

jedoch auch eine Variation von leise zu laut oder umgekehrt stattfinden, die sich entweder gleitend oder abrupt verändern kann.

Gerade die Lautstärkenmodifikation kann im Zusammenhang ihrer Zweckbestimmung zum *Underscoring*, d.h. zur stimmungsvollen Untermalung, einen intensiven emotionalen Rezeptionseffekt zeitigen, wenn Spannung induziert werden soll. Die gesteigerte oder auch übermäßige Beanspruchung der akustischen Wahrnehmung der Zuhörenden infolge einer fließend oder auch sprunghaft zunehmenden Lautstärke kann rezeptiven Stress erzeugen, der sich bei der Hörspielrezeption dann mit inhaltlich-narrativen Spannungs- und Stressmomenten verbinden und diese entsprechend in ihrer Wirkung intensivieren kann. Speziell ein abrupter Lautstärkeanstieg ist sogar in der Lage, ein Erschrecken bei den Zuhörenden hervorzurufen, was sich – wiederum in Korrelation mit inhaltlich-narrativen Schockmomenten – dramaturgisch ausbeuten lässt.

Beispielekurs

Wie komplex sich mit einfachsten musikalischen Mitteln die Narration eines Hörspiels anreichern lässt, zeigt sich mustergültig im Stück *KRIEGER IM GELEE*. Das Hörspiel schildert eine Begebenheit (die Entführung und versuchte Ermordung eines Jungen) in drei aufeinanderfolgenden autodiegetischen Erzählepisoden aus der Sicht des Opfers Mervin, des Täters Martin und der unbeteiligten Dritten Kathrin. Jede Episode wird durch illustrative Klänge eines bestimmten Instruments aus einer anderen Instrumentengruppe begleitet, wodurch eine Korrelation von Figur und Instrument entsteht (Mervin: Schlaginstrument Trommel, Martin: Hammerinstrument Klavier, Kathrin: Streichinstrument Violoncello). Auffällig ist bereits hier, dass das Klavier, anders als die beiden anderen Instrumente, in unüblicher Weise bedient, nämlich an seinen Seiten gezupft, statt über die Tasten zum Klingen gebracht wird. Einerseits wird damit antizipiert, dass Martin, indem er durch seinen Übergriff auf Mervin die Lebensläufe von diesem und Kathrin zusammenführt, als Verbindungsfigur zwischen Mervin und Kathrin fungiert, da ein Klavier eigentlich (wie bei Mervins Trommel) durch einen Hammer angeschlagen, in diesem Fall aber (wie bei Kathrins Cello) gezupft wird. Andererseits lässt sich das Zupfen der Klaviersaite in Homologie zu dem Umstand sehen, dass Martin offenbar auch sein Seelenleben, das wesentlich durch das Klavier musikalisch ausgedrückt wird, nicht zu beherrschen vermag. Begreift man das Klavier als Konstituente, über die sich das Wesen und die psychisch-emotionale Verfasstheit der Figur Martin artikuliert, weist die ungewöhnliche Benutzung und Spielweise des Instruments und die daraus resultierende Zwischenstellung auf die schizoide Persönlichkeitsstörung der Figur Martin hin. Dies wird zusätzlich dadurch unterstützt, dass die akkurat gezupften Tonfolgen des Klaviers mit dem zwanghaft kontrollierten Charakter der Figur korrelieren, was wiederum in Korrespondenz zu dem Umstand zu sehen ist, dass Martins Äuße-

rungen konstant gleichmäßig über linken und rechten Audiokanal vermittelt werden, während Kathrins, vor allem aber Mervins Rede teils hektisch von links nach rechts kanalisiert wird.

Als Einleitung des Hörspiels wird eine lineare Toncollage aus Geräuschen der drei Instrumente verwendet: zunächst mehrere sich im Intervall verkürzende Trommelschläge, die klingen, als ließe man einen Ball auf die Trommelbespannung fallen; dann eine Folge von Klaviertönen, die klingen, als hopse ein Ball auf der Tastatur hin und her; schließlich leicht kratzendes, sich ebenfalls im Intervall verkürzendes Spiccato des Cellos bei fester Tonhöhe, das klingt, als würde der Bogen auf die Saiten fallen und zum Liegen kommen gelassen. Diese zu einem fließenden Syntagma verbundene Tonabfolge nimmt gleich zu Beginn das »Zusammenspiel« der durch die einzelnen Instrumente symbolisierten Figuren vorweg und zeigt an, dass etwas ins Rollen kommt, das all diese Figuren miteinander verbindet. Die Reihenfolge der Instrumente zeigt zugleich die Reihenfolge der Monologe der Figuren an, die mit ihnen korreliert sind. Während dieser Erzählabschnitte finden die verschiedenen Instrumente vor allem mit emotional expressiver Funktion Verwendung. So verändert sich das Trommelspiel je nach der psychischen Verfasstheit der Figur, wechselt zwischen entspannt-gleichmäßigem Blues und scharf akzentuierten Rhythmen, manchmal wird mit dem Stick nur über das Fell gestrichen, mal wummert die Base. Gegen Ende der Erzählung von Mervin hat das Trommelspiel durch das Zusammenwirken von Lautstärke, Rhythmus und Tempo klar Suspense-Funktion. Zugleich dient ein immer wieder beim Wort »Angst« erklingendes, scharf-synthetisches und entsprechend symbolisch-semantisches Streichen zur Indikation der Angst Mervins. Da es aus dem Raster natürlicher Instrumentenklänge fällt, ruft es eine irritierende, unangenehme Reaktion beim Zuhören wach und vermag rezeptiv zu emotionalisieren.

Auch in den anderen Episoden werden unterschiedliche musikalische Prinzipien in Mood-Technik eingesetzt. So will bspw. Martin beim Veterinäramt den Sack, in dem er Mervin gefangen hat, verbrennen; doch wird er von einem Mitarbeiter konfrontiert, wobei zur Artikulation von Angst, Stress und Unbehagen bei Martin eine kleine Sekund ertönt, deren »Missklang« schließlich, als die Gefahr für Martin vorbei ist, in eine große Terz aufgelöst wird.

Die anfängliche Unbeschwertheit und Sorglosigkeit Katrins wird an anderer Stelle dagegen durch das flockige Zupfen der Cellosaiten indiziert. Dieselbe Spieltechnik erfährt wenig später illustrativen Gebrauch, wenn Kathrin berichtet:

Wenn mich jetzt jemand fragt, wie, auf welche Weise wir zusammengekommen sind, dann sag ich immer, dass ich mir meinen Dieter einfach so griff. Ihn mir im rechten Moment pflückte [Zupfen].

Als sie dann von ihrem Freund Dieter angerufen und um Hilfe gebeten wird, zeigt unterschwellig ein scharfes feilendes Geräusch, das immer lauter wird und aus dem weichen Spiel des Bogens unmittelbar am Steg entsteht, spannungsindizierend die eskalierende Unruhe Katrins an. Schließlich, als Katrin vom Tod ihres Freundes erfährt und kurzzeitig Orientierung und Beherrschung verliert, dann dessen Selbstmord begreift, vom Anstaltsarzt aufgeklärt wird und zuletzt resignativ ihre nächsten Schritte bedenkt, vermag ein verhalttes Spiccato, das in einen halligen, zwischen tiefen Tönen ondulierenden und bedrückend wirkenden Klangteppich aufgeht, eindrücklich die verschiedenen Etappen ihrer emotionalen Situationsbewältigung musikalisch zu schildern.

Übergeordnete musiksemiotische Aspekte

Bei all diesen im Einzelnen besprochenen Analysedimensionen der Musik ist stets zu berücksichtigen, dass Musik ein kulturdependentes Zeichensystem ist, da jede Kultur und jede Zeit ihre eigenen Vorstellungen von und Prinzipien zur Musik besitzt. Daher kann *Musik auch als Marker* zum Ausweis eines bestimmten Landes, einer bestimmten kulturellen Gruppe, einer bestimmten Zeit dienen, in dem bzw. der die Handlung des Hörspiels angesiedelt ist – oder als Indikator für eine Mischung dieser drei Komponenten, sprich: um aufzuzeigen, dass das Hörspiel im Umfeld oder Milieu einer bestimmten kulturellen Gruppe eines bestimmten Landes zu einer bestimmten Zeit spielt. Das funktioniert im Regelfall auf Basis vorexistierender konventioneller Korrelationen von Musikgenres mit bestimmten – oft ebenfalls genremäßig organisierten – Intertexten oder auch Stereotypen, wobei mittlerweile der entsprechenden Konventionalisierung von Musik durch den Film eine entscheidende Bedeutung zukommt. Seit Yann Tiersens weitbekannter Filmmusik zu *DIE FABELHAFTHE WELT DER AMÉLIE* bspw. indiziert eine an dessen spezifische Melodik und Instrumentation anknüpfende Walzermelodik mit Klavier, Akkordeon, Gitarre und/oder Banjo häufig »Frankreich« als Handlungsraum, so etwa in dem elsässischen Mundarthörspiel *VRLORENI LAAWA*.

Darüber hinaus können aber auch konventionelle Semantiken konkreter *Musikgattungen* und -richtungen sowie einzelner Musikbands im Hörspiel funktionalisiert werden. Generell kann Musik mit den semantischen Korrelaten »Land«, »kulturelle Gruppe«, »Zeit« entsprechende verknüpfte Kategorien ausweisen, wie etwa »Jugend«, wenn aktuelle Popmusik benutzt wird, oder die Zeit der mittleren 50er-Jahre des letzten Jahrhunderts in Amerika, wenn Rockabilly gespielt wird. Wird dagegen etwa Rapmusik verwendet, wird rasch das noch immer häufig von den überwiegend männlichen Vertretern dieser Musikrichtung kultivierte (Selbst-)Bild von Kriminalität, Drogen und Prostitution aufgerufen; Reggae verweist dagegen stereotyp auf den plan-, aber auch arglosen hanfrauchenden Teenager mit Rastalocken; Schlager, wie etwa in den bereits zitierten *FEUERBRINGERN*, auf den verlogenen-heilen Gefühls-