

höhenänderungen nicht gegeben sind). Während der Erzählerrede ist entsprechend nur der dumpfe Bassklang sowie die beiden verlangsamten Geräusche bzw. Klänge des Hundegebells und der Musik zu hören. Kurz vor dem Ruf »Hierher!« wird der Bassklang mittels Pitch Shifter erneut abrupt und extrem in die Höhe getrieben, wobei zugleich die Begleitmusik wie auch das Hundegebell wieder auf Normalgeschwindigkeit gebracht werden. Zusätzlich zur Verlangsamung der Spuren von Musik und Szenengeräuschen, wird hier also ein synthetischer, die nicht (merklich) bearbeitete Erzählerpassage klammernder Slow-Motion-Soundeffekt installiert, um die Geschwindigkeitsreduktion zu unterstreichen und im Zusammenspiel mit dieser den sprachlich geschilderten Stockwurf wie in Zeitlupe vor dem inneren Auge der Zuhörenden zu inszenieren. Aufgrund der breiten Etabliertheit und Bekanntheit dieses Darstellungsverfahrens speziell im Bereich des Films, ist die akustische Gestaltung unmittelbar verständlich und der isoliert beigegebene Klangeffekt wird mit den übrigen Audioinhalten homogen zusammengehört.

Zur elektroakustischen Einflussebene, ihrer historischen Entwicklung, ihren technischen Voraussetzungen und Funktionen siehe besonders Knilli 1961, Maempel et al. 2008, Friedrich 2008 und Maier 2015. Speziell zum Raumklangdesign siehe Patka 2018.

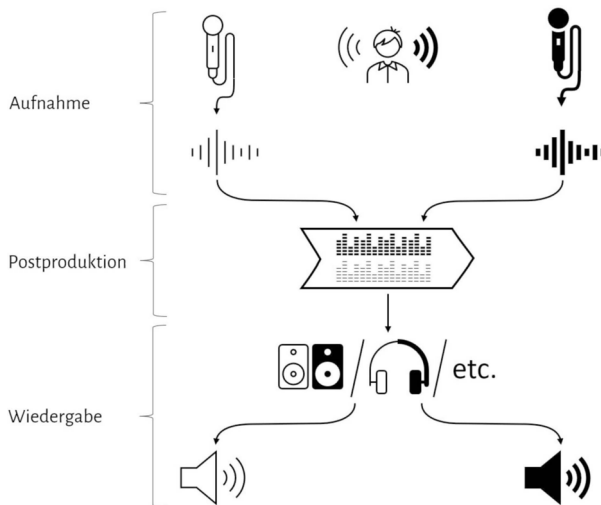
Elektroakustische Auralität

Der Begriff *Auralität* eignet sich um einen besonderen Bereich des schon wiederholt angesprochenen Aspekts der akustischen Räumlichkeit im Hörspiel zu beschreiben und zu analysieren. Während Halleffekte gewissermaßen die Dimensionen des jeweils dargestellten Raums konturieren und festlegen, wird durch die Möglichkeiten der Auralität die Position der akustischen Wahrnehmungsinstanz in Bezug zu den Schallereignissen in diesem akustisch dargestellten Raum definiert. Die hierbei relevante physiologische Grundlage ist der Umstand, dass der Mensch mittels seiner beiden Ohren in der Lage ist, auf Basis von in seiner Umgebung stattfindenden Schallereignissen sich eine räumliche Vorstellung von dieser Umgebung sowie seiner eigenen Position darin zu machen. Es ist ihm also vor allem möglich zu lokalisieren, aus welcher Richtung ein Geräusch kommt. Das hängt damit zusammen, dass dasjenige der beiden Ohren, das bspw. direkt auf ein Knallgeräusch ausgerichtet ist, dieses Geräusch minimal schneller und zugleich deutlich lauter wahrnimmt als das andere, geräuschabgewandte Ohr, bei dem der Schalldruck weniger intensiv ist sowie die Schallwellen etwas später auf das Trommelfell treffen. Das Gehirn ermittelt u. a. auf Grundlage dieser akustischen Informationen – dem leichten zeitlichen Versatz sowie dem Unterschied in der Lautstärkewahrnehmung des einen identischen

Geräusches – die Herkunft des Geräusches in Bezug zu den Ohren bzw. zur Körperposition.

Durch moderne Aufnahmetechniken kann die reale Räumlichkeit von Schalleignissen in gewissem Umfang eingefangen und in der Wiedergabe reproduziert werden. Nötig dafür ist beim Prozess der Aufnahmeherstellung die Verwendung verschiedener, räumlich versetzt positionierter Mikrofone bzw. eines Mehrkanalaufnahmegeräts mit mehreren integrierten Mikrofonkapseln. Diese verschiedenen Aufnahmeinstanzen übernehmen dann eine den beiden menschlichen Ohren homologe Rolle, indem die links positionierten Mikrofone bzw. Mikrofonkapseln bspw. ein Geräusch von links direkter und lauter einfangen als die rechts positionierten und umgekehrt. Bei dieser Aufnahmetechnik wird idealerweise von jedem Mikrofon eine eigene Aufnahmespur generiert, denn auf diese Weise ist es möglich, im anschließenden Postproduktionsprozess eine Mehrspurmischung zu erstellen, bei der die zuvor von den links positionierten Mikrofonen erzeugten Aufnahmen auch auf der linken Stereospur liegen und jene Aufnahmen der rechten Mikrofone auf der rechten Stereospur. Das wiederum ist notwendig, damit bei der Wiedergabe die »linken« Aufnahmen durch den linken Lautsprecher und die »rechten« Aufnahmen durch den rechten Lautsprecher des Wiedergabegeräts (Radioempfänger, Stereoanlage, Kopfhörer etc.) ausgegeben werden können – sprich: damit der ursprüngliche räumliche Klangeindruck, auf dessen Basis die Aufnahme entstanden ist, bei der Wiedergabe in seiner räumlichen Wirkung auch reproduziert wird (vgl. Abb. 7).

Abbildung 7



Produktionell gesehen ist die Verwendung einer Mehrkanaltechnik bei der Aufnahme nicht absolut entscheidend für das spätere Ergebnis einer Ausdifferenzierung von *Klangraumpositionen* im Hörspiel. Tatsächlich werden bspw. Sprachaufnahmen für Hörspiele – wenn nicht direkt monophon aufgenommen – meist auf eine einzige Monospur heruntergemischt, das heißt, zu einem Schallereignis reduziert, das nicht mehr nach einer linken oder rechten Seite differenziert ist. Wichtiger ist in dieser Hinsicht, wie im postproduktionellen Zusammenhang mit den einzelnen Spuren verfahren wird, sprich: ob das Hörspiel auf eine Wiedergabe in Mehrkanaltechnik hin konzipiert wird und dabei die einzelnen Spuren auf links, halblinks, mittig, halbrechts oder rechts gelegt werden und später durch ein geeignetes Lautsprechersystem auf exakt diesen sogenannten *Stereopositionen* wiedergegeben werden können. Denn durch dieses Verfahren kann auch unter ausschließlicher Verwendung von Monospuren, die aber im Prozess der Mischung auf unterschiedliche Stereopositionen gelegt werden, ein stereophones Klangpanorama erzeugt werden. Entsprechend unterscheidet man grob zwischen Monophonie und Stereophonie.

Der *Monophonie* liegt eine Einkanaltechnik zugrunde, sodass alle akustischen Bestandteile bei der Wiedergabe räumlich undifferenziert wiedergegeben werden. Selbst wenn man ein monophones Hörspiel über eine Stereoanlage abspielen würde, also über ein Wiedergabesystem, dessen Lautsprecher in der Aufstellung grundsätzlich mindestens nach links und rechts differenziert sind, würde aus beiden Lautsprechern dasselbe Klangbild ausgegeben werden – und man könnte prinzipiell ohne Informationsverlust einen der beiden Lautsprecher ausstecken. Raumklang ist dadurch nicht möglich; das Hörspiel richtet sich gleichermaßen und unspezifisch an das linke wie das rechte Ohr, weswegen auch von *Monauralität* gesprochen werden kann. Ein solches Produktionsverfahren lässt keine semiotische Funktionalisierung der Raumklangpositionen zu. Allenfalls kann über die paradigmatische Relation zur mittlerweile bei jeder Studioproduktion prinzipiell auch zur Verfügung stehenden Technik der Stereophonie eine apparaturbezogene metatextuelle Semantik etabliert werden, indem eventuell die gezielte Entscheidung für das monophone Verfahren als bewusste Absage an das lediglich scheinbar bzw. vorgeblich klangräumlich authentische Verfahren der Stereophonie verstanden wird oder als ästhetische Produktionsentscheidung, um die Klangcharakteristik früher Hörspiele zu evozieren, die möglicherweise beim betreffenden Hörspiel inhaltlich thematisiert bzw. in den Mittelpunkt gestellt wird.

Stereophonie ist dagegen das Ergebnis einer Produktionspraxis, bei der während der Hörspielproduktion mit verschiedenen Raumpositionen gearbeitet wird, also festgelegt wird, aus welchem Lautsprecher später bei der Wiedergabe die jeweilige Spur erklingen soll. Diese Stereopositionen stellen grundsätzlich ein Kontinuum mit den Extrempunkten von ganz links und ganz rechts dar. So kann im Anschluss an die Aufnahme verschiedener Tonspuren bspw. mit Figurendialog, Geräuschen und Musik bei der Postproduktion entschieden werden, dass die Geräusche aus-

schließlich links erklingen sollen, der Figurendialog ausschließlich rechts und die Musik gleichmäßig über das ganze Klangpanorama hinweg. Wird das betreffende Hörspiel dann über eine Stereoanlage oder Kopfhörer abgespielt, hört man aus den linken Boxen bzw. aus der linken Kopfhörermuschel die Geräusche, aus den rechten Boxen bzw. der rechten Hörmuschel das Gespräch und gleichförmig, ohne räumliche Differenzierung die Musik. Da durch das Mehrkanalsystem der Stereophonie beide Ohren der Rezipierenden unterschiedlich angesprochen werden, lässt sich auch von *Binauralität* sprechen. Dadurch kann der Eindruck einer räumlichen Verteilung der diegetischen Schallquellen erzeugt werden, indem sich die Geräuschquellen links im dargestellten Raum zu befinden scheinen, die Figuren rechts, während die Musik, indem sie keine räumliche Differenzierung und auch keine klang-räumliche Dimensionierung aufweist, dem dargestellten Raum überhaupt nicht anzugehören scheint, also analytisch auf einer extradiegetischen Ebene zu verorten ist. Es ist wichtig zu beachten, dass das ganze Konzept der diegetischen Stereophonie immer relativ ist, weil es immer in unmittelbarer Abhängigkeit zu einer medial konstruierten akustischen Wahrnehmungsinstanz steht.

Damit lassen sich bereits drei zentrale Funktionen der Binauralität festhalten, nämlich die Erzeugung einer *realistischen akustischen Räumlichkeit* der dargestellten Welt, die Situierung, Lokalisierung bzw. *Positionierung der diegetischen Schallquellen* innerhalb der Klangräume der dargestellten Welt sowie die narratologische *Differenzierung zwischen der Darstellungsebene und der Ebene des Dargestellten*, das heißt, zwischen Extra- und Intradiegeese.

Anknüpfend an die Funktion der Schallraumpositionierung diegetischer Elemente gibt es zudem die Möglichkeit der *Panoramablende*. Bei dieser wird ein auf einer Spur befindliches Schallereignis fließend von einer ursprünglichen Stereoposition auf eine andere verschoben, also bspw. von links nach rechts. Anwendung findet die Panoramablende vor allem zur Darstellung von Figurenbewegungen innerhalb eines diegetischen Klangraums, wenn also z. B. Figuren im Gespräch von links nach rechts durch eine Szene gehen. Genauso kann natürlich auch die Bewegung eines Objekts, einer Eisenbahn, eines Autos, einer Lawine oder dergleichen, durch eine Panoramablende umgesetzt werden. Eine Panoramablende ist dabei grundsätzlich unabhängig von den bereits besprochenen üblichen Blenden, die elementar auf einer Veränderung der Lautstärke – in aller Regel – einer Mischungssequenz beruhen. Beide Prinzipien können, wenn sie nur auf eine Spur angewendet werden, jedoch auch kombiniert werden, so etwa, wenn das Auftauchen, allmähliche Herankommen, Eintreten, Durchwandern, Austreten und Verschwinden einer Figur in einer Szene dargestellt werden sollen. In diesem Fall würde man bei der Herstellung bspw. die Spur mit den Schrittgeräuschen der Figur zunächst ganz auf die linke Stereoposition legen, dann allmählich einblenden, was den Eindruck des Auftauchens und Herankommens suggeriert. Im Folgenden würde man eine Stereoblende vornehmen und die Spur langsam nach rechts verschieben, wobei man weiterhin

ausblendet und zwar, sobald die mittlere Stereoposition erreicht ist, bis zum Maximum, ehe man, sobald anschließend von der Panoramamitte nach rechts geblendet wird, langsam wieder abblenden würde. Dadurch entstünde der Höreindruck, als ob die Figur sich in der Szene von links nach rechts auf die Wahrnehmungsinstanz zu und an ihr vorbeibewegen würde. Sobald die Spur dann auf die äußerste rechte Stereoposition gelegt ist, ließe sich wiederum ausblenden, um das Verschwinden der Figur aus dem diegetischen On zu veranschaulichen.

Wie zuvor bereits erwähnt, ist die diegetische Stereophonie ein durchweg relatives System, da es sich immer in unmittelbarer Abhängigkeit zu einer (in der Aufnahmesituation) tatsächlichen oder einer (in der Postproduktion) technisch gesetzten Wahrnehmungsinstanz befindet. Das dürfte nach dem eben Gesagten unmittelbar einsichtig sein. Die technisch gesetzte Wahrnehmungsinstanz, die in der heutigen Produktionspraxis die wesentliche ist, wird definiert durch das Feld der Stereopositionen, sodass für die verschiedenen Schallereignisse die Mitte des Klangpanoramas immer die unmittelbare Nähe zur Wahrnehmungsinstanz in *horizontaler* Hinsicht bedeutet. Was auf linker, halblinkler, halbrechter oder rechter Stereoposition liegt, befindet sich in größerer oder kleinerer horizontaler Entfernung zur Wahrnehmungsinstanz. Schallereignisse, die in der Mitte des Klangpanoramas liegen, lassen sich dabei durch selektive Anwendung von Blenden in ihrer *distalen*, das heißt tiefenräumlichen, Entfernung zur Wahrnehmungsinstanz definieren. So kann etwa das Wegtreten einer Figur vom akustischen Vorder- in den Hintergrund dadurch realisiert werden, dass man die der Figur zugerechnete Spur bei mittlerer Stereoposition allmählich abblendet.

Werden komplexere Aufnahmetechnologien genutzt, wie insbesondere die des Stereo-Kunstkopfs mit analog zum menschlichen Gehör positionierten Mikrofonen mit Kugelcharakteristik, lassen sich damit, außer horizontalen und distalen, auch vertikale Raumdimensionen abbilden, doch spielen diese sowohl aufgrund der spezifischen Aufnahme- als auch der Wiedergabebedingungen für den Großteil aller Hörspiele keine Rolle.

Damit können auf Basis der Stereophonie eine Reihe von relativen Raumbewegungen vorgenommen werden, die sich – immer in Bezug zur normativen, technisch gesetzten Wahrnehmungsinstanz – als Passagen innerhalb des dargestellten Raums auffassen lassen. Eine *Horizontalpassage* ist dann gegeben, wenn sich entweder die Wahrnehmungsinstanz an einer akustischen Szenerie von links nach rechts oder umgekehrt vorbeibewegt, oder, im Gegenteil, wenn sich Elemente der akustischen Szenerie in entsprechender Weise an der – dann statisch aufzufassenden – diegetischen Wahrnehmungsinstanz vorbeibewegen. Bei einer *Parallelpassage* bewegen sich Elemente der Szenerie in Begleitung der Wahrnehmungsinstanz durch die von den mobilen Elementen abgesetzte und daher als statisch aufzufassende Szenerie. Derartiges geschieht etwa, wenn die Wahrnehmungsinstanz zwei Figuren folgt, die in ein Gespräch vertieft durch eine akustisch wahrnehmbare Parkumge-

bung spazieren. Und als *Distal*- oder *Proximalpassagen* sind Figurenbewegungen zu begreifen, die in die Raumtiefe erfolgen, also vom Vorder- in den Mittel- und Hintergrund (distal, das heißt: weg von der Wahrnehmungsinstanz) oder in umgekehrter Richtung aus einem Hinter- über den Mittel- in den Vordergrund (proximal, das heißt: auf die Wahrnehmungsinstanz zu).

Im Zusammenhang mit diesen Möglichkeiten, die Beziehung zwischen dem diegetisch Vorhandenen und der narrativen Vermittlung desselben zu regeln sowie der Wahrnehmungsinstanz Dynamik zu verleihen, stehen die analytisch interessanten Gesichtspunkte der *narrativen Perspektivierung*, die im folgenden Kapitel zur Hörspielnarratologie eingehender besprochen werden. Es sei an dieser Stelle lediglich kurz darauf hingewiesen, dass durch Passagen der Wahrnehmungsinstanz Verlagerungen des Perspektivierungszentrums vorgenommen werden können. Damit verknüpft sein können Strategien der Aurikularisierung, also der Perspektivierung der akustischen Wahrnehmung, die auf diese Weise abstrakt gehalten oder aber auf eine bestimmte Figur hin konzentriert sein kann. Bereits bei der frühen Produktion monophoner Hörspiele wurde die Distanz der Sprechenden zum Mikrofon bei der Aufnahme dazu genutzt, über die damit korrelierte Raumakustik mit der Relation zwischen Sprechenden und Wahrnehmungsinstanz zu spielen und eine Unterscheidung von Figuren- und Erzählperspektive bzw. von Innen- und Außenperspektive dramaturgisch produktiv zu machen. Eine sogenannte »raumlose« Figurenaussage, also eine Aufnahme in unmittelbarer Nähe zum Mikrofon und – daraus resultierend – ohne dezidierte Raumakustik, wird dabei klassischer Weise zur Darstellung innerer Monologe etc. verwendet, während Äußerungen, die im tatsächlichen diegetischen Raum stattfinden, durch eine klare Hallakustik entsprechend markiert sind. Bedingt können daher mit den Verfahren der Stereophonie auch Strategien der Fokalisierung, also der Begrenzung des Wissens der Erzählinstanz, in Verbindung stehen. Werden infolge des Verzichts auf entsprechend funktionalisierte raumlose Figurenaussagen keine Innensichten präsentiert, entsteht somit zumindest inszenatorisch eine Tendenz zu externer Fokalisierung.

Stereophonie oder auch ihr kontrastierender Einsatz mit monophonen Hörspielpassagen muss jedoch nicht allein auf einen diegetisch realen Hörspielraum allein beschränkt sein. In Gerhard Rühms *BLAUBART VOR DER KRUMMEN LANKE* wird der Wechsel von Mono- und Stereophonie etwa dazu genutzt, verschiedene diegetische Realitäts- und figurale *Bewusstseinsebenen* anzuzeigen (vgl. Vowinckel 1995, 175f.). Der Einsatz dieser beiden unterschiedlichen raumakustischen Darstellungsweisen dient hier dazu, zwei temporale Bewusstseinsformen der Hauptfigur auf der Histoire-Ebene voneinander zu unterscheiden: Die Monophonie, die akustisch keine größere Raumdifferenzierung erlaubt, repräsentiert entsprechend den linear-sukzessiven und homogenen Bewusstseinszustand der ununterbrochenen, nicht-segmentierenden Dauer; die Stereophonie mit ihrer Fähigkeit zur akustischen Aufteilung des Schallraums stellt dagegen den Bewusstseinszustand der

verräumlichten Zeit und der abstrakten, distanzierten Reflexion dar. Der Zustand der Identität, des *Einseins* mit sich selbst, dargestellt durch die Monophonie, weicht in diesem Hörspiel also vereinfacht gesagt einem stereophon vermittelten Zustand, in dem sich das Figuren-Ich mit sich selbst »auseinander-setzt«, d.h. sich selbst zu einem distanzierten Objekt seiner Reflexion macht und damit in die beiden Seinsformen des Betrachtenden und des Betrachteten aufspaltet. Zugleich sind an die zwei Formen der Raumakustik psychoanalytische Metaphoriken geknüpft, wobei Mono das statisch-stabile aktuell Bewusste repräsentiert und Stereo die Untiefen des Unbewussten.

Auf die Möglichkeit, an Stereoraumpositionen bestimmte symbolische Semantiken anzubinden, sei lediglich kurz hingewiesen. So besitzen die Richtungsangaben »rechts« und »links« schon in der deutschen Sprache ein kulturell tradiertes Bedeutungsspektrum, das durch lexematische Verwandtschaften wie »gerecht«, »rechtschaffen« etc. vs. »linkisch«, »linken« etc. in »negativ« vs. »positiv« zerfällt und entsprechend durch ein Hörspiel aufgegriffen werden kann. Aber auch die reine Kontrastierung von zwei Sprechendenaussagen durch deren oppositionäre Platzierung auf der rechten bzw. linken Stereoposition stellt – besonders im experimentellen Hörspiel – ein gängiges Verfahren für eine elementare Semantisierung dar.

Zur Stereophonie siehe Knilli 1961, 58–63, Mon 1970, Keckeis 1973, 27–38, Vowinkel 1995, 153–155 u. ö., Witting-Nöthen 2000, Rein 2007a und 2007b sowie Maempel et al. 2008, 726–730.

