

ren, konstatiert werden. Zugleich lassen sich so eventuelle räumliche Zugehörigkeiten feststellen. Vor allem die beiden letzten Punkte, die Gruppierung sowie die Lokalisierung der Figuren, bilden die Ausgangsbasis für die folgende Ermittlung der Figurenkonstellation.

Bei der Ermittlung der *paradigmatisch-semantischen Figurenkonstellation* werden gewissermaßen die Ergebnisse aus der Analyse der Figurenkonzeption und der -konfiguration zusammengeführt, indem danach gefragt wird, welche Figurengruppen sich bezüglich spezifischer paradigmatischer Aspekte zusammenfassen lassen. Hierbei stehen weniger topografische oder temporale Kriterien der Zuordnung im Vordergrund, sondern wesentlich semantische Aspekte, die von bestimmten Figuren in gleicher Weise geteilt werden und sie dadurch von anderen Figuren abgrenzen. Es muss also eine gemeinsame Semantik vorliegen, um bestimmte Figuren, die durch diese gleichermaßen ausgezeichnet sind, einem konstellativen Paradigma zuzuordnen, wobei sich diese Semantik in der Regel aus der Figurenkonzeption abstrahieren lässt und nicht unbedingt auf szenischer Ebene expliziert sein muss. So können etwa die Mitglieder zweier verfeindeter Parteien bei der Bestimmung der Figurenkonstellation zu zwei separaten Gruppen zusammengefasst werden; etwa »Polizisten vs. Ganoven«. Weitere Ansatzpunkte neben der Partizipation an einem äquivalenten Werte- und Normensystem können verwandtschaftliche, genealogische oder zwischenmenschliche Beziehungen sein, aus deren Ordnung die Paradigmen und semantischen Gruppierungen abgeleitet werden können. Stellt das Hörspiel offensichtlich die verwandtschaftlichen Beziehungen der Figuren in den Mittelpunkt, lässt sich die Figurenkonstellation meist einfach in Form eines Genealogiebaums notieren, bei dem die je ältere Generation oberhalb der jüngeren aufgelistet wird, Altersgleiche bzw. Angehörige derselben Generation auf derselben horizontalen Ebene stehen und Abstammungen durch Linien verdeutlicht werden. Oftmals fungieren Nebenfiguren auch als Vergleichsebene zu den Hauptfiguren und weisen diesen ein Paradigma zu. Das heißt, wenn sich eine Hauptfigur mit Nebenfiguren wie Drogenabhängigen, Waffenhändlern und Prostituierten umgibt, fungieren diese als indizielle Elemente, die hinsichtlich eines bestimmten Oberbegriffs zu einem ganz bestimmten Paradigma (»soziale Peripherie«/»Illegalität«/»Kriminalität«) zusammengefasst werden können, als dessen Zentralgestalt und Repräsentant die Hauptfigur dann erscheint.

## Raumanalyse

Der Raum als zweite wichtige Kategorie bei der Rekonstruktion der dargestellten Welt lässt sich vor allem nach den Gesichtspunkten von Lage, Beschaffenheit, Funktion und Semantisierung analysieren. Während Lage und Beschaffenheit in erster Linie topografische Merkmale sind, die sich auch in einer Art Karte der dargestellten Welt modellieren lassen, werden die Funktionen und Semantisierungen der dar-

gestellten Räume häufig erst infolge einer stärker interpretatorischen Auseinandersetzung greifbar und binden an den semantischen und motivationalen Hintergrund der Figurenhandlungen an, erlauben meist aber auch Rückschlüsse auf die dramaturgischen Intentionen. So hat ein Raum im Hörspiel nicht nur die Funktion, eine *Handlung zu situieren*, sondern auch die Funktion, die Handlung in ihrem *Verlauf zu strukturieren* – und das nicht nur von Szene zu Szene in Form von Raumwechseln, sondern auch innerhalb einer einzigen Szene durch die Arbeit mit Vorder-, Mittel-, Hintergrund bzw. Links, Mitte, Rechts. Über gezielt gewählte Inszenierungsverfahren kann dabei das Publikum gerade auch auf bestimmte Aspekte hingewiesen, seine *Aufmerksamkeit gelenkt*, das Gehör ausgerichtet und fokussiert werden. Die Räume einer dargestellten Welt helfen meist auch, die handlungstreibenden *Semantiken zu konzentrieren*, wenn mit Extremräumen wie dem Polizeihauptquartier im Gegensatz zur Gangsterhöhle gearbeitet wird. Räume können in diesem Zusammenhang auch Handlungen, Geschehnisse, Verhaltensweisen etc. plausibilisieren und psychologisieren, wenn mit akustisch inszenierten klostrophobischen Räumen, handlungspetpetuierenden Räumen etc. gearbeitet wird. Die Druckluftkammer in *WORTE DES MEERES IN DEN WIND GESCHRIEBEN* wäre hier mustergültig zu nennen, denn hier wird erst über den Raum, dessen spezielle Physik sich extrem auf die psychische Konstitution der Hauptfigur auswirkt, die mäandernde Struktur des Hörspielgeschehens verständlich und plausibel. Außerdem wird meist über die Raumkonzeption die rezeptiv relevante Atmosphäre und *Emotionalität kommuniziert*. Dass in der vom SRF produzierten Podcast-Serie *GRAUEN* ein Lagerfeuer im Wald bei Nacht immer den Ausgangspunkt für die Horrorgeschichten der Stücke bildet, ist genau diesem Umstand geschuldet.

Wie hierbei wird auch bei der *Semantisierung von Räumen* respektive der Vermittlung einer bestimmten Semantik über die Konzeption der Räume einer dargestellten Welt häufig auf voretablierte Raumsemantiken zurückgegriffen. Dabei etablieren, regeln und prägen die gegebenen Raumaufteilungen in Form von Dichotomien die zentralen semantischen Leitdifferenzen der dargestellten Welt und funktionalisieren so eine Ideologisierung von Räumen. Muster solcher raumsemantischen Dichotomien sind etwa die Gegensatzpaare von »Natur vs. Kultur«, »Heimat vs. Fremde«, »Normalität vs. Abweichung«, »Zentrum vs. Peripherie«, »Alltag vs. Exotik/Transzendenz (Heterotopie)«, »Profanität vs. Sakralität« oder »Tradition vs. Modernität«. An all diese und ähnliche Dichotomien sind meist schon bestimmte kulturell und intertextuell etablierte Semantiken angeknüpft, die durch ein Hörspiel aufgegriffen, aktualisiert, bestätigt oder konterkariert werden können. So lässt sich an all die genannten Dichotomien etwa die Binärstruktur von »Weiblich vs. Männlich« knüpfen und im Folgenden diese räumlich getragene Semantik zum Ausgangspunkt einer Konfliktsituation mit Grenzüberschreitung und Ereignis ausbauen. Auch Hörspiele können so an präformierten Basispostulaten affirmativ »mitschreiben« oder sie können mit ihnen subversiv und dekonstruktiv

umgehen und »Entgrenzungen« realisieren. Dabei kann auch die Verwendung bzw. der Verweis auf konkrete historische Räume der Realität eine wichtige Rolle spielen und bspw. der *Plausibilitäts-* oder auch *Authentizitätssteigerung* dienen – etwa, wenn in einem »Jack the Ripper«-Hörspiel die charakteristischen Schläge des Big Ben des Palace of Westminster genutzt werden, um die Handlung zu lokalisieren. Letztlich bieten auch Soundscapes große Möglichkeiten, gerade die *ästhetischen Qualitäten* bei der akustisch ansprechenden Raumkomposition herauszustellen.

## Analyse der Raumsemantik

Entsprechend den Ausführungen zur Lotman'schen Ereignistheorie werden die gewonnenen Erkenntnisse aus der Figuren- und der Raumanalyse im nächsten Schritt herangezogen, um die semantischen Felder der Hörspielgeschichte zu eruieren. Bei der eigentlichen Figurenanalyse lassen sich die dominanten Werte und Normen des Figureninventars ermitteln; die semantikbezogene Untersuchung der dargestellten Welt liefert dazu meist Ergänzungen, sodass sich letztlich bestimmen lässt, welche handlungsleitenden Paradigmen für das Hörspiel zentral sind. Infolge der Bestimmung des maßgeblichen semantischen Feldes, können die semantischen Teilfelder definiert und die Grenze festgestellt werden, infolge deren Überschreitung durch eine oder mehrere Figuren es zu einem konstitutiven Ereignis kommt. Die Modellierung der Raumsemantik ist insofern der Schritt bei der progressiven Szenenanalyse, bei dem die Sequenz der Szenen – besonders, wenn diese keine chronologische Linearität besitzt – in die Struktur der Histoire übersetzt und nach dem Dreischritt von »Ausgangssituation – transformierende Situation – transformierte Situation« aufgegliedert wird. Dabei ist es theoretisch möglich, dass ein komplexeres Hörspiel oder auch eine Hörspielserie mehrere dieser Dreischritt-Strukturen aufweist, die dann entsprechend ihrer Chronologie sowie ihres Einflusses auf die dargestellte Handlung zu ordnen sind. Zugleich kann es sein, dass ein Hörspiel explizit nur die transformierte Situation und den Prozess der Reetablierung des Konsistenzprinzips thematisiert, sodass Ausgangssituation und transformierende Situation als implizite Voraussetzungen für die präsentierte Handlung in Form einer Deutungshypothese mit in die Ermittlung der Histoire einbezogen werden müssen.

Im Zusammenhang der Erarbeitung der Histoire eines Hörspiels ist ein wichtiger Schritt die Bestimmung der Relationen der einzelnen Szenen zueinander. Das betrifft in erster Linie die *zeitlich-handlungslogischen Beziehungen* der Szenen zueinander, also die Frage, ob die im konkreten Handlungsfluss des Hörspiels aufeinanderfolgenden Einzelszenen in chronologischer Reihenfolge stehen oder im Gegenteil eine achronologische Erzählweise gewählt wird. Diese kann Einzelszenen auch anachron, also in Rückblicken (Analepse) oder Vorwegnahmen (Prolepse), bieten oder auch Synchrones nacheinander oder in Hin- und Hersprüngen darstellen oder auch achron gestaltet sein, sodass nicht klar gesagt werden kann, in welchem