

Elke Huwiler

Erzählen zwischen Radiosendung und Live-Performance

Narratologische Aspekte unterschiedlicher Formen des Hörspiels

Das Hörspiel, das als künstlerische Ausdrucksform inhaltlich und formal schon längst nicht mehr einheitlich definiert werden kann, wird seit einiger Zeit darüber hinaus auch medial nicht mehr nur in *einer* Form dargeboten. Das Aus-senden eines im Studio produzierten Hörspiels im Radio ist heute, wenn auch wohl (noch) die verbreitetste, so doch nur *eine* Form der Übertragung eines Hörspiels:

Aus dem Hörspiel ist besonders in den letzten Jahrzehnten eine hybride, intermediale, teils multimediale Form geworden, die interaktive Möglichkeiten auslotet und auf ganz unterschiedliche Weise experimentiert: mit dem Live-Prinzip, mit interaktiven Internet-Installationen, mit Hörspielen auf der Basis von Improvisationen, mit Formen der «Musikalisierung des Hörspiels».¹

Außerdem werden immer mehr Hörspiele, neben den boomenden Hörbüchern, als Tonträger auf dem Markt vertrieben, was zusammen mit den im Internet bereitgestellten oder live als Performances aufgeführten Darbietungsformen zu einer Verbreitung und Popularisierung des Hörspiels beiträgt, die dieses aus dem Nischen-Dasein in den Randzeiten der Radioprogramme herausholt. Obwohl natürlich gerade auch Radiosender selber entweder die obigen Entwicklungen initiiert oder zumindest stark gefördert haben, indem interaktive Hörspiele oder Live-Performances in Zusammenarbeit mit Radiosendern geplant und durchgeführt wurden, ist die Monopol-Stellung des Hörfunks für Hörspiel-Produktionen doch weitgehend verschwunden.²

Weiter lässt sich feststellen, dass bei diesen neuen Darbietungsformen auffällig oft das Auditiv durch das Visuelle ergänzt wird: «Man kann Hörspiele als Festival-Besucher hören oder als Besucher von Klangräumen, von Installatio-

1 Irmela Schneider: «Netzwerkgesellschaft. Hörspiel in Europa: Geschichten und Perspektiven». In: *epd medien*. Nr. 62. Frankfurt/M. 2003, S. 5–10, hier: S. 9.

2 Vgl. zu diesen Entwicklungen Hans-Jürgen Krug: «Events und neue Bühnen». In: Ders.: *Kleine Geschichte des Hörspiels*. Konstanz 2003, S. 111–145.

nen und Performances. Beim Hörspiel gibt es dann auch meistens etwas zu sehen.»³ Vor allem auf diese neuen audiovisuellen Formen des Hörspiels und die damit aufkommenden Fragen nach Konzeptualisierungen dieser medialen Ausdrucksform im Hinblick auf erzähltheoretische Prämissen soll im Folgenden eingegangen werden. Dabei werden schematisch auch die anderen möglichen Darbietungsformen eines Hörspiels betrachtet.

Intermediale Erzähltheorie

Um die verschiedenen Hörspielformen erzähltheoretisch untersuchen zu können, muss eine spezifische Narratologie zu Grunde gelegt werden, denn durch die Anwendung der Erzählforschung in den verschiedensten Gebieten seit den 1990er Jahren⁴ ist laut Marie-Laure Ryan eine Vielfalt an Ansätzen entstanden: «The phenomenon of narrative has been explored in many terms: existential, cognitive, aesthetic, sociological, and technical.»⁵

Während in der von Ryan genannten existentiellen Annäherungen das Erzählen als existentieller Akt aufgefasst wird, durch den der Mensch Zeit, Schicksal und Moral, also im Grunde genommen einen «Sinn» im Leben fassen kann⁶, befasst sich die kognitive Auffassung des Forschungsgebietes mit Operationen des erzählenden Bewusstseins: Durch dieses Bewusstsein, sowohl auf der Seite der Produktion als auch der Rezeption von Geschichten, nimmt der Mensch «Welt» wahr. Narration wird dabei neben der Argumentation als fundamentaler Modus des menschlichen Denkens gesehen.⁷ Der ästhetischen Annäherung wiederum dienen als Forschungsgegenstand vor allem konkrete fiktionale und literarische Texte, wobei Narrativität, Fiktionalität und Literarizität meist als untrennbare Bestandteile des Forschungsgebietes gesehen werden⁸, und der Fokus der soziologischen Auffassung bewegt sich weg vom Narrativen als rein textuellem Phänomen, um sich auf die Performanz des Textes innerhalb einer kontextuell situierten Praxis zu konzentrieren.⁹ Der Ausgangspunkt der

3 Schneider: Netzwerkgesellschaft (wie Anm. 1), S. 9.

4 Vgl. Vera Nünning/Ansgar Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier 2002 (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, Bd. 5).

5 Marie-Laure Ryan: «Introduction». In: Dies. (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/London 2004, S. 1–40, hier: S. 2.

6 Diese Richtung wird vertreten durch Paul Ricoeur und Peter Brooks. Siehe: Paul Ricoeur: *Temps et récit*. 3 Bde. Paris 1983, 1984, 1985; Peter Brooks: *Reading for the Plot*. New York 1984.

7 Diese Auffassung vertreten vor allem Mark Turner und Jerome Bruner. Siehe: Mark Turner: *The Literary Mind*. Oxford 1996; Jerome Bruner: *Actual Minds. Possible Worlds*. Cambridge 1986.

8 Diese ästhetische Auffassung wird unter anderem vertreten von Philip J. M. Sturgess und, mit Einschränkungen, Gérard Genette. Siehe: Philip Sturgess: *Narrativity: Theory and Practice*. Oxford 1992; Gérard Genette: *Die Erzählung*. München² 1998.

9 Vgl. David Herman: «Toward a Transmedial Narratology». In: Marie-Laure Ryan (Hg.): *Nar-*

technischen Annäherung an die Erzähltheorie schließlich bewegt sich im Spannungsfeld zwischen der Frage, ob das Narrative vom Inhalt («story-level») oder aber von der Form («discours-level») bestimmt werde. Ausgehend von strukturalistischen Forschungen zur Erzähltheorie, aber auch zu Folklore, Psychologie oder Linguistik, versuchen diese Annäherungen eine Antwort auf die Frage zu finden, was alle narrativen Strukturen und Äußerungen verbindet.

Ryan erarbeitet aufgrund ihrer Überlegungen eine Definition, die die kognitive mit der technischen Annäherung verbindet, und schlägt damit eine «informal characterization of a representation that a text must bring to qualify as narrative» vor, die auch im Folgenden als Grundlage dienen soll:

1. A narrative text must create a world and populate it with characters and objects. [...]
2. The world referred to by the text must undergo changes of state that are caused by nonhabitual events: either accidents («happenings») or deliberate human actions. These changes create a temporal dimension and place the narrative world in the flux of the history.
3. The text must allow the reconstruction of an interpretive network of goals, plans, causal relations, and psychological motivations around the narrated events. This network gives coherence and intelligibility to the physical events and turns them into a plot.¹⁰

Diese Voraussetzungen, die ein Text erfüllen muss, um als narrativ gelten zu können – zusammengefasst also das Erschaffen einer Welt mit Charakteren und Objekten, die auf einer zeitlichen Ebene Veränderungen durchlaufen durch spezifische Ereignisse, sowie das Bereitstellen der prinzipiellen Möglichkeit, ein Netzwerk von Zielen und kausalen Verbindungen zu rekonstruieren, das das Dargestellte zu einem verstehbaren Ganzen, zu einem «plot», zusammenfügt –, diese Voraussetzungen können auf verschiedene mediale Artefakte übertragen werden. Für Ryan besteht einerseits der Erzählakt darin, dass «a particular type of meaning»¹¹ in einen Text encodiert wird, und andererseits ist das Narrative an sich ein mentales Konstrukt, das die Interpretierenden als Reaktion auf den Text bilden. Dabei ist es nicht prinzipiell relevant, aus welcher Art von Zeichen die Encodierung besteht bzw. von welcher Art die Zeichen sind, die die Interpretierenden zu ihren mentalen Konstrukten anregen. Deutlich ist jedoch, dass nicht notwendigerweise eine narrative Repräsentationsform verwendet werden muss, um das kognitive Konstrukt, das Narrativität hervorruft, zu bilden. D. h., auch Medien oder Repräsentationsformen, die nicht von vornherein als narra-

rative across Media (wie Anm. 5), S. 47–75.

¹⁰ Ryan: Introduction (wie Anm. 5), S. 8–9.

¹¹ Ebd., S. 9.

tiv in einem strikten Sinne gelten, wie Bilder, Musik, Tanz, können zu mentalen Konstrukten anregen, die als narrativ aufgefasst werden.

Zu unterscheiden ist deshalb zwischen den beiden Narrativitätsformen «Narrativität besitzen» («possessing narrativity») und «narrativ sein» («being narrative»).¹² Jegliche Repräsentationsformen oder Medien können Narrativität besitzen, wenn sie es bewerkstelligen, in den Rezipierenden ein mentales Konstrukt aufzurufen, das als narrativ gelten kann, auch wenn das Repräsentationsmedium nicht von vornherein als narrativ angesehen wird. Laut Ryan findet dann die «fullest form of narrativity» statt, wenn «the text is both intended as narrative and possesses sufficient narrativity to be construed as such [...]».¹³

Natürlich kann dabei nicht davon ausgegangen werden, dass die Geschichte, so wie sie in der Encodierung intendiert ist, und die Geschichte, wie sie als mentales Konstrukt von den Rezipierenden gebildet wird, identisch sind; es scheint außerdem methodologisch unmöglich, die beiden Ausformungen der Geschichten überhaupt zu vergleichen. Dennoch können in diesem Zusammenhang ein paar grundsätzliche Überlegungen gemacht werden, die dazu beitragen sollen, das Narrative in verschiedenen medialen Repräsentationsformen untersuchen zu können. Die Unterscheidung zwischen den Attributen «narrativ sein» und «Narrativität besitzen» erlaubt es nämlich, medial unterschiedliche Repräsentationsformen wie eine Live-Performance und eine Ausstrahlung eines Hörspiels im Radio miteinander zu vergleichen hinsichtlich der Fragen, welche Elemente des Repräsentationsmodus denn nun sicherstellen (sollen), dass Narratives vermittelt wird und welchen Grad an Narrativität die Stimuli des Dargestellten oder Vermittelten tatsächlich bei Rezipierenden aufrufen können. Denn auch wenn einige dieser Repräsentationsformen vielleicht nicht als genuin narrativ eingestuft werden, so können sie doch Narrativität besitzen und diese durch spezifische Stimuli hervorrufen. Ein «Stimulus» ist in diesem Zusammenhang ein allgemeines, auch implizites Element, das zur Anwendung des narrativen Schemas führen kann.¹⁴ Es kann sich dabei sowohl um ein einzelnes Zeichen (z. B. ein Wort, ein Geräusch, oder einen Schnitt) handeln als auch um Zeichenzusammenhänge oder beispielsweise Auslassungen von Zeichen, wo diese erwartet werden.

Wenn nun von der Produktionsseite her eine Geschichte vermittelt werden soll, kann durch verschiedene Stimuli ein spezifisches narratives Schema im Rezipierenden aktiviert werden. Dies kann jedoch auch auf eine so undeutliche

12 Ebd.

13 Ebd.

14 Vgl. Werner Wolf: «Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie». In: Nünning/Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch* (wie Anm. 4), S. 23–104, hier: S. 43.

Art geschehen, dass bei den Rezipienten kaum ein narratives Gebilde aufgerufen wird. Andererseits können Stimuli, die von den Produzierenden «nicht narrativ» intendiert waren, zur Bildung eines narrativen Schemas beitragen.

Vor diesem Hintergrund soll nun nach der spezifischen Narrativität von Hörspielen gefragt werden.

Narrativität im Hörspiel

Zunächst ist festzuhalten, dass nicht alle Hörspiele narrativ zu nennen sind. Hörspiele, die der so genannten «Akustischen Kunst» zugeordnet werden können, weisen oft kaum narrative Strukturen auf, sondern sind nach anderen ästhetischen Prinzipien organisiert. Als «Akustische Kunst» wird dabei allgemein eine vor allem mit Musik, aber auch mit anderem klanglichem Material experimentierende Kunst bezeichnet, die (unvollständig) umrissen werden kann mit Begriffen wie «Klangskulptur», «musikalisches Environment», «Klangkunst» oder «Klanginstallation».¹⁵ Wie an anderer Stelle ausführlicher dargelegt, können jedoch durchaus auch in Stücken der Akustischen Kunst narrative Bestandteile gefunden werden: so genannte Minimal-Geschichten oder Versatzstücke von narrativen Handlungssträngen wie z. B. eine Kette von Geräusch-Motiven, die eine Autofahrt suggerieren in Walter Ruttmanns Soundscape *Wochenende*.¹⁶ In diesen Versatzstücken zeigt sich die oben theoretisch hergeleitete Eigenschaft unterschiedlicher Repräsentationsformen, Narrativität zu *besitzen*, die in den Rezipierenden das Schema des Narrativen aufrufen, auch wenn die Darbietung im Grunde genommen nicht narrativ sein soll, sondern nach anderen Organisationsmustern strukturiert ist. Dabei werden von den Rezipierenden im Prozess

15 Vgl. dazu auch Klaus Schönings Ausführungen in: Klaus Schöning: «Konturen der Akustischen Kunst». In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): *Bestandsaufnahme Gegenwartsliteratur. Bundesrepublik Deutschland, Deutsche Demokratische Republik, Österreich, Schweiz*. München 1988 (= Sonderband Text & Kritik), S. 67–86. Wichtig ist hier, zwischen den Begriffen «Akustische Kunst» und «akustische Kunst» zu unterscheiden; letzterer umfasst im Grunde genommen alles, was mit künstlerischer Auseinandersetzung von Klangmaterial zu tun hat: «Die akustische Kunst erhält ihre Fundierung im fließenden und offenen Grenzbereich zwischen Musik, Geräusch und Sprache, in der zur Mündlichkeit tendierenden Literatur, im Originalton und in der intermedialen Performance-Kunst innerhalb und außerhalb des Radios.» Karl Ladler: *Hörspiel-forschung. Schnittpunkt zwischen Literatur, Medien und Ästhetik*. Wiesbaden 2001, S. 111. In dieser Definition ist somit auch jegliche Art von Hörspielen miteingeschlossen (narrative und nicht-narrative). «Akustische Kunst» hingegen ist mehrheitlich (jedoch nicht notwendigerweise) nicht-narrativ.

16 Siehe dazu Elke Huwiler: «Sound erzählt. Ansätze einer Narratologie der akustischen Kunst». In: Harro Segeberg/Frank Schätzlein (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg 2005 (= Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft 13), S. 285–305, hier: S. 304. Die Hörcollage von Ruttmann wurde (unter dem Titel *Weekend*) im Jahr 2000 als Tonträger mit integrierten Remix-Versionen auf den Markt gebracht: Walter Ruttmann: *Weekend Remix*. Intermedium records 2000 (= intermedium rec. 003, Indigo CD 93172).

der «erzähltypischen sinnstiftenden Syntheseleistungen», der das Aufrufen des kognitiven narrativen Schemas in Gang setzt, «auftretende Unbestimmtheits- und Leerstellen» vervollständigt.¹⁷

Es sollte deutlich geworden sein, dass *Erzählen* und das *Narrative* als Begriffe nicht prinzipiell mit Sprache verbunden sind. Sprache kann zwar als das herausragende Medium bei der Produktion von narrativen Zusammenhängen gesehen werden: «language all by itself can support a wider variety of narratives than any other single-track medium, not just because of its logical superiority but also because only words can represent language and thought.»¹⁸ Dennoch können auch nicht-sprachliche Ausdrucksformen Zusammenhänge aufzeigen und Bedeutungen konstruieren, die das *Narrative* als Schema im Rezipierenden hervorrufen, zuweilen sogar besser als sprachliche: «There are, quite simply, meanings that are better expressed visually or musically than verbally, and these meaning should not be declared a priori irrelevant to the narrative experience.»¹⁹

Narrativität wird hier somit als Medium-unabhängiges Phänomen verstanden. Das *Narrative* wird nicht (nur) durch Sprache vermittelt bzw. mental konstruiert, und damit ist es auch obsolet geworden, das Erzählen von Geschichten im Hörspiel a priori mit dem *Literarischen* zu verbinden. Wie sehr dieser Zusammenhang zwischen Erzählen und Literatur im Hörspiel immer noch vorausgesetzt wird, kann z. B. abgelesen werden an einer Aussage von Hartmut Geerken, wenn er vom interaktiven Hörspiel spricht und dieses unbedingt als nicht-narrativ und damit nicht-literarisch sehen will: «hörspiel ist in erster linie raum-kunst. [...] den raum also gilt es hörbar zu machen, doch geschichten erzählen ist nicht mehr angesagt. das erzählende hörspiel, auch nur in ansätzen, ist längst zu ende erzählt & der vielbeschworene große spannungsbogen der literatur ist schnee von gestern.»²⁰

Dass das Hörspiel mit ganz eigenen Mitteln und verschiedenartigen auditiven und technischen Zeichensystemen Geschichten erzählt, ist in der Praxis schon längst durchgesetzt worden; die Verbindung vom Hörspiel mit dem literarischen Genre und die damit verbundene Gleichsetzung des Hörspiels mit sprachlicher Kunst ist somit längst nicht mehr aktuell. Trotz der wichtigen Entwicklungen der «Akustischen Kunst» ist der Trend zum Geschichten-Erzählen an sich im Hörspiel ungebrochen; es wird nach wie vor erzählt, «freilich mit

17 Wolf: Das Problem der Narrativität (wie Anm. 14), S. 30.

18 Ryan: Introduction (wie Anm. 5), S. 12.

19 Ebd.

20 Hartmut Geerken: «das interaktive hörspiel als nicht-erzählende radiokunst». In: Ders. (Hg.): *Das interaktive Hörspiel als nicht-erzählende Radiokunst*. Unter Mitarbeit von Achim Chr. Bornhöft u. a. Essen 1992 (= Folkwang-Texte II. Beiträge zu Musik, Theater, Tanz. Hg. von Josef Fellsches, Bd. 6), S. 9–16, hier: S. 12.

raffinierter Kombination verschiedenen Materials.»²¹ Dabei hat sich der Akzent vom mimetischen akustischen Abbilden eines Geschehens, das noch in den 1950er Jahren und lange danach vorherrschte, zum akustisch variierten, medialen Erzählen von Geschichten verschoben, d. h., akustische und technische Mittel werden bewusst eingesetzt, wodurch das Medium nicht «versteckt», sondern im Gegenteil wahrnehmbar in den Prozess des Erzählens eingebunden wird.

Im Folgenden soll gezeigt werden, wie das Narrative in den verschiedenartigen Repräsentationsformen des Hörspiels durch ganz verschiedene Stimuli aufgerufen wird.

Repräsentationsformen des Hörspiels

Die Begriffe «Medium» und «Repräsentationsform» sind erklärungsbedürftig, da sie in unterschiedlichen (Forschungs-)Zusammenhängen unterschiedlich eingesetzt werden. «Medium» bezeichnet im vorliegenden Artikel eine spezifische Technologie, eine Kunstform oder eine kulturelle Institution, durch die Informationen übertragen werden, wie beispielsweise das Telefon, Radio, Fernseher, Computer-Netzwerke oder die Presse, sowie auch Literatur oder Musik. Unter «Medium» kann jedoch ebenfalls ein spezifisches Material oder ein technisches Mittel der künstlerischen Ausdrucksform verstanden werden; in dem Sinne kann zum Beispiel die Live-Performance eines Hörspiels als spezifische künstlerische Ausdrucksform angesehen werden, die sich unterscheidet von der Radio-Übertragung eines Hörspiels, welche sich wiederum unterscheidet von der öffentlichen Ausstrahlung eines aufgenommenen Hörspiels vor anwesendem Publikum sowie von einem Hörspiel, das aufgenommen und dann auf einem Tonträger, unabhängig vom Radio, abgespielt wird. Diese spezifischen künstlerischen Vermittlungsformen für das Hörspiel, die Gegenstand des vorliegenden Artikels sind, werden hier *Repräsentationsformen* genannt.

Die Repräsentationsformen des Hörspiels, die hier näher untersucht werden, sind: (1) Die Ausstrahlung eines bereits aufgenommenen Hörspiels im Radio, (2) das Hörspiel auf Tonträger, (3) das Abspielen eines bereits aufgenommenen Hörspiels vor Publikum, (4) die Live-Performance eines Hörspiels vor Publikum sowie (5) das interaktive Hörspiel.²² Die Repräsentationsformen

21 Eva-Maria Lenz: «Mehr Ruhmesblätter als Schattenseiten. Stichproben zur Geschichte des Hörspielpreises». In: Bund der Kriegsblinden Deutschlands, Filmstiftung Nordrhein-Westfalens (Hg.): *HörWelten. 50 Jahre Hörspielpreis der Kriegsblinden 1952-2001*. Berlin 2001, S. 25–36, hier: S. 36.

22 Je nach Analysefokus könnten hier noch weitere Formen dazukommen oder diese Formen in weitere Varianten unterteilt werden; z. B. kann man bei der Radiosendung noch unterscheiden zwischen der Live-Übertragung einer Performance, der erstmaligen Ausstrahlung eines (bereits

können zunächst einmal unterteilt werden nach Sinneseindrücken, die die Rezipierenden aktivieren, um das Dargestellte zu verarbeiten: Außer dem akustischen Wahrnehmungssinn, der bei einem Hörspiel immer aktiviert wird, wird bei einigen der obengenannten Repräsentationsformen auch der visuelle Wahrnehmungssinn aktiviert. Letzteres ist der Fall beim Abspielen eines bereits aufgenommenen Hörspiels vor Publikum (Punkt 3), bei der Live-Performance (Punkt 4), sowie (mit Einschränkungen) beim interaktiven Hörspiel (Punkt 5), da hier immer visuelle Komponenten, in welchem Ausmaß auch immer, eine Rolle spielen. Die Unterschiede in der Wahrnehmungsform zwischen diesen drei Repräsentationsformen wiederum sind anderer Art: Während in der Live-Performance und teilweise auch beim interaktiven Hörspiel die unmittelbare körperliche Anwesenheit von Produzierenden des Hörspiels (MusikerInnen, SchauspielerInnen und RegisseurInnen, die sich auf der Bühne befinden und das Hörspiel in dem Moment produzieren, in dem das Publikum dieses hört und sieht) von den anwesenden Zuschauenden wahrgenommen wird, ist es beim öffentlichen Abspielen eines aufgenommenen Hörspiels nur die Präsenz der anderen Zuschauenden, die gemeinsame Anwesenheit in einem Raum, die diese Repräsentationsform von der Radiosendung oder dem Hören eines Hörspiels auf Tonträger unterscheidet, sowie eventuelle visuelle Effekte, die der akustischen Ebene beigegeben werden (z. B. Lichteffekte). Beim interaktiven Hörspiel ist die visuelle Komponente je nach Einsatz des interaktiven Moments zudem sehr verschieden zu bewerten: Manchmal werden Hörspiele interaktiv genannt, weil sie durch die Interaktion von Publikum und SchauspielerInnen an einem spezifischen Ort entstehen. Ausgestrahlt werden solche Hörspiele dann jedoch im Radio, sodass hier zwischen zwei Arten von Publikum, das das Hörspiel wahrnimmt, unterschieden werden muss. Das Gleiche gilt für den umgekehrten Fall, bei dem die Entstehung des Hörspiels zwar interaktiv durch die aktive Mitarbeit von Leuten am heimischen Computer geschieht, das Produkt selber jedoch zeit- und ortsgebunden als Installation einem Publikum dargeboten wird, das die Arbeit der Leute am Computer live miterleben kann. Solche und weitere Arten interaktiver Prozesse werden im entsprechenden Abschnitt beschrieben; es wird jedoch bereits hier deutlich, dass verschiedene Mischformen von Produktions- und Rezeptionsprozessen existieren, die eindeutige Einteilungen erschweren. Da es nicht um die Kategorisierungen an sich geht, sondern um eine heuristisch brauchbare Einteilung für die Diskussion einzelner Phänomene, ist dies nicht als negativ zu bewerten; viel eher kann dadurch die Vielfalt heutiger Hörspiel-Produktionen aufgezeigt werden.

aufgenommenen) Hörspiels oder einer Wiederholung. Da diese Varianten zwar rezeptionsästhetische Einflüsse ausüben können, weniger aber solche auf den *narrativen* Aspekt, belasse ich es bei den fünf oben genannten Unterscheidungen.

Bei den Repräsentationsformen, in denen nur der akustische Kanal aktiviert wird, sind die Unterschiede bei der Wahrnehmung des Hörspiels in Bezug auf die narrative Komponente kleiner: Der Unterschied zwischen den im Radio ausgestrahlten Hörspielen einerseits (Punkt 1) und den Hörspielen auf Tonträgern andererseits (Punkt 2) liegt vor allem darin, dass die Rezipierenden im Falle der Radiosendung von der Programmgestaltung abhängig sind und somit immer zeitlich und oft auch räumlich gebunden sind, während sie bei einem Tonträger selber bestimmen können, wann, manchmal auch wo und vor allem wie oft sie das Hörspiel hören. Dies schließt auch vom Internet heruntergeladene Hörspiele ein: Sobald sie heruntergeladen und damit für das Publikum frei verfügbar sind, handelt es sich beim Computer oder I-Pod eigentlich nur um eine weitere Form eines Tonträgers.

Im Folgenden soll untersucht werden, inwiefern spezifische Repräsentationsformen einen Einfluss haben oder haben können auf die Art und Weise, wie das Publikum eine Erzählung wahrnimmt und das Schema des Narrativen umsetzt.

1. Die Radio-Ausstrahlung eines bereits aufgenommenen Hörspiels

Die Radio-Ausstrahlung eines bereits aufgenommenen Hörspiels darf nach wie vor als die am weitesten verbreitete Repräsentationsform angesehen werden. Das Bilden eines narrativen Schemas auf der Rezipientenseite wird hier durch den Einsatz einer Vielzahl verschiedener Zeichensysteme erreicht. Nicht nur durch Sprache, sondern auch durch Musik, Geräusche, Stimme oder Stille sowie durch technische Elemente wie elektroakustische Manipulation, Stereophonie, Blende, Schnitt oder Mischung können narrative Zusammenhänge hergestellt und als solche von den Rezipierenden erkannt werden.²³ Dabei können die verschiedenen Zeichensysteme erzähltechnisch sowohl auf der diegetischen als auch auf der extradiegetischen Ebene eingesetzt werden, um Funktionen innerhalb des Geschichten-Erzählens zu übernehmen. Im Hörspiel *Das lullische Spiel* von Dieter Kühn dienen z. B. Geräusche und Musik, die Lärm, Markttreiben und orientalische Klänge abbilden, einer diegetischen Situierung des Geschehens auf einem orientalischen Marktplatz, der als «reale» Kulisse in Szene gesetzt wird.²⁴ Gleichzeitig vermögen elektroakustische Manipulationen an diesem Klangmaterial und der spezifische Einsatz der Mischung, andere narrative Zusammenhänge aufzuzeigen, die auf der extradiegetischen Ebene anzusiedeln sind: Die Marktplatzgeräusche verdichten sich auf einmal auf eine «unrea-

23 Siehe ausführlich dazu Elke Huwiler: *Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst*. Paderborn 2005, S. 275–284.

24 Dieter Kühn: *Das lullische Spiel*. Regie: Heinz Hostnig. Produktion: NDR/BR/SDR 1975. Erstsendung: NDR 13.12.1975.

listische» Weise und werden immer lauter und schriller, wodurch das erzältechnische Prinzip der Fokalisation dargestellt wird: Die Hauptperson des Stücks, die sich auf diesem Marktplatz befindet, gerät in eine bedrohliche Situation, und diese Bedrohung wird durch den näherkommenden und lauter werdenden Marktplatzlärm akustisch umgesetzt. Ebenso «erzählt» der darauf folgende abrupte Schnitt auf einer extradiegetischen Ebene, was als nächstes geschieht: Die Hauptperson fällt bewusstlos zusammen. Hier zeigt sich somit die eingangs erwähnte Tendenz im Hörspiel, die eigene Medialität zu betonen und die hörspiel-eigenen akustischen und technischen Mittel sowohl auf der «story»- wie auch auf der «discourse»-Ebene einzusetzen.

Natürlich können auch hier die narrativen Schemata der Produktions- und Rezeptionsseite variieren, wenn bestimmte akustische Stimuli nicht als zum narrativen Rahmen der dargestellten Geschichte gehörend erkannt bzw. anders interpretiert werden. Dieser Prozess der Bedeutungsverschiebung spezifischer Einheiten im Hörspiel wird z. B. von Götz Schmedes im Zusammenhang mit historischen Bandaufnahmen beschrieben:

Für die Medienrealität der neunziger Jahre ist die schlechte Qualität historischer Bandaufnahmen, das Knacken und Rauschen der Aufnahme- und Wiedergabegeräte, ein Zeichen für Historizität. Für die Zeitgenossen der Aufnahme waren sie natürlicher Begleitumstand und daher nicht weiter bedeutsam.²⁵

Hier wird die Instabilität von Zeichncodierungen deutlich, die historisch, aber auch kulturell bedingt sein kann. Das Hörspiel als Radiosendung wird jedoch nach wie vor von einem Großteil der Rezipierenden als genuin narratives Genre verstanden, durch das eine Geschichte vermittelt wird, indem Geräusche, Stimmen und Musik in einer spezifischen Weise aneinandermontiert werden. Zeichenzusammenhänge werden zweifelsohne je nach kulturellem und historischem Hintergrund mit Variationen interpretiert, doch die Kernaussage, der narrative Zusammenhang der dargestellten Geschichte, kann durch die oben genannten Zeichensysteme derart encodiert werden, dass sie vom Publikum verstanden wird.

2. Das Hörspiel auf Tonträger

Das Hörspiel auf Tonträger unterscheidet sich hinsichtlich der narrativen Encodierung von akustischen Signalen auf den ersten Blick kaum vom Hörspiel

²⁵ Götz Schmedes: *Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens*. Münster 2002, S. 32.

als Radiosendung. Das Hörspiel, das als CD oder Kassette vertrieben wird, ist in den meisten Fällen akustisch genau das gleiche wie dasjenige, das davor im Radio abgespielt wurde. Ein Unterschied auf der Rezipientenseite ist jedoch, dass die Rezipierenden bei einem Tonträger selber bestimmen können, wann sie das Hörspiel hören. Außerdem erhalten sie durch diese Flexibilität einen entscheidenden Vorteil gegenüber den HörerInnen am Radio: Sie können das Hörspiel mehrmals hören oder Teile davon wiederholen. Dieser Umstand vermag einen Grundsatz der Hörspiel-Dramaturgie zu unterminieren, der bereits seit Beginn der Hörspiel-Produktion die Form des Geschichten-Erzählens erheblich beeinflusst hat: Nämlich, dass Geschichten und vor allem die Erzählweise möglichst einfach konzipiert werden sollten, da es den Hörenden möglich sein soll, die Zusammenhänge beim einmaligen Hören zu durchschauen.²⁶ Dieser Grundsatz kann aufgehoben werden, wenn Hörspiele als Tonträger vertrieben werden.

Solange Hörspiele jedoch nicht von vornherein als Tonträger-Produkte konzipiert werden, wie es zur Zeit noch der Fall ist, sondern Tonträger erst in der Zweitverwertung des Hörspiels (nach einer Radiosendung oder der Live-Performance beispielsweise) zum Zuge kommen, ist diese Komponente nicht von großer Relevanz für die rezipientenseitige Wahrnehmung der Geschichte. Diese Wahrnehmung ist somit zu vergleichen mit derjenigen des Hörspiels als Radiosendung.

«Tonträger» muss in in diesem Zusammenhang als ein weit gefasster Begriff verstanden werden: Auch per Internet angebotene Hörspiele können mit Softwareprogrammen wie *realplayer* angehört werden und unterscheiden sich insofern nicht von Hörspielen auf Tonträgern. Oft sind diese Hörspiele ja auch Radiosendungen, die via Internet vom Publikum, das das Hörspiel verpasst hat oder erneut hören will, nochmals angehört werden. Auch hier liegt der Unterschied zwischen Hörspielen als Radiosendungen und solchen per Internet somit vor allem darin, dass man als RezipientIn das Hörspiel per Internet beliebig oft und zu (fast) jedem Zeitpunkt hören kann. So macht beispielsweise die BBC fast alle Hörspiele auf diese Weise dem Publikum zugänglich, zumindest eine Woche lang nach dem Aussenden des Hörspiels im Radio.²⁷ Ebenso wird z. B. in den Niederlanden die auf zwei Jahre konzipierte Hörspiel-Serie *Het bureau integral* ins Internet gestellt und mit einem Podcasting-System verbunden; eine Initiative, die sogar dafür verantwortlich ist, dass das niederländische Hörspiel, das im Gegensatz zum deutschen oder englischen nie den Status einer anerkannten Kunstform erhalten hat, im Begriff ist, bekannt und sogar «in» zu wer-

26 Vgl. z. B. Martin Shinger/Cindy Wieringa: *On Air. Methods and Meanings of Radio*. London 1998, S. 54.

27 <http://www.bbc.co.uk/radio> (eingesehen am 9.4.2007).

den.²⁸ Daneben gibt es auch so genannte «originäre» Internet-Hörspiele, Projekte, die meist von KünstlerInnen in Eigenproduktion produziert und nur im Internet zugänglich gemacht werden. Sabine Breitsameter vom Südwestrundfunk beschreibt regelmäßig auf der Website *Audiobyperspace. Akustische Kunst in Netzwerken und Datenräumen* solche Projekte.²⁹

Werden die Internet-Hörspiele mit einer visuellen Begleitung versehen, so kann diese (wie bei der öffentlichen Aufführung eines Hörspiels vor Publikum) mehr oder weniger Einfluss haben auf die Narrativierung der gehörten Geschichte, abhängig davon, in welchem Maße diese visuellen Effekte etwas zum Geschichten-Erzählen beitragen; wird die Geschichte an sich visualisiert, d. h., werden Figuren animiert und dergleichen, so handelt es sich jedoch nicht mehr um ein Hörspiel im eigentlichen Sinne, sondern um einen (animierten) Tonfilm.

3. Die Aufführung eines bereits produzierten Hörspiels vor Publikum

Die öffentliche Aufführung eines bereits produzierten Hörspiels kann unterschiedlich aussehen: Meist versammelt man sich gemeinsam in einem Raum, entweder im Dunkeln oder aber in einem möglichst «visuell neutralen» Raum (oft ein Theaterraum oder eine Bar). Diese Aufführungsform ähnelt dem Anhören eines Hörspiels am Radio oder auf Tonträger, das ebenfalls gemeinsam mit anderen Zuhörern stattfinden kann, geschieht jedoch im Gegensatz zu diesem nicht im kleineren, privaten Rahmen, sondern in einem öffentlichen Rahmen zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort. *Narratologisch* gesehen haben diese Hörsituationen sehr viel gemeinsam: Es handelt sich um eine akustisch vermittelte Erzählung, die man sich anhört, alleine oder gemeinsam mit anderen Leuten, im Dunkeln oder in einem (in Bezug auf das Hörspiel) visuell neutralen Raum.

Anders verhält es sich, wenn die öffentliche Aufführung von *visuellen Effekten* begleitet wird, denn hier wird in Bezug auf die Formung des narrativen Zusammenhangs bei den Rezipierenden und der Analyse dessen, wie dieser narrative Zusammenhang kognitiv hergestellt wird, eine zusätzliche visuelle Komponente wirksam. In diesem Fall ist nach dem Einfluss dieses visuellen Faktors auf die Wahrnehmung der Geschichte zu fragen.

28 *Het bureau*, nach dem gleichnamigen Roman von Johan Jacob Voskuil. Regie: Peter te Nuyl. Produktion: nps 2004. Siehe: <http://www.omroep.nl/nps/hetbureau> (eingesehen am 9.4.2007). In einem Artikel zu dem neuen Trend heißt es dazu, dass der I-Pod das für tot erklärte Genre wieder zu neuem Leben erwecke und Internet oder auch Tonträger das Hörspiel neu als eine Kunstform etablieren könnten, nachdem das Radio dies nicht erreicht habe. Robert Gooijer: «Het zevende leven van het hoorspel.» In: *Volkskrant magazine*, 17.6.2006, S. 42–43.

29 http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/ger_version/index.html (eingesehen am 9.4.2007).

Als Beispiel soll hierfür eine Aufführung des vorproduzierten Hörspiels *Nacht* von Andrzej Stasiuk angeführt werden. Das Hörspiel wurde im Hackeschen Hoftheater in Berlin am 25. September 2005 öffentlich aufgeführt.³⁰ Das Publikum saß im Theaterraum, wobei der Raum abgedunkelt, jedoch während des Abspielens des Hörspiels gleichzeitig auf der Bühne eine Bühnendekoration aus langen Bändern beleuchtet wurde. Die Farben der Beleuchtung sowie deren Intensität wechselten während der Aufführung ständig. Auf diese Art, mit einer wechselnden Beleuchtung von Bändern, werden alle Hörspiel-Aufführungen im Hackeschen Hörtheater inszeniert, wobei der Wechsel der Farben vom Beleuchter von Fall zu Fall während der Veranstaltung geregelt wird. Diese Beleuchtung wird von der Produktionsseite als eine atmosphärische Zugabe zur akustischen Darbietung gesehen, eine Zugabe, die jedoch nichts mit dem Inhalt des Dargebotenen zu tun hat. Eine Publikumsbefragung hat jedoch ergeben, dass viele Zuhörerinnen und Zuhörer, die zum ersten Mal bei einer solchen Aufführung dabei waren, die wechselnde Beleuchtung zeitweise in einen Zusammenhang mit der erzählten Geschichte bringen wollten, auch wenn sie sich dabei weitgehend enttäuscht sahen. Die von der Produktionsseite nur als atmosphärischer Zusatz gedachte visuelle Inszenierung wurde seitens der Rezipierenden in einen narratologischen Zusammenhang mit der Geschichte des Hörspiels gebracht. Hier zeigt sich, dass die narrative Gestaltung einer dargebotenen Geschichte auf der Produktionsseite nicht immer mit der kognitiven Bildung dieser Geschichte auf Rezipientenseite übereinstimmen muss. Dennoch erweist sich deutlich, dass die visuelle Komponente als ein weiteres Zeichensystem neben demjenigen des elektroakustischen Mediums zu sehen ist, da es Bedeutung erzeugt.

4. Die Live-Performance eines Hörspiels vor anwesendem Publikum

Bei der *Live*-Aufführung von Andreas Ammers und FM Einheits *Lost and Found. Das Paradies*³¹ handelte es sich um eine Veranstaltung, die man ein Live-Spektakel nennen könnte, ein Theater-Event. Die SchauspielerInnen auf der

30 Andrzej Stasiuk: *Nacht*. Regie: Robert Matejka. Produktion: DLR 2005. Erstsending: 5.10.2006. Das «HörTheater» ist eine Veranstaltungsreihe des Deutschlandradio. Auch andere Radiosender haben im letzten Jahrzehnt damit angefangen, öffentliche Aufführungen von Hörspielen zu veranstalten, so z. B. der Saarländische Rundfunk mit der Reihe «HÖRperspektive» in der Saarbrücker bar central, der WDR mit der «HörBAR» im Theater Oberhausen, oder der Südwestrundfunk mit der Reihe «Hörspiele unterm Sternenhimmel» im Planetarium Mannheim.

31 Andreas Ammer und FM Einheit: *Lost and Found. Das Paradies*. Oratorium nach John Miltons «Paradise Lost». Realisation: Andreas Ammer, FM Einheit, BR, intermedium 2004. Das Hörspiel wurde am 8.10.2004 im Haus der Kunst in München als Live-Performance aufgeführt, im Rahmen von «intermedium@utopia station». Zwei kurze Fragmente dieses Hörspiels können auf der Internet-Site von Saskia von Klitzing, die bei der Aufführung Schlagzeug spielte, angehört werden: http://www.saskia-von-klitzing.de/Projekte/lost_and_found_M.html (eingesehen am 9.4.2007).

Bühne verkörperten jedoch nicht die Charaktere des Stücks im engen Sinne des Wortes, sondern sie liehen den Charakteren lediglich ihre Stimme: Die drei Charaktere Adam, Eva und Satan waren auf der Bühne rechts, links und in der Mitte angeordnet, mit je einem Mikrophon vor sich. Der Aspekt einer physischen charakterabbildenden Präsenz von Schauspielern wurde stark zurückgenommen; Adams Part z. B. wurde von einem älteren Mann übernommen, der auf einem Stuhl saß, weil er offensichtlich nicht so lange stehen konnte. Außer den drei Personen befanden sich auch die MusikerInnen auf der Bühne, sowie einer der Regisseure. Es handelte sich somit nicht um eine mimetische Abbildung des Geschehens wie in einer Theateraufführung, sondern um eine öffentliche Aufführung der Produktion eines Hörspiels, wobei jedoch aus dieser Aufführung selber ein Event gemacht wurde.

Im Unterschied zum Publikum, das diese Aufführungen im Radio oder auf Tonträger hört (die Live-Performances von Ammer und Einheit werden stets auch auf Tonträger veröffentlicht), sieht das vor Ort anwesende Publikum, wie die akustische Geschichte erzählt wird. Das Visuelle wird dabei zum Mittel des Erzählens, nicht aber zu einem Aspekt der erzählten Geschichte: Die Körper der SchauspielerInnen sind nicht als agierende, mimetisch abbildende Verkörperungen der Charaktere gedacht, was sich sehr gut daran sehen lässt, dass gewisse Bewegungen auf der Bühne zufällig und nicht in den Kontext der Geschichte eingebunden sind. So passierte es beispielsweise bei der Aufführung von *Lost and Found. Das Paradies* einmal, dass ein Kind im Publikum zu weinen anfang, als Satan auf der Bühne in ein grässliches, lautes Brüllen verfiel. Die Schauspielerin, die Eva ihre Stimme gab, wollte das weinende Kind trösten, indem sie ihre Hände an ihre Ohren hielt und so mitteilen wollte, dass das Kind das gleiche tun und damit das Brüllen dämpfen könne. Es braucht wohl nicht erwähnt zu werden, dass diese Szene nicht im Drehbuch vermerkt war, jedoch sehr wohl von allen Zuschauenden bemerkt wurde. Solche Szenen stören aber die Wahrnehmung in Bezug auf die Geschichte nicht; die Zuschauenden sind sich ständig dessen bewusst, was zur erzählten Geschichte und was zur (medialen) Repräsentation dieser Geschichte gehört, gerade weil der Akt des medialen Erzählens deutlich gezeigt wird.

Durch diese Form der Hörspiel-Aufführung wird somit die formale Seite, die <discourse>-Ebene, gegenüber der inhaltlichen, der <story>-Ebene, betont, analog zu der bereits erwähnten allgemeinen Tendenz im Hörspiel, das Medium mit seinen technischen Mitteln als solches bewusst einzusetzen und hörbar zu machen. Das visuelle Element bei der Repräsentationsform Live-Performance ist damit als eine Steigerung dieser <discourse>-Seite der narrativen Geschichte zu sehen: Das Publikum sieht, wie die Geschichte erzählt wird, während sie erzählt wird. Die Geschichte selber wird dadurch nicht deutlicher oder undeutlicher, das Geschichten-Erzählen jedoch transparent gemacht.

Bei einem zweiten Beispiel einer Live-Performance stellt sich jedoch durchaus die Frage, ob die visuelle Komponente das Verständnis der Geschichte (und damit deren Wahrnehmung) beeinflusst: Es handelt sich um die Live-Performance des Hörspiels *Der talentierte Mr. Ripley* nach Patricia Highsmith, die am 29.10.2005 in Zürich veranstaltet wurde.³² Das Hörspiel wurde so inszeniert, dass die Aufteilung der Stimmen – es gab auch hier nur drei SchauspielerInnen – nicht konstant war: Die drei Stimmen repräsentierten eine Erzählinstanz sowie die Figuren Tom Ripley, Dickie Greenleaf, Marge Sherwood und gelegentlich weitere, die in das Geschehen verwickelt sind. Der Erzählpart überwiegt in diesem Hörspiel, das in der Performance in drei Teile gegliedert wurde. Den Part von Tom Ripley sprach sowohl im ersten wie auch im dritten Teil die Schauspielerin Nina Hesse Bernhard, während er im zweiten Teil vom Schauspieler Venus Madrid übernommen wurde. Dieser Wechsel der SprecherInnen-Rolle wurde in der Performance dadurch angezeigt, dass die Person, die Tom Ripley die Stimme lieh, immer ein spezifisches Kleidungsstück trug. Es stellt sich hier die Frage, ob diese visuelle Verdeutlichung notwendig war, d. h. ob der Wechsel der Sprecherrollen beim bloßen Hören des Hörspiels wohl fehlinterpretiert oder zumindest als irritierend empfunden würde, wie man annehmen könnte. Vom formalen und inhaltlichen Aufbau des Stücks her ist dieser Wechsel jedoch durchaus gerechtfertigt und stellt sogar ein raffiniertes Element dar, durch spezifisch hörspieltechnische Mittel eine inhaltliche Komponente zu verdeutlichen: Im zweiten Teil des Stücks ist Tom Ripley tatsächlich eine andere Person geworden, nämlich Dickie Greenleaf, dessen Identität er angenommen hat. Dieser Identitätswechsel wird versinnbildlicht durch das Zeichensystem der Stimme als eines der Zeichensysteme, durch das im Hörspiel Bedeutung erzeugt werden kann. Dieses Beispiel zeigt, dass der Stimulus auf der visuellen Ebene (der Wechsel der Kleidungsstücke auf der Bühne) vor allem dem Verständnis für das vor Ort anwesende Publikum dient, jedoch nicht für das Verständnis der Geschichte an sich konstituierend ist.

Ein drittes Beispiel, *Zweieinhalb Millionen* von Uwe Mengel, verbindet die Aspekte einer Live-Performance mit solchen der Interaktivität, so dass es als Zwischenform zwischen (4) und (5) angesehen werden kann und im nächsten Abschnitt erläutert werden soll.

32 *Der talentierte Mr. Ripley*. Nach dem Roman von Patricia Highsmith. Fassung & Regie: Daniel Howald. Die Hörspielperformance der Künstlergruppe Protein, die nicht mit einer Radiostation zusammen produziert wurde, fand im Rahmen der stadtweiten Veranstaltung «Die lange Nacht der kurzen Geschichten» statt.

5. Das interaktive Hörspiel

Eine besondere Form des narrativen (oder auch nicht-narrativen) Hörspiels ist das *interaktive* Hörspiel, das oft im Internet angeboten wird, weil durch den Computer die nötigen technischen Voraussetzungen geboten werden, die eine solche Interaktivität gewährleisten können. Aber auch ein Theaterpublikum kann durch die aktive Teilnahme an der Produktion oder Ausführung eines Hörspiels Einfluss nehmen auf die Gestaltung der Geschichte. Hier bietet sich eine narratologische Untersuchung dieser neuen Form im Anschluss an die allgemeinen Forschungen zur Narratologie interaktiver Medien und Kunstformen an: Es geht vor allem um die Diskussion, inwiefern ein dargestellter *Plot* von einem Nutzer oder einer Nutzerin verändert werden kann und was für eine Rolle diese dabei innerhalb des narrativen Rahmens einnehmen.³³ Die allgemeine Diskussion hierzu geht insbesondere dahin, dass von vielen bezweifelt wird, ob man überhaupt noch von einem Erzählen oder vom Narrativen als Kommunikationsmodus ausgehen kann, sobald eine Benutzerin oder ein Benutzer selber in den Lauf des Geschehens eingreifen oder z. B. die Reihenfolge der betrachteten Teile des Ganzen selber bestimmen kann. Hier greift das Konzept der «Ergodics», ein Gegenkonzept zum Narrativen, das eine Situation beschreibt, in der eine Reihe von Ereignissen ausgelöst wird durch ein Individuum oder einen Mechanismus.³⁴ An dieser Stelle kann nicht ausführlich auf diese Grundsatz-Diskussion eingegangen werden; vielmehr sollen anhand zweier Beispiele einige Aspekte des Narrativen in solchen interaktiven Hörspielen diskutiert werden.

Das Hörspiel *Taxis* war eine Live-Produktion für das ORF-Kunstradio anlässlich der Frankfurter Buchmesse 1995 und wurde von Gerfried Stocker, Martin Schitter, Rupert Huber u. a. realisiert.³⁵ Ausgangspunkt war das Romanprojekt *Absolut Homer* von Walter Grond.³⁶ In diesem Projekt konnten von beliebigen Computern weltweit Textfragmente aus einem ins Internet eingespeicherten Text angeklickt werden, wobei dieses Anklicken einen Effekt bei verschiedenen lokal stationierten Rauminstallationen auslöste:

33 Vgl. dazu Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore 2001, sowie Marie-Laure Ryan: «Will New Media Produce New Narratives?». In: Dies. (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/London 2004, S. 337–359.

34 Vgl. Espen Aarseth: *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore 1997.

35 Die Produktion dieses Projekts wurde ausgeführt von x-space, ORF-Kunstradio, GEWI-Lab, Forum Stadtpark Graz, AEC-Linz, 1995. Das Projekt wird beschrieben auf http://www.kunstradio.at/1995B/12_10_95.html (eingesehen am 9.4.2007). Die folgenden Ausführungen stützen sich vor allem auf die Beschreibungen von interaktiven Hörspiel-Projekten in: Antje Vowinkel: «Online – Offline. Ansätze eines interaktiven Hörspiels». In: Jörg Helbig (Hg.): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Berlin 1998, S. 93–107.

36 Walter Grond: *Absolut Homer*. Graz/Wien 1995.

Die ‹Bewegungen› der Internet-User, ihre Sprünge zwischen den Texten generieren unaufhörlich neue Konstellationen und liefern die Impulse für die Gestaltung der lokalen klanglichen Ereignisse. [...] Die Stimmen der Erzähler lösen sich so vom Kontext ihrer Texte. Gesteuert (getrieben) von den Bewegungen der Netzwerk-User verteilen sie sich in den Lautsprechersystemen der Installation, dringen in den Raum ein und besetzen ihn.³⁷

Außerdem wurden durch die ausgelösten Signale musikalische Elemente angesteuert, die in den Soundmix integriert wurden. Zum Schluss ergaben sich

Sounds und Samples, vor allem ‹Beats› und ‹Grooves›, die sich in den Vordergrund schieben, die Textpräsenz in der lokalen Installation zurückdrängen und das Event zur Party überleiten, während sich der Radiomix zunehmend auf die lautmalerischen, musikalischen Aspekte des multilingualen Stimmengewirrs konzentriert, immer subtiler und reduzierter wird.³⁸

Aus dieser Beschreibung des Projekts wird deutlich, dass der narrative Aspekt, der ja zu Beginn durchaus vorhanden ist (die Erzähler erzählen verschiedene Geschichten), während des Prozesses völlig in den Hintergrund rückt. Die Frage ist hier einerseits, welche Töne denn nun die Hörenden an den Computern, die das interaktive Element erst liefern, überhaupt hören; eine zusammenhängende Geschichte entsteht daraus mit Sicherheit nicht, denn die aktive Mitarbeit steht hier im Mittelpunkt, nicht das Hören einer Geschichte. Die Rauminstallation vor Ort andererseits, um die es den Produzierenden wohl in erster Linie geht, entsteht zwar interaktiv, doch sie kann nicht als solche von den Leuten am Computer wahrgenommen werden. Hier ist das Element der Interaktivität via Computer somit eher eine zusätzliche Komponente zu einem Hörspiel, das an sich jedoch primär eine Hör-Installation darstellt. Als solches ist es bei den Hörspiel-Repräsentationsformen also näher bei der Live-Performance anzusiedeln, denn das Publikum, das die Hör-Installation live miterlebt, ist wie bei einer *Live-Performance* bei der Produktion des Hörspiels dabei und verfolgt diese mit, nimmt jedoch keinen Einfluss auf dessen Gestaltung.

Als zweites Beispiel interaktiver Hörspiele können Sendungen dienen, in denen die Hörenden durch Anrufe den Verlauf des Geschehens beeinflussen können, z. B. der Fortsetzungskrimi *Der Ohrenzeuge*, der auf Radio Fritz gesendet wird.³⁹ Hier berichtet ein fiktiver Reporter über ungeklärte Fälle, und aufgrund seiner Beschreibungen können die Zuhörer anrufen und Tipps geben, wie er sich

37 http://www.kunstradio.at/1995B/12_10_95.html (eingesehen am 9.4.2007).

38 Ebd.

39 Siehe: <http://www.fritz.de/ohrenzeuge/> (eingesehen am 31.7.2006).

verhalten und was er als nächstes tun könnte. Der Einfluss der Zuhörenden auf die Gestaltung des Plots ist jedoch nicht groß: «Das interaktive Moment ist stark beschränkt, da der Reporter durch seine Antworten die Hörer lenkt und ihnen mitunter den richtigen Tipp mehr oder weniger in den Mund legt. Die Geschichte liegt im Grunde fest, es bleibt dem Hörer nur überlassen, sie zu erraten.»⁴⁰ Während die Geschichte also festliegt, hängt ihre Repräsentation vom interaktiven Moment ab. Die Zuhörenden können mitreden und dadurch mitunter wohl auch Einfluss darauf ausüben, wann welche Teile der Geschichte erzählt werden, sodass sie bis zu einem gewissen Grad den Part des Geschichten-Erzählens übernehmen, oder zumindest in ihrer Wahrnehmung einen Teil davon ausmachen. Es ist hier also vor allem die «discourse»-Seite, die Seite des Erzählens oder der Formgebung selber, auf die das interaktive Moment einen Einfluss hat.

Beim dritten und letzten Beispiel handelt es sich um das oben bereits erwähnte Hörspiel *Zweieinhalb Millionen* von Uwe Mengel.⁴¹ Hier muss zunächst unterschieden werden zwischen zwei Arten von Publikum: Zwischen dem Publikum, das bei der Veranstaltung, während das Hörspiel live produziert wurde, anwesend war und den Inhalt zu einem großen Teil mitbestimmte, und dem Publikum, das das im Anschluss an die Live-Aufzeichnung produzierte Hörspiel später im Radio hörte. Die Wahrnehmung von ZuhörerInnen des Hörspiels am Radio ist gleichzusetzen mit derjenigen eines Radiopublikums, das ein produziertes Hörspiel hört, sodass dieser Fall hier nicht weiter behandelt wird. Das interaktive Moment bezieht sich nur auf das Publikum, das bei der Veranstaltung anwesend war. Dieses saß SchauspielerInnen gegenüber, die Charaktere in einem Plot verkörperten, der zum Zeitpunkt der Performance bereits vorangegangen und in groben Zügen dem Publikum bekannt war. Um die Beweggründe für die vorangegangenen Handlungen (z. B. Morde) zu erfahren, trat das Publikum in einen Dialog mit den SchauspielerInnen und produzierte dadurch Gesprächsfragmente (die Gespräche wurden aufgenommen), die später in das Hörspiel integriert wurden. Das Publikum ist hier nicht nur Zeuge der Entstehung eines Hörspiels, sondern darüber hinaus an dieser beteiligt. Es handelt sich daher um eine Form der oben bereits beschriebenen Live-Performance, bei der allerdings die Rollen von SchauspielerInnen und Publikum nicht mehr getrennt sind, da auch die Stimmen der im Publikum sitzenden Leute, die Fragen an die SchauspielerInnen stellten, maßgebend zum Hörspiel gehören. Die Frage ist nun, wie dies erzähltechnisch beschrieben werden kann: Die Geschichte, nämlich der Kriminalfall mit zwei Morden, steht wie beim zwei-

40 Vowinckel: Online – Offline (wie Anm. 35), S. 100.

41 Die Veranstaltung wurde vom Theaterverein «Mixed Blessing Theater e. V.» in Zusammenarbeit mit dem SFB, RB, dem Hebbeltheater Berlin und dem Künstlerhaus Bethanien durchgeführt. Die Erstsendung des vom SFB, RB und HR produzierten und aus dem dreistündigen Originalmaterial auf eine Stunde zusammengefassten Hörspiels fand am 24.9.1996 statt.

ten oben besprochenen interaktiven Hörspiel bereits fest. Was folgt, sind Gespräche, in denen das Publikum erfragen kann, was passiert ist. Auch hier wird also nun die Art der Präsentation der Ereignisse vom Publikum gesteuert, nicht aber die Handlung selbst. Das Publikum hat wiederum die <discourse>-Ebene (teilweise) in der Hand. Gleichzeitig werden die Leute im Publikum aber auch zu eigentlichen Figuren der Handlung. Sie sind die Aktanten, die, ähnlich einem Detektiv, aufdecken, was auf der Handlungsebene vorher geschehen ist. Darüber hinaus bereichern sie das Hörspiel jedoch auch auf der narrativen Ebene der Darstellung (die gemäß Mieke Bal einen Aspekt der <discourse>-Ebene darstellt⁴²), indem sie Hintergründe aufdecken und Zusatzinformationen zu Beweggründen ermitteln, wodurch Figurencharakterisierungen vorgenommen werden. Das Gespräch ist in der Folge nicht mehr nur gerichtet auf den Kriminalfall; vielmehr «erfährt der Besucher Klischees oder differenzierte Betrachtungen von den Figuren, die er befragt und gibt gleichzeitig eigene Vorurteile und Weltanschauungen preis.»⁴³ Zusammen mit der Gestaltung der Zeitebene findet hier somit ebenfalls eine Fokusverlagerung von der Geschichte zum <discourse> statt, wenn man nach der Art der narrativen Wahrnehmung des Publikums fragt: Das Publikum wird hier sozusagen zur erzählenden Instanz bzw. zu einem Teil der erzählenden Instanz.

Schlussfolgerung

Die eingangs formulierte Frage, wie neue audiovisuelle Repräsentationsformen des Hörspiels narratologisch konzeptualisiert werden können, wurde anhand von verschiedenen Beispielen diskutiert. Dabei zeigt sich, dass Visualisierungen primär zur Bereicherung auf der <discourse>-Ebene beitragen, während die <story>-Ebene von ihnen kaum bis gar nicht tangiert wird. Was die besprochene Vielfalt an Formen des Hörspiels vor allem zeigt, ist, dass die Form, die <discourse>-Ebene, und damit die mediale Gestaltung des Hörspiels, eine zentrale Rolle bei dieser Kunstform spielt, die durch verschiedene Repräsentationsformen ausgefüllt werden kann. Entscheidend ist, dass die Seite der Repräsentation, der Akt des Erzählens und die mediale Vermittlung der Geschichte, dadurch zu einem zentralen Element des Geschichten-Erzählens im Hörspiel werden. Das bewusste Einsetzen des jeweiligen Mediums und die Hervorhebung der spezifischen technischen oder anderen medialen Mittel der jeweiligen Repräsentationsform werden so zum inhärenten Stilmittel des narrativen Hörspiels; eine Tendenz, die bereits bei <herkömmlichen> Hörspielen beobachtet werden kann und die durch die gezeigte Vielfalt der medialen Repräsentationsformen bestätigt und bereichert wird.

42 Mieke Bal: *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto 1997, S. 78.

43 Vowinckel: Online – Offline (wie Anm. 35), S. 101.