

der sie einen rhythmisch fest definierten Platz finden. Derartige Extremformen der Rhythmisierung sind jedoch äußerst selten, da sie unvermeidlich zu einem Bruch mit einer realitätsorientierten Erzählweise führen.

Zugleich muss sich Rhythmisierung nicht in absoluter Stringenz bzw. generell etablieren, sondern indem das Prinzip der Wiederholung punktuell auf bestimmte Inhaltselemente eines bestimmten Hörspielabschnitts angewandt wird, können auch nur diese zum Zweck einer besonderen Hervorhebung rhythmisiert werden. Wie eingangs zum Musikabschnitt erwähnt, können prinzipiell alle akustischen Phänomene so einen metrischen Charakter erhalten und ausgestellt werden. Gerade die Verfahren der Repetition, Wiederholung, Schleifung (loop) zielen darauf ab, das Audiomaterial sich selbst unähnlich zu machen, seine Materialität zu akzentuieren und seine spezifische Struktur in den Vordergrund zu stellen. Damit kann auch intendiert sein, es dem Publikum zu ermöglichen, sich punktuell ausgiebiger mit der Faktur und Materialität des – plötzlich ungewohnten – Alltäglichen zu befassen. Eine Repetition kann dann wie eine Art Pause im sonst unkontrollierbar fortlaufenden Tonstrom eines Hörspiels wirken, die eine längere Kontemplation einer bestimmten Stelle oder Aussage erlaubt. Entsprechend drückt sich in diesen Verfahren oft das Interesse des Hörspielautors aus, die Zuhörenden zu führen, anzuleiten und auf bestimmte Aspekte genaue Aufmerksamkeit zu verwenden, womit immer auch eine ganz bestimmte implizit-tendenziöse Absicht verfolgt wird.

Recht häufig sind auch Funktionalisierungen des Rhythmus sowie speziell des musikalischen *Tempos*, d.h. der Geschwindigkeit einzelner Notenwerte, um auf diesem Wege für die Zuhörenden die Geschwindigkeit und eventuell Beschleunigung der dargestellten Handlung anzudeuten, oder auch um in Homologie zum musikalischen Rhythmus mehr formale Prozesse wie besonders den Montagerhythmus deutlicher metrisch zu organisieren oder auch um bspw. bei Aufzählungen die dahinterstehende starre kognitive Mechanik anzudeuten. Daneben weisen bestimmte Rhythmusarten, wie der Walzerrhythmus, der Marschrhythmus oder auch südamerikanische Rhythmen wie der Samba- oder Tangorhythmus klare kulturelle Kodierungen auf, die sich infolge von deren Verwendung in bestimmten sozialen Zusammenhängen wie Ball, Militär, Feierlichkeiten ergeben haben und durch bestimmte Bedeutungsnetzungen (Karneval etc.) prätextuell semantisch ausgeweitet wurden.

Dynamik

Weitere semiotische Anknüpfungspunkte kann eine ganz konkrete Realisation einer musikalischen Partitur auch mit ihrer *Dynamik* bieten. Mit Dynamik ist die Lautstärke eines Musikstücks und deren Veränderung im Verlauf der Darbietung gemeint. So kann die Lautstärke ein einheitliches stetiges Niveau besitzen; es kann

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-