Becketts Dramen	15
2.	Der Medienbegriff und seine Anwendung auf Becketts Werk	17
3.	Medien in Forschung und Theorie	19
4.	Aspekte der medialen Rezeption Becketts	28
5.	Beckett und die Presse	28
B.	ANTHROPOMORPHISIERUNG DURCH MEDIEN IN BECKETTS WERK	34
I.	Medien-Einsatz im Bühnendrama	34
1.	<i>Krapp's Last Tape</i> – Das mechanische Gedächtnis	34
a.	Zur Entstehung von <i>Krapp's Last Tape</i>	35
b.	Die Figur Krapp	36
(1)	Der junge Krapp – Sucht und Sehnsucht	37
(2)	Krapp mittleren Alters – Licht und Schatten	38
(3)	Der alte Krapp – Aufzeichnungen eines Clowns	39
c.	Beziehungsgespräche	41
(1)	Biographische Entsprechungen	42
(2)	Die Physiognomie der Technik	43
(3)	Medium als Protagonist	45
d.	Nachhall des <i>Letzten Bandes</i>	48
(1)	Becketts Berliner Inszenierung	49

	(2) Redundanzen auf Abruf	53
	(3) <i>Krapp's Last Tape</i> ohne Rekorder?	54
2.	<i>That Time</i> – Medien als Verstärker	56
a.	Korrelation von „Listener“ und Lautsprecher	56
	(1) Stationen des „Listeners“	56
	(2) Intimität durch Technik	58
b.	Stimmen der Identität	59
	(1) Parallelen zwischen <i>Krapp's Last Tape</i> und <i>That Time</i>	59
	(2) Kontrollierte Erinnerungen?	60
	(3) <i>That Time</i> ohne Lautsprecher?	62
3.	<i>Play</i> – Licht als Medium	63
a.	Es sind vier Charaktere	64
b.	Mediator „Spotlight“	68
c.	„Spot“ und „Light“ bei Beckett	70
d.	<i>Play</i> -Scheinwerfer als postmoderner Peiniger	71
e.	<i>Play</i> ohne Spotlight?	72
4.	<i>Rockaby</i> – „V“ als Partnerin	73
a.	Zwei Stimmen einer Protagonistin	73
b.	„Gefühllose“ Technik	75
c.	Entmenslichung der Bewegung	77
II.	„That sound you hear is the sea“: die Hörspiele	79
1.	<i>All That Fall</i> – gehörte Gegensätze	79
a.	Die Entstehung von Becketts Radiokunst	79
b.	Wege und Rätsel	82
c.	Maddy Rooneys Perspektive	85
d.	Vergleichbare Perspektiven	86
	(1) Wahrnehmung in Borcherts <i>Draußen vor der Tür</i>	86
	(2) Erzählperspektive in Thomas' <i>Under Milk Wood</i>	88
	(3) Spezielle Perspektivtechniken in <i>All That Fall</i>	89
	(4) Maddys Schlussperspektive	92
2.	Vom Realismus in die Innenwelt: die kürzeren Radiostücke	93
a.	<i>Embers</i> – gestrandet im Geiste	93
	(1) Selbstreflexivität	93
	(2) Präsenz in <i>Embers</i>	97
	(3) Henrys innere Umgebung	98
b.	<i>Words and Music: Cascando</i>	101
	(1) Zur Stille und Pause	102
	(2) „Microphones of the Skull“	104
c.	Becketts Musikspiele	107
d.	Wege ins Unbewusste	111

III. „E is the camera“ – visuelle Medienspiele	113
1. Der <i>Film</i> -Film	113
a. Zur <i>Film</i> -Typisierung	114
b. Die erste „lebende“ Kamera	116
c. Das Problem der Erfassung	119
2. <i>Eh Joe</i> – Reiz der TV-Aufnahme	120
a. Bedrohung durch die Kamera	121
b. Die Stimme des Gewissens	122
c. Zur Intimität des Mediums „TV“	124
3. Medienhybrid <i>Ghost Trio</i>	125
a. Zur Rolle der Stimme	126
b. „V“ als Parodistin und MarionettenspielerIn	128
c. Das Versagen der Audio-Vision	130
4. Evozierende Aufnahmen: ... <i>but the clouds</i>	133
5. <i>Quad</i> im Quadrat	135
6. <i>Nacht und Träume</i> – der letzte Doppelgänger	138
7. Die Inspirationen des Horror-Genres	141
a. Zur Relevanz der Verbindung „Beckett und Horror“	143
b. Becketts bizarre Mimen	145
c. Bemerkungen zur Gattung „Horror“	146
d. Geisterdramen	149
e. Fritz Lang und Becketts filmischer Horror	150
f. Von Beckett inspirierte Horrorwerke	154
IV. Bedingungen für TV- und Radio-Adaptationen	159
1. Bühnenwerke als Hörspiele?	164
2. <i>Not I</i> reüssiert als Fernsehstück	167
3. Das Projekt <i>Beckett on Film</i>	169
a. „as alike as possible“ – Vorteile der Medientechnik?	169
b. Rezensionen und Kritik	173
4. <i>What Where</i> als Fernsehstück	177
5. Harald Schmidt – „Die Beckett-Show“	180
C. SCHLUSS UND AUSBLICK	186
D. LITERATURVERZEICHNIS	194