

Gemeinsamkeiten oder – im Extremfall – auch Gleichheiten können als »medienunspezifische Wanderphänomene« bezeichnet werden. Es sind Aspekte, die sowohl im Ausgangstext als auch in der Textadaption erscheinen und sich damit als medienunabhängig 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 Zusammenhang stehen auch *allgemeine Textcharakteristika*, wie Sprachlichkeit, Narrativität, Kohärenz, Fiktionalität, Intentionalität, Informativität, Situationalität, Intertextualität, Poetizität, Genrezugehörigkeit, Rhythmisierung, Gliedertheit etc.

In den *Unterschieden* zwischen den Textvarianten bzw. in den konkreten Abweichungen derselben voneinander lassen sich medienspezifische Aspekte erkennen. Solche Medienspezifika ergeben sich aus der für jedes einzelne Medium charakteristischen technisch-apparativen, semiotischen, ästhetischen, immersionsgenerierenden und institutionellen Struktur. Dabei gilt, dass einerseits jedes Medium das durch es Vermittelte mitprägt und andererseits jedes Medium das in ihm Aussagbare determiniert und restringiert. Besonders die Discours-Aspekte sind entsprechend der Ansatzpunkt für die Feststellung von Unterschieden und vor allem auch für Besonderheiten, die aus der Materialität der jeweiligen Textvariante resultieren oder mit dieser verknüpft sind. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die spezifische Materialität eines jeden Medienprodukts eigene, über das eigentlich Inhaltliche hinausgehende semiotische Implikationen besitzt.

9.2 Aspekte der hörspielspezifischen Umsetzung

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

Dabei gerät zunächst die *Bearbeitung des Hörspielmanuskripts* in den Blick. Sie betrifft Discours-Aspekte wie Kürzungen, Ergänzungen oder generelle Umformungen, 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 zwischen rein quantitativen und qualitativ wirksamen Bearbeitungen besteht, also zwischen Kürzungen, Erweiterungen oder Umformungen, infolge derer es nicht zu einer wesentlichen Veränderung des Primärtextgehalts kommt bzw. die eine eben solche zur Folge haben. Ein diesbezüglich konkreter Arbeitsschritt ist etwa die Dialogisierung von Erzähltexten, wenn also Figurenaussagen oder Gesprächssituationen, die im ursprünglichen Text summarisch durch ein Referat der Erzählinstanz wiedergegeben wurden, als tatsächliche Dialogpartie mit Figurenstimmen dargestellt

werden. Ein solches Verfahren bringt fast unweigerlich starke qualitative Veränderungen mit sich, da etwa auf wesentliche Inhalte Gerafftes zu einer Struktur von Rede und Gegenrede entfaltet wird, nicht explizierte Emotionalitäten hineingetragen werden etc. Auch alle sprachlichen und insbesondere lexematischen Aktualisierungen sind hierunter zu betrachten, wenn bspw. für das eventuell unzeitgemäß erscheinende »Mordsspaß« ein aktuell moderner wirkender Begriff wie »Bombenkick« gesetzt wird.

Daneben kommt natürlich der *Verstimmlichung der Sprache* entscheidende Wichtigkeit zu. Die »Be-Stimmung« der Figuren hat große Ähnlichkeit mit der Besetzung von Figurenrollen bei der Verfilmung von Romanen und konkretisiert und definiert viele Aspekte einer Figur aus, die in der abstrakten Textvorlage un- oder unterbestimmt geblieben sind – und eventuell sogar gezielter Maßen nicht näher präzisiert wurden. Macht man sich bewusst, wie essenziell der jeweilige Sympathiewert einer Stimme für die Rezeptionserfahrung und die daran geknüpften Prozesse der rezeptiven Immersion ist – und damit letztlich für das »Glücken« eines Hörspiels insgesamt –, lässt sich die Bedeutung dieses Untersuchungsaspekts ermessen. Wie fundamental verschieden dieselbe Figur in einem Hörspiel infolge der Besetzung durch andere Sprechende erscheinen kann, lässt sich bspw. sehr eindrücklich an den beiden bereits erwähnten Umsetzungen von Günter Eichs TRÄUME nachvollziehen. Während Erich Schellow 1951 die Zwischentexte des Stücks mit seiner recht jungen Stimme (36) mit einer scharfen, überpräzisen Artikulation und einer besonderen Akzentuierung der Konsonanten versah, was eine eher konfrontative, fast schon bedrohliche sprachgestische Gesamtwirkung hervorbringt; sprach Jürgen Hentsch 2007 die Texte mit einer alten, verrauchten Stimme (71) in einem schleppenden, müden Tonfall, der kaum eine stärkere Variation des Sprachdrucks nutzt und damit eine zwar sehr zugewandte, aber still desillusionierte sprachgestische Gesamtwirkung erzielt. Neben die generellen Stimmeigenschaften wie Geschlecht und Alter (männlich, weiblich, kindlich), treten konkrete, bei der Artikulation realisierte Stimm- und Sprechauffälligkeiten wie Regiolekt, Klang, Höhe, Lautheit, Spannung, Lautung, Geschwindigkeit, Dynamik etc., aber auch Rhythmisierung, Akzentuierung, Pausengliederung oder Dehnung. Auch der Grad an Distanziertheit zum Gesprochenen kann eine Stellschraube sein, um etwa die ursprünglich angestrebte Wirkung eines Textes in ihr genaues Gegenteil zu verkehren. Dabei steht ein identifikatorisch-authentisches Sprechen, bei dem es um die glaubhafte Verkörperung der Rolle geht, einem metareflexiv-analytischen oder auch distanziert-ausgestellten oder gar ironischen Sprechen gegenüber. Gerade einer suprasprachlichen Sinnerweiterung wie bspw. durch stimmliche Ironiesignale gilt dabei große Aufmerksamkeit. Verwandt damit sind auch die Aspekte der (Des-)Ambiguisierung. Wie die spezielle Stimme einer bestimmten Sprecherin oder eines Sprechers eine damit ausgestattete Figur konkretisiert, so kann die spezifische Verwendung dieser Stimme das mit ihr Mitgeteilte konkretisieren – oder eben auch ambiguisieren.

Je nachdem, wie etwas ausgesagt wird, resultiert also eine (sprachverkörpernde) Vereindeutigung von deutungspluralistischen Aspekten des Primärtextes oder – im Gegenteil – eine (sprachverkörpernde) Ambiguisierung von eindeutigen Aspekten des Primärtextes. Eine »dunkle« Passage des Manuskripts kann auf diesem Wege inhaltlich klar gemacht, wie eine ursprünglich unzweideutige Aussage zum schillern gebracht werden kann. So komplex wie das Untersuchungsfeld der Stimme und ihrer semiotischen Mächtigkeit allgemein ist, so vielschichtig zeigt sich die Stimme als Analysekategorie bei der komparatistischen Untersuchung.

Ein weiterer Punkt ist die *Funktionalisierung medienspezifischer Kommunikationspotenziale*, womit primär technisch-apparative und materielle Discours-Aspekte und deren rezeptive Wirkung angesprochen sind. So kann sich ein Hörspiel bspw. seiner spezifischen akustischen Inszenierungsmöglichkeiten bedienen und sehr realistisch Nachrichten-, Dokumentations-, (Live-)Reportage-, (Live-)Interview- oder Werbe-Formate simulieren, was in ähnlicher Weise in einer Romanvorlage nicht umzusetzen ist. Gleichzeitig ist umgekehrt ein Roman rein materiell näher an einer Zeitung oder Briefkorrespondenz und kann deren Charakteristika etwa zur Authentizitätsfiktion nachahmen, was in direkter Art nicht durch ein Hörspiel geleistet werden kann. Damit ist angezeigt, dass die Funktionalisierung medienspezifischer Kommunikationspotenziale immer auch zu einer bestimmten Rezeptions-, Assoziations- und Erwartungshaltung bei den Hörenden führt, die sich beim Hören automatisch an bereits Erfahrenem und (unbewusst) an Rezeptionsgewohnheiten orientieren. Verfährt ein fiktionales Hörspiel im Modus einer Live-Reportage, aktiviert es beim Publikum in gewissem Umfang an faktuellen Reportagen geschulte kognitive Schemata; und treibt es dieses Spiel mit Format und Authentizität geschickt, kann es zugleich entsprechende Rezeptions-, Assoziations- und Erwartungswirkungen hervorrufen. Das beste und wohl auch bekannteste Beispiel in dieser Hinsicht ist sicher die Hörspielumsetzung des Romans »The War of the Worlds« von H. G. Wells durch Orson Welles, die bei ihrer Erstendung 1938 unter weiten Kreisen der Zuhörerschaft heftige Irritationen hervorgerufen hat, da sie diese durch den Modus der Live-Berichterstattung in den Glauben versetzen konnte, die geschilderte Invasion der Marsianer ginge augenblicklich wirklich vonstatten.

Insgesamt bringen die medienspezifischen Kommunikationspotenziale und gerade auch die Stimmlichkeit eine *Sinnlichkeitszunahme* mit sich. Geschehnisse, die vom Hörspiel im dramatischen Modus vorgeführt werden, besitzen aufgrund der für Zeitkunstwerke typischen Verschmelzung von diegetischer und rezeptiver Raum-Zeit sowie der ecoutistischen Involvierung des Publikums eine enorme Plastizität und Eindrücklichkeit. Daran angelagert sind Rezeptionsphänomene, die sich aus der dramaturgischen Arbeit mit der Präsentationsdynamik ergeben. Der Umstand, dass es sich beim Hörspiel um eine nicht-statische, nicht-kontemplative Expositionsform handelt, kann bspw. so funktionalisiert werden, dass es in Partien

eines Hörspiels infolge einer extremen Ballung von Inhaltsmomenten – ähnlich den Prinzipien des Überforderungskinos – zu einer informationskommunikativen Überforderung der Zuhörenden kommt. Analog ist auf Basis derselben Prämissen auch ein informationskommunikatives Langweilen derselben möglich.

Darüber hinaus kann – vergleichbar mit den Prinzipien der (Des-)Ambiguisierung durch den Stimmeinsatz – auch über eine geeignete Funktionalisierung der hörspieltechnischen Medienspezifika eine (Des-)Ambiguisierung bestimmter Passagen eines Primärtextes herbeigeführt werden. Wie allgemein bei der Verstimmlichung, so ist auch hinsichtlich der medienspezifischen Kommunikationspotenziale eine Vielzahl weitere Besonderheiten bei der komparatistischen Betrachtung eines Manuscripttexts in Bezug auf seine Hörspielumsetzung zu berücksichtigen.

Auch die übrigen Zeichensysteme des Hörspiels stellen Ansatzpunkte für komparatistische Investigationen dar. Der Einsatz und die Nutzung von *Hallraumakustik* zur szenischen Gliederung, Raumcharakterisierung, räumlichen Bewegung und stereophonischen Differenzierung zum Zweck von Figurendifferenzierung, Klangchoreographie und -arrangement, Schallraumgliederung, Dimensionskorrelation etc. sind hier ebenso zu nennen wie die Beigabe von *Geräuschen*, die extradiegetisch bestimmte syntaktische, signalhafte oder kommentative Funktionen übernehmen können und intradiegetisch bestimmte handlungsillustrierende, objektdenotative oder szenengestaltende Funktionen, die vom Prätexxt nur in sehr reduziertem Maße und in jedem Fall anderer Gestalt abgebildet werden können. Dasselbe gilt für die Beigabe von *Musik*, die syntaktisch funktionalisiert sein kann und dann einleitend, beendend, klammernd, überbrückend oder akzentuierend erscheint, oder semantisch funktionalisiert ist und dann illustrierend, atmosphärenbildend, kommentierend, kultur-raum-zeitlich verortend, stilisierend, antizipativ oder signalhaft ausgerichtet ist.

Das Gesagte lässt sich in folgende Systematik der wichtigsten Aspekte einer hörspielspezifischen Manuscriptumsetzung zusammenfassen:

1. Bearbeitung des Hörspiel-Manuskripts:
 - a) Histoire-Aspekte wie *Kürzung/Ergänzung/Umformung*: Figuren, Handlung, Raumgestaltung, Zeitkonzeption, Chronologie, Komplexität, Ideologie, diegetische Realistik
 - b) sprachliche/lexematische *Aktualisierungen*: bspw. »Mordsspaß« → »Bombenkick«
 - dabei: Unterscheidung von:
 - i. rein *quantitative Bearbeitungen*: Kürzung/Erweiterung/Umformung ohne wesentliche Veränderung des Primärtextgehalts
 - ii. *qualitative Bearbeitungen*: Kürzung/Erweiterung/Umformung, die den Primärtextgehalt verändert (bspw. Dialogisierung von Erzähltexten)

2. Verstimmlichung der Sprache:
 - a) »Be-Stimmung« der Figuren (besonders auch von durch das Manuskript/Regieanweisungen von un-/unterbestimmter Aspekte): männlich, weiblich, kindlich; Alter; Stimm-/Sprechchauffälligkeiten (Regiolekt, Klang, Höhe, Lautheit, Spannung, Lautung, Geschwindigkeit, Dynamik etc.), Rhythmisierung, Akzentuierung, Pausengliederung, Dehnung etc.
 - b) auch Distanziertheit zum Gesprochenen: identifikatorisch-authentisches vs. metareflexiv-analytisches/distanziert-ausgestelltes/ironisches Sprechen
 - c) suprasprachliche Spracherweiterung (stimmliche Ironiesignale etc.)
 - d) etc.
3. Funktionalisierung medienspezifischer Kommunikationspotenziale (betrifft primär Discours-Aspekte und deren rezeptive Wirkung):
 - a) *Simulierung* von Nachrichten-/Dokumentations-/(Live-)Reportage-/(Live-)Interview-/Werde-Formaten etc.
 - i. diese führen zu einer bestimmten Rezeptions-/Assoziations-/Erwartungshaltung
 - ii. erzeugen eine bestimmte Rezeptions-/Assoziations-/Erwartungswirkung
 - iii. allgemein auch *Sinnlichkeitszunahme*: Plastizität, Eindrücklichkeit etc.
 - b) Arbeit mit der *Präsentationsdynamik*: Hörspiel als nicht-statique/nicht-kontemplative Expositionsform (informationskommunikatives Langweilen vs. Überfordern)
 - c) (sprachverkörpernde) *Vereindeutigung* von deutungspluralistischen Aspekten des Primärtextes bzw. (sprachverkörpernde) *Ambiguisierung* von eindeutigen Aspekten des Primärtextes
 - d) etc.
4. Einsatz/Nutzung von Hallraumakustik:
 - a) szenische Gliederung (Vorder-/Mittel-/Hintergrund)
 - b) Raumcharakterisierung
 - c) Raumbewegungen
 - d) Stereophonie (Figurendifferenzierung; Klangchoreographie/-arrangement; Gliederung des Schallraums; Korrelation von Dimensionen etc.)
5. Beigabe von Geräuschen:
 - a) *extradiegetisch*: syntaktisch, signalhaft, kommentativ
 - b) *intradiegetisch*: handlungsmittelhafte, objektdenotativ, szenengestaltend
6. Beigabe von Musik:
 - a) *syntaktisch* funktionalisiert: einleitend/beendend/klammernd/überbrückend/akzentuierend

- b) *semantisch* funktionalisiert: illustrierend/atmosphärenbildend/kommentierend/kultur-raum-zeitlich verortend/stilisierend/antizipativ/signalhaft

Siehe – ohne besondere Beachtung des Hörspiels – grundsätzlich zu Inter- und Transmedialität u.a. Rajewsky 2002 und speziell zum Aspekt des Fiktionalen End erwitz/Rajewsky 2016.

Intra- sowie transmediale Analysen und Systematisierungen zum Hörspiel bot sehr früh Armin Paul Frank (1963 und 1981), der nicht nur Hörspiele verschiedener Sprachen berücksichtigt, sondern auch hörspielkomparatistische Vergleiche zu literarischer Erzählung, Bewusstseinsroman, Lyrik, Bühnenspiel und Film erarbeitet. Ebenso stellt Fischer 1964 dem Hörspiel die andern Medienformen von Schauspiel, Film sowie Fernsehspiel gegenüber und betrachtet dabei auch Hörspieladaptionen von Bühnenstücken und Erzählprosa. Schwitzke 1963, 189–193, betrachtet konkret die hörspielästhetische Blendenverwendung im Unterschied zum Film. Siehe auch Schmedes 2002, 244–247, zur Intermedialität und Medienspezifik des Hörspiels in Relation zum Film; siehe ähnlich auch Schwethelm 2010, 78–84. Siehe auch die Gegenüberstellung von Hörspiel und Theater, Literatur bzw. hörfunkimmanenter Kunst in Ladler 2001, 52–60. Vowinkel 1995, 23–37, betrachtet in ihrer Arbeit zum Collagehörspiel das Gestaltungsprinzip der Collage vor allem von historischer Warte aus im Vergleich zu seiner Verwendung in bildender Kunst, Fotografie, Musik, Literatur, Theater und Film.

Allgemein zu Materialität und Medienwechsel beim Hörspiel siehe Ladler 2001, 44–50. Zum hörspielspezifischen Medienwechsel »literarischer Text → Sprechtext → gesprochener Text« vgl. Baum 2004. Zu den hörspielkomparatistisch relevanten produktions- wie rezeptionsästhetischen Aspekten des Medienwechsels vom Buch zum Hörformat siehe Schwethelm 2010. Siehe auch Schenker 2022a zu transmedialen Aspekten serieller Hörspielproduktionen. Für Beispielenanalysen siehe Böckelmann 2002, Huwiler 2005a und Hiebler 2022; vgl. auch Schnickmann 2007 mit Konzentration auf die Effekte der »Be-Stimmung« eines Manuskriptes. Siehe von der Osten 2022 mit Bezug auf die intermediale Stellung des Transkripts.