

Rhythmus

Der *Rhythmus* ist das letzte größere Organisationsprinzip der Musik. Er dient der zeitlichen Gliederung der Klangereignisse und ihrer Koordination in Takten sowie der Akzentsetzung und ist nach der Grundeinheit des »Schlags« strukturiert. Der »Schlag« ist das wahrnehmbare Taktmaß, das das Vergehen der Zeit markiert. Durch eine regelmäßige Wiederkehr von betonten Schlägen mit unbetonten Zwischenschlägen lassen sich metrische Grundstrukturen (Betonungsmuster) ausbilden, auf Basis derer der Rhythmus spezielle Akzente setzt. Während die westliche Musik meist streng rhythmisch gebaut ist, damit in der Betonungs- und Akzentsetzung wenig komplex verfährt und folglich rezeptiv vorhersehbar organisiert ist, kennt vor allem die afrikanische und indische Musik das Prinzip des Polyrhythmus, bei dem mehrere verschiedene koordinierte Rhythmen parallel laufen. Zudem ist die Komplexität dieser Rhythmusmuster teils wesentlich größer als in der westlichen Musik, da es mitunter erst nach bis zu 108 Einzelschlägen zu einer Wiederkehr des Musters kommt. Andere Musiktraditionen, etwa des mittleren Ostens, nutzen dagegen flexible Rhythmen. Die dazu vergleichsweise schlichte Rhythmik konventioneller westlicher Musikstücke bietet jedoch die Möglichkeit gezielter, deutlich wahrnehmbarer und damit sehr effektvoller Abweichungen vom gewählten Grundmuster.

Generell stellt die musikalische Rhythmik dem Hörspiel damit ein Gliederungsprinzip bereit, an das sich auch die Hörspielhandlung, die Figurenäußerungen, Geräusche etc. angleichen können. Wird dies gemacht, verändert sich tendenziell der Charakter des Hörstücks und es eröffnet sich ein Spielraum zwischen mimetischer Performanz (Darbietung der Hörspielhandlung im Modus realitätsorientierter Verkörperung) und performativer Abstraktion (stilisierte/verfremdete Darbietung der Hörspielhandlung). Derartiges ist typisch für die experimentellen Stücke des Neuen Hörspiels wie etwa *DIE UMKEHRUNG AMERIKAS* von Mauricio Kagel. Es findet sich aber bspw. auch in dem explizit als »Cantastoria« ausgewiesenen Hörspiel *DIE BAYERISCHE PRINZESSIN* von Dominic Robertson, in dem die Figuren, aber auch die Erzählinstanz selbst immer wieder von einer verhältnismäßig alltäglichen Sprechweise in Gesangspartien verfallen und dabei fast durchweg von einer Musiklinie begleitet werden, wodurch sich insgesamt eine Art bänkelsängerischer bzw. kleinkühnenartiger Darbietungseindruck ergibt. Dabei wirksam wird teilweise das Prinzip der Überstrukturierung, wie es bei der metrischen Vergestaltung maßgeblich ist, indem der üblichen Sprachstruktur das sekundäre Strukturprinzip des musikalischen Rhythmus hinzugefügt wird, dessen rhythmische Struktur diese dann übernimmt. Werden dann noch Geräusche und weitere akustische, eventuell handlungssillustrierende Elemente in die Struktur des musikalischen Rhythmus eingeschmolzen, ergibt sich das Prinzip des *Mickeymousing*, das eben darin besteht, dass sämtliche diegetischen Aspekte durch eine musikalische Ebene hinterfangen werden, in

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

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

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

Dynamik

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