

HSD SK

**STUDIES
IN SOCIAL
SCIENCES
AND
CULTURE**

**Zum narrativen Potenzial von
Geräuschen**

Lisa Krumme

AUS DER
FORSCHUNG
DES FACH
BEREICHS

DER HSD

SOZIAL-
UND
KULTUR
WISSEN
SCHAFTEN

ABSTRACT

Können Geräusche mehr sein als bloßes Beiwerk zu Wort und Musik? Wie werden sie in heutigen (Hörspiel-) Produktionen eingesetzt? Und wie hat sich ihre Position im Hörspiel im Laufe der Geschichte verändert? Welches Potenzial hält das Zeichensystem der Geräusche bereit? Können sie autark narrativ wirken?

Auf diese und weitere bislang selten gestellte Fragen gab es lange Zeit kaum Antworten im (medien-)wissenschaftlichen Diskurs. Unter Rückbezug auf bestehende Theorien aus den Bereichen der Narrativität, der Semiotik, der Audiorezeptions- und der Hörspielforschung bildet die vorliegende Arbeit einen ersten Ansatz zu einer umfassenderen Theorie der Geräusche, in dem diese als eigenständiges Zeichensystem betrachtet und bezüglich ihrer Fähigkeit, Narrative zu bilden, untersucht werden.

INHALT

1. Einleitung	7
2. Zum narrativen Potenzial von Geräuschen – eine theoretische Annäherung	11
2.1 Narrativität.....	11
2.2 Semiotik.....	16
2.2.1 Grundlagen der Semiotik nach Charles S. Peirce	16
2.2.2 Der Code nach Umberto Eco	19
2.3 Zur Rezeption akustischer Texte.....	20
2.3.1 Über das Hören	20
2.3.2 Auditives Gedächtnis	27
2.4 Hörspiel	28
2.4.1 Genredefinition Hörspiel.....	29
2.4.2 Geschichte des Hörspiels.....	31
2.4.3 Hörspieltheorie	38
2.4.4 Zeichensysteme im Hörspiel	42
2.4.5 Narratives Potenzial des Hörspiels.....	49
2.5 Geräusche	51
2.5.1 Begriffsdefinition Geräusche	52
2.5.2 Semiotik der Geräusche.....	58
2.6 Narratives Potenzial der Geräusche	63
3. Fazit/Ausblick	66
Literatur.....	68
Anhang	76

Zum narrativen Potenzial von Geräuschen

Lisa Krumme

1. EINLEITUNG

Die Dominanz des Visuellen in der Forschung sowie in unserem kulturellen Umfeld war jahrzehntelang kaum bestreitbar. Dass die Kultur, in der wir leben, stark visuell geprägt ist, begründen McLuhan und Ong mediengeschichtlich „unter anderem durch Verweise auf die Entdeckung der Perspektive in der Renaissance, die Herausbildung des cartesianischen Erkenntnissubjekts als Beobachtersubjekt, die visuellen Leitmetaphern der Aufklärung und schließlich auf die Entwicklung der optischen Medien“ (Morat 2014: 135). Besonders Film und Fernsehen, aber auch die neuen Medien prägen heute in ihrer überwiegend visuell orientierten Erscheinungsform unser kulturelles Umfeld und beeinflussen die hierarchische Einordnung unserer Sinne. Vor dem Wandel von der Mündlichkeit zur Schriftlichkeit durch den Buchdruck stand das Hören in dieser Hierarchie hingegen über dem Sehen (vgl. ebd.: 135), und einige Theoretiker¹ prognostizieren einen erneuten Umbruch oder wenigstens ein Überdenken dieser Rangordnung – zumindest in den Wissenschaften. Sie sprechen von einem *Sonic* oder auch *Acoustic Turn* (vgl. Wodianka 2014: 355 f.; Segeberg 2005: 9; Haffter 2015a: 17).

Mittlerweile wird das Primat des Visuellen in der Auseinandersetzung mit der Diversität kultureller und künstlerischer Praktiken in der Forschung problematisiert und kritisch reflektiert. Vor diesem Hintergrund schlägt die Denkfigur des *acoustic turn* nicht etwa eine erneute Hierarchisierung der Sinne vor, die nunmehr unter dem Primat des Auditiven stünde. Vielmehr geht es um eine spezifische Sensibilisierung für die Akustik als eigenständiges Feld ästhetischer Strategien und medialer Produktionsweisen, in denen sich zahlreiche Interdependenzgeflechte zu Schnittstellen konfigurieren, die ihrerseits die Risse und Zwischenräume in eingewohnten bzw. unbemerkten Wahrnehmungsdispositionen dezentrieren. (Wodianka 2014: 355 f.)

¹ Sofern Personen nicht direkt benannt werden, erfolgen in dieser Arbeit Personenbezeichnungen in Form des generischen Maskulinums. Dies ist nicht in Form einer geschlechterspezifischen Diskriminierung zu verstehen.

In Folge dieses Umdenkens sind in den Wissenschaften, die dem Akustischen seinen eigenständigen Platz in der Forschung einräumen, immer mehr auditiv ausgerichtete Forschungsfelder zu finden. So konnte sich etwa das Fach der Sound Studies sowohl in den USA als auch an deutschen Universitäten etablieren (vgl. Mieszkowski/Nieble 2017: 13 ff.). Dieses widmet sich der Theorie und der Praxis auditiver Phänomene und schließt damit langsam aber stetig eine Lücke in der Wissenschaft, die durch das Primat des Visuellen immer noch existent ist. Auch die vorliegende Arbeit zum narrativen Potenzial der Geräusche² befasst sich mit einem Thema des aktuellen wissenschaftlichen Diskurses der Sound Studies – den Geräuschen und ihrem von anderen akustischen Zeichensystemen wie der Musik und der Sprache unabhängigen Vermögen, auditiv basierte Geschichten zu erzählen. Es wird dazu geklärt, inwieweit Geräusche aus semiotischer und erzähltheoretischer Sicht die Grundvoraussetzungen zur Narrativität bereithalten.

Da das Feld der Sound Studies recht jung ist, gibt es innerhalb dessen noch einige unerforschte Bereiche. Das eben beschriebene Thema dieser Thesis nähert sich einem solchen Bereich – dem der Geräusche. Der Forschungsstand zu diesem Themenfeld ist überschaubar (vgl. Kirchmann 2017: 279). Es gibt nur wenige dieser Arbeit vorliegende Theorien, die allein das Zeichensystem der Geräusche (in Verbindung mit den dazugehörigen bearbeitenden und formgebenden Zeichensystemen) behandeln. Selbst dazugehörige aktuelle Publikationen wie Steve Goodmans *Sonic warfare. Sound, affect, and the ecology of fear* (2010) oder *Unlaute. Noise/Geräusch in Kultur, Medien und Wissenschaften seit 1900* (Mieszkowski/Nieberle 2017) behandeln das Geräusch weniger als eigenständiges, unabhängiges Zeichensystem, sondern vielmehr als Mittel der (psychologischen) Kriegsführung oder als Störfaktor in Umwelt und Kunst und stellen dies in Frage. In Anbetracht der wenigen Publikationen zu diesem Teilbereich der Sound Studies liegt es nahe, dass eine (Er-)Forschung und Vertiefung des Kenntnisstands des Phänomens der Geräusche von verschiedensten Wissenschaftlern, unter anderem auch von Sylvia Mieszkowski und Sigrid Nieberle, Herausgeberinnen von *Unlaute*, gefordert wird: „Trotz vereinzelter Publikationen wird das Spektrum von Geräuschen, sein Zeichenvorrat und dessen Semantisierung im deutschsprachigen Raum erst noch zur vollen Entfaltung für die Kulturanalyse gebracht werden müssen.“ (Mieszkowski/Nieberle 2017: 15). In Ermangelung ausreichender Theorien zum Geräusch, die nur das betreffende Zeichensystem an sich oder zumindest rein auditive Medien wie das des Hörspiels betreffen, werden im Folgenden auch vereinzelt Theorien aus der audiovisuellen Forschung herangezogen, wobei besonders die Theorie der Filmwissenschaftlerin und Tonmeisterin Barbara Flückiger, die sich auf Chion stützt, viele konstruktive Bezüge zu Geräuschen aufweist.

Eine Forschung zum narrativen Potenzial von Geräuschen hingegen ist – in Unabhängigkeit von anderen sinnstiftenden Zeichensystemen – schlichtweg noch nicht vorhanden. So stellt der Literaturwissenschaftler Michael Scheffel

² Analog zu dem Begriff Geräusch, der im Verlauf der Arbeit noch näher definiert wird (Kapitel 2.5.1), werden in dieser Arbeit auch die Begriffe „Sounds“ und „Klangobjekte“ als nicht-sprachliche (und nicht musikalische) Schallereignisse verwendet, so wie es auch in einigen aktuelleren Theorien und in der Praxis der Fall ist.

noch 2012 auf Basis der *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* heraus, dass das narrative Potenzial auditiver Zeichensysteme im Allgemeinen in der Forschung nicht behandelt wird – oder wenn, dann nur als Randbereich, zum Beispiel der Literatur (vgl. Scheffel 2012: 46). „However, it might be argued that the multiplicity and diversity of narratology (narratologies) still fails to address some art forms that could also be categorised as ‘narrative arts.’“ (Lutostański 2016: 117). So gibt es einige Publikationen zu audiovisueller Narrativität, zum Beispiel *Filmisches Erzählen* von Stephan Brüssel (2014) oder Teile aus Barbara Flückigers *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films* (2012). Auch visuelle Narrativität, etwa in Bildern und Comics – wie in Hermann J. Schnackertz *Form und Funktion medialen Erzählens. Narrativität in Bildsequenz und Comicstrip* (1980) – wurde in Folge der visuellen Ausrichtung von Kultur und Wissenschaft in den letzten Jahrzehnten eingehend untersucht. Ansätze einer Narratologie auditiver Kunstformen lassen sich in aktuellen Publikationen wie *Audionarratology. Interfaces of sound and narrative* (Mildorf/Kinzel 2016), Götz Schmedes' *Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens* (2002) und Elke Huwilers Dissertation zum Thema *Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst* (2005) finden, die eine wichtige theoretische Grundlage für diese Arbeit bilden werden. Allerdings wird auch in diesen Texten das Geräusch eher en passant behandelt und nicht als eigenständiges Zeichensystem mit narrativem Potenzial. So lautete eine der Forderungen des Medienforschers Frank Schätzlein an die Medienwissenschaft bereits 2005, „das offenbar zum Teil verschüttete Wissen um das narrative Potenzial der akustischen Gestaltung/ Gestaltungselemente wieder(zu)entdecken und (zu) nutzen“ (Schätzlein 2005: 39). Diese Lücke, die sich rund um das Spannungsfeld der Narrativität der Geräusche auch in Zeiten des Sonic Turn immer noch in den Wissenschaften auftut, soll in dieser Arbeit in Ansätzen geschlossen werden. Es werden außerdem Forschungsschwerpunkte aufgezeigt, die sich zukünftig ergeben werden, wenn in der wissenschaftlichen Forschung begonnen wird, sich mit dem narrativen Potenzial von Geräuschen auseinanderzusetzen.

Den Anfang in der Beschäftigung mit diesem Thema macht die vorliegende Arbeit. Dazu werden zunächst der Begriff der Narrativität und damit einhergehend die Kriterien, die eine Erzählung definieren, näher betrachtet (*Kapitel 2.1*). Dies ist essentiell, um schließlich darüber urteilen zu können, ob Geräuschen ein narratives Potenzial gegeben ist.

Dazu muss man sich allerdings auch mit der Semiotik, der Wissenschaft der Zeichensysteme, beschäftigen, denn aus den einzelnen Zeichen bildet sich in Bezug auf den Gesamtkontext durch den Rezipienten die Bedeutung einer Narration. Haben Geräusche also kein semiotisches Potenzial, können sie auch kein narratives aufweisen. Ihr Zeichencharakter bildet die Grundvoraussetzung zur Narrativität. Grundlagen der Theorien zur Semiotik der etablierten Zeichentheoretiker Charles S. Peirce und Umberto Eco werden daher im *Kapitel 2.2* dargelegt, eine Weiterführung dieser Thesen in Bezug auf die Geräusche erfolgt im *Kapitel 2.5.2*. In Folge einer der Grundthesen der Semiotik nach Eco (vgl. 1994: 20), dass diese auf kultureller Übereinkunft basiert, bezieht sich die

komplette Arbeit zum narrativen Potenzial von Geräuschen auf den deutschsprachigen Kulturraum.

Im Anschluss an die Grundlagen der Semiotik stehen die von den Musik- und Soundwissenschaftlern und -praktikern Michel Chion und Pierre Schaeffer geprägten Thesen über das Hören (*Kapitel 2.3.1*). Diese beziehen sich zum Teil auf semiotische Grundannahmen und stellen vier grundsätzliche, verschiedene Arten zu Hören dar, welche bei der Betrachtung akustischer Phänomene und deren Rezeption nicht außer Acht gelassen werden sollten.

Damit Geräusche erkannt und ihnen Bedeutung zugemessen werden kann, benötigt man eine Referenz zum Abgleich mit bereits Bekanntem. Diese stellt das auditive Gedächtnis (*Kapitel 2.3.2*) zur Verfügung, welches sowohl durch reale als auch mediale (Hör-)Erfahrung geprägt ist.

Im Bereich der medialen auditiven Prägung gilt der Rundfunk neben audiovisuellen Medien als *das* formende Medium. Daher wird im *Kapitel 2.4* die einzige dem Radio eigene Kunstform – das Hörspiel – genauer betrachtet. Dieses könnte – auch in der Praxis – einen großen Nutzen aus dem adäquaten Gebrauch von Geräuschen ziehen. Der Rundfunk und das Hörspiel haben in großem Maße zu unserem heutigen auditiven Gedächtnis beigetragen und sind deshalb – neben dem Film – die hauptsächlich kulturelle Größe, die es bei der Betrachtung von Geräuschen als Zeichen einzubeziehen gilt. Sowohl die geschichtliche Entwicklung des Hörspiels mit besonderem Augenmerk auf dem technischen Fortschritt (*Kapitel 2.4.2*) als auch die wichtigsten aktuellen theoretischen Positionen zum Hörspiel (*Kapitel 2.4.3*) stellen Grundlagen bei der Betrachtung der Geräusche dar, die in dieser auditiven Kunstform einen besonderen Stellenwert haben. In Bezug auf die *Kapitel 2.1* und *2.2* und die Hörspieltheorien von Elke Huwiler (2005) und Götz Schmedes (2002) werden außerdem die einzelnen Zeichensysteme des Hörspiels sowie das narrative Potenzial der Gattung betrachtet (*Kapitel 2.4.4 und 2.4.5*).

Nachdem somit die theoretischen Grundlagen für eine adäquate Beschäftigung mit dem narrativen Potenzial von Geräuschen gelegt sind, erfolgt eine genaue Begriffsdefinition der Geräusche in Abgrenzung zu anderen klanglichen Elementen wie der gesprochenen Sprache und der Musik (*Kapitel 2.5.1*). Danach wird sich zunächst der Semiotik der Geräusche gewidmet, um zu klären, ob diese überhaupt Bedeutungen generieren können (*Kapitel 2.5.2*), und schließlich dem narrativen Potenzial von Geräuschen (*Kapitel 2.6*), indem die wichtigsten Ergebnisse der theoretischen Grundlagen (*Kapitel 2*) zusammengeführt werden und in Verbindung miteinander die Basis einer ersten Annäherung an eine Theorie des narrativen Potenzials von Geräuschen bilden.

2. ZUM NARRATIVEN POTENZIAL VON GERÄUSCHEN – EINE THEORETISCHE ANNÄHERUNG

Die folgenden Teilkapitel zu den theoretischen Grundlagen bilden die Basis für eine wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema des narrativen Potenzials der Geräusche. So finden sich an dieser Stelle für eine adäquate Betrachtung des Themas grundlegende Theorien zur Narrativität, zur Semiotik, zur Rezeption akustischer Texte, zum Hörspiel und zu den Geräuschen an sich, die im letzten Teilkapitel (*2.6 Narratives Potenzial der Geräusche*) zusammengeführt eine erste Annäherung an eine Theorie des narrativen Potenzials der Geräusche ergeben.

2.1 NARRATIVITÄT

Es ist nicht möglich, im Rahmen dieser Arbeit die vollständige Debatte zur Narrativität neu aufzurollen. In diesem Kapitel werden lediglich die wichtigsten Auffassungen dessen, was Narrativität charakterisiert, in einem Überblick dargestellt. Besonderes Augenmerk wird dabei auf den Unterschied zwischen den engen, beziehungsweise klassischen und den weiten, oder auch postklassischen Vorstellungen von Narrativität gelegt.

Narrativität beschreibt die Gesamtheit aller Eigenschaften, die einen Text³ als narrativ definieren, also der „Ebene der narrativen Kommunikation zwischen dem Adressanten der Erzählung (Erzähler) und dem Adressaten der Erzählung (Hörer, Leser)“ (Barthes 1994: 104) zugehörig. Was genau jedoch diese Eigenschaften sind, die narrative Texte von anderen Textformen unterscheiden, ist schwer zu definieren, denn es gibt viele differente Theorien zu dem Thema, für die ein übergreifender Konsens bis heute schwer auszumachen ist:

A vast field of literary studies as it is, we find it difficult to speak about one unified theory of narrative; the mere concept of narrative has been successively broadened to go its 'mother domain,' literature, and to be applied to other literary modes and media. (Lutostański 2016: 117)

In einer Reihe aktuellerer Theorien werden auch nicht-literarische Texte als narrativ gewertet, was jedoch bei einigen Literaturwissenschaftlern immer noch auf Ablehnung stößt.

³ Der Begriff „Text“ wird in dieser Arbeit in seiner weiten Definition genutzt, welche auch nicht-sprachliche Phänomene einschließt.

Dem folgend kann man zwischen zwei „Lagern“ unterscheiden: Auf der einen Seite stehen die Verfechter der klassischen Narrativitätsansicht, nach der nur die Literatur wahrlich narrativ sein kann. Auf der anderen Seite finden sich die Vertreter der postklassischen/strukturalistischen Ansicht von Narrativität, die ein deutlich offeneres, auf (nahezu) alle Medienformen beziehbares Verständnis von Narrativität haben:

Die klassische Konzeption beschränkt die Narrativität auf Verbalität, erfasst nur solche Werke, die eine vermittelnde Erzählinstanz enthalten, darunter auch rein beschreibende Reiseberichte und Skizzen, und schließt alle lyrischen, dramatischen und filmischen Texte aus dem Bereich des Narrativen aus. Die strukturalistische Konzeption schließt Repräsentationen jeglichen Mediums ein, sofern sie Veränderungen darstellen, schließt aber alle Darstellungen aus, deren Referent keine temporale Struktur besitzt und deshalb keine Veränderung enthält. Narrativ sind demnach auch das Drama und die Lyrik, sofern in ihnen Veränderungen dargestellt sind. (Schmid 2005: 12)

Im Folgenden werden diese zwei Positionen näher betrachtet.

Beginnen wir der Chronologie nach mit der klassischen Definition von Narrativität. Ein Theoretiker, der die klassische Erzähltheorie des 20. Jahrhunderts am maßgeblichsten geprägt hat, ist Gérard Genette. Genette definiert eine Erzählung explizit als sprachliche Repräsentation oder Übermittlung und schließt somit unter anderem Film, Comic und Hörspiel als narrative Gattungen aus (vgl. Brütsch 2013: 56). Hinzu kommt, dass Genette den Erzähler als vermittelnde Instanz und somit als Voraussetzung für die Narration ansieht, ebenso wie die Mittelbarkeit des Textes (vgl. ebd.: 56). In diesen drei Punkten, wenn auch mit abweichender Gewichtung, schließen sich neben anderen auch Todorov und Chatman Genette an (vgl. Neitzel 2002: 75). Auch Stanzel sieht 1979 als Kennzeichen des Narrativen noch den Erzähler (vgl. Huwiler 2005b: 74; Schmid 2005: 12).

Mit dieser Auffassung decken sich die Definitionen von Erzählen, die den Erzähler als Mittler zwischen der Erzählung und dem Autor sehen:

Erzählen, das der unmittelbaren dramatischen Präsentation entgegengesetzt wurde, war an die Gegenwart einer vermittelnden Instanz, des ‚Erzählers‘, gebunden. Die Präsenz eines solchen Mittlers zwischen dem Autor und der erzählten Welt war für die klassische Erzähltheorie das Spezifikum des Narrativen. In der Brechung der erzählten Wirklichkeit durch das Prisma des Erzählers erblickte man das Wesen des Erzählens. (ebd.: 11)

Fehlt also der Erzähler als vermittelnde Instanz, wird ein Text der klassischen Erzähltheorie zufolge als nicht narrativ kategorisiert. Spätere, etwas moderatere klassische Theorien wie die von Wolf lockern die Grenzen der Narrativität ein Stück weit, indem sie auch nicht-literarische Texte als narrativ einstufen. Jedoch wird den Texten ohne vermittelnde Erzählinstanz nur ein vermindertes narratives Potenzial zugestanden (vgl. Brütsch 2013: 57). Selbst Marie-Laure Ryan bezieht sich noch 2009 bei der Einordnung narrativer Texte auf die sprach-

liche, erzählerbezogene Vermittlung und ordnet diese als die narrativste Form der Vermittlung ein, obwohl sie sich explizit für eine medienübergreifende und -unabhängige Definition von Narrativität ausspricht (ebd.: 60).⁴ Auch heute gibt es also noch einige Theoretiker, die in der Tradition Genettes eine klassische Auffassung von Narrativität vertreten, die auf der Sprache als einzig wahrer narrativer Textform und auf dem Erzähler als dessen adäquatem Vermittler begründet ist.

Die zweite, oder auch postklassische Definition von Narrativität distanziert sich von diesen Vorstellungen. In der neueren Erzähltheorie „rückt nunmehr die Frage nach den medialen, soziokulturellen und kognitionspsychologischen Voraussetzungen des *Erzählens*, nach seinen Funktionen und nach seinem Wirklichkeitsbezug in den Blick einer zunehmend ‚interdisziplinär‘, ‚transgenerisch‘ und ‚intermedial‘, und damit außerhalb der herkömmlichen Grenzen der Literaturwissenschaft operierenden Narratologie“ (Scheffel 2005: 5). So werden in der von David Herman als postklassisch betitelten, aktuelleren Erzähltheorie auch nonverbale Zeichensysteme als narrativ eingeordnet – und zwar ohne Abstufung zum Literarischen – und nach ihrer semiotischen Ausdruckskraft analysiert (vgl. Huwiler 2005d: 51).

Noch 2007 beklagt Rajewsky allerdings, dass es keine vernünftigen Modelle nichtverbaler Mediennarrativität gäbe, da auf Kosten der Herausarbeitung der Gemeinsamkeiten verschiedener Gattungen deren Alleinstellungsmerkmale vernachlässigt würden (vgl. Brütsch 2013: 70). Dies kann jedoch so nicht unkommentiert bleiben. Monika Fludernik hat zum Beispiel 1996 eine Theorie auditiver Narrativität entworfen, die besagt, dass akustische Ereignisse dann narrativ wirken können, wenn der Hörer die einzelnen Klangobjekte durch seine (Hör-)Erfahrung miteinander verbinden und so zu einer Erzählung erheben kann (vgl. Bernaerts 2016: 133). In ihrer Definition stellt Fludernik fest, was ihrer Ansicht nach die spezifischen Möglichkeiten und Grenzen des auditiven Mediums sind, und hat so bereits zehn Jahre vor Rajewskys Postulat eine medienspezifische Definition der nonverbalen Narrativität des Auditiven herausgearbeitet.

Dennoch erscheint es – entgegen Rajewskys Ansicht – sinnvoll, zunächst einmal die Gemeinsamkeiten in den postklassischen Definitionen der Narrativität der Genres zu suchen, um dann auf spezifische Qualitäten einzelner Medienformen eingehen zu können. Der Konsens der differenteren zeitgenössischen Theorien ist in der Minimalbedingung zu finden, dass Texte (welcher Art auch immer) eine Ereignisfolge, eine Veränderung eines Zustands (vgl. Schmid 2005: 13), eine zeitlich abfolgende Handlung (vgl. Huwiler 2005b: 75) enthalten müssen, um als narrativ zu gelten:

⁴ In seiner Untersuchung *Ist Erzählen graduierbar? Zur Problematik transmedialer Narrativitätsvergleiche*, 2013 erschienen in *Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung*, stellt Matthias Brütsch jedoch eindrücklich heraus, dass ein solches Narrativitätsgefälle, bei dem einige Texte als weniger narrativ als andere dargestellt werden, kaum sinnvoll ist (vgl. Brütsch 2013).

Die Minimalbedingung der Narrativität ist, dass mindestens *eine* Veränderung *eines* Zustands in einem gegebenen zeitlichen Moment dargestellt wird. Die Veränderung des Zustands und ihre Bedingungen brauchen nicht explizit dargestellt zu werden. Für die Narrativität ist hinreichend, wenn die Veränderung impliziert wird, etwa durch die Darstellung von zwei miteinander kontrastierenden Zuständen. (Schmid 2005: 13)

Diese auf Zeitlichkeit und Veränderung ausgelegte Definition von Narrativität wird auch als *histoire-bezogen* bezeichnet. Prinzipiell ist dies ein medienübergreifender erzähltheoretischer Ansatz, jedoch schließt auch er Kunstformen aus, nämlich diejenigen, die keine direkte zeitliche Dimension innehaben, wie die Malerei oder eine einzelne Fotografie (vgl. Brütsch 2013: 59).

Bereits Genette nannte die *histoire-bezogene* Darstellung eines Ereignisses als Minimalvoraussetzung für Narrativität, führte jedoch weiter aus, dass diese nicht ausreichend sei, um einen Text als narrativ zu kennzeichnen, sondern dass sie nur die Grundlage für das Schaffen einer Erzählung bilde (vgl. ebd.: 59). Dem widersprechen die meisten aktuellen Theorien. Einige Vertreter der postklassischen Erzähltheorie erweitern jedoch die allein auf der Zeitlichkeit und Ereignishaftigkeit basierten Definition von Narrativität insofern, „dass die Elemente der *Geschichte* (story/histoire/fabula) aus Ereignissen, Handlungen, Personen und Orten“ (Neitzel 2002: 74) mit Bezug zur Realität des Rezipienten Narrativität konstituieren. Neben den dynamischen Elementen sind also auch die Personen und die Orte, an denen die Erzählung spielt, sowie statische Elemente Narrativitätskriterien:

Die Zustandsveränderungen bilden eine Teilmenge der Geschichte. Neben den dargestellten Zustandsveränderungen, die *dynamische* Elemente sind, gehen in die Geschichte auch *statische* Elemente ein, nämlich die Zustände oder Situationen selbst und das „setting“. Eine Geschichte vereinigt also dynamische und statische Komponenten, ihre Präsentation umfasst *narrative* und *deskriptive* Modi. (Schmid 2005: 16)

Martínez und Scheffel definieren die Geschichte in ihrem Standardwerk *Einführung in die Erzähltheorie* als „(d)as durch einen kausalen Erklärungszusammenhang motivierte und zu einem sinnvollen Ganzen integrierte *Geschehen* einer Erzählung“ (Martínez/Scheffel 2016: 218), also als eine Abfolge mehrerer Ereignisse, die im Sinne einer erkennbaren Motivation aneinandergesetzt sind und im Gesamtzusammenhang irgendeinen Sinn ergeben, also „nicht nur (chronologisch) *aufeinander*, sondern auch nach einer Regel oder Gesetzmäßigkeit *auseinander* folgen“ (ebd.: 114). Sie unterteilen diese Gesetzmäßigkeiten in drei Kategorien der Motivierung: die kausale Motivierung (es ist ein Ursache-Wirkung-Zusammenhang erkennbar), die finale Motivierung (alle Handlungen/Ereignisse führen zu einer von Beginn an festgelegten scheinbaren „göttlichen Fügung“) und die kompositorische oder ästhetische Motivierung, bei der ästhetische Prinzipien und künstlerische Kriterien die Abfolge der Geschehnisse definieren und sie damit zu einer Geschichte formen (vgl. ebd.: 116 ff.). Auch wenn Martínez und Scheffel ihre Theorie auf das Zeichensystem der Sprache ausgelegt haben, lässt sich der motivierte Zusammenhang einzelner Ereignisse zur

Bildung einer Narration ebenfalls auf nonverbale Zeichensysteme beziehen. So kann auch durch eine Bildfolge ein kausal motivierter Zusammenhang zwischen verschiedenen Einzelereignissen erkennbar werden. Wenn man zum Beispiel das Bild eines Liebespaares bei der Hochzeit nimmt, dann ein Bild von der Beerdigung von einem der Liebenden und dann ein Bild, in dem der überlebende Partner in tiefer Trauer zu sehen ist, dann haben wir hier drei aufeinander folgende einzelne Ereignisse bildlich dargestellt, die in einer kausalen Beziehung zueinander stehen und dadurch eine Geschichte erzählen.

Da das narrative Potenzial einzelner Textelemente im Zusammenhang mit anderen Elementen des Textes entsteht, beeinflussen diese sich innerhalb eines Werkes gegenseitig (vgl. Schmedes 2002: 92). Wenn ein Textelement auf ein anderes Inhaltselement bezogen werden kann und dieser Bezug die ursprüngliche Bedeutung des Zeichens ändert, spricht man von interner Umcodierung⁵ (vgl. ebd.: 116). Dadurch ergibt sich auch, dass Bedeutungsbildungen innerhalb von Narrationen stark von ihrem Kontext abhängen und nicht statisch sind. Etablierte, immer wieder auftretende (narratologische) Ereignisreihenfolgen, sogenannte *scripts*, sorgen dafür, dass wir Texte leichter verstehen, indem sie Erwartungen auf noch Kommendes möglich machen und gleichzeitig bereits Geschehenes in die Geschichte einordnen helfen (vgl. Martínez/Scheffel 2016: 170 f.).

Eine individuelle Geschichte zu verstehen kann auch einfach nur heißen, dass das <Verstehen> einer Geschichte nicht unbedingt voraussetzt, über die genaue kausale Verknüpfung der einzelnen Ereignisse Bescheid zu wissen. Eine individuelle Geschichte zu verstehen kann aber auch einfach nur heißen, sie unter ein bestimmtes <script> zu subsumieren. (ebd.: 171)

Das Verständnis einer Narration kann also durch den (in der Regel unbewussten) Abgleich mit bekannten *scripts* erfolgen. Dazu müssen nicht alle Bedeutungsträger innerhalb der Geschichte adäquat gedeutet werden, sondern vielmehr der Gesamtzusammenhang auf Basis bekannter Strukturen.

Nachfolgend wird in Anlehnung an diese Theorie die postklassische, *histoire*-basierte Auffassung von Narrativität geteilt, bei der eine Abfolge von mehreren Ereignissen, die zueinander in einem motivierten Zusammenhang stehen, genreunabhängig eine Narration kennzeichnen. Dem Rezipienten vertraute *scripts* helfen dabei, den Erzähltext zu gliedern und zu verstehen. Obgleich der Gedanke der Motivierung von Martínez und Scheffel übernommen wird, unterscheidet sich diese Definition von Narrativität insofern von ihrer, dass davon ausgegangen wird, dass ein narratives Potenzial zunächst einmal allen Genres, die eine zeitliche Komponente haben und somit die Ereignisfolge schaffen können, inhärent ist, und nicht nur literarischen.

⁵ Siehe dazu auch das Kapitel 2.2.2 *Der Code nach Umberto Eco*.

2.2 SEMIOTIK

Narrativität ist nicht möglich, ohne dass Zeichenprozesse vorliegen, in denen die einzelnen bedeutungstragenden Elemente der Erzählung, die Zeichen, genutzt und – in Bezug auf den Kontext – gedeutet werden. Wenn etwa eine Mutter ihrer Tochter eine Geschichte vorliest, dann ist die Grundvoraussetzung für den narrativen Moment des Ereignisses, dass beide über das selbe Zeichensystem der Sprache verfügen und dass die Tochter den Code des Systems entschlüsseln kann. Die Grundlagen zur Semiotik und dem dazugehörigen kulturellen Code werden deshalb im folgenden Kapitel in Bezug auf die Theorie von Charles Sanders Peirce und in Teilen auch auf die von Umberto Eco erarbeitet. Die Auswahl dieser beiden Standardwerke der Semiotik liegt neben ihrer Etabliertheit in der Tatsache begründet, dass einige andere semiotische Modelle allein auf die Sprache ausgelegt sind. Die Theorien von Peirce und Eco sind – im Gegensatz zu ähnlich verbreiteten wie Saussures und anderen – weiter gefasst und auf alle Bereiche der Wirklichkeitserfahrung ausgelegt. So sind sie auch auf außersprachliche Zeichensysteme zu beziehen, was für diese Arbeit grundlegend ist.

2.2.1 GRUNDLAGEN DER SEMIOTIK NACH CHARLES S. PEIRCE

Peirce geht von einem triadischen Zeichensystem aus, das die Elemente Zeichen (auch Bedeutendes oder Repräsentamen genannt), Objekt (/Bedeutetes) und Interpretant umfasst (siehe Abbildung 1, unten). Das Zeichen definiert Peirce als „something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign, or perhaps a more developed sign.“ (Peirce 1955: 99). Es muss also eine Beziehung zum Objekt haben, die der Interpretant erkennen und in der Folge weitere mögliche Objektverbindungen mit dem dadurch als Zeichen verbundenen Objekt herstellen kann. Diese Beziehung wird jedoch nicht durch eine vollkommene Übereinstimmung zwischen Objekt und Zeichen charakterisiert. Eine einzelne Eigenschaft, die aufgrund ihrer Ähnlichkeit eine Beziehung herstellt, oder auch eine (kulturell geprägte) Vorstellung kann für die Herstellung einer solchen Verbindung ausreichen: „The sign stands for something, its *object*. It stands for that object, not in all respects, but in reference to a sort of idea, which I have sometimes called the *ground* of the representamen.“ (ebd.: 99). Somit können auch Zeichen, die keinerlei faktische Ähnlichkeit mit dem Bezeichneten haben, diese Objektbeziehung halten (siehe Unterkapitel *Symbol*).

Diese in Abbildung 1 von Turino nach Peirce dargestellte Zeichentriade zeigt, dass Peirce nicht nur die drei „Eckpunkte“, nämlich den Interpretant, das Zeichen und das Objekt, untersucht hat, sondern auch die Beziehungen zwischen den „Eckpunkten“. Für diese Arbeit ist vor allem die Beziehung zwischen dem Zeichen und dem Objekt (Trichotomy II, die sogenannte Zweitheit/der Objektaspekt) interessant. Sie wird im Folgenden genauer erklärt und teilt sich in die drei Unterpunkte Ikon, Index und Symbol.

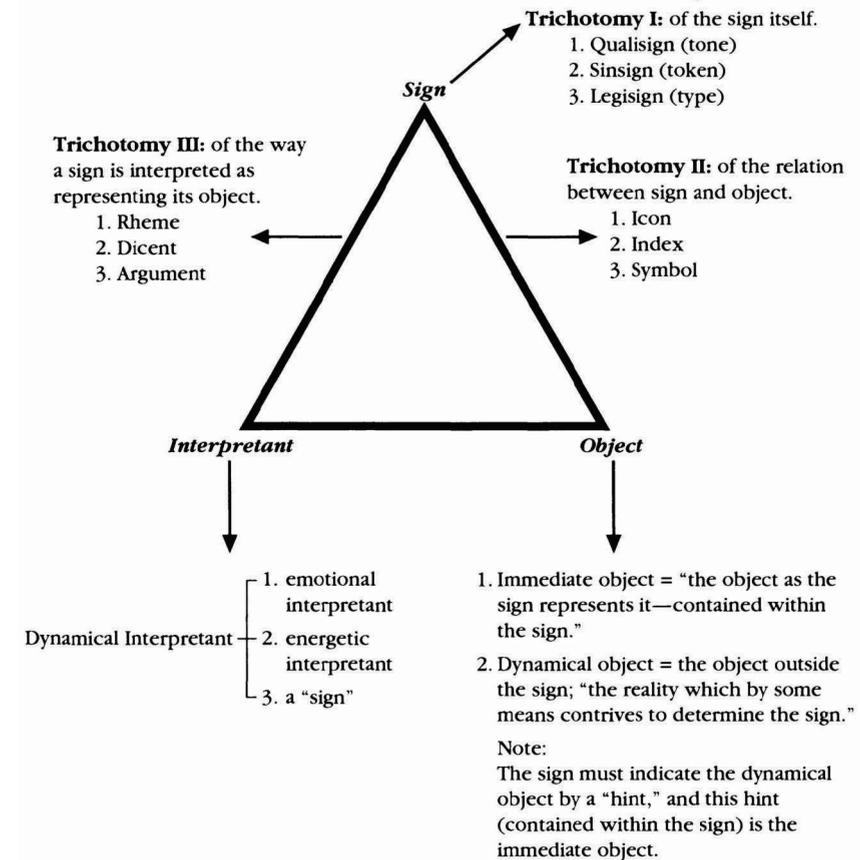


Abbildung 1: Peirces Zeichentriade (Turino 1999: 226)

Indexikalische und ikonische Zeichen haben eine Beziehung zum Objekt, die entweder auf der realen, physischen Verbindung (Index) oder auf einer Ähnlichkeit (Ikon) beruhen. Es gibt allerdings auch arbiträre Zeichen, sogenannte Symbole, die ohne die Kenntnis eines kulturell geprägten Codes nicht verstanden werden können. Das zu interpretierende Objekt muss jedoch in allen drei Fällen wahrnehmbar sein, damit es semiotisch relevant ist, und das Zeichen muss vom Rezipienten als Zeichen erkannt werden, damit es als solches fungiert (vgl. Schmedes 2002: 61).

2.2.1.1 Ikon

„An *icon* is a sign which would possess the character which renders it significant, even though its object had no existence; such as a lead-pencil streak as representing a geometrical line.“ (Peirce 1955: 103). Das Ikon basiert auf der Ähnlichkeitsbeziehung zwischen dem Zeichen und dem Objekt. „Diese ‚Ähnlichkeit‘ bezieht sich vor allem darauf, dass das Ikon die relationale Struktur inner-

halb eines Objektes abbildet.“ (Hoffmann 2001: 12). Dabei ähnelt das Zeichen dem Objekt in mindestens einem signifikanten Merkmal, sodass „das Objekt im Zeichen quasi selbst existent ist“ (Schmedes 2002: 24). Man kann bei der ikonischen Beziehung zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem folglich in vielen Fällen auch von Nachahmung sprechen. Dafür muss das bezeichnete Objekt laut Peirce nicht einmal wirklich existieren: „An *Icon* is a sign which refers to the Object that it denotes merely by virtue of characters of its own, and which it possesses, just the same, whether any such Object actually exists or not.“ (Peirce 1955: 102). So kann zum Beispiel das Nachahmen einer Stimme/Sprechweise auf die Stimme eine Person hinweisen, die bereits tot ist.

2.2.1.2 Index

An *Index* is a sign which refers to the Object that it denotes by virtue of being really affected by that Object. (...) In so far as the Index is affected by the Object, it necessarily has some Quality in common with the Object, and it is in respect to these that it refers to the Object. It does, therefore, involve a sort of Icon, although an Icon of a peculiar kind; and it is not the mere resemblance of its Object, even in these respects which makes it a sign, but it is the actual modification of it by the Object. (ebd.: 102)

Ein Index ist demnach laut Peirce ein Zeichen, das mit seinem Objekt kausal oder physisch verbunden ist. Es weist auf das Objekt hin, repräsentiert es jedoch nicht direkt wie das Ikon. Objekt und Zeichen stehen also immer noch in einer realen Beziehung, einer physischen Verbindung, zueinander. Diese muss jedoch vom Interpretanten erst erkannt werden, weil das Zeichen „nur“ auf das Objekt verweist, es jedoch nicht selbst verkörpert. So ist etwa das Motorengeräusch ein indexikalisches Zeichen für ein Auto. Dieses muss aber vom Interpretant zunächst als ikonisches Zeichen überhaupt als Motorengeräusch identifiziert werden, damit dann im nächsten Schritt die Verbindung zum Objekt – dem Auto – hergestellt werden kann.

Anders als beim Ikon verliert das Index laut Peirce seinen Zeichencharakter in dem Moment, in dem das bezeichnete Objekt nicht mehr existiert, da die Objekt-Zeichen-Beziehung dann durch den Interpretanten nicht mehr ausgemacht werden kann. Gibt es allerdings keinen Interpretanten, bleibt der Zeichencharakter auch nach Entfernung des Objektes bestehen (vgl. ebd.: 103). Peirce verdeutlicht dies an einem Beispiel: „Such, for instance, is a piece of mould with a bullet-hole in it as sign of a shot; for without the shot there would have been no hole; but there is a hole there, whether anybody has the sense to attribute it to a shot or not.“ (ebd.: 103).

2.2.1.3 Symbol

“A *Symbol* is a sign which refers to the Object that it denotes by virtue of a law, usually an association of general ideas, which operates to cause the Symbol to be interpreted as referring to that Object.“ (ebd.: 102). Hier besteht die Verbindung zwischen Objekt und Zeichen also nicht aus Ähnlichkeit oder einer realen Beziehung zueinander, sondern durch die Interpretation des Interpretanten. Es

muss eine (kulturelle) Übereinkunft darüber geben, was das Symbol denotiert, damit es als solches erkannt und verwendet werden kann. Sender und Empfänger des das Zeichen enthaltenden Textes müssen sich über diese kulturelle Übereinkunft im Klaren sein (vgl. ebd.: 102).

Das Symbol enthält ein spezielles Index, das erkannt und dann mit den kulturellen Festschreibungen, die dem Symbol zugehörig sind, in Verbindung gebracht werden muss (vgl. ebd.: 102). Dass ein Symbol als solches aufgefasst wird, ist also allein der subjektiven Interpretation des Rezipienten zuzuschreiben. Wenn dieser die mit dem Symbol zusammenhängende Konvention aus kollektiven Erfahrungen nicht kennt, besteht zwischen dem Objekt und dem Zeichen für ihn keinerlei Verbindung. Das Symbol verliert seinen Zeichencharakter somit, wenn es keinen Interpretanten gibt, der mit dieser kulturellen Übereinkunft vertraut ist, da die Objekt-Zeichen-Verbindung arbiträr ist. “Such is any utterance of speech which signifies what it does only by virtue of its being understood to have that signification.“ (ebd.: 103). Ein akustisches Symbol wäre etwa die Verbindung des Martinshorns mit einem Krankenwagen. Zunächst wird der Klang des Martinshorns wahrgenommen, dann wird es in einer Funktion als Symbol gedeutet und auf den Krankenwagen bezogen.

2.2.2 DER CODE NACH UMBERTO ECO

Zeichen sind demnach sinnstiftende Einheiten, die durch Ähnlichkeitsbeziehungen, verweisende Funktion oder kulturelle Übereinkunft vom Rezipienten erkannt und interpretiert werden. All diejenigen Zeichen, die erst aufgrund von kultureller Übereinkunft Sinn für den Rezipienten ergeben, sind in ihrer Beziehung vom Bezeichneten (Signifikat) zum Bezeichnenden (Signifikant) arbiträr:

Der Zusammenhang zwischen Signifikant und Signifikat ist willkürlich, auch arbiträr genannt. Diese Arbitrarität der Zeichen entsteht aus dem kulturellen und historischen Umfeld, in dem es sich befindet. (...) Je nachdem, welche Sprache man spricht, in welchem kulturellen Umfeld man aufgewachsen ist, wird das Signifikat einen anderen Signifikanten erhalten. (Knauschner 2013: 47)

Das Regelsystem, durch welches Zeichen in einem spezifischen kulturellen Umfeld hervorgebracht und interpretiert werden können, wird in der Semiotik „Code“ genannt. Umberto Eco, der den Begriff des kulturellen Codes maßgeblich geprägt hat und der 1975 die erste Professur für Semiotik an der Universität Bologna antrat (vgl. Schalk 2004: 3), schließt sich in seiner Definition von Semiotik Peirce an, und nicht etwa an Saussure, da Peirce in seiner Theorie mehr Spielraum lässt und diese auf unterschiedliche Arten von Texten bezogen werden kann (vgl. Eco 1994: 28 f.). Obwohl Ecos Schwerpunkt insgesamt auf der Betrachtung visueller Phänomene liegt (vgl. Fröhlich 2009: 184), bietet ein kurzer Blick auf Ecos Idee der Codes die Möglichkeit des besseren Verständnisses der kulturell geprägten Interpretation und Nutzung von Zeichen.

Eco betrachtet die gesamte Kultur als Kommunikation, die auf einem System von kulturell etablierten Konventionen beruht, welche er Codes nennt:

Es ist eine der Hypothesen der Semiotik, daß unter jedem Kommunikationsprozeß diese Regeln – oder Codes – existieren und daß diese auf irgendeiner kulturellen Übereinkunft beruhen. Wenn man annähme, daß diese Zeichen auf ‚intuitive‘ Art und Weise, durch spontane Teilnahme, durch direkten Kontakt zwischen zwei ‚geistigen Größen‘, ohne die Vermittlung von gesellschaftlichen Konventionen verstanden würden, dann hätte die Semiotik keinen Sinn. (Eco 1994: 20)

Erst auf Grundlage dieser Codes können nach Eco also Zeichenfunktionen gebildet und gedeutet werden. Die Bedeutung der (symbolischen) Zeichen hängt folglich nicht davon ab, ob sie eine Ähnlichkeitsbeziehung oder einen Verweis auf das Bezeichnete enthalten, sondern vielmehr davon, was die Konventionen einer Kultur ihnen zuschreiben. Diese Konventionen können sich verändern, und ebenso die dazugehörigen Codes, da Zeichen jederzeit neu und unterschiedlich interpretiert werden (können) (vgl. Schalk 2004: 4). Codes sind also niemals statisch, sie können sowohl im Laufe der Zeit als auch in Verbindung mit anderen Zeichen neue oder andere Bedeutungen erlangen. Dieser Prozess nennt sich Umcodierung. Erfolgt er als Resultat der Veränderung des Kontexts, also durch den Einfluss anderer Zeichen innerhalb eines Textes, spricht man von interner Umcodierung (vgl. Schmedes 2002: 116). „Mittels interner Umcodierung sind die spezifischen Bedeutungen zu rekonstruieren, die sich aus dem jeweiligen Kontext ergeben können.“ (ebd.: 116). Die Umcodierung ist Teil der Decodierung, also der Entschlüsselung des Codes durch den Rezipienten (vgl. ebd.: 115).

Den durch die kulturellen Konventionen gesetzten Code nennt Eco denotativ, alle (subjektiven) Zusatzbedeutungen schreibt er konnotativen Subcodes zu, die vom Interpretant zum denotativen Code hinzugefügt werden (vgl. Fröhlich 2009: 170). Dadurch erklärt er, „warum unterschiedliche ‚Decodierungen‘ einer Nachricht möglich sind, obwohl sich Erzeuger und Interpret einer Zeichenfunktion zunächst auf denselben Code als Regelsystem beziehen“ (ebd.: 170).

2.3 ZUR REZEPTION AKUSTISCHER TEXTE

Dieses Kapitel widmet sich der Wahrnehmung und Bedeutungszuweisung akustischer Texte und Zeichen und all dem, was zwischen diesen beiden Schritten liegt. Unterteilt wird es in die Unterkapitel *Über das Hören*, in dem in Bezug auf Chion und Schaeffer verschiedene Arten zu Hören vorgestellt werden, und *Auditives Gedächtnis*, in dem die Grundlagen zur Speicherung auditiver Erinnerungen vorgestellt werden.

2.3.1 ÜBER DAS HÖREN

„Hören ist Erinnern und Vergleichen, ist Gedankenarbeit, Hinwendung, Aktivität.“ (Kopetzky 1997: 84). Wie genau sich die auditive Wahrnehmung des Hö-

rens vollzieht, welche Vor- und Nachteile sie gegenüber visueller Wahrnehmung hat und welche Arten zu Hören es gibt, wird im folgenden Kapitel betrachtet.

Beginnen wir mit einer vergleichenden Untersuchung des Hör- und des Sehens angelehnt an die darauf bezogene Theorie von Sterne (vgl. 2012: 19). Sterne stellt heraus, dass beim Hören der Klang zu uns komme, während beim Sehen der Blick des Rezipienten zum Objekt wandere. Hören ermögliche Innenansichten, Sehen hingegen oberflächliche Betrachtung. Hören involviere den Rezipienten in ein Event, wogegen Sehen eine Außenperspektive des Geschehens ermögliche. Hören scheine subjektiver zu sein als Sehen. Hören sei, im Gegensatz zum Sehen, stark an die Zeit gebunden. Zusammenfassend stellt Sterne fest: „[H]earing is a sense that immerses us in the world, while vision removes us from it.“ (ebd.: 19).

In der Tat haben der Hör- und der Sehsinn unterschiedliche Qualitäten, auch wenn diese nicht immer so schwarz/weiß gemalt werden können, wie Sterne es plakativ formuliert. Die beiden Sinne ergänzen sich in der Praxis. So kann der Hörsinn etwa im Dunkeln die Mängel des Sehens kompensieren, indem er bei schlechter oder gänzlich fehlender Beleuchtung wichtige Informationen beisteuern kann, die der Quellidentifikation und Ortung zuträglich sind, selbst wenn der Rezipient oder die Objekte sich im Raum bewegen (vgl. Ansorge/Leder 2011: 125).

Der Sehsinn hat dem Hörsinn gegenüber allerdings den Vorteil, dass es möglich ist, ihn durch das Schließen der Augen kurzfristig zu deaktivieren beziehungsweise einzuschränken, die Ohren jedoch nehmen dauerhaft Klänge wahr und können sich dem nicht verschließen. Auch können sie einzelne Objekte nicht ausblenden, man hört dauerhaft alles in dem Moment Hörbare. Um dennoch den „Überblick“ zu behalten, besitzen wir Menschen die Fähigkeit des selektiven Hörens, die besonders im Alltag überaus nützlich ist und die nie endenden akustischen Datenströme reguliert:

In natürlichen Lautsphären programmieren wir unsere Aufmerksamkeit auf einzelne Segmente, die wir als besonders wichtig erachten. Das kann die Haustüre sein, wenn man erwartet, dass jemand nach Hause kommt, das kann für eine Mutter das nächtliche Wimmern ihres Kindes sein oder für den Jäger, der einem Wild auflauert, das Knistern von Zweigen. (Flückiger 2012: 245)

Diese Möglichkeit des selektiven Hörens ist uns durch die Anatomie des Ohres in seiner Verbindung mit der Steuerung durch das Gehirn gegeben:

Anatomisch wird die Fähigkeit zum fokussierten Hören durch die efferenten Fasersysteme ermöglicht, die umgekehrt gepolt sind und eine erregungshemmende Funktion haben, indem sie die äußeren Haarzellen zu einer Eigenbewegung motivieren, und zwar auf der Basis eines bestimmten Frequenzbands. (ebd.: 245)

Wir können also unsere Aufmerksamkeit bewusst auf bestimmte Frequenzen lenken. Jedoch ist dieses selektive Hören im Alltag laut Blauert und Dominicus (2014: 37) nicht der Regelfall. Ihm zufolge hören wir normalerweise synkre-

tistisch, hören unsere Umgebungsgeräusche also als Szene (ähnlich der Atmo in Film und Hörspiel), und schalten erst durch die Konfrontation mit unerwarteten oder fremd klingenden Lauten auf das diskretistische, analytische und selektive Hören um (vgl. Blauert/Dominicus 2014: 37).

Pierre Schaeffer, der das Hören als Erster als „ein kulturspezifisches und zugleich anthropologisch universales Phänomen in seiner kulturellen und historischen Bedeutung für den Menschen sichtbar“ (Waid 2015: 96) machte, unterscheidet zwischen vier verschiedenen Arten des Hörens. Michael Chion fasste diese Hörmodi in seinem Werk *Guide to Sound Objects. Pierre Schaeffer and Musical Research* zusammen und entwarf in Anlehnung an diese Theorie auch drei eigens betitelte Hörmodi, welche zusätzlich zu den vier Hörmodi Schaeffers angeführt werden.

(3) & (4)	(1) & (2)
ABSTRACT	CONCRETE
because the object is stripped down to qualities which describe perception (3) or constitute a language, express a meaning (4).	because the causal references (1) and the raw sound data (2) are an inexhaustible concrete given.

(4) COMPREHENDING A meaning conveyed by SIGNS.	(1) LISTENING Events, causes, of which the sound is an INDEX.
(3) HEARING selected sound object by means of selective perception.	(2) PERCEIVING raw sound objects by means of raw perception.

(1) & (4)
OBJECTIVE
because we turn towards the object of perception.

(2) & (3)
SUBJECTIVE
because we turn towards the activity of the perceiving subject.

Abbildung 2: Four listening modes nach Schaeffer (Chion 2009: 21)

Die einzelnen Modi lassen sich nach quellgerichtetem und klanggerichtetem Hören unterscheiden.

Take a sound from whatever source, a note on a violin, a scream, a moan, a creaking door, and there is always this symmetry between the sound basis, which is complex and has numerous characteristics which emerge through a process of comparison within our perception. (Hodkinson 1987: 3)

Dabei sind die Punkte zwei und drei (Hearing und Perceiving, Abbildung 2) auf den Sound als Mittelpunkt der Wahrnehmung gerichtet, die Punkte eins und vier hingegen (Listening und Comprehending) auf das Erkennen der Bedeutung oder der Quelle des Klangobjekts.

Im Folgenden werden die einzelnen "Listening Modes" nach Schaeffer und Chion in Bezug auf die Abbildung 2 näher erläutert.

2.3.1.1 Listening

"In sector 1 – Listening, means listening to someone, to something; and through the intermediary of sound, aiming to identify the source, the event, the cause, it means treating the sound as a sign of this source, this event (Concrete/Objective)." (ebd.: 20)

Beim *Listening* (im französischen Original *Écouter*) wird also der Klang als indexikalisches Zeichen für die Klangquelle behandelt. Er hat folglich verweisenden Charakter auf ein Objekt oder Event, zu dem er in einer realen, physischen Beziehung steht. Durch die Deutung des auditiven Zeichens kann auf die Quelle rückgeschlossen werden. Chion nennt dieses quellbezogene Hören auch *Natural listening* oder *Causal listening* (dazu unten mehr) (vgl. ebd.: 26). Er bezeichnet das *Listening* als „concrete“, da die indexikalische Verbindung zwischen dem Klangobjekt und der Klangquelle kausal und auf physischen Zusammenhängen begründet ist, und als „objective“, weil der (Hör-)Fokus auf dem Klangobjekt an sich liegt (vgl. ebd.: 21).

Wir sind uns darüber bewusst, dass Klänge einen Ursprung, eine Quelle haben: „Reflexively turning to look for the source of a sound or ducking when you hear something coming from behind would make little sense unless you were aware of sound sources.“ (O’Callaghan/Nudds 2009: 20). Ansonsten würden wir sie nicht als indexikalische Zeichen deuten. Klänge geben beim *Listening* immer auch Aufschluss auf die Beschaffenheit der Quelle, den Raum und die zeitliche bedingte Veränderung der Quelle oder des Events während des Hörens (vgl. Flückiger 2012: 105; Raffaseder 2010: 46). Dass der Ursprung des Klangs erkannt wird, ist der Fähigkeit des Rezipienten, den Klang als indexikalisches Zeichen zu deuten und zu interpretieren, zu verdanken: „Die konstruktive Tätigkeit des Zuschauers bedeutet auch, dass er eine analoge Verbindung des Klangobjekts zu einer tatsächlichen oder fiktiven Quelle unter Berücksichtigung der relevanten Reizqualitäten herstellen muss.“ (Flückiger 2012: 77). Um diese Verbindung herstellen zu können, muss man das Klangobjekt entweder bereits kennen oder durch andere Formen der Wahrnehmung (etwa dem Sehen) verstehen und neu lernen. Damit die Klang-Quelle-Beziehung erkannt werden kann, muss das Klangobjekt außerdem spezifische akustische Merkmale ver-

einen, die eine solch besondere Kombination ergeben, dass diese möglichst nur einem Klangursprung zugeordnet werden kann (vgl. ebd.: 111 f.). Einige Geräusche weisen sehr ähnliche Klangeigenschaften auf, etwa Applaus und Regen, und sind deshalb – besonders für ungeübte Hörer und ohne visuell oder anderweitig wahrnehmbare Zusatzinformationen – sehr schwer voneinander zu differenzieren. Wenn man das Ziel einer schnellen und zuverlässigen Quellidentifikation durch den Hörer hat, sollte man also solche Klangobjekte vermeiden und eindeutiger verwenden.

Chion hat, wie bereits angemerkt, zusätzlich den Begriff des *Causal listening* geprägt. Dieses ähnelt dem *Listening* nach Schaeffer stark, bezieht jedoch auch den Mehrwert zwischen Auditivem und Visuellem mit ein, der bei Schaeffer nicht explizit inkludiert ist. Für Chion bedeutet *Causal listening*, dass ohne visuellen Bezug das Hören den Aufschluss über die Quelle gibt. Wenn jedoch ein *visueller Bezug vorhanden* ist, können der (visuell) wahrnehmbaren Quelle durch den Klang zusätzliche Informationen hinzugefügt werden:

Causal listening, the most common, consists of listening to a sound in order to gather information about its cause (or source). When the cause is visible, sound can provide supplementary information about it; for example, the sound produced by an enclosed container when you tap it indicates how full it is. When we cannot see the sound's cause, sound can constitute our principal source of information about it. An unseen cause might be identified by some knowledge or logical prognosis; causal listening (which rarely departs from zero) can elaborate on this knowledge. (Chion 2012: 58)

Das kausale Hören ist also „eine konkrete Form des auditiven Ab tastens einer Lautsphäre als Reaktion auf die Frage: Was klingt?“ (Flückiger 2012: 102) und hilft uns bei der alltäglichen Orientierung und der direkten Interpretation unserer klanglich relevanten Umgebung.

2.3.1.2 Perceiving

„In sector 2 – *Perceiving*, means perceiving by ear, being struck by sounds, the crudest, most elementary level of perception; so we 'hear', passively, lots of things which we are not trying to listen to or understand (Concrete/Subjective).“ (Chion 2009: 20)

Perceiving stellt den passivsten der vier Listening Modes dar, bei dem gehört wird, ohne dass den Klangobjekten Bedeutung oder Beachtung zugemessen wird, also pure Wahrnehmung stattfindet. Diesem wahrnehmenden Hören kann man sich nicht entziehen, da man das Ohr nicht vor der Welt der Klänge verschließen kann. *Perceiving* findet also immer dann statt, wenn keiner der anderen drei Listening Modes Anwendung findet. Selbst im schalltoten Raum hören wir unsere eigenen Körpergeräusche. Chion begründet die Einordnung des *Perceiving* als „concrete“ und „subjective“ damit, dass diese Art des Hörens einerseits auf den Klang an sich bezogen und somit konkret und andererseits subjektiv ist, da der Fokus auf dem wahrnehmenden Subjekt und nicht auf dem Klangobjekt an sich liegt (vgl. ebd.: 21).

2.3.1.3 Hearing

„In sector 3 – *Hearing*, here, according to its etymology, means showing an intention to listen, choosing from what we perceive what particularly interests us, in order to make a 'description' of it (Abstract/Subjective).“ (ebd.: 20)

Intentionales Hören mit Fokus auf dem Klangobjekt an sich, beschreibt Schaeffer und dem folgend auch Chion als *Hearing* (*Entendre*). Die akustischen Qualitäten eines Klanges werden dabei in den Vordergrund gestellt. Aus der Masse aller wahrgenommenen Klänge wird ein Klang oder ein Klangverbund herausgegriffen und in Hinblick auf seine spezifischen akustischen Eigenschaften hin selektiv gehört. Diese Art des Hörens beschreibt Chion deshalb als „abstract“, da nicht der Klang an sich, sondern die durch die Wahrnehmung des Rezipienten selektierten Eigenschaften des Klangs in den Vordergrund gestellt werden. Auch hier liegt der Fokus also auf dem wahrnehmenden Subjekt, weshalb Chion das *Hearing* als „subjektive“ einordnet (vgl. ebd.: 21). Dabei wird kein weiterer auf die Quelle gerichteter oder bedeutungsgenerierender Bezug hergestellt, sondern nur der Klang als solcher unabhängig von jeglichen weiterführenden Überlegungen betrachtet: „*Entendre* is the mode of listening to a sound's morphological attributes without reference to its spatial location, source, or cause; we attend to sounds as such, not to their associated significations or indices.“ (Kane 2014: 28). Für Schaeffer ist der Modus des *Hearing* erstrebenswert, da er in seinen Kompositionen der *Musique concrète* eben diesen Fokus der Hörer auf den Klang – unabhängig von seiner Quelle – erreichen möchte.

Chion nennt das *Hearing* auch *Reduced listening*. Indem man beim reduzierten Hören das Klangobjekt von seiner (visuell erfassbaren) Quelle trennt, liegt der Fokus ganz auf dem Klang an sich, was Chion ebenso wie Schaeffer begrüßt: „By isolating the sound from the 'audiovisual complex' to which it initially belonged, it creates favourable conditions for *reduced listening* which concentrates on the sound for its own sake, as *sound object*, independently of its causes or its meaning (...).“ (Chion 2009: 11). In der Praxis ist das *Reduced listening* jedoch schwer umsetzbar. Erstens erfordert es viel Übung, es überhaupt zu schaffen, nur die Eigenschaften des Klangs an sich zu beachten und nichts, was darüber hinaus geht, denn dies ist nicht die natürliche Weise des Hörers, mit Klängen umzugehen. Sie wird nur in einigen musikalischen Disziplinen geübt (vgl. Chion 2012: 61).⁶ Zweitens ist es kaum möglich, über diese Erfahrung des reduzierten Hörens zu sprechen, denn da es in unserer Kultur kein adäquates Vokabular zur Beschreibung akustischer Ereignisse und Qualitäten gibt (vgl. Flückiger 2012: 78/100), wird der Klang im Alltag fast immer seiner Quelle oder Bedeutung nach beschrieben, nicht jedoch nach seinen eigentlichen akustischen Eigenschaften wie Tonhöhe, Periodizität und Rauheit⁷ (vgl. Chion 2012: 60). Wie

⁶ Im Bereich der Gehörbildung lernt man zum Beispiel, Klänge nach ihrer Eigenschaft der Tonhöhe (und des Rhythmus) zu hören.

⁷ „Rauheit“ kennzeichnet Schallereignisse, die eine starke zeitliche Strukturierung besitzen.“ (Dickenreiter 2014: 125). Diese ergibt sich aus dem gleichzeitigen Erklingen zweier Klänge, die einen Frequenzunterschied von mindestens 20 Hertz aufweisen, ansonsten werden sie als Tremolo wahrgenommen (vgl. ebd. 125). Die Rauheit ist eine psychoakustische Größe, die in asper gemessen wird und sich mit zunehmender Frequenzdifferenz zwischen den einzelnen Tönen verstärkt (vgl. ebd. 125).

die quellbezogene Beschreibung der Klangobjekte liegt auch die Hörintention an sich in unserer Kultur auf der Erfassung der Quelle. „Wir interessieren uns überhaupt nicht für die Physik der Geräusche (Frequenzen, Amplituden), sondern ausschließlich für deren Bedeutung.“ (Waid 2015: 47). Die für das *Reduced listening* erforderliche Trennung des Klangs von seiner Quelle bedeutet also das Lösen von gängigen Hörkonventionen und kann daher nur schwer und durch gezielt gerichtete Rezeption erreicht werden.

2.3.1.4 Comprehending

“In sector 4 – *Comprehending*, means grasping a meaning, values, by treating the sound as a sign, referring to this meaning through a language, a code (*semantic listening*; *Abstract/Objective*).“ (Chion 2009: 20)

Comprehending (*Comprendre*, auch *Cultural listening* oder *Semantic listening*) ist demnach auf die semantische Komponente der Klangobjekte ausgerichtet, der Hörer soll dabei Bedeutung generieren, symbolische Klänge erkennen und interpretieren. Deshalb ordnet Chion diesen Hörmodus als abstrakt, jedoch objektiv, da auf das Klangobjekt und nicht auf das wahrnehmende Subjekt bezogen, ein (vgl. ebd.: 21). Das Klangobjekt ist bei dieser Art des Hörens also als Zeichen aufzufassen, und zwar als symbolisches.

Das in sozialwissenschaftlicher Hinsicht fundamentalste Kennzeichen des Klanglichen besteht in der Tatsache, dass Klänge in unserer Wahrnehmung meistens einen *Sinn machen*; eine Bedeutung haben; eine Bedeutung kommunizieren, transportieren. In dieser Bedeutung gehen sie in der Regel so sehr auf, dass sie in unserer Wahrnehmung – als Klänge *an sich* – hinter ihrer Bedeutung gewissermaßen verschwinden. (Bonz 2015: 7)

Das erklärt abermals, weshalb es so schwierig ist, den Modus des *Reduced listening* zu erreichen, also die spezifischen Eigenschaften des Klangobjekts zu hören und nichts darüber hinaus. Im Alltag hören wir Klänge fast immer nach ihrer Bedeutung (symbolisch), oder zumindest nach ihrem Quellbezug (indexikalisch), sobald wir die Ebene des *Perceiving* überschritten haben und Klänge gezielt hören.

Auch wenn die Bedeutung der Klänge, die durch das *Comprehending* generiert werden soll, durch einen kulturellen Code – der per Definition für Menschen mit dem gleichen kulturellen Hintergrund derselbe sein müsste – festgelegt ist, sind die Deutungen der Klangobjekte doch bis zu einem gewissen Grad subjektiv, was Raffaseder wie folgt erklärt:

Da wahrgenommene Sinnesreize immer mit bereits gemachten Erfahrungen, erlernten Konventionen, persönlichen Erinnerungen und aktuellen Erwartungshaltungen verglichen werden, spielen individuelle Prägungen bei der Übersetzung eines Schallereignisses in ein zugeordnetes Lautereignis eine wesentliche Rolle. Auch die aktuelle persönliche emotionale und körperliche Befindlichkeit ist dabei von Bedeutung. (Raffaseder 2010: 34)

So kann es zum Beispiel sein, dass manche Menschen ein gewisses akustisches Symbol nicht verstehen, obwohl es durch die Konventionen der Gesellschaft, in der sie leben, geprägt ist, weil sie schlichtweg noch nicht (oft genug) damit in Berührung gekommen sind: „Unsere Sinne »ordnen« Schall. Als (erinnerbare) Schall-Gestalt wird er spezifischer Klang und aus Klang wird (durch Instinkt und Erfahrung) Information.“ (Brass 2015: 269). Die persönliche Hörerfahrung und die aktuelle Verfassung der Rezipienten, spielen also trotz des Bezugs auf einen mehr oder weniger eindeutigen, kulturell festgelegten Code eine nicht zu unterschätzende Rolle beim *Comprehending*, da neben denotativen auch konnotative Bedeutungszuweisungen erfolgen.

2.3.2 AUDITIVES GEDÄCHTNIS

Dass wir Geräusche (und deren Quellen und Bedeutungen) erkennen können, liegt daran, dass das Gehörte mit den im auditiven Gedächtnis gespeicherten bereits gelernten Klängen verglichen wird (vgl. Flückiger 2012: 75; Ansorge/Leder 2011: 127). Damit dieser Vergleich mit bereits Gelerntem möglich ist, müssen die gehörten Klänge einen Moment lang im sogenannten Echospeicher abrufbar bleiben:

Dazu dient der auditive sensorische Speicher des Hörers, auch Echospeicher genannt. Er hält den proximalen auditiven Reiz kurzzeitig zur Weiterverarbeitung bereit. Im auditiven System ist die Dauer für die ein Reiz im Echospeicher gemerkt wird bei unerwarteten Gedächtnistests auf etwa 2-10 Sekunden geschätzt worden. Damit wäre die auditive Spur im Echospeicher deutlich länger verfügbar als die visuelle Spur im entsprechenden visuellen sensorischen Speicher (dem sogenannten ikonischen Gedächtnis). (Ansorge/Leder 2011: 127)

Den Grund dafür, dass akustische Spuren deutlich länger als visuelle im Gedächtnis behalten werden, sieht Raffaseder darin, dass akustische Ereignisse bis zur Erfindung des Phonographen stets einmalig waren. Um sie präsent zu halten, musste man sie sich also zumindest kurzfristig merken, da noch bis zu dieser Innovation gegen Ende des 19. Jahrhunderts keine mediale Form der Wiederholbarkeit zur Verfügung stand (vgl. Raffaseder 2010: 22).

Zusätzlich zu der Funktion des Echospeichers und der im auditiven Gedächtnis gespeicherten Informationen über bereits bekannte Klänge ist es unerlässlich, dass man sich der Objektpermanenz, dem Wissen, dass Objekte auch außerhalb der aktuellen Verfügbarkeit weiter existieren, bewusst ist (vgl. Flückiger 2012: 110):

Damit ein Objekt identifiziert werden kann, muss im Gedächtnis ein Bündel von Merkmalen gespeichert sein, das dieses Objekt (...) bezeichnet. Ein Grundproblem der Identifikation ist es, dass von den aktuellen Veränderungen eines Objekts abstrahiert werden muss. (ebd.: 110)

Dieses Wissen über die Permanenz der Objekte entsteht erst mit der Sprachentwicklung (vgl. Flückiger 2012: 110). Vorher können Kleinkinder Klangobjekte gleicher Quellen, die durch eine leichte Veränderung der Klangeigenschaften

nicht mehr mit den ursprünglichen übereinstimmen, nicht als demselben Objekt zugehörig einordnen.

Das auditive Gedächtnis, in dem Klangobjekte durch Wiederholung gespeichert und durch das diese als Vergleichs- und Identifikationsmöglichkeit von akustischen Ereignissen zur Verfügung gestellt werden, ist stark von dem kulturellen Umfeld des Individuums abhängig (vgl. Raffaseder 2010: 34). Sowohl die reale als auch die mediale Klangumgebung spielen bei der Bildung des akustischen Erinnerungsvermögens eine bedeutende Rolle. Dadurch können dem gleichen Klangobjekt unterschiedliche Bedeutungen zugeschrieben werden, weil bei jedem Individuum unterschiedliche Informationen im auditiven Gedächtnis gespeichert sind und als Grundlage der Bedeutungsgeneration dienen. Diese subjektiven Bedeutungszuweisungen werden Konnotationen genannt. Sie sind veränderbar und hängen von den Erfahrungen des Individuums ab: „Klang-Konnotationen sind interindividuell unterschiedliche Bedeutungsrelationen von Klängen, die vor allem durch audiobiografische Erfahrungen, aber auch durch Vorwissen, motivationale Lage und die Tagesverfassung entscheidend geprägt sind.“ (Waid 2015: 146). Die Konnotationen von Klängen erklären also unterschiedliche Bedeutungszuweisungen, die sich auf das auditive Gedächtnis der Rezipienten stützen, das auf medialer und realer Klangerfahrung basiert.

Das mediale auditive Gedächtnis und die damit verbundene Art, Klängen Bedeutung zuzuweisen, wird in unserem (deutschen) Kulturkreis stark durch den Film (vgl. Hug 2009: 154), das Radio (vgl. Schätzlein 2005: 36) und – spezieller – das Hörspiel geprägt. Weshalb gerade das Hörspiel eine besondere Rolle innerhalb der Bildung des auditiven Gedächtnisses durch das Radio spielt, wird im folgenden Kapitel näher erläutert.

2.4 HÖRSPIEL

Wer über die mediale ‚Klang-Kultur‘ einer Gesellschaft nachdenkt, der richtet seinen Blick zunächst auf das Medium Radio. Der Hörfunk gilt als *das* Medium der Hör-Kultur – vermittelt er doch ‚ein akustisches Weltbild‘. Vor allem der Hörfunk könnte demnach in der Lage sein, die Hör-Kultur einer Gesellschaft zu prägen und zu verändern. (Schätzlein 2005: 36)

Dass der Hörfunk eine bedeutende Rolle bei der medialen Klangrezeption innerhalb der deutschen Gesellschaft spielt, ist kaum von der Hand zu weisen. Schätzlein jedoch geht sogar so weit, zu postulieren, dass das Radio seine akustische Umwelt verändere (vgl. ebd.: 37). Der Hörfunk beeinflusse alle auditiv geprägten Kunstformen und habe somit eine „entscheidende Bedeutung für die Gestaltung der gegenwärtigen und zukünftigen ‚auditiven Kultur‘ unserer Gesellschaft in klangökologischer, klang- und medienästhetischer Hinsicht“ (ebd.: 37). Und in der Tat hören laut einer 2016 veröffentlichten Studie gut 75 Prozent der deutschsprachigen Bevölkerung ab zehn Jahren täglich Radio (vgl. Gattringer/Klingler 2016: 460), was zeigt, wie hoch der Stellenwert dieses Mediums in der akustischen Prägung unseres Alltags ist. Die durch die aktuel-

le Studie gestützte und unter anderem von Schätzlein beschriebenen These, dass das Radio die mediale „Klang-Kultur“ Deutschlands maßgeblich prägt, ist Grundlage dafür, dass sich diese Arbeit als Basis zur Untersuchung des narrativen Potenzials von Geräuschen auch mit einer – um nicht zu sagen *der* – radiophonen, auditiven Kunstform des Hörspiels beschäftigt, um die im Laufe der Zeit veränderten Hörgewohnheiten, theoretischen Positionen und technischen Möglichkeiten auditiver Medien und auch den Umgang mit Geräuschen in der medialen Rezeption genauer zu verstehen.

Das Hörspiel stellt eines der absoluten Alleinstellungsmerkmale des Radios dar, wie Döhl bereits 1987 feststellte (vgl. 1987: 3). Und dennoch wird diese auditive Kunstform oftmals unterschätzt: „As one of the main narrative art forms, next to literature, film and theatre, radio drama seems the least studied and the most underrated.“ (Lutostański 2016: 130). Wie es geschichtlich betrachtet dazu kommen konnte und wie aktuelle Hörspieltheorien aussehen, wird in den folgenden Kapiteln zur Hörspielgeschichte und der Hörspieltheorie betrachtet.

Als rein auditive Kunstform bedient das Hörspiel nur einen Wahrnehmungskanal; alle Eindrücke werden über das Ohr vermittelt. „Die radiophone Kunst (er)schafft ihre Mehrdimensionalität mit ganz eigenen Mitteln und Strategien.“ (Pinto 2014: 152). Welche Mittel und Strategien dies sind und wie viele Zeichensysteme doch in der Kunstform des Hörspiels integriert sind, obwohl es „keine Korrelation mehrerer sich gegenseitig ergänzender, stützender oder kontrastierender Vermittlungskanäle, also etwa keine Text-Bild-Korrelation“ (Schmedes 2002: 60) gibt, wird im Unterkapitel zu den Zeichensystemen im Hörspiel näher beleuchtet.

2.4.1 GENREDEFINITION HÖRSPIEL

Spricht man über das Hörspiel, muss man sich zunächst einmal darüber klarwerden, mit welcher Art von Kunstform man es zu tun hat. Wie in der Einleitung dieses Oberkapitels bereits deutlich wurde, ist es ein rein akustisches Genre. Für Theoretiker, die eine sehr weite Definition befürworten, ist dies sogar die einzige Konstante im Vergleich verschiedener Hörspiele (vgl. Koller 2007; Hänel 2009: 3). Auch die Nähe zum Rundfunk ist unbestritten, denn das Radio hat diese Kunstform hervorgebracht, bevor es massentaugliche Speichermedien gab, wie im Kapitel der Hörspielgeschichte deutlich wird.

Elke Huwiler führt in ihrer Definition des Hörspiels die beiden zuvor genannten Aspekte (die Nähe zum Rundfunk und die rein akustische Form) zusammen und kommt zu folgender Hörspieldefinition: „[Eine e]lektroakustisch erzeugte und an das Medium Rundfunk beziehungsweise an Tonträger gebundene Kunstform“ (Huwiler 2005b: 25). Diese Begriffsbestimmung erscheint insofern sinnvoll, als sie den Konsens der meisten Hörspieldefinitionen innehat und das Medium nicht auf das Zeichensystem der Sprache reduziert, wie es bei vielen frühen und auch noch bei einigen aktuellen Ansätzen (vgl. u.a. Pokoyski u.a. 2014: 20; Freis 2008) der Fall ist. Dies würde aber dem akustischen Genre mit all seinen außersprachlichen Möglichkeiten nicht gerecht, wie auch aus den folgenden Kapiteln deutlich wird, weshalb das definitorische Kriterium der

Sprachzentriertheit in Anbetracht des aktuellen Diskurses über das Hörspiel kaum noch haltbar ist.

Im Zuge dessen sollte man auch den Unterschied zwischen dem Hörspiel, dem Feature und der Lesung verdeutlichen. Letztere nämlich ist tatsächlich als eine literarische Kunstform einzustufen, in deren Zentrum ein Text steht, der – wie der Begriff impliziert – gelesen wird. Die Texte sind bereits vorhanden (zum Beispiel Kurzgeschichten, die in Buchform bereits veröffentlicht wurden) und nicht extra für das auditive Medium verfasst:

Während eine Lesung auf einem Tonträger nur eine Variante – in einem anderen Medium – des gedruckten Textes innerhalb der Kunstform Literatur ist, stellt eine bestimmte Hörspiel-Realisation das invariante System von Relationen dar, also den (akustischen) Hörspieltext innerhalb der Kunstform Hörspiel. (Huwiler 2005a: 107 f.)

In der Regel wird bei der Lesung auf den Einsatz anderer auditiver Zeichensysteme wie Geräusch und Musik verzichtet. Falls sie doch eingesetzt werden, dann nur sehr sparsam und deutlich im Hintergrund der Sprache.

Das Feature hingegen weist deutlich mehr Ähnlichkeit zum Hörspiel auf. Hier stützt sich die Unterscheidung nicht auf den Einsatz zusätzlicher Zeichensysteme wie Geräusch und Musik und ebenso wenig darauf, dass es eine extra für den Rundfunk verfasste Kunstform ist, da dies für beide Kunstformen grundlegend ist. Der Unterschied liegt vielmehr in der inhaltlichen Ebene: „Ein Feature ist eine ‚künstlerisch gestaltete Dokumentation‘, die ihren Stoff aus der Realität bezieht. Damit ist das Feature ein nicht-fiktionales Hörfunk-Genre.“ (Pokoyski u.a. 2014: 20). Diese Nicht-Fiktionalität führt dazu, dass im Feature oftmals Originaltöne (auch O-Töne genannt, zum Beispiel Archivmaterial aus einer Nachrichtensendung) eingesetzt werden (vgl. Pokoyski u.a. 2014.: 20). Das kann zwar auch beim Hörspiel der Fall sein, dort werden diese jedoch aus dem originalen Zusammenhang genommen und in neuem Kontext eingesetzt. Im Feature hingegen wird ein gewisser Grad an Realitätsbezug und faktischer Korrektheit immer bewahrt, „der Autor kann sich deshalb auch nicht auf den sogenannten Kunstvorbehalt (...) berufen; seine Geschichte muss stimmen. Wenn er über Personen oder Sachverhalte Unwahres berichtet, können ihn die Betroffenen verklagen.“ (Kühn 2013: 247). Die im Feature behandelten Themen sind meist aus der aktuellen Nachrichtenlage abgeleitet, oftmals aus politischem Umfeld (vgl. Huwiler 2005a: 96). Es stellt also einen durch akustische Mittel für den Rezipienten interessanter gestalteten nachrichtlichen oder dokumentarischen Beitrag dar, der im Gegensatz zum Hörspiel nicht fiktional und rein auf künstlerische, sondern auch auf faktische Stimmigkeit hin angelegt ist. Was weder Lesung (/Hörbuch) noch Feature ist, sich der spezifischen akustischen Gestaltungsmittel wie dem Schnitt, der Blende und dem Einbezug von Geräuschen bedient, wird hier als Hörspiel eingeordnet.

2.4.2 GESCHICHTE DES HÖRSPIELS

Um das Hörspiel als Genre zu verstehen, muss man sich auch mit seiner Geschichte, besonders mit der technischen Entwicklung der zugehörigen Medien, die parallel dazu verlaufen ist, beschäftigen. Oder – wie Döhl es 1996 in seiner Schrift zur „Theorie und Praxis des Hörspiels“ herausstellte: „Die Geschichte des Hörspiels ist auch eine Geschichte seiner technischen Möglichkeiten.“ (Döhl 1996: 2). In Anlehnung daran teilt sich auch die Gliederung dieses Kapitels nach den technischen Möglichkeiten des Mediums auf – einhergehend mit daraus resultierenden inhaltlichen Abschnitten, die Elke Huwiler als „Anfängliche Experimentierfreude (1920er Jahre) – traditionelles literarisches Hörspiel (1950er und 1960er Jahre) – Neues Hörspiel (Ende 1960er und anfangs 1970er Jahre)“ (Huwiler 2005a: 102) bezeichnet. In dieser kurzen geschichtlichen Zusammenfassung der Genreentwicklung des Hörspiels werden die Anfänge des Hörspiels (Anfang 20. Jahrhundert bis 1960) zusammengefasst, darauf folgt die Zeit des sogenannten Neuen Hörspiels (1960er) bis hin zur Jahrtausendwende (2000). Beschlossen wird das Kapitel zur Hörspielgeschichte mit einer Bestandsaufnahme der aktuellen Entwicklungen im Hörspiel und einem kurzen Blick darauf, was dem Genre zukünftig bevorstehen könnte.

2.4.2.1 1920er bis 1960

Die Geschichte des deutschen⁸ Hörspiels beginnt am 24. Oktober 1924 mit Hans Fleschs Original-Hörspiel⁹ *Zauberei auf dem Sender* (vgl. Huwiler 2005a: 91; Eckstein 2008: 7) und somit nahezu simultan mit der Geschichte des Radios. Die Erfindung des neuen Genres führt zu allerlei (Klang-)Experimenten, denn die neue Kunstform muss sich zunächst einmal selbst finden (vgl. Huwiler 2005a: 104). So kommt es auch, dass die frühen Hörspielautoren aus anderen Gattungen entliehen werden (besonders aus den Bereichen Presse, Theater und Verlag), denn Autoren, die explizit für das Hörspiel schreiben, gibt es zu diesem Zeitpunkt noch nicht (vgl. Buggert 1997: 35).

Auch technisch befindet sich das Genre noch in den Kinderschuhen. Schlechte Signale und Rauschen sind bei der Radio- und somit auch Hörspielrezeption dieser Zeit an der Tagesordnung (vgl. Maier 2015: 60). Dies schränkt auch die Einbindung von Geräuschen und der heute für die Kunstform so charakteristischen klanglichen Raumgestaltung stark ein: „Leise Geräusche, die die Stimme nicht überlagern, sondern vielmehr ergänzen, wie geringe Raumklanganteile, wären vermutlich den bei der Übertragung entstandenen Störpegeln zum Opfer gefallen.“ (ebd.: 60). Die Sprache steht folglich im Mittelpunkt des Hörspiels, was sowohl für die Autoren als auch für die Rezipienten gewisse Konventionen mit sich bringt. Während die Verfasser der frühen Hörspiele eine

⁸ In England waren zu diesem Zeitpunkt bereits einige Hörspiele gesendet worden (vgl. Eckstein (2008a).

⁹ Als Original-Hörspiele werden Hörspiele bezeichnet, die extra für den Rundfunk als Hörspiele geschrieben wurden. Vor Fleschs *Zauberei auf dem Sender* wurden bereits sogenannte Hörstücke gesendet, Adaptionen bereits vorhandener Stoffe (Huwiler 2005a: 91). Diese Adaptionen werden jedoch in der Hörspelforschung nicht als reine Hörspiele gewertet, da sie nicht für das Medium Hörspiel geschrieben, sondern nur dafür umgeschrieben wurden.

recht literarische Schreibweise einhalten müssen und die eigentlichen Vorzüge des auditiven Mediums noch nicht voll ausschöpfen können, stellt sich bei den Hörern eine gewisse Hörerwartung ein, die darauf ausgelegt ist, Geräusche als „Störfaktoren“ zu begreifen und diese zu *überhören*:

Bei der Überlegung, dass viele Geräusche, die vom Radio ausgingen, Fremdkörper waren, scheint der Hörer die Möglichkeit gehabt zu haben, sich das „Überhören“ von Geräuschen in diesem Kontext anzugewöhnen. Bereits hier zeigt sich, dass die Stimme aus der dem Laufe der Geschichte des Radios heraus betrachteten Perspektive einen großen Vorsprung hatte, um sich gegenüber anderen Schallereignissen zu etablieren. (ebd.: 63)

Laut Elke Huwiler ebnet diese Konventionen den Weg des Hörspiels hin zu einer auf die Sprachzentrierung ausgelegten, literarisch dominierten Kunstform (vgl. Huwiler 2005a: 96).

Anfang der 1930er Jahre gewinnt das Medium Radio – das alleiniger Verbreiter des Hörspiels ist – rasend schnell an Reichweite: „Von null zahlenden Hörern am ersten Sendetag“ (Penzlin 2014: 13) wächst die Zuhörerschaft in den ersten Jahren so rasch, dass sie bereits 1930 die Drei-Millionen-Marke überschreitet (vgl. ebd.: 13). Doch kurz darauf ergreifen die Nationalsozialisten die Macht über den Staat – und über den Rundfunk. Dieser „solle nun das »Braune Haus deutschen Geistes« werden, fordert der neue Reichssendeleiter Eugen Hadamovsky“ (ebd.: 13). Diese Negativentwicklung schränkt das Hörspiel nicht nur in seiner Entfaltung ein, sie lässt es zeitweise sogar vollkommen verstummen:

Die Kurzhörspiele hämmerten das ‚Gebot der Stunde‘, das nationalsozialistische Gedankengut des Tages in die Köpfe der Hörer. Die ‚Blut-und-Boden-Stücke‘ sollten die Volksgemeinschaft und das Nationalbewusstsein verfestigen. Die Hörspielproduktion ging immer weiter zurück und ‚während des Krieges gab es zeitweilig überhaupt keine Hörspiele‘. (Eckstein 2008: 11)

Erst nach dem Krieg kann die Entwicklung des Hörspiels weitergehen, und es wird populär wie nie zuvor:

In den 50er Jahren erlebte das Hörspiel in Deutschland eine Blütezeit. Es hatte nicht nur viele Hörer, sondern genoss auch ein vergleichsweise hohes Ansehen in der kulturellen Öffentlichkeit. Hörspiele waren deshalb so beliebt und geachtet, weil sie die Grenzen des Realen sprengen konnten: Riesen, Eichhörnchen, Stuhlbeine sowie menschliche Gedanken und Triebe bekamen eigene Stimmen und konnten kommunizieren. (Pöttinger 2005: 7 f.)

Es wird von einer „zweiten Blütezeit“ des Genres gesprochen. Extra ins Leben gerufene Auszeichnungen für die Hörspielschaffenden – wie der *Hörspielpreis der Kriegsblinden* – verdeutlichen die Popularität der akustischen Kunstform, die zu dieser Zeit eine hohe Diversität an Erscheinungsformen aufzeigt (vgl. Penzlin 2014: 15). Dennoch steht auch hier noch das gesprochene Wort im Mittelpunkt der Produktionen (vgl. Huwiler 2005b: 20). Hörspiele werden sogar oft von ihrem akustischen Hintergrund gelöst und in gedruckter Form veröffent-

licht. „Diese Entwicklung ist sicherlich auch der ‚Literarisierung‘ des Hörspiels, geprägt von der Hamburger Dramaturgie und damit vor allem von Günter Eich, zuzuschreiben. Das spielerisch-dramatische der Anfangszeit des Hörspiels war einer hoch literarischen Spielform gewichen.“ (Eckstein 2008: 14). Die Sprachzentrierung sollte sich erst im folgenden Jahrzehnt langsam auflösen.

2.4.2.2 1960er bis 2000

Die 1960er Jahre stellen insofern einen markanten (Um-)Bruch in der Hörspielgeschichte dar, als sich ab diesem Moment zwei Dinge abzeichnen: Erstens emanzipieren sich Musik und Geräusch immer mehr von der Dominanz der Sprache (Eckstein 2008: 15f.), und zweitens werden neue Aufnahme- und Bearbeitungstechniken wie die Stereophonie und die Digitalisierung der Technik als Wegbereiter für einen Umgang mit Ton, in einer ähnlichen Qualität wie wir sie heutzutage gewohnt sind, geebnet (vgl. Maempel u.a. 2008: 744 ff.). Die zweite Entwicklung war gleichzeitig Bedingung für die erste, denn nur durch einen immer besser werdenden Ton konnten Geräusche und andere spezifische akustische Gestaltungsmittel überhaupt vermehrt eingesetzt werden, da durch das bis dahin vorherrschende Grundrauschen und die Unschärfe, die die Aufnahmetechnik verursachte, viele – besonders mittelfrequente – Sounds kaum eingesetzt werden konnten, weil sie entweder nur als weiterer Störfaktor wahrgenommen wurden oder aber aufgrund ihrer Unschärfe so oder so nicht voneinander unterschieden werden konnten (das Geräusch von Regen zum Beispiel war von dem von Applaus nicht differenzierbar). Dies machte bis zur technischen Revolution in den 1960er und 1970er Jahren einen vermehrten Einsatz nonverbaler Gestaltungsmittel im Hörspiel kaum denkbar. Ab diesem Moment jedoch wurden nonverbale Klangobjekte – sowohl geräuschhafter als auch musikalischer Natur – entweder losgelöst vom Wort oder unterstützend, etwa zur Evokation einer emotionalen Wirkung (vgl. Hänel 2009: 4) eingesetzt:

Tatsächlich hat die Ars Acustica seit den 60er Jahren in bewusster, konzeptueller Ausnutzung der Möglichkeiten der Stereophonie, in der Verwendung des O(riginal)-Tons oder im Heranziehen von KomponistInnen als HörspielmacherInnen das Hörspiel erneuert; sie hat den Sprachbarrieren des narrativen Hörspiels die Entwicklung einer international verständlichen Sprache gegenübergestellt, in der Wort, Geräusch und Klang gleichwertig sind. (Wodianka 2014: 342)

So entwickelte sich neben dem Neuen Hörspiel, das eine Gleichstellung aller Zeichensysteme des Hörspiels darstellt, auch das sogenannte Schallspiel, „in dem nicht mehr Handlungen (ob äußere oder innere) nachgebildet werden, sondern die Schallquellen als solche konstituierende Funktion erhalten sollen“ (Huwiler 2005b: 22). John Cage und sein experimenteller Umgang mit Klang sowie Pierre Schaeffer durch seine *Musique concrète* sorgten zu dieser Zeit zusätzlich dafür, dass das Geräusch in der Kunst- und Kulturbranche im wahrsten Sinne „Anklang“ fand (vgl. Walter 2015: 57). Die Parallelen zwischen der *Musique concrète* und dem neuen Umgang mit akustischen Mitteln im Hörspiel sah Knilli bereits wenige Jahre später:

Hier wird das Design eines Hörspiels entworfen, daß [sic] sich des radiophonen Instrumentariums genauso bedient wie Musique concrète und Elektronische Musik, ein Hörspiel, das den Illusionismus des herkömmlichen Hörspiels überwindet und die Bühne aus der Phantasie in das Zimmer des Zuhörers verlegt, ein Hörspiel, das ein Schallspiel ist. (Knilli 1970: 3)

In den 1960er Jahren entsteht auch erstmals die Überlegung der Radiomacher, die Rezipienten partizipativ und nicht mehr bloß rezeptiv am Hörspiel teilhaben zu lassen. Ziel ist es dabei, die Aufmerksamkeit der Hörer auf die formalen Strukturen und die genretypischen akustischen Ausdrucksmittel zu lenken (vgl. Eckstein 2008: 16). Dieser partizipatorische Gedanke scheitert jedoch recht schnell an der Umsetzung. „Versuche, die Hörer direkt über das Telefon oder über Internet an den Hörspielen teilhaben zu lassen, wurden gemacht, aber nicht weiter verfolgt.“ (ebd.: 16).

Im Verlauf der siebziger Jahre können sich Geräusch und Musik als eigenständige Bestandteile des Hörspiels immer mehr etablieren, das Wort spielt teilweise sogar eine beiläufige oder untergeordnete Rolle. „Die Art und Weise, wie das Sprach- und Geräuschmaterial zusammengestellt wurde, war neu; harte Schnitte, keine Erzähler, die die Szenerie beschreiben. Allein durch die Geräusche und das Sprachmaterial sollten sich kleine Szenen herstellen und Handlungen bilden.“ (ebd.: 16). Das Neue Hörspiel löst das literarische immer mehr ab. Dieser innovative Umgang mit der Gestaltung der Hörspiele birgt einerseits viele neue Möglichkeiten, andererseits aber auch Tücken:

Ganz ohne Zweifel, das gesellschaftsvergessene *Neue Hörspiel* der 70er und 80er Jahre war eine fröhliche Epoche. Erwachsene Menschen führten das kindliche Lallen in die Mediensprache ein. Sie erprobten die Möglichkeiten der elektronischen Klangveränderung bis in Bereiche, in denen der präzise Gedanke sich nicht heimisch fühlt. Und Großkomponisten, die in ihrer eigenen Disziplin schon ins Abseits geraten waren, erlebten bei uns eine zweite Jugend. Vielleicht aber hat das Hörspiel damals ein wenig zu leichtfertig all jene vergessen, denen im tatsächlichen Leben nicht zum Lallen zumute ist?“ (Buggert 1997: 36)

So wird die Kunstform zu dieser Zeit durch ihren neuen Charakter (trotz des unbestrittenen Nutzens für die Weiterentwicklung des Genres an sich) für viele Hörer immer unverständlicher und fremder und verliert dadurch – in manchen Fällen auch langfristig – den Status als Kunstform für die breite Masse.

Da „die völlige Verdrängung von Geschichten-Erzählen im Hörspiel und die ausschließliche Konzentration auf das akustische Material als solchem als zu elitär und einschränkend erfahren wurden“ (Huwiler 2005a: 101), beziehen sich einige Hörspielschaffende in den folgenden Jahren wieder auf klassischere Formen des Genres. In den 1980er Jahren ist die Spaltung zwischen dem Neuen und dem massentauglicheren Hörspiel zwar immer noch präsent, aber die beiden Formen koexistieren mit all ihren Subgenres:

Experimentelle Formen des 'Neuen Hörspiels' wie Original-Ton, Material- und Sprachzitat, Reihung, Rhythmisierung, Montage, Collage etc. werden in den

Hörspielen der 80er Jahre mit den Zügen der traditionellen Dramaturgie, dem epischen Erzählen, Handlungssträngen, Dialogen, Charakteren und Konfigurationen verbunden, ohne daß die Dominanz einer Methode oder Form die andere verdrängt. (ebd.: 101)

Die Veröffentlichung der Hörkassette 1970 und der 1979 auf den Markt gekommene Walkman (vgl. Penzlin 2014: 15) führen außerdem dazu, dass Hörspiele auch außerhalb des Rundfunks – und damit zeitlich und räumlich ungebunden – gehört werden können. Dadurch vergrößert sich außerdem der Markt für die Kunstform und öffnet ihn für eine neue Zielgruppe: „Die Kinder-Generation der 1980er Jahre wuchs mit Kindergeschichten, Märchen und Kinderliedern aus dem Kassettenspieler oder Walkman auf.“ (Eckstein 2008: 18).

Anfang bis Mitte der neunziger Jahre befindet sich das Hörspielgenre auf einem vorübergehenden Tiefpunkt. Gelder werden gestrichen, Absätze schrumpfen und das Publikum wendet sich von der einst so beliebten Kunstform ab. Dementsprechend pessimistisch fallen einige Prognosen für die Entwicklung des Genres zu der Zeit aus, etwa die von Christoph Buggert:

Im Jahr 2050 wird man dann vielleicht entdecken, daß es bis vor knapp 50 Jahren Leute gab, die herausfordernd und experimentell mit dem Radio verfahren. Man wird die wenigen Hörspiele, die auf veralteten Tonträgern überlebt haben, austauschen/ versteigern/ heimlich horten. Vor speziellen Hör-Museen werden sich (...) Schlangen von Neugierigen bilden, die solche Klangraritäten noch einmal erleben wollen. (Buggert 1997: 39)

Die Aufmerksamkeit des Publikums kann gegen Ende des Jahrzehnts allerdings durch die professionelle Vermarktung von Hörspielen auf CD und Kassette und die dadurch rundfunkunabhängige Verbreitung zurückerlangt werden, wenn auch nicht in einem vergleichbaren Ausmaß wie in den frühen Fünfzigern.

2.4.2.3 Heute

Heute sind die Ansichten der Hörspielschaffenden und -theoretiker was die Zukunft des Hörspiels betrifft nicht mehr so pessimistisch wie noch in den Neunzigern. Das liegt unter anderem daran, dass das Hörspiel im Radio nur noch in den öffentlich-rechtlichen (Kultur-)Programmen zu finden ist (vgl. Hänel 2009: 51). Es stellt einen wichtigen Faktor in der Legitimationsfrage des öffentlich-rechtlichen Rundfunks und den damit einhergehenden Gebühren dar (vgl. Hickethier 1997: 17), denn hier wird ein deutsches Kulturgut geschützt und aufrechterhalten, da nicht nur im privaten Rundfunk, sondern auch in der freien Wirtschaft das Hörspiel im Vergleich zum Hörbuch aufgrund der deutlich höheren Produktionskosten kaum eine Rolle spielt.

Um dennoch in der Mitte der Gesellschaft einen Platz für das Hörspiel zu finden, gibt es mittlerweile immer mehr Events, die das Genre von seinem angestammten Platz im Radio trennen und ihm eine neue Bühne geben. So werden Hörspiele heute in Kirchen, Schlössern, Parks oder Straßenbahnen gespielt (vgl. Penzlin 2014: 15) und werden damit vom Nebenbei-Medium zum Mittelpunkt

eines Ereignisses. Durch die medienunabhängige Rezeptionsmöglichkeit ist das Hörspiel sowohl jederzeit als auch allorts zugänglich geworden, durch den technischen Fortschritt hält es zudem diverse partizipative Möglichkeiten bereit (vgl. Eckstein 2008: 20). Mit beliebten Produktionen wie dem „Radiotator“ schafft es das Hörspiel tatsächlich, wieder an Popularität zu gewinnen (vgl. ebd.: 79).

Auch der Distributionsweg des Internets wird von den Hörspielmachern genutzt. Er stellt eine Unabhängigkeit der Akustik-Künstler vom Medium Radio dar und ermöglicht ein hohes Maß an Interaktivität (vgl. Huwiler 2005a: 103). Das bedeutet ebenfalls: „Alle können heute zu Sendern werden.“ (Penzlin 2014: 12). Auch die öffentlich-rechtlichen Hörspielabteilungen nutzen das vergleichsweise neue Medium des Internets zur Verbreitung ihrer Produktionen – so kann man sich die kürzlich gesendeten Hörspiele auf den Seiten der Sender direkt herunterladen oder später als Podcasts beziehen.¹⁰ Vito Pinto sieht darin den Vorteil, dass das Hörspiel nun einer Vielzahl von Rezipienten kostengünstig als zeitunabhängig verfügbares Kunstwerk erhältlich ist: „Es gibt somit die Möglichkeit der im kontinuierlichen Zeitfluss stattfindenden Radiodiffusion ebenso wie die Distributionsmöglichkeit als gespeichertes ‚Artefakt‘, welches gestoppt, vor- und zurückgespult werden kann.“¹¹ (Pinto 2014: 151). Somit stehen dem Hörer heute diverse leicht zugängliche Möglichkeiten der Hörspielrezeption zur Verfügung, was seine generelle Massentauglichkeit unterstreicht.

Auch klangästhetisch erfreut sich das Genre heutzutage einer hohen Diversität, wenn auch Krimis – wie der populäre Radiotator – sowie Kinderhörspiele den Markt dominieren. Eines jedoch haben die Hörspiele der unterschiedlichen Genres gemeinsam: Sie schöpfen das Potenzial des Mediums in Bezug auf seine Zeichensysteme und spezifischen auditiven Merkmale wie die Geräusche, die Musik und heute so vielseitigen Bearbeitungsmöglichkeiten weitestgehend, wenn auch noch nicht vollständig, aus¹² (vgl. Huwiler 2016: 100). Das liegt unter anderem daran, dass die wenigen Autoren- und Dramaturgenstellen, die es heutzutage noch im Bereich des auditiven Genres gibt, mit Redakteuren besetzt werden, die sich explizit für das akustische Medium interessieren (vgl. Huwiler 2005b: 24 f.). Die zeitunabhängige Rezeption macht es möglich, dass diese akustische Feinarbeit auch beim Hörer ankommt: Durch das Internet haben die Hörer die Chance, das Hörspiel gezielt und ganz bewusst zu hören und nicht mehr nur als akustische Begleitung, etwa beim Autofahren. Aus dem Nebenbei-Kunstwerk ist eines geworden, dem man die volle Aufmerksamkeit schenkt. Deshalb wird vom Hörer vermehrt eine angemessene Hörsituation geschaffen.

10 Siehe dazu etwa die Hörspielseiten des WDR (<http://www1.wdr.de/mediathek/audio/hoerspiel-speicher/index.html>) und NDR (<https://www.ndr.de/kultur/hoerspiel/>).

11 Für eine detailliertere Beschäftigung mit der Verbindung von Radio und Hörspiel siehe *Radio drama. Theory and practice* von Tim Crook (1999).

12 Das bedeutet jedoch nicht die Rückkehr zum Neuen Hörspiel als primär genutztes Subgenre. Das Geschichten-erzählen – das Narrative innerhalb der Kunstform – findet sich in nahezu allen aktuellen Hörspielen: „In general, two tendencies can be observed in most (German-speaking) audio drama productions of the last decades. First: most of them can be defined as narrative, yet they tell stories not merely with words, but by using all possible acoustic features as storytelling devices. And second: there is an increasing emphasis on the representational devices involved in the narrating process in acoustic storytelling.“ (Huwiler 2016: 100).

Es gibt heute immer mehr Hörer, die das volle klangliche Potenzial und insbesondere den intendierten Raumklang erfahren möchten; durch die Rezeption via Kopfhörer (Eckstein 2008: 9). Dennoch bleiben Autoradios und UKW-Empfang die vorherrschenden Distributionswege zum Radiohören: 96 Prozent der deutschen Haushalte verfügen 2015 über ein Radio (vgl. Breunig/van Eimeren 2015: 519).

Kommen wir nun also zu den – bei weitem nicht mehr so pessimistisch betrachteten – Zukunftsperspektiven des Hörspiels.

So etwa stellte der inzwischen verstorbene Karl Heinz Pütz, ehemaliger Verlagsleiter von *Random House Audio*, erst im letzten Jahr fest: »Dem Ohr gehört die Zukunft. In einer sich rasant visualisierenden Medienlandschaft hat das Hören noch ungeahnte Reserven am Markt. Dieses wachsende Interesse wird weiterhin zu erheblichen Teilen durch den Verkauf herkömmlicher Hörbücher befriedigt.« (Penzlin 2014: 18)

Der gesteigerte Fokus auf auditive Medien auf dem Markt lässt sich also nicht bestreiten. Hörbücher erfreuen sich ebenfalls immer größerer Beliebtheit, was die Hörspiele mit in den Fokus der Rezipienten zieht, besonders wenn man bedenkt, dass im alltäglichen Sprachgebrauch die Unterscheidung zwischen Hörbüchern und Hörspielen oftmals gar nicht getroffen wird.

Auch was das Genre an sich betrifft, sieht Schmedes zukünftig eine starke Veränderung. So prognostiziert er 2002, dass das Hörspiel einerseits nicht mehr an das Medium Radio gebunden sein wird und zweitens in seiner Erscheinungsform so unterschiedlich auftreten wird, dass das Hörspiel für den Laien kaum noch als solches erkennbar sein wird (vgl. Schmedes 2002: 248). Aus der ersten Entwicklung leitet Schmedes außerdem ab, dass der – um mit Barthes zu sprechen – „Tod des Autors“ sich durch die neue Art, Hörspiele zu schaffen, und die Anonymisierung durch das Internet zukünftig auch auf das Hörspiel übertragen wird.

Als Hörspiel deklarierte, multimediale Ereignisse, die nur im flüchtigen Moment ihrer Entstehung existieren, in denen sich kein dramatischer Konflikt zu erkennen gibt, bei denen es nicht einmal mehr einen Autor gibt, sondern nur noch einen Initiator, der medial vernetzte Artikulationen in Gang setzt und allenfalls regulierend eingreift, bieten zudem kaum eine Angriffsfläche für traditionelle Ansätze wissenschaftlicher Analyse. (ebd.: 248)

Dies sei „keine Utopie, sondern nur noch eine Frage der Zeit“ (ebd.: 248).

Erste Tendenzen der von Schmedes 2002 prognostizierten Entwicklungen sind heute, circa 15 Jahre später, bereits bemerkbar. So behielt Schmedes Recht damit, dass das Hörspiel nicht mehr an das Medium Radio gebunden ist, da vor allem der Distributionsweg des Internets sowohl von Hörspielschaffenden als auch von den dazugehörigen Rezipienten immer häufiger genutzt wird. Und auch die Diversität des Mediums ist kaum zu bestreiten, was einerseits – wie von Schmedes vorhergesagt – eine Einordnung von akustischen Werken durch

den Hörer erschwert, andererseits aber auch dazu führt, dass die heutigen Definitionen des Genres in der Theorie oftmals stark differieren oder sehr offen gehalten sind, was im nächsten Unterkapitel deutlich wird.

2.4.3 HÖRSPIELTHEORIE

Das folgende Kapitel bezieht sich auf die aktuellere Hörspieltheorie, da einige länger zurückliegende Theorien – obwohl durchaus interessant und beschäftigungswert – aufgrund verschiedener Parameter wie den politischen Umständen der Zeit und dem Stand der Technik, wie sie im vorangehenden Kapitel angedeutet wurden, nicht mehr auf das heutige Hörspiel zu beziehen sind. Analog zum technischen und inhaltlichen Bruch in der Hörspielgeschichte wird mit den Hörspieltheorien der 1960er Jahre begonnen und mit dem aktuellen Stand der Forschung geschlossen.

Ab den 1960er Jahren begann – wie im Kapitel zur Hörspielgeschichte bereits herausgestellt – die Emanzipation der einzelnen akustischen Mittel (Musik, Sprache etc.) im Hörspiel. Der verschwindende Fokus auf das Wort zeigt sich auch in den Hörspieltheorien dieser Zeit, so etwa bei Armin Frank. Als konstitutive Bausteine des Hörspiels nennt dieser bereits nahezu all jene, die auch in den heutigen Theorien (etwa bei Schmedes) vorhanden sind: Wort, Stimme, Musik, Geräusch, Radiofonischer Effekt, Stille und Raumklang (vgl. Knauscher 2013: 51). Das ist nur möglich, da die technischen Gegebenheiten in den 1960er Jahren ähnlich waren wie die heutigen – wenn auch längst nicht so ausgereift. Besonders die technische Neuerung der Stereophonie hat diesen Weg zur gegenwärtigen Klangkunst geebnet:

Tatsächlich hat die Ars Acustica seit den 60er Jahren in bewusster, konzeptueller Ausnutzung der Möglichkeiten der Stereophonie, in der Verwendung des Original-Tons oder im Heranziehen von KomponistInnen als HörspielmacherInnen das Hörspiel erneuert; sie hat den Sprachbarrieren des narrativen Hörspiels die Entwicklung einer international verständlichen Sprache gegenübergestellt, in der Wort, Geräusch und Klang gleichwertig sind. (Wodianka 2014: 342)

Maßgeblich für diese Entwicklung, die schließlich auch zur Etablierung des Schallspiels führte, war Helmut Heißenbüttels Hörspieltheorie des neuen *Hörspiels*. Darin forderte er die Gleichstellung der einzelnen Elemente des Hörspiels (vgl. Huwiler 2005a: 100). Ähnlich stellte auch Friedrich Knilli in seinem Werk *Das Hörspiel. Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels* heraus, dass die Definition des Hörspiels als Wortkunstwerk einschränkend sei und dem Genre nicht gerecht werde (vgl. ebd.: 100).

Dass diese Ansichten sehr fortschrittlich waren und nicht die Meinung aller Hörspieltheoretiker widerspiegelte, zeigt sich unter anderem bei Fischer, der noch 1964 forderte, dass das Geräusch und die Musik im Hörspiel dem Wort untergeordnet werden sollen:

Was für die Musik im Hörspiel gilt: daß sie hinter dem Wort zurücktreten soll, das gilt erst recht für das Geräusch. Hat man in der Frühzeit des Experimentierens

mit dem neuen Medium die Bedeutung dessen, was man in Anlehnung an das unerreichte Theater »Geräuschkulissee« nannte, kurze Zeit stark überschätzt, so kam man in den späteren Jahren zur völligen Verdammung jeder »akustischen Eselsbrücke«. (Fischer 1964: 129)

Dennoch sorgten die Forderungen Knillis und Heißenbüttels in Bezug auf die Etablierung der genreeigenen Gestaltungsmittel für Aufsehen in der Branche. Erst gegen Ende des Jahrzehnts, als auch die Hörspielschaffenden selbst nach einer solchen Veränderung strebten, zeigten sich die Auswirkungen dieses Ansinnens jedoch auch in der Hörspielpraxis und in der Diversität der Produktionen (vgl. Huwiler 2005b: 22).

Sowohl in der Praxis als auch in der Theorie gilt in den 1970ern unter den Hörspielschaffenden des Neuen Hörspiels eine offenere, neue Definition des gesamten Genres. „Die Worte ‚Hör‘ und ‚Spiel‘ werden wörtlich verstanden. Es wird mit Audiomaterial gespielt, Geräusche und Rhythmen bekommen mehr Raum.“ (Eckstein 2008: 15). Theoretiker wie Arnheim befassen sich mit dem Klang an sich – Intensitäten, Tonhöhen, Intervallen, Rhythmen und Tempi – und fordern „eine Besinnung auf das originär Akustische, das Klang-Potenzial des gesprochenen Wortes“ (Huwiler 2005a: 94). In Bezug auf die Geräusche fordert Arnheim eine Nutzung derjenigen Klangobjekte, die sowohl eine abbildende Funktion in Bezug auf den Klangursprung haben und den Handlungsort beschreiben, als auch ausdrucksvoll und in ihrer Klangcharakteristik herausstechend sind (vgl. Arnheim 1979: 14). Eindrücklich postuliert er 1979 in seinem Werk *Rundfunk als Hörkunst*, dass sich die moderne Ansicht in Bezug auf das Verhältnis von Klang und Wortsinn auch in der Hörspielpraxis wiederfinden sollte:

Die Abneigung vieler Rundfunkregisseure und -autoren, die vom gedruckten Wort herkommen, gegen herzhaftes Tönen ist bemerkenswert. Sie wittern da eine Erbsünde wider den Geist. Mit Unrecht. Denn die Endwirkung ihrer Bemühungen um asketische Enthaltung von der Sinnen-Lust ist – Langeweile. Das Hörspielwort soll nicht in einem akustischen Büssergewand einhergehen. Es soll in allen Klangfarben schillern; denn der Weg zum Wortsinn geht über das Ohr! (ebd.: 5)

Zudem fordert er, dass die „Hörerziehung durch den Rundfunk“ nicht nur das Erkennen von Geräuschen üben sollte, sodass sich das Gehör verfeinere und die Klang-Quelle-Beziehung schneller aufgedeckt werde, sondern dass gleichzeitig ein Rückbezug auf den Klang an sich stattfinden solle – jenseits von jeder semantischen Deutung (vgl. ebd.: 25). Diese extreme Forderung findet sich in manchen Schallspielen der Zeit, die ohne jegliche intendierte Narration den Klang an sich in den Vordergrund stellen. Diese wurden jedoch – wie in der *Hörspielgeschichte* bereits herausgestellt – von den Hörern in den wenigsten Fällen angenommen, als zu elitär empfunden, und führten letztendlich sogar dazu, dass das Hörspiel bei einigen Rezipienten seinen Status als „massentaugliche Kunstform“ verlor.

In den 1980er Jahren ist besonders die Hörspieltheorie Döhls interessant, denn dieser stellte heraus, dass das Hörspiel kein literarisches, sondern ein Rundfunk-eigenes Genre sei – so wie es auch in den modernen Hörspieltheorien betont wird (vgl. Döhl 1987: 5). Dies habe nicht nur Konsequenzen für die Einordnung des Genres, sondern auch für dessen ästhetische Praxis, denn „anders als bei den Literaturadaptionen schreibt der Rundfunk im Falle seines Eigenkunstwerks Hörspiel die technischen, und das heißt auch die formalen, und das heißt auch die ästhetischen Spielregeln vor“ (ebd.: 5).

Die in den 1990ern bereits im Kapitel zur *Hörspielgeschichte* angedeutete recht pessimistische Zukunftssicht einiger Hörspieltheoretiker wie Buggert, resultierte unter anderem daraus, dass kein öffentlicher kultureller Diskurs über das Genre stattfand: „Es ist falsch, daß das Hörspiel keine Hörer hätte. Das Hörspiel hat nur keine Öffentlichkeit in der Kulturindustrie.“ (Naleppa 1997: 63). Den Grund dafür sah Felix vor allem im fehlenden „Eventcharakter“ des Hörspiels, der es für die Kulturjournalisten uninteressant mache (vgl. ebd.: 63).

So kann der absurde Fall eintreten, daß ein Hörspiel, das vor 50 Zuhörern in einer Bibliothek öffentlich vorgeführt wird – ein Jahr nach seiner Ursendung, bei der es 10 000 Hörer hatte – nun im Feuilleton der Stadtzeitung eine ausführliche Besprechung erfährt, besonders wenn auch der Autor anwesend war: ein ‚kulturelles Ereignis‘ hat stattgefunden. (ebd.: 63)

Möglicherweise resultiert daraus auch die Neigung der Branche, dem Hörspiel durch öffentliche Präsentation in genrefremden Umfeldern oder durch die sogenannten „Live-Hörspiele“ einen „Eventcharakter“ zu verleihen¹³.

Ab diesem Punkt ist man in der Gegenwart der Hörspieltheorie angekommen. Infolge der vermehrten Beschäftigung mit dem Gegenstand gibt es heute einige deutsche Hörspieltheoretiker. Zwei der bedeutendsten sind wohl Elke Huwiler, die in ihrer Theorie zur Narratologie des Hörspiels auf das Potenzial der elektroakustischen Kunstform in Ablehnung der literarischen Einteilung des Genres eingeht, und Götz Schmedes, der eine Hörspielsemiotik entwickelt und dabei das Potenzial der einzelnen genretypischen Zeichensysteme herausarbeitet. Beginnen wir mit der Theorie Huwilers, Schmedes Hörspielsemiotik wird im darauffolgenden Kapitel zu den Zeichensystemen im Hörspiel genauer betrachtet.

In ihrer Theorie zur Narratologie des Hörspiels geht Huwiler von drei Thesen aus: „Dass das Hörspiel eine eigenständige Kunstform ist (...), dass >Geschichten erzählen< eine allgemeine Ausdrucksmöglichkeit (fast) aller Künste darstellt und im Hörspiel wie im Film, in der Literatur, selbst in der Malerei et cetera Verwendung findet“ (Huwiler 2005b: 15) und „dass Hörspiele in der Regel von An-

fang an (also auch während des ganzen Produktionsprozesses) als akustisch zu realisierende Werke konzipiert werden; die Hörspielschaffenden müssen vor der Realisierung des Werkes sozusagen das Endprodukt Hörspiel >voraus hören<“ (ebd.: 12).

Besonders der ersten These, dass das Hörspiel keine literarische Kunstform sei, widmet sie in diversen Werken viel Aufmerksamkeit. Sie begründet ihre Ansicht damit, dass das Hörspiel nicht nur mit dem Zeichensystem der Sprache arbeitet, sondern mit einigen weiteren wie der Musik und dem Geräusch (vgl. Huwiler 2005a: 106): „Es ist somit deutlich, dass das Hörspiel heute nicht mehr als literarische Gattung bezeichnet werden kann, denn das häufig primär literarisch verstandene Genre in den neunziger Jahren sprengt die angestammten Gattungsgrenzen.“ (ebd.: 103). Dass immer noch viele Autoren, die auch literarische Werke verfassen, als Hörspielschaffende tätig sind, bedenkt sie, stellt dies jedoch nicht als ausschließendes Kriterium für die nicht-literarische Einordnung des Genres dar (vgl. Huwiler 2005b: 24).

Ausgehend von der These zur Neueinordnung des Genres außerhalb des Literarischen, kritisiert Huwiler die Tatsache, dass Hörspiele auch heute noch hauptsächlich auf Basis ihrer Druckversion analysiert werden (vgl. Huwiler 2005a: 104). Aus dieser Art der Analyse sei die literarische Einordnung erst resultiert: „Because they *can* be printed, read and interpreted like literature and drama, they are unable to convey the unique possibilities of the radio play as an art form in its own right.“ (Huwiler 2005d: 50). Spezifische Merkmale des Genres – diejenigen nämlich, die nicht oder nur schwerlich verschriftlicht werden können, wie etwa die Mischung oder die stereophone Raumgestaltung – würden im Zuge dessen weitgehend außer Acht gelassen (vgl. ebd.: 49). Deshalb entwirft Huwiler in ihrer Doktorarbeit *Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst* ein neues Konzept zur Hörspielinterpretation, das den spezifischen akustischen Merkmalen des Genres besser gerecht wird. Im zweiten Teil der Arbeit wendet sie ihre eigens entwickelten Analysemechanismen auf einige Hörspiele an und legt dabei das Augenmerk auf eine vergleichende Analyse der gedruckten und der akustischen Form der einzelnen Werke, um herauszuarbeiten, welche hörspielspezifischen Momente narrationsevozierend wirken. Die beiden hauptsächlichsten Schlüsse, die Huwiler aus ihrer Arbeit zieht, sind die Bestätigung ihrer These, dass das Hörspiel ein narratives Genre ist, bei dem die Geschichte auch durch spezifische, der Kunstform eigene non-verbale Zeichensysteme vermittelt werden kann, und die Bestätigung der Praxistauglichkeit und Konstruktivität ihrer auf die spezifischen akustischen Mittel der Kunstform ausgelegten Analyseform der Adaptionanalyse für die wissenschaftliche Betrachtung von Hörspielen¹⁴ (vgl. Huwiler 2005b).

¹³ Diese Tendenz ist auch heute noch deutlich vorhanden. So fand etwa das Hörbuch der Hamburger Hörcompany Eleanor und Park überdurchschnittlich viel Resonanz in der Presse, da die Pressekonferenz zu dessen Veröffentlichung im Rahmen einer öffentlichen Lesung in einem Bus gehalten wurde. Die Verkaufszahlen des Hörbuchs differieren allerdings nicht von anderen Hörbüchern derselben Größenordnung, deren mediale Präsenz allerdings aufgrund der fehlenden außerkontextuellen Präsentation bedeutend geringer war. Diese Erkenntnis resultiert aus dem Vergleich der Presseresonanz von Eleanor und Park mit diversen anderen Hörspielen der Hörcompany.

¹⁴ Mehr zu Huwilers Arbeit findet sich auch im Kapitel 2.4.5 *Narratives Potenzial des Hörspiels*, das sich zu einem Großteil auf deren Thesen stützt.

2.4.4 ZEICHENSYSTEME IM HÖRSPIEL

„Für die Annahme, dass nicht nur Sprache, sondern auch die anderen Zeichensysteme des auditiven Mediums Bedeutungen erzeugen können, ist es sinnvoll, von einem semiotischen Modell auszugehen, das nicht nur auf Sprache, sondern ‚auf alle Bereiche von Wirklichkeitserfahrung ausgerichtet‘ ist.“ (Huwiler 2005d: 294). Ein solches wird im Folgenden unter Bezugnahme auf Huwilers Dissertation zur elektroakustischen Narration und Schmedes Hörspielsemiotik dargestellt. Besonderes Augenmerk wird auf die verschiedenen Zeichensysteme im Hörspiel gelegt.

Der studierte Medienwissenschaftler und Hörspielschaffende Götz Schmedes begründet seinen semiotischen Ansatz der Hörspieltheorie in seinem Werk Medientext *Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik*, das später die Grundlage für Huwilers oben beschriebene Studie bilden wird, wie folgt:

Jeder, der ein Hörspiel hört, ist Teil eines Zeichenprozesses. Intuitiv rezipiert man die Elemente eines Stücks als Zeichen und ordnet dem Gehörten Bedeutungen zu. Wie bei jeder anderen Kunstform auch unterliegen die Zeichen des Hörspiels spezifischen Gesetzmäßigkeiten, die von den medialen Rahmenbedingungen vorgegeben werden. (Schmedes 2002: 9)

Die Elemente des Hörspiels werden laut Schmedes also intuitiv als Zeichen wahrgenommen, was eine wichtige Grundvoraussetzung für die semiotische Bedeutungsgeneration darstellt (siehe auch das Kapitel *Semiotik*). Wie die einzelnen Zeichensysteme des Hörspiels aussehen und welche Funktion sie in dem jeweiligen Stück haben können, erklärt er im weiteren Verlauf seiner Arbeit (vgl. Schmedes 2002).

Schmedes unterteilt das Hörspiel in die Zeichensysteme Sprache, Stimme, Geräusch, Musik, Stille, Blende, Schnitt, Mischung, Stereophonie, elektroakustische Manipulation und Originalton, deren Zeichen seiner Ansicht nach „keine direkte Gebrauchsfunktion, sondern ausschließlich Zeichenfunktion besitzen“ (ebd.: 35). Sie dienen folglich der durch den Hörer erfolgten Konstitution von Bedeutungen. Diesen Prozess der Decodierung durch den Rezipienten nennt Schmedes Kommunikation (vgl. ebd.: 35) und erinnert damit an Eco.¹⁵ Obwohl die Zeichen des Hörspiels akustisch determiniert sind, bedeutet das nach Schmedes nicht, dass auch die Bedeutungen nur auf akustisch erfahrbare Phänomene beschränkt sein müssen, sie können auch auf eine außerakustische, ästhetisch wahrnehmbare Realität verweisen (vgl. Schmedes 2002: 60).¹⁶

15 Siehe dazu das Kapitel 2.2.2 *Der Code nach Umberto Eco*.

16 Schmedes unterteilt die Zeichensysteme außerdem in zwei Gruppen – die audiophonen (hörspielspezifischen) und die allgemeinen Zeichensysteme. „Audiophone Zeichen sind Blende, Schnitt und Mischung, Stereophonie sowie sämtliche Formen der Verfremdung allgemeiner akustischer Zeichen, aus denen eigene Bedeutungen hervorgehen.“ Schmedes (2002: 68). Dass diese Zeichensysteme nur dem Hörspiel eigen sind, ist schwer nachzuvollziehen. Zwar merkt Schmedes an, dass sie auch in anderen Programmformen des Radios auftauchen, meint jedoch, dass sie in diesem Zusammenhang nicht künstlerisch verwendet werden (ebd. 68). Doch selbst wenn das so stimmen mag, was für die übrigen Genres des Radios näher untersucht werden müsste, werden die nach Schmedes Kategorisierung als audiophon eingestuft Zeichensysteme auch im Filmton künstlerisch eingesetzt. Diese Einteilung ist folglich kaum haltbar und wird innerhalb dieser Arbeit auch nicht weiter eingehalten.

Schmedes Hörspielsemiotik stellt eine wichtige Grundlage für die folgenden Kapitel dar. Seine Ausarbeitung der einzelnen Zeichensysteme wird in dieser theoretischen Betrachtung des narrativen Potenzials der Geräusche größtenteils übernommen. Im folgenden Kapitel werden die Zeichensysteme näher betrachtet, die im weiteren Verlauf dieser Arbeit besonderen Stellenwert haben. Das umfasst die elektroakustische Manipulation, den Schnitt, die Stimme, die stereophone Raumgestaltung, die Mischung und die Blende. Das für diese Thesis wohl wichtigste Zeichensystem der Geräusche wird in einem eigenen Kapitel behandelt.¹⁷

2.4.4.1 Elektroakustische Manipulation

Schmedes versteht unter dem Begriff der elektroakustischen¹⁸ Manipulation „die Verfremdung akustischen Materials mit den Mitteln der Studioteknik“ (Schmedes 2002: 91). Der Begriff ist somit sehr weit gefasst. Schmedes definiert ihn nicht näher und lässt folglich einen gewissen Interpretationsspielraum bestehen. Nach der für diese Arbeit gesetzten Interpretation wird elektroakustische Manipulation folgend als alle wahrnehmbaren Arten der elektronischen und akustischen Verfremdung des Ursprungsmaterials mit den Mitteln der (Studio-)Technik verstanden. Dieses Zeichensystem umfasst demnach einen sehr großen und bedeutenden Teil des Hörspiels, da eine Bearbeitung/Verfremdung des ursprünglichen Materials einen wesentlichen Teil der Hörspielästhetik ausmacht. Mit Ausnahme der Stille und der linguistischen Sprache können alle Bestandteile des Hörspiels manipuliert werden. Allerdings ist eine solche Manipulation oftmals – und zwar intendiert – nicht hörbar (vgl. ebd.: 91), sodass sie noch viel häufiger vorliegt als es beim Hören deutlich wird. Allerdings sieht Schmedes die Wahrnehmbarkeit der Manipulation als Bedingung für ihren Zeichencharakter (vgl. ebd.: 91).

Auch Maempel, Weinzierl und Kaminski stellen im Kapitel *Audiobearbeitung im Handbuch der Audioteknik* heraus, dass solche tontechnischen Bearbeitungen Bedeutung generieren können:

Audiobearbeitungsmaßnahmen können wie Audioinhalte auch klare eigene Bedeutungen tragen, also selbst Inhalt sein, oder wenigstens ein bestimmtes Assoziationspotenzial besitzen. So lassen sich durch Filterung und Verzerrung Telefon- und Megafonstimmen nachahmen, der Charakter einer Großveranstaltung, eine Clubatmosphäre oder eine sakrale Stimmung können durch den Einsatz entsprechender Halleffekte hergestellt oder verstärkt werden (...). (Maempel u.a. 2008: 780)

17 Auch wenn die einzelnen Zeichensysteme folgend der Übersicht halber getrennt betrachtet werden, muss angemerkt werden, dass sie in der Praxis kaum voneinander abzugrenzen sind.

18 Das Adjektiv „elektroakustisch“ ist von Schmedes nicht ganz präzise gewählt, da man vermuten könnte, es würde sich auf die Elektroakustik, also primär die Wandlung des Schalls vom Akustischen ins Elektronische (zum Beispiel durch ein Mikrofon), beziehen. Obwohl Schmedes selbst den Begriff nicht näher definiert, ist jedoch aufgrund seiner weiteren Arbeit zu vermuten, dass er unter „elektroakustischer Manipulation“ all jene Bearbeitungsmöglichkeiten versteht, die tontechnischer Art sind (zum Beispiel Halleffekte, Equalizing, Pitching...). Nach diesem Verständnis wird der Begriff der elektroakustischen Manipulation im Folgenden weiter genutzt.

Die so beschriebenen Halleffekte sind nach Schmedes allerdings nur bei außerordentlichem Nutzen, sodass sie dem Hörer direkt auffallen, als elektroakustische Manipulation zu verstehen (ansonsten fallen sie etwa unter die stereophone Raumgestaltung). Sie haben dann oftmals die Funktion der Subjektivierung. So werden mit Hall versetzte Klangobjekte in den meisten Fällen als der subjektiven Wahrnehmung des Charakters oder der Charaktere im Hörspiel zugehörig empfunden und mit inneren Stimmen, Erinnerungen und Träumen assoziiert (vgl. Pauli 2011: 28).

Schmedes selbst nennt kaum Beispiele für elektroakustische Manipulation und deren Wirkungsweise in der Bedeutungszuschreibung des Zuschauers. Das mag einerseits an der Vielzahl der Möglichkeiten der elektroakustischen Manipulation liegen und andererseits daran, dass diese immer kontextbezogen und für jedes Hörspiel aufs Neue interpretiert und analysiert werden müssen. Neben Hall können auch andere Bearbeitungsmittel, Effekte und Filter, zum Beispiel ein extremes Equalizing¹⁹, zu dem Zeichensystem der elektroakustischen Manipulation gezählt werden.

2.4.4.2 Schnitt

„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‘ betrachtet worden.“ (Huwiler 2005b: 63). Dass der Schnitt jedoch auch ein bedeutungsstiftendes Moment hat, zeigt sich besonders dann, wenn ein harter Schnitt einzelne Elemente der Tonspur direkt aneinanderstellt, sodass ein akustischer Bruch entsteht. „Nur in einem solchen Fall lässt sich der Schnitt als Zeichen auffassen, denn nur die durch den kenntlich gemachten Schnitt akzentuierte Zäsur zwischen einem ‚Vorher‘ und einem ‚Nachher‘ führt zu eigenen Bedeutungszusammenhängen.“ (Schmedes 2002: 87). Auch hier bildet sich der Zeichencharakter folglich in dem Moment der Hörbarkeit der Bearbeitung.

Ein harter Schnitt oder ein weicher Übergang in Kombination mit einer Blende, kann laut Schmedes einen hochgradig indexikalischen Moment im Hörspiel darstellen:

„Die Kompositionsprinzipien bilden nicht selbst ab, sondern binden das akustische Material in einen spezifischen Kontext ein, woraus sowohl die jeweiligen Funktionen des Materials für ein Stück als auch dessen stilistische Eigenart hinsichtlich seiner Gesamtwirkung resultieren. Die Abhängigkeit des indexikalischen Zeichens vom jeweiligen Kontext ist dabei ein entscheidendes Charakteristikum. (ebd.: 65)

19 Equalizer sind „eine in der Audiotechnik spezielle und häufig eingesetzte Art von Filtern“ (Maempel u.a. 2008: 745). Sie dienen dazu, bestimmte Frequenzbereiche des ursprünglichen Klangmaterials in ihrer Lautstärke anzuheben oder abzusenken, um so etwa bestimmte Störgeräusche herauszufiltern oder den Klang zu verändern. Der deutsche Begriff für Equalizer lautet Entzerrer. Dieser ist jedoch weder in der Theorie noch in der Praxis gängig, weshalb im Folgenden der englische Begriff genutzt wird.

Wie bei jedem Zeichensystem beeinflusst der Kontext die Bedeutungsgeneration der einzelnen Zeichen ebenso im Hörspiel. Auch wenn der hörbare Schnitt per se keinen direkten Informationsgehalt beinhaltet, kann er also im Zusammenspiel mit den anderen Zeichensystemen und besonders in Betrachtung des Gesamtkontexts für den Zuhörer bedeutungsstiftend sein. Zumeist ist er „als ein Zeichen für den akustischen Perspektivwechsel – nicht nur im räumlichen, sondern ebenso zeitlichen Sinne – zu verstehen“ (Maier 2015: 246).

2.4.4.3 Stimme

„Die Befreiung der Stimme aus der Funktion, ausschließlich Hintergrund für sprachliche Äußerungen zu sein, kann umfassendere Kommunikationsmöglichkeiten andeuten und die alltäglich gewordenen erneuern.“ (Maurach 1995: 116). Was Maurach 1995 andeutet, führt Schmedes fort, indem er die Stimme als eigenständiges Zeichensystem im Hörspiel anführt. Er unterteilt die Stimme in drei Kategorien: Verbale, nonverbale und paraverbale Codes. Für diese Arbeit ist vor allem die nonverbale Kategorie interessant, die Schmedes wie folgt definiert:

Nonverbale Codes schließlich umfassen Laute, die weder linguistische noch paralinguistische Zeichen darstellen. Sie können linguistische Zeichen ersetzen, beispielsweise durch ein Räuspern oder ein ‚hm‘, oder völlig losgelöst von linguistischen oder paralinguistischen Zeichen zur Geltung kommen, beispielsweise in Form von Lachen, Weinen oder Schreien. (Schmedes 2002: 74)

Zu unterscheiden ist hier also zwischen verbaler und paraverbaler Sprache (die für die anschließende Studie zum narrativen Potenzial von Geräuschen keine Rolle spielt) und der von der Sprache gelösten Stimme, die nonverbale Interaktion wie Schluchzen, Gähnen oder Schreien beinhalten kann und aufgrund ihres spezifischen Klangs Aufschluss über Charakteristika wie Alter, Geschlecht und Gesundheitszustand einer Person geben kann:

„Subtiler als jedes Geräusch, jeder Lärm und jede Musik ist die menschliche Stimme. Nicht nur, dass jeder Mensch eine unverwechselbare, charakteristische Tonlage hat, sie kann auch fest oder unsicher, rau oder warm sein. An der Stimme meinen wir erkennen zu können, wie alt die Sprecherin oder der Sprecher ist, ob sie oder er dick oder dünn, energisch oder sanft ist. Die Stimme wird vom Hörer oder der Hörerin interpretiert ungeachtet dessen, was die Person sagt.“ (Pöttinger 2005: 8)

Das Zeichensystem der Stimme markiert außerdem einen entscheidenden Unterschied zwischen Hörspiel und Theater, da Figuren im Hörspiel nur durch ihre Stimme in Erscheinung treten können, während sie im Theater auch als stimmlose Körper anwesend sein können (vgl. ebd.: 73).

2.4.4.4 Stereophone Raumgestaltung

Arnheim postulierte bereits Ende der 1970er Jahre, „[n]icht nur was erklingt, ist wichtig für den Ausdruck einer Rundfunkdarbietung, sondern auch, von wo

etwas erklingt“ (Arnheim 1979: 35). Damit kommen wir zu Schmedes Zeichensystem der stereophonen Raumgestaltung. Tatsächlich behielt Arnheim recht damit, dass die Räumlichkeit seit der Stereophonie einen besonderen Stellenwert in der Hörspielästhetik eingenommen hat: „Hörspielgeschichtlich scheint die Einführung der Stereotechnik es ermöglicht zu haben, den Raum im Hörspiel mit einer Vielfalt neuer Funktionen auszustatten, ihm auf mehr Ebenen als vorher Bedeutungen zuzuordnen.“ (Maurach 1995: 103). Auch den bedeutungsweisenden Charakter der stereophonen Raumgestaltung, ähnlich wie Schmedes ihn in seiner Hörspielsemiotik definiert, sah Arnheim bereits: „Denn ob etwas aus der Nähe oder von ferne tönt, das dient dem Hörer nicht nur dazu, sich auf dem Schauplatz der Handlung räumlich zu orientieren, sondern hat zugleich starken Ausdrucksgehalt: Nahes ist bevorzugt, hervorgehoben aus der übrigen Schauplatzsituation.“ (Arnheim 1979: 35).

Schmedes geht noch einen Schritt weiter als Arnheim und schreibt jedem (Klang-)Raum einen „dreifach aufgefächerten Merkmalskomplex“ zu, von denen jedes Merkmal Bedeutung stiften kann (vgl. Schmedes 2002: 100). Die drei Merkmale sind erstens die Position der Klangobjekte im Raum, zweitens die Entfernungen dieser Objekte untereinander und drittens die allgemeinen Klangcharakteristika des Raumes an sich (vgl. ebd.: 100). Diese allgemeinen Klangcharakteristika des Raumes, die der örtlichen Orientierung des Rezipienten dienen, indem sie einen bestimmten Schauplatz charakterisieren (vgl. Flückiger 2012: 503) und im Hintergrund des Gesamtklangs stehen, werden im Zusammenspiel mit den den Raum charakterisierenden Klangobjekten „Atmo“ genannt. Die Atmo, so Pinto, „dient u.a. zur Orientierung des Rezipienten im Hörspiel. In der (Post-)Produktion wird dabei v.a. auf die raumklanglich-indexikalischen Elemente abgehoben, die eine bestimmte (Dialog-)Situation näher bestimmen sollen mit dem Zweck der akustisch-räumlichen Situierung.“ (Pinto 2014: 195). Solche Atmos sind allerdings in der Regel stereotypisiert und in ihrer Komplexität deutlich reduziert. Reale Lautsphären sind so komplex, dass sie eher verwirren als der Orientierung dienen würden (vgl. Flückiger 2012: 308). Die einzelnen Klangobjekte, auf die die akustische Umgebung reduziert wird und die im Verbund die Atmo ergeben, nennt Flückiger nach ihrer Funktion Orientierungslaute (vgl. ebd.: 305 f.).

Schmedes unterscheidet zwischen durch diesen spezifischen Raumklang konstituierten realen und unrealen Räumen:

„Versteht man Raumklang im Hörspiel als materialisierte Raumimagination, so gilt dies nicht nur für naturalistische Schauplätze, sondern auch für Orte jenseits empirischer Realitätserfahrung. Auch sie sind im Hörspiel auf irgendeine Weise materialisiert, und nur wenn sie ebenfalls als Räume verstanden werden, ist die ein leitende Aussage gültig, dass jedes Ereignis nicht ohne einen Ort denkbar sei. Ein Ereignis ist demnach zwar an einen Ort gebunden, der Ort selbst kann jedoch jenseits realer Erfahrungen liegen, kann irrealer, metaphorischer oder metaphysischer Natur sein.“ (Schmedes 2002: 101)

Auch fiktive (Klang-)Welten müssen also als Räume verstanden und als solche klanglich, durch die Atmo, gekennzeichnet werden. Die Grenzen zwischen Irre-

alem und Realem, Metaphorischem und Metaphysischem sind jedoch im Hörspiel fließend, da sie sowohl realistischer als auch fiktionaler Art sein können oder sogar eine Mischform von beidem, also eine heterogene erzählte Welt (vgl. Martínez/Scheffel 2016: 139). Die beiden Raumtypen, nach denen Schmedes unterteilt, sind also in der Praxis nicht immer klar zu unterscheiden (vgl. Schmedes 2002: 101).

Die durch die stereophone Raumgestaltung durch die Positionierung im Raum entzerrten Klangobjekte können also nicht nur nacheinander, sondern durch ihre Verteilung auf den Hörraum auch gleichzeitig nebeneinander wahrgenommen werden und schließlich durch die Eigenleistung des Rezipienten in Bezug zu einander gesetzt werden (vgl. ebd.: 91). Dies macht einen weiteren Aspekt der bedeutungsstiftenden Qualität des stereophonen Raumklangs aus. Ohne diese Möglichkeit wäre das Hörspiel eindimensional, würde immer noch im monophonen Bereich stattfinden und hätte seine spezifischen Eigenschaften der Gleichzeitigkeit und akustischen Inbezugsetzung der Klangobjekte und der außersprachlichen Charakterisierung des diegetischen Raums nicht erlangt. Oder, mit Vito Pinto gesprochen:

Die Gestaltung von Räumen kann somit als eine »grundsätzliche Voraussetzung für jede Hörspielproduktion« gelten und ist – neben dem Gebrauch von Stimmen – eines der entscheidenden Elemente, die die ästhetische Ausrichtung sowie die ästhetisch hervorbringende Wirksamkeit eines Hörspiels bestimmt. Werner Klipperts Postulat zur Unverzichtbarkeit der Stimme im Hörspiel lässt sich somit aus dieser Perspektive reformulieren: *Ohne Räumlichkeit, kein Hörspiel.* (Pinto 2014: 189)

Zudem können wir Bewegung durch die Veränderung der Schallquelle im Raum wahrnehmen:

Unterschiede der Laufzeit und der Amplitude, die zwischen den Ohren bestehen, werden außer zur Lokalisation auch zur Wahrnehmung der Richtungsänderungen von Schallquellen verwendet. Wird ein Ton, Laut oder Geräusch auf einer Seite über die Zeit stärker, so wird dies als eine Annäherung der Schallquelle von der „lauteren Seite“ empfunden. (Ansorge/Leder 2011: 126)

Wir können also auch die Information darüber, wie sich die Figuren und Objekte innerhalb des diegetischen Klangraums zueinander verhalten, über die stereophone Klanggestaltung erhalten, was ein weiterer bedeutungsstiftendes Moment dieses Zeichensystems sein kann. Wenn die Klangobjekte kontinuierlich ihre Position im Klangraum verändern, werden sie als eine Bewegung im Raum wahrgenommen. Bei sprunghaften Veränderungen fixer Stereopositionen nimmt der Hörer hingegen eine Perspektivänderung, also eine Positionsveränderung vor dem Mikrophon, wahr (vgl. Schmedes 2002: 90).

All diese Funktionen der stereophonen Raumgestaltung fasst Schmedes wie folgt zusammen:

Ein Zeichensystem ist die stereophone Raumgestaltung [also mindestens] in zweierlei Hinsicht: erstens als Mittel zur Unterscheidung von Positionen innerhalb eines Klangraums [und derer Bewegungsmuster] und zweitens als Mittel zur Gestaltung des Raums selbst, dessen Dimension aus dem Arrangement der Schallquellen hervorgeht. (ebd.: 90)

Tontechnisch wird die stereophone Raumgestaltung unter anderem durch das Stereo-Panorama, also die unterschiedlich gewichtete Verteilung der Klangobjekte auf den linken und den rechten Kanal, dynamische Pegelveränderungen und Hall erreicht.

2.4.4.5 Mischung und Blende

„Durch eine bestimmte Mischung²⁰ kann (...) ein raum-zeitliches Kontinuum gekennzeichnet und daher von anderen raum-zeitlichen Kontinua unterschieden werden.“ (Huwiler 2005b: 64). Das ist dadurch möglich, dass einzelne Inhaltsabschnitte im zeitlichen Verlauf der Hörspiele in der Regel eine konstante, in ihren Verhältnissen ähnlich bleibende Mischung innehaben. So können also inhaltliche Abschnitte durch das Zeichensystem der Mischung angezeigt werden. Sie dient folglich als Orientierungsmöglichkeit für die Rezipienten. Und auch wenn man einzelne Zeitpunkte des Hörspiels betrachtet, sorgt die Mischung für Orientierung, denn sie vermag es, durch Unterschiede in der Lautstärke oder in der Frequenzverteilung die einzelnen Klangobjekte akustisch in den Vor- oder Hintergrund zu setzen, dadurch eine Gewichtung der einzelnen Zeichenschichten vorzunehmen und „handlungstragende von illustrierenden Zeichen abzusetzen (...). In solch einem Fall wird (...) die Aufmerksamkeit des Rezipienten mittels Lautstärkerelationen gelenkt.“ (Schmedes 2002: 96).

Von der Mischung zu differenzieren ist das Zeichensystem der Blende, auch Fading genannt, bei dem die Lautstärke einzelner Klangobjekte oder -konstrukte schrittweise oder kontinuierlich angehoben oder heruntergesetzt wird:

„Voneinander abzugrenzen sind Blende und Mischung, die zwar beide auf das gleiche technische Verfahren zurückgehen und beide auf die Lautstärke gerichtet sind, dabei jedoch unterschiedliche dramaturgische Funktionen besitzen. Mischung ist immer auf die Lautstärkerelationen simultan angeordneter, überlagerter Zeichenschichten bezogen, während der Blendvorgang auch einzelne dieser Zeichenschichten betreffen kann. Jede Blende erstreckt sich außerdem über einen zeitlich begrenzten Verlauf mit mehr oder weniger deutlichem Anfang und Ende, wogegen eine durch Mischung hervorgerufene Lautstärkerelation eher einen Zustand meint.“ (ebd.: 88)

²⁰ Die Mischung umfasst unter anderem die frequenz-, lautstärken- und dynamikbezogene Inbezugsetzung der einzelnen Klangobjekte untereinander durch Equalizing, Kompression und Pegelveränderungen. Schmedes bezieht sich in seiner Definition der Mischung allerdings nur auf die Lautstärkerelationen der Klangobjekte untereinander (Schmedes 2002: 96), obwohl diese Parameter in der Praxis nicht zu trennen sind, da sie sich gegenseitig bedingen. Folgend werden alle die Verhältnisse der Klangobjekte zueinander betreffenden Bearbeitungstechniken, also unter anderem auch Equalizing und Kompression, zu dem Begriff der Mischung gezählt.

Die Blende bewirkt also weniger eine Orientierung über einen mehr oder weniger lang andauernden Zeitraum – so wie die Mischung – sondern erzeugt fließende Übergänge zwischen einzelnen, kleineren akustischen Abschnitten oder sogar einzelnen Klangobjekten und bewirkt dadurch kontinuierliche Handlungsstränge (vgl. ebd.: 81): Die Blende kann außerdem je nach semantischem Bezug unterschiedliche Funktionen haben, die Huwiler in Bezug auf Klippert in Raumbende (die eine Bewegung im Raum andeutet), Dimensionsblende (die einen Wechsel zwischen unterschiedlichen Ebenen der Narration bedeutet, etwa zwischen Realität und Imagination), Zeitblende (die Abweichungen vom chronologischen Zeitfluss, etwa einen Zeitsprung, anzeigt) und Kompositions- oder Ausdrucksblende (die die innere Organisation der Elemente des Hörspiels verdeutlicht) unterteilt (vgl. Huwiler 2005b: 63).

2.4.5 NARRATIVES POTENZIAL DES HÖRSPIELS

Betrachtet man das narrative Potenzial der Geräusche, so ist es sinnvoll, zunächst einmal das narrative Potenzial des Hörspiels, dem Komplex verschiedener zusammengeführter auditiver Zeichensysteme, in dem sich das narrative Potenzial des akustischen Zeichensystems der Geräusche in der Praxis ohne die Hinzuziehung weiterer Zeichensysteme voll entfalten könnte und das unser auditives kulturelles Gedächtnis maßgeblich geprägt hat (siehe oben), zu untersuchen. Andere Medien wie etwa der Film vermögen diese Fokussierung auf das Auditive nicht, da dort das Zusammenspiel mit visuellen Zeichensystemen unumgänglich ist und somit das eigenständige, volle narrative Potenzial auditiver Zeichensysteme nicht ausgeschöpft werden könnte.

Dass Hörspiele, auch nach der für diese Arbeit gesetzten Definition von Narrativität²¹, in der Regel als narrativ zu betrachten sind, ist spätestens seit Elke Huwilers Theorie zur Narratologie der elektroakustischen Kunstform²² (Huwiler: 2005b) als bewiesen zu betrachten. Darin definiert sie als Resultat ihrer Studie das Hörspielgenre als narrativ und distanziert sich ausdrücklich von der literarischen Einordnung der Kunstform: „Die Beobachtung, dass in Hörspielen Geschichten erzählt werden, die gestaltet und in akustischen Zeichensystemen manifestiert die Rezipierenden erreichen, macht das Hörspiel nicht literarisch, sondern *narrativ*.“ (ebd.: 12). Bartosz Lutostański geht sogar so weit, das Hörspiel als „narrative par excellence“ zu beschreiben, da sich in diesem Genre die Bedeutung Stück für Stück aufbaut und einzelne Elemente nur in Bezug auf die vorherigen und folgenden verstanden werden können, wodurch das postklassische Narrativitätscharakteristikum der in einer zeitlichen Abfolge stattfindenden Erzählung schon in der Kunstform an sich manifestiert ist (vgl. Lutostański 2016: 119). „The radio drama’s story is of narrative structure as it presents a series of events which are (chrono)logically and/or causally interosculated.“ (ebd.: 118). Die Generierung der Bedeutung durch die gedankliche Verbindung der einzelnen Ereignisse liegt folglich ganz klar beim Hörer, wie auch Huwiler (vgl.

²¹ Zur Erinnerung: Narration wurde im Kapitel 2.1 *Narrativität* genreunabhängig als „Abfolge von mehreren Ereignissen, die zueinander in einem motivierten Zusammenhang stehen“ definiert.

²² Siehe dazu das Kapitel 2.4.3 *Hörspieltheorie*.

2005c: 52) bestätigt. Die Aufgabe des Rezipienten sei es, die unterschiedlichen akustischen Zeichen mit spezifischen narrativen Funktionen in Verbindung zu bringen und diese dann in einen Gesamtzusammenhang zu setzen (vgl. ebd.: 52). Dies kann laut Huwiler dank des Abgleichs mit bekannten (Erzähl-)Schemata und dem auditiven Gedächtnis sogar ohne eine sprachlich vermittelnde Instanz geschehen (vgl. ebd.: 300).

Generell kann jedes akustische Zeichen eine narrative Funktion in einem bestimmten Kontext haben (vgl. Huwiler 2016: 103). Daraus wird deutlich, dass Narrativität ganz im Sinne postklassischer Erzähltheorien nicht nur durch Sprache generiert wird, sondern dass im Hörspiel zur Konstruktion von Geschichten alle auralen und technischen Möglichkeiten ausgeschöpft werden können, die das Medium bereithält (vgl. ebd.: 100). Erst die Kombination verschiedener Zeichensysteme und deren gezielte Verbindung durch Schnitt, Montage und Gestaltung macht jedoch das narrative Potenzial des Hörspiels aus (vgl. Huwiler 2005b: 15 ff.). Es ist jedoch weniger direkt kontrollierbar und intersubjektiv auszulegen als in anderen Kunstformen, bei denen der narrations-konstituierende Faktor durch den Rezipienten geringer oder zumindest vorhersehbarer ist (zum Beispiel in der Kunstform des Romans). Die Subjektivität der Interpretation akustischer Zeichen basiert auf dem Vergleich mit ähnlichen im auditiven Gedächtnis²³ der Rezipienten gespeicherten Informationen, durch den Klangobjekte und -strukturen (wieder-)erkannt und im narrativen Zusammenhang gedeutet werden können:

Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass die Rezipierenden zunächst Reize aus der Umwelt aufnehmen und darauf eine ‚interne Verarbeitung, also die Bedeutungsstiftung durch Verknüpfung mit bestehenden kognitiven Strukturen (...) folgt‘. Eine solche bestehende kognitive Struktur stellt das Schema des Narrativen dar, durch das die Rezipierenden solche – im Fall von Hörspielen – akustischen Reize in ein sinnhaftes Ganzes mit Anfang, Ereignisabfolge und Ende umwandeln, auch wenn keine Erzählerstimme die narrativen Zusammenhänge verbal vermittelt. (Huwiler 2005c: 300)

Das Schema des Narrativen, das zur Konstruktion sinnvoller Gesamtzusammenhänge führt, basiert also im Fall von akustisch basierten Kunstformen auf dem auditiven Gedächtnis des Rezipienten und ist folglich von gewisser Subjektivität geprägt, auch wenn eine bestimmte Schnittmenge innerhalb einer Kultur zu vermuten ist (konnotativ), da sich das auditive Gedächtnis mehrerer der gleichen Kultur zugehörigen Rezipienten auf Basis ähnlicher Hörerfahrungen durch die mediale und reale Umwelt bildet (denotativ).

23 Siehe dazu das Unterkapitel 2.3.2 *Auditives Gedächtnis*.

2.5 GERÄUSCHE

Geräusche sind in der Forschung, selbst in der auditiven, chronisch unterrepräsentiert. Möglicherweise kommt diese stiefmütterliche Behandlung von Geräuschen in der Forschung daher, dass diese in ihrer Bestimmung problematisch sind. Sowohl abzugrenzen sind sie von anderen akustischen Ereignissen nur schwerlich, als auch in ihrer Klanglichkeit sprachlich zu erfassen, da für die Beschreibung von Geräuschen kein adäquates Vokabular zur Verfügung steht. „There is always something about sound that bypasses and surprises us, no matter what we do.“ (Chion o.A., zitiert nach Murch 1994: XVII). Die Tatsache, dass Geräusche so eine untergeordnete Rolle in der Forschung spielen, bedingt das von Chion angesprochene Problem, dass sie für viele Soundkünstler und -forscher als etwas Unbegreifliches, Unvorhersehbares erscheinen, was es riskant macht, sich dem Thema auf wissenschaftlicher Basis zu nähern. Allerdings ist die wissenschaftliche Erforschung der Geräusche unerlässlich für die zunehmende Etablierung dieses Zeichensystems in (Klang-)Kunst und wissenschaftlichem Diskurs.

Grundsätzliche Beachtung findet das Geräusch vor allem in zwei Kunstformen: primär in der bereits eingehend betrachteten des Hörspiels, aber auch in der des Films. Klangästhetisch ist der Einsatz der Geräusche in diesen beiden Gattungen ähnlich, was daran liegt, dass sie sich in ihrer Entwicklung gegenseitig bedingt und inspiriert haben (vgl. Eckstein 2008: 9) und dass auch die sogenannten Sounddatenbanken, die Geräuscharchive, sich in den beiden Kunstformen oftmals überschneiden oder zumindest stark ähneln. Besonders im Bereich der fiktiven Sounds gibt es einige primär genutzte Sounddatenbanken wie *The Hollywood Edge*, da diese – sobald einmal etabliert – in unserem auditiven Gedächtnis verankert sind und langsam und schwerlich wieder geändert werden können, ohne (gezielt) Verwirrung zu stiften und eine vermutete Änderung der dem Geräusch zugeordneten Klangquelle auszulösen. So wäre es etwa schwierig, innerhalb eines Horrorhörspiels einen Zombiesound einzubinden, der sich vollends von dem etablierten animalischen Klang der Untoten unterscheidet. Der Zombie würde dann höchstwahrscheinlich nicht mehr als dem Geräusch zugehörig eingeordnet werden und das Klangobjekt würde seine stereotypisierte Quellbeziehung verlieren, es sei denn, die Verbindung würde durch das Hinzuziehen anderer Zeichensysteme, im Fall des Hörspiels dem der Sprache, wieder neu hergestellt und der neue Sound als dem Zombie zugehörig etabliert.

Wie nach dem Titel der *The Hollywood Edge*-Kollektion bereits zu vermuten, ist unsere Klangkultur besonders durch das audiovisuelle Medium des Films geprägt,

[d]enn bei einer Beschäftigung mit dem Sounddesign der unterschiedlichen Medien kann man heute oft den Eindruck gewinnen, dass Film, Fernsehen und (Tonträger-)Musik den Hörfunk in der Qualität seiner akustischen Gestaltung überholt haben – zugespitzt formuliert: die Tonspuren der Filme als ‚die besseren Hörspiele‘. (Schätzlein 2005: 36)

Die Gründe dafür sind sicherlich auch in der Finanzierung der jeweiligen Kunstformen zu sehen, denn Filme spielen ein Vielfaches von dem ein, was beim Hörspiel – das ja zumeist dem öffentlich-rechtlichen, also nicht Profit-orientierten Rundfunk zugehörig ist – zu verzeichnen ist. Auf ein zweites Phänomen spielt der Titel der Kollektion an: Hollywood, also die (west-)amerikanische Prägung der Hörgewohnheiten der Deutschen. Die Mehrzahl aller in Deutschland gezeigten (Kino-)Filme sind Hollywood-Produktionen oder zumindest in ihrer Klangästhetik mit diesen gleichzusetzen. Unser Hörverständnis, besonders was fiktive, uns nicht im Alltag begegnende Klänge betrifft, ist dementsprechend neben dem Hörspiel deutlich vom (Hollywood-)Kino geprägt.²⁴ Aufgrund dessen werden in den folgenden Unterkapiteln zur Begriffsdefinition, Semiotik und dem narrativen Potenzial der Geräusche auch Filmsound-Theorien wie Barbara Flückigers *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films* in die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit integriert.

2.5.1 BEGRIFFSDEFINITION GERÄUSCHE

Eine der für diese Thesis bedeutendsten und gleichzeitig am schwierigsten zu treffende Ab- und Eingrenzung stellt der Begriff der Geräusche dar. Aufgrund diverser Umstände, die im Folgenden geklärt werden, stellt die genaue begriffliche Trennung zwischen Geräusch, Musik und Sprache, oder auch Geräusch, Ton und Klang eine einheitliche und von den verschiedenen Wissenschaften anerkannte Definition für die Forscher eine Schwierigkeit dar. So ist die physikalische Unterscheidung dieser Begrifflichkeiten zumeist eine ganz andere als die (diversen) der Kunst.

Bei der physikalischen Unterscheidung, auf die sich auch viele Theoretiker aus der medien- und kulturwissenschaftlichen Forschung stützen, sind sich die meisten Definitionen sehr ähnlich: Geräusche sind durch aperiodische Schwingungen gekennzeichnet, im Unterschied zu Klängen/Tönen/Musik, deren Schwingungen periodischen Charakters sind (vgl. Klippert 1977: 37; Ansorge/Leder 2011: 122; Raffaseder 2010: 58 f.). Eine solche rein auf die Schwingcharakteristik der Klangobjekte bezogene Einordnung ist jedoch besonders im künstlerischen Forschungsfeld als sehr einschränkend und nicht ausreichend zu betrachten (Arnheim 1979: 8). Oder, um es mit Hinblick auf die musikalischen Klänge mit Florian Henri Besthorn zu sagen: „Allein der Physiker scheint hier mit einer Definition glücklich, der Musikliebhaber scheut ebenso den ›reinen‹ Ton wie zumeist das Geräusch.“ (Besthorn 2015: 75).

Einige Theoretiker der aktuelleren Forschung stellen dieser engen, physikalischen Kategorisierung eine sehr offene entgegen, die darauf gründet, dass das Verständnis darüber, was als Geräusch eingeordnet werden kann, subjektiv und bei jedem Hörer anders ausgeprägt ist (vgl. Borsche 2015: 42; Miesz-

²⁴ Was den sogenannten *Hollywood Sound* im Speziellen ausmacht, muss an anderer Stelle geklärt werden. Für diese Arbeit hingegen ist in Bezug darauf nur wichtig, dass er unsere Vorstellungen von (spezifischen) Geräuschen/Klangstrukturen prägt, die später im Hörbeispiel der Studie verwendet werden, und dass sich einige der herangezogenen Theorien, die Teil der theoretischen Grundlagen dieser Arbeit sind, auf den (Hollywood-)Film beziehen.

kowski/Nieble 2017: 18). Diese Beobachtung der subjektiven Einordnung ist bis zu einem gewissen Grad auch richtig, jedoch werden Geräusche, vor allem wenn sie kontextabhängig gehört werden, im Kontrast zu anderen Klangobjekten intersubjektiv zumeist auch als solche klassifiziert, selbst wenn subjektive Konnotationen die einzelnen Deutungen beeinflussen. Christoph Haffter weist in diesem Zusammenhang in Bezug auf mehrere andere Theoretiker darauf hin, „dass die Absage an die *Objektivität* des Geräusches – es gibt kein physikalisches Kriterium zur Unterscheidung von Geräusch und Musik – nicht den Rückfall in eine *bloße Subjektivität* bedeuten muss – als ob alles mögliche [sic] Geräusch oder Musik sein könnte, da jeder die Welt auf seine eigene Weise hört“ (Haffter 2015a: 14).

Um eine nicht zu enge und dennoch intersubjektive Definition des Geräuschbegriffs treffen zu können, wird das Geräusch folgend im Vergleich zur Musik, dem Klang, der Sprache und dem Ton abgegrenzt. Beginnen wir mit der wohl einfachsten Abgrenzung – der des Geräuschs zur Sprache. Um diese Abgrenzung von der Sprache zu anderen klanglichen Phänomenen zu vollziehen, hat Pierre Schaeffer 1966 den Begriff des Klangobjekts angeführt, der in dieser Arbeit bereits vielfach Verwendung fand. Das Klangobjekt dient „zur Bezeichnung von akustischen Emissionen nicht sprachlicher Natur“ (Flückiger 2012: 509). Es umfasst also, wie das Geräusch, auch stimmliche Laute, nicht jedoch diejenigen, die Sprache enthalten (linguistisch) oder durch diese bedingt sind (paralinguistisch). Solche stimmlichen, nicht-sprachlichen Geräusche werden nonverbal genannt²⁵ (vgl. Schmedes 2002: 74). Sie „können linguistische Zeichen ersetzen, beispielsweise durch ein Räuspern oder ein ‚hm‘, oder völlig losgelöst von linguistischen oder paralinguistischen Zeichen zur Geltung kommen, beispielsweise in Form von Lachen, Weinen oder Schreien“ (ebd.: 74). Sie haben jedoch keinen expliziten semantischen Gehalt (vgl. ebd.: 77).

Die Sprache kann Geräusche imitieren, was die Kunst der Onomatopoesie darstellt. Invertiert können Geräusche aber nicht die Sprache imitieren, sondern nur ihren Klang, da sie den großen Unterschied zwischen diesen beiden Zeichensystemen, nämlich die präzise und explizite semantische Festsetzung der Worte, nicht überwinden können. Sie können jedoch in vielen Fällen der sprachlichen Äußerung ähnliche Bedeutungen generieren, allerdings nur in Verbindung mit anderen Geräuschen und deutlich unpräziser als es die Sprache vermag.²⁶ Erst wenn man den Code des symbolischen Systems der Sprache kennt, wird ein Wort vom Geräusch zur Sprache, man kann die Bedeutung hinter der Lautäußerung erkennen. Wenn wir eine uns unbekannt Sprache hören, können wir diese zwar als solche klassifizieren, die Bedeutung des Gesagten jedoch bleibt uns verborgen. Nur über den Klang der Worte können wir vermuten, in welchem emotionalen Zustand sich die Gesprächspartner befinden und darüber in Verbindung mit anderen Zeichensystemen Bedeutung generieren.

²⁵ Siehe dazu auch das Kapitel 2.4.4.3 *Stimme*.

²⁶ Siehe dazu auch das Kapitel 2.5.2 *Semiotik der Geräusche*.

Eine in den verschiedenen Wissenschaften deutlich intensiver diskutierte, da weniger naheliegende Unterscheidung ist die von Geräusch zu Musik. Es gibt zwei große Positionen in dieser Differenzierung: Diejenige, die den Blick auf die Einzelbestandteile von Geräusch und Musik lenkt und die Unterscheidung eher zu einer zwischen Geräusch, Klang und Ton macht, und diejenige, die größere Segmente oder ganze Werke in den Fokus nimmt und die Unterscheidung auf eine Strukturiertheit der Musik hin auslegt.

Beginnen wir mit der ersten Position, die sich in der Regel mit der eingangs bereits besprochenen physikalischen Kategorisierung deckt, in der Geräusche als nicht-periodische und alle als der Musik zugehörig kategorisierten Klänge und Töne als periodische Schwingungen gesehen werden (vgl. Klippert 1977: 37; Ansorge/Leder 2011: 122; Raffaseder 2010: 58 f.). Demnach können zwar Geräusche aus Klängen gebildet werden, indem mehrere Klänge (in nicht-musikalischer Intention) aufeinander treffen, „wenn man z.B. sämtliche Tasten eines Klaviers innerhalb der Breite von einer oder zwei Oktaven gleichzeitig anschlägt“ (Haffter 2015a: 8). Dadurch wird aus dem Verbund mehrerer nah beieinander liegender periodischer Schwingungen ein nicht mehr in seinen einzelnen, periodischen Schwingungen hörbarer aperiodischer Klangverbund. Geräusche könnten hingegen nach dieser Theorie niemals Musik werden, was als fraglich anzusehen ist. Zudem gibt es auch Stücke, insbesondere in der Neuen Musik, in der Geräuschcharakter und Dissonanzen intendiert sind, in denen tatsächlich einige in Halbtönen voneinander getrennte Töne gleichzeitig erklingen oder sogar Geräusche Teil der Klangkonzeption sind. Nach der Trennung in Klänge und Töne auf Basis der physikalischen Kategorisierung wären solche Werke folglich keine Musik. Wenn man dies bedenkt, ist die Trennung nach periodischen und aperiodischen Schwingungen also mindestens bedenklich, was auch Barbara Flückiger 2012 anmerkt: „Mit der Auflösung traditioneller tonaler Harmonik, mit der strukturellen Anordnung von Geräuschen nach musikalischen Prinzipien muss die Frage nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten von Geräuschen und Musik neu gestellt werden.“ (Flückiger 2012: 274).

Vertreter der zweiten Position (vgl. u.a. Haffter 2015, Flückiger 2012, Kämpf 2015) argumentieren, dass dieser auf den Schwingungen beruhende Unterschied zwischen Geräusch und Klang bisweilen so minimal ist, dass er ohne physikalische Analysewerkzeuge und mit dem bloßen Ohr kaum mehr heraushörbar ist (vgl. Haffter 2015a: 9 ff.). Somit könne man daran die Klassifizierung nicht ausmachen. Zudem seien Geräusche der Musik inhärent. „Der Unterschied zwischen Geräusch und Klang erweist sich von jeher als graduell. Wenn die Musik organisiertes Geräusch ist, so gibt es keinen Grund, gewisse Geräusche von der musikalischen Produktion auszuschließen.“ (Haffter 2015a: 9). Geht man also davon aus, dass Musik „organisiertes Geräusch“ ist, da man den physikalischen Unterschied zwischen Klang, der der Musik zugeschrieben wird, und Geräusch beim Hören zumeist ohnehin nicht wahrzunehmen vermag, dann ist das alleinige sichere Indiz zur Differenzierung der beiden Kategorien der (in musikalischer Form) organisierte Verbund mehrerer Klangobjekte. Daraus lässt sich laut Flückiger schließen: „Ein einzelner, isolierter Klang, auch ein Geigenklang, ist keine Musik. Eine Melodie entsteht erst durch den Verbund von mehreren Tönen zu einfachen Gestalten, den Motiven, die – in vielfältiger Weise

variiert – zu größeren Verbänden, den Themen, organisiert werden.“ (Flückiger 2012: 202). Diese Ansicht wird auch in der vorliegenden Thesis vertreten. Einzelne Klänge von Musikinstrumenten sind demnach keine Musik, sondern Geräusch. Wenn Geräusche jedoch in einem klar erkennbaren, an eine musikalisch angelegte Form gebundenen Zusammenspiel auftreten, können sie Musik werden.²⁷

So geschehen ist dies etwa in Pierre Schaeffers *Musique concrète*, die den Dualismus von Ton und Geräusch aufzuheben versuchte und dies in großen Teilen auch vermochte (vgl. Pena 2004: 12), oder generell im Bereich des *Organized sound*. „Die Aufmerksamkeit wird damit auf ein erweitertes Spektrum von Schall, Geräusch, Klang und Musik gelenkt, das andere Phänomenbereiche adressiert und zugleich im engen Wechselspiel mit einer Geschichte technischer Medien unterschiedliche Konstellationen zu erkennen gibt.“ (Schlüter 2014: 207). Wann jedoch genau aus Geräusch Musik wird, das vermag sogar Schaeffer selbst nicht zu sagen, als er in einem Interview von Tim Hodgkinson danach gefragt wird:

TH [Hodgkinson]: But what is the exact moment at which something becomes music?

PS [Pierre Schaeffer]: This is a difficult question. If you had the complete answer you'd be a prophet. The traditional testimony is that a musical schema lent itself to being expressed in sound in more than one way. An example is that Bach sometimes composed without specifying the instruments: he wasn't interested in the sound of his music. That's music, a schema capable of several realisations in sound. The moment at which music reveals its true nature is contained in the ancient exercise of the theme with variations. The complete mystery of music is explained right there. Thus a second, a third a fourth variation were possible, which all kept the single idea of the theme. This is the evidence that with one musical idea you can have different realisations. (Hodgkinson 1987: 6)

Es habe also etwas mit der Bearbeitungsmöglichkeit von musikalischen Schemata zu tun, musiktheoretisch gesprochen mit musikalischen Variationen. Diese klar auf ihr Ursprungsthema zurückzuführenden Elemente sind also formgebend und gleichzeitig musikalisierend. Schaeffer schließt sich folglich der zweiten theoretischen Position zur Unterscheidung von Musik und Geräusch an, die besagt, dass durch eine gewisse (musikalische) Form oder Struktur, allgemein gesagt durch Organisation Geräusche zu Musik werden können. So war „[d]ie Rhythmisierung von einzelnen Klangobjekten (...) eines der Hauptverfahren, mit denen in der *Musique concrète* natürliches Klangmaterial musikalisiert wurde (...)“ (Flückiger 2012: 272 f.). Allerdings fügt Schaeffer ein weiteres Kriterium an, das für den Übergang von Geräuschen zu Musik erfüllt sein muss: Das der Abstraktion. Geräusche müssen zunächst abstrahiert werden, um dann in

27 Nicht alle periodisch, in einer bestimmten, regelmäßigen Form auftretenden Klangobjekte sind allerdings als musikalisch aufzufassen: „Manche Lautobjekte lassen sich nur in der periodischen Verteilung überhaupt verstehen. Als nächstliegende Beispiele könnten das Ticken der Uhr, der Herzschlag und das Grillengezirpe dienen, die völlig unidentifizierbar sind, wenn nur ein einzelner Ausschnitt – ein Herzschlag oder ein Uhrenticken – dargeboten wird.“ (Flückiger 2012: 229).

einem neuen Verbund als reiner Klang betrachtet und in einen musikalischen Zusammenhang gebracht werden zu können (vgl. Hodkinson 1987: 6). Diese abstrakte Weise, Klänge zu hören, stellt die bereits beschriebene Hörart des *Hearing* beziehungsweise nach Chion *Reduced listening*²⁸ dar. Sie ist nach Schaeffer somit Grundvoraussetzung dafür, dass ein Künstler Geräusche wahrlich zu Musik machen kann. Dass Schaeffer jedoch nicht nur die formende Organisation der Geräusche, sondern auch die Fähigkeit des reduzierten Hörens für den Übergang zur Musik voraussetzt, bleibt bis heute vielfach unbeachtet, was sich etwa in Luís Antunes Penas Kritik Schaeffers zeigt:

Dass er die semantischen und assoziativen Implikationen der Alltagsgeräusche schlichtweg unberücksichtigt ließ, hatte zur Folge, dass das Material unkontrolliert auf seinen ursprünglichen Rückschluss des Hörens von den akustischen Ereignissen auf deren jeweilige Provenienz scheiterte, woran selbst die verschiedensten technischen Zerlegungs-, Manipulations-, und Neuorganisationstechniken nichts Wesentliches ändern konnten. (Pena 2004: 9)

Durch Schaeffers Forderung der Abstraktion wird ein Hören vorausgesetzt, dass den Bezug des Klangobjekts zu Quelle verliert und damit sämtliche semantischen und assoziativen Implikationen. Ob die Rezipienten seiner Werke jedoch ein solches Hörvermögen überhaupt besitzen, bleibt fraglich und bei Schaeffer unbeantwortet. Deshalb ist auch eine Kritik wie die von Pena verständlich, denn die Fähigkeit der Hörer zum reduzierten Hören zu hinterfragen, ist legitim und in Bezug auf unsere alltagsbezogenen Hörgewohnheiten logisch.

Einen damit zusammenhängenden, nicht so häufig diskutierten Unterschied zwischen Musik und Geräusch/Sprache hat Barbara Flückiger herausgestellt. So sei das Hauptkriterium zur Unterscheidung der referenzielle Bezug von Geräusch und Sprache, den es in der Musik ihrer Ansicht nach gibt:

Nichtreferenzialität ist das wichtigste Kriterium zur Unterscheidung der Musik von Sprache und Geräusch. Physikalisch gesehen, teilen ein Geigenton und das Miauen einer Katze eine Reihe von überraschenden Gemeinsamkeiten. Dennoch würde eine Mehrheit potenzieller Probanden das Miauen der Kategorie *Geräusche* und die Geige der *Musik* zuteilen. (Flückiger 2012: 275)

Diese These ist interessant, da sie den semantischen Bezug der einzelnen akustischen Objekte anspricht, was auch für die Praxis in diversen Medien und der Kunst relevant sein könnte. Zwei Aspekte sprechen jedoch gegen Flückigers Einteilung: Erstens verweist der Klang eines (Musik-)Instruments auch immer auf dessen Ursprung, nämlich das Instrument selbst und den Musiker, wodurch musikalische Klänge sehr wohl einen referenziellen Moment innehaben. Diesen Aspekt bedenkt Flückiger auch, meint jedoch, dass der Quellverweis für den Hörer deutlich weniger präsent sei als „sein ausschließlicher Anwendungsbe- reich im Kontext Musik“ (ebd.: 275). Dennoch ist er existent. Zweitens bedenkt Flückiger den programmatischen, außermusikalische Phänomene musikalisch

verarbeitenden Bereich der Musik nicht, der mit eben dieser Referenzialität spielt, ohne die es dieses Genre der Musik (Progammusik) gar nicht geben würde.

In einigen aktuelleren Definitionen zum Klangobjekt Geräusch, auch bei Flückiger, wird überdies die These vertreten, dass das Geräusch aufgrund seiner Zeitlichkeit Eventcharakter hat (vgl. O'Callaghan/Nudds 2009: 14). „Klang ist untrennbar an Bewegung gebunden. Nur wo sich etwas bewegt, kann Klang entstehen.“ (Flückiger 2012: 104). Einem Klang geht also immer eine Bewegung, ein Event voraus. Bei dieser Definition ist der Quellbezug der Geräusche sehr präsent:

The Event View replaces the picture according to which sounds fill the air and travel as waves. Instead, sounds are events that occur where objects and bodies interact with the surrounding medium. Sounds are events that take place near their sources, not in the intervening space. Sound waves travel through the air carrying information about these distal events, and are the proximal causes of sound experiences in subjects; sound waves, however, are not sounds. (Scruton 2009: 56)

Wie bereits im Kapitel der *Zeichensysteme im Hörspiel* und im Kapitel zur *Narrativität* thematisiert wurde, ist Zeitlichkeit einer der Hauptaspekte der Narrativität. Folgt man also der Definition von Geräuschen als Events, sind diese als hochgradig narrativ anzusehen. Diese These wird im Kapitel zum narrativen Potenzial von Geräuschen nochmals aufgegriffen.

Auf Basis der Auseinandersetzung mit den differenten Theorien zur begrifflichen Definition von Geräuschen sollen diese in der Folge weder als physikalisch noch als rein subjektiv betrachtet werden. Nachdem in diesem Kapitel die Abgrenzung zur Sprache und Musik erfolgte, und dabei die Unterscheidung auf der Basis der Organisiertheit der Klangobjekte gelten soll, wird in dieser Thesis in Anlehnung an Frank Maier (vgl. 2015: 50) die folgende, recht weite Definition von Geräuschen als Basis gesetzt:

Der Begriff Geräusch steht für alle Schallereignisse, die nicht der Sprache im semantischen Sinne und nicht der Musik, also einer durch musikalische Form organisierte, strukturierte Verbindung verschiedener Klangobjekte, zuzuordnen sind. So wäre also auch in dieser Definition der von Flückiger genannte einzelne Geigenklang als Geräusch zu deuten, ebenso wie nonverbale Stimmäußerungen. Synonym zu dem Begriff Geräusch kann, wie in der Einleitung bereits erwähnt, der Begriff Sound verwendet werden. Der Begriff Klangobjekt wird ebenfalls stellenweise synonym verwendet, er schließt jedoch eine musikalische Verbindung nicht aus. Der Begriff Klang wird allerdings hier nicht (nur) im der Musik zugehörigen, auf die Periodizität der Schwingungen bezogenen Sinne genutzt, sondern bezieht sich vielmehr auf den Klangcharakter der gesamten Tonebene mit allen unterschiedlichen Schallereignissen.

28 Siehe dazu das Kapitel 2.3.1 *Über das Hören*.

2.5.2 SEMIOTIK DER GERÄUSCHE

Als Grundlage für die Studie von Geräuschen als narrative Elemente, die im Ganzen eine Erzählung bilden, muss zunächst geklärt werden, inwieweit sie überhaupt Inhalte transportieren und im Sinne eines Zeichens gedeutet werden können. Deswegen widmet sich das folgende Kapitel dem semiotischen Charakter von Geräuschen.

„Gerade weil die Klänge bekannt sind und gekannt werden; weil sie sich also in einen Sinn übersetzt haben, den wir denken; weil sie sich in Empfindungen übertragen haben, die wir spüren; weil sie Stimmungen hervorrufen; weil sie uns handeln machen; kurz: weil sie in Hörgewohnheiten aufgehen, die einen integralen Bestandteil umfassenderer kultureller Konventionen bilden, entgeht uns ihre semantische Funktion.“ (Bonz 2015: 8)

Dass uns im Alltag, wie Jochen Bonz beschreibt, die semantische Funktion der Geräusche entgeht und ihnen keine semiotische Funktion zugeschrieben wird, bedeutet nicht, dass diese nicht vorhanden sind. In der aktuellen Erforschung des Auditiven kommen einige Wissenschaftler (unter anderem Flückiger, Bonz, Schmedes und Chion) zu dem Schluss, dass Geräusche semiotische Funktionen haben können, so auch Blauert und Dominicus: „Sehr verallgemeinert gesagt ist festzustellen, dass jeder Laut (und damit auch der jeweils korrelierte Schall) als *Zeichenträger* aufgefasst werden kann, mittels dessen dem Zuhörer Information über die Welt vermittelt wird.“ (Blauert/Dominicus 2014: 46). Wie genau diese Funktionen aussehen, bleibt oftmals unbeachtet und wird eher vermutet als durch Analysemethoden, etwa durch eine Inbezugsetzung mit den Grundsätzen der Semiotik, wie es im folgenden Kapitel erfolgen wird, belegt.²⁹ Zudem werden Geräusche in keiner dieser Arbeit vorliegenden Theorie als eigenständiges Zeichensystem, unabhängig von visuellen oder anderen auditiven Systemen, wie etwa der Sprache, behandelt.

Dass Geräusche überhaupt semiotische Funktionen haben können, basiert darauf, dass das auditive System über eine gute Identifikationsfähigkeit verfügt, die in sogenannten Blindfold-Tests bewiesen wurde (vgl. Flückiger 2012: 109). In solchen Blindfold-Tests müssen Probanden Quellen allein anhand von Klangobjekten identifizieren. Diese sind zwar in der Regel musikalischer Natur, beweisen jedoch trotzdem, dass das auditive System des Menschen die für eine akustische Semiose notwendigen Grundvoraussetzungen bereithält.

Dennoch steht die Forschung auf dem Gebiet der Semiotik der Geräusche noch am Anfang:

„Bis heute ist ungeklärt, was das Besondere klanglicher Zeichen sein könnte. Den Grund dafür sieht Venus darin, dass sich die semiotische Forschung vor allem am *sprachlichen Zeichen* orientierte und dadurch alle Zeichenprozesse nach dem Modell der Lektüre arbiträrer Zeichen rekonstruierte (...).“ (Volmar/Schröter 2014: 24)

Geräusche sind als Zeichen in der Mehrzahl nicht arbiträr, können es jedoch besonders im Bereich der fiktionalen Geräusche sein. Dies wird in den auf Peirce (siehe *Semiotik*) bezogenen Unterkapiteln *Ikonizität*, *Indexikalität* und *Symbolizität* weiter ausgeführt.

2.5.2.1 Ikonizität von Geräuschen

Ikonische Beziehungen beruhen auf der nicht-arbiträren Verbindung des Geräuschs mit dem Bezeichneten. Damit diese Verbindung vom Hörer gezogen werden kann, muss das Geräusch in Bezug auf das Bezeichnete eine möglichst hohe Ähnlichkeit aufweisen, es akustisch „abbilden“. „[D]as kann sich auf alle Eigenschaften von Klängen beziehen, z. B. auf die Ähnlichkeit der Tonhöhe, des Frequenzspektrums, der Dynamik usw.“ (Venus 2014: 119). Ikonische Geräusche weisen also einen hohen Quellbezug auf.

Akustische Ikone sind so unter anderem Geräusche, die ein Geräusch imitieren. Das Geräusch des Donners in den Medien wird zumeist keine echte Aufnahme von Donner sein. Es wird viel eher (von einem Geräuschemacher) mit Hilfe eines in Schwingung versetzten Stücks Blech imitiert. Diese Imitation muss allerdings so nah am „originalen“, im auditiven Gedächtnis des Rezipienten verankerten Donnergeräusch sein, dass die intendierte Quellverbindung automatisch gezogen wird und nicht etwa das bewegte Blech gehört wird. Solche Geräusche, die „funktionieren“, liegen auch in Geräuscharchiven zu Hauf vor, sodass sie mittlerweile im Rahmen der Film- oder Hörspielproduktion gar nicht mehr hergestellt werden müssen, sondern in der Mehrzahl der Fälle auf bereits bestehende, etablierte Geräusche zurückgegriffen wird.

Die Art der akustischen Abbildung des Bezeichneten durch das Bezeichnende unterteilt Barbara Flückiger in Reproduktion und Repräsentation:

„Mit *Reproduktion* ist eine Gleichheitsbeziehung zwischen Original und Abbildung gemeint, formelhaft ausgedrückt: *A ist wie B* („es gibt keinen Unterschied zwischen dem Schuss auf der Straße und dem Schuss im Kino“); der Begriff *Repräsentation* hingegen bezeichnet eine Beziehung, die eine Transformation nicht ausschließt: *A klingt wie B*; *Abbildung* schließlich verwende ich mit Black als Oberbegriff, der beide Spielarten umfasst.“ (Flückiger 2012: 74 f.)

Für ikonische Geräusche ist es also erstrebenswert, dass sie ihr Bezeichnetes möglichst reproduzieren. In der Realität wird dies jedoch selten gemacht. So wäre es viel zu teuer, eine gute Aufnahme von echtem Donnern zu machen, also möglichst reproduktiv zu arbeiten. Auf ein Gewitter zu warten, dann einen Moment abzapfen, in dem es wirklich nur donnert und keine Störgeräusche vorhanden sind, und diesen Donner dann auch noch perfekt gepegelt aufzunehmen, ist eindeutig zu zeit- und kostenintensiv. In der Medienpraxis wird deshalb meist auf repräsentative Geräusche zurückgegriffen – wie das des bewegten Blechs. Dass dieses nicht hundertprozentig so klingt wie der tatsächliche Donner, ist jedoch für den ikonischen Bezug zu vernachlässigen, weil es sich erstens im Bezug mit all den anderen in dem Werk gleichzeitig erklingenden Klangobjekten „versendet“ und die Hörer zweitens nicht so gut auditiv geschult

²⁹ Dieses Kapitel bezieht sich auf das Kapitel 2.2 *Semiotik* und setzt die dort dargestellten Grundlagen als Wissen des Lesers voraus.

sind, dass sie diese feinen Unterschiede zwischen Original und Abbild überhaupt wahrnehmen.³⁰

Es ist jedoch festzuhalten, dass nicht alles Klangliche ikonischen Charakter hat (vgl. Schmedes 2002: 64), denn es gibt auch Klangobjekte, die keine Ähnlichkeit zu etwas Bezeichnetem aufweisen. Wenn weder die Klangquelle erkannt wird, noch eine kulturell definierte Beziehung zu etwas Anderem bei dem Geräusch erkannt werden kann (siehe Symbol), dann ist das Geräusch nicht bezeichnend. Das kann etwa der Fall sein, wenn unidentifizierbare Klangobjekte (UKOs) gehört werden. Diesen Begriff hat Barbara Flückiger definiert für Klangobjekte, deren Quelle nicht erkenntlich wird und denen auch ansonsten keine Beziehung zu der (medialen) Realität, in dessen Kontext das Geräusch auftritt, zugeschrieben werden kann (vgl. Flückiger 2012: 129).

Das UKO kann man als offenes, unterdeterminiertes Zeichen verstehen, dessen Vagheit verwundbare Offenheit und gleichzeitig neugierige Spannung erzeugt. Als Leerstelle im Text ist es wie eine Projektionsfläche für die individuelle, subjektive Bedeutungserzeugung des Zuschauers. Das nicht eindeutige Klangobjekt stellt eine Frage, und der Zuschauer wird versuchen, das Rätsel durch Interpretation zu lösen. (ebd.: 129)

Das UKO ist jedoch so konzipiert, dass die Bedeutungszuweisung niemals konkret werden kann, denn weder die Quelle noch eine festgeschriebene Bedeutung werden im Kontext erkenntlich. Das kommt daher, dass das Ziel bei der Verwendung von UKOs die (unbewusste) Verunsicherung der Rezipienten durch das Misslingen der Quellzuweisung des Geräuschs ist. Dadurch wird Unsicherheit und daraus resultierend Angst erzeugt (vgl. ebd.: 129). Deshalb werden UKOs auch hauptsächlich in den Genres Science-Fiction und Horror eingesetzt (vgl. ebd.: 128).

Weil aber die exakte Quellzuweisung durch eine Ähnlichkeitsbeziehung bei Geräuschen schwierig ist, wie sowohl das UKO als auch das Beispiel des Ersetzens eines „echten“ Donnergeräuschs durch die Aufnahme eines schwingenden Blechs zeigt, wird in einigen Theorien darauf hingewiesen, dass es kaum ikonische, sondern hauptsächlich indexikalische Geräusche gibt: „Man sagt oft, dass Tonaufnahmen als Spuren erscheinen, weil sie keinen scharfen ikonischen Charakter haben. Sie haben eher den indexikalischen Charakter einer Spur: Ein Ereignis, das in Kontakt mit dem Aufnahmestoff getreten ist.“ (Haffter 2015b: 189). Die angesprochene Indexikalität von Geräuschen wird im folgenden Kapitel näher betrachtet.

2.5.2.2 Indexikalität von Geräuschen

Geräusche können nicht nur ikonisch verweisen, sondern auch „durch ihre Indexikalität, also durch ihre funktionale Verbindung mit anderem Geschehen, das empirisch mit einem bestimmten Klang einhergeht, oder mit bestimmten

³⁰ Den Grund hierfür sehen viele Wissenschaftler in unserer visuell geprägten Kultur, die ein solch feines Gehör heutzutage obsolet macht.

Empfindungen und Gefühlen wie Schmerz, Freude, Lust, Aggressivität u. ä., deren unwillkürlicher Ausdruck der betreffende Klang oft ist (...)“ (Venus 2014: 119). Laut Venus und auch Schmedes ist ein indexikalisches Geräusch eines, das auf seine Quelle schließen lässt (vgl. Schmedes 2002). Diese Quelle ist jedoch nicht, wie beim ikonischen Geräusch, auch ein Geräusch oder etwas, das durch das Geräusch direkt definiert wird, sondern vielmehr eine Handlung, eine Vorstellung, ein Subjekt oder ein Objekt, der Ursprung des Geräuschs, auf das durch das Geräusch verwiesen wird. Es besteht also eine kausale Verbindung zwischen dem Geräusch und dem Bedeuteten. So kann das Knacken von Holzdielen durch Schritte etwa für eine familiäre Umgebung (vgl. Bernaerts 2016: 133) stehen – oder aber im Horrorgenre für Geräusche, deren Ursprung zwar durch die Schritte erkannt werden kann, bei denen aber zum Beispiel die Person, die die Schritte verursacht, unbekannt oder bekannterweise gefährlich ist. Die nonverbalen Stimmäußerungen im Hörspiel kündigen durch ihren indexikalischen Verweis die Anwesenheit der zur Stimme gehörigen Person an und geben – wie im Kapitel zur Stimme nachzulesen – bestimmte Charakteristika und Informationen über den Zustand, in dem sich diese Person befindet, an. Und auch Stille kann indexikalischen Charakter haben, da sie darauf verweist, dass es keine (hörbare) Bewegung, kein Leben, in der klanglichen Umwelt gibt (vgl. Crook 1999: 92).

2.5.2.3 Symbolizität von Geräuschen

Auch „durch ihre Symbolizität, also durch mehr oder weniger allgemein anerkannte artifizielle Substitutionsregeln, durch welche die Klanggestalt einen bestimmten Begriff vergegenwärtigt (z. B. der Klang einer Trillerpfeife, der im Fußballspiel den schiedsrichterlichen Befehl einer Spielunterbrechung und -wiederaufnahme symbolisiert)“ (Venus 2014: 119) können Geräusche verweisen. Dieser symbolische Verweis hat jedoch nach Schmedes in der Regel auch einen ikonischen/indexikalischen inne, denn Geräusche verweisen „zunächst auf den Klangerzeuger, den es bezeichnet, und erst auf einer zweiten Ebene auf die mit dem Klangerzeuger verbundenen Bedeutungen“ (Schmedes 2002: 60). Die Klangerzeuger müssen dabei nicht die tatsächlichen Klangquellen sein. Um beim Beispiel des Donners zu bleiben, wird also das Geräusch dem natürlichen Klangerzeuger der aufeinandertreffenden unterschiedlich warmen Luftmassen zugeschrieben und nicht dem Geräuschemacher mit dem Blech. Die symbolische Einordnung des Donners – etwa als Antizipation von Gefahr – wird dann erst in der nächsten Stufe der Bedeutungszuweisung stattfinden. Ein anderes Beispiel wäre das Läuten von Glocken, bei dem zunächst auf die Glocken als Ursprung des Geräuschs verwiesen wird und dann in einem zweiten Schritt die symbolische Verbindung zur Kirche gezogen wird (vgl. ebd.: 60).

Wichtig beim symbolischen Geräusch ist, dass diese Verbindung zwischen dem (vermuteten) Klangerzeuger und der symbolischen Bedeutung arbiträr ist und erst durch kulturelle Prägung besteht. So verweist der Donner im Horrorfilm fast immer auf etwas Unheilvolles, das jedoch nicht auf das Naturphänomen des Gewitters beschränkt ist, weil wir es durch mediale Prägung gewohnt sind, dass im Horrorgenre das Gewitter der Vorbote von Unheil ist. Und auch, dass wir Glockenläuten direkt in Verbindung mit Kirchen setzen, kommt durch die re-

ligiös geprägte Kultur, in der wir in Deutschland leben. Wenn jemand allerdings Glockenläuten im Radio hört, ohne jemals *Kirchenglocken* gehört zu haben oder diese aus der realen Klangwelt zu kennen, bringt er dies noch nicht mit der Kirche in Verbindung. Die ikonische Beziehung, nämlich, dass das Glockenläuten das Läuten irgendeiner Glocke abbildet, kann er herstellen, wenn er vorher bereits Glockenläuten gehört hat, ebenso wie die indexikalische Verbindung des Glockenläutens, die auf die hin- und herschwenkende Glocke als Quelle verweist. Der symbolische Charakter der Glocken jedoch bleibt ihm verborgen. Dass die Mehrheit der Deutschen aber unabhängig von visuellen Eindrücken Glocken als der Kirche zugehörig empfindet, liegt daran, dass sich diese Verbindung durch Wiederholung in unserem kulturellen Gedächtnis festgeschrieben hat. So können sich auch fiktive Klangobjekte als symbolische Geräusche etablieren, etwa der Sound von Zombies. Da es diese in der Realität nicht gibt, sind sie rein kulturell/medial geprägt, es gibt also keine „echte“ Verbindung zwischen dem bezeichnenden Sound und dem Bezeichneten. Dennoch würde vermutlich jeder, der mit dem Horrorgenre vertraut ist, das charakteristische animalische, schmatzende, angsteinflößende Geräusch eines Zombies erkennen, auch wenn diese Verbindung nicht visuell aufgebaut wird, sondern nur das Klangobjekt wahrgenommen wird (etwa, wenn sich die Klangerzeuger im Film außerhalb des Leinwandbereichs oder in Dunkelheit befinden, oder auch innerhalb eines Hörspiels). Das liegt an der symbolischen Verknüpfung des spezifischen Zombiesounds zu den fiktiven Untoten, die für den Hörer die Klangquelle darstellen. Je häufiger diese Verknüpfung aktiviert wird, desto gefestigter wird sie: „Aufgrund der wiederkehrenden Erfahrung mit einem akustischen Ereignis wird ein prototypisches Muster gebildet, das umso stabiler ist, je häufiger es aktiviert wird.“ (Flückiger 2012: 110 f.). Wer allerdings noch nie ein akustisches oder audiovisuelles Werk rezipiert hat, in dem Zombies vorkommen, der wird diese Verbindung zwischen dem Geräusch und dem Untoten nicht erkennen.

„Die Semiotik lehrt, [...] dass für die Bedeutungszuweisung zu einem Laut drei Komponenten erforderlich sind, nämlich ein Zeichenträger (der Laut), ein Zuhörer und eine begriffliche Referenz. Nur wenn diese drei Komponenten vorhanden sind, kann das Zeichen >verstanden< werden, d.h. Bedeutung mit ihm assoziiert werden.“ (Blauert/Dominicus 2014: 46 f.)

Wer also die begriffliche Referenz nicht kennt, kann auch keine Bedeutung mit dem Zeichenträger assoziieren. Für das Ziehen symbolischer Verbindungen muss demnach die kulturelle Basis dieser fest im Gedächtnis des Rezipienten verankert sein. Nach Chion stellt diese Art des symbolischen Hörens von Geräuschen das *Semantic listening*³¹ dar, „where the sound object is taken as a ‘sign’ referring to a message which is perceived according to a code, a system of references“ (Chion 2009: 92).

Geräusche sind allerdings in den seltensten Fällen eindeutig und ausschließlich ikonische, indexikalische oder symbolische Zeichen. Diese Kategorien überschneiden und bedingen sich gegenseitig:

31 Siehe dazu das Kapitel 2.3.1 *Über das Hören*.

„Ein Geräusch ist beispielsweise aufgrund seiner abbildenden Eigenschaft ikonisch im Verhältnis zu seinem Klangerzeuger, aber als punktuell Hintergrundgeräusch oder als länger andauernde Kulisse ist es zugleich indexikalisch, indem es die spezifische Atmosphäre beziehungsweise den Handlungsort markiert.“ (Schmedes 2002: 66)

Damit Geräusche als Zeichen gedeutet werden können, müssen sie wahrnehmbar sein und Bezüge zum Klangursprung herstellen, die durch Ähnlichkeit, Verweis oder kulturelle Übereinkunft für den Hörer nachvollziehbar, erkennbar und deutbar sind, wodurch sie als Zeichen interpretiert werden können. Die durch das Geräusch bezeichneten Objekte können dabei sowohl auf klangliche wie den Donner als auch auf außerakustische Phänomene wie die Kirche Bezug nehmen.

2.6 NARRATIVES POTENZIAL DER GERÄUSCHE

Das Kapitel *Narratives Potenzial der Geräusche* ist als vorläufiger Kenntnisstand auf Basis des (wenigen) bereits zu dem Thema publizierten Wissens oder einer Rekombination von Wissensfragmenten aus anderen Themenbereichen zu fassen. Es erhebt keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit oder auf die finale Klärung der Frage, ob Geräusche als eigenständiges Zeichensystem narrativ wirken können. Es bietet vielmehr die Grundlage für weiterführende Überlegungen zu diesem Thema und für die Frage, wie man den Wissensstand auf diesem Gebiet im Anschluss erweitern kann.

Als narrativ werden in dieser Arbeit Texte definiert, die die Abfolge von mehreren Ereignissen, die zueinander in einem motivierten Zusammenhang stehen, enthalten.³² Die einzelnen Ereignisse, in diesem Fall einzelne Geräusche oder der Verbund mehrerer akustischer Elemente, werden durch den Vergleich mit bereits gespeicherten auditiven Informationen analysiert, zugeordnet und im Gesamtzusammenhang interpretiert. Durch diesen gedanklichen Vorgang der Inbezugsetzung der einzelnen Zeichen (Geräusche) mit dem Gesamtkontext mit Hilfe von bekannten (Erzähl-)Schemata, unter Einfluss der internen Umcodierung und im Vergleich mit den im auditiven Gedächtnis gespeicherten Informationen schafft der Rezipient die Narration. Jedes akustische Ereignis, auch das nonverbale, hat somit, wenn es als Zeichen und im Gesamten als in einem motivierten Zusammenhang zu den übrigen akustischen Ereignissen wahrgenommen und gedeutet wird, ein narratives Potenzial, das sich im spezifischen Kontext entfaltet. Diese These deckt sich mit der Hauptidee von Huwiler auf Basis ihrer Studie zur elektroakustischen Narration (vgl. Huwiler 2005b).

32 Siehe dazu das Kapitel 2.1 *Narrativität*.

Wichtig ist also, dass die Geräusche erstens Ereignisse darstellen können, was durch ihren Eventcharakter (siehe *Begriffsdefinition*) gewährleistet ist. Zweitens müssen sie als Zeichen (siehe *Semiotik der Geräusche*) gedeutet und wahrgenommen werden können. Und drittens müssen sie in einen spezifischen Gesamtzusammenhang gesetzt werden, als motiviert erkennbar mit einander verbunden werden und so in ihrem Kontext eine Narrationsgeneration durch den Zuhörer möglich machen. Besonders der dritte Punkt ist für die Konzeption einer geräuschbasierten Erzählung wichtig, denn, wie oben bereits herausgestellt wurde: „Geräusche und Klänge oder Geräusch-Klang-Gemische sind (...) stets in ihrem Kontext zu betrachten und nicht nur als separat agierende Schallereignisse.“ (Maier 2015: 83).

Dass es nach der postklassischen Ansicht von Narrativität keinen Erzähler mehr geben muss, wurde im Kapitel *Narrativität* bereits festgestellt. Einen Erzähler im klassischen, verbalen Sinne kann es bei geräuschbasierter Narration per Definitionem nicht geben, allerdings können auch nonverbale Stimmlaute im Zusammenhang mit der stereophonen Raumgestaltung Aufschluss über die Person geben, aus deren Perspektive eine Geschichte akustisch erzählt wird.³³ Solche Laute geben zumeist Hinweise auf die (emotionale) Verfassung des – nennen wir ihn – durch die Stimmlaute vermittelten „Ich-Erzählers“, da sie in der Regel in Form von Gähnen, Schreien, Weinen, Lachen oder ähnlichen nonverbalen Gefühlsäußerungen auftreten. Sie lassen also Rückschlüsse auf den inneren Zustand des „Ich-Erzählers“ zu, vermitteln eine Art Innenansicht. Gestützt wird diese These auch durch Elke Huwilers Überlegungen zur nonverbalen Figurencharakterisierung: „Im Hörspiel kann eine Figurencharakterisierung sprachlich von einer personifizierten Erzählinstanz oder von einer Figur aus erfolgen, sie kann jedoch auch auf nicht-sprachlichem Wege durch das Einblenden nonverbaler Zeichen, die eine Figur zu charakterisieren vermögen, erfolgen.“ (Huwiler 2005b: 167 f.). Je näher diese Figur dabei klangästhetisch am Rezipienten ist (nah am Mikrofon aufgenommen, wenig Raumklang), desto mehr wird die Fokalisierung³⁴, der Blickpunkt der Geschichte aus der Sicht des nonverbal vermittelten „Ich-Erzählers“, deutlich. Diese so vermittelte Fokalisierung stellt dann ein weiteres hochgradig narratives Moment dar: „Wenn eine Geschichte fokalisiert ist, ist das (...) immer ein Zeichen dafür, dass die Geschichte gestaltet und damit narrativ vermittelt wird, das heißt, dass eine Kommunikationsebene etabliert wird.“ (Huwiler 2005b: 129).

Geräusche können also Hinweise auf die Innenansicht von handelnden Personen geben, die in manchen Fällen sogar eine erzählerähnliche Funktion haben können. Sie können als Vorstufe dazu die Anwesenheit von Objekten und Personen verlauten (vgl. Arma 2011: 224). Sie können als Zeichen fungieren und im Zusammenschluss mehrerer Klangobjekte durch den bedeutungsgene-

³³ Siehe dazu das Kapitel 2.4.4.3 *Stimme*.

³⁴ „Fokalisierung“ ist ein „Begriff von Genette zur Bezeichnung des Blickpunkts in einem literarischen Text; einige Aspekte einer potenziell vollständigen Information werden unterdrückt, andere in Hinblick auf die subjektive Bedeutsamkeit einer Figur betont“ (Flückiger 2012: 506). Obgleich Genette die Möglichkeit der Fokalisierung allein auf literarische Texte bezieht, wird durch die obenstehende Argumentation deutlich, dass auch nicht-literarische Genres wie das vorliegende Hörspiel mit ihren eigenen Mitteln Blickpunkte (und Subjektivierungen) deutlich machen können.

rierenden Rezipienten Narration erzeugen – anders gesagt: „they must be considered as flexible storytelling devices that derive their meaning only during the unfolding of the story and from the coherence of the narrative which gradually emerges while it is presented.“ (Huwiler 2016: 103). So müssen dem nonverbalen Zeichensystem der Geräusche keine verbalen hinzugefügt werden (vgl. Maier 2015: 77; Huwiler 2005d: 57): „Storytelling by sound is no longer based on the spoken word, imitating literature in an oral manner, but it integrates all aural and technical features that the medium affords.“ (Huwiler 2016: 100). Geräusche halten also die Möglichkeit bereit, Geschichten losgelöst von dem dafür etablierten Zeichensystem der Sprache auf eine bisher sparsam eingesetzte spezifische mediale Weise zu erzählen.

Was Geräusche allerdings nicht vermitteln können, ist die Anwesenheit von Objekten, die keine Geräusche verursachen, etwa Mobiliar, das nicht bewegt wird, oder Lichtstimmungen (vgl. Maier 2015: 81). Falls solche Objekte oder Zustände für die Narration wichtig sind, müssen sie durch eine Bewegung, ein Event angedeutet werden. So kann jemand ein Glas auf den Holztisch stellen, dessen Anwesenheit dadurch ebenso wie die des Glases und des handelnden Subjekts veranschaulicht wird. Für Verdeutlichung von Dunkelheit/Nacht können zum Beispiel die Laute von Grillen, Käuzen und anderen nachtaktiven Tieren integriert werden, für die Morgendämmerung zwitschernde Vögel. Man muss dazu sagen, dass fast jedes Genre irgendwann an einen Punkt kommt, an dem seine spezifische Darstellungsform nicht mehr ausreicht, um all das darzustellen, was man gerne darstellen würde. In der Literatur können das zum Beispiel Geräusche sein, die der sprachlichen Beschreibung schwer zugänglich sind. Im Film können zum Beispiel keine Gerüche vermittelt werden. Und in der geräuschbasierten Kunst eben keine Objekte, die nicht hörbar sind.

Dennoch hat die durch dieses Kapitel angedeutete vielfältig mögliche narrative Anwendung von Geräuschen und deren Erfüllen der semiotischen und erzähltheoretischen Grundlagen zur Narrationsbildung gezeigt, dass diese ein narratives Potenzial innehaben. Auf Basis dieser theoretischen Annäherung müssen in weiterführender Forschung unter anderem Nutzungsstrategien und Anwendungsmöglichkeiten konkretisiert und statistisch überprüft werden, um Medienschaffenden in einem weiteren Schritt zu zeigen, wie dieses Potenzial in der Praxis genutzt werden kann.

3. FAZIT/AUSBLICK

Diese Arbeit zeigt, dass Geräusche aus semiotischer und postklassischer erzähltheoretischer Sicht ein narratives Potenzial bereithalten, wenn sie adäquat eingesetzt werden. Durch ihre Möglichkeit, als Ikon, Index oder Symbol Bedeutungsträger zu sein, können sie sowohl auf akustische als auch außerakustische Ereignisse, Subjekte oder Objekte verweisen. Dazu müssen sie wahrnehmbar und als Zeichen erkenn- und deutbar sein. Um Geschichten zu erzählen, müssen sie zudem in einen motivierten Gesamtzusammenhang gebracht werden. Förderlich für das erleichterte Verständnis dieses Zusammenhangs und der gesamten Narration ist außerdem der Rückgriff auf bekannte scripts, unter die die einzelnen Elemente der Geschichte subsumiert werden können.

Wichtig ist jedoch, dass jegliche Narration erst durch die konstruktive Leistung des Rezipienten zustande kommt. Er ist derjenige, der die einzelnen Elemente der Erzählung interpretiert, ihnen Bedeutung zumisst und schließlich im Gesamtkontext aus der Verbindung der Elemente die Geschichte bildet. Dazu muss gewährleistet sein, dass der Hörer den Hörmodus des *Perceiving* überschreitet und zum *Listening* (indexikalischen Hören) oder *Comprehending* (symbolischen Hören) übergeht. Allerdings darf für die Narrationsgeneration selbst in auditiven Werken der Modus des *Hearing*, bei dem der Klang an sich im Vordergrund steht, nicht vom Rezipienten erreicht werden, da dort jeglicher Quellbezug intendiert außen vor gelassen wird und somit die Zeichenfunktion des Geräuschs für den Hörer unbeachtet bleibt.

Die mediale Funktion als potentieller Narrationsträger haben Geräusche, wie die Betrachtung der Hörspielgeschichte und -theorie gezeigt hat, noch nicht lange inne. Zunächst waren sie aufgrund der technischen Aufnahme- und Distributionsmöglichkeiten eher ein Störfaktor akustischer Werke, den es zu überhören galt. Mit abnehmendem Rauschen und zunehmender tontechnischer Präzision wurde den Geräuschen in Film und Hörspiel immer mehr Raum gegeben. Das volle Potenzial der Geräusche wird jedoch auch heute noch nicht ausgeschöpft. Dies soll nicht bedeuten, dass ein Rückschritt zu den abstrakten Geräuschkunstwerken des Neuen Hörspiels oder der *Musique concrète*, die vom Publikum kaum verstanden und akzeptiert wurden, förderlich wäre. Vielmehr können Geräusche in (massentauglichen) Kunstformen wie dem Hörspiel, das ein großes Potenzial für den narrativen Einsatz von Geräuschen bereithält, gezielt eingesetzt werden und diese auditive Gattung damit anreichern, dass akustische Geschichten zumindest in Teilen auch nonverbal vermittelt werden können. Dadurch würde das Alleinstellungsmerkmal des Hörspiels, das, wie Schmedes zeigte, unterschiedliche akustische Zeichensysteme miteinander vereint, betont und ausgebaut. Jedoch soll deshalb nicht die Sprache aus dem Hörspiel vertrieben werden, ebenso wenig wie die Musik.³⁵ Eine tatsächliche Emanzipation

³⁵ Dass rein soundbasierte Hörspiele bei den Rezipienten auf wenig Akzeptanz stoßen, zeigten bereits selbige Versuche der 1960er/1970er Jahre. Angemerkt werden muss an dieser Stelle jedoch, dass diese Schallspiele und Neuen Hörspiele überwiegend nicht als narrative Werke konzipiert waren, sondern auf ein reduziertes Hören,

der Geräusche aus dem Primat der semantischen Sprache in dieser Kunstform – wie sie bereits in den 1960er Jahren angekündigt wurde – wäre allerdings wünschenswert, wenn man bedenkt, welch vielfach ungeahntes Potenzial diese bei adäquatem Nutzen doch bereithalten.

Durch die neuen theoretischen Erkenntnisse zum narrativen Potenzial von Geräuschen und ein Überdenken bestehender Zeichenhierarchien könnten auch Skeptiker oder diejenigen, die sich schlichtweg bislang nicht mit der Thematik befasst haben, davon überzeugt werden, dass Geräusche mehr als nur (raumcharakterisierendes) Beiwerk sind. Eine studiengestützte Bestätigung der Theorien und eine mögliche überarbeitete Theoriebildung wären dem außerdem zuträglich. Sowohl im Bereich der Sound Studies als auch in der wissenschaftlichen Betrachtung sämtlicher audiovisueller (narrativer) Kunstformen kann eine solche Verifikation weitreichenden Einfluss nehmen.

Und auch in der Medienpraxis, besonders im auditiven Medium des Hörspiels, könnte sie konzeptionistische und produktionsästhetische Konsequenzen haben. So könnten Geräusche etwa schon im Produktionsmanuskript als der Narration zugehörig integriert werden und nicht, wie es in der Mehrzahl von Fällen ist, als vage beschriebene Beiwerke der Sprache, die erst in der Produktion konkretisiert werden (vgl. Pinto 2014: 147). Der vermehrte Einsatz von Geräuschen als Narrationsträger könnte auch aus rezeptionsästhetischer Sicht einen Mehrwert der akustisch vermittelten Geschichte ausmachen. „Wenn nämlich ein Ereignis in einem Hörspiel durch ein anderes Zeichensystem als dasjenige der Sprache manifestiert wird, so wird dies auf der Handlungsebene im Grunde natürlich gleiche Ereignis doch automatisch anders rezipiert als das verbal erzählte Ereignis der schriftlichen Vorlage.“ (Huwiler 2005b: 210). Das alleinstellende Charakteristikum der Kunstform, durch unterschiedliche (elektro-)akustische Mittel Geschichten zu erzählen, würde dadurch unterstrichen.

Diese Thesis kann als Einstieg in das Thema des narrativen Potenzials der Geräusche gesehen werden, sie ist jedoch keinesfalls als vollständige und umfassende Theorie zu selbigem zu sehen. Die wissenschaftliche Betrachtung der Geräusche als eigenständiges narratives Zeichensystem steht, so wie einige Gebiete der Sound Studies, noch am Anfang und muss durch weiterführende Forschung vertieft werden

bei dem der Klang im Vordergrund steht. Die fehlende Akzeptanz der Hörer könnte daher auch aus dem von den Kunstwerken geforderten untypischen Hörmodus resultieren. Möglicherweise wäre also die Resonanz der Rezipienten bei geräuschbasierten narrativen Werken, bei denen alltäglichere Hörmodi angewandt werden können, eine andere.

LITERATUR

Ansoerge, Ulrich/Leder, Helmut (2011): Wahrnehmung und Aufmerksamkeit, 1. Aufl., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH Wiesbaden.

Arma, Saveria (2011): The Language of Filmic Audio Description: A Corpus-Based Analysis of Adjectives, unveröffentlichte Doktorarbeit, Napoli. Online verfügbar unter: www.fedoa.unina.it/8740/1/ARMA_Saveria_23.pdf (01.06.2017).

Arnheim, Rudolf (1979): Rundfunk als Hörkunst, 2. Auflage, München/Wien: Carl Hanser Verlag.

Barthes, Roland (1994): Das semiologische Abenteuer, 1. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bernaerts, Lars (2016): Voice and Sound in the Anti-Narrative Radio Play, in: Mildorf, Jarmila/Kinzel, Till (Hg.): Audionarratology. Interfaces of sound and narrative, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 133-148.

Besthorn, Florian Henri (2015): Geräusch- und Klangwelten bei Jörg Widmann. Zwei Einblicke, in: Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan (Hg.), Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen, Bielefeld: transcript, S. 75-90.

Blauert, Jens/Dominicus, Rolf-Dieter (2014): Die Dinge, Gefühle und Gedanken der auralen Welt. Eine epistemologische Analyse in Hinblick auf Qualitätsbeurteilung, in: Schmidt, Wolf Gerhard (Hg.), Faszinosum ‚Klang‘. Anthropologie-Medialität-kulturelle Praxis, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 28-48.

Bonz, Jochen (2015): Alltagsklänge. Einsätze einer Kulturanthropologie des Hörens, Wiesbaden Germany: Springer VS.

Borsche, Dahlia (2015): Geräusch, Musik, Wissenschaft. Eine Bestandsaufnahme, in: Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan, Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen, Bielefeld: transcript, S. 33-46.

Breunig, Christian/van Eimeren, Birgit (2015): 50 Jahre „Massenkommunikation“. Trends in der Nutzung und Bewertung der Medien. Ergebnisse der ARD/ZDF-Langzeitstudie 1964-2015, in: Media Perspektiven, H. 11, S. 505-525.

Brössel, Stephan (Hg.) (2014): Filmisches Erzählen, Berlin, Boston: De Gruyter.

Brütsch, Matthias (2013): Ist Erzählen graduierbar? Zur Problematik transmedialer Narrativitätsvergleiche, in: Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung, H. 2.1, S. 54-74.

Buggert, Christoph (1997): Delirium Radio. Anmerkungen eines Medienfossils, in: Felix, Jürgen (Hg.), Radioästhetik – Hörspielästhetik, Marburg: Schüren Presseverlag, S. 30-39.

Chion, Michel (2009): Guide to Sound Objects. Pierre Schaeffer and Musical Research, Paris: Institut National De L'audiovisuel & Éditions Buchet/Chastel.

Chion, Michel (2012): The Three Listening Modes, in: Sterne, Jonathan (Hg.), The Sound studies reader, 1. publ, London: Routledge, S. 48-53.

Crook, Tim (1999): Radio drama. Theory and practice, 1. publ, London u.a.: Routledge.

Dickenreiter, Michael (2014): Schallwahrnehmung, in: Dickenreiter et al (Hg), Handbuch der Tonstudioteknik, 8. überarbeitete und erweiterte Auflage, Berlin: De Gruyter Saur, S. 115-135.

Döhl, Reinhard (1987): Akustische Literatur als Gattung. Vortrag Wochenendseminar, Sengokuso 24./25.10; Kyushu-Universität, Fukuoka, 28.10.1987 (im Rahmen einer Ringvorlesung). Online verfügbar unter: http://doehl.netzliteratur.net/mirror_uni/hspljapan.htm (01.06.2017).

Döhl, Reinhard (1996): Theorie und Praxis des Hörspiels, in: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, H. 103, S. 70-85.

Eckstein, Wiebke (2008): Sprechstile im Hörspiel. Ein geschichtlicher Überblick, unveröffentlichte Diplomarbeit, Stuttgart. Online verfügbar unter: https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/...hoerspiel/eckstein_hoerspiel.pdf (01.06.17).

Eco, Umberto (1994): Einführung in die Semiotik, Autorisierte dt. Ausg., 8., unveränd. Aufl./von Jürgen Trabant, München: Fink [u.a.].

Fischer, Eugen K. (1964): Das Hörspiel. Form und Funktion, Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.

Flückiger, Barbara (2012): Sound design. Die virtuelle Klangwelt des Films, 5. Aufl., Marburg: Schüren.

Freis, Gerlinde (2008): Der Hörbuchmarkt im deutschsprachigen Raum. Struktur und Ökonomie einer vielversprechenden Branche, Hamburg: Diplomica Verlag.

Fröhlich, Grit (2009): Umberto Eco. Philosophie – Ästhetik – Semiotik, München: Fink.

Gattringer, Katrin/Klingler, Walter (2016): Wie Deutschland Radio hört. Ergebnisse, Trends und Methodik der ma 2016 Radio II, in: Media Perspektiven, H. 9, S. 460-474.

Haffter, Christoph (2015a): Das Andere der Musik. Weißes Rauschen, Ur-Geräusch in: Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan (Hg.), Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen, Bielefeld: transcript, S. 7-20.

Haffter, Christoph (2015b): Scheitern des Dokuments – Dokument des Scheiterns Ein Gespräch mit Gilles Aubry in: Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan (Hg.), Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen, Bielefeld: transcript, S. 173-190.

Hänel, Sebastian (2009): Stellenwert des Hörspiels im Radio, unveröffentlichte Diplomarbeit, Mittweida. Online verfügbar unter: <https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/index/index/docId/19> (01.06.2017).

Hickethier, Knut (1997): Radio und Hörspiel im Zeitalter der Bilder, in: Felix, Jürgen (Hg.), Radioästhetik – Hörspielästhetik, Marburg: Schüren Presseverlag, S. 6-20.

Hodkinson, Tim (1987): An interview with Pierre Schaeffer – pioneer of Musique Concrète, in: ReR Quarterly magazine, Volume 2, Number 1.

Hoffmann, Michael H.G. (2001): Peirces Zeichenbegriff: seine Funktionen, seine phänomenologische Grundlegung und seine Differenzierung, Universität Bielefeld. Online verfügbar unter: http://www.uni-bielefeld.de/idm/semiotik/Peirces_Zeichen.html (01.06.17).

Hug, Daniel (2009): Ton ab, und Action! Narrative Klanggestaltung interaktiver Objekte, in: Spehr, Georg (Hg.), Funktionale Klänge. Hörbare Daten, klingende Geräte und gestaltete Hörerfahrungen = EinKlang, VielKlang, AllKlang, Bielefeld: transcript Verlag.

Huwiler, Elke (2005a): 80 Jahre Hörspiel. Die Entwicklung des Genres zu einer eigenständigen Kunstform, in: Neophilologus, Jg. 89, H. 1, S. 89-114.

Huwiler, Elke (2005b): Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst, Paderborn: Mentis.

Huwiler, Elke (2005c): Sound erzählt. Ansätze einer Narratologie der akustischen Kunst, in: Segeberg, Harro (Hg.), Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien, Marburg: Schüren, S. 285-307.

Huwiler, Elke (2005d): Storytelling by sound. A theoretical frame for radio drama analysis, in: The Radio Journal – International Studies in Broadcast and Audio Media, Vol. 3, No. 1, S. 45-59.

Huwiler, Elke (2015): A Narratology of Audio Art: Telling Stories by Sound, in: Mildorf, Jarmila/Kinzel, Till (Hg.), Audionarratology. Interfaces of sound and narrative, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 117-132.

Kämpf, Christian (2015): Von Wassern und Winden Musikalische Geräusche bei Heinse und Hoffmann in: Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan (Hg.), Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen, Bielefeld: transcript, S. 61-74.

Kane, Brian (2014): Sound unseen. Acousmatic sound in theory and practice, New York, NY: Oxford University Press.

Kirchmann, Kay (2017): Sounds and Vision. Geräusche in Jaque Tatis 'Les vacances de Monsieur Hulot' und David Lynchs 'Eraserhead', in: Mieszowski, Sylvia/Nieberle, Sigrid/Krekni, Innokentij (Hg.), Unlaute. Noise/Geräusch in Kultur, Medien und Wissenschaften seit 1900, Bielefeld: Transcript Verlag, S. 279-300.

Knauschner, Josefinde Laura (2013): Bühne(Raum)Klang. Unterschiede der Raumkonstitution im Theater und Hörspiel des 21. Jahrhunderts, Unveröffentlichte Diplomarbeit, Wien. Online verfügbar unter: <https://othes.univie.ac.at/29086/> (01.06.2017).

Knilli, Friedrich (1970): Deutsche Lautsprecher. Versuche zu einer Semiotik des Radios, Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.

Koller, Doris (2007): Entmythisierung des Alltags. Das Hörspielwerk Elfriede Jelineks, Regensburg. Online verfügbar unter: <https://epub.uni-regensburg.de/10608/1/koller.pdf> (01.06.2017).

Kopetzky, Helmut (1997): Puristen – bitte weghören!, in: Felix, Jürgen (Hg.), Radioästhetik – Hörspielästhetik, Marburg: Schüren Presseverlag, S. 82-84.

Lutostański, Bartosz (2016): A Narratology of Radio Drama: Voice, Perspective, Space, in: Mildorf, Jarmila/Kinzel, Till (Hg.), Audionarratology. Interfaces of sound and narrative, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 117-132.

Maempel, Hans-Joachim/Weinzierl, Stefan/Kaminski, Peter (2008): Audiobearbeitung, in: Stefan Weinzierl (Hg.), Handbuch der Audiotechnik, 1. Aufl., s.l.: Springer-Verlag, S. 719-784.

Maier, Frank (2015): Das Hörspiel. Eine technische Kunstform?, Würzburg. Online verfügbar unter: <https://opus.bibliothek.uni-wuerzburg.de/frontdoor/index/index/docId/13971> (01.06.2017).

Martínez, Matías/Scheffel, Michael (2016): Einführung in die Erzähltheorie, 10., überarbeitete und aktualisierte Auflage. München: C. H. Beck.

Maurach, Martin (1995): Das experimentelle Hörspiel. Eine gestalttheoretische Analyse, Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.

Mieszkowski, Sylvia/Nieberle, Sigrid (2017): „No purposes. Sounds.“. Periodische Klänge und nicht-periodische Geräusche aus kulturwissenschaftlicher Perspektive, in: Mieszkowski, Sylvia/Nieberle, Sigrid/Kreknin, Innokentij (Hg.), Unlaute. Noise/Geräusch in Kultur, Medien und Wissenschaften seit 1900, Bielefeld: Transcript Verlag, S. 11-36.

Morat, Daniel (2014): Zur Historizität des Hörens. Ansätze für eine Geschichte auditiver Kulturen, in: Volmar, Axel (Hg.), Auditive Medienkulturen. Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung, Bielefeld: transcript Verlag, S. 131-144.

Murch, Walter (1994): Foreword, in: Michel Chion, Audio-Vision - Sound on Screen, Columbia University Press, S. VII-XXIV.

Naleppa, Götz (1997): Hörspiel und Öffentlichkeit oder Totgeschwiegen aber nicht totzukriegen, in: Felix, Jürgen (Hg.), Radioästhetik – Hörspielästhetik, Marburg: Schüren Presseverlag, S. 62-66.

Neitzel, Britta (2002): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele, Weimar. Online verfügbar unter: <https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/files/69/Neitzel.pdf> (01.06.2017).

O’Callaghan, Casey/Nudds, Matthew (2009): Introduction: The Philosophy of Sounds and Auditory Perception, in: O’Callaghan, Casey/Matthew Nudds (Hg.), Sounds and perception. New philosophical essays, Oxford/New York: Oxford University Press, S. 1-25.

Pauli, Jonathan (2011): Sound-Design in der Vorproduktion. Wie das narrative Potential des Sound-Designs im Film voll ausgeschöpft werden kann. Unveröffentlichte Masterarbeit, Stuttgart. Online verfügbar unter: <https://www.hdm-stuttgart.de/~curdt/Pauli.pdf> (01.06.2017).

Peirce, Charles S. (1955): Philosophical writings of Peirce, 1. publ, New York NY: Dover Publ.

Pena, Luís Antunes (2004): Helmut Lachenmanns Musik. Im Spannungsfeld zwischen Automatismus und Subjektivismus am Beispiele von Mouvement (- vor der Erstarrung), unveröffentlichte Diplomarbeit, Essen. Online verfügbar unter: <http://www.folkwang-uni.de/de/home/hochschule/projekte-labs/vollanzeige/?projektid=134&showdetails=1&backlink=2105> (01.06.2017).

Pinto, Vito (2014): Stimmen auf der Spur. Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film, Bielefeld: transcript Verlag.

Pokoyski, Dietmar/Stefanie Pütz/Michael Schütz/Dagmar Penzlin (2014): Über das Hören, in: Pokoyski, Dietmar/Pütz, Stefanie (Hg.), Corporate Audio-books, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 1-43.

Pöttinger, Ida (2005): Can’t you hear my heart beat. Wer fühlen will, muss hören, in: Bloech, Michael; Fiedler, Fabian; Lutz, Klaus (Hg.), Junges Radio. Kinder und

Jugendliche machen Radio, Schriftenreihe Materialien zur Medienpädagogik, München: kopaed, S. 20-29.

Raffaseder, Hannes (2010): Audiodesign. Kommunikationskette, Schall, Klangsynthese, Effektbearbeitung, Akustische Gestaltung, 2. Aufl., München: Carl Hanser Fachbuchverlag.

Schalk, Helge (2004): Umberto Eco zur Einführung. Online verfügbar unter: www.eco-online.de/PDFs/EcoEinfuehrung.pdf (01.06.2017).

Schätzlein, Frank (2005): Sound und Sounddesign in Medien und Forschung, in: Segeberg, Harro (Hg.), Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien, Marburg: Schüren, S. 24-40.

Scheffel, Michael (2005): Theorie und Praxis des Erzählens, in: Der Deutschunterricht, H. 2, S. 2-6.

Scheffel, Michael (2012): Nach dem ‚narrative turn‘. Handbücher und Lexika des 21. Jahrhunderts, in: Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung, H. 1.1, S. 43-55.

Schmedes, Götz (2002): Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten Alfred Behrens, Münster u.a.: Waxmann.

Schmid, Wolf (2005): Elemente der Narratologie, Berlin: De Gruyter.

Schnackertz, Hermann J. (1980): Form und Funktion medialen Erzählens. Narrativität in Bildsequenz und Comicstrip, München: Fink.

Scruton, Roger (2009): Sounds as Secondary Objects and Pure Events, in: O’Callaghan, Casey/Nudds, Matthew (Hg.), Sounds and perception. New philosophical essays, Oxford/New York: Oxford University Press, S. 1-25.

Segeberg, Harro (2005): Der Sound und die Medien. Oder: Warum sich die Medienwissenschaft für den Ton interessieren sollte, in: Segeberg, Harro (Hg.), Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien, Marburg: Schüren, S. 9-23.

Sterne, Jonathan (2012): Sonic Imagination, in: Sterne, Jonathan (Hg.), The sound studies reader, 1. publ, London: Routledge, S. 1-23.

Turino, Thomas (1999): Signs of Imagination, Identity, and Experience. A Peircian Semiotic Theory for Music, in: University of Illinois Press – Ethnomusicology, Vol. 43, No. 2, S. 221-255.

Venus, Jochen (2014): Klangkristalle. Zur Semiotik artifizieller Hörbarkeit, in: Volmar, Axel (Hg.), Auditive Medienkulturen. Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung, Bielefeld: transcript Verlag, S. 115-130.

Volmar, Axel/Schröter, Jens (2014): Einleitung: Auditive Medienkulturen, in: Volmar, Axel (Hg.), Auditive Medienkulturen. Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung, Bielefeld: transcript Verlag, S. 9-34.

Waid, Albin (2015): Die Psychologie des Hörens. Theoretische Fundierung von und empirische Erhebungen zu Audiobiografie, Hörerleben und Hörverhalten als Grundlage für eine integrative Theoriebildung, Kassel: Kassel Univ. Press.

Walter, Thibault (2015): Der moderne Kult des Klangs. Generalogie eines diskursiven Feedbacks, in: Hongler, Camille/Haffter, Christoph/Moosmüller, Silvan (Hg.), Geräusch – das Andere der Musik. Untersuchungen an den Grenzen des Musikalischen, S. 47-60.

Wodianka, Bettina (2014): Intermediale Spielräume im Hörspiel der Gegenwart. Zwischen Dokumentation und Fiktion, Originalton und Manipulation, akustischer Kunst und Radiophonie, Theater und Installation, in: Volmar, Axel (Hg.), Auditive Medienkulturen. Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung, Bielefeld: transcript Verlag, S. 339-359.

ANHANG

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Peirces Zeichentriade (Turino 1999: 226)

Abbildung 2: Four listening modes nach Schaeffer (Chion 2009: 21)

ÜBER DIE AUTORIN

Lisa Krumme, geb. 1991, studierte Medien- und Kulturwissenschaften (B.A.) an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und Kultur, Ästhetik, Medien (M.A.) an der Hochschule Düsseldorf. Seit den ersten journalistischen Erfahrungen in der Radiobranche vor Beginn des Studiums ist sie fasziniert von allem Akustischen, was sich sowohl in der Themenwahl dieser Arbeit als auch in ihrem Beruf widerspiegelt. Sie produziert heute als Producerin, Regisseurin und Regieassistentin unter anderem Features und Hörspiele für Radiosender wie den NDR und Radio Bremen.

IMPRESSUM

Hochschule Düsseldorf
University of Applied Sciences

Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften
Münsterstraße 156
40476 Düsseldorf

Informationen zur Publikationsreihe:
<http://soz-kult.hs-duesseldorf.de/forschung/publikationen/Seiten/studiesinsocialsciencesandculture.aspx>
ISSN 2509-6958

Studies in Social Sciences and Culture. Aus der Forschung des Fachbereichs Sozial- und Kulturwissenschaften der HSD, Nr. 4
DOI 10.20385/2509-6958/2018.4
URN urn:nbn:de:hbz:due62-opus-15437

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften der HSD 2018
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung.

Zitation:
Krumme, Lisa (2018): Zum narrativen Potenzial von Geräuschen (Studies in Social Sciences and Culture. Aus der Forschung des Fachbereichs Sozial- und Kulturwissenschaften der HSD, Nr. 4). Düsseldorf: Hochschule Düsseldorf. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.20385/2509-6958/2018.4>

