

## Melodie

Als *Melodie* bezeichnet man eine Folge von Noten, die eine einprägsame und daher wiedererkennbare Ordnung aufweisen. Insofern sind Melodien u.a. essenziell für die musikalische Referenzialisierung realweltlicher Semantiken. Im Hörspiel *SCHWERE SEE* gelingt es so bspw., durch dezentes Einspielen des Hauptthemas von Ludwig van Beethovens neunter Sinfonie beim Auftreten der Figur Groene-woud dessen institutionellen Hintergrund anzudeuten, noch ehe sich dieser als Sonderbevollmächtigter der EU-Kommissarin für Außenangelegenheiten vorstellt (siehe dazu auch Kap. 10.1). Das *Musikzitat*, wie es hier umgesetzt ist, erzeugt damit auch intertextuelle Bezüge. Darüber hinaus bieten Melodien die Möglichkeit zur Ausbildung von hörspielintern etablierten symbolischen Musiksemantiken, denn, indem eine Musikpassage melodisch klar definiert, prägnant und wiedererkennbar ist, eignet sie sich als Zeichenträger, der mit einer bestimmten symbolischen Semantik ausgestattet werden kann. Etwas Derartiges geschieht bei der Ausbildung von Erinnerungs- oder auch Leitmotiven.

Ein *Erinnerungsmotiv* ist dabei eine Melodie, die immer identisch wiederkehrt und primär indexikalische Funktion hat. Sie wird also – in aller Regel durch die identifizierende Korrelation von narrativem Moment und Melodieeinspielung – mit einer Person, Situation, Handlung oder Thematik in einem Hörspiel verknüpft, sodass die Melodie auf diese Person, Situation, Handlung oder Thematik, mit der sie verknüpft ist, verweist.

Ein musikalisches *Leitmotiv* wird ganz genauso wie ein Erinnerungsmotiv durch symbolische Korrelation gebildet und erfüllt zunächst auch ähnliche Funktionen wie dieses, mit dem entscheidenden Unterschied, dass sich die Melodie des Leitmotivs im Verlauf eines Hörspiels verändert und entwickelt. Man unterscheidet hierbei drei Typen von Leitmotivverwendungen, die Kennmelodie, die *idée fixe* sowie die elaborierte Leitmotivtechnik. Bei der *Kennmelodie* wird ein bestimmtes musikalisches Motiv einer Person oder Situation zugeordnet und tritt dann im Verlauf des Hörspiels unverändert immer wieder mit dieser Person oder Situation zusammen auf. Es hat damit im Wesentlichen nur die Funktion, punktuell auf diese Person oder Situation intensivierend hinzuweisen, sie musikalisch kenntlich zu machen. Wird das Motiv einer solchen Kennmelodie in Entsprechung zur Entwicklung einer Figur weiterentwickelt, spricht man von einer musikalischen *idée fixe*. Auf diese Weise lassen sich physische und/oder psychische Veränderungen, die eine Figur im Verlauf der Handlung durchmacht, auf musikalischer Ebene illustrieren, nachvollziehen und nachzeichnen. In komplexer Anwendung ist es (in Analogie zum bereits genannten Stück »Peter und der Wolf« von Prokofjew) so auch möglich, verschiedene – etwa mit unterschiedlichen Figuren verknüpfte – Leitmotive interagieren zu lassen, zusammenzukomponieren und eventuell sogar in eine neue polyphone Melodie zu überführen, um bspw. Beziehungen, Konflikte oder emotionale Lösungen musi-

kalisch hörbar werden zu lassen. Geschieht dies, spricht man von einer voll entwickelten *Leitmotivtechnik*, bei der eben die Figuren- und Handlungsebene durch musikalisch komplett ausgebildete Sätze auf der Musikebene dupliziert werden. Etwas Derartiges ist jedoch selten, da die Verwendung zu vieler verschiedener Leitmotive innerhalb einer Hörspielmusik die Wahrnehmungskapazität der Zuhörenden leicht übersteigen kann.

## Instrumentation

Melodien sind grundsätzlich unabhängig von einer instrumentellen Realisation; es spielt in dieser Hinsicht also keine Rolle, ob eine bestimmte Melodie von einer Flöte oder einer Trompete dargeboten wird. Das ändert sich aber grundlegend, wenn man die Dimensionen von *Tonqualität* und *Instrumentation* miteinbezieht. Während die Tonqualität bestimmte Klangfarbenunterschiede bezeichnet, die zwischen verschiedenen Musikinstrumenten sowie Gesangsformen bestehen, meint die Instrumentation die Besetzung, also die konkrete Wahl des jeweiligen Musikinstruments für eine bestimmte musikalische Stimme. Die in diesem Zusammenhang semiotisch produktiven Aspekte entstehen einerseits aus den effektiven Unterschieden in der Klangfarbe, an die – teils kulturell verbreitete – konnotative Wertungen anknüpfen, sowie andererseits aus der Vielzahl der Wahlmöglichkeiten. So lässt sich ein und dasselbe Notenensemble mit einem Akkordeon, einer Trompete oder einer Gitarre spielen, aber auch u.a. mit einer klassisch geschulten Alt-, Sopran-, Bass-, Tenorstimme singen oder aber auch mit einer stark individualisierten Stimme des Populärgesangs oder mit einer nicht ausgebildeten Stimme, wobei die Tonqualität und damit die rezeptive Wirkung jeweils eine ganz andere ist.

Die Entscheidung, welches Instrument bzw. welche Stimme tatsächlich eingesetzt wird, hat also direkten Einfluss auf die spezifische Effektivität einer Komposition. Da jedes Instrument eine ganz eigene Charakteristik und ästhetische Wirkung aufweist, kann etwa der deutliche klangliche Unterschied, der zwischen einer Flöte und einer Trompete besteht, bspw. semantisch ausgebeutet werden, um Verschiebungen im Handlungsmilieu oder in der Figurenkonstitution zu indizieren. Gerade auch bei der Gegenüberstellung grundsätzlich verwandter, jedoch klangästhetisch stark verschiedener Instrumente, wie etwa von Gitarre und E-Gitarre, kann die unterschiedliche Instrumentation ein und derselben Melodie bei der Bedeutungsstiftung sehr produktiv gestaltet werden.

Relevant ist in dieser Hinsicht auch die Unterscheidung zwischen natürlichen und synthetischen Klängen, wie sie von konventionellen Instrumenten bzw. Synthesizern erzeugt werden. Ein Synthesizer liefert einen opaken Klang, der wesentlich weniger durchlässig ist als der Klang natürlicher Instrumente. Zugleich fehlen bei synthetischen Klängen die üblichen Minimalvarianzen, die bspw. beim Bogenstrich über Geigensaiten gegeben sind und daraus resultieren, dass hier natürliches Mate-