

## 1.2 Modi des Auditiven

Hörspiele formieren sich als Erzählungen und »Storyworlds« (vgl. Ryan) auditiver Medienkulturen, die bisher im Gegensatz zu visuell angelegten (transmedialen) Erzählgattungen einen untergeordneten Status in den Philologien einnehmen. Akustische Phänomene wie Schall, Ton, Laut, Klang, Geräusch, Musik, Stimme, Lärm und Stille fordern die Philologien, die Medien-, Geschichts- und Kulturwissenschaften auf, das Auditive als eigenständigen Modus der Wirklichkeit und der Fiktion zu begreifen. *Auditiv* als »das zum Hören Gehörige« fokussiert nicht nur das akustische Phänomen als solches, sondern auch wie es sich präsentiert und wie Menschen es wahrnehmen und erleben (Sanio 229). Konzepte wie das auditiver (Medien-)Kulturen rücken die Aspekte des Hörens in den Fokus und betrachten das kulturelle Leben einer Gesellschaft aus eben jener. Damit geht ein Perspektivwechsel einher, der die Frage ins Zentrum rückt, wie Menschen Klänge »benutzen, inszenieren, deuten, erinnern und zu (historischen) Wissenskonzepten verknüpfen« (Langenbruch 7).

Durch die verfügbar gewordenen medialen Reproduktionstechnologien entsteht im 21. Jahrhundert vermehrt Bewegung in diesem Bereich. Zum einen thematisiert die auditive Medienkunst, auf teilweise spektakuläre Art und Weise, Klang als künstlerische Anordnung – Klangkünstler\_innen entwerfen mediale Strategien, die die Künste selbst zu einem Ort der Theoriebildung werden lassen (vgl. Sanio 239) – und zum anderen vollzieht sich gegenwärtig durch »die Miniaturisierung und Tragbarkeit der Abspielgeräte und Kopfhörer sowie das wachsende Angebot auditiv wahrnehmbarer Medieninhalte ein weitaus weniger spektakulärer, dafür unmittelbar im Alltag der Menschen stattfindender Wandel« (Schulz 1). Auch wenn letzterer vor allem im Privaten verortet ist, bedeutet dies nicht, dass er nicht gleichermaßen tiefgreifend wäre. Das Gegenteil ist der Fall, denn das Aneignungsspektrum wird um eine neue Hörtext-Wahrnehmung erweitert, die eine ins Ästhetische gewandelte, andere Alltagsverrichtungen begleitende Möglichkeit der (fiktionalen) Textwahrnehmung darstellt. So rückt das Auditive inklusive aller Grenz- und Überlappungsphänomene, wie sie sich im Bereich des Audiovisuellen beispielsweise formieren, sowohl von den Seiten der Künste als auch als soziale Praxis verstärkt ins Augenmerk verschiedener Forschungsdisziplinen.

Gerade die Philologien sind aufgrund ihrer Wissenschaftsgeschichte jedoch besonders geneigt, das Auditive im wortwörtlichen Sinne zu *übersehen*. So wird eine historische Gegenüberstellung von vormodernem Hören und

modernem Sehen konstatiert, die eine Dichotomisierung und Hierarchisierung der Sinne vornimmt und sich auch in die kolonialen Konstrukte von primitiven, oralen gegenüber entwickelten, visuellen Kulturen bzw. Gesellschaften einschreibt und diese damit fortschreibt (vgl. Morat 135). Erst die neuere Forschung sucht danach, diese »great divide theory« zu überwinden und das Hören mit seinem konstitutiven Anteil an Bedeutungsproduktion in den Fokus zu rücken (Smith, Mark 58).

»In fact, hearing, sound, and aurality generally were critical in many ways to the unfolding of modernity and to downplay its importance only deafens us to the meaning and trajectory of key developments of the post-Enlightenment era.« (Ebd.)

Aufklärerische Prinzipien verbinden vor allem Sehen mit Erkenntnis, was sich auch in begrifflichen Konnotationen wie Durchblick, Anschaulichkeit oder Klarsicht zeigt.

»Wissen wird also für gewöhnlich eher mit dem Visuellen verbunden: Man rekonstruiere die Welt durch das Sehen. Man sagt, wir glauben etwas erst, wenn wir es selbst gesehen haben. Oder sehen (metaphorisch) ein, dass unser Gegenüber das bessere Argument hat.« (Brabec de Mori und Winter 1)

In der klassischen (fiktionalen sowie wissenschaftlichen) Literatur gilt das Sehen als der objektive, die Wirklichkeit beschreibende, und Hören dagegen als der intime, transzendente, seelenberührende Zugang zur Welt. So wird konstatiert, dass

»dem Auditiven [stets] die tendenziell negativ bzw. als defizient ausgelegte Rolle des Anderen, Emotionalen und Irrationalen zugewiesen und der vermeintlichen Objektivität und Rationalität von Bild und Schrift diametral entgegengesetzt [wird].« (Volmar und Schröter 11)

Der geistes- und kulturwissenschaftliche Diskurs marginalisiert das Auditiv damit selbst.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurden erste Impulse zur Erfassung des Auditiven in die Philologien gegeben, die jedoch eine kurze Halbwertszeit hatten. So ging es den Sprachwissenschaftlern Eduard Sievers (1850-1932) und Henry Sweet (1845-1912) um einen neuen Fokus auf die Stimme und damit die Schaffung einer Ohren- statt Augenphilologie (vgl. Meyer-Kalkus »Stimme und Sprechkünste« 73). Das bislang Überlesene und Überhörte oder nur unbewusst Wahrgenommene sollte zur Quelle neuer Einsichten werden. Bei

Sievers und Sweet standen jedoch vornehmlich normative Vorstellungen im Vordergrund. Sie strebten danach, über die Schallform die ursprüngliche Verfasserstimme hörbar zu machen und damit gattungs- und texttheoretische Urheberrechtsfragen zu klären. So innovativ der Weg in Richtung akustischer Phänomene retrospektiv gesehen werden kann, so wenig stand in der wissenschaftlichen Arbeit jedoch das Auditive selbst im Fokus, denn das Gehörte wurde stets verschriftlicht. Es ging also nicht um die Klänge selbst, sondern um die Strukturen dahinter. Die phonetische Transkription diente als Ausgangslage und Bedingung und galt als »die eigentliche Grundlage jeder ernsthaften Forschung, nicht die auf irgendwelchen Tonträgern festgehaltenen Laute« (Meyer-Kalkus »Bizarres Philologentum« 50). Erst die *Sound Studies* etablieren das Auditive und dazugehörige auditive Medien- und Wissenskulturen als eigenen Forschungsgegenstand mit epistemischem Anspruch im breiteren Umfeld der Kulturwissenschaften. Die Philologien zeigen sich davon jedoch weitestgehend unberührt, weshalb im Folgenden einige Impulse aus den *Sound Studies* für ein transmediales Paradigma aufgegriffen werden.

Initiiert wurden die *Sound Studies* vom kanadischen Komponisten und Musiklehrer R. Murray Schafer in den späten 1960er Jahren. Ausgehend von der Beschäftigung mit dem Themenkomplex Lärmverschmutzung sind sie heute als interdisziplinäres Forschungsfeld kulturwissenschaftlicher Klangforschung aufgestellt. Zentral ist das Konzept von sogenannten *Soundscapes* als einer akustischen Hülle, die den Menschen umgeben (Schafer 439). Der Versuch historische Soundscapes zu rekonstruieren, dockt an philologische Arbeitsweisen an, da als Archiv nicht selten die fiktionalen Medientexte dieser Welt genutzt werden, aus denen das Wissen um die geräuschliche Umwelt der Menschen geborgen wird. Als erste unnatürliche Soundscape etabliert sich schließlich zunächst das Radio. Dieses formt eine technische Schallwand, die Menschen auditiv mit dem umgibt, was ihnen vertraut ist, und das Fremde ausschließt. Es fungiert in diesem Sinne wie ein mittelalterlicher Burggraben, der auch dazu diente, die gefährlichen Geräusche des Waldes abzuhalten. Radio schafft neue akustische Gemeinschaften durch Sendereichweiten und trägt dazu bei, auditive Kulturen zu gestalten<sup>6</sup>. Tempo und Dynamik der einzelnen Radiobeiträge, sowie das Verhältnis zu Stille, gilt als charakteris-

---

6 Dass dies nicht nur positive Konsequenzen, sondern auch ideologisch äußerst fatale Folgen hatte, zeigt die Bedeutung des Radios und der Hörspiele im Nationalsozialismus (vgl. Schafer 169).

tisch für die divers ausgeprägten auditiven Kulturen spezifischer Gesellschaften (vgl. ebd. 169f.).

Aktuelle technische Soundscapes sind nicht länger notwendigerweise an die aus dem Umfeld des Radios stammenden kollektiven, eine Öffentlichkeit generierenden Aneignungspraxen und an eine lineare Programmstruktur gebunden. Das moderne Hören wird verstärkt zu einem individuellen Hören (vgl. Niklas). Beispielsweise ist die mobile Aneignung von akustischen Inhalten über MP3-Geräte eine gegenwärtig weit verbreitete Praxis, deren Resultat die Schaffung eigener Hörräume und damit individualisierter Soundscapes ist (vgl. Schulz 3). Das Konzept der Soundscapes betont damit einen weiteren zentralen Aspekt der *Sound Studies*. Dieser bezieht sich auf eine Gestaltbarkeit und Analysierbarkeit des Auditiven jenseits musikalischer Parameter und verfolgt somit eigene Problemstellungen. Im Zuge dieser Ausdifferenzierung und zugleich weiten Aufstellung der *Sound Studies* lassen sich Publikationen zu auditiven Bedeutungszusammenhängen im transnationalen Feld kaum mehr überblicken<sup>7</sup>. Einige Veröffentlichungen postulieren sogar einen *sonic* bzw. *acoustic turn*, was die Hinwendung zu der epistemologischen Frage bedeutet, ob gestalteten Klängen ein ähnlich spezifisches Wissen zugesprochen werden kann bzw. muss wie der Sprache (*linguistic turn*) oder Bildern (*pictorial* bzw. *iconic turn*). Es ist jedoch nicht angebracht, von einer solchen Wende im deutschsprachigen Raum zu sprechen, denn hier sind Fragen »nach der kulturellen Bedeutung von gestalteten und kommunizierten Klängen noch weitgehend offen« (Volmar und Schröter 9). Oder, um einiges zugespitzt, wird sogar konstatiert:

»Das Denken und Wissen vom Klang kann niemals eine eigene Disziplin werden. Fraglos gibt es kulturell abgrenzbare Bereiche des Hörens, des Gehörten, der Klänge. Es gibt sound spaces bestimmter Handwerke, bestimmter Jugendkulturen, im Operationssaal und im Orchestergraben. Aber es wäre verfehlt, daraus wissenschaftliche Disziplinen zu machen, die dann Teilgebiete einer Soundkulturwissenschaft als Teilgebiet der sogenannten Kulturwissenschaften wären. Es mag berechtigterweise sound studies als

---

7     Nur einige Beispiele stellen die 2019 herausgegebenen Bände *Radio as Art – Concepts, Spaces, Practices* (herausgegeben von Thurmann-Jajes et al.), *Critical Approaches to the Production of Sound and Music* (herausgegeben von Bennett und Bates) und *New Media Archaeologies* (herausgegeben von Goodall und Roberts) dar.

akademischen Studiengang geben. Aus diesen sound studies eine genuine Klangwissenschaft abzuleiten, womöglich analog zur sogenannten Bildwissenschaft, wäre eine Chimäre.« (Bayreuther 1)

Es ist daher sinnvoller einen solchen *acoustic turn* zu verstehen

»als eine spezifische Sensibilisierung für die Akustik als eigenständiges Feld ästhetischer Strategien und medialer Produktionsweisen, in denen sich zahlreiche Interdependenzgeflechte zu Schnittstellen konfigurieren, die ihrerseits die Risse und Zwischenräume in eingewohnten bzw. unbemerkten Wahrnehmungsdispositiven exponieren und zugleich dezentrieren.« (Wodianka 356)

In den Fokus der Fragestellungen rücken sozio-technische Konstellationen, Netzwerke oder Dispositive, in denen Klänge verschiedenster Art operieren. Es geht also um Klangphänomene und Hörempfindungen als kulturelle Objekte, nicht um Klänge als solche. Darüber hinaus sind die Kontexte und Umstände, die zur Existenz und Stabilisierung von Sound führen, von Interesse: »Wieso gibt es spezielle Klänge und auditive Praktiken und weshalb tauchen diese gerade zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten auf?« (Volmar und Schröter 20). *Sound Studies* beleuchten konkrete Praktiken und Diskurse inklusive ihrer ideologischen Programme mit ihren jeweiligen Technologien zur Erzeugung, Übertragung, Speicherung, Bearbeitung, Wiedergabe, Darstellung und Rezeption von Klangereignissen. Diese Überlegungen führen zu Fragen der Methodik, die vor allem als Desiderat der klangwissenschaftlichen Forschung gelten. Produktive Ansätze werden in Bezug auf Anschlüsse an die Visual Studies mit ihren Einflüssen aus der Semiotik, der Psychoanalyse und der Narratologie konstatiert (vgl. ebd. 15).

Gerade an diesen Punkten können *Sound Studies* und Literaturwissenschaften in ein sich gegenseitig bereicherndes Austauschverhältnis treten. Mit dem Fokus auf Hörspiele als signifikante, erzählende Klangereignisse lassen sich Analysekategorien etablieren, die über einen medienspezifischen sowie transmedial erweiterten narratologischen Zugriff methodische Anschlussstellen bieten.

»Die narratologische Analyse ist eine textimmanente Methode zur Untersuchung narrativer Darstellungsverfahren und Erzählstrategien. Alle ›Texte‹, die eine Geschichte erzählen, lassen sich narratologisch analysieren, also neben Romanen u.a. auch Alltagserzählungen, Comics, Hörspiele oder Filme. Postklassische Narratologien gehen über die Untersuchung textueller

Strukturen hinaus und beziehen kognitive und kulturelle Aspekte in die Erzähltextanalyse ein.« (Sommer 95)

Ein transmedialer narratologischer Zugang »assumes that stories do have gists that can be remediated more or less fully recognizably, depending in part on the semiotic properties of the source and target media« (Herman 196).

Der narratologische Werkzeugkasten, der im Folgenden benutzt wird, um die Erzählungen über verschiedene Medienangebote hinweg transmedial zu analysieren, orientiert sich an sechs Bereichen, die über der Spezifik einzelner Medientechniken stehen, also als »medium-free concepts« verstanden werden wollen (Lutostański 130). Es ist hervorzuheben, dass nicht alle Kategorien für jeden Medientext gleich relevant sind: »Ziel ist vielmehr, die im jeweiligen Text signifikanten bzw. für die Fragestellung relevanten Aspekte herauszuarbeiten« (Sommer 98). Zum Repertoire gehören die Analyse der Handlung (1) mit ihrem Fokus auf Ereignissen, Geschehen und der Geschichte in ihrer Verknüpfung von Handlungsstruktur und -strängen. Zentral ist auch die Analyse der Figuren (2) mit ihren Facetten von Selektion, Konzeption, Konstellation, Charakterisierung und Funktion der Aktanten. Dazu kommt die Analyse der Raumdarstellung (3) und ihrer Perspektive auf Schauplätze, Raumtypen und -relationen sowie Grenzen, Bewegung und Raumsemantik. Im Chronoptos eng verknüpft ist damit die Analyse der Zeit (4) in Bezug auf Ordnung, Dauer, Frequenz und Tempus. Darüber hinaus spielen die Analyse der erzählerischen Vermittlung (5) und der Figurenrede und Bewusstseinsdarstellung (6) mit der Fragestellung nach Fokalisierung, Erzählsituation und Perspektivik sowie der Kommunikationsstruktur entscheidende Rollen (vgl. ebd. 97f.).

Die unterschiedlichen Aspekte eines Lebensweltenwissens werden über diese Gestaltungsraster aufgeschlüsselt. Darüber hinaus ist das transmedial analytisch greifende Kategoriensystem mit einem Schwerpunkt auf dem Erzählen im Hörspiel zu spezifizieren. Es ist hilfreich, dass der Werkzeugkasten, aus dem sich die narratologische Analyse bedient, auch Termini bereitstellt, die für den jeweiligen Medientext angepasst werden können, also auch »medium-specific concepts« folgt (Lutostański 130). Für den auditiven Modus wird im Folgenden die Rolle des Mikrofons in Hörspielen analog zur Kamera im Film auf Ebene der erzählerischen Vermittlung betrachtet. Außerdem wird der Bereich der Figurenkonzeption, -charakterisierung, und -funktion sowie die erzählerische Vermittlung in Gestalt einer personifizierten Erzählinstanz durch die menschliche Stimme ausdifferenziert. Des Weiteren ist das Kon-

zept der Fokalisierung für die elektroakustische Erzählkunst zuzuschneiden, ebenso die Komponente der Raum- und Zeitdarstellung im Chronotopos.

Die erzählende oder narrative Instanz ist eine Funktion, die die Elemente der Handlung und der Darstellung aneinanderreicht und somit die Narration strukturiert (vgl. Huwiler 95). Auf der extradiegetischen Ebene handelt es sich in der elektroakustischen Erzählkunst um eine nicht-personifizierte Instanz, das Mikrofon. Analog zu einem »ideal observer« – der Kamera im Film – kann dieses als »ideal hearer« betrachtet werden (Bordwell 10). Diese unsichtbaren oder imaginären Zeugen der Erzählung befinden sich immer eine Erzählebene höher als das diegetische Geschehen, schaffen also Rahmen (vgl. Bordwell 9; Schlickers 243):

»What microphone in radio drama, camera in film and the extradiegetic narrator in literature have in common is that they establish frames: [...] The (more or less active) presence of a technical device makes the concept of frames even more pronounced. Finally, as radio is all about voice, the role of the microphone is far more important. It is *the* element of radio: critical and indispensable, world-creating and world-constituting.« (Lutostański 120)

Die erzählende Instanz ist insgesamt jedoch in allen Kommunikationsebenen des Medientextes aktiv. Es können mehrere solcher Kommunikationsebenen auftauchen, die durch eine erzählende Instanz markiert sind. Auf jeder Kommunikationsebene wird das Verhältnis von Erzählinstanz und Erzähltem neu bestimmt. In der Regel sind Wechsel zwischen Erzählebenen deutlich markiert, so können diese beispielsweise in unterschiedlichen Zeiten oder Realitäts- bzw. Imaginationsebenen angelegt sein oder mit divergierenden Erzählmodi zwischen Monolog und Dialog einhergehen. Die Möglichkeit, mit Gleichzeitigkeiten der Erzählebenen zu operieren, ist für das Hörspiel seit der technischen Errungenschaft der räumlichen Schallquellenpositionierung gegeben, die sich über die Stereofonie auch wahrnehmungstechnisch als solche erfassen lässt. Weitere Zeichen und Zeichenbearbeitungstechniken, die recht häufig zum Einsatz kommen, um Wechsel, Beständigkeit oder Rückkehr zu einer bestimmten Erzählebene anzuzeigen, sind Sprache und Stimme, Geräusch, Musik, Blende und Mischung. Die Erzählinstanz als rahmende Funktion äußert sich in all diesen Zeichenverwendungen über das Mikrofon (vgl. Huwiler 95f.). Neben dieser extradiegetischen, rahmenden Ebene können diegetische erzählende Instanzen auftreten. Diese befinden sich auf der inneren Erzählebene und sind meist in den Figuren angesiedelt. Die rahmende Funktion kann außerdem einer personifizierten Erzählinstanz »das Wort«

geben. Hörspielspezifisch ist das Potenzial der Auflösung der personifizierten Erzählinstanz als einer Einheit durch mehrere Sprecher\_innen gegeben. Beispielsweise wechseln sich diverse Erzählstimmen in der Hörspielbearbeitung von *Das Glasperlenspiel* ab, vervollständigen gegenseitig ihre Sätze und treten außerdem in Kontakt mit den Figuren. Damit geht eine Verletzung der kommunikativen Autonomie der Erzählinstanz einher, die die Überschreitung erzähllogisch getrennter Ebenen bedeutet und als ontologische Metalepse terminiert werden kann (vgl. Mahne 106).

Die Aufteilung der personifizierten Erzählinstanz auf mehrere Sprecher\_innen leitet über zur spezifischen Funktion, die die menschliche Stimme im Hörspiel einnimmt. Diese ist nicht gleichzusetzen mit der Kategorie Stimme in der Narratologie, sondern als auditiv performatives Zeichen zu verstehen, das mehrere Kategorien ausgestalten kann. Dazu gehören unter anderem die personifizierte Erzählinstanz, aber auch alle sprechenden Figuren. Eine Besonderheit für die Erzählinstanz stellt die Konnotation zu figürlicher Nähe da. So ist jede noch so abstrakt gehaltene Erzähler\_innenstimme von bestimmten Bedeutungszuschreibungen begleitet:

»Im Hörspiel wird der Erzähler unvermeidbar als männlich oder weiblich identifiziert. Die akustische Realisation enthält darüber hinaus Informationen über das ungefähre Alter des Erzählers und die Klangeigenschaften seiner Stimme. Intonation und Rhythmus seiner Rede gestalten den Erzählinhalt mit, setzen Bedeutungsakzente, unterstützen den Spannungsaufbau und ermöglichen ironische Distanz zu dem Gesprochenen.« (Mahne 105)

Jede Stimme ist einmalig. Sie hat eine individuelle Signatur. Zwar lässt sie sich elektroakustisch manipulieren oder verstellen, doch überlisten kann der Mensch sie nicht. Selbst bei extremer Beherrschung klingt die Rede in angespannten Momenten beispielsweise belegt. Atem und Stimmbänder, Kehlkopf und Rachenraum machen den Körper zum Resonanzboden der Gefühle. Die Stimme ist die Botschafterin menschlicher Emotionalität. Die Tatsache, dass die Stimme dergestalt Eigenes erzählt, fordert einen spezifischen analytischen Zugang heraus. Die Beschreibung von Stimmen und Sprechleistungen und ihrer Konnotationen wurde häufig dahingehend problematisiert, dass es eine sprachliche Herausforderung darstellt, bestimmte Klangausdrücke wie beispielsweise Stimmqualitäten zu benennen, ohne sich der Subjektivität der Höreindrücke zu überlassen. So ist es notwendig, dass neben die Beurteilung von Stimmen als



»dunkle, dramatische Frauenstimme; helle, harte, ironiefähige Männerstimme; dunkle, harte, hochsteigerungsfähige Männerstimme; oder helle, gelegentlich schrille Frauenstimme, die Beschreibung und Beurteilung sprecherischer Ausdrucksmittel treten, wie ›Klangfarbendifferenzierung, Expressionsfähigkeit, artikulatorische Prägnanz, Fähigkeit zum Intensitätswechsel und rhythmische Präzision.« (Barthel 467)

Auf der Suche nach verlässlichen Parametern lässt sich die Sprechwissenschaft von der Annahme leiten, dass der oder die Sprechende kein kodierender Sender ist und der oder die Hörende kein dekodierender Empfänger. Denn Hören ist kein passiver Zustand, sondern eine aktive Praxis. Hören bedeutet also die Produktion von Sinneinheiten. Das kritische Hörverstehen ist davon ausgehend auf die Fähigkeit »strukturellen Hörens« zu trainieren, das sprachliche und sprecherische Merkmale in den Dimensionen des Sprechausdrucks einordnen und analysieren kann (ebd. 464). In der Sprechwissenschaft wurden zur Beschreibung des »stimmlich-artikulatorischen Ausdrucks« Analyseparameter entwickelt (Bose 29), die es ermöglichen, die »Sprechtonhöhe, Lautheit, Stimmklang, Sprechgeschwindigkeit, Artikulation und weitere Sprechausdrucksmerkmale als Komplexwahrnehmung« zu erfassen (Merrill 16). Diese neutral agierenden Parameter können gerade in Verbindung mit Differenzmarkern wie Race oder Gender eine spezifische Form der Personalisierung der Erzähler\_innenstimme bzw. der Figurencharakterisierung konstruieren. Dies soll am Beispiel des Racevoicings, das die Praxis der Stimmverstellung in elektroakustischen Medienangeboten meint, um Menschen einer anderen Ethnie darzustellen, kurz umrissen werden.

Racevoicing soll als Begriff in Analogie zur theatralen, filmischen und populärkulturellen Praxis des im deutschsprachigen Raum als Blackfacing bezeichneten Darstellungsaktes eingeführt werden. Während es beim Blackfacing darum geht, dass *schwarze* Menschen durch *Weißer* mit geschminkten Gesichtern repräsentiert werden, konzentriert sich Racevoicing völlig auf die körperliche Repräsentation der Stimme in elektroakustischen Medien und Erzählformen, die jeglicher visuellen Komponente entbehren. Hier ist allen voran das Hörspiel maßgebend, das fiktive Figuren entwickeln kann, die von unterschiedlichsten Sprecher\_innen nuanciert werden.

Neue oder eigene Bedeutungen, die über die reine Übermittlungsfunktion von Text und sprachlicher Bedeutung hinausweisen, verorten sich nicht nur im verbalen Ausdruck, sondern beziehen paraverbale und nonverbale Elemente als entscheidende Bedeutungskonstituenten mit ein. Je nach Einsatz

bekommt die Stimme eine andere Klangfarbe und kann darüber in elektroakustisch erzählenden Kontexten Stimmungen ausdrücken oder eine Figur charakterisieren. Ein besonderer Akzent verweist häufig auf die soziale oder geografische Herkunft einer Figur (vgl. Huwiler 59). Die Erforschung dieser performativen Repräsentationsformen über die stimmliche Darstellung ist jedoch als Desiderat zu bezeichnen. Deskriptive Untersuchungen der Stimme werden selten mit ethischen Fragen nach der Repräsentation anderer Ethnien zusammengeführt. Auf das eventuell rassistische Potenzial von Racevoicing wurde bisher nicht ausführlicher eingegangen. Dies zeigt sich auch daran, dass es bisher keinen konkreten Begriff zur Benennung dieses Phänomens gab. Hilfreich ist daher der Blick in die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit anderen performativen Praktiken wie dem Blackfacing, die bereits einige Konzeptualisierungsansätze und ähnliche Begriffsfindungsschwierigkeiten durchlaufen haben<sup>8</sup>.

Blackfacing war bis zum Jahr 2012 »a common and unremarked-upon practice in German theater and popular culture« (Sieg 117). 2009 zum Beispiel verkleidete sich Günter Wallraff in seinem Film *Schwarz auf Weiß* als Somalier, um Alltagsrassismus in Deutschland zu dokumentieren und 2011 war der Comedian Martin Sonneborn als Kandidat für DIE PARTEI auf Plakaten in Blackface zu sehen. Eine ausführliche Diskussion wurde aber erstmals durch die Inszenierung von Dea Lohers Stück *Unschuld* am Deutschen Theater in Berlin ausgelöst. Erst seit dieser Zeit gibt es auch das nur im deutschen Sprachraum übliche Lehnwort Blackfacing, was sich auf die rassistische Darstellung *schwarzer* Menschen durch geschminkte *Weiß*e bezieht und 2014 zum Anglizismus des Jahres gewählt wurde. Dass bis dahin kaum über Blackface oder Blackfacing im deutschsprachigen Raum gesprochen wurde, zeigt, dass »a word missing from the German language, blackface continuous to haunt German culture as a specter of a past and a present waiting to be

---

8     Seinen Ursprung hat Blackfacing in den USA des 19. Jahrhunderts. Um 1830 entstanden die ersten sogenannten Minstrel Shows, die im Laufe der Jahrzehnte zur populärsten Form der Unterhaltung in städtischen Gebieten des Nordens avancierten (vgl. Lensemire und Snaza 414). Dass in diesem Zusammenhang stereotype Rassismen genutzt wurden, rückte erst später in den Vordergrund und ist auch heute noch ein Teil der kontroversen Auseinandersetzungen um Blackfacing. Cole and Davis sprechen von einer Praxis, die »notoriously difficult to control as signification« ist (7). Im deutschsprachigen Raum ist eine besonders große Distanz zu konstatieren: »And still, the idea that it expresses, that Germans rejected blackface or that it made no significant impact on German culture, is the dominant interpretation« (Wipplinger 457).

confronted« (Wipplinger 473). Um überhaupt in eine adäquate Auseinandersetzung um Blackfacing zu kommen, war es ein erster Schritt, eine Haltung zu überwinden, die »the fact that not seeing the problem is itself a racialized experience, that is, part of what it means to be inscribed by ›whiteness‹ and its privileges as a racial category« anerkennt (Alvarez und Johnson 34). Für den elektroakustischen Bereich herrscht eine ähnliche Haltung des »Nicht-Hörens« vor. Diese soll in dieser Studie überwunden und gezeigt werden, dass personifizierte Erzählinstanzen in ihren Stimmen mehr Bedeutungen tragen als ihre strukturelle, ordnende Funktion vorgibt.

Wie die erzählende Instanz, so ist auch die fokalisierende Instanz eine Funktion (vgl. Huwiler 128). Im Gegensatz zur erzählenden Instanz und den Figuren ist sie aber vorwiegend nicht-personifiziert und an die Spezifik menschlicher Stimmen gekoppelt. Sie regelt vielmehr das *Wie* der Geschichte mit den Möglichkeiten aller auditiven Zeichen. Sie bestimmt die Sicht, aus der die Elemente präsentiert werden nach der Formel: »A says that B sees what C is doing« (Bal »Narratology« 104). A steht für die Erzählinstanz, B für die fokalisierende Instanz und C für die handelnde Figur. Es wird deutlich, wie der terminologische Ausdruck an das Konzept von Sehen und Sicht geknüpft ist, weshalb auch Fokalisierung für den auditiven Modus zugeschnitten wird.

»The concept of focalization seems odd when it is used in an acoustic, sound-only art form. Focalization, frequently defined as a specific ›point of view‹, refers to sight and the act of vision. In radio dramas it seems more beneficial to employ a parallel terminology for ›a perspectival filter‹ with respect to other senses.« (Lutostański 120)

So lässt sich eine Erweiterung und Spezifizierung für verschiedene sinnliche Kanäle vornehmen. Dazu gehören: »ocularization (sight), auricularization (sound), gustativization (taste), olfactivization (smell), and tactivilization (touch)« (Jahn 99). Daraus ableitend entstehen die grammatikalischen Varianten auricularize und auricularizer als Parallele zu focalize und focalizer, im Deutschen als Aurikularisierung, aurikularisieren und aurikularisierende Instanz zu fassen.

Zur Veranschaulichung der aurikularisierenden Funktion kann folgendes Beispiel angeführt werden. In Dan Rebellatos BBC Hörspiel *Cavalry* aus dem Jahr 2008 ist die Erzählsituation die eines Interviews zwischen der Journalistin Claire und den vier Reitern der Apokalypse. Die Soundgestaltung ist zumeist die einer authentischen Interviewsituation inklusive der ausgestellten Techniknutzung über das Mikrofon. In einer Passage jedoch erzählen die

Figuren ihre persönlichen Geschichten. Sie berichten, wie es dazu kam, dass sie die vier Reiter der Apokalypse wurden. Diese Erzähleinheiten sind ausgestaltet mit Hintergrundgeräuschen, die der erzählten Vergangenheit entstammen und für die Figuren in der Interviewsituation nicht wahrnehmbar sind. Sie stehen in einem erklärenden und externen Verhältnis zur stattfindenden Interviewhandlung und fungieren damit als ein perspektivischer Filter, als eine Form von akustischer Aurikularisierung, die nicht über die figürliche und damit stimm-sprachliche Komponente gesteuert wird (vgl. Lutostański 125).

Des Weiteren ist es sinnvoll, auf der Ebene der Analysetermini die erzähllogische Einheit des Chronotopos noch einmal in seine narrativen Komponenten Zeit und Raum aufzufächern, bevor sie als sinnstiftende Einheit wieder zusammengedacht werden. Denn die zeitliche Strukturierung Genettes greift beispielsweise ebenso für Hörspiele und lässt sich vom Gegenstand Literatur vorbehaltlos auf das auditive Erzählen übertragen, während für den Raum Spezifizierungen vorgenommen werden müssen.

Zeit als narrative Komponente hat die Funktion das Verhältnis zwischen der erzählten Zeit der Geschichte und der Zeit der Erzählung in den Blick zu nehmen. Für das Hörspiel speziell muss hier auf die Möglichkeit der Gleichzeitigkeit von Figurenrede und Umgebungsgeräuschen sowie musikalischen Elementen hingewiesen werden, die durch die Stereophonie geschaffen werden kann. Außerdem gibt es die Tendenz, dass gerade Rückblenden häufig durch die Zeichensysteme Mischung und Blende vorgenommen werden, was eine Art *soundbridge* konstruiert (vgl. Mahne 107). Andere Arten von Zeitsprüngen sind dagegen meist durch das sprachliche Zeichensystem markiert. Für die Dauer lassen sich zwei Unterkategorien, Zeitraffung und Zeitdehnung, anführen und auch diese sind hörspielspezifisch in Richtung einer zeitlichen Übereinstimmung zu ergänzen. In der Tendenz stimmen im Hörspiel erzählte Zeit und erzählende Zeit überein. Es nähert sich so dem szenischen Erzählen im Theater. Die Frequenz lässt sich wie folgt strukturieren: singulativ (1x erzählt, 1x passiert), repetitiv (1x passiert, x-mal erzählt) und iterativ (1x erzählt, x-mal passiert). Auch hier hat das Hörspiel die Möglichkeit, Wiederholungen über verschiedene Zeichensysteme zu signalisieren oder zumindest wiederholende Elemente über Musik, Stimme, elektroakustische Manipulation oder Mischung einzusetzen (vgl. Huwiler 149f.).

Die Raumdimension findet beispielsweise bei Genette noch überhaupt keine Beachtung und ist darüber hinaus in neueren narratologischen Ansätzen »sight-derived« (Lutostański 121). Für das Hörspiel ist die Unterscheidung

zwischen Handlungsraum und Tonraum entscheidend (vgl. Mahne 107), auch als Raum der Geschichte und Raum des Diskurses beschreibbar. Der Raum des Diskurses ist der Raum der erzählenden Instanz. Der Raum der Geschichte ist stets Handlungsraum, nimmt aber in seiner Gestaltung darüber hinaus eine eigene Bedeutung an (vgl. Huwiler 178). Diese entsteht speziell durch das Zeichensystem der räumlichen Schallquellenpositionierung. Die Charakterisierung durch Schallpositionen ermöglicht die Darstellung von Vorder- und Hintergründen, Bewegungen und Statik, Innen- und Außenräumlichkeiten. Der *soundbridge* für die Gestaltung von Zeit folgend, ist es außerdem hilfreich, mit den Konzepten von *soundscape* und *soundmark* zu arbeiten. Aus einzelnen *soundmarks*, punktuellen Lautlichkeiten wie Telefonklingeln, Schritten oder auch stimmlichen Darstellungen, setzen sich die *soundscapes* als gesamte Klanglandschaft zusammen, die die Vorstellung einer spezifischen Räumlichkeit ermöglichen (vgl. Lutostański 128). In diesem Zusammenhang ist zu beachten:

»that radio dramas ›space of the presented world exists mainly in the imagination of the listener‹ and thus it is ›an imaginary space‹ (internal space of the recipient) resulting from the reconstruction of space, action, and the actions of the characters, made at the time of the emission of the drama, by combining all the elements constructing the presented world into one coherent whole‹ [...]. Furthermore, this space is co-constructed by various verbal sounds (actors' voices) and nonverbal sounds (set design, the so-called ›acoustic kitchen‹).« (ebd. 121)

Unter Hörspielpraktiker\_innen durch alle Zeiten hindurch gibt es eine lange Debatte um die Verortung von Geschehen und Ausprägung von Orten und Räumlichkeit im Hörspiel. Es stehen sich meist die raumlosen verinnerlichten Handlungen und ein auf Illusionsbildung und Plausibilität abzielendes illustrativ-reales Ortskonzept gegenüber. Gerade in Hörspielserien im Genre der Soap Opera geht die Tendenz eindeutig in Richtung des Evozierens eines glaubwürdigen durch Geräusche untermalten Hintergrundortes. Dies sind die Schauplätze, an denen das Leben spielt und sich das Lebensweltenwissen, das im Folgenden analysiert wird, formiert. Im Weiteren gilt es außerdem, die Modi des Auditiven in Bezug zu seriellen Erzähltechniken zu setzen, da Serialität und die Erzählgattung Hörspiel vor allem in ihren transnationalen und transmedialen Ausdehnungen eine enge Verbindung eingehen.