

komplex die Zeichen(gebilde) sind: Auf all diesen Ebenen, vom Einzelzeichen zu einfachen Zeichenkopplungen zu größeren Zeichenkomplexen bis hin zum semiotisch-semanticen Gesamtsystem des jeweiligen Textes, organisieren bestimmte Relationen das Zusammenspiel der Elemente.

Die Frage der semantisch gegebenen und wirksamen Relationen in einem Text betrifft also immer das Verhältnis von bestimmten, jeweils in die spezifische Betrachtung einbezogenen Elementen. Unabhängig davon, ob man sich die semiotische Beziehung von einzelnen Wörtern (wie »gut« und »böse«), einzelnen Figuren (wie »Ritter« und »Hexe«) oder einzelnen funktionalen Textpassagen (wie »Exposition« und »Katastrophe«) ansieht, erscheinen diese miteinander verglichenen Aspekte unter der gewählten Perspektive als Elemente in einer bestimmten Relation. Je nachdem, welche Textebene man in den Blick nimmt, erscheint immer etwas anderes als Element. Expliziert man dann das jeweilige Verhältnis (auf Basis von lexikalischen Definitionen bei den Wörtern, daraus resultierenden semantischen Spezifikationen bei den Figuren, figurenbezogenen Kompositionen bei den funktionalen Textpassagen), kann man auf diesem Wege das Verhältnis aller Textgrößen, seien es elementare Zeichen wie syntaktische Bestandteile oder komplexere Zeichen wie Figuren, bestimmen und damit den Gesamttext in seiner Semantik strukturieren. Dadurch erhält man letztlich ein wissenschaftlich-analytisch präzises Modell des Textes bzw. seiner jeweiligen Dimensionen, kann die Figurenverhältnisse abstrahieren, die zentralen Konfliktthemen hinsichtlich ihrer Funktion und Abhängigkeit herausarbeiten und/oder die gesamte innerhalb der Geschichte entfaltete narrative Entwicklung in ein übersichtliches abstraktes Schema übersetzen.

4.1 Äquivalenz und Opposition

Die beiden wichtigsten Zeichenrelationen, auf die sich in gewissem Umfang alle anderen, höheren Zeichenrelationen zurückführen lassen, sind die von Äquivalenz und Opposition.

Äquivalenz herrscht zwischen zwei Elementen, wenn die Unterschiede zwischen diesen beiden Elementen in einem bestimmten (Text-)Zusammenhang neutralisiert oder in einer Art und Weise minimiert sind bzw. werden, dass sich sagen lässt, diese Zeichen sind annähernd gleich. Die Gemeinsamkeiten sind bzw. werden also durch den Text dominant gesetzt und etwaig bestehende Unterschiede als irrelevant unberücksichtigt gelassen. Eine besondere Form der Äquivalenz ist die *Identität*, bei der zwei verschiedene Elemente völlig gleichgesetzt werden.

Als Beispiel hierfür kann auf das bereits angeführte Hörspiel mit dem Rüpelspatz rekuriert werden, in dem die stimmliche Artikulation »Mecker, aber mecker, aber Tschiep, Tschiep, Tschiep.« des Spatzen übergeblendet wird in eine Folge von Synthesizer-Klängen, die dem Melodieverlauf sowie der Rhythmik der stimmlichen

Äußerung nachgebildet sind. Beides, Stimmäußerungen wie Synthesizer-Klänge, werden in diesem Hörspiel im Folgenden als identisch gesetzt, indem sie gleichermaßen die Präsenz des Spatzen innerhalb der jeweiligen Szene markieren. Ähnliches – nämlich der Melodieverlauf sowie die Rhythmik – werden dabei als dominant und entscheidend wichtig gesetzt, während Unterschiedliches – Geräuschquelle (menschliche Stimme vs. Synthesizer), Inhalt (Wortfragmente vs. Töne) etc. – als irrelevant behandelt und text- sowie bedeutungsfunktional als unwichtig ignoriert wird.

Die Zeichenrelation der *Opposition* stellt das genaue Gegenteil zur Äquivalenz dar. Opposition herrscht zwischen zwei Elementen, wenn die Unterschiede zwischen diesen beiden Elementen in einem bestimmten (Text-)Zusammenhang dominant gesetzt und etwaig bestehende Ähnlichkeiten neutralisiert oder in einer Art und Weise minimiert sind bzw. werden, dass sich diese Zeichen quasi gegenseitig ausschließen. Oppositionen können entweder als Kontraritäten oder als Negationen ausgebildet sein.

Als *Kontrarität* bzw. Gegensatz erscheinen zwei oder mehrere Elemente wie bspw. »schön« vs. »hässlich«, wenn sie derselben semiotischen Kategorie angehören (»ästhetische Wertungen«) und dabei als einander ausschließend erscheinen. Konträre Elemente bilden damit nicht den erschöpfenden Bestand der jeweiligen semiotischen Kategorie (denkbar wären im gegebenen Beispiel etwa auch »modisch«, »ergreifend«, »interessant« etc.). Zugleich sind solche Gegensätze nicht naturgegeben, sondern meist kulturell-konventionell etabliert, können aber auch auf der je textspezifischen Entscheidung des Hörspielautors bzw. der -autorin basieren; d.h. sie lassen sich auch in Abweichung zu kulturell vorgegebenen Gegensatzstrukturen gestalten. Bei solchen sogenannten sekundär-semantischen Gegensatzstrukturen können entweder Elemente als Gegensätze behandelt werden, die im Verständnis der Rahmenkultur üblicherweise nicht als Gegensätze erscheinen (wie etwa »schön« vs. »interessant«) oder die sogar verschiedenen semiotischen Kategorien angehören (wie etwa »hässlich« vs. »gut«).

Zur Veranschaulichung sei auf eine Passage aus dem Hörspiel PINBALL von Kai Bleifuß verwiesen, in dem sich an einer Stelle zwei Personen begegnen und sich folgendes Gespräch ergibt:

Brigitte: Schau ja nicht her, schau ja nicht her, schau ja nicht her, schau ja nicht...

Niklas: I can't get no... – Das ist doch... Hey, hallo! Mensch, wie heißt die nur? Ist ja so in Gedanken die Tante. Schau endlich her, Mensch! Hallo, äh, Brigitte! Lange nicht gesehen. Was dagegen, wenn ich mich setze?

Brigitte: Du sitzt schon, du Arschloch! Niklas, na, arbeitest du noch an deiner posttraumatischen Belastung?

Die hier kursiv wiedergegebenen Figurenäußerungen werden im Hörspiel von den Sprechenden flüsternd und mit einer großen Nähe zum Mikrofon geäußert, sodass sie keinen Raumhall besitzen und damit nach einer hörspielbezogenen Darstellungskonvention als interner Gedankenmonolog der Figuren zu verstehen sind. Die recte wiedergegebenen Äußerungen werden von den Sprechenden dagegen »normal«, d.h. in gewöhnlicher Gesprächslautstärke, mit Raumklang sowie szenisch integriert in das Geräuschumfeld einer offenbar städtischen Cafeteria-Terrasse artikuliert. Schon in dieser Gestaltung der Figurenäußerungsweise wird also eine Opposition aufgebaut, konkret ein konträres Verhältnis zwischen »gedämpftem« und »offenem« Sprechen, das im Kontext des betreffenden Hörspiels als Gegensatz von »Gedankenmonolog« und üblichem »Dialog« fungiert. Gleichzeitig ist dieser Gegensatz auf der Textoberfläche mit einem Gegensatz auf der inhaltlichen Ebene verknüpft, denn beide Figuren äußern jeweils sowohl »ehrliche« als auch »heuchlerische« Inhalte und zwar eben in Gedanken bzw. offen vor einander. In Gedanken nämlich beleidigen sich beide und bringen damit ihre wechselseitige Abneigung zum Ausdruck – er nennt sie abfällig »Tante« (und zwar unter Verwendung der konnotativen Bedeutung des Wortes, da beide offensichtlich gleichaltrig und, wie im weiteren Verlauf des Gesprächs deutlich wird, nicht verwandt, sondern ehemals ein Paar gewesen sind); sie nennt ihn »Arschloch«. Gleichzeitig aber täuschen sie, wenn auch offensichtlich sehr bemüht, ein grundsätzliches Interesse am je anderen vor, wenn er sich ihr annähert und dabei zumindest diskursiv vorgibt, auf ihren Willen Rücksicht zu nehmen (»Was dagegen...«); und sie sich mit offenbarem Spott in der Stimme nach seinem Gesundheitszustand erkundigt. Aus dieser Kontrarietät der Artikulationsweise und besonders auch der Aussageinhalte entwickelt das Hörspiel eine Gegensätzlichkeit zwischen den Figuren, die sich feindlich gegenüberstehen; doch damit genug.

Negation bzw. Widerspruch ist dagegen als andere Form der Opposition bei zwei oder mehreren Elementen gegeben, wenn diese hinsichtlich eines Kriteriums einer semiotischen Kategorie als einander logisch ausschließend behandelt werden. Ein solches Verhältnis lässt sich immer in Form einer Verneinung formulieren (»schön« vs. »nicht-schön«), sodass es bei Negationsverhältnissen auch – anders als bei Gegensätzen – keine semantischen Zwischenbereiche gibt (»weder schön noch hässlich«). Elemente, die in einem Verhältnis der Negation zueinanderstehen, erscheinen also in Hinblick auf ein bestimmtes Kriterium, das nur die beiden Optionen der positiven oder negativen Bestimmung zulässt, als grundverschieden. Der Negation haftet deshalb auch, anders als dem Gegensatz, nichts Willkürliches an, sondern sie stellt eine logische Relation dar, die unabhängig ist von kulturellen Konventionen. Während der Begriff »Negation« das konkrete Verhältnis zweier einander ausschließender Elemente bezeichnet (»a« vs. »nicht-a«), wird der Begriff »Widerspruch« vor allem auf Aussagen bzw. Textpassagen angewandt, die für ein Element gleichzeitig

zwei einander ausschließende Bestimmungen vornimmt (»a ist x« und »a ist nicht-x«).

Zur Illustration dieser Relationen sowie weiterer, die im Anschluss noch vorgestellt werden, kann ein Ausschnitt aus dem Hörspiel *DER GEWISSENLOSE MÖRDER HASSE KARLSSON* nach der Vorlage von Henning Mankell dienen, in dem sich der im Titel genannte Junge Hasse Karlsson mit seiner Mutter unterhält.

Frau Karlsson (ins Haus eintretend): Hassemann? Wo ist Vater?

Junger Hasse: Er holt Äpfel im Keller. Ich heiße nicht Hassemann, ich mag das nicht.

Frau Karlsson: Ob man mag oder nicht. Ich hatte heute in der Kneipe einen Stammgast, der zu viel trank. Er wurde laut und hat mit Stühlen um sich geschmissen. Das mag ich nicht. Aber es kommt, wie es kommt, ob man mag oder nicht. Hast du deine Aufgaben gemacht?

Junger Hasse: Mhm.

Frau Karlsson: Ich höre dich nicht.

Junger Hasse: Ja, hab ich gesagt.

Frau Karlsson: Nein, du hast nichts gesagt. – Komm her, schau.

Alter Hasse: Mein ganzer Stolz...

Frau Karlsson: Mein ganzer Stolz: Dieses wunderbare Schiffsmodell von der Celestine.

Alter Hasse: Ist sie nicht schön, mein kleiner Dreimaster.

Frau Karlsson: Ist sie nicht schön, mein kleiner Dreimaster. – Nimm die Katze weg! Wenn sie in die Takelage klettert, ist alles zu spät, dann bleibt uns nur noch ein Wrack! Weg! Pscht! Pfui! Pscht!

Diese Passage ist relativ komplex. Das fängt damit an, dass in ihr u. a. die Stimmen zweier Figuren zu hören sind, von »junger Hasse« und »alter Hasse«, die offenbar in einer besonderen Relation der Äquivalenz zueinanderstehen, nämlich in der einer Identität. Es handelt sich dabei tatsächlich um dieselbe Figur, mit der Besonderheit – und hier tritt eine Opposition hervor –, dass sie in zwei Erscheinungsformen zerfällt, die nicht dasselbe Alter haben, was die vorgenommene analytische Benennung mit den konträren Begriffen »alt« und »jung« motivierte. Diese zwei Erscheinungsformen sind also dieselbe Figur und sie sind nicht dieselbe Figur – ein klassischer Widerspruch, der nur möglich ist, wenn das Hörspiel eine Welt entwirft, die nach grundsätzlich anderen (auch logischen) Prinzipien strukturiert ist, als unsere wirkliche Welt, sprich: eine fantastische, unlogische Welt. Tatsächlich ist das betreffende Hörspiel jedoch grundsätzlich realistisch angelegt; ein fantastischer Erzählansatz, der etwa die Möglichkeit von Zeitreisen zulässt, ist bei ihm nicht gegeben. Stattdessen lässt sich der bemerkte Widerspruch auf Basis der Erzählstruktur auflösen, denn beide Instanzen der Figur Hasse befinden sich auf verschiedenen Erzählebenen (dazu ausführlich in Kap. 6.4 und 7.5). Ausgangspunkt des Hörspiels bildet nämlich eine Situation, durch die der knapp 60-jährige Hasse Karlsson (= alter

Hasse) an ein Ereignis aus seiner Jugend (= junger Hasse) erinnert wird, das dann szenisch dargeboten wird, indem von der Jetzt-Zeit des alten Hasse weg der Blick zurück in dessen Vergangenheit als junger Hasse gerichtet wird. Mit der Stimme von »alter Hasse« wird dann die wie ein aktuelles Geschehen dargebotene Handlung überlagert und auf diese Weise deutlich gemacht, dass es sich hierbei lediglich um die Erinnerungen des alten Hasse Karlsson handelt. Damit ist der zeitlogische Widerspruch aufgelöst. Ein anderer Widerspruch bleibt jedoch erhalten und besteht in dem Mehrwissen des alten Hasse Karlsson gegenüber dem Wissen des jungen: Die ältere Figureninstanz, die zugleich als Erzähler der Geschichte fungiert, weiß nämlich, wie die Handlung sich entwickeln wird, was die junge Instanz nicht weiß – und gerade aus diesem Widerspruch entspringt ein Großteil der Spannung, die das Hörspiel trägt, denn die ältere Figureninstanz von Hasse kann als Erzähler aufgrund ihres Mehrwissens bspw. Vorausdeutungen machen. Tatsächlich tut sie das auch in der oben angeführten Szene, indem sie antizipativ Phrasen wie »Mein ganzer Stolz...« oder »Ist sie nicht schön, mein kleiner Dreimaster.« quasi über die Szene spricht, noch bevor diese von den Figuren, die sie eigentlich zeitlich zuerst gesprochen haben, geäußert werden.

4.2 Redundanz, Dominanz, Korrelation, Homologie

Zur adäquaten Beschreibung dieser Verhältnisse müssen weitere Relationen eingeführt werden. Einerseits die Relation der *Redundanz*: Redundant sind in erster Linie Aussagen und zwar dann, wenn zwei oder mehrere von ihnen dieselbe Information liefern. Das ist exakt der Fall bei den antizipativen Äußerungen des alten Hasse Karlsson, die zu einer Dopplung mit den Aussagen von Frau Karlsson führen. Redundanzen können ganz verschiedene Funktionen haben, bspw. können sie im Hörspiel dazu eingesetzt sein, das Verständnis der Zuhörenden zu sichern. Ein wiederholt in gleicher Weise dargebotener Inhalt kann jedoch auch die Bedeutsamkeit dieses so besonders hervorgehobenen Inhalts für die Zuhörenden markieren. Oder es kann auf dieselbe Weise absichtlich Langeweile erzeugt werden, was in extremer Form bzw. bei einer spezifischen Strukturierung in Gestalt des sogenannten Running Gags auch komische Effekte hervorrufen kann. Im gegebenen Hörspiel hat die Wiederholung dagegen vor allem zwei Funktionen: einerseits die Aufmerksamkeit der Zuhörenden auf das Schiffsmodell zu lenken, in dessen Bauch – wie sich später herausstellen wird – ein kleines Vermögen versteckt ist, und andererseits immer wieder punktuell deutlich zu machen, dass es sich bei der szenisch dargebotenen Handlung um die Erinnerung der von seiner Vergangenheit zeitlebens verfolgten Figur des alten Hasse Karlsson handelt.

Dieser zweite Aspekt spielt mit einer weiteren Form der Relation zusammen, nämlich mit dem *Dominanz-* bzw. *Hierarchieverhältnis*. Verschiedene Elemente in