

Elke Huwiler

### Sound erzählt. Ansätze einer Narratologie der akustischen Kunst

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14249>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Huwiler, Elke: 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: Schüren 2005 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 12), S. 285–305. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14249>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

# Sound erzählt<sup>1</sup>

## Ansätze einer Narratologie der akustischen Kunst

Während sich die Erzähltheorie als Analyseansatz schon längst in den unterschiedlichsten nicht-literarischen Bereichen wie Filmforschung oder Psychologie etabliert hat, tut sich die Hörspielforschung immer noch schwer mit narratologischen Annäherungen an den Gegenstand. In einer 2002 erschienenen Zusammenstellung zu neuen intermedialen narratologischen Ansätzen fehlt ein Beitrag zur Erzähltheorie auditiver Kunsterzeugnisse,<sup>2</sup> und es wird auch explizit auf diese Forschungslücke hingewiesen, wenn einleitend erwähnt wird, dass die narratologische Erforschung von „kulturell einflußreichen Medien wie narrativen Hörspielen und Hyperfiktionen“ noch „ziemlich am Anfang“ stehe.<sup>3</sup> Doch während die Forschung in Bezug auf Hyperfiktionen zumindest im angelsächsischen Raum eine immerhin beachtliche Anzahl an Ansätzen zu einer narratologischen Aufarbeitung der neuen Kunstform vorzuweisen hat,<sup>4</sup> ist in der Audio-Forschung tatsächlich nach wie vor eine auffällige Abwesenheit erzähltheoretischer Ansätze zu verzeichnen, sowohl im deutschsprachigen als auch im angelsächsischen Raum.<sup>5</sup> Dies hängt

- 1 „Sound“ bezeichnet hier „die Gesamtheit aller Schallereignisse“ im akustischen Kunsterzeugnis. Vgl. Frank Schätzlein: „Sound-Variationen: Vom ‚typischen Klang‘ zum ‚Sound-Design‘“. In: *Medienwissenschaft. Mitteilungen der Gesellschaft für Medienwissenschaft* (2003), H. 1, S. 4–11, hier: S. 5.
- 2 Vera und Ansgar Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier 2002 (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, Bd. 5).
- 3 Vera und Ansgar Nünning: „Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie“. In: Dies. (Hg.): *Erzähltheorie*, S. 1–22, hier: S. 18.
- 4 Vgl. z. B. Janet E. Murray: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York 1997; Espen Aarseth: *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore 1997; J. Yellowlees Douglas: *The End of Books – or Books without End?* Ann Arbor 2000; Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore 2001. Diese Arbeiten können natürlich im Hinblick auf die rasende Geschwindigkeit der Entwicklung des Mediums nicht als abgeschlossene Narratologien, sondern eher als Bestandesaufnahmen und momentane Einschätzungen des narrativen Potentials der neuen Kunstform gelten. Die Unabgeschlossenheit der Erzähltheorie in Bezug auf das neue Medium widerspiegelt auch der Titel einer der wenigen größeren Arbeiten zur Hypertext-Narratologie im deutschsprachigen Raum: Beat Suter: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*. Zürich 2000.
- 5 Im angelsächsischen Raum legt die Bezeichnung „radio drama“ diese Kunstform darüber hinaus in zweierlei Richtungen fest: auf der einen Seite als institutionalisierte, vom Radio abhängi-

zweifelsohne auch damit zusammen, dass der kulturelle Einfluss des Radios bzw. der auditiven Kunst zur Zeit tatsächlich geringer eingestuft werden kann als derjenige des Computers. Doch hinzu kommt ein weiteres, eher grundsätzliches Argument: die Gründe für das Fehlen narratologischer Analyseansätze zum Hörspiel sind meiner Meinung nach – zumindest im deutschsprachigen Raum – vor allem in der Entwicklungsgeschichte dieser Kunstform zu finden. Besonders zwei Entwicklungslinien sind diesbezüglich relevant.

Einerseits ist ein Teil der deutschsprachigen Hörspielforschung von dem Missverständnis geprägt, dass ein Hörspiel, in welchem eine Geschichte erzählt wird, zur Kunstform Literatur zu zählen sei. Die Anwendung traditioneller literarischer Analysekriterien bei der Untersuchung von Hörspielen, die „eine Geschichte erzählen oder den Hörer in die Innenwelt von Figuren führen“, wird als „legitim und zweckmäßig“ erachtet.<sup>6</sup> Es wird somit unterschieden zwischen Hörspielen, die eine Geschichte erzählen, und solchen, die dies nicht tun – letztere werden dann „radiophon“ oder „audiophon“ genannt, was als Gegenbegriff zu „literarisch“ zu verstehen ist.<sup>7</sup> Wenn in diesen Untersuchungen überhaupt Narratologie mit einbezogen wird, dann immer nur in der klassischen, auf die Literatur beschränkten Form, wie Gérard Genette sie geprägt hat.<sup>8</sup>

Andererseits jedoch will sich die Hörspielforschung seit dem Aufkommen des so genannten Neuen Hörspiels in den späten 1960er Jahren bewusst vom literarischen Gattungsbegriff abgrenzen.<sup>9</sup> In diesem Forschungszweig werden

ge Form, und andererseits als vom literarischen Drama abgeleitet. Der britische Hörspielforscher Tim Crook hat denn auch wiederholt vorgeschlagen, den Begriff „radio drama“ durch „audio drama“ oder „sound play“ zu ersetzen und thematisiert die Ablösung der Medienkünstler im Internet-Zeitalter von der vormals die Hörspielszene beherrschenden BBC: „Young writers who have experienced the brunt of exclusion and denial of opportunity in BBC licence-funded radio drama since the late 1980s have been given an opportunity to send and receive communication on a level not seen since the introduction of the telephone.“ Tim Crook: *Radio Drama. Theory and Practice*. London–New York 1999, S. 41 et passim.

6 Annette Vielhauer: *Welt aus Stimmen. Analyse und Typologie des Hörspieldialogs*. Neuried 1999 (= Deutsche Hochschuledition, Bd. 78), S. 29.

7 So unterscheidet Wibke Weber zwischen „literarischen“ und „radiophonen“ Hörspielen und erachtet im Fall von literarischen Hörspielen „aufgrund ihrer engen Anbindung an die Literatur eine Untersuchung nach den herkömmlichen literarischen Kriterien [als] gerechtfertigt“. Wibke Weber: *Strukturtypen des Hörspiels – erläutert am Kinderhörspiel des öffentlich-rechtlichen Rundfunks seit 1970*. Frankfurt a. M. 1997 (= Europäische Hochschulschriften. Reihe 1. Deutsche Sprache und Literatur, Bd. 1608), S. 65.

8 Gérard Genette: *Die Erzählung*. München <sup>2</sup>1998.

9 Irmela Schneider nennt als wichtigste Charakterisierungsmerkmale des Neuen Hörspiels die Sprachkritik bzw. die Tendenz, das Sprachsystem aufzulösen. Das wichtigste Gestaltungselement sei dabei die Collage. Weiter nennt sie als zentrale Stichworte die „Bemühungen, den Hörer nicht in eine illusionistische Handlung einzubinden, sondern ihn zu aktivieren“, eine „antiliterarische Tendenz“ und die „medienkritische Thematik“. Irmela Schneider: „Zwischen den Fronten des oft Gehörten und nicht zu Entziffernden: Das deutsche Hörspiel“. In: Christian

die Unabhängigkeit des Hörspiels von herkömmlichen literarischen Gattungskriterien betont und die genuin auditiven Mittel in den Mittelpunkt gestellt.<sup>10</sup> Hörspiele, die Geschichten erzählen mit Hilfe von Dialogen oder Monologen, oder gar mit Hilfe von realitätsabbildenden Geräuschen, werden hier weitgehend abgelehnt. Die Anwendung von Analysekatégorien aus der Erzähltheorie muss dieser Forschungsrichtung solange suspekt erscheinen, wie jene als Instrumentarium für die Analyse von literarischen Erzeugnissen angesehen wird.<sup>11</sup>

Meines Erachtens sind in beiden dieser eng miteinander verknüpften Entwicklungslinien der Hörspielforschung entscheidende Missverständnisse und Fehlinterpretationen festzustellen: Erstens in Bezug darauf, was ein Hörspiel ist, und zweitens hinsichtlich der Ausrichtung narratologischer Forschung.

### Hörspiel und Literatur

Zu definieren, was ein Hörspiel denn nun eigentlich sein soll, ist umso schwieriger, als die Formenvielfalt in der akustischen Kunst sich in den letzten Jahrzehnten enorm erweitert hat. Die Palette dessen, was unter dem Begriff ‚Hörspiel‘ subsumiert wird, reicht

von der fünfminütigen Kurzszenen zur zweieinhalbstündigen Hörspielsoirée, vom Science-fiction- zum Mundarthörspiel, von der Hörspielfassung eines Romans, Schauspiels oder Gedichts zum reinen Klangspiel eines Vertreters der Neuen Musik, vom journalistisch-dokumentarisch ausgerichteten Originalton-Stück zum produktionsaufwendigen, vielszenigen phantastischen Hörfilm, vom Spiel mit konventionellem Handlungsgerüst zur sprachkritischen Zitatcollage, die jeglicher Handlung im herkömmlichen Sinn entbehrt.<sup>12</sup>

W. Thomsen und Irmela Schneider (Hg.): *Grundzüge der Geschichte des europäischen Hörspiels*. Darmstadt 1985, S. 175–206, hier: S. 200 f.; vgl. dazu auch: Klaus Schöning (Hg.): *Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche*. Frankfurt a. M. 1970.

- 10 Vgl. beispielsweise Friedrich Knilli: *Das Hörspiel. Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels*. Stuttgart 1961; Marc Ensign Cory: „Das Hervortreten einer akustischen Kunstform. Zusammenfassung und Ausblick“. In: Klaus Schöning (Hg.): *Spuren des Neuen Hörspiels*. Frankfurt a. M. 1982, S. 191–200.
- 11 V. a. an deutschsprachigen Universitäten wird die Erzähltheorie noch vorwiegend „unter der Kategorie Romantheorie“ subsumiert. Walter Grünzweig und Andreas Solbach: „Einführung: Narratologie und interdisziplinäre Forschung“. In: Dies. (Hg.): *Grenzüberschreitungen: Narratologie im Kontext = Transcending boundaries: narratology in context*. Tübingen 1999, S. 1–15, hier: S. 3.
- 12 Rainer Hannes: *Erzählen und Erzähler im Hörspiel. Ein linguistischer Beschreibungsansatz*. Marburg 1990 (= Marburger Studien zur Germanistik. Hg. von Wolfgang Brandt und Rudolf Freudenberg, Bd. 15), S. 11.

Das Hörspiel, wenn man es denn noch so nennen will, muss daher sehr offen definiert werden; eine solche Definition könnte, anlehnend an Stefan Bodo Würffel, lauten: *Elektroakustisch erzeugte und an das Medium Rundfunk bzw. an Tonträger gebundene Kunstform*.<sup>13</sup> Entscheidend dabei ist, dass das Hörspiel, die Audio-Kunst, die Soundcollage, oder wie immer man das akustische Erzeugnis auch nennen will, eine *eigenständige Kunstform* ist, die sich im Zuge neuer technischer Erfindungen des ausklingenden 19. und des ganzen 20. Jahrhunderts (sowie mit Blick auf die digitale Technik auch des 21. Jahrhunderts) herausgebildet und weiterentwickelt hat, ebenso wie die Kunstform Film. Vom Beginn der Hörspielgeschichte an stand die enge Anbindung an die Literatur jedoch der Entwicklung dieser Eigenständigkeit der auditiven Kunstform im Wege. Dabei wurde diese Anbindung vor allem von Funkhäusern und Intendanten gefördert, denn von „Anfang an versuchte der Rundfunk, Schriftsteller zur Mitarbeit zu gewinnen, etwa als Hörspiel-Autoren“.<sup>14</sup> Vereinzelte Stimmen, welche bereits sehr früh vor dieser Anbindung warnten, vermochten sich nicht durchzusetzen. So schrieb Hans Siebert von Heister, der Redakteur der Programmzeitschrift *Der Deutsche Rundfunk*, beispielsweise 1927 anlässlich eines Hörspiel-Preisausschreibens: „Man übersieht, daß man es mit einer völlig neuen Kunstart und mit völlig neuen Ausdrucksmitteln zu tun hat. Es ist bezeichnend, daß schon in der Erklärung über den Zweck überhaupt nur von Schriftstellern die Rede ist.“<sup>15</sup>

Auch und vor allem nach dem Zweiten Weltkrieg wurde die Festlegung des Hörspiels auf die literarische Form kaum hinterfragt, und ein einflussreicher Hörspielleiter wie Heinz Schwitzke vermochte seine Forderungen bezüglich der inhaltlichen und formalen Ausrichtung des Hörspiels – anlehnend an Richard Kolbs 1932 erschienenes *Horoskop des Hörspiels*<sup>16</sup> – weitgehend durchzusetzen; die von Schwitzke „explizit und implizit formulierte Ästhetik bestimmt die Gattung bis in die zweite Hälfte der sechziger Jahre“.<sup>17</sup> Als wichtigstes Ele-

13 Vgl. Stefan Bodo Würffel: „Hörspiel“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 2. Hg. von Harald Fricke in Zusammenarbeit mit Georg Braungart, Klaus Grubmüller, Jan-Dirk Müller, Friedrich Vollhardt und Klaus Weimar. Berlin–New York 2000, S. 77–81. Würffel definiert das Hörspiel als „[e]lektroakustisch erzeugtes und an das Medium Rundfunk bzw. an Tonträger gebundenes Genre“ (ebd., S. 77), wobei ich den Begriff „Kunstform“ vorziehe, da der Begriff „Genre“ bei Würffel immer noch zu sehr mit dem Literaturbegriff verknüpft wird.

14 Irmela Schneider: „Radio-Kultur in der Weimarer Republik. Einige Überlegungen“. In: *Sprache im technischen Zeitalter* 85 (1983), S. 72–88, hier: S. 72.

15 Hans Siebert von Heister: „Um ein Hörspiel“. In: *Der Deutsche Rundfunk* 7 (1927), S. 437.

16 Richard Kolb: *Das Horoskop des Hörspiels*. Berlin 1932.

17 Olf Dziadek: „Konstituierung und Destruktion. Eine Geschichte der Gattung Hörspiel“. In: *Sprache im technischen Zeitalter* 117 (1991), S. 11–25, hier: S. 12. Heinz Schwitzkes ästhetischen Grundsätze in Bezug auf das Hörspiel sind nachzulesen in: Heinz Schwitzke: *Das Hörspiel. Dramaturgie und Geschichte*. Köln–Berlin 1963.

ment des Hörspiels galt somit die gesprochene Sprache, und die Anbindung der Kunstform an die Literatur drängte sich durch diese Hervorhebung der sprachlichen Komponente automatisch auf. Auch hier wurden vor allem Schriftstellerinnen und Schriftsteller durch die Rundfunkanstalten aufgefordert, Hörspiele zu produzieren: „Anstrengungen, Autoren zu gewinnen und das Hörspiel zu fördern, unternahmen fast alle Rundfunkanstalten“.<sup>18</sup>

Erste Forderungen nach einer neuen Hörspiel-Ästhetik kamen bekanntlich bereits zu Beginn der 1960er Jahre mit Friedrich Knillis Aufforderung zum totalen Schallspiel auf und vermochten sich Ende der 1960er Jahre vorerst durchzusetzen: Das so genannte Neue Hörspiel forderte eine radikale Konzentration auf das Element der Sprache als klangliches Material, wobei Sprache nach musikalischen Strukturmustern organisiert oder Sprachmuster aufgedeckt werden sollten. Auch hier fällt somit, trotz der Anlehnung an die Musik, die Konzentration auf die Sprache auf, und als Vorläufer bzw. Inspirationsquellen dieser Hörspielentwicklung sind denn auch vor allem in der Literatur bereits vorhandene Techniken zu nennen:

Die Möglichkeit des Experimentierens und die neuen Möglichkeiten des materialen Umgangs mit Sprache macht das [Neue] Hörspiel besonders für Künstler interessant, die längst an den Vermittlungsfunktionen des Zeichensystems Sprache zweifeln und sich daher bereits zuvor mit ähnlichen Verfahren in anderen Künsten, zum Beispiel Lautpoesie oder Buchstabengedichten, beschäftigt haben.<sup>19</sup>

Die Nähe zur Literatur ist somit auch hier – trotz vehementer Ablehnung des traditionellen, der Literatur nahestehenden Hörspiels – nicht zu leugnen.<sup>20</sup>

Heute ist die grob vereinfachende Einteilung der akustischen Kunsterzeugnisse in ‚traditionelles Hörspiel‘ und ‚Neues Hörspiel‘ für die Hörspielpraxis

18 Martin Zeyn: „Alles war möglich. Das Hörspiel im Bayerischen Rundfunk von 1949–1973“. In: Herbert Kapfer (Hg.): *Vom Sendespiel zur Medienkunst. Die Geschichte des Hörspiels im Bayerischen Rundfunk. Das Gesamtverzeichnis der Hörspielproduktion des Bayerischen Rundfunks 1949–1999*. München 1999, S. 31–74, hier: S. 43.

19 Antje Vowinckel: *Collagen im Hörspiel. Die Entwicklung einer radiophonen Kunst*. Würzburg 1995 (= Epistemata. Würzburger Wissenschaftliche Schriften. Reihe Literaturwissenschaft, Bd. 146/1995), S. 151.

20 Vgl. dazu auch Mathias Knappe: „Doch schon während seines Booms und auch nach dem Ende der Epoche erntet das Neue Hörspiel Kritik, insbesondere an der tendenziösen Bezeichnung. Der Tenor lautet, nichts an ihm sei neu, es mache vielmehr Anleihen beim Lettrismus und der Musique concrète und knüpfe an tradierte literarische Schreibweisen an. Genannt werden Dada und generell Avantgarde.“ Mathias Knappe: „Von Mozart und der Hitparade lernen. Das Hörspiel im Bayerischen Rundfunk von 1974–1999“. In: Kapfer (Hg.): *Vom Sendespiel zur Medienkunst*, S. 75–130, hier: S. 82.

nicht mehr relevant; normative Gattungsdefinitionen sind einer offenen Dramaturgie gewichen:

Heute stehen den Hörspielmachern eine Vielzahl von entwickelten und erprobten Verfahrensweisen zur Verfügung. Sie können nach Bedarf benutzt werden. [...] Die Geschichte gewordenen Verfahrensweisen können [...] in aktuellen Produktionen erinnert werden, ohne daß diese sich in Wiederholung ergehen. Sie können aus dem Normenzusammenhang, in den sie eingebunden waren, befreit werden und so neue Formulierungsmöglichkeiten eröffnen.<sup>21</sup>

Die Einteilung in einerseits „literarische“ und andererseits „radio-“ oder „audiophone“ Hörspiele geht jedoch immer noch genau von dieser – selbst historisch fragwürdigen<sup>22</sup> – Unterscheidung aus und schafft damit unnötige Barrieren innerhalb der Hörspielforschung, da je nach Analysefokus eine der beiden Richtungen ausgeschlossen wird.

### Hörspiel und Geschichten

Die bereits einleitend erwähnte Ablehnung jeglicher realitätsabbildender Vorführung von Geschichten und Handlungen durch die Vertreterinnen und Vertreter des Neuen Hörspiels kann ebenfalls als wichtiger Grund dafür gesehen werden, dass sich die Hörspielforschung bisher kaum mit narratologisch fundiertem Analyseinstrumentarium dem Gegenstand genähert hat. Nach einer ersten Entwicklungsphase Ende der 1960er und anfangs der 1970er Jahre, in der, wie erwähnt, im Grunde genommen immer noch das *Sprachmaterial* dominierte, verlor dieses seine Vorrangstellung und machte einer Dramaturgie Platz, in welcher Wort, Geräusche und Musik gleichberechtigt als Elemente des Hörstückes fungierten. Solchen Klangexperimenten verdankt die Hörspielentwicklung wichtige Impulse:

Charakteristisch für die Akustische Kunst ist die Orientierung am Klang. Musikalische und rhythmische Klangstrukturen sind die

21 Dziadek: *Konstituierung und Destruktion*, S. 19f.

22 Vgl. dazu Knut Hickethier: „[D]er Richtungsstreit zwischen dem am Wort orientierten Hörspiel und dem auf ein akustisches Ereignis ausgerichteten Schallspiel [war] letztlich ein Streit zwischen Theoretikern [...]“. Dabei war auch das Hörspiel der fünfziger Jahre nicht einheitlich auf Schwitzkes Konzept ausgerichtet, kannte bereits den Einsatz von O-Tönen, so wie umgekehrt auch das Hörspiel der siebziger und achtziger Jahre nicht einheitlich nur der Geräuschinszenierung verpflichtet war.“ Knut Hickethier: „Junges Hörspiel in den neunziger Jahren. Audioart und Medienkunst versus Formatradio“. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 111 (1998), S. 126–144, hier: S. 129.

künstlerischen Mittel von Musik-Geräusch-Kompositionen, und die Klänge der privaten und öffentlichen Umwelt gehen in so genannten Soundscapes oder Klangskulpturen auf.<sup>23</sup>

Diese so genannte Akustische Kunst als solche ist kaum definitiv einzugrenzen, und „ihre Vertreter würden sich wohl auch dagegen wehren, in irgendein Raster eingefasst zu werden.“<sup>24</sup>

Seit diesen Entwicklungen herrscht nun jedoch in dieser Richtung der Gestaltung akustischer künstlerischer Erzeugnisse die diffuse, weil nicht wirklich zu begründende Meinung vor, in genuinen auditiven Kunstwerken dürften nicht wie etwa im Theater Handlungen mit agierenden Personen nachgebildet oder Geschichten erzählt werden, da damit die immanenten Gestaltungsmöglichkeiten der auditiven Kunst nicht adäquat eingesetzt würden. So schreibt Klaus Schöning, die „ästhetische Konzeption“ der Klangkunst beruhe „nicht wie im Radio-Drama auf der Dominanz von Dialog, Monolog und erzählenden Elementen, sondern vor allem auf Collage- und Montageverfahren, in denen sämtliche akustische Erscheinungsformen kompositorisch gleichwertig eingesetzt werden können“.<sup>25</sup> Forderungen nach neuen Bezeichnungen für die auditive Kunstform kamen auf, und das ‚Hörspiel‘ wird heute längst nicht mehr einheitlich so genannt, vielmehr dominieren Begriffe wie ‚Soundcollage‘, ‚Audio Art‘ oder ‚Klangskulpturen‘ diesen Entwicklungszweig der auditiven Kunst, die sich vom ‚traditionellen‘ Hörspiel abzusetzen versucht.

Die vermeintliche Abgrenzung vom Hörspiel widerspiegelt beispielweise die folgende Formulierung in einem Zeitungsartikel, der dieses neue Genre – das „weite Feld zwischen Hörbuch und Musik-CD“ – zu beschreiben versucht und dabei die Arbeiten Heiner Goebbels vom traditionellen Hörspiel-Begriff absetzt mit der Erklärung: „Goebbels hat seine ‚Hörstücke‘ von Anfang an vom Hörspiel abgesetzt, indem er sie von der Ausstrahlung unabhängig machte und sie auf Tonträgern verfügbar hielt.“<sup>26</sup> Hier wird impliziert, dass ein das Hörspiel definierendes Merkmal offensichtlich in dessen Anbindung an den Hörfunk be-

23 Götz Schmedes: *Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens*. Münster 2002, S. 42.

24 Ebd., S. 43.

25 Klaus Schöning: „Zur Archäologie der Akustischen Kunst im Radio“. In: WDR (Hg.): *Klangreise. Studio Akustische Kunst: 155 Werke 1968–1997*. Köln 1997, S. 1–11, hier: S. 7.

26 Ulrich Stock: „Audiofilm, Soundcollage, Hörstück, Oper... Zwischen Hörbuch und Musik-CD finden ideenreiche Künstler abenteuerlustige Hörer“. In: *Die Zeit. Literaturbeilage* 12/2003, S. 70. Dieser Versuch eines Überblicks des bisher noch nicht umfassend beschriebenen Genres ist ansonsten eine ausgezeichnete Aufarbeitung der wichtigsten diesbezüglichen Entwicklungen, wobei insbesondere die im Internet abrufbare kommentierte Diskographie wertvolle Informationen liefert. URL: [www.zeit.de/2003/51/ohrenkunst](http://www.zeit.de/2003/51/ohrenkunst) (eingesehen am 1.3.2005).

steht, eine Auffassung, die nicht weiter begründet wird. Die historische Anbindung der Kunstform an den Hörfunk ist unbestritten, doch seit längerem ist diese nicht mehr gegeben und werden Hörspiele jeglicher Art auch von Künstlerinnen und Künstlern „am heimischen Computer produziert“<sup>27</sup> und auf dem Tonträgermarkt vertrieben: „Digitalisierung und Eigenproduktion bestimmen die Arbeit vieler, vor allem jüngerer [Hörspiel-]Autoren“.<sup>28</sup>

Die vermeintliche Anbindung des Hörspiels an das Medium Radio ist nur eines von verschiedenen Zuweisungskriterien, die wiederholt herangezogen werden, um aus dem ‚Hörspiel‘ insgesamt – überspitzt ausgedrückt – eine traditionelle, an das Radio gebundene, literarisierte und mit Geschichten und Handlungen verbundene Gattung zu machen. Aus solchen Zuschreibungen resultiert denn auch die bereits beschriebene Differenzierungsdefinition von vermeintlich literarischen Hörspielen einerseits und audiophonen Hörstücken andererseits, bzw. diejenige von Hörspielen, in denen Geschichten erzählt werden und solchen, in denen Klangmaterial vorgeführt wird – Abgrenzungen, die meines Erachtens nicht nötig und eher kontraproduktiv sind, da damit viele interessante Hörspiele von der Forschung der einen oder der anderen Richtung vernachlässigt werden, obwohl viel mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede zwischen diesen ‚Stilrichtungen‘ zu erkennen sind.<sup>29</sup>

So lässt sich bei der oben zitierten, sich vom traditionellen Hörspiel absetzenden Definition der Klangkunst von Schöning fragen: Was genau sind „erzählende Elemente“? Laut Schöning sind diese offensichtlich mit Sprache in Verbindung zu bringen – eine Erzähltheorie jedoch, die nicht nur der Sprache, sondern auch anderen Elementen das Potential zur Generierung narrativer Zusammenhänge zuerkennt, vermag diese von Schöning gezogene Abgrenzung aufzuheben. Es kann in diesem Sinne danach gefragt werden, ob erzählende Elemente nicht auch in ‚reinen‘ (nicht-sprachlichen) Klang-Hörspielen vorkommen können, also ob nicht vielleicht auch die von Schöning in Abgrenzung zu den „erzählenden Elementen“ herangezogenen „Collage- und Montageverfahren“ narrative Zusammenhänge generieren können, und ob in einem narrativen Hörspiel nicht auch „sämtliche akustische Erscheinungsformen kompositorisch eingesetzt werden können“.<sup>30</sup>

27 Götz Naleppa: „Hörspiel und Öffentlichkeit. Oder: Totgeschwiegen aber nicht totzukriegen“. In: *Augen-Blick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 26 (1997), S. 62–66, hier: S. 65.

28 Hickethier: *Junges Hörspiel*, S. 143.

29 Vgl. dazu auch Götz Schmedes: „Nur scheinbar haben diese Strömungen mit den Begriffen Literarisches Hörspiel, Neues Hörspiel und Akustische Kunst zu eindeutigen Kategorien gefunden. Mit Blick auf die historische Entwicklung des Hörspiels seit den späten sechziger Jahren wäre eine rigorose Trennung zwischen ihnen eine unangemessene Verkürzung, da gegenseitige ästhetische Inspirationen ignoriert würden.“ Schmedes: *Medientext Hörspiel*, S. 20.

30 Schöning: *Zur Archäologie der Akustischen Kunst*, S. 7.

Im vorliegenden Beitrag soll somit der Frage nachgegangen werden, ob und wie eine narratologische Annäherungsweise die auf den ersten Blick äußerst unterschiedlich ausgeprägten Hörspielstile zu verbinden vermag.

## Hörspiel-Narratologie

Dass auch in modernen Hörspielen vorwiegend Geschichten erzählt werden, und zwar mit Hilfe aller dem Medium verfügbaren Mittel, ist in der Hörspielpraxis unbestritten und wird durch zahlreiche Aussagen belegt. So sieht Eva-Maria Lenz in der Hörspielentwicklung die Tendenz, „dass diskursiv erzählt wird, freilich mit raffinierter Kombination verschiedenen Materials“.<sup>31</sup> Und Andreas Ammer meinte in seiner Rede anlässlich der Verleihung des 44. Hörspielpreises der Kriegsblinden 1995 sogar, das Hörspiel sei „der einzige zeitgemäße Platz, an dem sich heute noch große Geschichten erzählen lassen“.<sup>32</sup> Die Regisseurin Barbara Plensat antwortet auf die Frage, ob die Musik im Hörspiel Erzählfunktion übernehmen könne: „Na klar! Sie kann Dinge erzählen, die z. B. eine der Figuren verschweigen möchte. Sie kann Dialogpartner sein, Gegner, mein zweites Ich [...]“<sup>33</sup>, und Herbert Kapfer nennt das Hörspiel *DER MANN IM FAHRSTUHL* von Heiner Goebbels nach einem Text von Heiner Müller ein „narratives Konzert“.<sup>34</sup>

Umso erstaunlicher – und lediglich durch die oben beschriebenen Entwicklungslinien zu erklären – ist die Abwesenheit von Forschungsansätzen in der Hörspieltheorie, die sich mit diesem offensichtlichen Potential narrativer Bedeutungsgenerierung in Hörspielen auseinandersetzen. Im Folgenden soll deshalb ein solcher Ansatz in groben Zügen skizziert werden.<sup>35</sup>

Die moderne, so genannte postklassische Narratologie hat sich längst vom literarischen Bezugsfeld gelöst und wird, wie einleitend erwähnt, in vielerlei Forschungsgebieten erfolgreich angewandt<sup>36</sup>: „Das Spektrum reicht von kontext-

- 31 Eva-Maria Lenz: „Mehr Ruhmesblätter als Schattenseiten. Stichproben zur Geschichte des Hörspielpreises“. In: Bund der Kriegsblinden Deutschlands/Filmstiftung Nordrhein-Westfalen (Hg.): *HörWelten. 50 Jahre Hörspielpreis der Kriegsblinden 1952–2001*. Berlin 2001, S. 25–36, hier: S. 36.
- 32 Andreas Ammer: „Trojanisches Pferd. Das Hörspiel auf der Höhe von Zeit und Technik“. In: Bund der Kriegsblinden Deutschlands/Filmstiftung Nordrhein-Westfalen (Hg.): *HörWelten*, S. 291–297, hier: S. 295. Ammer fügt dabei an, dass hier auch noch der Film genannt werden müsste, dass dieser jedoch „wegen seiner Gigantomanie zum Unkünstlerischen“ neige. Ebd.
- 33 Gaby Hartel/Barbara Plensat: „Sechzehn Grundfabeln. Das Brett bohren, wo es wirklich dick ist“. Gespräch. In: Bund der Kriegsblinden Deutschlands/Filmstiftung Nordrhein-Westfalen (Hg.): *HörWelten*, S. 254–260, hier: S. 258.
- 34 Herbert Kapfer: „Harte Schnitte, ungezähmte Worte, Stimmen hört jeder. Pop im Hörspiel. Ein Essay“. In: *Augen-Blick. Marburger Hefie zur Medienwissenschaft* 26 (1997), S. 44–61, hier: S. 60. Vgl. Heiner Goebbels: *Der Mann im Fahrstuhl/The Man in the Elevator*. Uraufführung: Art Rock Festival Frankfurt 1987. Tonträger: ECM 1369.
- 35 Vgl. für eine ausführliche Beschreibung dieses Ansatzes: Elke Huwiler: *Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst*. Paderborn [erscheint 2005].

und themenbezogenen Ansätzen wie der feministischen Narratologie und der postkolonialen Erzähltheorie über die pragmatische Narratologie und die *possible-worlds theory* bis zu rezeptionsorientierten (Meta-)Narratologien“.<sup>37</sup> Aufgrund dieser weiten Ausdehnung des Forschungsfeldes ist eine eindeutige Definitions- und Begriffsbestimmung eines narratologischen Ansatzes nicht mehr möglich; vielmehr kann man „über Erzähltheorie bzw. Narratologie heute eigentlich nur noch im Plural sprechen“.<sup>38</sup> Es ist somit bei einer Analyse immer zunächst zu definieren, welcher narratologische Ansatz angewandt wird.

Bei der Untersuchung der Narrativität von Hörspielen ist von einer intermedial ausgerichteten Erzähltheorie auszugehen.<sup>39</sup> Diese „resultiert aus der Einsicht, daß es sich beim Erzählen um ein intermediales Problem handelt, das weit über verbale Textsorten und über das Medium der Literatur hinausgeht“.<sup>40</sup> Beim Hörspiel handelt es sich um eine Kunstform, die über einen akustischen Vermittlungskanal die Rezipierenden erreicht. Durch Wortbildungen mit semantischem Gehalt in Dialogen und Monologen wird auch hier verbal Bedeutung generiert, doch daneben kommt eine Vielzahl von nicht-sprachlichen Elementen zum Einsatz, und es wird hier davon ausgegangen, dass diese ebenfalls bedeutungsgenerierende Funktionen übernehmen können.

Für die Annahme, dass nicht nur Sprache, sondern auch die anderen Zeichensysteme des auditiven Mediums Bedeutungen erzeugen können, ist es sinnvoll, von einem semiotischen Modell auszugehen, das nicht nur auf Sprache, sondern „auf alle Bereiche von Wirklichkeitserfahrung ausgerichtet“<sup>41</sup> ist. Ausgehend von den semiotischen Modellen Charles Sanders Peirces und William

36 David Herman, der den Begriff der „postklassischen“ Narratologie prägte, beschreibt diese Entwicklung in der Erzählforschung: „[N]arratology has moved from its classical, structuralist phase – a Saussurean phase relatively isolated from energizing developments in contemporary literary and language theory – to its postclassical phase. Postclassical narratology (which should not be conflated with poststructuralist theories of narrative) contains classical narratology as one of its ‚moments‘ but is marked by a profusion of new methodologies and research hypotheses; the result is a host of new perspectives on the forms and functions of narrative itself.“ David Herman: „Introduction: Narratologies“. In: Ders. (Hg.): *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus 1999, S. 1–30, hier: S. 2 f. Für eine tabellarische Auflistung der Hauptunterschiede zwischen der so genannten klassischen und postklassischen Narratologie vgl. Ansgar und Vera Nünning: „Von der strukturalistischen zur ‚postklassischen‘ Erzähltheorie: Ein Überblick über neue Ansätze und Entwicklungstendenzen“. In: Dies. (Hg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier 2002 (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, Bd. 4), S. 1–33, hier: S. 24.

37 Ebd., S. 2.

38 Ebd., S. 13.

39 Zum Begriff des Narrativen im Zusammenhang mit einer intermedialen Erzähltheorie vgl. insbesondere Werner Wolf: „Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie“. In: Nünning/Nünning: *Erzähltheorie*, S. 23–104.

40 Nünning/Nünning: *Produktive Grenzüberschreitungen*, S. 12.

41 Schmedes: *Medientext Hörspiel*, S. 11.

Morris' hat Götz Schmedes eine umfassende Aufarbeitung des semiotischen Repertoires von Hörspielen vorgelegt.<sup>42</sup> Dabei wird betont, dass allen Zeichen der verschiedenen Zeichensysteme des Hörspiels potentiell bedeutungsgenerierende Funktion zukommt: Eine spezifische Intonation (Zeichensystem *Stimme*) oder eine musikalische Sequenz (Zeichensystem *Musik*) können also ebenso Bedeutung erzeugen wie eine verbale Aussage – eine Auffassung, die korrespondiert mit der beschriebenen Forderung der Hörspielschaffenden seit dem Aufkommen des Neuen Hörspiels, alle Elemente seien gleichberechtigt als mögliche Bedeutungsträger im Hörspiel einzusetzen.

Konkret beschreibt Schmedes die folgenden Zeichensysteme im Hörspiel: Neben *Sprache*, *Stimme*, *Geräusch* und *Musik* stellt er die Zeichensysteme der *Stille* sowie des *Originaltons* und nennt diese *allgemeine* (da auch außerhalb des Hörspiels vorkommende) Zeichensysteme als Abgrenzung zu den *audiophonen* (d. h. für das Hörspiel spezifischen) Zeichensystemen *Blende*, *Schnitt und Mischung*, *Stereophonie* und *Elektroakustische Manipulation*.

Zu untersuchen ist nun, inwiefern durch die Ausdrucksmittel dieser Zeichensysteme *narrative* Zusammenhänge aufgezeigt werden können. Dass und wie durch *Sprache* narrative Bedeutungen erzeugt werden können, ist durch die auf literarische Erzeugnisse ausgerichtete klassische Erzähltheorie ausgiebig aufgearbeitet worden. Allgemein werden narrative Zusammenhänge in Hörspielen oft durch eine Kombination von sprachlichen und nicht-sprachlichen Elementen erzeugt. Dabei können die Bedeutungen, die in den nicht-sprachlichen Zeichensystemen eingeschrieben sind, den Aussagegehalt der Sprache unterstützend begleiten oder aber ihm widersprechen, wodurch im Zusammenspiel mit dem sprachlichen Zeichensystem neue narrative Bedeutungen entstehen können.<sup>43</sup> Nicht-sprachliche Zeichen können aber auch unabhängig von der Sprache Bedeutungen erzeugen. Es ist dabei nicht möglich, klassifizierend festzulegen, durch welche Geräusche, Musikpassagen etc. sowie durch welche Kombinationen dieser Elemente mit dem sprachlichen Zeichensystem welche spezifischen, narrativen Zusammenhänge aufgezeigt werden, vielmehr müssen diese Bedeutungszuschreibungen je nach Kontext in jedem einzelnen Hörspiel neu festgelegt werden.

Da im Rahmen des vorliegenden Beitrages nicht die gesamten sprachlichen und nicht-sprachlichen Zeichensysteme und ihre möglichen Zusammenhänge in Bezug auf die narrative Bedeutungsgenerierung erarbeitet werden können,

42 Schmedes: *Medientext Hörspiel*. Vgl. Charles Sanders Peirce: *Collected Papers*. Bd. I–VI. Hg. von Charles Hartshorne und Paul Weiss. Cambridge 1931 ff.; Charles William Morris: *Grundlagen der Zeichentheorie*. München 1972.

43 So kann z. B. eine unheilvoll klingende musikalische Passage im Hintergrund verraten, dass eine zur Beruhigung gedachte verbale Aussage einer Hörspielfigur nicht wirklich so gemeint ist.

und da zudem vor allem die nicht-sprachlichen narrativen Bedeutungspotentiale der Hörspielelemente in der bisherigen Forschung vernachlässigt wurden, soll im Folgenden anhand einiger Beispiele demonstriert werden, wie narrative Bedeutungen durch *nicht-sprachliche* Elemente im Hörspiel erzeugt werden können.

Ausgegangen wird dabei, wie gesagt, von einer postklassischen Auffassung von Erzähltheorie, die besagt, dass jegliche Textsorten bzw. Kunstwerke als narrativ zu bezeichnen sind, in denen eine *erzählte Handlung* vermittelt wird.<sup>44</sup> Dass eine erzählte Handlung vermittelt wird, heißt dabei, dass narrative Komponenten wie Figuren, Raum oder Handlung vorhanden sind und dass im weitesten Sinne ein Ablauf eines Geschehens strukturiert, präsentiert oder fokalisiert wird, d. h., eine Geschichte wird *gestaltet*, durch welche Ausdrucksmittel auch immer.<sup>45</sup> Somit wird davon ausgegangen, dass auch in einem Hörspiel, in dem nur ein minimaler Einsatz von Sprache vorkommt, eine Geschichte erzählt werden kann, z. B. durch Musik oder durch Geräusche.

### Komponenten Raum und Zeit

Wie bei den meisten narrativen Werken kann auch beim Hörspiel davon ausgegangen werden, dass die Elemente *Raum* und *Zeit* konstituierend sind für die Etablierung eines narrativen Rahmens.<sup>46</sup> Die Komponente der Zeit ist für das Hörspiel zentral, da sich die Bedeutung von Klangereignissen nicht in stillstehenden Momentaufnahmen, sondern nur im zeitlichen Kontinuum erschließen lässt:

Im Gegensatz zur visuellen Bedeutungserzeugung, wo das Einzelbild des Zelluloid-Streifens eines Kinofilms, das Video-Standbild eines Fernsehfilms oder die eingefrorene Szene einer Bühnenaufführung selbst bereits bedeutsam sein kann, ist es nicht denkbar, einen akustischen Informationsfluss zeitlich zu fixieren.<sup>47</sup>

Ebenso wie die zeitliche ist auch die räumliche Komponente für Hörspiele wesentlich: „[D]ie Gestaltung von Räumen ist nicht nur eine wichtige, sondern eine grundsätzliche Voraussetzung für jede Hörspielproduktion.“<sup>48</sup>

44 Nünning/Nünning: *Produktive Grenzüberschreitungen*, S. 7.

45 Vgl. die diesbezügliche Aussage Hickethiers im Zusammenhang mit dem „Erzählen“ im Film: „Erzählen bedeutet, einen eigenen, gestalteten (d. h. ästhetisch strukturierten) Kosmos zu schaffen, etwas durch Anfang und Ende als in sich Geschlossenes zu begrenzen und zu strukturieren.“ Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart–Weimar 2001, S. 111.

46 Vgl. die „basic conditions of narrativity“ bei Marie-Laure Ryan, in welchen die „temporal dimension“ und die „narrative world“ (der narrative Raum) an zentraler Stelle genannt werden. Marie-Laure Ryan: „The Modes of Narrativity and Their Visual Metaphors“. In: *Style* 3 (1992), S. 368–387, hier: S. 371.

47 Schmedes: *Medientext Hörspiel*, S. 60.

Im Zusammenhang mit diesen beiden Begriffen kann aufgezeigt werden, wie eine narratologisch ausgerichtete Hörspielforschung gewissen Missverständnissen entgegentreten kann. Vor allem mit dem Aufkommen der Stereophonie, d. h. als Ende der 1960er Jahre die Möglichkeit der stereophonen Aufnahme auch tatsächlich genutzt wurde, und der damit eng verbundenen Entwicklung des Neuen Hörspiels,<sup>49</sup> wurde die Frage danach, was der *Raum* im Hörspiel sei, heftig diskutiert. Der stereophone Raum, d. h. die akustische Seite des Einsatzes der Stereophonie, das Entstehen eines akustisch tatsächlich hörbaren Raums, der sich durch die Positionierung der Schallquellen vor den Hörenden auftut, ist dabei zu unterscheiden vom narrativen Raum, also vom Raum, in dem sich die dargestellte Geschichte abspielt. Bekanntlich wurde seit dem Aufkommen des Neuen Hörspiels gefordert, nicht mehr eine Geschichte im imaginären Raum akustisch nachzubilden, sondern mit den akustischen Komponenten an sich zu arbeiten und diese als solche vorzuführen. Es wurde vor allem darauf hingewiesen, dass der akustische Raum mit dem narrativen Raum nicht zu vereinbaren sei, da die fehlende Visualisierung der deutlich im realen Raum der Zuhörenden lokalisierbaren Schallquellen eine solche Visualisierung umso mehr vermissen lassen würde:

[Die Stereophonie] richtet das Wahrnehmungsinteresse des Hörers auf örtliche Verteilung und Simultaneität von akustischen Signalen, sie projiziert das Schallereignis immer in die Blickrichtung vor den Hörer, und sie liefert ihm eine Abbildung, die notwendig ausschnittshaft und deren Format durch die Lautsprecheraufstellung vorgegeben ist. Damit führt sie, obwohl ihre Entwicklung vom Ortungsmechanismus des Gehörs ausging, zu einem Wahrnehmungsvorgang, der überwiegend auf den Funktionsweisen des Auges gründet. Sie verführt dazu, Wirklichkeit vorzutäuschen, wie sie sich normalerweise nur beim Zusammenwirken aller Sinnesorgane wahrnehmen läßt. Deshalb muß die Täuschung mißlingen. Obwohl die sichtbare Wirklichkeit akustisch greifbar nahe rückt, herrscht totaler Bildausfall.<sup>50</sup>

48 Ebd., S. 100.

49 Die Möglichkeit zur stereophonen Technik gab es schon vor dem Aufkommen des Neuen Hörspiels. Vgl. Christiane Timper: *Hörspielmusik in der deutschen Rundfunkgeschichte. Originalkompositionen im deutschen Hörspiel 1923–1986*. Berlin 1990 (= Hochschul-Skripten: Medien 30), S. 117 ff.

50 Johann M. Kamps.: „Beschreibung, Kritik und Chancen der Stereophonie im Hörspiel“. In: *Akzente* 1 (1969), S. 66–76, hier: S. 68 f.

Folglich wurde die Möglichkeit, durch das Hörspiel Geschichten zu erzählen, pauschal verworfen. Es wurde dabei jedoch übersehen, dass die Stereophonie in einem narrativen Hörspiel eben nicht nur imaginäre Räume abbilden, sondern auch andere narrative Funktionen übernehmen kann, was anhand eines Beispiels erläutert werden soll: Das Hörspiel *DAS LULLISCHE SPIEL* von Dieter Kühn, das 1975 vom Norddeutschen, Bayerischen und Süddeutschen Rundfunk im Modus der Kunstkopfstereophonie unter der Regie von Heinz Hostnig produziert und am 13. Dezember 1975 beim Norddeutschen Rundfunk zum ersten Mal ausgestrahlt wurde,<sup>51</sup> erzählt die Lebensgeschichte des Erfinders der kombinatorischen Kunst, Raimundus Lullus bzw. Ramon Lull – wie er hier genannt wird –, des Theologen und Gelehrten aus Mallorca, der im 13. Jahrhundert als Philosoph und Mathematiker verschiedene Werke verfasste. Zu Beginn des Hörspiels hören die Rezipierenden den etwa achtzigjährigen Lull, der sich an seine Jugend erinnert, als er noch als Seneschall am Hof des Königs von Mallorca gearbeitet hat. Die Stimme Lulls befindet sich im akustischen Schallraum in der Mitte-Position. Während er von seiner Jugend erzählt, wird die Stimme des jungen Ramon Lull eingeblendet; diese Stimme erklingt aus einer anderen Stereo-Position. Nachdem die beiden Stimmen ein paar Sätze gemeinsam sprechen, wobei sich nur jeweils die Zeitform der Verben unterscheidet (der alte Ramon erzählt im Präteritum, der junge im Präsens), wird die Stimme des alten Ramon langsam ausgeblendet und erklingt nur noch diejenige des jungen Mannes. Neben der Stimme des ganz jungen Ramon Lull kommen im Hörspiel noch zwei weitere Stimmen vor, die ebenfalls aus deutlich voneinander unterscheidbaren stereophonen Positionen im Schallraum erklingen und die den Gelehrten im Alter von etwa vierzig und von etwa sechzig Jahren verkörpern.

In diesem Hörspiel wird die Aufteilung der stereophonen Positionen der Schallquellen im akustischen Raum somit nicht dazu eingesetzt, einen imaginären Raum abzubilden, in dem die unterschiedlichen Positionen und ihre Abstände untereinander etwa die Größe des narrativen Raumes definieren; vielmehr werden die Stereopositionen hier dazu eingesetzt, ein anderes narratives Strukturmerkmal medial zu manifestieren, nämlich die *Zeitstruktur*. Somit wird das hörspielspezifische Zeichensystem der *Stereophonie* – zusammen mit dem Zeichensystem *Stimme* – dazu eingesetzt, die Schnittstellen zwischen zurückliegenden und gegenwärtigen Ereignissen innerhalb der narrativen Zeitstruktur zu gestalten. Das Erklingen der Schallquelle aus einer anderen Position im akustischen Schallraum signalisiert, zusammen mit der unterschiedlichen Stimmqualität, dass die jeweils erzählten Beobachtungen je aus einer anderen Zeit innerhalb des narrativen Geschehensablaufs aus dem Lebens eines Mannes stammen.

51 Archiviert beim Norddeutschen Rundfunk, Hamburg.

Auch die folgende Aussage Knillis in seiner immer wieder als definitive Ab-sage an das traditionelle Hörspiel herangezogenen Aufforderung an die Hörspielschaffenden zum totalen Schallspiel kann somit einer Neubewertung unterzogen werden: „Der Raum entpuppt sich als ein Resonanzkörper mit unbegrenzten Klangmöglichkeiten. Man könnte sich kämpfende Raumklänge als Hörspiele denken.“<sup>52</sup> Kämpfende Raumklänge sind nichts anderes als eigentliche Aktanten; anthropomorphisierte Elemente, die eine Handlung ausführen, die einen Anfang (Beginn des Kampfes), eine Entwicklung (das Kampfgeschehen) und ein Ende (wenn ein Raumklang den anderen ‚besiegt‘) aufweisen. Entscheidend ist hier, dass die Realisierung eines narrativen Geschehens nicht unbedingt nur durch die ‚traditionellen‘ Mittel Dialoge, Erzählerpassagen und in realitätsimitierenden Räumen agierende Personen geschieht, sondern dass das narrative Schema in sehr viel variantenreicheren Konstellationen und akustischen Manifestationen zum Ausdruck gebracht werden kann.

Verschiedenste auditive Gestaltungsmittel können eingesetzt werden, um die Geschichte des Kampfes zu erzählen, und der Phantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt: Wenn der eine Raumklang beispielsweise leiser wird, so kann dies zum Ausdruck bringen, dass dieser sich erschöpft zurückzieht und der andere, lauter werdende Raumklang im Kampfgeschehen Oberhand gewinnt. Das Zeichensystem der *Mischung*, welches das Lautstärkenverhältnis zwischen den verschiedenen Schallquellen regelt, würde hier somit dazu eingesetzt, eine spezifische Handlungssequenz zu *erzählen*. ‚Erzählen‘ bedeutet dabei nicht mehr, durch eine Erzählerstimme verbal zu vermitteln, vielmehr wird eine *erzählte Handlung* dadurch charakterisiert, dass das Geschehen auf irgendeine Weise *gestaltet* die Rezipierenden erreicht. In der spezifischen Gestaltung des Materials – beispielsweise durch Selektion, Fokalisation oder Strukturierung – wird eine Funktion erkennbar, die eine *mediale* Erzählinstanz genannt werden kann, eine „anonymous and impersonal narrative function in charge of selection, arrangement, and focalization“<sup>53</sup>, die durch den Einsatz verschiedenster akustischer Mittel das Geschehen gestaltend vermittelt.<sup>54</sup> In der oben beschriebenen Hör-szene kämpfender Klänge muss dann das Element der Mischung als ein von der medialen Erzählinstanz eingesetztes akustisches Mittel gedacht werden, durch das eine bestimmte Ereignisfolge im Kampfgeschehen gestaltet und damit erzählt wird.

52 Knilli: *Das Hörspiel*, S. 46 f.

53 Manfred Jahn: „Narrative Voice and Agency in Drama: Aspects of a Narratology of Drama“. In: *New Literary History* 32 (2001), S. 659–679, hier: S. 674.

54 Vgl. dazu auch Rainer Hannes, der dieser medialen Erzählinstanz die Funktion der räumlichen und zeitlichen Strukturierung sowie der „Perspektivierung bei der Wiedergabe einer Handlung“ zuordnet. Hannes: *Erzählen und Erzähler im Hörspiel*, S. 52.

Dass eine Erzählung wie die Geschichte kämpfender Raumklänge in der Regel durch die Hörerinnen und Hörer als narrative Konstruktion rezipiert wird, resultiert aus einer der Grundannahmen der kognitiven Erzähltheorie. Hier wird, laut Werner Wolf, das „Narrative (und damit auch de[r] Akt seiner Realisierung, das Erzählen) [als] kulturell erworbenes und mental gespeichertes kognitives Schema“ aufgefasst, „also als stereotypes verstehens-, kommunikations- und erwartungssteuerndes Konzeptensemble, das als solches medienunabhängig ist und gerade deshalb in verschiedenen Medien und Einzelmedien realisiert, aber auch auf lebensweltliche Erfahrungen angewandt werden kann“.<sup>55</sup> Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass die Rezipierenden zunächst Reize aus der Umwelt aufnehmen und darauf eine „interne Verarbeitung, also die Bedeutungsstiftung durch Verknüpfung mit bestehenden kognitiven Strukturen [...] folgt“.<sup>56</sup> Eine solche bestehende kognitive Struktur stellt das Schema des Narrativen dar, durch das die Rezipierenden solche – im Fall von Hörspielen – akustischen Reize in ein sinnhaftes Ganzes mit Anfang, Ereignisabfolge und Ende umwandeln, auch wenn keine Erzählerstimme die narrativen Zusammenhänge verbal vermittelt.<sup>57</sup>

Bei der Betrachtung von möglichen narrativen Funktionen, die nichtsprachliche Elemente des Hörspiels übernehmen können, ist immer zu berücksichtigen, dass es „graduelle Unterschiede bei der Bildung von Bedeutungsprozessen“ gibt, d. h., es ist davon auszugehen, dass eine sprachlich fixierte Aussage eine eindeutigere Bedeutungszuweisung seitens der Rezipierenden erfährt als eine Musikpassage.<sup>58</sup> Andererseits kann gerade eine Musikpassage eine derart evokative Wirkung hervorrufen, dass eine spezifische Atmosphäre unmittelbar von den Hörerinnen und Hörern erfahren werden kann, ebenso wie beispielsweise eine schnelle Abfolge von harten Schnitten sinnlich wahrnehmbar eine spezifische hektische oder temporeiche Atmosphäre in einem Hörspiel wiedergeben vermag. Bei solchen weniger präzisen oder fassbaren Vermittlungen von narrativen Zusammenhängen ist zur Erkennung ebendieser Zusammenhänge die „Mitarbeit des Betrachters“ nötig.<sup>59</sup>

55 Wolf: *Das Problem der Narrativität*, S. 29.

56 Gerald Echterhoff: „Geschichten in der Psychologie: Die Erforschung narrativ geleiteter Informationsverarbeitung“. In: Nünning/Nünning: *Erzähltheorie*, S. 265–290, hier: S. 269.

57 Vgl. für eine ausführliche Erläuterung des kognitiven narrativen Konzepts von menschlicher Wahrnehmung und Sinnstiftung Echterhoff: *Geschichten in der Psychologie*.

58 Vgl. Schmedes: *Medientext Hörspiel*, S. 30. Auch Werner Wolf weist darauf hin, dass gewisse Arten medialer Vermittlung „bei der Steuerung der Vorstellungsbildung [...] wesentlich präziser sein“ können als andere. Bei Vermittlungsformen, die weniger genau sind als die verbale, die „in Lexikon und Grammatik eine Reihe von Möglichkeiten der Vereindeutigung besitzt“, bleibt „viele implizit und damit in relativer Unbestimmtheit“. Wolf: *Das Problem der Narrativität*, S. 65.

59 Ebd., S. 70. Dass ganz offensichtlich eine „massive Tendenz“ von Seiten der Rezipienten besteht, narrative Zusammenhänge, die nur angedeutet werden, als solche aktiv zu vervollständigen, scheint deutlich, wobei jedoch der Grund für diese Tendenz ungeklärt ist. Vgl. ebd., S. 73.

## Komponenten Fokalisation und Figurencharakterisierung

Neben der oben beschriebenen narrativen Zeitstrukturierung und der Raumgestaltung sind für eine narratologische Analyse die Komponenten der Figurencharakterisierung, erzählenden Instanz, Fokalisation sowie die Elemente der erzählten Geschichte (Handlung, Handlungstragende und Handlungsort) zu nennen.<sup>60</sup> Im Folgenden werden paradigmatisch einige besonders markante hörspielspezifische Möglichkeiten der narrativen Gestaltung beschrieben, wobei augenfällig werden sollte, welches Potential in einer solchen Analysemethode steckt.

Eine narrative Komponente, die gerade im Hörspiel sehr vielfältig spezifisch medial manifestiert werden kann, ist die *Fokalisation*. An einem einfachen Beispiel kann gezeigt werden, wie durch die Fokalisation auch gerade in einem Hörspiel, das ausschließlich aus Dialogen besteht, eine narrative Kommunikationssituation etabliert wird, d. h., durch den Einsatz von Fokalisation wird deutlich, dass eine narrative Erzählinstanz das Geschehen strukturiert und präsentiert. Es handelt sich bei dem Beispiel um ein Kurzhörspiel von Wolfdietrich Schnurre mit dem Titel TREFFPUNKT TRAUERWEIDE, das 1976 vom Sender Freies Berlin unter der Regie von Hans Bernd Müller produziert und dort am 28. Februar 1976 zum ersten Mal gesendet wurde.<sup>61</sup>

Frau Kusanke und Herr Schlenz, beide seit längerem verwitwet, treffen sich in diesem Hörspiel regelmäßig auf dem Friedhof, wo sie beide die nebeneinanderliegenden Gräber ihrer verstorbenen Ehepartner versorgen und dabei über Gott und die Welt sprechen. Das Hörspiel besteht fast ausschließlich aus den Dialogpassagen der zwei Personen. An einer Stelle jedoch ist im Hintergrund ein Glockengeläute zu hören, das durch die spezifische Art der Einblendung und Lautstärkenmischung eine Fokalisation des Geschehens erkennen lässt: In eine kurze Sprechpause im Dialog der beiden Leute wird, zunächst relativ laut, das einsetzende Geräusch der läutenden Glocke eingeblendet und ist für ein paar kurze Momente als einzige Schallquelle hörbar. Daraufhin wird die Lautstärke des Geläutes zurückgenommen und die Stimmen der beiden Personen sind wieder hörbar; sie haben nun realisiert, dass es bereits Mittag ist. Das Glockengeläute ist in der Folge im Hintergrund weiterhin zu hören, jedoch nun durchgehend in zurückgenommener Lautstärke.

Durch das Einblenden des Geräusches der Glocke wird die Geschichte einen Moment lang auf diese Glocke fokalisiert, während die akustische Fokalisation gleich darauf wieder auf die sprechenden Leute gerichtet und das Glockengeläute

60 Ich orientiere mich hierbei an der Narratologie Mieke Bals, die sich wegen ihrer Anwendbarkeit auf verschiedene semiotische Zeichensysteme als Analyserahmen anbietet: Mieke Bal: *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto <sup>2</sup>1997.

61 Archiviert beim Sender Freies Berlin, Berlin.

te leiser wird. Analog dazu würde in einem Film die Kamera in diesem Moment auf einen Kirchturm hin und dann wieder zurück zu den sprechenden Personen schwenken. Es handelt sich hier also um eine Fokalisation auf der Ebene der Erzählinstanz, d. h., es ist eine Erzählinstanz erkennbar, die das dargestellte Geschehen gestaltet: sie fokalisiert die Objekte der Geschichte.

Nun kann auch die Fokalisation einer diegetischen Figur im Hörspiel medial manifestiert werden, d. h., es wird die spezifisch personifizierte Sicht oder die subjektive Wahrnehmung einer Figur auf das ablaufende Geschehen wiedergegeben, beispielsweise wenn ausgedrückt wird, wie eine Figur die Umwelt wahrnimmt.<sup>62</sup> Auch dies kann anhand eines Beispiels erläutert werden: Das Hörspiel *DAS ATELIERFEST* von Wolfgang Hildesheimer aus dem Jahre 1955 wurde unter der Regie von Fritz Schröder-Jahn beim Nordwestdeutschen Rundfunk in Hamburg produziert und dort am 25. Mai 1955 zum ersten Mal ausgestrahlt.<sup>63</sup>

Die Geschichte handelt vom Maler Robert, der in seinem Atelier gerne malen möchte, jedoch immer wieder von hereinkommenden Leuten daran gehindert wird, was er als sehr störend empfindet. Dieses subjektive Empfinden, also die perspektivisch gebrochene figurengebundene Fokalisation, wird im Hörspiel akustisch umgesetzt, indem den hereinkommenden Leuten nicht nur Sprechpassagen, sondern auch diese Sprechpassagen begleitende Musikpassagen zugeordnet werden. Wenn z. B. der im Atelier des Malers ein Fenster reparierende Glaser, der Robert durch seine naiv-besserwisserische Art irritiert, spricht, so wird anschließend an jede seiner Aussagen eine schleppendes, Blasinstrument-artiges Musikmotiv eingeblendet, das den Sprechduktus des Glasers imitiert. Ebenso werden die Aussagen der hereinkommenden Mäzenin des Malers, die sich als Kunstbanausin entpuppt, durch ein Zupfinstrument-artiges Musikmotiv begleitet, das durch eine relative Schrillichkeit und vor allem Schnelligkeit gekennzeichnet ist.

Diese Merkmale verdeutlichen für die Rezipierenden, wie Robert diese hereinströmende Frau wahrnimmt: als zu laut und unablässig schnell dahinplappernde Person. Und als im Verlaufe des Hörspiels die Worte dieser Mäzenin gar nicht mehr zu verstehen sind, sondern nur noch das Zupfgeräusch indiziert, dass sie gerade spricht, wird deutlich, dass für Robert die Aussagen der Frau leeres Geschwätz und Redehülsen sind. Das gleiche gilt für alle Leute, die sich im Ver-

62 Zur auf Mieke Bal zurückgehenden Unterscheidung zwischen Fokalisation aus Erzählinstanz- und aus figuraler Perspektive vgl. Ansgar Nünning: „Point of view‘ oder ‚focalization‘? Über einige Grundlagen und Kategorien konkurrierender Modelle der erzählerischen Vermittlung“. In: *Literatur in Wissenschaft und Unterricht* 3 (1990), S. 249–268.

63 Archiviert beim Norddeutschen Rundfunk, Hamburg. Vgl. auch die Druckfassung dieses Hörspiels: Wolfgang Hildesheimer: *Das Atelierfest*. Hörspiel. In: Ders.: *Gesammelte Werke in sieben Bänden*. Hg. von Christiaan Lucas Hart Nibbrig und Volker Jehle. Bd. V: Hörspiele. Stuttgart 1991, S. 143–169. Die Druckfassung gibt allerdings nicht durchgehend den genauen Ablauf des realisierten akustischen Hörspiels wieder.

laufe des dargestellten Abends zum Atelierfest versammeln: Die ihre Aussagen jeweils begleitenden Musikpassagen nehmen zeitweise vollständig Überhand und signalisieren dadurch die subjektive Wahrnehmung Roberts: Die Gästeschar ist für ihn eine laute Masse, die ihn bei seiner Arbeit stört und ihn schließlich beinahe zur Weißglut treibt. Letzteres wird akustisch umgesetzt, indem die verschiedenen Stimmen und musikalischen Klänge sich wiederholt immer mehr vermischen, zu einem unverständlichen Brei zusammenfließen und schließlich einen undurchdringlichen Klangteppich ergeben, der in seiner Lautstärke und Schrillheit die Unerträglichkeit der Anwesenheit dieser Eindringlinge aus der Sicht Roberts wiederzugeben vermag. Die narrative Komponente der Fokalisation aus Figurenperspektive wird somit auch hier durch nicht-sprachliche Komponenten des Hörspiels manifestiert: Eingesetzt werden dafür vor allem die Zeichensysteme *Musik* sowie *elektroakustische Manipulation*. Aus den soeben beschriebenen Szenen und Höreindrücken des Hörspiels DAS ATELIERFEST wird deutlich, dass hier noch eine weitere narrative Komponente medial manifestiert wird, nämlich die Figurencharakterisierung. Die Aussagen der Gäste erweisen sich schon sehr bald als präventöse Phrasen und „Kunstgeschwätz“, welche die Beziehung der Gäste zur Kunst „mit den Mitteln der Ironie oder Parodie als vordergründig, leer, unsachlich oder widersinnig“ entlarven.<sup>64</sup> Die jeweilige Nachahmung des Tonfalls und des Sprechdukts nach jeder Aussage einer Figur durch das musikalische Motiv, welches das Gesagte treffsicher zu imitieren vermag, verdeutlicht die Inhaltslosigkeit der Aussagen, wodurch die Figuren als Banausen und Angeber charakterisiert werden. Ebenso charakterisiert die Wahl des jeweiligen Instruments (beziehungsweise dessen Art der elektroakustischen Verfremdung) die Figuren: Beispielsweise werden die Aussagen des Herrn Eckart, eines ‚Lebemannes‘, der kurz nach Eintritt in das Atelier ein Fest zu organisieren beginnt, von einem sehr tiefen Bass begleitet, der assoziativ die Gutmütigkeit und kumpelhafte Herzlichkeit, aber auch Schwerfälligkeit dieses Mannes akustisch darzustellen vermag. Das musikalische Motiv, das den Glaser begleitet (ein sich in die Länge ziehender, schleppender Ton), kann dagegen als eher träge und langsam, auf jeden Fall vollkommen variationslos bezeichnet werden. Verstärkt wird der Eindruck der Einfältigkeit des Glasers durch dialektale Merkmale, welche ihn von der dialektfrei sprechenden Künstlergesellschaft unterscheiden und ihn gerade durch diesen Kontrast als einfältig kennzeichnen sollen. Auch hier werden demnach nicht-sprachliche

64 Werner Zimmermann: „Wolfgang Hildesheimer, Das Atelierfest (1952/1962)“. In: *Deutsche Prosadichtungen unseres Jahrhunderts. Interpretationen für Lebende und Lernende*. Bd. 2. Düsseldorf 1969, S. 106–117, hier: S. 114. Zimmermann geht hier von der Prosafassung dieser Geschichte aus, auf der das Hörspiel basiert. In Bezug auf die Charakterisierung der Gästeschar können die beiden Textfassungen in ihrem Aussagegehalt als analog angesehen werden, weshalb diese Aussage Zimmermanns auch auf das Hörspiel zutrifft.

Elemente des akustischen Ausdrucks eingesetzt, um diese narrative Komponente der Figurencharakterisierung zu manifestieren: *Musik* (teilweise verfremdet durch *elektroakustische Manipulation*) und *Stimme*.<sup>65</sup>

### Perspektiven einer Narratologie der akustischen Kunst

Natürlich sind nicht alle Hörspiele als *narrative* Hörspiele zu bezeichnen. So genannte Klangskulpturen oder Soundscapes, die beispielsweise die Geräusche einer Stadt einfangen und dabei durch eine spezifische Montage- und Collagetechnik ein ‚akustisches Stadt-Bild‘ festhalten, geben vor allem ein Porträt dieser Stadt wieder und scheinen daher zunächst eher Gemälde-Charakter zu haben, so dass hier nicht der Präsentationsmodus der Narration, sondern derjenige der Deskription überwiegt.<sup>66</sup> Doch da in einem Hörspiel, wie gesagt, die zeitliche Abfolge der Töne a priori gegeben ist, kommen auch in diesen Soundscapes narrative Elemente zum Tragen. Einzelne Teile dieser Klangskulpturen werden von den Rezipierenden zweifelsohne als narrativ interpretiert, indem sie sinnstiftend zu kleinen Geschichten zusammengesetzt werden.

In Walter Ruttmanns Hörstück *WOCHENENDE* beispielsweise – 1930 vom Berliner Rundfunk produziert und dort am 13. Juni 1930 zum ersten Mal ausgestrahlt –, das „ein akustisches Bild einer Berliner Wochenend-Stadtlandschaft“<sup>67</sup> bietet, ist das Anlassen eines Fahrzeugmotors zu hören, und kurz darauf ertönt ein fahrendes Auto, worauf eine Trillerpfeife erklingt – damit wird die Minimal-Geschichte eines wegfahrenden und daraufhin von einem Verkehrspolizisten gestoppten Autos angedeutet. Ebenso kann bereits die Aussage eines Mannes in demselben Hörstück, „Aber Fräulein, Sie haben mir ja eine falsche Nummer gegeben“, als Versatzstück einer Geschichte fungieren und in Zusammenhang gebracht werden mit dem mehrmals erklingenden „Hallo?“<sup>68</sup>

Es geht hier nicht darum, zu behaupten, dass *alle* Hörspiele narrativ seien, sondern es soll vielmehr darauf hingewiesen werden, dass narrative Elemente in fast allen Hörspielen zu finden sind. Ob diese Narrativität für die Grundaussage

65 Das Zeichensystem der Stimme umfasst dabei „klangliche oder ideolektale Merkmale [...] sowie intonatorische Besonderheiten wie Betonungsstruktur, Sprechpausen oder Satzmelodien“ und ist vom Zeichensystem der Sprache abgegrenzt zu betrachten, auch wenn es hier ständig zu gegenseitigen Überlagerungen kommt: „Grundsätzlich ist zu unterscheiden zwischen Stimm- und Sprachmaterial, denn während das Sprachmaterial auch dann eine semantische Substanz aufweist, wenn Sprache in ihre Bestandteile aufgelöst wird, kann das Stimmenmaterial auch rein klanglich und ohne semantische Verweisfunktion zur Geltung kommen.“ Schmedes: *Medientext Hörspiel*, S. 74.

66 Vgl. dazu Wolf: *Das Problem der Narrativität*, S. 40.

67 Barbara Schäfer in: Booklet zu: Walter Ruttmann: *Weekend Remix*. Intermedium records 2000 (= intermedium rec. 003, Indigo CD 93172).

68 Diese Hörcollage Ruttmanns galt lange als verschollen und wurde erst 1978 wiederentdeckt. Vgl. Booklet zu: Ruttmann: *Weekend Remix*.

des Hörspiels konstitutiv ist, hängt nicht nur von der Intention der Hörspielproduktion, sondern auch von derjenigen der Rezeption ab – die erwähnte verstärkte Hinwendung der allgemeinen Hörspielproduktion zum „Geschichten erzählen“ unterstützt jedoch die Annahme einer Dominanz des Narrativen. Es ist zudem, wie gesagt, davon auszugehen, dass Rezipierende durch das mental gespeicherte kognitive Schema des Narrativen „allgemein zu erzähltypischen sinnstiftenden Syntheseleistungen“ angeregt werden und diese narrativen Zusammenhänge herstellen.<sup>69</sup>

Die Anwendung einer differenzierten Analysemethode zur Untersuchung spezifisch auditiver Mittel für die narrative Bedeutungsgenerierung bei der Produktion und Rezeption von Hörspielen führt somit zweifelsohne zu interessanten Erkenntnissen. Eine solche Methode kann innerhalb der Disparität der Stilrichtungen im Hörspiel-Spektrum breit angewandt werden, womit einer der möglichen Schritte in die Richtung einer einheitlichen Hörspielforschung, die nicht von vornherein von nicht miteinander vereinbaren Stilrichtungen ausgeht, aufgezeigt werden sollte.

69 Wolf: *Das Problem der Narrativität*, S. 30.