

Es bleibt an dieser Stelle des Hörspiels und noch einige Zeit im Folgenden unausgesprochen, was Jerry in Afghanistan gemacht hat. Das Hintergrundwissen zu den beiden Brüdern macht jedoch klar, dass sie dort weder geboren noch dorthin irgendwelche familiären Beziehungen haben. Der Umstand der offenbaren Geheimhaltung und das Wissen um Tarnung, das sich in den wenigen Worten Jerrys zu erkennen gibt, macht jedoch deutlich, dass es wohl kein Urlaubsaufenthalt war. Im kulturellen Wissen des Entstehungskontexts des Hörspiels rangiert Afghanistan jedoch als Kriegsgebiet. Es scheint daher naheliegend, aus den Worten Jerrys zu schließen, dass dieser entweder als Soldat an einer der dortigen Militäreinsätze gegen die islamistischen Milizen teilgenommen – oder, im Gegenteil, als Konvertit auf Seiten der Islamisten gekämpft hat. Letztgenannte Vermutung wird sich im Verlauf des Hörspiels erhärten. Mit dem Begriff »Afghanistan« wird hier also denotativ auf das Land in der Hindukusch-Region verwiesen; zugleich fungiert die konnotative, aus kulturellem Wissen gespeiste Bedeutung »Kriegs- und Krisengebiet« als sekundärer Bedeutungsgehalt zur Charakterisierung der Hörspielfigur Jerry.

3.3 Syntagmatik, Paradigmatik, Pragmatik

Wird, wie eben geschehen, ein Zeichen in erster Linie hinsichtlich seiner Bedeutung betrachtet, steht seine *semantische* Funktion im Mittelpunkt, sprich: sein Verweischarakter, indem es – entsprechend des Zeichenmodells von Ferdinand de Saussure – in der Funktion als Bedeutungsträger über seinen materiellen Körper auf etwas Anderes, Sekundäres hinweist. Nach Charles William Morris lassen sich daneben noch drei weitere Dimensionen des Zeichens unterscheiden, nämlich die syntaktische bzw. syntagmatische, die paradigmatische sowie die pragmatische Dimension.

Die syntaktische oder *syntagmatische Dimension* betrachtet das Zeichen im Zusammenhang zu anderen benachbarten Zeichen. Diese Dimension umfasst also Relationen, die vor allem semantische Nachbarschaftsverhältnisse von Zeichen sind. Abstrakt gesehen, lässt sich ein Text als eine Abfolge von Einzelzeichen verstehen, die entsprechend der Zeichensystemischen Verknüpfungsregularitäten miteinander verbunden sind. Bei literarischen Texten sind die Einzelzeichen Worte, die nach grammatikalischen Regeln miteinander verbunden wurden; in einem Hörspiel können das verschiedene Schallereignisse unterschiedlicher Kategorien sein wie bspw. Geräusche, Tonfolgen, Sprachteile etc., die zueinander nach schnitttechnischen Prinzipien in Reihe und/oder nach dynamischen Skalierungen in Parallelität geschaltet wurden.

Aus der Syntagmatik eines Textes können bestimmte Syntagmen, also kürzere Zeichenfolgen, analytisch herausgelöst werden, bis hin zu elementaren Verbindungen, wenn die Beziehung eines Einzelzeichens zu seinem Folgezeichen betrachtet wird. Bei einer solchen syntagmatischen Analyse geraten die Bedeutungsgehalte in

den Blick, die über den rein denotativen Gehalt eines Einzelzeichens hinausgehen und sich erst durch die Wechselwirkung zwischen zwei linear korrelierten Zeichen ergeben. Im Hörspiel wird die syntagmatische Dimension von Zeichen in reicher Fülle funktionalisiert und das häufig in starker Analogie zu realweltlichen Schallphänomenen, sodass bei der Rezeption diese Dimension mitunter gar nicht bewusst wahrgenommen wird. Für die Analyse, die auf dem Grundverständnis aufbaut, dass es sich bei Hörspielen um künstlich erzeugte Zeichenkomplexe handelt, ist es jedoch sinnvoll, ja, unabdingbar, auch die syntagmatischen Beziehungen der einzelnen Zeichen untereinander hinsichtlich ihrer individuellen Bedeutung bei der Bedeutungserzeugung zu beachten.

Hört man in der realen Welt ein Geräusch, hat dieses stets eine konkrete Quelle, und man kann durch die Gestalt des Geräusches meist u. a. Rückschlüsse ziehen, auf den Erzeuger des Geräusches (Bellen: Hund; Klirren: Glas etc.) sowie auf die ungefähre Entfernung der Geräuschquelle vom (eigenen) Wahrnehmungsstandpunkt. Das Geräusch hat in diesem Zusammenhang durchaus den Wert eines Zeichens, denn es ist Anzeichen für die tatsächliche Existenz eines ganz bestimmten Objekts und hilft dem Individuum, sich entsprechend des Gehörten über seinen Hörsinn in der Welt zu orientieren.

Im Hörspiel dagegen stehen Geräusche in einem ganz anderen, künstlich erzeugten Kontext. Ein Geräusch im Hörspiel wird explizit als Zeichen für ein bestimmtes Objekt hergestellt, wobei zwischen der hörspielproduktiven tatsächlichen Geräuschquelle und dem durch das Geräusch hörspielintern angezeigten Objekt keinerlei direkte Beziehung gegeben sein muss – man denke nur an die halben Kokosnussschalen, die, auf eine harte Unterlage geschlagen, ein Geräusch erzeugen, das im Hörspiel mitunter als Pferdehufschlag verwendet wird. In diesem Beispiel besteht zumindest eine ausreichend große akustische Ähnlichkeit zwischen Signifikanten (Kokosnussschalen-Geklapper) und Signifikat (Pferd), damit das Geräuschzeichen einigermaßen problemlos verstanden wird. Sobald jedoch akustisch weniger prägnante Geräuschzeichen Verwendung finden, ist das Hörspiel darauf angewiesen, über die syntagmatische Zeichenbeziehung eine Eindeutigkeit hinsichtlich der Bedeutung des Geräuschzeichens herzustellen. Dies trifft wohl auf die meisten der im Hörspiel vorkommenden, in aller Regel ja separat erzeugten und mitunter durch Audiotbearbeitung überformten Geräusche zu. Isoliert man ein Geräusch in einem Hörspiel und präsentiert es einem über den ursprünglichen Verwendungskontext nicht informierten Hörerkreis, wird man eine Fülle verschiedener möglicher Deutungen des Geräusches erhalten. So gibt es – um ein beliebiges Beispiel zu nennen – im Hörspiel *INSCHALLAH, MARLOV* ein Geräusch, das entsprechend isoliert im Seminarzusammenhang präsentiert von den Teilnehmenden als das Geräusch einer aufspringenden Kasse, als Sägen, als Geräusch herabfallender Papierblätter, als Abrutschen einer Schneeschaufel von der Wand und in vielerlei anderer Weise aufgefasst wurde. Erst im größeren Zusammenhang

des Hörspiels wurde über die syntagmatische Beziehung des Geräuschzeichens zu anderen, besonders sprachlichen Zeichen die eigentlich intendierte Bedeutung dieses Geräuschzeichens klar. Der Kontext ist dabei folgende Gesprächssituation:

Amin: Wie du siehst, bin ich bewaffnet! Was lässt dich glauben, dass du mir drohen kannst?

Marlov: Diese kleine Kokosnuss, Kumpel, eine Handgranate! Noch bevor du entscheidert hast, habe ich den Sicherheitsstift gezogen. Ich weiß übrigens nicht, worauf ich noch warte, also... Was sagt man hierzulande, wenn man sich von jemandem verabschiedet? Sag es!

Amin: Inshallah.

Marlov: Ja, Inshallah. Also...

Amin: Nein, zieh den Stift nicht raus!

Marlov: Dann leg die Waffe auf den Boden und schieb sie mir sanft zu, ganz sanft. [Geräusch] Was für ein Schätzchen von Waffe du da hast, Amin. Eine sowjetische 9x18-Makarow – ein Geschenk?

Amin: Von Breschnew persönlich. Jetzt weißt du, mit wem du es zu tun hast.

Das Geräusch, das isoliert gehört inhaltlich völlig unklar bleibt und nicht eindeutig zugeordnet werden kann, also sowohl hinsichtlich seiner Quelle als auch seiner Raumposition unbestimmt ist, kann durch den größeren Kontext dank der begleitenden (Sprach-)Zeichen eindeutig als Pistole dekodiert werden. Und nicht nur das: Durch die Angaben der Figuren wird zudem klar, um welches konkrete Modell einer Pistole es sich handelt (9x18-Makarow), welche soziale Symbolik daran gekoppelt ist (ein Geschenk des Vorsitzenden des Präsidiums der UdSSR und Parteichefs der KPdSU Leonid Iljitsch Breschnew persönlich) und in welchem Bewegungszustand sie sich befindet (infolge eines Akts der Entwaffnung über den Boden schlitternd). U. a. all diese Bedeutungskomponenten erhält das unspezifische Geräuschzeichen aufgrund seiner syntagmatischen Dimension.

Die *paradigmatische Dimension* betrifft vor allem die Beziehung eines Zeichens zu möglichen anderen Zeichen, durch welche das Zeichen ersetzt werden könnte. Dabei ist zu bedenken, dass sich eine besondere Bedeutung nur dann einstellen kann, wenn aus einer bestimmten Anzahl möglicher Alternativen ausgewählt werden kann, während ein Aspekt, zu dem es keine Gegenoptionen gibt, selbstverständlich und damit semantisch neutral ist. So ist, wie im vorhergehenden Kapitel bereits gesehen, die technisch-apparative Dimension des Hörspiels grundsätzlich unvermeidbar und der impliziten Materialität kommt daher für gewöhnlich keine besondere Bedeutung zu, da sie in jedem Hörspiel gleichermaßen vorhanden ist. Sobald diese Materialität jedoch nicht nur einen unvermeidbaren Aspekt des Hörspiels darstellt, sondern als eigens akzentuierter Bestandteil explizit in den Vordergrund getrieben, somit als Thema manifest und damit zu einem alternativen Verfahren im Umgang mit der technisch-apparativen Dimension gestaltet wird, wird die ge-

samte Materialität hörbar zu einer bedeutungshaften Komponente des betreffenden Hörspiels. Ebenso war es für das frühe Hörspiel bspw. selbstverständlich, dass alle Sprecherinnen und Sprecher live und in einem Raum vereint ihre Figurenpassagen ins Mikrofon sprechen und diese Darbietung in Echtzeit gesendet wird, weil sich die Möglichkeiten der Aufzeichnung, tontechnischen Nachbearbeitung und des Schnitts noch nicht etabliert hatten. Diese Gestaltungsweise eines Hörspiels war die einzig mögliche und damit semantisch neutral. Wird dagegen heutzutage, da es infolge der extremen technischen Fortschritte mit Digitalton und DAWs eine Fülle an produktions- und postproduktionsseitigen Eingriffsmöglichkeiten gibt, ein Hörspiel auf diese altertümliche Weise gestaltet, was bspw. bei den Live-Events zur Hörspielserie *DIE DREI ???* tatsächlich gegeben ist, so hat diese Entscheidung unmittelbar semantische Relevanz und muss vor dem Hintergrund und dem Inhalt des Hörspiels als eigenständiger Faktor mit in die Interpretation einbezogen werden. (Es sei an dieser Stelle noch einmal betont, dass das Live- und das Studiohörspiel medial gesehen höchst unterschiedlich sind, da ersteres u.a. aufgrund des improvisatorisch-performativen Moments, des Verzichts auf Speicherung und Nachbearbeitung sowie des Darbietungskontextes erheblich vom Dispositiv des Studiohörspiels abweicht und eine größere Nähe – statt zu diesem – zur Theaterdarstellung aufweist.) Dasselbe gilt im kleineren Umfang für alle Aspekte eines Hörspiels: Wird etwa eine Figur mit Frauenstimme besetzt, gilt zu fragen, warum nicht eine Männer- oder eine Kinderstimme gewählt wurde; scheint diese redaktionelle Entscheidung durch das Geschlecht der Figur und den offenbaren Wunsch motiviert, keine kontrapunktische Beziehung zwischen Figurengeschlecht und Stimmgeschlecht herzustellen, ist weiter zu fragen, warum gerade diese Frauenstimme mit ihrem bestimmten Stimmlager, ihrer bestimmten Tonhöhe, ihrem bestimmten Ambitus etc. gewählt wurde. Überall, wo Alternativen denkbar und möglich wären, stellt die konkret gewählte Option einen Fakt dar, dessen Begründung und Motiviertheit in einer umfassenden Interpretation schlüssig argumentiert werden müssen.

Ein Zeichen, das hinsichtlich seiner »paradigmatischen« Dimension eine besondere semantische Ausweitung besitzt, steht also immer in einem sogenannten Paradigma aus alternativen Möglichkeiten, wobei ein Paradigma eine Substitutions- oder Austauschklasse ist: eine Menge an Elementen, von denen eines gewählt werden muss. Der Begriff entstammt, was diese seine Verwendung betrifft, aus dem linguistischen Bereich der Satztopologie, gemäß der an bestimmten Positionen in einem Satz eine bestimmte Wortklasse in einer bestimmten Form stehen kann. In einem Satz bspw. mit der Struktur »Peter geht.« kann an der ersten Position statt »Peter« auch »Anna«, »Das Pferd« etc. stehen und an zweiter Position »schläft«, »hüpft« etc.: »Peter«, »Anna«, »Das Pferd« und alle weiteren möglichen Alternativen bilden demnach ein Paradigma, eine Austauschklasse für ihre Satzposition, ebenso wie »geht«, »schläft«, »hüpft« etc. ihrerseits ein Paradigma für ihre Satzposition darstellen. Während in der Linguistik vor allem grammatikalische Gemeinsamkeiten

für die Feststellung eines Paradigmas maßgeblich sind, stehen bei der Hörspielanalyse in erster Linie semantische Ähnlichkeiten im Mittelpunkt.

Betrachtet man die paradigmatische Dimension eines bestimmten Zeichens, lässt sich ein bestimmtes Syntagma, ein kurzer Abschnitt herauslösen und dann fragen, wodurch sich ein konkret gegebenes Zeichen ersetzen lässt bzw. in welcher Austauschklasse es steht. Als Beispiel kann eine andere Passage des bereits betrachteten Hörspiels *INSCHALLAH, MARLOV* dienen, in welcher der semantisch unscharfe, ambig und in der Realität auch ungebräuchliche Begriff »Terminieren« durch das semantische Paradigma, in das der Begriff gestellt wird, geklärt wird:

[Klappern und Quietschen von (Käfig-)Stangen]

Wärter 1: Was kann's schon ausmachen, wenn ich mit meinem Knüppel noch ein bisschen zuschlage – sicherheitshalber?

Wärter 2: Wir haben Befehl, ihn atmend in den Terminationssaal zu bringen. Sie reagieren zurzeit etwas überempfindlich, wenn sie Insassen terminieren sollen, die bereits terminiert sind.

[Dumpfe Schläge und Stöhnen]

Marlov (innerer Monolog): Das Schöne am Terminiert-Werden ist, dass man die Wahl hat, an was man sich erinnern will, dass man den ganzen Rest mitsamt dem Strandgut über Bord werfen kann. Was gerade an mir vorbei schwimmt, ist eine Magnumflasche armenischen Cognacs; ein tödlich aussehender Munitionssponder mit dem Etikett »9x19 mm Parabellum Luga«; ein Paar pechschwarzer glänzender Seidenstrümpfe, die in pechschwarz glänzenden, sehr hohen Stiletto-Absätzen münden – allerdings und bedauernswerterweise ohne die dazugehörigen Beine; und eine auf gebrochene Tür, auf der ich »Marl. Priv. Detek.« entziffern kann, unbeholfen hingekritzelt und etwas verwischt auf der verdreckten Glasscheibe. Ich würde Ihnen gerne sagen, wer ich bin. Aber wenn ich mein Erbsenhirn absuche nach dieser kostbaren Information, sehe ich nur die Gurte einer Zwangsjacke, Gehirnsonden, die Elektroschocks registrieren, oder Spritzen, die mit einer speziellen Märchenflüssigkeit gefüllt werden. Das soll mich daran hindern, den weiß gekleideten Genossen, die mir alle diese wundervollen Dinge verpassen, den Unterkiefer zu zerschlagen. Wenigstens bin ich jetzt an einem besseren Ort – oder vielleicht auch nicht? Denn jedes Mal, wenn ich versuche, eine dieser vorbeitreibenden heiligen Flaschen mit armenischem Cognac zu entkorken, lacht sie mir in mein dummes Punim und löst sich in einem Strudel auf.

Auch wenn das Hörspiel selbst keine Definition des Begriffs »Terminieren« liefert, wird dessen Bedeutung durch den Kontext, sprich: den paradigmatischen Rahmen, in den es dort zusammen mit anderen Wörtern und Handlungen gestellt wird, weitgehend geklärt. Diese Klärung erfolgt weniger durch syntagmatische Nachbarschaftsverhältnisse zwischen dem Begriff und anderen Zeichen, sondern der Begriff wird durch andere Lexeme, andere Zeichen in einen größeren Gesamtzusammen-

hang gesetzt, wobei der Begriff »Terminieren« innerhalb dieses Zusammenhangs inhaltlich verständlich wird. Der paradigmatische Kontext enthält Elemente wie Käfig, Insasse, Zwangsjacke, Knüppel, Elektroschocks, Gehirnsonden und Spritzen und ist durch eine situative Struktur gekennzeichnet, die sowohl Aspekte eines Gefängnisses als auch einer medizinischen Klinik aufweist. »Terminieren« konkretisiert sich dadurch allmählich als ein etabliertes Verfahren verschiedener institutionalisierter Formen der Gewaltausübung gegenüber einem im Grunde wehrlosen Gefangenen mit dem Ziel, unter Anwendung von Injektionen und Elektroschocks dessen Bewusstsein sowie dessen Erinnerungen teilweise oder ganz auszulöschen, wobei diese Gewaltformen gewisse Ähnlichkeit mit historischen psychiatrischen Behandlungsmethoden aufweisen.

Die letzte Dimension des Zeichens in der Kategorisierung nach William Morris ist die *pragmatische Dimension*. Pragmatik konzentriert sich vor allem auf die Erforschung der Verwendung von Zeichen zwischen verschiedenen Benutzern. Der Gebrauchsaspekt des Zeichens steht hier im Mittelpunkt. Die Pragmatik untersucht also Zusammenhänge, wie Zeichen in einem größeren Kommunikationskontext fungieren, wie und zu welchem kommunikativen, aber auch sozialen Zweck sie produziert, rezipiert und interpretiert werden. Das betrifft einerseits hörspielintern die kommunikativen Interaktionsverhältnisse zwischen den Figuren eines Stücks, Sprechakte, die Orientierung an kulturellen Konversationsmaximen etc. – also die Art und Weise, wie die Figuren eines Stücks Zeichen und besonders Sprachzeichen benutzen. Andererseits untersucht eine pragmatisch orientierte Hörspielwissenschaft hörspielextern auch bspw. die Verwendungsweisen von Hörspielen, ihre Funktionalisierung als Mittel des gesellschaftlichen diskursiven Austausches, ihren Gebrauch im Rahmen individueller Rezeption, den generellen gesellschaftlichen Umgang mit ihnen sowie etwaige aus den genannten Formen der Auseinandersetzung resultierende Handlungsmuster.

3.4 Zeichenarten

Nachdem in den vorausgehenden Absätzen geklärt wurde, wie sich Zeichen ganz allgemein hinsichtlich ihrer Struktur, ihrer Verwendungsweise sowie ihrer unterschiedlichen Dimensionen charakterisieren lassen, können im Folgenden Kriterien in den Blick genommen werden, die dazu geeignet sind, unterschiedliche Formen von Zeichen voneinander abzugrenzen.

Wie im Kommunikationsmodell bereits gesehen, besitzt jedes Medium verschiedene Zeichenkanäle und diese Zeichenkanäle sind durchlässig für verschiedene Zeichensysteme. So wäre eine Möglichkeit der Einteilung von Zeichen jene, die sich an den im Hintergrund stehenden Zeichensystemen orientiert: Ein Buch greift auf die Schriftsprache zurück, also grafische (Sprach-)Zeichen; ein Gespräch basiert