

tealten Volksstücks und der Mundartdichtung bedient, jedoch durch die besondere Abhängigkeit von Sprechsprache und Hörspiel vielfach essentialistisch als »einzig echtes« Hörspielgenre apostrophiert wird. Beide werden im Folgenden aufgrund dieser ihrer Bedeutung kurz vorgestellt und in analyserelevanter Hinsicht zugänglich gemacht.

## 8.1 Das Mundarthörspiel

Der – auch namensgebende – bestimmende Faktor des Mundarthörspiels ist dessen dominanter Rückgriff auf eine von der Standardhochsprache abweichende Sprachlichkeit. Es ist gekennzeichnet von dialektaler Sprache – und, sekundär, soziolektalen Einschlägen, die als Alternativen zum Hochdeutschen beide die Abweichungsmöglichkeit von der Standardsprache aktualisieren und zu einem semiotisch relevanten Faktor machen. Zugleich funktionalisiert das Mundarthörspiel das semantische Inventar, das vor allem in Form von Stereotypen und Konnotationen an die Komplexe von Dia- und Soziolekt gekoppelt ist, und weist über traditionelle Ver-textungsprinzipien dieser beiden Komplexe genrebildende Konturen auf.

Als *Mundart* wird meist eine im Kontext ästhetischer Kommunikation stehende Verwendung eines Dialekts bezeichnet, wobei in der Hörspielanalyse in der Regel beides synonym benutzt werden kann. Dialekte sind eigenständige Sprachsysteme, die untereinander durch eine räumlich beschränkte Verbreitung sowie phonetische, lexikalische, grammatische etc. Eigenheiten distinkt abgegrenzt sind und zugleich als Dialekte des Deutschen zueinander sowie zum übergeordneten System der Dachsprache in Beziehung stehen. Anders als die zugleich als Verkehrssprache dienende Dachsprache sind Dialekte primär für den mündlichen Austausch bestimmt und weisen entsprechend eine im Verhältnis zu dieser geringe Standardisierung, Normierung und (diachrone) Stabilität auf.

Ähnlich wie ein Dialekt – nur weniger regional, stärker sozial bestimmt – handelt es sich auch bei einem *Soziolekt* um eine Sprachvarietät eines höher hierarchisierten Diasystems. Verschiedenste soziale Einflüsse wie u.a. Alter, Beruf oder Bildungsgrad der betreffenden Sprachgruppenmitglieder tragen zur Entstehung und Formung des jeweiligen Soziolekts bei. Eine scharfe Trennung zwischen Dialekt und Soziolekt lässt sich kaum ziehen, da einerseits jeder Dialekt als Sprache soziolektale Varietäten aufweist (Land-Stadt-Differenzen, Alters-/Berufsgruppenunterschiede, Bildungsschichtung etc.) und andererseits auch eine oft prototypisch als Soziolekt behandelte Sprachvarietät wie das sogenannte »Migrantendeutsch« oder »Kiezdeutsch« teilweise als Dialekt des Deutschen angesehen wird. Ob ein Hörspiel wie *DIE FEUERBRINGER* deshalb direkt als »Mundarthörspiel« zu klassifizieren ist, erscheint jedoch zumindest fraglich, was darauf hinweist, dass neben dem Aspekt der dialektalen Sprachlichkeit andere Faktoren für die

Genrezuordnung existieren und wirksam sind. Ähnlich wie thematisch-inhaltliche Gesichtspunkte allein nicht ausreichen, um ein Genre wie das Kriminalhörspiel zu klassifizieren, ist der Umstand dialektaler Sprachlichkeit nicht hinreichend für die Definition des Mundarthörspiels.

Konkrete genreklassifikatorische Implikationen ergeben sich dadurch, dass an die Sprachformkomplexe von Dialekt und Soziolekt – wie auch an die relationale Hochsprache selbst – bestimmte und unterschiedliche semantisch-konnotative Charakterisierungen angelagert sind. Diese reichen vom Sprachimage über das Stereotyp bis hin zum Vorurteil, wobei Image eine unverbindliche, eher positive, Stereotyp eine fixierte und eher negative und Vorurteil eine verallgemeinerte und revisionsresistente negative Auffassung vom jeweiligen Sprachcharakter meint. Solche Sprachcharakterisierungen sind theoretisch historisch wandelbar, besitzen aber eine recht große Stabilität. Sie sind zudem abhängig vom jeweiligen Standpunkt und können derart von einzelnen Hörspielen affirmativ aufgegriffen, modifiziert, widerlegt oder selbst ausgebildet werden.

In der generalisierenden, negativen Außenperspektive der Hochsprache wird dialektalem Sprechen meist Rückständigkeit, Unverständlichkeit, Bildungsferne etc. zugewiesen; eine entsprechend positive Perspektive betont dagegen das Anschauliche, Authentische, »Echte« etc. des Dialekts. Vom Standpunkt eines Dialekts wird Hochsprache meist mit Distanziertheit, Leblosigkeit, Abstraktheit etc. verknüpft. Auf der Ebene der Einzeldialekte besitzen die verschiedenen Mundarten meist ganz individuelle dominante Charakterisierungen. So werden den rheinländischen Dialekten (Moselfränkisch, niederfränkisches Platt, Ripuarisch) und ihren Benutzerinnen und Benutzern gemeinhin Merkmale wie Geselligkeit, Fröhlichkeit und Unbekümmertheit zugeschrieben, dem Schwäbischen und seinen Sprecherinnen und Sprechern Aspekte wie Fleiß, Sparsamkeit, Besitzstreben etc.

In der Folge ergeben sich allgemeine semantische Implikationen, die für die Genredefinition des Mundarthörspiels elementar sind. Verwendet ein Hörspiel mehrere Dialekte oder neben der Standardsprache auch Dialekt(e), werden über die Sprache semantische Demarkationen von Eigenem und Fremdem etabliert, Fragen der Selbstverortung aufgeworfen und ein identitätsphilosophisches, sprach- sowie translationsreflexives Potenzial eröffnet. Jedes Hörspiel bewegt sich dabei immer – bewusst oder unbewusst – im Kontext der genannten stereotyp-semantisch befrachteten Dichotomie von Standardsprache-Mundart im Allgemeinen sowie der Dialektcharakterisierungen im Besonderen und muss sich zu diesen affirmativ oder oppositionär verhalten. Je nachdem, verfährt es damit vor dem Hintergrund der impliziten Text-Rezipierenden-Vereinbarung konventionell bzw. originell und verhält sich als direkt schlüssig bzw. unintuitiv und damit tendenziell orientierend bzw. desorientierend gegenüber den Erwartungen des Publikums.

Dieser Umstand ist entscheidend auch für die Bewertung von Mundarthörspielen und betrifft die – über die rein sprachliche Physiognomie hinausgehende – Kon-

stitution dieses Hörspieltyps. Wo immer Dialekt eingesetzt wird, ergibt sich ein Moment der Differenz, da jeder Dialekt als Abweichung vom im Hintergrund stehenden Standardsprachsystem gesehen und als Markierung für ›das Eigene‹ bzw. ›das Fremde‹ verwendet werden kann. Diese Differenzen können durch die Applikation weiterer semantischer Kategorien zu weltbildprägenden, wertetragenden Dichotomien ausgebaut werden, anhand derer sich die dargestellte Welt einer Erzählung in semantische Felder parzellieren und strukturieren lässt. Bewegen sich diese semantischen Kategorien (zum Teil) im Rahmen tradierter Dialektstereotype, sind auch die narrativen Strukturen stark vorgeprägt und die auftretenden Figuren in Charakterisierung, Rolle und diegetischer Problematik auf bestimmte Muster festgelegt. Gerade dialektliteraturspezifische Stereotype sind im Hörspiel persistent und betreffen narrative Klischees wie etwa die Figurentypen bzw. Typenfiguren (der Bauer, der Sonderling, der Hinterwäldler, der Pfarrer, die weise Alte, die keusche Jungfrau etc.), die Handlungswelt (Dorf, Wald, Gebirge, Gasthaus etc.), den Problemkreis (Identitätsverlust, Konflikt mit Traditionen, Generationskonflikte etc.) etc. sowie abstrakt-semantische Kategorien wie die Konzepte von Ursprünglichkeit, Tradition, Ländlichkeit, Beschaulichkeit, Naturbezogenheit, Einfachheit, existenzieller Elementarität sowie seit einiger Zeit Alter. All die genannten Aspekte verbinden sich meist zu einem semantischen Cluster, das es ermöglicht, komplexe ideologische Argumentationsstrukturen ökonomisch-dicht zu halten, indem es genügt, allein ein Konzept aus dem Gesamtparadigma anzuführen und zu explizieren, um dieses Paradigma in toto latent wachzurufen.

So findet sich bei neueren dialektalen Hörspielen wie MÄRZENGRUND oder MITTAGSSTUNDE ein semantischer Nexus zwischen den Paradigmen Alter, Mundartsprechen und Werteverkörperung gegenüber Jugend, standardsprachlichem Sprechen und Wertevergessenheit, der in dieser Form zur Bedeutungserzeugung eingesetzt wird. Einerseits vertreten Figuren, die in betreffenden Hörspielen durch eine dialektale Sprechweise charakterisiert sind, oft in doppeltem Sinne eher konservative Ideen wie Bodenständigkeit, Heimat- und Naturverbundenheit; sind andererseits aber samt ihrer positiven Semantik durch den Dialekt gleichzeitig als einer »guten alten Zeit« entstammend sowie als alt gekennzeichnet, wodurch letztlich eine Kritik an der vergangenheitsvergessenen Gegenwart kommuniziert wird. Alter wird in diesen dialektalen Hörspielen so zu einem zugleich positiven wie tragischen Moment – eine Semantisierung, die in dieser Konstellation eine gattungsbestimmende Besonderheit des Mundarthörspiels darstellt.

Dagegen korreliert soziolektales Sprechen in Hörspielen wie bspw. KEINE SEKUNDE SCHANZE häufig mit Jugendlichkeit, Außenseitertum, Bildungsarmut und Kriminalität. Dadurch ordnen sich die Figuren direkt durch ihren Zungenschlag einem bestimmten diegetisch nachgebildeten Milieu und einer sozialen Problematik zu, zugleich reproduzieren entsprechende Hörspiele – so sympathisch sie auch

sonst ihre Figuren gestalten mögen – oft ein realweltliches diskriminierend-diskreditierendes Vorurteil im Erzählformat.

Für die generische Klassifikation bedeutet das, dass das Mundarthörspiel zwar primär sprachlich bestimmt ist, jedoch auch durch genrespezifische Narrations-schemata und Plotmusterstereotype. Dieses Zusammenspiel hat eine Rezeptionsästhetische Konsequenz, da es den für das Mundarthörspiel elementaren Wertungsfaktor der *Authentizität* mitbedingt, der sich – bei aller zumeist nur gefühlsmäßigen Verwendung – theoretisch exakt fassen lässt. Durch den Faktor der Sprache kann der Begriff »Mundarthörspiel« als generische Metakategorie fungieren, unter die sich entsprechend der Handlungsschemata andere Subgenres rubrizieren lassen, etwa Mundart-Krimi, Mundart-Schwank, Mundart-Melodram. Das macht die Frage virulent, ob ein Hörspiel, in dem partiell oder auch durchweg Mundart gesprochen wird, allein deshalb schon ein Mundarthörspiel ist. Es können sich nämlich subgenerische Spezifikationen auf Basis narrativer Strukturen vor dem sprachlichen Faktor als dominant erweisen. Dadurch erschiene bspw. für Hörspiele wie *FLEISCHFABRIK*, bei denen eine dialektale Färbung der Sprache wesentlich nur einen aus dem Dialektimage abgeleiteten Stimmungswert hat, statt der Gattungsbestimmung als »Mundart-Kriminalhörspiel« die Bezeichnung »Regionalkrimi-Hörspiel« treffender und korrekter. Ausschlaggebend wäre eine als authentisch empfundene Dependenz von Mundart und dialektliterarischen Narrationsmustern, sodass nur Hörspiele als Mundarthörspiele zu klassifizieren wären, denen es gelingt, im Zusammenspiel von idiomatischer Ausdrucksweise und dialektliteraturkonformer Erzählgestaltung eine rezeptive Wirkung von *Authentizität* zu erzeugen. Drei Bereiche sind für dieses genrekonstitutive Merkmal der *Authentizität* maßgeblich, nämlich 1) die historisch-determinative Matrix der Mundart, 2) die Mundart-Semantisierungen und -Stereotype sowie 3) Effekte von Transtextualität.

Die *historisch-determinative Matrix* betrifft den Umstand, dass jede Mundart als nicht-schriftliche Sprachform bestimmte, für sie spezifische Korrelate aufweist, die sich zu einem determinativen Nexus von Sprache-Zeit-Raum-Milieu verbinden. So hat bspw. das Schwäbische zu einem bestimmten Zeitpunkt (z. B. 1935) einen definitiven Sprachstand, was lexematisch-grammatikalische Strukturen anbelangt. Dieser Sprachstand ist Ergebnis von sprachgeschichtlichen Entwicklungen, die zum exemplarisch gewählten Datum (1935) eine ganz konkrete Form angenommen haben, die sie nur zu diesem Zeitpunkt besitzen und die sich in der Folgezeit aufgrund eben der Nichtschriftlichkeit der Mundart und der damit bedingten größeren Flüssigkeit und Transformativität wieder weiter verändern: Jede Mundart ist insofern eindeutig *zeitlich* definiert. Gleichzeitig ist jeder Dialekt klar regional verortet: Das Schwäbische ist – grob gesagt – ein süddeutscher Dialekt, wobei – präziser gesagt – das Enztalschwäbisch teils deutlich vom Lechtalschwäbisch und dieses wiederum vom Allgäuerischen differiert, sich dieser Dialekt im Oberallgäu von dem des Unterallgäus unterscheidet etc., sodass sich im Grunde selbst der Dialekt eines Dorfs (in

Nuancen oder doch auch grundsätzlich) von dem des Nachbardorfs unterscheidet – das Mundarthörspiel begegnet diesem Umstand mit einer Glättung und Standardisierung des Dialekts. Jede Mundart und zugleich jede dialektale Ausprägung besitzt also auch eine klare *räumliche* Zuordnung. Innerhalb der räumlichen Zentren und besonders bei Verdichtungen wie Städten gibt es letztlich zudem unterschiedliche dialektale Ausprägungen je nachdem, in welches Milieu man sich begibt: In Augsburg grenzt sich so bspw. das sogenannte Honoratiorenschwäbisch, das vom gehobenen Bürgertum und Beamtentum gesprochen wurde, durch seine Stilisierung stark vom Gemeinchwäbischen der gewöhnlichen Leute ab. Entsprechendes findet sich auch in anderen Mundarten, speziell dem Plattdeutschen, wo die verschiedenen dialektalen Abstufungen zwischen der Sprache des Bauern und der Sprache des Kaufmanns korreliert ist mit der sozialen Schichtung. Das bedeutet, dass jeder Dialekt auch eine definitive *soziale* Dimension besitzt. Willkürliche Veränderungen an dieser beschriebenen zeitlich-räumlich-sozialen Matrix sind im Grunde nicht möglich, da es sich um historische Fakten handelt. Die Folge ist, dass diese drei Korrelate einer jeden Mundart (Zeit, Raum und Milieu) zentrale Marker sind, deren adäquate Berücksichtigung nicht nur, aber vor allem auch im Mundarthörspiel mit darüber entscheiden, ob das betreffende Stück von den Rezipierenden für »authentisch« befunden wird. Ein Verstoß gegen eine der Rahmengrößen führt unweigerlich zu Irritationen bei den Zuhörenden – egal, ob die Mundart für die diegetische Handlungszeit zu dunkel ist, die Mundart in einer Börsenszene keinen Sinn macht oder der Bauer zu hochdeutsch spricht: Das Stück entlarvt sich selbst.

Neben diese sprachgeschichtlich bedingte determinative Matrix treten die bereits genannten *Mundart-Semantisierungen* und *Mundart-Stereotype*, die sich nach ihrer positiven bzw. negativen Sichtweise unterscheiden und nach allgemeiner (»der Dialekt«) bzw. spezieller Referenz (»das Sächsische«, »das Bayerische« etc.) präzisieren lassen. Diese Mundart-Stereotype sind ähnlich der historischen Mundart-Korrelate nur bedingt veränderbar, da es sich um langfristig tradierte, textuell vielfach reproduzierte und entsprechend »sozialisierte«, überindividuell getragene und insofern sehr stabile Merkmalszuordnungen und Bewertungen handelt, die zudem noch teilweise durch empirische Umstände, die selbst teils Produkt der Stereotypen-Sozialisation sind, gefestigt sein können. Auch sie wirken sich in der Folge auf die Hörspielrezipierenden aus und zwar dadurch, dass diese in Kenntnis der Mundart-Stereotype ebenfalls meist bestimmte Erwartungshaltungen entwickeln und in die Hörsituation mit eintragen. Die Hörenden erwarten, vereinfacht gesagt, in bestimmtem Umfang den gemütlichen oder grantelnden Bayern, den humorigen Kölner etc. Jenseits der figuralen Ebene werden dabei narrative Konzepte bzw. Semantisierungen erwartet wie Ursprünglichkeit, Tradition, Ländlichkeit, Beschaulichkeit, Religiosität, Naturbezogenheit, Einfachheit und existenzielle Elementarität usw. Ein dialektal markierter bayerischer Kernphysiker, ein hyperaktiver Berner, ein melancholischer Kölner etc. werden vor diesem Hin-

tergrund im Mindesten als »ungewöhnlich« empfunden und erfordern eine ganz eigene und explizite narrative Plausibilisierung, damit die Mundart-Semantisierung mit der untypischen Figurensemantik in Einklang gebracht werden kann. Mundarthörspiele, die sich zu den genannten semantischen Rahmengrößen konsistent verhalten, haben dagegen große Chancen, vom Publikum unmittelbar als »authentisch« und hinsichtlich ihrer Erzählaspekte als »stimmig« wahrgenommen zu werden. Gleichzeitig läuft ein Mundarthörspiel bei einer allzu unkreativen Orientierung an den genannten Mundart-Stereotypen und den Narrationsschemata Gefahr, selbst stereotypisierend zu wirken, denn Stereotype sind niemals ganz wertfrei. Sie können so vage vorexistierende Dialektzuschreibungen durch ein wiederholtes Aufgreifen im Erzählzusammenhang selbst stabilisieren und zu einer Art generischer Komponente verselbständigen. Geschieht das in zu extremer Weise, entsteht ein *Klischee*. Zugleich ist das Medium Hörspiel in der Lage, Einfluss zu nehmen auf konventionelle Mundart-Semantisierungen, diese zu modulieren oder auch selbst zum Teil auszuprägen, was in den vergangenen Jahren besonders am Themenkomplex »Alter« eindrücklich nachvollziehbar war. Der sprachwissenschaftlich belegbare Umstand, dass die Dialekte eine immer geringere Verbreitung aufweisen, sozusagen »aussterben«, führte dazu, dass in unterschiedlichen Hörspielen dialektales Sprechen inzwischen immer wieder unmittelbar mit alten, am Lebensende stehenden Figuren verknüpft wird. Dialekt fungiert hier sozusagen als »Sprache des Alters«. In Kritikerkreisen fällt diesbezüglich inzwischen mitunter der Begriff »Demenzhörspiel« – was, wenn man so will, eine böswillige generische Mikrokatgorie ist. Der zuvor beschriebene Mechanismus lässt sich daran unmittelbar nachvollziehen: Ein bestimmtes Narrationsschema wird ausgebildet und durch Wiederholung stabilisiert; zugleich resultiert daraus eine ganz spezifische breitenwirksame mediengebundene Semantisierung der Mundart; geschieht dies im Übermaß, entsteht das unsympathische Klischee. Eine solche Semantisierung ist keine Selbstverständlichkeit, sondern sie entsteht, wie jede Form der Stereotypisierung, zwar auf Basis bestimmter empirischer Ausgangsbedingungen, eben dem Umstand des »Verschwindens« des Dialekts, wobei allerdings diese Ausgangsbedingungen dann im Erzählzusammenhang in sehr einseitiger Weise zu einem reduzierten Merkmalscluster verfestigt werden können – im betreffenden Beispiel hat dieses in etwa die Form: Nur alte Menschen reden noch Dialekt (sprachliche Komponente) und alte Menschen sterben nur noch (figurale Komponente). Das Ergebnis über das *Tertium Comparationis* »alte Menschen« lautet dann: Mundart korreliert mit Krankheit und Tod. Beides ist unzweifelhaft so nicht korrekt, dennoch erscheint es aufgrund des Einflusses der Mundart-Semantisierungen im speziellen narrativen Rahmen einer Vielzahl von Mundarthörspielen als plausibel. Zugleich ist diese Plausibilität ein Konstrukt, das den Effekt von »Wirklichkeit«, »Echtheit« – sprich: »Authentizität« hervorruft.

Der dritte Faktor bei der Genre-Konstituierung des Mundarthörspiels, der *Einfluss von Transtextualität*, ist bereits mehrfach angeklungen. Er bezeichnet den Umstand, dass alle neuen Medienprodukte generell und so auch neue Mundarthörspiele immer in eine Vergleichsbeziehung zu bereits produzierten Medienprodukten treten. Ein solcher Medienkorpus ist stets prototypisch generisch definiert und jedes neu hinzukommende Medienprodukt muss sich in diesem Kontext verorten – bzw. präziser gesagt: Jedes neu hinzukommende Medienprodukt wird in diesem Kontext verortet. Das geschieht entweder durch die Produzierenden selbst, indem diese bspw. ein Hörspiel unter dem Label »Mundarthörspiel« ankündigen und/oder auf einem entsprechend reservierten Programmplatz präsentieren; oder es geschieht durch das Publikum, das im Verlauf der Rezeption aufgrund bestimmter Oberflächenkriterien eine Zuordnung des jeweiligen Hörspiels zur generischen Kategorie »Mundarthörspiel« vornimmt. Dabei greift der starke Einfluss einer sogenannten »transtextuellen Basis«. Aufgrund bereits gemachter Hörerfahrungen besitzen die Zuhörenden eine bestimmte Vorstellung und ein bestimmtes generisches Vorwissen über das, was unter dem Label »Mundarthörspiel« laufen kann, und in der Folge haben sie auch entsprechende Erwartungen. Diese Faktoren haben nichts mehr primär mit der historisch-determinativen Matrix eines Dialekts zu tun und auch nichts mehr primär mit bestimmten Mundart-Semantisierungen und -Stereotypen – sie haben primär im Grunde sogar überhaupt nichts mehr zu tun mit dem Genrefaktor der Sprachlichkeit als solchem. Vielmehr sind diese Faktoren ganz spezifisch medialer Art, da sie sich nur im konkreten Rahmen der Medienproduktion und -rezeption ergeben und stabilisieren. Thematische Komplexe, Figurenkonzepte und Erzählstrukturen, die sich wiederholen und in ihrer Rekurrenz ein gattungsdefinierendes Paradigma etablieren, wirken sowohl vorbildhaft für weitere Produkte des Mediums (die dann ihrerseits das Paradigma durch die Wiederholung kennzeichnender Grundzüge festigen); sie wirken sich aber auch auf die Hörgewohnheiten des Publikums aus, dessen Interesse dem Neuen im Rahmen des Gewohnten gilt. Die Frage, ob ein bestimmtes Hörspiel dann goutiert wird, hängt insofern nicht zuletzt damit zusammen, ob sich dieses aus dem besagten Rahmen des Gewohnten heraus entfaltet, diesen Rahmen also grundsätzlich wahrt und dem Publikum dadurch – entsprechend der transtextuellen Leitlinien – Orientierungspunkte für das Verständnis und, ganz allgemein, die Rezeption bietet. Der Begriff des »Authentischen« besitzt in diesem Bereich der Rezeptionswirkung demnach nur noch Stimmungscharakter, denn was hier als »authentisch« empfunden wird, hat keinen nennenswerten Bezug zu einer außertextuellen Realität. Es ist das harmonische Aufgehen eines neuen Medienprodukts in einem durch eine Reihe vorausgehender Medienprodukte erzeugten, randbereichsunscharfen Musterrahmen. Veränderungen dieser im strengen Sinne generischen Einflussgrößen sind möglich, aber sehr langwierig. Immerhin muss eine Gewohnheit entmechanisiert werden, ein (nicht nur kognitives) Schema muss umdefiniert werden und es muss



eine signifikante Anzahl von alternativen Hörspielen entstehen, die eine neue Richtung, eine neue Form von »Normal« etablieren. Ein Kinderhörspiel kann prinzipiell die Genrekonventionen des Western adaptieren, wie das etwa FEIVEL DER MAUS-WANDERER tut; ein Mundarthörspiel kann dagegen augenblicklich kein Western-Schema realisieren. Das liegt nicht an der historisch-determinativen Matrix (man denke daran, dass viele der ersten deutschen Siedler in Amerika u.a. aus Schwaben stammten und entsprechend gesprochen haben dürften) und nur in Grenzen an der Mundart-Semantisierung. Der Hauptgrund ist, dass es keine Vorprägung von Mundart-Western-Hörspielen gibt, die eine entsprechende inhaltliche Gestaltung erwartbar und damit rezeptiv akzeptabel machen würde.

Das Mundarthörspiel ist damit eine besondere Ausprägungsform des Mediensystems Hörspiel, dessen gattungsbezogene Einordnung in seiner dialektalen Sprachlichkeit begründet ist, die primäres, konstitutives, jedoch nicht definitorisches hinreichendes Merkmal ist. Drei Einflusskomplexe treten notwendig hinzu, um die für das Mundarthörspiel spezifische Rezeptionswirkung von »Authentizität« zu erzeugen:

1. Die historisch-determinative Matrix, die besagt, dass jede Mundart als Tatsache einer sprachgeschichtlichen Entwicklung immer durch je spezifische zeitliche, räumliche und soziale Charakteristika bestimmt ist;
2. die Mundart-Semantisierungen und -Stereotype, die »Mundart« per se, aber auch die verschiedenen Dialekte im Einzelnen und die durch diese Dialekte ausgezeichneten Sprechenden in unterschiedlicher Weise auf einen rezeptionsästhetisch begründeten Wirkungskreis festlegen und thematisch, figural und narrativ reglementieren; und
3. die Effekte der Transtextualität, sprich: die Konsequenzen, die sich daraus ergeben, dass sich jedes Mundarthörspiel in den Zusammenhang vorexistierender Hörspiele eingliedern muss.

All diese Einflusskomplexe bestimmen die Erwartungshaltung des Publikums gegenüber dem Mundarthörspiel. Werden diese Erwartungen beim Anhören eines neuen Einzelhörspiels aufgrund irgendwelcher Aspekte des betreffenden Hörspiels nicht erfüllt, wird das Hörspiel für das Publikum entweder nicht als »Mundarthörspiel« wirksam und/oder es erfolgt das, was man mit Roger Odin als »Déphasage«, also »Phasenverschiebung« bezeichnen könnte: Die Immersion der Zuhörenden wird gehemmt, eine selbstverständliche Wahrnehmung wird gestört, das Hörspiel objektiviert sich, man gerät in Distanz zu ihm und das Hörspiel insgesamt wird, indem sein fiktionalisierender Prozess scheitert, als »unschlüssig«, »nicht authentisch« und eventuell sogar als »misslungen« empfunden. Diese Empfindung mag subjektiv erscheinen, jedoch resultiert sie, wie gesehen, aus objektiven allge-



meingültigen Einflussfaktoren und gründet im Verstoß gegen die implizite Text-Rezipierenden-Abmachung.

Das erklärt letztlich auch, warum ein Hörspiel in Kiezdeutsch wie das eingangs zitierte *DIE FEUERBRINGER* gemeinhin nicht als »Mundarthörspiel« aufgefasst wird, obwohl es hinsichtlich seiner Sprachlichkeit dieser Gattung zugehören könnte. Das in dem Stück verwendete Kiezdeutsch besitzt eine ganz andere (stereotype) Semantisierung, denn es ist u.a. mit Urbanität, Kriminalität, Moderne, Migration, Jugend und Säkularität korreliert – also mit völlig inversen Bedeutungskomplexen als der Komplex »Mundart«. Zudem wird Kiezdeutsch vorzüglich in Hörspielen verwendet, deren generische Einordnung nicht primär durch eine sprachliche Komponente definiert wird, wie das Mundarthörspiel, sondern durch vorgängige Hörspielgattungen, nämlich im Kriminal- und im Jugendhörspiel. Dadurch ist Kiezdeutsch auch im transtextuellen Rahmen schon anderweitig gebunden und es wirkt unintuitiv, Hörspiele mit dieser Sprachlichkeit als Mundarthörspiele zu behandeln. Das bedeutet allerdings nur, dass ein Mundarthörspiel, sofern es die beschriebenen Rahmenbedingungen berücksichtigt, mit großer Wahrscheinlichkeit in generischer Hinsicht »glückt«. Es sagt jedoch wenig über die ästhetischen Qualitäten des Hörspiels aus. Ein kompositorisch dichtes, handwerklich sauberes und in der Gesamtwirkung ansprechendes Hörspiel zu gestalten, ist eine Kunst für sich, deren Erfolg nie ganz kalkuliert werden kann, sondern jenseits einer ästhetischen Konzeption immer auch ein Geschenk des Zufalls oder des Improvisierens ist. Die Genre-Implikationen zählen aber zumindest zu den ganz elementaren, wirkungs-ästhetisch bedeutsamen Einflussfaktoren, denn sie steuern die Wahrnehmung der Zuhörenden und ihre Nichtberücksichtigung kann selbige desorientieren und irritieren.

## 8.2 Das Collagehörspiel

Das Collagehörspiel bzw. die Hörspielcollage ist ein Genre, bei dem die produktionsnele Faktur ausschlaggebend ist für die generische Zuordnung bzw. Abgrenzung. Ähnlich wie das Kinder- und das Mundarthörspiel ist auch das Collagehörspiel im Grunde ein Metagenre und weist Schnittmengen mit anderen Subgenres auf bzw. kann diese inkorporieren. So gibt es bspw. Collagehörspiele, die einen dezidiert theatralischen, kriminalfiktionalen, dokumentarischen oder auch poetischen Charakter besitzen. Gleichsam »naturgemäß« ist dem Collagehörspiel allerdings eine sprachanalytische und -kritische Ausrichtung, was wiederum mit seiner Herstellung, seiner Komposition und seinem Aufbau zusammenhängt. Als Collage greift es auf vorexistierendes, d.h. im Fall des Hörspiels vorfabriziertes Audiomaterial als Materialbasis zurück, zerlegt dieses – unter Auflösung der ursprünglichen Strukturen und Zusammenhänge – in disponible Fragmente und fügt selbige in einer