

großen Saal, einer weiten Halle oder im Wald, auf einem Berggipfel, auf einem Feld etc. stattgefunden haben. Stehen produktionstechnisch für die Gestaltung unterschiedlicher Raumcharakteristiken (sowohl von Geräuschen als auch von Gesagtem) traditionell drei verschiedene Studiobereiche für Aufnahmen mit Zimmerakustik, mit Nachhall sowie in schalltotem Raum zur Verfügung (vgl. Klose 1970b, 173), spielen heutzutage digital simulierte Resonanzräume eine wesentliche Rolle.

Auch wenn sich anhand der Schwingungsspezifik meist klare Unterscheidungen vornehmen lassen, können auch Geräusche, ja, sogar ein Knall – also eine kurze, singuläre, extreme Schwingung – musikalisch überformt werden, etwa indem sie in metrischer Wiederkehr wiederholt werden und dadurch ein rhythmisches Muster ausbilden. So kann etwa ein regelmäßig wiederholtes Husten den Grundbeat für ein Musikstück bilden – ein Prinzip, das sich auch das sogenannte Beatboxing zunutze macht, wobei gleichzeitig wiederum das menschliche Sprechorgan, die Stimme, zum Einsatz kommt. So wird ersichtlich, dass die Abgrenzung zwischen den drei Bereichen Geräusch, Musik und Stimme keineswegs definitiv ist, sondern ein breiter Übergangsbereich besteht. Vertreter des Neuen Hörspiels, wie etwa Mauricio Kagel in seinem Hörspiel *EIN AUFNAHMEZUSTAND*, haben wiederholt mit diesen Grenzen und ihrer Verschiebbarkeit experimentiert.

Bei einem üblichen musikalischen Phänomen sind jedoch in aller Regel eine Reihe von Parametern vorhanden, die sich einer wissenschaftlichen Untersuchung zugänglich machen lassen. Die wichtigsten Aspekte der westlichen Musik betreffen die Tonalität, die Melodie, die Tonqualität, die Harmonie sowie den Rhythmus. Dabei handelt es sich um allgemeine musikalische Prinzipien; spezielle und insbesondere instrumentenspezifische Aspekte des individuellen Spiels, wie bspw. die Stricharten bei Streichinstrumenten (*Legato*, *Staccato*, *Martellato* etc.), die durchaus eine semantische Konnotation einbringen können, werden hier nicht besprochen, sollten aber bei einer musikzentrierten Analyse Berücksichtigung finden.

Tonalität

Unter dem Begriff der *Tonalität* unterscheidet man üblicherweise zwei Tonsysteme, nämlich das von Dur und das von Moll, neben denen es andere, jedoch im westlichen Zusammenhang kaum (noch) gebräuchliche Tonsysteme wie die Kirchentonarten oder die Pentatonik gibt und in Beziehung zu denen sich im Weiteren u.a. auch atonale Systeme abgrenzen lassen. Dur und Moll definieren ein System hierarchischer Tonhöhenbeziehungen, die auf einen Grundton (als »tonales Zentrum« einer Moll- bzw. Dur-Tonleiter) bezogen sind. Dabei dient der Grundton als Kristallisationspunkt, um den herum die übrigen Noten (meist als Dreiklänge) organisiert sind und die spezifische Tonalität ergeben.

Semantische Funktionen können durch die jeweilige Tonalität zunächst dadurch geleistet werden, dass sie heutzutage eine eindeutige emotionale Kodierung

aufweisen. So hat es sich etabliert, Musik in Moll aufgrund einer entsprechenden kontextuellen Verwendung als getragen, feierlich, traurig, pessimistisch, negativ etc. zu »hören«; in Dur gehaltene Musik dagegen als beschwingt, ausgelassen, fröhlich, optimistisch, positiv etc. Diese symbolische Kodierung wird zusätzlich durch eine stetige korrespondierende Praxis im Film (Komödie vs. Drama), bei Feierlichkeiten (Beerdigung vs. Hochzeit) und ähnliche kulturelle Kontexte fortwährend stabilisiert. Auch ohne musikalische Grundbildung ist man infolge seiner Sozialisierung darauf konditioniert, Moll-Musik als traurig etc. und Dur-Musik als fröhlich etc. zu empfinden und in der Konsequenz auf (Hörspiel-/Film- etc.) Handlungen, denen entsprechende Musik beigegeben ist, die entsprechende emotionale Charakteristik zu übertragen, sprich: narrative Handlungen, die mit Moll-Musik unterlegt sind, als traurig etc. zu empfinden; solche mit Dur-Begleitung dagegen als fröhlich etc.

Diese konventionelle Grundsemantik der Tonalität lässt sich im Weiteren durch eine dynamische Verwendung produktiver machen, etwa, wenn ein Musikstück zu Beginn einer Hörspielgeschichte zunächst in Dur zu hören ist und zu einem späteren Zeitpunkt plötzlich in Moll transponiert erklingt. Durch einen solchen Wandel des Tongeschlechts lässt sich bspw. eine Veränderung auf der Ebene der dargestellten Geschichte anzeigen, also entweder eine Verschlechterung (Dur → Moll) oder eine Verbesserung (Moll → Dur) der Handlungsumstände einer Figur im Hörspiel.

Wird eine Melodie leitmotivisch gebraucht, d.h. einer bestimmten Figur direkt identifizierend zugeordnet, wie das sehr rudimentär mit der Synthesizer-Melodie in Korrespondenz zum Spatzen im bereits angesprochenen Hörspiel *VOM SCHNEEMANN, DER EINEN SPATZ UNTER DEM HUT HATTE* geschieht, dann lassen sich durch das Aufgreifen dieser Melodie in wechselnden Tonalitäten auch sehr dezent wechselnde Gefühl- und Gemütszustände der Figur anzeigen. Darüber hinaus ergeben sich infolge der Dreiklangpaarung in Orientierung auf einen spezifischen Grundton bei Musikstücken in Moll oder Dur auch sehr rasch deutlich hörbare Prozesse von Spannung und Entspannung, wenn sich die Musik von ihrem tonalen Zentrum entfernt bzw. sich (wieder) auf dieses zu orientiert. Auch dies kann in Korrespondenz zur Handlungs- oder Figurenentwicklung funktionalisiert werden.

Wie die Moll- und Dur-Differenz besitzen auch pentatonische oder atonale Ton-systeme im Westen vor allem aufgrund ihrer konventionellen populärkulturellen Verwendung eine spezifische symbolische Semantik und werden zumeist zur musikalischen Indizierung von fremdländischen, asiatischen oder konkret chinesischen Kontexten (Pentatonik) eingesetzt oder für die entsprechende Markierung science-fiktionaler, futuristischer oder unheimlicher bzw. elitärer Handlungsphasen.