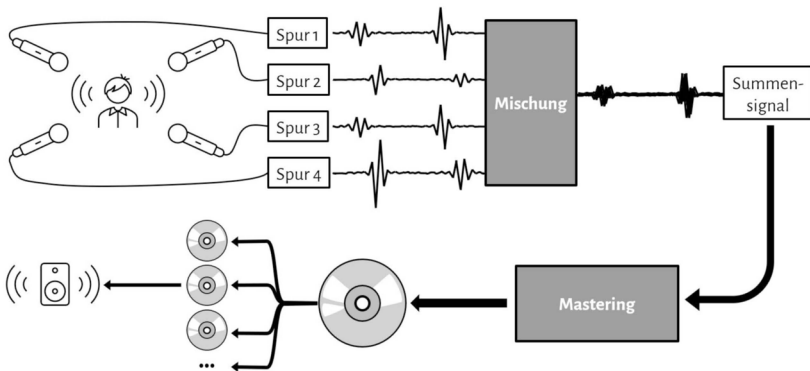


5. Prinzipien der Hörspielproduktion

Die Herstellung eines Hörspieltextes ist üblicherweise arbeitsteilig organisiert und klar standardisiert. Die für die verschiedenen Produktionsabschnitte zuständigen Spezialisten bedienen sich dabei der spezifischen Apparatur des Mediums, um zunächst das akustische Rohmaterial zu erstellen und es in Folgeschritten immer weiter zu verfeinern und zu verdichten, bis es die finale Gestalt eines Hörspieltextes angenommen hat. Im Prozess der Herstellung eines solchen Hörspieltextes lassen sich im Wesentlichen vier Abschnitte mit je besonderer Apparatur unterscheiden, nämlich Aufnahme, Rohschnitt, Feinschnitt und Mischung, der sich meist der finalisierende Schritt des Mastering anschließt (vgl. Abb. 3).

Abbildung 3



Zunächst erfolgen die *Ton- und Musikaufnahmen*. Die realen Schallereignisse, die Sprechkünstlerinnen und -künstler zumeist in der akustisch geschützten Umgebung eines Studios mit ihren Stimmen erzeugen, werden dabei von der Aufnahmetechnik erfasst. Bei der Artikulation ins Mikrofon entstehen Töne und Geräusche und da ein Ton eine Erschütterung der Luft ist, kann diese Erschütterung durch ein Mikrofon als Schwingungen aufgezeichnet werden. Die Mikrofone

besitzen schwingungssensible Membranen, mit denen die Artikulationsschwingungen in elektroakustische Signale übersetzt werden. Diese können in Form von einzelnen Audiospuren auf geeignete Trägermaterialien gespeichert werden, seien es magnetische oder optische oder digitale Trägermedien. Mittlerweile geschieht das im Grunde ausschließlich softwaregesteuert mit entsprechender Computertechnik. Beim Einsprechen sind vor allem zwei Optionen gegeben: Entweder befinden und äußern sich die Sprechkünstlerinnen und -künstler, die den Figuren einer bestimmten Hörspielszene ihre Stimmen leihen, gleichzeitig in einem Aufnahmeraum, wodurch wesentlich stärker Interaktion und auch Improvisation möglich ist; oder es kommt zum sogenannten X-en, was speziell bei dezidiert kommerziell und ökonomisch ausgerichteten Hörspielen eingesetzt wird und wobei die Sprechkünstlerinnen und -künstler jeweils an einem Stück einzeln und separat ihre Sprechpassagen ins Mikrofon einsprechen. Die Regie wirkt dabei auf Basis eines Gesamtkonzepts auf die Sprechenden ein, versucht also aus den reinen Worten des zugrundeliegenden Manuskripts eine spezifische Hörspielstruktur herauszuarbeiten, ambige Äußerungen zu konkretisieren oder eindeutigen Äußerungen eine schillernde Mehrdeutigkeit zu verleihen, das Einsprechen in eine ganz bestimmte Richtung zu lenken, figurenpsychologische Aspekte, aber auch feine Spannungen, latente Konflikte herauszuarbeiten – sprich: auf Grundlage des Ausgangstextes ein künstlerisches Werk im eigenen Recht, mit spezifischer Struktur und mit eigener Charakteristik zu erschaffen, das nicht nach dem Papier klingt, das ihm zugrunde liegt, sofern das nicht intendiertes Ziel ist, sondern das – obwohl vollkommen bildlos – plastisch, anschaulich und lebendig sein soll.

Entsprechend wird mit den Musik-, Atmosphären- und den Geräuschaufnahmen verfahren. Dabei greift man in aller Regel auf ein Mehrspurverfahren zurück, bei dem jedes kohärente Schallereignis als separate Spur aufgezeichnet wird, also die Äußerungen der Sprechenden für sich – beim X-en sogar die Äußerungen jeder einzelnen Sprecherin bzw. jedes einzelnen Sprechers für sich –, die einzelnen Geräusche bzw. Atmosphären für sich sowie die Musikeinspielungen für sich. Dieses Prinzip erlaubt eine größtmögliche Kontrolle bei der Qualitätssicherung (Versprecher machen keine komplette Neuaufnahme einer Szene nötig etc.) und auch hinsichtlich der späteren Koordination der unterschiedlichen Schallereignisse. Die Aufnahmen auf den einzelnen Spuren werden dann vor allem ästhetischen Korrekturen unterzogen, Atmer – wo störend – getilgt, aber auch – wo passend – künstlich ergänzt; Ploppen, Klicken und allzu scharfe Frikative (»s«/»f«), wenn sie nicht direkt bei der Aufnahme technisch unterbunden werden konnten, abgemildert etc. Um im Bild des Gewebes zu bleiben, entstehen mit den akustischen Einzelspuren die Fäden und Perlen, die im Weiteren zum Teppich des Hörspieltextes verwoben werden.

Das Aufnahmematerial hat an dieser Stelle der Produktion Rohstoffcharakter erhalten und wird anschließend im Fertigungsschritt des *Rohschnitts* nach den Vorstellungen der Regie nachbearbeitet, gefiltert, beschleunigt, in der Tonhöhe verän-

dert, in der Lautstärke angepasst, verfremdet, mit Hall versehen, stilisiert, auf eine bestimmte Stereoposition gelegt etc. Vor allem aber wird es nun zerlegt und arrangiert. Die Montage löst die unterschiedlichen Aufnahmen in kleinere Fragmente auf, wobei meist Prinzipien der Kohärenz gewahrt bleiben, die sich etwa dann ergeben, wenn ein Figurendialog in einer spezifischen Raumakustik aufgenommen wurde: Schnitte in die Figurenäußerungen sind dann immer auch Schnitte in die Raumakustik und können bemerkt und vom Publikum als ablenkend und störend empfunden werden. Ansonsten sind die Partikel aus diesem Rohschnitt frei »disponibel«, wie Barbara Plensat es nennt. Sie können willkürlich verschoben und selbst den »Regeln der Regellosigkeit« der Collage unterworfen werden, liegen am Ende dieses Prozesses des sogenannten Rohschnitts jedoch üblicherweise so nach- bzw. parallel zueinander, dass der Verlauf der zu erzählenden Geschichte bzw. das Konzept des zu vermittelnden Themas klar ist.

Der anschließende *Feinschnitt* arbeitet im Millisekundenbereich die minutöse Abstimmung der einzelnen Elemente zueinander heraus, akzentuiert bspw. mit Mikroschnitten durch taktgenaue Korrelation von Figurenaussage und Musik bestimmte Äußerungen, trifft Entscheidungen zum exakten Timing, zur genauen Länge von Pausen, zur Länge von Aus- und Überblendungen etc. und bringt auf diesem Weg das Hörspiel in seine definitive Gestalt.

Die einzelnen Spuren werden zum Abschluss der *Mischung* in ihrem definitiven Verhältnis zueinander festgelegt und dann zu einem einzigen sogenannten Summensignal zusammengefasst. Das heißt, all die bisher einzelnen Spuren mit ihren Schallpartikeln und größeren Sprach-, Geräusch- und Musikelementen werden zu einer einzigen Spur zusammengemischt. Dabei kommt es zur Angleichung der Lautstärken der verschiedenen Spuren, um einen einheitlichen Höreindruck zu erzielen. Gleichzeitig ist auch in diesem Schritt noch eine Überarbeitung mit elektroakustischen Effekten möglich, um bspw. einen synthetischen Raumklang, Verzerrungen oder eine Anpassung von Bass und Höhen zu erreichen. Zugleich können bestimmte Spuren stumm geschaltet werden, wenn sie schließlich an bestimmten Stellen doch als nicht relevant erkannt wurden. Das Summensignal wird abschließend zu einer einzigen Mono- oder Stereospur zusammengefasst. Die verschiedenen Einzelspuren sowie die darauf befindlichen Schallpartikel wie bspw. Figurenäußerungen, Hintergrundgeräusche und Musikbegleitung, die bis zu diesem Punkt frei gegeneinander verschiebbar und koordinierbar waren, werden so zu einer untrennbaren Einheit verschmolzen. Das Gewebe des Hörspieltextes wird sozusagen strammgezogen und versäumt; es erhält seine definitive Gestalt. Wird eine Monospur erzeugt, gibt es tatsächlich nur ein finales Schallsignal, das selbst bei der Wiedergabe durch ein Stereosoundsystem nur als *ein* homogenes Schallereignis umgesetzt wird. Wird dagegen eine Stereospur ausgefertigt, besteht diese eigentlich aus zwei separaten, wenn auch synchron gehaltenen Schallsignalen, die auch teils separate Schallereignisse enthalten, jedoch direkt und verbindlich

miteinander koordiniert sind. Dadurch werden die beiden Signale bei der Wiedergabe mittels eines Stereosoundsystems über zwei Kanäle, d.h. meist einen linken und einen rechten Lautsprecher, ausgegeben. Und, weil die beiden Signale der Stereospur teils unterschiedliche Schallereignisse enthalten, ist die Erzeugung eines komplexeren Klangraums möglich, in dem sich bspw. eine Figur von links (nur linker Lautsprecher) äußert, eine andere von rechts (nur rechter Lautsprecher) und eine dritte aus der Klangraummitte (linker und rechter Lautsprecher).

Das so zu einer einzigen Mono- oder Stereospur heruntergemischte Klangmaterial ergibt das sogenannte Mastertape, das im nächsten Schritt, dem sogenannten *Mastering*, dann noch einmal einer Gesamtüberarbeitung unterzogen wird, bei der insbesondere auf eine Einheitlichkeit der Klanggestalt und Lautstärke ein Auge gelegt wird.

Beim Mastering werden also vor allem die generellen Tonqualitäten des Tonmaterials noch einmal optimiert und oft wird auch darauf geachtet, dass dieses eine möglichst optimale Wiedergabe auf verschiedenen technischen Geräten erlaubt. Soll das Hörspiel als CD ausgegeben werden, wird in einer industriellen Fertigung auf Basis des Mastertapes ein sogenannter Premaster und mit diesem ein Glasmaster hergestellt. Der Glasmaster ist dabei die positive Pressvorlage, von der eine Negativvorlage genommen wird, von der dann auf industriellem Wege zur Herstellung verschiedener CDs Kopien gezogen werden können. Das Ergebnis dieses letzten Schritts ist das fertig produzierte Hörspiel in Form einer CD bspw. von DIE DREI ??, die dann in einem CD-Spieler wiedergegeben und deren Inhalt hörspielanalytisch untersucht werden kann.

Betrachtet man das Hörspiel vom Standpunkt seiner Apparatur und technischen Fertigung aus, sind prinzipiell all seine Elemente semiotisch gleichwertig. Es ist also zunächst gleichgültig, ob sie verbaler, nonverbaler, paraverbaler, geräuschhafter, musikalischer oder sonstiger Art sind, denn all diese Elemente fungieren als akustische Zeichen, die über die Kanäle eines Audiosystems vermittelt werden, und sind insofern für die Analyse relevant. Das, was dem Publikum mit einem Hörspiel in aller Regel entgegentritt, ist insofern ein sehr homogenes Schallereignis, ein kompakter geschlossener Hörtext, in dem die verschiedenen verbalen, nonverbalen, paraverbalen, geräuschhaften, musikalischen und sonstigen Bestandteile zu einem harmonischen Gesamteindruck verschmelzen, obwohl – wie gesehen – von Anfang an bis zum Schluss und im Grunde bei jedem Fertigungsschritt des Hörspiels mit Klangpartikeln hantiert wird, die entsprechend spezifischer dramaturgischer Vorstellungen und aufgrund ebensolcher Entscheidungen koordiniert werden, ehe erst zum Abschluss die fertige Komposition der Elemente in Form des Hörspieltextes entsteht.

Die Analyse eines Hörspiels hat insofern einen im Prinzip inversen Weg zu gehen und muss den kompakten Text, das geschlossene dichte Gewebe des Hörspiels wieder Faden für Faden aufdröseln, die einzelnen Spuren und Elemente wie vielfar-

bige Bindfäden herauspräparieren und hinsichtlich ihrer Beziehung und Abhängigkeit voneinander bestimmen. Die verschiedenen Elemente des Hörspieltextes wirken also gewebeartig dadurch aufeinander, dass sie in Relationen zueinander stehen und erst durch diese Relationen eine über die Einzelbedeutung der verwendeten Elemente hinausgehende Bedeutungshaftigkeit erzeugen, die letztlich die Gesamtbedeutung eines Hörspiels bilden. Ein Geräusch kann einen synchronen Sprechinhalt bspw. präzisieren, erweitern oder in irgendeiner anderen Form hinsichtlich seines Bedeutungsgehalts beeinflussen und das gilt generell für jedes einzelne Element eines Hörspiels, das in dieser Hinsicht als Zeichen fungiert.

Um ein Hörspiel nach dem beschriebenen Prinzip zu »zerhören« und analysieren zu können, ist es also nötig, sich ein Bewusstsein von den verschiedenen Basiselementen des Hörspiels zu verschaffen, damit diese in ihrer semantisch-semiotischen Einzelmächtigkeit beurteilt und besonders auch entsprechend der zuvor kennengelernten Relationen bewertet werden können. Wenn hier von Basiselementen gesprochen wird, so liegt dem die Vorstellung zugrunde, dass sich verschiedene Komponenten eines Hörspiels zu sinnvollen Gruppen bzw. Kategorien zusammenfassen lassen, die sowohl hinsichtlich ihrer technisch-produktionellen Entstehung als auch in Bezug auf ihre semiotische Charakteristik eine solche Gruppierung nahelegen. Damit ist die Frage gestellt nach den einzelnen Zeichensystemen, die im Hörspiel vorkommen. Ihr soll im folgenden Abschnitt nachgegangen werden.

Eine eindrückliche Darstellung der verschiedenen hörspielproduktionellen Abschnitte, ihrer Abhängigkeiten und Schwierigkeiten vom Standpunkt der Herstellenden gibt die Hörspielregisseurin Barbara Plensat 2010. Siehe in historischer Perspektive auch Loebe 1970a. Zur konkreten Arbeitspraxis allgemein vgl. Crook 1999, die Beiträge in Ahern 2000, Zindel/Rein 2007 und Hand/Traynor 2011; konkret u.a. zu jener von Ferdinand Kriwet bietet etwa Novotný 2020 (u.a. 150–158) reiches Material. Weitere (autografische) Einblicke in die Arbeitspraxis von Hörspielschaffenden wie Franz Mon, Jens Sparschuh, Ronald Steckel und Heiner Goebbels finden sich in der Aufsatzsammlung von Stuhlmann 2001 unter der Rubrik »Werkstatt Radio«. Ausführlich zu den allgemeinen technischen Aspekten der Rundfunkproduktionsbedingungen siehe u.a. Ladler 2001, 9–21, Bittel/Fiedler 2002, Steinke 2002 und Wilkens 2002. Eine Skizze zu den Entwicklungslinien der Tontechnik findet sich in Flückiger 2012, 28–68. Zu den technisch-apparativen Einflussfaktoren der Hörspielproduktion siehe besonders Knilli 1961, Klippert 2012 und Maier 2015. Speziell zur hörspielproduktionellen Behandlung der Stimme und den Interrelationen von Stimme und Studioteknik siehe Elstner 2010, 72–100, und Pinto 2012, 145–264.

