

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-

sprenger und laut die Äußerungen der Figur Jane Marple, ergibt sich durch diese besondere Mischung eine klangräumliche Struktur mit der zentrierenden Wahrnehmungsinstanz ganz nahe bei der Figur, wobei im nahen, mittleren und fernen Hintergrund der Garten, ein Feld und die Kirche liegen.

Zugleich lässt sich durch die Mischung eine *Hierarchisierung hinsichtlich der Relevanz* vornehmen, wenn bspw. eine Hintergrund-Atmo nur 20 % der Lautstärke besitzt, die das Figurengespräch im Vordergrund hat. Durch den einfachen Effekt, dass das Figurengespräch dadurch deutlicher wahrgenommen wird und zudem das Hintergrundgeräusch übertönt, kann durch eine spezifische Mischung die Aufmerksamkeit der Zuhörenden gelenkt und auf bestimmte Hörspielaspekte konzentriert werden, denen in Korrespondenz zu ihrer größeren Wahrnehmbarkeit zumeist auch das Hauptgewicht bei der Informationsvermittlung zugewiesen ist und folglich auch zufällt. Verändert sich diese Wahrnehmbarkeit durch eine Veränderung der Mischung, verlagert sich unmittelbar auch die Aufmerksamkeit der Zuhörenden – ein Effekt, der elementar ist für die narrative Orientierung des Publikums und, wie gesagt, für das Ziel, die Zuhörenden in ihrer Aufmerksamkeit zu lenken, damit das Hörspiel wie dramaturgisch gewünscht in der Rezeption glückt.

Statt Mischung wird teilweise auch der Begriff »Schichtung« verwendet für die Parallelmischung zweier oder mehrerer Mix-Spuren, die jeweils inhaltlich oder sonst wie in sich geschlossene Spuren darstellen und diese Charakteristik auch nach der Mischung noch aufweisen. Er ist auch teilweise gebräuchlich für Einzelpuren mit Schallereignissen, die trotz der Mischung nicht zu einer homogenen Klangsphäre verschmelzen, sondern als heterogene Schallereignisse separiert nebeneinander erklingen. Da das zugrundeliegende technische Verfahren jedoch dasselbe ist, nämlich die Mischung, und eine Unterscheidung von Mischung und Schichtung im Sinne von homogene vs. heterogene Verbindung oftmals auf rein individuelles Empfinden hinausläuft, ist die Brauchbarkeit wie die Legitimität des Begriffs zumindest fragwürdig. Der Begriff kann jedoch mitunter adäquat sein bei der Analyse von Collagehörspielen, wo Schallereignisse oft wie konkrete Objekte behandelt, mit offenen Bruchkanten gegeneinandergesetzt werden und letztlich das Ergebnis den Charakter eines tektonischen Arrangements erhalten kann, bei dem gerade die akustische Überlagerung der einzelnen Schallereignisse und die daraus resultierende semantische Hierarchisierung derselben dem Konzept der semantischen Schichtung entspricht.

## **Elektroakustische Manipulation**

Im Grunde immer, wenn das Aufnahmematerial eine Bearbeitung erfährt, kommen elektroakustische Manipulationen zum Einsatz. Diese Bearbeitungen haben nicht selten den Zweck, die Qualität des Audiomaterials zu verbessern und/oder