

se siehe bspw. Linke/Nussbaumer/Portmann 2004, 293–334. Allgemein zum Einsatz der Stimme im Hörspiel und den Implikationen der »körperlosen« Stimme siehe Macho 2006, Schnickmann 2007, Elstner 2010 und Pinto 2012 (Pintos Diktum »Ohne Stimmen, kein (narratives) Hörspiel« (146) ist jedoch fragwürdig) sowie die Beiträge in Hannken-Illjes et al. 2017. Zu den Sprechstilen in Funk und im Hörspiel siehe u.a. die Beiträge in Sendlmeier 2005 sowie Gutenberg 1980, Selting 1995 und – unter diachroner Perspektive – Meyer-Kalkus 2001 und Eckstein 2008. Janson 1976, 4, spricht neben Monolog und Dialog für das Hörspiel noch die wesentlichen »Sprachformen« von Erinnerung, Reflexion, Erzählung und Bericht an. Siehe auch Pfister 2001, 149–219, sowie Krech et al. 1991 und darin besonders den Beitrag von Krech 1991. In kritischer Rezeption lässt sich auch die Publikation von Fähmann 1967 zur charakterologischen Stimm- und Sprechanalyse besonders aufgrund ihrer hochdifferenzierten Betrachtung von Stimme und Sprache noch heute fruchtbar machen; dasselbe gilt für Saran 1907 hinsichtlich der Schallformanalyse. Zum Komplex der Sprache in seiner Bedeutung für das Hörspiel siehe Keckeis 1973, 43–64. Speziell zum Einsatz und der Gestaltung der Stimme im Neuen Hörspiel siehe Kottkamp 2001. Eine Typologie des Hörspieldialogs erarbeitet Vielhauer 1999. Zu Sprechen und Sprache im Hörspiel siehe auch Schwitzke 1963, 198–207, und – für eine semiotische Bewertung – Fischer-Lichte 1983, 31–47. Stereotypisierendes Sprechen ist grundsätzlich nichts Hörspielspezifisches, sondern findet sich etwa früh auch im (Zeichentrick-)Film, wo es erste wissenschaftliche Aufmerksamkeit erfuhr; siehe u.a. Davé 2005 und 2013, Lehman 2007, passim, sowie Needham 2009. Speziell zu stereotypisierendem Sprechen im Hörspiel siehe die Beiträge in Heilmann 1995, Schenker 2022a, 203f., und 2022b sowie Lehnert 2022.

6.3 Geräusch

Installiert die Stimme im Hörspiel die Figur und vermittelt die Sprache in der Regel das Gros der Informationen und Semantiken, so liegt die Hauptaufgabe des *Geräusches* meist darin, die Objekte der dargestellten Welt zu manifestieren, die diegetische Räumlichkeit zu evozieren und konkrete Handlungsverläufe akustisch zu illustrieren. Ein Vogelgezwitscher beim dezenten Hintergrundrauschen des Windes, ein gleichmäßiges Wellenschlagen, das Stampfen und Zischen von Fabrikationsanlagen, das Brausen und Hupen von Autoverkehr – all das sind einfache Beispiele für die Etablierung von Räumlichkeit anhand von Objektgeräuschen, vor deren Szenerie sich ein Gespräch entfalten kann, das dann eine relativ klare räumliche Verortung besitzt. Doch in gleicher Weise wie Wörter Konnotationen tragen können, sind meist auch Geräusche mit recht stabilen assoziativen Nebenbedeutungen versehen,

die aufgrund einer längeren kulturellen bzw. einer hörspiel- oder gar genrespezifischen Konventionalisierung als semiotisches Substrat zur Verfügung stehen. Das Wellenrauschen – sofern es nicht übermäßig und nicht durch das Heulen von Wind begleitet ist, wobei es dann oft Naturgewalt und Gefahr konnotiert – trägt so bspw. die sekundäre Semantik von »Natur«, »Ruhe«, »Abgeschiedenheit«, »Erholung« und »Entspannung«. Der Verkehrslärm dagegen besitzt eine gleichsam inverse Sekundärsemantik mit Deutungsräumen wie »Urbanität«, »Hektik«, »Stress«, »Umweltzerstörung« und »Gesundheitsgefährdung«.

Neben solchen konstanten, clusterartigen und stetigen Geräuschen, die wie ein akustischer Teppich den Hintergrund einer Szene im Hörspiel auskleiden und daher auch als *szenische Geräusche* bezeichnet werden können, stehen sogenannte *Einzelgeräusche*, die kompakt, diskret und eigenständig sind, sich also analytisch problemlos isolieren und einem einmaligen Geschehen zuordnen lassen. Meist sind solche Einzelgeräusche akustisches Ergebnis von Figurenhandlungen und entsprechend dazu eingesetzt, das nicht visuell vermittelbare Tun der Figuren darzustellen. Das Klatschen mit der Hand, der Knall eines Pistolenschusses, das Quietschen einer Türe, das krachende Aufschlagen eines umstürzenden Bücherregals, aber auch repetitive Einzelgeräusche, wie bspw. Hammerschläge oder Schritte, machen direkt nachvollziehbar, dass etwas in der Szene passiert, eine Handlung vollzogen wird oder sich ein Geschehen vollzieht.

Einzelgeräusche sind dabei häufig in szenische Geräuschzusammenhänge oder -flächen eingebettet. So wie im Theater ein Bühnenbild die Szenerie, in der die Handlung stattfindet, definiert und Einzelrequisiten zur Katalyse der Handlung dienen, so stellen die szenischen Geräusche im Hörspiel den Hintergrund bereit, vor dem die Handlung mittels Einzelgeräuschen vergegenständlicht wird. Dabei kann auch auf eine komplexe akustisch-atmosphärische Geräuschdramaturgie zurückgegriffen werden, bei der durch eine geschickte Nutzung von Stereopositionen, Mikrofondistanz und Raumklang ein akustischer Hintergrund, von einem Mittel- und einem Vordergrund unterschieden wird. Sehr differenziert wird das etwa in Guido Gin Koster *JERUSALEM. DESAFINADO* getan, wo in einer Szene bspw. das Stadtbild Jerusalems mit Stimmengewirr, Straßengeräuschen etc. als Hintergrundatmosphäre aufgebaut wird, während sich die Figuren im Vordergrund unterhalten – bis plötzlich im Mittelgrund ein Telefon klingelt, zu dem eine der Figuren hinget, es abhebt und hineinspricht, während das Gespräch im Vordergrund bis zu dem Punkt weitergeht, an dem die zurückgetretene Figur vom Telefon aus in den Vordergrund ruft: »Schatz, sie können deine Mutter heute nicht begraben. Die Totengräber streiken!« (siehe dazu auch Kap. 10.1).

Analytisch lassen sich Geräusche nach verschiedenen Hinsichten betrachten. An erster Stelle steht sicher die jeweilige *Prägnanz*, also die Frage nach der Eindeutigkeit eines Geräusches. Gehört das Quietschen einer alten Türe sicher zu den prägnantesten, eben weil auch durch zahllose Verwendungen extrem konventionalisierten Ge-

räuschen des Hörspiels, besitzt das bereits besprochene Schlittern der Pistole über den Boden in *INSCHALLAH, MARLOV* eine sehr geringe Prägnanz. Kann das Türquietschen für sich alleinstehen und als vollgültiges akustisches Zeichen für ein bestimmtes Geschehen (Tür schwingt im Wind) bzw. eine Handlung (Figur öffnet Türe) fungieren, sind im andern Fall unbedingt zusätzliche kontextuelle Zusatzinformationen notwendig, damit der semantische Gehalt des Geräusches für die Zuhörenden geklärt wird. Die Bedeutung von unprägnanten Geräuschen ist daher syntagmatisch sehr stark vom Kontext des jeweiligen Hörspiels abhängig und kann besonders durch sprachliche Ergänzungen weiter ambiguisiert bzw. desambiguisiert, also hinsichtlich seiner möglichen Bedeutung erweitert bzw. präzisiert werden. Anders betrachtet könnte man bei prägnanten Geräuschen auch von visuell orientierten Geräuschen sprechen, denn ihre Funktion liegt in erster Linie darauf, dass die Quelle des Geräusches beim Hören des Geräusches im Bewusstsein des Publikums als klares Bild entstehen soll. Exakt deshalb müssen die Geräusche eine hohe akustische Prägnanz aufweisen und klar von anderen Geräuschen unterscheidbar und für sich erkennbar sein. Funktionalisiert wird also insbesondere der Wiedererkennungseffekt der Geräusche, ihre akustische Plastizität und wortwörtliche Anschaulichkeit, während wenig prägnante oder gar autonome Geräusche in ihrer bloßen abstrakten Materialität erscheinen und keine definitive kognitive Anbindung an eine konkrete Geräuschquelle erlauben. Bei ihnen wird der Eigenwert des Geräusches, seine Materialität, seine Abstraktheit und Referenzlosigkeit funktionalisiert.

Ergänzend zur Prägnanz von Geräuschen lässt sich auch nach deren spezifischer *Artikulationsform* fragen. So kann ein Geräusch bspw. gedehnt sein, dadurch überlappend, diffus, unklar in seiner Ausbildungs- bzw. Konturierungsrichtung, deshalb semantisch vag, daher spannungsbildend, beunruhigend, eventuell sogar unheimlich, zeitklammernd und daher raumfüllend. Es kann aber auch umgekehrt kurz, daher klar konturiert, leicht erfassbar, ausdefiniert, akzentuierend, eventuell gliedernd und systematisierend durch Wiederkehr, dadurch orientierend und stabilisierend sein. Je nach der Charakteristik eines Geräusches stehen also bereits auf elementarster Ebene Grundsemantiken und Funktionalisierungsansätze zur Verfügung, die in einem Hörspielsegment gezielt eingesetzt werden können, etwa, um durch ein Cluster diffuser Geräusche eine unheimliche Stimmung zu induzieren oder zu verstärken. Auch in Form des Gegensatzes von quasi stehenden Geräuschen (bspw. kontinuierliches Autobahnrauschen) gegenüber progredienten oder dynamischen Geräuschen, die sich entwickeln und bspw. auf verschiedene Tonhöhen anschwellen und wieder verebben (bspw. Wellenrauschen), kann die Artikulationsform von Geräuschen zum Ansatzpunkt semantischer Funktionalisierung werden. Der Eindruck, der sich – gerade auch in der Musik, aber wie immer ähnlich in jeder akustischen Klangkunst – mit stehenden Geräuschen oder Klängen erzeugen lässt, ist der einer Suspension von Zeit, als wäre alles zeitliche Verfließen arretiert und Geschehnisse, die mit einer solchen akustischen Hülle umgeben sind,

ins Zeitlose, Ewige transzendiert. Dieser Umstand ergibt sich insbesondere daraus, dass stehend klingende Töne oder Geräusche in ihrem stetigen Forttönen keine Gliederung, keine signifikante Modulation, keine auffällige Metrik oder Tonhöhenveränderung etc. aufweisen, also keine Abschnitte erkennen lassen, die es den Zuhörenden ermöglichen würden, definitive Übergänge festzustellen. Die kontinuierliche Schallwelle wirkt deshalb der Empfindung chronologischen Vergehens entgegen, hebt diese auf und ersetzt sie durch den Eindruck von Stillstand. Barry Bermange hat in seiner Hörspielcollage *RADIOVILLE METROPOLIS LONDON*, für die er 1987 den Karl-Sczuka-Preis erhielt, vor allem solche Wanderwellengeräusche eingesetzt. Dies geschah bei ihm wohl vor allem deshalb, weil diese Geräusche in natürlicher Umgebung nicht anzutreffen und also ein Spezifikum sind von menschlich überformten und strukturierten Räumen, wie eben der von Bermange portraitierten Großstadt.

Die *Quelle* oder Herkunft eines Geräusches lässt sich entsprechend dessen Prägnanz bzw. infolge desambiguierender Zusatzinformationen bestimmen. Zwischen kann von einem Vogel stammen, ein Schlag kann von der Faust einer Figur herrühren, ebenso sind Schritte oder ein Kratzen des Kopfes möglicherweise von einer Figur verursacht. Der Knall stammt dagegen vielleicht von einer Pistole, von einem Feuerwerkskörper oder einem Flugzeug, das die Schallmauer durchbrochen hat. Die Frage danach, ob ein bestimmtes Geräusch direkt von einem Menschen verursacht wurde oder nicht, wie sie besonders durch die Hörspielsemiotik von Götz Schmedes als relevant etabliert wurde, ist daher eine knifflige, da im Hörspiel häufig sozusagen abgeleitet menschverursachte Geräusche Verwendung finden. Die Pistole schießt in aller Regel nicht selbst, sondern wird von einem Menschen abgefeuert; ebenso beschleunigt ein Flugzeug in aller Regel nur infolge menschlicher Einflussnahme auf Überschallgeschwindigkeit. Gerade solche abgeleitet menschverursachten bzw. sekundär menschlichen Geräusche sind aber im Hörspiel häufig zu finden, da sie sehr prägnant akustische Informationen über ein Objekt, dessen Verwendung und dessen Verwendende zusammenführen: Das Kratzen eines Bleistifts über Papier etwa, wie es in Frank Witzels *DIE APOKALYPTISCHE GLÜHBIRNE* immer wieder hörbar wird, gibt als Schallphänomen Aufschluss über eine (mehr oder weniger) intellektuelle Betätigung einer Figur, da es das Notieren von Gedanken akustisch fassbar macht. Zugleich informiert es kursorisch über die Ausstattung des Raumes, in dem das Schreiben stattfindet, über die Gewohnheit der schreibenden Figur, über deren technischen Stand bzw. Präferenzen etc. Wird in Jan Peters und Marie-Catherine Theilers *ZEITLOCHBOHRVERSUCHE* das im Grunde selbe Geschehen des Gedankenprotokollierens dagegen durch Klappern einer Computertastatur sowie computerspezifische Systemsounds illustriert, wird damit u. a. eindeutig eine ganz andere Figurenzeichnung angestrebt. Allein zu fragen, ob das Geräusch direkt oder nicht direkt von einem Menschen verursacht wurde, greift daher deutlich zu kurz und ist folglich als Analyseergebnis unzureichend.

Besonders kompliziert wird es, wenn man die *Originalität* des Geräusches mit in Betracht zieht. Es lässt sich hierbei eine semiotisch relevante Dreiteilung vornehmen. Die sogenannten *O-Töne*, also Originaltöne, besitzen meist Dokumentcharakter, bilden ein konkretes Schallereignis also in seiner historischen Spezifik akustisch ab. Dieser Dokumentcharakter kann herangezogen werden, um Authentizität zu simulieren und/oder eine Beglaubigung bzw. Bestätigung der jeweiligen Hörspielinhalte und vor allem -aussagen abzuleiten. Einen entsprechenden Gebrauch macht etwa das Hörspiel *DIE SICHERHEIT EINER GESCHLOSSENEN FAHRGASTZELLE* von Thilo Reffert bei der hörspielerischen Rekapitulierung der persönlichen Mauerfall-Erlebnisse des Autors. Die Diskussion darüber, was als O-Ton gelten kann, hat unterschiedliche Standpunkte hervorgebracht. Mitunter wird unterschieden zwischen *echtem O-Ton*, worunter ein durch Interviews, dokumentarische Aufnahmen, Mitschnitte etc. gewonnenes und oft auch archivarisches Tonmaterial fällt, und *inszeniertem O-Ton*, der die Charakteristika von echtem Originalton – historischer (Material-)Klang, improvisiertes Sprechen, Nebengeräusche etc. – lediglich fingiert. Im Hörspiel *LARGOSCHMERZEN* wird ausgiebig mit fingiertem O-Ton gearbeitet. In diesem Stück findet sich unter anderem auch folgendes fingierte Radiointerview:

Moderator: Herr Schlimmohr, was würden Sie denn sagen... [Atmet.] wann hat der Horrortrip angefangen, warum hat er angefangen und – äh, ja, was soll er eigentlich?

Schlimmohr: Ja, das is mir alles egal.

Moderator: Ach... das ist Ihnen alles egal? Öh... oke! Häh, hä... ah so... Mm, das führt jetzt das Gespräch'n bisschen in so ne Sackgasse. Hm... vielleicht sagen Sie doch mal generell, äh, was ist für Sie »Horror«?

Schlimmohr: Ja, das's schon schlimm... Horror...

Moderator: So?

Schlimmohr: [Atmet.] Bwwehm... du also... Horror – das is halt... wemma des... des is halt schlimm... Ja. [Atmet.] Und deshalb hab ich mich »Schlimmohr« genannt, weil es reinpasst. Mehr war das nich, da war nich viel Konzept.

Moderator: Da war nich viel Konzept... [Seufzt. Halbes Lachen.] ja... [Atmet.] Das klingt doch, äh... frisch und... neu und eben auch spontan gemacht! Eben... [Seufzt.] nicht ausgedacht. Äh... das find ich... äh... find ich...

Im Kontext des Neuen Hörspiels wurde dagegen vielfach die Meinung vertreten, echter O-Ton sei nur dann gegeben, wenn die Aufnahmen quasi im Geheimen erfolgt sind, da andernfalls das Bewusstsein um das Mikrofon und die Aufnahmesituation dazu führte, dass sich die Sprechenden in der Rolle von Sprechenden »auf das Band hin« äußern – und damit eine unauthentische Sprache und Meinung präsentieren. Mauricio Kagel hat daher seine Hörspielcollage *EIN AUFNAHMEZUSTAND* aus Material angefertigt, das entstand, als er sechs Musiker und Sprecher zusam-

men mit seiner Tochter unter dem Vorwand von Mikrofontests in ein Studio einladend und dann aus dem entstandenen Material für das eigentliche Stück gerade nebensächliche Aussagen, Fragen und Antworten, Musik- und Erzählimprovisationen, Stimmübungen und -vorbereitungen, Nebengeräusche, spontane Äußerungen und Gespräche, Lachen, Husten etc. genutzt.

Andererseits gibt es die mit den O-Tönen verwandten Objekt- bzw. *Atmos(phären)*-Geräusche, die ähnlich den O-Tönen von einem konkreten Objekt hervorgerufen werden, jedoch keinen streng referenzialisierenden Dokumentcharakter besitzen. Ihre Funktion besteht in erster Linie darin, Handlungsräume auszugestalten, inhaltlich zu definieren und zu strukturieren. Sind bspw. Vogelgeräusche, das Rauschen eines Bachs und das Knirschen von Schritten auf einem Kiesweg zu hören, wird dadurch zunächst die akustische Geräuschkulisse einer Szenerie illustriert, die – im engen Sinne – »Atmos(phäre)« genannt wird. Zugleich erfährt das Publikum aufgrund der denotativen Prägnanz der Geräusche, dass die geschilderte Situation offenbar in einem Außenraum – und genauer: in einem (in Form des Kieswegs leicht modifizierten) Naturraum stattfindet. Und drittens kann durch eine effektive Nutzung der Stereopositionen diese akustische Landschaft gleichsam kartografiert werden, etwa nach dem Prinzip: links fließt der Bach, in der Mitte läuft der Kiesweg, auf welchem auch die Figur (in Begleitung der Wahrnehmungsinstanz) geht, und rechts scheint ein Wald oder Gehölz mit Vögeln zu sein.

Neben O-Tönen und *Atmos* stehen drittens die *Geräuschimitationen*, die – meist ganz offenbar – künstlich erzeugt sind und einem Objekt bzw. einem Geschehen hörspielkontextuell zugewiesen werden, ohne dass sie diesem natürlicherweise zugehören würden. Geräuschimitationen und -illustrationen können entweder durch Musikinstrumente oder andere Klangwerkzeuge analoger wie digitaler Art erzeugt werden und sind entweder realen Objektgeräuschen nachgeahmt oder entsprechend einer bestimmten insinuierten Homologie gebildet. Wenn Pinocchio's Nase bspw. zum Geräusch eines Kolbenflöteneffekts wächst, dann hat diese Geräuschillustration an sich keine reale Vorlage, da in Wirklichkeit weder eine Nase mit der Geschwindigkeit wächst wie in Carlo Collodis Geschichte noch Wachsen grundsätzlich überhaupt ein Geräusch erzeugt – gleichwohl macht sie das Geschehen durch Homologie zur Tonhöhenveränderung des Instruments akustisch anschaulich. Als weiteres Beispiel kann auf Sergej Prokofjews »Peter und der Wolf« verwiesen werden, wo u.a. Peter akustisch das Tor öffnet und hinaus auf die große grüne Wiese tänzelt, wobei sowohl der Hopsersschritt des Jungen imitiert als auch das Geschehen insgesamt illustriert wird. Eine Extremform solcher Geräuschillustrationen und -imitationen ist sicher das aus dem Animationsfilm übertragene Prinzip des sogenannten *Mickeymousing*, bei dem jede Bewegung der Figuren mit einem extrem karikierenden Effekt in Musik eingeschmolzen wird. Der sich dabei

ergebende komische Effekt wird gleichwohl in reduzierter Form auch im Hörspiel und speziell im Kinderhörspiel immer wieder genutzt.

Es muss daher immer auch nach dem *Bedeutungsraum* eines Geräusches gefragt werden, sprich: nach seiner denotativen Bedeutung sowie eventuell nach seiner konnotativen oder gar symbolischen Verwendung. Denotative Geräusche, wie das Geräusch von Schritten (auf Asphalt, auf Schnee, auf Parkett, in einer Eingangshalle, in einem engen Zimmer etc.), weisen ikonisch und/oder indexikalisch direkt auf eine bestimmte Geräuschquelle (Figur/Objekt/Handlung) hin, beziehen sich auf diese und bezeichnen diese dadurch. Konnotativ erweiterte Geräusche tragen dagegen eine ergänzende Zusatzbedeutung, die entweder auf vorausgehender konventioneller oder auf innerhalb des Hörspielzusammenhangs neu etablierter symbolischer Kodierung basieren. Konventionell wäre das etwa bei manchen denotativen Geräuschen der Fall, die eine individuelle Charakteristik besitzen, d.h. die von einer einzigen, ganz bestimmten Quelle stammen, auf welche sie entsprechend hinweisen können und zugleich vor allem den topografischen Kontext zu indizieren vermögen. Beginnt ein Hörspiel bspw. mit den markanten Schlägen von Big Ben im Elizabeth Tower, so wird dadurch wie nebenbei nicht nur darauf hingewiesen, dass Big Ben zu hören ist, sondern zudem eine Zeit- wie auch eine Ortsangabe gemacht. Auf Basis kulturellen Allgemeinwissens wird den Zuhörenden sofort klar, dass die im Folgenden präsentierte Handlung im Zentrum von London spielt und zwar zu einer – je nach der Glockenschlagzahl – exakt bestimmten Tageszeit. Aber auch ein eher generisches Geräusch wie bspw. Wellenrauschen trägt eine konventionelle Kodierung, sofern sich der Bedeutungsgehalt im Rahmen der bereits genannten Semantik von »Natur«, »Ruhe«, »Abgeschiedenheit«, »Erholung« etc. bewegt. Wird es jedoch wie etwa in Christoph Buggerts *DER BLAUE VOGEL* verwendet, wo es stets die Hintergrundatmosphäre für den Dialog zwischen zwei Figuren bildet, von denen die eine tot und die andere geisteskrank ist, wird eine ganz eigene, hörspiel-spezifische Symbolik des Wellenrauschens erstellt. Diesen symbolischen Gehalt bei Buggert ganz auszudeuten, ist dann nur auf Basis einer eingehenden Analyse des Hörspiels möglich, bei der man dann feststellen muss, dass der Meeresstrand jener Ort war, an dem sich die beiden Zentralgestalten des Hörspiels zum letzten Mal begegnet sind, an dem es zu einem sexuellen Übergriff kam, infolge dessen sich die eine Figur vermutlich absichtlich im Meer ertränkt hat, was die psychische Destabilisierung der anderen Figur bedingte, die daraufhin immer wieder in einem irrealen Vorstellungsraum in einen mentalen Gesprächsaustausch mit der Ertrunkenen tritt, wobei die Hintergrundatmosphäre durch den gleichförmigen Wellenschlag des schicksalshaften Meeres gebildet wird.

Mitunter können denotative Geräusche auch durch eine spezielle Verwendung einen symbolischen Charakter bekommen. So findet sich in Jan Neumanns *ZEIT SEINER LEBENS* folgende Passage, die mit dem Tippgeräusch einer Schreibmaschine unterlegt ist:

UK-Stellung des Gefolgschaftsmitgliedes Baumeister, Friedrich Wilhelm ist abgelehnt worden. Eine Wiederholung des Antrages auf UK ist zwecklos, da mit seiner baldigen Einberufung gerechnet werden kann. Dem Genannten darf keinesfalls Mitteilung gemacht werden. Heil Hitler, Lehmann.

Das Tackern der Schreibmaschine wird im Verlauf der vorgelesenen Briefpassage zunehmend dumpfer, ehe es – bereits zuvor allmählich überblendet – nach »Lehmann« völlig durch das akustisch äußerst ähnliche Tackern von Maschinengewehrsalben abgelöst wird. Die symbolische Zusatzbedeutung, die das Schreibmaschinengeräusch dadurch erhält, ist recht eindeutig: Lehmann, der über den Antrag auf Unabkömmlichstellung (»UK-Stellung«) des Wehrpflichtigen Friedrich Wilhelm Baumeister zu entscheiden hatte und damit darüber befinden konnte, ob dieser in den Krieg geschickt oder noch zurückgestellt werden sollte, optiert für Ersteres und ist – als sogenannter »Schreibtischtäter« – damit für die Kriegsendung der Figur Baumeister verantwortlich. Lehmanns Getippe auf der Schreibmaschine bedeutet für Baumann eine existenzielle Entscheidung. Übrigens: So originell konkret diese symbolische Anreicherung des Geräusches erscheint, so wurde die in ZEIT SEINES LEBENS realisierte Form der Tonüberblendung bereits 1949 von Béla Balázs (1976, 201) in seinem filmtheoretischen Werk »Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst« konzeptionell antizipiert – mit dem Unterschied, dass bei ihm das Klopfen eines Morseapparats anstelle der Schreibmaschine stand.

Nicht zuletzt gibt es rein *symbolische Geräusche*. Das sind entweder Geräusche mit extrem unscharfer Kontur, die daher im Grunde semantisch völlig unklar und entsprechend leicht von einem Hörspiel ad hoc mit neuer Semantik ausgestattet werden können, oder aber künstlich erzeugte bzw. elektroakustisch verfremdete Geräusche, die entweder keinerlei konkrete Quelle in der Realität haben oder mehr erkennen lassen und daher akustisch auch keine offensichtliche Anbindung an ein bestimmtes Objekt bzw. eine bestimmte Handlung nahelegen. Eines der bekanntesten rein symbolischen Geräusche dieser Art ist sicher das Zaubergehör, das in den BIBI-BLOCKSBERG-Hörspielen immer dann ertönt, wenn die magisch begabte Hauptfigur einen Zauberspruch gesagt und mit »Hex, hex!« in Kraft gesetzt hat. Dieses Geräusch wurde vor 40 Jahren von Carsten T. Brüse, dem Tonmeister u. a. dieser Hörspielserie, eigens für die Bibi-Blocksberg-Hörspielproduktionen geschaffen, indem er das Geräusch eines Schellenbaums mit einer Verzögerung verfremdete und auf Tonband aufzeichnete. Die ursprüngliche Quellzugehörigkeit ging mit dieser elektroakustischen Überarbeitung verloren und war damit frei, um hörspielintern mit einer neuen symbolischen Bedeutung besetzt zu werden. Seither bedeutet dieses akustische Zeichen: Bibi Blocksberg zaubert – und das allein aufgrund der spezifischen Kontextualisierung in den Hörspielen.

Damit sind zwei weitere Differenzierungsmöglichkeiten von Geräuschen bereits angeschnitten, nämlich die Unterscheidung zwischen natürlichen, elektro-

akustisch bearbeiteten und synthetischen Geräuschen und die zwischen realen und irrealen Geräuschen. Hinsichtlich des *Bearbeitungsgrades* ist zu sagen, dass in heutigen Hörspielproduktionen tatsächlich kaum noch Geräusche verwendet werden, die nach ihrer Aufzeichnung nicht in irgendeiner Art elektroakustisch nachbearbeitet wurden, etwa um ihre Prägnanz zu steigern, ihren Klang zu optimieren etc. Diese erste Unterscheidung betrifft auch weniger De-facto-Zustände, als vielmehr die rezeptive Wirkung. Es ist bei der Analyse also auch weniger danach zu fragen, ob dieses oder jenes Geräusch bei der Produktion elektroakustisch nachbehandelt wurde, als mehr, ob das Geräusch eine entsprechende akustische Charakteristik aufweist bzw. erkennen lässt, sprich: Klingt dieses Geräusch so, wie es in Bezug zu einer natürlichen Wahrnehmungssituation erwartbar wäre, oder sind offenbare synthetische Klangveränderungen festzustellen? Denn nur dann, wenn unmittelbar und definitiv registriert werden kann, dass eine bestimmte Veränderung vorgenommen wurde, kann diese Veränderung auch als Symptom, d.h. als Anzeichen für eine bestimmte weitergehende Semantisierung wahrgenommen werden. Der zeichenhafte Aspekt eines Geräusches kann nur dann semiotisch wirksam werden, wenn er schlicht und einfach von den Rezipierenden bemerkt wird. Nur wenn, wie gegen Ende von Robert Webers *DIE GEHEIMEN PROTOKOLLE DES SCHLOMO FREUD*, die akustischen Signale einer offensiven elektroakustischen Manipulation unterzogen werden, kann das Publikum feststellen, dass hier etwas nicht der normalen Klangwelt des Hörspiels entspricht, d.h., dass hier in der dargestellten Welt etwas nicht stimmt. Und diese Abweichung vom normalen Klangbild kann dann zum Anknüpfungspunkt für eine spezifische Aufladung werden, die die Zuhörenden aufgrund weiterer kontextueller Hinweise deuten müssen – bei Robert Webers Hörspiel wird das recht klar, denn die Figuren selbst bemerken, dass hier etwas ganz und gar nicht stimmt, und sagen Folgendes:

Kommissar: Sagen Sie, spüren Sie das auch? Alles ist plötzlich so merkwürdig...

Polizistin: Was...? Chef, Sie... Da ist... Sie, Sie verschwinden!

Kommissar: Sie ebenfalls! Was... was geschieht mit uns?! Ich... ich kann durch die Wände sehen! Die Stadt... alles... alles löst sich auf!

Dieses Beispiel zeigt jedoch auch, dass der *Realitätsgrad* der Geräusche zwar oft stark, aber nicht determinativ von ihrem elektroakustischen Bearbeitungsgrad abhängt. Ein produktionell stark akustisch überformtes Geräusch weist zwar oft darauf hin, dass es nicht der Sphäre intradiegetischer Realität angehört, doch ist dieser Zusammenhang keineswegs zwangsläufig. In einem fantastischen Hörspiel wie dem von Robert Weber ist im Gegenteil die Verzerrung der Akustik Hinweis auf die intradiegetisch tatsächliche Veränderung der dargestellten Welt und sozusagen diegetische Folge aus der Verzerrung der gesamten diegetischen Realität. Das die Figurenäußerungen begleitende, sich intensivierende, wabernd-hallende Geräusch

ist, auch wenn es vollkommen synthetischen Produktionsursprungs ist, gerade kein irreales Geräusch, sondern – so macht das Hörspiel implizit deutlich – eben das intradiegetisch reale Klangphänomen, das sich ergibt, wenn man leichtfertig mit verschiedenen Realitäts- und besonders auch Zeitebenen verfährt. Insofern ist es bei der Bewertung des Realitätsgrades von Geräuschen immer angebracht, das jeweilige erzählhierarchische Niveau zu berücksichtigen und in Entsprechung dazu und zu dem zugehörigen Modell von Realität zu befinden. Irreal sind dann nur Geräusche, die auch in der Bewertung der jeweiligen Instanzen der Erzählung als solche rangieren, bspw. ein Geräusch, das nur eine Figur wahrnimmt, die anderen Figuren jedoch nicht, wodurch es etwa zum Hinweis für die geistige Unzurechnungsfähigkeit dieser Figur werden kann. Auch hier muss jedoch immer in Übereinstimmung mit dem einzelnen Hörspiel beurteilt werden, denn nur, weil ein Geräusch synthetisch erzeugt ist und die Figuren, wie etwa in Günter Eichs fünftem Traum seiner TRÄUME dieses Geräusch ignorieren, heißt das nicht, dasselbe auch tatsächlich nicht existent bzw. intradiegetisch irreal ist.

Bezieht man die diegetische Ebene bei der Beurteilung von Geräuschen mit ein, kann es auch sein, dass man auf sogenannte *autonome* Geräusche trifft, also Geräusche, die weder eine denotative noch eine konnotative Bedeutung für die dargestellte Welt bzw. in dieser haben, da sie einen unprägnanten abstrakten Klang besitzen und auch durch den intradiegetischen narrativen Hörspielzusammenhang nicht kontextualisiert werden. Solche Geräusche sind meist auf der abstrakten Erzählebene angesiedelt, haben also keinen unmittelbaren Bezug zur dargestellten Handlung, sondern eine Funktion bei der Darstellung und Vermittlung eben dieser Handlung durch die Erzählinstanz. Anstatt ein konkretes Inhaltelement des Hörspiels zu sein, dienen solche Geräusche meist syntaktischen Zwecken, etwa zur Gliederung von Erzählabschnitten, zur akustischen Markierung von strukturellen Untereinheiten des Hörspiels oder auch zur symbolischen Bewertung von Figuren und/oder deren Handlungen. Sie haben damit oft Strukturierungsfunktion und sollen die Zuhörenden innerhalb des Hörspiels, seiner Teile und Untereinheiten orientieren und Enden sowie Neuansätze markieren. In dem bereits angesprochenen Hörspiel ZEITLOCHBOHRVERSUCHE etwa führen die Hauptfiguren Listen und Protokolle und hierbei werden autonome Geräusche, die an konventionelle Computersystemsounds erinnern, immer an Stellen in diesen Protokollen verwendet, an denen die Figuren Absätze einfügen, einen neuen Gedankenpunkt setzen und nach einer Unterbrechung weiterschreiben. Diese Geräusche erscheinen auf diese Weise wie akustische Aufzählungszeichen, also wie ein klangliches Analogon zu Stichpunkten oder Gliederungspunkten in den an sich grafischen Texten, welche die Figuren im Hörspiel anfertigen. Wird ein solcher Gebrauch autonomer Geräusche systematisch ausgebaut, um wiederkehrende Handlungen, Figuren, Orte oder Situationen damit zu bezeichnen und auszuweisen, werden die Geräusche zu einem leitmotivischen Ausdrucksmittel, das eine syntaktische Funktion für die Koordination des

gesamten Stücks erfüllt. In Claudius Lünstedt *KRIEGER IM GELEE* bspw. werden auf diese Art den drei Hauptfiguren Mervin, Martin und Katrin jeweils bestimmte Instrumente zugeordnet, nämlich Trommel, Klavier und Cello, denen Geräusche entlockt werden, indem u. a. ein Ball auf ihre Schwingungsmembran, Tastatur bzw. Saiten fallen gelassen wird. Dasselbe Ereignis – die Entführung des Jugendlichen Mervin durch den psychisch gestörten Martin unter Kenntnisnahme der Unbeteiligten Katrin – wird nacheinander aus den drei Perspektiven von Opfer, Täter und Zeugin berichtet. Dabei werden die drei Instrumente durch einen spezifischen geräuschbildenden Gebrauch genutzt, um vor allem Erregungs- und innere Gefühlszustände der Figuren zu versinnbildlichen und sind dabei direkt mit den Figuren koordiniert. Zugleich wird jeweils eine Art kurzes Solo des jeweiligen Instruments genutzt, um dadurch anzuzeigen, welche Figur im anschließenden Abschnitt ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt wird.

Siehe allgemein zum Komplex Geräusch und Klang u. a. Schafer 1988, die Beiträge zum Thema »Soundscapes« in Bredella/Dähne 2013, die Beiträge in Schmidt 2014 sowie Stahl 2022. Siehe speziell zur Klangtextpraxis von Heiner Goebbels in Souksengphet-Dachlauer 2010. Zur beschriebenen Wirkung des Außerzeitlichen und Atemporalen von stehenden Klängen vgl. die Feststellung von Houben 1992, 98, in Bezug auf die »Harmonies« (1967) von György Ligeti.

Von der Anfangszeit bis in die 60er-Jahre hinein dominierte im deutschen Sende- raum die Präferenz des literarischen Worthörspiels. Der Einsatz von Geräuschen – seien sie nun illustrativ, symbolisch oder sonst wie funktionalisiert – wurde entsprechend eher verpönt und gemieden; vgl. bspw. Schwitzke 1963, 228: »Der beste Gebrauch von Musik und Geräusch im Hörspiel ist geschehen, wenn die Hörer am Ende meinen, weder Geräusch noch Musik gehört zu haben – oder aber, wenn sie Geräusch und Musik gehört zu haben glauben, obwohl nichts dergleichen verwendet wurde.« Essentialistisch besprochen wird der Geräuscheinsatz im Hörspiel von Schwitzke 1963, 216–222; als Gegendarstellung siehe Knilli 1961, 25–30. Vowinckel 1995 ordnet die verschiedenen Standpunkte historisch ein. Zur frühen Praxis der Herstellung von Hörspielgeräuschen vgl. Enkel/Schütz 1954. Zur semiotischen Betrachtung des Geräusches siehe Fischer-Lichte 1983, 164–168, und Schmedes 2002, 77–79. Stumpf 1883 hat in seinem Werk auf Basis physiologisch-philosophischer Forschungen Grundlegendes zur Rezeptionsästhetik, Wahrnehmung, Beurteilung und Bezeichnung von Tönen und Tonfolgen zusammengetragen, das auch für die Analyse und Verbalisierung musikalischer Phänomene Relevanz hat. Speziell, was den O-Ton anbelangt, unterscheidet Klaus Schöning (1974b, 4) das verwendete Audiomaterial zunächst entlang des Vektors »offiziell-inoffiziell« in zwei Gruppen, nämlich einerseits in die Kategorie der O-Töne, die im Kontext offizieller Medienbe-

richterstattung (Radio/Fernsehen) entstanden sind und deren Sprecher in der Regel bekannte Persönlichkeiten sind, und andererseits in die Kategorie der O-Töne, die in nichtoffiziellen bzw. nichtöffentlichen Zusammenhängen entstanden sind und deren Sprecher meist auch unbekannt sind. Vowinckel 1995, 200, hat jedoch darauf hingewiesen, dass sich diese Einteilung nicht für Hörspiele eignet, die primär mit O-Tönen von Umweltgeräuschen arbeiten, da sich diese »der Polarisierung öffentlich/nicht öffentlich oft entziehen«, und auch Hörspiele, die sowohl offizielle wie inoffizielle O-Töne in einer Mischung aufweisen, ließen sich mit der Definition von Schöning schwerlich fassen; siehe insgesamt ebd., 199–207. Vgl. zur O-Ton-Diskussion auch Scharang 1973, Volkmer 2000, 65f. u. ö. sowie die Beiträge in Maye et al. 2007. Speziell was das O-Ton-Hörspiel anbelangt, wurde in einem Programm-Heft des WDR folgende Definition gegeben: »Ein O-Ton-Hörspiel ist ein Hörspiel, in dem die Tonbandaufzeichnung akustischer Materialien der schriftlichen Notierung vorausgeht« (1972/2, 72). An dieser Definition orientieren sich u.a. Schöning 1973, Vormweg 1975, 175, Schöning 1982, 38, Schmedes 2002, 83, und Vowinckel 1995, 199.

6.4 Musik

Das Verhältnis von Geräusch und *Musik* – respektive von Geräusch, Musik und Stimme – ist keineswegs trivial. Bereits das eben besprochene Beispiel erweist, dass Musikinstrumente auch in einer rein geräuschgebenden Art gebraucht werden können, also als Geräuschquellen. Zugleich kommt einzelnen Tönen, wenn sie isoliert stehen, als Klangphänomenen eine Stellung zwischen Musik und Geräusch zu und entscheidend für ihre semantische Bestimmung ist dann in erster Linie ihre Funktionalisierung durch den Hörspielkontext. Der physikalische Unterschied zwischen musikalischen Tönen und Klängen auf der einen Seite und an sich unmusikalischen Geräuschen auf der anderen Seite besteht darin, dass es sich bei Tönen um gleichmäßige, einheitliche Schwingungen handelt (ein Klang setzt sich aus mehreren gleichzeitig erklingenden und einander überlagernden Tönen zusammen), während Geräusche uneinheitliche, instabile Mischungen von Schwingungen ohne periodische Wiederkehr sind.

Dabei besitzen Töne, Klänge und Geräusche – ähnlich den Stimmqualitäten und Sprechweisen – immer auch bestimmte Qualitäten und Realisierungsweisen. Um nur eine grobe Ahnung zu vermitteln, sei darauf hingewiesen, dass sich Töne, Klänge und Geräusche laut oder leise, gedämpft oder offen etc. wiedergeben lassen sowie dass sie immer auch einen gewissen »Raumcharakter« besitzen, also je nach Art ihres Erklingens, den Formen ihres Halls, der Spezifik ihrer Schallreflexion etc. Rückschlüsse dahingehend erlauben, ob sie in einem engen Zimmer, einem Keller, einem