

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Hauptfach: Filmwissenschaft / Mediendramaturgie (Schwerpunkt: Mediendramaturgie)

Modul VI: Mediale Dramaturgien

Veranstaltung: Das Format in der Film- und Medienwissenschaft

Dozentin: Prof. Dr. Alexandra Schneider

Wintersemester 2017/18

Abgabedatum: 15.03.2018

# **Ein Livehörspiel über ein Hörspiel. Metaisierung in den Format Studies**



Vorgelegt von:

Philipp Neuweiler

Höhenstraße 27

75015 Bretten-Ruit

Tel.: 0049-7252-87056

Email: philipp@neuweiler-online.de

Mediendramaturgie, M.A. (3. Fachsemester)

Matrikelnummer: 2707933

## 0. Inhaltsverzeichnis

1. Eidesstattliche Erklärung.....	S. 01
2. Einleitung.....	S. 02
3. Theoretische Ansätze.....	S. 03
3.1 Livehörspiel als Narratives Format.....	S. 03
3.2 Metaisierung.....	S. 05
3.3 Metaisierungsphänomene.....	S. 08
4. Analyse: Orson Welles und der Krieg der Welten.....	S. 10
4.1 Konzeption, Produktion und Resonanz.....	S. 10
4.2 Analyse der diegetischen Metabezüge.....	S. 13
4.3 Analyse der formatspezifischen Metabezüge.....	S. 16
5. Zusammenfassung und Fazit.....	S. 19
6. Literaturverzeichnis.....	S. 22
7. Werkverzeichnis.....	S. 26
8. Abbildungen.....	S. 27
9. Anhang.....	S. 31
9.1 Liveaufzeichnung der Uraufführung (CD).....	S. 31
9.2 Projektmappe (Plakate und Fotos).....	eigene Nummerierung
9.3 Orson Welles und der Krieg der Welten (Stück).....	eigene Nummerierung

## 1. Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Philipp Neuweiler, dass ich die Hausarbeit selbständig, ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind unter Angabe der Quellen der Entlehnung kenntlich gemacht worden. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht und in keiner anderen oder gleichen Form in einem anderen Prüfungsverfahren als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Datum, Ort

28. Februar 2018, Mainz

Unterschrift

\_\_\_\_\_

## 2. Einleitung

„Der Vorhang öffnet sich. Die Bühne repräsentiert ein Theater.“ Damit erhebt Ludwig Tieck in *Die verkehrte Welt* (1798) das Aufführungsformat zum Inhalt. Als ich 2017 das Stück *Orson Welles und der Krieg der Welten*<sup>1</sup> schrieb, verfolgte ich eine ähnliche Intention: Ich wollte ein Livehörspiel über ein Hörspiel machen und inhaltlich zum Nachdenken über dieses narrative Format anregen. Seit 2016 verfasse und inszeniere ich für die Mainzer Theatergruppe Mienenspiel Livehörspiele und bekomme es häufig mit der Frage zu tun, was denn überhaupt ein Livehörspiel sei. Für mich ist es Sprechtheater, Livemusik und Livegeräusche – die akustische Palette eines Hörspiels, die im Theaterkontext ausgebreitet wird. Die Frage nach dem ‚erzählerischen Behälter‘ ist für mich aber noch lange nicht abgeschlossen. *Orson Welles* war für mich eine mediendramaturgische Praxis um intensiv darüber nachzudenken. Eine Prämisse dieser Arbeit lautet also, das Phänomen Livehörspiel als narratives Format zu betrachten, das historisch aus einem medienkulturellen Einflussnetzwerk erwachsen ist. Damit folge ich dem Ansatz der Format Studies, die in der Neuaushandlung des Format-Begriffs Forschungspotential sieht, um mediale Phänomene neu zu erklären.<sup>2</sup> Dabei möchte ich Phänomene der Metaisierung<sup>3</sup> in den Blick nehmen und für den Formatdiskurs fruchtbar machen. Ich betrachte *Orson Welles* als ein Livehörspiel, das durch selbstreflexive Gestaltungsmittel über Erzählkonventionen des (Live-)Hörspiels nachdenkt. Meine Hypothese lautet, dass Metaisierung auf narrative Formatierung aufmerksam macht. Selbstreflexive Gestaltungsmittel können zum Nachdenken und zur Erneuerung eines Formates anregen.<sup>4</sup> Mein Ziel ist es einerseits die eigene dramaturgische Arbeit zu reflektieren und andererseits durch die Anwendung narratologischer Konzepte einen Beitrag für die Format Studies zu leisten. Hierfür ist es zunächst nötig, eine Arbeitsdefinition von Livehörspielen als narratives Format zu entwickeln. Als theoretische Grundlage möchte ich außerdem auf Metaisierung und selbstreflexive Formen wie Metalepsen, Mise en abyme oder das ‚Spiel im Spiel‘ eingehen. Die Analyse bezieht sich auf das *Orson Welles* Livehörspiel und untersucht nach einem Überblick der Konzeption, Produktion und Rezeption die Metabezüge auf den diegetischen Ebenen der

---

<sup>1</sup> Nachfolgend: *Orson Welles*. Uraufführung war am 16. November 2017.

<sup>2</sup> Vgl. Wasson 2015, S. 61.

<sup>3</sup> Selbstreflexivität und Metaisierung sind in dieser Arbeit synonym zu verstehen. Da für die Analyse die Konstruktion von Metaebenen im Zentrum steht, werde ich häufiger Metaisierung verwenden.

<sup>4</sup> Vgl. Hauthal et al. 2007, S. 11 und Nadj 2007, S. 321.

Erzählung und diverse Metareferenzen zu den Formaten Hörspiel und Livehörspiel. Zum Schluss möchte ich zusammenfassen, inwiefern die nachgewiesenen Metaisierungsformen auf die Formatierung verweisen, den eigenen Forschungsansatz selbstkritisch hinterfragen und einen Ausblick für zukünftige Arbeiten liefern.

### **3. Theoretische Ansätze**

#### **3.1 Livehörspiel als Narratives Format**

„Den Namen Hörspiel für Radiostücke prägt und deutete Hans Siebert von Heisters 1924 in der Programmzeitschrift ‚Der deutsche Rundfunk‘.“<sup>5</sup> Livehörspiele als Phänomen des 21. Jahrhunderts greifen die Charakteristika des Hörspiels auf und setzen sie in einen theatralen Kontext. Dabei bleibt streitbar, inwiefern sich das Wort ‚Livehörspiel‘ überhaupt in die Theater- und Medienwissenschaft übertragen lässt. Vito Pinto argumentiert, dass der Begriff paradox sei: Livehörspiele könnten weder im Radiostudio aufgrund des fehlenden Livepublikums stattfinden, noch im Theater aufgrund des fehlenden Radiostudio-Kontextes.<sup>6</sup> Pinto kommt zu diesem Schluss durch eine eng Gattungsdefinition von Hörspielen, die für ihn untrennbar ans Radiomedium gekoppelt ist. Dabei ist der Hörspiel-Begriff seit Beginn der Radiogeschichte umstritten. Zeitschriften von 1927 verweisen z. B. auf ein breites Begriffsspektrum angefangen vom Hörbild, akustischen Film, Sendespiel, der Funkrevue und dem Funksketch.<sup>7</sup> Aktuell wird im deutschsprachigen Raum zwischen Radiogattungen wie Soundscape, Feature, Hörbuch oder Klangkunst (ars acustica) differenziert.<sup>8</sup> Diese Gattungen können analog zu filmischen Gattungen in Relation gesetzt werden, da sie sich über Darstellungskonventionen und Rezeptionsweisen unterscheiden: So sind Hörbuch und –spiel analog zum Spielfilm eher narrativ angelegt. Feature und Soundscape folgen wie der Dokumentarfilm eher deskriptiv-argumentativen Mustern, während Klangkunst wie der Experimentalfilm einem experimentellen Bereich zugeordnet werden kann.<sup>9</sup> Ein Nachteil dieser Kategorisierung liegt in ihrer ahistorischen Betrachtung<sup>10</sup> bzw. legt sie eine entelechische Geschichtsauffassung nahe, in der sich die Gattungen als ‚Entitäten‘

---

<sup>5</sup> Knilli 1961, S. 10. Vgl. ebenso Vowinkel 1996, S. 44.

<sup>6</sup> Vgl. Pinto 2012, S. 133.

<sup>7</sup> Vgl. Vowinkel 1996, S. 43f.

<sup>8</sup> Vgl. Hannes 1990, S. 11 und Mahne 2007, S. 104ff.

<sup>9</sup> Vgl. Abb. 8.1 Akustische Gattungen, S. 27.

<sup>10</sup> Vgl. Wasson 2015, S. 58.

herausbilden.<sup>11</sup> Die Historiographie folgt eher einer Baum- statt einer Netzwerk-Struktur.<sup>12</sup> Phänomene wie das Livehörspiel werden in diesem Gattungsmodell gerne einem hybriden Bereich zugeordnet. Ein Vorteil des Format-Begriffs liegt meines Erachtens also darin, Livehörspiele in einem historischen Netzwerk aus medienkulturellen Einflüssen zu betrachten,<sup>13</sup> was den Analyseblick nicht auf einzelne Medien fixiert und damit neue Erkenntnisse hervorbringen kann.

Zunächst ist es entscheidend, einen Format-Arbeitsbegriff zu definieren.<sup>14</sup> Das Wort wird seit dem 16. Jahrhundert in der Bilddrucksprache für genormte Größenverhältnisse in Printmedien verwendet. Im alltäglichen Gebrauch findet er inzwischen Anwendung für Charaktereigenschaften („Personen mit Format“), die Strukturierung und Kompression von Daten und Informationen (Dateiformate) und lizenzierte Programminhalte (Radio- und TV-Formate).<sup>15</sup> Grundlegend erscheint, dass Formate die Homogenität von Inhalten sicherstellen. Bereits der Kunsthistoriker Jacob Burckhardt betrachtete Formate als die Lebensbedingung eines Kunstwerkes, das dieses vor dem ‚Zerfließen in den Raum‘ schütze.<sup>16</sup> Burckhardt argumentiert über einen Form-Inhalt-Dualismus. Bemerkenswert hierbei ist, die Aufmerksamkeit auf die Rahmung, bzw. den ‚Container‘ eines Kunstwerkes zu richten. Einen Meilenstein für die Format Studies schuf Jonathan Stern mit seinen Untersuchungen zum MP3-Format. Seine Format-Definition möchte ich als Ausgangspunkt nehmen:

Format denotes a whole range of decisions that affect the look, feel, experience, and workings of a medium. It also names a set of rules according to which a technology can operate.<sup>17</sup>

Format wird hier als produktionstechnisches Regelwerk verstanden, nach dem ein Medium arbeitet. Die Regeln sind ökonomisch und kulturhistorisch ausgehandelte Konventionen, die mediale Technologien nutzbar machen. Im Gegensatz zu Burckhardts ästhetischem Ansatz geht es Stern um Medienproduktionen. Statt einer individuell gestaltbaren ‚Form‘, bezieht sich ‚Format‘ auf Konzepte, die sich innerhalb einer Medienkultur herausbilden. Entsprechend medienkulturbedingt finden Livehörspiel in Deutschland u.a. über Events der Lauscherlounge und des hr2-

---

<sup>11</sup> „Entelechie“ (griech.) bedeutet wörtlich ein Ziel (telos) in sich selbst zu tragen.

<sup>12</sup> Vgl. Abb. 8.2 Baum- vs. Netzwerk-Paradigma, S. 27.

<sup>13</sup> Mit Gilles Deleuze und Félix Guattari könnte man auch von einem ‚Rhizom‘ sprechen.

<sup>14</sup> Format geht auf das lat. Verb „formare“ zurück. Zu Deutsch: formen, gestalten, bilden.

<sup>15</sup> Vgl. Volmar 2017 und Ellis et al. 2016, S. 1ff.

<sup>16</sup> Vgl. Burckhardt 1886, S. 252ff.

<sup>17</sup> Stern 2009, S. 7f.

Radiolivetheaters Verbreitung.<sup>18</sup> Der laut Pinto ‚paradoxe‘ Begriff lässt sich mit Stern als Format begreifen: Ein Livehörspiel ist demnach keine Hybridgattung, die sich vom Radiomedium abkoppelt.<sup>19</sup> Es ist ein *narratives, historisches* Format innerhalb einer Medienkultur, in dem sich der Kommunikationsrahmen des Theater-Dispositivs mit dem Produktionsrahmen des Radiohörspiels kreuzt.<sup>20</sup> Ein *narratives* Format ist es, weil es auf die Vermittlung von Erzählungen abzielt.<sup>21</sup> *Historisch* bedingt, da seine Entstehung von einem Netzwerk technologischer und kultureller Einflüsse abhängig ist.<sup>22</sup> Dieses Netzwerk lässt sich beschreiben: Von den Anfängen der Radiogeschichte (etwa der Erzeugung von Radiowellen 1888 durch Heinrich Hertz) und Frühformen des akustischen Theaters bis zur Verbreitung des Hörspiels neben dem Radio über die digitalen Medien.<sup>23</sup> Mit Stern argumentiert, sind sich selbstreflexive Stücke ihrer eigenen ‚Formatierung‘ bewusst, legen ihre Regelwerke und historische Bedingtheit offen und können damit zur ‚Neuformatierung‘ anregen.

### 3.2 Metaisierung

Seit der antiken Philosophie wird das griech. Präfix ‚Meta‘ für wissenschaftliche Disziplinen verwendet (etwa die Metaphysik bei Aristoteles) und verweist auf deren Fundamentalfragen.<sup>24</sup> Etymologisch bedeutet es „zwischen“ oder „(in-)mitten“ und nicht wie man annehmen könnte ‚von einer höheren Ebene aus‘. Bedeutung generiert sich laut dieser Vorstellung im *Zwischen*-Bereich (der Metaebene), in der zwei andere Ebenen in Relation gesetzt werden. 2007 unternahm Werner Wolf einen ersten Ansatz, den Begriff ‚Metaisierung‘ für die Medienwissenschaft fruchtbar zu machen.<sup>25</sup> Er definiert darunter:

[...] ein transgenerisches und transmediales Phänomen, das im Einziehen einer Metaebene in ein semiotisches System (ein Werk, eine Gattung oder ein Medium) besteht, von der aus Metareferenz erfolgt.<sup>26</sup>

Der Begriff wird hier synonym zu ‚Selbstreflexivität‘ verstanden. Von der Wortherkunft ausgehend verweist ‚Selbstreflexivität‘ allerdings auf eine Spiegelung

---

<sup>18</sup> Die Lauscherlounge wurde 2003 durch die Synchronsprecher Oliver Rohrbeck und Kai Schenker in Berlin gegründet. Vgl. Rohrbeck / Schenker 2003 [Internetquelle].

<sup>19</sup> Vgl. Pinto 2012, S. 134.

<sup>20</sup> Vgl. Abb. 8.3 Livehörspiel als Format, S. 28.

<sup>21</sup> Vgl. Lehmann 2007, S. 47.

<sup>22</sup> Vgl. Huges 2016, S. 46.

<sup>23</sup> Vgl. Knilli 1961, S. 10 und Hannes 1990, S. 11.

<sup>24</sup> Vgl. Hubig 1986, S. 29.

<sup>25</sup> Vgl. Louis 2016, S. 19.

<sup>26</sup> Wolf 2007, S. 38.

bzw. ein Nachdenken auf sich selbst,<sup>27</sup> wohingegen die ‚Metaisierung‘ die Frage nach einer im Werk verankerten Zwischen-Ebene stellt. Unter ‚Metareferenz‘ versteht Wolf Werke, die über ihr eigenes semiotisches System Aussagen treffen.<sup>28</sup> Es wird also eine Bezugsebene *zwischen* dem Werk an sich und seinem Zeichensystem geschaffen. Wolf fasst darunter Gattungen und Medien. Es würde seinen Ansatz erweitern, (narrative) Formate ebenfalls hinzuzuzählen.

Der gemeinsame Nenner der verschiedenen Spielarten der Metaisierung besteht darin, dass es ihre jeweilige Form, Gattung [, Format] oder das Medium zum Inhalt erhebt.<sup>29</sup>

Über die Metaebene findet also ein werkinthener Diskurs *zwischen* Erzählinhalt und Formatkonzept statt. Indem Werke „die *Poetik* einer Gattung [bzw. eines Formates] zu ihrem Thema erheben, schaffen sie ein Bewusstsein für standardisierte und schematisierte Darstellungsprozesse [Formatierungen] und verweisen auf die Rolle, die Gattungen [bzw. Formaten] als Sinnstiftungszentren zukommt.“<sup>30</sup> In der Literaturwissenschaft herrscht ein reger Diskurs, inwiefern diese ‚Bewusstmachung‘ auf Rezeptionsebene illusionsbrechend wirkt. Gérard Genette meint, dass so die Stabilität erzählerischer Weltbilder in Frage gestellt wird.<sup>31</sup> Eine Grenze der Darstellung (*seuil de représentation*)<sup>32</sup> werde überschritten. Hauthal et al. verweist darauf, dass selbstreflexive Formen einerseits mit Geschehensillusion brechen, andererseits eine Erzählillusion aufbauen. Illusionsbruch und –bildung finden gleichzeitig statt.<sup>33</sup> Sie argumentieren über zwei Darstellungsmodi: ‚Mimesis‘ und ‚Diegesis‘ (das Dargestellte und der Akt der Darstellung), die auf Platons Dialog *Politeia* (392 v. Chr.) zurückzuführen sind.<sup>34</sup> Selbstreflexive Formen machen quasi durch den Prozess der Mimesis die Mimesis des Prozesses sichtbar.<sup>35</sup> Zeichentheoretisch lässt sich das wie folgt erklären: Die semantische Beziehungen zwischen Zeichen und Bezeichnetem (Signifikant und Signifikat) wird offen dargelegt.<sup>36</sup>

---

<sup>27</sup> Vgl. Dauner 2009, S. 57.

<sup>28</sup> Vgl. Wolf 2007, S. 38f.

<sup>29</sup> Hauthal et al. 2007, S. IX. Vgl. ebenso Dauner 2009, S. 31.

<sup>30</sup> Nadj 2007, S. 321. Vgl. ebenso Dauner 2009, S. 8.

<sup>31</sup> Vgl. Genette 1996, S. 153. Vgl. ebenso Häsner 2001, S. 14 und Eisen / Möllendorff 2013, S. 1.

<sup>32</sup> Vgl. Genette 1972.

<sup>33</sup> Vgl. Hauthal et al. 2007, S. 10.

<sup>34</sup> Wörtlich heißt „mimesis“ (griech.) „Nachahmung“ und „diégèse“ „Erzählen“.

<sup>35</sup> Vgl. Hanebeck 2017, S. 190.

<sup>36</sup> Ein Beispiel liefert René Magrittes Bild *La trahison des images / Ceci n'est pas une pipe* (1962).

Film, comic, video-game and drama (etc.) all rely on the representational logic and spatiotemporal make-up of lived human experience that separates the worlds of the representation and the represented.<sup>37</sup>

Je nach Medium sind also verschiedene selbstreflexive Spielarten möglich. Von Sterns Definition ausgehend bestimmen die medienkulturellen Regelwerke der Formate wie Medien zum Einsatz kommen und als Zeichensysteme funktionieren. Narrative Formatierung legt fest, wie erzählt wird und Erzählungen verstanden werden. Metaisierung findet statt, wenn die Bereiche der Repräsentation und des Repräsentierten aufeinander verweisen.<sup>38</sup> Statt also von einer illusionsbrechenden oder –bildenden Rezeptionswirkung zu sprechen, könnte man sagen, dass dadurch die Wahrnehmung der eigenen Erzählwahrnehmung in den Fokus rückt.<sup>39</sup> Hanebeck spricht von einem hermeneutischen Effekt, da Rezipienten hierdurch narrative Logik verstehen lernen.<sup>40</sup> Die kognitiven Rahmungen einer Erzählung werden über die Erzählung bewusst gemacht.<sup>41</sup> Selbstreflexive Strategien in narrativen Formaten wie dem Livehörspiel legen also sowohl formatspezifische als auch allgemeine Erzählstrategien offen, die (nach diesem konstruktivistischen Verständnis) zugleich auch Voraussetzung bilden diese Erzählungen zu verstehen.<sup>42</sup> Die Wahrnehmung des Erzählinhaltes und die Wahrnehmung der Regeln narrativer Formatierung treffen sich in einem *Zwischen*-Bereich, der Metaebene. Hier findet ein narratives Ereignis statt, das sowohl mit dem dargestellten Erzählinhalt als auch den darstellenden Formatmechanismen *bisoziiert* wird. Bisoziation definiert Arthur Koestler als:

[...] the clash of the two mutually incompatible codes, or associative contexts. [...] The pattern underlying [...] is the perceiving of a situation or the idea, L, in two self-consistent but habitually incompatible frames of reference, M1 and M2. [...] L is not merely linked to one associative context, but *bisociated* with two.<sup>43</sup>

Dies erklärt auch, weshalb sich selbstreflexive Formen schwer kategorisieren lassen: Sie sind abhängig von den jeweiligen Formatkonzepten und Erzählkonventionen einer Medienkultur, die auf kreative Weise mit Formatinhalten verknüpft werden.

---

<sup>37</sup> Hanebeck 2017, S. 73.

<sup>38</sup> Hanebeck spricht in seinem Modell von zwei semantischen Bereichen: Der Domäne der Signifikanten und der Signifikate. Vgl. Abb. 8.4 Metalepsis nach Hanebeck, S. 28.

<sup>39</sup> Vgl. Louis 2016, S. 41.

<sup>40</sup> Vgl. Hanebeck 2017, S. 111.

<sup>41</sup> In der Psychologie gibt es die Trias aus Selbst-, Fremd- und Metabild. Das Metabild verweist auf einen Bereich *zwischen* Selbst- und Fremdbild. Es beschreibt, was sich das Selbst für ein Bild macht, was Fremde über es denken könnten. Vgl. Louis 2016, S. 15f.

<sup>42</sup> Vgl. Hanebeck 2017, S. 156.

<sup>43</sup> Koestler 1964, S. 35f. Vgl. ebenso Abb. 8.5 Bisoziation nach Arthur Koestler, S. 29.



### 3.3 Metaisierungsphänomene

Obwohl eine Kategorisierung schwierig ist, möchte ich einen groben Überblick über selbstreflexive Phänomene wie *Mise en abyme*, *Metalepse*, *Metakunstwerk*, ‚Spiel im Spiel‘, sowie ihre jeweiligen Diskursfelder geben: Der Begriff ‚*Mise en abyme*‘ geht auf Tagebucheinträge von André Gide aus dem Jahr 1893 zurück.<sup>44</sup> Jean Ricardou verwendete ihn später für Spiegelungen in der mittelalterlichen Heraldik. *Mise en abyme* bezeichnet dabei „jede eingeschachtelte Darstellung, die in einer Ähnlichkeitsbeziehung zu dem sie einschachtelnden Werk steht.“<sup>45</sup> Narratologisch gesehen spiegelt sich also die Makrostruktur eines Erzählformats innerhalb der Erzählung (Mikrostruktur) wieder.<sup>46</sup> Komponenten tauchen in der Geschichte auf, die für die Produktion und Rezeption einer Erzählung verantwortlich sind.<sup>47</sup> Lucien Dällenbach unterscheidet drei Arten von Spiegelungen: Die einfache Spiegelung (*réflexion simple*), unendliche Spiegelung (*réflexion à l’infini*) wie sie eine Matroschka-Puppe versinnbildlicht, und die ausweglose bzw. paradoxe Spiegelung (*réflexion aporistique*).<sup>48</sup> Ein Beispiel hierfür wären die sich gegenseitig zeichnenden Hände von M. C. Escher (1948), die zum Symbol für Möbiusband-Erzählungen geworden sind.<sup>49</sup> Dällenbachs ‚paradoxe Spiegelung‘ kann synonym zum literaturwissenschaftlichen *Metalepse*-Begriff verstanden werden: Im Unterschied zu einer einfachen *Mise en abyme* (einfache Spiegelung) kommt es zum akausalen Kurzschluss *zwischen* Elementen verschiedener Repräsentationsebenen.<sup>50</sup> Sie stellen einen Sonderfall der Metaisierung dar.<sup>51</sup> Ursprünglich bezeichnete *Metalepse* ein rhetorisches Stilmittel aus dem „offenbar im Laufe der Jahrhunderte eine Erzählweise [wurde].“<sup>52</sup> Gérard Genette übernahm ihn 1972 in seinem Werk *Discours du récit*, prägte den Terminus ‚narrative *Metalepse*‘<sup>53</sup> und definierte ihn als:

---

<sup>44</sup> Vgl. Gide 1948, S. 41, Klimek 2010, S. 50 und Louis 2016, S. 17.

<sup>45</sup> Dällenbach 1977. Im Original: „[...] est mise en abyme toute enclave entretenant une relation de similitude avec l’oeuvre qui la contient.“ Vgl. ebenso Ricardou 1971.

<sup>46</sup> Vgl. Wolf 1993, S. 296.

<sup>47</sup> Vgl. König 1991 und Klimek 2010, S. 51f.

<sup>48</sup> Vgl. Dällenbach 2001 und Klimek 2010, S. 50f.

<sup>49</sup> Vgl. Klimek 2010, S. 98 und Louis 2016, S. 16f.

<sup>50</sup> Das altgriechische Wort „*metalepsis*“ bedeutet wörtlich „Vertauschung“ und „Umstellung“.

<sup>51</sup> Vgl. Wolf 2007, S. 60.

<sup>52</sup> Klimek 2010, S. 21. Vgl. ebenso Häsner 2001, S. 22 und Ryan 2005, S. 201ff.

<sup>53</sup> Vgl. Genette 1972.

[...] den Übergang von einer narrativen Ebene zur anderen [...], einem Akt, der genau darin besteht, in einer bestimmten Situation erzählend – durch einen Diskurs – eine andere Situation zu vergegenwärtigen.<sup>54</sup>

Genette verwendete ‚Metalepse‘ insbesondere für die Beschreibung (post-)moderner Literatur, die sich durch eine hohe Selbstreflexivität auszeichnet. Dennoch kann das Phänomen bereits in der antiken Literatur nachgewiesen werden<sup>55</sup> oder etwa in der fantastischen Gegenwartsliteratur.<sup>56</sup> „Die Metalepse ist eine vertikal gerichtete Grenzüberschreitung und Interaktion von Instanzen differenter Ebenen der Darstellung im Kunstwerk.“<sup>57</sup> Diese Definition fasst die beiden Hauptkriterien zusammen: Erstens, sind in Erzählungen mindestens zwei Ebenen der narrativen Repräsentation nötig. Genette benutzt hierfür den ‚Diegese‘-Begriff und bezieht sich dabei nicht auf Platon,<sup>58</sup> sondern den französischen Filmtheoretiker Etienne Souriau, der diesen 1948 in die Filmtheorie einführte. Souriau differenzierte u.a. den ‚leinwandlichen‘ (écranique) Filmraum von dem ‚diegetischen‘ (diégétique). Semiotisch gesprochen handelt es sich bei ersterem um den Ort der Signifikanten und bei letzterem um den der Signifikate.<sup>59</sup> Gemeint ist, dass durch den Erzählakt eine Art fiktive Welt der Figuren mit ontologischen Grenzen konstituiert wird, die damit eine imaginäre, raumzeitliche Rahmung für narrative Ereignisse schafft.<sup>60</sup> Eine narrative Metalepse tritt auf, wenn ein Element aus einer Diegese in der anderen auftaucht (Kriterium zwei). Da beide Erzählräume ontologisch getrennt sind, erfolgt ein akausaler Kurzschluss – die Spiegelung wird ‚paradox‘.<sup>61</sup> Victor I. Stoichita übernahm die Systematik aus der Literaturtheorie für die Kunstwissenschaft und prägte den Begriff des selbstbewussten Bildes.<sup>62</sup> Dieses lenkt „den Blick des Betrachters vom fertigen Produkt auf den Prozess der Entstehung und Rezeption von Kunst [...]“. <sup>63</sup> Auch hier wird eine Metaebene konstruiert, die *zwischen* zwei ontologisch-getrennten Repräsentationsebenen assoziative oder (a)kausale Bezüge schafft. Beispiele wären Bilder mit Spiegelmotiv, Trompe l’oeils, Kippbilder oder Bild(er) im Bild – etwa David Teniers *Erzherzog Leopold Wilhelm in seiner Galerie*

---

<sup>54</sup> Genette 1996, S. 152. Er ordnet die Metalepse zu anderen narrativen Konstrukten wie der Prolepse, Analepse, Syllepse und Paralepse.

<sup>55</sup> Vgl. Eisen / Möllendorff 2013, S. 1.

<sup>56</sup> Z. B. in M. Endes Roman *Die unendliche Geschichte* (1979) oder in J. Gaarders *Sofies Welt* (1991).

<sup>57</sup> Eisen / Möllendorff 201, S. 1.

<sup>58</sup> „Diegese ist keineswegs die Übersetzung des griechischen *diegesis*.“ Genette 1998, S. 183.

<sup>59</sup> Vgl. Souriau 1950, S. 144, 156. Vgl. ebenso Genette 1998, S. 183.

<sup>60</sup> Vgl. Souriau 1950, S. 156, Verstraten 1989, Genette 1998, S. 289 und Klimek 2010, S. 32f.

<sup>61</sup> Vgl. Häsner 2001, S. 30, Flunderik 2003, S. 396, Klimek 2010, S. 53ff und Hanebeck 2017, S. 152.

<sup>62</sup> Auch Metakunstwerkes oder Metabildes. Vgl. Stoichita 1998.

<sup>63</sup> Louis 2016, S. 8.

(1651). Durch ihre autoreferentiellen Merkmale und den bereits erwähnten ‚hermeneutischen Effekt‘ können sie als Vorformen der Kunstbetrachtung gelten. Aber auch hier bietet sich Dällenbachs Unterscheidung der einfachen Spiegelung bzw. *Mise en abyme* von der paradoxen Spiegelung bzw. ‚visuellen Metalepse‘<sup>64</sup> an. Etwa in dem Kunstwerk *Escapando de la critica* (1874) von Pere Borrell del Caso.<sup>65</sup> Auch im Theater haben sich Begrifflichkeiten wie das ‚Spiel im Spiel‘, ‚Play within the Play‘ bzw. ‚le theater dans le theater‘ herausgebildet. Bereits im Namen wird das Kriterium der beiden ontologisch getrennten Repräsentationsebenen deutlich. Eine ‚Rahmenerzählung‘ (‚frame play‘; ‚pièce-cadre‘) und eine ‚Binnenerzählung‘ (‚internal play‘; ‚pièce intérieure‘) müssen vorhanden sein. Die Spiegelung theatraler Erzählformate erfolgt z. B. durch die Dopplung eines Publikums. Oder indem in der Binnenhandlung Schauspielerfiguren auftreten, die wiederum Rollen verkörpern.<sup>66</sup> Bekannte Beispiele solcher ‚Spiel im Spiel‘ Szenarien finden sich in Shakespeares *Midsummer Night's Dream* (1595) oder *Hamlet* (1599). Wie im Falle der Prosaliteratur und der Bildenden Kunst lassen sich Traditionslinien des Meta-Dramas von Aristophanes bis in die Gegenwart ziehen, begleitet von ‚Hochphasen der Selbstreflexion‘ im Barock, der Aufklärung, Moderne und Postmoderne.<sup>67</sup> Wichtig ist, dass die Begriffe ‚Spiel im Spiel‘, *Mise en abyme* und Metalepse aus verschiedenen Diskursfeldern stammen. Wolfs ‚Metaisierung‘ bzw. der Terminus ‚Selbstreflexivität‘ sind Ansätze, Überbegriffe für dieses Feld transmedialer Phänomene zu entwickeln.<sup>68</sup> Allerdings weist z. B. das ‚Spiel im Spiel‘ auch Bezüge zu didaktischen Konzepten von B. Brecht auf: Das bürgerliche Subjekt wird in Frage gestellt und über das Maskenspiel der sozialen Rollen transzendiert.<sup>69</sup> Es bleibt somit stets zu berücksichtigen, dass den Begriffen aufgrund ihrer Herkunft aus verschiedenen Diskursfeldern auch verschiedene Bedeutung anhaftet.

#### **4. Analyse: Orson Welles und der Krieg der Welten**

##### **4.1 Konzeption, Produktion und Resonanz**

*Orson Welles* ist keine Adaption des Sci-Fi-Klassikers *The War of the Worlds* (1897) von H. G. Wells, sondern thematisiert die Radioproduktion von 1938 durch Orson

---

<sup>64</sup> Baetens 1988.

<sup>65</sup> Vgl. Louis 2016, S. 8, 28ff, 262.

<sup>66</sup> Vgl. Fischer / Greiner 2007, S. XI.

<sup>67</sup> Vgl. Ebd., S. XIII.

<sup>68</sup> Vgl. Dauner 2009, S. 9.

<sup>69</sup> Vgl. Fischer / Greiner 2007, S. XIII.

Welles. Diese warf durch ihren ‚Mokumentary‘-Charakter Fragen auf zum Hörspiel-Format und dem Phänomen Massenpanik. So ist die Studie *The Invasion from Mars* (1940) von Hadley Cantril an der Princeton University bedeutend in der Publizistik-Geschichte. Die darin beschriebenen Fallstudien sowie das abgedruckte Hörspiel von Howard Koch dienten mir u.a. zur Recherche.<sup>70</sup> Die Massenpanik gilt in der Publizistik als Medienmythos par excellence. Es ist wahrscheinlich, dass die Zeitungen aufgrund der Konkurrenz zum Radio die Berichterstattung verfälschten. Mich interessierte die Annahme, dass Orson Welles diesen Medienkonflikt bewusst zu seinen Gunsten ausnutzte, um zu Ruhm zu gelangen. Ich wollte darüber Fragen über Geltungsdrang und Glaubwürdigkeit der Medien thematisieren. Als Zugang schilderte ich die Geschichte der Hörspieladaption aus der Perspektive zweier unzuverlässiger Erzähler – Regisseur Orson Welles und Autor Howard Koch, die sich über die Urheberschaft zerstritten. In der einen Version sollte die entstandene Massenpanik als real, in der anderen als Erfindung der Zeitungen geschildert werden und die Reaktionen der Radiozuhörer verschieden drastisch ausfallen. Ich wollte die Mechanismen des medialen Geschichtenerzählens selbstreflexiv hinterfragen: Zum Beispiel die Erzeugung von Glaubwürdigkeit über Authentizitätssignale. Oder die Konstruktion gegenwärtiger Identität über die Erzählung vergangener Ereignisse.<sup>71</sup> Da auch das Originalstück mit der Vermischung von Fakten und Fiktion spielt, erarbeitete ich mir eine breite Recherchegrundlage. Neben der Princeton-Studie und dem Originalstück dienten mir Interviews mit Orson Welles und die Biographie von John Houseman als wichtigste Quellen.<sup>72</sup> Viele Szenen sind über Anekdoten inspiriert, andere wie etwa „2.3 Stückversteigerung“ oder „4.9 Dantons zweiter Tod“ sind frei erfunden. Da ich das Stück zur Eigeninszenierung schrieb, waren die inszenatorischen Möglichkeiten des Livehörspiel-Formates von entscheidender Bedeutung. Ich konzipierte das Stück für 100 Spielminuten und führte mir stets drei Erzählinstanzen vor Augen, die ich gleichwertig zum Einsatz bringen wollte. Analog zu Markus Kuhns filmnarratologischen Erzählinstanzen AVEI und SEI<sup>73</sup> wollte ich über eine sprachliche, geräuschliche und musikalische Erzählinstanz das Stück entwerfen. In die Praxis umgesetzt bedeutete dies den Einsatz von vier Sprechern (Christian M. Roth, Mathias Müller, Tatjana Grand-Geier, Philipp Neuweiler), einer

---

<sup>70</sup> Vgl. Cantril 1940.

<sup>71</sup> Vgl. Blum 2013, S. 243.

<sup>72</sup> Vgl. Cantril 1940, Houseman 1972 und Bogdanovich / Welles 1994.

<sup>73</sup> Abkürzungen für Audiovisuelle- und Sprachliche-Erzählinstanz. Vgl. Kuhn 2011, S. 86, 98.

Geräuschemacherin (Simone Nowicki), einer Atmo-Einspielerin (Ina Schimetschka) und eines Livepianisten (Steffen Astheimer). Diese personelle Aufteilung der akustischen Darstellungsmittel bildete den inszenatorischen Kern und bedient das Livehörspiel-Format, wie es in anderen Ensembles zur Konvention geworden ist. Entscheidend für unsere Format-Auslegung waren auch Sound- und Lichtkonzept, erstellt von Lukas Herzog und Christian Simon. Statischer Bühnenaufbau mit 14 Mikrofonen, Halbkreis-Aufstellung und entsprechender Anordnung von LEDs und Scheinwerfern ermöglichten die Dreipunktausleuchtung jedes Darstellers und diverse Farblichtstimmungen.<sup>74</sup> Liveton-Pegeln, Loop-Maschine, Filtereffekte und die Anordnung der Lautsprecher legten formatbedingte Möglichkeiten fest, akustischen Raum zu gestalten. Stimmverzerrer wurden etwa für Telefon- und Radioaufnahmen eingesetzt. Die Anordnung der Lautsprecher ergab einen stereophonen Eindruck.<sup>75</sup> Hierin zeigt sich, dass die Erzählung wie beim Hörspiel-Format rein über den akustischen Kanal erfolgt. Gleichzeitig unterstützen die visuellen Komponenten wie Bühnen- und Lichtkonzept die Kommunikationssituation innerhalb des Theater-Dispositivs.<sup>76</sup> Diese Formatvorgaben wirkten sich auch auf den Probenprozess aus: Nach ersten Leseproben und Castings begann die Intensivprobenphase ab Oktober 2017. Sprecher-, Geräusche-, Atmo-, Musik- und Lichtkonzept waren bis dahin separat auf Grundlage des Stücks vorbereitet worden. Nun galt es alles zu dirigieren wie Instrumente in einem Orchester. Lautstärke, Rhythmus und Übergänge mussten koordiniert werden. Parallel liefen PR-Kampagne, der Zuleih von Bühnentechnik, die Organisation von Räumlichkeiten, sowie Förderanträge über das Studierendenwerk und den AStA der Universität Mainz. Die Aufführungen fanden vom 16. bis 18. November 2017 im Universitätstheater P1 statt. Mit über 500 Zuhörern und Einladungen zu Gastspielen in Mainz, Koblenz und Idar-Oberstein war die Produktion für uns ein großer Erfolg. SWR2-Hörspielredakteurin Katrin Zipse und der deutsche Hörspielpreisträger Alfred Behrens lobten das Stück und die Lauscherlounge ist an einer Koproduktion in Berlin für 2019 interessiert. Als Regisseur und Autor bin ich sehr gespannt, wie die Reise weiter geht.

---

<sup>74</sup> Vgl. Abb. 8.6 Technischer Bühnenaufbau, S. 29.

<sup>75</sup> Denkbar wären Livehörspiele mit Surround-Sound. Vgl. Pinto 2012, S. 28 und Knilli 1961, S. 53f.

<sup>76</sup> Wir bekamen von einigen Zuschauern Rückmeldung, dass der Einsatz von Schreckschusspistole und Porree auf der Bühne ebenfalls eine olfaktorische Komponente darstellte.

## 4.2 Analyse der diegetischen Metabezüge

Um selbstreflexive Formen im Stück nachzuweisen, möchte ich die Analyse zweiteilen: Einerseits in intratextuelle Metabezüge, die Relationen schaffen zwischen diegetischen Ebenen innerhalb der Narration. Hier geht es also um narrative Metalepsen, um mit Genette zu sprechen. Andererseits in intertextuelle Metabezüge, die Relationen schaffen zwischen Erzählung und Formatkonventionen des (Live-) Hörspiels. Hier geht es also um einfache Spiegelungen (Mise en abyme), um mit Gide und Dällenbach zu sprechen.<sup>77</sup> Da verschiedene Diegesen Voraussetzung sind für narrative Metalepsen, möchte ich zunächst die Erzählebenen des Stückes differenziert. Jede narrative Ebene ist über ontologische Indices markiert und als raumzeitliches Kontinuum innerhalb der Narration zu betrachten.<sup>78</sup> Die diegetischen Ebenen sind vertikal zueinander angeordnet, sodass die jeweils übergeordnete Erzählebene die untergeordnete über einen Erzähllakt hervorbringt. Dadurch ergeben sich zwei Arten metaleptischer Brüche: Zum Beispiel die vertikale Einmischung von Elementen der Extradiegese in die Intradiegese bzw. umgekehrt.<sup>79</sup> Wagner entwirft als dritte Kategorie die horizontale Metalepse, bei der es zu paradoxen Verschiebungen zwischen diegetischen Ebenen derselben Stufe kommt. Generell lassen sich vier narrative Ebenen im Stück nachweisen: Als Extradiegese (ED) fungieren die beiden Interviews, in denen Howard Koch und Orson Welles über die Ereignisse 1938 befragt werden. Die Intradiegese der beiden homodiegetischen Erzähler bildet die Haupterzählung der Radioproduktion aus zwei Blickwinkeln (ID1 und ID2), die zum Ende des Stückes hin auseinanderlaufen. Einer weiteren Hypodiegese (HD) entspricht die fiktive Handlung des Radiohörspiels.<sup>80</sup> Eine vierte extratextuelle Ebene (ET) ist die Mienenspiel-Aufführung, auch wenn diese außerhalb der Narration stattfindet und sie als Ebene der Darstellung im Gegensatz zu den Ebenen des Dargestellten (ED, ID1, ID2, HD) klar zu unterscheiden ist.<sup>81</sup> Metalepsen, die von einer höheren auf eine niedrigere Erzählebene aus wirken, finden sich besonders in Szene 2.6. Sie beschreibt einen Probenprozess innerhalb der von Howard erzählten ID1, in der Frank Readick zwischen seiner Rolle als

---

<sup>77</sup> Auch Dauner unterscheidet die intratextuelle von der intertextuellen Selbstreflexion: Spiegelungen, die sich auf einen Text beschränken oder eine Gattung mit einschließen. Vgl. Dauner 2009, S. 87f.

<sup>78</sup> Vgl. Häsner 2001, S. 21 und Hanebeck 2017, S. 41.

<sup>79</sup> Vgl. Wagner 2002, S. 244. Vgl. ebenso Abb. 8.7 Narrative Metalepsen nach Wagner, S. 30.

<sup>80</sup> Laut Genette sind Erzählungen, die von der Intradiegese aus erzählt werden, ‚Metadiegesen‘. Da diese nicht in einem *Zwischen*-Bereich stattfinden möchte ich alternativ von ‚Hypodiegesen‘ sprechen.

<sup>81</sup> Vgl. Abb. 8.8 Erzählebenen in *Orson Welles und der Krieg der Welten*, S. 30.

Schauspieler (ID) und als Livereporter (HD) hin und herwechseln muss.<sup>82</sup> In diesem klassischen ‚Spiel im Spiel‘ fließen die Szenenanweisungen von Orson Welles unmittelbar in die HD ein. Der Probenprozess, in der Franks Imagination gedrillt wird, gleicht einem „Tor in eine andere Welt.“<sup>83</sup> Frank dringt über seine eigene Schilderung ins diegetische Universum ein.<sup>84</sup> „Alles wirkte so unmittelbar. So echt wie noch nie. ‚Der Krieg der Welten‘ war ein großer Zaubertrick.“<sup>85</sup> Die HD kann über die ID jedoch nicht nur geschaffen, sondern auch gebrochen werden: Der Einbruch der Polizisten ins Hörspielstudio führt dazu, dass die Stückillusion endet. Mit dem Aufschrei „Finger weg von dem Piano!“ wird die Illusion der Hintergrundmusik zerstört.<sup>86</sup> Diese vertikal abwärtsgerichteten Metalepsen verdeutlichen besonders eine Gleichzeitigkeit von Erzählillusion und Erzählakt.<sup>87</sup> Da scheinbar im Moment erfunden wird was szenisch stattfindet, tritt der Eindruck von Fiktionalität in den Vordergrund.<sup>88</sup> Deutlich wird dies auch in Szene 1.7: Howard erfindet in seiner Trauerrede die Lebensgeschichte eines Verstorbenen komplett.<sup>89</sup> Eine enge Verzahnung zwischen dem Erzählakt (in der ED) und der Erzählung (ID) findet auch in Szene 5.2 statt: Die im Interview beschriebene Geldgier äußert sich unmittelbar auf Ebene der ID über ein Kassengeräusch.

Der Fall einer vertikal aufwärtsgerichteten Metalepse zeigt sich besonders über die vermeintlichen Panikreaktionen: Das Sci-Fi-Hörspiel (HD) besitzt unmittelbaren Einfluss auf die Radiozuhörer (ID). „Man wollte sich gegenseitig warnen. Retten. Lebewohl sagen.“<sup>90</sup> Vermeintliche Augenzeugen berichten von Alien-Angriffen, verzweifelte Anrufer melden sich im CBS-Studio und selbst die Navy sei im Hafen von New York ausgerückt, um gegen die Marsianer zu kämpfen.<sup>91</sup> „Die Polizei sprach von Todes- und Suizidfällen.“<sup>92</sup> Die Variation des Erzählers, der selbst das hervorbringt, was er erzählt (die Massenpanik), nennt

---

<sup>82</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 21. „Dein Name ist Carl Philips!“ Eisen / Möllendorff sprechen von einer doppelten Kopräsenz des *acteur-narrateurs*. Vgl. Eisen / Möllendorff 2013, S. 3.

<sup>83</sup> Klimek 2010, S. 21.

<sup>84</sup> Vgl. Genette 1996, S. 152.

<sup>85</sup> *Orson Welles*, S. 27.

<sup>86</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 29.

<sup>87</sup> Vgl. Genette 1996, S. 152 und Häsner 2001, S. 20.

<sup>88</sup> Vgl. Häsner 2001, S. 29f und Klimek 2010, S. 20.

<sup>89</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 11.

<sup>90</sup> *Orson Welles*, S. 26.

<sup>91</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 16ff.

<sup>92</sup> *Orson Welles*, S. 30.

Genette als Paradebeispiel einer narrativen Metalepse.<sup>93</sup> Schließlich müssen sogar die Nachrichten klarstellen, dass das Ende der Welt nicht gekommen ist, obgleich die Panikreaktionen den Eindruck erwecken.<sup>94</sup> Auch der umgekehrte Fall tritt gegen Stückende ein: Der Angriff auf Pearl Harbor, geschildert auf der HD der Radiosendung, wird auf Ebene der ID als ‚Fake-News‘ abgetan. „Und natürlich wurden diese hochernsten Neuigkeiten von keinem geglaubt.“<sup>95</sup> Diese Form der Metalepse verdeutlicht also die unmittelbaren Auswirkungen des ‚Spiels im Spiel‘ auf sein Rezipienten-Umfeld. Dies zeigt sich ebenfalls in Howards Schilderung der Pressekonferenz: Orson Welles spielt auf Ebene der ID den Unschuldigen, was dazu führt, dass sich Howard im Interview (ED) gegen Orsons Glaubwürdigkeit aussprechen muss.<sup>96</sup> Als abgeschwächte Form dieser narrativen Metalepse können auch Figurenreden mit doppelter Relevanz gelten, die sich sowohl an die eigene als auch eine übergeordnete diegetische Ebene richten.<sup>97</sup> Johns Ausruf, dass niemand ihr Hörspielensemble kenne,<sup>98</sup> könnte sich sowohl auf das Mercury Theater (ID) als auch auf Mienenspiel (ET) beziehen. Und an späterer Stelle scheint es, als richte sich Orson Welles (ID) direkt ans Livepublikum (ET): „Sie träumen im dunklen Theatersaal. [...] Lassen sich einlullen in Lügengeschichten.“<sup>99</sup>

Wolfs dritte Kategorie der horizontalen narrativen Metalepse bietet einen möglichen Erklärrahmen für die Szenen, in denen Orsons und Howards Rückblicke nicht übereinstimmen (ID1 und ID2): Ein Beispiel wären die beiden aufeinanderfolgenden Szenen „Dantons erster und zweiter Tod“. Laut Orsons Erzählung wird niemand, laut Howards Schilderung er selbst das Opfer einer Morddrohung. Auch in dem Punkt, ob das Hörspiel eine Massenpanik ausgelöst habe oder nicht, sind sich beide uneins. Ebenso, wann sie sich das letzte Mal begegnet sind – entweder nach der *Danton*- oder der *CITIZEN KANE*-Premiere.<sup>100</sup> In allen drei Fällen verweist die horizontale Metalepse auf das Phänomen der falschen Erinnerung,<sup>101</sup> denn „zwischen Wahrnehmung, Erinnerung und Fiktion ist nicht

---

<sup>93</sup> Vgl. Genette 1996, S. 152. Vgl. ebenso Klimek 2010, S. 19.

<sup>94</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 30.

<sup>95</sup> *Orson Welles*, S. 42.

<sup>96</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 33.

<sup>97</sup> Vgl. Eisen / Möllendorff 2013, S. 5.

<sup>98</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 18.

<sup>99</sup> *Orson Welles*, S. 37.

<sup>100</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 38ff, 41ff.

<sup>101</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 38. „Ich habe den Abend anders in Erinnerung.“



zuverlässig zu unterscheiden.“<sup>102</sup> Beide Erzähler bezichtigen sich gegenseitig der Lüge<sup>103</sup> und werden in Situationen gezeigt (der Trauerrede und der Pressekonferenz), in denen sie die Unwahrheit sprechen. Gleiches gilt für die mediale Wirklichkeit, die ebenfalls als ‚manipulativ‘ präsentiert wird: „Liefere den Zeitungen Futter und erschaffe dir deinen eigenen Mythos.“<sup>104</sup> Damit fehlt den Zuschauern die klare Verortung, ob nun ID1 oder 2 die ‚realen‘ Ereignisse wiedergibt. Auf der Metaebene werden beide gleichermaßen in Frage gestellt.

### 4.3 Analyse der formatspezifischen Metabezüge

Neben diesen narrativen Metalepsen, die über Bezüge von Ebenen innerhalb der Erzählung nachweisbar sind, können im Stück noch Referenzen zu den Formaten Hörspiel und Livehörspiel aufgezeigt werden. So ‚spiegelt‘ die Erzählung diverse Darstellungskonventionen wieder (Mise en abyme) und gibt damit einen Anlass, selbstreflexiv über die Formate nachzudenken. Bereits Szene 2.1 bezieht sich auf Probeabläufe im Literarischen Hörspiel der 30er Jahre.<sup>105</sup> In den Anfangsjahren der Radiokunst waren die Hörspielstudios noch eng an die Bühnentradition des Sprechtheaters angelehnt. Schauspieler agierten während den Liveausstrahlungen in Kostümen vor Mikrofonen.<sup>106</sup> „Auf der unsichtbaren Hörbühne herrschte ein ‚Kommen‘ und ‚Gehen‘, ein höfliches ‚Anklopfen‘, ‚Schlüsselumdrehen‘, ‚Türkreiseln‘, ein reges ‚Telefonieren‘ [...].“<sup>107</sup> Entsprechend treten auch Handlungsgeräusche in einigen Szenen deutlich hervor: „*Krachend springt die Tür auf. Splitter. Stolpernde Schritte.*“<sup>108</sup> Doch auch Einflüsse aus anderen Hörspieltraditionen sind bemerkbar, wie z. B. im Prolog: Hier lassen sich Verbindungen ziehen zu den Klang-Collagen, die mit Aufzeichnungstechniken des Lichttons ihren Anfang nahmen. Über das Tri-Ergon-Verfahren hatte Walter Ruttmann 1927 das erste Hörspiel aufzeichnen können. Futuristen wie Luigi Russolo hatten über ihre selbstgebauten Instrumente die ‚Musik der Geräusche‘ (Bruitismus) begründet. Ein Ansatz, der von späteren Vertretern der ‚musique concrète‘ wie Pierre

---

<sup>102</sup> Lehmann 2007, S. 42.

<sup>103</sup> Man vergleiche „Howard war eifersüchtig. Und darum erzählte er Lügen.“ mit „Orson Welles besitzt die Gabe Geschichten glaubwürdig zu erzählen.“ *Orson Welles*, S. 41.

<sup>104</sup> *Orson Welles*, S. 42.

<sup>105</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 12ff, 23.

<sup>106</sup> Vgl. Naber 2001, S. 105.

<sup>107</sup> Knilli 1961, S. 28.

<sup>108</sup> *Orson Welles*, S. 19.

Schaeffer aufgegriffen wurde.<sup>109</sup> So kommt in dem Prolog ein Waterphone zum Einsatz,<sup>110</sup> das über weitere geloopte Geräusche eine „Symphonie der Endlichkeit“<sup>111</sup> bildet. Auch in Szene 2.6 werden Archivaufnahmen vom Radiobericht des Hindenburgabsturzes eingespielt.<sup>112</sup> Sie sind seit den O-Ton-Collagen, wie sie ab den Sechzigern im Neuen Hörspiel eingesetzt werden, geläufig.<sup>113</sup> Zu Beginn des ersten Aktes wird das Blindheit-Motiv zitiert, indem Orson darum bittet, das Licht wieder anzuschalten.<sup>114</sup> So spielt etwa die Handlung des ersten Hörspiels, *Comedy of Danger* (17.01.1924) von Richard Hughes, im Dunkeln und rechtfertigt damit die Begrenzung auf das rein Akustische.<sup>115</sup> Außerdem wurden bereits vor 1938 Authentizitätssignale des Livereports im Literarischen Hörspiel eingesetzt.<sup>116</sup> So geht es in Szene 2.7 darum, keine Realnamen im *Krieg der Welten* Hörspiel zu verwenden, um einem ‚Realismuseffekt‘ entgegenzuwirken.<sup>117</sup>

Vor allem aber werden die drei Erzählinstanzen des Livehörspiels über die Handlung selbstreflexiv gespiegelt. Schematisch bilden sie drei Pole des akustischen Spektrums eines (Live-)Hörspiels,<sup>118</sup> bestehend aus musikalischen, arbiträren und indexikalen Zeichen. Zu letzteren zählen Geräuschequelle, die sich entweder in einem ‚alltäglichen Erfahrungsraum‘ verorten lassen oder gänzlich ‚denaturiert‘ wirken (wie für viele Zuhörer etwa das Waterphone). Akustische Zeichen (Laute, Gesang oder Geräuschemusik) können in einem Zwischenbereich verortet werden.<sup>119</sup> Gleich im 1. Akt spricht Orson von seiner Qualität als Sprecher, da er über ein immenses Stimmenrepertoire verfüge. „Jeder kannte meine Stimme. Keiner meinen Namen.“<sup>120</sup> Hans von Kaltenborn wird als Fallbeispiel genannt, der in den USA Hitler synchronisierte. Auch im Livehörspiel-Format hat sich die Synchronstimmen-Tradition fortgesetzt, sodass etwa bekannte Sprecher als Publikumsmagneten gelten. Anders als im Hörspiel erfolgt eine ökonomisch bedingte Reduzierung der Rollen auf

<sup>109</sup> Vgl. Knilli 1961, S. 26ff, Vowinkel 1996, S. 60 und Naber 2001, S. 106.

<sup>110</sup> 1967 vereinte Richard Waters im Waterphone die tibetische Wassertrommel mit dem Lamellophon und der Nagelgeige. Das Musikinstrument wird häufig in Horrorfilmen eingesetzt.

<sup>111</sup> *Orson Welles*, S. 4.

<sup>112</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 22.

<sup>113</sup> Vgl. Hannes 1990, S. 12, 18 und Vowinkel 1996, S. 6f.

<sup>114</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 5.

<sup>115</sup> Vgl. Knilli 1961, S. 9.

<sup>116</sup> Auch die Orson Welles Figur gibt in der Pressekonferenz zu bedenken, dass die Darstellung von Livereporten im Hörspiel nicht neu sei. Vgl. *Orson Welles*, S. 33.

<sup>117</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 24.

<sup>118</sup> Vgl. Knilli 1961, S. 26.

<sup>119</sup> Vgl. Abb. 8.9, S. 30. Ich habe versucht die Pyramide visueller Zeichen von Scott McCloud auf akustische Zeichen zu übertragen. Vgl. McCloud 1999, S. 51.

<sup>120</sup> *Orson Welles*, S. 8.

wenige Sprecher, sodass der Schauspielreiz besonders in der Stimmenvariation liegt.<sup>121</sup> Diese zeichnet sich etwa durch verschiedene Klangfarben, Tonumfang, Sprechtempo, Dynamik, Melodie, Rhythmus und Akzente aus. Sprechparts können monologisch, polyphon, dialogisch usw. aufgeteilt sein.<sup>122</sup> Bei Worten wie „Fleischklösschen-Tütensuppengewürzmischungs-Päckchen“<sup>123</sup> wird das Sprechen im Erzählakt parodistisch überzeichnet. Aber auch die musikalische Erzählinstanz tritt an mehreren Stellen über die Handlung zum Vorschein: Etwa wenn Howard während der Trauerfeier Klavier spielt oder Orson Welles dem Pianisten bei der Studio-Stürmung ein Zeichen gibt.<sup>124</sup> In beiden Fällen ist nicht klar, ob die Musik auf der ED oder ID zu verorten ist. Gleichzeitig wird mit der klassischen Funktion von Hörspielmusik gebrochen, wie sie etwa Ernst Theo Rohnert beschreibt: Musik als Hintergrundatmosphäre (z. B. *Sinnerman* von Nina Simone), als Strukturmittel (z. B. der CBS-Jingle) oder zur Verortung (z. B. der *Jubilee Stomp* von Duke Ellington um das 30er Jahre Setting zu etablieren).<sup>125</sup> Auch die Arbeit eines Foley Artists wird über die Nebenfigur Paul Stewart sichtbar. „Paul war ein Genie. [...] Er war ein Hörender in einer tauben Welt.“<sup>126</sup> In Szene 2.1 erklärt er Howard seine Arbeit, indem er Geräusche sammelt, aufnimmt und zu Klangkompositionen mischt. An zwei Stellen tritt Paul über Metalepsen als Geräuschemacher in Erscheinung und kennzeichnet den Alien-Schrei und den Guillotine-Aufschlag als etwas synthetisch Hergestelltes.<sup>127</sup> Bereits Howard spricht in seinem Prolog darüber, wie unbewusst Geräusche wahrgenommen werden: „Wir hören sie und doch nehmen wir sie nicht wahr. Wir vertrauen ihnen blind und genau das macht uns so anfällig für die Lügen, die sie uns erzählen.“<sup>128</sup> Wie bei der musikalischen Instanz führt die Personifizierung dazu, dass Paul einerseits wie ein Marionettenspieler in seiner eigenen Geschichte wirkt, andererseits Geräusche als ‚gemacht‘ rezipiert werden. Bisweilen unterstützt

---

<sup>121</sup> In unserer Inszenierung verteilten wir 28 Rollen auf vier Sprecher.

<sup>122</sup> Szene 1.2 und 2.3 zeichnen sich durch schnelle Dialoge aus. Szene 4.6 nutzt polyphones Flüstern zur Erzeugung von körperlosen „Geisterstimmen“. Vgl. ebenfalls Knilli 1961, S. 36.

<sup>123</sup> *Orson Welles*, S. 41.

<sup>124</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 10, 29.

<sup>125</sup> Vgl. die Vorschläge für Musik in *Orson Welles*, S. 2. Vgl. ebenso Knilli 1961, S. 33.

<sup>126</sup> *Orson Welles*, S.13.

<sup>127</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 24, 32.

<sup>128</sup> *Orson Welles*, S. 5. Tatsächlich haben einige unserer Zuhörer die eingespielten Atmos gar nicht bewusst wahrgenommen, obwohl sie permanent präsent waren.

die Geräuscheinstant auch die Musik, indem etwa das Schreibmaschinenklappern zum Rhythmus wird.<sup>129</sup>

## 5. Zusammenfassung und Fazit

Ich habe versucht zu demonstrieren, dass die Analyse selbstreflexiver Formen wie narrativer Metalepse, *Mise en abyme* oder ‚Spiel im Spiel‘ zum Nachdenken über Konventionen des medialen Erzählens, Formatvorgaben und ihre kulturhistorische Bedingtheit anregt. Je nach Format-Definition lässt sich also durchaus ein Zusammenhang zwischen ‚Formatierung‘ und ‚Metaisierung‘ ziehen: Während die ‚Formatierung‘ einen Prozess beschreibt, in dem über ökonomische, kulturelle, historische Einflüsse Darstellungsregeln für ein Medium gebildet werden, hinterfragen Formen der ‚Metaisierung‘ diese über den Akt der Darstellung. Die Analysefrage konzentriert sich auf Meta-Ebenen bzw. *Zwischen*-Bereiche, in denen formatbedingt getrennte Bereiche der narrativen Darstellung sich dennoch kreuzen. Diese *Zwischen*-Bereiche – sei es über Elemente, die (a)kausal (Metalepsen) oder assoziativ (*Mise en abyme*)<sup>130</sup> verknüpft sind – führen zu einem Vergleichsmoment und regen zur Suche neuer Sinnzusammenhänge an. Sie legen die Komponenten offen, die zugleich Voraussetzung des medialen Erzählens bilden. Über die drei diegetischen Ebenen des Stücks (Interview-Situationen, Radioproduktion und Sci-Fi-Geschichte) wurden drei verschiedene Arten narrativer Metalepsen innerhalb der Erzählung (intratextuell) nachgewiesen: Vertikal aufwärtsgerichtet (etwa die Inszenierung einer Livereport-Illusion), vertikal abwärtsgerichtet (die Massenpanik-Reaktionen auf das Hörspiel), sowie horizontal (Rückblicke von Howard und Orson, die nicht übereinstimmen). Außerdem konnten über die Narration Bezüge zu Darstellungsformen des Hörspiels (etwa die Hörbühnen-Tradition, Probenprozesse, Klang-Collagen) und des Livehörspiels (etwa durch die Personifizierung der drei Erzählinstanzen über Sprecher-, Pianist- und Foley-Artist-Figuren) kenntlich gemacht werden. Natürlich verweisen selbstreflexive Formen nicht nur auf formatspezifische oder allgemeine Erzählvorgaben. So werden in *Orson Welles* z. B. viele Darstellungskonventionen des Biografie-Genres aufgegriffen und hinterfragt: Etwa das Motiv des Künstlergenies, das sich Geltung verschafft – variiert über die

---

<sup>129</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 12ff.

<sup>130</sup> Laut Genette verweisen *en-abyme*-Strukturen auf Ähnlichkeitsbezüge. Vgl. Genette 1998, S. 151.

Figuren Howard und Orson.<sup>131</sup> Biographische Standardsituationen wie der ‚Durchbruch über Nacht‘ (die Hörspiel Ausstrahlung), der ‚Gerichtsprozess‘ (die Pressekonferenz) oder die ‚Sterbeszene‘ (die *Danton*-Premiere)<sup>132</sup> werden hinterfragt, indem nicht die Biographie selbst (ID) sondern die biographische Suche (ED) in den Vordergrund rückt.<sup>133</sup> Dies verdeutlicht, dass Selbstreflexivität nicht ausschließlich von Formatkonventionen, sondern auch Genrestrukturen oder intertextuellen Verweisen abhängig ist. Für eine Analyse müssen im Vorfeld ‚Formatregeln‘ bestimmt werden, um überhaupt nachgewiesen werden zu können. Die drei Erzählinstanzen dienen mir beispielsweise als Analysekategorien. Meine Untersuchung erfolgte deduktiv-qualitativ und birgt daher die Gefahr, ‚Formatregeln‘ ungenau zu bestimmen, sodass nur nachgewiesen wird, was nachgewiesen werden sollte. Ein induktives Vorgehen wäre jedoch erst sinnvoll, wenn über mehrere Erzählungen desselben Formates allgemeine ‚Formatregeln‘ abgeleitet werden.

Damit wären wir bei der Kritik des Forschungsansatzes, die bereits bei den theoretischen Grundlagen ansetzt: So bleibt zu hinterfragen, ob der Metaisierungsbegriff von Wolf als Überkategorie der Phänomene Metalepse, Mise en abyme und ‚Spiel im Spiel‘ gegenüber der ‚Selbstreflexivität‘ bestehen kann. Außerdem stammen diese Phänomene aus verschiedenen Diskursfeldern, sodass sie durch die Kategorisierung reduziert werden und an ursprünglicher Bedeutung verlieren. Nicht erwähnt wurde auch das Parodie-Genre, das sich u.a. über den Einsatz selbstreflexiver Formen definiert. Zudem habe ich stets Erzählformate untersucht. ‚Metaisierung‘ zeigt sich aber auch im non-narrativen Bereich, etwa in einigen Werken der Bildenden Kunst. Außerdem verweist Umberto Eco mit seinem ‚Offenen Kunstwerk‘ darauf, dass ein Werk nicht nur Bezüge zu sich selbst (selbstreferenziell) oder anderen Werken (heteroreferentiell bzw. intertextuell) aufweisen kann, sondern sich auch durch völlige Bedeutungsoffenheit auszeichnet (jeder Rezipient zieht eigene Referenzen).<sup>134</sup> Auch die Tatsache, dass ich mein eigenes Stück analysiere, ist kritisch zu betrachten. So fehlt es mir vielleicht an nötiger Distanz. Man könnte mir vorwerfen, meinem eigenen Werk durch eine Eigeninterpretation Bedeutung einzuschreiben.

---

<sup>131</sup> Vgl. Taylor 2002, S. 105.

<sup>132</sup> Vgl. *Orson Welles*, S. 31ff, 37f. Vgl. ebenso Taylor 2002, S. 95.

<sup>133</sup> Vgl. Nadj 2007, S. 324. Im Übrigen arbeitet der Film *CITIZEN KANE* (USA 1941) von Orson Welles über diese Erzählmuster, was eine weitere intertextuelle Referenz darstellt.

<sup>134</sup> Vgl. Eco 1962.

Andererseits erhält die Arbeit damit den Charakter eines Werkberichtes, indem mediendramaturgische Praxis und Theorie verknüpft werden. Ich wollte einen Forschungsansatz entwerfen, der einerseits verschiedene transmediale Phänomene der Metaisierung vorstellt<sup>135</sup> und diese andererseits für die Analyse von Formaten wie dem Livehörspiel furchtbar macht. Meta-Narrationen sind nicht gebunden an Kunstepochen (wie etwa die Postmoderne). Auch nicht an bestimmte Medien, wobei jedes Medium verschiedene Möglichkeiten des selbstreflexiven Umgangs bietet. Weiterführende Forschungsansätze könnten also darin bestehen, der „historischen Variabilität selbstreflexiver Phänomene“<sup>136</sup> Rechnung zu tragen und Meta-Narrationen im Zusammenhang eines historischen Formatwandels zu untersuchen. Hierfür müsste der Format-Begriff klar vom Gattungs-, Medium- und Genre-Begriff abgegrenzt werden. So ließe sich zumindest herausfinden, ob Metatexte tatsächlich als ‚Motor der Formatentwicklung‘ begriffen werden können.<sup>137</sup> Vielleicht kann Selbstreflexivität auch häufiger in wissenschaftlichen Aufsätzen Anwendung finden. So haben beispielsweise die selbstreflexiven Texte des Philosophen Michel de Montaigne zur Etablierung eines neuen Formates, des Essays, geführt.<sup>138</sup> Auch die Formatierung wissenschaftlicher Texte wie etwa dieser Hausarbeit bleibt somit zu hinterfragen. Oder um nochmal auf Ludwig Tieck zu verweisen: *Der Aufsatz wird zugeklappt. Die Seiten repräsentieren eine Hausarbeit.*

*Philipp Neuweiler, Februar 2018*

---

<sup>135</sup> „Es sollen allgemeine Kriterien herausgearbeitet werden, die [...] Selbst-reflexivität generieren, und die unabhängig von Gattung, Epoche oder Sprachraum anwendbar sind.“ Vgl. Dauner 2009, S. 9.

<sup>136</sup> Hauthal et al. 2007, S. 17.

<sup>137</sup> Vgl. Ebd., S. 11.

<sup>138</sup> Vgl. Montaigne 1580.

## 6. Literaturverzeichnis

- Baetens, Jan: Les dessous d'une planche: Champ censuré et métalepse optique dans un dessin de Joost Swarte. In: *Semiotica* 68. 1988, S. 321 – 329.
- Blum, Philipp: Der Film erinnert sich selbst. Filmische Archivalien im Film zwischen Referenz und Reflexivität. In: Ziehe, Irene und Hägele, Ulrich (Hrsg.): *Fotografie und Film im Archiv. Sammeln, Bewahren, Erforschen. Visuelle Kultur. Studien und Materialien. Band 6.* Münster / New York / München / Berlin 2013, S. 230 – 243.
- Bogdanovich, Peter und Welles, Orson: *Hier spricht Orson Welles.* Quadriga Verlag. Weinheim / Berlin 1994 (1992).
- Burckhardt, Jacob: *Format und Bild.* 1886. In: ders.: *Vorträge.* Vierte Auflage. Basel 1919, S. 252 – 260.
- Cantril, Hadley: *The Invasion from Mars. A Study in the Psychology of Panic.* Princeton University Press. Princeton 1940.
- Dällenbach, Lucien: *Le Récit spéculaire. Essay sur la mise en abyme.* Paris 1977.
- Dällenbach, Lucien: *Abyme, mise en.* In: *Dictionnaire des genres et notions littéraires.* Paris 2001, S. 11-14.
- Dauner, Dorea: *Literarische Selbstreflexivität.* Dissertation an der Universität Stuttgart. Stuttgart 2009.
- Eco, Umberto: *The Poetics of the Open Work.* Mailand 1962.
- Eisen, Ute E. und Möllendorff, Peter von: Zur Einführung. In: Dies. (Hrsg.): *Über die Grenze. Metalepse in Text- und Bildmedien des Altertums. Narratologia. Contributions to Narrative Theory.* Walter de Gruyter. Berlin / Boston 2013, S. 1 – 12.
- Ellis, John et al.: Editorial. TV Formats and Format Research: Theory, Methodology, History and New Developments. In: *View. Journal of European Television History & Culture*, Jg. 5, Nr. 9, 2016.

- Fischer, Gerhard und Greiner, Bernhard: *The Play within the Play: Scholarly Perspectives*. In: Dies. (Hrsg.): *The Play within the Play. The Performance of Meta-Theatre and Self-Reflexion*. Amsterdam / New York 2007, S. XI – 2.
- Fludernik, Monika: *Scene, Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode*. 2003, S. 382-400.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. Wilhelm Fink. 3. Auflage. Paris (1998) 2010.
- Genette, Gérard: *Discours du récit*. In: Ders.: *Figures III*. Paris 1972, S. 67 – 282.
- Gide, André: *Journal*. 1889-1939. Paris 1948.
- Hanebeck, Julian: *Understanding Metalepsis. The Hermeneutics of Narrative Transgression*. Walter de Gruyter. Berlin / Boston 2017.
- Hannes, Rainer: *Erzählen und Erzähler im Hörspiel. Ein linguistischer Beschreibungsansatz*. Marburger Studien zur Germanistik. Band 15. Hitzeroth. Marburg 1990.
- Häsner, Bernd: *Metalepsen: Zur Genese, Systematik und Funktion transgressiver Erzählweisen*. Dissertation an der freien Universität Berlin. Berlin 2001.
- Hauthal, Janine; Nadj, Julijana; Nünning, Ansgar und Peters, Henning: *Metaisierung in Literatur und anderen Medien: Begriffsklärung, Typologien, Funktionspotentiale und Forschungsdesiderate*. In: Hauthal, Janine (Hrsg.): *Metaisierung in Literatur und anderen Medien*. Spectrum Literaturwissenschaft. Walter de Gruyter. Berlin 2007, S. 1 – 24.
- Houseman, John: *Run-Through. A Memory by John Houseman*. Allen Lane Penguin Press. London 1972.
- Hubig, Christoph: *Meta*. In: Sebeok, Thomas A. (Hrsg.): *Encyclopedic dictionary of semiotics*. Mouton de Gruyter. Berlin 1986, S. 529-531.
- Huges, Kit: *Record/Film/Book/Interactive TV: EVR as a Threshold Format*. In: *Television & New Media*. Jg. 17. Nr. 1. 2016, S. 44-61.
- Klimek, Sonja: *Paradoxes Erzählen. Die Metalepse in der phantastischen Literatur*. Mentis Verlag. Paderborn 2010.



- Knilli, Friedrich: Das Hörspiel. Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels. W. Kohlhammer Verlag. Stuttgart 1961.
- Koestler, Arthur: The Act of Creation. London 1964.
- König, Marc: Die Spiegelung in Otto F. Walters Werk. Untersuchung eines Strukturmerkmals des modernen Romans. Dissertation der Universität Freiburg (Schweiz). Bern 1991, S. 22 – 26.
- Kuhn, Markus: Filmnarratologie. Ein Erzähltheoretisches Analysemodell. Berlin / New York 2011.
- Lehmann, Albrecht: Reden über Erfahrungen. Kulturwissenschaftliche Bewusstseinsanalyse des Erzählens. Berlin 2007.
- Louis, Raffaele: Metabilder in der Literatur. Metareflexive Bilder bei Adolf Muschg, Kino Raeber und Alain Robbe-Grillet. Walter de Gruyter. Berlin / Boston 2016.
- Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Vandenhoeck & Ruprecht. Göttingen 2007.
- McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York 1993.
- Montaigne, Michel de: Les Essais de messire Michel, seigneur de Montaigne. 1580.
- Naber, Hermann: Die Geburt des Hörspiels aus dem Geiste der Operette: Karl Sczuka und die Pioniere der Radiokunst. In: Stuhlmann, Andreas (Hrsg.): Radio-Kultur und Hör-Kunst. Zwischen Avantgare und Popularkultur 1923 – 2001. Königshausen & Neumann. Würzburg 2001, S. 105 – 116.
- Nadj, Julijana: Formen und Funktionen gattungsspezifischer Selbstreflexivität in der fiktionalen Metabiographie am Beispiel von Carlo Shields‘ Swann. In: Hauthal, Janine (Hrsg.): Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Spectrum Literaturwissenschaft. Walter de Gruyter. Berlin 2007, S. 321 – 339.
- Pinto, Vito: Stimmen auf der Spur. Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film. Kultur- und Medientheorie. Transcript Verlag. Bielefeld 2012.

- Ricardou, Jean: Pour une théorie du nouveau roman. Paris 1971.
- Rohrbeck, Oliver und Schenker, Kai: Lauscherlounge Historie. Berlin 2002. URL: <http://www.lauscherlounge.de/wir/historie/> [Letzte Sichtung: 18.02.2018].
- Ryan, Marie-Laure: Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états. In: *Métalepses* 2005, S. 201 – 223.
- Souriau, Etienne: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. Aus dem Französischen von Frank Kessler. In: *Montage AV*. 06.02.1997 (1950), S. 140 – 157.
- Stern, Jonathan: The MP3 as Cultural Artifact. In: *New Media & Society*. Jg. 8. Nr. 5, 2009.
- Stoichita, Victor I.: Das selbstbewußte Bild. Vom Ursprung der Metamalerei. Aus dem Französischen von Heinz Jatho. München 1998.
- Taylor, Henry: III. Historisch-theoretische Einführung in die Biographik. In: ders.: *Rolle des Lebens. Die Filmbiographie als narratives System*. Marburg 2002.
- Verstraten, Paul: Diegese. In: *Montage AV*. 16.02.2007 (1989).
- Volmar, Axel: Formats as Media of Cooperation. Some Thoughts on Format Theory. Vortragsnotizen am 8. Dezember 2017. Siegen 2017.
- Vowinckel, Antje: Collagen im Hörspiel. Die Entwicklung einer radiophonen Kunst. Königshausen & Neumann. Würzburg 1995.
- Wagner, Frank: Glissements et déphasages. Note sur la métalepse narrative. In: *Poétique* 2002, S. 235 – 253.
- Wasson, Haidee: Formatting Filmstudies. In: *Filmstudies*, Jg. 12, Nr. 1, 2015, S. 57 – 61.
- Wolf, Werner: Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörendem Erzählen. Tübingen 1993.

Wolf, Werner: Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen: Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien. In: Hauthal, Janine (Hrsg.): Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Spectrum Literaturwissenschaft. Walter de Gruyter. Berlin 2007, S. 25 – 64.

## 7. Werkverzeichnis<sup>139</sup>

A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM (E 1565), Theaterstück. Autor: William Shakespeare.

CITIZEN KANE (USA 1941, RKO), Film. Regie: Orson Welles.

COMEDY OF DANGER (E 17.01.1924, BBC-Radio), Hörspiel. Regie: Richard Hughes.

DANTONS TOD (D 1835), Theaterstück. Autor: Georg Büchner.

DIE VERKEHRTE WELT. EIN HISTORISCHES SCHAUSPIEL IN FÜNF AUFZÜGEN (D 1798), Theaterstück. Autor: Ludwig Tieck.

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE (D 1979), Roman. Autor: Michael Ende.

ORSON WELLES UND DER KRIEG DER WELTEN (D 16.11.2017), Livehörspiel. Autor und Regie: Philipp Neuweiler.

SOFIES VERDEN (N 1991), Roman. Autor: Jostein Gaarder.

THE TRAGEDY OF HAMLET, PRINCE OF DENMARK (E 1599), Theaterstück. Autor: William Shakespeare.

THE WAR OF THE WORLDS BROADCAST (USA 30.10.1938, CBS-Radio), Hörspiel, Regie: Orson Welles. Autor: Howard Koch.

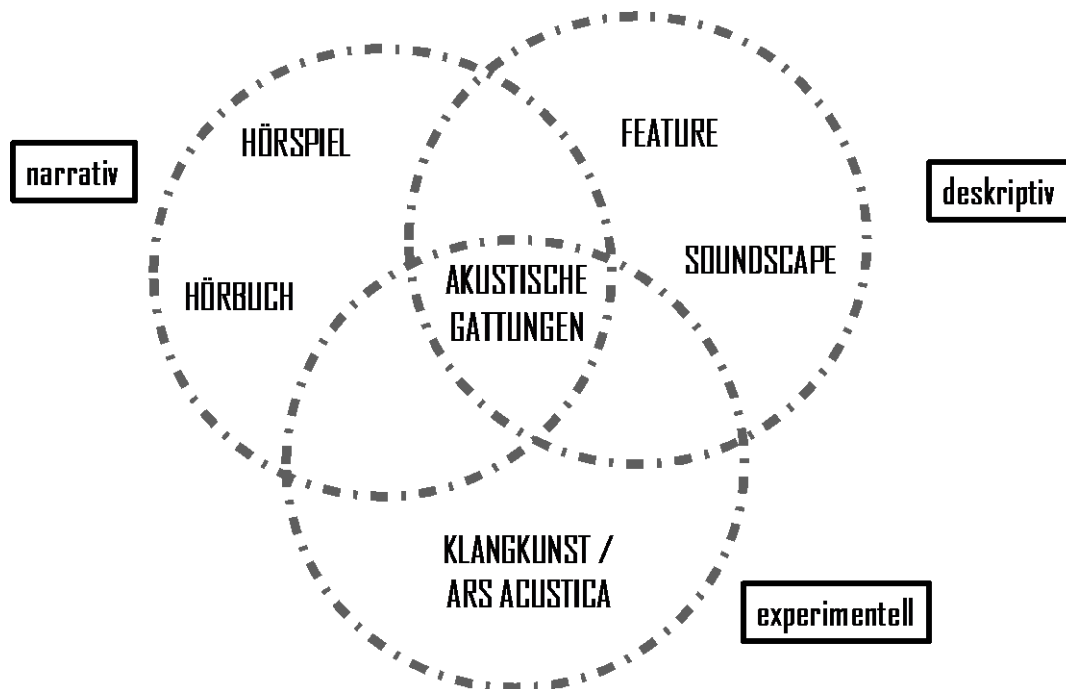
THE WAR OF THE WORLDS (E 1897), Roman. Autor: Herbert George Wells.

---

<sup>139</sup> Durch die Vielzahl medialer Erzählungen (Theaterstücke, Filme, Romane, (Live-)Hörspiele) möchte ich ein formal einheitliches Verzeichnis mit allen genannten narrativen Werken erstellen.

## 8. Abbildungen

### 8.1 Akustische Gattungen

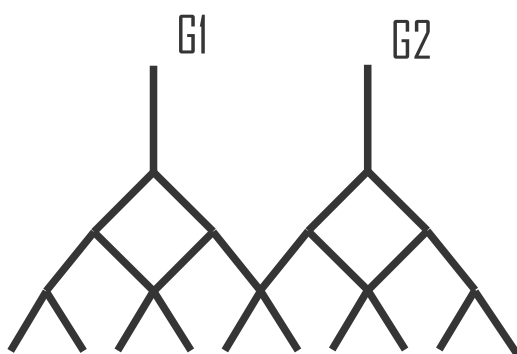


1

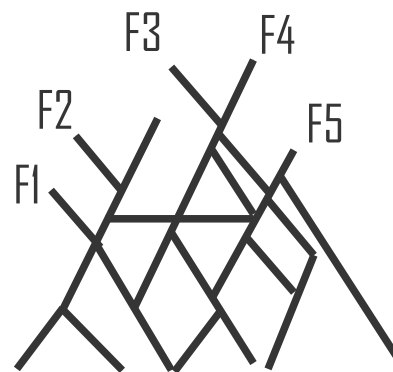
Der Versuch akustische Gattungen über Darstellungskonventionen und Rezeptionsweisen einzuordnen.

### 8.2 Baum- vs. Netzwerk-Paradigma

GATTUNGBEGRIFF:

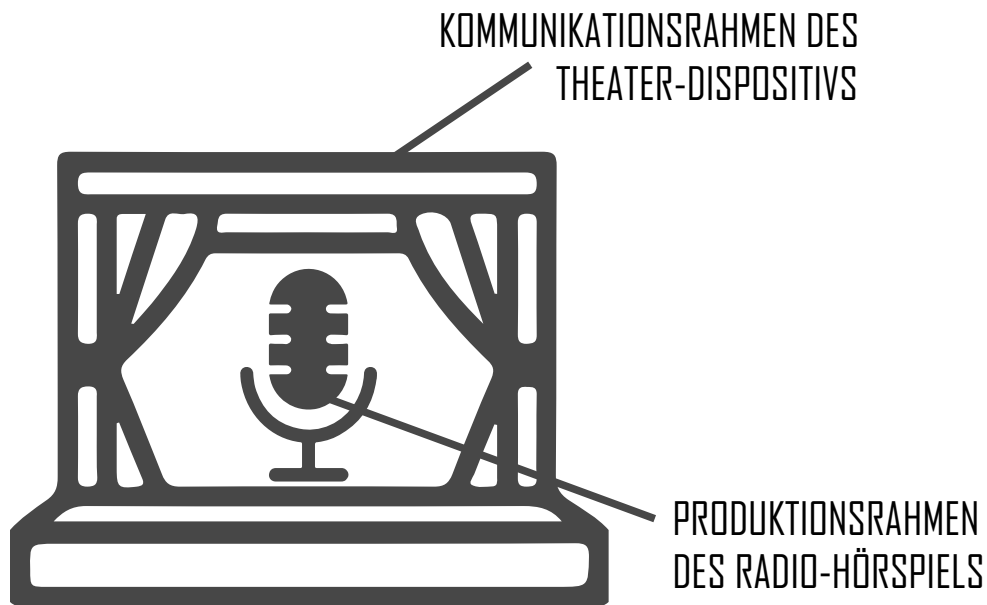


FORMATBEGRIFF:



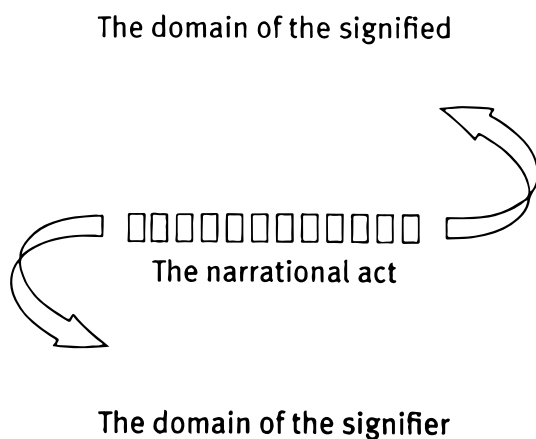
Gewöhnlich wird Gattungshistorie über eine Baumstruktur beschrieben. Der Formatbegriff versteht Geschichte eher als Netzwerk medienkultureller Einflüsse.

### 8.3 Livehörspiel als Format



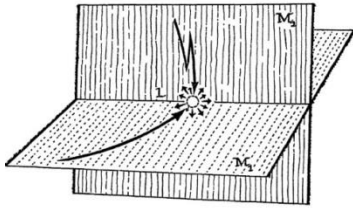
„Format denotes a whole range of decisions that affect the look, feel, experience, and workings of a medium. It also names a set of rules according to which a technology can operate.“ (Stern 2009, S. 7f.) Mit Stern möchte ich das Livehörspiel als Format betrachten, in dem sich der Kommunikationsrahmen des Theater-Dispositivs mit dem Produktionsrahmen des Radio-Hörspiels kreuzt.

### 8.4 Metalepsis nach Hanebeck



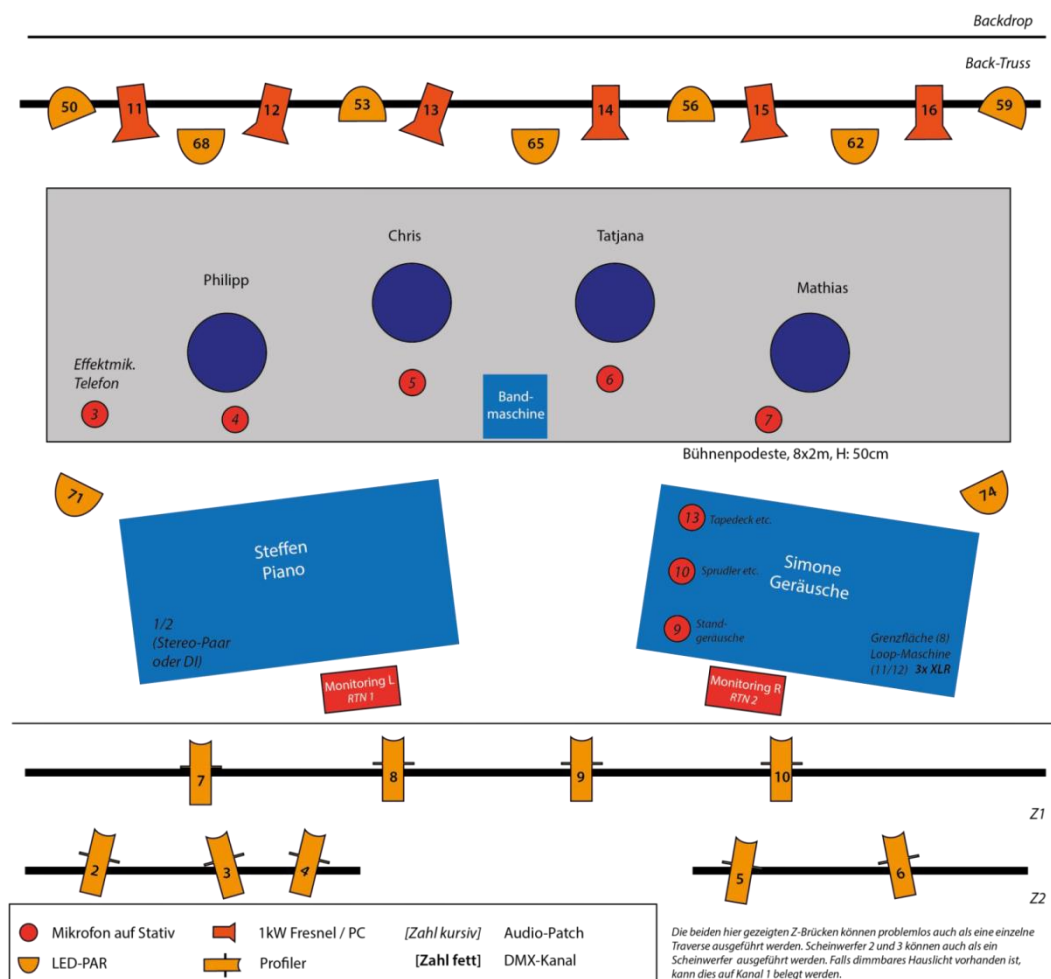
„I argue that the violation of the assumption that the domain of the signifier and the domain of the signified are categorically distinct is a *necessary* condition in a definition of metalepsis.“ (Hanebeck 2017, S. 53f.)

## 8.5 Bisoziation nach Arthur Koestler



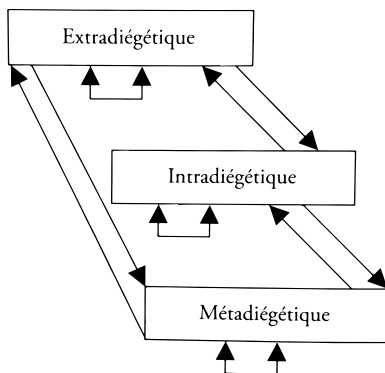
„It is the clash of the two mutually incompatible codes, or associative contexts, which explodes the tension. [...] The pattern underlying [...] is *the perceiving of a situation or the idea, L, in two self-consistent but habitually incompatible frames of reference, M1 and M2.* [...] While this unusual situation lasts, L is not merely linked to one associative context, but *bisociated* with two.” (Koestler 1964, S. 35f.)

## 8.6 Technischer Bühnenaufbau



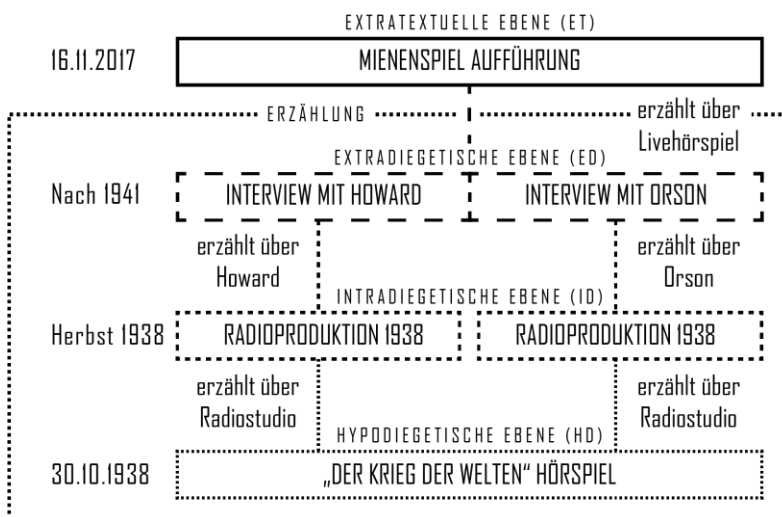
Die Abbildung zeigt den Lageplan des technischen Bühnenaufbaus für das Orson Welles Livehörspiel am 16. November 2017 im P1 Universitätstheater Mainz.

## 8.7 Narrative Metalepsen nach Wagner

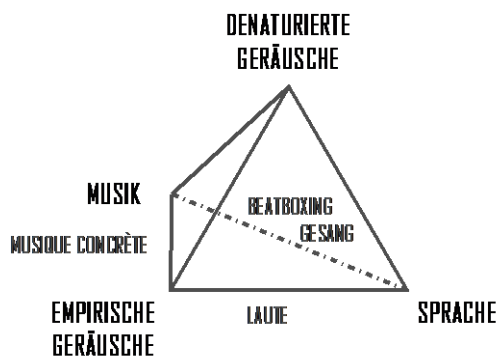


Wagner unterscheidet drei Typen von Metalepsen: Vertikal abwärtsgerichtet, vertikal aufwärtsgerichtet und horizontal. (Vgl. Wagner 2002, S. 244.)

## 8.8 Erzählebenen in Orson Welles und der Krieg der Welten



## 8.9 Darstellungsspektrum akustischer Zeichen



Ich habe versucht die Pyramide visueller Zeichen von Scott McCloud auf akustische Zeichen zu übertragen. (Vgl. McCloud 1999, S. 51.)