

Ina Schenker

AUDITIVES ERZÄHLEN

Dem Leben lauschen:
Hörspielserien aus transnationalen
und transmedialen Perspektiven



[transcript] Lettre

Ina Schenker
Auditives Erzählen

Lettre

Ina Schenker (Dr. phil.), geb. 1986, forscht zur Narratologie des Auditiven, Hörspielen in transnationalen Kontexten und postkolonialen Studien. Sie promovierte an der Universität Bremen und war dort von 2015 bis 2021 im Leitungsteam des Master »Transnationale Literaturwissenschaft: Literatur, Theater, Film« sowie als ForstA-Beauftragte tätig. In diesem Zusammenhang liegen weitere Forschungsschwerpunkte auf einer transferorientierten Lehrentwicklung und deren analytischer Rückbindung durch Forschendes Lernen an die Universitäten.

Ina Schenker

Auditives Erzählen

Dem Leben lauschen:

Hörspielserien aus transnationaler und transmedialer Perspektive

[transcript]

Diese Veröffentlichung lag dem Promotionsausschuss Dr. phil. der Universität Bremen als Dissertation vor. Das Kolloquium fand am 12.10.2020 statt.

Erste Gutachterin: Dr. phil. Elisabeth Arend

Zweiter Gutachter: Dr. phil. Axel Dunker

Dritte Gutachterin: Dr. phil. Cornelia Ruhe

Forschung und Druck wurden gefördert durch:

Brückenstipendium der Universität Bremen

Studienstiftung des deutschen Volkes

Deutscher Akademikerinnenbund e.V.



The EOSC Future project is co-funded by the European Union Horizon Programme call INFRAEOSC-03-2020, Grant Agreement number 101017536

Die freie Verfügbarkeit der E-Book-Ausgabe dieser Publikation wurde ermöglicht durch das Projekt EOSC Future.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell. (Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2022 im transcript Verlag, Bielefeld

© Ina Schenker

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-5860-6

PDF-ISBN 978-3-8394-5860-0

<https://doi.org/10.14361/9783839458600>

Buchreihen-ISSN: 2703-013X

Buchreihen-eISSN: 2703-0148

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

- Danksagung 7
- Dem Leben lauschen: Einleitung 9
- 1 Denk- und Vorgehensweisen einer transnationalen und transmedialen Literaturwissenschaft 15
 - 1.1 Globalisierung und Postkolonialismus 16
 - 1.2 Modi des Auditiven 23
 - 1.3 Serielles Erzählen 36
 - 1.4 Medientexte und Wissen 41
- 2 Auditive Medienkulturen und -texte: Ansätze eines Hörspielmappings 47
 - 2.1 Der deutschsprachige Raum: »ein spezial gelagerter Sonderfall« 49
 - 2.2 Hörspiel, Radio Drama, pièce radiophonique, radioteatro 56
- 3 Hörspielserien in postkolonialen Kontexten 67
 - 3.1 Kultur- und mediengeschichtliche Bewegungen 68
 - 3.2 Wanderungen eines Genres: Radio Soap Operas 72
 - 3.3 Powerful stories, powerful media experiences, powerful roles: Edutainment 77
 - 3.4 Dem Leben lauschen: Vivra Verra und Echoes of Change 84
 - 3.4.1 »Peeking through the window«: Chronotopoi der Nähe 89
 - 3.4.2 Familienfacetten: von Gemeinschaften und Gefängnissen 102
 - 3.4.3 »Ah bon? Dans quel but?«: vom Gesundheitsprechen und Krankreden 111
 - 3.4.4 Geldgeschichten: zur Fiktion der Finanzen 123
 - 3.4.5 Rituale und ihre Inversion: zwischen Halt und Haltlosigkeit 129
 - 3.5 Weltbilder modellieren: Lernprozesse und Reflexionspotenziale 136
 - 3.5.1 Reflexion zwischen Situation und Institution 138
 - 3.5.2 Reflexion durch Repetition 143

| | | |
|----------|---|------------|
| 3.5.3 | Reflexion durch Oszillation | 149 |
| 3.5.4 | Reflexion durch Selbstreflexion | 154 |
| 4 | Hörspielserien transmedial: zum Refashioning von Erzählverfahren | 161 |
| 4.1 | Erzählen im neuen Gewand: Shuga und You Me... Now! | 162 |
| 4.1.1 | Kondensieren: zur Verdichtung des Erzählens | 169 |
| 4.1.2 | Expandieren: zur Ausdehnung des Erzählradius..... | 176 |
| 4.1.3 | Interagieren: zum aktivierenden Erzählen | 186 |
| 4.2 | Dem Leben lauschen: Shuga und You Me... Now! | 192 |
| 4.2.1 | »Dreams, challenges and triumphs«: zum Chronotopos der Held_innenreise | 192 |
| 4.2.2 | Liebe und »other misunderstandings«: im Geflecht von Gefühlen und Gewalt | 199 |
| 4.2.3 | Freundschaft: von Peer Groups und Peer Pressure | 210 |
| 4.2.4 | Beruf und Karriere: zur Liminalität von Weltbildern und Lebensphasen..... | 216 |
| | Dem Leben lauschen: Schlussbemerkungen | 225 |
| | Literaturverzeichnis..... | 233 |
| | Abbildungsverzeichnis | 251 |

Danksagung

Die vorliegende, um zwei Kapitel gekürzte und in der Gliederung vereinfachte Studie wurde im Oktober 2020 vom Fachbereich 10 der Universität Bremen als Dissertation angenommen. Ohne die Unterstützung zahlreicher Personen und Institutionen hätte sie in dieser Form nicht realisiert werden können. Für die vielfältig erfahrene Hilfe möchte ich mich an dieser Stelle sehr herzlich bedanken.

Mein besonderer Dank gilt allen voran meiner Doktormutter Prof. Dr. Elisabeth Arend, die meine Arbeit mit großem Verständnis und neugierigem Enthusiasmus unterstützt hat. Ihre Impulse motivierten mich stets, noch eine Ecke weiterzudenken und dabei gleichzeitig nicht den roten Faden im transnationalen Labyrinth zu verlieren. Auch für die Unterstützung im Rahmen der Veröffentlichung bin ich ihr überaus dankbar. Für konstruktive Anregungen danke ich Prof. Dr. Axel Dunker und Prof. Dr. Cornelia Ruhe, die meine Doktorarbeit als Zweit- und Drittgutachter_in angenommen haben.

Für vielfältige Unterstützung bin ich besonders Wolfram Frommlet von der *Deutschen Welle Akademie* verbunden. Als ehemaliger Mitarbeiter der Einrichtung hat er mir wertvolle Gesprächszeit geschenkt und den Kontakt zur *African Radio Drama Association* sowie dem *Population Media Center* hergestellt. Dort wurden meine Forschungen durch weitere Materialbereitstellung entscheidend vorangebracht. Für die kollegiale Unterstützung sei meinem Doc-Netzwerk *Perspektiven in der Kulturanalyse: Black Diaspora, Dekolonialität und Transnationalität* und ganz besonders Dr. Paula von Gleich an der Universität Bremen gedankt, die meine Arbeit über den gesamten Zeitraum freundschaftlich, fachlich und durch alle bürokratischen Herausforderungen hindurch begleitet hat. Durch ihr wohlwollendes, aber intensives Korrekturat haben Dr. Wolfram Sailer und Neele von Döhren wesentlich zum erfolgreichen Abschluss der Arbeit beigetragen.

Mein persönlicher Dank gebührt meinen Freund_innen der Möglichen Mensamahlzeiten Deborah Arbes, Kiana Ghaffarizad und Bilgehan Vatan für die richtigen und so wichtigen Pausen, Hannes Többen für frische und freie Gespräche, meinen Kindern Emil und Basil, die mir noch einmal neu gezeigt haben, wie schön Lernen ist und Tobias Sailer für den so oft freigehaltenen Rücken. Außerdem meinen Eltern Elke und Jürgen Schenker, die in mir die Begeisterung für Literatur geweckt und mich und meine Möbel für das Studium bis nach Paris gefahren haben. Dieses Buch markiert das Ende eines reichen und besonderen Lebensabschnitts. Danke!

Dem Leben lauschen: Einleitung

Hörspiele – regen an, regen auf, provozieren, fantasieren, denken weiter, blicken zurück, sie sprechen aus, erinnern, mahnen, bringen auf den Punkt, geben Anstoß, hinterfragen, lassen nachvollziehen, bewegen, unterhalten, sie sind Emotion pur – der persönliche Film im Kopf.

(NDR Kultur)

Hörspiele sind signifikante, erzählende Klangereignisse, die aus dem Zusammenspiel verschiedener, auf das Auditive bezogener Zeichen entstehen. Dazu zählen die Sprache als Wortlaut und die Stimme mit ihrer performativen Dimension, der Einsatz von Geräuschen, Stille und Musik sowie die technische Inszenierung durch Blende, Schnitt, Mischung, elektroakustische Manipulation und räumliche Schallquellenpositionierung. Diese sind in elektroakustische Medientechniken mit ihren Möglichkeiten eingebunden. Hörspiele erzählen zum einen etwas über die auditiven Medienkulturen ihrer Produktions- und Rezeptionskontexte und zum anderen ihre ganz spezifischen Geschichten.

Anregen, Aufregen, Anstöße geben, Unterhalten und Emotionen wecken, Filme im Kopf abspielen lassen – all das klingt nach einer großen Lebendigkeit des Erzählens. Dieser *State of the Art* wird in der deutschsprachigen Forschung zum Hörspiel allerdings eher in Wellen aufgegriffen. Das Gros der wissenschaftlichen Abhandlungen, die häufig aus praktischen Erfahrungen in der Rundfunkarbeit entstanden, wurde zwischen den beginnenden 1960er und späten 1980er Jahren veröffentlicht. Anfang der 2000er Jahre kam nochmals Bewegung ins Feld, die dem neu entstehenden Verhältnis von Hörbuch und Hörspiel geschuldet war. Aktuell rücken vor allem die Mobilität und Fle-

xibilität von Hörpraktiken sowie die breiter aufgestellten Sound und Voice Studies in den Fokus wissenschaftlichen Interesses. Hörspiele wurden bisher vor allem aus nationalphilologischer Perspektive beleuchtet. Im Folgenden wird deshalb der Frage nachgegangen, wie diese Perspektive erweitert werden kann, indem Hörspiele und das dazugehörige Forschungsumfeld in den Kontext einer transnationalen und transmedialen Literaturwissenschaft gesetzt werden. Welche Hörspielformen und -genres haben sich außerhalb Europas entwickelt? Welche Geschichten werden erzählt und welche Rolle spielen zeitgenössische Narrative für die Lebendigkeit auditiver Medienkulturen?

In ihrer Gesamtkonzeption schreibt sich diese Studie in einen Wissenschaftsprozess ein, der seine eigenen ausschließenden Muster und Raster selbstkritisch zu erkennen sucht, diese zu hinterfragen bemüht ist und damit auch gesellschaftsrelevantes (Denk-)Verhalten verändern will. Das Forschungsraster, um das es in erster Linie geht, ist das der Nation und der Nationalität. Nationale Einordnungen haben in den Kultur-, Literatur- und Medienwissenschaften zu Kategorisierungen geführt, die als Disziplinen, wie sie unter anderem Germanistik, Anglistik und Romanistik darstellen, Gefahr laufen, eine einseitige und durch die Zuordnungsfrage beschränkende Perspektive auf Kultur und Medien zu haben. Die in Nigeria und den USA lebende Autorin und Trägerin des *Commonwealth Writers' Prize* Chimamanda Ngozi Adichie beschreibt dies in einer bekannten TED-Vorlesung sehr anschaulich als »the danger of a single story«¹, die vornehmlich durch Kolonialismus, Neokolonialismus und die Dominanz weißer Erzählkultur erzeugt wird². So finden sich Ausgrenzungsmechanismen in diesen nationalen Ansätzen, deren Aufbrechen Aufgabe einer selbstkritischen Literaturwissenschaft ist.

Ein möglicher Ansatz, der diese Überlegungen vertieft und ausweitet, ist der einer transnationalen Literaturwissenschaft, der die Nation als eine vorgestellte politische Gemeinschaft betrachtet und vor allem den Konstruktcharakter dieser Kategorie vor Augen führt (vgl. Anderson 6). Es geht

1 Die Zitierweise in dieser Arbeit folgt dem *MLA Handbook* nach der vereinfachten und komplett überarbeiteten 8. Auflage.

2 Schwarz und weiß schreibe ich kursiv. Schwarz bezeichnet hier eine politische Kategorie im Sinne einer »Identität der Unterdrückungserfahrung, die alle Gruppen von *people of color* einschließt und verweist auf das Widerstandspotenzial, das in der selbstbewussten Bezeichnung *schwarzer* Menschen seinen Ausdruck findet« (Piesche 204). Weiß »bezeichnet ebenfalls eine politische Kategorie, allerdings im Sinne von Machterfahrungen solcher Menschen, die als *weiß* konstruiert sind und denen meist diese Macht gar nicht bewusst ist« (Wollrad 64).

nicht darum, die durchaus relevante Größeneinheit Nation zu negieren, sondern das Spannungsverhältnis zwischen vorhandenen Grenzüberschreitungen und vorgeblich fixen Grenzmarkierungen wahrzunehmen und zu hinterfragen. Durch das Aufdecken der Konstruktionsmechanismen im Bereich von Kulturgütern, wie Kanon- und Genrebildung, können Ausschlusskriterien gesehen und ausgeschlossene Kulturprodukte und -prozesse einer Analyse unterzogen werden. Dazu gehört zum einen die historische Aufarbeitung dieser Ausgrenzungsmechanismen, um ihre Entstehung zu verstehen, sie rückwirkend zu durchbrechen und damit ihr Fortwirken zu unterbinden. Zum anderen muss im Heute angesetzt werden, da die Diskurse um die globalisierte, medialisierte und transkulturelle Verfasstheit der Welt nicht mehr zu ignorieren sind.

Zu Beginn werden mögliche Denk- und Vorgehensweisen einer transnationalen und transmedialen Literaturwissenschaft abgesteckt. Einen wichtigen Reflexionsraum nehmen zum einen epistemische Leerstellen als blinde Flecken und Fortsetzungen eines kolonialen Blicks und zum anderen die inhaltliche Beschäftigung mit den in Erzählungen dargestellten Lebenswelten ein. Die zugrunde liegenden Dimensionen des Transnationalen theoretisieren osmotische Prozesse und Durchlässigkeiten; dies sowohl auf der Gegenstandsebene als auch in Bezug auf die Ausrichtung der Forschungsfragen. Neben diesen Faktoren rücken aber auch die Mechanismen des Erzählens selbst in den Fokus. Transmedialität mit dem Schwerpunkt auf den spezifischen Modi des auditiven und seriellen Erzählens bildet Parameter, die für das Erfassen von Hörspielen in transnationalen Zusammenhängen relevant sind. Das Verhältnis von *Trans*-, im Sinne von quer, über, hinüber, jenseits oder auf die andere Seite, und Medien baut in vielerlei Hinsicht auf das von *Trans*- und Nation auf.

Die Rolle des Auditiven in den Philologien spezifiziert in diesem Kontext »das zum Hören Gehörige« und damit nicht nur das akustische Phänomen als solches, sondern auch wie es sich präsentiert und wie Menschen es wahrnehmen und erleben (Sanio 229). Eine Sensibilisierung für die Akustik als eigenständiges Feld ästhetischer Strategien und medialer Produktionsweisen wird im Rahmen von auditiven Medienkulturen diskutiert. Serialität und Transmedialität stehen darüber hinaus in einem engen Zusammenhang, da sich Serialität ebenso wie Narrativität als ein transmediales Phänomen begreifen lässt und transmediales Erzählen häufig den Modus der Serialität mit sich bringt.

Aus diesen Paradigmen einer transnationalen und transmedialen Literaturwissenschaft kristallisiert sich der thematische Fokus auf das in den spezifischen Medientexten archivierte Wissen über das Leben, Überleben und Zusammenleben in einer globalisierten und medialisierten Welt. Im Spannungsfeld des *Trans*- werden die Analysekategorien der Chronotopoi, der Beziehungsgeflechte und Weltbilder etabliert, um die Wirkungspotenziale und -angebote der Repräsentationsmechanismen offenlegen und kritisch betrachten zu können. Dabei wird transgenerisch-narratologisch vorgegangen und für das Hörspiel hervorgehoben, welche auditiv operierenden Zeichen zum Einsatz kommen können, um eine Erzählung zu konstruieren. Der Fokus liegt auf der Art und Weise, wie das Hörspiel als narrativer Medientext Modelle von Weltbildern, Beziehungsgeflechten und Chronotopoi entwirft. Darüber hinaus werden die elektroakustischen Kernerzählungen durch audiovisuelle Komponenten im Bereich Social Media erweitert.

Als Ausgangspunkt für die transnationale und transmediale Reise werden das Hörspiel und seine Forschungsgeschichte im deutschsprachigen Raum auf epistemische Leerstellen untersucht. Im Anschluss geht es um die Recherche von Hörspielen und deren Verknüpfungen in der Transnationalität. Es zeigt sich, dass *Hörspiel* Übersetzungsfragen aufwirft und der im Deutschen etablierte Begriff in anderen Sprachen medienspezifische Konnotationen und Genrezuordnungen fordert.

Vor dem Hintergrund kolonialer und postkolonialer Geschichte ergibt sich der Schwerpunkt auf Radio Soap Operas, da die Verbreitung und Entwicklung des Rundfunks eng mit der Kolonialgeschichte und der Zeit nach der Unabhängigkeit in den frühen 1970er Jahren verwoben ist. Wie Programme der *Deutschen Welle Akademie*, der BBC und der NGO *Population Media Center* vor allem in Afrika und Asien zeigen, spielten und spielen Radio Soap Operas in sogenannten Entwicklungshilfekontexten eine entscheidende Rolle. Der Blick auf die Gegenwart fokussiert daran anschließend für die Analysen einen aktuellen Korpus an Hörspielserien dieses Genres im postkolonialen Kontext, die vor allem unter dem Schlagwort Edutainment produziert werden. Edutainment bezieht sich auf die Kombination aus Unterhaltung und Erziehung und zielt auf die Vermittlung bestimmter Informationen und Werte in fiktionalen Medientexten ab, die »frikional« (Ette, »ZusammenLebensWissen« 41), das heißt auf das eigene reale Leben bezogen, gehört werden sollen. Außerdem zeigt sich, dass Radio Soap Operas, um sich zu verjüngen und auch einen Rezipient_innenkreis von Jugendlichen anzusprechen, transmediale und partizipative Öffnungen eingehen. Diese Bewegungen in Bezug auf

mediale, genrebezogene und kulturelle Wanderungen formen die Basis eines philologischen Hörspielmappings³, das Einblick in die transnationalen und transmedialen Dimensionen der Erzählform in Diachronie und Synchronie eröffnet.

Darauf folgen die medientextnahen Analysen einiger exemplarisch ausgewählter Hörspielserien. Im Bereich Postkolonialismus und Edutainment stehen die Radio Soap Operas *Vivra Verra* und *Echoes of Change* im Vordergrund. In den Analysen werden die Spezifik eines Chronotopos der Nähe sowie die transportierten Wissensstrukturen in Form von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern, die die Beziehungsgeflechte in den Bereichen Familie, Gesundheit, Geld und Rituale bestimmen, herausgearbeitet. Jedes Themenspektrum wird eingeleitet von theoretisierenden und abstrahierenden Perspektiven, die die einzelnen Bezüge in einem breiteren Diskursfeld verorten. Die friktionalen Wirkungspotenziale werden unter dem Aspekt der Reflexion von Weltbildern und Gesellschaftsmodellen untersucht. Strategische Verfahren wie Repetition, Oszillation, Selbstreflexion und mediale Institutionalisierung rücken in den Fokus der Analysen.

Die Erzählverfahren stehen auch im Zentrum der Analysen, die ein Refashioning des Genres der Radio Soap Opera untersuchen. Es zeigt sich, dass für eine Zielgruppe jugendlicher Rezipient_innen ein Modus des Erzählens aufgegriffen wird, der die Serien in transmediale Erzählwelten erweitert und ihre Themen und Inhalte über die Radiosendung hinaus in Social-Media-Kanälen wie *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* oder *YouTube* transportiert. Techniken des Expandierens, Kondensierens und Interagierens nähern ein neues Erzählgewand, das spezifische Dynamiken in Bezug auf die Ebene der Rezeptionsangebote auslöst. Beziehungsgeflechte und Weltbilder greifen in diesem Kontext auf Themenbereiche zurück, die Wissensstrukturen als Denk- und Handlungsmuster in Schwellenphasen fokussieren. Den Aspekten von Liebe, Freundschaft und Berufsleben im Kontext eines Chronotopos der Held_in-

3 Das Konzept des Mappings ist inspiriert von dem Sammelband *Global Studies. Mapping Contemporary Art and Culture* (2011). Ziel des Projektes war es, die Situation der Kunstmuseen, des Kunstmarkts sowie der Kunstkritik transdisziplinär unter dem Aspekt der Globalisierung und Transnationalisierung zu analysieren. Neben Fallstudien zu einzelnen künstlerischen Positionen und Szenen präsentiert *Global Studies* historische Abrisse zu regionalen Kunstpraktiken, zur Ausstellungsgeschichte und zu Ideologien des Zeitgenössischen.

nenreise wird in den Serien *You Me...Now!* und *Shuga: Love, Sex, Money* nachgegangen.

Die transnationale und transmediale Perspektive bringt einen nicht-deutschsprachigen und darüber hinaus außereuropäischen Korpus in den deutschsprachigen Forschungsraum zum Hörspiel. Dadurch wird dieser in Bewegung versetzt und erhält viele Impulse für weitere Fragestellungen. Diese Lebendigkeit ist nicht nur dem inhaltlichen Bezug zum Thema Lebensweltenwissen geschuldet, der den Blick auf die Serien miteinander verbindet, sondern auch den Ausdrucksformen der Hörspielserien selbst. Hörspiele sind mehr als nur ein persönlicher Film im Kopf. Sie wollen anregen, aufregen, Anstöße geben, unterhalten und Emotionen wecken – politisch und partizipativ!

1 Denk- und Vorgehensweisen einer transnationalen und transmedialen Literaturwissenschaft

Hörspiele wurden lange vorwiegend als eine literarische Gattung in den spezifischen Nationalphilologien gehandelt und als Mischform zwischen Epik, Lyrik und Dramatik angesiedelt¹. Dies impliziert ein Verständnis des Hörspiels, das vom gesprochenen Wort dominiert wird (vgl. Schwitzke). Demgegenüber stand die Forderung nach einem »totalen Schallspiel«, das den Fokus auf eine nur durch Geräusche und Klänge geschaffene Atmosphäre als Ausdruck einer *Ars Acustica* legt (vgl. Knilli)². Die sich dichotomisch gegenüberstehenden Konzepte Friedrich Knillis und Heinz Schwitzkes stehen für zwei Strömungen von Regelpoetiken, die den deutschsprachigen Diskurs zum Hörspiel nachhaltig prägten. Während Schwitzke jedes Klangphänomen als ein innerliches Ereignis konstituiert und damit die Sinnlichkeit der Stimme und Geräusche verneint, verortet Knilli erklingende Phänomene vornehmlich als nach außen gelagerter Schall ohne Fokus auf dessen Semantisierbarkeit. Stimme und Geräusche sind jedoch weder nur Träger der Information noch bloßer Schall, sondern gehen ein komplexes Verhältnis mit vielfach möglichen Abstufungen zwischen Text und Schall ein (vgl. Pinto

-
- 1 Der Gattungsbegriff wird hier nach Suerbaum als ein offenes System bezeichnet, das nur durch ein variables und flexibles Bündel von unterschiedlichen formalen, strukturellen und thematischen Kriterien beschrieben werden kann (vgl. 58ff.).
 - 2 Die *Ars Acustica* – bzw. Akustische Kunst, Hörkunst, radiophones Schallspiel, experimentelles oder (analog zur Neuen Musik) Neues Hörspiel – war als ursprünglich radioeigene Kunst an die Institution Rundfunk gebunden. Ende der 1960er Jahre initiierte Klaus Schöning beim WDR Köln ein *Studio Akustische Kunst*, für das Literat_innen, Künstler_innen, Komponist_innen eigene Stücke realisierten, z.B. John Cage und Mauricio Kagel.

169). Keiner dieser Ansätze kann ergo dem Gegenstand in seiner Restriktion auf einzelne Aspekte gerecht werden. Wenn es nun aber darum geht, dem Korpus mit einem offenen Blick für seine Medialität, seine Themen und Ästhetiken sowie seine disziplinären Zuordnungen zu begegnen, dann kommt Bewegung in die Forschung. Denn so sind es schließlich gerade die Forschungsgegenstände selbst, die die einst philologisch klar abgesteckten Felder aufbrechen und als Medientexte ohne festen Wohnsitz zwischen den Disziplinen oszillieren³.

Transnationalität und Transmedialität formen analytische Denk- und Vorgehensweisen, die – nicht unumstritten – auch als Turns beschrieben werden⁴. Im Folgenden werden diese beiden Denkfiguren in Hinblick auf Facetten der Globalisierung und des Postkolonialismus, auditiver und serieller Erzählmodi sowie auf die daraus abgeleiteten kulturellen Wissenstrukturen aufgefächert.

1.1 Globalisierung und Postkolonialismus

»Since the rise of critical theory in the 1970s, nothing has reshaped literary and cultural studies more than its embrace of transnationalism« (Jay 1). Eine Konzeptualisierung von Transnationalität und Transnationalismus für die Literaturwissenschaften ist notwendig, da sich die Untersuchungsgegenstände vermehrt den klassischen nationalphilologischen Kategorisierungen entziehen und die Disziplinen durch ihre transnationalen Dimensionen herausfordern.

Das Paradigma des Transnationalen ist dabei nicht genuin in den Literatur- und Kulturwissenschaften entstanden, sondern über verschiedene Disziplinen in diese hineingewandert und entwickelt sich in einem regen Austausch weiter.

3 *Medientexte ohne festen Wohnsitz* ist eine Fortsetzung des Konzeptes der *Literaturen ohne festen Wohnsitz* und erweitert die nationalphilologische Ebene um die mediale Dimension (vgl. Ette »ZwischenWeltenSchreiben«). Der Begriff Medientext bezieht sich auf die offene Textdefinition Lotmans, der Kunst im weitesten Sinne als eine Art sekundärer Sprache bezeichnet und ein einzelnes Kunstwerk als einen Text in dieser Sprache (vgl. 23).

4 Turns wird die Qualität zugesprochen, über die Ausweitung und Theoretisierung des Objektbereichs hinaus auch die Verwendung neuer Methoden mit sich zu bringen (vgl. Bachmann-Medick).

»Die Annahme eines linearen kulturtheoretischen Einflusses soziologischer bzw. kulturanthropologischer Diskurse auf literaturwissenschaftliche Perspektiven der Transnationalität, ja auch der Befund, dass das transnationale Paradigma erst später in den literaturwissenschaftlichen Debatten erschien, verkennt solche interdisziplinären Wechselbeziehungen im kulturwissenschaftlichen Feld.« (Bischoff und Komfort-Hein 5).

So lässt sich das Konzept auf viele verschiedene Ursprünge zurückführen und bringt je nach Verwendung seine spezifischen Konnotationen mit sich. Der Begriff selbst wird erstmalig von Randolph Bourne im Jahr 1916 in seinem Essay »Trans-national America« genutzt, in dem es um ein kosmopolitisches Verständnis von Migration geht. Danach taucht er in der Mitte des 20. Jahrhunderts in der US-amerikanischen Academia der *International Relations* wieder auf, bevor er dann über die Migrationsforschung in die Geistes- und Sozialwissenschaften Einzug findet. Das Adjektiv transnational ist ein Nebenprodukt der ökonomischen Globalisierung und stellt seit den 1970er Jahren im Zusammenhang mit *transnational corporations* ein festes Begriffspaar dar (vgl. Frassinelli et al. 2). Es besteht somit ein untrennbarer Zusammenhang von Transnationalität sowohl zur wirtschaftlichen als auch zur kulturellen Globalisierung in ihrer historischen und gegenwärtigen Dimension, die durch die komplexen Zusammenhänge von Imperialismus, Kolonialismus und Postkolonialismus konsequent geprägt ist (vgl. Jay 3f.).

»The term transnational de-emphasizes the center-periphery model that was generally at least implicit in most theorizations of globalization in the 1990s. Transnationalism as a system of plurality and encounter with the other rather than one of homogeneity and standardization may be best described in its connection and contrast to globalization.« (Herrmann et al. 2)

Transnationalität konzeptualisiert das Überschreiten von Grenzziehungen in einer globalisierten Welt. Von Relevanz sind analytische Modelle, die nicht mit einem *Global-History-Blick* à la Niall Ferguson in seinem 2011 erschienenen Bestseller *Civilization. The West and the Rest* wieder die alten kolonialistischen Machtstrukturen bedienen, sondern stattdessen einen vielperspektivischen, viellogischen Weg, kulturelle, politische und soziale Medientexte zu untersuchen, eröffnen. Dies lässt sich vor allem in einem Einlassen auf transnationale Zwischenräume, das heißt zwischen global- und nationalgeschichtlichen Ansätzen, verwirklichen (vgl. Ette »ZwischenWeltenSchreiben«

27). Daraus ergeben sich Ambivalenzen, die bereits dem Konzept der Nation an sich eingeschrieben sind und sich im Erzählen und Sprechen über Nation manifestieren:

»If the ambivalent figure of the nation is a problem of its transitional history, its conceptual indeterminacy, its wavering between vocabularies, then what effect does this have on narratives and discourses that signify a sense of ›nationess‹?« (Bhabha 2)

Eine transnationale Literaturwissenschaft kann diese Unsicherheiten als produktiven *State of the Art* fokussieren und anerkennen, dass eine transnationale, globalisierte Welt bedeutet:

»troubling of received and simple stories – about culture, identity, the nation and national belonging, the relationship between materiality and culture, the homogenizing thread of globalization, the origins and history of globalization and its relationship to colonialism and postcolonialism.« (Jay 198)

Drei Aspekte sind von besonderer Relevanz: Zum einen die Spannungssituation zwischen transnationalen Prozessen und dem existierenden Nationalstaat beziehungsweise nationalstaatlichen Kategorien. Außerdem das Verständnis von Transnationalismus als einer Bewegung gegen – drittens – Konstrukte. »What is clear from these arguments, and the tension between them, is that transnational narratives enable reflection upon the nature of a world in which national boundaries are no longer assumed as natural« (ebd. 7). Nationen und damit Grenzen sind ein konstruiertes Mach(t)werk, das eigene Gesetze schafft.

Der hegemoniale Diskurs der Übereinstimmung von Kultur und Nation nach Herder hat zu den disziplinären Verortungen der Nationalphilologien geführt. Einem transnationalen Ansatz geht es vor allem darum, gesetzte Begrenzungen aufzubrechen. Dazu gehört, den Anspruch auf umfassende und universale Theoretisierbarkeit fallen zu lassen und stattdessen das Partielle einer Perspektive anzunehmen. So formt Transnationalität ein literaturwissenschaftliches Paradigma, zu dem trotz mehrerer Jahrzehnte an Forschung gesagt werden kann: »little seems settled about the scope, method, or value of transnationalism« (Goyal 1). Dies erzeugt eine Dynamik, in der:

»few things have been more debated or seen as suspect. This combination results in polemic disavowals of the transnational on the one hand, and on-going manifestos for the need for the transnational on the other.« (Goyal 3)

Auch in den Gegenargumenten geht es nicht darum, transnationalen Phänomenen und Perspektiven ihre Existenz abzusprechen, sondern vor allem darum, Wege zu finden, transnationale literaturwissenschaftliche Analysen besser und konsequenter zu machen (vgl. ebd.). Dieser Bedarf ergibt sich, da »das Konzept der Transnationalität mit Phänomenen des Literarischen in Verbindung zu bringen, eine emphatische Akzentuierung der ›Welthaltigkeit‹ von Literatur impliziert« (Bischoff und Komfort-Hein 23).

Eine mögliche Konsequenz ist, den Aspekt der Perspektive in den Vordergrund zu rücken. So zeigt sich, dass »Transnationalität entsteht, wenn vorhandene Grenzen überschritten oder unterlaufen werden bzw. durchlässig geworden sind« (Arend 384). Während ein enges Transnationalitätsverständnis sich am Kontakt zwischen Nationen und deren Individuen abarbeitet, kann dieses als erweiterte »Denkfigur« eine alternative Kategorie oder Rahmung für »osmotische und nicht über Geschlossenheit oder Ortsgebundenheit zu charakterisierende Prozesse« gedacht werden (ebd. 385). Damit wird transnational nicht auf eine textuelle Ebene festgelegt:

»Transnationalism should best be understood as a critical paradigm, not as a description of inherent cultural forms, and so it is relatively easy to take a transnational approach to Australian or indeed any other kind of literature. [...] The key question here is not whether literature itself is transnational, but what might be gained or lost in approaching the subject through such a critical matrix.« (Giles 1)

Die Konstruktion des Forschungsfeldes durch den eigenen Blick betont, was als Mantra einer transnationalen Literaturwissenschaft gelten kann: »we create the locations we study« (Jay 4), »we create the space we study« (ebd. 8), »we largely create the areas we study« (ebd. 199). Dieser Aspekt erlangt im Folgenden besondere Relevanz, da ein transnationales Mapping zu auditiven Medienkulturen und Hörspielgenres vorgenommen wird. Dazu ist es darüber hinaus erforderlich, die verschiedenen Dimensionen einer transnationalen Perspektive zu kategorisieren und zu spezifizieren, um das Koordinatensystem des Mappings abstecken zu können. So werden Medientexte als Phänomene transnationaler Prozesse verstanden, die auf folgenden vier Ebenen betrachtet und analysiert werden können (vgl. Ritzer und Steinwender 6):

- ökonomischer Transnationalismus: Finanzierung durch multinationale Produktionsfirmen;
- kreativer Transnationalismus: Kooperation von Kulturschaffenden differenten Nationalitäten, auf der Ebene von Produktion und Darstellung;
- rezeptiver Transnationalismus: Appropriation eines Medientextes durch Rezipient_innen vor ihrem spezifischen kulturellen Horizont;
- ästhetischer Transnationalismus: Überschreitung nationaler Grenzen durch den Medientext selbst, in Form von Schauplätzen, Sujets, Charakteren, aber auch spezifischen formalen Verfahren wie etwa Ästhetiken und Erzählverfahren.

Da das Transnationale als eine kritische Intervention betrachtet wird, bedeutet es notwendigerweise, dass über die Frage nach einem ästhetischen Transnationalismus hinaus Praktiken der Produktion, Distribution und Rezeption zu bedenken sind. Es geht also darum, für die Medienlandschaft des Hörspiels aus einer transnationalen Perspektive zwar zum einen die lokalen Produktions-, Rezeptions- und Darstellungsebenen in ihren globalen und damit auch post- und neokolonialen Verstrickungen zu sehen, aber die Hörspielkulturen gleichzeitig nicht erneut als die »großen Anderen« zu stigmatisieren, da sonst zwangsläufig eine Fortschreibung der Viktimisierung des Globalen Südens erfolgt (vgl. Nagib et al. »Introduction«).

Daraus leiten sich Vorgehensweisen und Herausforderungen ab, die über die postkoloniale Medienforschung in eine transnationale und transmediale Literaturwissenschaft einfließen:

»Ausgehend von der Prämisse der Cultural Studies, dass Medien weder die Massen geheimnisvoll lenken noch harmlos in ihren Wirkungen sind, versucht postkoloniale Medienforschung, die Beziehung der Medien zum Scheitern der Dekolonisierung herauszuarbeiten. Die konstante Produktion rassistischer Diskurse und exotisierender Bilder ist hier ebenso entscheidend wie die allzu enge Untersuchung nur westlicher Medienproduktionen und -diskurse.« (Castro Varela 330)

So wird der Versuch unternommen, durch einen Ansatz des *Trans*- sowohl die (Re-)Produktion rassistischer und exotisierender Repräsentationsmechanismen auf der Darstellungsebene aufzuzeigen und zu analysieren als auch auf der übergeordneten Ebene der Korpusauswahl und der Forschungsrichtung den Zuschnitt auf die westliche Medienproduktion aufzubrechen. Dies geschieht, indem die traditionellen Grenzen der deutschsprachigen Hörspiel-

forschung überschritten und Hörspiele in den Analysekorpus aufgenommen werden, die nicht zu diesem Sprachraum gehören und darüber hinaus aus außereuropäischen und nicht westlichen Kontexten stammen. Zum anderen werden die darin enthaltenen Darstellungen sozialen und kulturellen Wissens in ihrer spezifischen Dynamik analysiert und damit versucht, einen exotisierenden Diskurs nicht erneut zu bedienen, sondern einen Raum für Dekolonisierungsprozesse zu eröffnen. Damit wird die Initiative gestartet, »bedeutungsvolle Repräsentationslücken« aufzuzeigen (Castro Varela 326), in ersten Ansätzen zu schließen und dabei eine Sichtbarkeit und Legitimierung dieser Art von Analysen zu schaffen. Dies kann neokolonialistische Repräsentationspolitiken irritieren, weil es die Grenzen wissenschaftlicher Disziplinen auf vielen Ebenen in Frage stellt. So ist beispielsweise das Ziel der germanistischen Postkolonialismusforschung bisher vor allem,

»eine kritische Revision der deutschsprachigen Literatur, die den Kolonialismus thematisiert oder im Sinne des postkolonialen Projekts geschrieben ist, und damit einen Beitrag leistet zur Aufarbeitung der Kulturgeschichte des – auch deutschen – Kolonialismus sowie exotischer Kolonialphantasien.« (Göttsche 565)

Diese Perspektive, die vor allem auf Saids Konzepten aus *Orientalismus* und *Kultur und Imperialismus* beruht (vgl. Dunker), hat im Vergleich zu anderen Philologien eher spät Einzug in die Germanistik gehalten und erst seit den frühen 2000er Jahren entsteht eine ganze Reihe von Arbeiten, die sich diesem »Nachholbedarf« widmen (Dürbeck 39). Die Bestandsaufnahme einer postkolonialen Germanistik zeigt, dass

»jede der genannten Studien, gleichgültig ob sie sich Afrika, dem Orient, Südamerika oder der Südsee zuwendet, verdeutlicht, dass die literarische Annäherung an das Fremde und die Konstruktion von Alterität die Funktion hat, kollektive nationale, kulturelle oder geschlechtliche Identitäten des Deutschen und des Europäers zu entwerfen, und damit mehr über sich selbst als über das Fremde aussagt.« (ebd. 45)

Gerade dieser Zentrierung auf die Konstruktion von identitären und alteritären Essentialismen (vgl. Spivak 1988, 1990, 1994) soll das Paradigma eines *Trans-* entgegengehalten und damit auch auf der reflexiven wissenschaftlichen Ebene der eurozentrische Fokus auf »sich selbst« in Frage gestellt werden. Dergleichen Projekte, die ausgehend von postkolonialen Fragestellungen eine transnational erweiterte Lektüre vornehmen, werden von der Germanis-

tik bisher eher gestreift und unter anderen Prämissen durchgeführt, denn sie beziehen sich vorwiegend auf eine »Neubewertung des germanistischen Kanons und die Neuerschließung von postkolonial relevanter (Migranten-)Literatur im Rahmen der Weltliteratur« (Dürbeck 29).

Arbeiten, die Konzepte von Transnationalität und Transkulturalität ins Zentrum rücken und damit fiktionale

»Texte und deren vielgestaltige, polyphone und oft widersprüchliche Struktur nicht mehr unter dem Aspekt ethnischer und nationalkultureller Grenzziehung betrachten, sondern transkulturelle und transnationale Austauschbeziehungen eingehen« (ebd. 68)

werden – so schließt die Bestandsaufnahme – als Forschungslücken aufgeführt. Außerdem stellen »gattungsdifferenzierte Arbeiten aus postkolonialer Perspektive zu Drama und Lyrik ein Desiderat« dar (ebd.). Diese Aufzählung wird im Folgenden um das Hörspiel ergänzt, das in seiner Medienspezifität als elektroakustische Erzählgattung den literarischen Container ebenso aufrichtet, wie über die Korpuszusammenstellung der »nationale Container« konsequent geöffnet wird (Hepp »Transkulturelle Kommunikation« 31).

Es sollen transnationale und transmediale Kontaktzonen erforscht werden⁵, in denen die Hörspiele dieser Welt als Teil auditiver Medienkulturen vernetzt sind. In diese schreibt sich auch meine Position als deutschsprachige, weiße Forscherin in Europa ein, die außereuropäische Hörspielserien analysiert, die zunächst nicht auf transnationale, sondern lokale Rezeption angelegt sind. Genauso werden die Produktionsbedingungen der Hörspielserien im postkolonialen Raum mit ihren neokolonialen Wissens- und Machtstrukturen beleuchtet und die spezifischen Erzählverfahren in den Blick genommen. Daneben wird aber vor allem der Versuch unternommen, das auditive Phänomen Hörspiel in seinen »changierenden Zentren, Bewegungen und Referentialisierungen immer wieder neu zu bestimmen« (Ritzer und Steinwender 2). Dazu zählt weiterhin die mediale Dimension.

5 In diese Kontaktzonen fließen Aspekte ein, die sich an Konzepten von Welt-Komposita wie Weltliteratur, World Cinema, World Music etc. orientieren. Dabei ist in den neuen Ansätzen vor allem klar, dass es sich eben nicht um eine möglichst inklusive Konzeption differenter National- und Regionalproduktionen handelt, die notwendigerweise in den traditionellen Konventionen der Kulturhistoriographie verhaftet bleiben, sondern dass *World* verstanden wird als eine moderierende Einlassung in die Medienlandschaften jenseits des dominanten westlichen Paradigmas.

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 gestalten⁶. 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 überblicken⁷. 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 Klanguausdrücke 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 »strukturalen 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 haben⁸.

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 Stereofonie 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.

1.3 Serielles Erzählen

»Die serielle Narration ist das ungeliebte Kind der Erzählkunst«, um das sich die Philologien seit einiger Zeit jedoch besonders bemühen – müssen (Fröhlich 47)⁹. Transmediales Erzählen in Serie dominiert die aktuelle Populärkultur und bricht etablierte philologische Kategorien auf. Dazu zählt allen voran der Werkbegriff. Serien verhalten sich nicht als abgeschlossene Werke und die Rezeption von Einzelementen ergibt selten Sinn (vgl. Kelleter 15). Serialität ist jedoch keineswegs ein Signum der Moderne¹⁰. Als Werke kanonisierte Texte wie die *Illias* und die *Odyssee* sind zunächst in Form rhapsodischer Gesänge entstanden, ebenso wie die arabische Erzählkunst mit den Märchen aus *1001 Nacht* der seriellen Erzählform einer immer wieder unterbrochenen, mündlichen Vermittlung entsprang. Diese Tatsache lenkt die Perspektive auf die Distributionsebene und das Potenzial serielle Ursprünge zu verschleiern:

»Serielle Narration beschreibt zunächst einmal nur eine Veröffentlichungsform: Statt eine Erzählung beziehungsweise auf irgendeine Art verbundene Teilerzählungen als ein geschlossenes Ganzes zu veröffentlichen, wird sie in verschiedenen, voneinander getrennten Teilen publiziert.« (Fröhlich 57)

Vor diesem Hintergrund wird die Unterscheidung interessant, ob die Narration auf der Produktionsebene seriell konzipiert war, auf der Publikationsebene seriell veröffentlicht beziehungsweise seriell distribuiert wurde oder textimmanent eine serielle Struktur vorweist. Je nach Augenmerk ist serielles Erzählen dann schon wesentlich länger Bestandteil philologischer Forschung als diese es sich bewusst macht. Die dezidierte Zuwendung zur Serialität in den Philologien ist auf Erzählformate zurückzuführen, die Serialität auf allen

9 So fand beispielsweise 2016 der deutsche Italianistentag unter dem Titel *Serialität – Reihen, Fortsetzungen, Folgen* statt und auch der Anglistentag wartete mit einer Sektion zu *Force Fields of Serial Narration* auf. Ebenso wurde 2017 in der Frankoromanistik als längst überfällig eine *Journée d'étude* mit dem Titel *Panoramas, mosaïques et séries: formes collectives ou sérielles du portrait de la société* ausgerufen.

10 Die Verknüpfung von Serialität mit industrieller Massenproduktion und Wiederholung in der Moderne führte zunächst zu negativen Konnotationen aufgrund dessen, dass serielles Erzählen selten einer einzelnen geniehaften Autorschaft zugeschrieben werden kann (vgl. Eco). Dazu kommt die häufige Gleichsetzung mit Fernsehserien, welche aufgrund ihrer Popularität und Qualität lange keinen Einzug in philologische Studien fanden und auch in der Philosophie durch Adornos Schriften, wie *Eingriffe: Neun kritische Modelle*, einen Stempel des Makels und Mangels bekommen haben.

drei Ebenen in sich tragen und unter dem Schlagwort *Quality TV* verhandelt werden (vgl. Schultz-Pernice 42). Das Stigma der wertlosen Massenproduktion scheint damit für serielles Erzählen überwunden und Serialität in der Forschung angekommen. Gleichzeitig muss immer wieder betont werden, dass Serien nicht gleichzusetzen sind mit Fernsehserien, sondern dass Serialität einen wesentlich weiteren transmedialen Erzählmodus darstellt, der losgelöst von einzelnen Medienangeboten und -techniken zu definieren ist.

Fokussiert man die narrative Ebene von Serialität kann serielles Erzählen »als eine Menge sukzessiv geordneter narrativer Einzeltexte bestimmt werden, die aufgrund von Wiederholungsstrukturen einen Gesamttext ergeben« (Krah 433). Es handelt sich somit um eine »ästhetische Äußerungsform, die durch Wiederholung von Elementen auf Ebene der dramaturgischen Struktur, der Figuren oder relevanter Isotopien einen narrativen Fortsetzungszusammenhang generiert« (ebd.). Den Textbegriff aufgreifend lässt sich folgern:

»Seriell Erzählen besteht immer aus Teilen und dem Ganzen, das die einzelnen Teile zusammen ergeben. Die Grundmerkmale des linguistischen Textbegriffs Kohäsion (v.a. syntaktischer Zusammenhang, Verknüpfung) und Kohärenz (v.a. inhaltlicher Zusammenhang) sind also bei seriellen Texten nur begrenzt gültig.« (Fröhlich 60)

Das Konzept von Mikrotext, hierunter sind einzelne Folgen zu verstehen, und Makrotext, die Gesamtserie (vgl. ebd. 60), bringt eine mediale Offenheit mit sich und ermöglicht über den linguistischen engen Textbegriff hinaus das Erfassen der »doppelten Formstruktur« (Hickethier »Serie« 397). Unter dieser wird die wechselseitige Abhängigkeit von Mikro- und Makrotexten verstanden. Daraus ergeben sich Fragen nach Ähnlichkeit, Konstanz, Schemakonstitution und Differenz, Variation und Schemaabweichung von Mikrotext zu Mikrotext zu Makrotext, wobei sich eine gewisse Kohärenz als unerlässlich darstellt, damit Mikrotexte überhaupt als zusammengehörig begriffen werden können (vgl. Schultz-Pernice 44f.). Diese Kohärenz kann unter anderem über das narrative Moment des Ereignisses hergestellt werden. Ein Ereignis in einem narrativen Zusammenhang konstituiert sich durch die Verletzung einer Ordnung und hat eine graduierbare Komponente. Es wird von Ereignishaftigkeit gesprochen, wenn dieses relevant für das dargestellte Weltmodell ist. Je unvorhersehbarer, unwahrscheinlicher, folgenreicher, unumkehrbarer und unwiederholbarer das Ereignis ist, desto größer ist die Ereignishaftigkeit. In der Konsequenz müssen serielle Narrationen immer neue Formen von Ereignishaftigkeit hervorbringen, wenn darauf die Kohärenz der Narra-

tion basiert. Wird der Prozess zur Norm, überschlägt sich das Prinzip selbst. Häufig angewendete serielle Erzählstrategien im Verhältnis von Mikrotextrn zu Makrotext bestehen dann in (vgl. ebd.):

- Verdeckung der Wiederholung durch eine Variation an der Oberfläche, z.B. andere Räumlichkeiten, aber gleiches Handlungsschema;
- Sukzessive Steigerung der Ereignishaftigkeit in Hinblick auf die einzelnen Faktoren, Zutreiben auf die finale Eskalation im gesamtseriellen Zusammenhang;
- Expansion: Einführung neuer Figuren;
- Verschiebung durch neue oder übergelagerte semantische Bedeutungen;
- Metanarrativität und Selbstreflexivität, um zu neuen Ereignissen zu gelangen.

Im Einsatz dieser Mittel stellen Serien ihre spezifischen Erzählverfahren häufig deutlich in den Vordergrund, sodass diese selbst Träger von Bedeutung werden. Dies geschieht durch das Verhältnis von Innovation und Wiederholung, Redundanz und Einzigartigkeit.

Dazu nutzt serielles Erzählen unterschiedliche Strategien, je nachdem, ob es sich um eine Episodenserie oder um eine Fortsetzungsserie handelt. In der englischsprachigen Wissenschaft wird dies als *series* und *serials* konzipiert. »Während das *serial* auf das Moment der *Fortsetzung* setzt und eine offene, noch nicht geschriebene Zukunft impliziert, garantiert die *series* die fortdauernde *Wiederkehr* des immer gleichen Schemas und propagiert damit gerade keine offene, sondern eine erwartbare Zukunft« (Ruchatz 81), oder anders formuliert:

»Eine typologische Basisdifferenz auf diesem Feld ist die Unterscheidung zwischen ›series‹ und ›serials‹, d.h. Erzählungen mit abgeschlossenen und im Extremfall austauschbaren Folgen auf der einen Seite und, auf der anderen Seite, Erzählungen, die Handlungsbögen über mehrere Folgen spannen.« (Kelleter 25)

Es ist davon auszugehen, dass es sich bei den genannten Polen jeweils um Extreme handelt und Mikro- und Makrotextrn sich auf allen Zwischenstufen der Skala verorten können. Zum dramaturgischen Aufbau lässt sich beobachten, dass Episodenserien in ihrer Spannungskurve dem Modell von Freytags Dramenpyramide ähneln, Fortsetzungsserien dagegen genau umgekehrt oder phasenverschoben gegliedert sind. Sie befinden sich in der Konsequenz

permanent in einem Schwebezustand, da die Spannung niemals den Nullpunkt erreicht (vgl. Fröhlich 76)¹¹. Der Erhalt der Spannung über den Unterbrechungsmoment zwischen einzelnen Mikrotexen hinweg ist eine etablierte Strategie von Fortsetzungsserien. So ist es das Unterbrechungsmoment, das zwei erzählerische Grundimpulse zusammenführt: die Befriedigung durch einen Abschluss und den Reiz der Erneuerung. Beide werden durch Spannungsverläufe ausbalanciert (vgl. Kelleter 13). Eine besondere Form der Unterbrechung stellt der Cliffhanger dar, da dieser die Befriedigung durch Abschluss an eine andere Stelle verschiebt. Der Cliffhanger steht konträr zum Geschlossenheitskonzept einer Episodenserie und ist abzugrenzen vom Konzept eines offenen Endes in Werken¹². Cliffhanger spielen geradezu mit der Aufrechterhaltung und der Auflösung der Spannung und erweitern das Konzept von *l'art pour l'art* um *la narration pour la narration*. Es lassen sich verschiedene Strukturtypen von Cliffhangern unterscheiden: auf der Discoursebene der Minicliff (innerhalb einer Episode), der Binnencliff (innerhalb einer Episode mit Spannungsauflösung in späterem Mikrotex), der klassische Cliffhanger (betonte Spannungsposition am Ende eines Mikrotexes mit Auflösung im direkt folgenden Mikrotex) und der Finalcliff (zum Staffelende). Auf der Histoire-Ebene haben diese entweder eine gefahrenssituative, enthüllende oder vorausdeutende Erzählfunktion (vgl. Fröhlich 582f.). Cliffhanger kommen besonders in Erzählformen populärer Serialität vor:

»Unter dem Titel ›Populäre Serialität‹ geht es um einen Erzähltypus, dessen Frühformen sich zwar historisch weit zurückverfolgen lassen, der aber erst seit dem ersten Drittel des 19. Jahrhunderts zu einem auffälligen, in

11 Die Frage nach dem Spannungskonzept zeigt die Unterschiede zwischen Kinder- und Jugend- sowie Erwachsenen-narrativen auf. Ute Dettmar betont, dass Kinder- und Jugendserien nicht der gleichen seriellen Selbstabnutzung gerade im Bereich der Episodenserien unterliegen, weil das Publikum sich beständig erneuert. Eine neue Generation von Rezipient_innen entdeckt die Storyworlds wieder neu und von Anfang an. Damit finden sich wesentlich mehr Episodenserien mit einem beständigen Status Quo im Bereich der Kinder- und Jugendnarrative, wie beispielsweise die populären deutschsprachigen Hörspielserien *Bibi Blocksberg* und *Die drei ???*. Serielle Narrationen für Erwachsene bedienen sich eher des Modus der Fortsetzungsnarrative, sind also als *serials* angelegt (vgl. 115f.).

12 Ein offenes Ende wird verstanden »als zur Kategorie Erzähl-Ende gehörendes Finale, unter das alle Schlussgebungen zusammengefasst werden, bei denen wesentliche Konflikte beziehungsweise Fragestellungen der Erzählung nicht geklärt sind und die so dem Rezipienten keine vollständige Spannungsauflösung erlauben« (Fröhlich 79).

bestimmten Zusammenhängen sogar vorherrschenden Merkmal kultureller Praxis wird. Es geht um Fortsetzungsgeschichten mit Figurenkonstanz, die produktionsökonomisch standardisiert, d.h. in der Regel arbeitsteilig und mit industriellen Mitteln, sowie narrativ hochgradig schematisiert für ein Massenpublikum hergestellt werden.« (Kelleter 18)

Populäre Serialität entsteht aus einer konstanten Feedbackschleife zur Rezeption. Serien sind eben keine zerstückelten Werke, sondern stehen im ständigen Bemühen, sich selbst interessant zu halten. Interaktion und Partizipation der Rezipient_innen ermöglichen eine »intensive Rückkoppelung zwischen Diegese und Alltag« (Kelleter 24). So gibt es aktive und Gemeinschaft stiftende Fankulturen wesentlich häufiger im Bereich serieller Erzählungen. Diese partizipieren unter anderem über Social-Media-Kanäle an den Erzählwelten der Serien und erweitern sie in eine Transmedialität, falls diese nicht bereits zuvor gegeben war.

So ist es sinnvoll, die typologische Grundunterscheidung von Episoden- und Fortsetzungsserien um die Begrifflichkeiten der syntagmatischen bzw. horizontalen Serialität, der paradigmatischen bzw. vertikalen Serialität und der rhizomatischen Serialität zu ergänzen. Die transmedialen Beziehungen zwischen einzelnen Teilen eines Makrotextes, sowie Sequels und Prequels, Fanfiction, Fortsetzungen und Adaptionen in ihren diversen Erzähluniversen fallen in die Kategorie der syntagmatischen Serialität. Die paradigmatische Serialität bezieht sich auf Wiederholungen oder Variationen von Schemata, die einen Zusammenhang zwischen verschiedenen Serien, also zwischen unterschiedlichen Makrotexten konstituieren. Damit schreibt sich paradigmatische Serialität auf einer übergeordneten Ebene in eine genrebildende Wirkung über nationale Räume hinweg ein (vgl. Schlachter 102f.). Rhizomatische Serialität konzeptualisiert darüber hinaus die Tatsache, dass gerade in transmedialen Erzählsammenhängen davon auszugehen ist, dass jegliche Form von Fortsetzung, ob als *serial* oder *series*, sich nicht mehr automatisch linear-hierarchisch ausdehnen muss, sondern auch in ein weitverzweigtes Netz von Narrativen münden kann (vgl. ebd. 110).

Um ein solches Netz von Narrativen geht es auch in dieser Arbeit. Die Hörspielserien in ihrem Fortsetzungszusammenhang stehen zwar im Zentrum, doch die Verzweigungen der Narrationen in die Transmedialität über die Interaktion und Partizipation der Rezipient_innen im Bereich der Social-Media-Kanäle und auch das Weiter- und Überführen des auditiven Modus in audiovisuelle Kontexte wie *YouTube* zeigen das Rhizomatische dieser Ge-

genstände an. Radio Soap Operas – das in dieser Arbeit fokussierte Genre – praktizieren Serialität außerdem in ihrer radikalsten Form. Sie bieten nur vorläufige, partielle und niemals finale Auflösungen, leben von fehlgeleiteter oder misslungener Kommunikation, Geheimnissen, Enthüllungen und dem zwischenmenschlichen Miteinander. Dies führt dazu, dass sie von Rezipient_innen besonders aktiv im Alltag diskutiert und weitergesponnen werden können. Soap Operas werden deshalb häufig als serielle Strukturen par excellence gesehen, da mit ihnen der Topos der »never-ending« Storys verknüpft ist (Simon 11). In diesem Sinne spiegeln und kreieren sie das Leben selbst in verdichteter Form. Auf einem Chronotopos aufbauend, der realen Lebenswelten gleicht, werden Beziehungsgeflechte geschaffen, die eine schier unüberschaubare Menge an Ereignissen und Weltbildern zulassen. Sie werden so zu Wissensspeichern, -trägern und -vermittlern über das erzählte Leben.

1.4 Medientexte und Wissen

Medientexte wissen also etwas – und zwar nicht wenig. So ist das Verhältnis von Wissen und Medientexten stets »mehrfach dimensioniert« (Klausnitzer 7). Der Versuch wissensbezogene Leistungen von Medientexten zu ordnen, kann nur in einer offenen Liste münden (vgl. Köppe 6):

- Medientexte ergänzen/erweitern Wissen;
- Medientexte vermitteln Wissen;
- Medientexte veranschaulichen Wissen;
- Medientexte popularisieren Wissen;
- Medientexte problematisieren Wissen;
- Medientexte antizipieren Wissen;
- Medientexte partizipieren an der Konzeptualisierung eines Wirklichkeitsbereichs (und strukturieren den Bereich des Wissbaren);
- Medientexte setzen (für ein angemessenes Verständnis) Wissen voraus;
- Medientexte enthalten Wissen;
- Medientexte sind (eine Form von) Wissen.

Unter Wissen wird dabei die

»Gesamtheit von *begründeten* (bzw. begründbaren) *Kenntnissen* verstanden, die *innerhalb kultureller Systeme* durch *Beobachtung und Mitteilung*, also durch

Erfahrungen und Lernprozesse erworben sowie weitergegeben werden und einen *reproduzierbaren Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten* bereitstellen. Wissen ist jedoch mehr als die (sich stetig verändernde) Summe gespeicherter und wieder abrufbarer *Erkenntnisse*, sondern zugleich auch immer ein *Prozess*, in dem sich Identitäten bilden und abgrenzen sowie unterschiedliche Erkenntnissysteme entwickeln und ausdifferenzieren – und zwar in synchronem Nebeneinander wie im diachronen Nacheinander«. (Klausnitzer 13)

Ein solches Wissen zählt »zu demjenigen *Stoff*, der durch mediale Kommunikation vermittelt« werden kann (Knoblauch 101). Eine besondere Rolle nehmen in diesem Zusammenhang fiktionale Erzählungen und ihr Zugang zu Wissen ein, denn sie »haben einen *Wirklichkeitseffekt*, der eine *Naturalisierung* des medial Dargestellten bewirkt« (ebd. 105). Genau um einen solchen Wirklichkeitseffekt geht es im Folgenden, wenn der Fokus auf ein fikionalisiertes Wissen gelegt wird, das in Wechselwirkung zum realen Leben der Rezipient_innen steht. Eine der Grundfragen, der in der Konsequenz nachgegangen wird, lautet: Welche Wissensbestände werden erzählt und dargestellt sowie (re-)produziert und wie können diese analysiert, hinterfragt und zugänglich gemacht werden?

Wissen ist kein Selbstzweck, sondern Kommunikation und soziale Praxis. Es ist vom Kontext der Zeit geprägt und auf die Gestaltung der Zukunft ausgerichtet. Diese wird mehr denn je geprägt sein vom Zusammenleben verschiedenster Kulturen wie sie in einer transnational verfassten Welt beschleunigt entstehen und schon immer entstanden sind. Dies bedeutet auch, dass Lebenswissen mit seinen Beständen an Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern je nach Kontext spezifisch strukturiert und geprägt ist. Die Dynamiken und Prozesse der verschiedenen Erfahrungen sind darüber hinaus beständig in Bewegung, erneuern und verändern sich. Verschiedenes Wissen steht miteinander im Dialog. Erfahrungen werden nicht nur aus konkreten, »echten« Lebenssituationen geschöpft, sondern in nicht geringem Maße anhand der Produktion und Rezeption symbolischer Güter, wie sie die Medientexte dieser Welt darstellen, erweitert.

Es ist der Ansatz dieser Arbeit, die in den Hörspielserien enthaltenen Wissensbestände herauszuarbeiten, Polylogik und Polysemie einzuüben (vgl. hierzu die Forschung Ottmar Ettes), ohne dabei die Komplexität und die Autonomie der Erzähltexte in ihrer spezifischen Medialität zurückzusetzen oder einzuschränken, sondern sich deren ästhetischer und formaler Faktoren be-

wusst zu sein. Anhand der Koordinaten *Chronotopoi*, *Beziehungsgeflechte* und *Weltbilder* lässt sich ein Analyseraster erstellen, das Wissen als existentiellen Bestandteil von Welt und Leben in Medientexten kategorisierbar macht.

So situiert sich Leben in einem *raum-zeitlichen Bewegungsfeld* und dies gilt ebenso für die Darstellung von Leben in Medientexten. Dass Raum und Zeit ontologisch und epistemologisch untrennbar und wechselseitig aufeinander bezogen sind, haben in der Folge Bachtins nicht wenige für die literaturwissenschaftlichen Analysen herausgearbeitet (u.a. Wegner; Spörl). In diesem Sinne sind die einschlägigen Schlüsselbegriffe Raum und Zeit nicht nur Koordinaten des Lebens. Narrative Medientexte sind geradezu auf ihre wie auch immer geartete Ausgestaltung angewiesen. Man kann von einem »obligate[n] Element« jeglicher Erzählung sprechen (Wegner 1361). Raum und Zeit bilden als Chronotopos eine »Form-Inhalt-Kategorie« (Bachtin »Formen der Zeit« 7), die sich besonders gut dazu eignet, Genres zu erfassen, die vor allem durch ihren Inhalt bestimmt werden – wie es sich für die Hörspielserien dieser Arbeit ergibt. Die Organisation von Raum und Zeit im Chronotopos definiert sich wie folgt:

»Im künstlerisch-literarischen Chronotopos verschmelzen räumliche und zeitliche Merkmale zu einem sinnvollen und konkreten Ganzen. Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar; der Raum gewinnt an Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, des Sujets, der Geschichte hineingezogen. Die Merkmale der Zeit offenbaren sich im Raum, und der Raum wird von der Zeit mit Sinn erfüllt und dimensioniert.« (Bachtin »Chronotopos« 7)

Als Strukturelemente erzählender Medientexte haben Raum und Zeit die Möglichkeit, den Kontext der Gesellschaft, aus der sie stammen, zu verarbeiten und zu prägen und damit einen Verweisungszusammenhang zu schaffen. Der Chronotopos im Text verweist also in Folge eines Aneignungsprozesses auf eine »reale Wirklichkeit« (ebd. 180) – ein Aspekt, der in den Analysen der Hörspielserien besonders zum Tragen kommt. Dies gilt sowohl für bestimmte Gattungen, die einen ähnlichen Chronotopos aufweisen, womit der Chronotopos auch zu einem Gattungsindikator wird, als auch für die weiteren textindividuellen Chronotopoi, die sich alle aufeinander beziehen und innerhalb des Textes miteinander interagieren. Der Gattungschronotopos ist stets der dominantere, wird aber durch die textspezifischen Chronotopoi ausgestaltet (vgl. Wilhelms 50). In der weiteren Auseinandersetzung mit dem Chronotopos ist gerade der Raumaspekt in den letzten Jahren in den

Kultur- und Literaturwissenschaften viel bearbeitet worden. So lässt sich feststellen, dass »nicht wenige Raumtheorien auf den Zusammenhang von Raum und Gesellschaft hinweisen, meist unter den Vorzeichen von sozialer Ordnung und individuellem Handeln« (ebd. 38)¹³. So geht es stets um das Verhältnis von übergeordneten Strukturen gegenüber dem Einzelnen und seinen persönlichen Aushandlungen von und Zugängen zu Zeit und Raum als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster bestimmende Determinanten.

Entlang dieser chronotopischen Achsen entfalten sich die in den Medientexten dargestellten Lebenswelten und Wissensstrukturen. Dazu gehören die *Beziehungsgeflechte* zwischen den Figuren. Eine Unterscheidung zwischen faktischem und emotionalem Beziehungsgeflecht scheint hilfreich, um Spannungsfelder erfassen und ausloten zu können. Faktisch bezieht sich auf die Subjektpositionen einzelner Figuren entlang von Differenzmerkmalen und emotional auf das Verhältnis zu diesen ebenso wie zu anderen Figuren und deren Subjektpositionen. Es lässt sich kein allgemeingültiges Raster von Differenzmerkmalen anlegen, denn Kategorien wie Geschlecht, soziale Schicht, Ethnizität, Religion, Sexualität, Machtverhältnisse, Alter etc. treten in der Regel nicht als isolierte Differenzmerkmale auf, sondern in verschiedenen sowie wechselnden Kombinationen (vgl. Klein und Schnicke). Welche intersektionalen Kombinationen spezifisch in den Blick rücken, verdeutlichen die einzelnen Medientexte. Aus dem Verhältnis und den Bewegungen zwischen diesen zwei Ebenen lässt sich viel über ein funktionierendes oder scheiterndes Zusammenleben der Figuren aussagen. Zum einen wird das Augenmerk auf die Figurengestaltung, ihre Beschaffenheit, gelenkt und zum anderen die Figuren in einem Denk-, Orientierungs- und Handlungsgefüge gesehen, das wiederum von ihrer Darstellung geprägt ist. In diesem Bereich spielen beispielsweise Fremd- und Eigenpositionierung und -wahrnehmung und damit verbundene Hierarchisierungen eine wichtige Rolle für das Gelingen oder Missglücken eines Zusammenlebens. So können Zuordnungen allein aufgrund von Äußerlichkeiten gravierend anders aus einer Innen- und einer Außenperspektive beschrieben werden und damit verbundene Emotionen und Herange-

13 Wilhelms verweist auf Foucaults *Andere Räume* und Michel de Certeaus Unterscheidung von Ort und Raum. De Certeaus Gegenüberstellung, in der der Ort einen festgelegten, kartographierten Punkt markiert und der Raum charakterisiert ist als Ort, »mit dem man etwas macht« (218), deckt sich, in Bezug auf das Chronotopos-Konzept, mit der Zeitkritik Sennetts. Dabei stehen sich gesellschaftliche Zeitentwürfe und individuelle Zeitbedürfnisse gegenüber und müssen sich miteinander arrangieren.

hensweisen das Aufeinandertreffen von Figuren bedeutsam markieren. Gerade die emotionale Ebene hat großes Potenzial, Momente von Friktionalität zu schaffen und Rezipient_innen mit Blick auf ihr reales Leben und Wissen zu bewegen. Diese Facetten aus den Hörspielen der Welt heraus zu hören mit Blick auf Figuren und Ereignisse des Viellogischen, bei dem divergentes Wissen, sowohl innerhalb eines Medientextes, aber auch in Rezeption und Analyse nebeneinanderstehen können, ist ein Ziel dieser Schrift.

Aus Chronotopoi und Beziehungsgeflechten lassen sich, als eine umfassende Koordinate für Wissensstrukturen, die dargestellten *Weltbilder* erfassen. Sucht man nach einer knappen Definition, so wird man in der Brockhaus-Enzyklopädie fündig. Dort heißt es unter dem Lemma »Weltbild«:

»Für den einzelnen meint W. einerseits eine in sich zusammenhängende, relativ geschlossene und umfassende Vorstellung von der erfahrbaren Wirklichkeit, wobei die Umwelt in ihren phys., sozialen und kulturell-histor. Grundzügen den Grundzügen eines W. gemäß einheitlich gedeutet wird, sowie andererseits die Gesamtheit der subjektiven Erfahrungen, Kenntnisse und Auffassungen, die ein Mensch von mehr oder weniger großen Bereichen der Wirklichkeit hat (z.B. das W. des Kolumbus). Während eine Weltanschauung die Wirklichkeit eher ideologisch als Totalität auffasst, ist das W. mehr realitätsbezogen und versucht eine möglichst umfassende Darstellung der einzelnen Erfahrungsbereiche; oft werden die Begriffe aber auch synonym verwendet.« (21)

Hinzugefügt wird dem, dass Weltbilder »kulturell bedingt« sind und »sich im Laufe der Geschichte wandeln« (ebd.). Weltbilder prägen damit zum einen die Perspektiven von Figuren, stecken Rahmen ab, in denen Figuren überhaupt Zusammenleben denken und praktizieren können und sind zum anderen zugleich Ergebnis eines Wissens, das in den spezifischen Narrativen geschaffen wird. Weltbilder können beengen oder befreien, sich verändern, verschieben, zerfallen und neu zusammensetzen und gerade für das Erproben dieser Ansichten eignen sich fiktionale Erzählungen als verdichtende Kunstform. Weltbilder in ihrem Ist-Zustand oder im Moment einer Transformation sind immer Orientierungspunkte in einem Koordinatensystem des Lebens und greifen so auf vielen Ebenen der Existenz von Figuren. Sie sind zumeist emotional besetzt, was Konflikte, aber auch Kooperativität erklären kann. Sowohl mentale Weltbilder im Sinne von politischen, ideologischen, religiösen oder moralischen Überzeugungen spielen eine entscheidende Rolle, aber auch phy-

sikalische Weltbilder sind Teil dieses Wissens. Das Kompositum Welt-Bilder reicht für letztgenannten Zusammenhang kaum mehr aus, stattdessen müsste gar von Universums-Bildern gesprochen werden – solange das Universum eine der großen Grenzbastionen menschlicher Vorstellung formiert. Die Beziehung zur menschlichen Umwelt kann sich in vielen Fällen ganz entscheidend auf ein Zusammenleben auswirken, das nicht nur zwischenmenschlich, sondern auch zwischen Mensch und Tier und Mensch und Planet(en) gedacht wird. All diese Weltbilder beziehen sich auf wissensbezogene Aspekte der Erzählungen, auf transportierte Messages, auf Handlungsgefüge und in einem besonders fruchtbaren Moment von Friktionalität auch auf Handlungsnotwendigkeiten der real lebenden Menschen. Diese Wirkungspotenziale offen zu legen, ist das Ziel, wenn dem Leben in den Hörspielserien aus transnationaler und transmedialer Perspektive gelauscht wird.

2 Auditive Medienkulturen und -texte: Ansätze eines Hörspielmappings

»Hörspiel kann vieles sein. In dem Begriff Hörspiel geht vieles auf. Hörspiel verschmilzt die traditionellen Gattungen. In ihm gehen auf: Literatur, Musik, die Schauspielkunst. Hörspiel kann sein: die akustische Realisation von Text und Partitur. Aber auch: die Montage akustischer Originalton-Materialien: Tonbandliteratur. In ihm gehen auf: Lyrisches, Episches, Dramatisches. In ihm gehen auf: Sprache, Geräusch, Musik. Hörspiel als autonomes künstlerisches Produkt ist auch ablösbar vom Massenmedium, in dem es entstand. Und doch sind in ihn eingegangen die Konditionen eines Massen-Mediums.« (Schöning 292f.)

In welcher Form auch immer: Hörspiele sind als Klangereignisse Teil auditiver (Medien-)Kulturen, die in einem wechselseitig prägenden Zusammenhang mit ihren medienspezifischen Erzählungen und deren Produktions- und Rezeptionsprozessen stehen. Inspiriert von der Idee einer Gedanken- und Gedächtniskarte wird im Folgenden ein philologisches Mapping vorgenommen, das in verknüpfenden Schritten, basierend auf einer gegenstandsangemessenen Kategorienbildung, voranschreitet. Der Ansatz eines solchen philologischen Mappings von Hörspielerezählungen aus transnationaler und transmedialer Perspektive kategorisiert diese auditiven Medienkulturen nicht allein nach geografischen Räumen, sondern bezieht in einem Querschnitt sowohl historische als auch mediale und genrespezifische Entwicklungen und Bewegungen ein. Damit wird es möglich, sowohl institutionelle als auch ideologische und formale Aspekte und Facetten zu erfassen. Hörspiele sind an vielen Orten der Welt auf ihre je eigene Weise entstanden, aber da es hier nicht um vereinzelte Hörspielgeschichten geht, sondern um transnationale und trans-

mediale Zusammenhänge, werden nur punktuell spezifische Kontexte vertieft und ansonsten die Querverbindungen in den Mittelpunkt gestellt¹.

Den Ausgangspunkt der Forschungsfrage stellt die Auseinandersetzung mit der Hörspielkultur im deutschsprachigen Raum dar. So begann diese Arbeit zeitgleich aus zwei Richtungen zu wachsen: Zum einen aus der Beschäftigung mit transnationalen, transkulturellen und postkolonialen Theorien mit ihren spezifischen Perspektiven auf Kultur und Medientexte, zum anderen aus der eher beiläufigen Begegnung mit einer Erzählgattung aus meiner Kindheit und der Wiederentdeckung des Geschichten-Hörens im Jugendhörspielformat *Die drei ???*. Diese haben sich über die Hörspiele hinaus in ein transmediales Erzähluniversum ausgedehnt, das medienspezifische Fragestellungen aufbrachte. Die Fälle von Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews konnte ich aufgrund der theoretischen Auseinandersetzung mit kultureller Differenz, Machtpraxen und Wissensstrukturen kaum mehr hören, ohne mich zu fragen, warum Figuren, die Haushälterinnen darstellen, so häufig aus Südamerika stammen und vor Sprachbarrieren stehen oder es nicht selten darum geht, Amerikas indigene Einwohner_innen von den auf ihnen lastenden Flüchen zu befreien. Aus diesen konkreten Hörmomenten abstrahier-te sich sodann die allgemeinere Frage: Was fördert eine noch breitere transnationale und transmediale Perspektive auf den Gegenstand Hörspiel zu Tage? Dieser Bereich der Feldöffnung und der Darstellung der Forschungswege beziehungsweise Blickrichtungen soll nachvollziehbar gemacht werden.

Als Grundprämisse gilt das Wissen um das Erschaffen eines Konstrukts und der eigenen (Ausgangs-)Position, denn sowohl Beobachtung als auch Befragung verändern bereits die Situation und der interpretativen Auswertung und Deutung kommt wie in der qualitativen empirischen Forschung ein hoher Stellenwert zu (vgl. Zierold 317f.). Qualitativ heißt, theoretisch begründete Interpretationen und Darstellungen der Ergebnisse zu suchen, wobei sich qualitative Methoden gleichzeitig nicht unabhängig vom Forschungsprozess und Gegenstand verstehen lassen. Dadurch ergibt sich eine wechselseitige

1 Diese Vorgehensweise bedingt, dass ähnlich wie bei einer Mindmap, der subjektive Zugang und die eigene Forschungsposition deutlich wird. Das freie, kreative und assoziative Bilden von Kategorien unterstützt die Konstruktion eigener Regeln, nach denen das Mapping erstellt und gelesen wird. So entstehen konzeptuelle Karten und semantische Netze, die zu einer spezifischen Dokumentation und Darstellung von Wissen führen.

Abhängigkeit der einzelnen Bestandteile der Forschungsarbeit, die durch eine Gegenstandsangemessenheit von Theorie und Methode bedingt werden. Es entstehen subjekt- und situationsspezifische Aussagen mit empirisch begründeter Formulierung, die versuchen, das untersuchte Phänomen bzw. Geschehen von innen heraus zu verstehen (vgl. Flick 22f.). Der Ansatz des Qualitativen liegt dieser Arbeit im Bereich der Recherche zum Gegenstand zugrunde, weshalb die eigene Ausgangsposition und Fragestellungsformulierung nachvollziehbar gemacht werden.

2.1 Der deutschsprachige Raum: »ein speziell gelagerter Sonderfall«

Die offizielle Hörspielproduktion beginnt im deutschsprachigen Raum mit Hans Fleschs *Zauberei auf dem Sender* am 24.10.1924 und somit kurz nach und von Anfang an eng verwoben mit dem Beginn der Rundfunkgeschichte, der sich auf den 29. Oktober 1923 festlegen lässt (vgl. Krug 17f.). In dieser Zeit ist der Rundfunk und damit das Hörspiel, das als eine genuin dieser Medientechnik zugeschriebene narrative Gattung verstanden wird, jedoch noch keineswegs als national zu begreifen, sondern es handelt sich um eine höchst regionspezifisch wirkende Erzählform. Mit einer Sendeweite von maximal 150 km entstehen akustische Gemeinschaften, die im lokalen Rahmen agieren. Produktion, Darstellung und Rezeption von Hörspielen sind Teil einer pränationalen Erzählkultur. Hörspiele werden live und von Sprecher_innen der lokalen Theaterbühnen gestaltet, was Hörspiele zunächst zu flüchtigen und einmaligen Ereignissen macht.

Diese aus der Medientechnik hervorgehende Regionalfokussierung wird erst durch eine größere Sendereichweite und die Möglichkeit, Hörspiele auf Schallplatten zu pressen und von diesen abzuspielen, auf eine lokal-nationale Ebene ausgedehnt. So kommt dem Hörspiel in Deutschland während der NS-Zeit der ideologische Auftrag zu, die nationale Einheit zu stärken. Die akustische Gemeinschaft wird genutzt, um eine politische und kulturelle Gleichschaltung vorzunehmen. Nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges zerfällt diese erzwungene nationale akustische Gemeinschaft wieder in Regionalbezirke.

Da die Rundfunkanstalten entsprechend der Zonen wiederaufgebaut werden, prägen diese Sendestrukturen auch die Hörspielproduktion. Die jeweiligen Intendant_innen und Hörspielmacher_innen markieren Hörspiele in ih-

ren Genreausformungen und sind gemeinsam mit den Universitäten auch auf theoretischer Ebene die diskursformenden Stimmen. Namen dieser Zeit sind vor allem Reinhard Döhl, Armin Paul Frank, Eugen Kurt Fischer, Werner Klippert, Klaus Schöning, Heinz Schwitzke und Friedrich Knilli. Letztere lassen sich hierbei als bedeutsame Antagonisten aufführen. Schwitzke, der bis 1971 die Hörspielabteilung des NDR leitet, plädiert stets für ein Hörspiel, das sich als reines Wortspiel darstellt. Der bedeutendste Hörspielmacher dieses Genres ist Günther Eich. Demgegenüber steht der Medienwissenschaftler Friedrich Knilli mit seiner Forderung nach einem totalen Schallspiel. Diese Diskussion prägt die 1960er und 1970er Jahre. Daran anschließend setzt die Phase des sogenannten »Neuen Hörspiels« ein.

Das Neue Hörspiel ist dem Experiment gewidmet, öffnet sich beispielsweise für Originaltöne, also für Material, das nicht aus dem Aufnahmestudio stammt. Als erstes Stück dieses Genres wird zumeist *Fünf Mann Menschen* von Friederike Mayröcker und Ernst Jandl genannt. Dieses stammt zwar bereits aus dem Jahr 1969, belebt aber vor allem noch die 1970er und beginnenden 1980er Jahre. Hörspielmacher_innen verstehen sich als Sammler_innen und Arrangeur_innen und sind seit dieser Zeit auch an der tatsächlichen akustischen Verarbeitung beteiligt. Zum Großteil entsteht hier ein Genre, das vornehmlich von einer kleinen und individualisierten akustischen Gemeinschaft rezipiert wird, sich damit als Elitekunst an der Schnittstelle zur *Ars Acustica* darstellt und dazu führt, dass Hörspiele vermehrt als Radiokunst von den Kultursendern ausgestrahlt werden. Als eine solche »öffentlich-rechtliche« Nischenkunst prägt das Hörspiel die auditive Medienkultur im deutschsprachigen Raum bis heute. Näher an der Populärkultur und mit transnational sowie transmedial performativen Elementen spielend sind Hörspielformate der Kollektive Rimini Protokoll oder She She Pop. Ebenso sind Milo Rau mit *Hate Radio* oder Andreas Ammer/FM Einheit (*Crashing Aeroplanes; Apokalypse live*) äußerst erfolgreich, was sich u.a. auch in der Auszeichnung durch den Hörspielpreis der Kriegsblinden niederschlägt².

Darüber hinaus haben sich einige Genres wie der ARD Radiotatort etabliert, der sich großer Beliebtheit auch bei einem Massenpublikum erfreut, nicht zuletzt, weil sich in Zeiten des Internets Rundfunk-Hörspiele auch als

2 Eine weitere interessante Forschungsfrage könnte sein, die im deutschsprachigen Raum vorhandenen transnational und transmedial ausgerichteten Erzählformen in ihrer Heterogenität und Differenz zu außereuropäischen Formaten zu untersuchen.

Podcast abonnieren oder als MP3 downloaden lassen und somit Unabhängigkeit von Sendezeiten und Freiheit im Hören die Aneignungsprozesse bestimmen. Diese Unabhängigkeit gibt es für Hörspiele im deutschsprachigen Raum zwar schon seit den ersten Pressungen auf Schallplatte, allerdings handelt es sich dabei stets um Rundfunkproduktionen. Erst mit den Hörkassetten und später den CDs und einem Verbund eigener Hörverlage werden Hörspiele auch rundfunkunabhängig produziert und vertrieben³.

Mit der Einführung der Medientechnik der Hörkassetten in den 1980ern Jahren, begleitet von der Einführung einer ISBN-Nummer für elektroakustische Medientexte, entsteht dann auch ein Hörspielgenre, das die auditive Medienkultur im deutschsprachigen Raum auf eine besonders nachhaltige und spezifische Art und Weise prägt (vgl. Weber »Von Odysseus bis Kanak Attack« 10). Dabei handelt es sich um das bis heute anhaltende populärkulturelle Phänomen der Kinder- und Jugendhörspielserien. Anette Bastian bezeichnet die akustische Gemeinschaft, die sich aus individualisierten jungen Hörer_innen formiert, in ihrem populärwissenschaftlichen Buch als »Generation Kassettenkinder«.

Dass es sich beim Kinder- und Jugendhörspiel im deutschsprachigen Raum sowohl was die Marktlage als auch was die Forschung zum Gegenstand betrifft um einen »spezial gelagerten Sonderfall« handelt – um einmal mit Justus Jonas von *Die drei ???* zu sprechen – wird erst durch einen transnationalen Blick bewusst. So wird konstatiert, dass

»weder Frankreich noch Spanien noch Italien noch England noch Russland Vergleichbares zu unserer Kinder- und Jugendhörspiellandschaft aufbieten können. Deutschland scheint eine Kinderhörspielinsel in Europa zu sein. Man kann noch Österreich und die Schweiz hinzunehmen, die natürlich

-
- 3 Im Gesamtkontext einer auditiven Medienkultur gilt es im Zusammenhang mit den Hörverlagen das Verhältnis von Hörbuch und den verschiedenen Hörspielgenres zu bedenken. So wird von einem »Hörbuch-Boom« in den 1990er Jahren gesprochen, der die gesamte auditive Medienkultur im deutschsprachigen Raum in Bewegung versetzt und mit einer Aufwertung des auditiven Modus einhergeht (vgl. Sölbeck 72). Da im Weiteren aber der Fokus auf außereuropäische fiktionale und narrative Hörspiele gelegt wird, ist für das Hörbuch im deutschsprachigen Raum auf die Forschungsliteratur zu verweisen, wie unter anderem Stefan Köhlers Arbeit zu *Hörspiel und Hörbuch: Mediale Entwicklung von der Weimarer Republik bis zur Gegenwart* (2005) oder der Sammelband von Jürg Häusermann, Korinna Janz-Peschke und Sandra Rühr *Das Hörbuch. Medium – Geschichte – Formen* (2010), ebenso *Phänomen Hörbuch. Interdisziplinäre Perspektiven und medialer Wandel* (2017), herausgegeben von Stephanie Bung und Jenny Schrödl.

auch mit deutschen Hörspielproduktionen beliefert werden. Über den deutschsprachigen Bereich hinaus wird die Kinder- und Jugendhörspielluft aber extrem dünn.« (Bastian 138)

Dabei sind viele der Serien wie *Fünf Freunde* und *Die drei ???* transmedial verarbeitete Importe aus anderen Sprachräumen, die aber nur im deutschsprachigen Raum als elektroakustische Medientexte vielfach rezipiert werden und Teil einer ausgeprägten auditiven Medienkultur sind. Diese These wird vielfach unterstützt durch Beobachtungen von Handlungen und Akteur_innen im Mediensystem. So habe ich Internetforendiskussionen verfolgt und qualitativ selektiv ausgewertet. Rezipient_innen tauschen sich aus und stellen ihre Fragen anderen Nutzer_innen. Im Forum *Bonjour Frankreich* schreibt Userin alina:

»ich bin auf der Suche nach Hörspielen wie die Drei??? auf Französisch. Ich habe schon in einigen Läden geguckt, aber nichts gefunden, weil ich nur vorgelesene Bücher gefunden habe oder die Beschreibungen nicht so vielversprechend fand.«⁴

Und wird im Bereich der Frankophonie von den Nutzer_innen Doha und Sab im Leo-Forum bestätigt:

»ich sehe zwar die Übersetzung im leo, wenn ich jedoch Franzosen davon erzähle, dann kennen sie so was meistens nicht und wissen gar nichts damit anzufangen. Woran liegt das? Wird so was in Frankreich allgemein nicht gehört?«

»Also ich bin im französischsprachigen Teil der Schweiz aufgewachsen und so was hatten wir gar nicht. Ich kenne Hörspiele nur aus der deutschen Schweiz, wo sie (damals zumindest) ziemlich beliebt waren.«

Für den anglophonen Bereich gibt es einige sehr spezifische Foren und Blogs, die sich dezidiert mit dem Hörspiel und elektroakustischen Medien auseinandersetzen, wie zum Beispiel das Forum *audiodramatalk.com* oder *radiodramarevival.com*. Hier finden sich Diskussionen und Auseinandersetzungen zu selbstproduzierten Hörspielen, aber auch Downloads und Pro-

4 Einige Tippfehler wurden zur Erleichterung der Lesbarkeit korrigiert, da damit keine inhaltlichen Eingriffe einhergehen. Die Originalkommentare lassen sich über die in der Bibliografie zitierten Werke nachvollziehen.

grammtipps mit vielen Verweisen auf die Programme der BBC, die ein sehr umfangreiches Repertoire an Hörspielformaten für Erwachsene anbieten. Allein das Vorhandensein dieser Foren und die Vielfalt der vorgeschlagenen Programme in der Anglophonie mit Schwerpunkt UK verweist auf eine aktive auditive Medienkultur mit Genres, die sich vom deutschsprachigen Raum unterscheiden. Ein Blogbeispiel, das sich explizit mit englischsprachigen Hörspielen in Kanada befasst und dabei auch auf die Canadian Broadcasting Corporation als bedeutendste und größte Produktionsquelle verweist, titelt 2012 dagegen »Who Murdered Canadian Radio Drama?« (Pulp and Dagger). Die Hörspielabteilung des großen Nationalsenders ist seit diesem Jahr geschlossen, gleiches gilt für Australien. Hier verändern sich auditive Medienkulturen über institutionelle Entscheidungen markant.

Das letzte Beispiel führt in den spanischsprachigen Raum. Auf *spanienforum.com* schreibt der Nutzer Asturianín im Jahr 2009:

»Leider lassen sich kaum gute spanische Hörspiele finden. Nach den goldenen 50er Jahren des Radiohörspiels kam da leider kaum was nach. Ich glaube übrigens nicht, dass die Stellung des Hörspiels in Lateinamerika etwas mit der Alphabetisierungsrate zu tun hat. Schau dir Kuba an, dort ist das Radiohörspiel noch am lebendigsten und auf der Insel hat man kein Analphabetenproblem. Oder Deutschland! Hörspielland Nr. 1! Unbestritten was das kommerzielle Hörspiel anbelangt. Beim Radiohörspiel kann höchstens die BBC dem d. Rundfunk das Wasser reichen. Das Fundament ist: Europa-Kassetten – Die drei Fragezeichen – Heikedine Körting. Ein weltweit einmaliges, durch und durch deutsches Phänomen.«

EUROPA und *Kiddinx* mit den Serien *Benjamin Blümchen*, *Bibi Blocksberg*, *Fünf Freunde*, *TKKG* und *Die drei ???* dominieren immer noch den Markt. War im Jahr 2002 noch *Benjamin Blümchen* mit über 50 Mio. verkauften Kassetten der Rekordträger (vgl. Weber »Von Odysseus bis Kanak Attack« 6), sind heute *Die drei ???*, die mit jedem neuen Hörspiel mindestens Gold oder Platin erreichen, die absoluten Spitzenreiter.

Der Ruf der kommerziellen Serien ist allerdings nicht der beste. Gerade auch der Aspekt der seriellen Fortsetzung wird sorgenvoll betrachtet. Als »Suchtmittel« bezeichnet, das die »Sensationierung der Hirne« vorantreibt (Jung 13), reihen die Serien sich in eine hörspielspezifische Tradition der Abwertung ein, die auch andere Genres bereits seit ihren Anfängen begleiten. Der Psychiater Dr. Louis I. Berg, der die Radio Soap Operas in der US-amerikanischen Medienwelt der 1920er Jahre für Jugendliche, Frauen

mittleren Alters und Neurotiker aufgrund der vermittelten Werte und der Manipulierbarkeit der Hörer_innenschaft durch serielle Abhängigkeit für hochgefährlich hält, löst mit seinen Sorgen sogar eine groß angelegte universitäre Forschungsaktion aus (vgl. Thurber 62). Dergleichen transnationale Zusammenhänge im Umgang mit auditiven Medienkulturen stehen in der Forschung bisher im Hintergrund.

Die Forschung zur deutschsprachigen Hörspielgeschichte nimmt folglich einen zentralen Stellenwert ein (Krug 2008, Sölbeck 2011). Diese diachrone Blickrichtung legt den Schwerpunkt vorwiegend auf die Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg (von der Grün 1984, Döhl 1985, Jägers 1989). Daneben interessiert sich das Gros der Forschungsliteratur für formale, mediale und genrespezifische Fragen entlang eines deutschsprachigen Korpus. Eugen Kurt Fischers *Form und Funktion* leitet 1964 in diesen Themenkomplex ein, der vor allem unter semiotischen Gesichtspunkten (Knilli 1961, Schöning 1970, Klippert 1986, Hobl-Friedrich 1991, Weber 2000, Schmedes 2002, Geppert 2006) und narratologischer Perspektive (Hickethier 1986, Huwiler 2005, Mohn 2019) fortgesetzt, ausdifferenziert und spezifiziert wird. Nur wenige Arbeiten setzen bisher an soziokulturellen Problemstellungen an. Erwähnenswert sind hier Hischenhubers Arbeit aus dem Jahr 1985 zu Gesellschaftsbildern im deutschsprachigen Hörspiel seit 1968 sowie das von Natalie Binczek und Uwe Wirth 2020 herausgegebene *Handbuch Literatur & Audiokultur*. Darüber hinaus ist Anna Rutka mit ihrem Buch *Hegemonie, Binarität, Subversion: Geschlechter-Positionen im Hörspiel ausgewählter deutscher und deutschsprachiger Autorinnen nach 1968* aus dem Jahr 2008 hervorzuheben. Sandra Kuhlmann setzt sich ebenfalls mit Geschlechterkonzepten auseinander, und zwar in Kriminalhörspielserien für Kinder und Jugendliche, und Gerd Strohmeier (2005) nimmt die Darstellung von Politik bei Benjamin Blümchen und Bibi Blocksberg in den Blick. Insgesamt ist zu konstatieren, dass aufgrund der aktiven auditiven Medienkultur im Kinder- und Jugendbereich die Forschungslage im Bereich der Didaktik ausdifferenzierter ist. 2014 haben sich unter anderem Volker Frederking, Axel Krommer und Thomas Möbius mit dem Medienverbund im Unterricht auseinandergesetzt und Petra Hüttis-Graff sowie Daniela Merklinger verfolgen seit 2012 an der Universität Hamburg ein Forschungsprojekt zum Hören und Schreiben in Lernprozessen von Kindern. Diese Arbeiten stehen nur exemplarisch für eine kontinuierliche und immer wieder aufgenommene und in aktuelle Medienbezüge gesetzte pädagogische Forschungsblickrichtung. Der 2016 erschienene Sammelband von Oliver Emde, Lukas Staden und Andreas Wi-

cke verknüpft Kinder- und Jugendhörspiele als Korpus mit aktuellen Fragen einer kulturwissenschaftlich ausgerichteten Literaturwissenschaft. Von »Bibi Blocksberg« bis »TKKG«: *Kinderhörspiele aus gesellschafts- und kulturwissenschaftlicher Perspektive* greift postkoloniale Perspektiven auf, arbeitet sich aber auch an einem deutschsprachigen nationalphilologischen Korpus ab.

Grenzen auf der Ebene des Untersuchungsgegenstands werden zwar immer wieder überschritten, doch nur, um sie erneut zu etablieren. Wird der Blick über den deutsch-nationalisierten Kanon hinausgeworfen, dann als ein zusammenhangloser, nicht verbindender Blick in andere nationale Hörspielgeschichten, die die Kategorie der Nation auch in ihren Titeln bereits stark betonen, wie beispielsweise *Das englische und amerikanische Hörspiel* (Frank 1981), *Das japanische Hörspiel* (Hisashi 1978) oder *Das österreichische Hörspiel* (Heger 1977). Auch Thomsen und Schneider (1985) überwinden mit ihrem Buch *Grundzüge der Geschichte des europäischen Hörspiels* die nationalphilologische Kategorisierung nur ansatzweise. Denn schon das Inhaltsverzeichnis zeigt, dass es sich hier um eine Nebeneinanderstellung verschiedener einzelnationaler Hörspielgeschichten handelt. So sind die Kapitel überschrieben mit »Das englische Hörspiel«, »Das niederländische Hörspiel«, »Das spanische Hörspiel«, »Das ungarische Hörspiel« etc. Dabei erklären Thomsen und Schneider das Aufzeigen von Verbindungen und Verknüpfungen der »insular vor sich hin werkelnden« Philologien als gewünschtes Ziel (1). Dies ist in einem ersten Schritt erreicht, da grundsätzlich aufgezeigt wird, dass es zahlreiche auditive Medienkulturen mit ihren Hörspielen, Hörspielgeschichten und Hörspielforschungen gibt, eine wichtige Vorarbeit, um dann tatsächlich nach den Querverbindungen zu fragen. Es gilt, die medialen und historischen Markierungen durch nationalstaatliche Rundfunkanstalten und national agierende Hörverlage sowie die sprachlichen Barrieren zu konstatieren und das Hörspiel als Gegenstand trotzdem nicht als ein national-insulares Kulturrelikt in der Forschung zu besiegeln.

2.2 Hörspiel, Radio Drama, pièce radiophonique, radioteatro ...

Hörspiele werden in der Regel nicht übersetzt⁵. Dies führt zu sprach-, regional- und nationalspezifischen Genreschwerpunkten in den jeweiligen auditiven Medienkulturen und wirft die Frage auf, was in der Transnationalität der gemeinsame Nenner ist, der die Gattungen und Genres in all ihrer Diversität verbindet. Bereits die Benennung des Gegenstands *Hörspiel* in einer Sprecher_innengemeinschaft lässt erste Schlüsse zu und eröffnet viellogische Perspektiven. Um zu unterlegen, wie es sich mit Übersetzungen zum Hörspielbegriff selbst als Ausgangspunkt der transnationalen Recherche verhält, werden als eine methodische Adaption aus dem sprachwissenschaftlichen Kontext Wortprofile und Übersetzungsübersichten großer Sprecher_innengemeinschaften vorgestellt.

Für den Hintergrund dieser Fragestellung ist Wittgensteins Hochschätzung des Sprachgebrauchs richtungsweisend. Aus dem Gebrauch ergibt sich für ihn die Bedeutung des Wortes (vgl. 563). Dies impliziert auch die Annahme, »dass die Kombinatorik eines jeden Wortes etwas Unverwechselbares darstellt, gleichsam seinen Fingerabdruck« (Blumenthal et al. 51). Diese Unverwechselbarkeit des Begriffs, geprägt von seinen erzählkulturellen Kontexten, wird dann in einen größeren Zusammenhang gestellt und nicht nur in Bezug auf die unterschiedlichen Medien- und Genrebezüge strukturiert, sondern auch in Bezug auf eingeschriebene Diskurse ausgeleuchtet.

Gerade auch was die Frage der Übersetzbarkeit des Hörspielbegriffs und damit den Vergleich von Hörspielgenres in der Transnationalität angeht, spielen Wortprofile mit oder ohne *Radio* bzw. *Rundfunk* als semantische und produktions-, sowie rezeptionsbezogene Teilbedeutung eine wichtige Rolle im philologischen Mapping. Verdeutlicht werden kann diese spezifische Verbindung zwischen Wortlaut und Gegenstandsverständnis für eine auditive Medienkultur anhand einiger Problematisierungen der Übersetzbarkeit von *Hörspiel*.

5 In der Regel meint, dass es freilich auch Ausnahmen gibt. So wurde gerade das erste europäische Original-Hörspiel, *Danger* von Richard Hughes, das im Januar 1924 von der BBC ausgestrahlt wurde, diverse Male für den deutschsprachigen Raum adaptiert. Erstmals unter dem Titel *Gefahr* 1925 in der Übersetzung von Konrad Maril, ausgestrahlt über die *Nordische Rundfunk AG*. Die Übersetzung bezieht sich dabei jedoch vorwiegend auf das Skript, auf dessen Basis dann eine vollständige Neuaufnahme des elektroakustischen Erzeugnisses erfolgt.

Ein Beispiel hierfür ist die Unternehmensgründung eines US-Amerikaners, der Hörspiele mit der Figur des Billy Brown produziert, einem Bären, der wie Benjamin Blümchen sprechen kann und sich in verschiedenen Berufen erprobt:

»Inspired by the Hoerspiele (Hear Plays) stories of his youth in Germany, Giddio founder Jens Hewer is the first to launch a new concept in children's entertainment in the U.S. – audio adventures specifically for children on CD. »When I was little, I would listen to my Hoerspiele with the lights out right before I went to sleep every night«, said Jens Hewer, founder of Giddio and »Top Kid« at the company. »I liked the adventures and that I could listen to them anytime I wanted«, he said. These memories and a brood of nieces and nephews led Hewer to search for similar fare in the U.S. »There was nothing like them«, Hewer said.« (www.giddio.com/about.html)

In Ermangelung einer adäquaten Übersetzung für das Phänomen des deutschsprachigen populären Kinder- und Jugendhörspielgenres in den US-amerikanischen Raum wird hier darauf zurückgegriffen, ein Fremdwort zu integrieren, ähnlich wie es bereits mit dem Begriff und kulturellen Konzept *Kindergarten* geschehen ist. Daneben wird der Versuch einer Übersetzung in Anführungszeichen gestellt, die vor allem verdeutlicht, dass es an einem begrifflichen Konzept mangelt, denn es handelt sich eben nicht nur um ein Wort, sondern um die Übersetzungen eines auditiv-kulturellen Phänomens, einer Hörkultur mit ihren eigenen Aneignungspraktiken sowie Formen und Ästhetiken.

Dies sind Übersetzungsherausforderungen, die auch in Foren von Online-Wörterbüchern für das Englische diskutiert werden. Die Nutzerin Vera startet eine solche Konversation am 03. März 2003 im leo-Forum mit folgender Frage:

»Ich weiß schon, dass ein Hörspiel in den Wörterbüchern (wie auch hier) als radio drama oder radio play angegeben wird, aber das erscheint mir von daher falsch, da ein Hörspiel im Prinzip nichts mit dem Radio zu tun haben muss. Zumal meine (hauptsächlich irischen) Muttersprachler-Freunde mit beiden Begriffen absolut nichts anfangen konnten. Kennt da jemand eine andere, adäquatere Übersetzung? (Ich meine nicht audio book, denn das ist ja eher ein Hörbuch, nicht eigentlich Hörspiel.)«

Ihr Anliegen wird durch den Nutzer Martin im Mai 2007 spezifiziert: »Wie nennt man denn so etwas wie z.B. »Benjamin Blümchen« in Englisch?« und nach einigen Repliken von ihm zusammengefasst: »apparently it seems hard

to find an appropriate term for this sort of ›short movie on a cassette/cd‹ thingy [...] Amazon germany classifies ›Benjamin Blümchen‹ into music, hm...not really satisfying *g*«. Es finden sich in der Diskussion, die sich über die Jahre 2003 bis 2011 streckt, immer wieder Einträge, die diese abschließen wollen und vorgeben, eine eindeutige und phänomengerechte Übersetzung gefunden zu haben, wie River 2008 postet:

»Um das Thema mal korrekt zusammenzufassen und damit abzuschließen: Hörbuch = Audiobook (manchmal Audio Book), ein vorgelesenes Buch, z.B. ein Roman... Hörspiel = Radio Drama (manchmal Radio Play), ein für das Radio produziertes Hörspiel mit diversen Sprechern und Effekten, z.B. das berühmte Star Wars Radio Drama... Hörspiel = Audio Drama (manchmal Audio Theatre), ein für Tonträger produziertes Hörspiel mit diversen Sprechern und Effekten, z.B. Die drei ???...«

Dieser Versuch Klarheit zu schaffen, hat jedoch keinen Bestand, wird erneut hinterfragt und lässt sich aus der Perspektive eines transnationalen philologischen Mappings als produktives Spannungsfeld konstatieren, das sich aus unterschiedlichen Genres, medientechnischen Zuordnungen sowie geographischen und kulturellen Medienkulturen ergibt. So finden sich bereits im Vorhandensein des Begriffs und in der semantischen Auslegung Anzeichen, *ob* und *wie* Hörspiele Bestandteil einer auditiven Medienkultur sind.

Im Folgenden werden begriffliche Übersetzungsmöglichkeiten für *Hörspiel* exemplarisch und systematisch aufgezeigt. Sechs unterschiedliche Wörterbücher dienen dazu als Grundlage. Dabei handelt es sich um die Online-Versionen der etablierten deutschen Wörterbuchverlage Pons und Langenscheidt ergänzt durch vielgenutzte Online-Wörterbücher, die die Google-Trefferliste anführen. Dazu gehören: leo.org, dict.cc, de.bab.la/wörterbuch, linguee.de. Pons, Langenscheidt, bab und dict.cc liefern Einzelwortübersetzungen ohne weitere Kommentare und nur seltenen Kontextverweisen. Bei bab handelt es sich um ein quer lesendes Wörterbuch, das vierzig unterschiedliche Quellen durchsucht und Linguee ist ein Kontextwörterbuch, das sich aus einem eigens zusammengestellten und aktuellen Textarchiv speist. Dict.cc bietet eine Forumsfunktion an und die Möglichkeit Übersetzungsvorschläge einzureichen, die dann überprüft, übernommen oder abgelehnt werden, ebenso Bab. Leo zeigt Beispielsatzverwendungen an und eröffnet ein Nutzerforum, in dem bestimmte Übersetzungen diskutiert und anders akzentuiert werden können. In der nachfolgenden Tabelle sind alle Sprachen, die von diesen Wörterbüchern abgedeckt werden, erfasst.

Ein x signalisiert, dass diese Sprache von einem einzelnen Wörterbuch nicht abgedeckt wird und KE steht als Abkürzung für keinen Eintrag zu *Hörspiel*. Alle Wortanteile im Zusammenhang mit *Radio* oder *Rundfunk* sind kursiv gesetzt. Außen vor gelassen werden bei dieser Interpretation das Chinesische, Japanische und Arabische, da ich für diese Schriftbilder keine Lesekompetenzen habe.⁶

6 Da es hier nicht um eine qualitative Bewertung der Wörterbücher geht hierzu nur eine kurze Anmerkung: Es fällt auf, dass das Gros der Wörterbücher ein gut abgedecktes europäisches Spektrum aufweist, viele außereuropäische und indigene Sprachen dagegen unberücksichtigt bleiben. Sie sind nicht in allen Wörterbüchern vertreten oder der Wortschatz ist nicht in gleichem Umfang erfasst. Dies näher zu untersuchen, wäre ein Ansatz der kulturwissenschaftlich orientierten Wörterbuchforschung.

Abb. 1: Auswertung Wörterbücher Teil 1

| | Pons | Langenscheidt | Dietz | Bab.la | Leo | Linguee |
|-----------------|---|-----------------------------------|--|---------------------------------------|--|---|
| 1. Albanisch | x | x | KE | x | x | x |
| 2. Arabisch | x | تلفزيونية | | KE | x | x |
| 3. Bosnisch | x | x | KE | x | x | x |
| 4. Bulgarisch | x | x | radiofonica | x | x | KE |
| 5. Chinesisch | 广播剧 | 广播剧 | x | 广播剧 | 广播剧 播音剧 | x |
| 6. Dänisch | KE | hørespil | hørespil | KE | x | KE |
| 7. Englisch | Gattung (ohne Plural): radio drama drama for radio Stück (mit Plural): radio play play for radio | radio play | audio drama radio drama radio play | radio play Gattung: radio drama | radio play audio drama radio drama | radio play (meistens verwendet) seltener: radio drama audio drama |
| 8. Estnisch | x | x | x | x | x | KE |
| 9. Finnisch | x | x | KE | KE | x | KE |
| 10. Französisch | pièce radiophonique | pièce radiophonique | KE | pièce radiophonique | pièce radiophonique | radiothéâtre Théâtre radiophonique |
| 11. Griechisch | ραδιοφωνικό έργο | ραδιοφωνικό έργο | KE | KE | x | KE |
| 12. Hindi | x | x | x | KE | x | x |
| 13. Indonesisch | x | x | x | KE | x | x |
| 14. Isländisch | x | x | útrápsleikrit | x | x | x |
| 15. Italienisch | radiodramma | radiodramma dramma radiofonico | radiodramma | KE | dramma radiofonico radiodramma | KE |
| 16. Japanisch | x | x | x | 放送劇 | x | x |
| 17. Koreanisch | x | x | x | KE | x | x |
| 18. Kroatisch | x | x | KE | x | x | x |
| 19. Lettisch | x | x | x | x | x | KE |
| 20. Litauisch | x | x | x | x | x | KE |
| 21. Maltesisch | x | x | x | x | x | KE |

Abb. 2: Auswertung Wörterbücher Teil 2

| | | | | | | |
|--------------------|-------------------|------------------------------------|-------------------------------|-------------------|---|--|
| 22. Niederländisch | hoorspel | hoorspel | KE | hoorspel | x | KE |
| 23. Norwegisch | KE | x | hørespill | hørespill | x | x |
| 24. Persisch | x | KE | x | x | x | x |
| 25. Polnisch | sluchowisko | x | KE | sluchowisko | novela radiofoniczna | KE |
| 26. Portugiesisch | peça radiofónica | x | KE | KE | novela radiofónica (Portugal) | KE |
| | | | | | peça radiofónica/ radio novela (Brasil) | |
| 27. Rumänisch | x | x | teatru radiofonic | scenariu | x | KE |
| 28. Russisch | радиоспектакль | радиопьеса | радиодрама радиопостановка | радиопостановка | пьеса, написанная специально для радио радиомонтаж радиопостановка радиопьеса театр у микрофона | x |
| 29. Schwedisch | KE | hörspel radiopjäis | KE | KE | x | KE |
| 30. Serbisch | x | x | KE | x | x | x |
| 31. Slo32. walisch | x | x | rozhlasová hra | x | x | KE |
| 32. Slowenisch | radijska igra | x | x | x | x | KE |
| 33. Spanisch | pieza radiofónica | pieza radiofónica radio comedia | KE | pieza radiofónica | el radioteatro obra radiofónica | Radioteatro radio comedia comedia radiofónica teatro radiofónico audiodrama |
| 34. Swahili | x | x | x | KE | x | x |
| 35. Tschechisch | KE | rozhlasová hra | KE | KE | x | KE |
| 36. Türkisch | piyes | radio oyunu | KE | radio oyunusu | x | x |
| 37. Ungarisch | KE | x | hangjáték | rádiójáték | x | KE |

Auf die Quantität bezogen zeigt die Tabelle, dass es nur für das Englische in allen Wörterbüchern Übersetzungen zu *Hörspiel* gibt und in fünf von sechs Übersetzungen für das Spanische, Französische und Russische, wobei hervorzuheben ist, dass für das Französische und Spanische im selben Wörterbuch (dict.cc) jeweils kein Eintrag vorhanden ist und das Russische insgesamt im Kontextwörterbuch Linguee fehlt. Vier Übersetzungen finden sich dann für das Chinesische und Italienische, wobei bab.la und Linguee keine Einträge für das Italienische vorweisen und das Chinesische in dict.cc und Linguee nicht vertreten ist. In allen weiteren Sprachen (insgesamt 31 von 37) findet sich nur mehr zur Hälfte oder weniger ein Eintrag in den Wörterbüchern. Dies deutet darauf hin, dass aus einer transnationalen Perspektive Hörspiele in auditiven Medienkulturen als Teil einer umfassenderen Erzählkultur einen durchaus stark zu differenzierenden Stellenwert haben.

So lässt sich feststellen, dass der größte Teil der germanischen Sprachen, abgesehen vom Englischen und Isländischen Übersetzungen für den Hörspielbegriff aufweisen, die ohne Verweise auf *Radio* oder *Rundfunk* operieren, ebenso das Gros der slawischen Sprachen mit Ausnahme des Russischen. Dagegen gilt für die romanischen Sprachen, dass sie vorwiegend zwei Konstituenten zusammensetzen, von denen die eine in adjektivischer oder substantivischer Form *Radio* bedeutet. Dabei weisen die Sprachfamilien zwar eine Nähe in der Wortbildung auf, jedoch ohne dass sie für *Hörspiel* auf eine gemeinsame etymologische Geschichte zurückzuführen sind, denn die Wortgeschichte nimmt erst im 20. Jahrhundert ihren Anfang in Zusammenhang mit der Entstehung der verschiedenen elektroakustischen Erzählverfahren selbst. Zu dieser Zeit sind die Sprachfamilien bereits hoch ausdifferenziert. Insgesamt ist vor allem zu konstatieren, dass die einflussreichen Kolonialsprachen diverse Übersetzungen des Hörspielbegriffs, aber alle im Zusammenhang mit *Radio* oder *Rundfunk*, aufweisen. So gibt es im Russischen Kombinationen, die sich aus *Radio*, oder sogar noch technischer, *Mikrofon* und *Theater* zusammensetzen oder solche wie »ein Bild speziell fürs Radio«. Weitere Begriffe, die ohne *Radio* fungieren, bedeuten eher allgemein so etwas wie Stück, Spiel, Aufführung und werden erst durch *Radio* auf das Elektroakustische konkretisiert. Ähnliche Strukturen finden sich in den romanischen Kolonialsprachen, die überwiegend die aus dem theatralen Bereich kommenden Begrifflichkeiten nutzen und diese durch ein vor- oder nachgestelltes *Radio* spezifizieren. Besonders deutlich wird dies für das Französische, dessen *pièce radiophonique* keine weiteren Synonyme zur Seite gestellt werden.

Aus diesen Wortverwendungen lassen sich erste Ansätze und Schwerpunkte der jeweiligen Hörspielgeschichten in den unterschiedlichen auditiven Medienkulturen herauslesen. So wird *Hörspiel* nicht selten als Theater, Kino, oder Film für die Ohren beschrieben. Das Englische folgt ebenfalls diesem Kombinationsschema, ist darüber hinaus aber besonders ausdifferenziert, was Rückschlüsse auf eine potenziell ausgeprägte Hörkultur ziehen lässt. Hier ist vor allem die Unterscheidung zwischen dem Gattungsbegriff *radio drama* und dem konkreten kulturellen Objekt *radio play* oder auch *audio play* von Interesse. Somit wird betont, dass es sich bei dieser elektroakustischen Kunstform um eine Erzählgattung im Zusammenhang mit dem Radio handelt, die sich dann in konkreten *plays* manifestiert. Diese wiederum sind häufig auch begrifflich an das Radio gebunden, aber auch losgelöst als *audio play* denk- und sagbar. Bereits das sprachliche Konzept *Hörspiel* und seine Übersetzungen sensibilisiert also für medientechnische und kulturelle Differenzen und eine potenzielle Polyphonie von Genres in der elektroakustischen Erzählkunst und auditiven Medienwelt gebunden an die spezifischen akustischen Gemeinschaften.

Dass in der Transnationalität das Gros der Hörspielproduktion und -rezeption im Gegensatz zum deutschsprachigen Raum weiterhin stark mit der Medientechnik des Radios verknüpft ist, zeigt neben der Semantik des Wortlautes auch eine Umfrage, die per Mail mit dreiunddreißig Kulturinstituten weltweit und deren dazugehörigen Bibliotheken durchgeführt wurde. Für ein philologisches Mapping geht es darum, weiter abzustecken, mit welcher Medientechnik Hörspiele produziert und rezipiert werden, wie sie sich also in auditive Kulturen einschreiben und welche Verknüpfungen oder Grenzen sich ergeben. Der Fragenkatalog wurde auf Englisch verfasst und in Form einer offenen Email versandt:

- Is there a tradition of listening to audio plays or radio drama in general in your country?
- Do children listen to audio plays today or have listened to in the past? On cd/cassette or radio?
- Are there any productions of audio plays for the worldwide market in your language?
- Do you have any further hints or links for me with respect to audio plays in your language?

Ich entschied mich für den als Gattungsbegriff häufig verwendeten Wortlaut *radio drama*, begleitet von dem medientechnisch offenen, wenn auch seltener vorkommenden *audio play*. Die Frage nach der Zielgruppe der Kinder entstammt der spezifischen Hörkultur für Kinder und Jugendliche im deutschsprachigen Raum und der Suche nach möglichen Anknüpfungspunkten. Von den angefragten Instituten und zugehörigen Bibliotheken haben neun eine Auskunft gebende Antwort geschickt. Das Gros bedankte sich für das Interesse und bedauerte nicht weiterhelfen zu können⁷.

Antworten stammen vornehmlich aus den Kulturinstituten der osteuropäischen Länder; dazu zählen Estland, Lettland, Tschechien und Polen. Es wird darauf hingewiesen, dass sowohl Tschechien als auch Polen eine lange und reiche Tradition von Rundfunkhörspielen haben, auch für Kinder, und dass generell Audio-Produktionen in den Bibliotheken sehr gefragt sind, dass es sich hierbei aber vorwiegend um Hörbücher, Musik und andere elektroakustische Erzeugnisse handelt. Die staatlichen Rundfunkanstalten wurden als beste Quellen für weitere Nachfragen genannt. In Tschechien wird darüber hinaus der *Prix Bohemia* vergeben u.a. für den Bereich Kinderhörspiele. In Estland und Lettland gibt es einige Hörspielproduktionen über den Rundfunk, aber visuelle Medien und das Internet werden wesentlich mehr genutzt und somit sind die Sendeplätze rückläufig. Aufgrund der eher kleinen Sprecher_innengemeinschaft werden estnische und lettische Hörspielproduktion seitens der Institute als eher randläufig eingeschätzt.

Das Japanische Kulturinstitut in Köln berichtet von Heinz Schwitzke, der bereits in den 1960er Jahren das japanische Hörspiel in die deutschsprachige Forschung einbrachte. Schwitzke gibt eine Übersicht über den nationalstaatlichen Rundfunk in Japan, der eine Hörspieltradition mit eigenem Erzählstil etablierte. In Japan existieren aktuell weiterhin zwei Radiosender, die Hörspielsendeplätze in größerem Umfang zu Verfügung stellen. Das ist zum einen der nationalstaatliche Sender der *Japan Broadcasting Corporation (NHK)* und zum anderen *J-Wave*, der Hörspiele als FM-Sendung ausstrahlt. Darüber hinaus finden sich Internetseiten, auf denen speziell Kinder- und Jugendhörspiele angeboten werden und die von Verlagen und nicht von Radiosendern

7 Die Liste der angefragten nationalen Kulturinstitute stammt von deacademic.com. Es wurden explizit Kulturinstitute angeschrieben, da deren Ziel zumeist die Verbreitung von Sprache und Kultur des jeweiligen Landes ist (<https://de-academic.com/dic.nsf/de-wiki/2458355>).

betrieben werden. *Kikudora* zum Beispiel bietet darin eingebettet auch *YouTube*-Channels an und ist in seiner Ästhetik der Hörspiele nah an der Mangakultur.

Aus dem Finnland-Institut kommt die Aussage, dass es einige wenige Hörspiele in den Bibliotheken gibt, dass aber die staatlichen Rundfunkanstalten die Hauptproduzenten für Hörspiele sind und auch am ehesten über die aktuelle Lage des Hörspiels informieren können. Die Antworten aus dem Instituto Cervantes sind vornehmlich auf Spanien und nicht auf die Hispanophonie bezogen und betonen, dass Hörspiele und Hörspielhören keine wirkliche Tradition oder Kultur seien. Ebenso lautete die Antwort der Schweizer Kulturstiftung, hier aber vor allem in Bezug auf das Kinder- und Jugendhörspiel. Die Rückmeldung aus dem British Council ist dahingehend, dass Großbritannien eine lange und ausgeprägte Hörkultur und Hörspieltradition hat, diese aber vornehmlich vom Rundfunk und damit der *BBC* gestaltet wird.

Als eine weitere Institution, die kein nationales Kulturinstitut ist, dafür aber auf Hörspiele spezialisiert, wurde Kontakt mit der *African Radio Drama Association*, kurz ARDA, aufgenommen. Diese gibt an, dass aktuell das Genre der Radio Drama Series in vielen Ländern in Subsahara-Afrika produziert wird, das meist in Zusammenhang mit Programmen zur Gesundheitsverbesserung und Entwicklung steht. Gerade Jugendliche und Frauen sollen angesprochen und über sexuelle Verhaltensweisen, Pubertät und den Umgang mit Gewalt aufgeklärt werden. Die Hörspiele werden dabei zum Teil in den Kolonialsprachen, aber auch viel in den indigenen afrikanischen Sprachen produziert. Hörspiele sind ein aktuelles, populäres Erzählformat und erreichen durch die Medientechnik Radio eine große Hörer_innenschaft. Dieser Spur wird dann auch als erster Verdichtungspunkt im außereuropäischen Mapping weiter gefolgt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass, aus einem deutschsprachigen Forschungs- und Rezeptionszusammenhang kommend, eine transnationale Perspektive sich erweiternd auf das Verständnis von Hörspiel und seinen dazugehörigen Hörkulturen auswirkt. So zeigen sich zum einen schon immer vorhandene, aber auch entstehende Leerstellen von auditiven Medienkulturen, in denen das Hörspiel keinen zentralen Stellenwert (mehr) einnimmt, wie die Beispiele von Kanada und Australien deutlich machen. Zum anderen stellt sich über den Vergleich von Begrifflichkeiten und das Abfragen von Produktions- und Aneignungspraktiken als wichtige Verbindungsstelle in der Transnationalität der Rundfunkbezug dar. Die Produktionsintention im Bereich von Aufklärung und Erziehung, wie zum Beispiel für die postkolonialen

Räume Südamerikas oder Subsahara-Afrikas erwähnt, und eine Öffnung für Jugendliche in den Bereich eines transmedialen Erzählens inklusive Internetplattformen wie *YouTube* oder andere Formen von Medienverbünden eröffnen zwei zentrale Analyseaspekte. Aus diesen ersten Ergebnissen lassen sich nun für die Analysen folgende Schritte ableiten:

- a) Verdichtungspunkte von Hörkulturen und Hörspielen und deren Verbindungen aus einer transnationalen Perspektive verdeutlichen;
- b) Darstellungsformen aus transnationaler und transmedialer Perspektive erfassen;
- c) Themen und Diskurse in Bezug auf ihr enthaltenes Wissen analysieren.

3 Hörspielserien in postkolonialen Kontexten

Der erste zu analysierende Verdichtungsknoten des Mappings fokussiert Hörspielserien in postkolonialen Kontexten sowie das darunter liegende rhizomatische Netz von transnationalen und -medialen Querverbindungen.

Hörkulturen in postkolonialen Zusammenhängen formen sich vor allem unter dem Ziel, Wissen zu vermitteln, über spezifische Sachverhalte zu informieren und Lebenslagen zu verbessern. Hörspielserien werden aus der Überzeugung von »useful entertainment« produziert (Njogu 1)¹. Unterhaltung und Erziehung bilden so unter dem Schlagwort *Edutainment* die Grundlage für eine spezifische Erzählweise, die Rezipient_innen aktivieren soll, Wissen aus fiktionalen Medientexten zu ziehen und in ihre Lebensrealitäten einfließen zu lassen:

»Entertainment is an important way of engaging people at the emotional level in order to achieve certain goals. In the past, entertainment has not been taken seriously. It has, in fact been associated with sin, laziness, misleading the public, false consciousness, escapism and gratification through fantasy. However, it is becoming quite evident that popular culture can play a pivotal role in increasing levels of knowledge, changing attitudes and influencing behavior change by getting communities to participate in dialogue and to act together in order to change their condition. Popular culture can ignite critical and responsible consciousness.« (ebd. 3)

Hörspiele und deren auditive Aneignungspraktiken im Rahmen von *Edu-tainment*projekten und -programmen sind Teil einer populärkulturellen

1 Unterhaltung und Nutzen zu verbinden, hat als Konzept weitverzweigte Wurzeln. So findet es sich bereits als ein von der Rhetorik ausgehender Grundsatz, der westliche Poetiken bis weit ins 18. Jahrhundert bestimmt. Die Trias *docere, delectare, movere*, zu Deutsch: belehren, erfreuen, bewegen, umfasst seit Cicero die drei Aufgaben des Redners.

und institutionell geförderten Bewegung, die auf Vernetzungen vor allem im Rahmen eines ökonomischen Transnationalismus beruht. So fließen Ansätze, vorwiegend aus dem deutschsprachigen Raum und der US-amerikanischen und britischen Anglophonie, als ein aus dem Westen kommender Auftrag von sogenannter kultureller Entwicklungshilfe in dieses Konzept ein.

3.1 Kultur- und mediengeschichtliche Bewegungen

Eine der ersten Einrichtungen, die Hörspiele als Entwicklungshilfekonzert in postkoloniale Kontexte bis ins Jahr 2002 einbrachte, war die *Deutsche Welle Akademie*. Da Rundfunkanstalten in vormals kolonisierten Ländern als Erbe der Kolonialgeschichte aufgefasst wurden, entstand in den westlichen Industrieländern nach und nach das Bewusstsein dafür, dass ein verantwortungsvoller Umgang mit diesem Erbe geschaffen werden musste. Für die *Deutsche Welle* bestand dieser Schritt im Aufbau und der Umsetzung einer kulturellen Entwicklungshilfe speziell für den Rundfunk. Diese Medienförderung war von entwicklungs- und außenpolitischen Fragen und damit auch den Interessen der Bundesrepublik Deutschland bestimmt, denn das BMZ (*Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung*) finanzierte die Kooperationen zwischen dem *Deutsche Welle Ausbildungszentrum* (DWAZ, Vorläufer der Akademie), dem *Television Training Center* des Senders *Freies Berlin* und dem *Internationalen Institut für Journalismus*.

Im Jahr 1964 fanden erste Kurse zur Rundfunkarbeit in den sogenannten Entwicklungsländern statt. Die geografische Bewegungsrichtung ging dabei von Europa nach Afrika und Asien, gefolgt von der arabischen Welt. Gearbeitet wurde in sechs Sprachen: Englisch, Französisch, Portugiesisch, Spanisch, Indonesisch und Arabisch. Viele der vom DWAZ geschulten Mitarbeiter_innen erhielten im Anschluss Führungspositionen in den Rundfunkanstalten ihrer Herkunftsländer.

Große Herausforderungen und Problemstellungen dieser frühen Jahre der kulturellen Entwicklungshilfe entstanden durch ein Defizit an Sensibilisierung für Machtgefälle und der Reflexion der eigenen Perspektive und Position, denn zunächst wurde »der entwicklungsbezogene Mensch« kaum in Entscheidungen einbezogen (Jannusch 9), weshalb auch nicht von einem kreativen Transnationalismus gesprochen werden soll. Es fand von Europa in die ehemaligen Kolonialgebiete ein zweiter, vornehmlich auf kultureller Ebene wirkender Kolonisierungsprozess statt, der Werte einer spezifischen

auditiven Medienkultur in einen anderen geografischen Raum transportierte. Diese ersten Kurse des DWAZ waren Langzeitprogramme, die in Deutschland durchgeführt wurden. Die Teilnehmenden wurden für acht Monate nach Köln gebracht und dort zu »Allroundjournalisten« ausgebildet. Seit 1985 haben sich daraus kürzere Fachseminare kondensiert, die dann auch »sur-Place«, das heißt in den ehemals kolonisierten Ländern, ausgeführt wurden (ebd. 139).

Hörspielproduktionen waren bereits Teil der Langzeitkurse, wurden aber verstärkt in den späteren Kurzseminaren durchgeführt bzw. angestoßen, denn es war das Ziel dieser Kurse, dass Projekte im Anschluss selbstständig fort- und sinnvoll in die Gesamtprogrammgestaltung eingesetzt werden konnten.

»Als Sendeform wird in den letzten Jahren verstärkt das Hörspiel als Entwicklungsmedium einbezogen. Es soll als unterhaltende Programmvariante gestiegenen Anforderungen des Publikums gerecht werden und durch möglichst authentische Darstellung von Personen und Problemstellungen den Identifikationsgrad mit den Rollenträgern erhöhen, um die Auseinandersetzung über die behandelten Themenkomplexe zu intensivieren. In diesem Zusammenhang wurde damit begonnen, in interessierten Ländern Teams aus Technikern, Producern, Regisseuren, Schauspielern und Autoren gemeinsam fortzubilden. In diesen Workshops werden Modelle für Serienproduktionen entwickelt und die Auftaktsendungen gemeinsam produziert. Die Hörspielreihe wird dann von den Teams selbstständig weitergeführt.« (Jannusch 140)

Die Kursinhalte setzten sich aus folgenden Themenschwerpunkten zusammen (vgl. ebd. 159):

- Hörspiele und orale Traditionen;
- Hörspiele und ihre funktischen Möglichkeiten (Gattungsbestimmung);
- Hörspiele als Message-Träger;
- Dramaturgie, Funktion des Erzählens, Dialog, Monolog, innerer Monolog;
- Techniken: Blende, Wort-Geräusch-Musik, Improvisation, Innen- und Außenakustik, Mischung, Mikrofontechnik, Schnitt, Montage.

Hier zeigt sich deutlich, dass ein Export von Erzählverfahren und ästhetischen Vorstellungen stattfand, die sich nach Ansichten der DWA in die au-

ditiven Kulturen und deren akustische Gemeinschaften vor Ort sinnvoll einfügen ließen und somit als kulturelle Entwicklungshilfe besonders geeignet schienen:

»Denn die wegweisende Rolle des Hörspiels, das als Programmform noch immer der oralen Tradition der Entwicklungsländer am nächsten steht, als Sensibilisierungs-, Motivations- und Aktivationsfaktor wird zunehmend auch in der Dritten Welt erkannt. Besonders deshalb, weil diese Sendungen in all ihren Varianten und Spielarten den höchst möglichen Grad an Mitdenken, Mitempfinden, Miterleben, ja Identifizierung des Hörers mit den durch die verschiedenen Rollen vermittelten Inhalten ermöglicht und somit am ehesten geeignet ist, durch Rollen- und Problemlösungsidentifikationen den ›Botschafts-Empfänger‹ zum Nachdenken und zur Verhaltensänderung, einem wesentlichen Beweggrund jedweder Entwicklung, zu führen.« (ebd. 160)

Koloniale Verhaltensweisen halten sich hartnäckig in der postkolonialen Ära, indem auditive Medienkulturen von außen geformt werden, auch oder gerade wenn sie intendieren, sich auf lokale Traditionen zu stützen, wie der Bezug zur mündlichen Erzähltradition zeigt.

Wolfram Frommlet war von 1986 bis 2001 einer der Dozenten des DWAZ und der späteren DWA, der die Hörspielkurse aufbaute und vor Ort Hörspielprojekte anleitete. Er ist Herausgeber der beiden Bände *African Radio Plays* (1991) und *African Radio Narrations and Plays* (1992), in denen sich Skripte zu Hörspielproduktionen finden. In der Einführung zu *African Radio Narrations and Plays* stellt er die Ideen und Gründe für den Hörspiel-Export nach Subsahara-Afrika dar (3f.). So befand sich nach seiner Einschätzung Subsahara-Afrika in den 1980ern und 1990ern in einer Kulturkrise, die durch den westlichen »cultural imperialism« ausgelöst wurde. Der gesamte Kontinent schien ihm auf der Suche nach der Befriedigung seiner eigenen Bedürfnisse. Die meisten Massenmedienprogramme waren seinem Wissen nach von elitären Experten (nur Männer) gesteuert, unauthentisch und hatten keinen Bezug zur lokalen Bevölkerung. Dies traf auch auf viele Radioprogramme zu, die die Hörer_innen nicht ansprachen. Für ihn bot das Hörspiel eine Möglichkeit der Veränderung in den Massenmedien, denn Hörspiele knüpfen seiner Ansicht nach an das reale Leben an, an mündliche Erzähltraditionen und an die Kultur des »Palaver«. Hörspiele zeigen, wie er betont, Dialog und Meinungsvielfalt, verwandeln das alltägliche Leben in Kunst und bringen es dadurch auf andere moralische Ebenen. Hörspiele

bieten Identifikationspotenziale, weil sie authentisch wirken, ohne sich der Realität bedienen zu müssen wie beispielsweise das Feature. Außerdem führt er an, dass Hörspiele Geschichte neu erzählen und durch persönliche Figuren verlebendigen können. Dabei scheint ihm vor allem der Umgang mit kolonialen Sprachen von besonderer Bedeutung. Anders als in Schriftstücken können indigene und lokale Varietäten von Kolonialsprachen gesprochen und gehört werden. Frommlet zieht das Fazit, dass orale Erzählungen und das »Palaver« es eigentlich verdienen, als kulturelle orale und auditive Praktiken in das mediale Zeitalter verlängert zu werden. Dass dies jedoch ein idealisiertes, westliches Bild ist, zeigt dann die persönliche Erfahrung in der Umsetzung der Hörspielkurse, die er in einer E-Mail zur transnationalen Hörspielforschung als sehr mühsam schildert. So musste er feststellen, dass der Großteil der Teilnehmer_innen kaum mehr Bezüge zur oral culture hatte und auch die Symboliken und Parabeln durch die Fremdherrschaft überschrieben waren.

Verstrickt im kolonialen und postkolonialen Paradox wird der Versuch unternommen, von außen an präkoloniale orale Traditionen mit ihren auditiven Kulturen anzuschließen und damit verbundene Erzählverfahren in einer medientechnisch veränderten Zeit wiederaufleben zu lassen. Dies soll den Riss, der durch die Kolonialherrschaft geschaffen wurde, nahtlos schließen, was jedoch zu einem weiteren Modus der Kolonisierung führt. Der Kontext, aus dem Frommlet diese Erzählverfahren zieht, ist das Deutschland der 1980er und 1990er Jahre, in dem gerade die erste Generation der Kassettenkinder die Hörkultur aktualisiert und das Geschichtenhören zu einem populärkulturellen Erlebnis werden lässt. In einem Telefongespräch unterstreicht Frommlet dann auch, dass es für ihn ein widerständiges »gegen-das-oral-literature-für-rückständig-halten« Anarbeiten war und dass ihm seine Position als »weißer Mann« stets vor Augen geführt wurde. Barrieren und Fremdheitsmomente ließen ihn sich fragen, wo er mit seinem System eigentlich herkam und wo er hinwolle. Der gesamte Arbeitsmodus macht eine Diskussion um westlichen Wertetransfer unvermeidlich und hatte ab Mitte der 1990er Jahre schließlich Einfluss auf die Ausbildungsplanung. So wurde Wert daraufgelegt, sich an Regionalismen anzupassen und lokale Philosophien zu tragen. Das Ziel war also, einen Impuls zu geben, der dann in den jeweiligen Produktionskontexten verselbstständigt wurde.

3.2 Wanderungen eines Genres: Radio Soap Operas

Eine Übersicht zu aktuellen Produktionen von Hörspielserien in postkolonialen Kontexten zeigt die Internetseite von *The Communication Initiative Network*, eine Plattform, die zum Austausch im Bereich »media and communication for development, social and behavioural change« dient (www.comminet.com). Gelistet werden unter dem Schlagwort Radio Drama Series einzelne Projekte mit kurzen Inhaltsangaben, Informationen zu Kommunikationsstrategien, Produktionspartner_innen, Sprach- und Sendeangaben. Es zeigen sich deutliche Verdichtungspunkte, die für ein philologisches Mapping von Interesse sind. Eindeutig und mit großem Abstand werden die meisten Radio Drama Series für den afrikanischen Kontinent produziert. Das Genre, das hier dominiert, sind *Radio Soap Operas*.

Radio Soap Operas mit ihren Implikationen von Erziehungs- und Bildungsfunktionen schauen auf eine lange und transnational vernetzte medien- und kulturgeschichtliche Wanderung zurück. So liegen die Ursprünge des Genres in den USA:

»The soap opera was an invention of American radio, perhaps the only new form created by the media. There was no temporal restriction; it was a whole new way of storytelling with a realism unheard of in any other art.« (Simon 11)

Eine der ersten Definitionen von *Soap Opera* in der Wissenschaft definiert so zunächst das gesamte Genre als ein spezifisch US-amerikanisches:

»Soap Operas are stories about American domestic life; principal characters are white Anglo-Saxon Protestants, middle-class in the Center of the American graph, neither ignorant nor well-educated, people to identify with. There is nothing they will not discuss.« (Edmondson und Rounds 18)

1926 beginnt dieses Serienprogramm mit kleineren Geschichten finanziert durch *Procter & Gamble* und weiteren Firmen der Hygieneartikelindustrie. Da das US-amerikanische Broadcasting-System von Anfang an auf kommerzielle Stützen gestellt ist, ist Werbung Teil der Erzählformate. Fast alle Sendungen tragen den Namen des Geldgebers, was die Presse ab 1939 dazu veranlasst, dem Genre seinen Namen als Soap Opera zu geben. Die Sender stehen in einem Abhängigkeitsverhältnis und sind vor allem für die Ausstrahlung zuständig. Es ist also auf der Produktionsebene zu konstatieren, dass »the

ownership« variiert (Thurber 42). Manche Soaps gehören Einzelautor_innen, manche Kollektiven, manche Firmen und nur einige wenige den Sendern.

1930 geht Irna Philipps als Schreiberin mit *Painted Dreams* an den Sendestart. Diese wird als erste genregeschichteschreibende Seifenoper gehandelt, von der jedoch keine einzige Folge erhalten ist (vgl. Fröhlich 390)². Philipps lässt ihre eigenen Erfahrungen als alleinstehende, arbeitende Frau einfließen. Sie erschafft Figuren aus ihrem Lebenskontext mit dem Ziel, »that radio stories ›taken out of life‹ can help [listeners] make ›their own‹ lives better« (Simon 18). Hier finden sich von Beginn an Implikationen Welten- und Lebenswissen zu fiktionalisieren und weiterzugeben³. »Soaps operate as parallel fictional universes, recognizable as possible worlds.« (Allen 117) Die Radio Soap *Myrt and Marge* wird so zum Beispiel stets als eine »true-to-life experience« angekündigt und für eine weitere Soap *The Goldbergs* und deren möglichst realistische Gestaltung betreibt Philipps zuvor Feldforschung in der Lower East Side (vgl. Edmondson und Rounds 36). Weitere große Produzent_innen der 1930er und 1940er in den USA sind das Ehepaar Anne und Frank Hummert, auch sie mit der Motivation, das Leben der Rezipient_innen zu verbessern.

Als charakteristisch gilt für diese ersten Soaps, dass es trotz vorkommender Gewalt im Grunde gut zu geht in »Soapland« (Thurber 52). Soapland formt einen eigenen Chronotopos der zeitlosen Unendlichkeit und unspezifischen, aber moralisierten Räumlichkeit. Diese besteht aus fiktiven »moral towns« und faktualen »immoral cities« (ebd.). Fremdes und Fremde dringen stets aus

2 1926 wird bereits die erste Comicgeschichte ins Radio übernommen: *The Gumps*. Die ausgewählten Minstrel-Show-Schauspieler wollten eigentlich ein anderes Showformat über zwei mittellose, schwarze Südstaatler, die gezwungen sind, in die große Stadt zu ziehen. *Sam'n'Henry* wurde schließlich zwei Jahre lang in 10-Minuten-Episoden gesendet. Auf nationaler Ebene wurde eine ähnliche Serie als *Amos'n'Andy* der erste Radio-Massenhit. Im Chicago der späten 1920er und frühen 1930er Jahre fand dieses Format, das auf ethnischen Jokes basiert, in denen überwiegend Dialekt gesprochen wird, viele Nachahmungen. Nach Edmondson und Rounds bilden diese ein eigenes Subgenre der »ethnic soaps«, das auf seine rassistischen Erzählverfahren hin kritisch zu analysieren ist (36).

3 Diese Tradition wird dann unter anderem von der BBC mit *The Archers* als dem am längsten laufenden Radio Drama der Welt bis heute fortgesetzt. Auch die *Archers* erfüllten ursprünglich einen Bildungsauftrag. Es ging um die Modernisierung des Landlebens durch den Einsatz neuer Techniken in der Landwirtschaft (vgl. www.bbc.co.uk/programmes/b006qpgr). Eine ganz ähnliche Funktion wird heute den Hörspielen im postkolonialen Raum zugeschrieben.

der Großstadt, die keinen eigenen Schauplatz der Geschichten darstellt, sondern als Außerhalb konstruiert ist, in die Kleinstädte und damit das Leben der Figuren ein. Das Beziehungsgeflecht konzentriert sich dabei insgesamt verstärkt auf das Privatleben der Kleinstadtbewohner_innen. Alles, was politisch aufgeladen sein könnte, wird nur auf persönlicher, d.h. figuraler Ebene thematisiert. Daraus entsteht ein Chronotopos der scheinbaren Zeitlosigkeit, da gesellschaftskritische Tagespolitik ausgeschlossen ist. Themen wie häusliche Gewalt, religiöse Konflikte, Krankheit, Alkoholismus, Rassismus, Sexismus oder Arbeitslosigkeit bleiben darüber hinaus auf einer lokalen Ebene und betreffen keine nationalstaatlichen Systeme (vgl. Mumford 106). Die Ehe stellt die wichtigste Institution für das faktuale Beziehungsgeflecht dar, dies häufig in Kontrast zu emotionalen Subjektpositionen, denn »soap people do very often love unwisely« (ebd. 91). Dahinter steht ein Weltbild, das vom Christentum als häuslich gelebte Religion ausgehend, die Hauptfiguren prägt. Die innere Motivation der Charaktere formt sich durch die moralischen Kategorien von »Goodness, Kindness and a desire to help other people« (ebd.).

Bei diesen Radio Soap Operas mit ihrem fiktionalisierten Lebens- und Weltenwissen handelt es sich um eine Kunstform, die über die Medientechnik am privaten Leben der Rezipient_innen partizipiert. Sie »lebt« mit in Küche oder Wohnzimmer. Der Modus der Serialität lässt sie darüber hinaus zu einem fortwährenden Lebensbegleiter werden, denn Radio Soap Operas formen eine der radikalsten Formen von Fortsetzungsserien⁴. »The soap opera is rooted in the power of continuous storytelling«. (Morton 7) Dies ist eine Kontinuität ohne absehbares Ende: »The never-ending soap is relentless [in] beginnings and middles, without any final resolution« (Simon 11). So wird *The Guiding Light*, eine weitere US-amerikanische Soap Opera, die durch ihren medientechnischen Wechsel vom Radio zum Fernsehen von 1937-2009 ausgestrahlt wird, im *Guinness-Buch der Rekorde* als längste Erzählung der Welt gehandelt. Eine solch lange Laufzeit ist nicht allen Radio Soap Operas beschied, aber die Möglichkeit und das Konzept sind angelegt.

So sind Radio Soap Operas nicht im Nachhinein als ein Ganzes mit einem Sinn und einem überschaubaren Plot zu verstehen. Es handelt sich

4 Serielle Erzählungen in gespeicherten Medien, bei denen das Ende nicht abzusehen ist, gibt es bereits zuvor. 1836 veröffentlicht Charles Dickens erstmals in der Zeitung monatliche Fortsetzungsgeschichten zu Zeichnungen von Robert Seymour. In den 1850ern folgen Fortsetzungsgeschichten von Mark Twain und Henry James und viele Zeitungscomics (vgl. Simon 13).

stattdessen um mäandernde Erzählungen mit vielen Verstrickungen und sprunghaften Narrationen über Jahre hinweg. »Das Herz der Seifenoper ist der Cliffhanger; nicht in einem thematischen Sinne, sondern als die Seifenoper bestimmender Impuls.« (Fröhlich 447) Der Cliffhanger sichert den Radio-Erzählungen der ersten Jahre das »Überleben« im Gedächtnis der Rezipient_innen, denn das Nicht-Besitzen-Können der Narrationen aufgrund der Distributionswege ist ein essentielles Charakteristikum (ebd. 401). In vielen Radio Soaps der Anfangsjahre unterstützt außerdem ein Ansager durch bestimmte Fragen am Ende und das Aufgreifen inhaltlicher Punkte am Anfang jeder Folge eine Form von Schwerpunktsetzung, Reflexion und Spannungserzeugung. Diesem Ansager kommt demnach eine entscheidende extradiegetische Funktion zu, die die Rezipient_innen durch das Gedächtnis der Serie leitet.

Cliffhangerstrukturen und damit zusammenhängende *serial-memory*-Konzepte sind zunächst ein alleinstellendes Genremerkmal der Radio Soap Operas. Sie erzählen in Pausen und Sprüngen mit dem Ziel, Rezipient_innen zu aktivieren, die Lebenswelten und das Lebenswissen der Figuren auf den eigenen Alltag zu beziehen. Es findet ein »blurring between fiction and reality« statt (Allen 117). »This overlapping of fiction and reality is purposive« (Simon 37): Es geht um das Mitleiden und die sogenannte »Seelensuche« einzelner Figuren bis hin zu einer ganzen fiktionalen Gesellschaft (ebd.). Die Soap Opera stellt sich damit als eine moderne Dramenform dar, die ihre Ursprünge in der *oral literature*, dem *folk tale* und *storytelling* und dem realistischen Roman hat, weil basale Emotionen und alltägliche Vorfälle in den Leben der Charaktere aufgegriffen und ästhetisiert werden. Die serielle Form mit ihren multiplen oder »recurrent catastases« macht ein anhaltendes Einleben der Rezipient_innen möglich (Hobson 28). Dabei kommen die ersten Soap Operas ohne jegliche realistisch-illustrierende Lebensgeräusche aus. Es handelt sich um reine Dialoghörspiele (vgl. Thurber 52). Die Intensität der Partizipation an den Radio Soap Operas entsteht über die Medientechnik und die performative Kraft der menschlichen Stimme. »Dialogue between two people, however, has been the basis of daily radio serials for many years. The roots of the serial lie in the intimate conversation of two characters eavesdropped on by an entire nation.« (Simon 13) Über den Dialog bestimmen sich das Beziehungsgeflecht und die Weltbilder der Figuren. In Kombination mit der Struktur des offenen Endes wird es so möglich, Themen aus diversen Perspektiven zu untersuchen und nicht auf ein Episodenende hin auch das Thema abzuschließen, das in seiner Komplexität noch nicht ausreichend

erforscht wurde. Durch eine Vielzahl an Figuren und eine große Menge an erzählter Zeit entsteht ein Rahmen »to examine a wide range of social issues in far greater detail than any other form of fictional stories allows« (Mumford 99).

Erste Untersuchungen über einen potenziellen Wissensfluss von Fiktion zu Rezipient_innen kommen zu dem Schluss: Radio Soap Operas »provide moral beliefs, values, and techniques for solving emotional and interpersonal problems for its audience and makes them feel they are learning while they listen« (Thurber 62). Es konstruiert sich ein »shared knowledge« (Hobson 5)⁵.

Sie bilden damit auch einen Maßstab von Regeln und Normen und es stellt sich die Frage, wessen Normalität eigentlich dargestellt wird. »Who listens to soap operas?« und »Who is included in the audience for soap operas?« sind nicht die gleichen Fragen (Feuer 89). Nicht alle Gruppierungen zählen für die Werbeindustrie und Sender. Hauptzielgruppe für die US-amerikanischen Soaps der frühen Jahre sind heterosexuelle weiße Frauen zwischen 18 und 49 Jahren, die als nicht besonders gebildete Hausfrauen eingestuft werden. Das jeweilige Zielpublikum von Soap Operas und damit die Schaffung entsprechender fiktionaler Welten mit ihrem spezifischen Weltenwissen hängen mit der Medientechnik und transnationalen Wanderungen zusammen.

So saugt das Fernsehen in den 1960er Jahren die US-amerikanischen Radio Soap Operas in sich auf. Diese Übertragung hinterlässt Spuren. In den meisten Fällen wird für die neue Medientechnik auch neu produziert. Insgesamt sind es komplexere Erzählungen ohne Ansager mit mehr Figuren, mehr Handlungssträngen, Segmenten und Sequenzen. Es findet eine Parallelisierung von Zeitabläufen statt, die zu verwickelteren Geschichten führt (vgl. Fröhlich 413). Ab den 1970ern legen die sogenannten »prime time soaps ohne Seife« den Fokus auf die Intrigen und schillernden Lebenswelten reicher Menschen. Dies wird durch die Farbfernseher verstärkt, die auch zu neuen Außenaufnahmen motivieren (vgl. ebd. 420). Seit den 1980er und 1990er Jahren dominiert eine Staffelbündelung. Medientechnische Erweiterungen der

5 Dass Fiktion und Realität von einigen Hörer_innen nicht mehr auseinandergehalten wurden, zeigt das hohe Maß an partizipatorischen Wirkungspotenzialen. So sind zahlreiche Vorfälle dokumentiert, wie beispielsweise das Verschicken von Geschenken zur Geburt oder sogar Geldgeschenken zu Hochzeiten. Oder dass sich Rezipient_innen meldeten, um vor Gericht auszusagen, wenn eine Figur fälschlicherweise eines Mordes verdächtigt wurde (vgl. Thurber 62f.).

Soaps führen zunächst zu einem rezeptiven Transnationalismus, dem ein ästhetischer Transnationalismus folgt.

Viele britische und australische Soap Operas sind von den amerikanischen TV-Sendungen beeinflusst. Aber auch in Ägypten wurden zunächst viele US-Soaps gesendet, bis *Hilmiyya Nights* als eigenständige ägyptische Produktion entstand und zur Ramadan-Zeit zu einem nationalen Kulturereignis wurde (vgl. Abu-Lughod 193). Ein weiteres Beispiel sind Brasilien und die Telenovelas seit den 1990er Jahren. Diese haben einen Fernsehen-Erfolgsboom ausgelöst, der auf fast ganz Südamerika als Telenovela-Kontinent übertragbar ist. Es werden mehr brasilianische Serien weltweit exportiert als US-Soaps (vgl. Allen 111). Nach und nach rücken so auch immer mehr durch Differenzkriterien markierte Menschen und ihre Lebenserfahrungen in den Fokus. So gilt seit den 1990ern: »Blacks are part of the Soaps« (Feuer 96). Auch homosexuelle Figuren nehmen seitdem ihren Platz im Beziehungsgeflecht ein. Soapland dehnt sich aus.

Expansive mediale und daran anschließend transnationale Wanderungen haben das Genre weltweit etabliert. Auch wenn die Ursprünge und größte Breitenwirkung aus den USA stammen, sind Seifenopern heute populäre serielle Narrationen, deren Erzählmuster auch in viele andere serielle Erzählformen Eingang gefunden haben (vgl. Fröhlich 378). Daneben existieren Rückkehrbewegungen in die Medientechnik Radio, die die Fernseherfahrung mit sich tragen, und transmediale Erweiterungen in alltäglich genutzte Kommunikationsmedien wie *Facebook*, *YouTube*, *Instagram* und *Twitter* eröffnen neue Erzählverfahren im Sinne einer erweiterten Partizipation durch die Rezipient_innen. Soap Operas sind Teil der Populärkultur und Träger viellogischer weltanschaulicher Botschaften.

Rezipient_innen wird angeboten, diese Radio Soap Operas als friktionalisierbar und damit als reproduzierbaren oder veränderbaren Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten auf die eigenen Lebensformen und -normen bezogen zu hören. Damit sind Soap Operas ein moralisierendes Genre und »above all a powerful force« (Hobson 5).

3.3 Powerful stories, powerful media experiences, powerful roles: Edutainment

Power durchzieht Radio Soap Operas im Rahmen von Edutainmentkonzepten auf allen Ebenen eines ökonomischen, kreativen, rezeptiven und ästhetischen

Transnationalismus. *Powerful* sind nicht nur die Medienerfahrungen, sondern der gesamte Zusammenhang dieser auditiven Erzählweisen. Das Ziel, Menschen in kulturellen und politischen Gemeinschaften zu bilden, ihnen Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen, führt zu der Frage nach den auditiven Medienkulturen und Aneignungspraktiken in den postkolonialen Kontexten selbst.

Der kenianische Linguist und Kulturtheoretiker Njogu legt beispielsweise dar, dass Radio Soap Operas eine besondere Aufgabe zugesprochen wird:

»Our countries need therapy. It is indeed my sincere hope that soaps we create will address these issues of psychological health. [...] The soaps will have the challenge of indicating ways, of giving birth to new human beings with a vision and mission that seeks to humanize the entire world.« (41)

Die Betonung liegt auf »we create«, denn »Africa does not trust the West« (ebd. 17). So werden viele westliche Kampagnen in Bezug auf Gesundheit und sexuelle Aufklärung von der Bevölkerung abgelehnt. Es kursieren beispielsweise Gerüchte, dass aus westlichen Ländern recycelte Kondome nach Afrika kommen oder in den Kondomen AIDS-Erreger versteckt sind. Deshalb thematisiert Njogu auch die Vorbehalte, die dazu bestehen, ein westliches Genre nach den schwerwiegenden kolonialen und postkolonialen Erfahrungen zu nutzen, um gerade afrikanische Gesellschaften darzustellen und mit Fiktionen beeinflussen und verändern zu wollen:

»It is likely to view the use of forms emanating from the West as a negation of the creative project in Africa. However, this view may be limiting because it assumes that genres are not subjected to cultural interventions once they cross the borders of their origin. Genres are always re-invented and re-crafted. They are never static or insulated.« (ebd. 36)

Die Bewegungsrichtung und Impulse der kulturellen Entwicklungshilfe werden also aufgegriffen und angeeignet, was wesentlich ist. Aus einer westlichen Vorlage wird ein dekolonialer Empowermentprozess. Die Differenzierung zwischen einem neokolonialen Außenblick und der Innenperspektive der lokalen Produzent_innen ist zentral. Letztere verknüpft das Genre Radio Soap Opera mit lokalen Lebenswelten, Erzählverfahren und spezifischem Wissen aus der eigenen Erfahrung heraus. Externe Produktionen können keine lokalen Stimmen ersetzen: »Community is in fact, dialogue, involvement and participation. It requires creating cultural identity, trust, commitment and ownership. It is vital for the empowerment of peoples« (Njogu 5).

Empowerment bezeichnet sowohl den Prozess der Selbstermächtigung als auch die professionelle Unterstützung von Menschen dabei, Macht- und Einflusslosigkeit zu überwinden und Gestaltungsspielräume und Ressourcen wahrnehmen und nutzen zu können (vgl. Adams, Robert). Ein ökonomischer Transnationalismus kann so als professionelle Unterstützung fungieren, wenn finanzielle Bereitstellungen aus dem Westen kreative und ästhetische Gestaltungsspielräume nicht erneut ideologisch vereinnahmen: »There is need to use available resources to produce local programmes« (Njogu 74). Wichtig ist die Möglichkeit, nachhaltige, gesellschaftliche Botschaften zu vermitteln:

»bringing the strongest social messages of all – the message of pride and a sense of belonging. [...] Images of ourselves with an ability to talk, laugh, to dream, a vision of a future that we can create.« (ebd. 71)

Als wichtiger Schritt in dieser Aneignungsbewegung und beim Aufbau einer lokalen auditiven Medienkultur wird die Gründung der *African Radio Drama Association* gesehen, deren Motto lautet: »We Change Africa With Our Voices«.

»African Radio Drama Association is a non-profit, non-governmental organization, based in Lagos Nigeria with headquarters in Harare, Zimbabwe. ARDA was conceived during a symposium of African radio experts in November 1994, in Harare, Zimbabwe.« (ardaradio.org/who-we-are/)

Dieses Symposium steht im Zeichen von medienbewussten Umwälzungen, die auf einer internationalen Konferenz in Kairo im selben Jahr zum Thema Bevölkerung und Entwicklung im Artikel 11:23 festgehalten werden: »There is need to make greater use of entertainment media, including radio and television soap operas and drama, folk theatre and other traditional media to encourage public discussions of important but sometimes sensitive topics.« (Njogu 11) ARDA wurde ins Leben gerufen, um Themen und Diskurse in Form von Radio Soap Operas aufgreifen zu können, die üblicherweise von der Presse zensiert werden.

In Zeiten starker Repressionen wird so subversiv Kritik an der nigerianischen Schein-Demokratie geübt. Als ein Beispiel kann die Serie *Boomerang*, ausgestrahlt vom Auslandssender *Voice of America*, genannt werden. *Boomerang* thematisiert die Welt der Politik und untersucht Korruption und Mordanschläge als Herausforderungen an Parteien und die Integrität ihrer Mitglieder. In diesem Zusammenhang ist vor allem das Raumkonzept als Erzählstrategie eines ästhetischen Transnationalismus relevant. Aufgrund der

politischen Dimension werden Städte, Regionen und auch Nationalstaaten fiktionalisiert. So spielt *Boomerang* in der Stadt Lobo, in der Region Roa und im afrikanischen Staat Gira, während gleichzeitig von den USA als ein Ort des Exils unmaskiert erzählt wird. Bei google maps sind die afrikanisierten Schauplätze nicht zu finden, der ganze fiktive Staat ist aber eine Metapher für Nigeria. Um solche politischen Themen behandeln zu können, wird im Rahmen der eingeschränkten Meinungsfreiheit also auf unterschiedlichen Abstraktionsebenen gearbeitet. Edutainment ist in diesem Sinne ein Prinzip und eine Überlebensstrategie für Wissen, das sich nur über das fiktionale Erzählen formieren und verbreiten kann. Njogu stellt sich in der Konsequenz die Frage, ob es jemals Zeiten in Subsahara-Afrika gab, in denen Erzählungen nicht »issue-based« und damit »useless« waren (11). Denn Erzählen diene und dient in jeder Phase der Repression dem Überleben und Weitergeben von Wissen. Es sind »powerful stories« (ebd.).

Zwei westliche Akteure, die aktuell die »powerful force« Radio Soap Opera in postkolonialen Zusammenhängen unterstützen, sind die *BBC Media Action* als Wohltätigkeitsorganisation einer staatlichen Rundfunkanstalt und das *Population Media Center*, eine NGO mit Sitz in den USA. Beide werden von lokalen Produzent_innen aufgrund ihrer Finanzkraft und Arbeitsethik, die Empowerment ermöglicht, akzeptiert.

Die Startseite der *BBC Media Action* fasst das Selbstverständnis der Organisation und ihre Einschätzung der Medienmacht deutlich zusammen:

»Transforming lives through media

BBC Media Action is the BBC's international development charity. We believe in the power of media and communication to help reduce poverty and support people in understanding their rights. Our aim is to inform, connect and empower people around the world.« (www.bbc.co.uk/mediaaction)

Innerhalb dieses übergeordneten Rahmens spielen Hörspiele als Teil einer auditiven Medienkultur zur Erreichung der genannten Ziele durch Edutainment eine entscheidende Rolle. So zeigt sich, dass *BBC Media Action* als Produktionspartner für Radio Soap Operas auf den Seiten des *Communication Initiative Network* nach der *United States Agency for International Development* (USAID) und vor *Unicef* an zweiter Stelle als finanzstarker Partner aufgeführt wird (vgl. www.comminet.com/global/search/). Zur Veranschaulichung kann die 2015 umfangreich recherchierte Studie »Can radio drama improve child health and nutrition in Somalia« angeführt werden (Lister und Whitehead).

Somalia steht auf Platz vier der höchsten Sterblichkeitsrate für unter Fünfjährige. Um diese Problematik anzugehen, wurde vom Gesundheitsministerium die Unterstützung der *BBC Media Action* und *Unicef* für ein Medienprogramm angefragt, dessen Schwerpunkt eine 75 Episoden umfassende Radio Soap Opera war. Anschließend wurden Hörer_innen befragt und die Ergebnisse ausgewertet. Die Studie zieht ähnliche Schlüsse wie Frommlet in den 1980er und 1990er Jahren:

»Drama has been shown to have a particularly powerful role in encouraging audiences to absorb new and relevant information. Tragic stories illustrating the potentially fatal results of not adhering to recommended health practices were most recalled by listeners and most associated with improved health practices. The tragic storylines led to an emotional response among the audience, and this has been linked with shifts in knowledge, attitudes and behaviour in the survey.« (Lister und Whitehead 11)

Der Unterschied besteht in der Bewegungsrichtung und Haltung der westlichen Akteure. Die Ansätze der DWA in den 1980er Jahren waren von eigenen inhaltlichen und weltanschaulichen Vorgaben bestimmt, während die neueren Strukturen sich auf Empowerment als Grundpfeiler stützen. Und trotzdem bleibt kritisch zu fragen, ob nicht gerade die signifikante Tatsache, dass in post- und dekolonialen Kontexten überwiegend westliche finanzierte Edutainment-Hörspiele produziert werden, allein schon zeigt, dass ein neokoloniales Machtgefälle weiterhin systematisch und unabdinglich wirkt. Freie Unterhaltungsformate wie sie der globale Norden en masse hervorbringen kann, stehen hier nicht zur Debatte.

Medienbezogene Studien prägen die Einschätzung und Vorgehensweise westlicher Akteure in den jeweiligen Gesellschaften⁶. William N. Ryerson, Präsident des *Population Media Center*, antwortet mir auf meine Nachfrage nach der Umsetzung von Edutainmentprojekten als Radio Soap Opera oder als TV Drama, dass die Wahl vom länderbezogenen Medienkonsum abhängt.

6 Auf die Rolle des Rundfunks in postkolonialen Zusammenhängen wird in der neueren Forschung eher am Rande eingegangen. Gerade weil zu konstatieren ist, dass Radio in der »gängigen Mediennutzung der Mitteleuropäer [...] eine allenfalls untergeordnete Rolle spiel[t]«, gilt es den entstandenen »blinden Fleck« aufzuarbeiten (Kannengießer und Settekorn 9). Ein Sammelband, der diese Prämisse konsequent aufgreift und umsetzt, stellt *Transnationalizing Radio Research*, herausgegeben von Golo Föllmer und Alexander Badenoch dar.

Auf dem afrikanischen Kontinent sei Radio noch die dominante Medientechnik, während sich TV- und Internetshows in Südamerika und Asien steigender Rezipient_innenzahlen erfreuten.

So produziert das *Population Media Center*, kurz *PMC*, auch keine Radio Soap Operas für Südamerika, sondern nur für den afrikanischen, ozeanischen und karibischen Raum, das Gros für afrikanische Länder. *PMC* unterscheidet sich von den bisher vorgestellten Akteuren der *DWA* und *BBC Media Action* dahingehend, dass es sich nicht um eine staatliche Rundfunkanstalt handelt, sondern um eine Nichtregierungsorganisation, die sich über Spenden und Zuschüsse finanziert. *PMC* wird neben vielen kleineren Stiftungen und privaten Spender_innen vor allem von Organisationen der Vereinten Nationen unterstützt (*United Nations*, *United Nations Population Fund*, *UNICEF*, *United Nations Development Programme*, *UN Women*, *World Health Organization*, *UNAIDS*, *World Food Programme*).

»PMC is a nonprofit, international nongovernmental organization, which strives to improve the health and well-being of people around the world addressing a variety of issues. Founded in 1998, PMC has over 15 years of field experience in behavior change communications with projects around the world.« (www.populationmedia.org/about-us/)

In Form eines kreativen und ästhetischen Transnationalismus greift *PMC* Erfahrungen im Bereich Edutainment auf und vor allem auf die Methode von Miguel Sabido zurück, der als einer der Pioniere des Edutainment-Konzepts im postkolonialen Raum angesehen wird und sozial engagierte Telenovelas im Mexico der 1970er Jahre produzierte.

Im Vordergrund steht das Schaffen einer möglichen Welt, die die reale Welt fiktionalisiert und anbietet, Wissen als Denk-, Orientierungs- und Verhaltensmuster aus diesem Transfer abzuleiten. Der Prozess der Fiktionalisierung dockt lokal an. Unterschiede der Regionen werden beachtet und Sprache, Werte, Politik, Mediensituation und die Herausforderungen, die angegangen werden sollen, recherchiert. Die beständige Veränderung oder Veränderungsmöglichkeit einzelner Parameter steht vor jeder Produktion neu im Vordergrund. Damit geht die Prämisse einher:

»Good stories have to be local. Whether it's appropriate slang or reference to a popular cultural icon, stories need to be relatable. PMC hires all local writers, actors, and production staff to create programs that are culturally sensitive.« (Ebd.)

PMC als Medieninstitution achtet vor allem auf die technische Qualität der Sendungen und die Wirkungen der Wissensvermittlung sind messbar. So werden die Medienerfahrungen von sozialwissenschaftlichen Studien begleitet, die unter das Schlagwort des sogenannten Monitoring fallen.

»PMC then conducts continuous monitoring and evaluation relating to perception of the drama and impact of the drama throughout broadcast. At the end of broadcast, PMC determines response to the program with an endline assessment, which includes quantitative and qualitative analysis.« (Ebd.)

Medientexte im Rahmen von Edutainmentkonzepten als literaturwissenschaftliche Gegenstände zu etablieren, bedeutet also zum einen, dass bereits auf der Ebene der Produktion ein strategisches und von Machtstrukturen durchzogenes Konzept mitzudenken ist, das nach bestimmten Kategorien Erzählungen erschafft, und zum anderen, dass auch zur Rezeption sozialwissenschaftliche und partizipative Feedback-Studien entstehen, die Teil dieser Erzählkontexte sind. Diese Zusammenhänge unterscheiden Edutainmentprojekte deutlich von anderen literaturwissenschaftlichen Gegenständen. Es ist darüber hinaus anzumerken, dass für sozial- und kulturwissenschaftliche Analysen der Wirkmächtigkeit und der Nachhaltigkeit des Wissens, die Medientexte selbst von den Wissenschaftler_innen nicht rezipiert oder gekannt werden müssen. Damit können sie trotz der eventuellen Unkenntnis der repräsentierten Sprachen und der Flüchtigkeit der im Rundfunk gesendeten Medientexte sozialwissenschaftliche Fragestellungen verfolgen.

Die narrative Analyse setzt die Untersuchung von Radio Soap Operas in eine bisher nicht gegangene Richtung fort. So werden hiermit zum einen Medientexte in ein deutschsprachiges Forschungsumfeld eingebracht, dem sie sich traditionell durch Sprachlichkeit, Flüchtigkeit und Räumlichkeit entziehen. Zum anderen wird gerade durch den Fokus auf die narrativen Verfahren den vorangestellten konzeptuellen Ansätzen ein komplementäres Analyseinstrumentarium zur Seite gestellt. Der narratologische Blick nicht auf die realpolitischen Wirkungen, sondern auf die Medientexte selbst fördert eine andere Perspektive auf die Konstruktion der Rezeptionsangebote und Wirkungspotenziale zu Tage, auch oder gerade unabhängig von der ursprünglichen Produktionsintention. So werden im Folgenden zwei Beispiele aus ganz unterschiedlichen postkolonialen Kontexten in Bezug auf ihre viellogischen Themen und Diskursbeiträge, aber auch ihre narrativen, seriellen Erzählverfahren und Ausdrucksformen als Gesamtpaket eines Lebensweltenwissens analysiert.

3.4 Dem Leben lauschen: *Vivra Verra* und *Echoes of Change*

Die Radio Soap Operas *Vivra Verra* und *Echoes of Change* sind finanziert und produziert durch das PMC in Kooperation mit lokalen Radiosendern.

Vivra Verra wurde von September 2014 bis März 2016 zweimal wöchentlich, immer dienstags und donnerstags zur besten Sendezeit um 20.00 Uhr, von *Radio Okapi* in der Demokratischen Republik Kongo ausgestrahlt – »mit Einschaltquoten, von denen deutsche Sender nur träumen können« (Böhm). Die Namensgebung ist inspiriert von einem Paarhufer aus der Familie der Giraffen, als *Okapia Johnstoni* bezeichnet, der nur in den Regenwäldern des Kongos lebt und von den Kolonialmächten zunächst für ein Fabelwesen gehalten wurde. Mit dieser Symbolkraft ging die Crew von lokalen Journalist_innen und Techniker_innen 2002 aus einer Baracke in Kinshasa auf Sendung. Im Laufe der Jahre erarbeitet sich der Sender das Vertrauen der Bevölkerung, was auch an den gemeisterten Herausforderungen liegt:

»Wer die Redaktion besuchen will, muss Schranke, Stacheldrahtsperrern und ein Panzerfahrzeug der Blauhelme passieren. *Radio Okapi* produziert und sendet unter dem Schutz der Vereinten Nationen. Die kongolesische Polizei hat keinen Zutritt, was das Leben der Redaktion sehr erleichtert. Der private Fernsehsender *Tropicana* hatte kürzlich wieder Besuch von der Polizei; Zeitungskollegen verschwinden schnell im Gefängnis, wenn sie Korruptions-skandale recherchieren, was im Kongo meist ein Verfahren wegen ›Verleumdung‹ nach sich zieht. ›Die Presse traut sich hier einiges‹, sagt Leonard Mulamba, stellvertretender Chefredakteur bei *Radio Okapi*. Früher hat er bei *Le Potentiel* gearbeitet, einer der seriöseren Zeitungen in Kinshasa. Doch Printmedien fristen ein trauriges Dasein im Kongo, wo ein Drittel der Männer und fast die Hälfte aller Frauen nicht lesen können. [...] Wahre Medienmacht entfaltet im Kongo nur das Radio.« (Ebd.)

Unter dem Schutzmantel der UN wurde so auch die Produktion von *Vivra Verra* durchführbar. Die landesweite Sendekapazität bedingt die Amtssprache Französisch, die es auch ermöglicht, ein breites Publikum zu erreichen. »1,198,026 Congolese heard of *Vivra Verra* and 358,564 Congolese regularly listened to *Vivra Verra*« (populationmedia.org/projects/vivra-verra). Das »Creative Team« setzt sich aus dem Produzenten Mitendo Mwadi Yinda Valentin, den Studientechniker_innen Kabuika Tshibas John, Mayamba Patrick, Mbuya Ntembo Grace und Luzitu Uyonduka Déogratias und den Texter_innen Masamba Lusilawo Luc, Mutombo Mwamba Chirac, Lukoji Lufulabo Jules und Tembo

Amisi Santa zusammen. »Parmi les comédiens qui jouent dans ce feuilleton, on compte des personnes qui n'ont jamais fait du théâtre ainsi que des professionnels« (radiookapi.net). Edutainment-Schwerpunkte, die in *Vivra Verra* angesprochen werden, beziehen sich auf die Rechte von Mädchen und Frauen, die Zusammenhänge von Gesundheit und Bildung, vor allem auch was Schwangerschaft und Kindeswohl angeht, sowie die Auseinandersetzung mit Alkoholmissbrauch und häuslicher Gewalt.

Diese Aspekte sind in vier zentrale Erzählstränge verpackt, die in zwei fiktiven kongolesischen Städten, Egogo-Ville und Kizambeti, angesiedelt sind. Ein in sich geschlossenes Beziehungsgeflecht, das sich über Freundschaft oder Verwandtschaft der Figuren ergibt, verschränkt die einzelnen Handlungsgefüge konsequent miteinander. In der Geschichte um Goliath, dessen Frau Vindi, seine Schwester Kitoko und den Sohn Kunka geht es um die Gewalttätigkeit des Vaters Goliath, die seinen Sohn Kunka aus dem Haus und auf die Straße treibt, und im Anschluss daran um Kunkas soziale Rehabilitierung in einem Ausbildungszentrum für Straßenkinder. Eine weitere Erzählung dreht sich um das 14-jährige Mädchen Sinke, das sich auf den älteren Taxifahrer Mbata einlässt, der sie verführt und schwanger zurücklässt. Sie wird ihm schließlich illegal zur Frau gegeben, kann sich aber mit Hilfe ihres Lehrers Mandenge und ihrer Mutter Bulubulu aus dieser Situation befreien. Ihre Erfahrungen nutzt sie später als Sozialarbeiterin in einer Jugendorganisation. Einen weiteren Handlungsbogen spannen Ngala und Faro, deren kränkliches Baby sie immer wieder neu vor die Entscheidung stellt, ob sie die von der Familie bevorzugten traditionellen Behandlungsmethoden anwenden wollen oder der krankenhäuslichen Schulmedizin vertrauen. Außerdem wird von Koni und Mato erzählt, deren Familienplanung im Zentrum der Geschehnisse steht: Koni stirbt beinahe, als sie im Alter von 46 Jahren ohne medizinische Versorgung ihr sechstes Kind bekommt, und zieht daraus die Konsequenz, sich für Frauenrechte und sexuelle Aufklärung einzusetzen.

Vivra Verra baut auf eine kontinuierliche Erzählstruktur. Alle 156 Folgen der Radio Soap sind 15 Minuten lang und in drei Erzähleinheiten gegliedert, die durch syntaktisch fungierende Musik voneinander getrennt sind. Jede Erzähleinheit bespielt einen Ort, eine Zeit und einen Handlungsstrang. Diese folgen in parallelen Verläufen ähnlichen dramaturgischen Dynamiken. Modi der Repetition und Zirkularität bestimmen das Handlungsgefüge und dehnen die Figurenentwicklung aus. Dialoge formen die Basis der Erzählungen, die auf ein abgeschlossenes Ende hinauslaufen. Um die Soap *Vivra Verra* herum entstehen neben den narrativen Teilen partizipative und grenzüberschreiten-

de Strukturen, die friktionale Rezeptionsangebote fördern. So treten Figuren im Anschluss an die Sendung aus der Diegese und kommentieren Verhaltensweisen oder rufen zu gemeinsamen Diskussionen mit Hörer_innen auf.

Echoes of Change zeigt ähnliche Erzählverfahren, spezifiziert und verankert im postkolonialen Raum Papua-Neuguineas. Das lokale Team setzt sich zusammen aus Creative Producer Nadya Parascos sowie dem Technical Co-Producer Ben Takap und seinen Assistenten Moris Dennis Same und Steven Doe. Geschrieben wurden die Episoden von einer dreizehnköpfigen Autor_innengruppe bestehend aus Moses Miapa, Mercedes Dick, Toby Jinga, Emmanuel Amala, Roslyn Kera, Elizabeth Kila, Winniefred Kote, Sara Mumugau, Eddie Solien, Clarinda Ogai, Lillian Bago, Norahlynn Charles und Maximilian Wabi. Da Papua-Neuguinea mit über 700 indigenen Sprachen eines der sprachvielfältigsten Länder der Welt ist, senden die meisten Radiostationen auf einer der drei offiziellen Landessprachen: Englisch, Tok Pisin oder Hiri Motu. *Echoes of Change* ist auf Englisch produziert und lief von Februar 2011 bis Mai 2013 zweimal wöchentlich auf FM 100. Zur gleichen Zeit und im gleichen Rhythmus wurde auch eine zweite Radio Soap *Nau Em Taim* (»Now Is the Time«) mit ähnlichen Zielen und Handlungsbögen auf Tok Pisin gesendet. FM 100 ist privat, kommerziell und einer der beliebtesten und weitreichendsten Sender Papua-Neuguineas. Im BBC Medienprofil wird er neben der staatlichen *National Broadcasting Corporation*, und dem privaten und ebenfalls kommerziellen Sender *Nau FM* als eine der drei wichtigsten Rundfunkstationen genannt (vgl. bbc.com/news/world-asia-15592924).

Im Gegensatz zur Demokratischen Republik Kongo ist Meinungsfreiheit in der Medienwelt und damit auch im Radio in Papua-Neuguinea weitestgehend gegeben. Laut der Organisation *Reporter ohne Grenzen* sind die Medien »diverse and dynamic and enjoy a relatively free environment« (ebd.). In dieser Medienwelt nimmt das Radio eine zentrale Stelle ein:

»Radio is important in Papua New Guinea, which has scattered, isolated settlements and low levels of literacy. The government operates a national network and provincial stations. Television coverage is limited mainly to Port Moresby and the provincial capitals. Two daily newspapers are foreign-owned. The private press, including weeklies and monthlies, reports on corruption and other sensitive matter.« (Ebd.)

Zu den »other sensitive matter« können die Themen und Diskurse gezählt werden, die in die Programmschwerpunkte von Edutainment fallen. Dazu zählen in *Echoes of Change* geschlechterbezogene Gewalt, Herausforderungen

durch HIV und AIDS und der Einfluss von Alkohol und Drogen auf die Lebensqualität. Darüber hinaus werden ganz spezifische lokale Brennpunkte wie der Umweltschutz und die Artengefährdung durch den Bau von Minen angesprochen. *Echoes of Change* stellt diese Aspekte in drei Handlungssträngen dar.

Eine Erzählung stellt den künftigen Chief Amah in den Vordergrund, den der Bau einer Mine vor persönliche und berufliche Herausforderungen stellt. Aufgrund seiner Affäre mit Flora, der regionalen Verwaltungsvorgesetzten der Mine, verlässt ihn seine Frau Betty mit den drei Kindern. Er nimmt darüber hinaus nicht wahr, dass Flora ihn und seine Landsleute mit seinem Kontrahenten Gago hintergeht und ausbeutet. Die Mine verschmutzt zudem die Gewässer der Region, sodass viele Menschen erkranken und sogar sterben. Als sein eigener Sohn mit einem Gehirntumor ins Krankenhaus eingeliefert wird, verlässt Amah Flora und strebt ein Verfahren gegen die Minenbetreiber an. Er kann Betty zurückgewinnen und die beiden sehen der Zukunft positiv entgegen.

Auch Ben, Hauptfigur eines weiteren Erzählstrangs, sieht nach vielen Irrungen seine Zukunft unter einem positiven Stern. Ben zieht zu Beginn der Erzählung vom Land in die Stadt, um dort die Schule abschließen zu können. Er wird von der Familie seines Onkels Baya aufgenommen, der im lokalen Drogengeschäft agiert und Ben immer wieder in kriminelle Machenschaften verstrickt. Für Baya arbeitet auch Daffen, eine jugendliche *femme fatale*, die auf Bens Schule geht, aber ihr Leben Sex, Drogen und Macht widmet. Trotz vieler emotionaler Widerstände geht Ben eine Beziehung mit Daffen ein, die von Streit, Eifersucht und ekstatischen Rauschen bestimmt ist. Als Gegenpol fungiert Kiri, eine weitere Mitschülerin, die ihn immer als ein Opfer der Umstände sieht und ermuntert, seinem Leben eine andere Richtung zu geben und aufzuhören, Drogen zu nehmen. Ben studiert schließlich Medizin und entzieht sich Bayas Einfluss. Zur gleichen Zeit begleitet er auf eine nun mehr distanzierte Weise Daffens langsamen AIDS-Tod.

Auch Logi, Ehemann von Nini und brutaler Protagonist des letzten Erzählstrangs, stirbt an AIDS. Nini und Logi sind seit zehn Jahren verheiratet und haben fünf gemeinsame Kinder. Die Kinder können aber nicht ausreichend ernährt, gesundheitlich versorgt oder zur Schule geschickt werden, da die Familie mittellos ist. Logi gibt alles Geld, das er aus kriminellen Tätigkeiten zieht, im Club von Ninis Bruder Mao aus. Logi ist aufgrund seiner finanziellen Situation und seines beständigen Drogenkonsums permanent gereizt. Er kommt nur nach Hause, um Nini zu schlagen oder sich ihr aufzudrängen.

Nini erträgt die Situation immer weniger und nur mit Hilfe ihrer alten Freundin Rosy und der Nachbarinnen Kiana und Susi. Als Nini aufgrund von Logis Schlägen eine Fehlgeburt erleidet, beginnt sie gegen Logi aufzubegehren. Sie baut eine Bäckerei auf, die es ihr ermöglicht, ihre Kinder zur Schule zu schicken und nach Logis Tod unabhängig in einem eigenen Zuhause zu leben.

Diese drei Erzählstränge sind in jeder der 208 Folgen mit einer Dauer von rund 20 Minuten deutlich voneinander getrennt, da sich weder chronotopische Überschneidungen noch Verbindungen über das Beziehungsgeflecht ergeben. Die Trennung der erzählten Welten wird über die Konzeption der Folgenstruktur markiert. So beginnt jede Erzähleinheit durch ein eigenes, charakteristisches musikalisches Leitmotiv. Zwischen den einzelnen Erzählsträngen wird außerdem jeweils eine Werbeeinheit, unter anderem auf Tok Pisin, geschaltet. Durch diesen Sprachwechsel wird der Abstand zwischen den Erzählungen verstärkt. Die Trennung der Welten repräsentiert die unterschiedlichen geografischen und kulturellen Verortungen der Erzählungen im Inselstaat Papua-Neuguinea. Ein extradiegetischer Erzähler benennt fiktive Orte als Schauplätze, die vor allem landschaftlich definiert sind. So spielt Amahs Geschichte im bergigen Inneren des Landes, Ninis Erzählung wird in einem kleinen Küstenort verankert und Bens Lebenswelt thematisiert die Großstadt.

Neben den differenzierenden Markern sind aber auch verbindende Elemente vorhanden. So werden erzähldramaturgisch ähnliche Spannungsbögen kreiert und in den verschiedenen Welten analoge Erfahrungen gemacht, was auf Ebene der Weltbilder Erzähleinheiten schafft. Auch der Modus eines ausgedehnten und repetitiven Erzählens, der auf einem für die Figuren unaufgeregten, alltagsnahen Erzähleinstieg basiert, sich dynamisiert und mit einem Cliffhanger endet, verbindet die verschiedenen Erzählstränge. Es zeigt sich so ein Verhältnis von kleineren Inselerzählungen, die gemeinsam einer übergeordneten Struktur folgen, durch die sie gesellschaftlich relevante Themen und Diskurse spiegeln und verstärken. Friktionale Erzählangebote werden über extradiegetische Kommentare geschaffen, die im Laufe der Serie eingearbeitet werden. Dazu zählen unter anderem eine Informationshotline zu HIV und AIDS und eine Hilfshotline für Opfer häuslicher Gewalt. Auch hierbei handelt es sich um erzählerische Grenzüberschreitungen, die zur Reflexion von Wissen, Zusammenleben und Gesellschaftsmodellen beitragen.

Diese hier bereits angedeuteten Erzählverfahren werden im Folgenden einer tiefergehenden Analyse unterzogen⁷.

3.4.1 »Peeking through the window«: Chronotopoi der Nähe

Raum und Zeit einer Erzählung sind nicht zufällig, sondern symbolisch. Literarischen Genres werden häufig spezifische Chronotopoi zugeschrieben wie beispielsweise die »Verkehrte Welt« dem barocken Schelmenroman. Oder es lässt sich konstatieren, dass Abenteuerromane den Raum dehnen und rafften können, während sich biografische Romane vorwiegend an Gegebenheiten in der realen Welt halten (vgl. Bachtin »Chronotopos«). Radio Soap Operas im Edutainment-Kontext entwickeln einen Chronotopos der Nähe. Das bedeutet, dass Raum und Zeit eng und auf eine persönliche, nahezu häusliche Weise an die reale Zeit und den realen Raum der Rezipient_innen gebunden sind, so dass sich Wirkungspotenziale einer möglichen, einer parallel erscheinenden Welt entfalten können. Raum und Zeit haben als Strukturelemente erzählender Medientexte die Möglichkeit, den Kontext der Gesellschaft, aus der sie stammen, zu verarbeiten und zu prägen und damit einen Verweisungszusammenhang zu schaffen. Der Chronotopos im Text verweist also in Folge eines Aneignungsprozesses auf eine »reale Wirklichkeit« (ebd. 180). Aus dieser realen Wirklichkeit, der sogenannten *Realia*⁸, eröffnet sich wiederum der Blick in die Privatheit eines fiktionalen Lebens, der als »peeking through the window« eines Nachbarn beschrieben werden kann (www.populationmedia.org/product/serial-dramas/). Diese Art von Nähe zur Rezeptionsebene kann über zwei gegensätzliche Erzählverfahren geschaffen werden. So operiert *Vivra Verra* mit einem erhöhten Grad an Abstraktion und Fiktivität der erzählten Welt, die das darin gesammelte Wissen zeitlos, aber nicht

7 Hierzu gilt es noch eine wichtige Anmerkung zum Modus des Auditiven mitzugeben. Für beide Radio Soap Operas war es nicht möglich, die schriftlich fixierten Textskizzen zu erhalten. Das Verständnis aller Namen der Beteiligten, der Figuren und Schauplätze kann sich nur auf das Gehör und den Versuch der Verschriftlichung des Gehörten beziehen.

8 Produktive Begegnungen in diesem Kontext haben bereits zwischen literaturwissenschaftlichen Ansätzen und philosophischen Überlegungen zur *Possible World Theory* basierend auf Leibniz' Ansatz »Möglicher Welten« stattgefunden: »[F]ictional worlds are not imitations or representations of the actual world (*realia*) but sovereign realms of *possibilia*; as such, they establish diverse relationships to the actual world, situate themselves at a closer or further distance from reality.« (Doležel 788)

raumlos erscheinen lassen. *Echoes of Change* dagegen verarbeitet explizite Referenzen auf Realia und bindet das Wissen an eine spezifische Zeit und einen spezifischen Raum.

Bedeutungsvoll in Bezug auf die zeitliche Verortung der Hörspielserien wirken technische und popkulturelle Bezugspunkte bzw. Abstraktionsprozesse. Der Einsatz von Technik hat immer den Nebeneffekt, dass ihm ein historisierendes Moment durch den Entwicklungsstand seiner jeweiligen Zeit eingeschrieben ist. Im elektroakustischen Medientext kann mit Verwischungs- oder Ausstellungstaktiken dieser Zeitlichkeit gespielt werden.

Sowohl in *Vivra Verra* als auch in *Echoes of Change* bilden zwei illustrierende Geräusche bzw. Geräuschkulissen Soundmarks, die nach Schafer unter die Rubrik der Laute des Zeigens und Informierens fallen. Dazu gehören Telefone, vor allem Handys und deren Klingeltöne, und Gestaltungselemente von Büroräumen in Form von Tippen und Papierrascheln. Handys, die in *Vivra Verra* dargestellt werden, erklingen in Form von klassischen Ringtones, d.h. eindeutigen Signaltonstrukturen (vgl. u.a. VV Ep. 20 07:16-08:50, Ep. 35 12:17-13:10, Ep. 51 13:46-14:00). In Verbindung mit weiteren technischen Markern fügen sich diese in einen indexikalischen Gesamtzusammenhang ein, der auf die reine Funktionalität von Technik verweist. So wird als Hintergrund für Arbeitsplätze mit Büros, wie beispielsweise eine Anwaltskanzlei, Gerichtsräume oder auch Matos Stelle, ein für die verschiedenen Settings gleich lautender Geräuschteppich verwendet, der die Tätigkeiten in den Räumen verdeutlicht. Diese Soundscape setzt sich zusammen aus Tippen, Papiergeraschel und einem undefinierten Piepen, wobei keine sprachlichen Referenzen auf die Geräuschkulisse vorhanden sind, sondern diese für sich steht (vgl. u.a. VV Ep. 15 00:14-04:10, Ep. 71 10:23-14:30). Das Fehlen der verbalen Bezüge auf mögliche Referenzen wie zum Beispiel Computer, Laptop, Fax, Schreibmaschine oder Ähnliches trägt dazu bei, dass diese Geräuschkulisse den Eindruck von Zeitlosigkeit erweckt. Im Vordergrund steht die Funktion der Ereignisreferenz, während die Zeitreferenz in diesem Chronotopos semantisch offenbleibt. *Vivra Verra* wird so zu einer Folie, auf die diverse Realia mit ihren Wissensstrukturen projiziert werden können. Dies ist ein Konzept, das konsequent über Reduzierungs- und Fiktionalisierungsprozesse fortgesetzt wird.

Der Zeitstrahl einer »natürlichen« Chronologie, markiert durch eine Ahistorisierung von Technik und die Einordnung der Ereignisse anhand existentieller Stationen menschlichen Lebens, geht mit einer Landkarte einher, die die erzählte Welt auf den Raum in und zwischen den beiden fiktiven Städten Egogo-Ville und Kizambeti begrenzt. Fiktionalisierungsprozesse beschränken

sich nicht nur auf die Ortsnamen, sondern beziehen sich auf alle kulturellen und popkulturellen Referenzen, die in diesem Chronotopos aktiviert werden. Fußballspiele werden nur zwischen den Mannschaften von Egogo-Ville und Kizambeti ausgetragen und sind damit an keine Realia gebunden (vgl. VV Ep. 66 09:27-14:45, Ep. 67 04:30-08:28). Wird Fernsehen geschaut oder Musik und Radio gehört beziehungsweise als eine gemeinsame populärkulturelle Bezugswelt darüber gesprochen, ist diese ebenfalls fiktionalisiert und nur in der erzählten Welt von *Vivra Verra* existent. So verfolgen die meisten Figuren eine Radio Soap Opera, die *Vivra Verra* heißt und deren Titelmelodie deckungsgleich mit derjenigen *Vivra Verras* ist, dem beliebtesten Popsong der erzählten Welt⁹. Durch diese vielschichtige Fiktionalisierung der erzählten Welt schafft *Vivra Verra* zeitlose Referenzen, die vor allem das Potenzial einer Projektionsfläche aufzeigen. Die fiktiven populärkulturellen Referenzen fungieren als ein Platzhalter, der den Rezipient_innen anbietet, einen individualisierten Chronotopos der Nähe zu schaffen, indem die Folien mit eigenen Referenzen in Verbindung gebracht werden können. Im Vordergrund stehen die Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten der Figuren, die Dynamiken im Beziehungsgeflecht und die Veranschaulichung der Weltbilder. Die explizite Zeitlosigkeit *Vivra Verras* eröffnet so ganz eigene Potenziale, um Wissen zu speichern und darzustellen.

Echoes of Change folgt einer konträren Strategie und setzt spezifizierte und individualisierte technische und popkulturelle Referenzen ein. Der Chronotopos der Nähe wird nicht über eine Abstraktion als Projektionsfläche erzeugt, sondern über einen direkten Bezug zu den Realia der Rezipient_innen dieser einmalig ausgestrahlten Serie. Als technische Referenzen stehen in *Echoes of Change* ebenfalls Handys und Bürogeräte im Vordergrund¹⁰. Technik wird

9 Vgl. u.a. VV Ep. 2 00:30-04:05, Ep. 4 10:00-14:45, Ep. 7 04:56-09:46, Ep. 13 00:30-04:37, Ep. 19 08:17-14:45, Ep. 24 05:55-10:05, Ep. 26 09:20-14:45, Ep. 33 11:00-14:45, Ep. 97 09:42-14:45, Ep. 104 04:29-08:33, Ep. 129 08:47-14:45, Ep. 143 00:30-05:19.

10 Dabei ist zu konstatieren, dass die Handyklingeltöne die zeitlichen und entwicklungsdynamischen Veränderungen im Leben der Figuren symbolisch reflektieren. So klingt beispielsweise Ninis Handy in den ersten Episoden mit einem der klassischen Ringtones und deren Signaltonstruktur, was in diesem Kontext die anachronistischen Verhältnisse, in denen Nini zu Leben gezwungen ist, betont, denn ihr Ehemann Logi hat zur gleichen Zeit bereits einen individualisierten Beat als Klingelton, der ihn die ganze Serie über begleitet (vgl. EoC Ep. 24 01:06-01:15, 05:54-06:00). Beide Telefone markieren den Status der Figuren im Bereich Class und Gender und wirken so über die indexikalische Funktion eines eingehenden Anrufs hinaus. Nachdem Nini von Lo-

nicht ahistorisiert, sondern ihre Entwicklung und Zeitlichkeit genutzt und in ein spezifisches auf Erkennen bauendes Verhältnis zur Lebenswelt der Rezipient_innen gesetzt. So ist beispielsweise auch verbal von Laptops als Arbeitsgeräten in Büros die Rede und Tippen und Klicken sind damit eindeutig einer Computertastatur zuzuordnen (vgl. EoC Ep. 183 13:42-15:02). Durch das Übergehen von Abstraktions- oder Verfremdungsmomenten wird der Eindruck eines Paralleluniversums explizit und Technik wird überhaupt erst als bedeutungstragend wahrgenommen, wenn sie aus diesem Rahmen fällt. Innerhalb des sich logisch in eine Zeitlichkeit fügenden Kontextes wird dann die Möglichkeit zu neuen Nuancierungen geschaffen. Somit liegt die Bedeutung der Handys in *Echoes of Change* eher auf der Charakterisierung der Personen. Logis Technobeat trägt beispielsweise zu der Wahrnehmung seiner Figur als laut, hektisch und aggressiv bei.

Weitere explizite Referenzen, die bei Klingeltönen beginnen, aber darüber hinaus einen zeitlichen Marker der erzählten Welt darstellen, liefert der Bezug auf popkulturelle Realia. Maos Klingelton ist der Song *Lambada*, ein Charthit der Band *Kamoa* aus dem Jahr 1989 (vgl. EoC Ep. 183 09:38-09:51). *Lambada* ist ein zeitloser Klassiker der Partyclubkultur, in der Mao sich bewegt, und bietet generationsübergreifende Anknüpfungspunkte. *Echoes of Change* spart darüber hinaus nicht mit musikalischen, populärkulturellen Referenzen und setzt Musik als illustrative Soundscape der Discoräume, wie Maos Club oder der Bar *Twilight Zone*, beständig als Untermalung im elektroakustischen Hintergrund ein. Die Stile variieren von Reggae über Techno bis zu Pop/Rockmusik und die Sprachen repräsentieren einen Mix aus Englisch und Tok Pisin. Hin und wieder fungieren Einzelreferenzen als alleinige Bedeutungsträger, da sie in den elektroakustischen Vordergrund rücken und die Erzählzeit füllen.

In diesem Zusammenhang ist zu konstatieren, dass Musik dominiert, die aus westlichen Produktionsräumen stammt und weltweit Erfolge in den Charts erzielt. Zu Beginn der Radio Soap Opera spielt Ben häufiger auf seiner Gitarre und singt unter anderem Bobby Vintons *Mr. Lonely* aus dem Jahr 1962 und in einer weiteren Episode ist es Cyndi Laupers *True Colors*, das 1986 veröffentlicht wurde (vgl. EoC Ep. 15 06:00-06:53, Ep. 22 15:46-16:24). Originalmusik trägt des Weiteren einen großen Teil der Bedeutung, als die Affäre zwischen Flora und Amah beginnt. Die beiden sind in der *Twilight Zone*,

gi getrennt ist und ihre eigene Bäckerei eröffnen kann, klingelt ihr Telefon mit den Soundstrukturen eines aktuellen Smartphones (vgl. EoC Ep. 186 05:55-06:18).

in der sonst eher hintergründig und illustrierend ein Musikmix läuft. Diese spezifische Erzähleinheit jedoch wird mit Musik aus dem Film *Dirty Dancing*, dem Lied *Hungry Eyes* aus dem Jahr 1987, eingeleitet. Dieser Soundmarker ist zunächst als einziges Klangelement zu vernehmen, bevor der Flirt zwischen den beiden Figuren beginnt. Als diese die *Twilight Zone* verlassen – vorgeblich um Geschäftsfragen zu klären –, wird das Lied *Lovers Live Longer* der Bellamy Brothers aus dem Jahr 1980 eingespielt und eröffnet Interpretationsspielraum (vgl. EoC Ep. 64 00:30–7:32).

Popmusik, die nicht Teil der erzählten Welt ist, sondern als extradiegetische Auslegung eine zusätzliche Bedeutungsebene schafft, wird im gesamten Erzählzusammenhang der Serie eher selten eingesetzt und bekommt somit in diesen Einzelmomenten eine besondere Stellung. Dies ist der Fall, als die bereits erkrankte Daffen im Crystal Hotel auf Ben wartet. *Bed of Roses* von Bon Jovi aus dem Jahr 1992 wirkt wie ein Kommentar auf diese Szene. Die Figur Daffen, die ihre Gefühlswelten nicht offenlegt, wird über die Referenz verletztlich gezeigt (vgl. EoC Ep. 145 06:53–12:33). Neben den figurenbezogenen und handlungstragenden Anteilen konstruieren diese Referenzen eine Raumzeitlichkeit, die verschiedene Bedeutungsebenen eröffnet. Zum einen sind die auftretenden popmusikalischen Referenzen aufgrund ihres Erfolges weltweit über Generationen hinweg immer wieder aufgenommen, gecovered oder weiterentwickelt worden und tragen somit in ihrem Klassikerstatus transgenerationalles Lebenswissen durch wieder abrufbare Erkenntnisse in sich. Zum anderen bedienen sie vorwiegend westliche Erzählstrategien und Bedeutungskontexte im Genre Hollywoods und schreiben so neokoloniale Einflussfaktoren fort.

Spezifisch lokale Bezüge, die *Echoes of Change* im Chronotopos der Nähe ausdifferenziert, finden sich weniger in diesen allgemeinen popkulturellen Referenzen als in der Verarbeitung konkreter politischer Entscheidungen. Das Kauen von Betelnüssen stellte über viele Jahre ein ausgeprägtes Alltagsritual in Papua-Neuguinea dar. Betelnüsse haben eine aufputschende und hungerunterdrückende Wirkung, färben aber durch ihren Verzehr Zähne, Zunge und Lippen. Auch die nicht essbaren Reste, die zumeist auf der Straße zurückbleiben, hinterlassen orangefarbene Spuren. Die Regierung Papua-Neuguineas erließ ein Verbot dieser zudem gesundheitsgefährdenden Nüsse, die krebserregende Stoffe enthalten. In Port Moresby, der Hauptstadt Papua-Neuguineas, greift dieses seit dem Jahreswechsel 2012/2013. Dieses Verbot schafft eine direkte Verbindung zwischen den Realia und der fiktiven Welt von *Echoes of Change*, indem es sich in den Chronotopos der Nähe

einschreibt. Das Verbot als eine Gesamtheit von begründeten Kenntnissen, die innerhalb kultureller Systeme durch Beobachtung und Mitteilung, also durch Erfahrungen und Lernprozesse erworben sowie weitergegeben werden und einen reproduzierbaren Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten bereitstellen, verbindet Fiktion und Realität in einer gemeinsamen Wissensstruktur.

So wurden in der ersten Hälfte der Serie von den Figuren regelmäßig Betelnüsse gekauft, geteilt, gekaut und man traf sich an Betelnusskiosken. Nach einem langen Clubabend gehörte es beispielsweise zur ritualisierten Handlung von Mao und Logi, eine Betelnuss zu sich zu nehmen und einen Joint zu rauchen¹¹. Auch Nebenfiguren wie Polizisten oder Wachpersonal treten in ihrer Pause vor die Tür und konsumieren eine Betelnuss (vgl. *EoC* Ep. 34 15:07-18:59, Ep. 96 00:30-05:42). Zu Beginn der Treffen der Landbesitzer oder der Treffen in der Kleingruppe zwischen Flora, ihren Kollegen Chris und Wilson und Amah werden regelmäßig Betelnüsse gekaut¹². In Episode 139 wird die Betelnuss zuletzt erwähnt und verschwindet anschließend aus allen Erzählsträngen. Die Betelnuss, der zuvor viel Erzählzeit gewidmet wurde und die darüber so eine zentrale Stellung als kulturelle Handlung bekommen hatte, ist aufgrund des Einflusses der realen Zeitlichkeit aus der Serie verschwunden. Der Umbruch der Haltung zur Betelnuss kündigt sich so auch kurz vor ihrem Verschwinden an. Kiri und Ben kommen mit einem Betelnussverkäufer ins Gespräch, der erzählt, wie sich mit dem Verbot plötzlich seine Lebenssituation erschwert hat. Fast alle Betelnussverkäufer sind Landflüchter und ohne Familie in der Stadt. Auf dem Land können sie kein Geld verdienen, weil durch die Unwetter gefährliche Berg- und Bodensituationen entstehen und nichts mehr angebaut werden kann. Das Gespräch wird in der Mitte abgebrochen, weil Ben einen Polizisten sieht und der Betelnussverkäufer flieht (vgl. *EoC* Ep. 127 00:30-07:07). So ist die Betelnuss nicht nur aus der Erzählzeit verschwunden, sondern auch Erzählräume wurden aus der fiktiven Welt verbannt. Der Betelnussmarkt, auf dem Ben viel seiner Zeit verbrachte, und die Betelnusskioske, an denen sich Amah mit Flora oder auch Gago trafen, verschwinden ersatzlos.

11 Vgl. *EoC* Ep. 65 00:30-05:54, Ep. 114 13:44-18:34, Ep. 124 11:48-16:31, Ep. 136 00:30-05:26.

12 Vgl. *EoC* Ep. 37 00:30-07:10, Ep. 47 00:30-07:10, Ep. 48 10:04-17:45, Ep. 52 00:30-06:52, Ep. 53 09:50-14:12, Ep. 58 00:30-05:45, Ep. 59 08:27-12:50, Ep. 66 13:09-18:44, Ep. 71 07:55-12:35, Ep. 76 00:30-05:17, Ep. 80 07:01-12:56, Ep. 109 06:30-12:31, Ep. 110 13:38-17:22, Ep. 139 13:12-16:54.

Die räumliche Dimension des Chronotopos der Nähe oszilliert insgesamt in einem produktiven Spannungsfeld zwischen Referenzialität und Abstraktion. Sowohl *Vivra Verra* als auch *Echoes of Change* verorten sich innerhalb real existierender nationalstaatlicher Grenzen, die explizit benannt werden – *Vivra Verra* spielt in der Demokratischen Republik Kongo und *Echoes of Change* in Papua-Neuguinea, das als PNG abgekürzt wird –, fiktionalisieren aber konkrete Schauplätze und Raummarker.

Die Verknüpfung des erzählten Raumes mit Orientierungs- und Handlungsstrukturen einer real existierenden Staatlichkeit findet in *Vivra Verra* auf einer extradiegetischen Erzählebene statt. So erklärt beispielsweise der Sprecher Me Banutshes, ein Freund und Mentor Faros, Aspekte des kongolesischen Strafrechts in Form eines informierenden Nachsatzes am Ende der Episode:

»Les cas de viol condamnés à un mineur sont condamnés de cinq à vingt ans en République démocratique du Congo. Si vous voulez en savoir plus, consultez votre justice.« (VV Ep. 75 14:30-15:00)

Ebenso tritt der Sprecher von Matos Figur nach Abschluss der Diegese, das heißt nach dem Outro, auf und erklärt das in der Demokratischen Republik Kongo (DRC) geltende Ehegesetz:

»Chers auditeurs, le mariage forcé précoce est punissable par la loi d'une peine d'un à douze ans de servitude pénale. La peine est doublée lorsqu'il s'agit de mineurs. Chers parents, ne marions pas nos enfants avant l'âge de la majorité.« (VV Ep. 99 14:36-15:01)

Das Heraustreten aus der Diegese zeigt sich nicht nur über die syntaktische Stellung in der Episode, sondern auch über den Wechsel in Tonalität und Modulation der Stimmen, die in einem neutralen, adramatisierten Stil erscheinen und damit den Ebenenwechsel markieren. Über die Sprecher wird eine Verbindung zum realen nationalstaatlichen System hergestellt und verstärkt. Für *Vivra Verra* ist die Verknüpfung über die Rechtsgrundlage und das Rechtssystem dabei die einzig explizite Verbindung zwischen erzählttem Raum und dem realpolitischen Raum der DRC.

Weitere räumliche Marker setzen das Konzept von Abstraktion durch Fiktionalisierung fort. Dies betrifft neben der Fiktionalisierung von Kulturgütern, wie die Radio Soap »*Vivra Verra*« in der Radio Soap *Vivra Verra* sie darstellt, auch materielle Güter. So ist die Währung »Franc-Egogo« ebenso fiktiv und unterliegt damit keinen realgesellschaftlichen Einflüssen. Allerdings

wird über das »Franc« der Bezug zur französischen Kolonialmacht aufrecht-erhalten und ein Spiegel zur realen Währung in der Demokratischen Republik Kongo, dem Kongo-Franc, geschaffen. Das sogenannte »Bièrè-Egogo« dagegen verstärkt den Eindruck eines wirtschaftlich und sozial unabhängigen Raums, der eine autarke Insel in diesem staatsrechtlichen Gebiet darstellt (vgl. VV Ep. 49 00:30-04:14). So ist dann auch das gesamtgeografische Erzählgebiet eingegrenzt auf die beiden fiktiven Städte Egogo-Ville und Kizambeti, die ungefähr eine Tagesreise auseinanderliegen.

Es zeigt sich, dass Veränderungen in Verhaltensstrukturen nur über Kontakt mit anderen Erfahrungen, Beobachtungen und Mitteilungen entstehen und es dazu ein Aufbrechen der privaten Innenräume braucht. So lässt sich feststellen, dass Außenräume Aktionsräume mit höherer Ereignishaftigkeit sind. Unfälle, Diebstähle, Diskussionen, Streit und Schlägereien finden vermehrt auf der Straße statt, wie beispielsweise zwischen Mbata und Mandenge aufgrund der unterschiedlichen Positionen zu Frauenrechten oder den beiden Tanten Ikokoko und Kitoko, die sich auf dem Markt prügeln, um die Frage der Vormundschaft von Baby Fanga zu klären (vgl. VV Ep. 85 10:19-14:45, Ep. 131 09:47-14:45). In diesen Fällen werden private Familienkonflikte im Außenraum ausgetragen, was dazu führt, dass die Teilhabe an der Geschichte für mehr Figuren dieser erzählten Welt möglich wird und sich die Erzählungen verschiedener Stränge verknüpfen können. So dienen die Außenräume auch der Möglichkeit des Austausches und Einflusses zwischen Perspektiven und Weltbildern. Häusliche Gewalt, die konzentriert in den Innenräumen stattfindet, dringt so immer wieder nach Außen und wird erst damit Thema einer öffentlichen Meinung.

Aus diesen Grenzüberschreitungen eröffnen sich die Wertesysteme dieser fiktiven Welt. Das gleichzeitige Erleben der Innenräume und die Veränderung durch Einflüsse von außen erweitern den Chronotopos der Nähe und Intimität durch einen der Nähe und Reflexion. Themen, die sich um Sexualität und Gesundheit drehen, bleiben aufgrund der Einstellung der Majorität der Figuren zunächst in häuslichen und privaten Innenräumen, und öffentliche Räume wie das Centre de Jeunes und das Centre de Santé werden tabuisiert und abgegrenzt. Gerade Figuren wie Mato, Mbata und Goliath, die ihre Stimmen erheben und viel Redezeit einnehmen, wettern gegen diese öffentlichen Räume, die sich ihrer Meinung nach privaten Themen widmen. Die Figuren selbst nutzen die Erzählstrategie der kulturellen und materiellen Fiktionalisierung, um ihre Weltansichten zu vertreten.

So stellt AIDS für Mato eine Fiktion dar. Er ist der Überzeugung, dass AIDS eine Erzählung der *Weißten* ist, um die Bevölkerung Afrikas einzuschüchtern, und diese Ansicht wird auf Räume wie Krankenhäuser und Centre de Santé übertragen (vgl. VV Ep. 35 00:30–04:47). Krankenhäuser und Gesundheitszentren werden dadurch zu abstrakten und fremden, *weißen* Orten, die auf der figuralen Ebene aus dem Chronotopos der Nähe ausgeschlossen werden sollen. Die Serie in ihrer Gesamtheit arbeitet aber mit ihren Erzählverfahren gegen diese Strategien an und inkludiert diese Erzählräume explizit in den Chronotopos. So werden tief verankerte koloniale Verletzungen in ihrem Spannungsfeld auf struktureller und individueller Ebene thematisiert.

Politische Landes-, Gebiets- oder Staatsgrenzen sind darüber hinaus nicht weiter Bestandteil dieses Chronotopos der Nähe. Die Bewegung der Figuren ist auf das fiktive geografische Areal zwischen Egogo-Ville und Kizambeti begrenzt. Innerhalb dieser Storyworld sind die meisten Figuren vor allem über Verwandtschaftsbeziehungen oder Freundschaften sowohl in Kizambeti als auch in Egogo-Ville vernetzt. Aber keine Figur verlässt diese Welt und keine kommt von außen dazu. Fluchtfiguren wie Sinke und Mbata, Goliath und Kunka scheitern, da der Chronotopos keinen Ausweg zulässt. Ihre Erfahrungen verbleiben in Zeit und Raum der erzählten Welt und werden als Lernprozess in die Gesamtheit der begründeten Kenntnisse innerhalb dieses kulturellen Systems eingearbeitet. Überschrittene Grenzen innerhalb der erzählten Welt stellen in diesem Sinne eher Barrieren dar. Ein Beispiel hierfür ist Kunka, der sein Zuhause verlässt und ein Leben auf der Straße führt, was auch mit vielen moralischen Grenzüberschreitungen einhergeht, die es streckenweise verbieten, wieder gesellschaftsfähige Räume zu betreten. Hierfür werden Schwellenräume wie das Centre des Enfants de la rue geschaffen, die marginalisierten Figuren wieder Zugang zur Gesellschaft ermöglichen.

Insgesamt ist zu konstatieren, dass die Storyworld einen eigenen Kosmos darstellt, der in seinem Inneren mannigfaltige Erzähluniversen enthält und dadurch autark funktionieren kann. Es handelt sich um abstrahierte erzählte Räume, die als Konzept von Wissensstrukturen und weniger als konkreter Schauplatz präsent sind. Diese wiederum befinden sich in einer fiktionalisierten Welt, die vom Kulturgut bis zu materiellen Gütern die Funktion einer Projektionsfläche einnimmt. Jedoch ist zu betonen, dass der Kolonialismus eine solch einschneidende Erfahrung war, dass er auch in diesem Chronotopos der Nähe nachhaltig wirkt, Weltbilder prägt und damit unbetretbare Räu-

me auf figuraler Ebene erzeugt. *Vivra Verra* kann damit als Spiegelgesellschaft verstanden werden, die von Rezipient_innen mit ihren lokalen Anknüpfungspunkten angeeignet werden kann. Ohne den Fokus auf konkrete Realia wird die erzählte Welt verstärkt als konstruiert ausgestellt und die darin erprobten Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten als Experiment in einer fiktiven Parallelwelt vorgeführt. Beziehungsdynamiken und Wertvorstellungen stehen mit ihren Wissenstrukturen in einem Ähnlichkeitsverhältnis zu kongolesischen Lebenswelten und formen eine indirekte Aussage über Möglichkeiten des Zusammenlebens. Damit schreibt sich *Vivra Verra* in eine Tradition des Genres Radio Soap Opera und nutzt diese Fiktionalisierungsstrategien von Zeit und Raum als Überlebenskonzept in einer unter politischem Druck stehenden Produktionssituation.

Echoes of Change kommt aus einem freieren Medienkontext, der listenreiche Überlebensstrategien nicht notwendigerweise erzwingt, und doch wird auch hier in der Tradition des Genres mit Fiktionalisierungsprozessen gearbeitet. So sind die konkreten Schauplätze Mariboy-City, Gabara-Station und Gabara-Street sowie die Inlandsregion Simai mit dem landschaftlichen Marker Mount Jambe Orte, die auf keiner realen Landkarte verzeichnet sind. Es sind Schauplätze, die sich an der landschaftlichen Vielfalt Papua-Neuguineas orientieren und die kulturelle Diversität in insular nebeneinander bestehende Erzählstränge integrieren. Die extradiegetisch personifizierte Erzählinstanz stellt diese Nicht-Verortung explizit aus, indem sie vage von einer »little mining township somewhere up in the highlands«, »a costal town« und »a city somewhere in PNG« spricht (EoC Ep. 1 00:40-00:44, 07:02-07:05, 13:54-13:57). Die übergeordnete nationalstaatliche Rahmung ist jedoch keineswegs nur auf extradiegetischer oder nebendiegetischer Ebene präsent, sondern hält auch Einzug in die Diegese. Die Figuren bezahlen mit der Währung Kina und beziehen sich konkret auf die Lebensbedingungen in Papua-Neuguinea. So thematisieren beispielsweise Mao, Logi und Papa Johnny das spezifische mafiöse System, das PNG durchzieht (vgl. EoC Ep. 182 07:28-13:23). Der Nationalstaat Papua-Neuguinea mit seinen politischen und rechtlichen Realia ist ein Bezugsrahmen, seine Grenzen spielen für die Storyworld jedoch keine Rolle.

Die Figuren und Diskurse beschäftigen sich nicht mit Grenzüberschreitungen, sondern konzentrieren sich auf das nationalstaatliche Innen. In Ninis Geschichte wird diese Fixierung von Orientierungsstrukturen im Chronotopos der Nähe noch verstärkt, indem die Schauplätze allein auf Gabara-Station bezogen sind. Neben den Privatwohnungen sind nur Einkaufsorte und Maos Club als belebte Orte präsent. Mobilität innerhalb der gesetzten Grenzen

wird nur von den jugendlichen Figuren in der Erzählung um Ben vorgeführt. Ben, Daffen und Kiri unternehmen Ausflüge oder reisen aufs Land zu Bens Eltern. Dabei steckt in dieser Mobilität keine Leichtigkeit, sondern Stadt-Land-Bewegungen werden als mühevoller und langwieriger Prozess dargestellt. So bleiben beispielsweise die PMVs (public motor vehicle) im Schlamm stecken oder Fluten versperren den Weg und zerstören die Elektrizität (vgl. EoC Ep. 10 13:09-18:43, Ep. 12 06:30-12:05). Über die ausgestellten Stadt-Land-Kontraste wird der Chronotopos der Nähe in zwei Lebensrealitäten gespalten.

Das Land erscheint als arm und institutionell bildungsfern, alte Traditionen wie das Konzept des Brautpreises und der Glaube an magische Heilkräfte bestimmen den Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten. Chief- und Clanstrukturen ordnen das politische Leben, während es Parteisysteme in den Städten und auf nationalstaatlicher Ebene gibt. In der Darstellung von Stadt wird der Chronotopos der Nähe erneut vervielfältigt, da diese Orte Wertesysteme darstellen, die im synchronen Nebeneinander existieren und die über den Chronotopos der Nähe gleichberechtigt aufgefächert werden. So ist die Stadt der Ort der institutionalisierten Bildung mit Schulen, Universitäten und Krankenhäusern, aber auch ein Sumpf an Korruption und Gewalt. Die Geschichten der Figuren Ben und Amah sind in ihrer Zerrissenheit zwischen den unterschiedlichen und parallelen Dimensionen dieser Chronotopoi angelegt. Die Nähe zu den einzelnen Welten ermöglicht Einsicht in die spezifischen Logiken und lässt die Pendelbewegungen der Figuren nachvollziehbar werden. Amah führt eine Zeit lang ein Doppelleben, die Ehe mit Betty auf dem Land und die Affäre mit Flora in der Stadt. Ebenso wechselt Ben zwischen verschiedenen Ebenen der Stadt, verkörpert durch die weiblichen Figuren Daffen und Kiri. So werden die Kontraste zwischen Stadt und Land über eine Verdopplung des Chronotopos der Nähe betont und ausgestellt.

In Bezug auf konkrete Schauplätze ist *Echoes of Change* ähnlich zu *Vivra Verra* aufgebaut. Vor allem Plätze soziokulturellen Lebens wie Krankenhäuser, Schulen und Universitäten, Gefängnisse und Polizeistationen, der Marktplatz und Einkaufspassagen sowie private Wohnungen stellen Orte des Geschehens dar. Diese allgemeine Konstruktion der Lebenswelt einer Gesellschaft wird spezifiziert durch das Nutzen bestimmter Alltagsgegenstände, die sich an Realia der Lebenswelten Papua-Neuguineas bedienen und damit explizite Referenzen aufrufen. So findet ein gezieltes Product-Placement in der Serie statt, das über die finanziellen und werbetechnischen Gründe auf der Pro-

duktionsebene auf der Darstellungsebene dazu führt, dass der Chronotopos der Nähe zu einem Chronotopos der geteilten Lebenswelt wird.

Protex Soap ist eines der Produkte, das auf Englisch angepriesen wird. Hervorzuheben ist, dass Werbung auf der Inhaltsebene nicht als solche präsentiert wird, sondern von der extradiegetischen personifizierten Erzählinstanz als Botschaft der Sponsoren angekündigt ist und darüber hinaus national-staatliche Referenzen wie das Gesundheitsministerium einbezieht. So steht auch weniger das Produkt im Fokus als die hygienische Notwendigkeit und gesundheitliche Relevanz der Nutzung. Das Hörerlebnis aufgrund der Intonation und Modulation der Stimmlagen im Wechsel mit kurzen einprägsamen Tonfolgen in der Tradition des Werbejingles überschreiben jedoch die sprachliche Semantik als Werbung.

»**Kind (Musik im Hintergrund)** : The Department of Health and the Medical Society of PNG recommend you to wash your hands regularly.

Frau : Many germs that make us feel sick are actually spread by hand contact. Regular handwashing will stop the spread of diseases like the common cold, pneumonia and typhoid. Always wash your hands with soap, because clean hands mean good health.

Musik

Frau : Protex – for the good health of your family« (EoC Ep. 27 06:49-07:39).

In der Diegese selbst bekommen die Figuren hin und wieder nahegelegt, *Protex Soap* zu benutzen, um Krankheiten effektiv einzudämmen. So empfiehlt die Krankenschwester Ruth, dass Betty ihre Kinder mit *Protex Soap* baden soll als immer mehr Menschen in Simai erkranken und die Ärzte noch nicht wissen, mit was für einer Epidemie sie es zu tun haben (vgl. EoC Ep. 94 00:30-04:42). Ruth verwendet die Seife, die sie aus ihrem medizinischen Kontext kennt, auch in ihrem Privatleben. Wuakai und die Kinder waschen sich regelmäßig mit *Protex Soap* die Hände (vgl. EoC Ep. 148 13:35-17:20). Auch in Rosys Haushalt ist Händewaschen vor dem Essen mit *Protex Soap* ein ritualisierter Bestandteil der Erzählzeit (vgl. EoC Ep. 69 06:15-11:19, Ep. 156 12:36-19:43). Das Begleiten dieses Alltags im Chronotopos der Nähe wird über den auditiven Modus dahingehend verstärkt, dass Gleichzeitigkeit von Erzählen und Erleben möglich wird. Das Wasser plätschert, die Kinder rufen und Rosy beschreibt, wo die *Protex Soap* steht. Dies geschieht in einem elektroakustischen Raum, der Rezipient_innen integriert, sie nicht nur als Nachbar_innen sondern als Teil dieser Welt positioniert. Product-Placement, das ein Wieder-

erkennen beinhaltet, unterstützt diese oszillierenden Grenzüberschreitungen zwischen fiktiver Welt und realem Hörraum.

Besonders nachdrücklich wird dieses Erzählverfahren in einem Zusammenhang, der Product-Placement als eine Beobachtung und Mitteilung innerhalb eines kulturellen Systems nutzt und damit Erfahrungen und Lernprozesse als Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten bereitstellt. Als Beispiel wird neben *Protex Soap* auch *Colgate Toothpaste* beworben. Diese ist Grundstock der Aufklärungsarbeit zum Zähneputzen in den Schulen der fiktiven Welt, wie eine Szene aus dem Alltag der Familie von Wua-kai und Ruth verdeutlicht. Als sie am Abend mit ihren Kindern beisammen sind, verbieten sie diesen nach dem Essen noch zu spielen, damit die Nahrung verdaut werden kann. Außerdem sollen sie ihre Zähne so putzen wie die *Colgate*-Beauftragten es ihnen in der Schule an diesem Tag gezeigt haben. Der auditive Modus lässt es dabei nicht zu, die Kinder als einzelne Individuen auszumachen, denn ihre Stimmen, die Zahnputzreime beginnend mit »sweep sweep sweep« und »round round round« aufsagen und mit verschliffener Artikulation von ihrem *Colgate*-Sparkling und *Colgate*-Smile sprechen, fallen durcheinander (vgl. EoC Ep. 84 06:06–11:20). In der Erzählung entsteht dadurch eine Leichtigkeit, die über den Chronotopos der Nähe als eine Selbstverständlichkeit wirkt. Genauso wie die Produkte aus der Realia im Alltag der fiktiven Welt präsent sind, drängt der Alltag der erzählten Welt ohne jegliche Fokussierung auf eine Plotentwicklung in die Diegese und die Rezeption.

In einem anderen Zusammenhang wird aus diesem »leichten« Wissen jedoch sogar Überlebenswissen für Rezipient_innen. So warten Ben und Kiri nach der Schule gemeinsam auf den Bus und bemerken einen Straßenverkäufer, der *Colgate Toothpaste* zu einem außergewöhnlich günstigen Preis verkauft. Ben möchte sie erstehen, aber Kiri hält ihn davon ab, weil es sich um Fake-Zahnpasta handelt. Diese wird, wie sie erklärt, ohne Lizenz in Hinterhoffabriken hergestellt, trägt häufig ein falsches Label und ist gesundheitsgefährdend, kann bisweilen sogar zum Tod führen (vgl. EoC Ep. 63 00:30–06:40).

Product-Placement ist ein Element, das den Chronotopos der Nähe mitgestaltet, weil er die spezifische Verknüpfung von erzähltem Raum und Hörraum ermöglicht. Die allgemeine Erwähnung von Seife oder Zahnpasta schafft keine raumzeitlich definierten Referenzen, sondern setzt den Fokus auf Verhaltensweisen. Mit dem Einbezug von Realia legen sich fiktive und reale Welt übereinander und es zeigt sich, dass gerade solche Details wie Product-Placement zur Spezifik von Wissensstrukturen beitragen können. Der auditive Modus ist dabei auf eine explizite Benennung der Produkte

angewiesen und definiert über Stimmlage, Modulation und Musikeinsatz den Unterschied zwischen Diegese und Werbeeinheit.

Insgesamt ist der Chronotopos der Nähe jedoch ein fragiles Konstrukt, da Nähe, die über spezifische (populär-)kulturelle, technische oder politische Referenzen geschaffen ist, historische Distanz schaffen kann, sobald die erwähnten Realia aus der Lebenswelt der Rezipient_innen verschwinden oder die Rezeption in einem gänzlich anderen kulturellen Kontext stattfindet, die den Chronotopos der Nähe als einen der Ferne und Fremde wahrnimmt. Nähe, die auf Platzhalter- und Spiegelstrukturen basiert, wirkt zum einen zeitloser und zum anderen trägt sie von Beginn an einen Verfremdungseffekt durch Abstraktion und Fiktionalisierung in sich. Der Chronotopos der Nähe ist also zugleich immer im Spannungsfeld zur Distanz zu betrachten und mit ihm die Koordinaten der sich entfaltenden Wissensstrukturen über die fiktionalen Medientexte.

3.4.2 Familienfacetten: von Gemeinschaften und Gefängnissen

Der Chronotopos der Nähe befördert, dass sich Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten in diesen Hörspielserien vor allem aus den Beziehungsdynamiken zwischen den Figuren ergeben. Besonders anschaulich wird dies im Kontext von Familiensystemen.

Familien sind eines der »ältesten, umstrittensten, selbstverständlichsten, beliebtesten, verruchtesten, natürlichsten und unklarsten Themen« in der Geschichte fiktionaler Medientexte (Nagy und Wintersteiner 9). Familiendramen bilden nicht nur den Anfang der europäischen Literatur, wie sie sich in den griechischen Epen und Dramen formieren, sondern stehen aus transnationaler und transmedialer Perspektive in dauerhafter Konjunktur (vgl. Löffler). Gerade aufgrund dieser vielfältigen Darstellungen von Familie lässt sich keine eindeutige Definition kondensieren, sondern eher ein Konglomerat an pluralen und viellogischen Ansichten und Weltbildern zum Themenfeld aufzeigen. Nicht selten werden außerdem über den Erzählkosmos Familie »umgreifendere und allgemeine soziale Fragen« verhandelt (Wilpert 259), sodass gesellschaftliche Missstände und Umwandlungsprozesse in ihren Wirkungen im familiären Milieu aufgezeigt werden.

In *Echoes of Change* und *Vivra Verra* bilden Familienstrukturen in diesem Sinne die Basis für Handlungsstränge, Beziehungsgeflechte und die Aushandlung gesellschaftlicher Prozesse zwischen Tradition und Veränderung. Der Modus der Serialität ermöglicht ein fiktionales Labor, welches

das Aufeinanderprallen, Aneinanderreiben und in Dialogtreten von Wertesystemen und Weltbildern über das dichte Netz von Familiendynamiken mit Langzeitwirkung vorführt. Sowohl *Echoes of Change* als auch *Vivra Verra* setzen auf die Erzählstrategie der Polarisierung. Aus beiden Serien lassen sich Familienkonzepte mit analogen Verhaltens- und Beziehungsmustern herausfiltern, die einem destruktiven Netzwerk der Gewalt, das vor allem für Frauen und Kinder zu einem Gefängnis wird, ein idealisiertes und harmonisches Miteinanderleben in Form der Gemeinschaft eines schützenden Hortes gegenüberstellen.

Zu den überwiegend harmonisch konnotierten Familien zählen in *Vivra Verra* Konis Freundin Muaba und ihr Mann Gaspard, Goliaths Schweser Kito-ko mit ihrem Sohn Mandenge und die Familie Banutshe. In *Echoes of Change* befinden sich die Paare Wuakai und Ruth sowie Rosy und Matthew mit ihren Kindern und Kiri mit ihren Eltern und ihrem Bruder auf der positiv gezeichneten Seite. Diese stehen jedoch nicht im Mittelpunkt des Handlungsgefüges, sondern greifen zumeist über eine Adjuvantenfunktion und als eine Vorbildfamilie in die zerrissenen und zermürbten Beziehungsgeflechte ein. Hierzu gehören in *Vivra Verra* Goliath mit seinem Sohn Kunka und seiner Frau Vindi, Mato und seine Frau Koni sowie seine Schwester Bulubulu mit ihrer Tochter Sinke, der Taxifahrer Mbata und seine Frau Misumakasi, Ikokoko und Douce-Vois als Faros und Ngals Tanten, sowie Faro und Ngala selbst mit Baby Fanga. *Echoes of Change* zeigt destruktive Familienkonstrukte rund um die Figuren Daffen, Basko, Baya, Ben und seine Schwester Emme, Logi und Nini, Clubbesitzer Mao mit seiner Frau Selina, Amah und Betty sowie Gago, Amahs Kontrahent, und seiner Frau Doris.

Die intime Familienatmosphäre wird in diesen destruktiven Beziehungsdynamiken zu einem offen ausgestellten traumatisierenden Macht-Raum aufgrund zweier Faktoren. Zum einen sind es gesellschaftliche Missstände wie Arbeitslosigkeit, Armut, Kriminalität, Bildungsferne und mangelnde Gesundheitsvorsorge, die sich zerstörerisch in den Familienkontext einschreiben, zum anderen ist es das aggressive Festhalten an patriarchalischen Traditionen mit ihren Logiken und Weltbildern. So sind es überwiegend die Vaterfiguren, die mit körperlicher und verbaler Gewalt über ihre Familien herrschen und unabdingbar an diesen Überzeugungen festhalten. Setzt man die Familie als einen Fokus, »um eine bestimmte Gesellschaft, und oft auch eine bestimmte Gesellschaftsordnung zu charakterisieren« (Nagy und Wintersteiner 11), zeigt sich in *Echoes of Change* und *Vivra Verra* eine tiefenstrukturelle Verankerung des Patriachats, das sich an der Oberfläche

in unterschiedlichsten Nuancen männlich dominierter Gewaltausübung formiert.

Gago, Mbata, Baya, Logi und Goliath sind aggressive, dominante und maximal gewaltausübende Figuren. Ihre Konzeption ist zum einen statisch, da sie in ihren Überzeugungen und Handlungsmustern keine Veränderungen zulassen, und zum anderen dynamisch steigernd, da das beständige Herantragen anderer Ansichten, die ihr traditionelles Weltsystem in seiner patriarchalischen Ordnung in Frage stellen, sie dazu veranlasst, ihren Status als Mann und Familienoberhaupt mit extremer Gewalt zu verteidigen.

Der auditive Modus charakterisiert diese Figuren darüber, dass sie sich viel Redeanteil aneignen, indem sie ihre Gesprächspartner_innen unterbrechen, sich laut in den elektroakustischen Vordergrund drängen und stets unter emotionaler Anspannung stehen. Dies zeigt sich in Dialogbeiträgen, die vor allem schreiend und streitend ausgedrückt werden und von einem ausführlichen para- und nonverbalen Zeichensystem wie genervtem Schnauben, Schmatzen, Ächzen und Stöhnen begleitet werden, sowie über einen Wortschatz, der voller verletzender Begriffe ist. Dabei sind diese Figuren mit Ausnahme von Mbata nicht von tiefen und vollen Bassstimmlagen vertreten, sondern werden von eher höheren Männerstimmen gesprochen, die mit gepresser Artikulation und Intonation vorgehen. Diese Aggressivität zerstört jegliches Potenzial auf Gemeinschaft in den jeweiligen Familiengefügen.

Darüber hinaus wird häusliche Gewalt über den auditiven Modus als desorientierendes und zersplitterndes Kampfgeschehen dargestellt. So findet sich in Erzähleinheiten um die Patriarchen regelmäßig ein Modus der Sprachlosigkeit, ausgestaltet durch Weinen, Schreien, Schlaggeräusche, Scherbenklirren und extradiegetischer rhythmisierender Musik, die die individuelle Figuren- und Raumwahrnehmung für die Hörenden zerbrechen. Semantische Klarheit weicht einer emotional aufgeladenen Soundscape¹³. Auf der Erzählebene der Familie entstehen so zwischen dem Wunsch nach Veränderung von weiblicher Seite u.a. vertreten durch Nini, oder der nachfolgenden Generation, vertreten durch Ben und Kunka, und dem Festhalten

13 Vgl. u.a. VV Ep. 18 05:09-09:30, Ep. 40 09:40-14:45, Ep. 60 03:15-04:30, Ep. 90 00:30-03:44, Ep. 113 10:28-14:45, Ep. 114. 04:04-09:34, Ep. 130 04:43-09:14, Ep. 145 03:30-04:54; EoC Ep. 6 01:00-04:50, Ep. 17 05:00-06:49, Ep. 24 01:00-07:56, Ep. 33 04:00-05:07, Ep. 48 05:09-08:54, Ep. 60 06:06-12:34, Ep. 88 05:30-06:40, Ep. 145 04:30-05:44, Ep. 174 17:00-18:13, Ep. 187 04:00-05:35.

an Traditionen »Bruchgeschichten«, deren Scherben auf gesellschaftlicher Erzählebene zusammengefeigt werden (Löffler 25).

Die destruktiven Energien dieser überaus dominanten Patriarchen sind so zwar nicht innerfigural zu bändigen oder veränderbar, doch die Figuren werden erzählstrategisch auf einer anderen Ebene abgestraft und damit wird verdeutlicht, dass diese Auslegung von Traditionalität nicht nur innerfamiliäre Probleme verursacht, sondern auch gesamtgesellschaftlich nicht tragbar ist. So enden Gago, Mbata, Goliath, Baya und Logi, nachdem sie lange genug Wärter eines Familiengefängnisses waren, selbst im Gefängnis, wo Letzterer sogar verstirbt. Es zeigt sich damit serienübergreifend und in Bezug auf die Dauer der erzählten Zeit, dass ein Großteil der männlichen Figuren extreme, traditionell patriarchalische Überzeugungen lebt und die Wirkung dieser Einstellung so machtvoll ist, dass andere gesamtgesellschaftliche Erzählebenen herausgefordert sind, um die Familiengefängnisse aufzubrechen. In *Echoes of Change* wird die notwendige Intervention von außen erzählstrategisch durch extradiegetische Einschübe verdeutlicht, beispielsweise wie folgt:

»Are you or anybody you know victims of domestic violence? Call the Family and Sexual Violence Action Committee or FSVAC on 3211 714 or 3211 397 or email fsvac@cimcpng.org. Remember you are not alone. There are many people who care.« (EoC Ep. 159 16:45-17:22)

Realia schieben sich in die Fiktion und eröffnen ein friktionales Hörangebot von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmöglichkeiten. Damit zeigt sich, dass häusliche Gewalt und deren Darstellung im Familienkosmos weniger als einfache Gesellschaftskritik oder ein praktisches Stück Familientherapie denn als notwendige »gesellschaftliche Intervention« zu verstehen sind (Nagy und Wintersteiner 13).

Der aggressiv gewaltvolle Patriarchismus führt dazu, dass andere patriarchalische Strukturen, die weniger laut und körperlich gewalttätig auftreten, jedoch ebenso machtvoll und dominant wirken, beinahe überhört werden. So werden beispielsweise Mato, Amah und Faro als Vaterfiguren und Familienoberhäupter gezeichnet, die einerseits hin und wieder Unsicherheiten in der eigenen Positionierung erleben, andererseits von Nebenfiguren in ihrer patriarchalen Rolle gestärkt werden, und diese dann im kleinsten Familienzirkel durchzusetzen suchen. So präsentiert sich Mato nach einem Gespräch mit seinem Freund Bulantulu gegenüber seiner Frau Koni und deren Freundin Muaba mit: »C'est bien Mato. Le chef de cette maison.« (VV Ep. 119 00:16-00:19), um zu verhindern, dass Koni eigenständige Entscheidungen bezüg-

lich der Familienplanung trifft. Auch Betty wird von Amah in ihre familiären Schranken verwiesen: »Betty, please let me handle things my way. I am the head of the family and I know best« (EoC Ep. 39 19:03-19:10).

In Bezug auf Amah und Faro entsteht die Wahrnehmung der eigenen Positionierung als Familienoberhaupt und damit Wissens- und Entscheidungsträger aus einer Überschneidung von patriarchalen Gesellschaftsordnungen und familiären Rangordnungen wie folgender Dialog zwischen Amah und Gago zeigt:

»**Gago:** But anyway, so what. You're a leader. So what's the problem if you are having an affair?

Amah: But, Gago.

Gago: What, Amah?

Amah: I have a wife and kids to take care of.

Gago: Well, if a woman like Flora thinks that you are capable of being a man, who are we going to blame then?

Amah: But, I don't want to leave my wife just like that. We have customs and traditions that host the value of our existence.

Gago (lachend): Are you mad Amah? Did you forget that our custom allows us to marry as many women as we want and besides that: You are a leader.

Electronic Dance Music« (EoC Ep.126 03:40-04:17)

Das traditionelle Konzept von patriarchalem Leadership ist in seiner strukturellen Anlage resistent gegen Veränderung beziehungsweise für Figuren wie Gago in jeder Form von Moderne fortsetzbar. Diese figurale Aurikularisierung wird am Ende von der Musik aus dem Genre der Electronic Dance Music übernommen und auf einer extradiegetischen Ebene fortgesetzt. Eine aktive, energische Stimmung wird mit einer strukturellen Bejahung zum patriarchalischen Leadership zusammengeführt. Amahs zögerlicher Widerstand ist gebrochen und er folgt im weiteren Handlungsverlauf Gagos Argumentation als traditionellem und reproduzierbarem Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern. Bettys Aufbegehren und der Versuch, Amah zu verlassen, scheitert an familiären Gefängnisstrukturen, die diese Handlungsmuster darstellen. So kauft Amah Betty im Austausch gegen ein paar Schweine von ihrem Vater erneut zurück und Betty lebt weiter mit Amah zusammen.

In einem der seltenen Momente, in denen erzählstrategisch das dialogische Konzept gebrochen wird und Betty als aurikularisierendes Subjekt allein ihre Situation reflektiert, flüstert sie mit leiser Stimme nur für sich: »Okay, try to control your anger, Betty« (EoC Ep. 195 15:37-15:45). Es zeigt sich die

nachhaltige Auswirkung des patriarchalen Systems auf weibliche Familienmitglieder und die Schwierigkeit, mit dieser Tradition zu brechen. So ergeben sich Frauenfiguren wie Betty und Ngala fatalistisch dem System, versuchen aber innerhalb dieser traditionellen Muster, Besserung zu erlangen, indem sie fordern, dass die Männer ihre Rolle verantwortungsvoll ausfüllen.

Faro, der ein selbstständiger Geschäftsmann ist, wird über seine wirtschaftliche Position in seiner patriarchalen Führungsrolle gestärkt. Je erfolgreicher er in seiner beruflichen Tätigkeit ist, umso ehrerbietiger wird er von seiner Mutter und seiner Tante zum traditionellen Familienoberhaupt gemacht: »Dans tous les cas, c'est lui l'homme. C'est lui le chef. Les choses sont ainsi faites.« (VV Ep. 15 10:34-10:40). So integrieren sich vor allem Mütter und Witwen in das patriarchale System. Indem sie betonen, dass die Männer das Sagen haben und die Familienoberhäupter darstellen, positionieren sie sich auf einer Hierarchieskala, die durch das Alter vorgegeben ist, als unsichtbare Stimmen hinter ihren Söhnen und Neffen. In diesem Paradox aus intersektionalen Überschneidungen etablieren sie sich als Ratgeberinnen und versuchen nach ihren Vorstellungen, die Geschicke zu lenken und das Patriarchat erträglich zu gestalten (vgl. u.a. VV Ep. 139 09:24-14:45). Doch Ngala fordert weitreichendere Verantwortung und hält den Tanten entgegen: »Oui, mais Faro abuse de sa position de chef« (VV Ep. 15 10:34-10:40).

Als Gegenentwürfe zu diesen Macht missbrauchenden Männerfiguren werden Familiengemeinschaften gezeichnet, die über die Vatercharaktere einen verantwortungsvollen Umgang mit traditionellen Strukturen leben. Dazu zählen die explizit als Wissensträger ausgestalteten Figuren Me Banutshe und Gaspard.

Herauszustellen ist, dass Me Banutshes Frau und Kinder dabei als namenlose Erzählung seitens Me Banutshes auftreten. Sie erhalten keine eigenständige Stimme und werden aus der Multiperspektivik ausgeschlossen. Monoperspektivisch repräsentiert allein Me Banutshe das harmonische Zusammenleben in seinem Haushalt. Er und Gaspard geben sich dabei als Frauenrechtler und Aufklärer, die sich für Familienplanung und Beratung einsetzen, außerdem alle Entscheidungen im Haushalt mit ihren Frauen gemeinsam treffen und sich stets deren Bedürfnissen widmen sowie sich um die Kinder kümmern.

Gaspard und Me Banutshe berufen aus dieser Haltung eine Versammlung ein, an der unter anderem Mato und Bulantulu teilnehmen, um über Familienplanung zu sprechen. Das Treffen wird von Gaspard mit Me Banutshes Zustimmung wie folgt geschlossen:

»Chers amis, en tant que chefs de famille, pères et responsables, nous devons nous impliquer pour améliorer le bien-être de nos familles. Nous devons aider nos femmes dans le choix d'une bonne méthode de planification familiale.« (»VV« Ep. 142 14:20-14:34)

In dieser Aussage zeigt sich, dass patriarchale Strukturen de facto nur kosmetisch verfreundlicht werden. Die Gitterstäbe familiärer Gefängnisse werden durch einen verantwortungsvollen Umgang mit der Machtposition seitens der Männer unsichtbar gemacht, aber nicht abgebaut.

Harmonische Gemeinschaften als Denk-, Orientierungs- und Handlungsvorbilder entstehen, wenn Frauenfiguren nicht aufbegehren, Männer ihre Position nicht aggressiv missbrauchen und man sich beidseitig auf die Tradition des Patriarchats einigen kann. So ernennen nicht nur Männer, wie gezeigt wurde, sich selbst zum Oberhaupt der Familie, sondern auch Frauen in der Funktion als Ehefrau, Mutter, Tante oder Schwester positionieren auf der Suche nach Harmonie und Orientierung die männlichen Figuren in den Rollen von familiären Entscheidungsträgern. Dies zeigt sich auch darin, dass nach dem Verschwinden der gewaltvollen Patriarchen Lücken in der familiären Ordnung entstehen, die nur von männlichen Figuren geschlossen werden können.

Als Baya im Gefängnis ist und Mao stirbt, werden deren Positionen im Familiengefüge frei. Die Frauenfiguren kennen keine Eigenverantwortung als mögliches Handlungsmuster und lassen ihre Söhne beziehungsweise Neffen und Cousins zu den neuen Oberhäuptern werden:

»**Junior Mao:** Now that Dad has died I have to be the man of the house.

Selina (weinend): Your father would have been so proud!« (EoC Ep. 196 15:50-15:58)

Selina stellt sich ganz nach unten im Familiengefüge und wird zur aurikularisierenden Instanz aus der männlichen Perspektive des verstorbenen Vaters. Ihre eigene Position ist überschrieben von einem patriarchalen Denken, das die einzige bekannte und traditionelle Wissensstruktur darstellt. Transgenerationell entsteht ein Kontinuum, das auf klare Machtgefälle verweist. Auch Ben steigt in der familiären Rangordnung automatisch nach oben, nachdem Baya eingesperrt ist. Seine Cousine Joyce hat einen neuen Mann kennengelernt, den sie heiraten möchte, kann dies aber erst, als Ben sein Einverständnis dazu gibt (vgl. EoC Ep. 190 04:17-07:33).

Es liegt in diesen Darstellungen von Familie in der Macht der männlichen Figuren, ob ein harmonisches Zusammenleben möglich ist oder destruktive Kräfte wirken. Sie bestimmen den Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern und die Reproduktion dieser zwischen Tradition und Veränderung. Familie stellt in diesem Sinne ein gesellschaftspolitisches Ordnungswort dar, mit dem »symbolische Kräfte und kulturelle Imaginationen ausgerichtet werden« (Herrmann, Britta 47). Die kulturelle Imagination der Edutainment-Konzepte setzt hinsichtlich familiärer Strukturen auf die Vermittlung von Frauen- und Kinderrechten. Es stellt sich jedoch die Frage, ob die Serien in Bezug auf die Geschlechterfrage immer nur eine Scheinemanzipation vermitteln und welche Rolle die Generationen in diesen familiären Gefängnissen und Gemeinschaften spielen. Sowohl in *Vivra Verra* als auch in *Echoes of Change* entspringen aus der Position der Subalternen subversive Strategien, die das patriarchale System nicht stürzen, aber mit einer Feile an einzelnen Gitterstäben raspeln.

Nini aus *Echoes of Change* wird beispielsweise als eine Frauenfigur konstruiert, die sich zunächst den patriarchalen Strukturen ergibt und das destruktive Regime ihres Ehemannes Logi erträgt. Als Logi sich aber neben ihr auch an den Kindern vergreift, die in allen Familien auf dem untersten Rang stehen, keine wirklich individualisierten Figuren darstellen und über keinerlei Handlungsmacht verfügen, beginnt sie sich mit Hilfe ihrer Freundinnen und kirchlichen Beratungsangeboten aus den traditionellen Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern der Storyworld zu lösen. Ihre Eigenverantwortlichkeit und berufliche Karriere entsteht nach und nach als identitäre Abgrenzung zu Logi und gelingt vollends, nachdem dieser im Gefängnis verstorben ist. Nini ist die Figur, die für die gesamte serielle Erzählzeit von *Echoes of Change* das letzte Wort hat, und schließt mit:

»And now, I know that I will never let anyone tell me that I am not of any worth or that I am not a strong woman, because now I know that I am and I will always be strong, no matter what.« (EoC Ep. 208 18:18-18:25)

Sie ist eine Frauenfigur, die Veränderung für sich und die nachfolgende Generation erreicht. Ihre Familiengeschichte wandelt sich zu einer Heldinnenreise, wie das Aufteilen in strukturalistische Aktantenrollen verdeutlicht:

- Subjekt (handlungstreibende Kraft): Nini
- Objekt (das vom Subjekt Begehrte): Freiheit und Frieden

- Adressat_innen (für diese Figuren ist das Objekt bestimmt): Ihre Kinder und sie selbst
- Adressant_innen (handlungsgebende Kraft): Rosy & Matthew, Beraterinnen
- Opponent: Logi
- Schiedsrichter: gesellschaftliches Ordnungssystem, vertreten durch das Gericht
- Adjuvantinnen: Selina, Kiana, Susi

Damit zeigt sich, dass das Aufbrechen von patriarchalen Strukturen erzählstrategisch auf dem Umdeuten bekannter Erzählmuster des »einsamen (männlichen) Helden, der die literarische Moderne bestimmt hat« als Denk-, Orientierungs- und Handlungshilfe beruht (Nagy und Wintersteiner 10). Es ist ein individueller Weg, der aber über ein kollektives Wissen gegangen werden muss. Der Handlungsstrang zeigt Auswege, und dass es dafür Unterstützung und Gemeinschaft braucht, da die patriarchalen Strukturen sonst übermächtig sind. Ninis Erzählung wird dabei nicht nur intradiegetisch durch kontinuierliche Hilfe begleitet, sondern auch extradiegetisch durch die Einschübe des *Family and Sexual Violence Action Committee*. Emanzipation und Freiheit werden damit zu einer gesamtgesellschaftlichen Angelegenheit.

Emanzipation und Freiheit sind Grundlagen eines Weltbildes, das auch über die jugendliche Figur von Kiri nachhaltig in der Tiefenstruktur der Erzählung wirkt. Das Veränderungspotenzial spiegelt sich auch hier auf der Ebene der Erzählverfahren in einem Bruch beziehungsweise einer Umdeutung von Genreerwartungen. So entwickelt sich die Geschichte um Kiri und Ben zunächst gemäß einem klassischen Liebesdrama im Stile Hollywoods mit Happy End und dem Fokus auf der Protagonistenfigur Ben. Dieser lässt sich zunächst auf die falsche Frau ein, nimmt Kiri nicht wahr und verletzt sie. Als er schließlich seine wahren Gefühle erkennt und sich entschuldigt, entsteht bereits ein erster Bruch. Kiri entzieht dem Handlungsstrang den üblichen retardierenden Moment, der auf die Katharsis der Hauptfigur folgt, indem sie aufgrund ihrer Überzeugungen grundsätzlich und ohne jegliche Dramatik verzeiht (vgl. EoC Ep. 192 13:19–20:30). Als die beiden ein Paar werden, bedienen verschiedene Zeichen des elektroakustischen Modus das Genrefinale, das in einem Heiratsantrag seitens Bens mündet. Die Erzähleinheit ist proleptisch angelegt über die Väter, die sich freudig als neues Familiengefüge begrüßen, romantische extradiegetische Musik als Soundbridge wird eingespielt und es beginnt ein stockender Dialog zwischen Ben und Kiri. Ki-

ri dekonstruiert die aufgebauten Erwartungen, indem sie zwar Ja zu einer Partnerschaft mit Ben sagt, aber Nein zur baldigen Ehe. Sie möchte als eigenständige Frau leben, Erfahrungen sammeln, ihre Berufsausbildung zur Ärztin vollenden und arbeiten, sprich sich selbst verwirklichen. Sie möchte dies jedoch nicht nur für sich. Auch Ben soll es zunächst möglich sein, ein eigenständiges Leben zu führen und seine Träume zu verwirklichen, bevor sie sich später eventuell auf das Konzept einer Familie einlassen (vgl. EoC Ep. 207 01:00-05:29). Kiri reflektierte und klare Art zu sprechen, schiebt die semantisch offeneren, überwiegend emotional fungierenden Zeichensysteme wie die extradiegetische Flötenmusik beiseite. Dieses Beiseiteschieben trägt zu mehr als einer reinen Rekonstruktion eines harmonischen Familiengefüges bei, das letztendlich doch auf den klassischen Mann-Frau-Rollen in einem patriarchalischen Gefüge basiert; es konstruiert ein verändertes Verständnis von familiärer Gemeinschaft, ohne traditionelle Konzepte wie das der Ehe vollständig zu übergehen.

Kiri lebt kontinuierlich, konsequent und synchron zu allen traditionellen Lebensmodellen ihre eigenen Wertvorstellungen und eröffnet damit auch für Ben neue Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster. Kiri's Figur und die Umdeutung von Genremustern zeigen, dass Veränderungen tiefenstrukturell wirken müssen, um sich als neue Erfahrungen und Lernprozesse in die Wissens- und Diskurssysteme gesellschaftlicher Ordnungen einzuschreiben.

3.4.3 »Ah bon? Dans quel but?«: vom Gesundheitsprechen und Krankreden

Wenn Fiktion als Teil eines Diskurses zwischen Medien und Medizin agiert, dann geschieht dies nie in einem wertneutralen Raum. Gesundheitsprechen und Krankreden sind kommunikative Akte, die auf bestimmte Wirkungspotenziale abzielen (vgl. Käser und Schappach 9). Edutainment zielt auf die Verarbeitung von Gesundheits- und Krankheitsthemen in eine explizit breitenwirksame Popularisierung von Wissen zur Verbesserung der Lebensqualität. Gesten des Zugriffs institutionalisierter Diskurse in Form von Bildungswissen treffen dabei mit ihrer Zuschreibung pathologischer Zustände auf Personen und ihr Erfahrungswissen. Tradition und Veränderung bilden in diesem Zusammenhang ein Spannungsfeld, das auf den Kern postkolonialer Fragestellungen zurückführt. Die Formel »Wer spricht wie über wen?«, die sich unter anderem aus Spivaks Konzept der Subalternen und ihrem grundlegenden Essay »Can the Subaltern speak?« speist, lässt sich überführen in »Wer weiß was worüber

und welches Wissen wird gehört?«. Anhand von *Vivra Verra* und *Echoes of Change* lassen sich vor allem zwei Felder des Gesundheitsprechens und Krankredens darstellen: die Zusammenhänge von Schwangerschaft, Geburt, Frauen- bzw. Kindergesundheit und die gesellschaftliche Rolle von AIDS.

Das Sprechen über AIDS reiht sich ein, »in die Diskursivierung pathogener Krisen, die nicht einzelne Personen, sondern ganze Gesellschaften irritieren und systemische Reaktionen provozieren« (Käser und Schappach 10). So stehen zum einen mächtige langfristige Diskursmuster, die das Krankreden oder Gesundheitsprechen steuern, im Zentrum und zum anderen ebenso die Frage nach der »Selbstfindung einzelner Betroffener in einem derart vorstrukturierten gesellschaftlichen Diskursraum« (ebd.). Ein systemisch und strukturell wirkmächtiger Diskurs zu AIDS, der in *Vivra Verra* aufgerufen wird, betrifft das Aushandeln von Mystifizierungsstrategien und damit einhergehend die Akzeptanz oder Ablehnung der Krankheit als Realität. »Wenn es um Verschwörungstheorien geht, wird häufig die erworbene Immunschwäche, das ›acquired immunodeficiency syndrom‹ AIDS, als besonders dramatisches Beispiel angeführt. *The AIDS Conspiracy* wurde inzwischen sogar zum Buchtitel (Natrass 2012)« (Geißler 113). Auch in *Vivra Verra* wird AIDS als eine Erfindung der *Weißten* aus der Realitätswahrnehmung einiger Figuren ausgelagert:

»**Mato** : Mais je n'ai pas le SIDA moi, ma femme non plus.

Muaba : Est-ce que tu connais ton état sérologique?« (VV Ep. 34 14:26-14:30)

»**Mato** : Et d'ailleurs pour moi, le SIDA n'existe pas!

Muaba (lacht ungläubig) : Toutes ces personnes qui vivent avec le VIH, ne te disent rien?

Mato : Muaba, je te le dis : le SIDA n'existe pas. C'est juste une invention de *l'homme blanc* pour nous effrayer.« (VV Ep. 35 00:39-00:45)

Der Dialog zwischen Mato und Muaba wird mit der existentiellen Frage nach dem serologischen Status, die als gefahrensituationer Clifffhanger am Ende eines Mikrotexthes inszeniert ist, unterbrochen. Dabei fungiert die Frage als exklamatorischer Kommunikationsakt, der Mato in Muabas Argumentationslinie keinen Ausweg lässt, als sich zur Realität zu bekennen. Die serielle Struktur betont über die Unterbrechung der Erzählung und direkte Wiederaufnahme am Interruptionspunkt die überraschende Wendung, die über Matos Logik eingeschlagen wird. Die Negierung von AIDS als realer Krankheit wird durch das Gesundheitsprechen als ein Sieg über die Widrigkeiten des Lebens ver-

mittelt. Die Widrigkeiten beziehen sich dabei nicht nur auf mögliches persönliches Leid, sondern auf gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge.

Seuchenmythen verfügen, wie das Sprechen über AIDS zeigt, über »gesellschaftlich regenerative Funktionen: Seuchendiskurse aktualisieren geltende Ordnungsvorstellungen und gemeinschaftliche Orientierungen im gesellschaftlichen System« (Pulver 259). Die Setzung von AIDS als eine *weiße* Erfindung ist Teil eines dekolonialen Abgrenzungsprozesses, der sich als kulturelle Kalibrierungsleistung äußert. Dies zeigt auch ein weiterer Dialog, der AIDS als *weiß* markiert.

»**Mandenge** : Et ce qui choque le plus ce que parmi les enfants beaucoup d'entre eux souffrent du SIDA.

Bulubulu : Ah ? Ce sont les enfants qui décident ?

Mandenge : Non Madame, c'est une maladie grave.

Bulubulu : Comment vous l'appellez ?

Mandenge : SIDA

Bulubulu : Voulez-vous me repérer ?

Mandenge : SIDA, SIDA.

Bulubulu : Ah. Ça c'est difficile, ah. C'est probablement une maladie des *Blancs*.

Mandenge : Pas du tout. Il n'y existe pas une race qui soit épargnée de cette maladie.

Bulubulu : C'est un mauvais sort jeté par un marabout ?

Mandenge : Non. C'est une maladie qui peut se transmettre par les canaux des rapports sexuels.

Bulubulu : Shhh, oh, ne parlez jamais de ces choses en présence des enfants.

Mandenge : Madame, il faut avoir le courage d'en parler avec eux.« (VV Ep. 25 12:35-13:15)

Für Bulubulu ist AIDS kein Thema, das bisher in ihre Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster eingegriffen hat, und liegt damit außerhalb ihres Wissenssystems. Da sie die ihr vorgetragene Darstellung von AIDS trotzdem als eine Störung ihres Weltbildes empfindet, schlägt auch sie unterschiedliche Strategien vor, AIDS weiterhin aus ihrer Lebensrealität auszulagern. Es eröffnen sich weitere Abgrenzungsprozesse, die »andere Sicht- und Lebensweisen als verantwortlich für die Katastrophe darstellen« und damit zugleich eigene Positionen stärken (Pulver 284). Der auditive Modus als ein zeitlich bestimmtes Erzählsystem verdeutlicht diesen Einschreibungs- und Abgrenzungsprozess über den Moment der Repetition. Nicht nur, dass ganze Dialoge ähnliche

Strukturen der Ablehnung und Abgrenzung zeigen und wieder aufgegriffen werden, auch in den Dialogen wird das Erklären der Abkürzung SIDA mantraartig aufgerufen. Repetitives Erzählen ist eine der wenigen Strategien, um im auditiven Zeitfluss eine Form von Konservierung und Nachhaltigkeit zu erreichen.

Diese Nachhaltigkeit, die über Figuren wie Muaba und Mandenge, angestrebt wird, wird als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster jedoch in der Figurenkonstellation und -konzeption selbst unterlaufen. In *Vivra Verra* ist keine Figur präsent, die tatsächlich HIV-positiv oder an AIDS erkrankt ist. Die Positionen von Figuren, die in Krankenhäusern arbeiten, Medizin studieren oder sich als gesundheitliche Ratgeber_innen betätigen, laufen somit mit ihrem Wissen ins Leere. Diese gesamtgesellschaftliche Repräsentationsstruktur unterstützt entgegen der Edutainment-Intentionen das Konzept von AIDS als ein von außen aufoktroyiertes Bedrohungsszenario, denn die »Initialisierung eines solchen Diskurses [provoziert] regelmäßig die Frage nach der Herkunft der Seuche« (Pulver 283). Erzählstrategische Momente wie extradiegetische Einschübe der Sprecher_innen im Outro einzelner Episoden verstärken diesen Prozess des Auslagerns. So ruft zum Beispiel die Stimme der Krankenschwester auf:

»Jeunes filles, jeunes garçons! Ne restez pas ignorants de votre état sérologique! Faites comme Sinke! Rendez-vous au Centre de Santé le plus proche pour vous tester de SIDA et des autres infections sexuellement transmissibles!« (VV Ep. 73 14:30-15:00)

Diese extradiegetische Ebene führt im auditiven Modus dazu, dass die Figuren, die in der Diegese auf eine veränderte Wahrnehmung von AIDS entgegen der Tradition der Ablehnung hinarbeiten, als Teil einer Außenwelt wahrgenommen werden und sich somit der Bruch zwischen *weißen* krankredenden Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern und einer tatsächlich dargestellten und damit gesundgesprochenen Gesellschaft in *Vivra Verra* ausweitet. Die Logik des eigenen Erlebens zeigt keine Notwendigkeit zur Veränderung, sodass Bulubulu bis zum Ende weder von Sinke noch von Mandenge überzeugt werden kann, dass AIDS eine reale Krankheit und keine Erfindung ist (vgl. VV Ep. 151 05:30-10:19).

Die Abkürzung SIDA erfährt darüber hinaus eine ironisierende und metaphorische Umbenennung unter den Arbeitskollegen Matos, die für die koloniale und kapitalistische Sicht auf AIDS steht. So sprechen sie davon, dass für sie in diesem unterdrückenden System nur SIDA übrigbleibt: »un salaire

insuffisant difficilement acquis« (VV Ep. 44 04:47-04:49). Der Ausschluss von AIDS auf der Ebene der Figurenkonstellation und -konzeption führt somit in *Vivra Verra* dazu, dass AIDS vornehmlich auf diskursiver Ebene wirkt und als ein Instrument *weißer* Unterdrückung mystifiziert bleibt, was die nachhaltige Dekonstruktionsintention von Edutainmentkonzepten unterläuft.

Echoes of Change setzt genau den gegenteiligen Schwerpunkt und stellt AIDS überwiegend als figurale, heißt persönliche und private Angelegenheit dar. Die mächtigen Diskursmechanismen wirken im Hintergrund und bestimmen vor allem die Haltung einzelner Figuren. Im Vordergrund stehen Konzepte von Sich-selbst-Gesundsprechen und Andere-Krankreden. Damit wird AIDS zu einem strukturellen »Erzählparadigma« (Schappach 293). HIV-positiv und an AIDS erkrankt sind die Figuren Basko, Logi und Daffen. AIDS fungiert so als Differenzmarker, der vor allem dazu beiträgt, negativ konzipierte Figuren auszugestalten und im Handlungsgefüge im Sinne einer »poetischen Gerechtigkeit« abzustrafen (Käser 28). Alle drei Figuren sterben an AIDS und werden damit aus der Diegese entfernt. Sie sterben aber nicht nur an der Krankheit, sondern vor allem an ihrer eigenen Haltung zu dieser. Sie sprechen sich gesund und akzeptieren ihren Status nicht, wie folgende Dialoge zeigen:

»**Logi:** And the worst part, she accused me of contracting AIDS. Can you believe her? I am not that stupid. Goodness sake.

Mao (lacht): You can't hold being stupid, ah? But Logi, seriously, even I know she is right. Bro, I think you better go get a test.

Logi: Why? I don't have AIDS!« (EoC Ep. 112 02:37-02:54)

Logi inszeniert sich als unantastbar und dies geht mit der Definitionshoheit über seinen eigenen Körper einher. Obwohl er mehrfach ungeschützten Geschlechtsverkehr mit unbekannten Frauen hat, ist er überzeugt, dass er kein AIDS hat. In dieser Logik der Nicht-Markierbarkeit durch die Krankheit argumentiert und lebt auch Daffen. Sie flieht in einem weit fortgeschrittenen Stadium ihrer Erkrankung aus dem Krankenhaus, um sich draußen in einem Park aufzuhalten. Im Hintergrund ist leichtes Vogelgezwitscher zu hören, was die Normalität und den Alltag der Außenwelt unterstreicht:

»**Ben:** Daffen, why did you leave the ward? You're weak and you need to stay on your drip.

Daffen (flüsternd und abgehackt): I don't need that drip. Ben, do you have a smoke?« (EoC Ep. 198 01:15-01:25)

Der auditive Modus arbeitet jedoch konsequent gegen das Konzept von Sich-selbst-Gesundsprechen an und präsentiert diese Figuren mit Hilfe verschiedener Zeichensysteme explizit und nur noch als krank. Daffen und Logi werden zum Serienende vollständig dekonstruiert. Figuren, die nur über ihre Stimmen existieren, verschwinden mit dieser. So sind beide nicht mehr in ihrer gewohnten Stimmlage und Lautstärke zu hören. Darüber hinaus werden ihre Sprechanteile durch paraverbale Elemente wie Husten, Ächzen und Stöhnen unterbrochen. Daffens Tod ist das Ende ihrer eigenen Hörbarkeit. Dieses Sterben wird in einer relativ langen Erzähleinheit ausführlich dargestellt. Extradiegetische Gitarrenmusik begleitet Daffens Keuchen und füllt das finale Schweigen (vgl. ebd. 05:20-08:30). Für Basko, Daffen und Logi ist AIDS eine persönliche Katastrophe und ihr Ende. Über diese figurenbezogenen Perspektiven zeigt *Echoes of Change*, welche Auswirkungen die Ablehnung und der Widerstand gegen AIDS haben können.

Dass diese Haltung nicht nur von Betroffenen gelebt wird, sondern auch von Nicht-Betroffenen, verdeutlicht, dass es sich um ein gesamtgesellschaftliches Spannungsfeld handelt und wirkmächtige Diskurse diese Haltungen bestimmen. AIDS wird zu einem Topos der Entehrung und Wertlosigkeit. Logi und Daffen ziehen den Tod einer gesellschaftlichen Diffarmierung vor, die erst über die nicht betroffene Figur Baya explizit gemacht wird. Baya schließt aus einem traditionellen Verständnis von Ehre seine HIV-positive Tochter Joyce aus der Familie aus wie er auch Joyces Baby Tana in der Konsequenz als wertlosen Störfaktor ansieht und bereit ist, sie zu töten.

»**Hintergrund: Babyweinen**

Baya: Emme, give me the baby, I am gonna do the honorable thing.

Emme: You are mad, uncle. I don't give her to you. She is just a child.

Baya: Emme, I said give me the bloody baby.

[...]

Baya: Look mum, Basko and Joyce need to be taught a lesson.

Hilda: What sort of lesson are you talking about, ah, what? By throwing this innocent child out like that?

[...]

Baya: So tell me Ben, why shouldn't I leave Baby Tana outside to die, heh?

Ben: What? I'm not gonna answer that question, uncle. She is a human being. What you are saying is wrong.

[...]

Keine Hintergrundgeräusche mehr, nur noch die Stimmen

Baya: She is not going to live anyway.

Ben: What are you talking about, uncle? That's where you're wrong. Joyce is HIV-positive but Baby Tana is negative. Joyce took her medication faithfully during her pregnancy. She can now have a full life.

Baya: Alright, then I'm sorry. But I don't want Basko and Joyce to deliver this sickness to other innocent people.« (EoC Ep. 125 06:34-11:37)

Die Wirkmächtigkeit dieses traditionellen Weltbildes als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster zeigt sich darin, dass die Argumente der Familienmitglieder wirkungslos bleiben und erst die Erkenntnis von Tanas negativem Status eine Änderung in Bayas Handlungsweise bewirkt. Bayas Wertesystem verändert sich dagegen nicht. Er toleriert Joyce im Folgenden in seinem Haushalt, weil Tana gesund ist und von ihr versorgt werden muss, ist aber bereit, Ben ohne Weiteres auszuschließen als er hört, dass dieser einen AIDS-Test gemacht hat: »You better pack up and leave, if you are HIV-positive. I can't have two people living with HIV in the same house« (EoC Ep. 152 16:20-16:25). Ben gibt zurück, dass er negativ sei und sie das Thema deshalb nicht weiter kommentieren müssten. Dass auch Ben sich diesen wirkmächtigen Diskursen der Ablehnung nicht vollständig entziehen kann, zeigt sein emotionales Verhältnis zu Daffen. So ist seine Antwort auf Kiris Frage, ob er noch verliebt in sie sei:

»**Ben:** The answer is no, in capital letters ok. I spell it out in case you're deaf. Big letter N and O!

Kiri lacht kurz

Ben: Simply because she is a sick girl. And I am definitively frightend of the HIV-Virus.

Kiri: What? Ben, are you serious? Hey!« (EoC Ep. 159 02:27-02:38)

Auch nach Joyces Einschätzung, hat Ben sich nicht von Daffen wegen ihres Fremdgehens oder ihres Lebenswandels als *femme fatale*, den er häufig genug als überaus anziehend beschrieben hat, getrennt, sondern: »I thought since Daffen got the Virus you broke up with her« (EoC Ep. 170 03:20-03:25). Bens Figur spiegelt die Herausforderungen, ein traditionell krankredendes Gesellschaftsbild mit einem gesundsprechenden, veränderten Blickwinkel aufzubrechen. Gesundheitsprechen meint auch anzuerkennen, dass HIV-positiv nicht sofort AIDS und Krankheit bedeutet.

Diese Perspektive von Gesundheitsprechen wird auf einer figuralen Ebene in Bezug auf Konzeption und Konstellation über Joyce eröffnet. Joyce wandelt

sich von einer klassischen Nebenfigur zu einer der wichtigsten Figuren am Ende der Serie. Sie, die zunächst von Baya, Hilda, Basko und Dino totgesagt wird, ersteht wie ein Phönix aus der Asche der Diffamierung neu. Sie gliedert sich mit ihrer Tochter wieder in die Gesellschaft ein, macht ihren Schulabschluss, findet Arbeit und einen Partner, den sie heiraten möchte. Die letzte Episode der Gesamtserie schließt mit einem Dialog zwischen Ben und Joyce, was ihren veränderten Status im Figurennetz präsentiert. Joyces Lebenserfolg wird gleichberechtigt neben dem der Hauptfigur Ben dargestellt und von extradiegetischer Musik emotional aufgeladen (vgl. EoC Ep. 208 07:03-11:58). Die Konzeption eines geschlossenen Endes wird über Joyces Figur aufgebrochen, die in ihrer neuen Familienkonstellation und Berufsperspektive den Grundstein für potenzielle weitere Geschichten legt. HIV-positiv zu sein, wird in diesem Handlungsgefüge nicht als Differenzmarker ausgestellt. Joyce repräsentiert darüber hinaus eine aktive Frauenfigur im gesellschaftlichen Überlebenskampf.

Durch die Angst, von ihren untreuen Männern angesteckt zu werden, werden Frauen im Handlungsgefüge zumeist in eine passive Rolle gedrängt. Markant ist in diesem Zusammenhang auch, dass die Frauenfiguren unter sich davon sprechen, dass sie nicht »the disease« oder »the virus« haben wollen. So hat Betty Angst, dass Amah ihr den Virus aus der Stadt mitbringt (vgl. EoC Ep. 83 04:00-05:52), und Selina und Nini leiden von Anfang an unter der Sorge, dass Mao und Logi die Krankheit aus dem Club einschleppen (vgl. EoC Ep. 7 06:26-08:12). Die Verhüllung der Begriffe AIDS und HIV verstärkt über die emotionale Komponente die Wirkmechanismen des Krankredens. Die alleinige Vermittlung veränderter Erzählparadigmen auf einer intradiegetischen Ebene über die Figur Joyce ist jedoch nicht ausreichend, um von einer figuralen Dimension von HIV und AIDS auf eine gesamtgesellschaftliche Ebene zu gelangen. Die Nicht-Anerkennung von AIDS als gesamtgesellschaftliche Angelegenheit hat Folgen für die Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster der Individuen. Diesen Folgen wird auf einer extradiegetischen Ebene entgegengewirkt, indem eine zur häuslichen Gewalt analoge Hilfshotline eingespielt wird: »For more information on HIV or a HIV testing location nearest to you. Call BAHa on the all free number 7200 2242, 7200 2242.« (u.a. EoC Ep. 184 17:15-17:42). Die Einführung dieser NGO, die sich zum Ziel gesetzt hat, über HIV und AIDS aufzuklären, fördert eine Ausdehnung der figuralen, emotionalen und affeizierenden Wahrnehmung von AIDS. Ein Sachdiskurs wird in die Fiktion eingespeist, um eine neue Rheto-

rik zur Seuche zu ermöglichen. Diese ist notwendig, soll ein verändertes Bild von Gesundheit und Krankheit entstehen.

Komplementäre Muster zu Krankreden und Gesundsprechen zwischen traditionell-kulturellem Erfahrungswissen und institutionalisiertem Bildungswissen durchziehen das Feld um Schwangerschaft, Geburt, Frauen- und Kinderkörper. In diesem Zusammenhang prallen Tradition und Veränderung in Form dichotomischer Konzepte aufeinander, die in ihren eigenen Wertesystemen jeweils eine pathologisierende Rhetorik legitimieren. Als Beispiel soll im Folgenden die Erzählung um das Paar Ngala, Faro und Baby Fanga aus *Vivra Verra* herangezogen werden. Die Diegese ist überwiegend von repetitiven Ereignissen geprägt, die eine wiederkehrende Thematisierung von Krankheit und Gesundheit hervorrufen. Dazu gehören:

- Ngala hat Schmerzen in der Schwangerschaft (mehrmals),
- Ngala wird von Faro und Maman Betoto/Tante Ikokoko für gesund erklärt (mehrmals),
- Ngala bekommt im Krankenhaus einen Kaiserschnitt; ein Zwilling ist tot,
- Ngala ist ratlos mit ihrem fiebernden Baby zu Hause (mehrmals),
- Baby Fanga wird von Faro und Tante Ikokoko für gesund erklärt (mehrmals),
- Ngala geht mit dem Kind entgegen Ikokokos Willen ins Krankenhaus (mehrmals).

Das Krankreden und Gesundsprechen wird erzählstrategisch so verhandelt, dass die Betroffenen stumm bleiben. Ngala und Fanga befinden sich in einer subalternen Position, über die gesprochen wird, deren Sprechanteil jedoch kein Eigengewicht hat. Faro ist als Entscheidungsträger konzipiert, der beständig zwischen den Polen von Erfahrungswissen, dargestellt durch Maman Betoto beziehungsweise Tante Ikokoko, und Bildungswissen, verkörpert durch Me Banutshe, pendelt.

Die unterschiedlichen Logiken und Weltbilder zeigen sich vor allem in einer ablehnenden Haltung der älteren Frauengeneration gegenüber Krankenhäusern und Medikamenten in Form von Tabletten, Spritzen oder Impfungen, die für sie nur Stützpfiler eines westlichen kapitalistischen Systems darstellen. Heilmittel wie Kräuter, Tees und bestimmte Rituale legitimieren sich in ihrer medizinischen Funktion darüber, dass sie selbst damit aufgewachsen sind und ein hohes Alter erreicht haben. Me Banutshe dagegen spricht diesen

Zugangsweisen stets ihre Effizienz und Genauigkeit ab und argumentiert aus einer akademischen Perspektive.

So ist nachfolgender Dialog zwischen Me Banutshe und Faro aus der Mitte der Serie beispielhaft für ähnliche Auseinandersetzungen, die den Kern jeder dritten oder vierten Episode der Diegese rund um Ngala und Fanga bilden. Ohne dass eine eindeutige zeitliche Verortung über Cliffhangerstrukturen oder das Fortsetzen bestimmter Ereignisse erfolgt, spielt sich der Dialog im Modus eines sokratischen Prozesses ab. Der Modus der Reflexion wird außerdem unterstützt dadurch, dass außer leichtem Vogelgezwitscher im elektroakustischen Hintergrund keine weiteren Zeichensysteme als Stimme und Sprache zum Einsatz kommen. Damit ist der Fokus dieses Mikrotextes auf das Aushandeln von Wertesystemen gerichtet:

»**Me Banutshe** : Dis-moi Faro, comment va ton enfant? Son état s'améliore?

Faro : Ça s'améliore un peu. La fièvre semble baissée.

Me Banutshe : Ça semble ou ça baisse vraiment?

Faro : Mais comment dire. C'est à peu près ça.

Me Banutshe : À peu près ça? Mais ça veut dire quoi?

Faro : Bon, disons qu'il est toujours un peu affaibli. Il perd l'appétit. Mais ça va aller. Tante Ikokoko continue à le traiter avec le traitement indigène.

Me Banutshe : Mon cher. Ton enfant a de la fièvre pour environ trois jours. Est-ce que tu fais le consulter dans un Centre de Santé?

Faro : Centre de Santé? Mais non! Quand j'en parle ma tante Ikokoko se moque de moi! Disons que les autres jeunes parents ne font pas ça pour un cou de fièvre par les enfants. Ça va passer tout seul.

Me Banutshe : Vraiment? Mais la dernière fois jusqu'à quel degré est monté sa température?

Faro : Comment je le sais? Je ne suis pas Dieu moi.

Me Banutshe : Vous n'avez pas un thermomètre?

Faro : Thermomètre? Pour en faire quoi, heh? Nous ne sommes pas dans un Centre de Santé ici.

Me Banutshe : Mon cher, autant que parent c'est toujours nécessaire d'avoir un thermomètre à la maison.

Faro : Ah bon? Dans quel but?

Me Banutshe : Mais quelle question! C'est ce que vous permet de savoir si l'enfant fait de la fièvre.

Faro : On n'a pas besoin d'un thermomètre pour ça. Ma tante Ikokoko nous a appris comment à évaluer la fièvre de l'enfant sans thermomètre.

Me Banutshe : Ah oui?

Faro : Mais oui. C'est plus simple. Il n'y qu'à placer la main sur son cou ou bien placer ses lèvres sur sont front pour quelques seconds et puis il est tout rejoué.

Me Banutshe : C'est à dire?

Faro : On sait si l'enfant fait de la fièvre ou pas. Le thermomètre vient à faire quoi?

Me Banutshe : Mon cher, tu sais ceci est une des raisons pour lesquelles je tiens à te parler.

Faro : C'est ça ta spécialité. Tu veux me donner des leçons de morale. Et puis tu vas dire que ma tante ne fait pas bien.« (VV Ep. 73 04:20-06:07)

Der Dialog setzt sich dahingehend fort, dass Me Banutshe genau dies tut und es ihm schließlich gelingt, Faro vorübergehend zu überzeugen. In dieser Unterhaltung wird das Verhaltensmuster Me Banutshes, das ihn als wohlwollenden Patriarchen auszeichnet, erneut bedient und auf das Verhältnis von Bildungswissen gegenüber Erfahrungswissen übertragen. Sein wiederholtes »Mon cher« gegenüber Faro zeigt seine sich selbstverständlich überordnende Position an und Formulierungen wie »c'est toujours nécessaire d'avoir« lassen an seiner Monoperspektivik keinen Zweifel. Aus seinem Blickwinkel ist das gesundheitsbezogene Überlebenswissen, das aus traditionellen Erfahrungen stammt, ein gefährliches und irrelevantes Wissen. Er redet krank, was aus Erfahrungsperspektive gesund gesprochen wird.

Verschiedene Ebenen der Erzählung unterstützen Me Banutshes pathologisierendes Wertesystem, was dazu führt, dass Dichotomien gestärkt werden. Dazu zählt zum einen die Dramaturgie der Ereignisse. Hinter jedem Symptom, das Ngala und Fanga zeigen, steckt eine schwerwiegende gesundheitliche Beeinträchtigung. Die zunächst vorhandene semantische Offenheit von Symptomen wie Unterleibsbeschwerden während einer Schwangerschaft oder Fiebrigkeit eines Kleinkindes wird stets mit schlimmstmöglichen Bedeutungen konkretisiert. So wusste Ngala nicht, dass sie Zwillinge erwartet und eines der Kinder bereits im Mutterleib verstorben ist, was zum Notkaiserschnitt führt¹⁴. Baby Fanga ist darüber hinaus so kränklich, weil er an Leukämie leidet und eine Chemotherapie erhalten muss¹⁵. Der Krebs wird

14 Auch Konis Baby verstirbt in einem anderen Handlungsstrang bereits im Bauch, weil die krankenhäusliche Vorsorge zu spät erfolgt (vgl. VV Ep. 68 05:12-11:07).

15 In *Echoes of Change* kann die traditionelle Medizin ebenso nichts gegen Nierenkrebs, einen Gehirntumor und Malaria ausrichten. Es werden darüber hinaus keine Krankhei-

im Krankenhaus schnell in den Griff bekommen und Baby Fanga geheilt entlassen. Auf dieser Ebene der Ereignishaftigkeit schreibt die Erzählung das gesamte traditionelle Erfahrungswissen krank, weil es keinerlei Möglichkeit bekommt, wirkmächtig für die Gesundheit der Gesellschaft zu werden. Diese »Semantisierung der Plotstruktur als Strategie der Wertevermittlung« wird auf der figuralen Ebene dahingehend fortgesetzt (Käser 28), dass nicht nur Erfahrungswissen selbst als unwirksames Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster ausgestellt wird, sondern auch die Repräsentant_innen pathologisiert werden.

Während Me Banutshe, Mandenge und das Krankenhauspersonal als Figuren konzipiert sind, die in sich ruhen und mit großer Gelassenheit, Selbstsicherheit und Überzeugung ihre Kenntnisse weitergeben, sind die Repräsentant_innen traditioneller Heilmethoden als hitzige, aggressive und untereinander zerstrittene Figuren gezeichnet. So dekonstruieren Maman Betoto, Tante Ikokoko und Tante Douce-Voix wechselseitig ihr Erfahrungswissen als Hexerei und pathologisieren sich durch die negative Konnotation dieses Konzeptes selbst¹⁶. Der Umgang mit und das Wissen von Kräutern und Tees wird bereits zu Beginn der Serie auf diese Weise diffamiert. Maman Betoto fühlt sich verraten, weil Ngala kein Vertrauen zu ihr hat und sie für eine Hexe hält (vgl. VV Ep. 5 05:06-09:53). Die Inszenierung des nicht vertrauenswürdigen Erfahrungswissens über diese drei älteren Frauenfiguren wird nicht nur verbal vermittelt, sondern durch ihre Sprechweise hervorgehoben. Maman Betoto und Tante Ikokoko bekommen sehr viel Redeanteil, füllen diesen allerdings mit repetitiven Aussagen in einer einfachen Sprache mit bedeutsamer lokaler Markierung und einzelnen unterbrechenden Zwischenrufen wie »Jalalala«. In ihren Sprechmodus fließen viele nonverbale und paraverbale Elemente wie Zungenschnalzen und Schmatzen ein. Darüber hinaus ist die Stimmlage aufgrund von Eiferung und Aggressivität stets erhöht und hektisch. Gleiches gilt für Douce-Voix. Sie ist als Gegenspielerin nur dahingehend

ten repräsentiert, die über Kräuter und Tees heilbar wären (vgl. EoC Ep. 174 06:44-11:12, Ep. 158 01:00-05:15, Ep. 121 10:15-18:30).

16 Hexe und Gender sind sowohl in der historisch-diskursiven als auch der literarischen Forschung eng miteinander verzahnt. Dabei stellt *Hexe* heute in westlichen Zusammenhängen für das weibliche Geschlecht Teil eines positiven Deutungsmusters dar, deren Handeln und Interaktionen als Stärke und Ausdrucksmacht des Weiblichen in gesellschaftlichen Zusammenhängen gesehen werden, anders ist dies im postkolonialen Diskurs. Hier ist *Hexe* Teil eines negativ besetzten Stereotyps (vgl. Schenker 297f.).

unterscheidbar, dass sie eine sehr kratzige und tiefe Frauenstimme hat, die auch den Namen ihrer Figur prägt.

Diese Konzeption und Darstellung wird kontrastiert von Figuren wie Me Banutshe, in dessen Sprechanteil Reflexivität gegenüber emotionaler Involviertheit überwiegt. Me Banutshe tritt als männliche Gegenstimme, die keine spezifische lokale Verortung transportiert in einem gemäßigten Tempo und mit klarer Artikulation spricht, als Stimme des Wissens auf. Er hat in der gesamten Diegese keine weitere Funktion denn als Allegorie der Aufklärung zu wirken. In diesem Sinne beschreibt er ganz genau und spezifisch den Ablauf medizinischer Untersuchungen und Impfungen und verlacht das traditionelle Erfahrungswissen (vgl. u.a. VV Ep. 17 05:20–11:29).

Beispielhaft steht hierfür folgender Handlungszusammenhang: Fanga weint bitterlich, doch Faro will das Baby nicht tragen, weil er es zu klein findet und Angst hat, es fallen zu lassen. Tante Ikokoko unterstützt Faros Haltung, da Väter sich auf die Arbeit konzentrieren sollten. Me Banutshe nimmt das Kind, welches in seinen Armen sofort verstummt und ist dann irritiert als er sieht, dass Fanga einen Zettel auf der Stirn kleben hat. Ikokoko empfahl dies gegen Schluckauf. Sowohl Ikokoko als auch Ngala halten Schluckauf für gefährlich, woraufhin Me Banutshe sie auslacht und über die Harmlosigkeit von Babyschluckauf aufklärt (vgl. VV Ep. 68 00:30–05:09). *Vivra Verra* arbeitet hier ein faktuales Element ein, das als »afrikanische Methode« gegen Schluckauf auch in deutschsprachigen Gesundheitsratgebern auftaucht (vgl. [wikihow.com/Schluckauf-loswerden](https://www.wikihow.com/Schluckauf-loswerden)). Dass Me Banutshe diese Methode nicht kennt und verlacht, beantwortet die eingangs gestellte Frage »Wer weiß was worüber und welches Wissen wird gehört?« dahingehend, dass es institutionalisiertes Bildungswissen ist, das sich als gesundsprechendes Überlebenswissen etabliert.

Traditionelle Perspektiven werden in *Vivra Verra* über multiple Erzählverfahren dekonstruiert und als gesamtgesellschaftlicher Makel pathologisiert. Die Botschaft ist klar, vielleicht sogar deutlicher als Edutainment-Konzepte sie intendierten: Tradition ist, wenn nicht lächerlich, dann sogar tödlich.

3.4.4 Geldgeschichten: zur Fiktion der Finanzen

Da das Genre Radio Soap Opera, wie bereits dargestellt, von »possible worlds« und fiktionalisierten »true-to-life-experiences« erzählt (Edmondson und Rounds 36), kennt es »durchaus ein Thema, das mit dem Schönen eher wenig, mit der Wirklichkeit aber sehr viel zu tun hat: das Geld« (Koopmann 9).

Geld war bereits in der kanonisierten westlichen Literatur des 18. Jahrhunderts kein »verborgenes Thema«, da sprichwörtlich die Welt vom Geld regiert wurde und die Frage von Geld, Moral und Überleben ein scheinbar unerschöpfliches Aushandlungspotenzial bot (ebd.). Zur Zeit dieser sogenannten Hochliteratur und bürgerlichen Unterhaltungsliteratur wurden vor allem die Gefahren und Verführungsmöglichkeiten durch Geld und Vermögen ausgelotet. Diese Fähigkeit über Geld zu erzählen, verschwand mit wachsendem Wohlstand aus den westlichen Literaturen. »Vor langer Zeit, es dürfte in den fünfziger Jahren gewesen sein, kam der Literatur ihre zuvor recht ausgeprägte Neigung abhanden, über Geld zu sprechen«, was gleichzeitig in einer erneuten Forderung für die Gegenwart mündet: »Wir müssen über Geld sprechen« (von Lovenberg).

»Literatur eignet sich durchaus dazu, Entwicklungen in der Wirtschaft anzustoßen bzw. zu thematisieren. Literatur und Wirtschaft sind ja auch in gewisser Weise verwandt. In beiden geht es darum, Neues zu schaffen und das Vorhandene ständig neu zusammenzusetzen. Beide haben keine Grenzen, sondern streben zum Unendlichen hin, und bei beiden spielt die Story eine große Rolle. Das könnte daran erinnern, dass der Keynesianismus keine Wissenschaft ist, sondern ein literarisches Phänomen: Keynes liefert die Story für das, was Politiker ohnehin am liebsten tun: Geld ausgeben. Überhaupt gibt es in der Wirtschaft und an den Finanzmärkten eigentlich nichts, was die Literatur nicht schon viel früher entdeckt hätte.« (Frank, Stefan)

Der Bezug von Keynes und damit der globalen Makroökonomie zur Fiktion zeigt auf, welche Erzählungen im Westen einen blinden Fleck darstellen, aber in der Realität eines Neoliberalismus und Neokolonialismus eine entscheidende Rolle spielen müssen: lokale Geldgeschichten aus postkolonialen Kontexten. In *Vivra Verra* und *Echoes of Change* ist Geld in Bezug auf Fragen des Überlebens, des Zusammenlebens und des Lebenswissens ein Dauerthema, die neoliberalen und neokolonialen wirtschaftlichen Verstrickungen sind dagegen nur als beiläufige Spuren einer kaum wahrnehmbaren Außenwelt rekonstruierbar und erschaffen damit ein zu analysierendes Spannungsfeld zwischen Tradition und Veränderung.

Wie bereits dargestellt, befindet sich das Gros der Figuren in *Vivra Verra* in einem beständigen Überlebenskampf aufgrund von Armut einhergehend mit Kriminalität und Bildungsferne. Damit wird Geld zu einem determinierenden Faktor im Erkenntnis- und Wissenssystem. Besonders betroffen sind Jugendliche und Frauen, die in eine Abhängigkeitsspirale geraten, wie Kun-

ka, Sinke, Koni und Ngala. Kunka und Sinke droht aufgrund nicht bezahlten Schulgeldes immer wieder der Ausschluss aus institutionalisierten Wissenskontexten. Gleiches gilt für Ben und Ngalas Kinder in *Echoes of Change*. Geldsorgen sind gesamterzählstrategisch allerdings weniger strukturell angelegt, sondern fungieren figurencharakteristisch. Figuren wie Logi und Ben, die permanent unter Geldsorgen leiden, haben diese aus Charaktergründen. Sie können mit Geld nicht umgehen und geben es in ekstatischen Exzessen aus. Das Streben nach Reichtum ist jedoch auch in *Echoes of Change* grundlegend präsent und Motivation zahlreicher Ereignisketten und Handlungszusammenhänge.

Das Spannungsfeld entsteht aus der beinahe hermetisch abgeschlossenen chronotopischen Konstruktion der Storyworld auf der einen und dem Streben nach Reichtum aus einer kolonialisierenden Außenwelt auf der anderen Seite. *Vivra Verra* und *Echoes of Change* sind auf der Darstellungsebene spezifisch lokale Erzählungen. Die erzählten Welten fungieren weitestgehend als ein geschlossener Kosmos, da die Figuren sich nicht über die Grenzen der erzählten Welt hinausbewegen, -wünschen oder -träumen und auch keine Figuren eines Außerhalb diese Welten betreten, zumindest keine Figuren, die im auditiven Modus mit eigenen Stimmen repräsentiert sind. Ohne eine eigene Stimme sind Figuren im akustisch erfahrbaren Raum jedoch ohne spezifisch eigene Bedeutung, sie sind ohne Materialität und Präsenz rückverwiesen in die sprachliche Zeichenhaftigkeit der erzählten Welt.

In *Vivra Verra* und *Echoes of Change* werden Figuren eines Außen nur als Spuren neoliberaler und neokolonialer finanzieller Verstrickungen in den Erzählungen der stimm-körperlich präsenten Charaktere dargestellt. So wird beispielsweise in *Vivra Verra* über *les Blancs* als Arbeitgeber_innen gesprochen, ihnen selbst jedoch kein akustisch einnehmbarer Raum in der Erzählung eröffnet:

»**Goliath** : Sinon, tu as quand même un peu plus de pois, non?

Mindondo kichert

Goliath : Tu as même rajeuni!

Mindondo : Goliath, je travaille avec *les Blancs*. Tu le vois.

Goliath : Comment-ils sont *ces Blancs* là.

Mindondo : Ohhh ils sont *blancs*!

Goliath : Noooooon, je parle de leur comportement envers les travailleurs.

Mindondo : Ils se comportent bien envers nous.

Goliath : Oh. ... Ils m'ont même déjà rappelé pour un autre poste, mais j'ai

refusé.

Mindondo : Qui t'avait rappelé?

Goliath : Un jeune *blanc*.

Mindondo : Ah.« (VV Ep. 48 10:12-10:40)

Die Welt der *Weissen* ist fremd, fern und nah zugleich. Die Verstrickungen des Neokolonialismus, die weder in *Vivra Verra* noch in *Echoes of Change* auf kultureller Ebene in Form von Hybridisierungs- und Kreolisierungsprozessen explizit erzählt werden, hinterlassen ihre Spuren und ihren machtvollen Einfluss über finanzielle Markierungen. Das Zusammenleben mit *Weissen*, die zugleich Außen und Innen sind, wird in den Körpern der Figuren selbst sichtbar, schreibt sich ein und ist nicht mehr von ihnen lösbar. Goliath sieht, dass Mindondo sich verändert hat. Im akustisch wahrnehmbaren Hörraum wird diese Fremdheit über eine Mystifizierung von *weiß* transportiert. *Weiß* genügt Mindondo als Charakteristikum einer stimmlosen homogenen Masse, über das er zudem ein Kichern und Hauchen legt, das in seiner paraverbalen Dynamik Genrelemente des Märchens bedient. *Weiß* zu nutzen, wird in dieser Logik zum Zaubermittel, zum Godelsel. Die Essenz dahinter: *Weiß* bedeutet Macht, weil es eine Geldquelle darstellt. Der Reichtum der *Weissen* ist so etwas Erstrebenswertes, ein hoch liegendes Ziel, das in seiner strukturellen Anlage ganze Handlungsketten motiviert, wie die finale Episode um Amah, Betty und Wuakai in *Echoes of Change* zeigt:

»**Betty**: Amah, by that time I'll be living in a luxurious house with all the *white* goods.

Wuakai (lachend): You'll become a mistress with servants working for you and Amah.

Betty: That's it Wuakai. I'll be happy every day.« (EoC Ep. 208 05:16-05:18)

Hier zeigt sich der Einfluss des kolonialen Herrschaftsbildes, das als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster reproduziert wird und damit das Märchen von Geld und Glück fortschreibt. Dass diese Form von Geldgeschichten Schattenseiten haben, wird auf lokaler Ebene und in ausdifferenzierteren Erzählmomenten deutlich.

In *Echoes of Change* schreibt sich *weißes* Geld in die Umwelt ein. Dabei zeigen sich weniger die positiven Auswirkungen des Zaubermittels als die giftigen Nebenwirkungen. Auch hier ist *weiß* ohne eigene stimm-körperliche Präsenz und als abstrahierter Machtfluss dargestellt. *Weiß* ist das kapitalistische

Weltsystem, das sich Land und Umwelt einverleiben kann und damit gravierende Spuren hinterlässt.

Auf eine dieser Spuren stoßen Ben und Kiri bei einem gemeinsamen Strandtag, der in Zusammenhang mit einem Ausflug von Kiris Kirchengemeinde steht. Sie verbringen das Wochenende auf einer kleinen und ruhigen Insel unter der Obhut von Pastor Michael. Auf Bens Nachfrage, ob die Insel in Privatbesitz sei, erzählt dieser, dass sie wohl einst einem Engländer gehörte, der dann aber aufgrund von Sonne und Hitze weggezogen sei und dass sie jetzt vor allem von englischen Tourist_innen besucht würde. Die englischen Tourist_innen hinterlassen wiederum Spuren in Form von Müll. So setzt sich das Gespräch zwischen Pastor Michael, Ben und Kiri dahingehend fort, dass die Gefahr von Plastik im Meer für Fische und Korallen thematisiert wird (vgl. EoC Ep. 40 12:53-19:05). Koloniale Verstrickungen durch die Frage nach dem Besitz der Insel und postkoloniale, globale Schwierigkeiten mit Tourismus werden in ihren Auswirkungen auf die lokalen Bewohner_innen beleuchtet. Westliches Geld wirkt in seinem Überfluss toxisch.

Aufgrund dieser potenziellen lokalen Vergiftungserscheinungen, widersteht Amah in einem anderen Zusammenhang *weißem* Geld. In einem Gespräch mit dem örtlichen Pastor stellt Amah seine Überlegungen bezüglich der vom Vater übernommenen Ländereien und der Kaffeeplantage dar:

»**Amah:** You know, I was thinking of selling santalud earlier on when Wuakai talked me out of it. But father presented this opportunity in front of me.

Pastor: What is santalud, son?

Amah: It's a tree that has a big value, like egalud. You know about egalud?

Pastor: Yes, I know about egalud. So how do you know about this sale of santalud?

Amah: I met with this *white* guy and he said we have a lot in our forests. He told me about its market and everything.

Pastor: Do you really think we have this tree in our forest?

Amah: Well, I never went back to see that *white* guy after talking to Wuakai.

Pastor: What did Wuakai tell you?

Amah: He said harvesting santalud will destroy our forest.« (EoC Ep. 73 05:07-05:48)

Die distanzierenden Formulierungen »this« und »that *white* guy« sind bezeichnend. *Weiß* ist vor allem ein abstraktes Finanzmodell, das seinen ganz eigenen Denk-, Orientierungs-, und Handlungsmustern folgt. Das darin enthaltene Wissen ist jedoch keines, das unhinterfragt auch lokales Zusammen-

lebenswissen und Überlebenswissen transportiert, sondern sogar das Gegenteil bedeuten kann, nämlich die Zerstörung von Leben.

Über den akustisch erfahrbaren Raum werden dabei de- und neokoloniale Erzählmomente zugleich erzeugt. Zum einen wird auf einer Inhaltsebene deutlich, welchen Einfluss *weiße* Geldgeschichten haben. Sie haben sich seit der Kolonialzeit eingeschrieben und sind auch aus diesem eng gezogenen lokalen Chronotopos nicht ausradierbar. Zum anderen findet ein Prozess von Empowerment statt, indem *weiße* Geldgeschichten ihrer eigenen Stimmen enthoben werden. Entgegen der westlich kanonisierten Literaturen wird *weiß* zum stummen Hintergrund des auditiven Modus. *Weiß* bekommt keinen Redeanteil und kann auf diese Weise dekonstruiert werden. Lokale Stimmen sprechen im elektroakustischen Vordergrund und nehmen den ganzen erfahrbaren Raum ein. Die Dekonstruktion *weißer* Geldgeschichten geht dabei über die distanzierende Abstraktion und stimmliche Enteignung hinaus, indem sich auch konkret am Kanon *weißer* Geldgeschichten abgearbeitet wird und dieser mit lokalen Erzählungen übersprochen wird.

Neben dem Genre Märchen wird die kriminalisierte Seite des Geldes auch über intertextuelle Referenzen auf das Drama *The Godfather* aufgerufen. Nach einem Besuch bei Papa Johnny kommentiert Logi abschätzig das Erlebte: »Man, they all talk and behave like a *white* man. From what I heard, I was in the Presence of *The Godfather* not some Warlord or something« (EoC Ep. 73 07:30-07:34). *The Godfather* als US-amerikanischer Spielfilm aus dem Jahr 1972, basierend auf dem gleichnamigen Roman des Schriftstellers Mario Puzo, gilt als eines der erfolgreichsten Werke der Filmgeschichte und prägt Geldgeschichten in mafiösen Zusammenhängen bis heute. In *Echoes of Change* wird diese Geschichte im Vergleich zu den Erwartungen und Handlungen einiger lokal agierender Warlords als *white* und damit weich und ineffizient abgewertet. Mit dieser Abwertung geht zugleich eine Selbstermächtigung einher und das Wissen um die Möglichkeit und Wichtigkeit, eigene Geldgeschichten als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster zu erzählen, auch oder trotz des Hintergrundes, dass diese Geschichten auf der Produktions-ebene mit *weißem* Geld finanziert sind. Statt *weißes* Wissen zu reproduzieren, finden lokale Finanzlagen Eingang in die Fiktion mit all ihren Licht- und Schattenseiten eines kapitalistischen und neoliberalen Systems.

3.4.5 Rituale und ihre Inversion: zwischen Halt und Haltlosigkeit

Rituale eröffnen auf einer metathematischen Ebene Symbolstrukturen von Wissen und Diskursen, da sie den Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern einer Gesellschaft oder eines Individuums beständig reproduzieren und dadurch festigen oder, als Inversion ihrer selbst, in Frage stellen. Deshalb steht dieses Kapitel am Ende der analysierten Themen und Diskursbeiträge, die über Beziehungsgeflechte ausgelotet werden, da es um das Beziehungsgeflecht als solches zwischen Tradition und Veränderung geht.

Als Phänomen der Interaktion überwiegend im Bereich des menschlichen Seins und Miteinanderseins angesiedelt, beschreiben Rituale geregelte Kommunikationsabläufe. So ist ein Ritual kulturell eingebunden oder bedingt und greift häufig vorgefertigte Handlungsabläufe und bekannte Symbole auf (vgl. Burkert 31-39). Der damit einhergehende Effekt von Halt entsteht aus einer Vereinfachung und damit zumindest scheinbaren Bewältigung komplexerer lebensweltlicher Situationen. Dies wird möglich, indem das Ritual »durch Repetition hochaufgeladene, krisenhafte Ereignisse in routinierte Abläufe überführt« (Tauber 36). Rituale lassen sich als Wiederholungsstrukturen auffassen, die dem Menschen ein aufmerksames Begreifen der Welt erst ermöglichen. Wenden sich Rituale ins Negative, beispielsweise aufgrund von Abgegriffenheit, Überholtheit oder Sinnentleertheit, können sie durch Umkehrhandlungen ausgelöscht oder aufgehoben werden. In dieser Phase der Haltlosigkeit entsteht ein Aushandlungsraum für neue Denk-, Orientierungs- und Handlungsstrukturen.

Rituale und ihre Inversion sind aus sozialwissenschaftlicher, ethnologischer, politikwissenschaftlicher, psychologischer und historischer Perspektive vielfach untersuchte Phänomene. In den kulturwissenschaftlich orientierten Textwissenschaften steht vor allem ein Aspekt im Vordergrund: Rituale können sowohl aus der Innen- als auch aus der Außenperspektive ambivalent oder mehrdeutig interpretiert werden, da sie zwischen Normativität und Normalität vermitteln und sich mit dem Kanon des Wissens- und Wünschenswerten einer Gemeinschaft auseinandersetzen (vgl. Dücker 630). Fiktionen verdeutlichen die semantische Offenheit von Ritualen trotz ihrer einheitsstiftenden Funktion und zeigen als Experimentierraum möglicher Lebenswelten, dass Rituale und ihre Inversion ein Spannungsfeld von Wissen zwischen Tradition und Veränderung eröffnen. Auch die Lebenswelten von

Vivra Verra und *Echoes of Change* sind durchzogen von Alltags- und lebenszyklischen Ritualen.

Gerade der Fokus auf Alltagsrituale birgt Erkenntnispotenziale zu Grundlagen und Traditionen dieser Lebenswelten und den tiefgreifenden strukturellen Veränderungen, die den Figuren bevorstehen. Alltagsrituale sind in beiden seriellen Erzählungen weder plottragend noch mit besonderer Ereignishaftigkeit aufgeladen. Dies macht sie zu Erzählspuren¹⁷, die im auditiven Modus eine besondere Bedeutung erlangen. Die nicht vorhandene Visualität und der Fokus auf die Dialoge als Erzählsituation verlagern die Repräsentation lebensweltlicher Umgebungskontexte in den elektroakustischen Hintergrund und das »Nebenbei« der Diegese, dessen Analyse dem Paradigma des Spurenlesens folgt¹⁸.

Der Kulturwissenschaftler und Historiker Carlo Ginzburg betrachtet das Spurenlesen vor allem aus wissenschaftsphilosophischer Sicht als ein Paradigma der Humanwissenschaften, das er »je nach seinem Kontext als Jäger-, Wahrsage-, Indizien- oder semiotisches Paradigma bezeichnet« (84). Er verwendet diese Begriffe dabei keineswegs synonym, doch auf Basis einer gemeinsamen Erkenntnisgrundlage. Er stellt drei Beispiele vor, um diese zu unterstreichen: den Kunsthistoriker Morelli, der anhand winziger, unbeachteter Details wie Ohrfläppchen oder Fingernägeln Kopien von Originalen un-

17 »Spur« (lat. »vestigium«) kommt vom althochdeutschen »spor« und meint ursprünglich den Fußabdruck. [...] Eine letzte Facette des Wortsinns ist erwähnenswert: Schon sehr früh wird »Spur« auch im Sinne einer winzigen Menge, einer Kleinigkeit benutzt, als das nur als »Spurenelement« Bemerk- und Spürbare und nicht selten das bezeichnend, was gerade nicht vorhanden ist: So fehlt der Suppe eine Spur Salz oder zeigt der Lehrer keine Spur didaktischen Geschicks oder fällt keine Spur von Verdacht auf den Nachbarn. Dem Spurbegriff ist also nicht nur das deutlich Wahrnehmbare und auch normativ zu Befolgende eingeschrieben, sondern ebenso das kaum Wahrnehmbare – situiert am Rande einer Unmerklichkeit.« (Krämer 13f.) Diese Unmerklichkeit wird im Folgenden auf das »nebenbei« Erzählte angewandt.

18 »Bereits der etymologische Zusammenhang von »Spur« mit dem Spurenverfolgen erinnerte daran, dass »eine Spur zu sein« und »als Spur gelesen zu werden« nahezu zusammenfallen. »Spurenlesen« ist ein mühevoller, komplizierter Vorgang, der seinen Gegenstand nicht einfach vorfinden und ihn ablesen kann, sondern durch Selektion zwischen dem, was in einem Wahrnehmungsfeld als Spur (wahrscheinlich) deutbar ist, und dem, was (wahrscheinlich) keine Spur ist, allererst hervorbringen muss. Spuren müssen sich, Bruchstücken ähnlich, zu einer Gestalt zusammenfügen lassen. [...] Spuren sind also der Ort, an dem stumme Dinge durch unseren Spürsinn »zum Reden gebracht werden.« (ebd. 18f.)

terscheiden kann, den Detektiv Sherlock Holmes, der aus Ascheresten und Fußabdrücken komplexe Tathergänge rekonstruiert, und Sigmund Freud, der sich von Morellis Methode bei der Entwicklung der Psychoanalyse inspirieren ließ und aus unbewussten Details in den Erzählungen seiner Patient_innen Diagnosen stellte. Die Analogie liegt darin, dass »in allen drei Fällen [...] unendlich feine Spuren [es erlauben], eine tiefere, sonst nicht erreichbare Realität einzufangen« (68). In diesem Sinne lassen sich aus den Alltagsritualen der Figuren die wie nebenbei transportierten Lebenswelten mit ihren Weltbildern und Werten herausfiltern. Alltagsrituale stellen im übertragenen Sinne die Ohrläppchen und Fingernägel, die unbewussten Details und Aschereste der verschiedenen Realitäten der Figuren dar.

So zeigt sich vorzugsweise über den Fokus auf Alltagsrituale der Einfluss der Landschaft auf das Leben. In *Echoes of Change* wird Simai als eine ländliche Region in einer bergigen Landschaft vor allem durch Mount Jambe und den namenlosen Fluss, der den Bewohner_innen als Trinkwasserquelle, Wasch- und Spielraum dient, geprägt. Über verschiedene implizite Erzählmomente wird deutlich, dass die Menschen in der Region ohne Elektrizität leben und ihren Tagesablauf in der Regel nach der Sonne und den klimatischen Bedingungen ausrichten.

Als Betty und die Kinder beispielsweise einmal unerwartet spät nach Hause kommen, weil sie Bettys kranker Schwester helfen mussten und den letzten PMV verpasst haben, ist kein natürliches Licht mehr vorhanden und die Familie muss sich auf der Suche nach Streichhölzern und Kerzen in ihrem Haus im Dunkeln orientieren (vgl. EoC Ep. 61 01:00–02:30). Die »hochaufgeladene, krisenhafte« Situation stellt das Überleben an sich dar und Vorgänge wie die Zubereitung von Essen und Tee werden durch repetitive Vorgänge ritualisiert und in routinierte Abläufe überführt. Diese routinierten Abläufe bilden den Grundstein häuslicher Arbeit, die überwiegend von Frauen ausgeführt wird und damit Wertesysteme und Weltbilder nachhaltig prägt. Doris, Betty und Amahs Mutter beginnen ihre Tage damit, dass sie im Morgengrauen aufstehen, Feuer machen und anschließend das Frühstück für die Familie bereiten (vgl. EoC Ep. 32 05:50–11:28, Ep. 62 06:30–12:35, Ep. 85 14:05–19:25). Daraufhin wird das Haus gefegt und die nächste Mahlzeit vorbereitet. Dass Alltagsrituale zum einen aus bestimmten Ansichten über die Organisation des Lebens entstehen, diese aber zugleich in ihrer beständigen Repetition Macht- und Geschlechterstrukturen untermauern, zeigt sich deutlich, wenn der ritualisierte Ablauf unterbrochen wird und noch keine Inversion die Lücke füllt. Der

Halt, den die Ritualisierung der Frauenarbeit bietet¹⁹, wird zur Haltlosigkeit und damit erneut zu einer hochaufgeladenen, krisenhaften Situation.

So liegt Amah in der bereits genannten Episode, in der Betty und die Kinder erst spät nach Hause kommen, im Dunkeln auf dem Boden und hungert. Als Betty ihn vorübergehend verlässt, wird dieser Krisenmoment erneut aufgenommen und erzählt, wie Amah in der Dunkelheit daran scheitert, selbst Feuer zu entfachen (vgl. EoC Ep. 134 01:00–05:25). Die Dunkelheit macht zum einen die Leistung von Frauen in dieser Gesellschaft »sichtbar«, die sonst als Selbstverständlichkeit im täglichen Überleben hingenommen wird. Zum anderen eröffnet sie weitere Reflexionsräume über die Denk-, Handlungs-, und Orientierungsmuster der repräsentierten Lebenswelt.

Es ist beispielsweise ein Abendritual von Wuakai und Ruth, in der Dunkelheit an einem kleinen Feuer zu sitzen und sich auszutauschen. In diesem Kontext fungiert die Dunkelheit in *Echoes of Change* als ein Metakommentar auf den auditiven Modus des Hörspiels selbst. Das Ritual des Hörens und Sinns als ein Alltagsritual der Reflexion ist auf die Rezeptionsebene von Hörspielen im Edutainmentkonzept übertragbar. Analog zu Ruth werden auch die Zuhörenden aus ihrem Alltag abgeholt.

Ruth kommt von der Arbeit nach Hause und kann Wuakai in der Dunkelheit zunächst kaum sehen. Sie bringt ihren Arbeitsstress mit in diese Stimmung, woraufhin er vorschlägt, dass sie sich eine Auszeit nehmen sollte. Ruth übernimmt viele zusätzliche Schichten von Krankenschwestern, die ohne Angabe von Gründen nicht zur Arbeit erscheinen. Nach und nach verlässt sie ihren anstrengenden Alltag und beginnt gemeinsam mit Wuakai über die bevorstehenden Veränderungen für die Region durch den Abschluss des Vertrages zwischen den Landbesitzern und den Minenbetreibern zu reflektieren.

Wuakai berichtet vor allem über Umweltaspekte. Er betont, dass nicht nur Minen die Umwelt zerstören, sondern auch das Roden von Bäumen und erzwungene Buschfeuer zu negativen Veränderungen der ländlichen Regionen beitragen. Er erzählt, dass ein bestimmter Vogel schon kaum noch zu sehen ist, sondern nur noch in der Ferne gehört wird, und dass die Vögel aufgrund ihrer zerstörten Nistplätze weiterziehen. Erzähltechnisch sticht dieser

19 Nach Driver umschreibt der Begriff Ritualisierung die bloße Wiederholung einer bedeutungsarmen Alltagshandlung. Wird dies auf die gesamtgesellschaftliche Leistung häuslicher Arbeit übertragen, zeigt sich darin das Machtgefälle in der Wahrnehmung dieser Arbeit gegenüber bezahlter Lohnarbeit.

Mikrotext im gesamtseriellen Zusammenhang aufgrund seiner alltagsritualisierten Ruhe hervor. Während iterativ vermittelt wird, dass es sich um ein regelmäßiges Treffen am Abend handelt, rückt es einmalig in dieser Form in den Fokus. Im elektroakustischen Hintergrund knistert als Soundmarker das Feuer und Wuakai spricht mit einer sehr gleichmäßigen, langsamen und reflektierten Stimme. Ruth übernimmt die Position des Fragenstellens, wodurch Wuakai die Möglichkeit bekommt, sein Wissen weiterzugeben.

Das Bedienen metareferentieller Strukturen eines auditiven Modus von Wissensvermittlung wird in diesem Moment aus der Diegese in die Rezeption verlagert. Damit werden friktionale Wirkungspotenziale eröffnet. Eine Pause des diegetischen Erlebens wird möglich, was einer Pause von dominierenden Perspektiven, wie Gago oder Amah sie vertreten, gleichkommt. Das Feuerknistern als Hintergrundgeräusch kommt nur in dieser Erzähleinheit zum Einsatz und evoziert in Verbindung mit Wuakais Art zu sprechen die Szenerie eines traditionellen Erzählsettings. Durch das Feuer und die Dunkelheit werden Ursprünglichkeit und Naturverbundenheit signalisiert, die in den sonstigen ereignisreichen und auf Plotentwicklung abzielenden Erzählmomenten keinen Platz finden (vgl. EoC Ep. 78 13:37-19:24). Das Alltagsritual der ruhigen Reflexion ermöglicht multiplere Perspektiven auf die kommenden Veränderungen, die anderen Figuren aufgrund der Empfindung von Haltlosigkeit als Bedrohung verwehrt bleibt.

Veränderungen und Inversionen, die neuer Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster bedürfen, lösen Lebenskrisen aus, die sich vor allem für die männlichen Figuren in Form von Identitätsbrüchen zeigen. Neben Amah trifft dies auf Mato in *Vivra Verra* zu. Da die tatsächliche Storyworld von *Vivra Verra* sich auf den städtischen Raum fokussiert, fungiert das ländliche Leben mit seinen Ritualen, Rollenbildern und Wertesystemen vor allem als identitärer Imaginationsraum, der für die Konstitution und Ordnung einer Gemeinschaft steht. Das Land als Objekt der Aurikularisierung wird durch Mato monoperspektivisch repräsentiert und als Ritualisierung des Lebens an sich dargestellt. Der Topos der vielgebärenden und arbeitsfreudigen Mutterfigur, der einen vorkulturellen Zustand suggeriert, wird Koni immer wieder zum Vorwurf, wenn sie diesen Ansprüchen nicht gerecht wird. Mato selbst kann die Familienrituale des Landlebens in der Stadt jedoch auch nicht fortsetzen und äußert seine Brucherfahrungen in Aggressivität (vgl. VV Ep. 16 06:17-09:47).

Deutlich wird, dass der Transfer von Ritualen aus dem ländlichen Raum in städtische Gebiete, sowohl was individuelle Gepflogenheiten angeht als auch bezüglich des Kollektivs, große Herausforderungen zwischen Tradition und

Veränderung darstellt und meist mit einer Sinnentleerung einhergeht, für die noch keine Inversion bereitsteht. Das bereits erwähnte Ritual des Betelnusskauens in *Echoes of Change*, das die Landbevölkerung lange pflegte und als Landflüchter_innen in die Städte trug, wurde dort aufgrund des massenhaften Konsums zu einem Problem und schließlich kollektiv verboten. Die offizielle, ersatzlose Streichung und Kriminalisierung dieses Rituals führt zu struktureller Haltlosigkeit in Form von Arbeitslosigkeit und dem Wegbrechen sozialer Treffpunkte und Austauschmomente (vgl. EoC Ep. 127 00:30-07:07).

Dies bedeutet nicht, dass sich Rituale nur durch einen Kontexttransfer sinnentleeren, sondern, wie Betty betont, hat bereits eine Veränderung von Traditionen auf dem Land stattgefunden, die bestimmte Bräuche zu abgenutzten, ja sogar manipulierten Ritualen degradieren. Als Beispiel ist der sogenannte Brautpreis anzuführen. Das Thema des Brautpreises zieht sich als Erzähls pur durch alle drei Erzählstränge von *Echoes of Change* und wird auch in *Vivra Verra* angesprochen. Der daraus ableitbare übergeordnete Diskurs ist dahingehend zu interpretieren, dass die Auslegung und Deutung des Brautpreisrituales sich verändert hat. Dieses lebenszyklische Ritual regelte einst als Kommunikationsmittel die Wertschätzung der Familie des Mannes gegenüber der Familie der Braut. Es wurden Essensgüter übermittle t, um die Ehre der familiären Verbindung zu unterstreichen. Diese Deutung wird von Betty und Amahs Mutter als ursprüngliches Verhaltensmuster diskutiert, das in der Gegenwart vor allem von Männern ambivalent, ja sogar widersprüchlich ausgelegt wird. Die gegenwartsspezifische Normalität weicht von der ursprünglichen Normativität ab und wandelt damit die Wissensstrukturen der Gesellschaft. Der Brautpreis wird missbraucht als ein Denk- und Verhaltensmuster des Besitzes. Die Essensgüter wurden durch Geld ersetzt und damit der Eindruck vermittelt, dass die Braut verkauft wird.

»**Amahs Mutter:** Some women are good, some are bad. And bride prices are a waste, because they are not that productive. You know what I mean?

Betty: It's true, but you know what? There was a big argument during the payment.

Amah: About what?

Betty: The woman's people said that the amount was not enough. She has four kids, all of them boys.

Amah: True, you just accept what was given.

Betty: One thing I don't like about this bride price system is that people are abusing it. In my understanding, in the past it was for a good cause.

Amahs Mutter: You are right, Betty. The idea of a bride price is to show appreciation to the women's families and also it is a symbol of bringing the two families together.

Betty: But in this time and age men seem to take it as a price to take on their wife. They think that they own her now and they can do as they wish.

Amah: Come on Betty, not all men are like that. It's only some who are doing it.

Betty: Not some, Amah. The majority of men is doing it, even the highly educated ones. They think that once the bride price is paid, they own her.

Amahs Mutter: Yes, in the past it was all for a good cause, like you said earlier. Money was not so much used, but things like pigs and foodstuff were used.

Betty: Today, the idea of bride price is abused, especially by men.

Amah: We can go on and on about it. There is nothing we can do about it. And it's not only men and his people. There are women's people too. They see it as a chance to get money.

Betty: Yeah, but it's most of the men abusing it.

Amah (sehr scharf): Betty! I am talking about reality here.

Betty: And am I talking about some made up things here?

Amahs Mutter: Okay, enough, both of you. Look at your kids there. They are happy to see each other. We should all be like them. « (EoC Ep. 75 16:20-18:20)

Genau die von Betty kritisierte männliche Haltung wird von Figuren wie Baya in den anderen Ereignisketten verkörpert, womit sich die Erzählstränge auf übergeordneter Ebene miteinander verbinden und die Deutung und den Missbrauch dieses Rituals konkretisieren.

Die Polizei erscheint bei Baya aufgrund einer Meldung der Nachbarn. Er ist betrunken und schlägt seine Frau Hilda. Im Gespräch mit den Beamten muss Baya darüber aufgeklärt werden, dass sein Verhalten ein Verbrechen darstellt. Baya argumentiert mit dem Brautpreis, den er bezahlt und damit das Recht erworben hat, Hilda zu schlagen. Da Baya sich nicht kooperativ zeigt, wird er in Gewahrsam genommen (vgl. EoC Ep. 89 14:30-19:30). Baya vertritt seine Ansicht mit großer emotionaler Vehemenz und beruft sich dabei auf die Tradition. Ihm zufolge könne und solle man nichts verändern, was sich über tausend Jahre bewährt hat. Dass diese Tradition bereits eine Veränderung der ursprünglichen Tradition von Wertschätzung ist, wird aus seinen Wissensstrukturen und entgegen jeglicher rationaler Argumentation ausgeblendet.

In dieser Retrospektive zeigt sich, dass das Brautpreisritual wie eine »uto-pische Zielprojektion« erscheint, die schon immer im Machtgefälle der Geschlechter verloren ist (Dücker 630). Damit wird deutlich, dass die Persistenz von traditionalistisch ausgelegten Ritualen sich vor allem aus der Angst vor Haltlosigkeit und Machtverlust ergibt und von den Gruppierungen geprägt wird, die sich gesamtgesellschaftlich Gehör verschaffen können.

In *Vivra Verra* wird dieser Anker auch von Mato genutzt, um seine eigene Position und Identität zu stärken. Als die Heiratsverhandlungen um die schwangere Sinke beginnen, verdeutlicht der auditive Modus die Normativitätsansprüche des Brautpreissystems. Beide Frauen verstummen und sind ohne Stimme ihrer Präsenz beraubt. Nur Mbata und Mato haben noch Sprechanteile. Aus der heterogenen Gruppenszene wird ein männlicher Monolog, der von Matos finanziellen Wünschen für seine Nichte Sinke bestimmt ist (vgl. VV Ep. 98 00:30-04:02).

Auch Amah nutzt die veränderte Tradition schließlich entgegen seiner einstigen Auffassung und kauft sich Betty nach seinem Ehebruch einfach zurück. Er zahlt Bettys Vater erneut eine hohe Summe und Betty muss wieder mit ihm leben (vgl. EoC Ep. 134 01:00-05:25). Die Objektivierung der Frau sinnentleert dieses Ritual als ein gemeinschaftliches Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster und überführt eine hochaufgeladene, krisenhafte Situation zwar in routinierte Abläufe, jedoch in solche, die die Krise weiterhin in sich tragen.

Edutainment sieht sich als ein Aspekt von Krisenprävention und Krisenbewältigung. Wie gezeigt wurde, gehen die inhaltlich intendierte und die erzählstrukturell dargestellte Ebene jedoch nicht immer Hand in Hand. Kulturelle Interventionen in gesellschaftliche Zusammenhänge stehen also vor großen Herausforderungen, wenn sie Weltbilder modellieren wollen, weshalb im Folgenden der Fokus noch einmal spezifisch auf die Reflexionspotenziale gelegt werden soll.

3.5 Weltbilder modellieren: Lernprozesse und Reflexionspotenziale

Wie lassen sich Gesellschaften und ihre Weltbilder in fiktionalen Medientexten adäquat darstellen, analysieren und modellieren? Diese Frage beschäftigte schon die wissenschaftlichen und literarischen Milieus des 19. Jahrhunderts. Nicht zuletzt in Frankreich avancierte das Problem der

Darstellbarkeit der modernen Industriegesellschaft zum programmatischen Leitmotiv von Autoren wie Balzac und Zola, die mit ihren Romanzyklen emblematische Formen einer soziologisch inspirierten, umfassenden Gesellschaftsanalyse geprägt haben (vgl. Lukenda). Faktoren wie Industrialisierung, massenmediale Neuerungen und die zunehmende Etablierung der Sozialwissenschaften führten jedoch nicht nur zur Entstehung des realistischen Gesellschafts- oder Sittenromans, sondern brachten eine Reihe von bisher in der Literaturwissenschaft kaum beachteten Projekten der Gesellschaftsbeobachtung und -modellierung hervor, wozu auch das Genre der Soap Opera gezählt werden kann.

In den letzten Jahren und Jahrzehnten, so scheint es, erleben diese Projekte und Medien einer »anderen« bzw. alternativen Sozialgeschichtsschreibung ein ungeahntes Revival auch außerhalb Europas. Ein »fièvre d'autoanalyse« ist zu konstatieren (Rosanvallon 196). Wie nicht zuletzt Bourdieus Sozialstudie *La misère du monde* gezeigt hat, wird der Fiktion auf der Suche nach neuen, zeitgemäßen Formen der Gesellschaftsdarstellung und -analyse wieder verstärkt ein sozialepistemologisches und kohäsionsstiftendes Potenzial zugeschrieben.

Ein Fokus liegt auf der Frage nach den spezifischen Produktions- und Rezeptionsbedingungen der Gesellschaftstableaus: Wie und unter welchen Umständen lassen sich im Zeitalter der Medialität und angesichts der Beliebtheit der sozialen und fiktionalisierten Wissensbildung Gesellschaften und ihre Weltbilder modellieren? Welchen Einfluss haben Aspekte wie Serialität oder Multimedialität auf die Produktion eines Diskurses über soziale Realität und welche Reflexionspotenziale liegen in diesen? Es ist so auch nach den gesellschaftlichen Wirkungsangeboten dieser Projekte zu fragen: Welche symbolischen und welche konkreten Funktionen bekleiden sie im Prozess der Selbstdeutung und -gestaltung? Welche Rolle nehmen sie in den diversen Feldern des öffentlichen Diskurses ein?

Edutainment, das hier im Fokus steht, geht den Weg »of engaging people at the emotional level in order to achieve certain goals« (Njogu 3). Dazu zählt »increasing levels of knowledge, changing attitudes and influencing behavior change« (ebd.). Die bisher aufgeführten thematischen Aspekte und Diskursbeiträge zu Familie, Gesundheit, Geld und Ritualen in post- bzw. dekolonialen Zusammenhängen bieten neben ihren impliziten Verhaltensmustern und emotionalen Wirkungspotenzialen auch Erzählmomente, die auf eine explizite Vermittlung von Wissen und damit auf Lernprozesse und Reflexionspoten-

ziale hinweisen, die intendieren, Weltbilder zu modellieren, und im Folgenden anhand von *Vivra Verra* und *Echoes of Change* vertieft beleuchtet werden.

3.5.1 Reflexion zwischen Situation und Institution

Lernen stellt einen Prozess der Veränderung von Verhalten, Denken oder Fühlen aufgrund von Erfahrung oder neu gewonnenen Einsichten dar. Es entsteht im weitesten Sinne aus Handlungen. Diese wiederum entwickeln sich überwiegend in sozialen Situationen. Damit ist Lernen kontextgebunden und kann als eine Fähigkeit verstanden werden, eingeübte Handlungsmuster zu korrigieren, neue Orientierungen aufzugreifen und Veränderung zuzulassen (vgl. Holzkamp). Der Vorgang des Lernens kann in die Bereiche Lernprozess und Lernergebnis unterteilt werden. Am Beginn »von Lernprozessen [stehen] Auslöser, z.B. in Form einer Katastrophe, eines Ereignisses, einer behördlichen Anweisung oder des Auftretens neuer Handlungsoptionen oder -instrumente« (Knoepfel et al. 35). Im Folgenden ist nun von Interesse, wie in *Vivra Verra* und *Echoes of Change* Lernprozesse angestoßen und dargestellt werden; außerdem welche Lernergebnisse von Bedeutung sind und wie diese zur Modellierung von Weltbildern im Rahmen von Edutainment beitragen.

Erzählstrategisch werden in *Vivra Verra* und *Echoes of Change* Lernprozesse auf figuraler Ebene als Internalisierung einer zuvor externen Perspektive im Zusammenhang mit einem repetitiven Erzählmodus, der aus den Möglichkeiten der Serialität schöpft, dargestellt. Die intern aurikularisierenden Subjekte werden kontinuierlich mit anderen Perspektiven auf die aurikularisierten Objekte, beispielsweise in Form von Gesundheitswissen, konfrontiert. Dies führt zu einem Wechsel der eigenen Perspektive, was über eine reformulierte intern aurikularisierte Haltung zum Ausdruck gebracht wird. Lernende Figuren in diesem Sinne sind Faro, Ngala, Kunka, Sinke und Koni aus *Vivra Verra* sowie Ben, Joyce, Nini und Amah aus *Echoes of Change*. Auslöser stellen überwiegend persönliche, existenzbedrohende Katastrophen dar, was Lernen zu einer Überlebensnotwendigkeit macht.

So hat beispielsweise Koni zu Beginn der Serie *Vivra Verra*, aufgrund von fehlender Erfahrung und Fremdheit der Institutionen, ein distanziertes Verhältnis zu Krankenhäusern, Ärzt_innen und Gesundheitszentren. Die Totgeburt ihres Babys, die ihr fast selbst das Leben gekostet hätte, bringt sie in Kontakt mit diesen und verändert nach und nach ihre Haltung und Überzeugungen. Dies zeigt sich auf verbaler Ebene daran, dass sie im Possessivpronomengebrauch einen Wechsel vollzieht. So spricht sie schließlich nicht mehr

von »le docteur«, sondern von »mon docteur« (VV Ep. 92 05:22-05:25). Institutionalisiertes Gesundheitswissen wird zu einem Teil ihrer Lebenswelt, Heil- und Behandlungsmethoden haben Eingang gefunden in ihr Weltbild und das Wissen, das in Sprechstundensituationen wiederholt an sie weitergegeben wurde, wird zu einem Lernergebnis, das Koni zum Ende der Serie auf einer Frauenvollversammlung auf dem Markt reformuliert (vgl. VV Ep. 147 00:15-04:55). Koni wird zu einer Figur, die sich zwischen traditionellen, situativen und erfahrungsbasierten Wissenssystemen auf der einen Seite und institutionalisiertem Bildungswissen auf der anderen Seite bewegt und damit die Polarisierung letztendlich aufbricht. Sie lässt sich verändern und verändert, sie wird zu einem Vorbild für andere Frauen.

Vorbilder und Vorbildlichkeit sind Modellierungsstrategien, die in beiden Serien greifen und über die explizit figurale Ebene hinaus als Metakommentar fungieren. Als intradiegetische, figurale Vorbilder dienen Me Banutshe und Kiri, Muaba und Gaspard sowie Matthew und Rosy; letztere vor allem was das Zusammenleben in Paarstrukturen mit Familienplanung angeht. Diese Ehepaare und ihre jeweils zwei Kinder bilden Modellfamilien, die in ihrer Harmonie und Perfektion aufgrund von praktiziertem institutionalisiertem Wissen und Kommunikationsverhalten zum einen die destruktiven Familienstrukturen deutlich kontrastieren und zum anderen die Rolle der *Adjuvant_innen* übernehmen. Die Relevanz von *Adjuvant_innen* in Form von Vorbildern und Begleitung wird von Junior Mao in *Echoes of Change* explizit thematisiert:

»**Junior Mao:** How about getting concerned for my future? Have you and Dad thought about that lately? Or are you going to wait until I end up in jail or get shot?

Selina: Ah? I don't understand where all this is coming from Junior? Please explain.

Junior Mao räuspert sich.

Selina: I'm listening okay. Go ahead!

Junior Mao: Listening is not what happens around here. What's happening around here are orders, demands, violence and intimidation.

Selina seufzt.

Junior Mao: I go to my friends and what I see is the complete opposite of how we live our lives here.

[...]

Selina: So, what do you think we should do Junior?

Junior Mao: Mum, can't you see there is no happiness here? I feel lost. We have to try and change all of this. You said you are concerned about me. So where are we heading? And what kind of future do I have?

Selina: Okay. I know my son. I am not too happy too, but what can we do? I try to change things, but you know your father...

Junior Mao: Yeah, we can change things mum, before it's too late.

Selina: But how?

Junior Mao: I think I'm grown up and I can make a decision. All these years I've been following in Dad's footsteps, thinking that this was the right path. Not anymore, Mum. You and I have a long talk with Dad.

Selina: But Junior, you know he won't listen.

Junior Mao: We will try anyhow, Mum. You know what you have told me: Action speaks louder than words. We will show him with what we do, not what we say.« (EoC Ep. 148 02:30-05:14)

Das Prinzip des Lernens durch Abschauen und Lehrens durch Vorleben wirkt durch dieses explizite Ausstellen metadiegetisch. Die Lernprozesse und -ergebnisse in den *possible worlds* der Serien fungieren im Kontext des Edutainments als institutionalisierte Vorbilder für eine realgesellschaftliche Rezeption. Es werden Kommunikationsmöglichkeiten, Perspektivwechsel und Lebensentwürfe als Rezeptionsangebote vorgelegt und damit der Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern erweitert. Die Fähigkeit und Bereitschaft, sich verändern zu lassen, ist die zentrale Lernkompetenz und Überlebensstrategie, die in beiden Serien vermittelt wird.

Statik in der Figurenkonzeption, die mit einer Lernresistenz einhergeht, zeigt die andere Seite der Medaille. So stehen den Vorbildern eine Reihe abschreckender Beispiele gegenüber, deren Unfähigkeit und Unwilligkeit zu Lernen in Verbindung mit Gewalt, Strafe und sogar Tod stehen. So werden diese Figuren mindestens einmal polizeilich gesucht, sind rechtsstaatlichen Konsequenzen überlassen oder scheiden durch Tod aus der Diegese. Figuren wie Goliath, Mbata, Gago, Daffen oder Logi kennen keine Lernprozesse, die an institutionalisiertes Wissen angebunden sind. Wissen besteht für sie aus Erfahrung, Tradition, Prinzip und Status. Diese Maßstäbe legen sie an die jeweiligen situativen Ereignisse an und verteidigen sie gegebenenfalls mit körperlicher Gewalt.

Goliath aus *Vivra Verra* beispielsweise konstruiert sich selbst als »le mécanicien numéro un d'Egogo-Ville«. Diese Selbstzuschreibung in seiner spezifischen Intonation und Artikulation fungiert im elektroakustisch erfahrbaren

Raum als wiederkehrendes Mantra, das sich durch Tonalität und Repetition im seriellen Gedächtnis verankert (vgl. u.a. VV Ep. 9 00:50-00:53, Ep. 10 05:58-06:01). Kunka dekonstruiert diese identitäre Zuschreibung, als er offenlegt, dass sein Vater nie eine Ausbildung gemacht hat, woraufhin Goliath Kunka schlägt, bis dieser schweigt. Er verteidigt seine Prinzipien, die auf der Tradition des Patriarchats und des Alters beruhen (vgl. VV Ep. 93 00:30-03:44). In diesem Weltbild bedeutet Wissen ein Festhalten an Erfahrungen und Traditionen, das in der Konsequenz mit einer Verweigerung von Lernprozessen einhergeht. Status und Prinzip stehen über Inhalt, Institution und Situation.

Auch Misumakasi akzeptiert Sinkes Versuch, sie über Vorsorgeuntersuchungen während der Schwangerschaft aufzuklären, aufgrund deren jugendlichen Alters nicht. Sie fasst das Lern- bzw. Lehrangebot als Beleidigung auf und schlägt Sinke (vgl. VV Ep. 105 11:10-14:45). Körperliche Gewalt als Repression von Reflexion und Lernprozessen ist eine etablierte Kommunikationsform, die auch die beiden älteren Frauen Ikokoko und Douce-Voix praktizieren. Sie prügeln sich auf dem Marktplatz, weil beide ihr Wissen und ihre Werte an Baby Fanga weitergeben wollen. Dass ihr Verhalten zu einem Gefängnisaufenthalt führt, kommt ihnen aufgrund ihres Status als älterer Frauen und des damit verbundenen Rechts nicht in den Sinn (vgl. VV Ep. 132 00:30-05:24). Figuren, die keine Bereitschaft zeigen, zu lernen und ihre Denk-, Orientierungs-, und Handlungsmuster zu verändern, werden erzählstrategisch aus der Diegese gebannt. Damit sind sie kein weiterer Bestandteil zukünftiger Gesellschaftsmodelle. Vorbildlichkeit und Abschreckung zeigen sich so als Modellierungsverfahren, die Lernprozesse und -ergebnisse auf einer figuralen situations- und ereignisbezogenen Ebene des gesellschaftlichen Zusammenlebens darstellen.

Daneben werden aber auch Lernvorgänge in institutionalisierten Zusammenhängen aufgezeigt, die die Grundbereitschaft und Fähigkeit zu lernen spezifizieren und explizit eine Inhaltsebene von Bildungswissen einbeziehen. Bemerkenswert ist die Repräsentation dieses Bildungswissens im elektroakustisch erfahrbaren Raum und auditiven Modus über die weibliche Stimme als Soundmarker. Auf figuraler und dialogischer Ebene fungieren zumeist Männer als Wissensträger und patriarchalische Strukturen schreiben sich über Figuren wie Me Banutshe und seine Äußerungen wie »Tu sais, mon cher, il faut comprendre la nature de femmes. Tu dois réaliser que les femmes sont plus fragiles que nous les hommes, doux. Il faut l'anticiper à gérer leurs emotions« fest (VV Ep. 80 04:20-04:40). Dagegen werden explizit

weiche, emotionalisierend beruhigende, weibliche Stimmen genutzt, um abstrakte Bildungs- und Beratungsinstitutionen zu verkörperlichen²⁰.

Beispiele hierfür sind, unter anderem, diverse namenlose Beraterinnen, die langsam, deutlich und in gemäßigter Lautstärke sprechen. Dazu gehören in *Vivra Verra* die Familienplanerin, mit der Koni sich regelmäßig trifft (vgl. VV Ep. 120 05:17-10:18), und die Sozialarbeiterin im Centre de Jeunes, das Sinke zur sexuellen Aufklärung aufsucht (vgl. VV Ep. 114 05:30-09:58). Außerdem erschaffen die Leiterin des Centre des Enfants de la rue sowie die Streetworkerin, die Kunka dort unterbringt, eine ähnliche Atmosphäre (vgl. VV Ep. 126 05:02-09:53). In *Echoes of Change* sucht Ben eine Krankenschwester auf, mit der er ein für ihn unangenehmes Gespräch zu Geschlechtskrankheiten führt, deren Stimme jedoch eine entspannende Wirkung auf ihn hat (vgl. EoC Ep. 60 01:00-05:34). Eine ähnliche, im Wirkungsgrad noch gesteigerte, Situation erlebt Ben, als er zum AIDS-Test geht. Die beratende Frauenfigur nennt er *sister* und sie ihn *son*. Sie hat eine besonders volle und tiefe Stimme und spricht in dieser Existenz bedrohenden Lage sehr langsam und beruhigend auf Ben ein (vgl. EoC Ep. 151 06:32-11:52).

Auch Nini sucht nach ihrer Fehlgeburt Hilfe und wird von einer kirchlichen Eheberaterin unterstützt. Diese hat einen umfassenden Redeanteil und erklärt den Zirkel häuslicher Gewalt nach der Honeymoonphase. Die Stimme dieser Frau wird neben ihrer Intonation und Tonlage durch weitere Zeichensysteme performativ verstärkt. So wird der elektroakustisch erlebbare Raum während sie spricht mit klassischer Musik gefüllt, die extradiegetisch kommentiert und die intradiegetischen, illustrierenden Geräusche ablöst (vgl. EoC Ep. 108 06:33-14:43). Gerade letzteres Beispiel stellt aus, wie Wissensvermittlung zwischen einer Verkörperung durch figurale Frauenstimmen und einer gleichzeitigen »Entkörperung« durch Abstraktion der Soundscape oszilliert. Im auditiven Modus bleibt vor allem eine namenlose, weibliche Stimme zurück, die sich aus hierarchischen Machtstrukturen, wie sie die männlichen Wissensträger in der Diegese verkörpern, löst und mit einem emotional beruhigenden Wirkungspotenzial einhergeht. Für dieses sind die meisten Figuren in der Beratungssituation empfänglich,

20 Dieses Konzept folgt einem ähnlichen Phänomen, wie die Tatsache, dass unsere digitalen Navigationssysteme und Sprachassistentinnen wie Siri oder Alexa allesamt weibliche Stimmen haben. Dies ist ein Novum, denn Nachrichten wurden lange nicht von weiblichen Stimmen vorgelesen.

was zu einem Lernprozess mit Lernergebnis führt und damit eine weitere Modellierungsstrategie von Weltbildern offenlegt.

Grenzen zeigen sich dort, wo institutionalisiertes Bildungswissen und Lebensrealität kaum Schnittmengen aufweisen und ein anderes Wissen zum Überleben notwendig ist. So wird deutlich, dass Lernergebnisse aus Institutionen wie Schule und Universität für Figuren, die immer wieder mit Parallelwelten konfrontiert werden, eine verschobene Bedeutung haben. In *Echoes of Change* ist die Schulwelt schon von Gangs und sogenannten Cultgroups geprägt und die Machtlosigkeit von Schulwissen im Gegensatz zum Überleben im Alltag wird immer wieder vorgeführt. Beispielsweise sprechen Charlotte und Kiri einmal sehr spezifisch über Aufgaben in einer Englischklassenarbeit und diskutieren, ob es sich bei einer Zuordnung um ein *Idiom* oder ein *Similar* handelt als Ben dazukommt. Ben wird jedoch plötzlich von einem anderen jungen Mann, der sich Dada nennt, in eine schwerwiegende Schlägerei verwickelt. Dada ist eine Referenz auf den realen Politiker Idi Amin Dada²¹. Diese Selbstbenennung zeigt, welche Stellung in der schulischen Rangordnung sich Bens Angreifer zuschreibt. Wissen über gewaltvolle Systeme bewegt sich transnational und unabhängig von Bildungsinstitutionen in ganz eigenen Registern, hat also seine ganz eigenen Lernstoffe und -strategien. Die Lernprozesse sind zumeist mit gewaltvollen Erfahrungen verknüpft und werden über den Körper eingeschrieben. Dada ist Teil der Cultgroup *Black Pearls*, die gegen die *Fallen Angels* agieren, bei denen Daffen Mitglied ist. Ben wird aufgrund seines Kontakts zu Daffen für einen *Fallen Angel* gehalten und merkt so, dass ein Wissen über diese spezifische Jugendwelt für ihn als Lebensrealität unumgänglich ist (vgl. EoC Ep. 39 07:07-12:33).

Ein solches Wissen kann jedoch kaum über Institutionen erlernt werden, ist auch nicht Teil der Edutainment-Intention und doch bietet gerade die Fiktion hier vielleicht das größte Potenzial, um Lernprozesse auszulösen und Weltbilder viellogisch und situativ zu modellieren.

3.5.2 Reflexion durch Repetition

Wiederholungsstrukturen in Erzählungen tragen zur »Figurenkonstitution, Handlungsstrukturierung und Themenakzentuierung« bei; sie sind aber

21 Dieser wurde am 17. Mai 1928 als Idi Awo-Ongo Angoo in Koboko bei Arua, Uganda geboren und ist am 16. August 2003 in Dschidda, Saudi-Arabien gestorben. Er war von 1971 bis 1979 ugandischer Diktator.

auch als bedeutungskonstituierendes Element zur »Reflexion des Verhältnisses zwischen Leben und Literatur« zu verstehen (Flecken-Büttner 2). Kohärenzstiftung durch Wiederholungsrelationen »gehört zu den narrativen Universalien. Ihr Wirkungspotenzial im Einzelnen zu bestimmen ist für die Auffassung der so entstehenden Strukturen bedeutsam« (ebd. 7). *Echoes of Change* und *Vivra Verra* operieren in hohem Maße mit dem Erzählverfahren der Repetition. Im Modus der Serialität werden über wiederkehrende Cliffhangersituationen Reflexionsmomente ermöglicht, die auf figurenbezogener und damit individualisierter Ebene anbieten, sowohl Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster zu hinterfragen, als auch gesamtgesellschaftliche Wissensbestände und Weltbilder zu remodellieren.

Handlungsstränge entwickeln sich in den Fortsetzungsserien *Vivra Verra* und *Echoes of Change* über viele Episoden hinweg. Cliffhanger schaffen Erzählpausen und prägen die letzten Momente einer Episode, damit sie den Rezipient_innen im Gedächtnis bleiben und Erwartungen an die Fortsetzung der Erzählung generieren. Erwartungen verstärken sich durch Repetition von Verhaltensmustern.

Echoes of Change verdeutlicht über einen immer wiederkehrenden Cliffhanger im Zusammenhang mit Bens Geschichte, wie schwierig es sein kann, persönliche Lebensumstände grundlegend zu verändern, und wie hartnäckig sich Bestände von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern bereits auf individueller Ebene verankern. Ben, der zwischen zwei Lebenswegen hin und her pendelt, wird immer wieder durch einen als gefahrenssituativen Cliffhanger inszenierten Erzählmoment davon abgehalten, sich Zuhause bei seinen Eltern oder in der Lebenswelt Kiris nachhaltig zu verorten. Ein Anruf aus dem Kontext von Baya, Daffen oder Hilda, der als exklamatorischer Kommunikationsakt vorgetragen wird und Ben auffordert, so schnell wie möglich zurückzukommen, unterbricht die Bindung zu Kiri oder der Familie auf dem Land. In der nachfolgenden Episode wird die Situation mit einem leicht elliptischen Interruptionspunkt und einer kurzen Spannweite aufgehoben. Die am Telefon dramatisierten Situationen und Dringlichkeiten stellen sich als erzwungene Überspitzungen heraus, um Ben zurück in den Einflussbereich von Daffen, Baya oder Hilda zu ziehen. So sind die Figuren, die am Telefon beispielsweise für tot durch Unfall oder Selbstmord erklärt wurden, mit

leichten Verletzungen im Krankenhaus oder haben nur eine Schlaftablette genommen²².

Im Gesamtkontext der Serie entsteht so eine Erzähldynamik, die sich durch die Wiederholung von Erzählmustern aufbaut. Der gefahrensituativ inszenierte Cliffhanger nutzt sich durch die repetitive Auflösung entgegen der suggerierten Erwartungen ab. Die Abnutzung erfolgt jedoch nicht auf figurenbezogener Ebene innerhalb der Diegese. Ben hinterfragt das Fortschreiben dieses Bestandes an Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern nicht und ist gleichbleibend emotional involviert. In diesem Spannungsfeld zwischen gesamtserieller Rezeption und figuraler Motivation eröffnen die Wiederholungsstrukturen Reflexionsmomente zwischen Fiktion und Leben. Das Durchkreuzen des Musters ist denkbar, bevor es erzählbar ist. Die auf figuraler Ebene fehlende Reflexion macht die Repetition so erst möglich und damit auch ein Auslagern der Reflexion auf die Rezeptionsebene. Tatsächlich bleibt offen, ob Ben selbst aus diesem destruktiven Kreislauf ausbrechen könnte, denn die Gefahrensituation wird auf Ebene der Figurenkonstellation allein schon dadurch aufgehoben, dass Daffen stirbt, Baya im Gefängnis ist und Hilda zu ihrer Schwester zieht. Ben wird also vorwiegend aufgrund der Ereignisse von Handlungsanweisungen und -optionen befreit.

Eine andere Gefahrensituation, aus der die Figur sich selbst befreit, zeigt die Geschichte um Nini. Der gefahrensituative Cliffhanger in diesem Erzählzusammenhang baut sich erzählstrategisch wie folgt auf: Eine Streitsituation zwischen Logi und Nini entsteht, eskaliert und die Episode endet damit, dass Logi Nini misshandelt. Die Inszenierung des exklamatorischen Kommunikationsaktes ist hierbei nicht auf das Zeichensystem Sprache beschränkt, sondern wird vor allem durch Geräusche wie das Schlagen oder Zerschlagen von Geschirr und paraverbalen Lauten wie Schluchzen und Ächzen vorgenommen. Die Episoden enden somit stets in einem Aktionsmoment, der in der Rezeption aufgrund der Eindrücklichkeit der nonverbalen Soundscape vor allem auf emotionaler Ebene wirkt. Die Auflösung des Cliffhangers setzt in der nachfolgenden Episode mit einem leicht elliptischen Interruptionspunkt in einer kurzen Spannweite an und wird so dargestellt, dass Nini mit ihren Freundinnen Rosy, Selina, Kiana oder Susi die Verletzungen pflegt und

22 Vgl. EoC Ep. 31 17:30-19:44, Ep. 41 04:00-05:17, Ep. 55 07:00-08:58, Ep. 61 10:00-11:54, Ep. 85 05:00-06:33, Ep. 92 16:00-17:24, Ep. 104 16:00-17:49, Ep. 105 05:00-06:10, Ep. 112 16:00-17:44, Ep. 118 14:00-15:38, Ep. 124 05:00-06:37, Ep. 129 13:55-20:03, Ep. 156 05:00-06:27, Ep. 159 05:00-06:46, Ep. 182 15:00-16:15, Ep. 197 17:00-18:35.

die Aussichtslosigkeit ihrer Lage bespricht²³. Durch das wiederkehrende und sich steigernde Erzählen dieser Situation drängen zwei Aspekte in den Erwartungshorizont. Zum einen stellt sich die Frage, ob und wann Ninis Körper unter diesen Schlägen zerbricht, und zum anderen, ob sie sich aus dieser wiederkehrenden Gesamtsituation retten kann.

Der körperliche Zusammenbruch mit anschließender Fehlgeburt ereignet sich bereits nach einem Viertel der erzählten Zeit (vgl. *EoC* Ep. 61 12:39-18:38). Im Anschluss folgt sowohl in der erzählten Zeit als auch in der Erzählzeit eine Phase, in der Logi durch seine kriminellen Machenschaften ausreichend Geld verdient, so dass er auswärts ist und mit Frauen verkehrt. Nini wählt die Überlebensstrategie, das Geld nicht zu hinterfragen, sich von Rosy zu distanzieren und sich in Logis System eines Nebeneinanderlebens einzufügen. Die erlittenen Verletzungen haben Nini dahingehend verändert, dass sie ihre Wertvorstellungen aufgibt und ein Mimikry-Gesicht neben ihrem kriminellen Ehemann zeigt²⁴. Als Logi aber erneut beginnt, Nini zu schlagen, was durch dasselbe Erzählverfahren verdeutlicht wird, ändert Nini ihre Überlebensstrategie. Die Repetition nach der Unterbrechung zeigt, dass grundlegender Reflexionsbedarf und eine Änderung von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern von Nöten ist.

Der Wendepunkt wird über eine Umkehrung des etablierten Cliffhangers markiert. Zur Mitte der Serie setzt die Peripetie ein und Nini wehrt sich körperlich erfolgreich gegen Logi, sie schlägt zurück und sperrt ihn ein (vgl. *EoC* Ep. 101 01:00-04:46). Im Anschluss solidarisiert sie sich erneut mit Rosy und bildet mit ihr eine Allianz, die in vielen kleinen emotionalen und rechtlichen Schritten zur endgültigen Trennung führt. Die Erzählstrategie, die über den repetitiv eingesetzten Cliffhanger aufgerufen wird, bleibt in Varianten

23 Vgl. *EoC* Ep. 1 11:00-13:46, Ep. 6 03:00-04:45, Ep. 32 17:00-19:30, Ep. 33 04:00-05:07, Ep. 48 07:00-08:48, Ep. 57 12:00-13:48, Ep. 60 11:00-12:34, Ep. 69 10:00-11:19, Ep. 118 03:00-04:06, Ep. 134 09:00-10:10, Ep. 144 13:00-14:46, Ep. 180 19:00-20:26.

24 Mimikry stellt nach Bhabha eine Überlebensstrategie für unterdrückte Individuen und Kulturen dar. Es ist die Nachahmung bzw. Spiegelung des Anderen. Jedoch ist die Nachahmung niemals perfekt, denn dann würde man das Andere nicht mehr nachahmen, sondern wäre bereits assimiliert, d.h. zum Anderen geworden. Es handelt sich um eine Spiegelung mit einer Markierung, d.h. einem verfremdenden Element der eigenen Identität. »Unter dem Schutz der Tarnung ist die Mimikry [...] ein Teil-Objekt, das die normativen Systeme des Wissens über die Priorität von Rasse, Schreiben, Geschichte radikal umwertet.« (Bhabha »Die Verortung der Kultur« 134)

jedoch vorhanden, was die Irreversibilität reflexionsresistenter Figuren aufzeigt. Nachdem sich Logi aufgrund einer einstweiligen Verfügung Nini nicht mehr nähern darf, bleibt Gewalt trotzdem das einzige bedienbare Verhaltensmuster für ihn. Statt Nini schlägt er allerdings die Hauswand und wirft Geschirr dagegen (vgl. EoC Ep. 161 06:08-10:30). In einer weiteren Episode wird außerdem Logis Leben mit seiner neuen Freundin Diane beleuchtet. Auch diese schlägt er am Ende, weil sie die Hausarbeit nicht nach seinen Vorstellungen erledigt (vgl. EoC Ep. 174 11:48-18:13). Durch diese Variationen des repetitiv eingesetzten gefahrensituativen Cliffhangers, der mehr als einen spezifischen Erzählszusammenhang aufgreift und sich überträgt, eröffnen sich reflexive Momente, die über die individuelle Betroffenheit auf figuraler Ebene hinausweisen und gesamtgesellschaftliche Problemfelder modellieren. Die Auflösung des Cliffhangers zeigt die Schwierigkeiten und Herausforderungen, die Abhängigkeit und Gewalt auf individueller und gesamtgesellschaftlicher Ebene bedeuten. Das Wechselspiel aus emotionaler Affizierung im Cliffhangermoment und reflexiven Impulsen in der Auflösung wird gegen Ende der Serie unterstützt durch extradiegetische Einschübe, die häusliche Gewalt als ein gesamtgesellschaftliches Problem und nicht als ein privates thematisieren. Diese Einschübe erfolgen erstmalig in Episode 171 und fügen sich in die Steigerung von Reflexionsangeboten im Laufe der Gesamterzählung ein (vgl. EoC Ep. 17:19-17:58).

So steht zu Beginn die emotionale Affizierung der Rezipient_innen durch eine steigende Handlung mit erregenden Momenten im Vordergrund, die nach der Peripetie durch eine abfallende Handlung mit kleineren retardierenden Momenten auf der Ereignisebene mehr Raum für Reflexionsmomente bietet. Es entsteht Schicht um Schicht ein erweitertes Bild von gesellschaftlichen Problemlagen, die zeigen, dass individualisierte Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster strukturelle Bestände von Wissen formen und damit Weltbilder modellieren. Der repetitiv eingesetzte Cliffhanger ermöglicht über sein Erzählen in Pausen das Oszillieren zwischen Affektion und Reflexion.

Für das Genre der Radio Soap Opera ist der gefahrensituative Cliffhanger wie bisher skizziert allerdings eher eine Ausnahme. Vorwiegend prägt der enthüllende Cliffhanger, der auf fehlgeleiteter oder misslungener Kommunikation basiert sowie Geheimnisse und Eröffnungen im zwischenmenschlichen Miteinander fokussiert, die Erzählstrukturen (vgl. Fröhlich 602). Dieser ist genregemäß so auch ein entscheidendes Stilmittel in *Vivra Verra*. Markierend wirken elliptische Interruptionspunkte oder verzögerte Interruptionsspannen, bei denen die Handlungsentwicklung an sich relevant ist und die

eine große Spannweite des Cliffhangers im gesamtseriellen Zusammenhang bedeuten. Vom Dialog getragen, wird er über einen exklamatorischen und manchmal auch interrogativen Kommunikationsakt transportiert. Die Impulse und daraus folgende Erwartungsmöglichkeiten für den weiteren Handlungsverlauf sind breit aufgestellt und verschreiben sich nicht einem binären Schema, wie es für den oben dargestellten gefahrensituativen Cliffhanger der Fall ist. In *Vivra Verra* operiert der Enthüllungsciffhanger stets auf figuraler Ebene, da die Rezipient_innen aufgrund der Multiperspektivik, die sich insgesamt zu einer nullaurikularisierten Erzählweise fügt, mehr wissen. Dieses Mehrwissen erhöht das Reflexionspotenzial.

Sind die Figuren zumeist ausschließlich auf individueller und persönlicher Ebene betroffen, können Rezipient_innen ihr Kontextwissen, das auf Wiederholung von Themen und Erzählverfahren sowie Perspektivwechseln beruht, in die Bewertung der Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster einfließen lassen. Der Cliffhanger wird entweder inszeniert über ein entsetzt ausgerufenes »Quoi?!«, das einer Figur entfährt, nachdem sie etwas für sie Relevantes und zumeist Erschütterndes erfahren hat²⁵, oder über die Zeichen der elektroakustischen Manipulation für den auditiven Raum erfahrbar gemacht²⁶. Der Einsatz der elektroakustischen Manipulation wirkt dahingehend bedeutsam, als dass sie – analog zum Erzählsystem im Comic – ein großes Ausrufe- oder Fragezeichen über den Kopf einer Figur zeichnet. Die über ein Soundsystem hergestellten Geräusche symbolisieren den Blitzschlag, den die Erkenntnis für die jeweilige Figur bedeutet.

Da die Serien ansonsten auf ein realistisches Erzählsetting mit illustrierenden Geräuschkulissen setzen und der Einsatz an extradiegetischen, kommentierenden Erzählmomenten sparsam eingesetzt ist, wird die Repetition über die elektroakustische Manipulation als Erzählen von Orientierungslosigkeit und damit einhergehend die Aufforderung zur Reflexion besonders hervorgehoben. Die an den Cliffhanger anschließende Pause ermöglicht, über den Bestand an Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern nachzudenken und dabei sowohl die Implikationen auf figuraler Ebene als auch gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge einzubeziehen. Die über die elektroakustische Manipulation repetitiv ausgestellten Reflexionspotenziale operieren mit

25 U.a. VV Ep. 19 04:50, Ep. 86 09:40, Ep. 131 09:35, Ep. 153 10:40.

26 Vgl. u.a. VV Ep. 26 08:30-09:20, Ep. 43 06:00-08:34, Ep. 46 13:00-14:45, Ep. 51 05:01-08:56.

einem Erzählverfahren, das einen Wechsel in der Erzählebene anzeigt. Ähnlich wie das Durchbrechen der vierten Wand im Theater wird über den Verfremdungseffekt die Illusion der *possible world* kurzzeitig aufgehoben und Rezipient_innen werden direkt adressiert. Der ironisierende Beigeschmack dieser Erzählstrategie ermöglicht die Distanzierung aus Erzählsituationen, die auf figuraler Ebene mit großem emotionalem Gewicht aufgeladen sind, zum Beispiel, wenn die vierzehnjährige Sinke von ihrer Schwangerschaft erfährt, Mato hören muss, dass er seinen Job verliert oder Koni sieht, wie ihr Mann sich betrinkt und mit anderen flirtet, während sie krank und schwanger hungern muss. Mit der emotionalen Distanzierung geht die Möglichkeit einher, über den individualisierten Erlebensprozess gesamtgesellschaftliche Strukturen zu hinterfragen.

Die Repetition von intradiegetischer Affektion und extradiegetischer Reflexion steigert im Modus der seriellen Wiederholung das Potenzial, Bestände von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern grundsätzlich zu reformulieren und damit Weltbilder neu zu modellieren.

3.5.3 Reflexion durch Oszillation

Vivra Verra und *Echoes of Change* nutzen Erzählstrategien, die über ein Oszillieren zwischen Fakten und Fiktion einen wechselseitigen Reflexionstransfer zwischen *Realia* und *possible world* eröffnen. Über diese Pendelbewegung wird es möglich, sowohl die fiktive Gemeinschaft der Diegese als auch realgesellschaftliche Zusammenhänge zu modellieren und zu justieren. Dazu zählen grenzüberschreitende und partizipative Erzählstrukturen ebenso wie der Einsatz von realgesellschaftlichen Statistiken und das Adaptionspotenzial von Sprichwörtern bzw. Lebensweisheiten.

Vor allem *Vivra Verra* stellt eine Reihe von Sprichwörtern aus, die Transferbewegungen zwischen Fakten und Fiktion in Form eines adaptierten und adaptierbaren Bestandes von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern fördern. Um einige Beispiele zu nennen:

- Si tu veux aller vite, marche seul, mais si tu veux aller loin, marchons ensemble
- Il ne faut jamais remettre au lendemain ce qu'on peut faire le jour même
- Il y a quoi faire ceci pour que tu fasses ceci
- Rira bien qui rira le dernier
- Il faut battre le fer pendant qu'il est chaud

- Emprunter est un jour de mariage, rembourser est un jour de deuil
- Les carottes sont cuites
- *Quand tu es en brousse marche sur la route principale, évite les sentiers sinon tu vas piétiner des excréments*
- On ne peut pas faire une omelette sans casser des œufs
- *A chaque feinte, il faut toujours une esquiv*e
- Le vin est tiré, amer ou pas il faut le boire
- *Après la bouffe la table n'est plus importante*
- Les chiens aboient et la caravane passe
- *Quand tu vois un sorcier crie au sorcier*
- *La ville d'Egogo n'a pas été construite dans un jour*
- L'effort fait l'effort
- On ne se lave pas la figure avec un seul doigt

Einige der aufgezählten Proverben stammen aus der *Realia*, werden in ihren jeweiligen Übersetzungen in vielen Sprachen genutzt und basieren auf allgemeingehaltenen Wissensstrukturen mit großer Reichweite. Dazu zählen alle nicht kursiven Beispiele aus der obigen Liste. Ihre Relevanz für die erzählte Welt verdeutlicht sich über einen selbstverständlichen und unhinterfragten Umgang der Figuren mit diesen Sprichwörtern. Dagegen werden die kursiv markierten Redensarten in der Fiktion entwickelt und den jeweiligen Dialogpartner_innen in ihrer Bedeutung für die Storyworld erklärt. Es handelt sich um Redensarten, die aus einem spezifischen, lokalen Kontext der Fiktion stammen und sich (noch) nicht als weitgreifender Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern etabliert haben. Diese stammen beispielsweise aus dem Heimatdorf von Mato und Bulubulu oder aus dem ländlicheren Kizambeti. Auf die Einleitung mit »Chez nous on dit« folgt das Sprichwort und die Erklärung des Kontextes. Zwischen diesen beiden Polen von Sprichwörtern der *Realia* und Sprichwörtern der Storyworld siedeln sich solche an, die aus der *Realia* stammen und für die *possible world* angepasst werden, wie im Falle von *La ville d'Egogo n'a pas été construite dans un jour*.

So etabliert Sinke die Adaption mit »De toute façon la ville d'Egogo n'a pas été construite dans un jour« (VV Ep. 137 13:42-13:45), um anzuzeigen, dass die Dinge ihre Zeit brauchen und referiert damit auf das intertextuell weit verzweigte: »Rome ne fu[t] pas faite toute en un jour«. Dieses stammt aus der Sammlung *Li Proverbe au Vilain*, die um 1190 erstmalig publiziert wurde. Die moderne französische Form lautet »Rome ne s'est pas faite en un jour«. Das Proverb hat Eingang in die Populärkultur über verschiedene Verarbeitungen

in Liedern, wie beispielsweise dem Soulsong *Rome – Wasn't Built In A Day* von Johnnie Taylor aus dem Jahr 1962 oder in der 2000er Version des Popsongs mit dem gleichnamigen Titel von Morcheeba gefunden. In Frankreich hat sich außerdem eine lokalisierte Variante und damit gesellschaftliche Aneignung mit »Paris ne s'est pas fait en un jour« etabliert.

Ein solcher Adaptionsprozess findet in Form einer Fiktionalisierung der Redensart für den Kontext von *Vivra Verra* statt. Die Lokalisierung des Sprichwortes funktioniert in ihrer vollen Bedeutung jedoch nur, wenn die intertextuellen Referenzen einbezogen werden. Der damit einhergehende Aufruf des römischen Reiches mit einem Herrschaftssystem, das auf Eroberung und Unterdrückung ausgerichtet war und dabei auch zu kulturellen Veränderungen des Wissensbestandes von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern im Zusammenleben führte, bezieht die Thematik des Kolonialismus und seiner Spuren ein. Die Fiktion lässt sich nicht ohne die Fakten der *Realia* erfassen und liefert durch das Oszillieren des Narrativs zwischen beiden Polen Reflexionsimpulse zu gesellschaftlichen Modellierungsmöglichkeiten. Die reflexive Bedeutung von Sprichworten zeigt sich darüber hinaus darin, dass *Vivra Verra* die verkürzte Form von »Qui vivra verra« ist, was die Gesamtserie in den Fokus einer Redewendung stellt. »Wer leben wird, wird sehen« was für Weltbilder und Wissensstrukturen die Zukunft prägen, sowohl auf Ebene der Fakten als auch der Fiktionen.

Die semantische Breite und kulturelle Adaptierbarkeit von Redewendungen wird in *Echoes of Change* durch das Einbeziehen realgesellschaftlicher Statistiken und politischer Institutionen noch einmal verstärkt mit faktischem Wissen untermauert. Diese Fakten werden als eine Botschaft der Sponsoren deklariert und zielen auf Verarbeitung derer sowohl in der Fiktion als auch in der direkten Rezeption.

Eine Männerstimme stellt folgende Fragen, die mit Paukenschlägen unterbrochen werden:

»Did you know that many Papuan Newguineans suffer from an oral health problem? Did you know that up to 90 % of school children worldwide suffer from tooth decay?«

Anschließend übernimmt eine Frauenstimme und im Hintergrund ist leichte Klaviermusik zu hören:

»Don't let your family become one of these statistics. Tooth decay can be prevented with the daily use of a fluorid proven tooth paste. The PNG De-

partment of Health recommends toothpaste that contains fluorid. Does your tooth paste contain fluorid?» (u.a. EoC Ep. 22 05:12-05:57).

Allgemeine Empfehlungen und Weisungen aus dem Gesundheitsministerium verknüpfen sich durch diese Zwischenspiele mit den Themen der Fiktion und stehen in einem Wechselspiel aus Information und Emotion.

Eine vertiefte Verzahnung von *Realia* und *possible world* geschieht darüber hinaus über Erzählverfahren, die explizit Oszillationsmomente erschaffen. Um *Vivra Verra* herum entstehen neben den narrativen Episoden partizipative und grenzüberschreitende Strukturen. So gibt es zum einen Figuren, die im Anschluss an die Sendung aus der Storyworld treten und auf extradiegetischer Erzählebene Verhaltensweisen der Figuren kommentieren. *Vivra Verra* baut diesen Oszillationsmoment zwischen Fakten und Fiktion langsam auf. So ist zunächst Werbung ein vollständig von der Erzählung gelöster Part, der von einer jungen, nicht figurespezifischen Frauenstimme vor dem Hintergrund rhythmischer Tanzmusik vorgetragen wird. Sie spricht folgenden, allgemein gehaltenen Text :

»O.K. *condom* ! Si tu l'utilise correctement et constamment, il est efficace pour prévenir des grossesses non désirées, les infections sexuellement transmissibles y compris VIH et SIDA. O.K. *condom*, le condom de ma génération.«²⁷

Im Laufe der Serie wandelt sich die Werbeeinheit zu einem grenzüberschreitenden Erzählmoment. So übernimmt die Figur des Me Banutshe den Sprechpart, der auf ihn zugeschnitten ist:

»O.K. *condom*, un condom de qualité supérieur et efficace. O.K. *condom*, préservative d'un renommé mondial avec un parfum agréable. O.K. *condom* 100 % testé pour une protection fiable. Faites comme moi, Banutshe. J'achète et j'utilise O.K. *condom* pour mon plaisir.«²⁸

Dass die Figur Me Banutshe die real existierende Marke O.K. *condom* nutzt, ist eine Alleinstellung in der ansonsten vollständig fiktionalisierten Welt *Vivra Verras* und bereitet weitere Bezüge der Fiktion zu den Fakten der realen Welt vor, wie sie im weiteren Verlauf unter anderem von Sinke präsentiert werden: »Jeunes filles, faites comme Sinke! Demandez conseil au Centre de Santé le

27 Im Anschluss an VV Ep. 14, Ep. 16, Ep. 18, Ep. 20, Ep. 22, Ep. 24, Ep. 26, Ep. 28, Ep. 30.

28 Im Anschluss an VV Ep. 58, Ep. 60, Ep. 62, Ep. 64, Ep. 66, Ep. 68, Ep. 70, Ep. 72, Ep. 78, Ep. 80.

plus proche en ce qui concerne les consultations prénatales» (VV Ep. 107 13:19-13:29).

Im Hinblick auf das Fiktionalitätspotenzial des Gehörten sind vor allem Brüchigkeiten der Storyworld von Bedeutung. So ist in diesem Beispiel Sinke durch ihre Stimme eindeutig im elektroakustisch erfahrbaren Raum zu identifizieren. In der extradiegetischen Rahmung tritt sie aber als faktuale Sprecherin auf, die auf diese Figur referiert und den Hörer_innen eine reale Empfehlung mitgibt. Über diese Kommunikationsstruktur entsteht ein friktionalisierbares Oszillationsmoment. Zum einen werden zwar die fiktive und die reale Welt noch einmal stärker voneinander getrennt, da Sinkes Sprecherin ihre Rolle verlassen kann, zum anderen wird aber die Modellhaftigkeit des Verhaltens in dieser fiktiven Gesellschaft für das eigene Leben und die eigene reale Gesellschaft betont.

Ähnliche Spannungen entstehen, wenn Stimmen, die in der Serie eigentlich negativ besetzte Inhalte transportieren, extradiegetisch eine gegensätzliche Meinung vertreten und damit selbstanalytisches Nachdenken über die eigene Entwicklungsfähigkeit durch das Verlassen von Rollen suggerieren. Dies ist bei den Figuren Mbata und Mato der Fall. Mbata ist eine Figur, die grundsätzlich jegliche Art von Schulmedizin und Krankenhausaufenthalte als Geldverschwendung ablehnt, in folgendem extradiegetischem Nachsatz aber genau dafür wirbt:

»Chers auditeurs, parlez de la solidarité, même à titre privé, sans attendre les structures spécialisées. Pour en savoir plus, consultez les spécialistes dans les Centres de Santé les plus proches.« (VV Ep. 106 14:31-14:42)

Mato will seine Nichte illegal und minderjährig verheiraten und im extradiegetischen Anhang argumentiert seine Stimme aufklärend dagegen:

»Chers auditeurs, le mariage forcé précoce est punissable par la loi d'une peine d'un à douze ans de servitude pénale. La peine est doublée lorsqu'il s'agit de mineurs. Chers parents, ne marions pas nos enfants avant l'âge de la majorité.« (VV Ep. 99 14:36-15:01)

Figuren werden als Figuren entlarvt, da die Stimmen die Diegese verlassen können. Somit werden zwei mögliche Gesellschaftsversionen eröffnet, indem bestimmte Haltungen als fiktionalisiert und auf ihr Veränderungspotenzial reflektierbar aufgezeigt werden. Im Anschluss an diese extradiegetischen Kommentare folgen dann Radiodiskussionen mit Hörer_innen zum Thema. Hörer_innen haben also die Möglichkeit, eigene Erfahrungen zu schildern,

sich mit den Figuren zu vergleichen und sich in die Storyworld einzuschreiben. Auch *Echoes of Change* überschreitet bewusst die Grenze zwischen Realia und Fiktion und bindet die Meinungen der Zuhörer_innen ein. So erfolgt bis Episode 181 im Anschluss an den Abspann der Aufruf: »We would like to hear from you: What do you think of the program? What's your favourite story or character? Send us your comments!« Woraufhin eine Liste verschiedener Kontaktmöglichkeiten von Postanschrift, über Telefon und E-Mail bis zu Social Media folgt. Diese Rückkoppelung wird ab Episode 181 durch »Has the radio drama affected you in any way?« ersetzt. Die Ergebnisse der Umfrage stellen zum einen das Material für die Auswertung und Evaluation in den Berichten für die Sponsor_innen und Produzent_innen und machen zum anderen das Rezeptionsangebot deutlich, die Fiktion als einen Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsstrukturen für realgesellschaftliche Zusammenhänge und das eigene Leben zu reflektieren.

3.5.4 Reflexion durch Selbstreflexion

Auf die Frage, ob die *Simpsons* bei der medialen Selbstreflexion helfen, antwortet der Kölner Sprach- und Literaturwissenschaftler Andreas Seidler:

»Ja. Die *Simpsons* lassen sich als eine Form ›postmoderner Aufklärung‹ betrachten, der es gelingt, Unterhaltung mit der Aufdeckung der Mechanismen von Mediengesellschaft und Kulturindustrie unter einen Hut zu bringen. Der Begriff der medialen Selbstreflexion hat dabei zwei Aspekte. Er meint zum einen die Selbstthematisierung der Medien in ihren eigenen Darstellungsformen und zum anderen das Anstoßen eines Reflexionsprozesses in den Köpfen des Publikums.«

An diesen Aspekten von Reflexion durch Selbstreflexion knüpft auch Edutainment als eine Form postmoderner Aufklärung an. *Echoes of Change* und *Vivra Verra* thematisieren wiederholt, ob und wie Unterhaltungsmedienangebote Wissen, Werte und Lebensvorstellungen transportieren und damit Weltbilder modellieren können.

In *Echoes of Change* geschieht dies zum einen in wie nebenbei einfließenden Dialogmomenten. So rät Hilda beispielsweise Ben, seinen Stress nicht mit Alkohol zu bekämpfen oder in Gewalt kumulieren zu lassen, sondern lieber Sport zu treiben oder sich auf andere produktive Gruppenaktivitäten einzulassen. Diese Vorschläge hat sie aus dem Radio (vgl. EoC Ep. 170 01:30-02:00). Auch Ninis Vorstellungen eines guten Lebens speisen sich aus medial

geprägten Wünschen. Sie spricht von einem schönen Haus, in dem sie mit einer gesunden Familie lebt und in welches ihre Bäckerei mit Café integriert ist, »like in the movies« (vgl. EoC Ep. 186 01:30-07:19, Ep. 206 01:30-06:10). Zum anderen verwebt *Echoes of Change* Aufklärungsmomente für Eltern mit kranken Kindern oder die Thematisierung von AIDS als sexuell übertragbare Krankheit in Form von Zwischenblöcken, die selbst als Hörspiel konzipiert sind. Da die Inhalte auf Tok Pisin erläutert werden, ergibt sich mein Zugang überwiegend über die Erzählstruktur. Diese Mini-Hörspiele oprieren selbstreflexiv, weil Wissen über die gleichen Zeichensysteme, die in *Echoes of Change* als Gesamtserie eingesetzt sind, vermittelt wird und Edutainment sich damit selbst ausstellt und bewirbt.

Vivra Verra treibt diese Form der Selbstreflexivität durch die Fiktionalisierung der Populärkultur der erzählten Welt auf die Spitze. So existiert »Vivra Verra« als eine erfolgreiche Serie in der Serie. Die Figuren positionieren sich als Rezipient_innen einer *possible world*, die den gleichen Titel trägt wie die Welt, in der sie agieren. *Vivra Verra* und »Vivra Verra« zu rezipieren folgt der selbstreflexiven Logik eines Unendlichkeitsspiegels. Dieser Modus wird am Anfang durch häufigen Einsatz etabliert und dann zum Abschluss der Serie wieder aufgerufen. Damit wird der erlebte und transportierte Inhalt in seiner Medialität gerahmt und die Bedeutung dessen auch in *Vivra Verra* selbst kommentiert²⁹.

Sinke thematisiert beispielsweise die fehlende sexuelle Aufklärung Jugendlicher und kommt gemeinsam mit der Beraterin im Jugendzentrum darin überein, dass sich vor allem Fernseh- und Radioprogramme dieses Auftrags annehmen müssten, aber leider zumeist Musik im Vordergrund steht. Dies wird als unverantwortlicher und nachlässiger Umgang der Medienangebote mit gesellschaftlichen Problemlagen kritisiert (vgl. VV Ep. 138 02:00-04:55). Eine ähnlich medienkritische Reflexion findet zum Abschluss auf der Kulturveranstaltung statt. Das Rednerpaar, das eine NGO vorstellt, die für Kinderrechte eintritt und Fakten zur Kindersterblichkeit darlegt, betont wiederholt selbstreflexiv die mediale Verantwortung für den Transfer von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern. Sie wünschen sich Repräsentationsformen, die die Zusammenhänge von Vorsorge

29 Vgl. u.a. VV Ep. 2 00:15-04:05, Ep. 4 10:00-14:45, Ep. 7 04:56-09:46, Ep. 13 00:15-04:37, Ep. 19 08:17-14:30, Ep. 24 05:55-10:05, Ep. 26 09:20-14:30, Ep. 33 11:00-14:30, Ep. 97 09:42-14:30, Ep. 104 04:29-08:33, Ep. 129 08:47-14:30, Ep. 143 00:15-05:19.

und Kindersterblichkeit nachvollziehbar veranschaulichen (vgl. VV Ep. 153 04:06-10:17).

Musik spielt in diesen Kommentarfunktionen eine entscheidende Rolle, da sie durch den Einsatz einer variierenden Repetition, extra- und intradiegetische Ebene miteinander verbindet und damit selbstreflexiv agiert. In *Echoes of Change* stehen beispielsweise Musikelemente zwischen den Erzähleinheiten nicht als eigene Erzählmomente, sondern symbolisieren mit ihren spezifischen Melodien wie einer popigen Tonfolge für Bens Geschichte, einem langsamen Klavierspiel für Nini und einem auf und abschwellenden Signalton für Amah die Tonalität der Hauptcharaktere und der jeweiligen Geschichte. Sie übernehmen die Funktion eines charakterisierenden Leitmotivs und lösen die extradiegetische Erzählstimme ab. Der elektroakustisch erfahrbare Raum wird darüber hinaus über musikalische Motive, die aus Intros, Outros oder Interludes bekannt sind, selbstreflexiv in der Diegese wiedererkennbar, wenn Figuren den Titelsong aufgreifen oder die Motive in die Diegese eingebaut sind.

Sowohl *Echoes of Change* als auch *Vivra Verra* werden von einer eigenen Komposition gerahmt. Für *Echoes of Change* steht ein Popsong, der von mehreren Frauenstimmen vorgetragen wird, wobei eine die Leadfunktion übernimmt, die zu Beginn jeder Episode folgenden Text singt:

»I hear you people crying out for change. So many good lives end here, poverty and hunger on the street. No school fees to pay, it's a show of hunger and pain. Where will we go...«,

wobei über *poverty and hunger* bereits die Einleitungssequenz der jeweiligen Erzähleinheit läuft und das Lied in den elektroakustischen Hintergrund rückt. Im Abspann singt dieselbe Stimme langsam eindend:

»Let's all unite as one people. Let us join hands and stand together. Let us walk together to bring change for our people. We will build a better future.«

Daraufhin rückt die Musik in den Hintergrund, während die Credits eingesprochen werden. Beendet wird jede Episode mit einem mehrstimmigen »We will build a better future. Echoes of Change«. Die Titelmelodie zeichnet so bereits selbstreflexiv den Weg vor, den die Erzählung geht. Während der Einstieg in die verschiedenen erzählten Welten zumeist von Verzweiflung geprägt ist, blicken die Figuren am Ende einer besseren Zukunft entgegen. Die Besetzung der Titelmusik von *Echoes of Change* symbolisiert, dass diese bessere Zukunft auch für eine Generation von jungen Frauen gilt, die in den

Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern dieser Gesellschaft besonders benachteiligt sind.

Auch *Vivra Verra* wird von einer Popsongmelodie gerahmt, die aber von mehreren Männerstimmen vorgetragen wird, von denen ebenfalls eine die Leadfunktion übernimmt. Intro und Outro werden durch denselben kurzen Abschnitt repräsentiert. Das Schlagzeug setzt ein, bevor Melodie und Gesang hinzukommen, mit der Textfolge: »Vivra Verra. Chanter l'histoire d'Egogo-Ville. Vivra Verra. On témoigne que c'est une petite ville. Vivra Verra.« Der Text stellt selbstreflexiv das Erzählen aus und bezieht über den Aspekt des Bezeugens die Rezeptionsebene explizit mit ein. Die Musik übernimmt auch als Zwischenspiel gehäuft eine verbal erzählende Funktion. Zwei weitere Arrangements, die von derselben Männergruppe vorgetragen werden, verbinden so zwischen den einzelnen Szenen. Dabei wird nicht immer die gesamte musikalische Einheit eingespielt, sondern der Übergang nur verkürzt oder ohne Text gestaltet und somit auf das Wiedererkennen im seriellen Gedächtnis gesetzt. Ein Interlude wird mit einer einzelnen Männerstimme, die »Vivra Verra« zum Schlagzeugbeat singt, eingeleitet. Anschließend folgen ein kurzes Musiksolo und der chorige Part mit »Vivra Verra«. Daran dockt erneut die Einzelstimme mit dem Text an :

»Les enfants sont des cadeaux venus du ciel, mais vraiment nous prenons leur vie de façon superficielle. Planifier leurs naissances pour un meilleur lendemains. Filles et garçons tous des êtres humains. Certes dans les différences.« (u.a. VV Ep. 29 04:44-05:38)

Dabei verstärkt der Chor einzelne Textelemente durch Wiederholung. Auf ähnliche Weise, nur in Tempo und Rhythmus dynamischer, ist das zweite Interlude gestaltet:

»Qui vivra verra. Comment le monde est sans pitié. Qui vivra verra. Quand y bon songe fit horrier qui vivra verra, verra, comment le monde est sans pitié. Qui vivra verra. Comme un mot appelés les enfants de la rue, délaissés abandonnés sans abri, sont souvent des victimes de violence. En Afrique la plupart sont accusés de sorcellerie. Mets-toi à la place d'une adolescente de quatorze ans totalement innocente.« (u.a. VV Ep. 80 10:12-11:19)

Vivra Verra setzt die Musik als einen eigenen, kommentierenden Erzählmodus ein. So greift die Musik Themen auf, die in der Storyworld vor allem Weltbilder repräsentieren, die im Hintergrund wirken. Die Explizitheit und Emotionalität über das Zeichensystem der Musik eröffnet eine erweiterte Reflexions-

perspektive auf die Geschichten um die Misshandlungen von Kunka und Sinke sowie die gesundheitlichen Leiden von Baby Fanga. Die Musik abstrahiert von den einzelnen konkreten Ereignisketten und fügt die Komponente einer gesamtgesellschaftlichen Kritik hinzu, die in Verbindung mit den Dialogpassagen Modellierungsstrategien für individuelle und kollektive Lebensweisen bietet.

Es zeigt sich, dass sowohl *Vivra Verra* als auch *Echoes of Change* ihre friktionalisierbaren Wirkungspotenziale, die im Edutainment intendieren, als Bestand von Denk- Orientierungs- und Handlungsmuster rezipiert zu werden, über eine mediale Selbstreflexivität erzeugen. Die spezifischen Strategien verfolgen dabei unterschiedliche Schwerpunkte, die auf den jeweiligen lokalen und kulturellen Kontext zugeschnitten sind.

Diese Erkenntnisse lassen sich wiederum rückbinden an die literaturwissenschaftlichen Theorien der letzten drei Jahrzehnte. Tatsächlich haben die Thesen von Paul Ricoeur und Hayden White zur Existenz einer »prännarrativen Struktur der Erfahrung« eine derartig große Wirkung entfaltet (Ricoeur 118), dass es heutzutage kaum möglich wäre, über unsere Beziehung zur Welt zu reflektieren, ohne im Vorfeld die strukturbildende Kraft von Erzählungen miteinzubeziehen. Dementsprechend verweist auch Bruno Latour in seinen soziologischen und ethnographischen Schriften wiederholt auf die zentrale Bedeutung, die Erzählungen innerhalb einer Gesellschaft zukommt: »Von der griechischen Tragödie bis zu den Comic Strips stellen Romane, Theaterstücke und Filme ein riesiges Terrain bereit, auf dem wir alle lernen, auszudrücken, was uns zum Handeln bringt« (96). Diese Aufzählung ist durch das Hörspiel zu ergänzen. Einerseits stellen Erzählungen so eine wichtige analytische Kategorie dar, mit der sich die Strukturierung und Gruppierung diverser sozialer Kategorien inmitten der Gesellschaft untersuchen lässt; andererseits verstehen sich Erzählungen aber auch als bevorzugtes Forschungsobjekt der sozial- und kulturwissenschaftlich orientierten Literatur- und Medienwissenschaften und zwar mit Blick auf die Fähigkeit von Erzählungen, als »Akteure« auf den sozialen Raum einzuwirken.

Im zweiten Analyseblock dieser Studie wird es nun darum gehen, wie Hörspielserien sich auf einen veränderten medienkulturellen Raum einlassen. Das Internet als sozialer und multimedialer Raum verändert auch die (auditiven) Medienkulturen und damit Hörspielgenres. Diese erleben eine Verjüngung in der Transmedialität, die ihre ganz eigenen Ästhetiken und Wirkungspotenziale mit sich bringt. Im philologischen Mapping wird damit ein großer Sprung gewagt, der die viellogische Bandbreite und ausgedehnte

Disparität von Hörspielen und damit des Analysekörpus in der Transnationalität zeigt.

4 Hörspielserien transmedial: zum Refashioning von Erzählverfahren

Verdichtungspunkte von Hörkulturen formen sich in transmedialen Zusammenhängen als Refashioning der Radio Soap Opera vor allem über, in und mit der »Hypermediacy« des Internets (Klein, Thomas 121). Erzählen befindet sich in einem fortwährenden Wandel und steht in enger Wechselwirkung zu den Medientechniken und -angeboten, in denen erzählt wird. Das Radio, lange Zeit der einzige Distributionskanal für Radio Soap Operas, hat die Discoursebene durch seine Medialität entscheidend geformt und ist dementsprechend Bestandteil des Genrebegriffs geworden.

Fast 100 Jahre später bekommen Radio Soap Operas ein neues Gewand. Solche Neugestaltungen sind Konsequenzen von veränderter Wahrnehmung, Möglichkeiten und Fähigkeiten des Erzählens, die im Verhältnis von Roman zu Fernsehen beispielsweise keine Unbekannte darstellen: »What emerges is a window onto the way that television altered consciousness at the turn of the twenty-first century, as well as the way it refashioned the novel« (Saaris »Abstract«). Radio Soap Operas folgen einem Weg, den wiederum Fernsehserien bereits eingeschlagen haben. *YouTube* trägt beispielsweise entscheidend zu einem »Refashioning der Fernsehserie« bei (Klein, Thomas 135), von dem auch das Genre der Radio Soap Opera nicht unberührt bleibt.

Das damit einhergehende Spannungsfeld von auditiven und visuellen Elementen zwischen Radio und Internet ist nur eines der Marker eines transmedialen Erzählens. Hinzu kommt eine weitere Spezifik des Internets. Interaktivität und Partizipation konstruieren Rezipient_innen als User_innen und damit, zumindest scheinbar, als aktiv am Erzählprozess Beteiligte. Interaktivität ist ein strategisches Verfahren, um Wirkungspotenziale von Authentizität zu erhöhen. Das Oszillieren zwischen *Realia* und *possible world*, das das Genre der Radio Soap Opera von Anfang an prägt, erlebt so eine erneute Steigerung.

Das Refashioning betont damit einmal mehr, dass Radio Soap Operas Lebensgeschichten erzählen und ein Wissen über das Leben enthalten, das nicht nur auf einer Inhaltsebene greift, sondern sich auch in den Strukturen eines rhizomatischen, transnational und transmedial vernetzen Erzählens wiederfindet. Hörspiele und deren auditive und visuelle Aneignungspraktiken im Rahmen von transmedialen Projekten und Programmen sind Teil einer poplärkulturellen Bewegung, die eine Rezipient_innengruppe anspricht, für die das Internet sowohl Teil der Alltagskommunikation als auch ein zentraler Raum von Fiktionalität ist.

4.1 Erzählen im neuen Gewand: *Shuga* und *You Me... Now!*

Im Folgenden wird anhand der exemplarischen Analysen der neuseeländischen Serie *You Me... Now!* und dem aus Subsahara-Afrika stammenden Radio Drama *Shuga: Love, Sex, Money* das Refashioning der Radio Soap Opera in der Transmedialität beleuchtet.

Beide Serien passen sich in ihrem Sendezeitraum ungefähr der Echtzeit an. *You Me... Now!* und *Shuga* spielen in der gesendeten Gegenwart und die Laufzeit umfasst ungefähr die erzählte Zeit. Die erste Episode von *You Me... Now!* wurde am 27.09.2010 gesendet und die letzte am 24.12.2012, zunächst in einem fast täglichen Abstand lagen später drei bis vier Tage dazwischen. Nach jedem Staffellende erfolgte in den Sommermonaten eine etwas längere Pause. Insgesamt wird auch das Leben der Figuren für fast zwei Jahre begleitet. Bei *Shuga* ist nicht mehr nachvollziehbar, wann genau und in welchem Abstand die Folgen ausgestrahlt wurden. Da die Serie wesentlich kürzer ist, umfasst der erzählte Zeitraum auch nur einige Wochen.

Das Zusammenfallen von erzählter Zeit und Erzählzeit ist für beide Serien als Grundmodus anzusehen, der gilt, wenn eine tatsächliche Handlung oder ein Meinungs austausch im Dialog stattfindet. Auch bei Mauerschau-momenten, in denen Figuren darüber berichten, was sie gerade sehen, ist erzählte Zeit gleich Erzählzeit. Zeiteinheiten werden in den Serien zumeist in Bezug auf ein bevorstehendes Ereignis genannt. Die Zeitsprünge zwischen den einzelnen Episoden variieren je nach Relevanz und Dichte des Erlebten. Das Miterleben in Echtzeit gilt nur für Erstrezipient_innen über den Distributionsweg Radio. Die abgeschlossenen Serien sind schließlich als Download für alle späteren Rezipient_innen nach eigener Zeiteinteilung hörbar.

Shuga schließt auf inhaltlicher und thematischer Ebene an die Erzählkontexte des Edutainments an:

»The Shuga radio serial drama is an evidence-based and participatory behaviour change communication edutainment drama designed to increase demand for HIV testing and counselling (HTC) and condom use among sexually active youth aged 15-24 years. The 12-episode drama series was developed in collaboration with UNICEF, MTV and HIV and AIDS Free Generation, together with government representatives and young people from six participating countries – Tanzania, Kenya, the Democratic Republic of the Congo (DRC), Lesotho, South Africa and Cameroon. [...] The radio drama series aimed to reach an estimated listening audience of 45 million in the region.« (Jenkins et al. 4)

Auf der Distributionsebene ist bedeutsam, dass *Shuga* neben der Ausstrahlung über die nationalen und kommunalen Radiostationen in den sechs genannten Ländern, die die Sendung in mehreren Wiederholungen brachten – dazu zählen *Clouds FM*, *Kyela FM*, *Kitulo FM*, *Kwanza Jamii FM*, *Nuru FM*, *Sengerema FM*, *Kahama FM*, *Pambazuko FM*, *Fadeco FM*, *Uvinza FM*, *ORS FM* und *Radio 5* –, Teil eines umfangreichen medialen Erzählkomplexes ist, der mit einer Fernsehserie begann.

»The first series of Shuga television aired in November 2009, subsequently reaching viewers in 48 countries in sub-Saharan Africa and more than 70 television stations worldwide. [...] A second, six part TV series entitled Shuga: Love, Sex, Money premiered in Africa in February 2012. Shuga was recognised in May 2010 at the World Media Festival in Hamburg, Germany, winning a Gold award in the ›Public Relations: Health‹ category.« (www.cominit.com/unicef/content/shuga-love-sex-money-radio-drama)

Auch wenn die Radioserie erst 2012 produziert wurde, handelt es sich dennoch nicht um einen klassischen Schneeball-Effekt, da von vornherein transmediale Erzählstränge intendiert waren. Die Mediendominanz wechselt je nach Neuerscheinungen von Geschichten und Staffeln. Dass das Radio gleichberechtigt in den Fokus rückt, hängt mit einer Verjüngung der Medientechniknutzung in Subsahara-Afrika zusammen.

Radio und Rundfunk haben seit dem Aufbrechen kolonialer Strukturen durch die »liberation laws« einen Vertrauensvorsprung erreicht. In Südafrika erobert sich die Jugend in der demokratischen Post-Apartheid-Phase unter Nelson Mandela eine eigene Stimme über das Radio: »To youth, radio

is a companion they trust. They listen to radio programs that are produced and presented by children from the children's perspective« (Odine 49). *Shuga* ist aus dieser Empowerment-Bewegung entstanden, die sich von Pretoria in Südafrika auf die Nachbarländer übertrug.

Die Medienangebote Radio, Fernsehen und Internet werden darüber hinaus durch Kanäle erweitert, die aus dem Bereich der alltäglichen Kommunikation stammen. So vermitteln *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* und *YouTube* einerseits Neuigkeiten aus der Storyworld, andererseits werden aber auch Hintergrundinformationen gegeben und Rezipient_innen zu Feedback und Interaktion aktiviert. Entscheidungen von Figuren oder erweiterte Fragestellungen können von Rezipient_innen bewertet und beantwortet werden. So wird im Anschluss an die Radioserie immer ein Magazin gesendet, das Diskussionen ermöglicht und fortsetzt.

»The 12 episodes are followed by two 25-minute magazine shows which further explore the topics covered with young people, experts from the countries, and global and national cooperating partners. The magazine programme is hosted by G-Money, a famous DJ in Kenya.« (Ebd.)

Darüber hinaus wurden sogenannte Listener-Clubs in Jugendzentren als Austauschforen gegründet und dauerhafte SMS-Umfragen zu Auswirkungen des Gehörten eingerichtet. Diese Interaktionen werden in umfangreichen Dossiers von internationalen Organisationen wie *Unicef* regelmäßig ausgewertet und zielen neben der Messbarkeit von Verhaltensveränderungen auch auf die Weiterentwicklung neuer Erzählstränge ab (vgl. die Arbeit von Jenkins et al.). Radio Soap Operas bekommen durch diese Feedbackstrategien ein neues Gewand, das sich durch Staffelstrukturen und Kurzserialität auszeichnet. Produktionspausen ermöglichen die Verarbeitung von Rückläufen. Die Radioserie *Shuga* besteht aus nur mehr zwölf Episoden und wird vorwiegend als Konzept statt als kontinuierliche Ereigniskette fortgesetzt. So entstand im Anschluss die weitere Radio Soap Opera *Naija* mit ähnlichen Geschichten und Erzähldynamiken.

Shuga, das exemplarisch hier im Fokus steht, beginnt den Handlungsverlauf mit der 19-jährigen Sophia, die gegen den Willen ihrer Eltern zu ihrem Freund Fally nach Kisumu zieht. Fally verdient als Aushilfe in einem Truckstop nur wenig Geld und hofft auf eine Karriere als Musiker. Sophia ist dadurch gezwungen, auch nach einem Job zu suchen. Auf den Vorschlag von Karis, einem Motorradtaxifahrer und Frauenhelden, fängt sie in einem Hotel an. Der

Chef des Hotels will, dass Sophia sich für die reichen Gäste prostituiert, aber sie leistet Widerstand. In seiner Männlichkeit gekränkt, vergewaltigt er sie.

In der Zwischenzeit ist Sophias 16-jährige Cousine Amina in der Stadt eingetroffen. Sophia schafft es erst nach einigen Tagen, über die Vergewaltigung zu sprechen. Amina und Fally wollen ihr helfen, doch das Trauma lähmt Sophia. Als sie merkt, dass sie schwanger ist und nicht weiß, wer der Vater ist, trennt sie sich von Fally, der nach Nairobi zieht, um seine Musikerkarriere zu verfolgen.

Amina hat sich in der Zwischenzeit mit Karis angefreundet und ihn überredet, einen AIDS-Test zu machen. Er ist HIV-positiv und Amina hilft ihm, die erste Krise zu überwinden, indem sie gesteht, dass sie HIV-positiv geboren wurde und trotzdem Zukunftsträume hat. Im Endeffekt ist es Amina, die sowohl Sophia als auch Karis die Kraft gibt, sich weiter mit ihren Lebensperspektiven auseinanderzusetzen.

Im Vordergrund der Serie stehen somit vier junge Protagonist_innen, deren Geschichten nach und nach über die Verbindung zur Haupterzählung um Sophia eingeflochten werden und sich dann zu eigenen Erzählsträngen mit jeweils spezifischen Nebenfiguren entwickeln. Ältere Figuren bilden eine Art Hintergrundfolie und formieren in dieser Funktion ein etabliertes gesellschaftliches System. Sie bilden das Koordinatensystem mit bestimmten Werte- und Lebensmodellen, in das sich die jüngere Generation einfügt. Dabei reichen die Werdegänge der älteren Generation von konservativ christlichen Familienwerten über machtsüchtig gewaltvolle Haltungen bis hin zu sarkastisch fatalistischen Lebenseinstellungen, die von einem langen Überlebenskampf in einer kapitalistisch organisierten Welt herrühren. Deutlich ausgestellt wird, dass die Lebenswege der älteren Figuren keine Kurven mehr machen oder Kreuzungen bieten, keine Ab- oder Umwege mehr gehen, sondern einen eingeschlagenen Pfad konsequent in eine Richtung verfolgen. Damit entsteht ein Weltbild, das die Entscheidungen in der Jugend für einen Lebensweg stark gewichtet. Die Liminalität der Jugend lässt Mobilität und Beweglichkeit zu und eröffnet in dieser Schwellenzeit kurzzeitig Möglichkeiten verschiedenster Identifikationsprozesse, die schließlich festgeschrieben werden.

Shuga bedient zwei Erzählebenen. Die Hörspielserie, deren einzelne Episoden ungefähr acht Minuten umfassen, entfaltet durch eher kurze Dialogsequenzen und schnelle Szenenwechsel, die über ein- und ausfadende Soundbridges markiert werden, die Diegese. Erzähltempo und -dichte sind Charakteristika eines neuen Gewands der Radio Soap Opera. Eine extradiegetische

Abmoderation fasst die Erzählung am Ende noch einmal zusammen und ruft zur Diskussion in den Social-Media-Kanälen auf. Es entstehen Geschichten, die Fiktion und Alltagskommunikation verbinden und über diese Transmedialität das Angebot zur friktionalen Rezeption verdeutlichen.

Einige dieser Erzähldynamiken und -strategien greifen auch in der neuseeländischen Radio Soap Opera *You Me... Now!*, deren Laufzeit zu Beginn nicht abzusehen war, sondern sich aus den Feedbackstrukturen und den Möglichkeiten am Ende jeder Staffel, neue Erzählstränge anzulegen, ergab.

»The first 8-minute episode of **You Me... Now!** went to air in September 2010 and attracted more than a little attention. The first series of 25 episodes went on to win the Best New Drama Award in the 2011 New Zealand Radio Awards. They went on to become a multi-platform event with Facebook, Twitter and YouTube providing backstory, background material and feedback facilities.«
(www.radionz.co.nz/national/programmes/youmenow/about)

Transmediales Erzählen ist in *You Me... Now!* diegetisches Programm. Die Figuren verfolgen ihre eigenen Vlogs auf *YouTube* und nutzen *Facebook* und *Twitter* zur Kommunikation mit Rezipient_innen¹. Insgesamt entstanden 170 Radioepisoden und 49 Videobeiträge bis 2012 das Ende von *You Me... Now!* ange-setzt wurde. Die Länge der Erzähleinheiten pro Radiofolge variiert zwischen vier und zehn Minuten und die Videos sind zwischen einer und sechs Minuten lang. Durch den elektroakustisch erfahrbaren Erzählraum führt keine extra-diegetische personalisierte Erzählinstanz; die Diegese wird allein über Dialoge in den Hörspielen und Monologe in den Vlogs vermittelt. Ein- und ausfah-dende Musik oder Geräuschkulissen kündigen Ortswechsel zwischen unterschiedlichen, schnell wechselnden Szenarien an. Der Einsatz der Geräusche bleibt überwiegend illustrierend, um Realitätseffekte zu erzeugen. Sowohl auf der Produktionsebene als auch inhaltlich und thematisch wird mit *You Me... Now!* der Kontext rund um Edutainment-Konzepte verlassen:

»**You Me... Now!** was commissioned and produced by Radio New Zealand Drama in Wellington. Producer and director was Adam Macaulay, the series was written by a team assembled and organised by the production/perfor-

1 Der Begriff *Vlog* ist eine Konstruktion, die sich aus Video und Blog zusammensetzt. Während Blogs vornehmlich vom geschriebenen Text und Bildern geprägt sind, vermittelt der Vlog seine Inhalte via Video.

mance company *All the Way Home* – a team of experienced young actors who play many of the central roles in the series.« (Ebd.)

Keine spezifische Wissensvermittlung steht im Vordergrund, sondern ein »urban drama about Alice and her friends – their families, flatmates, loves, losses, music... and misunderstandings« (ebd.). Die unterschiedlichen Handlungsstränge ranken sich um ein dichtes Netz von rund zwanzig Charakteren, das ein sich beständig verschiebendes Gewebe darstellt. Figuren tragen verschiedene Handlungsstränge, und wenn diese auserzählt sind, werden sie in neue Erzähleinheiten überführt oder verschwinden aus der Storyworld. Nicht alle Figuren sind auf den ersten Blick direkt miteinander verwoben, aber über Eckverbindungen ziehen sich Bekanntheits- oder Verwandtschaftslinien durch die gesamte Figurenkonstellation. Somit existieren keine losgelösten Individuen, sondern vor allem Gruppierungen, deren strukturelle Verbindung auf der Verortung im Lebensraum Wellington basiert. Eine Erweiterung des Netzwerks ist nur über die Verknüpfung zu einer bereits vorhandenen Gruppe möglich. Dies ist vor allem mit Fokus auf generationelle Auffächerung der Fall. Die zunächst auf Anfang Zwanzigjährige fokussierte Soap dehnt sich nach und nach auf eine ältere und jüngere Generation von Figuren aus. Daneben existiert eine Vielzahl von unterstützenden, eindimensionalen und statischen Figuren, die das Setting realistisch ausschmücken.

Zu Beginn ist die zentrale Figur, sowohl in den Hörspielfolgen als auch in den Vlogs, die Zeitungsjournalistin Alice. Nach einem Autounfall sucht sie über das Internet den unbekannten jungen Mann, der mit ihr auf den Krankenwagen wartete. Es entwickelt sich eine Liebesgeschichte, die nach einigen Missverständnissen mit einer größeren Auslandsreise von Alice und Johnno zu einem vorerst glücklichen Ende kommt. Über diese Beziehung entsteht die Figurendynamik der Serie, denn Johnnos Mitbewohner Terry und Jarrod treffen auf Alices Freund_innen Gavin und Lucille. Lucille und Jarrod werden ebenfalls ein Paar.

Alice kehrt wegen der Beerdigung ihres Vaters früher von der Reise zurück als Johnno und lernt Jarrods Bruder Joel kennen, der ihr neuer Mitbewohner auf dem von ihrem Vater geerbten Hausboot wird. Joel und Jarrod haben nach dem frühen Krebstod ihrer Mutter ein gespaltenes Verhältnis zueinander. Grund ist Joels Abrutschen in die Drogenszene, die auch die Gruppendynamik nachhaltig verändert. Bei einem nächtlichen Zusammentreffen

zwischen Joel, den Dealern und Johnno wird Johnno angeschossen und stirbt schließlich an den Folgen der Verletzungen.

Alice schreibt als Trauerarbeit ein Buch mit Kurzgeschichten über Menschen, die Autounfälle überlebt haben. Von ihrem Verlag bekommt sie den Schreibmentor Rhys zur Seite gestellt. Rhys hat allerdings seine eigene schwangere Frau Helen bei einem Autounfall verloren und sich in seiner Trauer der Sekte Eden's Way angeschlossen, in die er Alice hineinzuziehen sucht. Als seine Verbündete agiert Anya, die Ex-Frau von Max, Gavins Partner. Anya kann es nicht verwinden, dass Max homosexuell ist und ihren Sohn Sam aufzieht. Anyas und Rhys Pläne gehen allerdings nicht auf und in einer eskalierenden Streitsituation tötet Anya Rhys.

Sams Verhalten verändert sich unter der schwierigen Situation und er muss wegen Mobbing die Schule verlassen. Er lernt die Austauschschülerin Antoinette und ihren Gastbruder Michael kennen, die mit Alkohol und Drogen experimentieren. Die drei betrunkenen Jugendlichen verursachen einen weiteren Autounfall, bei dem Jarrod ums Leben kommt. Jarrod und Lucille waren auf dem Weg zu ihrer Civil Union und Lucille nach einer ersten Fehlgeburt erneut schwanger. Aufgrund der Schuldgefühle gegenüber Lucille, Gavin und dem gesamten Freundeskreis flüchtet Max in seine Vergangenheit zu seinem Ex-Partner Chris. Gavin gelingt es jedoch, dass Max wieder Vertrauen in das Leben und ihre Beziehung gewinnt.

Alice ist nach den Erlebnissen mit Rhys vollkommen erschüttert und sucht vergeblich Halt in verschiedenen ins Leere laufenden Liebesbeziehungen, unter anderem zu Joel und zu Wendy, einer Gamerfreundin von Terry. Sie konzentriert sich schließlich auf die Arbeit und zieht mit einem Schreibstipendium nach New York. Zuvor muss sie jedoch noch ihre an Demenz erkrankte Mutter gemeinsam mit deren Partner Magnus in einer betreuten Wohnstätte unterbringen. Joel, der erfolgreich einen Entzug durchmachte und sich als Personal Assistent des Lokalpolitikers Magnus ein neues Leben aufbauen konnte, übernimmt Verantwortung und mit Lucille zusammen die Elternrolle für Jarrods Sohn und seinen Neffen Adam. Diese Haupterzählstränge werden von vielen weiteren begleitet, die vor allem die Suche nach einer Lebensausrichtung und -perspektive der Menschen in den Fokus nehmen.

Damit lässt sich zusammenfassen, dass in beiden Radio Soap Operas Schwellenphasen und Lebensentscheidungen sowohl im Bereich des Privatlebens als auch in Bezug auf berufliche Orientierung und eine Suche nach ethischen Werten im Zentrum stehen. Es ist das Leben, das in einem transmedialen Refashioning erzählt wird. Dieses neue Gewand ist gewebt

aus erzählstrategischen Fäden, die im Folgenden unter den Aspekten des Kondensierens, Expandierens und Interagierens analysiert werden.

4.1.1 Kondensieren: zur Verdichtung des Erzählens

Shuga und *You Me... Now!* erzählen vom Leben, indem sie es kondensieren. Tragen klassische Radio Soap Operas bodenlange Gewänder, führt das Refashioning zu Miniröcken und Highheels – eine kulturelle Revolution nicht nur im übertragenen Sinn:

»But will this cultural revolution epitomised by Shuga just be for the kids of the well-to-do? Ndeda and Avril don't think so. For them, the changes are unavoidable. But Avril admits: ›Yes, in the rural areas where women still walk around with fire wood on their heads and not in miniskirts, Shuga may lead to a lot of miscomprehension.« (Lindijer)

Es ist ein pulsierendes, städtisches, dichtes Leben, von dem in beiden Hörspielserien erzählt wird, und diese Verdichtungsprozesse schlagen sich auch in den Erzählverfahren nieder. Erzähltempo und -struktur, ein Netz von geografischen, historischen und kulturellen Referenzen sowie intertextuelle Bezüge schaffen ein Koordinatensystem, das das Genre nachhaltig beeinflusst.

Kondensiert wird beispielsweise Erzählzeit ohne eine gleichzeitige Reduktion von Ereignishaftigkeit. Dies ist möglich, indem vermittelnd agierende Erzählinstanzen, die über eine personalisierte oder musikalische Führungsposition wirken, verschwinden. Sowohl in *Shuga* als auch in *You Me... Now!* sind Dialoge die tragenden Plotelemente und jede Sequenz ist auf den Punkt zugeschnitten. Das dadurch entstehende Erzähltempo lässt sich über einen Vergleich mit *Echoes of Change* und *Vivra Verra* verdeutlichen. Während fünfzehn bis zwanzig Minuten Erzählzeit in diesen Radio Soap Operas von drei Szenen eingenommen werden, wartet beispielsweise Episode 7 von *Shuga* bei einer Dauer von acht Minuten und zweiundfünfzig Sekunden mit sieben Szenenwechseln auf, wobei die kürzeste Erzähleinheit nur dreißig Sekunden einnimmt und die Längste rund eine Minute und zwanzig Sekunden andauert. Episode 146 mit dem Titel »Wedding Crashers« von *You Me... Now!* dauert insgesamt sieben Minuten und zweiundfünfzig Sekunden mit acht Szenenwechseln. Harte Schnitte ohne syntaktische Überleitungen fordern schnelle Orientierung, die im auditiven Modus zum einen über die Wiedererkennung von Stimmen und zum anderen über Klarheit im Plotbezug geschaffen wird. Das performative Erleben von Begleitzeit, das die Lebenswelten von *Echoes of*

Change und *Vivra Verra* ausgestaltet, weicht im Refashioning einer Anpassung an Rhythmus und Erzähldynamiken, die zeitgenössisches serielles Erzählen auch in anderen medialen Kontexten prägt (vgl. Klein, Thomas). Die Kondensation der Erzählungen auf Handlung und Ereignisse über eine verdichtete Erzählzeit wird begleitet von einer Kondensation des Raumes.

Der das Genre Radio Soap Opera markierende Abstraktionsprozess von konkreten Schauplätzen wird von *You Me... Now!* und *Shuga* konsequent umgestaltet. Die traditionellen weißen Gewänder, die Projektionsfläche für multiple »moral towns« und »immoral cities« bildeten, werden gegen T-Shirts mit eindeutigem Aufdruck getauscht. Das chronotopische Koordinatensystem, in welchem sich Weltbilder und Beziehungsgeflechte formen, knüpft an spezifische Lebenswelten an und kondensiert Erfahrungsräume. Verfremdungsmomente, die die erzählten Geschichten in ein allegorisches oder metaphorisches Verhältnis zur Realität setzen, werden von *Realia* überschrieben. Damit handelt es sich um besonders spezifisch greifbar wirkende »possible lives« in den »possible worlds« der Storyworlds (Allen 117).

Es ist ein Marker des Refashionings, dass nicht mehr fiktionale Modellstädte geschaffen werden, die in ihren Anlagen und Strukturen realen Städten entsprechen, sondern reale Städte als Schauplätze dienen. *Shuga* verortet seine Figuren in der kenianischen Stadt Kisumu. Kisumu ist eine Hafenstadt mit etwa 323.000 Einwohnern am Nordosten des Victoriasees und westlich des Großen Afrikanischen Grabenbruchs von Kenia. Es ist die drittgrößte Stadt Kenias und Hauptstadt des Kisumu Countys. Kisumu ist Zentrum der Luo, der drittgrößten Ethnie des Landes. In Kisumu ist die HIV-Rate mit 34 Prozent die höchste von ganz Kenia. In dieser Provinz Nyanza leben ein Drittel der Aids-Waisen des Landes (vgl. Oliech). Die AIDS-Thematik, die das Zusammenleben der Figuren in der Serie bestimmt, entspringt folglich dem realen Lebensraum.

Wellington, dessen offizielle Bezeichnung Wellington City lautet, auf Māori Te Whanga-nui-a-Tara, ist Hauptstadt von Neuseeland und stellt zusammen mit den angrenzenden Städten Lower Hutt, Upper Hutt und Porirua, nach Auckland den zweitgrößten Ballungsraum des Landes dar. Es ist das Setting für *You Me... Now!*. Allein aufgrund der Größe der Städte bieten diese als Erzählraum einen Fundus an Lebensmöglichkeiten. Aufgegriffen wird vor allem das Charakteristikum der »immoral cities«, womit eine weitere Verschiebung stattfindet. Während Radio Soap Operas traditionellerweise ebenjene »immoral cities« als das Fremde und als Außenwelt konstruierten, werden diese im Refashioning zum zentralen Ausgangspunkt der Gescheh-

nisse. Der Realitätsbezug dieser »immoral cities« spielt mit Formen von Grenzverwischung. Rezipient_innen bekommen die Möglichkeit, ihr Wissen um Nähe, Distanz, Realität und Fiktion einfließen zu lassen.

Die chronotopische Verdichtung wird darüber hinaus ausgestaltet durch das Kondensieren weiterer geopolitischer Referenzen und ein engmaschiges Netz intertextueller Bezüge. Damit wird vor allem evoziert, dass Figuren und Rezipient_innen sich in Lebenswelten mit einem hohen Überschneidungsfaktor bewegen. Konkrete Ereignisse, die zum Beispiel in *You Me...Now!* verarbeitet werden, sind zum einen das schwere Erdbeben in Christchurch im Februar 2011², das in Episode 35 »Good things come in twos«, im Vlog 22 und in Episode 109 »Jarrod und Lucille« aufgegriffen wird. Lebenssituationen werden dargestellt, die sich als Konsequenzen aus den Vorkommnissen ergeben. So werden die wirtschaftliche Lage und der Arbeitsmarkt in Folge der Zerstörungen durch das Beben thematisiert. Über Jarrods Figur wird eine individualisierte Perspektive auf das Leben als Nummer auf dem Arbeitsamt eröffnet. Seine Handlung – er widersteht den Erniedrigungen, als einstiger Chefkoch einen Job in der Fast Food-Branche angeboten zu bekommen, und verlässt mit einer Brandrede das Büro – zeigt eine Möglichkeit im Kampf gegen das System (vgl. YMN Ep. 109 02:31-05:41). Zum anderen erschütterte 2011 der erste große Skandal um Datendiebstahl bei Sony Millionen von *Playstation*-Kunden³. Diese zur Sendezeit aktuellen Ereignisse und der Umgang von User_innen mit dieser Situation wird über Terrys Arbeit an einer neuen App, die Kreditkartensicherheit bieten soll, thematisiert (vgl. YMN Ep. 67 03:53-06:10).

Darüber hinaus wird die 2013 stattfindende Abstimmung zur gleichgeschlechtlichen Ehe in die Handlungskette eingepflegt⁴. Magnus traditionelle

-
- 2 Am 22. Februar 2011 erschütterte ein Erdbeben der Stärke 6,3 die Stadt Christchurch. In der Folge führte eine 15-prozentige Schrumpfung der Wirtschaft des Landes Ende September zu einer Herabstufung der internationalen Kreditwürdigkeit Neuseelands (vgl. Heyne).
 - 3 Vom 17.-19. April 2011 waren Hacker in die Kundendatenbanken des japanischen Elektronikunternehmens *Sony* eingedrungen und hatten Daten von über 75 Millionen Nutzer_innen gestohlen. Dieser Angriff gilt bis dato als der größte Datendiebstahl der Geschichte (vgl. www.theguardian.com/technology/2011/apr/26/playstation-network-hackers-data).
 - 4 Das neuseeländische Parlament hat im April 2013 in dritter Lesung das Gesetz zur Gleichstellung von gleichgeschlechtlichen Paaren im Eherecht mit 77 zu 44 Stimmen verabschiedet (vgl. www.queer.de/detail.php?article_id=19022).

Position, die er zudem als heteronormativer weißer Mann und Lokalpolitiker nachhaltig vertreten kann, wird kontinuierlich mit der Beziehung von Max und Gavin konfrontiert, was schließlich zu einem Perspektivwechsel führt und Magnus zum Kämpfer für Gleichberechtigung werden lässt. Fakten und Fiktion verschieben sich jedoch in dem Sinne, dass die Wahl in *You Me... Now!*, die vor der realen Abstimmung stattfindet, scheitert und die bedrückenden Konsequenzen für Individuen aufgezeigt werden. Da auch Jarrod und Lucille davon nicht unberührt bleiben – sie entscheiden sich aus Solidarität mit Homosexuellen gegen die Ehe und für eine Civil Union –, bezieht die Serie als Gesamterzählung Position im Wahlkampf und zeigt eine nicht wünschenswerte *possible world* auf (vgl. YMN Ep. 140 02:02–04:14).

Während das Genre traditionellerweise politische Probleme nur im persönlichen Umfeld diskutiert, führen Prozesse der Verdichtung auf einen konkreten Erzählkosmos der *Realia* zu einer politisch aktiven Stimme. Radio Soap Operas verlassen in ihrem Refashioning die Privatheit eines häuslichen Umfeldes und demonstrieren öffentlich für andere Formen des Zusammenlebens und alternative Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster. Die Erzählstrategie des Einarbeitens von zeitgenössischen *Realia* verdichtet die Storyworld zu einer geteilten Lebenswelt in Produktions- und Rezeptionszeit und fungiert im Anschluss als ein kulturhistorisches Archiv.

Politische und soziale Referenzen können so als ein Koordinatensystem gesehen werden, das sich Figuren und Rezipient_innen teilen. Je ähnlicher die Koordinaten, desto wahrscheinlicher wird die Wahrnehmung der Erzählung als einer möglichen Lebenswelt, aus der Weltbilder und Wertvorstellungen geschöpft werden können. Die Ausgestaltung und Konkretheit der Bezüge variiert in *Shuga* und *You Me... Now!* allein aufgrund des seriellen Gesamtumfangs, im Prinzip bedienen sie sich jedoch ähnlicher Muster. So schreiben sich die Serien ihre eigene Verjüngung ein, indem sie Referenzen verdichten, die vor allem zeitgenössische und jüngere Hörer_innen ansprechen.

Popkulturelle Referenzen haben in diesem Kontext eine besondere Wirkmacht und werden in *Shuga* vor allem über Musik ausgedrückt. In Bars und Autos wird beständig Musik gehört, vor allem zeitgenössische Charthits, was zeigt, dass sich die vier Figuren in einer jungen, dynamischen und städtischen Community bewegen, deren elektroakustisch erfahrbare Raum so von Rezipient_innen erlebt werden kann. Eine besondere Rolle in diesem Zusammenhang spielt die Musik des Sängers Angelo aus Nairobi, der in der Serie als Vorbild für Fally positioniert wird. Seine Musik wird nicht nur als Hintergrundillustration eingesetzt, sondern als Ausdruck von Lifestyle und Ju-

gendkultur vorgeführt und vermittelt. So spielt Karis Amina die Musik vor und singt laut mit (vgl. SH Ep. 7 00:20–03:30). Sowohl das Vorspielen als auch das Animieren mitzusingen, erschaffen im auditiven Modus einen Schwellenmoment, der Amina aus ihrer bisherigen Lebenswelt herauslöst und in die jugendliche, städtische Lebenswelt Kisumus mit einer neuen Lebensrealität einführt. Das Teilen von Populärkultur eröffnet Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster, die auf ein gemeinsames Verständnis von Welt und Leben bauen.

Dabei stellt gerade diese Kondensierung auf lokale popkulturelle Referenzen meine Außenperspektive als deutschsprachige Wissenschaftlerin aus. Das Lied, das von Angelo gesungen wird und neben anderen Chartsongs als ein wiederkehrendes Leitmotiv fungiert, ist die einzige Referenz in der englischsprachigen Gesamtserie auf Suaheli. Damit entzieht sich dieses auf einer Inhaltsebene meiner Analyse und eröffnet stattdessen eine Unbekannte. Hier wird ein Wissen um Lebensgefühle und -strukturen geteilt und weitergegeben, das vollständig nur aus der Innenperspektive erfasst und bewertet werden kann. Der Aspekt der *opacité*⁵ in der Rezeption zeigt auf, welche Bedeutung das Kondensieren und Verdichten auf einen spezifischen Erzählraum für das Genre der Radio Soap Opera hat. Das neue Gewand zeigt *possible worlds* in einer spezifischen Farbe und Tonalität. So heißt es auch von der Shuga-Akteurin Ndeda in Bezug auf die TV-Serie: »Shuga is a mirror of Nairobi. This is what is happening in the real world. And we show it in Shuga« (<http://theafricanists.info/shuga-may-shock/>).

In *You Me...Now!* tragen popkulturelle Referenzen vor allem die Farben eines US-amerikanisch kanonisierten Mainstream und greifen sowohl auf intradiegetischer Ebene wie auch als metanarrative Kommentare. Als ein Beispiel für dergleichen intertextuelle Einschreibungen kann der Bezug auf die von Fox produzierte Comedyserie *Arrested Development* angeführt werden⁶.

You Me... Now! betitelt Episode 94 explizit als »Arrested Development«. In dieser Episode wird Anya nach dem Totschlag an Rhys von der Polizei abge-

5 Um zu betonen, dass kulturelle Vernetzungen und Durchquerungen außerordentlich komplex sind, sich oftmals dem Verstehen, Kategorisieren und dem Vorhersehbaren entziehen und ein Moment der Undurchdringlichkeit enthalten, verwendet Edouard Glissant das Konzept der *opacité* (63).

6 Die Serie begleitet eine ehemals reiche, dysfunktionale Familie und erzählt im Mockumentary-Stil. Sie zeichnet sich durch exzentrische Charaktere aus. Zentrale Strategien zur Erschaffung von Komik bilden Verwechslungsmomente und Missverständnisse (vgl. Kühl).

führt und Joel, Terry und Alice entdecken das ganze Ausmaß von Rhys Psychose. Beim Betrachten der Fotowand im Keller, die Alices Leben dokumentiert, wird sein Stalking offenbart. Darüber hinaus sehen sich Max und Gavin mit den Konsequenzen der Tat und den verheerenden Auswirkungen für Sams Leben konfrontiert.

Der elektroakustisch erfahrbare Raum der Erzählung ist von einem dramatischen Erzählmodus geprägt. Extradiegetische Musik übernimmt als Soundmarker das Erzählen von Gefühlen und nur einzelne Dialogsequenzen tragen zur Orientierung und Erkenntnis bei. Die Tragik, die über den auditiven Modus geschaffen wird, rückt über die intertextuelle Referenz jedoch in ein ironisierendes Spannungsfeld. Es kondensiert sich eine meta-diegetische Lesart der Situation in *You Me... Now!* heraus. Das Verhaftetsein und Steckenbleiben in den eigenen Problemen wird thematisiert, ebenso die Absurdität tiefliegender Missverständnisse sowie darauffolgender komplizierter Enthüllungen, die besonders *Arrested Development* erzählstrategisch prägen. So dekonstruiert auch *You Me...Now!* in diesem Kontext alle bisher gültigen Motivationen für einzelne Handlungsstränge als missverständlich und hinterfragbar, da Rhys sich als Fadenzieher für bis dahin vollständig unabhängig voneinander wahrnehmbarer Ereignisketten entpuppt. Damit erzählt *You Me... Now!* selbstreflexiv und über das ironisierende intertextuelle Moment vom Stilmittel der Übertreibung, das als Erzählverfahren dem Genre Radio Soap Opera ein zeitgenössisches postmodernes Make-up aufträgt.

Arrested Development wird über die Titelgebung hinaus auch auf figuraler Ebene in *You Me... Now!* eingeschrieben. Alice und Terry gründen eine Wohngemeinschaft auf dem Hausboot, das Alice von ihrem Vater geerbt hat. Terry freut sich auf den neuen Lebensabschnitt, weil er wie Gob aus *Arrested Development* sein möchte (vgl. YMN Ep. 27 03:44-06:46). George Oscar Bluth II, auch Gob genannt, ist der älteste Sohn der Familie. Er ist als Zauberer tätig und gründete die »Allianz der Magier«. Mehr noch als alle anderen kämpft er stets vergeblich um den Respekt seines Bruders Michael. Er ist zumeist mit einem Segway Personal Transporter unterwegs und lebt auf einem Hausboot. Gob nimmt in *Arrested Development* eine ähnliche Funktion auf Ebene der Figurenkonstellation und -konzeption ein wie Terry in *You Me...Now!*.

Beides sind Figuren, die von ihren Freund_innen nicht besonders ernst genommen werden und in einem komödiantischen Modus agieren. Sie brechen ernste Situationen auf, sorgen für Momente von Situationskomik und spiegeln gesellschaftliche Realität durch die Linse einer ganz eigenen Logik. Unterschied zwischen Gob und Terry, der von Jarrod hervorgehoben wird,

ist die unterschiedliche Anzahl an Frauen, die die beiden Figuren in ihrem Leben haben. Gob ist ein Playboy und Terry eher schüchtern und zurückhaltend, so dass seine Bekanntschaften sich zunächst auf das Internet beschränken. Dass Gob eine Vorbildsfunktion für Terry einnimmt, unterstützt die bereits angelegte ironisierende Lesart von *You Me... Now!*. Die Hierarchisierung von zwei nicht ernstgenommenen Figuren eröffnet Gesichtspunkte, die den zeitgenössischen westlichen Kanon von Comedy-Erzählungen und ein Leben mit und ein Wissen über »First World Problems« selbstreflexiv als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster ausstellen. Radio Soap Operas tragen ihr neues Gewand mit einem Augenzwinkern und einer lockerlässigen Attitüde.

Des Weiteren dient *Star Wars* als intertextueller Bezugspunkt aller Figuren und wird damit in einer epischen und sinnstiftenden Wirkmacht repräsentiert. So werden die Figuren Johnno und Jarrod über Bezüge auf *Star Wars* zu Heldenfiguren in *You Me... Now!* stilisiert. Die Band, mit der vor allem Johnno und Jarrod, aber auch Terry erfolgreich werden, nennt sich Dagobah Sound System. Dagobah ist im *Star Wars*-Universum ein abgelegener Planet im gleichnamigen Sternensystem, das wiederum dem Sluis-Sektor zugehört. Er ist der einzige Planet, der als nicht kolonisier- und besiedelbar gilt. Die Oberfläche des Planeten besteht zu großen Teilen aus Sumpfgebieten und Wildwuchsdickicht. Allerdings diente der Planet Yoda in den letzten Jahren seines Lebens als Zuflucht. Er bildete nur wenige Jahre darauf Luke Skywalker zum Jedi-Ritter aus und verstarb auf dem Planeten (vgl. jedipedia.wikia.com/wiki/Dagobah).

Jarrold und Johnno sterben einen tragischen und dramatischen Tod und werden auf ihren Beerdigungen als moderne Ritter inszeniert, die als Vorbild für andere dienten und wie Yoda und Luke auf der Hellen Seite der Macht standen. Für Terry bleibt die Musik des Dagobah Sound Systems als Rückzugsort. Er versinkt im Sumpf seiner Trauer bis Daria sich anbietet, die Musik und damit das Erbe Johnnos und Jarrods weiterleben zu lassen. Terry überlässt ihr die Musik und zieht sich dann selbst zurück. Daria singt a cappella den *You Me... Now!*-Song, der der größte Erfolg des Dagobah Sound Systems war. Sie variiert in Tempo und Rhythmus und zeigt über diesen emotional aufgeladenen und spezifisch auditiv wirkenden Weg das Weiterleben von seriell etablierten Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern (vgl. YMN Ep. 146 01:18-03:05).

Dass Musik die symbolische Jedi-Macht dieser Gemeinschaft war, die auch dann überlebt, wenn die »Meister« sterben, zeigt sich auch darin, dass

der Song *You Me...Now!* zwischen den Erzählebenen wandert. So ist dieser zugleich der Intro- und Outro-Song der gesamten Serie und damit auf extradiegetischer Ebene als Rahmung präsent, erfüllt aber auch intradiegetisch die Funktion einer Erzeugung von Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit.

Nach der Band erhält später die Bar, in der Gavin, Terry, Daria, Jarrod und Lucille arbeiten und Alice ihre Gedichte zur Open-Mic-Night vorträgt, den Namen Dagobah. Die Soul Bar war ein von Korruption und Drogen geprägter Ort, in dem viele dunkle Geschäfte abgewickelt wurden, die Joel fast und Johno tatsächlich in den Tod gerissen haben. Außerdem kostete sie der ehemaligen Besitzerin Katherine Pattinson das Leben, wird dann aber von der Gruppe in die Dagobah verwandelt und damit zu einem Ort kondensiert, an dem die Gemeinschaft ihre Vorstellungen eines gelungenen Lebens modelliert: Terry als Unternehmer, Gavin als Manager, Jarrod als Koch, Lucille und Daria an der Bar. Die Dagobah wird zu ihrem Planeten und die intertextuelle Referenz auf die Helle Seite der Macht lädt die Dagobah als einen produktiven Raum auf, einen Haltepunkt im bewegten Leben der Gruppendynamiken. Diese tieflichere strukturelle Verdichtung wird begleitet von einigen weiteren punktuellen Referenzen, wie zum Beispiel, dass Terry das Hausboot, die Endeavour, ursprünglich Millennium Falke nennen wollte (vgl. YMN Ep. 33 00:00-05:43) oder, dass Wendy in der ersten Nacht, die sie bei Alice verbringt, Joels vergessenes T-Shirt anzieht und dies ein *Star Wars*-Shirt ist (vgl. YMN Ep. 115 01:25-04:27) oder Terry und Daria häufig beim Arbeiten einfach so über *Star Wars* sprechen (vgl. YMN Ep. 132 00:00-01:32).

Dieses intertextuell zitierte Koordinatensystem mit seinen Werten und seinen spezifischen Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern zeigt vor allem, welche gemeinschafts- und identitätsstiftende Relevanz Fiktion haben kann. Leben sind von Erzählungen geprägt und Leben prägt Erzählungen. *You Me... Now!* aber auch *Shuga* spezifizieren und verdichten das Leben, über das sie erzählen und ziehen dem Genre Radio Soap Opera so ein zeitgenössisches Gewand an.

4.1.2 Expandieren: zur Ausdehnung des Erzählradius

Shuga und *You Me... Now!* erzählen auch vom Leben, indem sie expandieren. Tragen klassische Radio Soap Operas ihre Erzählzeit lang zumeist ein und dasselbe Gewand, bringt das Refashioning eine Auswahl an Wechseloutfits mit sich. Das Umziehen beginnt auf der Distributionsebene, zieht sich durch

die Erzählverfahren und erweitert im Modus der Transmedialität die Garderobe um einige besonders herausstechende Accessoires.

Der Erzählradius dehnt sich unter anderem dadurch aus, dass zum einen mehrere Sender an der Ausstrahlung beteiligt sind, wie das beispielsweise für *Shuga* der Fall ist, und zum anderen die Medientechnik Radio nicht mehr der alleinige Distributionskanal ist. So können beide Serien über das Internet als Download abgerufen werden. Während *You Me... Now!* über den Internetauftritt von *Radio New Zealand* inklusive eines eigenen *YouTube*-Kanals vertrieben wird, ist *Shuga* über die Streaming Plattform *SoundCloud* in den medialen Gesamtkomplex von *MTV Shuga* eingebunden, das als Produktionsinstitution nicht nur einen Radio-, sondern auch einen Fernsehsender im Hintergrund hat.

MTV Base ist das Netzwerk, aus dem *MTV Shuga* entstand, ein digitaler Pay-TV-Musiksender aus Großbritannien mit Fokus auf Musikrichtungen wie Rap, Hip-Hop, R'n'B oder Reggae. Neben der englischen Ausgabe existiert seit Februar 2005 eine Version für Subsahara-Afrika, die als einziges afrikanisches MTV-Programm auch andere Musikrichtungen, wie etwa Rock, in die Playlisten aufnimmt. Die Stimmvielfalt des Produktionshintergrundes prägt auch die Erzählverfahren auf unterschiedlichen Ebenen. So passt sich das Hörspielkonzept bei *Shuga* einer schnelllebigeren Programmplanung an und verkürzt die langen Laufzeiten der klassischen Radio Soap Operas auf mehrere Erzählstränge von kürzerer Dauer in unterschiedlichen Settings, so dass verschiedene Schauplätze und Lebenserfahrungen thematisiert werden können. Damit expandiert *Shuga* auf einer serienübergreifenden Erzählebene in eine komplexe Storyworld, die sich aus verschiedenen Medienangeboten und Fiktionen zusammensetzt.

You Me... Now! expandiert dahingehend, dass beispielsweise Genrevielfalt zum Refashioning der Serie beiträgt. Ist Drama das Genre klassischer Radio Soap Operas, was sich auch in der häufig gebrauchten Bezeichnung Radio Drama niederschlägt, erweitert sich *You Me... Now!*, indem es eine Vielzahl an Genrereferenzen aufruft und mit dem Wechsel in den Erzähldynamiken spielt. Die Serie kombiniert beispielsweise Genrekonventionen mit Staffelstrukturen und lässt das Ende jeder Erzählwelle in einem anderen Gewand erscheinen. So ist *You Me... Now!* von der Grundstruktur geprägt, dass Phasen mit Fokus auf einzelnen Beziehungsdynamiken zwischen zumeist zwei Personen in einer Gruppenszene münden, in der die verschiedenen Einzelkonstellationen miteinander in Kontakt kommen und neu geordnet werden. Diese Erzählmomente, in denen das Gros der Hauptfiguren aufeinandertreffen, bil-

den eine Klimax, indem sich angelegte Handlungsstränge verbinden, kumulieren und im Rahmen einer Neuordnung der Figurenkonstellation und -konzeption neue Ereignisketten auslegen.

Die stufenweise Hinführung zum Höhepunkt erzählt *You Me... Now!* genregemäß im Modus des Dramas. Der elektroakustisch erlebbare Raum wird von der figuralen Erzählsituation eines klassischen Dialoghörspiels mit illustrierenden Hintergrundgeräuschen geprägt. Meist werden zwei bis drei Personen in ihren Beziehungsdynamiken aus einer nullaurikularisierten Perspektive dargestellt, die die Figuren im auditiven Modus in einer gleichgestellten Schallquellenpositionierung verortet. Verschiedene Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster werden über die figuralen Perspektiven auf einer inhaltlichen Ebene diskutiert. Die Expansion in verschiedene Genres durch die Gruppenszenen erweitert das Erzählen im auditiven Modus und fungiert als ein Metakommentar auf das Verändern und Reproduzieren von Lebenswissens- und Erfahrungsbeständen einer Gemeinschaft.

Aufgrund der im auditiven Modus zum Einsatz kommenden Zeichen werden eher durch den Film als durch Literatur markierte Genres aufgerufen. Vor allem das emotionsbezogene und semantisch offene Zeichensystem Musik sorgt neben dem Verlauf der Diegese für die Grundstimmung. Die Episode »Final Foreverland« spielt beispielsweise mit Bezügen zum Gangsterfilm. Inhaltlich ist die Ausgangssituation darauf zugespitzt, dass Johnno seinen Freund_innen helfen will, die, weil Joel tief ins Drogengeschäft verstrickt ist, von einer Dealerbande verfolgt werden. Er beschließt im Alleingang ein Treffen mit den Dealern in Foreverland, einem einsamen Küstenstück. Die Gangster sind stimmlich genrestereotyp mit tiefen, kratzenden Stimmen repräsentiert und steigern sich in der Bedrohlichkeit ihrer Aussagen. Extradiegetische Musik rückt zudem in den Fokus und im Klimax der Erzählung fallen als Cliffhanger zwei Schüsse (vgl. YMN Ep. 55 02:14-05:09). Dieser Gruppenmoment, der außerdem mit einer Art Splitscreen arbeitet und zwei Welten zeigt – die der wartenden Protagonist_innen und die der Gangster –, explodiert in der Gefahrensituation, die die gesamte Gruppendynamik im Anschluss verändert. Johnno stirbt an den Folgen der Schussverletzung, womit sich alle neu zueinander positionieren, und die bisher etablierten Handlungsmotivationen und -dynamiken in Frage gestellt werden und neu verhandelt werden müssen.

Ein weiteres Genre, das benutzt wird, ist der Psychothriller. So formt sich ein Gruppenmoment, als deutlich wird, dass Alice im Retreat von Eden's Way in Gefahr ist und die Freunde sich aufmachen, sie zu retten. Im Vordergrund

steht hier das Spiel mit Wissen und Unwissenheit. Während Alice sich noch ahnungslos von Rhys einnehmen lässt, versucht die Gruppe, die mittlerweile die Bedrohung durch die Sekte erkannt hat, auf das abgeschottete Gelände zu kommen. Die Effekte des Psychothrillers entfalten sich im elektroakustischen Raum vor allem über die stimmliche Darstellung von Rhys. Dieser wechselt fließend zwischen Aggression und Sanftheit, was seine instabile psychische Lage symbolisiert. Darüber hinaus ist der Raum von monotonen Gesängen gefüllt, die Seelenopfer verlangen und in der Kombination mit dem Plotverlauf deutliche Genremarker darstellen (vgl. YMN Ep. 70-76).

Des Weiteren bedienen die Jubiläumsfolgen um die Episoden 100 bis 103 »Murder Mystery« sich des Genres des Horrorfilms, das bei Rezipient_innen auf Gefühle der Angst, des Schreckens und der Verstörung abzielt. Die Möglichkeit, dass dabei übernatürliche Akteure oder Phänomene auftreten, von denen eine zumeist lebensbedrohliche und traumatische Wirkung auf die Protagonist_innen ausgeht, ist gegeben und eine Variable mit der gespielt wird. In »Murder Mystery« ist das Setting ein einsames Haus im Wald, um das eine unbekannte Kreatur schleicht und die Gruppe in Gefahr bringt. Auch in diesen Erzählmomenten wird die Musik zur entscheidenden auralisierenden Instanz. Emotionen bestimmen den elektroakustisch erfahrbaren Raum und bauen den nachfolgenden kathartischen Moment auf. Die Hauptemotion, die bedient wird, ist Angst, und damit auch ein Erkennen der wichtigen Werte im Leben, was ein Resetting der individuellen Prioritäten zur Folge hat. Paarformatierungen mischen sich neu, so dass Alice und Joel sich einander annähern und Jarrod und Effie sich trennen. Die Klimax ist überwunden, als sich das Monster als verlaufener und hungriger Hund herausstellt und die Gruppe beruhigt abreisen kann.

Angst spielt auch im finalen Gruppenmoment von Motuwero eine Rolle, ist aber Aufregung und Spannung untergeordnet. Der Schauplatz und die Szenerie um Motuwero Island orientiert sich am Genre des Abenteuerfilms oder an Abenteuerserien wie *Lost*, die vor und zur Sendezeit von *You Me...Now!* sehr populär war. So begibt sich die Gruppe auf eine unbewohnte Insel, um dort einige Tage den Abschied von Alice zu feiern.

In diesen Genreexpansionen ist es stets der ländliche Raum, der für kurze Fluchten aus dem städtischen Alltag genutzt wird und die Funktion hat, die im städtischen Raum vereinzelt angelegten Handlungsstränge zusammenzuführen. Das Land wird zur symbolischen Projektionsfläche der verschiedenen psychischen Zustände der Figuren. Aus einer postkolonialen Perspektive ist besonders der Umgang mit dem ländlichen Raum von Motuwero als

»weißer Fleck« hervorzuheben. Die *weißen* Städter_innen, die nicht der Maori-Bevölkerung zugeordnet werden, haben Schwierigkeiten den Namen des Ortes auszusprechen und sich zu merken. Die Insel ist für sie von Fremdheit geprägt, die ein Machtgefälle verdeutlicht. So stellt die Insel die städtischen Figuren vor Überlebensherausforderungen, weil diese sich Nahrung beschaffen müssen und ihrer technischen Kommunikationsmittel beraubt sind, da die Handys und ihre GPS-Funktion ausfallen. Die Insel wehrt sich in ihrer Unwirtlichkeit gegen die heranströmende Gruppe, die sie sich für ihre eigenen Zwecke aneignen will. Damit baut die Storyworld ein Kolonialnarrativ auf, das in einer intertextuellen Beziehung zu *The Tempest* steht. Ähnlich der Insel in Shakespeares bekanntem Drama wird das fremde Land als leeres Blatt gesehen und somit als ein Schauplatz, auf dem die Geschichten der *weißen* Figuren neu geschrieben werden können.

Dieser Prozess des sich Ineinandereinschreibens, Veränderns und Neuformierens läuft nicht ohne Widerstände von beiden Seiten ab. Das Zurwehrsetzen des ländlichen Raumes führt dazu, dass die Wertvorstellungen der Städter_innen noch einmal grundlegend durchgeschüttelt werden und sich die Gruppen neu in ihrem Beziehungsgeflecht formieren. Ein Survival-Game gerät außer Kontrolle, Wind und Wetter verschlechtern sich, das Boot treibt ab und die Gruppe muss tatsächlich auf einer einsamen Insel überleben. Die zunächst fröhliche Atmosphäre, die durch leichtes Gitarrenspiel, Vogelgezwitscher und Lachen als Soundmarker im elektroakustischen Raum erlebbar ist, wandelt sich zu Donnergrollen, Schreien und Rufen und extradiegetischer Musik als einer Soundscape von Panik. Als der Sturm abebbt, sind auch die letzten großen Entscheidungen in der Gruppendynamik gefallen und Alice geht allein nach New York.

Die Ausdehnung des Erzählradius über das Radio Drama hinaus auf andere Genrereferenzen ermöglicht in *You Me... Now!* stets einen spielerischen Umgang mit der Rezeption der Gesamtserie. Genrekonventionen halten eine Grundstruktur von Lebenswissen bereit, die durch das Erzählen in bestimmten Rahmungen geschaffen wird. *You Me... Now!* bricht nicht mit den Mustern, sondern erfüllt die Erwartungen, was die Figuren im Anschluss an diese Gruppenepisoden dazu veranlasst, in eine metanarrative kritische Distanz zu treten und das Genre Radio Soap Opera als ein expandierendes Archiv von Erzählsystemen selbstreflexiv auszustellen.

Nach dem Murder-Mystery-Wochenende thematisieren die Figuren die Erlebnisse als übertrieben, aber emotional wirksam (vgl. YMN Ep. 102 04:22-06:27). Dem Titel der Episode »No More Drama Please« kann auf einer meta-

diegetischen Ebene selbstverständlich nicht gefolgt werden, da das Ende des Dramas das Ende der Serie wäre. Dass das Drama und all die anderen vielfältigen Erlebnisse in den unterschiedlichsten Genres Erzählen überhaupt erst möglich und relevant machen, wird ebenfalls hervorgehoben. Nach den Ereignissen in *Eden's Way* wird darüber reflektiert, wie unwahrscheinlich aber interessant und abwechslungsreich das Leben der Figuren ist, und dass sie nur deshalb so viele Geschichten zu erzählen haben (vgl. YMN Ep. 95 00:15-04:30). Die Figuren aurikularisieren sich selbst als Objekte und nehmen damit die Perspektive der Rezipient_innen ein.

Aus dieser Distanz lassen sich zwei Aspekte verdeutlichen. Zum einen zeigt sich, dass Radio Soap Operas das Potenzial haben, sich als vielgestaltige Erzählung zu formieren und die Nuancen verschiedenster Genres zu nutzen, um sich der Viellogik des Lebens anzunehmen. So präsentiert das neue Gewand Radio Soap Operas in ihrer seriellen Ausdehnung und Freiheit als ein Archiv und Pool von Erzählsystemen und zeigt damit eine Diversität an Ausdrucksmöglichkeiten auf, die Menschen im Laufe der Geschichte des Erzählens entwickelt haben. Zum anderen wird deutlich, dass Genres und die damit einhergehenden Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster wichtig für die Konstitution von Gemeinschaft und individuellen Positionierungen in ihnen sind. Genrekonventionen erzeugen bekannte und damit verlässliche Erzählrahmen, innerhalb derer diegetische Verstrickungen nuanciert betrachtet werden können. Das Wechselspiel aus einerseits exzessivem Ausspielen von Genrereferenzen in all ihrer intensiven Emotionalität und Vielfalt und andererseits anschließendem distanzierterem reflektierendem Metanarrativ dehnt den Erzählradius soweit aus, dass die eigene Medialität, Fiktionalität und Heterogenität betont wird. Das Genre erneuert sich durch das Auflösen eines einzigen Erzählstils, erweitert sich durch unterschiedlichste Erzählerfassungen und ist damit in der Postmoderne angekommen.

Postmoderne Metaphern, die vom »Text als Gewebe«⁷, als »Gewebe von Spuren«⁸ und vom Text als Rhizom sprechen, das dem Prinzip der Konnexion

7 Eine Metapher, die von Roland Barthes in *Die Lust am Text* geprägt wurde. Dieser markiert nicht nur eine entscheidende Wende in seinem Denken, sondern ist einer der Schlüsseltexte des Poststrukturalismus und ein Klassiker der neueren französischen Textkritik (94).

8 Im August 2004 erschien in *Le Monde* ein ausführliches Gespräch mit Jacques Derrida. Derrida fasst noch einmal die Komplexität seiner Philosophie und des Aporetischen gerade auch in den medialen Diskursen zusammen. Es bleibt für ihn ein Gewebe von Spuren der Textualität.

und der Heterogenität folgt, konkretisieren *You Me... Now!* und *Shuga* darüber hinaus in ihrer transmedialen Expansion. Das Radio bildet einen von vielen medientechnischen Ausgangspunkten und ist damit in ein Gewebe von Medienverbünden und Social Media eingebettet, die die Spuren eines zeitgenössischen Medienwechsels in sich tragen.

Der *Shuga*-Erzählkosmos verwebt sich weniger über die Verbindung zu einer einzigen kohärenten Handlungsabfolge, in die alle transmedialen Erzählelemente einfließen, als vielmehr über den Modus transmedialer Analogien. So verbindet zum einen der inhaltliche Fokus auf ein Leben junger Menschen in Subsahara-Afrika, die sich den Herausforderungen einer globalisierten Welt und einem Leben im Umfeld von AIDS stellen, die Storyworld. Zum anderen ist es die Ästhetik, die *Shuga* als eine große, expansive Gesamtzerzählung präsentiert. Im Web stehen sowohl die Fernsehepisoden als auch die Radiomagazine und Hörspiele gleichberechtigt nebeneinander. Außerdem werden Informationen zu spezifischen Themen sowie Schauspieler_innen und Sprecher_innen zugleich vermittelt. Darüber hinaus ist es möglich, jede der Episoden über Social Media zu teilen und zu kommentieren.

Shuga nutzt transmediale Erzählverfahren überdies als Erzählstrategie sowohl in den Fernsehepisoden als auch in der Hörspielserie. In Episode 10 des TV-Formats *Shuga Naija* ist zu Beginn eine junge Frau zu sehen, die von einem bekannten Musiker vergewaltigt wurde. Sie verfolgt über ihr Smartphone die Diskussionen, die über Social Media geführt werden. Der Gegenschuss auf das Telefon wird in die Bildeinstellung integriert und eine intermediale Gleichzeitigkeit verschiedener Wahrnehmungsebenen ermöglicht. Social Media und seine Auswirkungen auf die betroffene Figur werden explizit sichtbar gemacht. Diese ästhetischen Entscheidungen und Verfahren greifen in expandierender transmedialer Analogie auch in der Hörspielserie.

So erhält Sophia beispielsweise einen Brief ihrer Mutter und als sie ihn liest, wird eine weitere Erzählebene im elektroakustisch erfahrbaren Raum eröffnet. Die illustrierenden Hintergrundgeräusche der Basisszene laufen weiter und gleichzeitig wird darüber die Stimme der Mutter als Soundmarker gelegt, die den Inhalt des Briefes vorträgt. Über das Verfahren der elektroakustischen Manipulation wird eine Art Echo und Hall erzeugt, der zugleich die Ferne der Mutter, aber auch die Präsenz und damit die tiefgreifenden Spuren des Textes in der aktuellen Situation ausdrückt (vgl. SH Ep. 1 02:20-04:29).

Zu betonen ist in diesem Zusammenhang, dass auf Ebene der Figurenkonzeption und -konstellation *Shuga* eher monogenerationell arbeitet. Ältere

Figuren und ihr Lebenswissen sind vor allem als solche Erzählsuren ausgelegt. So ist es konsequent, dass die Social-Media-Expansion der erzählten Storyworlds ebenfalls vor allem eine Generation von Fünfzehn- bis Vierundzwanzigjährigen anspricht. Der Fokus auf die Generation der Mitte Zwanzigjährigen als Hauptcharaktere entsteht in *You Me... Now!* sogar erst über die Expansion in transmediale Erzählelemente.

Die Erzählstränge der Hörspielsdiegese weiten sich zwar auf verschiedene Generationen aus, Medienangebote wie der *YouTube*-Vlog, *Facebook*, *Instagram* und *Twitter* repräsentieren dagegen nur die Generation der Mitte Zwanzigjährigen. So vloggen nur Alice, John, Joel, Lucille und Terry. Das Nutzen von Social Media wird als ein Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern vor allem bei dieser Generation verortet und auch selbstreflexiv thematisiert.

»**Joel:** We got your flyers, Magnus. Yeah, out of the presses!

Terry: Yeah, they look good too. You should have this photo as your facebook profile pic, Magnus!

Magnus (seufzt): I don't have a facebook profile, Terrance.

Terry: Well, that is your next step. Time to take this campaign digital!

Joel: One step at a time, Teaser. First, we got old Magnus here to stop referring to his computer as ›that flaming new-fangled lightbox that throws things at me‹.« (YMN Ep. 67 04:00-04:25)

Hier zeigt sich ein Spannungsverhältnis, dass Männer wie Magnus, die in der Serie diejenigen Stimmen repräsentieren, die politische Macht tragen und Entscheidungen für kommende Generationen fällen, in ihrer Selbstdarstellung und Positionierung auf den Bestand an Wissen der jüngeren Generation angewiesen sind.

Dieses Verhältnis lässt sich auf eine metanarrative Ebene übertragen. Das Genre der Radio Soap Opera ist auf transmediale Erzählverfahren angewiesen, will es an den Zeitgeist und die Ästhetik einer jüngeren Rezipient_innengruppe anknüpfen. Der transmedial geöffnete Erzählraum in den Vlogs weitet die Storyworld auf Möglichkeiten der Selbstdarstellung aus. Während im auditiven Modus dialogbasierte Szenen gestaltet werden, übernimmt der visualisierte Part des Vlogs die Darstellung von Individuen, Perspektiven und Selbstreflexion. Die jüngere Generation erobert sich in dieser medialen Ausdehnung eine eigene Stimme und gestaltet viellogische Blickwinkel.

So dominiert in *You Me... Now!* zunächst grundlegend über weite Strecken eine figurale Erzählsituation, da es sich um eine sprach- und sprech-

basierte Dialoghörspielserie handelt. Es führt keine extradiegetische personifizierte Erzählinstanz durch die Handlung, sondern die Erzählmomente entstehen über verschiedene Zeichensysteme des elektroakustischen Repertoires. Die Figuren fungieren als homo- bzw. autodiegetische und intradiegetische Erzählinstanzen, wenn sie Erlebtes erzählen. Extradiegetisch wird vor allem Musik eingesetzt, um zu strukturieren und/oder zu kommentieren. Bestimmte Elemente wie einzelne Gitarreninterludes als Soundbridges zwischen den Szenarien oder das Intro und Outro fungieren leitmotivisch und tragen zur syntaktischen Orientierung bei. Die Hörspielserie hält im Großen und Ganzen einen nullaurikularisierten Abstand. So sind alle Figuren in gleicher Lautstärke abgemischt und die Redezeit verteilt sich gleichmäßig in den Dialogen. Diese die Rezipient_innen in einer übersichtlichen Außenperspektive haltenden Verfahren werden nur in wenigen Einzelmomenten im Hörspiel über die Positionierung der Schallquelle aufgebrochen⁹. Ansonsten sind es aber gerade die transmedialen Erzählverfahren, die die nullaurikularisierte Perspektive der Hörspielserie ausweiten. Nach und nach entsteht ein multiperspektivisches Erzählen, das sich aus verschiedenen Okularisierungen ergibt. Figuren treten mit ihren eigenen Vlogs in Erscheinung und stellen ihre Sicht auf die Ereignisse in der Diegese dar. Das transmediale Erzählen ermöglicht über den *YouTube*-Vlog eine Nähe zu den Figuren, die das Identifikationspotenzial erhöht. Diesbezüglich spielen vor allem die Ästhetik der Vlogeinträge und der Aspekt der Visualität eine entscheidende Rolle. So lassen der Rhythmus und die Erzähldynamik des Hörspiels nur selten Momente zu, in denen Figuren allein und damit in eine monologische Situation versetzt sind. Die Vlogs sind dagegen vollständig den Figurengedanken gewidmet und werden als Online-Tagebücher verstanden.

Vlogging wurde durch *Lonelygirl15* als ein Genre kultureller Produktion legitimiert. Unter diesem Titel wurde im Web 2.0 ein Videoblog veröffentlicht, der real schien und sich erst nach einer Weile als fiktiv entpuppte. Protagonistin war eine Schauspielerin, die aus ihrem Leben erzählt. Damit einhergeht eine spezifische Kameraästhetik der Webcam, die sich durch ein kleines

9 So beispielsweise als Jarrod einen Streit zwischen Chontelle und Wayne durch die Tür belauscht und dabei erfährt, dass Wayne Chontelles Kind abtreiben lassen will (vgl. YMN Ep. 137 06:36-07:35). Die Aurikularisierung auf Jarrods Wahrnehmung stellt ihn in den Mittelpunkt des emotionalen Erlebens und versetzt Rezipient_innen in dieselbe lauschende Position.

Fenster und schlechte Qualität auszeichnet. Diese Merkmale suggerieren Authentizität. Das Fehlen von Bewegung und die Aufforderung zu Feedback sind weitere Marker (vgl. Klein, Thomas 120-125).

Auch in *You Me... Now!* ist jeweils eine Figur ganz nah vor dem Bildschirm zu sehen. Nur das erste Video wird mit einer Standkamera aufgezeichnet, später dienen die Kameras der Laptops als jeweilige Aufnahmequellen. Die Kamera bzw. der Laptop nimmt damit immer eine feste Position ein, die Gesichter dominieren den Rahmen und dahinter ist ein kleiner Ausschnitt aus dem jeweiligen Zimmer und Lebensumfeld der Protagonist_innen zu sehen. Die Bild- und Tonqualität ist unbearbeitet und die Einträge eher kurz mit einer Varianz zwischen 50 Sekunden und 5 Minuten.

Die Vlogeinträge gestalten entscheidend mit, welche Figuren als Identifikationsfiguren wahrgenommen werden können. Da zunächst nur Alice nicht nur gehört, sondern auch gesehen werden kann, bekommt sie in der seriellen Gesamtkonzeption einen anderen Stellenwert als die Figuren, die gesichtslos bleiben oder nur in den Köpfen der Rezipient_innen ein Gesicht bekommen. Nach und nach vloggen weitere Figuren und die Expansion in die Visualität prägt die Rezeption des elektroakustisch erfahrbaren Raums, in dem die Bilder mitschwingen. Die Figuren vloggen, wenn schwerwiegende Ereignisse in der Storyworld Reflexion und Handlungsveränderungen erfordern. So spricht Lucille von ihrer Fehlgeburt und der Trennung von Jarrod, Joel über die Schritte aus einem Leben mit Drogen, Terry erzählt von seinem Leben mit Katarzyna und Johnno beschreibt, warum er die Geschichte mit den Drogendealern beenden will. Auch Gavin wird als Gast in den Vlogeinträgen einmal kurz sichtbar.

Dem Vloggen wird stets eine ironisierende Distanz untergemischt. So thematisiert jede Figur, die zum ersten Mal vloggt, dass sie vloggen eigentlich lächerlich findet (vgl. ebd. Entry 13, Entry 16, Entry 18, Entry 20). Der *black Mirror* wird jedoch zum einzigen Kanal¹⁰, der eine Selbstdarstellung ermöglicht. Sartres phänomenologische Analyse der Bedeutung des Blicks des

10 Als *black Mirror* werden in der digitalisierten Welt die kalten glänzenden Bildschirme von Smartphones, Computern und Fernsehern bezeichnet. Davon inspiriert ist unter anderem die Fernsehserie *Black Mirror* des britischen Filmemachers Charlie Brooker.

Anderen für die Konstitution und Wahrnehmung des eigenen Selbst¹¹, wird hier in einen digitalen Blick übersetzt, was ein weiteres Spannungsverhältnis von auditivem und visuellem Modus betont. So ist es nicht die Stimme oder das Sprechen, was in *You Me... Now!* das Sein ermöglicht, sondern eine zusätzliche Sinneswahrnehmung über das Gesehenwerden wird aufgerufen, um eine greifbare Identität der Figuren zu konstruieren. Der *black Mirror* als ein sehender Spiegel reflektiert die Serie als ein postmodernes Spiel im Gewebe der sinnlichen Textwahrnehmung. Die Expansion in die Metanarrativität, Heterogenität und Transmedialität werden zum neuen Kostüm der Radio Soap Opera.

4.1.3 Interagieren: zum aktivierenden Erzählen

Shuga und *You Me... Now!* erzählen ebenfalls vom Leben, in dem sie interagieren. Nehmen klassische Soap Operas meist keine Stilberatung von ihrem Publikum an, basiert das Refashioning auf Feedback und Partizipation.

Um eine solche Interaktion zu befördern und zu ermutigen, ist es notwendig, dass sich Rezipient_innen mit den dargestellten Lebenswelten und Figuren identifizieren können. Eine gemeinsame Bezugswelt eröffnet Ankerpunkte für friktionale Wirkungspotenziale. Die Serien etablieren die Figuren als *possible peer groups*, die entweder mit Vorbild-, Abschreckungs-, oder Mitleidspotenzial ausgestattet sind. So werden zum einen die Beziehungsebenen innerhalb der Fiktion, in der es verschiedene Konstellationen, Kontrastierungen, Korrespondenzen und Konzeptionen gibt, genutzt, um Rezipient_innen emotional zu aktivieren. Zum anderen weisen die Beziehungsgeflechte aber gerade über die dargestellten transmedialen Erzählverfahren und den Einfluss alltäglicher Social-Media-Kommunikation über die Fiktion hinaus und etablieren Modi der Interaktion. Beide Serien machen sich diese grenzüberschreitenden Erzählstrategien zu eigen, gehen jedoch grundsätzlich verschieden vor. Dies lässt sich anhand der Interaktionspotenziale auf extra- und intradiegetischer Ebene herausarbeiten. Während *Shuga* Interaktion auf einer extradiegetischen Ebene etabliert und sie damit sowohl explizit

11 Mit der phänomenologischen Analyse des Blicks zeigt Sartre in *Das Sein und das Nichts* die Bedeutung der Anderen für das eigene Selbst auf, bearbeitet die ontologische Unterscheidung von Für-Sich und An-Sich sowie das Oszillieren zwischen Kontingenz und Transzendenz.

ausstellt als auch einfordert, legt *You Me... Now!* interaktive Erzählverfahren in der Diegese selbst an.

Der Grad an möglicher Interaktivität durch die implizit angelegten Potenziale variiert im Serienverlauf von *You Me... Now!*. Implizit auch deshalb, weil keine Ansagen oder Hinweise auf einer extradiegetischen Ebene Vlogbeiträge, die die partizipativen Strukturen bereitstellen, und Hörspielserie zusammenführen. Sie ergeben zusammen eine transmediale Storyworld, deren diegetische Verbindung zunächst nur darüber deutlich gemacht wird, dass Erzählmomente aus dem Vlog, der in der ersten Staffel als Alices Online-Tagebuch geführt wird, in der Hörspielserie selbst zu hören sind. Die ersten 19 *YouTube*-Einträge werden unter dem Titel »Accidentally Alice« geführt und Alice ist in den ersten 13 Videos die alleinige Sprecherin, die jeden Eintrag mit »Accidentally Alice Entry ...« einleitet. Im Hörspiel wird durch die elektroakustisch manipulierte Stimme markiert, dass Alice gerade vloggt. Der illustrative auditive Modus wird aufgebrochen und in einen medial bestimmten auditiven Raum überführt. Die diegetische Präsenz des Vlogs weist jedoch nicht darauf hin, dass im Hörspiel gekürzte Beiträge eines tatsächlichen *YouTube*-Eintrages zu hören sind – dies geschieht nur über die Website von Radio New Zealand. So sind ohne dieses Wissen sowohl Vlog als auch Hörspiel potenziell getrennt voneinander rezipierbar, wobei unterschiedliche Schwerpunkte entstehen. Während der Vlog die Innenperspektiven und Gefühle der Figuren in den Fokus nimmt, liegt das Augenmerk des Hörspiels auf der sich entwickelnden Diegese. Insgesamt ergeben sich über dieses Erzählverfahren der transmedialen Expansion weniger Wiederholungen als vielmehr ein viellogisches Erzählen. Vlog und Hörspiel zusammen eröffnen jedoch erst das vollständige Feld für ein implizites Teilhaben an der Storyworld.

So entsteht unter anderem eine aktivierende und spannungsvolle Multiperspektivik durch Strukturen des Wissens und Nicht-Wissens zwischen Figuren und Rezipient_innen. Vlogschauende erleben zumeist einen Wissensvorsprung, der transmedial angelegte Cliffhangermomente erzeugt. In der Hörspieldiegese wurde beispielsweise noch nicht thematisiert, dass Joel sich in Alice verliebt hat. Im Vlog jedoch berichtet er ausführlich über seine Gefühle und Haltung zu diesen (vgl. *You Me... Now!* – *Accidentally Alice* Entry 45). Der Vlog zeigt seine persönliche Motivation für das Murder-Mystery-Wochenende und übernimmt die Funktion eines proleptischen Erzählens. Das Wissen um seine Intention fließt in die weitere Rezeption der Hörspieldiegese ein, ebenso sein Aufruf zum Daumendrücken und Glückwünschen. Die Ästhetik der Webcam mit der Nahaufnahme des Gesichts und der Bitte um emotionalen

Beistand zeigt eine erste Stufe von implizit angelegten Interaktionspotenzialen. Eine Verbindung zu Rezipient_innen wird hergestellt, die eine partizipative Haltung einfordert, aber noch keinen Aufruf zu tatsächlicher Handlung darstellt. Die spezifische Vlogästhetik, die im Gegensatz zur elaborierten und elektroakustisch feinabgemischten Hörspielästhetik damit spielt, dass in dieser Form der *YouTube*-Vlog ein Kommunikationsinstrument darstellt, das die Internetcommunity anspricht, wird in ihrem Interaktionspotenzial noch konsequenter ausgeschöpft. So beziehen die Figuren Rezipient_innen nicht nur auf einer emotionalen Ebene explizit ein, sondern erbitten Ratschläge und Feedback.

Johno spielt beispielsweise den Anfang eines seiner neuen Lieder vor und bittet um Rückmeldung, ob dieses auf das neue Album soll (vgl. ebd. Entry 28). Über die Kommentarfunktion ist es Rezipient_innen möglich, sich zu diesem Aufruf zu verhalten, den Song zu kommentieren und damit potenziell Einfluss auf die weitere musikalische Ausgestaltung der Hörspielserie zu nehmen. Ob und wie viele Rezipient_innen auf diese Interaktionsangebote eingehen, spielt für das ästhetische Ausstellen einer solchen Kommunikationsstruktur eine untergeordnete Rolle¹². Die Figuren agieren in jedem Fall so, als hätten sie Feedback erhalten. Joel bedankt sich beispielsweise schlicht und einfach für die Präsenz der Internetuser_innen, die sich die Vlogs ansehen als Resonanz für die eigene Existenz (vgl. ebd. Entry 22), ebenso Alice, die Rückmeldungen der Rezipient_innen als wichtige Unterstützung anerkennt (vgl. ebd. Entry 15). Damit wird Feedback und die interaktive Rolle der Rezeption zu einem strategischen Erzählverfahren, das mit dem Verwischen von Grenzen spielt. Da der Vlog zumeist ohne Intro oder Outro in medias res beginnt, werden Fiktionalitätsmerkmale so weit wie möglich reduziert und der Eindruck von Faktizität, Authentizität und Realitätsbezug unterstützt. Erzählen als kommunikativer und interaktiver Akt stellt sich selbst aus. Besonders deutlich wird dies als Alice in einem Vlogeintrag für das Konzert des Dago-bah Sound Systems wirbt. Der Eintrag dauert insgesamt nur sechsundzwanzig Sekunden und fokussiert einen Spiegel in ihrem Zimmer, der mit bunten Geldscheinen und Polaroidfotos beklebt ist. Sie betritt in einem Partyoutfit kurz das Zimmer und ruft dazu auf, am Abend zum Konzert zu kommen. Der Echtheitseffekt des Videos, der mit dieser Einladung einhergeht, ist die

12 Inwiefern auch *Instagram* und *Facebook* eingesetzt wurden, lässt sich nach Ablauf der offiziellen Sendezeit der Serie nicht mehr nachvollziehen, da die Accounts mit dem Ende der Laufzeit im Radio deaktiviert wurden.

einzigste Funktion dieses Vlogeintrages (vgl. ebd. Entry 9). Hierbei wird nicht nur zu einer emotionalen Haltung aufgerufen, sondern eine Handlungsoption eröffnet, die über eine Kommentarfunktion bei *YouTube* hinausgeht. Über diese Steigerung an Interaktivitätspotenzial schreibt sich die Fiktion und damit die *possible world* fortwährend in die *Realia* ein – und trotzdem bleibt es ein intradiegetisches Spiel.

Shuga operiert mit aktivierenden Erzählstrategien auf extradiegetischer Ebene, die Interaktivität explizit einfordert. Das Wechselspiel von intradiegetisch angelegter emotionaler Affizierung der Rezipient_innen und extradiegetischen Handlungsoptionen lässt sich besonders deutlich anhand des Schlüsselereignisses, der Vergewaltigung von Sophia, aufzeigen. Intradiegetisch wird die gewaltvolle Konfrontation mit dem Hotelmanager andeutend erzählt und lässt Raum für Interpretation, da auch die bis dahin genannten sexuellen Dienste hinter Metaphern und semantisch offenen Andeutungen verschleiert wurden.

»**Schließen einer Tür. Herunterfallendes Geschirr**

Sophia schreit vor Schreck auf

Hotelmanager: No one will hear you down here, Sophia. No one, just me. Scream all you like. I don't mind. I'm not leaving this time until I get what I want.

Sophia: Please, Sir. I've never done anything to you.

Hotelmanager: Oh yes, you have Sophia. Oh, come here, no one makes a fool out of me.

Stöhnen und Stille.« (SH Ep. 7 03:35-04:13)

Im Anschluss an das Gehörte werden auf extradiegetischer Erzählebene regelmäßig von einer heterodiegetischen personifizierten Erzählinstanz die Ereignisse aufgegriffen, auserzählt und Interaktivität in Form von (Selbst-)Reflexion und Bewertung von Handlungsoptionen eröffnet.

»**Erzähler:** That was *Shuga: Love, Sex, Money* episode seven. Sophia is raped. What options does she have? A: Go and report it to the police. B: Go to a clinic right away. C: Go to a clinic and the police. D: No options. This is just too bad. Tell us what you think! Visit *shuga.tv* for more information and join the conversation on our website or facebook.com!« (SH Ep. 7 07:48-08:14)

Durch diese Zusammenfassung und die Frage nach den weiteren Optionen für Sophias Figur entsteht ein Moment von interaktiver Selbstanalyse, der anhand gleicher Rahmenbedingungen in der *possible world* und der *Realia* ope-

riert. Die Rezipient_innen werden eingeladen, sich in die Lage von Sophia zu versetzen und nach Handlungsmöglichkeiten zu suchen. Das Gehörte wird gezielt nicht nur als Fiktion vermittelt, sondern es wird dem friktionalen Moment, dem Moment der Interaktivität und Selbstanalyse, über transmediale Kommunikationsstrukturen im Kontext von Social Media nachgeholfen. Dass dieser Moment Rückwirkungen auf die Weitererzählung der fiktiven Storyline hat, zeigt ein weiteres Beispiel, das sich thematisch mit dem HIV-positiven Karis auseinandersetzt. Der Erzähler fordert am Ende der Folge nicht nur auf, darüber nachzudenken, welche Optionen diese fiktive Figur in einem potenziell realen Lebenslauf hat, sondern will wissen, wie die Figur sich mit einer solchen Lebensrealität in der Storyworld weiter verhalten soll. Damit stellen sich auch interaktive Fragen nach gesellschaftlichen Realitäten und dem Verändern oder Festschreiben durch das Erzählen alternativer Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster.

»**Erzähler:** That was *Shuga: Love, Sex, Money* episode eleven. Amina is moving on with her life. Karis is nowhere to be found. What would you like to see to happen to Karis? A: Pick himself up, live healthily and move on. B: Disappear. He deserves what he got. C: He shouldn't change. It was just bad luck. Tell us what you think! Visit *shuga.tv* for more information and join the conversation on our website or facebook.com!« (SH Ep 11 08:18-08:42)

Die Frage nach Karis Verhalten in der Diegese bleibt nicht nur auf die fiktionale Welt bezogen, sondern porträtiert auch den Umgang mit AIDS in der potenziell eigenen Lebensrealität jugendlicher Rezipient_innen. Um diese Lebensrealität selbstanalytisch zu reflektieren, werden Erzählungen interaktiv ausgeweitet und in das Konzept eines umfangreichen Social-Media-Diskussionspaketes gefasst. Die Kommunikationsstruktur basiert auf Partizipation. Die personifizierte Erzählinstanz filtert Fragen heraus, die explizit an die Zuhörenden gestellt werden. Der elektroakustisch erfahrbare Raum wechselt deutlich vom intradiegetisch emotional affizierenden Modus zu einem distanzierten, reflektierten, dialogischen Konzept.

So ist die Stimme des Erzählers, der hier in einer Moderationsfunktion auftritt, stets ermunternd, aktivierend und mit lebendiger Musik unterlegt, was die Schwere der transportierten Inhalte nimmt und einen offenen Gesprächsraum ermöglicht. Interaktivität entsteht darüber hinaus dadurch, dass der Moderator explizit erfragt, wer die in Dialog tretenden Personen konkret in Alter und Geschlecht sind: »Tell us what you think! When you respond we want to know your age and if you are male or female« (SH Ep. 1

08:08-08:14). So wird nicht nur aufgerufen, auf die Optionenfrage zu antworten, sondern im Anschluss weitere Details zur eigenen Subjektposition anzugeben. Das Konstrukt eines fiktiven Adressaten wird dekonstruiert und explizit durch die realen Adressat_innen ersetzt, die in ihrer Interaktion als wechselwirksamer Teil der Storyworld verstanden werden¹³. Das Feedback wird aufgenommen und verarbeitet.

Während bei *You Me... Now!* im impliziten intradiegetischen Spiel versteckt bleibt, ob und wie Rezipient_innen auf die Interaktionsangebote durch die transmedialen Erzählmodi und Social-Media-Konzeptionen eingehen, verfolgt *Shuga* eine messbare und transparente Darstellungsstrategie von Interaktivität. Dies liegt daran, dass Transmedialität und Partizipation nicht nur als zeitgenössisches Refashioning von Radio Soap Operas auftreten, sondern auch noch ein kultureller Bildungsauftrag in dieses neue Erzählgewand gewebt ist. Der Bestand von Denk-, Orientierungs-, und Handlungsmustern des Erzählens in Edutainment-Kontexten wird von *Shuga* in die Bewegung eines populärkulturellen, jungen Erzählens hineingetragen.

Erzählgenres in allen Medienangeboten bleiben nicht unbeeindruckt von dem, was auf den Laufstegen der Welt präsentiert wird. *Shuga* und *You Me... Now!* zeigen zwei Varianten, wie Interaktivität Radio Soap Operas neu einkleidet und damit auch ein Genre, dem immer wieder ein Verschwinden in der Mottenkiste bescheinigt wird, erneut ins Rampenlicht rückt. Das Zusammenspiel aus Kondensierung, Expansion und Interaktivität im Rahmen transmedialer Konzepte verjüngt das Genre Radio Soap Opera für eine Zielgruppe, die in einer Welt von Social Media und Partizipation aufgewachsen ist und nach zeitgenössischen Erzählungen über das Leben sucht.

13 Der fiktive Leser oder, medial weiter gefasst, der fiktive Adressat bildet als literaturtheoretisches Konzept das Korrelat des Erzählers auf der *discours*-Ebene eines narrativen Textes. Der fiktive Adressat tritt zumeist als ein in den Text eingezeichnetes, finigiertes, häufig direkt angesprochenes Gegenüber des Erzählers auf (vgl. Goetsch 199-215). Auf extradiegetischer Ebene stehen dem Konzept des fiktiven Adressaten Konzepte oder Konstrukte wie die des »idealen« bzw. »intendierten« Adressaten gegenüber (vgl. Iser). Diese Ebene von Idealisierung wird hier aufgebrochen und durch die Interaktion in *Realia* übersetzt.

4.2 Dem Leben lauschen: *Shuga* und *You Me... Now!*

Nicht nur die Realität gestaltet Leben, sondern auch die Fiktion. Damit Rezipient_innen einen Bestand von Denk-, Orientierungs-, und Handlungsmustern mit den fiktiven Figuren teilen, entwickeln und reflektieren können, müssen sie sich auf einer Ebene angesprochen fühlen, die Identifikationspotenzial bietet. So stellt sich nun die Frage nach den chronotopischen Koordinaten und Weltbildern, die mit *Shuga* und *You Me... Now!* transportiert werden. Welches Welten- und Lebenswissen wird wie dargestellt und wer ist in dieses Beziehungsgeflecht zwischen *Realia* und *possible world* ein- bzw. ausgeschlossen.

4.2.1 »Dreams, challenges and triumphs«: zum Chronotopos der Held_innenreise

Die Held_innenreise stellt eine archetypische Grundstruktur dar, die anhand von Mythen und Märchen erforscht wurde und vor allem populäre Erzählungen bis heute prägt und formt. Der amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell beobachtete, dass alle Naturvölker, die er besuchte, eine Gemeinsamkeit hatten: Sie erzählten sich Geschichten, um voneinander zu lernen. Campbell fiel auf, dass diese Geschichten eine immer wiederkehrende Situationsabfolge bedienten und ähnliche Charaktere auftraten. Er extrahierte in *The Hero with a Thousand Faces* das Grundmuster dieser Erzählungen und legte damit die Held_innenreise frei: einen Bestand an Denk-, Orientierungs-, und Handlungsmustern von Geschichten, die Menschen verstehen und aus denen sie lernen können.

Christopher Vogler nutzte als einer der ersten die Relevanz der Held_innenreise für erfolgreiches Entertainment und transformierte die deskriptive Analyse in eine präskriptive Anleitung. Er verwendete den Topos in seiner Arbeit als Story Consultant bedeutender Sender und Studios und verteilte es als Memo an Kolleg_innen. Das Memo landete in den Händen von Jeffrey Katzenberg, der Filmproduzent bei Disney war, woraufhin beispielsweise *Der König der Löwen* entstand, eine der populärsten Held_innenreisen der letzten Jahrzehnte. Die chronotopischen Stationen einer idealtypischen Held_innenreise stellen sich nach Vogler wie folgt dar:

- »1. Ausgangspunkt ist die gewohnte, langweilige oder unzureichende Welt des Helden.

2. Der Held wird zum Abenteuer gerufen.
3. Diesem Ruf verweigert er sich zunächst.
4. Ein Mentor überredet ihn daraufhin, die Reise anzutreten, und das Abenteuer beginnt.
5. Der Held überschreitet die erste Schwelle, nach der es kein Zurück mehr gibt.
6. Der Held wird vor erste Bewährungsproben gestellt und trifft dabei auf Verbündete und Feinde.
7. Nun dringt er bis zum gefährlichsten Punkt vor und trifft dabei auf den Gegner.
8. Hier findet die entscheidende Prüfung statt: Konfrontation und Überwindung des Gegners.
9. Der Held kann nun das Begehrte (konkret: einen Gegenstand oder abstrakt: besonderes, neues Wissen) an sich nehmen.
10. Er tritt den Rückweg an, währenddessen es zu seiner Auferstehung aus der Todesnähe kommt.
11. Der Feind ist besiegt, das Begehrte befindet sich in der Hand des Helden. Er ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift.
12. Das Ende der Reise: Der Rückkehrer wird zu Hause mit Anerkennung belohnt.« (159f.)

Dieses klassische Modell der Held_innenreise, das sich auf alle Arten von Plotstrukturen vom mittelalterlichen *aventure*-Schema bis zum Hollywood-Filmdrehbuch applizieren lässt, wird zumeist als Erzählung von einem männlichen Helden verstanden. Der Status des Helden als Ernährer oder Beschützer der Gemeinschaft gerät in Gefahr und er zieht in die Welt, um durch das Absolvieren von Prüfungen und das Abwenden von Bedrohungen seine Männlichkeit (zurück-)zu erlangen und sich erfolgreich in der (Geschlechter-)Ordnung zu etablieren (vgl. Schwanebeck). Im Zuge der Ausdifferenzierung literaturwissenschaftlicher Auseinandersetzungen mit der Differenzkategorie Gender wird dieser Zugriff im Folgenden sowohl auf analytischer Ebene als auch im Korpus der Radio Soap Operas selbst aufgebrochen. *You Me... Now!* und *Shuga* schneiden der Held_innenreise ein spezifisches chronotopisches Gewand, das aus zeitgenössischen Träumen, Herausforderungen und Triumphen gewebt ist.

Die Reisesymbolik wird in beiden Serien über eine Land-Stadt-Bewegung aufgegriffen. Es wird der Eindruck vermittelt, dass aktives und ereignisreiches Leben vorwiegend in städtischen Strukturen stattfindet und die Gestal-

tungsoptionen vielfältiger und erstrebenswerter sind. Die Stadt ist ein Begegnungsraum, in den sich jedoch auch Gefahren und Verlust einschreiben. Sowohl in *Shuga* als auch in *You Me... Now!* verlässt eine der jungen Figuren die ländliche Umgebung, die mit der Lebenswelt und den Werten der Eltern verbunden ist, um den eigenen Weg zu finden.

In *Shuga* handelt es sich um die Hauptfigur Sophia. Das Land wird als konkreter Schauplatz im elektroakustisch erfahrbaren Raum nicht erlebbar. Es ist lediglich als Innenraum des elterlichen Hauses präsent. Geschirrrklappen und Wasserplätschern, die Abwaschen als illustrierende Geräuschkulisse symbolisieren, übernehmen als Soundmarker die Funktion, Wohnlichkeit, Alltag und Normalität zu erzeugen (vgl. SH Ep. 1 00:33-00:55). Diese Häuslichkeit vermittelt zum einen Schutz, zum anderen aber auch Enge. Versinnbildlicht wird dieses Eingesperrtsein in der von Sophia als unzureichend empfundenen ländlichen Welt durch das Zufallen einer Tür, die den Worten des Vaters »I and my house shall follow the Lord« folgt (ebd. 02:05-02:09).

Zu Beginn der Erzählung wird der Chronotopos der Held_innenreise verdichtet. Sophia selbst ist es, die das Abenteuer sucht und trotz der ihr gestellten Hindernisse in Form elterlicher Warnungen und Sorgen aufbricht¹⁴. Schon der nächste Erzählmoment verlässt den ländlichen Raum. Im Bus, dem Transit zwischen Land und Stadt, trifft Sophia eine ältere Frau, die in der Rolle der Mentorin auftritt. Sie summt »Amazing Grace«, ein mit historischem Wissen zur Unterdrückung durch Sklaverei aufgeladenes Lied, und spricht mit einer langsamen, klaren und eindringlichen Stimme, die Sophia nicht ermuntert, sondern ebenfalls vor der Reise warnt. Die unbekannte Frau erzählt von ihrer Tochter, die viel zu früh mit 21 Jahren gestorben ist (vgl. ebd. 02:20-4:29). In dieser Übergangssituation, in der Bewegung, wird proleptisch Lebenswissen eingeflochten, das im Dazwischen, dem Bus als Transitraum, zurückbleibt. Die Soundscape des städtischen Lebens überschreitet die leisen und sanften Töne.

So wird die Stadt Kisumu kontrastiv dann auch vor allem über Außenplätze und öffentliche Räume mit einer konstanten Geräuschkulisse als Lebensraum auditiv wahrnehmbar. Die Räume der Stadt sind laut mit Verkehrslärm und Stimmengewirr, Telefonklingeln und Musik gefüllt. Die Szenen spielen

14 In diesem Kontext organisiert sich die Held_innenreise entlang des Subgenres einer Entwicklungserzählung. Noch spezifischer kann hier von einer Coming-of-Age-Erzählung gesprochen werden, deren jugendliche Held_innen von grundlegend menschlichen Fragen bewegt werden.

an einer Busstation, auf dem Markt oder der Straße. Fally arbeitet in einem Truck Stop, das Boda boda und das Auto von Karis können als eigene mobile Schauplätze gezählt werden und diverse Cafés und Bars, in denen Fally Konzerte gibt, präsentieren sich als Spielfläche¹⁵. Die Verbindung zum ländlichen Raum ist für Sophia nur noch über medientechnische Vermittlung möglich. Sie benutzt stets ein öffentliches Telefon, um mit ihrer Mutter zu kommunizieren. In diesem Zwischenraum vermischen sich illustrierende Straßen Geräusche wie Verkehr und Stimmengewirr und die elektroakustisch manipulierte Stimme der Mutter (vgl. u.a. SH Ep. 2 06:18–07:32). Die damit einhergehende stimm-körperliche Verfremdung steht auch für die Distanz zum Herkunftsort. In den Vordergrund drängen die nicht elektroakustisch manipulierten städtischen Geräusche als Soundmarker, die zeigen, dass Sophia nun von der Stadt eingenommen ist und ihre Reise zu einer Grenzüberschreitung führte, die eine Umkehr verhindert.

Sophia kommt gegen dieses städtische Umfeld kaum an, kann sich kein Gehör verschaffen und muss sich verschiedenen Bewährungsproben stellen. So schafft sie es zwar, sich zunächst den sexuellen Übergriffen ihres Vorgesetzten zu entziehen, doch als sie in der – topologisch gesprochen – tiefsten Höhle, im Keller des Hotels, ankommt, schnappt die Falle zu. Das Hotel ist stets von sie überschreibenden, schreienden Frauenstimmen und tiefen, dröhnenden Männerstimmen gezeichnet. Allen voran ist ihr Vorgesetzter lauter abgemischt als Sophia und dominiert den elektroakustisch erlebbaren Raum. Außerdem wird der Szenenwechsel ins Hotel über das Geräusch zufallender Türen eingeleitet. Sophia sitzt genauso fest, wie sie sich im ländlichen Raum gefangen fühlte, nur dass sie diesmal in großer Gefahr schwebt (vgl. SH Ep. 7 03:35–03:40).

Ab diesem Moment dehnt die Radio Soap Opera den Chronotopos der Held_innenreise, denn die Überwindung des Gegners erfolgt nicht in einem punktuellen Moment, sondern als Prozess. So ist der Hotelchef, der sie vergewaltigt, zwar ihr Feind, aber der bleibende Gegner, den sie überwinden muss, stellen das Trauma und die Depression im Anschluss an die Vergewaltigung dar. Der Innenraum von Sophias, Fallys und Aminos Wohnung etabliert sich als Rückzugsort. Dieser eröffnet einen Raum von Stille. Die Absenz von illustrierenden Geräuschen lässt die Stimmen weiter in den Vordergrund rücken

15 Boda bodas sind Fahrrad- oder Motorradtaxis, die vor allem in Ostafrika genutzt werden.

und damit die ausgestellte Intimität an Bedeutung gewinnen. Der gefährlichste Punkt von Sophias Reise befindet sich genau in diesem Rückzugsort. Die Stille des Hauses symbolisiert Sophias Nähe zum Tod.

Shuga blickt anschließend auf das schwerwiegendste Ereignis der Handlungskette – die Vergewaltigung Sophias – mehrfach zurück. Damit entsteht über die Rückblende ein repetitiver Erzählmoment, der das Trauma ausdrückt, das sie von diesem Moment an durch ihr Leben begleitet und mit dem sie umgehen lernen muss, wenn sie überleben will. So erzählt sie mehrmals in den gleichen Formulierungen Fally, Amina, Karis und ihrer Kollegin von der Vergewaltigung:

»He got me in the end. My boss got me and he raped me. He planed it and he did it.« (SH Ep. 8 07:25-07:34)

»He still got me in the end. He really got me.« (SH Ep. 10 05:20-05:22)

Der Moment von Macht und Gewalt scheint Sophia als Heldin aus ihrer eigenen Perspektive zunächst zu dekonstruieren. Sie drückt das Entsetzen auch darüber aus, dass sie gedacht hatte, ihr würde das nicht passieren, sie würde dem Hotelmanager und der sexuellen Erniedrigung entgehen können. Repetition lässt das Erlebte zu einem Mantra werden, das sich durch das Wechselspiel mit den proleptischen Momenten der Erzählung stärkt. Die Begegnung mit der unbekannten Frau im Bus, die ihre Tochter aufgrund von sexueller Gewalt zu früh verloren hat, ist so als eine Art Prophezeiung und Prolepse für die Gesamterzählung deutbar. Das Damoklesschwert der Vergewaltigung inklusive Ansteckungspotenzial mit AIDS und der Gefahr einer ungewollten Schwangerschaft schwebt bereits ab der ersten Episode über Sophia, verstärkt durch Cliffhanger, die sich über mehrere Episoden erstrecken und auf das Ereignis hinsteuern. So steigern sich die gewaltvollen Einforderungen des Hotelmanagers, der Sophia immer wieder bedrängt, bis er den Geschlechtsakt schließlich gegen ihren Willen vollzieht, von Episode zu Episode.

Diese zeitbezogenen Erzählstrategien eröffnen das Spannungsfeld, das sich aus einem Ahnen und Mehrwissen auf Seite der Rezipient_innen und einer Ahnungslosigkeit oder bewussten Ausblendung der Figuren auf der anderen Seite ergibt. Es ist kaum die Frage, ob der Faden des Damoklesschwertes reißt, sondern wann und wie die Figur damit umgehen wird. Es ist eine Held_innenreise, bei der die Hauptfigur ins offene Messer läuft, sich selbst dekonstruiert, um anschließend noch einmal ganz von vorne zu beginnen. Was sie erwirbt, sind Denk-, Orientierungs- und Handlungsmus-

ter, die sich aus Körperwissen und -erfahrungen ergeben und nachhaltig die Reise beeinflussen. Der Triumph besteht darin, die Herausforderung eines dramatisch veränderten Lebens anzunehmen und innerhalb dieser Koordinaten neue Wünsche zu entwickeln. Anerkennung erhält sie für ihre schließlich neu gewonnene Stärke, indem sie nicht die Rückreise antreten muss, sondern das Zuhause – in Gestalt der Mutter – zu ihr kommt und sie beim Aufbau eines neuen Lebens in der Stadt unterstützt (vgl. SH Ep. 12 05:00-08:00). Sophias Geschichte kann erneut beginnen, das Potenzial einer weiteren Staffel ist gegeben. Die Held_innenreise wird im seriellen Modus der Radio Soap Opera nicht zu einem einmaligen Abenteuer, sondern zu einem sich immer wieder erneuernden Prozess des lebenslangen Lernens mit vielen Träumen, Herausforderungen und Triumphen.

Auch für Johnno, männliche Hauptfigur der ersten Staffeln von *You Me... Now!*, scheint der Umzug vom Land in die Stadt zunächst eine perspektivenreiche und freudvolle Zukunft zu bieten. Die räumliche Trennung von den Eltern ist Teil eines wichtigen Loslösungsprozesses, den die Figur auf der Suche nach eigenen Identifikationsmöglichkeiten durchläuft. Das Land wird repräsentiert durch die Farm der Eltern und die Eltern selbst. Johnnos Held_innenreise verläuft jedoch nicht linear, vielmehr vernetzen verschiedene Bewegungsrichtungen Stadt- und Landleben in einem identitätsstiftenden Zusammenhang. Hier zeigt sich aufgrund der Länge der Erzählzeit das Potenzial, den Held_innenreisetopos im seriellen Modus der Radio Soap Operas viellogisch auszugestalten.

So greift der ländliche Raum zu Beginn über die finanziellen Abhängigkeiten der Eltern in einer kapitalistischen Lebenswelt in den städtischen Raum über. Johnno muss das Gemüse seines Vaters bei Magnus auf dem Markt verkaufen. Diese Strukturierung des Alltags passt nicht in die Lebenswelt, wie Johnno sie sich wünscht und so scheitert er mehrfach dabei, um fünf Uhr morgens pünktlich zur Arbeit zu erscheinen. Als erste Bewährungsprobe auf dem Weg in die Eigenständigkeit kündigt Johnno den Job, was jedoch die Andersons, Johnnos Eltern, dazu veranlasst, die Wohngemeinschaft ihres Sohnes aufzusuchen. Bei diesem Treffen prallen unterschiedlichste Lebensanschauungen, Wertvorstellungen und Weltbilder aufeinander, die über die Kontrastierung von Land und Stadt als Stillstand und Bewegung definiert werden. Die Differenzen werden im elektroakustischen Raum darüber geschaffen, dass Johnnos Eltern als einzige einen ländlichen neuseeländischen Dialekt sprechen und sich durch eine verlangsamte Artikulation und Intonation aus festgelegter Schallquellenpositionierung ausdrücken. In der

WG dagegen wird viel und schnell geredet, die Figuren sind aktiv und beständig in Bewegung, was über verschiedene Schallquellenpositionierungen und Lautstärkeabmischungen verdeutlicht wird. Die Eltern bleiben auf der Schwelle und treten schließlich den Rückzug an (vgl. YMN Ep. 7 00:18-03:31).

Nachdem jedoch die Beziehung mit Alice zunächst gescheitert scheint, Johno die Universität so sehr vernachlässigte, dass eine Teilnahme an den Prüfungen keine Möglichkeit mehr darstellt, und er sich auf eine gefährliche Beziehung mit der älteren Katherine Pattinson einließ, die ihn mit einer Schein-Schwangerschaft dauerhaft an sich binden will, wird das Land zu einem Fluchtort für Johno.

Die Bewährungsproben der städtischen Lebenswelt, die auch in *You Me... Now!* durch eine Vielzahl an öffentlichen und privaten Schauplätzen dargestellt wird, überforderten den Helden zunächst. Der jugendlichen Figur wird ein Mangel an Überlebenswissen und Mentorat in den Intrigen des Großstadtdschungels vor Augen geführt, der die Vergangenheit auf dem Land zu einem idyllischen und behüteten Ort stilisiert. Auf ihrer Dachterrasse sitzend, zeigt Johno seinen Mitbewohnern die Farm in der Ferne. Alle sonst üblichen lauten Stadtgeräusche wie Verkehrslärm, Musik, Stimmen und Handys werden ausgeblendet und nur das Rauschen des Windes und wenige kommentierende extradiegetische Gitarrenklänge bilden eine emotionalisierende Soundscape. Johno erklärt, dass er zurückkehren wird (vgl. YMN Ep. 18 03:14-04:57). Die Held_innenreise bewegt sich in Zirkeln und erst die Rückkehr bringt das Mentorat in Form des eigenen Vaters, der unterstützt, dass sein Sohn andere Wege geht, auch wenn die Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster dahinter verworren scheinen (vgl. YMN Ep. 19 05:31-07:26). Johno zieht es daraufhin zurück in die Stadt. Er beendet die Beziehung mit Katherine Pattinson, die sich als seine persönliche Gegnerin präsentiert, und verändert die Reiserichtung. So ist es nicht der Weg über die Universität, sondern das erfolgreiche Musikmachen, das er begehrt.

Das Potenzial kreativer Lebenswege ist in beiden Serien im städtischen Raum verortet. Der Traum, erfolgreicher Musiker zu werden, ist ein bekannter Topos in Coming-of-Age-Erzählungen. Neben Johno, der über verschiedene Begegnungen im Nachtleben einen Plattenvertrag für seine Band erreicht, feiert auch Fally als Musiker in *Shuga* Triumphe. Die Relevanz des städtischen Umfeldes zeigt sich hierbei in besonderem Maße. Die Optionen steigen mit der Dichte, Größe und Wertigkeit einer Stadt. In *Shuga* ist der städtische, kreative Lebensraum allerdings nach Geschlechterstrukturen hierarchisiert. Der Chronotopos der Held_innenreise beschränkt sich auf das alltäg-

liche Überleben an einem Ort, in einer Zeit, in einer von männlicher sexueller Gewalt dominierten Welt. Sophias Kreativität wird nicht nur von ihrer finanziellen Lage beschränkt, sondern auch von mächtigen und gewaltvollen Strukturen durch die sie umgebenden Männer. Fally dagegen wird von all seinen männlichen Kollegen gefördert und er hat als Verbündeten allen voran seinen Freund Feruz, der ihn darin unterstützt, seinen Musikertraum zu leben. In *You Me... Now!* ist auch eine künstlerische Heldinnenreise möglich. Der chronotopische Raum ist nicht anhand von Geschlechterkoordinaten ausgerichtet. So erhält Alice am Ende ein Schreibstipendium und geht nach New York. Durch die Möglichkeit des Weiterreisens eröffnet sich in der Serie auch der Erzählraum für potenzielle Fortsetzungen.

Held_innenreisen als beständiger Prozess werden in den Radio Soap Operas möglich, da die Held_innenreisestruktur in einen seriellen Fortsetzungsmodus übersetzt wird, der sich zudem an der täglichen Lebenswelt der Protagonist_innen ausrichtet. Das Held_innenkostüm ist der Alltagslook dieses Erzählgewandes. Der Chronotopos der Held_innenreise in *Shuga* und *You Me... Now!* stellt spezifische Erfahrungsräume junger Großstädter_innen dar und zeigt die verschiedenen Herausforderungen, Wünsche und Triumphe, die eine solche Reise mit sich bringt. Dabei wird vor allem eines in Frage gestellt und das ist Geradlinigkeit. Held_innen, wie sie das alltägliche Leben hervorbringt, laufen nicht geradeaus, sondern in Schleifen, Zirkeln, Umwegen, Rückschritten und ab und an in großen Sprüngen. Immer im Gepäck: die Macht- und Möglichkeitsstrukturen der sie umgebenden Lebenswelten.

4.2.2 Liebe und »other misunderstandings«: im Geflecht von Gefühlen und Gewalt

Laut dem Psychologen Joachim Bauer ist das menschliche Gehirn auf Zuneigung ausgerichtet, ein entscheidender Überlebensvorteil der Gattung Mensch (vgl. 23). Was das Phänomen Liebe tatsächlich ist, steht jedoch immer wieder zur Debatte. »Was meinen wir, wenn wir von Liebe sprechen? Welche inneren und äußeren Zustände und gesellschaftlichen Normen sind mit diesem Begriff verknüpft? Woher wissen wir überhaupt, was Liebe ist?« fragt die Medienwissenschaftlerin Ingrid Brück und konstatiert:

»Es ist Ihnen gesagt worden«, lautet die kategorische Antwort des Soziologen Peter Fuchs (1999). Es ist Ihnen auch gezeigt worden, möchte ich als Medienwissenschaftlerin hinzufügen. Liebesgeschichten – ob gedruckt, ver-

tont, ins Bild gesetzt – bestimmen unsere Vorstellungen von Liebe ganz entscheidend mit. Die mediale Darstellung von Liebe findet ihren Niederschlag wiederum in den soziokulturellen Übereinkünften und so fort: ein permanenter Rückkopplungsprozess, bei dem unentscheidbar bleibt, was zuerst da war, die Liebe oder die Liebesgeschichte.« (95)

Liebesgeschichten in allen medialen Umsetzungen verweisen auf die gesellschaftliche Relevanz des Themas. Gerade die Untersuchung der fiktionalen Darstellung von romantisierter und sexualisierter Liebe kann eine Antwort auf die Frage geben, ob wir zwar die Liebe nicht verstehen, dafür aber deren Geschichten. Liebe formt eines der zentralen Konzepte für Handlungsmotivationen und ist damit ein wichtiger Bestandteil von Zusammenleben und zugleich Wissen über dieses Zusammenleben.

Radio Soap Operas leben praktisch vom Erzählen über die Liebe. »Soap People do very often love unwisely« (Edmondson und Rounds 91), verfolgen jedoch hartnäckig ihr Ziel, Liebe zu finden und Liebe zu leben. *Shuga* und *You Me... Now!* verknüpfen Liebesgeschichten mit Machtkonstellationen als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster vor allem über die Kategorie Gender. Aus diesen Netzen von Gefühlen und Gewalt wird im Folgenden der darunterliegende Bestand von (nicht-)reproduziertem Erfahrungs- und Erlebenswissen im Zusammenhang mit Liebeskonzepten freigelegt.

You Me... Now! startet mit einem Erzählstrang, der im Genre einer klassischen Romantic-Comedy angelegt ist. Eingebettet in Geschlechterstereotype und heteronormative Liebeskonzepte reproduziert die Ereigniskette um Alice und Johnno zunächst ein Verständnis von romantischer Liebe, das auf Märchenstrukturen basiert: Der Prinz rettet und erobert die kapriziöse Prinzessin. Die Beziehungen zwischen Lucille und Jarrod sowie Celeste und Magnus folgen analogen Dynamiken. Diese Liebesgeschichten formulieren Genderpositionen, die über erlernte und »gezeigte« kulturelle Verhaltensmuster definiert werden, was sich an der Darstellung von Heiratsanträgen veranschaulichen lässt.

Nachdem Johnno und Alice durch ein Jahr voller Fehler gegangen sind, führt Johnno Alice noch einmal zurück nach Foreverland. Auf dem Weg finden sie als Markierungen Teile seines zerrissenen T-Shirts, die Johnno bei seinem ersten Besuch nach Alices Autounfall dort platzierte. Durch diese Fundstücke rufen sie noch einmal ihr Kennenlernen und ihre bisherige Geschichte wach. Alice betont, wie sehr sie ihn liebt und dass sie mit ihm für immer zusammen sein möchte, und auch Johnno spricht davon, wie kurz das Leben sein kann

und wie viel Zeit sie mit Missverständnissen vergeudet haben. Dadurch wird bereits über den Text eine ernste und emotionale Stimmung erzeugt. Während Alice spricht, wird durch den Einsatz von illustrierenden Wellengeräuschen das szenische Setting untermalt. Als Johnno beginnt, seine Gefühle auszudrücken, löst sich die Szenerie im elektroakustisch erfahrbaren Raum auf. Die Hintergrundgeräusche verschwinden und extradiegetische Musik übernimmt die Gestaltung der Soundscape (vgl. YMN Ep. 38 02:57-06:30). Dieser musikalische Einsatz ist im Gesamtzusammenhang der Serie von besonderer Bedeutung, da es sich um den ersten Erzählmoment handelt, der auf diese Strategie zurückgreift. Johnnos Emotionalität und Bindungsbereitschaft in deren Konsequenz er den Heiratsantrag formuliert, wird besonders hervorgehoben. Alice fungiert für Rezipient_innen als Mauerschauerin, da sie die Bildlichkeit der Szenerie beschreibt und erwähnt, dass Johnno vor ihr auf die Knie gegangen ist. Die Zeichensysteme formulieren zusammen einen Eindruck von Abschluss der Handlungskette. Ein Lebensziel ist erreicht, das beide in ihren Geschlechterrollen durch das Erfüllen einer heterosexuellen Norm festigt.

Jarrods Antrag an Lucille bedient ebenfalls dieses romantisierte Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster. Nach einer größeren Krise in der Beziehung, aus der er lernt, wie bedeutend Lucille für sein Leben ist, richtet er die Tanzfläche der Dagobah her und überrascht sie mit einem Candle-Light-Dinner. Lucille fungiert ebenfalls als Kommentatorin und ermöglicht die Imaginierung des auf die Knie fallenden Jarrods. Der affizierende Moment wird vor allem über tränenerstickte Stimmen und den intradiegetisch laufenden Popsong evoziert (vgl. YMN Ep. 123 05:07-08:23). Nach einem ähnlichen Muster macht auch Magnus Celeste einen Heiratsantrag, indem er sie mit einem Candle-Light-Dinner unerwartet im Alltag überrascht. Celeste beschreibt ebenfalls ein Bild von Magnus, wobei mit Situationskomik gespielt wird, da Magnus aufgrund seines Alters den Kniefall nicht mehr der Konvention entsprechend ausführen kann (vgl. YMN Ep. 48 04:30-06:41).

Das Brechen männlicher Stimmen aufgrund von Emotionalität ist an diese in den jeweiligen Handlungssträngen einmaligen Ereignisse gebunden und wird nur für die Heiratsanträge erzählstrategisch eingesetzt. Die Heiratsanträge symbolisieren so einen wichtigen Moment vor allem für die männlichen Figuren. Es findet eine Grenzüberschreitung in eine sich öffnende Emotionalität statt. Das Stottern und Brechen der Stimme signalisiert das Risikoempfinden außerhalb eines sonst sicheren Terrains. Die weiblichen Figuren geben mit ihrem Ja einen Rückhalt, der dann wiederum in produktive Energien au-

ßerhalb der Paarbeziehung übersetzt wird. So startet beispielsweise Magnus relativ kurz nach der Hochzeit seine Karriere als Politiker, die Celeste in den Hintergrund rücken lässt.

Kulturelle und konventionelle Rituale im Bereich der Liebe werden zunächst vor allem reproduziert und zeigen die Sicherheits- und Machtverhältnisse, die aus klaren Rollenverteilungen entstehen können. Der serielle Modus und das beständige Fortlaufen des Lebens in den Radio Soap Operas ermöglichen und fordern in *You Me... Now!* jedoch, diese Liebesgeschichten weiterzuerzählen und um weitere Perspektiven zu ergänzen. Die Verdeckung der Wiederholung durch eine Variation an der Oberfläche, wie beispielsweise anderen Figuren, die aber einem gleichen Handlungsschema folgen, reicht nicht mehr aus, um dem Leben und einem seriellen Modus gerecht zu werden. Die Serie lernt also, sich selbst im Laufe des Erzählens neu auszurichten und über das Ziel einer traditionellen Romantic-Comedy bzw. Dramedy hinauszulaufen. Es findet eine Verschiebung durch neue oder übergelagerte semantische Bedeutungen statt.

So wird das »happily ever after« kontinuierlich dekonstruiert. Johno und Alice entscheiden sich zunächst gegen die tatsächliche Umsetzung ihrer Hochzeit, die von einem Traum zu einem aufwändigen und organisatorischen Albtraum mutiert. Das Liebeskonzept und die Paarbeziehung haben dessen ungeachtet Bestand. Als Johno jedoch stirbt, verliert Alice einen Teil ihrer identitären Verankerung als Partnerin und künftige Frau von Johno in einer zweigeschlechtlichen heteronormativen Lebensverbindung. Sie versucht, diesen Verlust zu kompensieren, indem sie auch in den nachfolgenden Beziehungen zu Rhys und Joel einem etablierten Frauenbild folgt, das sie als hilflose Prinzessin positioniert. Der Prinz muss sie retten und ihr Halt geben. Rhys will ihre Seele beruhigen und Joel rettet sie in einer gewagten Aktion mit seinem Motorrad aus dessen Fängen (vgl. YMN Ep. 76 04:26-07:11).

Für Alice gibt es zunächst keine andere Perspektive, als ihr Lebensglück immer wieder entlang heteronormativer Geschlechtermuster und Liebeskonzepte zu suchen. Ein mehrfaches Scheitern bricht schließlich das Modell auf. In der homosexuellen Beziehung zu Wendy übernimmt Alice den aktiven Part und versucht, die Bindung zu intensivieren:

»**Alice:** I like you and I wanna be with you.

Wendy: But I am going to leave. We have enough time left to have some fun together. I don't want us to waste it worrying about the future. I'm not here to fix you Alice. You know that, right?

Alice: Yeah, I know. Let's just go back to yours, okay? I just wanna be close to you.« (YMN Ep. 116 02:10-02:35)

Wendy betont mehrfach ihren Eindruck, dass Alice sie nur als sexuelles Abenteuer nutzt, um eine neue Selbstdefinition als Frau ohne männlichen Gegenpart zu finden. Der Handlungsstrang um Alice dekonstruiert schließlich Liebe als Lebensziel auf allen Geschlechterebenen, als sie alle Beziehungen hinter sich lässt und allein mit ihrem Schreibstipendium nach New York geht.

Auch Jarrod und Lucille reformulieren das »happily ever after«, indem sie von einer persönlichen Ebene abstrahieren und Liebeskonzepte im politischen Diskurs positionieren. So wird die Abstimmung über die gleichgeschlechtliche Ehe im neuseeländischen Parlament in die Handlungskette eingepflegt. Als das Gesetz in der Fiktion scheitert, entscheiden sich Jarrod und Lucille aus Solidarität gegen die Ehe und für eine Civil Union. Die Serie bezieht über das Erzählen verschiedener homosexueller Beziehungen und das Darstellen queerer Personen, wie Gavin sich selbst bezeichnet (YMN Ep. 152 03:05-03:10), Position für eine Beweglichkeit in Bezug auf Liebeskonzepte und Liebeswissen. Und auch hier lernt die Serie aus den eigenen Erzählstrategien, die eine sukzessive Steigerung der Ereignishaftigkeit in Hinblick auf verschiedene thematische Ausrichtungen erfordert und damit zur Perspektiverweiterung beiträgt. Dazu gehört auch die Darstellung homosexueller Liebe.

Mit Gavins Figur beginnt die Darstellung von homosexuellen Männern zunächst sehr stereotyp. Es wird eine Aussprache bedient, die im elektroakustisch erfahrbaren Raum aufgrund etablierter Klischees Hinweise auf eine mögliche homosexuelle Orientierung liefert (vgl. YMN Ep. 5 01:39-04:23). So erforschen, vom Wortschatz abgesehen, Soziolinguist_innen auch immer wieder die Aussprache homosexueller Männer:

»Dabei wollen sie festgestellt haben, dass etwa die Laute ›p‹, ›t‹, ›k‹ und ›n‹ überdurchschnittlich behaucht werden, so als würde man dem Buchstaben noch einen kleinen Luftstoß am Ende nachschieben. Dadurch wirkt die Sprache geschwollen und leicht näselnd. Ebenso würden Schwule das ›s‹ länger und höher aussprechen. Damit ähnelt ihre Aussprache der von Frauen. Das Problematische an diesen Untersuchungen: Häufig wurden Testpersonen gewählt, die dem schwulen Klischee entsprachen, damit überhaupt Auffälligkeiten in der Aussprache feststellbar waren. Außerdem dienten oft Frauen als Vergleichstypen statt heterosexueller Männer. Schwule sprechen genauso wenig schwul wie Heterosexuelle heterosexuell sprechen. Alle anderen Feststellungen bergen nur die Gefahr, Unterschiede zwischen homo- und he-

terosexuellen Menschen zu konstruieren und sie als Grund für Diskriminierung zu missbrauchen.« (Steinborn)

Gavin spricht mit dieser gepressten und verstellten Stimme durch die Nase. Dass der Sprecher explizit seine Stimme verstellt, wird deutlich, da er auch weitere Nebenrollen übernimmt, wie zum Beispiel die Figur des Guy, eines Politik-Kollegen von Magnus, und in dieser Rolle ohne besondere Intonation auftritt (vgl. YMN Ep. 60 01:00-02:30)¹⁶. Gavins Themen sind zunächst vor allem Kleidungsstile und Celebrities; darüber hinaus schreibt er sich in kulturell-konventionell weibliche Rollen ein. So ernennt er sich beispielsweise zur *head bridesmaid* und organisiert Lucilles und Jarrods Civil Union (vgl. YMN Ep. 142 01:02-03:02). Auch die Gruppenkonstellation positioniert ihn als Teil des weiblichen Raums, der damit jedoch zugleich subversiv aufgebrochen wird. Johnno, Jarrod und Terry stehen Alice, Lucille und Gavin gegenüber. Da Alice und Johnno sowie Lucille und Jarrod ein Paar werden, wird durch Gavins Gender- und sexuelle Positionierung eine weitere heteronormative Beziehung unterlaufen.

Die klischeehafte Darstellung homosexueller Figuren wird im Laufe der Serie schließlich auch aufgebrochen und thematisiert, als Gavins Partner Max eingeführt wird, der weder stimmlich noch thematisch als offensichtlich homosexuell konstruiert wird. Ebenso ist Chris als Ex-Partner von Max durch keinerlei Stimmverstellung markiert. Über diese Beziehung ändert auch Gavin seine zunächst von heteronormativen Gesellschaftsbildern geprägte Perspektive, was erneut am Konzept der Ehe und des Heiratsantrages verdeutlicht werden kann. Gavin, der als der stereotyp weibliche Part der Liebesbeziehung inszeniert ist, macht Max einen Antrag.

Auf Motuwero-Insel in einer Höhle wird ein romantisches Setting etabliert und zugleich als heteronormative Hollywood Romantic-Comedy umgeschrieben. Gavin greift in seinem Antrag auf genau diese Erzählformate zurück und konstatiert, dass nicht Alice und Johnno oder Alice und Joel oder Lucille und Jarrod die große Liebe aus Filmen und Fernsehen leben, sondern er und Max (vgl. YMN Ep. 168 06:04-07:48). Dass dies aber ein kontinuierliches Anarbeiten gegen einen hartnäckigen Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern bedeutet, zeigt sich an den Referenzen auf kulturelle Er-

16 Diese Form der Stimmverstellung könnte analog zum Racevoicing als Gendervoicing beschrieben werden.

zählnormen und an den Auswirkungen von Gavins und Max Liebesbeziehung auf das Leben von Anya.

Mit der Trennung zerbricht nicht nur Anyas idealisierte Lebenswelt, sondern auch ihre Persönlichkeit, da sie sich ihrer Identität als Frau beraubt fühlt und sich, nach Orientierung und Halt sehndend, einem religiösen Kult anschließt. Sie definiert sich vor allem über ihre Rolle als Mutter und so wird der Kampf um das Sorgerecht zu einem Kampf um ihr Frausein. Für Max und Gavins Beziehung, deren sexuelle Orientierung und damit ihre Repräsentation von Männlichkeit und Liebe empfindet sie körperlichen Ekel, von dem sie sich mit Hilfe des religiösen Kultes reinigt. Anyas Trauma wird in der Figur einer Hysterikerin inszeniert¹⁷. Ihre Stimme ist stets in sich steigendem Aufruhr zu hören bis zur Eskalation, als sie im Krankenhaus liegt und mit tiefer, brüchiger Stimme schreit.

»**Anya:** I am thinking straight. I am fasting. I am fresh, cleansed. I can see the light. Light shine on me!

Max: Look, there is something I came to talk to you about, but I am not sure if this is the right time.

Anya: If you got something to say Max, just say it.

Max: Fine. Gavin and I are going to take care of Sam.

Anya: What?

Max: From now on, he lives with us. When you're better, you can contact me.

Dumpfe Hintergrundmusik setzt ein.

Anya (schreiend und stöhnend): He is my son. He is mine and I make the decisions for him. You can't throw your laywerness around here. You can't.

Max: Hey, calm down. Doc, what have I done to her?

Anya: I am cleansed. I can see the light. He is my son, you're not going to take him away from me. Get him out, out, out. I can see the light shine on me.«

(YMN Ep. 79 01:30-02:19)

Anyas elektroakustischer Ausdrucksraum wird kontrastiert von Max und dem betreuenden Arzt, beide sprechen betont leise und formell. Anyas Zustand spielt für sie kaum eine Rolle, vielmehr wird die Gefahr, die sie für ihre Umwelt und Sam darstellt, betont. Männlich repräsentierte Rationalität über-

17 Die Hysterie galt noch Ende des 19. Jahrhunderts nicht nur als allgegenwärtige Krankheit, sondern mehr noch, als die Frauenkrankheit schlechthin, die natürlich auch in die zeitgenössische Literatur Eingang fand und dabei einen Rollentypus schuf, der bis heute nachwirkt (vgl. Löchel).

schreibt die an die weibliche Figur gebundene Emotionalität. Die Nichtbeachtung ihrer traumatisierenden Erfahrung durch die Dekonstruktion eines nachhaltig wirkenden Liebeskonzepts führt schließlich dazu, dass Anya, in ihrer Situation gefangen, einen Mord begeht.

Genderpositionen werden insgesamt vor allem über sexuelle Beziehungen und sexuelle Orientierungen verhandelt. *You Me... Now!* stellt im Lernen aus den eigenen Erzählverfahren durch den fortlaufenden Modus der Serialität eine Metanarrativität und Selbstreflexivität dar, um zu viellogischen Ereignissen zu gelangen. Daraus entsteht eine differenzierte Gesellschaft mit unterschiedlichen Sichtweisen und Lebensmodellen. Aus den persönlichen Lebenserfahrungen der Figuren lässt sich ein Bestand an Wissensstrukturen abstrahieren, der auf eine politische Ebene transferiert werden kann. Institutionelle Veränderungen werden erleichtert durch einen medial breit aufgestellten Diskurs. Dazu gehört das Erzählen vielschichtiger Liebeskonzepte, denn es zeigt sich, dass Lieben auf gesellschaftlicher Ebene immer noch am einfachsten ist, wenn den kulturell gelernten heteronormativen Mustern gefolgt wird. Deren Aufbrechen ist mit Kraftaufwand und identitären Krisen für die Figuren verbunden. Dass Weltbilder nur zu verändern sind, wenn transgenerationell zusammengearbeitet wird, zeigt sich auch an diesem Diskurs. So ist Magnus als Vertreter einer älteren und traditionell ausgerichteten Generation, der auf politischer Ebene Entscheidungsträger und Machtperson ist, auf das Lebenswissen und die Erfahrungen von Max und Gavin angewiesen, um seine eigene Perspektive überhaupt als nur eine von vielen Perspektiven zu verorten und zu verstehen. Fiktionale Liebesgeschichten können Politik und Gesellschaft zeigen, was Liebe sein kann, und damit in einen Dialog über Konventionen und Veränderungen treten.

Eine Herausforderung, der sich auch *Shuga* gegenüberstellt. Heterosexualität ist bislang die einzig repräsentierte Norm:

»Maybe the trickiest sexual issue remains homosexuality. ›Gay‹ is still a term of abuse in Kenya and is punishable by law. Kenyan president Kibaki was probably taking a relatively mild stance when he once said about gays: ›Every village has a village fool‹. In other words: ignore them. Ndeda advocates more liberal values: ›Don't neglect gays. There are many more of them in Nairobi than some of us would like to know.« (theafricanists.info/shuga-may-shock/)

So zeigen sich im Rahmen politischer Grenzen auch die Grenzen der fiktionalen Freiheit. Der revolutionäre Erzählstil *Shugas* muss seine Sprengkraft ge-

zielt und nachhaltig einsetzen, um nicht der Zensur zum Opfer zu fallen. Das Beziehungsgeflecht von männlichen und weiblichen Figuren ist in einem dichotomischen Verhältnis von produktiver und destruktiver Polarisierung eingeschrieben.

Sophia kommt als Protagonistin voller Lebenserwartungen in die Stadt. Die destruktiven Energien, die in *Shuga* an das männliche Figurenpersonal gebunden sind, zerstören jedoch ihr Liebeskonzept und damit ihr Weltbild. So bildet das Machtsystem einer gewaltvollen und kriminellen Parallelwelt das Koordinatensystem für die meisten männlichen Figuren. Sowohl Sophias als auch Fallys Vorgesetzte gewinnen als Figuren kaum Kontur – Fallys Chef ist sogar immer nur Objekt der Aurikularisierung und tritt als Person selbst gar nicht auf – und haben doch die Schicksalsfäden und Ereignisketten in der Hand. Beide werden als korrupt und gewalttätig charakterisiert und interessieren sich weder für Vergangenheit noch Zukunft, fungieren so weder als Wissensvermittler noch als Archiv. Es sind Figuren, die Liebe, Gefühle und das Leben ersticken. Fally droht durch das Netz an Korruption, das in seinem Arbeitsumfeld dominiert, das Gefängnis, und Sophia wird vergewaltigt. Sophias Vorgesetzter wird im elektroakustischen Raum nur als ein von Trieben gesteuerter Egoist erfahrbar, dessen stimmliche Repräsentation animalische Elemente aufgreift. Er wird von der tiefsten Männerstimme gesprochen, in einer monotonen und langsamen Dynamik. Ein eher geringer Redeanteil ohne wichtige Aussagen wird paraverbalen Elementen untergeordnet. So schwingt stets ein drohender Beiklang mit, der durch eine deutliche Abmischung ohne verwischende Hintergrundgeräusche betont wird. Die nonverbalen Elemente wie dumpfes Lachen und Stöhnen lassen einer intellektuellen Reflexionsfähigkeit, die an Sprache gebunden ist, keinen Raum (vgl. SH Ep. 3 01:16–03:40).

Liebe ist als Konzept für Handlungsmotivationen nicht vorhanden und wird Sexualität und eben auch gewaltvoller Sexualität untergeordnet. Es entstehen keine Beziehungen zwischen diesen Figuren, sondern nur kurze markierende Kontakte.

Dass die Figuren kaum ausformuliert werden, sondern eher als machtvoll Konturen im Hintergrund erscheinen, ist bezeichnend dafür, dass es sich weniger um Individuen als um Konzepte von Männlichkeit und Macht handelt. Für Sophia gibt es keinen Grund zu feiern, als sie von ihrer Kollegin Sharon erfährt, dass der Hotelmanager nach der Vergewaltigung ins Gefängnis musste, denn der nächste Manager mit den gleichen Eigenschaften und Lebensvorstellungen wartet schon auf den Posten. Auch die Gerichtsver-

handlung bekommt keinen szenischen Anteil an der Diegese, sondern wird nur beiläufig erwähnt. Das Wegsperrern eines einzelnen Individuums, so das fatale Ergebnis, hat keine Auswirkungen auf die strukturell untergeordnete Lebenswelt der Frauen, deren persönliches Leben und Lieben nachhaltig beeinflusst bleibt:

»**Sharon:** Hey Sophia, you should be pleased. You took a stand. Come on, it's a victory for you, for us, for women.

Sophia: Good.

Sharon: Why so down?

Sophia: He still got me in the end. He really got me.« (SH Ep. 10 05:05-05:22)

Psychische Verletzungen werden indes nicht vertieft behandelt, denn es gibt kaum Kapazitäten, diese als Krankheit anzuerkennen. Die Vergewaltigung von Sophia, das daraus resultierende Trauma und die Zerstörung ihrer Liebes- und Lebensfähigkeit zeigen sich in ihrer Apathie. Die Stimme ist leise und niedergeschlagen, nimmt kaum noch den elektroakustisch erfahrbaren Raum ein und hat jegliche Moduswechsel verloren. Einsilbige Antworten in derselben Intonation fokussieren das Zerbrochene und die Scherben ihres Weltbildes. Diese werden jedoch nicht anerkannt, sondern als ein Aspekt des Lebens angesehen, mit dem umgegangen und der überwunden werden muss. Auch Aminos Ratschläge gehen vor allem dahin, dass Sophia stark sein muss und dass »a baby always good news« ist, egal ob es aus einer Vergewaltigung oder dem Liebesakt mit Fally stammt (SH Ep. 10 02:28-02:32). Auch die anderen Frauen wie Sharon haben wenig Mitleid mit Sophia, da dergleichen geschlechtliche Unterdrückung zu ihrem eigenen Alltag gehört und die damit einhergehenden psychischen Probleme und Schädigungen nicht als erwähnenswert gelten. Sophia, die sich beschmutzt und markiert fühlt, wird von den anderen Figuren als unmarkiert im Bereich des Differenzkriteriums Health wahrgenommen. Hieran zeigt sich ein Weltbild, das von einer gewaltvollen Perspektive auf Frauen und Sexualität geprägt ist.

Frauenfiguren, die an dieser Lebenswelt partizipieren, werden nur als sexuelle Partnerinnen beziehungsweise Objekte inszeniert. Sex und Geschlecht ist geschäftlich und verkäuflich. Dies zeigt sich zum Beispiel an einer sogenannten Sugar Mummy und ihrer Tochter, die beide ein Verhältnis mit Karris haben, bei dem es eigentlich nur um sexuelle Machtspiele und Geld geht. Oder Sharon, die mit Sophia im Hotel arbeitet und es genauso wie viele andere Frauen dort akzeptiert, ihren Körper für ihren Job und für materielle Dinge wie Handys und Computer herzugeben. Sharon empfindet Sophia zunächst

auch als Bedrohung, weil sie nicht widerstandslos in diesem etablierten System mitmachen will und andere moralische Vorstellungen von einem guten Leben und der Liebe hat. Wissen, das in diesem Kontext weitergegeben wird, ist Überlebenswissen, wie beispielsweise die schlichte Anweisung, immer ein Kondom zu benutzen (vgl. SH Ep. 3 05:14-05:43). Diese Frauenfiguren sind den dominanten gewalttätigen Männerwelten angepasst und leben dieses System weiter. So hat auch Sharon sich eine gewaltvolle Kommunikation angewöhnt und spricht in einem ähnlich herrischen Tonfall mit Sophia und den anderen ihr unterstellten Frauen. Auch sie ist weder vergangenheits- noch zukunftsorientiert, sondern einem gegenwärtigen Materialismus verhaftet, der durch die Regeln einer männlich dominierten Welt bestimmt wird. Männer als Regelmacher werden auch durch Sophias Vater repräsentiert. Er wird als Oberhaupt der Familie gesehen und hat Entscheidungsmacht über die Lebenswege seiner Tochter. Als Sophia sich ihm trotzdem entzieht, lässt er sie allein, und nur die Mutter versucht, die Verbindung zu ihrer Tochter über Telefon und Briefe aufrecht zu erhalten.

Fally ist die einzige Männerfigur in dieser Erzählwelt, die aus dem Muster fällt. Er wird vor allem von den Frauen in der Konsequenz stets als »good man« bezeichnet (vgl. u.a. SH Ep. 4 06:58-08:13, Ep. 10 01:00-02:18). Fally bleibt auch durch seine Berufswahl als Musiker stets in einem Dazwischen und wird von Feruz weitestgehend vor der Korruption geschützt. So leitet er seine produktiven Energien in Kreativität um. Seine Figur ist mit den besten Voraussetzungen für ein gutes Leben und Lieben versehen. Er ist als Mann frei von sexueller Unterdrückung, da diese hier nur heterosexuell von männlich auf weiblich verläuft, und kann sich so als einzige Figur ausleben und seinem Traum und seiner Idealvorstellung hingeben. Obwohl also Männlichkeit mit Destruktivität konnotiert ist, ist es am Ende doch auch wiederum nur der männlichen Figur möglich, das destruktive Moment subversiv zu unterlaufen und es in kreatives Potenzial zu verwandeln.

Sophia konstatiert dies und stellt fest: »In fact, you make me sick, Fally. In fact, nobody is ever going to hate you and wants to hurt you like that man did to me« (SH Ep. 11 02:40-02:57). Nur eine kurze Phase des Glücks ist Fally und Sophia vergönnt. So wird beispielsweise erzählt, wie sie sich auf HIV testen lassen, um in ihrer Partnerschaft ungeschützten Geschlechtsverkehr haben zu können. Fally und Sophia befinden sich im Gesundheitszentrum, haben sich testen lassen und warten auf das Ergebnis (vgl. SH Ep. 5 05:52-08:09). Die Wartezeit wird ausgestellt und nicht wie häufig üblich durch extradiegetische Musik oder harte Schnitte übergangen. So entsteht Raum, beide Ergebnis-

möglichkeiten durchzuspielen und ihre Gefühle für einander zum Ausdruck zu bringen. Es ist eine sehr intime Szene, die durch das elektroakustische Moment der puren Stimmen als Soundmarker ohne Hintergrundgeräusche erzeugt wird. Die flüsternden Stimmen der beiden im Warteraum sind nah am Mikrofon und so abgemischt, dass der Eindruck des Belauschens entsteht. Als die Krankenschwester kommt und mitteilt, dass sie die Testergebnisse hat, bricht die Erzählung ab. Damit wird ein klassischer, gefahrensituativer Cliffhangermoment inszeniert. Gesundheit und Krankheit eröffnen sich als dichotomische Pole, die über Sinn und Nicht-Sinn ihrer Liebe entscheiden. So feiern Fally und Sophia als Auflösung zu Beginn der nächsten Folge ihren Status als HIV-negativ mit ungeschütztem Geschlechtsverkehr, dem Liebesakt, der überhaupt erst Leben ermöglicht (vgl. SH Ep. 6 00:45-02:13).

Doch die Unmöglichkeit zusammen zu bleiben, bricht sich bald Bahn. Das Ungleichgewicht in der Lebensrealität zwischen Männern und Frauen ist so groß, dass kaum eine Liebesgeschichte erzählt werden kann, und es stellt sich die Frage, ob *Shuga* überhaupt von der Liebe erzählt oder ob hier nicht eine Welt ausgestellt wird, in der die Liebe sagt: es ist Unsinn, Unglück, Schmerz, aussichtslos, lächerlich, leichtsinnig und unmöglich (vgl. Fried).

4.2.3 Freundschaft: von Peer Groups und Peer Pressure

Freundschaft ist nicht nur eine bis heute omnipräsente soziale Bindungsform und damit ein Reservoir an Wissen über Zusammenleben, sie inspiriert auch als »Steckenpferd der Romanschreiber« (Kant 334). So ist Freundschaft ein zentrales und nahezu unerschöpfliches Thema in der Welt der Fiktion und aufgrund seiner Vieldeutigkeit auf keinen gemeinsamen Nenner zu bringen: In der klassischen, kanonisierten Literatur reicht der moralische und dramaturgische Spannungsbogen von höchster sittlicher Vollkommenheit über eitle Selbstsucht bis hin zum tödlichen Verrat am Freund oder der Freundin. Diese traditionsreichen Repräsentationen eröffnen Formen und Funktionen von Freundschaft, die in der Welt der vielen Modernen nicht mehr ohne weiteres aktualisierbar sind (vgl. Vedder). Es braucht immer wieder kontextspezifische Vorstellungen von jener Praxis, die so viele Menschen als eines der höchsten Güter und eine der schönsten Erfahrungen des Lebens bezeichnen.

Gerade für Menschen in Schwellenphasen, wie sie der Übergang zwischen Kindheit und Erwachsenenalter darstellt, formen sich aus Freundschaften Bestände von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern, die Weltbilder nachhaltig prägen. Dazu gehört die existentielle und essenzielle Frage,

wer gehört dazu und wer nicht? Peer Groups umfassen ein spezifisches Sozialgefüge und basieren auf der Beobachtung, dass besonders im Jugendalter die Orientierung der Individuen an Gruppenstandards stärker an Menschen ähnlichen Alters und aus einer ähnlichen sozialen Szene ausgerichtet ist als an den eigenen Eltern und dass die Perspektiven eines Menschen häufig von den Menschen der unmittelbaren Umgebung geprägt werden. Diese Ausrichtung kann in Formen von Peer Pressure münden, eine Anpassung an Verhaltensnormen aufgrund von Konformitätsdruck, ausgelöst durch den Wunsch nach Gruppenzugehörigkeit (vgl. Noack). In *You Me... Now!* und *Shuga* stellen Freundschaften die Basis der Beziehungsgeflechte dar. Die Frage nach Ein- und Ausschluss wird jedoch entlang zweier grundsätzlich verschiedener Differenzkategorien beantwortet. So schiebt sich bei *You Me... Now!* als Markierung *Race* in den Vordergrund während es *Health* in *Shuga* ist.

Race als Differenzkategorie etabliert sich in einem Spannungsfeld zwischen den elektroakustischen Erzählanteilen und den audiovisuellen Elementen der transmedialen Storyworlds. So kann allein über die Darstellung eines kenianischen oder neuseeländisch akzentuierten Englisch im auditiven Modus keine definitive Aussage über eine Positionierung getroffen werden. Dass es sich bei *Shuga* um eine Darstellung *schwarzer* Lebenserfahrungen und bei *You Me... Now!* um die Perspektiven aus einer *weißen* neuseeländischen Mehrheitsgesellschaft handelt, wird erst über die Visualisierung der Figuren, beispielsweise in den Vlogeinträgen, verdeutlicht. Im Falle von *Shuga* werden zwar in der TV-Serie nicht dieselben Figuren aufgerufen, die auch in der Radio Soap Opera aktiv sind, aber es handelt sich um eine geteilte Lebenswelt. Die Merkmale, die sich über den elektroakustischen Anteil von Stimme und Sprache im Sinne einer implizit-figuralen Charakterisierung durch Soziolekt, Idiolekt und Dialekt ausdrücken, unterstützen dabei die Etablierung von weitestgehend homogenen Peer Groups. In *You Me... Now!* treten lediglich zwei Nebenfiguren auf, die nicht der neuseeländischen *weißen* Mehrheitsgesellschaft zugeordnet werden. Zum einen ist dies der Verleger von PukaPuka-Books, Widamu, der sich der Maori-Gesellschaft zugehörig sieht, und zum anderen Katarzyna, die Terry über das Internet kennenlernt und aus Russland stammt.

Im Falle von Katarzyna kommt die ausgearbeitete Strategie des Racevoicings zum Einsatz. Gepaart mit weiteren Erzählverfahren, wird sie zu einer Fremden und kulturell Anderen stilisiert, die aus der Peer Group ausgeschlossen wird, dem Peer Pressure nicht Stand hält und schließlich verletzt das Land wieder verlässt. Da Katarzynas Sprecherin noch in weiteren kleineren Neben-

rollen, unter anderem einer Krankenschwester (vgl. YMN Ep. 58 01:07-01:26), auftritt und hierbei im Soziolekt mit den anderen Figuren übereinstimmt, wird explizit für Katarzynas Figur mit stimmlicher Verfremdung gearbeitet. Als Katarzyna spricht sie ein gebrochenes Englisch mit einer abweichenden Grammatik und einem harten Akzent. Hinzu kommt, dass sie zunächst von der Gruppe nur als stereotypisierte Russin wahrgenommen wird, die über einen Mann mit Geld den Weg in den Westen sucht. Sie wird zu einer fremd-definierten Figur, was auch daran deutlich wird, dass Terry beschließt, sie Kat zu nennen, da er ihren Namen nicht aussprechen kann (vgl. YMN Ep. 29 07:32-08:38). Gleichzeitig wird mit ihr trainiert, Aotearoa zu artikulieren, den Maori-Namen für Neuseeland, damit sie sich auf den Besuch bei Terry vorbereiten kann. Terry übt so lange mit Katarzyna, bis sie das ihr fremde Wort beherrscht (vgl. YMN Ep. 35 03:18-06:24). Das Machtgefälle zwischen »the West and the Rest« wird über diese Aushandlung von Normativität und Anpassung in der persönlichen Welt der Peers erneut fortgeschrieben.

Das Zusammentreffen in einem Restaurant zwischen Katarzyna und Terrys Freund_innen ist als *Clash of Cultures* inszeniert (vgl. Huntington), in dem ein wechselseitiger Perspektivwechsel nicht stattfindet und die Bestände von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern ohne Empathie und Reflexion aneinander abprallen. Gavin und Lucille stellen die Strategie des *Racevoicings* intradiegetisch aus, indem sie Katarzynas Sprechweise nachäffen und sich über sie lustig machen. Johnno und Alice bemühen eine oberflächliche Neutralität mit der Metapher, dass man nicht jedes Buch nach seinem Cover beurteilen kann, und dem eher unspezifischen Erwähnen von einem »cultural thing« (vgl. YMN Ep. 39 03:43-06:12). Bereits der Episodentitel »Russian Corvetteski« provoziert ein Wortspiel, das auf übergeordneter Erzählebene wertend ist und ein Machtgefälle etabliert, da Katarzyna mit einem schnellen und »heißen« Auto verglichen und damit objektiviert wird. Katarzyna ist die einzige Figur, die in der Diegese aktiv nationale und ethnische Grenzen überschreitet und der Peer Group Kontakt zu weiteren kulturellen Lebenskontexten ermöglicht. Sie wird jedoch zu einer Projektionsfläche des *Othering*, auf der sich die Peer Group erneut in ihrer Homogenität stärkt und ihre Lebensnormen festigt. Katarzyna selbst erhält darüber hinaus kaum Ausdrucksmöglichkeiten. So kommt es nur zu einem Moment der versuchten Annäherung als Katarzyna Lucille helfen möchte, die die Fehlgeburt nicht verarbeiten kann. Katarzyna öffnet sich, um Lucilles Perspektive durch andere Lebenserfahrungen zu erweitern:

»**Katarzyna:** Lucille, wait!

Lucille: Oh, what is it, Kat?

Katarzyna: Don't snap that to me.

Lucille: Sorry?

Katarzyna: I come see if you are okay. But you push and push

Lucille: Ah.

Katarzyna: Do you think you are only persons who have hard times? You are not first person to lose child. But you lucky you have friends who want to help and who can. Life not been easy for me too. Men have hurt me and abused me and then I meet sweet silly Terry and I happy again. You have good friends Lucille, don't turn you back.

Lucille: Kat, I'm sorry that happend to you. I really, really am and maybe I am being selfish, but I can't deal with their way of helping right now. What will help me is just to be left alone.

Katarzyna: Lucille...« (YMN Ep. 43 07:10-08:17)

Lucille lässt sie stehen und verschließt damit die Tür zur Gruppe endgültig, die Katarzyna durch ein Preisgeben ihrer Geschichte öffnen wollte. Katarzyna wird zwar bemitleidet, aber Lucilles eigene Lebenswelt bleibt im Vordergrund. Traumatische Erfahrungen werden in der Peer Group nur aufgearbeitet, wenn sie aus dem geteilten Lebenskontext kommen.

So öffnen sich für Joel alle Türen als seine Drogensucht und seine Depressionen, die er aufgrund des frühen Krebstodes der Mutter hat, sowohl durch Entzugshilfe als auch durch ein gesichertes Beziehungsgeflecht der Peer Group begleitet werden. Statt mit Stigmatisierung und Ausschluss endet diese Handlungskette mit einer etablierten Figur, die vom Hintergrund in den Vordergrund der Erzählstränge wechselt, was sich auch daran zeigt, dass Joel neben Alice zu einer der Hauptvlogpersonen wird (ab YMN Ep. 89). Dies ermöglicht ihm, seine Perspektiven transmedial zu verstärken und seiner Sicht der Dinge Gewicht zu verleihen. Race wird also aufgrund stark ausgebildeter Peer Group Strukturen, die auf Homogenität basieren, erst zu einer markierenden Differenzkategorie, wenn Mobilität, Bewegung und Grenzüberschreitungen dies überhaupt einfordern. Kulturelle Heterogenität stellt für die Freundesgruppe eine Herausforderung dar, der sie vor allem mit Peer Pressure begegnen. Das Zusammenleben und ein Austausch von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern auf dieser Ebene scheitern.

Shuga arbeitet sich an gesellschaftlichen Markierungsdiskursen durch HIV und AIDS ab und entwirft, bereits auf der Produktionsebene intendiert,

eine Möglichkeit des freundschaftlichen Einschlusses. Denkmuster sollen so erweitert werden, dass sich Peer Groups aus HIV-positiven und -negativen Menschen formieren können und das Verbergen des serologischen Status nicht aufgrund von Peer Pressure zur Norm wird. »The series tells a story about choices, dreams, friendships, challenges and triumphs in a country where HIV and AIDS are an ever-present threat« (Jenkins et al. 6).

Die Freundschaft zwischen Karis und Amina zeigt zwei konträre Perspektiven auf AIDS, die sich aneinander reiben und in diesem Prozess Wissen produzieren. Karis und Amina sind beide HIV-positiv, aber ihr Ein- und Auschlussgefühl in gesellschaftlichen Prozessen unterscheidet sich aufgrund der Selbstwahrnehmung als markiert oder nicht markiert. Amina besteht vehement darauf, dass Karis sich testen lässt und dieser gibt schließlich nach. Das Ergebnis besprechen sie im Anschluss:

»Im Hintergrund Bargeräusche und leichte Popmusik

Karis: I'm in shock. You're right. It was easy to go. They were kind, they were professional. But, but they aren't supposed to say that.

Amina: Say what?

Karis: I, I can't say it.

Amina: Say it.

Karis: Ah okay, but it's not true. It can't be. I have just tested... positive for HIV. I have to change my life. No, I'm in some bad movie. This can't be true. What kind of future is there for someone like me: HIV-positive?

Pause

Amina: My kind of future. One way you can have friends to enjoy and dreams to aspire, too. I was born positive and I'm not going to keep it a secret anymore.« (SH Ep. 9 07:20-08:07)

Die beiden befinden sich in einer Bar, der gewohnten Alltagsumgebung von Karis, einem Ort des fröhlichen Lebens, des Alkohols und der kurzfristigen Freudenmomente, einem Fluchtraum vor der Alltagsrealität des Geldverdienens und Zukunftsplanens. Genau dort wird ihm sein Weltbild bewusst. In seinen Vorstellungen können Menschen, die feiern und ihrem leichten Leben nachgehen, in keinem Fall krank sein. Sie bilden nach Außen die unmarkierte Norm der Gesellschaft. Er repräsentiert damit eine Perspektive, die AIDS aus der gesellschaftlichen Realität verbannt.

Diese Sicht wird durch das Coming-Out Aminas subversiv unterlaufen. Es wird deutlich, dass HIV-positiv oder -negativ zu sein, ähnlichen gesellschaftlichen Verdeckungsmechanismen folgt, wie sie beispielsweise auch für

Homosexualität je nach Kontext galten oder immer noch gelten. Amina lebte lange mit diesem Geheimnis und trifft die Entscheidung, dass HIV-positiv kein Differenzkriterium sein sollte, sondern akzeptiert werden muss, vor allem in einer Gesellschaft, in der nicht wenige davon betroffen sind. Die Erzählstrategie der Serie bezieht eine diese Werte unterstützende Position, da sie die Diversität von Menschen zeigt, die mit HIV infiziert sind, und hervorhebt, dass Personen mit unterschiedlichstem Lebenswandel und Moralvorstellungen betroffen sind.

Amina ist Teil der Peer Group und ein Mitglied, das durch ihre Stimme, ihre langsame und gewählte Sprechweise und ihre Wertvorstellungen als asexualisiertes, unschuldiges Mädchen inszeniert wurde. Die Nachricht, dass diese Figur HIV-positiv ist, produziert für Hörer_innen einen analogen Schockmoment zum dem, den Karis intradiegetisch erlebt. Die Dramaturgie baut darauf, dass Karis Status vorhersehbar ist, und steuert über Aminos Coming-Out eine unerwartete Klimax an. Die Emotionalität, die mit diesem Schockmoment einhergeht, hat die Kraft, Peer-Pressure-Strukturen aufzubrechen. Aminos Aussage bekommt in ihrer Affizierung eine besonders nachhaltige Wirkung, die im elektroakustisch erfahrbaren Raum dadurch verstärkt wird, dass nach ihrem Redebeitrag ein kurzer Moment der Stille inszeniert wird, bevor das Outro von *Shuga* mit seiner fröhlichen Popmusik einen einschneidenden Bruch erzeugt. Dieser Cliffhanger spielt nicht im Spannungsfeld eines zu erwartenden Diagnosemoments, sondern hebt das Differenzkriterium Health aus und eröffnet einen Reflexionsraum, der Beziehungsgeflechte über Krankheit und Gesundheit hinweg spannt und einen erweiterten Bestand von Handlungsmustern zulässt.

Es ist darüber hinaus anzumerken, dass HIV die Dichotomie zwischen körperlicher und geistiger Krankheit bzw. Gesundheit unterläuft. Keine der Figuren leidet in der Erzählung unter körperlichen Beschwerden durch AIDS, aber in den Köpfen der Protagonist_innen ist es als Schreckgespenst des körperlichen Todes präsent und lähmt damit den Geist und die Vorstellung eines produktiven Lebens mit HIV. Amina trägt das Virus seit ihrer Geburt in sich und damit auch die Notwendigkeit einer vertieften Reflexion und gesundheitlichen Praxis. Für sie ist das Virus kein Fremdkörper, der ihren Körper abstempelt, sondern ein Teil ihres Selbst, das ihre Wertvorstellungen und Achtsamkeiten in Bezug auf Ernährung und Lebenswandel prägt und sie in einem umgekehrten Verhältnis gesund hält.

Aminos Freundschaft ist es, die Karis aus der Depression und Drogensucht führt, in die er im Anschluss an die Diagnose rutscht. Sie zeigt ihm,

dass sie eine Lebenswelt teilen, aber dass sie die gleiche Lebenswelt mit vielen unmarkierten anderen Peers teilen können, ohne Druck, als Gruppe. Mit Hilfe ihrer Freund_innen kommen die Figuren nicht nur besser zurecht, sondern können sich eine Basis aufbauen, die ihr Leben in eine positive Richtung dreht.

4.2.4 Beruf und Karriere: zur Liminalität von Weltbildern und Lebensphasen

Individuelle Identitäten setzen sich aus den unterschiedlichsten Komponenten zusammen. Dazu gehören die personale, soziale, berufliche, öffentliche, politische, kulturelle oder ethnische Positionierung einer Person. Aus diesen Komponenten wird »jene Einheit oder Ganzheit, als die sich ein nämliches Subjekt unter wechselnden raum-zeitlichen Umständen versteht, empfindet und präsentiert« geformt (Straub 283). Individualität, Konsistenz, Kontinuität und Wirksamkeit sind vier Merkmale, anhand derer sich Identität erfassen lässt (vgl. die Arbeit von Fuhrer und Josephs). Identität formt einen Wissensinhalt im Gedächtnis, der auf einem Schema mit hierarchischer Struktur basiert. Diese Hierarchien in der Vorherrschaft der Komponenten weisen konstante und dynamisch-variable Elemente auf, da Identität sich verändert und damit ein Produkt von Identifikation, Reflexion und Anpassung ist (vgl. die Arbeit von Neuenschwander). Das Jugendalter ist eine entscheidende Phase der Identitätskonstruktion aufgrund der Liminalität, die durch physische, psychische und soziale Veränderungen gegeben ist.

Identitätsentwicklung ist zwar ein lebenslanger Prozess, aber besonders junge Erwachsene sind mit neuen Rollenmustern und den dazugehörigen Reaktionen konfrontiert. Die kognitiven Ressourcen zur identitätsrelevanten Reflexion bilden sich aus und reagieren auf den Druck, der durch veränderte Anforderungen der sozialen Umwelt entstehen kann. Dazu gehören in ganz entscheidender Weise die Fragen nach der Berufswahl, -ausbildung und -tätigkeit. Diese sind zentral für die Identitätskonstruktion, da produktive Selbstverwirklichung, soziale Anerkennung und gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht oder verweigert werden (vgl. Zoelch 4).

Die Protagonist_innen in *You Me... Now!* und *Shuga* befinden sich in beruflichen Schwellenphasen, die sowohl von Gefahren als auch von Hoffnungen begleitet werden und nachhaltigen Einfluss als Identitätskomponente ausüben. Die Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster, an denen sich die Figuren ausrichten, unterscheiden sich aufgrund der gesamtgesellschaftlichen

Situation grundsätzlich voneinander. Während in *You Me... Now!* symbolisch gesprochen Belohnungen vom Himmel fallen, müssen in *Shuga* zunächst gefährvolle Klippen umschifft werden. Die Berufswahl fordert kontextspezifisches Wissen, um zum einen zu überleben und zum anderen eine selbstwirksame berufliche Identität aufbauen zu können.

In *Shuga* sind die zentralen Figuren in der Unterschicht der kenianischen Gesellschaft verortet¹⁸. Damit erfordert die Finanzierung des Alltags viele Kapazitäten, lässt sich jedoch gleichzeitig so bewältigen, dass Karrierewünsche entstehen können. Diese Wünsche formieren sich als Träume, die aus einer nicht direkt greifbaren Realität an die jungen Menschen herangetragen werden. Beruflich erfolgreiche Vorbildfiguren sind nicht Teil der konkreten Lebenswelt, sondern nur medial vermittelt präsent. Dazu gehören der Sänger Angelo, dessen angesehene Lieder über das Radio gehört werden, ebenso wie Karis Bruder, der nur über das Telefon Kontakt aufnimmt (vgl. SH Ep. 10 02:28-03:07). Dieser ist als Kontrastfigur zu Karis konzipiert. Er geht einer geregelten Arbeit nach und hat regelmäßige Einkünfte, die es ihm ermöglichen, auch Karis aus der Ferne zu unterstützen. Die Lücke, die sich in dieser Distanz und aus dieser Abwesenheit ergibt, wird von Figuren ausgefüllt, die im Bereich beruflicher Identifikation korrupte, gewalttätige und lasterhafte Verhaltensweisen vorleben – mit destruktiven Folgen für die gesamte Gemeinschaft.

So hat beispielsweise Karis eine kurze Affäre mit einer sogenannten Sugar Mummy, die ihn für seine sexuellen Leistungen bezahlt, bis er sich unwissentlich gleichzeitig mit ihrer Tochter einlässt und dann von beiden fallen gelassen wird (vgl. SH Ep. 8 03:30-05:01). Woher der Reichtum der beiden Frauen stammt, wird nicht aufgeklärt, aber sie nutzen ihn nicht, um die Entwicklung der Gesellschaft voranzubringen, sondern streben vor allem nach der Erfüllung ihrer sexuellen Wünsche. Das Ineinandergreifen von finanzieller Abhängigkeit und sexueller Ausbeutung wird mit Perspektiven auf beide Geschlechter dargestellt, der Unterschied liegt in der Wahrnehmung von Selbstwirksamkeit. Neben Karis erwirtschaften auch Sharon und die anderen jun-

18 Kenia ist mit einem jährlichen Wirtschaftswachstum von mehr als fünf Prozent eine treibende ökonomische Kraft in Ostafrika und auch politisch bedeutend für die Stabilität in der Region. Doch das Land steht vor erheblichen Herausforderungen: Die soziale, wirtschaftliche und regionale Ungleichheit ist ausgeprägt, mehr als ein Drittel der Bevölkerung lebt unterhalb der nationalen Armutsgrenze (vgl. www.bmz.de/de/laender-regionen/subsahara/kenia/index.jsp)

gen Frauen im Hotel über Sex ein zusätzliches Einkommen. Die gesellschaftliche und individuelle Gewalterfahrung, die damit als Gefahr einhergeht, ist in Geschlechterhierarchien eingeordnet. Während die Frauen zu Lustobjekten degradiert werden, wird Karis für seine Erfolge gefeiert und betrachtet diese als selbstermächtigende Erfahrung seiner beruflichen Männlichkeit.

Als er mit dem Auto seiner »lioness« auf dem Marktplatz vorfährt, gibt er an und betont, dass er nun sehr viel Fleisch essen muss, um seine »Dame« befriedigen zu können (vgl. SH Ep. 7 01:00-03:30). Aus seiner Perspektive ist dieses Abhängigkeitsverhältnis ein doppelter Gewinn, der ihn sowohl aus geschlechtlicher als auch aus sozialer Perspektive aufwertet. Somit ist der Fall, nachdem die Frauen ihn verlassen, ebenfalls ein zweifacher. Hieran zeigt sich, dass ein solcher beruflicher Aufstieg der Willkür einzelner Individuen überlassen ist und nicht zu gesellschaftlich abgesicherten sozialen Strukturen führt. Damit befindet sich Karis, der sein Motorradtaxi im Angesicht seines plötzlichen Wohlstandes bereits verkaufte, auf dem Weg in eine Abwärtsspirale aus Arbeitslosigkeit und Obdachlosigkeit, aus der ihn Amina nur mit Hilfe des Bruders zurückholen kann.

Die Identifikationsmöglichkeiten der in beruflichen Kontexten sexuell missbrauchten Frauen basieren dagegen auf den durch die Gefahren zertrümmerten Träumen von produktiver Selbstverwirklichung, sozialer Anerkennung und gesellschaftlicher Teilhabe. Im Gegensatz zu Karis fühlt Sophia sich als beschmutzte, unwürdige und wertlose Frau, die nicht Besitzerin einer individuellen Identität ist, sondern besessenes Objekt: »He still got me in the end. He really got me« (SH Ep. 10 05:20-05:22). Für Sophia führt diese sexuelle Destruktivität ebenfalls in eine berufliche, finanzielle und in der Konsequenz auch soziale Abwärtsspirale. So kann sie nicht mit Fally und Amina wie geplant in eine größere und schönere Wohnung in einem besseren Viertel ziehen, weil sie sich das nicht mehr leisten kann. Gegen Ende beschließt sie zwar, ihr Leben erneut selbst in die Hand zu nehmen und wieder einen Job im Hotel anzutreten, aber ohne Ausbildung, eventuell mit einem Kind und einem psychischen Trauma haben sich ihr bereits viele Steine und Herausforderungen vor ihre Identifikationsmöglichkeiten und -potenziale gelegt.

Auch für Sharon und die anderen Mitarbeiterinnen im Hotel ist in diesem Narrativ kein weiterer sozialer Aufstieg vorgesehen. Ihre sexuellen Dienstleistungen ermöglichen ihnen temporär ein finanzielles Auskommen, das jedoch der Willkür männlicher Vorgesetzter unterliegt. Dieser Weg endet für die meisten jungen Frauen in einer beruflichen und identitären Sackgasse, da

sie nur bis zu einem bestimmten Alter in diesen Jobs arbeiten können. Aus der Verknüpfung von sexueller Macht und finanzieller Abhängigkeit formt sich eine Erzählung, die vor allem die gesellschaftlichen Gefahren, die auf die Identitätsfindung junger Erwachsener in dieser Schwellenphase zukommen, ausstellt. Der Bestand an Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern, der produziert wird, fokussiert ein Überlebenswissen, das die destruktiven gesellschaftlichen Kräfte als Herausforderungen ungeschminkt zeigt. Gleichzeitig verbleibt über die Konzeption eines offenen Endes für die gesamte Serie eine in der gesamtgesellschaftlichen Situation fast »dreiste Hoffnung« (Smith, Adam), dass die Figuren mit dem erlangten Wissen die Schritte zur selbstwirksamen Produktivität und gesellschaftlicher Wirksamkeit schaffen. Kein Karriereweg wird auserzählt, alle bleiben in der Schwebe.

So überwindet Karis sein ungesundes Abhängigkeitsverhältnis als Lebemann und arbeitet als Handlanger auf dem Markt. Sophia möchte in der Stadt bleiben und sich dort als alleinerziehende Mutter mit einem Job im Hotel durchschlagen. Amina träumt von einer Tätigkeit als Gesundheitsberaterin und Fally zieht nach Nairobi, um Musiker zu werden. Über das Gelingen oder Scheitern ist hierzu noch nichts gesagt, nur Möglichkeiten stehen im Raum. Blickt man auf die Lebensrealitäten und beruflichen Identifikationen der älteren Generation, scheint es allerdings unwahrscheinlich, dass eine große Mobilität und Auswahl im Bereich beruflicher Anerkennung bereitstehen. Die Hoffnungen der Jugend zerschellen an den statisch angelegten Figuren der älteren Generation, deren Fatalismus und Korruption Veränderungen kaum möglich macht.

Vermittelt wird dieser Eindruck durch das Konzept des Rechthabens der älteren Figuren. So ist Sophia zu Beginn voll Hoffnung und Offenheit für das Ausprobieren verschiedener beruflicher Identifikationsprozesse. Sowohl ihre Eltern als auch die prophetisch sprechende Frau aus dem Bus begegnen ihrem Mut mit Fatalismus, Ablehnung und Warnungen, die sich aus ihrem Erfahrungswissen ergeben. Dass Sophia dann tatsächlich vergewaltigt wird, schwanger ist, sowie arbeitslos und traumatisiert, bestätigt das Wissen der älteren Generation und dessen Relevanz für das Zusammenleben. Über diese Aussage wird die Möglichkeit einer Neuerzählung von Leben, Identität und Veränderung eingeschränkt. Es ist ein hierarchisch angelegter Wissensfluss, der berücksichtigt oder unbeachtet bleiben kann. Beide Wege werden vorgelebt.

Amina hat die meisten beruflichen Teilhabemöglichkeiten in dieser Schwellenphase ihres Lebens, da sie sich an die erzählten Vorsichtsmaß-

nahmen hält. Sophia dagegen bekommt die Gefahr durch die männlich dominierte Gesellschaft körperlich eingeschrieben und muss fortan mit dieser Erfahrung leben. Berufliche Selbstverwirklichung als identifikationsstiftende Komponente zeigt sich vor allem in den Kategorien Konsistenz und Kontinuität als ein fragiler Aspekt, der gerade junge Menschen nachhaltig erschüttern kann. Die Machtstrukturen und gesellschaftlichen Gefahren fordern eine Haltung voll unerschütterlichem Optimismus als wichtigstes Denk-, Orientierungs- und Verhaltensmuster, dessen markanteste Repräsentantin Amina darstellt.

Zurecht optimistisch können dagegen die meisten Protagonist_innen in *You Me... Now!* sein, denn es werden ihnen wesentlich weniger Steine in den Weg gelegt als vielmehr Belohnungen und Optionen mitgegeben, so dass sich die Figuren in einem steten sozialen Aufstieg befinden, der ihnen Identifikationsprozesse mit einem hohen Faktor an Selbstwirksamkeit ermöglicht. Figuren beginnen immer wieder sich in neue Erfahrungsbereiche hineinzugeben, da ihnen eine weitere gesellschaftliche Teilhabe über berufliche Weiterentwicklung ermöglicht wurde. So startet das Gros der Figuren aus der neuseeländischen Mittelschicht mit Karrierepotenzialen, die Aufstieg verheißen.

Terry ist beispielsweise eine Figur, die zunächst vor allem eine Unterhaltungsfunktion in der Gesamtkonzeption einnimmt. Er bringt Witz und Situationskomik in die Szenerie und scheint zunächst weder in privater noch in beruflicher Hinsicht ambitioniert. Als Computerexperte hat er jedoch hin und wieder kleinere Dienstleistungen für die Universität geleistet. Eine große Computerfirma wird auf seine Arbeit aufmerksam und bietet ihm eine äußerst gut bezahlte Stelle als Softwareentwickler an (vgl. YMN Ep. 35 03:18-06:24). Das Angebot operiert in der Ereigniskette als *Deus ex Machina*, als eine plötzliche Belohnung für ehrenamtliche Arbeit, die auch Terry zunächst nicht fassen kann. Er nimmt das Gespräch nicht ernst und geht davon aus, dass es Jarrod ist, der sich einen Scherz mit ihm erlaubt. Als er schließlich die Tatsache akzeptiert und den Posten antritt, verdient Terry so viel Geld in seinem neuen Beruf, dass er über seinen Bedarf hinaus Luxusgüter zur reinen Unterhaltung erstecht. Schließlich ermöglicht ihm seine Kreditsicherheit, dass er die ehemalige Soul Bar kaufen kann und sie in die Dagobah umbaut (vgl. YMN Ep. 106 04:36-05:50). Die Bar floriert und so erweitert Terry gegen Ende der Serie sein Unternehmertum mit der Idee, auch das verlassene Hausboot Endeavour in eine Bar zu verwandeln (vgl. YMN Ep. 169 04:22-06:15). Im Windschatten von Terrys beruflichen, konsistenten und kontinuier-

lichen gesellschaftlichen Gestaltungsmöglichkeiten erfahren auch Gavin und Jarrod berufliche Anerkennung und Selbstwirksamkeit. Gavin, der zunächst eher unglücklich in seiner Tätigkeit am Empfang einer Zeitung war, kündigt und wird Manager und Raumdesigner der Dagobah und Jarrod wird Chefkoch, der ein eigenständiges Küchenkonzept entwirft.

Berufliche Identifikationsprozesse sind in *You Me... Now!* transgenerational in Bewegung, was Selbstwirksamkeit und Neufindung als lebenslangen Prozess fokussiert. So ist es auch für die ältere Generation ein entscheidender Motivationsfaktor im Leben, sich in neue Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster hineinzuarbeiten. Celeste und Magnus erfinden sich beruflich noch einmal neu, was ihnen auch gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht. Als der Markt, auf dem beide gearbeitet haben, geschlossen werden muss, eröffnet Celeste ein Café, das in seiner Fokussierung auf Esoterik und Biolebensmittel viele Kund_innen anzieht. Celeste geht dort ihrer Berufung als Tarotkartenleserin nach. Magnus verankert sich neu mit einer beruflichen Selbstwirksamkeit, die nicht nur gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht, sondern die Macht hat, Gesellschaft zu gestalten. So wird er als ein klassischer Do-it-yourself-Mann inszeniert, dessen Name für sich spricht. Seine politischen Erfolge werden in der Episode mit dem Titel »Mighty Magnus« gefeiert (YMN Ep. 75). Magnus repräsentiert damit die Riege einer Generation älterer weißer Männer, deren Worte in der Politik Gewicht haben. Er wird in diesem Sinne auch als starke männliche Figur inszeniert. Seine Stimme ist die tiefste des gesamten Figurenpersonals und entspricht damit der Funktion des Basses in der Oper. Als Politiker hält er häufig Reden, wird mikrofoniert und damit über die anderen Figuren hinaus verstärkt abgemischt. Er gibt Ratschläge und seinem Redeanteil wird viel Gewicht beigemessen. Damit übernimmt er die Rolle der Vaterfigur sowohl auf politischer als auch persönlicher Ebene.

Magnus Schritt in die Politik und seine väterliche Haltung wird so auch zu einer Option für Joel. Joel ist als Drogenabhängiger und Drogendealer in die Figurenkonstellation eingeführt worden. Das dichte Sicherheitsnetz von persönlichen Beziehungen und staatlichen Strukturen bringt ihn jedoch erfolgreich durch die Zeit der Rehabilitation, so dass er Magnus erfolgreicher Personal Assistant wird, der schließlich sogar die Aufmerksamkeit von Headhuntern auf sich zieht und eine Stelle in Auckland angeboten bekommt.

Weitere Belohnungen in Form von gesellschaftlicher Teilhabe, Anerkennung und Selbstwirksamkeit kommen aus dem Kreativbereich. Als Johnos Band in der Soul Bar spielt, ist zufällig ein Plattenproduzent vor Ort, der den Bandmitgliedern schließlich einen Vertrag zusichert. Alice, die sich eigent-

lich nur auf eine Stelle in einem Verlag bewirbt, wird dort als Schriftstellerin entdeckt, die ihr erstes eigenes Buch schreiben darf. Dieses wird prämiert mit einem Schreibstipendium in New York. Lucille setzt sich darüber hinaus dafür ein, dass sie als mehr als nur Mutter wahrgenommen wird und tritt Celestes Nachfolge als Cafébetreiberin an.

Figuren mit Schwierigkeiten, im beruflichen Umfeld produktive Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster zu leben, erscheinen nur in der Peripherie der Gesamtkonstellation. Dazu gehören Lucilles Mutter Chontelle und ihr alkohol- und spielsüchtiger Partner Wayne sowie Alices Vater, der nur hin und wieder als Seemann tätig war und auch als alkoholkrank bezeichnet wird und Katherine Pattinson, die sich in mafiöse Drogengeschäfte verstrickt; letztere sterben aufgrund ihres ungesunden Lebenswandels, der in direkter Verbindung zu ihrer beruflichen Identität steht. Wayne wird von Jarrod aus ihrem Lebenskontext vertrieben und Chontelle trennt sich von ihm.

Es ist immer wieder das Sicherheitsnetz zwischen Figuren, das diejenigen auffängt, die verknüpft sind. Die losen Enden dagegen fallen aus dem Gefüge. Neben den Deus-ex-Machina-Momenten wird dieses Netz zur gegenseitigen Unterstützung konsequent genutzt, was sich auch darin zeigt, dass berufliche Identifikationsprozesse ein entscheidender Teil der Handlungsketten sind und zum Serienende viele Aufstiegsbewegungen stattgefunden haben. Nicht das Überleben steht im Vordergrund, sondern das Erleben und Ausgestalten von individuellen Identifikationsprozessen. Geld spielt eine untergeordnete Rolle, weil es gesamtgesellschaftlich ausreichend vorhanden ist¹⁹. Nicht die von Adam Smith beschworenen Gefahren zeigen sich in diesen Schwellenphasen, sondern die dreisten Hoffnungen. Diese werden darüber hinaus ihrer Dreistigkeit entkleidet, weil sie sich erfüllen. Des Weiteren sind Schwellenphasen nicht nur an junge Menschen gebunden, sondern berufliche Veränderungen, Neuausrichtungen und Neuidentifikationen sind existentieller und essenzieller Bestandteil im Leben aller Generationen.

Es ist unüberhörbar, dass beide Serien aus unterschiedlichen Lebenswelten stammen, die in das globale Machtgefälle einer kapitalistischen Weltordnung eingebunden sind. (Unsichtbare) Privilegien und Geschenke stehen Her-

19 Die neuseeländische Wirtschaft ist im Exportsektor stark landwirtschaftlich geprägt. Der Tourismus ist der zweitwichtigste Wirtschaftszweig. Das Wirtschaftswachstum lag 2017 bei durchschnittlich 2,9 %. Die Arbeitslosenquote lag 2017 bei ca. 4,5 %. (vgl. www.auswaertiges-amt.de/de/ausienpolitik/laender/neuseeland-node/wirtschaft/220148)

ausforderungen und Steinen gegenüber, und doch sind die Wünsche nach beruflichen Identifikationsprozessen, die Selbstwirksamkeit, gesellschaftliche Teilhabe und Anerkennung formulieren, aus den gleichen Fasern gewebt. Welches Design das Erzählgewand am Ende trägt, hängt ganz entscheidend von einem kontextspezifischen Wissen ab. Es sind die Fakten, die die Liminalität der Fiktion prägen. Es ist die Liminalität eines transmedialen Erzählens, das die fiktiven Erfahrungen und Identifikationsprozesse zum Bestandteil der Lebensrealität der Rezipient_innen werden lässt und vielleicht Orientierung in Form von Welten- und Lebenswissen bietet.

Dem Leben lauschen: Schlussbemerkungen

Die Vermessung der Hörspielwelt ist ein weitläufiges und herausforderndes Projekt, vor allem aus der Perspektive der in Deutschland verorteten Wissenschaftlerin. Doch auch ohne physische Forschungsreisen kann produktiv der Frage nachgegangen werden, was es zu hören, lesen und auch sehen gibt, wenn sich Hörspielen und ihren dazugehörigen auditiven Medienkulturen im Kontext einer transnationalen und transmedialen Literaturwissenschaft angenähert wird. Denn die Forschungsfrage selbst erweitert den von Nationalphilologien bisher gesetzten Rahmen und liefert erste grundlegende Ergebnisse für ein global ausgerichtetes Hörspielmapping.

Um dieses Mapping anhand eines Korpus von repräsentativen Bezugstexten dar- und erstellen zu können, musste definiert werden, was unter transnationalen und transmedialen Denk- und Vorgehensweisen verstanden wird. Die wissenschaftliche Blickrichtung, mit der das Untersuchungsziel angegangen wurde, zeigte auf, dass es in erster Linie darum ging, Entgrenzungs- und Durchdringungsprozesse im Kontext sich globalisierender Lebenswelten und ihrer Darstellungen zu beschreiben. Wie herausgearbeitet wurde, bleibt das Nationale insofern immer eine Bezugsgröße, weil es in Prozessen der kulturellen Entgrenzung fortlaufend (re-)konstruiert, aufgelöst und verdichtet wird. Eine solche Verdichtung von Kultur kann sich beispielsweise in populärkulturellen Erzählungen formieren, wie sie der Hörspielkorpus dieser Arbeit darstellt.

Zentral für eine transnationale Analyse ist die (Selbst-)Reflexion der Forschungsperspektive. So ist es Aufgabe einer Wissenschaft, die sich den Konzepten eines Trans- annimmt, potenzielle Machtgefälle mitzudenken und die eigenen Positionen und Formulierungen zu hinterfragen. Im Kontext dieser Untersuchung bedeutet Trans- zum einen das Erweitern des klassisch germanistischen Forschungsfeldes zum Hörspiel im deutschsprachigen Raum und zum anderen die Offenheit für Repräsentationsformen des Hörspiels, die sich

sowohl sprachlich und thematisch als auch in der Erzählweise außerhalb der bisher gesetzten Forschungsrahmen bewegen. Der Fokus lag in der Konsequenz darauf, die globale transnationale Hörspiellandschaft mit ihren lokalen Produktions-, Rezeptions- und Darstellungsebenen in ihren post- und neokolonialen Verstrickungen zu sehen.

Dies war möglich, da Hörspiele als Phänomene transnationaler Prozesse verstanden wurden, die über vier Dimensionen des Transnationalen eingeordnet werden konnten, dazu zählen der ökonomische, kreative, rezeptive und ästhetische Transnationalismus. Hörspiele als fiktionale Medientexte wurden außerdem als Phänomene einer Wissensproduktion definiert. Das Wissen, das aus Medientexten freigesetzt werden kann, ist im Kern ein Wissen um das Zusammenleben und Verhalten der Menschen. Bedingungen, Grenzen und Möglichkeiten werden aus unterschiedlichen kulturellen und individuellen Perspektiven abgetastet und untersucht. Wie herausgearbeitet wurde, ist Wissen kein Selbstzweck, sondern Kommunikation und soziale Praxis. Es ist vom Kontext der Zeit geprägt und auf die Gestaltung der Zukunft ausgerichtet. Dies bedeutet auch, dass Lebenswissen mit seinen Beständen an Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern je nach Kontext spezifisch strukturiert und geprägt ist.

Die Dynamiken und Prozesse der verschiedenen Erfahrungen sind darüber hinaus beständig in Bewegung, erneuern und verändern sich. Verschiedenes Wissen steht miteinander im Dialog. Menschliche Erfahrungen schöpfen sich nicht nur aus konkreten, »echten« Lebenssituationen, sondern erweitern sich in nicht geringem Maße anhand der Produktion und Rezeption symbolischer Güter wie sie die Medientexte dieser Welt darstellen. Die darin enthaltenen Wissensbestände herauszuarbeiten, Polylogik und Polysemie einzuüben, ohne dabei die Komplexität und die Autonomie der Erzähltexte in ihrer spezifischen Medialität zurückzusetzen oder einzuschränken, sondern sich deren ästhetischen Faktoren bewusst zu sein, war der Ansatz dieser Arbeit. Anhand der Koordinaten Chronotopoi, Beziehungsgeflechte und Weltbilder ließ sich ein Analyseraster erstellen, das Wissen als existentiellen Bestandteil von Leben, Lebenswelten und Überleben in Medientexten kategorisierbar macht. Über diese herausgearbeitete Wissensordnung wurden die Texte zueinander in Bezug gesetzt und damit Vergleichskategorien geschaffen, die thematische Kohärenzen ermöglichten.

So wurde der Frage nachgegangen, welche Wissensbestände dargestellt und (re-)produziert werden und wie diese analysiert, hinterfragt und zugänglich gemacht werden können. Zur Beantwortung wurden die etablierten

Vergleichskategorien Chronotopoi, Beziehungsgeflechte und Weltbilder auf strukturelle und erzählverfahrenstechnische Merkmale übertragen, die mit den Überlegungen einhergingen, aufgrund welcher Merkmale, thematischen Elemente, Strukturen, generischen Muster, geteilten Weltansichten, Denkweisen und Wertvorstellungen, Bilder und Motive sich die exemplarisch ausgewählten Hörspielserien aufeinander beziehen lassen. Diese wurden durch medientextnahe Analysen herausgearbeitet.

Die Hörspielserien *Vivra Verra* und *Echoes of Change* eröffnen Rezeptionsangebote und Wirkungspotenziale, die anhand der exemplarischen Analysen aufgezeigt und in größere Sinnzusammenhänge transferiert wurden. Auf einer inhaltlichen und thematischen Ebene stellte sich heraus, dass Welterzeugung und damit Wissenserzeugung besonders über thematische und diskursive Bezüge auf Familie, Gesundheit, Geld und Rituale geschaffen wurde. Von besonderer Relevanz ist der Chronotopos der Nähe, der die geschaffenen Welten als überschaubare Modellgesellschaften darstellt und damit eine *possible world* konstruiert, die ein nachbarschaftliches Verhältnis von Realität und Fiktion erzeugt. Die Nähe wird dabei zum einen über die performative Kraft der Stimmen in den Dialoghörspielen erzeugt, die Intimität und körperliche Präsenz vermitteln, und zum anderen über die Vernetzung der Welt der Fiktion mit der Welt der Rezipient_innen über geteilte Hörerfahrungen in Form kultureller Referenzen.

Besonders vielschichtig wirkt, wie gezeigt wurde, die Ästhetisierung von Wissensvermittlung und Reflexion, die mit bestimmten Modellierungsstrategien für Weltbilder einhergehen. Ein Wechselspiel von intradiegetischen und extradiegetischen Erzählmomenten, die die Grenzen zwischen Fiktion und erfahrbarem elektroakustischem Raum verschwimmen lassen, trägt zur Selbstreflexivität der Serien bei und gibt damit Anstoß zur Reflexion in der Rezeption. Außerdem führt ein repetitives Erzählen zu einer Dehnbarkeit reflexiver Momente und damit zu einer Intensivierung der inhaltlichen Auseinandersetzung.

Im Falle von *Vivra Verra* und *Echoes of Change* bedeutete dies die Einordnung in Kontexte des Edutainment. Edutainment, die Zusammenführung von Education und Entertainment, basiert auf der Überzeugung von *useful entertainment*. Über spezifische Ästhetiken und narrative Verfahren sollen Rezipient_innen gezielt aktiviert werden, Wissen aus fiktionalen Medientexten zu ziehen und in ihre Lebensrealitäten einfließen zu lassen. Erzählungen wird also die Macht zugesprochen, Einfluss auf die Gestaltung sozialer, kulturel-

ler und politischer Räume auszuüben. Sie entwickeln in performativer Weise eine soziale Wirksamkeit.

Dass diese soziale Wirksamkeit in globale Hierarchien eingeordnet ist, zeigt die historische Einordnung von Edutainment in den Kontext sogenannter kultureller Entwicklungshilfe am Beispiel der Deutschen Welle Akademie. Verstrickt im kolonialen und postkolonialen Paradox wurde der Versuch unternommen, von außen an präkoloniale orale Traditionen mit ihren auditiven Kulturen anzuschließen und damit verbundene Erzählverfahren in einer medientechnisch veränderten Zeit wiederaufleben zu lassen. Dies sollte den Riss, der durch die Kolonialherrschaft geschaffen wurde, nahtlos schließen, was jedoch zu einem weiteren Modus der Kolonisierung führte. So ließ sich konstatieren, dass Machtgefälle Hörspielproduktionen im Rahmen von Edutainmentkonzepten auf allen Ebenen eines ökonomischen, kreativen, rezeptiven und ästhetischen Transnationalismus durchzog und durchzieht. Machtvoll sind nicht nur die Medienerfahrungen, sondern der gesamte Zusammenhang dieser auditiven Erzählformen. Das Ziel, Menschen in kulturellen und politischen Gemeinschaften zu bilden, ihnen Wissensbestände aufzuzeigen, führte zu der Frage nach den auditiven Medienkulturen und Aneignungspraktiken in den post- und dekolonialen Kontexten selbst.

So ist, wie herausgearbeitet wurde, das Hörspiel in postkolonialen Zusammenhängen vorwiegend an die Medientechnik des Rundfunks gebunden, der in der gängigen Mediennutzung der Mitteleuropäer_innen eine untergeordnete Rolle spielt. Damit entstand ein blinder Fleck für die Bedeutung des Radios in anderen auditiven Medienkulturen und damit einhergehend der Hörspielwelt. Hörspiele sowohl als kulturelles Erzählphänomen als auch als Forschungsgegenstand zeigen sich aus dieser transnationalen Perspektive als aktive Akteure einer globalen auditiven Medienkultur.

So agieren Hörspiele – anders als Romane, Filme oder Comics – zwar besonders spezifisch in lokalen Erzählkulturen und die nicht vorhandenen Übersetzungsprozesse für elektroakustische Erzählgenres befördern das Entstehen unterschiedlichster regional ausgerichteter auditiver Medienkulturen. Diese formen sich jedoch nicht in Isolation voneinander, sondern vernetzen sich über kulturpolitische transnationale Kontexte, wie sie im Rahmen von Edutainment beschrieben wurden, oder über transmediale Erzählformen vor allem via Internet.

Das Internet und die transmedialen Erzählformen forderten auf, dass auch Transmedialität als forschungstheoretische Perspektive spezifiziert wurde. Denn es sollte beantwortet werden, wie und unter welchen Um-

ständen sich im Zeitalter der Medialität und angesichts der Beliebtheit der sozialen und fiktionalisierten Wissensbildung Gesellschaften und ihre Weltbilder modellieren lassen und welchen Einfluss Aspekte wie Serialität oder Multimedialität auf die Produktion eines Diskurses über soziale Realität haben sowie welche Reflexionspotenziale in diesen liegen.

Während die Verknüpfungen zu und in audiovisuellen Medienangeboten und -techniken schon tiefergehend erforscht sind, nimmt die Rolle des Auditiven in den Philologien bisher eine Nebenrolle ein, weshalb hierauf ein spezifisches Augenmerk gelegt wurde. In den Fokus der Fragestellungen rückten so sozio-technische Konstellationen, Netzwerke oder Dispositive, in denen Klänge verschiedenster Art operieren. Es ging um Klangphänomene und Hörempfindungen als kulturelle Objekte, nicht um Klänge als solche. Darüber hinaus waren die Kontexte und Umstände, die zur Existenz und Stabilisierung von Sound führen, von Interesse. Wie dargestellt wurde, beleuchten beispielsweise Sound Studies konkrete Praktiken und Diskurse, inklusive ihrer ideologischen Programme, mit ihren jeweiligen Technologien zur Erzeugung, Übertragung, Speicherung, Bearbeitung, Wiedergabe, Darstellung und Rezeption von Klangereignissen. Produktive Ansätze, die Modi des Auditiven in den Philologien zu erfassen, wurden in Bezug auf Anschlüsse an die Visual Studies mit ihren Einflüssen aus der Semiotik, der Psychoanalyse und der Narratologie konstatiert. Gerade an diesen Punkten konnten Sound Studies und Philologien in ein sich gegenseitig bereicherndes Austauschverhältnis treten und bieten zugleich noch unerforschtes Terrain. Mit dem Fokus auf Hörspiele als signifikante erzählende Klangereignisse ließen sich Analysekategorien in Bezug auf Figuren, Erzählinstanz, Raum, Chronotopos und Stimme etablieren, die über einen medienspezifischen sowie transmedial erweiterten narratologischen Zugriff theoretische und methodische Anschlussstellen bieten.

In diese Modi der Erzählanalyse wurden zudem Aspekte eines seriellen Erzählens eingearbeitet, da Hörspiele sich in der Transnationalität vor allem als Serien im Genre der Radio Soap Opera präsentieren. Expansive mediale und transnationale Wanderungen etablierten dieses Genre weltweit. Auch wenn die Ursprünge aus den USA stammen und sie dort die Genrebezeichnung erhielten, sind Seifenopern heute populäre serielle Narrationen, deren Erzählmuster sich auch inkognito in viele andere serielle Erzählformen eingeschrieben haben. Daneben existieren Rückkehrbewegungen in die Medientechnik Radio, die die Fernseherfahrung mit sich tragen, und transmediale Erweiterungen in alltäglich genutzte Kommunikationsmedien wie *Facebook*,

YouTube, Instagram und *Twitter* eröffnen neue Erzählverfahren im Sinne einer erweiterten Partizipation durch die Rezipient_innen. Soap Operas sind Teil der Populärkultur und Träger viellogischer weltanschaulicher Botschaften. Rezipient_innen wird angeboten, diese Radio Soap Operas als friktionalisierbar und damit als Werte- und Wissensvermittler auf die eigenen Lebensformen und -normen bezogen zu hören. Damit sind sie ein moralisierendes Genre und aufgrund ihrer Erzähllänge und Fortsetzungsnarrative eine der radikalsten Formen seriellen Erzählens. Es galt anschließend erneut die bereits etablierten Vergleichskategorien Chronotopos, Beziehungsgeflechte und Weltbilder auf die strukturellen und erzählverfahrenstechnischen Merkmale zu übertragen. Dazu zählten thematische Elemente, generische Muster, geteilte Weltbilder, Denkweisen und Wertvorstellungen. Diese wurden durch narratologische Analysen anhand der repräsentativ gesetzten Serien *Shuga: Love, Sex, Money* und *You Me... Now!* aufgezeigt. Die Relationierung der Serien zueinander geschah in Bezug auf Erzählstrategien, die sich an ein jüngeres Publikum mit Medienerfahrung und -affinität richteten.

Es ließ sich festhalten, dass transmediales Erzählen eine komplexe Storyworld mit einer Vielzahl von Figuren und Handlungssträngen in verschiedenen Medienangeboten erschafft. Radio Soap Operas folgen so einem Weg, den wiederum Fernsehserien bereits eingeschlagen haben. Das damit einhergehende Spannungsfeld von auditiven und visuellen Elementen zwischen Radio und Internet ist nur eines der Marker eines transmedialen Erzählens. Hinzu kommt eine weitere Spezifik des Internets. Interaktivität und Partizipation konstruieren Rezipient_innen als User_innen und damit, zumindest scheinbar, als aktiv am Erzählprozess Beteiligte. Interaktivität ist ein strategisches Verfahren, um Wirkungspotenziale von Authentizität zu erhöhen.

Das Oszillieren zwischen *Realia* und *possible world*, das das Genre der Radio Soap Opera von Anfang an prägt, erlebt so, wie gezeigt wurde, eine erneute Steigerung. Das Refashioning betont damit einmal mehr, dass Radio Soap Operas Lebensgeschichten erzählen und ein Wissen über das Leben enthalten, das nicht nur auf einer Inhaltsebene greift, sondern sich auch in den Strukturen eines rhizomatischen, transnational und transmedial vernetzen Erzählens wiederfindet. Über Strategien des expandierenden und kondensierenden Erzählens zugleich, die einerseits das Genre Radio Drama aufbrechen und durch weitere Genrebezüge ergänzen und andererseits auf spezifische punktuelle Lebenswelten referieren, aktualisieren *Shuga* und *You Me... Now!* sich für zeitgenössische Rezipient_innen. Diese Aktualisierung eröffnet wichtige Identifikationspotenziale. Das Miterleben ist es also weiterhin, das

über alle Grenzöffnungen und kulturellen Kontexte hinweg die gemeinsame Basis der Radio Soap Operas ist. Sie erzählen im neuen Gewand, aber sie erzählen immer noch von den großen Themen des Lebens: Erwachsenwerden, Liebe, Freundschaft, Beruf und Karriere. Die Herausforderungen, Wünsche, und Vorstellungen von Leben ändern sich beständig und damit auch der Bestand von Denk-, Orientierungs-, und Handlungsmustern sowie seine Darstellung in der Transmedialität.

Eine transnationale Perspektive auf Hörspiele musste also mit einer transmedialen einhergehen, um dem kulturellen Phänomen Hörspiel in seiner Ausdrucksform gerecht werden zu können. Weiterhin erforderte eine transnationale Untersuchung narrativer Hörspiele, dass mit einer Offenheit an den Genrebegriff herangegangen wird, der in sich Heterogenität, Differenz und Spannungsfelder birgt, wie die unterschiedlichen Ausformungen von Erzählstrukturen zeigten.

Aus einer germanistisch-nationalphilologischen Forschungsperspektive wurde das Hörspiel als Forschungsgegenstand und kulturelles Einflussobjekt schon seit Längerem eher stiefmütterlich behandelt. Die Skizzierung dieser Desiderate und Potenziale zeigt, dass die Philologien nicht an Profilverwässerung leiden, sondern ihr Fachwissen produktiv ausweiten können. Die philologischen Methoden der Problemwahrnehmung, Problemformulierung und Problemlösung können mit entsprechenden Modifikationen auch für den Gegenstandsbereich der digitalen, auditiven und audiovisuellen Medienangebote und -techniken genutzt werden. Dieser Transfer ist nicht nur möglich, sondern erforderlich, da die symbolische Ordnungsstruktur und die Medien einer Gesellschaft vielschichtig miteinander vernetzt sind.

Operiert eine Literaturwissenschaft auf dieser Basis, macht sie es sich zur Aufgabe, dem kulturellen Wirklichkeitsmodell und damit kulturellen Sinnorientierungen und Deutungsmustern über die Analyse von Medientexten nahe zu kommen. Die Analyse von Wirklichkeitsmodellen in fiktionalen Texten bezieht dabei die jeweils spezifische Medialität inklusive ihrer sinnlichen Ausrichtung auf Haptik, Visualisierung oder eben Auditivität ein und macht das simulierte Leben in all seinen Facetten aus der Distanz beobachtbar. Der damit verbundene Einfluss der Medien- und Kulturwissenschaften nimmt den Literaturwissenschaften die Altersruhe und fordert sie auf, ihre Theorien und Methoden zu erweitern, um weiterhin Frage- und Problemstellungen mit einer möglichst langen Halbwertszeit in einer globalisierten und medialisierten Welt angehen zu können. Zu einer solch unruhigen Literaturwissenschaft ge-

hört auch, auditive Medienkulturen außerhalb Europas wahrzunehmen und zu versuchen, thematische Differenzen und Kohärenzen zu hören.

Gemeinsam bleibt den exemplarisch untersuchten Narrativen, dass sie sich per se auf das Wesentliche konzentrieren, dass sie sich kaum abstrahierende Ausschweifungen erlauben, sondern nah an ihren Figuren und deren Leben bleiben. Es ist das Zusammenleben und Überleben, von dem in diesen Hörspielen erzählt wird. Damit wird ein Hineinhören in Lebenswelten möglich, das Wissensstrukturen und Wissensprozesse aus den viellogischen Lebensrealitäten offenbart. Bestände von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern werden ausgestellt, reproduziert, dekonstruiert und umgedeutet. Nicht alle diese Wissensbestände sind aus einer europäischen Perspektive selbstverständlich greifbar. So werden auch viele Radio Soap Operas in indigenen Sprachen produziert, die ohne spezifische Kenntnisse nicht analysierbar, nicht vermessbar bleiben oder es schreiben sich lokale Phänomene in die Hörspieltexte und damit in die auditiven Medienkulturen ein, deren Bedeutung nicht vollständig erfasst werden kann. Dies alles sind jedoch Potenziale, die als erster Vermessungsschritt offengelegt wurden und zu weiterer Forschungsarbeit anregen. Sich nicht von der Größe und Spannweite der Konzepte von Transnationalität und Transmedialität erschrecken zu lassen, sondern einzutauchen in die Komplexität der Verfasstheit der Welt und des Lebens, signalisiert Sprungbereitschaft in der Wissenschaft. Eine Sprungbereitschaft, die nicht auf einen *Clash of Cultures* abzielt, sondern den produktiven *Eclat* sucht (vg. Glissant), der Unvorhersagbares mit sich bringen kann. Alles, was es schlussendlich braucht, ist ein offenes Ohr, um dem Leben zu lauschen.

Literaturverzeichnis

- Abu-Lughod, Lila. »The objects of soap opera: Egyptian television and the cultural politics of modernity«. *Worlds apart. Modernity through the Prism of the Local*, herausgegeben von Daniel Miller, Routledge, 1995.
- Adams, Robert. *Empowerment, Participation and Social Work*. Palgrave Macmillan, 2008.
- Adichie, Chimamanda Ngozi. »The danger of a single story«. *TED*, Juli 2009, www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story#t-27875, zugegriffen am 04.11.2019.
- Adorno, Theodor W.. *Eingriffe: neun kritische Modelle*. Suhrkamp, 1963.
- Alina. »Französische Hörspiele«. *Bonjour Frankreich*, April 2009, www.bonjour-frankreich.com/forum/nachricht-857.html, zugegriffen am 20.08.2019
- Alvarez, Natalie und Stephen Johnson. »Minstrels in the Classroom: Teaching, Race, and Blackface«. *Canadian Theatre Review*, vol. 147, 2011, S. 31-37. *Project Muse*, www.muse.jhu.edu/article/455705, zugegriffen am 17.10.2017.
- Anders, Petra und Michael Staiger, Herausgeber_innen. *Serialität in Literatur und Medien, Band 1: Theorie und Didaktik*, Schneider, 2016.
- Anderson, Benedict Richard O'Gorman. *Imagined communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso, 1983.
- ARDA. www.ardaradio.org/who-we-are/, zugegriffen am 18.11.2019.
- Arend, Elisabeth. »Transnationale frankofone Literaturen«. Bischoff und Komfort-Hein, S. 384-400.
- Allen, Robert Clyde. »As the World Tunes In. An International Perspective«. Morton, S. 111-119.
- Asturianín. »Radioteatro«. *Spanien Forum*, Mai 2009, www.spanienforum.de/forum/spanien/sprache/hoerbuecher-hoerspiele-audiolibro-radionovelas-radioteatro.16371/, zugegriffen am 20.08.2019
- Audiodramatalk. www.audiodramatalk.com/showthread.php?t=28805, zugegriffen am 18.11.2019.

- Auswärtiges Amt.* www.auswaertiges-amt.de/de/aussenpolitik/laender/neuseeland-node/wirtschaft/220148, zugegriffen am 18.10.2018.
- Bab.la.* de.bab.la/woerterbuch, zugegriffen am 18.11.2019.
- Bachmann-Medick, Doris. *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. Rowohlt, 2006.
- Bachtin, Michail Michailowitsch. *Chronotopos*. Übersetzt von Michael Dewey, Suhrkamp, 2008.
- . *Formen der Zeit. Untersuchungen zur historischen Poetik*. Herausgegeben von Edward Kowalski und Michael Wegner, übersetzt von Michael Dewey, Fischer, 1989.
- Bal, Mieke. *Travelling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. University of Toronto Press, 2002.
- . *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. University of Toronto Press, 1997.
- Barthel, Henner. »Vom Hörverstehen: Zur Interpretation von Kinderhörspielen«. *Aus Wundertüte und Zauberkasten: Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur – Festschrift zum 65. Geburtstag von Heinz-Jürgen Kliewer*, herausgegeben von Henner Barthel et al., Peter Lang, 2000, S. 463-476.
- Barthes, Roland. *Das Neutrum*. Herausgegeben von Eric Marty, übersetzt von Horst Brühmann, Suhrkamp, 2005.
- . *Die Körnung der Stimme*. Übersetzt von Agnès Bucaille-Euler, Birgit Spielmann und Gerhard Mahlberg, Suhrkamp, 2002.
- . *Die Lust am Text*. Übersetzt von Traugott König, Suhrkamp, 8. Auflage, 1996.
- Bastian, Annette: *Das Erbe der Kassettenkinder: ...ein spezialgelagerter Sonderfall*. eccomedia, 2003.
- Bauder-Begerow, Irina et al., Herausgeber_innen. *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse. Ansätze – Grundlagen – Modellanalysen*. J.B. Metzler, 2010.
- Bauer, Joachim. *Prinzip Menschlichkeit: Warum wir von Natur aus kooperieren*. Heyne, 2008.
- Bayreuther, Reiner. *Was sind Sounds? Eine Ontologie des Klangs*. transcript, 2019.
- BBC Mediaaction.* www.bbc.co.uk/mediaaction, zugegriffen am 18.11.2019.
- BBC News.* www.bbc.com/news/world-asia-15592924, zugegriffen am 18.11.2019.
- BBC Programmes.* www.bbc.co.uk/programmes/boo6qpgr, zugegriffen am 18.11.2019.

- Belting, Hans et al., Herausgeber_innen. *Global Studies. Mapping Contemporary Art and Culture*. Hatje Cantz, 2011.
- Bennett, Samantha und Eliot Bates, Herausgeber_innen. *Critical Approaches to the Production of Music and Sound*. Bloomsbury, 2019.
- Bhabha, Homi K. *Die Verortung der Kultur*. Übersetzt von Michael Schiffmann, Stauffenburg, 2000.
- . *Nation and Narration*. Routledge, 1990.
- Binczek, Natalie und Uwe Wirth, Herausgeber_innen. *Handbuch Literatur & Audiokultur*. De Gruyter, 2020.
- Bischoff, Dörte und Susanne Komfort-Hein, Herausgeberinnen. »Program-matische Einleitung: Literatur und Transnationalität«. *Handbuch Literatur & Transnationalität*. De Gruyter, 2019, S. 1-46.
- Blumenthal, Peter et al. »Kombinatorische Wortprofile und Profilkontraste. Berechnungsverfahren und Anwendungen«. *Zeitschrift für romanische Philologie*, Ausgabe 121 (1), Februar 2005, S. 49-83. *ResearchGate*, DOI: 10.1515/ZRPH.2005.49, zugegriffen am 04.11.2019.
- Böhm, Andrea. »Die Stimme des Kongo«. *ZEIT ONLINE*, 19. Mai 2006, 14:00 Uhr, www.zeit.de/online/2006/21/Kongo-Radio-Okapi, zugegriffen am 04.11.2019.
- Boomerang. Produziert von ARDA, ausgestrahlt von *The Voice of America*, August 2012, www.soundcloud.com/ardaradio/boomerang-episode-1?in=ardaradio/sets/boomerang-english, zugegriffen am 04.11.2019.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press, 1985.
- Bose, Ines. »Stimmlich-artikulatorischer Ausdruck und Sprache«. *Sprache in-termedial. Stimme und Schrift, Bild und Ton*, herausgegeben von Arnulf Dep-permann und Angelika Linke, De Gruyter, 2010, S. 29-68.
- Bourdieu, Pierre. *La misère du monde*. Éditions du Seuil, 1993.
- Bourne, Randolph Silliman. »Trans-National America« (1916). *Theories of Ethnic-ity: A Classical Reader*, herausgegeben von Werner Sollors, New York Uni-versity Press, 1996, S. 93-108.
- Brabec de Mori, Bernd und Martin Winter, Herausgeber. »Auditive Wissens-kulturen: Wissen, Macht und die Welt der Klänge«. *Auditive Wissenskultu-ren. Das Wissen klanglicher Praxis*. Springer VS, 2018, S. 1-30.
- Brück, Ingrid. »Liebesgeschichte(n)«. *Randgänge der Mediengeschichte*, heraus-gegeben von Matthias Buck et al., Springer VS, 2010, S. 95-108.

- Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung. www.bmz.de/de/laender_regionen/subsahara/kenia/index.jsp, zugegriffen am 18.11.2019.
- Bung, Stephanie und Jenny Schrödl, Herausgeberinnen. *Phänomen Hörbuch. Interdisziplinäre Perspektiven und medialer Wandel*. transcript, 2017.
- Burkert, Walter. *Homo Necans. Interpretationen altgriechischer Opferriten und Mythen*. De Gruyter, 1972.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Pantheon Books, 1949.
- Castro Varela, María do Mar. »Postkolonialismus«. Hepp et al., S. 323-332.
- Cole, Catherine M. und Tracy C. Davis. »Routes of Blackface«. *TDR: The Drama Review*, vol. 57.2, 2013, S. 7-12. *Project Muse*, muse.jhu.edu/article/508067, zugegriffen am 17.10.2017.
- Das Glasperlenspiel*. Geschrieben von Hermann Hesse, Hörspielbearbeitung von Michael Farin, produziert vom Hessischen Rundfunk und Radio Bremen, 2002.
- DeAcademic*. www.deacademic.com/dic.nsf/dewiki/2458355, zugegriffen am 07.01.2014.
- De Certeau, Michel. *Kunst des Handelns*. Übersetzt von Ronald Vouillé, Merve, 1988.
- Derrida, Jacques (im Gespräch mit Jean Birnbaum). *Leben ist Überleben*. Herausgegeben von Peter Engelmann, übersetzt von Markus Sedlaczek, Passagen, 2005.
- Dettmar, Ute. »Fortgesetztes Erzählen. Kinder- und Jugendliteratur im Netz von Populär- und Medienkulturen«. Anders und Staiger, S. 115-126.
- Dict.cc*. www.dict.cc, zugegriffen am 18.11.2019.
- Die drei ???*. www.dreifragezeichen.de, zugegriffen am 18.11.2019.
- Doha und Sab. »Hörspiel«. *Leo*, September 2005, dict.leo.org/forum/view-Unsolvedquery.php?idThread=64032&idForum=13&lang=de&lp=frde, zugegriffen am 20.08.2019.
- Döhl, Reinhard. *Rezeption der Arbeitslosigkeit im literarischen Rundfunkprogramm zu Beginn der dreißiger Jahre*. Massenmedien und Kommunikation (MuK), 1985.
- Doležel, Lubomír. »Possible Worlds of Fiction and History«. *New Literary History*, vol. 29, no. 4, Johns Hopkins University Press, 1998, S. 785-809. *Project Muse*, muse.jhu.edu/article/24429, zugegriffen am 05.11.2019.
- Driver, Tom Faw. *The Magic of Ritual. Our Need for Liberating Rites That Transform Our Lives and Our Communities*. HarperCollins, 1991.
- Dücker, Burckhard. »Ritual«. Nünning, S. 630.

- Dunker, Axel. *Kontrapunktische Lektüren. Koloniale Strukturen in der deutschsprachigen Literatur des 19. Jahrhunderts*. Wilhelm Fink, 2008.
- Dürbeck, Gabriele. »Postkoloniale Studien in der Germanistik. Gegenstände, Positionen, Perspektiven«. *Postkoloniale Germanistik. Bestandsaufnahme, theoretische Perspektiven, Lektüren*, herausgegeben von Axel Dunker und Gabriele Dürbeck, Aisthesis, 2014, S. 19-70.
- Eco, Umberto. *Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen*, herausgegeben von Michael Franz und Stefan Richter, Reclam, 1989.
- Echoes of Change*. Produziert vom Population Media Center und Nadya Parascos, ausgestrahlt von FM 100, Februar 2011-Mai 2013, zur Verfügung gestellt vom Population Media Center.
- Edmondson, Madeleine und David Rounds. *The Soaps. Daytime Serials of Radio and TV*. Stein and Day, 1973.
- Emde, Oliver et al., Herausgeber. »Vorwort«. Von »Bibi Blocksberg« bis »TKKG«. *Kinderhörspiele aus gesellschafts- und kulturwissenschaftlicher Perspektive*. Barbara Budrich, 2016, S. 7-13.
- Ette, Ottmar. *ZusammenLebensWissen: List, Last und Lust literarischer Konvivenz im globalen Maßstab*. Kadmos, 2010.
- . *ZwischenWeltenSchreiben: Literaturen ohne festen Wohnsitz*. Kadmos, 2005.
- Ferguson, Niall. *Civilization. The West and the Rest*. Penguin Books, 2011.
- Feuer, Jane. »Different Soaps for Different Folks. Conceptualizing the Soap Opera Audience«. Morton, S. 89-97.
- Filmlexikon*. www.filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=de&t&id=4684, zugegriffen am 18.11.2019.
- Fischer, Eugen Kurt. *Das Hörspiel: Form und Funktion*. Kröner, 1964.
- Flecken-Büttner, Susanne. *Wiederholung und Variation als poetisches Prinzip Exemplarität, Identität und Exzeptionalität in Gottfrieds »Tristan«*. De Gruyter, 2011.
- Flick, Uwe. *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. Rowohlt, 4. Auflage, 2011.
- Föllmer, Golo und Alexander Badenoch, Herausgeber. *Transnationalizing Radio Research. New Approaches to an Old Medium*. transcript, 2018.
- Foucault, Michel. »Andere Räume«. *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, herausgegeben von Karlheinz Barck et al., Reclam, 1998, S. 34-46.
- Frank, Armin Paul. *Das englische und amerikanische Hörspiel*. Wilhelm Fink, 1981.

- Frank, Stefan. »Geld und Literatur«. *Stefan Frank Texte*, 06. März 2010, www.stefan-frank-texte.de/geld-und-literatur/, zugegriffen am 06.11.2019.
- Frassinelli, Pier Paolo et al., Herausgeber. »Traversing Transnationalism«. *Traversing Transnationalism. The Horizons of Literary and Cultural Studies*. Rodopi, 2011, S. 1-14.
- Frederking, Volker et al., Herausgeber. *Digitale Medien im Deutschunterricht*. Schneider, 2014.
- Fried, Erich. »Was es ist«. *Gesprochene Deutsche Lyrik*, 2011, www.deutschelyrik.de/was-es-ist-1039.html, zugegriffen am 06.11.2019.
- Fröhlich, Vincent. *Der Clifffhanger und die serielle Narration. Analyse einer trans-medialen Erzähltechnik*. transcript, 2015.
- Frommlet, Wolfram. »Telefonat«. 02.02.2014.
- . »Transnationale Hörspielforschung«. E-Mail, 28.01.2014.
- , Herausgeber. *African Radio Narrations and Plays*, Nomos, 1992.
- , Herausgeber. *African Radio Plays*. Nomos, 1991.
- Fuhrer, Urs und Ingrid Joseph, Herausgeber_innen. *Persönliche Objekte, Identität und Entwicklung*. Vandenhoeck und Ruprecht, 1999.
- Geißler, Erhard. »AIDS und seine Erreger – ein Hirngespinnst von Hypothesen, Erkenntnissen und Verschwörungstheorien«. *Konspiration. Soziologie des Verschwörungsdenkens*, herausgegeben von Andreas Anton et al., Springer VS, 2014, S. 113-137.
- Genette, Gerard. *Die Erzählung*. Übersetzt von Andreas Knop, Wilhelm Fink, 2. Auflage, 1998.
- Geppert, Hans Vilmar. *Literatur im Mediendialog. Semiotik, Rhetorik, Narrativik: Roman, Film, Hörspiel, Lyrik und Werbung*. Ernst Vögel, 2006.
- Geyken, Alexander und Lothar Lemnitzer. »Automatische Gewinnung von lexikografischen Angaben«. *Internetlexikographie. Ein Kompendium*, herausgegeben von Annette Klosa et al., De Gruyter, 2016, S. 197-248.
- Giddio. www.giddio.com/about.html, zugegriffen am 11.07.2016.
- Giles, Paul. »Transnationalism and National Literatures: The Australian Case«. *Journal of the Association for the Study of Australian Literature*, vol. 15, no. 3, 2015, openjournals.library.sydney.edu.au/index.php/JASAL/article/view/10579/10457, zugegriffen am 07.11.2019.
- Ginzburg, Carlo. *Spurensicherungen: Über verborgene Geschichte, Kunst und soziales Gedächtnis*, übersetzt von Karl Friedrich Hauber, Wagenbach, 1983.
- Glissant, Edouard. *Kultur und Identität. Ansätze zu einer Poetik der Vielheit*. Übersetzt von Beate Thill, Wunderhorn, 2005.

- Goetsch, Paul. »Leserfiguren in der Erzählkunst«. *Germanisch-romanische Monatsschrift*, Heft 33, Winter, 1983, S. 199-215.
- Goodall, Mark und Ben Roberts, Herausgeber. *New Media Archaeologies*. Amsterdam University Press, 2019.
- Goyal, Yogita, Herausgeberin. »Introduction: The Transnational Turn«. *The Cambridge Companion to Transnational American Literature*, Cambridge University Press, 2017, S. 1-16.
- Göttsche, Dirk. »Postkolonialismus als Herausforderung und Chance germanistischer Literaturwissenschaft«. *Grenzen der Germanistik. Rephilologisierung oder Erweiterung?*, herausgegeben von Walter Erhart, J.B. Metzler, 2004, S. 558-576.
- Hallet, Wolfgang. »Methoden kulturwissenschaftlicher Ansätze: Close Reading und Wide Reading«. Bauder-Begerow et al., S. 293-316.
- Häusermann, Jürg et al., Herausgeber_innen. *Das Hörbuch. Medium – Geschichte – Formen*. UVK, 2010.
- Heger, Roland. *Das österreichische Hörspiel*. Braumüller, 1977.
- Hepp, Andreas et al., Herausgeber_innen. *Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse*, Springer VS, 2015.
- Hepp, Andreas. *Transkulturelle Kommunikation*. UTB, 2., völlig überarbeitete Auflage, 2014.
- Herder, Johann Gottfried. »Auch eine Philosophie der Geschichte zur Bildung der Menschheit«. *Sämtliche Werke*, Bd. V., herausgegeben von Bernhard Suphan, Weidmann, 1891, S. 475-586.
- Herman, David. »Multimodal Storytelling and Identity Construction in Graphic Narratives«. *Telling Stories: Language, Narrative, and Social Life*, herausgegeben von Deborah Schiffrin et al., Georgetown University Press, 2010, S. 195-219.
- Herrmann, Britta. »Papiergebilde. Zu Wilhelm Raabes Akten des Vogelsangs«. *Deutsche Familienromane. Literarische Genealogien und internationaler Kontext*, herausgegeben von Simone Castagli und Matteo Galli. Wilhelm Fink, 2010, S. 47-58.
- Herrmann, Elisabeth et al., Herausgeber_innen. »Introduction: Contemporary German-Language Literature and Transnationalism«. *Transnationalism in Contemporary German-Language Literature*. Camden House, 2015, S. 1-16.
- Heyne, Ulla. »Christchurch erwacht aus der Schockstarre«. *ZEIT ONLINE*, 22. Februar 2013, 13:58 Uhr, www.zeit.de/wissen/umwelt/2013-02/christchurch-wiederaufbau-erdbeben, zugegriffen am 07.11.2019.

- Hickethier, Knut. »Serie«. *Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen*, herausgegeben von Hans-Otto Hügel, J.B. Metzler, 2003, S. 397-403.
- , Herausgeber. *Brauchen Fernsehspiel und Hörspiel eine neue Dramaturgie?*, Dramaturgische Gesellschaft, 1986.
- Hisashi, Kasai. *Das japanische Hörspiel*. Universität Hamburg, 1978.
- Hischenhuber, Heinz. *Gesellschaftsbilder im deutschsprachigen Hörspiel seit 1968*. VWGÖ, 1985.
- Hobl-Friedrich, Mechthild. *Die dramaturgische Funktion der Musik im Hörspiel: Grundlagen – Analysen*. Hochschulschrift, 1991.
- Hobson, Dorothy. *Soap Opera*. Polity, 2003.
- Holzkamp, Klaus. *Lernen – subjektwissenschaftliche Grundlegung*. Campus, 1995.
- Hughes, Richard. *Danger*. Produziert und ausgestrahlt von der BBC, 1924.
- Huntington, Samuel Phillips. *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. Simon & Schuster, 1996.
- Huwer, Elke. *Erzähl-Ströme im Hörspiel: zur Narratologie der elektroakustischen Kunst*. Mentis, 2005.
- Iser, Wolfgang. *Der implizite Leser – Kommunikationsformen des Romans von Bunyan bis Beckett*. Wilhelm Fink, 3. Auflage, 1994.
- Jägers, Paul-Wolfgang. *Die Anfänge des Hörspiels im NWDR: 1945-1949*. Kehren, 1989.
- Jahn, Manfred. »Focalization«. *The Cambridge Companion to Narrative*, herausgegeben von David Herman, Cambridge University Press, 2007, S. 94-108.
- Jandl, Ernst und Friederike Mayröcker. *Fünf Mann Menschen*. Produziert und ausgestrahlt vom SWF, 1986.
- Jannusch, Andrea Sofie. *Journalistentraining als Entwicklungshilfe: 25 Jahre Kommunikatorschulung im Deutsche Welle Ausbildungszentrum*. Deutsche Welle, 1990.
- Jay, Paul. *Global Matters: The Transnational Turn in Literary Studies*. Cornell University Press, 2010.
- Jedipedia. www.jedipedia.wikia.com/wiki/Dagobah, zugegriffen am 18.11.2019.
- Jenkins, Alison et al. »Shuga: Engaging Tanzanian Young People in HIV Prevention through Edutainment Radio – Final Report«. 29. Oktober 2015, www.cominit.com/unicef/content/shuga-engaging-tanzanian-young-people-hiv-prevention-through-edutainment-radio-final-rep, zugegriffen am 07.11.2019.

- Jung, Reinhardt. »Hörspiel und Hörernst. Gedanken zum Kinderhörspiel«. 1000 und 1 Buch. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendliteratur*, 1993, Heft 6, S. 11-15, www.1001buch.at, zugegriffen am 11.05.2017.
- Kannengießer, Sigrid und Wolfgang Settekorn. »Radio Global: Radiokulturen im medienwissenschaftlichen Blick und (Ohr). Einführende Bemerkungen«. *Radio Global. Radiokultur in Ländern der »Dritten Welt«*, herausgegeben von Sigrid Kannengießer und Wolfgang Settekorn, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Ausgabe 10, 2007, S. 8-14.
- Kant, Immanuel. *Rechtslehre, Tugendlehre und Erziehungslehre*. Herausgegeben von Friedrich Wilhelm Schubert, Leopold Voß, 1838.
- Käser, Rudolph. »Methodenansätze zur Erforschung des interdiskursiven Verhältnisses von Literatur und Medizin«. Käser und Schappach, S. 15-42.
- Käser, Rudolph und Beate Schappach, Herausgeber_innen. *Krank geschrieben. Gesundheit und Krankheit im Diskursfeld von Literatur, Geschlecht und Medizin*. transcript, 2014.
- Kelleter, Frank, Herausgeber. »Populäre Serialität. Eine Einführung«. *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. transcript, 2012, S. 11-48.
- Klausnitzer, Ralf. *Literatur und Wissen. Zugänge – Modelle – Analysen*. De Gruyter, 2008.
- Klein, Christian und Falko Schnicke, Herausgeber. *Intersektionalität und Narratologie: Methoden – Konzepte – Analysen*. WVT, 2014.
- Klein, Thomas. »Von der Episode zur Webisode. Serialität und mediale Differenzen«. Renner et al., S. 118-138.
- Klippert, Werner. *Elemente des Hörspiels*. Reclam, 1986.
- Knilli, Friedrich. *Das Hörspiel: Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels*. Kohlhammer, 1961.
- Knoblauch, Hubert. »Wissen«. Hepp et al., S. 101-106.
- Knoepfel, Peter et al., Herausgeber_innen. *Lernen in öffentlichen Politiken*. Helbing & Lichtenhahn, 1997.
- Köhler, Stefan. *Hörspiel und Hörbuch: Mediale Entwicklung von der Weimarer Republik bis zur Gegenwart*. Tectum, 2005.
- Koopmann, Helmut. »Geld und Literatur im 18. Jahrhundert«. Festvortrag aus Anlaß des 85. Geburtstages zu Ehren von Kurt Bösch in der Universität Augsburg am 9. Juli 1992, opus.bibliothek.uni-augsburg.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/129, zugegriffen am 07.11.2019.

- Köppe, Tilmann, Herausgeber. »Literatur und Wissen: Zur Strukturierung des Forschungsfeldes und seiner Kontroversen«. *Literatur und Wissen. Theoretisch-methodische Zugänge*, De Gruyter, 2011, S. 1-28.
- Krah, Hans. »Serie«. *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, herausgegeben von Klaus Weimar, De Gruyter, 2003, S. 433-435.
- Krämer, Sybille. »Was also ist eine Spur? Und worin besteht ihre epistemologische Rolle? Eine Bestandsaufnahme«. *Spur - Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst*, herausgegeben von Sybille Krämer et al., Suhrkamp, 2007, S. 11-20.
- Krug, Hans-Jürgen. *Kleine Geschichte des Hörspiels*. UVK, 2. Auflage, 2008.
- Kuhlmann, Sandra. »Geschlechterkonzepte in Krimihörspielserien für Kinder«. *kjl & m*, 2008 Ausgabe 3, kopaed, S. 19-25.
- Kühl, Eike. »Keine Familie zum Knutschen«. *ZEIT ONLINE*, 27. Mai 2013, 19:41 Uhr, www.zeit.de/kultur/film/2013-05/arrested-development-serie-netflix-comedy, zugegriffen am 07.11.2019.
- Laenderdaten. www.laenderdaten.de/bevoelkerung/altersstruktur.aspx, zugegriffen am 18.11.2019.
- Langenbruch, Anna, Herausgeberin. »Klang als Geschichtsmedium«. *Klang als Geschichtsmedium: Perspektiven für eine auditive Geschichtsschreibung*, transcript, 2019, S. 7-18.
- Langenscheidt. www.langenscheidt.com, zugegriffen am 18.11.2019.
- Latour, Bruno. *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Übersetzt von Gustav Roßler, Suhrkamp, 2007.
- Lensmire, Timothy J. und Nathan Snaza. »What Teacher Education Can Learn from Blackface Minstrelsy«. *Educational Researcher*, vol. 39, no. 5, 2010, S. 413-422. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/40793326?seq=1#metadata_info_tab_contents, zugegriffen am 07.11.2019.
- LEO. www.leo.org, zugegriffen am 18.11.2019.
- Linguee. www.linguee.de, zugegriffen am 18.11.2019.
- Lindijer, Koert. »Shuga may shock«. *THE AFRICANISTS*, 14. Februar 2012, www.theafricanists.info/shuga-may-shock/, zugegriffen am 07.11.2019.
- Lister, Sarah und Sonia Whitehead. »Can radio drama improve child health and nutrition in Somalia«. *BBC Media Action*, Broadcasting House, 2015.
- Löchel, Rolf. »Die Hysterikerin als Männerphantasie«. *Literaturkritik*, 21. November 2016, 18:36 Uhr, www.literaturkritik.de/id/5748, zugegriffen am 07.11.2019.

- Löffler, Sigrid. »Die Familie. Ein Roman: Geschrumpft und gestückelt, aber heilig: Familienromane I«. *Literaturen*, Heft 6, Friedrich Berlin, 2005, S. 18-26.
- Lotman, Jurij Michailowitsch. *Die Struktur literarischer Texte*. Übersetzt von Rolf-Dietrich Keil, Wilhelm Fink, 1993.
- Lukenda, Robert. »Panoramen, Mosaik, Reihen und Serien – kollektive und serielle Formen des Gesellschaftsporträts zwischen Literatur, Film und Sozialwissenschaften«. *H-Soz-Kult*, 08. Juni 2016, www.hsozkult.de/event/id/termine-31273, zugegriffen am 07.11.2019.
- Lutostański, Bartosz. »A Narratology of Radio Drama: Voice, Perspective, Space«. *Audionarratology. Interfaces of Sound and Narrative*, herausgegeben von Jarmila Mildorf und Till Kinzel, De Gruyter, 2016, S. 117-132.
- Mahler, Andreas. »Kontextorientierte Theorien«. *Handbuch Erzählliteratur: Theorie, Analyse, Geschichte*, herausgegeben von Matías Martínez, J.B. Metzler, 2011, S. 115-124.
- Mahne, Nicole. *Transmediale Erzähltheorie: eine Einführung*. Vandenhoeck & Ruprecht, 2007.
- Maril, Konrad. *Gefähr*. Produziert und ausgestrahlt von der Nordischen Rundfunk AG, 1925.
- Merrill, Julia. *Stimmen – schön schrecklich oder schrecklich schön? Beschreibung, Bewertung und Wirkung des vokalen Ausdrucks in der Musik*. Kassel 2019.
- Meyer-Kalkus, Reinhart. »»Bizarres Philologentum« und Repräsentation akustischer Weltkulturen. Phonographische Sprachaufnahmen aus deutschen Kriegsgefangenenlagern im Ersten Weltkrieg im Berliner Lautarchiv«. *Wege zur Weltliteratur. Komparatistische Perspektiven der Editionswissenschaft*, herausgegeben von Gesa Dane et al., Weidler, 2015, S. 43-70.
- . *Stimme und Sprechkünste im 20. Jahrhundert*. Akademie Verlag, 2001.
- MLA Handbook, 8th Edition. The Modern Language Association, 2016.
- Mohn, Matthias. *Die Inszenierung von Furcht und Schrecken im Hörspiel: Eine interdisziplinäre Untersuchung der Grundlagen, Mittel und Techniken der Angsterregung in der elektroakustischen Kunst*. Waxmann, 2019.
- Morat, Daniel. »Zur Historizität des Hörens. Ansätze für eine Geschichte auditiver Kulturen«. Volmar und Schröter, S. 131-144.
- Morton, Robert, Herausgeber. »Foreword«. *Worlds without End: The Art and History of the Soap Opera*, Abrams, 1997, S. 7.
- MTV Shuga. www.mtvshuga.com/downsouth/, zugegriffen am 18.11.2019.
- Mumford, Laura Stempel. »Taking Issue: Social Themes in the Soaps«. Morton, S. 98-109.

- Nagib, Lúcia et al., Herausgeber_innen. »Introduction«. *Theorizing World Cinema*, I.B. Tauris, 2012, S. xvii.
- Nagy, Hajnalka und Werner Wintersteiner, Herausgeber_innen. »Vorwort«. *Immer wieder Familie. Familien- und Generationenromane in der neueren Literatur*, StudienVerlag, 2012, S. 9-20.
- NDR Kultur. www.ndr.de/kultur/hoerspiel/, zugegriffen am 11.11.2015.
- Neuenschwander, Markus. *Entwicklung und Identität im Jugendalter. Überprüfung eines Modells der Identitätsentwicklung am Beispiel der persönlichen Identität und der Elternablösung*. Hochschulschrift, 1995.
- Nietzsche, Friedrich. *Die fröhliche Wissenschaft*. Herausgegeben von Michael Holzinger, Berliner Ausgabe, 2013.
- Niklas, Stefan: »Die Kopfhörerin. Methodische Grundlagen zur Untersuchung des mobilen Musikhörens als ästhetische Erfahrung«. Vortrag beim Kongress *Experimentelle Ästhetik* der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik in Düsseldorf, 4.-7. Oktober 2011, Deutsche Gesellschaft für Ästhetik, [www.dgae.de › wp-content › uploads › 2011/09 › Die_Kopfhoererin](http://www.dgae.de/wp-content/uploads/2011/09/Die_Kopfhoererin), zugegriffen am 13.11.2019.
- Njogu, Kimani. *Culture, Entertainment, and Health Promotion in Africa*. Twaweza Communications, 2005.
- Noack, Peter. »Peergroup«. *DORSCH Lexikon der Psychologie*, portal.hogrefe.com/dorsch/peergroup/, zugegriffen am 13.11.2019.
- Nünning, Ansgar, Herausgeber. *Metzler Lexikon. Literatur- und Kulturtheorie*. J.B. Metzler, 4., aktualisierte und erweiterte Auflage, 2008.
- Odine, Maurice. »Youth in South Africa Bond with Radio«. *Studies in Media and Communication*, vol. 2, no. 2, 2014, Redfame. *ResearchGate*, DOI:10.11114/smc.v2i2.495, zugegriffen am 14.11.2019.
- Odorico, Stefano. »Neue Dokumentarfilme = Neue Zuschauer? Partizipation, Interaktion und Online Communities«. *Filmerfahrung und Zuschauer zwischen Kino, Museum und sozialen Netzwerken*, herausgegeben von Winfried Pauleit et al., Bertz und Fischer, 2014, S. 137-146.
- Oliech, Okun. »The state of HIV Aids in Kisumu County«. *U report*, 30. Januar 2017, 08:23 Uhr, www.standardmedia.co.ke/ureport/story/2001227683/the-state-of-hiv-aids-in-kisumu-county, zugegriffen am 14.11.2019.
- Piesche, Peggy. »Identität und Wahrnehmung in literarischen Texten Schwarzer deutscher Autorinnen der 90er Jahre«. *AufBrüche: Kulturelle Produktionen von Migrantinnen, Schwarzen und jüdischen Frauen in Deutschland*, herausgegeben von Cathy S. Gelbin et al., Ulrike Helmer, S. 195-223.

- Pinto, Vito. *Stimmen auf der Spur: Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film*. transcript, 2012.
- Population Media Center. www.populationmedia.org, zugegriffen 18.11.2019.
- Pulp and Dagger. »Who Murdered Canadian Radio Drama?«. *Pulp and Dagger Blog*, 31. Dezember 2012, www.pulpanddagger.com/blog/2012/12/31/who-murdered-canadian-radio-drama, zugegriffen am 18.11.2019.
- Pulver, Marco. »Rhetorik der Seuche. Wie und wozu man über Seuchen spricht«. Käser und Schappach, S. 259-292.
- Queer. www.queer.de/detail.php?article_id=19022, zugegriffen am 18.11.2019.
- Radio Drama Revival. www.radiodramarevival.com, zugegriffen am 21.11.2019.
- Radio New Zealand. www.radionz.co.nz/national/programmes/youme-now/about, zugegriffen am 18.11.2019.
- Radio Okapi. www.radiookapi.net/2015/09/06/actualite/culture/violence-do-mestique-et-sexualite-precoce-au-coeur-du-feuilleton-vivra, zugegriffen am 18.11.2019.
- Rajewsky, Irina O. *Intermedialität*. Francke, 2002.
- Rebellato, Dan. *Cavalry*. Produziert von BBC Radio 4, ausgestrahlt im März 2008.
- Ricœur, Paul. *Zeit und Erzählung. Band I: Zeit und historische Erzählung*. Übersetzt von Rainer Rochlitz, Wilhelm Fink, 1988.
- Ritzer, Ivo und Harald Steinwender, Herausgeber. »Transnationale Medienlandschaften«. *Transnationale Medienlandschaften. Populärer Film zwischen World Cinema und postkolonialem Europa*, Springer VS, 2017, S. 1-26.
- Rosanvallon, Pierre. *Le peuple introuvable. Histoire de la représentation démocratique en France*. Gallimard, 1998.
- Ruchatz, Jens. »Sisyphos sieht fern oder was waren Episodenserien?«, *Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM)*, Jg. 4, Heft 7, Ausgabe 2, 2012, S. 80-89, DOI.org/10.25969/mediarep/573, zugegriffen am 14.11.2019.
- Rutka, Anna. *Hegemonie, Binarität, Subversion: Geschlechter-Positionen im Hörspiel ausgewählter deutscher und deutschsprachiger Autorinnen nach 1968*. Wydawnictwo KUL, 2008.
- Ryan, Marie-Laure. »Transmediales Storytelling und Transfiktionalität«. *Medien, Erzählen, Gesellschaft: transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*, herausgegeben von Karl N. Renner et al., De Gruyter, 2013, S. 88-117.
- Ryerson, William N. »New Contact Page submission from Ina Schenker«. ryerson@populationmedia.org, 16.01.2016.

- Saaris, Natalie Potok. *Refashioning the Novel in the Age of Image Media*. Doctoral Dissertation, Harvard University, 2014, nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.Inst-Repos:12274603, zugegriffen am 15.11.2019.
- Said, Edward William. *Orientalismus*. Übersetzt von Hans Günter Holl, Fischer, 2009.
- . *Kultur und Imperialismus. Einbildungskraft und Politik im Zeitalter der Macht*. Übersetzt von Hans-Horst Hennschen, Fischer, 1994.
- Sanio, Sabine. »Sound Studies – auf dem Weg zu einer Theorie auditiver Kultur. Ästhetische Praxis zwischen Kunst und Wissenschaft«. Volmar und Schröter, S. 227-248.
- Sartre, Jean Paul. *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*. Übersetzt von Traugott König, Rowohlt, 1987.
- Schafer, Murray Raymond. *Die Ordnung der Klänge: eine Kulturgeschichte des Hörens*. Übersetzt und kommentiert von Sabine Breitsameter, Schott 2010.
- Schappach, Beate. »Es war als hätte der Virus mich geschwängert«. Geschlecht als Erzählparadigma in Darstellungen von Aids«. Käser und Schappach, S. 293-312.
- Schenker, Ina. »Bibi Blocksberg: Hexen und Macht. Eine Analyse der Erzählformen aus Gender- und postkolonialer Perspektive«. *Spielarten der Populärkultur*, herausgegeben von Ute Dettmar und Ingrid Tomkowiak, Peter Lang, 2019, S. 283-304.
- Schlachter, Birgit. »Syntagmatische und paradigmatische Serialität in der populären Jugendliteratur«. Anders und Staiger, S. 100-114.
- Schlickers, Sabine. »Focalization, Ocularization and Auricularization in Film and Literature«. *Point of View, Perspective and Focalisation: Modelling Mediation in Narrative*, herausgegeben von Peter Hühn et al., De Gruyter, 2009, S. 243-258.
- Schmedes, Götz. *Medientext Hörspiel: Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens*. Waxmann, 2002.
- Schmidt, Siegfried und Guido Zurstiege. *Orientierung Kommunikationswissenschaft. Was sie kann, was sie will*. Rowohlt, 2000.
- Schöning, Klaus, Herausgeber. »Hörspiel hören. Akustische Literatur: Gegenstand der Literaturwissenschaft?«. *Spuren des Neuen Hörspiels*. Suhrkamp, 1982, S. 287-305.
- Schultz-Pernice, Florian. »Narrative und normative Probleme des seriellen Erzählens und ihr Potenzial für den Aufbau narrativer Kompetenzen und die Wertebildung«. Anders und Staiger, S. 42-56.

- Schulz, Miklas. *Hören als Praxis. Sinnliche Wahrnehmungsweisen technisch (re-)produzierter Sprache*. Springer VS, 2018.
- Schwanebeck, Wieland. »Männlichkeit in der Literaturwissenschaft«. *Gender Glossar*, 2014, urn:nbn:de:bsz:15-qucosa-221140, zugegriffen am 15.11.2019.
- Schwitzke, Heinz. *Das Hörspiel: Dramaturgie und Geschichte*. Kiepenheuer & Witsch, 1963.
- Seidler, Andreas. »Helfen die Simpsons bei der medialen Selbstreflexion?«, *Portal Universität Köln*, 26. Mai 2015, www.portal.uni-koeln.de/8506.html?&tx_news_pi1%5Bnews%5D=4569&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=29bd127e0efdfbf4dbf1eobb5e85c4f, zugegriffen am 15.11.2019.
- Sennett, Richard. *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Übersetzt von Martin Richter, Berlin Verlag, 1998.
- Shuga: *Love, Sex, Money*. Produziert von MTV Shuga, Juni 2012, www.mtvshuga.com/naija/radio/, zugegriffen am 15.11.2019.
- Siefkes, Martin. »Multimodalität«. *SIEFKES*, www.siefkes.de/de/multimodalit%C3%A4t, zugegriffen am 15.05.2019.
- Sieg, Katrin. »Race, Guilt and Innocence: Facing Blackfacing in Contemporary German Theater«. *German Studies Review*, vol. 38, no. 1, John Hopkins University Press, 2015, S. 117-134. *Project Muse*, muse.jhu.edu/article/567130, zugegriffen am 15.11.2019.
- Simon, Ron. »Serial Seduction: Living in Other Worlds«. Morton, S. 11-39.
- Smith, Adam. »Die Verachtung der Gefahr«. *GUTE ZITATE*, gutezitate.com/zitat/266890, zugegriffen am 28.10.2019.
- Smith, Mark M. *Sensing the Past. Seeing, Hearing, Smelling, Tasting and Touching in History*. University of California Press, 2008.
- Sölbeck, Sabine. *Die Geschichte des modernen Hörspiels: das Hörspiel im Wandel der Zeit*. Books on Demand, 2011.
- Sommer, Roy. »Methoden strukturalistischer und narratologischer Ansätze«. Bauder-Begerow et al., S. 91-108.
- Spivak, Gayatri Chakravorty. »Can the Subaltern speak?«. *Colonial Discourse and Post-Colonial Theory: A Reader*, herausgegeben von Patrick Williams und Laura Chrisman, Columbia University Press, 1994, S. 66-111.
- . *The Post-Colonial Critique. Interviews, Strategies, Dialogues*, herausgegeben von Sarah Harasym, Routledge, 1990.
- . *In Other Worlds. Essays in Cultural Politics*. Routledge, 1988.

- Spörl, Uwe. »Die Chronotopoi des Kriminalromans«. *Erlanger Digitale Edition*, 2006, elib.suub.uni-bremen.de/ip/docs/00010061.pdf, zugegriffen am 16.11.2019.
- Steinborn, Falk. »Sprechen Schwule schwul?«. *DBNA*, mag.dbna.com/leben/sprechen-schwule-schwul-17079, zugegriffen am 16.11.2019.
- Straub, Jürgen. »Identität als psychologisches Deutungskonzept«. *Psychologie des Selbst*, herausgegeben von Werner Greve, Beltz, 2000, S. 297-301.
- Strohmeier, Gerd. »Politik bei Benjamin Blümchen und Bibi Blocksberg«. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, herausgegeben von der Bundeszentrale für Politische Bildung, Band 55, Heft 41, 2005, S. 7-15.
- Suerbaum, Ulrich: »Intertextualität und Gattung: Beispielreihen und Hypothesen«. *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, herausgegeben von Ulrich Broich et al., Max Niemeyer, 1985, S. 58-77.
- Tauber, Christine. »Von wegen zerwühlte Laken!«. *FAZ*, 30. Januar 2008, S. 36.
- The Communication Initiative Network*. www.comminet.com/global/category/sites/global, zugegriffen am 18.11.2019.
- The Guardian*. www.theguardian.com/technology/2011/apr/26/playstation-network-hackers-data, zugegriffen am 18.11.2019.
- Thomsen, Christian Werner und Irmela Schneider, Herausgeber_innen. »Einleitung«. *Grundzüge der Geschichte des europäischen Hörspiels*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1985, S. 1-6.
- Thurber, James. »Essays from Soapland«. Morton, S. 41-65.
- Thurmann-Jajes, Anne et al., Herausgeberinnen. *Radio as Art – Concepts, Spaces, Practices*, transcript, 2019.
- TKKG. *Todesgruß vom gelben Drachen (Folge 56)*. Geschrieben von Stefan Wolf, produziert von EUROPA, 1987.
- Vedder, Björn. *Neue Freunde. Über Freundschaft in Zeiten von Facebook*. transcript, 2017.
- Vera, Martin und River. »Hörspiel«. *Leo*, März 2003, dict.leo.org/forum/view-Unsolvedquery.php?idforum=1&idThread=163112&lp=ende&lang=de, zugegriffen am 20.08.2019.
- Vivra Verra. Produziert vom *Population Media Center* und Mitendo Mwadi Yinda Valentin, ausgestrahlt von *Radio Okapi*, September 2014-März 2016, zur Verfügung gestellt vom *Population Media Center*.
- Volmar, Axel und Jens Schröter, Herausgeber. »Einleitung: Auditive Medienkulturen.« *Auditive Medienkulturen. Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung*, transcript, 2013, S. 9-34.

- von der Grün, Rita. *Das Hörspiel im ›Dritten Reich‹: Eine statistische Erhebung und Auswertung entsprechender Daten aus Programm-Zeitschriften ausgewählter Jahrgänge*. Fischer, 1984.
- von Lovenberg, Felicitas. »Schöne Literatur für den Winter: Wir müssen über Geld reden«. *FAZ*, 29.11.2008, 13:58 Uhr, www.faz.net/aktuell/feuilleton/themen/schoene-literatur-fuer-den-winter-wir-muessen-ueber-geld-reden-1731440.html, zugegriffen am 16.11.2019.
- Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers – Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Übersetzt von Frank Kuhnke, Zweitausendeins, 6. Auflage, 2010.
- Weber, Wibke. »Von Odysseus bis Kanak Attack: Der Tonträgermarkt für Kinder und Jugendliche wächst. Ein Überblick über Themen, Formen und Marktentwicklung«. *JuLit*, Heft 29, Arbeitskreis Jugendliteratur, 2003, S. 3-10.
- . »Neue Entwicklungen und traditionelle Formen: Das Kinderhörspiel«. *Kinder – Literatur – »neue« Medien*, herausgegeben von Karin Richter und Sabine Riemann, Schneider, 2000, S. 133-142.
- »Weltbild«. *Brockhaus Enzyklopädie*, Band 24, 1994, S. 21.
- White, Hayden. *Auch Klio dichtet oder Die Fiktion des Faktischen. Studien zur Tropologie des historischen Diskurses*. Übersetzt von Brigitte Brinkmann-Siepmann, Klett-Cotta, 1986.
- Wilhelms, Kerstin. *My Way. Der Chronotopos des Lebensweges in der Autobiographie (Moritz, Fontane, Dürrenmatt und Facebook)*. Winter, 2017.
- WikiHow. www.wikihow.com/Schluckauf-loswerden, zugegriffen am 10.12.2019.
- Wipplinger, Jonathan. »The Racial Ruse: On Blackness and Blackface Comedy in fin-de-siècle Germany«. *The German Quarterly*, vol. 84, no. 4, 2011, S. 457-76. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/41494686, zugegriffen am 18.11.2019.
- Wollrad, Eske. »Kolonialrassistische Stereotype und Weiße Dominanz in der Pippi-Langstrumpf-Trilogie«. *Vorurteile in der Kinder- und Jugendliteratur*, herausgegeben von Wolfgang Benz, Metropol, 2010, S. 63-78.
- You Me... Now!*. Produziert von *All The Way Home Productions*, ausgestrahlt von *Radio New Zealand*, September 27.09.2010-24.12.2012, www.rnz.co.nz/national/programmes/youmenow, zugegriffen am 18.11.2019.
- You Me... Now! –Accidentally Alice*. Produziert von *All The Way Home Productions*, *YouTube*, 19.09.2010-07.03.2013, www.youtube.com/playlist?list=PL03C53FF0EC8C4D4B, zugegriffen am 18.11.2019.

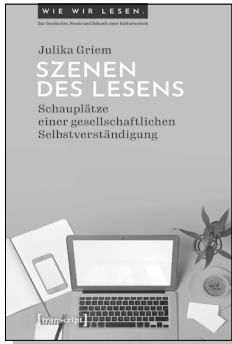
- Zierold, Martin. »Methoden medien- und kommunikationswissenschaftlicher Ansätze«. Bauder-Begerow et al., S. 317-333.
- Zoelch, Christof. »Identitätsentwicklung im Spannungsfeld von Berufswahl, Ausbildung und Berufseintritt«. Vortrag: AWT-Tag an der katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt, 22.10.2008, www.awt-bayern.de/userfiles/Unitage/Eichstaett2008/Vortrag_Zoelch.pdf, zugegriffen am 17.10.2017.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Auswertung Wörterbücher Teil 1, S. 60.

Abbildung 2: Auswertung Wörterbücher Teil 2, S. 61.

Literaturwissenschaft



Julika Griem

Szenen des Lesens

Schauplätze einer gesellschaftlichen Selbstverständigung

September 2021, 128 S., Klappbroschur, Dispersionsbindung
15,00 € (DE), 978-3-8376-5879-8

E-Book:

PDF: 12,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5879-2



Klaus Benesch

Mythos Lesen

**Buchkultur und Geisteswissenschaften
im Informationszeitalter**

März 2021, 96 S., Klappbroschur, Dispersionsbindung
15,00 € (DE), 978-3-8376-5655-8

E-Book:

PDF: 12,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5655-2



Werner Sollors

Schrift in bildender Kunst

Von ägyptischen Schreibern zu lesenden Madonnen

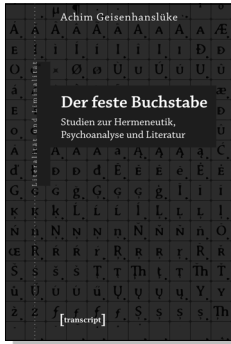
2020, 150 S., kart.,
Dispersionsbindung, 14 Farbabbildungen, 5 SW-Abbildungen
16,50 € (DE), 978-3-8376-5298-7

E-Book:

PDF: 14,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5298-1

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

Literaturwissenschaft



Achim Geisenhanslücke

Der feste Buchstabe

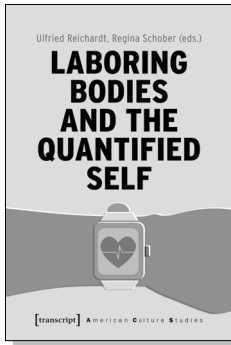
Studien zur Hermeneutik, Psychoanalyse und Literatur

Januar 2021, 238 S., kart.

38,00 € (DE), 978-3-8376-5506-3

E-Book:

PDF: 37,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5506-7



Ulfried Reichardt, Regina Schober (eds.)

Laboring Bodies and the Quantified Self

2020, 246 p., pb.

40,00 € (DE), 978-3-8376-4921-5

E-Book:

PDF: 39,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4921-9



Wilhelm Amann, Till Dembeck, Dieter Heimböckel,
Georg Mein, Gesine Lenore Schiewer, Heinz Sieburg (Hg.)

Zeitschrift für interkulturelle Germanistik

12. Jahrgang, 2021, Heft 1

Juni 2021, 226 S., kart., Dispersionsbindung, 4 SW-Abbildungen

12,80 € (DE), 978-3-8376-5395-3

E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation

PDF: ISBN 978-3-8394-5395-7

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

