

EINLEITUNG	3
I. GESCHICHTE DES HÖRSPIELS	6
1.1. AUF DEM WEG ZUM HÖRSPIEL.....	6
1.2. THEATER, LITERATUR, AKUSTIK.....	19
1.3. UNTERBROCHENE TRADITION.....	21
1.4. DRAUßEN VOR DER TÜR	26
1.5. GÜNTER EICHS EINFLUß	29
1.6. KONKURRENZ FERNSEHEN	36
1.7. INNOVATION STEREOPHONIE	39
1.8. ARS ACUSTICA.....	47
1.9. KONSOLIDIERUNG	52
1.10. HÖRSPIEL DER DDR	56
1.11. NOMINIERUNGEN UND TENDENZEN.....	60
2. RENAISSANCE DES HÖRSPIELS	65
2.1. BEZEICHNUNG UND DEFINITION.....	65
2.2. HÖRSPIEL VERSUS HÖRBUCH.....	72
2.3. TENDENZEN UND PERSPEKTIVEN	77
2.4. INTERMEDIALITÄT UND INTERAKTIVITÄT.....	83
3. BEISPIELE DES MODERNEN HÖRSPIELS	89
3.1. HERMENEUTIK.....	89
4. DIE WIEDERHOLUNG VON HEINER GOEBBELS	92
4.1. AUTOR UND DRAMATURG	92
4.2. DATEN UND REAKTIONEN.....	94
4.3. ANALYSE	102
4.4. ZUSAMMENFASSUNG	110
5. TOPOPHONIA VON BARRY BERMANGE	113
5.1. AUTOR UND DRAMATURG	113
5.2. DATEN UND REAKTIONEN.....	115
5.3. ANALYSE	118
5.4. ZUSAMMENFASSUNG	121
6. CRASHING AEROPLANES VON ANDREAS AMMER UND FM EINHEIT	125

6.1. AUTOR UND DRAMATURG.....	125
6.2. DATEN UND REAKTIONEN	126
6.3. ANALYSE.....	132
6.4. ZUSAMMENFASSUNG	142
NACHWORT	143
 QUELLEN	 151
 FUßNOTEN	 159