

7.2 Discours und Histoire

Die Art, wie eine Geschichte erzählt wird, ob sie bspw. von einer Erzählinstanz referiert wird und ob dabei konkrete Rezipierenden-Ansprachen zum Einsatz kommen, ob sie in chronologischer Reihenfolge oder aber von einem fingierten Jetzt-Zeitpunkt aus in Form von wiederkehrenden Rückblenden präsentiert wird und welche akustischen Verfahren dabei zur Anwendung kommen – all das lässt sich von der Geschichte als solcher sondern. Die Erzähltheorie unterscheidet daher systematisch zwischen diesen beiden Bereichen und bezeichnet als »Discours« bzw. »Oberflächenstruktur« die konkrete Verfasstheit des Hörspieltexts mit seinen spezifischen Darstellungsverfahren und als »Histoire« diejenige Geschichte, die mithilfe der textuellen Komponenten und Darstellungsverfahren des Discours wiedergegeben wird.

Es dürfte offensichtlich sein, dass der *Discours* als Gesamtmenge aller unmittelbar greifbaren Textdaten, Zeichen und Gestaltungselemente des Hörspiels immer eine ganz konkrete Gestalt hat, die sich direkt wahrnehmen und mithilfe der im vorherigen Kapitel vorgestellten Kategorien von Hörspielzeichensystemen beschreiben lässt. Es sind eben alle sprachlichen, geräuschhaften, musikalischen Komponenten des Hörspiels in ihrer textspezifischen, konkreten Verfasstheit und ihrer gegebenen syntagmatischen Abfolge – sprich: die spezifischen Zeichen in ihrer Korrelation und Abfolge. Insofern bildet der Discours zusammen mit der textinternen Kommunikationssituation die Darstellungsweise und ist immer medienspezifisch, denn die Darstellung ein und derselben Geschichte in einem anderen als dem Hörspielmedium würde auf ganz andere – filmische, literarische, bildliche etc. – Mittel zurückgreifen müssen.

Infolgedessen stellt die *Histoire* immer eine Abstraktion auf Basis der diskursiv dargebotenen Zeichenstrukturen dar, da aus den Sprach-, Geräusch- und Musikelementen und ihrer jeweiligen Korrelation analytische Schlussfolgerungen gezogen werden müssen, welche Figuren, Dinge, Räume und Geschehnisse es gibt – sprich: wie die dargestellte Welt konzipiert ist und in welcher Ordnung die rekonstruierbaren Handlungen und Ereignisse zueinanderstehen. Die *Histoire* ist damit nie unmittelbare präsent, sondern immer das Ergebnis einer (konsumierend-impliziten oder wissenschaftlich-expliziten) analytischen Auseinandersetzung mit den Hörspieldaten, die entsprechend den Indikationen, die der Hörspieltext bereitstellt, in einen logisch-schlüssigen Zusammenhang miteinander gebracht werden müssen. Das betrifft die korrekte Erfassung von elementaren semantisierenden Textoperationen auf Basis der bereits besprochenen Zeichenrelationen (vgl. Kap. 4): Wird bspw. eine Figur von der Erzählinstanz als »alt« und »klug« beschrieben und äußert sie sich dann selbst mit einer weiblichen Stimme, lässt sich die Figur – sofern keine Hinweise auf unzuverlässiges Erzählen nachweisbar sind – als alte, kluge Frau analysieren. Das betrifft aber auch komplexere Erzählstrategien, die bspw.

durch eine Verwendung nicht zusammenpassender Informationen eine Unzuverlässigkeit der figuralen Erzählinstanz nahelegen sollen. In jedem Fall ist man bei der Rekonstruktion der Histoire immer auch mit narrativen Leerstellen konfrontiert, also mit Lücken bei der Beschreibung von Personen und Dingen in der dargestellten Welt sowie in der Geschehenswiedergabe. Auch diese müssen analytisch erkannt und durch Zusammenschau aller relevanten Textdaten interpretatorisch plausibel geschlossen werden. Die Histoire ist damit im Wesentlichen das Bedeutungsgeflecht aus logisch-semanticen Elementen, Kategorien, Paradigmen, Relationen und Ordnungen, das sich aus der Oberflächenstruktur des Discours abstrahieren und rekonstruieren lässt. Sie ist also vom Discours abhängig. Gleichwohl ist die Histoire im Gegensatz zum Discours verhältnismäßig medienunabhängig, da sich grundsätzlich in unterschiedlichen Medien ein und dieselbe Geschichte darstellen lässt.

Mitunter werden die Begriffe »Discours« und »Histoire« auch in einem engeren Sinne verwendet und bezeichnen dann die textspezifische bzw. die chronologische Abfolge der Handlungselemente. Das ist besonders bei Kriminalhörspielen praktisch, denn dort kann die abstrahierbare chronologische Histoire mit den Handlungsabschnitten von 1) Verbrechensabsicht, 2) Verbrechen, 3) Verbrechensentdeckung, 4) Detektion, 5) Täterermittlung und 6) Bestrafung bspw. im Discours die Reihenfolge 3), 4), 5), mit eingeschobener Rückblende zu 1), 2) und abschließend 6) haben, wenn vom Standpunkt eines Verhörs bzw. Gerichtsprozesses her erzählt wird; oder aber auch die Reihenfolge 6) mit einer Rückblende zu 2), 1), 3), 4), 5), wenn aus der Perspektive der Täterfigur erzählt wird, die Gründe für ihr Verbrechen angibt. Für die Analyse primär relevant ist in jedem Fall die Rekonstruktion der linearen Handlungs- und Ereignischronologie, sprich: die Rekonstruktion der Histoire. Dafür müssen die eventuell nicht-linear berichteten Geschehnisse einer Erzählung in eine chronologische Ordnung gebracht werden, was am probatesten über das Sammeln, Systematisieren und Verzeichnen der Geschehensdaten auf einem linearen Zeitstrahl passiert. Es ist dabei grundsätzlich gleichgültig, an welcher syntagmatischen Stelle, unter welcher Modalität und mit welcher Relevantsetzung diese Geschehensdaten im Discours erwähnt werden. Man erhält dadurch einen systematischen Überblick über die gesamte Konstitution der erzählten Geschichte und Anregungen dahingehend, welche Aspekte der Geschichte einer besonderen Untersuchung bedürfen. Denn im Anschluss an die Rekonstruktion der Histoire können im Vergleich mit der tatsächlich vom Text gewählten, eventuell von der Histoire abweichenden Geschehensreihenfolge des Discours Vermutungen über die Gründe für die Abweichung von einer linearen Chronologie angestellt und unter Einbezug der relevanten Textindikatoren interpretative Schlüsse gezogen werden. Weitere wichtige Indikatoren für die eingehendere Betrachtung von Handlungsmomenten sind Einschnitte in der Handlung, Transformationen, Momente der Statik oder der Geschehenshäufung, Kumulationspunkte, Kookurrenzen, Kombinationen, Parallelitäten,

Geschehensbündelungen, ein Zusammenlaufen verschiedener zunächst getrennter Erzähllinien, Wiederholungen, die paradigmatische Äquivalenz bestimmter Geschehnisse, zeitlich nicht genau einordenbare Ereignisse, Leerstellen, zweifelhafte Erzählaspekte etc.

7.3 Narrativität

Das Vorhandensein einer Geschichte ist – neben der Nachweisbarkeit einer die Geschichte vermittelnden Erzählinstanz – Kernmerkmal von narrativen Hörspielen. Im Gegensatz zu deskriptiven Texten, die rein attestativ Zustände bzw. statische Situationen beschreiben und damit Darstellungen ohne temporale Struktur liefern, weist eine Geschichte bzw. Narration – die gleichwohl in aller Regel auch über deskriptive Partien verfügt – immer eine Veränderung auf. Das Elementarschema einer Veränderung hat dabei folgende Struktur »Ausgangssituation → Transformation → transformierte Situation«, wobei das Moment der Transformation auch als »Ereignis« bezeichnet wird. Die Ausgangssituation umfasst dabei die Eigenschaften einer oder mehrerer Figuren (ihren inneren (psychischen) sowie ihren äußeren (physischen) Zustand) sowie die Eigenschaften der dargestellten Welt (ihren äußeren (physischen) Zustand sowie ihre semantischen Ordnungssysteme). Eine Transformation dieser Ausgangssituation kann nun entweder dadurch eintreten, dass eine Figur als Agens aktiv die Veränderung herbeiführt, wobei dann von »Handlung« gesprochen wird; oder dass eine Figur als Patiens die Veränderung lediglich passiv erleidet, wobei dann von »Geschehen« bzw. »Vorkommnis« gesprochen wird.

Bedingungen dafür, dass überhaupt legitimer Weise eine Zustandsveränderung analytisch konstatiert werden kann, sind 1) das Vorliegen einer temporalen Struktur mit mindestens zwei Zuständen, nämlich einem Ausgangszustand und einem Endzustand; 2) die grundsätzliche Äquivalenz von Ausgangs- und Endzustand unter der Bedingung von Identität und Differenz ihrer Eigenschaften, sprich: Es muss sich bei dem unter der Perspektive der Transformation in den Blick genommenen Element um ein und dieselbe Instanz handeln und dieses identische Element muss zugleich nach der Transformation signifikante Veränderungen im Vergleich zu seiner Konstitution vor der Transformation aufweisen; und 3) müssen sich der Ausgangs- und Endzustand sowie deren Veränderung auf ein und dasselbe Subjekt und Setting beziehen.

Eine Transformation hat, wie gesagt, immer ein Ereignis zum Kern. Ein Ereignis ist damit ein Geschehen, das eine Veränderung oder einen Übergang herbeiführt, und stellt das zentrale Element eines jeden Erzähltextes dar. Theoretisch beschreiben und analytisch erfassen lässt es sich mithilfe der topologischen *Sujet-Theorie* von Jurji Lotman (Sujet = Handlung).