

tersuchungen angeknüpft werden, bei denen bspw. die (genetischen, thematischen etc.) Literaturen verschiedener Nationen und ihre Selbst- und Fremdkonzipierungen im Sinne einer Interkulturalitätsforschung miteinander verglichen werden. Oder es kann mit stärkerer Konzentration auf die Materialität der textproduzierenden Instanzen ein Vergleich der einzelnen Künste angestrengt werden, um etwa Alleinstellungsmerkmale und Medienspezifika gegenüber transmedialen Schnittmengen, Grenzphänomenen, intermedialen Prozessen etc. zu ermitteln. Wie unmittelbar einsichtig sein dürfte, spielt dabei gerade die Beschäftigung mit Wanderphänomenen in Gestalt von u.a. Übersetzung, Translation, Transformation und Medienwechsel eine bedeutende Rolle. All diese Perspektiven der literaturwissenschaftlichen Komparatistik lassen sich in den Bereich der Hörspielkomparatistik übertragen.

9.1 Bezugsgrößen der Hörspielkomparatistik

Gerade bei der Auseinandersetzung mit dem Hörspiel ist das Phänomen des *Medienwechsels* in aller Regel ein unumgänglicher Fakt – zumindest was konventionell produzierte Hörspiele anbelangt, die nur in Ausnahmefällen nicht von einem zunächst schriftlich fixierten Text mit Rollendialogen ausgehen, die dann durch Regieanweisungen angereichert und schließlich vom Graphisch-Visuellen ins Akustische übersetzt werden. Als Medienwechsel wird allgemein der Transfer eines bestimmten Gehalts von einem Medium in ein anderes bezeichnet. Ein Prätext erfährt so eine Textadaption, wobei der Medienwechsel meist sowohl technische als auch semiotische Verschiebungen und Veränderungen beinhaltet. In aller Regel verhalten sich die transferierten Informationen jedoch eineindeutig, das bedeutet: Sie bleiben rücktransformierbar. Konkret beim Transfer eines literarischen Textes in ein Hörspiel und seiner analytischen Betrachtung lassen sich meist vier Textstufen unterscheiden, die sich hinsichtlich eventueller Abweichungen vergleichen lassen, nämlich der literarische Text, der Sprechtext, der gesprochene Text sowie das Hörspiel-Transkript. Andere Produktionsformen des Hörspiels, wie bspw. die Herstellung eines Hörspiels auf Basis einer Filmaudiospur, die mit dem Voiceover einer Erzählinstanz angereichert und meist vor allem schnitttechnisch überarbeitet wird, lassen sich als Erweiterungsform dieser grundlegenden Einteilung ansehen (die vier Schritte sind dann auf die Filmerzeugung ausgerichtet und werden durch den fünften der Hörspieltranslation ergänzt) und entsprechend untersuchen.

Der *literarische Text* stellt den Ausgangstext dar, die erste Instanz, die bei jeder weiteren Bearbeitung und Adaption als Referenz zur Orientierung dient. Ein solcher literarischer Text kann entweder direkt ein Hörspielmanuskript sein, das von einer Autorin oder einem Autor für den Zweck einer Umsetzung als Hörspiel verfasst wurde und eventuell sogar als Buch veröffentlicht vorliegt, noch ehe eine Hör-

spielproduktion daraus hervorgegangen ist; oder es kann ein eigenständiger Text sein, der theoretisch noch nicht einmal eine besondere Hörspielqualität besitzen muss. So existiert bspw. eine ganze Reihe von Hörspielen, die – wie etwa das Stück *MITTAGSSTUNDE* von Wolfgang Seesko nach dem Buch von Dörte Hansen – auf Basis von Romanen, Kurzgeschichten oder anderen literarischen Erzeugnissen entstanden sind, welche ihrerseits zunächst überhaupt nicht mit der Perspektive auf eine Adaption als Hörspiel geschrieben und publiziert wurden. Liegt dieser Fall vor, muss zunächst noch eine Bearbeitung des literarischen Prätextes und konkret eine Anpassung desselben mit meist Kürzungen, Umstellungen etc. erfolgen, sodass ein Hörspielmanuskript entsteht. Eine Besonderheit stellen Hörspielproduktionen dar, die einen verbindlichen Zusammenhang zwischen Manuskript und Hörspiel herstellen, wie bspw. die *RITTER-ROST*-Serie. Die Hörspiele mit Musik bilden hier eine integrale Einheit mit den Büchern, denen sie als CDs beigegeben sind, auch und besonders, da die Bücher reich illustriert sind. Auf diese Weise werden die Geschichten über Bild, Text, Musiknoten und Hörspiel mit Musikeinlagen inter- und multimedial vermittelt. Ebenso nehmen O-Ton-Collagehörspiele eine Sonderposition ein, da diese auf akustischen Interviews, Mitschnitten etc. beruhen, die zunächst transkribiert werden, ehe auf Basis der Transkripte das eigentliche Hörspielmanuskript hergestellt wird, nach dem im Folgenden die vorexistierenden Aufnahmen collagiert werden. Entsprechend anders zu betrachten sind auch Hörspielproduktionen, die die Tonspur von Filmen nutzen, um mit diesen – ergänzt durch einen Hörspielerzähler bzw. eine Erzählerin – die Geschichte auf rein akustischem Weg zu vermitteln.

Auf dieser Basis kann dann der *Sprechtext* entwickelt werden, bei dem es sich um die vom Manuskript vorgesehene Figurenrede handelt, die für den Sprachvortrag mit leseorientierten Markierungen, Auszeichnungen etc. versehen wurde. In einem solchen Sprechtext werden Formulierungen, die für die mündliche Äußerung zu sperrig, zu »papieren«, zu unauthentisch oder sonst unpassend erscheinen, durch andere ersetzt, der Satzbau wird häufig vereinfacht und der gesprochenen Sprache angeglichen, Pausen werden notiert etc. Ein solcher Text ist meist das individuelle Ergebnis der Arbeit an der eigenen Rolle und dient den Hörspielerinnen und Hörspielern dazu, während der eigentlichen Aufnahmesituation im Studio unmittelbar plastische, glaubwürdige Figuren zu inkarnieren. Vielfach enthält der Sprechtext auch Anmerkungen, die sich beim improvisatorischen Spiel mit der Rolle und bei der Interaktion mit den anderen Sprechenden ergeben haben und die von der Regie als passender im Vergleich zur ursprünglichen Sprachfassung präferiert wurden – etwas, was beim X-en grundsätzlich fehlt. Nicht alle Anmerkungen finden jedoch auch letztlich tatsächliche Umsetzung bei der Aufnahme des eigentlichen Hörspiels; zudem können bei dieser Besonderheiten hinzutreten, die noch nicht im Sprechtext enthalten waren: Wortverknappungen, Pausen, spontane Improvisationen etc.

Diese – wie auch alle sprachbezogenen Eigenheiten – sind dann Bestandteil und Charakteristikum des *gesprochenen Textes*, bei dem es sich um das akustisch realisier-

te und aufgezeichnete Tonmaterial handelt. Einfacher Weise wird der gesprochene Text in aller Regel mit dem Sprachtext des finalen Hörspiels in eins gesetzt. Tatsächlich ist es jedoch so, dass die aufgezeichneten Sprechpartien der Hörspielenden in einem Postproduktionsprozess noch eine weitere Überarbeitung erfahren, bei der das aufgezeichnete Material nicht nur etwa qualitätssteigernd nachbearbeitet wird, sondern oft auch aus mehrfach eingesprochenen Aufnahmen eine definitive komponiert wird (vgl. Kap. 5). Ist bspw. in einer Aufnahme eine Betonung am Beginn eines Satzes falsch platziert, jedoch das Ende optimal, kann eine zweite Aufnahme derselben Stelle mit idealer Betonung am Satzanfang, jedoch problematischer Gestaltung des Satzendes herangezogen werden und beides zu einer scheinbar linearen Äußerung geschnitten werden. Vor allem infolge der feingranularen Interventionsmöglichkeiten mit Hilfe moderner digitaler Audio-Bearbeitungsprogramme geht eine solche Nachbearbeitung häufig bis auf Silbenebene und betrifft auch die Verlagerung von Schweigephassen und besonders auch von Atmern, denen eine intensivierende und semantisch entscheidende Funktion zukommen kann. Wie das Untersuchungsfeld des literarischen Textes, lässt sich daher auch der Bereich des gesprochenen Textes prinzipiell zweiteilen, wenn man die unterschiedlichen unbearbeiteten Rohaufnahmen der Sprechenden von den finalen Hörspielpartien sondern möchte. Eine solche Unterscheidung ist essenziell, wenn man dramaturgische Entscheidungen etc. der Regie rekonstruieren möchte.

Fertigt man schließlich auf Basis des produzierten Hörspiels ein Transkript an (ausführlich dazu in Kap. 10), ist dieses *Hörspiel-Transkript* ein weiterer Ansatzpunkt für anschließende komparatistische Untersuchungen. Natürlich kann es auf jeder der vier Textstufen mehrere verschiedene Bezugstexte geben, wenn bspw. auf Basis ein und derselben Romanvorlage unterschiedliche hörspielmediale Umsetzungen erstellt werden oder ein Hörspielmanuskript zu zwei oder drei Sprechtexten ausgearbeitet wird, von denen dann eines wiederum die Grundlage für die eigentliche Hörspielumsetzung bildet. Beispielhaft erwähnt seien lediglich die TRÄUME aus der Feder von Günter Eich, die einmal 1951 unter der Regie von Fritz Schröder-Jahn für den NWDR und einmal 2007 unter der episodenweise geteilten Regie von Norbert Schaeffer, Alexander Schuhmacher, Simona Ryser, Beate Andres, Sven Stricker und Bernadette Sonnenbichler für den NDR umgesetzt wurden. Demnach können bei der komparatistischen Untersuchung nicht nur Texte aus den verschiedenen Kategorien literarischer Text, Sprechtext, gesprochener Text und Hörspiel-Transkript betrachtet werden, sondern genauso unterschiedliche Texte derselben Kategorie, wobei in Hinblick auf methodologische Fragestellungen vor allem Vergleichsuntersuchungen zwischen mehreren Hörspiel-Transkripten zu ein und demselben Hörspielstück interessant wären.

Diese Untersuchungen können sich den Unterschieden und/oder Gemeinsamkeiten widmen, die zwischen den verschiedenen Textvarianten bestehen. Die verschiedenen Textvarianten rangieren dabei als thematisch dependente Intertexte.

Gemeinsamkeiten oder – im Extremfall – auch *Gleichheiten* können als »medienun-spezifische Wanderphänomene« bezeichnet werden. Es sind Aspekte, die sowohl im Ausgangstext als auch in der Textadaption erscheinen und sich damit als medien-unabhängig ansehen lassen. In erster Linie zählen hierzu die Gesichtspunkte der *Histoire*, sprich: der chronologisierte Handlungsverlauf, die Figurenfunktionen, die Ereignisstruktur etc. Hinzu treten Gemeinsamkeiten in Hinblick auf den Discours, wie die konkrete Verfasstheit, der Wortgebrauch, die Stillage etc. Im größeren Zu-sammenhang stehen auch *allgemeine Textcharakteristika*, wie Sprachlichkeit, Narra-tivität, Kohärenz, Fiktionalität, Intentionalität, Informativität, Situationalität, In-tertextualität, Poetizität, Genrezugehörigkeit, Rhythmizität, Gliedertheit etc.

In den *Unterschieden* zwischen den Textvarianten bzw. in den konkreten Abwei-chungen derselben voneinander lassen sich medienspezifische Aspekte erkennen. Solche Medienspezifika ergeben sich aus der für jedes einzelne Medium charakte-ristischen technisch-apparativen, semiotischen, ästhetischen, immersionsgenerie-renden und institutionellen Struktur. Dabei gilt, dass einerseits jedes Medium das durch es Vermittelte mitprägt und andererseits jedes Medium das in ihm Aussag-bar determiniert und restringiert. Besonders die Discours-Aspekte sind entspre-chend der Ansatzpunkt für die Feststellung von Unterschieden und vor allem auch für Besonderheiten, die aus der Materialität der jeweiligen Textvariante resultie-ren oder mit dieser verknüpft sind. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die spezi-fische Materialität eines jeden Medienprodukts eigene, über das eigentlich Inhalt-liche hinausgehende semiotische Implikationen besitzt.

9.2 Aspekte der hörspielspezifischen Umsetzung

Die komparatistische Untersuchung der Über- bzw. Umsetzung eines Manuskript-textes als audiophonen Hörspieltext stellt im Zusammenhang der Hörspielanalyse üblicherweise den wichtigsten Fall dar.

Dabei gerät zunächst die *Bearbeitung des Hörspielmanuskripts* in den Blick. Sie be-trifft Discours-Aspekte wie Kürzungen, Ergänzungen oder generelle Umformun-gen, die auf der Ebene von Figuren, Handlung, Raumgestaltung, Zeitkonzeption, Chronologie, Komplexität, Ideologie oder diegetischer Realistik erfolgen können. Dabei muss ein besonderes Augenmerk auf den Unterschied gelegt werden, der zwi-schen rein quantitativen und qualitativ wirksamen Bearbeitungen besteht, also zwi-schen Kürzungen, Erweiterungen oder Umformungen, infolge derer es nicht zu ei-ner wesentlichen Veränderung des Primärtextgehalts kommt bzw. die eine eben sol-che zur Folge haben. Ein diesbezüglich konkreter Arbeitsschritt ist etwa die Dialogi-sierung von Erzähltexten, wenn also Figurenaussagen oder Gesprächssituationen, die im ursprünglichen Text summarisch durch ein Referat der Erzählinstanz wie-dergegeben wurden, als tatsächliche Dialogpartie mit Figurenstimmen dargestellt