

kalisch hörbar werden zu lassen. Geschieht dies, spricht man von einer voll entwickelten *Leitmotivtechnik*, bei der eben die Figuren- und Handlungsebene durch musikalisch komplett ausgebildete Sätze auf der Musikebene dupliziert werden. Etwas Derartiges ist jedoch selten, da die Verwendung zu vieler verschiedener Leitmotive innerhalb einer Hörspielmusik die Wahrnehmungskapazität der Zuhörenden leicht übersteigen kann.

Instrumentation

Melodien sind grundsätzlich unabhängig von einer instrumentellen Realisation; es spielt in dieser Hinsicht also keine Rolle, ob eine bestimmte Melodie von einer Flöte oder einer Trompete dargeboten wird. Das ändert sich aber grundlegend, wenn man die Dimensionen von *Tonqualität* und *Instrumentation* miteinbezieht. Während die Tonqualität bestimmte Klangfarbenunterschiede bezeichnet, die zwischen verschiedenen Musikinstrumenten sowie Gesangsformen bestehen, meint die Instrumentation die Besetzung, also die konkrete Wahl des jeweiligen Musikinstruments für eine bestimmte musikalische Stimme. Die in diesem Zusammenhang semiotisch produktiven Aspekte entstehen einerseits aus den effektiven Unterschieden in der Klangfarbe, an die – teils kulturell verbreitete – konnotative Wertungen anknüpfen, sowie andererseits aus der Vielzahl der Wahlmöglichkeiten. So lässt sich ein und dasselbe Notenensemble mit einem Akkordeon, einer Trompete oder einer Gitarre spielen, aber auch u.a. mit einer klassisch geschulten Alt-, Sopran-, Bass-, Tenorstimme singen oder aber auch mit einer stark individualisierten Stimme des Populärgesangs oder mit einer nicht ausgebildeten Stimme, wobei die Tonqualität und damit die rezeptive Wirkung jeweils eine ganz andere ist.

Die Entscheidung, welches Instrument bzw. welche Stimme tatsächlich eingesetzt wird, hat also direkten Einfluss auf die spezifische Effektivität einer Komposition. Da jedes Instrument eine ganz eigene Charakteristik und ästhetische Wirkung aufweist, kann etwa der deutliche klangliche Unterschied, der zwischen einer Flöte und einer Trompete besteht, bspw. semantisch ausgebeutet werden, um Verschiebungen im Handlungsmilieu oder in der Figurenkonstitution zu indizieren. Gerade auch bei der Gegenüberstellung grundsätzlich verwandter, jedoch klangästhetisch stark verschiedener Instrumente, wie etwa von Gitarre und E-Gitarre, kann die unterschiedliche Instrumentation ein und derselben Melodie bei der Bedeutungsstiftung sehr produktiv gestaltet werden.

Relevant ist in dieser Hinsicht auch die Unterscheidung zwischen natürlichen und synthetischen Klängen, wie sie von konventionellen Instrumenten bzw. Synthesizern erzeugt werden. Ein Synthesizer liefert einen opaken Klang, der wesentlich weniger durchlässig ist als der Klang natürlicher Instrumente. Zugleich fehlen bei synthetischen Klängen die üblichen Minimalvarianzen, die bspw. beim Bogenstrich über Geigensaiten gegeben sind und daraus resultieren, dass hier natürliches Mate-

rial eingesetzt wird, das stets elementar Störungen und Variabilitäten aufweist. Das gilt auch für die Rhythmik synthetischer Musikstücke, die aufgrund der mathematischen Exaktheit der Schläge für das geschulte Ohr metrisch überexakt klingen – ein Phänomen, das zum Teil durch eigene Softwarelösungen abgemildert wird. Aus diesen Gründen werden synthetische Instrumente im Hörspiel häufig dazu eingesetzt, akustisch das »Andere« zu symbolisieren, sei es bei der Illustrierung negativer Gefühle wie Angst, Ekel, Unbehagen etc.; zur Indikation fremder, übernatürlicher Wesenheiten, wie Außerirdischer, Monster, Geister, Götter etc.; oder zum Verweis auf die Übernatürlichkeit, Transzendenz oder schlicht Abnormalität des Handlungsraums wie das bei Horror- oder Fantasy-Hörspielen häufig der Fall ist. Daher erklärt sich auch der häufige Synthesizereinsatz im klassischen Science-Fiction- und Horror-Hörspiel.

Darüber hinaus besitzen die unterschiedlichen Musikinstrumente je für sich sowohl einen spezifischen Klangcharakter als auch eine zumeist kulturell konventionalisierte Semantik. Das Massive, Schwerfällige, Raumgreifende der Tuba bspw., im Gegensatz zum Filigranen der Querflöte, wird auch in den von diesen Instrumenten gespielten Tönen hörbar, sodass sich die Physiologie des Instruments etwa leicht auf die Physiologie einer Figur übertragen lässt, wenn man deren Auftreten mit einem entsprechend instrumentierten Leitmotiv verknüpft.

Im Weiteren lassen sich natürlich auch kulturelle Stereotype zu einzelnen Instrumenten im Hörspielzusammenhang aufgreifen, etwa die symbolische Semantik der Geige, also eines Instruments das mit »Klassik«, »Hochkultur«, »Elitarismus«, »Verfeinerung« etc. verknüpft ist. Dabei kann teilweise sogar auf musikalische oder genrebezogene Klischees zurückgegriffen werden, etwa, wenn eine »romantische« Liebeszene mit einer getragenen Streichersymphonie unterlegt ist, eine Handlungssituierung im Wilden Westen durch die obligatorische Mundharmonika überzeichnet wird oder – bis zur Karikatur – das Bedauern einer Figur mit einem Seufzermotiv unterlegt wird.

Ähnlich können bestimmte intradiegetisch gespielte Instrumente auch als Hinweise für die kontextuelle Situierung des Geschehens funktionalisiert sein. Im Hörspiel *SCHWERE SEE* bspw. wird durch einen akustischen Hintergrund aus Orgelmusik wiederholt die Umgebung »Kirche« bzw. »Kapelle« ausgewiesen, in dem sich eine der Hauptfiguren wiederholt mit einem Geistlichen unterhält. In *ITTER ROST UND DER GOLDENE KÄFER* verweist zu Beginn dagegen die Melodie einer »hellen Flöte« sowohl auf den Handlungsraum (Natur) als auch auf die Handlungszeit (Frühling) der Geschichte.

Und nicht zuletzt gehörten bestimmte Instrumente, wie etwa Banjo, Dudelsack, Alphorn oder Sitar, ursprünglich ganz bestimmten Kulturräumen an, wobei sie sich die Semantik dieser Raumzugehörigkeit teilweise bis heute bewahrt haben und ihr Einsatz im Hörspiel daher bspw. dazu genutzt werden kann, die Handlung zu lokalisieren oder Figuren als »fremd« oder länderspezifisch zu markieren.