



## UvA-DARE (Digital Academic Repository)

### Zeichen im Hörspiel

*Erzählen durch technische Mittel von der Monophonie bis zur Digitalität*

Huwiler, E.

#### DOI

[10.1515/9783110741773-008](https://doi.org/10.1515/9783110741773-008)

#### Publication date

2022

#### Document Version

Final published version

#### Published in

Gehörte Geschichten

#### License

CC BY-SA

[Link to publication](#)

#### Citation for published version (APA):

Huwiler, E. (2022). Zeichen im Hörspiel: Erzählen durch technische Mittel von der Monophonie bis zur Digitalität. In N. Lehnert, I. Schenker, & A. Wicke (Eds.), *Gehörte Geschichten: Phänomene des Auditiven* (pp. 93-104). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110741773-008>

#### General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

#### Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

Elke Huwiler

# Zeichen im Hörspiel

## Erzählen durch technische Mittel von der Monophonie bis zur Digitalität

Einst auf ein rein literarisches Sprachkunstwerk reduziert (vgl. Dziadek 1991, 12), hat sich das Hörspiel inzwischen als eigenständige Kunstform etabliert. Dies hängt vor allem mit den sich verändernden Produktions- und Distributionsbedingungen seit den 1980er Jahren zusammen: Die deutsche Rundfunklandschaft öffnete sich für private Fernseh- und Radiosender (vgl. Kührmeyer 2012, 7), das Hörspiel begann sich teilweise vom Radio zu lösen, es etablierte sich eine freie Hörspielszene (vgl. Schütz 2011), und schließlich boten sich durch die Digitalisierung seit den 1990er Jahren ganz neue Möglichkeiten für Hörspielschaffende (vgl. Herbertz 2012). Neuere Publikationen zeugen von der Fülle an Hörspielformen sowie von der Wandelbarkeit einer Kunstgattung, die in ihrer Entwicklung noch längst nicht abgeschlossen zu sein scheint.<sup>1</sup> Um das Hörspiel zu beschreiben und zu analysieren, sind deshalb neue, methodologisch vielfältige Ansätze vonnöten.<sup>2</sup>

## Semiotik

Die folgenden Ausführungen gehen von einem semiotischen Ansatz aus, den insbesondere Götz Schmedes (2002) spezifisch für das Hörspiel formuliert hat und der die verschiedenen Elemente des Hörspiels zunächst als eigenständige, potenziell bedeutungsgenerierende Zeichen beschreibt. Diese lassen sich prinzipiell in jeglichen historischen und gegenwärtigen Formen des Hörspiels erkennen – in Klangkunstwerken genauso wie in traditionellen Hörspielen, in Pophörspielen wie im Neuen Hörspiel.

Allgemein erfolgt die Erzeugung von Bedeutung in kulturellen Systemen „vermittels der Herstellung von Zeichen“ (Fischer-Lichte 1998, 8), und so ist auch das Hörspiel als Kunstform zu betrachten, in der Bedeutungen generiert werden; diese können „aus jedem einzelnen Zeichen, aus der Gesamtheit der

---

1 Tendenzen sind dabei u. a., Hörspiele von ihrer Bindung an den Rundfunk zu lösen und auch andere mediale Kanäle dafür auszuprobieren (vgl. Bachmann 2013; Huwiler 2007) oder Hörspiele und Popmusik zum sogenannten Pophörspiel zu verschmelzen (vgl. Rinke 2018).

2 Die vorliegenden Ausführungen stützen sich insbesondere auf Huwiler 2005a; 2005b; 2007.

Zeichen und der Spezifik ihrer Komposition hervorgehen“ (Schmedes 2002, 62). Im Hörspiel entstehen Bedeutungen sowohl aus dem sprachlichen Wortlaut als auch aus anderen Zeichen, da ihm neben der Sprache weitere Zeichensysteme zur Verfügung stehen. Die potenzielle Gleichwertigkeit der Elemente im Hörspiel – ob diese verbal, nonverbal oder paraverbal sind – ist eine der wichtigsten theoretischen Voraussetzungen für jegliche Auseinandersetzung mit dieser Kunstform. Mittels des semiotischen Ansatzes sind grundsätzlich alle Elemente und ihre Beziehungen untereinander auf ihr Bedeutungspotenzial hin untersuchbar, wobei je nach Analysefokus unterschiedliche Arten von Bedeutungen relevant sein können.

Da viele Hörspiele eine Geschichte erzählen, fokussieren die vorliegenden Ausführungen auf die narrative Bedeutung von Zeichensystemen. Bei der Untersuchung der Narrativität von Hörspielen ist von einer transmedial ausgerichteten Erzähltheorie auszugehen. Diese „resultiert aus der Einsicht, daß es sich beim Erzählen um ein intermediales Problem handelt, das weit über verbale Textsorten und über das Medium der Literatur hinausgeht“ (Nünning und Nünning 2002, 12). Dass und wie durch Sprache narrative Bedeutungen erzeugt werden können, ist durch die auf literarische Analysen ausgerichtete klassische Erzähltheorie ausgiebig aufgearbeitet worden. In Hörspielen werden narrative Zusammenhänge jedoch durch eine Kombination von sprachlichen und nicht-sprachlichen Elementen erschaffen, zuweilen auch ausschließlich durch nicht-sprachliche Elemente. Dabei können die Bedeutungen, die den nicht-sprachlichen Zeichensystemen eingeschrieben sind, den Aussagegehalt der Sprache unterstützend begleiten oder aber ihm widersprechen, wodurch im Zusammenspiel mit dem sprachlichen Zeichensystem neue narrative Bedeutungen möglich werden. Es ist nicht normativ festzulegen, welche Geräusche, Musikpassagen etc. oder welche Kombinationen dieser Elemente mit dem sprachlichen Zeichensystem welche spezifisch narrativen Bedeutungen erzeugen, vielmehr müssen diese Bedeutungszuschreibungen je nach Kontext in jedem einzelnen Hörspiel neu aufgedeckt werden.<sup>3</sup>

Schmedes beschreibt neben den allgemeinen (auch außerhalb des Hörspiels vorkommenden) Zeichensystemen im Hörspiel – Sprache, Stimme, Geräusch, Musik, Stille und Originalton – die sogenannten audiophonen (d. h. für

---

<sup>3</sup> Diese Zuschreibungen können zudem historisch variieren: „Für die Medienrealität der neunziger Jahre ist die schlechte Qualität historischer Bandaufnahmen, das Knacken und Rauschen der Aufnahme- und Wiedergabegeräte, ein Zeichen für Historizität. Für die Zeitgenossen der Aufnahme waren sie natürlicher Begleitumstand und daher nicht weiter bedeutsam“ (Schmedes 2002, 32).

das Hörspiel spezifischen) Zeichensysteme: Blende, Schnitt und Mischung, Stereophonie sowie elektroakustische Manipulation. Der vorliegende Beitrag fokussiert diese audiophonen Zeichensysteme, da die allgemeinen generell mehr Beachtung finden.<sup>4</sup>

## Audiophone Zeichensysteme

Blende, Schnitt und Mischung werden am Mischpult durch das „Öffnen oder Schließen des Summenreglers“ eingefügt und sind „die technischen Verfahren zur Herstellung linearer Kontinuität im Hörspiel, die rein formal die zeitliche Abfolge einzelner Abläufe betreffen“ (Schmedes 2002, 87). Die Blende wurde schon seit Beginn der Hörspielgeschichte als eigenständiges Gestaltungsmittel eingesetzt und bildete im historischen monophonen Hörspiel gar eines der wichtigsten Stilprinzipien überhaupt, da sie als „Atem des Hörspiels“ (Schwitzke 1963, 125) gesehen wurde.

Der Schnitt als eigenständige Möglichkeit, die Syntax eines Hörspiels zu gestalten, hat sich erst mit dem Aufkommen des Neuen Hörspiels etabliert; zuvor war er als „rein technischer Vorgang ohne dramaturgische und künstlerische Bedeutung“ (Schwitzke 1963, 192) betrachtet worden. Im Prinzip sind die spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten Schnitt und Blende für das Hörspiel auch nach der Einführung der digitalen Tonstudioteknik „größtenteils unverändert geblieben“ (Ladler 2001, 16). Dass jedoch durch die Digitalisierung Blende und Schnitt ganz einfach gesetzt und auch wieder rückgängig gemacht werden können, hat zu mehr Experimenten und Ausprobieren am Material geführt:

Heikle Schnitte in analoger Technik stellten nicht selten ein Wagnis dar. Nur mühsam und oft unter Inkaufnahme von Wiedergabequalitätseinbrüchen konnten auf herkömmlichen Schnittmaschinen die Verklebungen wieder aufgelöst und die Montagevorgänge rückgängig gemacht werden. Der Wegfall solcher Hemmnisse macht Produzenten in der digitalen Arbeitsstation experimentierfreudiger, zumal hier die Ergebnisse auch sehr schnell abrufbar und auf ihre Wirkung hin prüfbar sind. (Herbertz 2012, 39)

Durch die Vereinfachung des Verfahrens ist eine generelle Tendenz auszumachen, ausgiebig Schnitt- und Montagetechniken zu verwenden – „[s]elbst Kriminalhörspiele, wie etwa der seit einigen Jahren gesendete *Radio Tatort*, fordern mit harten Schnitten, vielschichtiger Mischung und manchmal ver-

---

<sup>4</sup> Vgl. z. B. Timper 1990 und Krug 2019 zu Musik, Elstner 2010 zu Stimme, Maye et al. 2007 zu O-Ton oder Hoppe und Frey 2015 zu Geräuschen sowie diverse Beiträge in diesem Band.

wirrender Dramaturgie vom Publikum hohe Aufmerksamkeit und Konzentration“ (Rinke 2018, 59).

Blende und Schnitt können einzelne syntaktische Einheiten gegeneinander abgrenzen oder Übergänge gestalten; die Mischung hingegen bezieht sich immer auf eine syntaktische Einheit selbst, also beispielsweise auf eine zeitlich begrenzte Figurenkonstellation in einem Raum. Durch eine bestimmte Mischung kann ein raum-zeitliches Kontinuum gekennzeichnet und von anderen unterschieden werden: Wenn in einem dargestellten Raum bestimmte Figuren miteinander kommunizieren und im Hintergrund ein raumbildendes Geräusch zu hören ist, so bestimmt die Mischung, die das Lautstärkeverhältnis zwischen den verschiedenen Schallquellen regelt, die spezifische Art dieser „akustischen Atmosphäre“ (Schmedes 2002, 88). Auch wenn ein dargestellter Raum in einem Hörspiel ‚raumlos‘ erscheint, ist das als Resultat einer bestimmten Mischung dieses Raumes zu verstehen. ‚Raumlosigkeit‘ wird vor allem für die Darstellung narrativer Ebenen verwendet, die sich deutlich von anderen Ebenen unterscheiden sollen – beispielsweise die Ebene der erzählenden Instanz und die Ebene der Geschichte.

Das Zeichensystem der Stereophonie, oder genauer der räumlichen Schallquellenpositionierung, entfaltet sich im akustischen Resonanzraum des Hörspiels; diesen Raum, der sich eröffnet, sobald etwas (Schall) ‚erklingt‘, also akustisch hörbar wird, definiert Armin Paul Frank folgendermaßen:

Als Raumklang, Akustik oder Halligkeit bezeichnet man jene akustische Qualität, die den drei akustischen Elementen Stimme, Musik und Geräusch als sinnlich wahrnehmbares Indiz für die Größe des Raumes, in dem sie erklingen, untrennbar anhaftet.

(Frank 1981, 95)

Die Größe des darzustellenden Raumes wird durch die Positionierung der Schallquellen innerhalb der Schallakustik markiert: Im monophonen Hörspiel, das keine rechte und linke Aufteilung der Schallquellen zulässt, wird die Größe des darzustellenden Raumes durch Nähe oder Ferne zum Mikrofon indiziert und akustisch durch die oben beschriebene Raumbhende gestaltet. Dem stereophonen Hörspiel steht hingegen zusätzlich die Möglichkeit der linken und rechten Positionierung der Schallquellen im akustischen Raum zur Verfügung. Schmedes bezeichnet diese stereophone Schallquellenpositionierung in zweierlei Hinsicht als eigenes Zeichensystem: „erstens als Mittel zur Unterscheidung von Positionen innerhalb eines Klangraums und zweitens als Mittel zur Gestaltung des Raums selbst, dessen Dimension aus dem Arrangement der Schallquellen hervorgeht“, und es ist die Nutzung des „Zeichenpotentials räumlich-gegenständlicher Differenzierung“, die die „Signifikanz“ der Stereophonie ausmacht (Schmedes 2002, 90). Signifikant im Sinne eines Zeichensystems wird die Stereophonie erst dann, wenn sich durch sie neue Informationen ergeben – d. h. wenn ein Hörspiel nur eine einzige Stereoposi-

tion aufweist, lässt es die Möglichkeit der Generierung neuer Informationen durch verschiedenartige akustische Raumpositionen und Anordnungen der Schallquellen ungenutzt. Der Unterschied zwischen monophonen und stereophonen Hörspielen liegt bezüglich des akustischen Raumes darin begründet, ob ein ‚Raum‘ indiziert oder ob er tatsächlich akustisch gestaltet wird: „Das monophone Spiel signalisiert den imaginären Schauplatz durch mancherlei akustische Zusatzinformationen, das stereophonische naturalisiert den Raum solcher Spiele“ (Geißner 1970, 103). Durch die Stereophonie wird die „Bewegung des Menschen“ von der einen Seite zur anderen oder in der Tiefe angezeigt, und die Kunstkopftechnik – die „kopfbezogene Stereophonie“ (Klippert 2012, 62) – erschafft die Dreidimensionalität. So eröffnet sich den Hörenden ein akustischer Raum, in dem sie sich quasi selbst befinden, weil sie Schallquellen vorn und hinten, rechts und links sowie oben und unten wahrnehmen.<sup>5</sup> Mit der stereophonen und der Kunstkopf-Technik können naturalistische Räume nachgebildet werden, es lassen sich jedoch auch „autonome Schallräume“ (Lermen 1975, 146) gestalten.

Akustisches Material kann schließlich auch mittels der Studioteknik verfremdet werden, d. h. die Bedeutung eines Zeichens wird durch elektroakustische Manipulation erweitert. Bedingung dafür ist, „dass die Manipulation erkennbar, also eine Differenzierung zwischen Ursprungsmaterial und Ergebnis nach der Manipulation möglich ist, und dass der technische Eingriff nicht nur dazu dient, eine naturalistische Szenerie ohne eigene dramaturgische Funktion herbeizuführen“ (Schmedes 2002, 91).

Die beschriebenen Zeichensysteme generieren im Hörspiel meist nicht für sich allein genommen Bedeutung, sondern sie werden in Beziehung zueinander gesetzt. Außerdem „können einzelne Zeichensysteme andere ersetzen“ (Schmedes 2002, 92); diese ‚Mobilität‘, die Fischer-Lichte für theaterspezifische Zeichen postuliert, lässt sich auch auf das Hörspiel übertragen:

Weil die heterogenen theatralischen Zeichen [...] teilweise dieselben Zeichenfunktionen zu erfüllen vermögen, lassen sie sich auch gegenseitig austauschen und ersetzen. So kann Regen beispielsweise durch Geräusche, Beleuchtung, Kostüm, Requisit, Gestik oder Worte bedeutet werden: Der Regenmantel vermag in diesem Fall dieselbe Funktion zu erfüllen wie das Geräusch fallender Tropfen, die schützend über den Kopf gehaltene Hand, trübes flackerndes Licht, das Aufspannen eines Regenschirms oder das Aussprechen der Worte: „Es regnet.“  
(Fischer-Lichte 1998, 182)

---

<sup>5</sup> Nachzulesen sind die technischen Einzelheiten dieses Phänomens u. a. bei Klippert 2012, 62–66. Die Sonderform der stereophonen Kunstkopftechnik vermochte sich allerdings nicht in der gleichen Weise durchzusetzen wie die Stereophonie an sich (vgl. Herbertz 2012, 32).

Zusammengefügt werden einzelne Teile des Hörspiels durch den technischen Vorgang der Montage. Vor allem mit dem Aufkommen des Neuen Hörspiels gewinnt dieses Verfahren an Bedeutung, was mit der „Hervorhebung der Materialität des Mediums“ zusammenhängt, während der Begriff ‚Montage‘ laut Schmedes „für die Dramaturgie des Literarischen Hörspiels kaum Relevanz besitzt“ (Schmedes 2002, 98). Schnitt und Blende bezeichnen die spezifischen Zeichensysteme, die eingesetzt werden, um verschiedene Teile im Hörspiel voneinander abzugrenzen, Montage hingegen das Strukturprinzip, das diese Teile miteinander in Verbindung bringt.

## Beispiele der narrativen Bedeutungsgenerierung durch audiophone Zeichensysteme

Eine häufig verwendete Technik in narrativen Hörspielen ist das gleichzeitige Hörbarmachen von Schallquellen zweier erzähltechnisch differenter Ebenen. Im monophonen Hörspiel wird dieser Effekt durch eine spezifische Mischung oder durch die sogenannte Durchblende erzielt, einen „zeitweilige[n] Simultanverlauf des Ausblendgeschehens mit dem Einblendgeschehen“ (Klippert 2012, 73). Die Durchblende schafft zahlreiche spezifische Möglichkeiten der Narration, beispielsweise in Bezug auf den Erzählzeitpunkt. So wird im monophonen Hörspiel auf diese Weise sehr oft die extradiegetische Erzählebene gestaltet: Die Erzählinstanz befindet sich hier nahe am Mikrofon und in einem akustischen Schallraum, der als ‚raumlos‘ bezeichnet wird. Beim Einblenden der diegetischen Ebene, in der sich das erzählte Geschehen direkt abspielt, hingegen eröffnet sich dank einer spezifischen Mischung ein ganzes Panorama von Geräuschen. Räumliche Distanz der Handlungsfiguren wird durch unterschiedliche Abstände vom Mikrofon nachgeahmt. Im stereophonen Hörspiel können unterschiedliche Erzählebenen überdies durch unterschiedliche stereophone Positionen dargestellt werden. So z. B. im Hörspiel *Åskulap* (Å) von Luise Rinser, wo auf diese Weise eine gleichzeitige Erzählung konstruiert wird: Der mit einer Frau verheiratete Protagonist des Hörspiels, der soeben sein erstes homoerotisches Erlebnis hatte, beginnt beim Nachdenken zu singen. Die gedachten Worte werden von einer spezifischen räumlich-akustischen Position aus ausgesprochen: „Ich höre Singen und wundere mich, dass ich es bin, der singt. Seit vielen Jahren habe ich nicht gesungen. Den Vogel, der zu früh am Morgen singt, frisst am Abend die Katze. Sagte meine Großmutter“ (Å 01:40). Von einer anderen räumlich-akustischen Position aus, aber im gleichen akustischen Schallraum, hört man an dieser Stelle tatsächlich ein Singen. Den Hörenden wird so deutlich, dass die Stimme des Er-

zählers eine gedankliche Ebene ausdrückt, während durch die übergeblendete, gleichzeitig erklingende Stimme des Mannes, der singt und ab und zu redet, die simultan ablaufende Handlung wiedergegeben wird.

Auch zeitliche Übergänge können mit Durchblenden und spezifischen Schallquellenpositionierungen realisiert werden. So werden in Dieter Kühns Hörspiel *Das lullische Spiel* (LS), in dem ein alter Mann namens Ramon sich an verschiedene Zeiten seines Lebens erinnert, jeweils dessen unterschiedliche Stimmen mit zwanzig, vierzig, sechzig oder achtzig Jahren kurz übereinander geblendet, um den Übergang in die erinnerte Zeit darzustellen. Zwei Stimmen fließen dabei ineinander und repräsentieren so gleichzeitig das Vergangene und das Gegenwärtige, denn Ramon wird im Hörspiel von vier verschiedenen Stimmen gesprochen. Der achtzigjährige Mann figuriert als Erzähler in der Basiserzählung und erinnert sich beispielsweise an seine früheste Jugend:

Achtzigjähriger: Ich sehe mich als Seneschall neben einer Hofdame, sehe mich zuerst neben ihr sitzen, und zwar saß ich gewöhnlich links,

Achtzigjähriger/Zwanzigjähriger: (*gleichzeitig*) sah (sehe) ich ihre linke Seite, was eine besonders wertvolle Ergänzung für mich war (ist), und da zog (zieht) zuerst ihr Ohr, ihr linkes Ohr meinen Blick an, wobei sich meine Aufmerksamkeit insbesondere auf ihrem Ohrfläppchen sammelte (sammelt) [...]. (LS 06:39)

Der alte und der junge Ramon sprechen hier gemeinsam fast die gleichen Worte, außer dass das Tempus der Verben sich jeweils unterscheidet. Sie reden gleichzeitig, d. h. die Verbformen überlagern sich akustisch. Nach ein paar weiteren Sätzen spricht der junge Ramon allein weiter. Der Übergang gestaltet sich akustisch so, dass die einsetzende junge Stimme aus der Rechts-Position heraus zunächst sehr leise, dann jedoch immer lauter werdend seine Passage liest und damit allmählich näher rückt, während sich die alte Stimme auf der Mitte-Position entsprechend entfernt.

Hier werden somit in Bezug auf die narrative Zeitstruktur neben der Überblende auch die hörspielspezifischen Zeichensysteme ‚Räumliche Schallquellenpositionierung‘ und ‚Mischung‘ eingesetzt. Zusammen mit dem Zeichensystem ‚Stimme‘ gestalten sie die Schnittstellen zwischen zurückliegenden und gegenwärtigen Ereignissen. Das Hörspielmanuskript umschreibt die akustische Umsetzung dieser Gestaltungsstruktur in der Regieanweisung folgendermaßen: „Der junge Ramon in Aussenposition, rechts hinter dem Kunstkopf: diese Position wird bei allen Wiederholungen und Variationen der folgenden Textpassage konsequent eingehalten. Zuerst spricht Ramon II in ziemlicher Entfernung vom Kunstkopf, wird nur allmählich verständlich“ (Kühn o. J., 5). Diese Positionsaufteilung innerhalb der Schallakustik und die Überlagerung verschiedener Stim-



men signalisieren die allmählich näherkommende Erinnerung an frühere Ereignisse, wobei das Vergangene schließlich ganz vergegenwärtigt wird.

In *Das lullische Spiel* wird auch elektroakustische Manipulation eingesetzt: Auf einem Marktplatz, wo Ramon von Dieben zusammengeschlagen wird und bewusstlos zu Boden sinkt, sind zunächst Marktplatzgeräusche wie schreiende Stimmen und orientalische Hintergrundmusik zu hören, welche sich jedoch zu einem lauten, schrillen Signal verdichten und abrupt abbrechen. Der Klangteppich versinnbildlicht als klar erkennbare elektroakustische Manipulation der vorher eingeblendeten realitätsabbildenden Geräusche zunächst die Perzeptionsweise des Mannes, der die auf ihn einschlagenden Diebe als höchst bedrohlich empfindet, und der Schnitt verdeutlicht die abgebrochene Wahrnehmung der Umwelt durch den Mann, der bewusstlos wird. Auch den Schluss des Hörspiels bildet ein Schnitt, der narrativ eingesetzt wird: Der alte Mann bekommt Fieber, seine Erinnerungen beginnen durcheinanderzugeraten, er kann keine klaren Sätze und Wörter mehr bilden, und schließlich erfolgt ein abrupter Schnitt – dieser markiert hier deutlich den Tod des Mannes, ohne dass dies sprachlich weiter ausgeführt werden muss.

Die elektroakustische Manipulation bewirkt meistens einen Verfremdungseffekt, der an sich bereits narratives Potenzial hat. So wird im Hörspiel *Der Monolog der Terry Jo* von Max Bense und Ludwig Harig die Stimme des Mädchens Terry Jo, das nach der Ermordung seiner gesamten Familie im Schockzustand pausen- und scheinbar zusammenhangslos Worte aneinanderreihet, zu Beginn computertechnisch verfremdet. Das Wortmaterial des Monologs wurde in der Hörspielrealisation durch ein computertechnisches Verfahren in Einzelteile zerlegt und mit einer synthetischen Stimme verzerrt wiedergegeben. Erst nach und nach wird im Hörspiel die Stimme des Mädchens als solche erkennbar, so wie auch erst allmählich die aneinandergereihten Laute einen semantischen Sinn ergeben. So wird das fortschreitende Erwachen und Begreifen des Mädchens durch elektroakustische Manipulation von Stimmmaterial hörbar gemacht. Auch in Alfred Anderschs Hörspiel *Die Letzten vom Schwarzen Mann* verdeutlichen elektroakustisch manipulierte Töne einen narrativen Zusammenhang: Die beiden im Zweiten Weltkrieg auf dem Berg *Der Schwarze Mann* gefallenen Soldaten Lester und Karl wandern als Geister zwischen den Lebenden umher, weil sie erst dann ihre letzte Ruhe finden, wenn ihre Leichen geborgen werden. Immer, wenn im Hörspiel die irrealen Welt der Geister dargestellt werden soll, wird die Szene untermalt mit einer Musikpassage, die jedoch elektroakustisch verfremdet, verzerrt und gläsern klingt und damit eine unheimliche, irrealen Atmosphäre evoziert.

Auch durch andere technische Mittel kann eine bestimmte Erzählatmosphäre erzeugt werden: So geben Überblenden, Schnitte und eine spezifische Mischung dem Hörspiel *Der Hai* (H) von Günter Kunert ein schnelles Erzähl-

tempo, indem ständig zwischen den verschiedenen Schauplätzen und Erzählräumen hin- und hergewechselt wird. Eine Erzählerstimme berichtet, wie die zwei Matrosen Mitchum und Harry, die Schiffbruch erlitten haben, auf offener See treiben, während in ihrer Heimatstadt Climax City bereits ihr Begräbnis begangen wird:

Erzähler: Schon halb vergessen die Leute vom sanft ruhenden Wrack eines Schiffes mit Namen Golden Arrow. Wo seid ihr? Wo? Wo?

Mitchum: (*in die letzten Worte des Erzählers hinein, von weit weg*) SOS – SOS – SOS

Erzähler: Fünfundzwanzig Kränze und einer werden bestellt. In Wyoming und Wisconsin, New York, North Dakota, Nebraska. Zwei davon in Climax City, nahe Seattle. Diese beiden tragen weiße Schleifen. Auf der einen steht „Meinem lieben Sohn“, auf der anderen „Meinem Bräutigam“. Der Bürgermeister von Climax City findet sich von dem fernen Unfall aufs Ärgste betroffen. Ich erteile ihm hiermit das Wort, an dem er seit Stunden feilt. (*Geräusch von Schritten*)

Bürgermeister: Verehrte Anwesende, Freunde, Mitbürger, liebe Trauergäste, nein, schlecht, schlecht. [...]

Erzähler: Während der Steinmetz von Climax City mit müden Schlägen zwei Namen aus den Gedenkplatten hervorholt, taucht aus der gewaltigen schwankenden See etwas Winziges auf. Ein Schlauchboot.

Mitchum: (*nahe*) SOS – SOS – SOS

Harry: Ach hör schon auf, wir sind erledigt.

(H 03:27)

Es lässt sich in dieser Passage der Einsatz mehrerer audiophoner (und allgemeiner) Zeichensysteme feststellen. Mit Hilfe der Durchblende sind einzelne Szenen als ineinanderfließend gestaltet, wie z. B. das erste SOS-Zeichen Mitchum Millers, das in die Frage des Erzählers hineingeblendet wird und somit ebendiese Frage bereits beantwortet. Außerdem werden Schnitte verwendet, um einzelne Szenen nebeneinander zu montieren; dadurch, dass diese Szenen kurz sind und der akustische Schnitt an sich abrupt ist, erhält die Erzählung eine spezifische Dynamik. Zudem werden durch Mischung und Geräusche die einzelnen narrativen Ebenen und Räume voneinander unterschieden: Während der Bürgermeister spricht, indizieren Schritte, dass er sich in einem Zimmer hin- und herbewegt, und auch die akustische Mischung zeigt einen solchen narrativen Raum an, dagegen befindet sich der Erzähler nahe am Mikrofon und im Grunde in einer ‚raumlosen‘ Akustik. Im Hintergrund hört man zu Beginn das Meer rauschen, als der Erzähler spricht. Dies bezeichnet, wie später deutlich wird, ein Nebeneinandersetzen der extradiegetischen und der diegetischen Ebene: Der Erzähler spricht, während be-

reits das Bild des Meeres akustisch wahrnehmbar wird, so wie in einem Film ein *voice-over narrator* über die Ebene des Bildes geblendet wird. Durch die Mischung kann auch die Aurikularisierung<sup>6</sup> verdeutlicht werden: Der Erzähler sucht ähnlich einer Kamera zu Beginn die beiden Männer und kann sie nur in der Ferne wahrnehmen, dem entgegen befindet sich die Aurikularisierungsposition in der zweiten SOS-Passage direkt bei den beiden Männern.

## Fazit

Die Art der Bedeutungsgenerierung durch audiophone Zeichensysteme wurde hier in Bezug auf die Gestaltung narrativer Bezüge erläutert, doch natürlich können diese Zeichensysteme auch andere Zusammenhänge aufzeigen. Schnitte, Blenden, O-Töne, elektroakustische Manipulationen und die spezifische Montage verschiedensten akustischen Materials vermögen Assoziationen zu wecken, ein Klangbild zu evozieren und so einen Sachverhalt, ein Gefühl oder z. B. eine spezifische Epoche darzustellen. Oft werden in Hörspielen solche Klangbilder mit narrativen Elementen gemischt. So wird zwar auch in einem Hörstück wie Heiner Goebbels' *Die Befreiung des Prometheus* (1994a) eine Geschichte erzählt,<sup>7</sup> doch wird diese durch musikalische und technische Mittel viel eher in assoziativen Klangbildern dargeboten, wobei Schnitt, Blende und Montagetechniken von besonderer Bedeutung sind und mit „selbstständigen, musikalischen Mitteln, die in der Ausdruckshierarchie nicht unter, sondern neben dem Text rangieren (in Songformen, Collagen, der Filmtechnik nahen Schnitten und Rückblenden)“ (Goebbels 1994b), gearbeitet wird.

Die beschriebenen audiophonen oder technischen Elemente, die in Hörspielen (narrative) Bedeutungen generieren können, werden heutzutage ganz selbstverständlich eingesetzt, und die Digitalisierung hat dazu beigetragen, dass die Experimentierfreudigkeit gerade in Bezug auf die technischen Möglichkeiten zugenommen hat. Die Wandelbarkeit der Kunstform ‚Hörspiel‘ ist auf ihre grundsätzliche Offenheit zurückzuführen: „[T]he unique openness of the Hörspiel as a special kind of radio art makes it possible to respond almost instantaneously to

---

<sup>6</sup> Narratologisch handelt es sich hier um die Fokalisierung, doch das „concept of focalization seems odd when it is used in an acoustic, sound-only art form. Focalization, frequently defined as a specific ‚point of view‘, refers to sight and the act of vision. In radio dramas it seems more beneficial to employ a parallel terminology for ‚a perspectival filter‘ with respect to other senses“ (Lutostański 2016, 120; Herv. i. O.).

<sup>7</sup> Das Stück beruht auf Texten von Heiner Müller.

cultural and technological transformations“ (Mauruschat 2014, 229) – und dieses Aufnehmen kultureller und technischer Transformationen hat wiederum dazu geführt, dass neue technische Entwicklungen nicht nur die Produktion und Distribution des Hörspiels beeinflusst haben, sondern auch die Art des Geschichtenerzählens in dieser Kunstform an sich wesentlich geformt haben.

## Literatur & Medien

- Äskulap. Funkmonolog von Luise Rinser. Regie: Beate Rosch. DS-Kultur 1992.  
 Das lullische Spiel. Hörspiel von Dieter Kühn. Regie: Heinz Hostnig. NDR/BR/SDR 1975.  
 Der Hai. Hörspiel von Günter Kunert. Regie: Oskar Nitschke. SDR 1966.  
 Der Monolog der Terry Jo. Hörspiel von Max Bense und Ludwig Harig. Regie: Klaus Schöning. SR/RB 1968.  
 Die Befreiung des Prometheus. Hörstück von Heiner Goebbels nach Texten von Heiner Müller. Regie: Heiner Goebbels. ECM Records 1994a.  
 Die Letzten vom Schwarzen Mann. Eine Geistergeschichte von der Grenze. Hörspiel von Alfred Andersch. Regie: Fritz Schröder-Jahn. NWDR/hr 1954.

\*\*\*

- Bachmann, Michael: Andreas Ammers Apocalypse Live. In: Medien. Erzählen. Gesellschaft. Hg. v. Karl N. Renner, Dagmar von Hoff und Matthias Krings. Berlin/Boston 2013, S. 19–36.  
 Dziadek, Olf: Konstituierung und Destruktion. Eine Geschichte der Gattung Hörspiel. In: Sprache im technischen Zeitalter 1991, 117, S. 11–25.  
 Elstner, Alice: Der Einsatz der Stimme im Hörspiel. Theorie und Praxis. Saarbrücken 2010.  
 Fischer-Lichte, Erika: Semiotik des Theaters. Eine Einführung. Bd. 1: Das System der theatralischen Zeichen. 4. Aufl. Tübingen 1998.  
 Frank, Armin Paul: Das englische und amerikanische Hörspiel. München 1981.  
 Geißner, Hellmut: Spiel mit dem Hörer. In: Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche. Hg. v. Klaus Schöning. Frankfurt a. M. 1970, S. 92–107.  
 Goebbels, Heiner: Die Befreiung des Prometheus. In: Booklet Hörstücke. München 1994b.  
 Heister, Hans Siebert von: Um ein Hörspiel. In: Der Deutsche Rundfunk 1927, 7, S. 437.  
 Herbertz, Peter: Vom Kunstkopf zum Vielkanaldigitalismus. Zur Entwicklung der Elektroakustik seit Erscheinen der ‚Elemente des Hörspiels. In: Werner Klippert: Elemente des Hörspiels. Neu herausgegeben und mit einleitenden Texten sowie Hörbeispielen versehen. Saarbrücken 2012, S. 29–46.  
 Hoppe, Sabrina/Frey, Felix: Hörspielrezeption und räumliches Präsenzerleben. Der Einfluss von Geräuschen auf das Gefühl der Anwesenheit in der medialen Welt. Audio drama and spatial presence. Sound effects and their influence on the experience of presence in the mediated world. In: Studies in Communication and Media 2015, 3, S. 277–289.  
 Huwiler, Elke: Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst. Paderborn 2005a.

- Huwiler, Elke: Sound erzählt. Ansätze einer Narratologie der akustischen Kunst. In: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Hg. v. Harro Segeberg und Frank Schätzlein. Marburg 2005b, S. 285–305.
- Huwiler, Elke: Erzählen zwischen Radiosendung und Live-Performance: Narratologische Aspekte unterschiedlicher Formen des Hörspiels. In: Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben. Hg. v. Corinna Müller und Irina Scheidgen. Marburg 2007, S. 201–219.
- Klippert, Werner: Elemente des Hörspiels. Neu herausgegeben und mit einleitenden Texten sowie Hörbeispielen versehen. Saarbrücken 2012.
- Krug, Hans-Jürgen: Musik im Hörspiel. In: Handbuch Musik und Medien. Hg. v. Holger Schramm. Konstanz 2019, S. 65–93.
- Kühn, Dieter: Das lullische Spiel. [Produktionsmanuskript] Hamburg o. J.
- Kühmeyer, Anette: Ein Raum unbegrenzter Möglichkeiten. Hörspielproduktion und -rezeption im digitalen Zeitalter. In: Werner Klippert: Elemente des Hörspiels. Neu herausgegeben und mit einleitenden Texten sowie Hörbeispielen versehen. Saarbrücken 2012, S. 7–27.
- Ladler, Karl: Hörspielforschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik. Wiesbaden 2001.
- Lermen, Birgit: Das traditionelle und neue Hörspiel im Deutschunterricht. Strukturen, Beispiele und didaktisch-methodische Aspekte. Paderborn 1975.
- Lutostański, Bartosz: A Narratology of Radio Drama: Voice, Perspective, Space. In: Audionarratology. Interfaces of Sound and Narrative. Hg. v. Jarmila Mildorf und Till Kinzel. Berlin/Boston 2016, S. 117–132.
- Mauruschat, Ania: Noise, soundplay, extended radio: *Bugs & Beats & Beasts* as an example of resilience in the German *Hörspiel*. In: Radio: The Resilient Medium. Papers from the third conference of the ECREA Radio Research Section. Hg. v. Madalena Oliveira, Grazyna Stachyra und Guy Starkey. Sunderland 2014, S. 229–240.
- Maye, Harun/Reiber, Cornelius/Wegmann, Nikolaus (Hg.): Original / Ton. Zur Mediengeschichte des O-Tons. Mit Hörbeispielen auf CD. Konstanz 2007.
- Nünning, Vera/Nünning, Ansgar: Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie. In: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Hg. v. Vera Nünning und Ansgar Nünning. Trier 2002, S. 1–22.
- Rinke, Günter: Das Pophörspiel. Definition – Funktion – Typologie. Bielefeld 2018.
- Schmedes, Götz: Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens. Münster et al. 2002.
- Schütz, Simone: Im Schatten des Sendemastes. In: Hörspiel Plätze. Positionen zur Radiokunst. Hg. v. Hörspielsommer e. V. Dresden/Leipzig 2011, S. 38–51.
- Schwitzke, Heinz: Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte. Köln/Berlin 1963.
- Timper, Christiane: Hörspielmusik in der deutschen Rundfunkgeschichte. Originalkompositionen im deutschen Hörspiel 1923–1986. Berlin 1990.
- Zeyn, Martin: Alles war möglich. Das Hörspiel im Bayerischen Rundfunk von 1949–1973. In: Vom Sendespiel zur Medienkunst. Die Geschichte des Hörspiels im Bayerischen Rundfunk. Das Gesamtverzeichnis der Hörspielproduktion des Bayerischen Rundfunks 1949–1999. Hg. v. Herbert Kapfer. München 1999, S. 31–74.