

möglichkeiten (Ironie, Verfremdung, Kommentierung, Unzuverlässigkeit etc.) eine solide Interpretationsgrundlage zu erarbeiten.

Der Discours lässt sich systematisch untersuchen nach den Aspekten der Vermittlungsinstanz und den Aspekten der temporalen Struktur, die gemäß den Kategorien der Narratologie in Stimme und Modus sowie Ordnung und Dauer untergliedert werden können und damit Fragen nach der Erzähllhaltung und Erzählweise sowie den unterschiedlichen Organisationsformen der zeitlichen Relationen betreffen. Diese Analysekategorien erfassen jedoch nur die wichtigsten Aspekte des Discours, neben denen es je nach Hörspiel weitere Discoursaspekte gibt, die zu berücksichtigen sind.

Die *Vermittlungs-* oder auch *Erzählinstanz* eines Hörspiels ist die narrative Instanz, welche die Geschichte wiedergibt, sie in spezifischer Form präsentiert und sich dabei im Erzählakt manifestiert. Wie im Abschnitt 7.1 bereits erwähnt, ist in narrativen Texten eine Vermittlungsinstanz immer gegeben – und sei es nur in der Auswahl der Geschehensmomente, in der Auswahl der Figurenrede oder in der Wahl der jeweiligen Perspektive. Jeder stimmlich geäußerte Erzählakt im Hörspiel verweist dabei auf eine konkrete personale Erzählinstanz, was die Erzählinstanz zu einer *Erzählfigur* macht. Solche Erzählfiguren können im Weiteren stärker personalisiert werden durch besondere von der Stimme getragene Informationen (Alter, Geschlecht, Artikulationsspezifika etc.), eine Individualisierung infolge einer Namensnennung, durch sekundäre Zuschreibungen von anderen, durch bestimmte Handlungen, die von der Erzählfigur vorgenommen werden etc. Zusammengefasst bedeutet das, dass von einer Erzählfigur gesprochen wird, wenn diese individualisiert und mit personalen Merkmalen ausgestattet ist sowie eventuell handlungsfunktional in Erscheinung tritt, während eine Erzählinstanz immer eine unpersönliche, abstrakte Vermittlungsgröße ist, die ohne spezifische Merkmale rein vermittlungsfunktional bleibt.

Die narrative Stimme

Die Erzählinstanz einer Hörspielgeschichte, von der die Inhalte des Hörspiels vermittelt werden, wird in Anknüpfung an die narratologische Terminologie von Gérard Genette metaphorisch als »narrative Stimme« bezeichnet. Sie hat dabei nichts mit der tatsächlichen hörspielspezifischen Untersuchungskategorie der Stimme zu tun, sondern ist die Bezugsgröße der Frage »Wer bzw. was äußert sich hier? Wer bzw. was vermittelt die Inhalte?«. Alle Mitteilungsinhalte der Erzählinstanz werden zusammenfassend »Diegese« genannt. Die Diegese ist also die Gesamtheit aller durch die Erzählinstanz kommunizierten Informationen bzw. – im Spezialfall, dass eine personalisierte Erzählinstanz gegeben ist – alle Redeinhalte einer Erzählfigur und damit die sogenannte dargestellte Welt in der spezifischen Konturierung und Darstellung der Erzählinstanz. In der Folge lässt sich zwischen der Erzählin-

stanz und der von ihr dargestellten Welt differenzieren und dabei sowohl die beiden Größen Erzählinstanz und dargestellte Welt einzeln untersuchen (die Analyse der dargestellten Welt erfolgt in der in Abschnitt 7.4 beschriebenen Weise) als auch das Verhältnis zwischen beiden betrachten. Letzteres ist besonders aufschlussreich, wenn es sich etwa um eine unzuverlässige Erzählinstanz handelt, denn dann müssen die Rezipierenden des Hörspiel eine differenzierte Rekonstruktionsleistung in drei Schritten erbringen:

1. Zunächst ist zu ermitteln, wie die dargestellte Welt und die in ihr befindlichen Figuren und stattfindenden Ereignisse (wohl) objektiv aussehen;
2. müssen die subjektivierenden Verzerrungen bestimmt werden, die durch die Erzählinstanz als Vermittlerin zwischen Rezipierenden und dargestellter Welt in die Perspektive der Rezipierenden auf die dargestellte Welt eingebracht werden; und
3. gilt es zu interpretieren, warum die Erzählinstanz diese Verzerrungen, Unzuverlässigkeiten oder Unwahrheiten in ihre Kommunikation über die dargestellte Welt hineinbringt. Die Erzählinstanz bzw. narrative Stimme kann nach der Ermittlung der Zahl der diegetischen Ebenen hinsichtlich ihrer diegetischen Position, dem Zeitpunkt des Erzählens, der Form dieses Erzählzeitpunkts sowie etwaigen Besonderheiten untersucht werden.

Diegetische Ebenen sind, wie im Abschnitt zur semiotischen Bestimmung des Zeichensystems Musik besprochen (vgl. Kap. 6.4), Stufen in der Vermitteltheit von Inhalten. Erzählt bspw. eine menschliche Figur eine Geschichte, in der Hasenfiguren vorkommen, die einander wiederum eine Geschichte erzählen, in der Mäusefiguren auftreten, sind drei diegetische Ebenen auszumachen, wobei die menschliche, primäre und für die Gesamtdiegetik ursächliche Figur auf der obersten, ersten diegetischen Ebene situiert ist, die Hasenfiguren auf der zweiten und die Mäuse auf der dritten Erzählebene. Eine solche narrative Sprechsituation kann aus einem komplexen System aus Einzelsprechsituationen aufgebaut sein, die etwa parallel zu einander stehen oder auch in einander eingebettet sein können. Sobald es mehrere Sprechinstanzen gibt, ist daher zunächst die hierarchisch höchststehende Erzählinstanz (im Beispiel: die Menschenfigur) zu ermitteln, denn sie ist die alles vermittelnde Erzählinstanz, die auch die Erzählungen der tieferliegenden Erzählinstanzen (im Beispiel: die Hasen- und Mäusefiguren) vermittelt. Grundsätzlich kann immer, wenn personalisierte Erzählfiguren vorhanden sind, noch eine weitere, darüberstehende abstrakte Erzählinstanz angesetzt werden, welche die Präsentation der Erzählsituation der obersten figuralen Erzählinstanz gestaltet und dabei die Informationen von und zu dieser Erzählinstanz steuert.

Im Weiteren muss geklärt werden, ob der *Standort* der hierarchisch höchststehenden Erzählinstanz innerhalb oder außerhalb der (von ihr) dargestellten Welt

liegt. Abstrakte Erzählinstanzen stehen immer außerhalb der dargestellten Welt, da sie gewissermaßen »keinen Körper« haben, mit dem sie sich in der dargestellten Welt überhaupt materialisieren könnten. Erzählfiguren dagegen können entweder von Begebenheiten berichten, an denen sie selbst situativ beteiligt sind/waren oder eben nicht. Ist eine Erzählfigur selbst Teil dieser Welt und tritt darin auf, spricht man von einer *intradiegetischen*, sonst von einer *extradiegetischen* Erzählinstanz. Bei der hörspieltechnischen Umsetzung werden verschiedene Erzählebenen häufig über Durchblenden miteinander verknüpft. So führt bspw. eine extradiegetische Erzählfigur wie in *MORD IM PFARRHAUS* oder auch in *DER GEWISSENLOSE MÖRDER HASSE KARLSSON* verbal in den Geschehenszusammenhang ein, während sich dieser intradiegetische Erzählinhalt allmählich simultan durch parallelgemischte Geräusche, Gespräche und dergleichen manifestiert. Der Kontext des Erzählens wird so allmählich in den Kontext des Erzählten überführt, der Ersteren in Form einer präsentischen Darstellung ablöst. Die Funktion einer solchen extradiegetischen Erzählfigur, die sich üblicherweise nah am Mikrophon und dadurch raumlos äußert, entspricht dem Voiceover-Narrator im Film. Die akustische Beziehung zwischen extradiegetischer Erzählebene und Diegese (= intradiegetische Welt bzw. Handlungsebene) ist die von »hallloser Schallakustik« vs. »akustischer Hallraum«.

Die Untersuchung der *Erzählposition* kann ebenfalls nur bei einer personalisierten Erzählfigur angestellt werden – abstrakte Erzählinstanzen stehen immer jenseits der präsentierten Inhalte. Hierbei wird das Verhältnis ermittelt, das zwischen der Erzählfigur und dem von ihr Erzählten besteht. Nach Genette (1998, 174–181) bezeichnet man eine Erzählfigur, die eine Geschichte erzählt, in der sie selbst nicht vorkommt, als *heterodiegetisch*. Die Erzählinstanz ist dann keine Figur der dargestellten Welt, selbst wenn sie personal figuriert ist. Eine (definitiv immer personalisierte) Erzählfigur, die eine Geschichte erzählt, in der sie selbst als Nebenfigur erscheint, wird *homodiegetisch* genannt; sollte die Erzählfigur zugleich die Hauptfigur in der von ihr erzählten Geschichte sein, spricht man von *autodiegetischer* Erzählfigur.

Im Weiteren ist der *Erzählzeitpunkt* zu bestimmen. Auch hierfür muss eine Erzählfigur gegeben sein, denn fehlt eine personifizierte Erzählinstanz, ist der Erzählzeitpunkt in aller Regel nicht zu bestimmen. Der Erzählzeitpunkt ist *retrospektiv* oder rückblickend, wenn die Erzählfigur bereits Vergangenes berichtet; er ist *prospektiv* oder vorhersagend, wenn die Erzählfigur Zukünftiges schildert; er ist *simultan* bzw. gleichzeitig, wenn die Erzählfigur ein Geschehen in einer Art Echtzeitbericht dieses Geschehens begleitend vermittelt. Bei dieser letztgenannten Möglichkeit fallen der Erzählakt und die Handlung zeitlich zusammen und es ergibt sich ein reportageartiger Bericht. Darüber hinaus lässt sich zwischen zwei verschiedenen Formen des Erzählzeitpunkts unterscheiden: Ist er *fix*, berichtet die Erzählfigur aus einem festen einzigen Moment heraus; ist er dagegen (mit-) *wandernd*, berichtet sie aus mehreren, zeitlich getrennten Zeitpunkten.

Außerdem können weitere *Besonderheiten* gegeben sein, die hinsichtlich der korrekten Bestimmung des Verhältnisses von Erzählinstanz und dargestellter Welt von Relevanz sind. Das betrifft besonders die bereits angesprochene Frage nach der Zuverlässigkeit der Erzählinstanz. Damit ist nicht nur ein absichtlich täuschendes, irreführendes Kalkül der Erzählinstanz gemeint, die eventuell aus bestimmten Gründen, sich selbst, bestimmte Zusammenhänge etc. anders zeigt als sie sich in der Erzählwelt »tatsächlich« darstellen. Es gehören hierzu vielmehr auch besondere Erzählverfahren wie etwa das der *Metalepse*, bei der die strikte Separation der Erzählebenen aufgehoben wird. So können bspw. die Figuren einer Geschichte die Zuhörenden des Hörspiels immer wieder ansprechen und zu bestimmten Handlungen auffordern wie in Konrad Wünsches *SENDUNG*; eine heterodiegetische Erzählinstanz kann in ein Gespräch mit »ihren« Figuren treten wie in *ITTER ROST UND DER GOLDENE KÄFER*; oder es ist – in einem Extremfall wie *ROSIE*, dem Radio-Spektakel zum Mitmachen – auch möglich, dass das über Telefonanruf live ins Hörspielstudio zugeschaltete Radiopublikum über den weiteren Verlauf des Hörspiels entscheidet. Die Option der *ambidiegetischen Platzierung*, bei der einzelne Hörspielinhalte nicht eindeutig einer bestimmten diegetischen Ebene zugeordnet werden, wurde bereits im Zusammenhang mit der Behandlung des Zeichensystems Musik eingehend besprochen.

Es ist aber auch die *mentale Metadiegeese* hier zu nennen, bei der Vorstellungen, Träume, Wünsche, Halluzinationen etc. als Diegeseinhalt kommuniziert werden – und das eventuell, ohne dass explizit darauf hingewiesen wird, dass es sich bei dem Wiedergegebenen nicht um diegetische Realität, sondern lediglich um einen (inkorrekten) Bewusstseinsinhalt einer Figur handelt. Bei mentalen Metadiegesen erscheinen also subjektive Bewusstseinsinhalte, die einen Status von Irrealität besitzen, ohne entsprechende explizite oder implizite Markierung direkt neben oder in diegetisch Realem. Derlei geschieht etwa im Hörspiel *DIE APOKALYPTISCHE GLÜHBIRNE* in Gestalt der Fernsehshow »Walter und Conny«, die einen gemischten mentalen Raum der Hauptfigur darstellt, innerhalb dessen diese im Traumzustand Tagesereignisse und eigene Reflexionen zu einem kruden Unterhaltungsprogramm verbindet, das in Hinblick auf die Präsentationsweise gleichwohl nur minimal als subjektives Konstrukt ausgewiesen ist. Auch das Hörspiel *DER BLAUE VOGEL* von Christoph Buggert nutzt eine mentale Metadiegeese als zentralen Bestandteil. Hier lassen sich vier Erzählebenen feststellen: 1. Auf der ersten, höchsten steht eine abstrakte Erzählinstanz, die drei weitere Erzählebenen vermittelt, nämlich 2. eine Erzählebene, auf welcher sich der »verrückte« Protagonist Ulrich befindet, der sich 3. ein fiktives Gespräch mit der idealisierten Figur Winnie vorstellt, in dem beide sich über 4. das reale Geschehen in der Vergangenheit unterhalten, bei dem Winnie ums Leben gekommen ist, ein Ereignis, das zur Geisteskrankheit von Ulrich geführt hat. Zwischen den Ebenen 2 und 3 besteht Gleichzeitigkeit, während zwischen 2/3 und 4 Nachzeitigkeit gegeben ist. Die abstrakte Erzählinstanz des Hörspiels wählt aus den

Bewusstseinszuständen von Ulrich Erinnerungen und pathologische Halluzinationen bzw. Wunschvorstellungen (Fantasiegespräche mit Winnie) aus und bringt diese unter einer bestimmten Darbietungsgestaltung in eine bestimmte Reihenfolge. Dadurch ergeben sich perspektivische Kontaminationen durch die Relation von Erzählebene 1 und 2. Denn meist wird aus der Perspektive von Ulrich berichtet; in manchen Szenen bekommt man jedoch eine Szene gezeigt, in die Ulrich erst eintritt, die also nicht rein aus seiner Perspektive wahrgenommen werden kann, sondern die vom nullfokalisierten Standpunkt der Erzählinstanz präsentiert wird (etwa in der Szene, als Ulrich »gefunden wird« (»Wir haben ihn! Wir haben ihn!«)). Dass die Gespräche zwischen Ulrich und Winnie, die das Hörspiel gliedern, nur Ulrichs Fantasie entstammen (können), wird den Zuhörenden erst gegen Ende des Hörspiels klar, wenn deutlich wird, dass sich Winnie infolge eines sexuellen Übergriffs seitens Ulrichs im Zusammenhang mit einer depressiven Disposition im Meer ertränkt hat. Das wiederum liefert die Erklärung dafür, warum Winnie in diesen Gesprächen mit Ulrich akzentfrei spricht, während sie in den Szenen auf Erzählebene 4 mit dänischem Akzent redet: Eben, weil sie in diesen Gesprächen nicht die echte Winnie, sondern lediglich eine idealisierte Projektion in Ulrichs Vorstellung ist.

Der narrative Modus

Sobald die Fragen zur Zahl der diegetischen Ebenen, der Erzählposition, dem Erzählzeitpunkt und seiner Form beantwortet sind, kann der narrative Modus untersucht werden. Darunter werden die Art der Distanz, die Form der Perspektive sowie der Wissensstand zusammengefasst, die eine Erzählinstanz gegenüber dem Geschilderten besitzt.

Die Untersuchung der *Wahrnehmungsperspektive* widmet sich entsprechend allgemein den Fragen: Aus welcher Perspektive wird wahrgenommen (und vermittelt)? Wie wird wahrgenommen (und vermittelt)? Und wem folgt die Perspektive? Man unterscheidet dabei meist zwischen einer neutralen bzw. narratorialen Perspektivik, bei der von externer Position heraus das Geschehen eingefangen wird, und einer personalen bzw. figuralen Perspektivik, die stark an das akustische Wahrnehmungsfeld einer bestimmten Figur gebunden ist. Während eine neutrale Perspektive also einen distanzierten Bericht eines Geschehens liefert und sich dabei im Wesentlichen auf einen räumlich unmarkierten oder einen frei verlagerbaren Wahrnehmungsstandpunkt stützt – was beides Implikationen einer »objektiven« Geschehenspräsentation sind –, wird die diegetische Handlung bei einer figuralen Perspektive aus einer personengebundenen Hörsituation heraus wiedergegeben und dabei häufig u.a. durch die Nutzung innerer Figurenmonologe, durch Gedanken, Gefühle, Meinungen etc. einer bestimmten Figur »subjektiv« eingefärbt.

Weiterhin ist der jeweilige *Figurenbezug* ein wichtiges Kriterium für die Untersuchung der Wahrnehmungsperspektive, wobei man von einer *Außenperspektive*