

Bewusstseinszuständen von Ulrich Erinnerungen und pathologische Halluzinationen bzw. Wunschvorstellungen (Fantasiegespräche mit Winnie) aus und bringt diese unter einer bestimmten Darbietungsgestaltung in eine bestimmte Reihenfolge. Dadurch ergeben sich perspektivische Kontaminationen durch die Relation von Erzählebene 1 und 2. Denn meist wird aus der Perspektive von Ulrich berichtet; in manchen Szenen bekommt man jedoch eine Szene gezeigt, in die Ulrich erst eintritt, die also nicht rein aus seiner Perspektive wahrgenommen werden kann, sondern die vom nullfokalisierten Standpunkt der Erzählinstanz präsentiert wird (etwa in der Szene, als Ulrich »gefunden wird« (»Wir haben ihn! Wir haben ihn!«)). Dass die Gespräche zwischen Ulrich und Winnie, die das Hörspiel gliedern, nur Ulrichs Fantasie entstammen (können), wird den Zuhörenden erst gegen Ende des Hörspiels klar, wenn deutlich wird, dass sich Winnie infolge eines sexuellen Übergriffs seitens Ulrichs im Zusammenhang mit einer depressiven Disposition im Meer ertränkt hat. Das wiederum liefert die Erklärung dafür, warum Winnie in diesen Gesprächen mit Ulrich akzentfrei spricht, während sie in den Szenen auf Erzählebene 4 mit dänischem Akzent redet: Eben, weil sie in diesen Gesprächen nicht die echte Winnie, sondern lediglich eine idealisierte Projektion in Ulrichs Vorstellung ist.

Der narrative Modus

Sobald die Fragen zur Zahl der diegetischen Ebenen, der Erzählposition, dem Erzählzeitpunkt und seiner Form beantwortet sind, kann der narrative Modus untersucht werden. Darunter werden die Art der Distanz, die Form der Perspektive sowie der Wissensstand zusammengefasst, die eine Erzählinstanz gegenüber dem Geschilderten besitzt.

Die Untersuchung der *Wahrnehmungsperspektive* widmet sich entsprechend allgemein den Fragen: Aus welcher Perspektive wird wahrgenommen (und vermittelt)? Wie wird wahrgenommen (und vermittelt)? Und wem folgt die Perspektive? Man unterscheidet dabei meist zwischen einer neutralen bzw. narratorialen Perspektivik, bei der von externer Position heraus das Geschehen eingefangen wird, und einer personalen bzw. figuralen Perspektivik, die stark an das akustische Wahrnehmungsfeld einer bestimmten Figur gebunden ist. Während eine neutrale Perspektive also einen distanzierten Bericht eines Geschehens liefert und sich dabei im Wesentlichen auf einen räumlich unmarkierten oder einen frei verlagerbaren Wahrnehmungsstandpunkt stützt – was beides Implikationen einer »objektiven« Geschehenspräsentation sind –, wird die diegetische Handlung bei einer figuralen Perspektive aus einer personengebundenen Hörsituation heraus wiedergegeben und dabei häufig u.a. durch die Nutzung innerer Figurenmonologe, durch Gedanken, Gefühle, Meinungen etc. einer bestimmten Figur »subjektiv« eingefärbt.

Weiterhin ist der jeweilige *Figurenbezug* ein wichtiges Kriterium für die Untersuchung der Wahrnehmungsperspektive, wobei man von einer *Außenperspektive*

spricht, wenn nur von außen wahrnehmbare Abläufe berichtet werden, wohingegen bei einer *Innenperspektive* auch das »Innenleben« einer Figur, also deren Gedanken, Gefühle etc., mitgeteilt werden. Ein Gradmesser für die Innenperspektive kann zusätzlich die Unterscheidung sein, ob lediglich das Figurenbewusstsein beschrieben wird, oder aber, ob zusätzlich auch Dinge beschrieben werden, die für die Figur selbst unbewusst sind. Ist Letzteres der Fall, verfügt die Erzählinstanz offenbar über einen immensen Grad an Introspektion. Ergänzend zu diesen beiden Idealformen lassen sich Misch- oder Sonderformen ausmachen. In Christoph Buggerts *DER BLAUE VOGEL* wird das szenische Geschehen bspw. meist in der Außenperspektive wiedergegeben, wobei oft einzelne in der jeweiligen Szene dominante bzw. bei Szeneneröffnung präsente Figuren als *Reflektorfiguren* fungieren. Solche Reflektorfiguren haben narrative Orientierungsfunktion, indem sie gewissermaßen als figurale Medien fungieren, über deren aktuelle Wahrnehmungen die Aspekte der dargestellten Welt an die Zuhörenden vermittelt und die Zuhörenden in der dargestellten Welt herumgeführt werden, wobei die Zuhörenden über die Erkenntnisse der Reflektorfigur selbst Erkenntnisse über die dargestellte Welt und ihre Zusammenhänge erhalten. Eine abstrakte Erzählinstanz kann sich bei der Vermittlung einer Geschichte – etwa Szene für Szene – unterschiedlicher Reflektorfiguren bedienen. Die Wahrnehmungsperspektive ist dabei nicht völlig neutral, sondern orientiert sich an bestimmten Figuren, womit zugleich immer auch eine normative Perspektive kommuniziert wird, denn ein Geschehen, das weitgehend distanziert zu Gehör gebracht wird, jedoch eine Orientierung auf die Wahrnehmungsposition einer bestimmten Figur, wie bspw. den Lehrer in *DER BLAUE VOGEL*, erkennen lässt, weist immer auch eine Tendenz auf. Diese Tendenz kann im betreffenden Fall u.a. entweder so gedeutet werden, dass die Erzählinstanz die »natürliche Autorität« der Lehrkraft nutzt, um für ihre eigene Geschehensdarstellung den Nimbus des Objektiven zu erben, oder auch, um deutlich zu machen, dass sie sich gerade, was die wertenden Äußerungen der Lehrkraft anbetrifft, auf deren Seite stellt und diesen besondere Geltung verleihen möchte. In Kai Bleifußs *PINBALL* wird dagegen überwiegend die figurale Innenperspektive genutzt, wobei diese mitunter nicht nur aus der Perspektive einer einzigen Figur heraus gestaltet ist, sondern sozusagen multipel-personal, indem sie gleichzeitig das Innenleben mehrerer Figuren wiedergibt, wie das u.a. in dem bereits in Abschnitt 4.1 zitierten Figurendialog der Fall ist.

Die *Distanziertheit* der Erzählinstanz in Bezug auf das von ihr präsentierte Geschehen ist ein weiterer Analysepunkt bei der Klärung des narrativen Modus. Im Hörspiel können Daten der Diegese in drei verschiedenen Formen der Distanziertheit präsentiert werden: als *deskriptive Handlungsparaphrase durch eine extradiegetische Erzählinstanz*, bei der die Erzählinstanz das Geschehen indirekt in eigenen Worten beschreibt; als *deskriptive Handlungsparaphrase durch eine intradiegetische Figur*, bei der eine Figur diese Rolle übernimmt und beschreibt, was sie gerade sieht, tut und erlei-

det; oder als *direkte szenische Darstellung*, bei der durch die Kombination von im Wesentlichen expliziten Figurenäußerungen und prägnanten denotativen Geräuschen die Handlung gleichsam performativ zu Gehör gebracht wird. Es dürfte einsichtig sein, dass auch diese drei Modi der Distanziertheit keine exklusiven Prinzipien der Erzählgestaltung im Hörspiel darstellen, sondern dass sie in aller Regel in Kombination miteinander verwendet werden. Oftmals beschreibt bspw. eine extradiegetische Erzählinstanz in eigenen Worten eine Situation, in die sie auf diesem Wege einführt, woraufhin etwa in Form einer Auf- oder Überblendung der Sprung direkt ins szenische Geschehen dieser zunächst nur berichteten Situation erfolgt.

Mit dem Begriff der *Fokalisierung* wird der aus einem Hörspieltext rekonstruierbare Wissensstand der Erzählinstanz bezeichnet, wobei Fokalisierung im Grunde die Beschränkung dieses Wissensstands der Erzählinstanz bezüglich der diegetischen Aspekte meint. Entsprechend verfügt die Erzählinstanz bei einer *Nullfokalisierung* über vollkommenes, uneingeschränktes Wissen bezüglich aller Aspekte der dargestellten Welt und weiß damit mehr als die Figuren in der Geschichte. Sie kann so bspw. in Gestalt antizipativer Voraussagen Informationen liefern, die keine der Figuren der Erzählung haben kann; sie kann in das Gefühlsleben und das Denken sämtlicher Figuren blicken und dieses punktuell den Zuhörenden offenlegen; oder sie kann dieses überlegene Wissen dazu nutzen, über Andeutungen und gezieltes Vorenthalten oder tendenziöses Manipulieren von Informationen ein differenziertes Spiel mit den Zuhörenden zu treiben. Von *interner Fokalisierung* spricht man dagegen, wenn die Erzählinstanz nur genau so viel weiß wie die Figuren bzw. eine bestimmte Figur der Handlung. Ihr Wissenstand ist entsprechend auf die interne Wahrnehmung aus der Sicht einer handelnden Figur beschränkt, denn eine interne Fokalisierung manifestiert sich meist darin, dass die Erzählinstanz immer aus einer Figur der Erzählung heraus wahrnimmt. Der Idealfall ist dabei das Mittel des inneren Monologs, der in Gestalt eines Bewusstseinsstroms exklusiv und exakt den Wissenstand einer bestimmten Figur liefert. Eine interne Fokalisierung kann dabei entweder *fest* sein, wenn es nur eine Figur als Bezugspunkt der Erzählinstanz gibt, oder *variabel*, wenn die Erzählinstanz die sogenannte *fokale Figur* bzw. die *Reflektorfigur* im Verlauf ihrer Handlungspräsentation wechselt, oder aber *multipl*, wenn ein und dasselbe Ereignis aus der Perspektive verschiedener Figuren geschildert wird und es so unterschiedliche, oft divergierende und hinsichtlich ihres Geltungsanspruchs und ihrer Zuverlässigkeit konkurrierende Versionen eines Geschehens gibt. Bei *externer Fokalisierung* ist das Wissen der Erzählinstanz dagegen auf die neutrale, objektive Außenwahrnehmung einer Handlung beschränkt, sodass die Erzählinstanz weniger weiß als die handelnden Figuren, nur von außen beobachtet und keinen Einblick in die Gefühle oder Gedanken der Figuren der Erzählung hat. Theoretisch ist es möglich, etwa szenenweise verschiedene Fokalisierungsformen zu kombinieren, wogegen jedoch vor allem spricht, dass dadurch eine konsistente Erzählstrategie ebenso problematisiert wird wie eine stringente Rezipierendenlenkung. In Un-

terscheidung zu einer *konstanten* Fokalisierung spricht man dann in jedem Fall von einer *variablen* Fokalisierung.

Da das Hörspiel als Medium anders als ein rein schriftsprachlicher Text die Möglichkeit besitzt, unterschiedliche akustische Informationen zu vermitteln und insbesondere konkrete Geräusche sowie explizite Figurenäußerungen, kann diese Vermittlung des Tons selbst narrativen Strategien unterzogen werden und muss folglich bei einer präzisen Analyse berücksichtigt werden. Die Erzählinstanz hat die Option, vor allem die Wiedergabe von diegetischen Geräuschen und Figurenäußerungen an die Wahrnehmung von Figuren zu knüpfen. Man spricht dabei von *Aurikularisierung*, womit konkret die akustische Perspektivierung, sprich: die Perspektivierung des Tons gemeint ist. Sie kann in Analogie zur Fokalisierung drei verschiedene Beschränkungszustände besitzen. Bei einer *Nullaurikularisierung* ist der Ton in einer Szene nicht der spezifischen Wahrnehmung einer einzelnen Figur zugeordnet, sondern erklingt sozusagen allgemein und kann von allen Figuren gleichermaßen gehört werden. Das ist der für ein Hörspiel übliche Standard und als solcher grundsätzlich unmarkiert. Nullaurikularisiert sind etwa ungerichtete Raumklänge und Atmos, die in einem Handlungszusammenhang entstehen und von allen Figuren gehört werden, aber auch Musik und Ton, die einer diegetisch höheren Ebene zuzuordnen sind, also speziell extradiegetische Begleitmusik. Bei *interner Aurikularisierung* wird der Ton an die konkrete Wahrnehmung einer einzigen Figur gebunden, die allein ihn hört, während die anderen Figuren der Diegese ihn nicht registrieren. Auch dem Publikum des Hörspiels wird der Ton präsentiert, zugleich aber deutlich gemacht, dass innerhalb der dargestellten Welt die betreffende Figur das bestimmte Schallereignis exklusiv hört. Aufgrund der Beschränkung der Wahrnehmung meist auf eine einzige Figur wird diese Form der akustischen Perspektivierung auch als *auditive Subjektive* bezeichnet. Ist eine auditive Subjektive realistisch gehalten, kann es sich etwa um den von der Figur wahrgenommenen eigenen Herzschlag handeln oder um ein tinnitusähnliches Pfeifen infolge einer Explosion, die den Hörspielhörenden ebenfalls dargeboten werden. Noch konventioneller ist sozusagen das Mithören eines Telefongesprächs der intern aurikularisierenden Figur, bei dem die Antworten des Gesprächspartners derselben an der Hörmuschel des Telefons mitgelauscht werden, also von einer Position aus, die an sich nur von der telefonierenden Figur eingenommen werden kann. Es ist theoretisch auch möglich, die akustische Perspektivierung auf mehrere Personen auszuweiten, wobei sich dann narratologisch jedoch tendenziell die Problematik ergibt, Aurikularisierung von Fokalisierung scharf abzugrenzen. Dergleichen geschieht jedenfalls im bereits angesprochenen Hörspiel *MEIN BRUDER*, in dem die beiden Rundfunkmitarbeiter gegen Ende des Stücks einen letzten Versuch unternehmen, Konkretes aus erster Hand über den merkwürdigen Bruder von Herrn Fidibus zu erfahren:

Adamski (Interviewer): Wenn ich jetzt – nur mal angenommen – mich zu dieser Schiebetür begäbe...

Fidibus: Hm-hm.

Adamski: ... und mein Auge vors Schlüsselloch dieser Schiebetür brächte... könnte ich ihm ins Auge blicken.

Fidibus: Es käme auf einen Versuch Ihrerseits an.

Adamski: Ok, dann... versuch ich einfach mal mein Glück.

[Stuhlquietschen, Schritte auf Holzboden]

Riederer (Tontechniker; flüsternd): Manni, mach jetzt keinen Fehler!

Adamski (flüsternd): Ich weiß, was ich tue.

Riederer (flüsternd): Und... siehst du was?

Adamski (flüsternd): Nichts... ich seh nichts. Alles dunkel. (laut) Hallo? Hallo? Hallo Herr Fidibus...

Durch das Flüstern der beiden Radiomitarbeiter, das zugleich im Vordergrund in unmittelbarer Mikrofonnähe stattfindet, während Herr Fidibus aus dem Hintergrund spricht, wird deutlich gemacht, dass Letzterer aus dem Gespräch der Besucher ausgeschlossen ist, an dem das Publikum dagegen teilhaben darf – er hört nicht, was diese zwei Figuren sagen und was das Publikum hört.

Eine Exklusivität der Wahrnehmung kann jedoch auch auf einem Verstoß gegen realweltliche Gesetze der akustischen Physik aufgebaut sein, wenn interne Aurikularisierungen durch psychopathologische oder auch übernatürliche Prinzipien motiviert sind, bspw. in Gestalt von Halluzinationen, Auditionen oder göttlich-propheatischen Eingebungen. Um die Exklusivität der Wahrnehmung in solchen Fällen eindeutig zu machen, sind oft zusätzliche akustische Marker bzw. Anmerkungen der Erzählinstanz (»Die anderen schienen das Geräusch nicht zu hören.«) oder der anderen Figuren (»Ich höre kein Geräusch.«) nötig. Teilweise kann das aber auch durch eine Manipulation des betreffenden Tons geleistet werden, die erkennen lässt, dass der gehörte Ton nicht real ist, sondern durch ein subjektives Bewusstsein (und dessen deformative Beeinflussung bspw. durch Drogen) gefiltert wiedergegeben wird. Das ist besonders eindrücklich, wenn von einer neutralen Wiedergabe des Tons in eine manipulierte Wiedergabe gewechselt wird.

Bei der *externen Aurikularisierung* sind bestimmte Figuren der Handlung die exklusiven Hörenden der betreffenden Geräusche, während sowohl den anderen Figuren als auch der vermittelnden Erzählinstanz als auch dem Hörspielpublikum das Geräusch vorenthalten wird. Diese extreme Limitierung der akustischen Informationspräsentation wird besonders zur Spannungsdramaturgie genutzt, da durch sie ein Mehrwissen einzelner Figuren gerade gegenüber dem Publikum offenbar wird, mit dem sich das Interesse der Zuhörenden steigern lässt. Externe Aurikularisierung wird meist so umgesetzt, dass die Erzählinstanz beschreibt, wie eine Figur etwas Bestimmtes hört, das aber selbst nicht akustisch präsentiert wird. Oder es

wird lediglich die situative Peripherie der Geräuschenstehung präsentiert, allerdings nicht der eigentliche Inhalt. Das ist bspw. der Fall, wenn den Zuhörenden das Gespräch zwischen bestimmten Figuren nur als unverständliches Flüstern dargeboten wird, wobei von den zwischen den Figuren ausgetauschten Inhalten nichts verständlich wird. Entsprechend kann ein Telefongespräch inszeniert werden, bei dem lediglich das hörbar gemacht wird, was die in der dargestellten Szene befindliche Figur äußert, nicht aber das, was ihr Gesprächspartner am anderen Ende der Leitung antwortet. Ebenso kann ein exklusives Kopfhörerhören in einer Geschichte funktionalisiert sein, wenn eine Figur also bspw. Tonmaterial via Kopfhörer abhört und lediglich das Klicken des Startknopfs und eventuell das unverständliche Flirren der Stimmen in den Hörschalen des Kopfhörers auf den Ohren der Figur wiedergegeben wird. Im Hörspiel PINBALL wird ein Übergang aus einer externen Aurikularisierung mit der Figur Dennenfeld als Bezugspunkt hin zu einer internen Aurikularisierung mit der Personalerfigur als Bezugspunkt gestaltet und letztlich ein Wechsel in die Innenperspektive in Form eines inneren Monologs, was sich wie folgt gestaltet:

[Rattern eines fahrenden Zuges.]

Dennenfeld: Ja, hallo, ja. Ich bin's nochmal, Dennenfeld. Ja, ja. Ja. Ja-ha-ha-ha. Ja, ja. Ja! Ich bin immer noch im Zug. Aber jetzt fährt er gleich in den Bahnhof ein. Hallo – hallo? Ha-ha...? Können Sie mich hören? Ah! Sehr schön, ja, ja, ja, ja. Ja! Ja. Die haben irgendwas durchgegeben von wegen Personenschaden oder so. Denen fällt doch immer ne neue Ausrede ein. Sehn wir uns dann beim Meeting? Ach so! Verstehe! Ja, ja, ok. Was ich noch mit Ihnen besprechen wollte... also... was ich noch – ich würde gerne diesen Müller zum Bewerbungsgespräch laden. Ja, ja genau!

Personaler: Ah ja, Müller sagen Sie. Und wie ist der Vorname?

Dennenfeld (verrauscht, durch Telefon): Er hat uns vor, ich weiß nicht, zwei, drei Monaten seine Unterlagen geschickt.

Personaler: Alles klar. Ich schau gleich mal rein.

Dennenfeld (verrauscht, durch Telefon): ... möglichst hier im Stadtgebiet. Sein Arbeitszeugnis sieht gar nicht schlecht aus.

Personaler: Sie haben ja meistens den richtigen Riecher. Ja, alles klar. Bis dann.

[Aufleegeräusch]

Personaler (innerer Monolog in hallosem Raum): Oh, erstmal'n Whiskey. Wenn der Deppenfeld 'n Außendienstler Müller will – Prost Spiegelbild! – dann werd ich den Außendienstler Müller schön zu verhindern wissen!

Wichtig ist es, bei der Verwendung der vorgestellten Begriffe den Unterschied zwischen Fokalisierung und Fokussierung zu beachten. Während mit Fokalisierung, wie gesagt, das Verhältnis zwischen Erzählerwissen und Figurenwissen (besonders bezüglich des weiteren Handlungsverlaufs) angesprochen wird; kann mit Fokussierung die Auswahl und Konzentration der Perspektive auf bestimmte Aspekte der

dargestellten Welt bezeichnet werden. So ist etwa in der möglichen Aussage einer Erzählinstanz »Sie beobachtete, dass er tanzte.« das »Sie« zunächst Objekt der Fokussierung, da auf ihr der narrative Blick ruht, während die damit gemeinte Figur im Folgenden zum Subjekt der Fokalisierung gemacht wird, denn sie ist der Bezugspunkt, über den der Blick auf das Geschehen gelenkt wird. Ebenso ist der Unterschied zwischen Fokalisierung und Aurikularisierung nicht trivial, auch wenn beide Aspekte in einer stärkeren Abhängigkeit stehen. Gleichwohl kann die Erzählinstanz prinzipiell auch bei einer externen Aurikularisierung, wenn sie etwa beschreibt, wie eine Figur etwas hört, das aber nicht akustisch präsentiert wird, genauso viel wissen wie die Figur(en) der Diegese, nur der Grad der (mimetischen) Distanz des Hörspielinhalts zum Hörer ist größer, indem etwa der tatsächliche akustische Inhalt lediglich als Verbalparaphrase der Erzählinstanz erscheint.

Im Weiteren lässt sich die *Organisation der Perspektive* betrachten. Die Perspektive kann im Wesentlichen figural oder lokal orientiert bzw. organisiert sein. Bei einer *figural orientierten Perspektive* ist die Wahrnehmung einer Hörspielgeschichte entweder strikt an eine Figur gebunden und weist auch eine entsprechende Beschränktheit auf oder sie folgt der Figur und ihrer Bewegung durch die dargestellte Welt lediglich, wobei dann auch ein größerer Grad an schweifender Kontemplation möglich ist, selbst wenn die betreffende Figur immer als Zentralkoordinate spürbar bleibt. Ebenfalls möglich ist eine *figurale Polyperspektivik*, bei der sich der Wahrnehmungsschwerpunkt wechselnd an verschiedene wahrnehmungstragende Figuren bindet – ein Verfahren von potenziell enormer Dynamik, das vor allem in dem Hörspiel PINBALL von Kai Bleifuß funktionalisiert wird. Eine *lokal orientierte Perspektive* nimmt dagegen einen Raum als »Träger« der Wahrnehmung und löst sich so stärker von den individuellen und oft auch subjektiven Standpunkten der Figuren. Als Konsequenz ergibt sich hierbei häufig ein weniger dynamisches Hörspielgeschehen, da sich die Handlung in zwar wechselnden, aber von Szene zu Szene stabilen Kontexten ansiedelt und damit eine stärker bühnenartige Dramaturgie zeigt. Letztlich kann ein und dieselbe Geschichte auch in aneinandergereihten Episoden aus der Perspektive verschiedener Figuren erzählt werden. Bei solchen Perspektivwechseln ist dann immer zu fragen, wie der Wechsel organisiert, strukturiert, motiviert und funktionalisiert ist; ob ein einziges Ereignis polyperspektivisch erfasst wird oder mehrere verschiedene; sowie welchem konkreten narrativen und dramaturgischen Zweck der Perspektivwechsel dient (Sein-Schein-Problematik, einheitliche Weltansicht etc.).

Ein letzter Analysepunkt, der sich auch unter dem Aspekt der Perspektive verhandeln lässt, ist die *Figurenrede* und damit die Art, wie eine Erzählinstanz die Gespräche der Figuren darstellt. Je nach der Vermittlungsform ergibt sich nämlich ein unterschiedlicher Grad an Distanziertheit bzw. Mittelbarkeit des Erzählten. Grundsätzlich zu unterscheiden sind der Bericht und die Darstellung. Der *Bericht* als narrativer Modus lässt die Figuren nicht direkt selbst zu Wort kommen, sondern lie-

fert deren Aussagen lediglich in Form indirekter Paraphrasen, wodurch die Geschen-
hensschilderung insgesamt distanzierterer, da mittelbarer erscheint. Die *Darstel-
lung* bietet dagegen das Geschehen und damit auch die Figurenäußerungen szen-
nisch und im dramatischen Modus dar, lässt die Figuren direkt und explizit zu Wort
kommen, liefert also eine wortwörtliche (und meist ungekürzte) Wiedergabe der Fi-
gurenrede, und vermittelt das Geschehen insofern viel unmittelbarer. Bei retro-
spektiven Erzählungen mit szenischen Einschüben kann es auch zu Dopplungen
kommen: Wenn also eine Erzählfigur monologisierend auf ein in der Vergangen-
heit liegendes Geschehen Bezug nimmt und dann eine Überblendung in dieses eben
noch narrativ besprochene, jetzt szenisch dargebotene Geschehen stattfindet, kann
die Erzählfigur zunächst berichten, was sie in der zurückliegenden Situation gesagt
hat, ehe dann die Situation selbst dargeboten wird, in der die Figur – nun als Hand-
lungsträger – dieselbe Aussage wortwörtlich tätigt. Das ist bspw. im Hörspiel *DER
GEWISSENLOSE MÖRDER HASSE KARLSSON* gegeben, in dem die Hauptfigur als al-
ter Mann nachts in einem Bus auf freier Strecke zum Stehen kommt und sich dann
beim Anblick des Sternenhimmels, während der Busfahrer sich um das liegende-
gebliebene Fahrzeug kümmert, an ein Geschehnis in seiner Kindheit erinnert. Dieses
Geschehen wird im Folgenden weitgehend als direkte szenische Handlung präsen-
tiert, wobei allerdings immer mal wieder die Stimme des alten autodiegetischen re-
trospektiven Ich-Erzählers bestimmte szenische Aussagen von Figuren antizipiert
und damit doppelt. Das geschieht bspw. in der schon in Abschnitt 4.1 zitierten Stelle:

Frau Karlsson: Hast du deine Aufgaben gemacht?

Hasse jung: Mhm.

Frau Karlsson: Ich höre dich nicht.

Hasse jung: Ja, hab ich gesagt.

Frau Karlsson: Nein, du hast nichts gesagt. – Komm her, schau.

Hasse alt: Mein ganzer Stolz...

Frau Karlsson: Mein ganzer Stolz: Dieses wunderbare Schiffsmodell von der Celesti-
ne.

Hasse alt: Ist sie nicht schön, mein kleiner Dreimaster.

Frau Karlsson: Ist sie nicht schön, mein kleiner Dreimaster. Nimm die Katze weg!
Wenn sie in die Takelage klettert, ist alles zu spät, dann bleibt uns nur noch ein
Wrack! Weg! Pscht! Pfui! Pscht!

Ein solcher Umgang mit indirekter, zitierter Rede und direkter, szenischer Rede
führt zu einer Distanzierung von Erzählsituation und erzählter Situation, von ge-
genwärtigem Erinnern und vergangenem Erleben und kennzeichnet die Szenen-
handlung zugleich als vermittelt. Außerdem wird so die Identität der beiden stimm-
lich sehr verschiedenen Figuren(instanzen) des jungen und des alten Hasse Karls-
son, von extradiegetischer Erzählinstanz und intradiegetischer Figur geklärt und

auch deren kausale Abhängigkeit deutlich, indem aufgrund des Erzählinhalts (der junge Hasse macht sich im Zusammenhang eines Streichs mitschuldig am Tod einer Frau) nachvollziehbar wird, warum der alte Hasse in seinem Sprechgestus so erschöpft wirkt, als hätte er zeitlebens eine gewaltige Bürde getragen. Und nicht zuletzt führen diese Dopplungen zu einer besonderen Akzentuierung der für die Geschichte essenziell relevanten Handlungsaspekte (die Bedeutung des Schiffsmodells der Celestine). Die besondere Form der *erlebten Rede* ist im Weiteren formal identisch mit einem reinen Erzählbericht, was es vor allem bei einer stimmlichen Unterschiedslosigkeit erschweren kann zu entscheiden, ob es sich um Figuren- oder Erzählerrede handelt. Eine weitere Sonderform, der *innere Monolog*, kann dagegen formal einem normalen Monolog ähneln, während ein *Bewusstseinsstrom*, wie er in Hörspielen wie *PINBALL* oder *ULISSES* eingesetzt wird, oft von einer Reduktion der grammatikalischen Ordnung, Auslassungen, Abbrüchen etc. gekennzeichnet ist.

Genette 1998 hat die Kategorien von Modus (115–149) und Stimme (151–188) in die moderne Erzähltheorie eingeführt und inhaltlich bestimmt; siehe dazu auch Martínez/Scheffel 2016, 50–93. Schmid 2005, 113–221, hat mit einem eigenen narratologischen Ansatz die Aspekte von Erzählperspektive sowie Erzähler- und Personentext noch schärfer gefasst und konzeptuelle wie systematische Schwächen, wie sie bei Genette anzutreffen sind, eliminiert.

Siehe grundlegend zur Hörspielnarratologie Hannes 1990. Huwiler 2005a und 2005b beschränkt sich weitgehend darauf, die grundlegenden narratologischen Begriffe und Kategorien Genettes (1998) auf das Hörspiel zu übertragen und mit Beispielen zu illustrieren, wobei speziellere und gerade für die Hörspielanalyse wichtige Narrationsformen (mentale Metadiegeese, Ambidiegese, Reflektorfigur etc.), die schon bei Genette diskutiert werden, unerwähnt bleiben. Der Mehrwert im Vergleich zu allgemeinen narratologischen Publikationen ist gering. Siehe auch Katalin 2012. Fruchtbarer für die Untersuchungspraxis wie für die Theoriebildung wären Übertragungen aus altermedialen Narratologien wie besonders Kuhn 2011 zur Filmerzählung. Zur Aurikularisierung etwa siehe Jost 1989, Schlickers 2009 und Kuhn 2011, bes. 119–194. Siehe Frank 1981, 106f., für eine frühe Konzeptualisierung der Perspektive im Hörspiel. Mohn 2019 untersucht die narrativen Möglichkeiten des Hörspiels zur Angsterzeugung.