

seiner spezifischen Gestaltung des Schweigens in qualitativer Annäherung an Stil-
le so eine ganze Bandbreite der semiotischen Funktionen, die diesem besonderen
Ausdrucksmittel innewohnen.

6.6 Audiophone Zeichensysteme

Bei den *audiophonen Zeichensystemen* handelt es sich um produktionstechnisch eröff-
nete Einflussmöglichkeiten, mit denen das akustische Ausgangsmaterial der Ton-
aufnahme in besonderer Weise gestaltet werden kann. Es sind dies all jene Tech-
niken, die bereits bei der Beschreibung des Produktionsprozesses erwähnt wurden
und speziell in der postproduktionellen Phase der Hörspielerstellung zum Einsatz
kommen, nämlich die Verfahren von Schnitt, Blende, Mischung, elektroakustischer
Manipulation und elektroakustischer Auralität. Es sind damit zugleich jene techni-
schen Dimensionen, die wesentlich dafür verantwortlich sind, dass das Hörspiel als
eigenständige Medienform begriffen werden kann. Während Stimme, Sprache, Ge-
räusch, Musik und – bedingt – Stille auch außerhalb und unabhängig vom Hörspiel
zu finden sind, ist der Gebrauch der genannten Zeichensysteme spezifisch für die-
ses Ausdrucksmittel. Zwar werden sie außerdem in ähnlicher Weise auch im Film
verwendet – die Beschränkung des Hörspiels allein auf den akustischen Kanal und
die daraus resultierenden Bedingungen für die strukturelle, stilistische und drama-
turgische Vermittlung der Inhalte unterscheidet dieses jedoch vom audio-visuellen
Medium des Films und garantiert seine originelle Prägung.

Begriffsbestimmung Schnitt, Blende, Mischung

Die technischen Verfahren von *Schnitt*, *Blende* und *Mischung* stellten im ursprüngli-
chen Herstellungszusammenhang von Hörspielen, als noch auf Basis von Magnets-
bandaufzeichnungen produziert wurde, einen homogenen Arbeitsschritt dar. Die
Aufnahmen wurden – wenn nicht bereits auf solche aufgezeichnet – zunächst auf
hartes Studiotonband überspielt, das die Möglichkeit bot, geschnitten und geklebt
zu werden. Dies geschah tatsächlich mithilfe einer Bandschere aus nicht magneti-
schem Material, mit der die kontinuierlichen Schallaufzeichnungen in Stücke zer-
teilt wurden (Schnitt). Anschließend konnte man die Bandschnipsel auf einer Kle-
beschiene mit geeignetem Tonbandkleber an den Schnittstellen wieder zu einem
Kontinuum zusammenkleben. Bei der Blende wurden auf diese Weise zwei Ton-
bandabschnitte zusammengeklebt, deren einer bei der Aufnahme gegen Ende über
den Summenregler aus- und deren anderer zu Beginn eingeblendet wurde. Oder
man nutzte nachträglich beim Zusammenkopieren zweier Bänder den Summenreg-
ler in entsprechender Weise. Ebenso ließ sich die Mischung im Grunde nur durch
das Zusammenkopieren zweier oder mehrerer Bänder erzielen, indem deren ver-

schiedene Aufnahmen zu einer einzigen Simultanspur zusammenkopiert wurden. Übrigens konnte Walter Ruttmann weit vor der Etablierung des Magnettonbandes dieselben Herstellungsprozesse bereits für sein avantgardistisches Hörstück WEE-KEND nutzen, indem er, der schon seit Anfang der 1920er-Jahre als Filmregisseur experimentierte, die Aufnahmen zu diesem Hörspiel auf Lichttonfilmmaterial anfertigte, das er im Folgenden schneiden und montieren konnte wie konventionellen Film.

Diese produktionshistorische Verbindung von Schnitt, Blende und Mischung hat sich auch heutzutage mit dem Aufkommen digitaler Produktionstechnik weitgehend erhalten, wenn sich die konkreten Arbeitsschritte auch wesentlich vereinfacht haben. Gleichwohl gilt nach wie vor: Ein Schnitt ist eine harte Trennung mitten im Audiomaterial und in der Folge das harte Anstücken einer Folgesequenz; eine Blende ist eine durch Lautstärkenabsenkung harmonisierte Verbindungsstelle zwischen zwei Partien des Audiomaterials; und eine Mischung ist eine akustische Lagerung von zwei oder mehreren Partien des Audiomaterials *parallel* zu einander.

Die landläufige Definition, dass es sich bei Blende, Schnitt und Mischung um die technischen Verfahren zur Herstellung linearer Kontinuität im Hörspiel handle, ist insofern nicht ganz korrekt, denn ein Hörspiel kann auch als kontinuierliche monolithische Inszenierung ohne jeden Rückgriff auf Schnitt, Blende und Mischung produziert werden – was tatsächlich die übliche Herstellungsweise beim frühen Hörspiel war, nach wie vor beim Livehörspiel praktiziert wird und auch bei einigen experimentellen Hörspielen noch zum Einsatz kommt wie etwa dem One-Take-Hörspiel FÜNF FLURE, EINE STUNDE von Luise Voigt. In diesem Fall stellen die drei Techniken keine lineare Kontinuität her, denn eine solche besteht bereits. Des Weiteren ist der Schnitt in erster Linie nicht auf die Verbindung und damit lineare Fortsetzung ausgerichtet, sondern primär und vor allem ein Mittel zur Tilgung von Aufnahmearbeiten, ein Verfahren zu Selektion derjenigen Aufnahmepartien, die überhaupt ins Hörspiel eingehen sollen. Insofern verwandelt der Schnitt im Gegenteil das ursprüngliche sozusagen vertikale bzw. syntagmatische Kontinuum der Aufnahme in ein horizontal-paradigmatisch organisiertes Arsenal an flottierenden Fragmenten, die einer kreativen dramaturgischen Organisation zur Disposition gestellt werden. Damit erzeugt der Schnitt gerade keine Kontinuität, sondern nur eine offene Eventualität; er bricht die homogene Linie der Aufnahme in ein feldförmiges Arrangement aus disjunkten Stücken auf. So kommt es tatsächlich nicht selten vor, dass etwa ein Atmer aus einer Aufnahmesequenz während der Postproduktion an eine ganz andere Stelle versetzt wird, in Bezug auf die er eigentlich keinerlei produktionale Verbindung aufwies, an der er jedoch für die Regie inhaltlich »Sinn« macht, da er hier – bspw. als Index für die Sprachlosigkeit der Figur funktionalisiert – den Aussagegehalt zu liefern vermag, der über alle anderen Verfahren nicht vermittelt werden konnte.

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-