

also dezent zurück, ohne stärker mit der Geschehensschilderung zu interagieren. Gleichwohl – und das gilt es zu betonen – ist auch der unhörbare Schnitt analytisch vorhanden und lässt sich bei einer Konzentration auf die formale Ebene eines Hörspiels ermitteln. Aufgrund seiner namensgebenden Unhörbarkeit dient dieser Schnitt meist der unmarkierten Verbindung verschiedener Handlungsabschnitte. In dem Spezialfall, dass er auf Gesprächspartien angewendet wird, kann er aber auch wesentlich zur Stilisierung der Figurenrede beitragen und insbesondere eine hastige, rastlose, ja – sofern Atmer elidiert werden – eine unmenschlich atemlose Rede erzeugen oder gar zu einer Verfremdung der Rede bis ins papierene Abstrakte führen (was für Novotný 2020, 152, in Orientierung an Ferdinand Kriwet als »lettristischer Eingriff« gilt).

## Blende

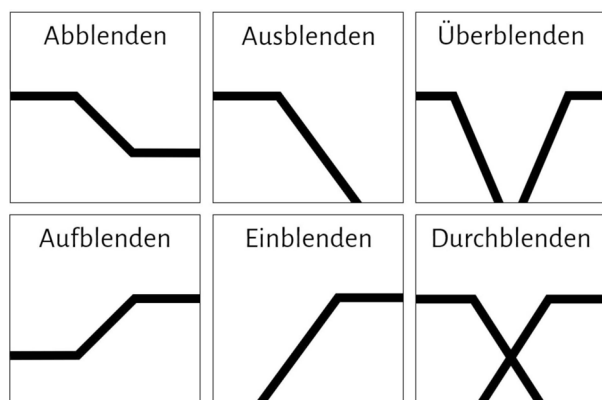
Als *weicher Schnitt* lassen sich im Grunde alle Formen des Blendeneinsatzes bezeichnen, da diese durch eine Absenkung und/oder Anhebung der Lautstärke eines Schallvorgangs einen allmählichen, dezent vermittelten Übergang zwischen zwei Hörspielabschnitten schaffen. Alle Blendenformen im strengen Sinne werden also durch eine Variation der Spurlautstärke realisiert. Daneben gibt es jedoch auch noch die sogenannte Panoramablende, bei der es zu einer Verschiebung der Stereoposition eines Schallereignisses kommt und die sowohl aufgrund ihrer unterschiedlichen Umsetzungsweise als auch aufgrund ihrer anderen Funktion nachfolgend im Abschnitt zur Auralität besprochen wird (vgl. in Kap. 6.6 den Abschnitt zur elektroakustischen Auralität).

Bei den echten Lautstärkeblenden gibt es zwei Grundprinzipien der Blendennutzung, die sich zu vier Spezialformen erweitern lassen (vgl. Abb. 6). Diese zwei Grundprinzipien sind das Abblenden und das Aufblenden. Beim *Abblenden* wird die primäre Lautstärke einer Aufnahmespur an einer bestimmten, prinzipiell beliebig wählbaren Position allmählich linear abgesenkt. Geschieht diese Lautstärkenreduzierung in extremer Form, bis man ein völliges Nullsignal, d.h. effektiv »Stille«, erhält, spricht man von Ausblenden bzw. manchmal auch von »Fade-out«. Das *Aufblenden* ist genau das Gegenteil des Abblendens, da hier die primäre Lautstärke einer Aufnahmespur an einer bestimmten Position allmählich linear angehoben wird. Auch hier gibt es eine Extremform, nämlich dann, wenn man die Aufnahmespur von einem Nullsignal aus allmählich laut werden lässt. Diese Gestaltung der Blende wird als *Einblenden* oder auch »Fade-in« bezeichnet.

Kombinationsformen von Ein- und Ausblende, die unmittelbar Konjunktionsfunktionen zwischen zwei aufeinander folgende Aufnahmepartien erfüllen, sind die Überblendung und die Durchblende. Bei der *Überblendung* wird die Lautstärke der ersten Aufnahmespur allmählich bis zum Nullsignal herabgesenkt und dann – eventuell nach einer kurzen Phase der Stille – die Lautstärke einer folgenden Aufnahme-

spur allmählich vom Nullsignal ins Hörbare angehoben. Bei der *Durchblende* hingegen erfolgt das Ausblenden der ersten Aufnahmespur gleichzeitig mit dem Einblenden der folgenden Aufnahmespur, sodass sich beide phasenweise akustisch überlappen.

Abbildung 6



Daneben gibt es prinzipiell noch *Sprungblenden*, also abrupte plötzliche Lautstärkeveränderungen. Diese stellen jedoch ausgesprochene Ausnahmefälle dar und sind im Hörspiel sehr selten, da sie meist rezeptiv als Produktionsfehler wahrgenommen werden. Das hängt damit zusammen, dass jedes Hörspiel in aller Regel einen generalisierten Lautstärkepegel besitzt, der auch von der Normlautstärke eines Senders abhängt und garantiert, dass das Publikum nicht permanent selbst die Lautstärke am Radioempfangsgerät nachregulieren muss, sondern dem Programm mit einer einmal eingestellten homogenen Lautstärke folgen kann. Wird von diesem Prinzip mittels einer Sprungblende abgewichen, hat dies zumeist einen Störungscharakter. Teilweise werden Sprungblenden jedoch dramaturgisch zur Induktion von Schockmomenten eingesetzt oder bei der narrativen Handlungskumulation, also wenn ein Geschehen einen definitiven Hochpunkt erreicht.

Eine weitere Sonderform der Blende ist eine (nach ähnlichen Prinzipien wie der sogenannte Match-Cut beim Film gebildete) Konjunktionsform, für die hier die Bezeichnung *Spiegelblende* vorgeschlagen wird. Hierbei werden zwei Hörspielabschnitte mittels Durchblende miteinander verknüpft, die hinsichtlich ihres akustischen Gehalts Entsprechungen aufweisen, jedoch gleichzeitig inhaltlich differieren. Klanganalogien, melodische Verläufe, rhythmische Entsprechungen etc. zwischen den beiden Abschnitten bilden hierbei den Ansatzpunkt, einen engeren akustischen Zusammenhang zu konstruieren (»match«) und diesen für die allmäh-

liche Überführung des einen Abschnitts in den folgenden zu funktionalisieren. Die Folgesequenz bildet auf diese Weise partiell eine Art akustisches Spiegelbild der vorausgehenden Sequenz, wobei durch die akustische Homologie implizit ein enger inhaltlicher Zusammenhang zwischen beiden Abschnitten insinuiert wird, gleichzeitig aber klar ist, dass es sich um zwei verschiedene Komplexe handelt. Die Spiegelblende in *ZEIT SEINES LEBENS*, mit der das Tackern der Schreibmaschine in einem Büroraum einer Regierungsbehörde in das Maschinengewehrknattern auf dem Schlachtfeld überführt wird, wurde bereits erwähnt – diese beruhte im Wesentlichen auf Klanganalogie und rhythmischer Entsprechungen. In *DIE APOKALYPTISCHE GLÜHBIRNE* von Frank Witzel wird ebenfalls auf Basis einer Klanganalogie aus einer Szene, in der sich die Hauptfigur unruhig im Bett wälzt und das Rauschen und Knistern von Daunen und Bettbezug hörbar wird, mittels Spiegelblende in eine abstrakte Folgesequenz gewechselt, in der psychopathologische Zeugnisse einer anderen Figur präsentiert und elektrisches Knistern und Spannungsausrauschen als Hintergrundgeräusch genutzt werden. Auf diese Weise behauptet das Hörspiel u.a. dezent einen Zusammenhang zwischen Traum- und Wahnzuständen sowie zwischen der schlafenden Figur in der ersten und der als wahnsinnig deklarierten Figur in der anschließenden Szene, um insgesamt eine subtile Kritik an strikten Definitionen von psychischer Normalität zu kommunizieren. Eine Spiegelblende auf Basis eines melodischen Verlaufs könnte bspw. dadurch geschaffen werden, dass die steigenden Schritte einer Figur in einem Treppenhaus in einer Szene durch steigende Töne in einer Melodie fortgeführt würden, die eine andere Figur auf einem Klavierspiel in der Folgeszene spielt.

Werner Klippert (2012, 71–79) unterscheidet vier inhaltliche Funktionen von Blenden, die Raumbblende, die Zeitblende, die Dimensionsblende sowie die Kompositions- bzw. Ausdrucksblende. Es sei jedoch gleich an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass ein und dieselbe Blende in einem Hörspiel gleichzeitig auch zwei oder sogar mehrere dieser Blendenfunktionen übernehmen kann – das wird im Folgenden gleich noch an einer Passage des Hörspiels *3 TAGE NORDSTADT* gezeigt werden.

Die *Raumbblende* ist sicher die wichtigste, da häufigste Form der inhaltsbezogenen Blendennutzung. Mit ihr wird ein wahrnehmungspsychologisches Phänomen der Realität mit den Mitteln der Audiophonie künstlich akustisch nachgeahmt, nämlich jenes, dass bei der relativen Annäherung von Schallquelle und Wahrnehmungsinstanz das Geräusch der Schallquelle lauter wird und bei einer relativen Entfernung zwischen beiden das Geräusch der Schallquelle leiser wird. Der Begriff »relative Annäherung« bzw. »Entfernung« umfasst dabei eine ganze Reihe möglicher Bewegungsformen: Entweder bleibt die Wahrnehmungsinstanz statisch an einem Ort, während sich die Schallquelle – bspw. ein Auto – mobil verhält, also annähert oder entfernt; oder es ist entsprechend umgekehrt, dass die Schallquelle – bspw. ein Glockenturm – am selben Ort bleibt, während sich die Wahrnehmungs-

instanz mobil verhält, also auf die Schallquelle zubewegt; oder Wahrnehmungsinstanz und Schallquelle bewegen sich gleichzeitig aufeinander zu bzw. voneinander weg, wobei dann eine dritte immobile Schallquelle als Bezugspunkt der kon- bzw. divergierenden Bewegungen von Wahrnehmungsinstanz und Schallquelle funktionalisiert sein kann. Diese Bewegungsformen werden technisch durch Manipulation des Lautstärkereglers erzielt, wobei, sobald mehrere Spuren auf diese Weise unterschiedlich behandelt werden, korrekter Weise bereits von *Mischung* gesprochen werden sollte.

Eine einfache Bewegungssimulation auf Basis der Blendennutzung ist etwa das Herantreten von Personen aus dem akustischen Off in das bspw. durch gleichförmig laute Vogelgeräusche markierte On der Szene, wobei dann auf diese Personenspur ein schlichtes Einblenden angewandt würde. Durch Ausblenden derselben Spur ließe sich das Abtreten der Figuren aus dem On der Szene ins akustische Off darstellen. Durch gleichzeitige Nutzung der Stereopositionen, kann dabei noch eine weitere Differenzierung vorgenommen und bspw. deutlich gemacht werden, dass die Figuren sich von links in die Szene und nach rechts wieder aus dieser hinausbewegen, wobei dann das Ein- und Ausblenden dieser Spur durch eine Verlagerung derselben vom linken zum rechten Tonkanal bzw. von der linken zur rechten Panoramaposition begleitet werden müsste. Auch tiefenräumliche Bewegungen lassen sich auf diese Weise simulieren, denn wenn in einem Stereosetting das Ein- bzw. Ausblenden der Figurenspur auf die Mitte gelegt wird, scheint deren Bewegung sich aus dem Hinter- in den Vordergrund bzw. umgekehrt zu vollziehen.

Auf Basis dieser Grundprinzipien können im Weiteren recht komplexe Bewegungen von Geräuschquellen und/oder Wahrnehmungsinstanz inszeniert werden. Gleichzeitig müssen diese Prinzipien nicht auf einen realistischen Raum bezogen sein, sondern es können so auch abstrakte, bspw. mentale Räume differenziert werden, wobei sich auf die beschriebene Weise dann etwa das Auftauchen von Gedanken, Erinnerungen, Gefühlen oder dergleichen im Bewusstsein einer Figur gestalten lässt. Und auch eine Zwischenform zwischen realistischer und abstrakter Raumbblendennutzung kann für das Auftauchen und Verschwinden von Stimmen im sogenannten ortlosen Spiel eingesetzt werden, wenn die so miteinander in Interaktion gebrachten Stimmen keine konkreten Figuren markieren, sondern bspw. symbolische Konzepte wie »Arm« und »Reich« oder dergleichen. In einem solchen Fall würden dann durch die Blendenbestimmung keine realen Räume mehr vermessen werden, sondern gewissermaßen semantische Felder gegeneinander abgegrenzt.

Eine sehr beeindruckende Breite an Blendenoperationen bietet das bereits genannte klassische Hörspiel *MORD IM PFARRHAUS*: Schon ganz zu Beginn des Stücks wird über die Verblendung verschiedenster Geräusche die nähere Topografie dargestellt, in der die anschließende Handlung situiert ist. So wird das Geläut eines Kirchglockenturms eingebildet und dann in Rabengekrächze übergeblendet,

das seinerseits – während das Glockengeläut noch immer entfernt hörbar bleibt – in das Vogelgezwitscher eines Gartens übergeblendet wird, in dem – ebenfalls in Form einer Raumblyende – die als Erzählerinnenfigur fungierende Miss Marple redend langsam aus dem Hinter- in den Vordergrund tritt. Mit dieser orchestralen Mischung der verschiedenen Tonspuren zu einer szenischen Topografie werden direkt zu Beginn des Hörspiels nicht nur die wichtigsten Handlungsschauplätze (Pfarrhaus, Friedhof/Außenraum, Haus von Miss Marple) eingeführt, sondern – funktional ganz ähnlich wie mit einer Plansequenz im Film – die räumlichen Zusammenhänge, die Nähe und die isotopische Geschlossenheit des Mikrokosmos »Dorf« nach den Prinzipien »alles liegt in Hör- und Sichtweite zueinander« und »jeder überwacht jeden« eindrücklich hörbar gemacht.

Bei der *Dimensionsblyende* werden exakt solche verschiedenen Daseinsschichten bzw. Dimensionen eines Hörspiels zueinander vermittelt. Besonders in Gestalt von Durchblyenden erfolgt dann ein Wechsel von der Ebene der Realität in den der Imagination oder des Traums. Im Hörspiel *DER BLAUE VOGEL* von Christoph Buggert wird so die ganze Narration einem fortgesetzten, durch Blyenden vermittelten Dimensionswechsel unterworfen: Fortwährend wird hier ein Sprung aus dem mentalen Raum der Hauptfigur Ulrich, in dem dieser sich mit seiner Landschulheimliebe Winnie unterhält, hin in den Raum der realen Vergangenheit vollzogen, wobei im Verlauf des Hörspiels immer deutlicher wird, dass Ulrich wohl am Tod Winnies (mit-)verantwortlich und darüber wahnsinnig geworden ist und er sich diese lediglich imaginiert, um das Geschehene und seine eigene Schuld in dieser Form der Interaktion verarbeiten zu können. Dass Winnie in den Dialogszenen im mentalen Raum Ulrichs akzentfrei spricht, während die wirkliche Winnie einen starken dänischen Akzent hat, dient dabei als besonderer Marker, um Wirklichkeit und Imagination respektive Idealisierung voneinander abzusetzen. Da der mentale Raum mit den imaginierten Unterhaltungen durchweg der Ausgangspunkt für die Rückblyenden auf das tatsächliche Geschehen bildet, sodass diese im Grunde ebenso figural vermittelt sind, müsste man, um exakt zu sein, eigentlich sagen, dass die – zugleich als Zeitblyenden fungierenden – Dimensionsblyenden weniger zwischen der Realität und den Gedanken Ulrichs vermitteln, als vielmehr zwischen verschiedenen Ebenen von Ulrichs kognitiven Bereichen, speziell zwischen seinem aktuellen Zustand geistiger Erkrankung, der durch Schuldgefühle, Ängste, extreme Emotionalität und Traumatisierung konturiert wird, sowie seinen Erinnerungen an das Vergangene.

Dimensionsblyenden können aber auch einen einfachen fließenden Wechsel aus einer Situation aktuellen Erlebens in eine Dimension der Erinnerung gestalten, wie in dem bereits behandelten Hörspiel *DER GEWISSENLOSE MÖRDER HASSE KARLSSON*, wo es zudem immer wieder zu Durchbrüchen zwischen Aktualität, Erinnerung und aktuell inszenierter Erinnerung kommt.

Auch ein Übergang von der gedanklichen zur gesprochenen Stimme einer Figur bzw. umgekehrt kann auf diese Weise vermittelt werden. Häufig werden der-

artige Dimensionsübergänge durch simultane Musikein- und ausblendungen flankiert und – speziell bei (eventuell durch Drogeneinfluss oder Sauerstoffunterversorgung bedingten) Sprüngen vom Wachbewusstsein in Traum- oder Fantasiezustände – elektroakustische Manipulationen eingesetzt, um mittels des unnatürlichen, unrealistischen Klangs deutlich zu machen, dass ein Übergang in einen gestörten Bewusstseinszustand der Irrealität erfolgt. In 3 TAGE NORDSTADT wird auf diese Weise der glitchhafte Übergang aus der Wachrealität eines Alkohol konsumierenden Jugendlichen in eine benebelte Traumphase und zurück in die Realität dargestellt und in dem biografisch orientierten Hörspiel WORTE DES MEERES IN DEN WIND GESCHRIEBEN von Harald Brandt wird über Blenden ein ganzer Komplex unterschiedlichster Bewusstseinszustände vernetzt, die der Taucher Théo Mavrostomos während seines in einer Druckkammer simulierten 23-tägigen Weltrekordtauchgangs auf 700 Tiefenmeter durchlebt.

In den beiden letztgenannten Hörspielen sind die Dimensionsblenden zugleich mit *Zeitblenden* korreliert, also mit Blenden, über die Sprünge in der Zeit vermittelt werden. So schläft die Hauptfigur in 3 TAGE NORDSTADT ein, die narrative Wahrnehmungsinstanz wechselt in den Traumzustand und dann wieder zurück zur Realität, wobei sich dieser Wechsel binnen weniger Minuten vollzieht. (Tatsächlich erfüllt die Blende zusätzlich noch die Funktion der Raumbhende, da die Figur auf einer Party einschläft und dann in ihrem Bett aufwacht – ein inhaltlicher Sprung, mit Dilemma-Charakter, der als alkoholbedingter »Filmriss« zu interpretieren ist.)

Zeitblenden können als Vor-, Rück- oder Simultanblenden intendiert sein, also zeitliche Sprünge von einem Orientierungspunkt in die Zukunft (Prolepse) oder in die Vergangenheit (Analepse) oder zu einem zeitgleich stattfindenden Geschehen realisieren. Dabei werden Zeitblenden in der Regel von Sprache vorbereitet und getragen, entweder durch Erzähler- oder durch Figurenrede, um die temporale Verschiebung für die Zuhörenden eindeutig zu machen. Und fast immer wird bei Rückblenden auch nach dem Prinzip des Erinnerungsmotivs eine musikalische Tonbrücke eingesetzt, um den Wechsel von Aktualität zu Vergangenheit konventionell zu verdeutlichen.

Die letzte funktionale Blendenform ist die *Kompositions-* oder *Ausdrucksblende*. Nach Klippert dient sie allgemein dem Spiel mit dem Schall und den Stimmen, die auf diese Weise auf verschiedene Kanäle verteilt und wie Instrumente eines Orchesters dirigiert und kombiniert werden können. Der zentrale Anwendungsbereich der Kompositionsblende ist das experimentelle Hörspiel und sie findet auch bei O-Ton-Hörspielcollagen häufig Verwendung, um Kompositionsmuster, Verknüpfungen, Kontraste, Akzente und ähnliche Arten der vor allem formalen Relationierung von Schallereignissen herstellen zu können. Aber auch in dem bereits mehrfach erwähnten Segment des Hörspiels 3 TAGE NORDSTADT kommt diese Gestaltungsmöglichkeit zum Einsatz, denn die Traumphase, die zwischen der Realität auf der Party und der Realität nach dem Wiedererwachen vermittelt, besteht

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 Raumbhende 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