

aus einer diffusen vierteiligen Komposition aus polyphonen Figurenaussagen zur Qualität eines bestimmten Zigarettenpapiers, Musik und Geräuschen, die durch Blenden geschaffen und strukturiert wird.

Zur Theorie der Blende und der Unterscheidung zwischen den unterschiedlichen Formen von Zeit- und Raumblende siehe vor allem Schwitzke 1963, 245–253, und Klippert 2012, 71–79; siehe auch Bartusch 1961/1962. Zu Schnitt und Blende siehe Schmedes 2002, 87–89, und Maier 2015, 233–278. Zum durch Blendeneinsatz strukturierten Kunst-*Glitch* im Hörspiel am Beispiel des besprochenen Stücks *3 TAGE NORDSTADT* siehe Hänselmann 2023, 39f.

Montagemuster

Begreift man Schnitt und Blende als Produktionsverfahren, mittels derer ein oder mehrere große akustische Bänder in kleinere Flecken zerteilt und diese – rearrangiert – zu einem neuen Gewebe zusammengefügt werden können, so lässt sich – in Übertragung der Begrifflichkeit der Filmherstellung – mit der Bezeichnung Montage oder genauer: Montagesyntagma bzw. *Montageeinheit* eine Reihe von argumentationsstrategisch bestimmten Mustern ansprechen, gemäß derer sich größere, formal kohäsive und inhaltlich kohärente Abschnitte eines Hörspiels gestalten lassen. Ein Hörspiel erscheint unter dieser Perspektive als ein Gebilde, das aus mehreren aufeinanderfolgenden Abschnitten (»Syntagmen«) aufgebaut ist, die sich ihrerseits durch inneren Zusammenhang und kompositorische Geschlossenheit voneinander abgrenzen lassen. »Montage« bezieht sich dabei auf die spezifische Komposition speziell der Abschnitte eines Hörspiels, aber in letzter Konsequenz auch auf das formale Gebilde insgesamt; »Montageeinheit« auf den entsprechend strukturierten, formal diskreten, isolierbaren Abschnitt in diesem Gebilde; und »Montagemuster« auf die konkrete Gestaltung des jeweiligen Abschnitts, wobei es einen begrenzten Satz an konventionellen Gestaltungsmustern gibt. Um ein Hörspiel zu strukturieren, werden in produktioneller Hinsicht die einzelnen Abschnitte desselben als Montageeinheiten bestimmt, die nach diesen Montagemustern aufgebaut werden bzw. deren Gestalt verliehen bekommen. Für die Analyse kann die Identifizierung der Montageeinheiten sowie des jeweils genutzten Musters sowohl hilfreich bei der Dekonstruktionsarbeit sein als auch die Deutung sinnvoll unterstützen, denn an jedes Montagemuster ist eine ganz spezielle Kommunikationsfunktion geknüpft.

Das oben umrissene Begriffsverständnis steht den konventionellen Montagedefinitionen gerade in der Filmtheorie eher fern, wo Montage gemeinhin den gesamten an Filmaufnahmen vollzogenen postproduktionellen Arbeitszusammenhang von Zerteilung, Schnitt, Auswahl, Ordnung, Überarbeitung und Verknüpfung umfasst und ein Montagesyntagma im Grundverständnis des Wortes lediglich

einen von Arbeitsschritten der Montage gekennzeichneten Filmstreifen benennt. Das hier intendierte Verständnis orientiert sich dagegen stärker an dem speziellen analytisch gewonnen Montagebegriff von Christian Metz (1972, 171–182), der Montage – teils in Anlehnung, teils in Abgrenzung von vorausgehenden Konzepten wie besonders jenen von David Wark Griffith und Sergej Eisenstein – elementar als Verfahren der Syntagmatisierung ansah. Gemäß dieser Auffassung grenzte Metz acht verschiedene Filmsyntagmen anhand ihrer unterschiedlichen Struktur, vor allem aber auch ihrer argumentativen Funktion wegen voneinander ab und teilte sie in drei Gruppen ein, nämlich in autonome Einstellungen, chronologische Syntagmen und achronologische Syntagmen. Überträgt man dieses Ordnungsprinzip, soweit das möglich ist, in den Bereich des Hörspiels, eignen sich die unterschiedlichen Montagemuster als analytische Kategorien, die helfen können, die strukturelle Komposition sowie die damit verfolgte kommunikativ-argumentative Intention eines konsistenten Hörspielabschnitts zu erfassen. Es lassen sich für den Hörspielbereich acht unterschiedliche, formal distinkte Montageeinheiten definieren: das szenische, das dialemmatische, das insertive, das alternierende, das deskriptive, das paradigmatische, das episodische und das kontrastive Syntagma.

Das Hörspiel gehorcht anderen medialen Gesetzen als der Film, weshalb eine direkte Übertragung des Schemas von Metz nicht möglich ist. Im Film ist das Visuelle maßgeblich, alles zu Präsentierende im Aufnahmematerial unzerteilbar »verbacken«, jeder Schnitt ins Material offenkundig und vor allem werden konsistente narrative Handlungseinheiten (»Szenen«) in aller Regel aus Serien diskontinuierlicher Ansichten (»Einstellungen«) gestaltet, die den Prinzipien des Continuity-Systems Hollywoods folgen (konstante Lichtwerte, Einheit des Raumes, 30°-Regel, 180°-Regel, Eyeline-match etc.). Beim rein akustischen Medium des Hörspiels ist dagegen weder ein Schnitt ins Rohmaterial zwingend wahrnehmbar noch wird eine Handlungseinheit durch rein lineare Verknüpfung von Aufnahmepartikeln einer fortwährend springenden Wahrnehmunginstanz komponiert. Auch ist hier das zu Präsentierende fast nie vollständig in einer Aufnahmeeinheit vorhanden, sondern es werden im Gegenteil Partikel aus dem Fundus verschiedener Primäraufnahmen isoliert und dann so zusammengeführt, dass sich beim fertigen Hörspiel der Eindruck einer kompakten Szene mit Kohärenz, Kohäsion und (räumlicher, zeitlicher, formaler etc.) Einheitlichkeit erst ergibt.

Diese Unterschiede bedingen u.a., dass es die filmische Plansequenz nach Metz, bei der es sich um eine ungeschnittene, mit nur einer Einstellung realisierte Handlungsdarbietung handelt, so im Hörspiel nicht gibt. Sie ist dort formal identisch mit der Montageeinheit der Szene bzw. – um größere begriffliche Schärfe zu erhalten – des *szenischen Syntagmas*, das sich als kontinuierlicher Ereignisablauf ohne zeitliche Kürzungen gestaltet. In einem szenischen Syntagma wird also der gesamte Erzählauschnitt ohne irgendwelche Auslassungen oder Sprünge in chronologischer Reihenfolge direkt und unter Wahrung der Einheit von Ort, Zeit, Personen, Aktion und

Präsentationsmodus dargeboten. Diese Option, ein Geschehnis bei Konstanz der Darstellung (Außen-/Innenperspektive etc.) als konsistenten Handlungsabschnitt logisch-chronologisch in szenischer Form wiederzugeben, ist die für das konventionelle narrative Hörspiel typische. Sobald eine Erzähleinheit abgeschlossen ist, folgt meist eine Blende und/oder eine Musikbrücke zu einer anderen Erzähleinheit, für deren Verständnis sie die Voraussetzung bildet und welche eine andere Konfiguration hinsichtlich von Ort, Zeit, Personen und Aktion aufweist. Die additive Fügung solcher szenischen Montageeinheiten liefert eine klare dramaturgische Tekttonik und erlaubt es, narrative Inhalte übersichtlich und geschehensnah zu vermitteln, was rezeptiv zu größtmöglicher Orientiertheit führt und einem grundsätzlich hörspielerfahrenen Publikum einen unmittelbaren Nachvollzug der Inhalte sowie immersive Wahrnehmungsoptionen eröffnet.

Im Umkehrschluss bedeutet das, dass Verfahren der Sequenzialisierung, bei denen vom szenischen Montagemuster abgewichen wird, tendenziell auch mehr oder weniger vom illusionistischen Präsentationsparadigma abweichen und auf struktureller Ebene die Gemachtheit des Stücks wahrnehmbarer werden lassen, ja, diese eventuell sogar akzentuieren und ausstellen. Folglich sind hierbei in aller Regel auch (möglicherweise intendierte) Störungen einer passiven bzw. immersiven Rezeptionshaltung festzustellen. Dies gilt sowohl in Bezug auf andere, nicht-szenische Montagemuster als auch in Bezug auf Konjunktionsformen, wie speziell den Jump-Cut (vgl. in Kap. 6.6 den Abschnitt zum Schnitt), bei denen auf der Ebene partikularer Verstöße gegen das Prinzip der Einheit von Ort, Zeit, Personen, Aktion und Präsentationsmodus Störungen der Illusion einer rezeptiven Kopräsenz der Zuhörenden erzielt werden.

Es gibt zwei Möglichkeiten der dezenten Abweichung von einer strikt szenischen Montagepraxis. Die eine ist das *dialemmatische Syntagma*, das bei Metz mehrdeutig als »Sequenz« bezeichnet wird, weswegen hier eine alternative Benennung vorgeschlagen wird. Ein Dialemma ist – nach dem griechischen Wort für »Unterbrechung, Auslassung, Lücke« – eine Tilgung uninteressanter bzw. für das Verständnis der Handlung unnötiger Vorgänge in einem ansonsten chronologischen Handlungsverlauf (werden handlungsrelevante Zeitabschnitte getilgt, spricht man von Ellipse). Das dialemmatische Syntagma ist entsprechend eine Montageeinheit, die eine kontinuierliche Handlung auf ihre wesentlichen Geschehensmomente konzentriert in szenischer Darstellung präsentiert und überall dort handlungstilgende Schnitte setzt, wo Geschehensmomente zu finden sind, deren Fehlen für das narrative Verständnis nicht störend wirkt, da die entstehenden Lücken von den Rezipierenden aufgrund von genrekonventionellem, realweltlichem oder sonstigem Erfahrungswissen kognitiv gefüllt werden können. Beginnt etwa eine Figur eine Arbeit und soll nicht der ganze Prozess der Herstellung ihres Werks dargeboten werden, würde ein dialemmatisches Syntagma nur den Beginn der Arbeit szenisch darstellen, dann einen Schnitt setzen und anschließend die Fertig-

stellung des Werks wieder szenisch präsentieren. Eine andere typische Struktur eines dialemmatischen Syntagmas sieht so aus, dass eine Figur zunächst an einem Schauplatz in eine Handlung involviert ist, die szenisch präsentiert wird, diesen Schauplatz zu Fuß, mit dem Auto etc. dann verlässt, worauf ein dialemmatischer Schnitt erfolgt und anschließend das Eintreffen der Figur an einem anderen Schauplatz szenisch geschildert wird, an dem sich die Handlung fortsetzt. Die bereits oben erwähnte Passage in *MICHEL AUS LÖNNEBERGA – MICHEL MUSS MEHR MÄNNCHEN MACHEN* weist diese Struktur auf: Die Magd Lina leidet eines Morgens an Zahnweh, was bei ihren Mitbewohnern teils zu Schadenfreude, teils zu Sorge Anlass gibt. Die Bäuerin Alma sieht schließlich ein, dass ihre Magd so nicht arbeiten kann, und schickt ihren Sohn Michel los, damit er zur Unterstützung der Hofgemeinschaft Krösa-Maja herbeiholt. Kaum hat Alma die Worte »Michel, lauf zu Krösa-Maja und bitte sie, dass sie kommt und uns hilft!« gesprochen, erfolgt ein Schnitt, eine siebensekündige treibende Musikeinspielung markiert das Dialemma und vermittelt zur Folgehandlung, wo Michel in der Hütte von Krösa-Maja ankommt, von ihr über einen Zeitungsbericht über einen Typhusfall in der näheren Umgebung informiert wird und wo er selbst Krösa-Maja über die Situation zuhause aufklärt und zum Mitkommen bewegt. Dialemmatische Syntagmen können exklusiv szenenbasiert sein, wobei – trotz Auslassungen im Handlungsverlauf – ausschließlich die Figuren- und Handlungsebene vermittelt wird; sie können aber auch narratorangereichert sein, also an den gekürzten Stellen Einschübe aufweisen, in denen die Erzählinstanz explizit und mitunter exklusiv in Erscheinung tritt. Das kann, wie im *MICHEL*-Beispiel, durch das Einschalten einer kurzen Musikpassage erfolgen, es kann aber auch, wie im klassischen Kinderhörspiel generell üblich, durch das Einfügen eines raffenden Berichts der Erzählinstanz geschehen, in dem die nicht szenisch präsentierten Ereignisse kurz benannt werden. Auch eine Kombination aus beiden Verfahren ist natürlich möglich. Entscheidend für das dialemmatische Syntagma ist das Moment der Unterbrechung des Handlungsverlaufs sowie der mit dieser Unterbrechung verknüpfte Zeit- und eventuell Ortssprung, durch den ein Dialemma, sprich: eine Lücke im Geschehen entsteht. Andernfalls wäre ein *insertives Syntagma* gegeben.

Das *insertive Syntagma* ist eine weitere Option zur dezenten Abweichung von einer strikt szenischen Montagepraxis. Dabei werden grundsätzlich als szenisch anzusehende Syntagmen durch Einschübe angereichert, die aber keine Tilgung von Handlungsmomenten zur Folge haben bzw. solche anzeigen. Solche Einschübe, die in eine sonst szenische Darbietung zwischengeschnitten oder auch durch ein reines Voiceover der Erzählinstanz über die kontinuierliche Handlungsinszenierung geblendet werden, sind im Hörspiel meist explikative (abstrakte) Einfügungen, vermittels derer in der Regel von höherer diegetischer Ebene aus zusätzliches Wissen zum Hintergrund bzw. zu bestimmten »stummen« Aspekten der Handlung geliefert wird. Solche insertiven Syntagmen sind typisch für autodiegetische Hörspiel-

erzählungen, in denen also eine bestimmte Figur eine selbst erlebte Geschichte aus der Eigenperspektive vermittelt und immer, wenn die Erzählinhale nicht aus der rein szenischen Darbietung mit der Figur als Handlungs- und Wahrnehmungsinstant verständlich werden, sich die Figur als Erzählinstanz zwischenschaltet und Beschreibungen, Erklärungen, Hinweise etc. liefert. Als Beispiel kann abermals eine Passage des Stücks *DER GEWISSENLOSE MÖRDER HASSE KARLSSON* dienen, das eine ebensolche retrospektive autodiegetische Struktur besitzt und in dem sich folgendes durch insertive Montage angereichertes szenisches Syntagma findet:

[Warnsignale einer sich öffnenden Bahnschranke; sich entfernendes Rattern eines Zuges auf Bahnschwellen]

Schwalbe: Wie wär's mit einer Wette?

Junger Hasse: Was für eine?

Schwalbe: Irgendeine.

Junger Hasse: Warum willst du immer wetten? Ich hab kein Geld.

Schwalbe: Wenn man gewettet hat, weiß man, ob man Gewinner oder Verlierer ist. Ich wette mit dir, das nächste Opfer, was da auf der Straße kommt, ist ein Mann.

Junger Hasse: Und ich glaube, es ist eine Frau. – Was kriegt der Gewinner?

Schwalbe: Der Verlierer kriegt eine Strafe.

Junger Hasse: Hast du jemals gefrorenen Stahl geleckt?

Schwalbe: Nein!

Junger Hasse: Der Verlierer muss mit der Zunge am Stahlträger der Brücke lecken. Zehn Sekunden lang.

Schwalbe: Das ist doch keine Strafe.

Junger Hasse: Wir werden sehn...

Alter Hasse (als Erzähler): Es waren abends nur wenige Leute auf der Straße unterwegs, manchmal kam nicht ein Einziger vorbei.

Schwalbe: Es kommt jemand.

Alter Hasse (als Erzähler): Aber diese Wette gewann ich.

[Janine nähert sich leise summend.]

Schwalbe: Was ist denn das für eine Verrückte?

Junger Hasse: Ich hab die Wette gewonnen!

Schwalbe: Die sieht ja vielleicht komisch aus.

Junger Hasse: Die kennt hier jeder. Sie hat keine Nase. Man wollte sie operieren, aber es ging schief. Der Arzt hat ihr die ganze Nase weggeschnitten. Sie heißt Janine, ist etwas älter als wir und spielt Saxophon. Alle gruseln sich ein wenig vor ihr. – Aber ich hab die Wette gewonnen!

Schwalbe: Wie gruselig, die hat tatsächlich keine Nase! – Bring morgen Abend einen Spaten mit!

Junger Hasse: Wozu einen Spaten?

Schwalbe: Das wirst du morgen sehn.

Junger Hasse: Ich hab die Wette aber gewonnen!

Schwalbe: Ich werde an der Brücke lecken, aber erst, wenn wir der nasenlosen Verrückten einen ordentlichen Schrecken einjagen!

An dieser Stelle endet die Szene und es erfolgt ein über die Erzählinstanz vermittelter Zeitsprung zur nächsten Szene am folgenden Abend. Insertiv werden in ungefährer Mitte der zitierten Szene zwei Mal von der Erzählinstanz Zusatzangaben gemacht, die Informationen zum Handlungskontext (Abend, leere Straßen) sowie einen proleptischen und damit akzentuierenden Vorausblick auf die gewonnene Wette liefern.

Eine insertive Montagepraxis führt zu einer tendenziell distanzierten Erzählweise, da alle entsprechend präsentierten Aspekte durch eine Introspektion der Figuren bzw. eine Aufmerksamkeits- und Bewertungslenkung der Erzählinstanz subjektiv vermittelt werden und – sofern nicht generell eine autodiegetische Erzählpause gegeben ist – es so zu einem fortwährenden Wechsel zwischen neutraler Außensicht und subjektiv eingefärbter Figurenperspektive kommen kann. Dieses Changieren in der Vermittlungsweise und der Validität der Vermittlungsinhalte (Stichwort: unzuverlässiges Erzählen) lässt sich teilweise dadurch verringern, dass durchweg eine abstrakte Erzählinstanz genutzt wird, um die für die Zuhörenden eines Hörspiels unsichtbaren und von den Figuren der Handlung nicht sprachlich erfassten Elemente in insertiven Montagen zu präzisieren.

Das Hörspiel *MEIN BRUDER* von Peter Zemla macht die Methode der insertiven Montage zu einem veritablen narrativen Grundprinzip der Geschichte. Ausgehend von einem Wittgenstein-Zitat über die Schwierigkeiten intersubjektiver Kommunikation schickt es einen Reporter in Begleitung eines Tontechnikers zu Herrn Fidibus, der einen allem Anschein nach außergewöhnlichen Bruder hat. Dieser Bruder, so berichtet Fidibus nach und nach en passant, besitzt nicht nur u.a. hummerartige Scheren, viele funkelnblutunterlaufene Augen, Scharniere, einen grell-roten Kehlsack und spitze weiße Zähne, sondern hockt auch an der Zimmerdecke, fängt Fliegen und verhält sich auch sonst ausgesprochen bizarr. Die beiden Radioleute bekommen diesen Bruder allerdings nie zu sehen – er sitzt abgetrennt durch eine Tür im Nebenzimmer und macht nur durch eine ganze Reihe von Geräuschen auf sich aufmerksam. Diese Geräusche werden jedoch nicht direkt als intradiegetische Szenengeräusche dargeboten, sondern in Form insertiver Montagen. Akustische Störgeräusche, wie sie vor allem bei der Verwendung alter analoger Aufnahmetechnik anfallen (Knacken, Rauschen, Tonabnehmerschnalzen etc.), eröffnen und begleiten diese Sequenzen, in denen die abstrakte männliche Erzählinstanz (anders als in der sonstigen Hörspieldarbietung statt in elaborierter Stereophonie) in reiner Monophonie lediglich Beschreibungen der Geräusche des Bruders liefert. Diese sind u.a. folgende:

Ein Schreien, dumpf kehlig zunächst, dann umkippend in ein kreissägenartiges, hohes Kopfstimmenkreischen. Aufgeregte Schimpansen schreien ein solches Schreien. [...] Ein durch Mark und Bein gehendes Trompeten, wie Elefanten es trompeten. [...] Ein schnell lauter werdendes, kurzzeitig ohrenbetäubendes Rattern, als brause eine Dampflokomotive durch das Zimmer. [...] Ein aufgeregtes Bellen, wie Schäferhunde es bellen, wenn ihnen, Aufmerksamkeit heischend, ein Stock hingehalten wird, der im nächsten Moment im hohen Bogen durch die Luft fliegt. [...] Das dumpfe, spiralige Gluckern, wenn Wasser einen halbverstopften Abfluss hinunterrinnt.

Auf diese Weise wird es den Zuhörenden unmöglich gemacht, sich aus erster Quelle selbst ein Bild von den Äußerungen des Bruders zu machen. Das den Ausgangspunkt bildende Wittgenstein-Diktum wird so eindrücklich in hörspielspezifischer Form aktualisiert; zugleich ergibt sich eine Vielzahl an metareflexiven und hörspielkritischen Interpretationsmöglichkeiten des Stücks.

Außer zur Vermittlung von Zusatzwissen kann das Unterschneiden von Inserts in eine kontinuierliche Sequenz auch genutzt werden, um anderweitige nicht-diegetische Inhalte in die Szene zu integrieren, wie etwa symbolische oder komparativ funktionalisierte Einschübe, die das szenisch präsentierte Geschehen bzw. in ihm getätigte Aussagen akustisch in Bezug zu anderen Kontexten setzen (bspw. kann ein monotoner Figurenmonolog von der Erzählinstanz durch Zwischenschnitt oder -blende eines Blubbergeräusches als »Geblubber« ausgewiesen werden). Außerdem können subjektive Wahrnehmungen und Bewusstseinsinhalte wie Träume, akute Wahnvorstellungen, Ängste etc. oder auch diegetisch-versetzte Handlungsaspekte pro- oder analeptisch als insertive Syntagmen in eine Szene eingebaut werden.

Theoretisch lässt sich durch insertive Montage auch eine Art »Seitenblick« auf einen anderen Handlungskontext werfen. Erfolgen solche Einschübe in einer Häufigkeit und Regelmäßigkeit, dass sich rezeptiv der Eindruck einstellt, es handle sich nicht mehr nur um Einschübe, sondern um einen stetigen Wechsel zwischen zwei oder mehreren getrennten, je inhaltlich konsistenten Hörspieleinheiten (Schauplätzen, diegetischen/mentalnen Ebenen, isolierten Sprechinstanzen etc.), spricht man von einem *alternierenden Syntagma*, das durch *Parallelmontage* realisiert wird. Bei der Anwendung der Parallelmontage auf Handlungsinhalte werden zwei oder mehr simultane Ereignisse durch Cross-Cutting so zu einer Montageeinheit verbunden, dass innerhalb der Ereignisserien Konsekution herrscht, beide zueinander aber in Gleichzeitigkeit stehen.

Dieses Prinzip der Verkettung oder besser: Durchflechtung von sich parallel vollziehenden Handlung ist typisch für spannungsbezogene Hörspielgenres, speziell für das moderne Kriminalhörspiel. In dem Stück SCHWERE SEE wird dies zum gesamtdramaturgischen Konzept gemacht. Darin überfallen Terroristen nach dem Plan des ehemaligen Frontex-Mitarbeiters Frank Walter Krull und unter Führung

des brutalen June eine Luxusjacht und bestücken sie mit Sprengstoff, um Lösegeld, vor allem aber eine europaweit konzertierte humanitäre Lösung für die Flüchtlingsproblematik zu erzwingen. Während June mit seinen Leuten und den Geiseln auf der Luxusjacht ausharrt, bewegt sich Krull, dessen Verstricktheit in den Fall für die Polizei längere Zeit verborgen bleibt, an Land und telefoniert immer wieder mit June, aber auch mit der Polizistin Andrea Humbold, die als Terrorismusexpertin gleichzeitig von Groenewoud, dem Sonderbevollmächtigten der EU-Kommissarin für Außenangelegenheiten, mit der Lösung des Falls beauftragt wurde. Dieses Setting liefert im Wesentlichen drei Handlungsstränge: die Geschehnisse auf der Jacht, die Unternehmungen von Krull an Land sowie die Ermittlungen von Humbold – daneben bilden simulierte Live-Nachrichten einen vierten wichtigen Brückenzug der Informationsvermittlung. Zwischen den Strängen wird im Verlauf des Stücks fortwährend hin und her gewechselt, wobei die anfangs stärker chronologische Darstellung der sukzessiven Geschehnisse schließlich in eine immer kleinteiligere durch Parallelmontagen gestaltete Vermittlung der sich simultan vollziehenden Ereignisse auf Schiff und an Land mündet. Während an Bord der Luxusjacht die Lage außer Kontrolle zu geraten droht, versucht Humbold an Land Krulls habhaft zu werden, der sich seinerseits dieser Verfolgung zu entziehen und gleichzeitig seine im Grunde noblen Ziele umzusetzen versucht. Die Spannung, die durch die auf diese Weise herbeigeführte Fragmentierung der Handlungslinien erzeugt wird, löst sich in einem ersten Schritt dadurch auf, dass Krull in eine Falle gelockt, von Humbold verhaftet und verhört wird, wodurch zwei Handlungsstränge zu einem konvergieren. Der ursprünglich dritte Handlungsstrang mit den Geschehnissen auf der Luxusjacht wird schließlich durch eine noch extremere narrationszeitliche Korrelation mit dem der Geschehnisse an Land zusammengeführt: Groenewoud gibt gegenüber Humbold vor, dass man die Forderungen der Erpresser erfüllen will, was Humbold an Krull weitergibt, damit dieser June darüber informieren und die Entführung friedlich beendet werden kann. Tatsächlich belügt Groenewoud jedoch Humbold: Die entführte Jacht wird durch Spezialkräfte der Polizei gestürmt, was im Hörspiel zunächst als szenische Direktdarstellung erfolgt, dann – markiert durch elektroakustische Manipulationen – als mediatisiertes Geschehen in Gestalt einer Videodirektübertragung, der Humbold im Gespräch mit Groenewoud vor einem Monitor beiwohnt. Humbold und Groenewoud hören und sehen also durch die Videoübertragung der Polizeikräfte, wie die Entführung gewaltsam beendet wird, und die Zuhörenden des Hörspiels hören dank dieser Form der Simultandarstellung, wie Humbold begreift, dass sie getäuscht wurde, und wie sie von den zeitgleich stattfindenden Geschehnissen auf dem Bildschirm emotional erschüttert wird. Weite Teile des Stücks sind also durch fortgesetzte Parallelmontagen strukturiert, um die sich an dreierlei Orten zusitzenden Konflikte spannungserzeugend und -steigernd darzustellen.

Eine solche Extremform der Parallelmontage ist jedoch die Ausnahme; für gewöhnlich wird sie primär an Kulminationspunkten der Handlung eingesetzt, um Spannung gezielt an jenen Stellen in der dramaturgischen Komposition eines Stücks zu induzieren, die nach der klassischen Dramentheorie im Abschnitt unmittelbar vor der Katastrophe liegen. Auch abstraktere Passagen in narrativen Hörspielen werden häufig in alternierende Syntagmen aufgelöst, wie etwa im Stück *ZEITLOCHBOHRVERSUCHE*, in dem es wiederkehrend parallelmontierte Abschnitte gibt, die aus Wechselsprüngen zwischen den beiden To-Do-Listen der zwei Hauptfiguren bestehen. Aber auch im abstrakten Worthörspiel oder dem Collagehörspiel ist das alternierende Syntagma ein gängiges Strukturierungsprinzip.

Nahe verwandt mit einem alternierenden Syntagma ist das *deskriptive Syntagma*, da es, wie dieses, im Grunde synchrone Aspekte präsentiert, wobei, im Unterschied zu diesem, die dargebotenen Aspekte nicht verschiedenen parallel ablaufenden Handlungslinien entnommen sind, sondern gerade ein und demselben Kontext entstammen. Die Funktion eines deskriptiven Syntagmas besteht entsprechend darin, durch die Auswahl und Zusammenführung von charakteristischen Geräuschkomponenten einer Szene, eines Schauplatzes bzw. eines ganzen Handlungsräums eine plastische Skizze der- bzw. desselben zu liefern. Diese Form der additiven Montage soll also eine akustische Beschreibung des betreffenden Kontextes liefern, in dem sich die nachfolgend wiedergegebene Handlung vollziehen wird. Daher finden sich deskriptive Syntagmen sehr häufig zu Beginn von Hörspielen, da sich mit ihnen sozusagen die akustischen Kulissen errichten, die szenischen Rahmenbedingungen abstecken und die Zuhörenden initial orientieren lassen. Das kann im Zusammenschnitt ganz konkreter Szenenatmos geschehen, wie es bspw. in der bereits vorgestellten Eröffnungssequenz von *MORD IM PFARRHAUS* der Fall ist, wo mehrere für das spätere Geschehen zentrale Schauplätze durch Geräuschzitate aufgeführt und diese dann in Reihe verbunden werden.

Es kann aber auch durch die Verbindung abstrakterer Audioinhalte geschehen, um auf diesem Wege mehr ein semantisches Paradigma als eine dezidierte Räumlichkeit zu skizzieren. Letzteres ist ein wesentliches Verfahren im Collagehörspiel, wo es von Vowinckel 1995 als »metaphorische Collage« beschrieben wurde (vgl. Kap. 8.2); es findet sich teils aber auch – mit einer dem deskriptiven Syntagma ähnlichen Etablierungsfunktion – in narrativen Hörspielen, wie bspw. zu Beginn von *ZEIT SEINES LEBENS*. Um zwischen den beiden Formen auch begrifflich klar zu unterscheiden, sei empfohlen, die Bezeichnung »deskriptives Syntagma« ausschließlich auf Montageeinheiten anzuwenden, die entsprechend dem Beispiel aus *MORD IM PFARRHAUS* der akustischen Skizzierung konkreter Szenen, Situationen, Handlungsräume etc. dienen. Sobald eine akkumulative Montage von Geräuschen bzw. Zitaten vorliegt, die auf metaphorische oder metonymische Weise zur paradigmatischen Beschreibung einer Situation oder Idee genutzt wird, ist stattdessen – in Abweichung von Metz, der von »Syntagma zusammenfassender Klammerung« bzw.

»Akkolade« spricht – die Bezeichnung *paradigmatisches Syntagma* zu gebrauchen. Da, wie gesagt, dieses Prinzip ein grundsätzlicher Modus bei Collagehörspielen ist, dort die Montageelemente also sehr oft zu Einheiten mit metaphorischer oder metonymischer Bedeutungsdimension zusammenentreten, scheint es sinnvoll, die Nutzung des Begriffs auf narrative Hörspiele zu beschränken. Im Stück *WORTE DES MEERES IN DEN WIND GESCHRIEBEN* wird, nachdem die Rahmenbedingungen der Hauptfigur geklärt sind, die sich 23 Tage unter stetig steigender Kompression in einer Druckkammer aufhält, in Gestalt eines extrem breiten paradigmatischen Syntagmas u.a. der durch die Extremsituation gestörte bzw. erweiterte Bewusstseinszustand der Figur topisch veranschaulicht.

Ähnlichkeit mit dem paradigmatischen, aber auch mit dem dialemmatischen Syntagma hat das *episodische Syntagma* (bei Metz »Sequenz in Episoden«), das aus einer Folge von exemplarisch bzw. symbolisch verdichteten, chronologischen Ereignissen, den Episoden, besteht, die in aller Regel in Äquivalenzbeziehung zueinanderstehen. Wie das paradigmatische Syntagma weisen die Elemente dieser Montageeinheit inhaltlich über das rein Denotative hinaus und besitzen zugleich formal eine so auf das Wesentliche konzentrierte Struktur wie das dialemmatische Syntagma. In dem Studierendenhörspiel *FESTGEFAHREN* wurde ein solches episodisches Syntagma zur Veranschaulichung eines in Alltagsroutinen gefangen Lebens gestaltet und rekurrend in diesem Stück eingesetzt, um die titelgebende Daseinshaltung zu vergegenwärtigen. Schlafen, Erwachen, Morgentoilette, Frühstück, Ankleiden und Aufbruch in den Tag sind dabei die zur Montageeinheit verklammerten Einzelepisoden, die in Gestalt minimaler Geräuschzeichen hörbar werden: Uhrticken; Weckerklingeln, Gähnen und das Rauschen von Bettzeug; Toilettenspülung, das Pritscheln des Wasserhahns, das Schrubben der Zahnbürste; einformige Radiomusik, das Rattern der Kaffeemaschine, das Schlürfen des Kaffees; ein Reißverschlussgeräusch und das Schließen einer Tür – diese wenigen Geräusche fassen in etwas mehr als einer Minute die Ereignisse eines ganzen Morgens zusammen und lassen durch ihre Kürze und Elementarität die Leere des Lebens spürbar werden, dessen Beiklang sie sind.

Als Sonder- und meist Erweiterungsform des paradigmatischen Syntagmas kann das *kontrastive Syntagma* angesehen werden, das Metz unter dem Namen »paralleles Syntagma« behandelt, eine Bezeichnung, von der hier aufgrund der großen Verwechslungsgefahr zu »Parallelmontage« Abstand genommen wird. Kontrastive Syntagmen operieren wie paradigmatische auf einer recht hohen Abstraktionsebene, indem sie zwei oppositionäre semantische Felder im Wechsel miteinander präsentieren. Semantische Felder (siehe ausführlicher dazu im Kap. 7.4) können als abstrakte »Ideen«, Kategorien oder Begriffe beschrieben werden und stehen in semantischer Opposition zueinander, wie bspw. »Arm vs. Reich«. Das Audiomaterial zur Herstellung eines semantischen Feldes wird daher weniger in konkret denotativer Weise eingesetzt, sondern vor allem hinsichtlich seines konnotativen Gehalts

und seiner symbolischen Potenziale funktionalisiert. Die in den Montageeinheiten eines kontrastiven Syntagmas genutzten Geräusche, Figurenaussagen etc. sollen nicht in erster Linie eine Szenerie beschreiben, eine Handlung entwickeln oder dergleichen, sondern abstrakte Begriffsfelder konturieren und die Grenze, den Unterschied zwischen diesen markant ausstellen. Dies wird in der Regel dadurch bewerkstelligt, dass zwei paradigmatische Syntagmen gebildet und durch Wechselschnitt miteinander kontrapunktiert werden. Daher sind kontrastive Syntagmen auch fast ausschließlich im Collagehörspiel anzutreffen, dort jedoch in recht großer Häufigkeit. Das angeführte Beispiel von »Arm vs. Reich« etwa findet sich im Abschnitt »Diese Harmonie« von Paul Wührs O-Toncollage *PREISLIED* (vgl. auch Vowinckel 1995, 211–213) und wird gebildet durch die Gegenüberstellung von Aussagen eines Mannes, der sich selbst »einen Kapitalisten« nennt, und einer Rentnerin, die nur mit Mühe über die Runden kommt (Schnittstellen in den Einzelaussagen sind nachfolgend durch »|« markiert):

Mann: Es hängt also von jedem persönlich ab, was er aus dem, was er kann, was er daraus macht. Ich hab beispielsweise einen früheren Freund, der hat sich jetzt vor sieben Jahren, allerdings ist des schon her, selbstständig gemacht. Er hat also auch mit mehr oder weniger nichts angefangen, er hat von seinem Vater ein kleines Kapital bekommen | nichts | mehr oder weniger | nichts.

Rentnerin: Alle Ehre, muss, muss ich wirklich sagen, gell.

Mann: Aber er hatte mehr oder weniger so nichts gehabt.

Rentnerin: Wie's geht, ich hab ja auch net viel Rente, aber i muss sie halt immer einteilen so gut's geht.

Mann: kleines Kapital | kleines Kapital | kleines Kapital

Rentnerin: Ja, es ist nicht zu viel, gell, ich hab nur 275 Mark.

Mann: mehr oder weniger nichts

Ein elaborierter Montagebegriff fehlt in der Hörspielwissenschaft. Klose 1970b, 170, definierte noch wie folgt: »Wenn in eine Spielphase die folgende überblendet wird und wenn diese Überblendungen rasch aufeinander folgen, spricht man von Montage.« Der Begriff wird – wenn überhaupt eine Unterscheidung zu jenem der Collage stattfindet – in der Hörspielforschung seither uneinheitlich und unscharf sowie zumeist in reiner Bezugnahme auf den klassischen Arbeitsprozess der Verbindung von Tonbändern verwendet; vgl. bspw. Weich 2010, 98f., oder Maier 2015, 305. Zu seiner terminologischen Abgrenzung vom Begriff der Collage in der Hörspieltheorie siehe Keckeis 1973, 74–85, Lermen 1983, 174–180, Reinecke 1986, 56–73, und Vowinckel 1995, 19–23; siehe auch Novotný 2020, XIXf. u. ö., und Wodianka 2018, 150–182. Eine Systematisierung unterschiedlicher Montageprinzipien bzw. ein Versuch, solche überhaupt zu identifizieren, erfolgt in keiner der genannten Publikationen.

tionen. Reinecke 1986 setzt lediglich in Orientierung an Chion 1982, 47f., die schon begrifflich problematische »montage invisible« von der »montage visible« ab, wendet diese Bezeichnungen aber gleichermaßen auf Montage wie Collage an und spricht damit im Grunde Rezeptionseffekte an, die elementar mit den Begriffen »harter/hörbarer, unhörbarer und weicher Schnitt« präziser und korrekter benannt sind.

Elemente der Montagekonzeption von Metz, die bisher hörspieltheoretisch nicht aufgegriffen und hier zugrunde gelegt wurde, publizierte dieser in mehreren Zeitschriften, ehe er sie im Aufsatz »Problèmes de Dénotation dans le Film de Fiction« seines Buchs »Essais sur la Signification au Cinéma« (1968) zusammenfasste, das 1972 auf Deutsch erschien (171–182). Seither bildet die von ihm ermittelte Einteilung von Montagemustern einen festen Bestandteil der Filmtheorie; vgl. etwa Gräf et al. 2011, 155–159.

Zum Begriff der »Szene« speziell im Hörspiel siehe auch Frank 1963, 116–119, wo er – quasi in Analogie zur »Einstellung« des Films – als kleinster, quantitativer Teil des Hörspiels betrachtet und als »ein raum-zeitliches Kontinuum oder ein innerer, werkfunktionaler Spielraum« (Herv. i. O.) definiert wird. In Frank 1981, 101–107, werden diese Bestimmungen – auch in Abgrenzung zum Begriff »Episode« – teilweise revidiert und erfahren eine Modifikation nach funktionalen, motivischen, teleologischen und werkfunktionalen Kriterien.

Mischung

Die *Mischung* im Hörspiel bezeichnet eine durch Blenden verfügte Abstimmung von Lautstärkeverhältnissen unterschiedlicher synchron zueinander gelagerter Tonspuren. Je nachdem, welchen Untersuchungsfokus man setzt, ob man sich auf die Analyse einer Einzelszene konzentriert oder das gesamte Hörspiel in Betracht zieht, kann zwischen einer *Szenen-* und einer *Hörspielmischung* begrifflich differenziert werden. Die Mischung umfasst dabei sowohl lautstärkekonstante wie dynamische synchrone Schallereignisse, also sowohl das absolute Lautstärkeverhältnis zwischen Schallereignissen als auch Lautstärkeveränderungen, die durch Ein-, Aus-, Auf- und Abblenden realisiert werden.

Durch die Mischung lautstärkekonstanter Schallereignisse lassen sich in erster Linie die akustischen Bestandteile einer Szene zu einer Szenerie gestalten und selbige gliedern, also der *diegetische Klangraum gestalten* und die dargestellte Welt strukturieren. Wenn in *MORD IM PFARRHAUS* an einer Stelle ganz leise Glockengeläut zu hören ist, etwas lauter Krähenschreie, halblaut Vogelgezwitscher und ein Rasen-