

Zudem liegt es bei der Mischung nicht in der Natur der Sache, Kontinuität zu erzeugen, denn hier werden zwei oder mehrere Sequenzen, die als solche bereits ein Kontinuum bilden, lediglich synchron gelegt und hinsichtlich ihrer individuellen Lautstärke aufeinander abgestimmt.

Und insgesamt sind Schnitt, Blende und Mischung strenggenommen nicht einmal gleichwertige Verfahren auf ein und derselben Ebene der Produktion, denn zunächst werden mit dem Schnitt disponible Partien erzeugt, zwischen denen dann die Blende eine Verbindung bzw. einen Übergang herstellt, und die Gesamtheit aller Blendenoperationen ergibt letztlich die Mischung. Treffender müsste man daher sagen, dass Schnitt, Blende und Mischung die technischen Verfahren sind, mit denen Einfluss auf die Verbindung der einzelnen Teile eines Hörspiels genommen wird: Der Schnitt löst eine ursprünglich bestehende Verbindung auf und initiiert – als Konjunktionsprinzip der Unvermitteltheit – eine neue abrupte Verbindung zwischen zwei sukzessiven Abschnitten; die Blende vermittelt – als Konjunktionsprinzip der Latenz – in Form eines fließenden Übergangs eine harmonische Verbindung zwischen zwei sukzessiven Abschnitten; und die Mischung – als Korrelationsprinzip – erzeugt eine Verbindung der Synchronität zwischen zwei simultanen Abschnitten (siehe Abb. 5). Entsprechend dieser Bestimmung von Schnitt, Blende und Mischung nach ihrem jeweiligen Effekt bei der Verbindung von Tonpartien sind auch die Funktionen der drei Techniken im Hörspiel zu bestimmen.

Abbildung 5



Schnitt

Der *Schnitt* bezeichnet den verfahrenstechnischen Prozess der Trennung und Selektion des für das finale Hörspiel bestimmten Tonmaterials. Die erwünschten Partien werden in den postproduktionellen Herstellungsprozess einbezogenen, die unerwünschten ausgeschieden. Damit ist der Schritt das kreative Grundmoment der dramaturgischen Hörspielarbeit, die sich dem eigentlichen Aufnahmeprozess an-

schließt. Alle Folgeentscheidungen gehen immer wieder auf den Schnitt und die mit ihm verknüpften Verfahren von Trennung und Selektion zurück. Folglich sind auch Blende und Mischung nachgeordnete, vom Schnitt abhängige und damit sozusagen sekundäre Verfahren, auf die grundsätzlich nicht einmal zurückgegriffen werden müsste, um ein Hörspiel herzustellen.

Unmittelbar mit dem Schnitt verbunden ist nämlich das Prinzip des *Arrangements*, denn sobald ein ursprünglicher Komplex (= Tonaufnahme) in Einzelteile (=Aufnahmeschnipsel) zerlegt wurde und darunter diejenigen ausgewählt wurden, die in den weiteren Verarbeitungsschritten Berücksichtigung finden sollen, müssen Entscheidungen dahingehend getroffen werden, in welcher Abfolge die ausgewählten Versatzstücke im finalen Hörspiel definitiv stehen sollen. Das Ergebnis dieses ästhetischen Wahl- und Konstruktionsprozesses ist eine spezifische Komposition des Ganzen auf Basis der einzelnen Einheiten.

Da ein Schnitt immer in ein ursprüngliches Kontinuum erfolgt, das infolge seines Entstehungszusammenhangs stets unmittelbar mit dem Vergehen von Zeit verknüpft ist, betrifft der Schnitt in aller Regel auch zentral den Umgang mit der Zeit im Hörspiel – und das vor allem den Umgang mit der Zeit im narrativen Hörspiel. Es ist hier sinnvoll zwischen zwei Formen des Gebrauchs des Begriffs »Schnitt« zu unterscheiden, nämlich zwischen dem *produktionstechnischen Schnitt* und dem *narrationslogischen Schnitt*. Meint der erste den trennenden Eingriff in das Kontinuum des akustischen Aufnahmematerials, ist mit dem zweiten Begriff der trennende Eingriff in das Kontinuum einer Geschichte gemeint, die durch das Audiomaterial vermittelt werden kann und die daher vom Verfahren des produktionstechnischen Schnitts eine Diskontinuität bzw. eine Lückenhaftigkeit erben kann. Während der produktionstechnische Schnitt mit der konkreten Tonaufnahme eine tatsächliche physikalische Basis hat, liegt dem narrationslogischen Schnitt – außer bei bestimmten Formen des dokumentarischen O-Ton-Hörspiels – meist nur das an der Realität orientierte Prinzip der Kontinuität von Handlungen und Geschehnissen zugrunde, das bei der Rezeption mental konstruiert wird. Der narrationslogische Schnitt bezieht sich also auf den konsequenten chronologischen Ablauf einer Geschichte. Wird in einem Hörspiel von einer linearen lückenlosen Darbietung aller Geschehensprozesse abgewichen, macht sich der narrationslogische Schnitt bemerkbar.

Bezüglich der *Geschehenszeit* im Hörspiel lassen sich in der Konsequenz drei Formen unterscheiden. Bei der *chronologischen Erzählung* wird das Geschehen eins zu eins, das heißt ohne ein Überspringen von Zeitmomenten dargeboten. Solche ungekürzten, kontinuierlichen Abschnitte einer Hörspielhandlung, in denen sich kein narrationslogischer Schnitt nachweisen lässt, werden auch als *Szene* bezeichnet. Bei der *anachronen Erzählung* tilgt der narrationslogische Schnitt dagegen Zeitmomente. Sind diese Auslassungen bzw. Lücken in der Hörspielhandlung unwichtig und dienen sie vorrangig nur der Raffung des Geschehens, spricht man von einem *Dilemma* respektive mehreren Dilemmata. Enthalten die getilgten Handlungsabschnitte

dagegen offenkundig wichtige Zeitmomente, da die Situation nach dem Schnitt eine grundsätzlich verschiedene ist als vor dem Schnitt und damit unverkennbar ein massiv die Handlung beeinflussendes Ereignis geschehen sein muss, spricht man von einer *Ellipse*. Ellipsen erzeugen immer eine signifikante Leerstelle im Geschehensverlauf, indem sie deutlich machen, dass etwas für die Geschichte Wesentliches passiert ist, worüber sie aber gerade keine genaue Auskunft geben, wodurch sie zum zentralen Anknüpfungspunkt der Interpretationsarbeit werden. Etwas Derartiges findet sich häufig in Kriminalhörspielen, wenn bspw. dargestellt wird, wie eine Figur in einem Raum einer Tätigkeit nachgeht, dann erfolgt ein Schnitt, der einen Zeitsprung markiert, und dieselbe Figur wird im selben Raum tot am Boden liegend aufgefunden, woraufhin es für eine Kommissarfigur zur Aufgabe wird herauszufinden, was in der betreffenden elidierten Zeitspanne passiert ist. Letztlich gibt es noch die *achrone Darbietung*, bei der mehrere Handlungssequenzen so arrangiert werden, dass für die Zuhörenden nicht klar wird, in welcher zeitlichen Relation diese zueinanderstehen. Ein solches generelles Fehlen einer definiten Zeitstruktur ist besonders für Collagehörspiele wie Wolfgang Wondratscheks PAUL – ODER DIE ZERSTÖRUNG EINES HÖRBEISPIEL typisch, die auf diese Weise von einer dominanten Unterhaltungsfunktion des Hörspiels Abstand nehmen und dabei etwas wie einen abstrakten Diskursraum schaffen möchten, in dem unterschiedliche Gedanken ohne bestimmte (zeitlich indizierte) Hierarchisierung oder Kausalkorrelation dargeboten bzw. gegeneinander verhandelt werden können.

Auch wenn ein Schnitt immer dasselbe Verfahren ist, nämlich der trennende Eingriff in ein ursprüngliches Kontinuum, lassen sich damit unterschiedliche rezeptive Wirkungen hervorrufen, die es erlauben drei verschiedene konventionelle *Schnitttypen* voneinander abzugrenzen, den harten Schnitt, den unhörbaren Schnitt und den weichen Schnitt. Für die Analyse bedeutet diese Unterscheidung vor allem einen Deutungsaufrag dahingehend, dass die Motiviertheit von Schnitten erarbeitet werden muss, sprich: Warum wurde an dieser Stelle eines Hörspiels ein Schnitt gesetzt und warum diese bestimmte unhörbare bzw. harte bzw. weiche Form des Schnitts?

Beim *harten*, d.h. hörbaren, *Schnitt* wird direkt mitten in ein Schallereignis hineingeschnitten, sodass effektiv ein Bruch und rezeptiv ein Eindruck von Unvollständigkeit entsteht. Zwei so aneinandergestückte Sequenzen ergeben eine auffällige, unbedingt hörbare unvermittelte Konjunktion der beiden Parteien. Der Bruch der sich im Kontinuum des Schallereignisses einstellt, kann in der Folge so funktionalisiert werden, dass durch einen harten Schnitt auch inhaltliche Disruptionen markiert bzw. betont werden sollen, also Gipfelpunkte der erzähl-dramaturgischen Spannungsentwicklung, Ereigniskonzentrationen, scharf akzentuierte Zäsuren zwischen einem Vorher und einem Nachher oder dergleichen. Außerdem kann durch eine Tilgung von Pausen das Tempo beschleunigt, die Sprunghaftigkeit von Figurengedanken homolog nachgebildet oder ein Stressmo-

ment einer Handlung herausgetrieben werden. Es können so aber auch andere, der Handlungsschilderung zuwiderlaufende Gedanken- oder Gefühlsakzente gesetzt werden. Wird ein harter Schnitt auf Redepartien angewandt, was häufig in Collagehörspielen wie dem PREISLIED von Paul Wühr oder in extremer Form dem Stück NACHRICHTENTSTELLT von Marc Matter geschieht, hat der harte Schnitt auch eine starke metaisierende Wirkung, indem er die Aufmerksamkeit des Publikums auf die so verfremdete und entautomatisierte Sprache selbst lenkt. Dadurch lassen sich Phrasen enttarnen, Füllwörter und der ganze Sprachmüll gewöhnlicher Alltagskommunikation konzentriert ausstellen und insgesamt sehr effektiv Sprachkritik betreiben. Speziell im O-Ton-Hörspiel lassen sich durch harte Schnitte auch neue Sinnbezüge innerhalb des Tonmaterial herstellen, was umso effektiver sein kann, wenn es sich beim Ausgangsmaterial um bekannte historische Reden handelt.

In Analogie zum Film lässt sich eine Sonderform des harten Schnitts bestimmen, bei der der Effekt von Disruption und Wahrnehmbarkeit bis ins Störende gesteigert wird, was eine passiv-immersive Rezeption entautomatisiert. Man spricht dann von *Jump-Cuts*, also springenden Schnitten, bei denen die an einer Schnittstelle verknüpften Hörspielpassagen nicht zusammenpassen (»mis-match«). Das kann innerhalb einer Handlungseinheit realisiert werden, etwa, weil eine einzige Monospur mit einem Gespräch und Hintergrundmusik rein sprachbezogen geschnitten wird, wodurch aufgrund der Fragmentierung und dadurch bedingten Sprunghaftigkeit der Musik bei gleichzeitiger scheinbarer Linearität des Gesprächsverlaufs ein Missverhältnis von Kontinuität (Gespräch) und Diskontinuität (Musik) entsteht. Oder es kann an der Kontaktstelle zwischen zwei Handlungseinheiten bzw. Szenen angewandt werden, bspw. indem der Schnitt zu knapp gesetzt wird und beide Abschnitte abrupt aufeinanderprallen, was bei den Zuhörenden zu einem Moment der Desorientierung und Verunsicherung führt. Da es sich bei einem Jump-Cut im Hörspiel – wie bei der Filmeditierung – grundsätzlich um einen Kunstfehler handelt, ist der Effekt der störend-irritierenden Unterbrechung in der Regel maximal und dieses Schnittverfahren selten. In hörspielkritischen, metareflexiven Stücken und besonders Collagehörspielen wie etwa PAUL – ODER DIE ZERSTÖRUNG EINES HÖRBEISPIELS stellt es jedoch ein recht häufig eingesetztes, probates Mittel zur Rezipierendenaktivierung dar.

Der *unhörbare Schnitt* dagegen schneidet in eine Sprechpause oder eine Phase der Stille und liegt dabei zugleich in aller Regel am Ende eines inhaltlich geschlossenen Geschehensabschnitts. Durch diese klare Handlungs- und Motivorientierung sinkt der Schnitt aus dem rezeptiven Bewusstsein und ist in der Konsequenz kaum wahrnehmbar, da trotz eines eventuellen Szenenwechsels aufgrund der Abgeschlossenheit der so verbundenen Handlungseinheiten der Eindruck gewöhnlicher Kontinuität dominiert. Anders als beim harten Schnitt, bei dem ein deutlicher akustischer Bruch entsteht, der die Aufmerksamkeit gerade direkt auf das Verfahren des Schnitts und dessen disruptive Wirkung lenkt, tritt der unhörbare Schnitt

also dezent zurück, ohne stärker mit der Geschehensschilderung zu interagieren. Gleichwohl – und das gilt es zu betonen – ist auch der unhörbare Schnitt analytisch vorhanden und lässt sich bei einer Konzentration auf die formale Ebene eines Hörspiels ermitteln. Aufgrund seiner namensgebenden Unhörbarkeit dient dieser Schnitt meist der unmarkierten Verbindung verschiedener Handlungsabschnitte. In dem Spezialfall, dass er auf Gesprächspartien angewendet wird, kann er aber auch wesentlich zur Stilisierung der Figurenrede beitragen und insbesondere eine hastige, rastlose, ja – sofern Atmer elidiert werden – eine unmenschlich atemlose Rede erzeugen oder gar zu einer Verfremdung der Rede bis ins papierene Abstrakte führen (was für Novotný 2020, 152, in Orientierung an Ferdinand Kriwet als »lettristischer Eingriff« gilt).

Blende

Als *weicher Schnitt* lassen sich im Grunde alle Formen des Blendeneinsatzes bezeichnen, da diese durch eine Absenkung und/oder Anhebung der Lautstärke eines Schallvorgangs einen allmählichen, dezent vermittelten Übergang zwischen zwei Hörspielabschnitten schaffen. Alle Blendenformen im strengen Sinne werden also durch eine Variation der Spurlautstärke realisiert. Daneben gibt es jedoch auch noch die sogenannte Panoramablende, bei der es zu einer Verschiebung der Stereoposition eines Schallereignisses kommt und die sowohl aufgrund ihrer unterschiedlichen Umsetzungsweise als auch aufgrund ihrer anderen Funktion nachfolgend im Abschnitt zur Auralität besprochen wird (vgl. in Kap. 6.6 den Abschnitt zur elektroakustischen Auralität).

Bei den echten Lautstärkeblenden gibt es zwei Grundprinzipien der Blendennutzung, die sich zu vier Spezialformen erweitern lassen (vgl. Abb. 6). Diese zwei Grundprinzipien sind das Abblenden und das Aufblenden. Beim *Abblenden* wird die primäre Lautstärke einer Aufnahmespur an einer bestimmten, prinzipiell beliebig wählbaren Position allmählich linear abgesenkt. Geschieht diese Lautstärkenreduzierung in extremer Form, bis man ein völliges Nullsignal, d.h. effektiv »Stille«, erhält, spricht man von Ausblenden bzw. manchmal auch von »Fade-out«. Das *Aufblenden* ist genau das Gegenteil des Abblendens, da hier die primäre Lautstärke einer Aufnahmespur an einer bestimmten Position allmählich linear angehoben wird. Auch hier gibt es eine Extremform, nämlich dann, wenn man die Aufnahmespur von einem Nullsignal aus allmählich laut werden lässt. Diese Gestaltung der Blende wird als *Einblenden* oder auch »Fade-in« bezeichnet.

Kombinationsformen von Ein- und Ausblende, die unmittelbar Konjunktionsfunktionen zwischen zwei aufeinander folgende Aufnahmepartien erfüllen, sind die Überblendung und die Durchblende. Bei der *Überblendung* wird die Lautstärke der ersten Aufnahmespur allmählich bis zum Nullsignal herabgesenkt und dann – eventuell nach einer kurzen Phase der Stille – die Lautstärke einer folgenden Aufnahme-