

gelagert. Werden etwa gendertheoretische Fragestellungen zentral gesetzt (vgl. dazu auch Kap. 8.3), müssen die bisherigen Analyseergebnisse auf eine entsprechende Perspektive hin gebündelt werden. So ließe sich etwa bei der Figurenanalyse nach der Prädominanz von heteronormativen Klischees und Stereotypen fragen, entsprechend derer die Figuren konzipiert und konfiguriert sind, und im Weiteren nach der (impliziten) argumentativen Motivation narrativer Sanktionen, d.h. bspw. danach, warum bestimmte (gesellschaftlich unangepasste) Figuren der Geschichte Unglück erleiden oder zu Tode kommen.

Spieleröffnung und Dramaturgie

Wird ein besonderer Schwerpunkt der Analyse auf die spezifische Dramaturgie des Hörspiels gelegt, kommt speziell der Untersuchung der *Spieleröffnung* eine größere Rolle zu. Die Spieleröffnung etabliert meist die narrative Grunddisposition eines Hörspiels und führt die Zuhörenden in dieses ein. Dabei hat sie verschiedene Funktionen. Sie *stellt initial die zentralen Handlungsgrößen und ihre Relationen* vor, also die Figuren und ihre Verhältnisse, die Räume und die räumlichen Zusammenhänge bei schweifender Perzeption, die Zeit und die temporalen Zusammenhänge bei springender Perzeption sowie die Kern-Themen, Probleme und Konflikte, durch welche die Konstituenten der dargestellten Welt dynamisiert werden. Zudem dient sie der Erzeugung einer elementaren *Erwartungsspannung*, durch die das Interesse des Publikums in einem Wechselspiel von Vorausdeutungen und partieller Unabsehbarkeit der weiteren Entwicklung an die Rezeption des Hörspiels gebunden werden soll. Außerdem liefert die Spieleröffnung meist eine erste *generische Orientierung*. Indem sie die zentralen Handlungsgrößen präsentiert, macht sie in gewissem Umfang auch deutlich, welchem Genre das Hörspiel aufgrund bestimmter konventioneller Inhaltsfaktoren zugehört, und liefert dem Publikum damit Hinweise zur korrekten, d.h. adäquaten Rezeptionsweise des Hörspiels. Ob ein Hörspiel Genrekonventionen des Kriminalhörspiels oder des Märchenhörspiels nutzt, wird in der Regel bereits in den ersten Minuten deutlich – ebenso wie, ob es sich um ein Collagehörspiel handelt, das entsprechend einen ganz anderen Rezeptionsmodus von den Zuhörenden verlangt. Außerdem ist unmittelbar in der Spieleröffnung zu hören, welche Sprachform das Hörspiel nutzt und ob es sich eventuell sogar um ein Mundarthörspiel handelt. Daneben sind in der Spieleröffnung häufig bereits die Prinzipien der *segmentalen Gliederung* realisiert, die im Folgenden für die Strukturierung des betreffenden Hörspiels insgesamt verwendet werden. Und nicht zuletzt führt die Spieleröffnung das Publikum auch in die verwendete *Tontechnik* ein und informiert implizit darüber, ob bspw. auf eine monophone oder stereophone Darbietungsform zurückgegriffen wird und wie deren unterschiedliche Möglichkeiten im konkreten Hörspiel zweckbestimmt sind. All diese Aspekte erfassen dramaturgische Entscheidungen, die von der Hörspielleitung getroffen wurden und, nach einer aufmerksa-

men Analyse, in eine Deutung des Hörspiels miteinfließen sollten. En detail ergänzt werden diese jedoch erst durch eine differenzierte Analyse des Discours, der die spezifische Form der *Présentation* der Histoire in einem Hörspiel umfasst.

Die Bereiche von Figurenkonzeption, -konfiguration und -konstellation sind klassische Analysekategorien, siehe dazu u.a. Gräf et al. 2011, 173–178, sowie Pfister 2001, 220–264. Siehe zu den konventionellen Prinzipien der Notation von Figurenkonstellationen Krah 2006, 361–364.

Die topologisch-semantische Raumanalyse auf Basis der Sujettheorie von Lotman 1972a, 300–401, und 1977, 101–117, wurde von Renner 2004 ergänzt, weiterentwickelt und ausdifferenziert; siehe dazu auch Krah 2006, 296–339. Vgl. zu Raum- und Zeitkonzeption speziell im Hörspiel u.a. auch Pfister 2001, 327–381, und Schmedes 2002, 99–103; siehe auch Hoppe 2022.

7.5 Discours

Als »Discours« bezeichnet man die spezifische Form der Präsentation der Histoire in einem Hörspiel. Der Discours liefert also die hörspielspezifische Oberflächenstruktur einer bestimmten Geschichte und weist ganz eigene Möglichkeiten, Verfahren und Phänomene auf, die das jeweilige Hörspiel von Umsetzungen derselben Geschichte in anderen Hörspielfassungen (etwa die TRÄUME von Günter Eich in der 1951 vom NWDR oder in der 2007 vom NDR gesendeten Fassung) oder auch anderen Medien unterscheidet. Solche Discoursspezifika sind unter anderem die Figurenbesetzung, die konkrete sprachliche Gestaltung von Figurenäußerungen, der Einsatz von Musik und Geräuschen, die gewählte Montagepraxis, das Arrangement der akustischen Bestandteile oder die Chronologie der Handlungsabschnitte. Konkrete Unterschiede zwischen Einzelhörspielen oder auch zwischen einem Hörspiel und einer altermedialen Umsetzung werden im Zusammenhang einer hörspielkomparatistischen Untersuchung erfasst (siehe dazu Kap. 9). Dabei sind Discoursaspekte nie reine »Form«, sondern integraler Bestandteil der Gesamtbedeutung eines Hörspieltextes, da bspw., wie bereits angedeutet, die zeitliche Abfolge der Einzelszenen in der Linearität des Hörspiels ganz unterschiedliche Wirkungen hat und auf einer je anderen dramaturgischen Entscheidung beruht. Dasselbe gilt bei der stimmlichen Besetzung der Rollen, die immer auch eine andere Semantik und Wirkung zur Konsequenz hat. Deshalb muss die Analyse des Discours immer mit der Analyse der Histoire verknüpft werden und die systematischen Beziehungen zwischen beiden Bereichen Berücksichtigung finden, um aus der Vielzahl von deren Interaktions-