

Heinz Hiebler

Medienorientierte Literaturinterpretation

Peter Rothins Hörspiel *Solaris* nach dem Roman
von Stanisław Lem

Ein Buch ist ein Spiegel, wenn ein Affe hineinguckt,
so kann freilich kein Apostel heraus sehen.

Wir haben keine Worte mit dem Dummen von Weisheit zu sprechen.
Der ist schon weise der den Weisen versteht.

(Lichtenberg 1998, 394)

Zur Einleitung: Theorie und Praxis

In seinem 1961 erschienenen Science-Fiction-Klassiker *Solaris* entwirft Stanisław Lem die Vision eines außerirdischen Anderen, das sich jeglicher Wahrnehmung entzieht. Das bemerkenswerte Fremde des Planeten Solaris, mit dem die Experten der Solaristik konfrontiert werden, ist grundsätzlich rätselhaft. Ob die merkwürdigen Oberflächenveränderungen des Planeten mit seinem Ozean und seinen Wolkengebilden tatsächlich nonverbale Ausdrucksformen einer außerirdischen Intelligenz sind, bleibt genauso ungeklärt wie die unheimliche und geheimnisvolle Herkunft jener humanoiden Materialisationen, durch die die Mitarbeiter der Solaris-Station mit Geschöpfen aus ihrer verdrängten Vergangenheit konfrontiert werden. Klar ist nur eines, nämlich dass Solaris einen immensen Einfluss auf all jene ausübt, die sich in seinem Orbit befinden.

Die Parallelen zu einer Medienwissenschaft, die mit der grundsätzlichen Unsichtbarkeit und Unhörbarkeit von Medien zu kämpfen hat, die bestenfalls als medienästhetische Oberflächenphänomene beschreibbar sind, aber sonst ein rätselhaftes Unbewusstes oder ein determinierendes Anderes der menschlichen Kultur darstellen, sind evident. Wo mit Marshall McLuhan „Medien [...] die Botschaft“ (McLuhan 1992, 17) sind oder mit Friedrich A. Kittler „Medien unsere Lage bestimmen“ (Kittler 1989, 3), stehen die herkömmlichen Analysepraktiken eines aufmerksamen Beobachtens und Zuhörens ebenso wie die damit einhergehenden Systematiken der Beschreibung und Interpretation vor einer ähnlich übermenschlichen Herausforderung wie die Solaristen in Lems Roman. Neben der grundsätzlichen Problematik der Beobachtung und Beschreibung des Anderen steht hier wie dort die Frage nach dem *Apriori* in der Dialektik von Materie und Geist im Raum: Beherrscht der Geist die Materie wie in der idealistischen

Philosophie Georg Wilhelm Friedrich Hegels oder bildet nicht doch die Materie die unumgängliche Grundlage für den Geist wie im materialistischen Denken von Karl Marx? Diese Fragestellung ruft in Lems Roman neben einer philosophischen auch eine zeitpolitische Dimension auf¹ und findet in der unlösbaren Henne-Ei-Problematik des *Apriori* von Kultur(anthropologie) oder Medien(technik) ihre medienwissenschaftliche Fortsetzung (vgl. Winkler 2000).

Die Praxis des Analysierens und Interpretierens kann bei derart unlösbaren epistemologischen Problemen nicht stehen bleiben, sondern muss bei der Auseinandersetzung mit konkreten Analysegegenständen einen gangbaren Kompromiss in Hinblick auf bestehende Dilemmata der Beobachtung und Beschreibung finden. Traditionelle semiotische Verfahren des Analysierens und Interpretierens von Medientexten stehen in der aufgeklärten Tradition von Immanuel Kants transzendentaler Logik, bei der es Anschauung und Begriff bzw. die Vermögen von Sinnlichkeit und Verstand miteinander zu verknüpfen gilt: „Der Verstand vermag nichts anzuschauen, und die Sinne nichts zu denken. Nur daraus, daß sie sich vereinigen, kann Erkenntnis entspringen“ (Kant 1990, 98). Dieses erkenntnistheoretische Grundproblem der Verheiratung an sich unübersetzbarer Vermögen, das in Lems *Solaris* (1961) ebenso zu finden ist wie wenige Jahre später in Michel Foucaults *Les mots et les choses* (1966), bildet die prekäre Ausgangslage für jede natur-, kultur- oder medienwissenschaftliche Auseinandersetzung, bei der ästhetische Phänomene mit den Praktiken einer diskursiven begrifflichen Systematik zu verknüpfen sind.

Medien werden vor diesem praktischen Hintergrund einer notwendigen intersubjektiven Verständigung über einen realen Gegenstand zwar als widerständig, nicht aber generell als unsichtbar aufgefasst (vgl. Hiebler 2018, 444–446). Die diskursiven Praktiken des Analysierens und Beschreibens von visuellen und auditiven Phänomenen sind zwar nicht in der Lage, das Gesehene oder Gehörte mit sprachlichen Mitteln einzuholen oder gar zu ersetzen, sie ermöglichen es uns jedoch, auf bestimmte Aspekte des Sichtbaren und Hörbaren zu zeigen und diese für die Rezipientinnen und Rezipienten verständlicher bzw. überhaupt erst wahrnehmbar zu machen. Durch die unablässige Bemühung, sinnliche Phänomene mit Begriffen zu umwerben und dadurch unseren Wahrnehmungshorizont zu erweitern, werden nonverbale medienästhetische Gestaltungsaspekte benennbar und erkennbar, die aus medienwissenschaftlicher Sicht für das Verständnis von

¹ Michael Rosenhahn veranschaulicht diese paradoxe Grundproblematik am Beispiel eines Moebiusbandes in der Dokumentation *Solaris als Grundfrage der Philosophie*, die auf der 1999 erschienenen DVD-Ausgabe der DEFA-Fassung von Andrej Tarkowskij's *Solaris* (UdSSR 1972) enthalten ist.

Hörspielen oder Filmen mindestens ebenso wichtig sind wie die darin verhandelten verbalen Inhalte.

Die im Folgenden vorgestellte Methode der medienorientierten Literaturinterpretation beschäftigt sich mit den medienspezifischen Besonderheiten von literarischen Texten in den unterschiedlichsten medialen Erscheinungsformen. Grundlage dafür ist ein weiter Literaturbegriff, der für alle historischen, gegenwärtigen und zukünftigen Spielarten von Literatur offen ist und neben sprachlichen, schriftlichen und gedruckten Texten explizit auch mediale Realisierungen wie Hörspiele, Filme oder multimodale, interaktive Textformen einer digitalen Literatur (vgl. Simanowski 2002) erfasst. Dem Ansatz der medienorientierten Literaturwissenschaft zufolge besitzt jeder literarische Text eine spezifische mediale Erscheinungsform, deren medienästhetische Botschaft es bei der Interpretation ebenso zu berücksichtigen gilt wie Inhalt oder Form (vgl. Hiebler 2011). Am Beispiel von Peter Rothins Hörspielfassung von Lems *Solaris* werden einige Eigenheiten des auditiven Erzählens in zeitgenössischen Stereo-Hörspielen aufgezeigt. In der textnahen Auseinandersetzung mit den Mikro- und Makrostrukturen des Hörspiels werden modellhaft stereophone Gestaltungsaspekte des Auditiven (Sprache, Stimme, Musik, Geräusche, Stille) im Raum und deren Zusammenspiel (Mischung und Blende) in einem narrativen Kontext analysiert. Mit Blick auf den Roman von Lem und die filmische Realisierung der Geschichte durch Andrej Tarkowskij werden zuvor die medienhistorischen Vorläufer der Hörspielfassung vorgestellt. Allen Umsetzungen ist gemein, dass sie sich auf jeweils medienspezifische Weise mit grundlegenden Problematiken und Paradoxien der Beobachtung und Beschreibung von Medien wie Unsichtbarkeit, Unmittelbarkeit, Unübersetzbarkeit oder Selbstreferenz auseinandersetzen, die Lem selbst in seinem Modell von *Solaris* als einer vollkommen unzugänglichen außerirdischen Alterität angelegt hat.

Medienspezifische Erzählweisen: *Solaris* in Buch und Film

Da es aus der Perspektive der medienorientierten Literaturinterpretation keine Erzählung gibt, die nicht durch ein Medium transportiert und gleichzeitig geprägt wird, wird auf das interpretatorische Konstrukt eines Basisnarrativs als kleinstem gemeinsamen Nenner aller unterschiedlichen *Solaris*- Fassungen verzichtet. Stattdessen wird auf die medienspezifischen Erzählweisen der Geschichte in Buch, Film und Hörspiel Bezug genommen, wobei nicht nur die medienästhetischen Aspekte des Erzählens mit Schriften, Bildern oder Tönen, sondern auch die unterschiedlichen dramaturgischen und inhaltlichen Besonderheiten der jeweiligen

Fassung berücksichtigt werden, um die Eigenheiten der Hörspielfassung deutlicher in den Blick zu bekommen.

Stanisław Lem profiliert die Geschichte aus der Ich-Perspektive des Protagonisten, des Psychologen Kris Kelvin, der gleich zu Beginn des Romans von seiner Reise auf die extraterrestrische Station Solaris berichtet. In 14 unterschiedlich langen Kapiteln erinnert er seine Erlebnisse und Gespräche auf der Station. Zusammenfassungen seiner umfassenden Lektüren über Solaris, ausführliche Beschreibungen seiner eigenen Beobachtungen und grundsätzliche Selbstreflexionen über die beschränkten Möglichkeiten menschlicher Erkenntnis sind zentrale Themen des Romans (vgl. Rzeszotnik 2010). Zu Beginn trifft Kelvin auf Snaut, einen verwirrten und abweisenden Kybernetiker. Er verschafft sich einen historisch-kritischen Überblick über die Forschungsliteratur zu Solaris, begegnet einer „ungeheure[n] Negerin“² (Lem 2009, 42) und erfährt von Snaut, dass sein Vorgesetzter Gibarian kurz zuvor Selbstmord begangen hat. In einem Brief Gibarians an Kelvin findet letzterer nur zwei Literaturangaben. Eine Schnitzeljagd beginnt. Bevor er Sartorius, das zweite Mitglied der Solaris-Station, kennenlernt, besucht er die Bibliothek und entdeckt in Gibarians Raum zunächst nur den Annex zum solaristischen Jahrbuch, in dem er erstmals auf den Namen André Berton stößt. Die Geschichte des Rettungsfliers Berton, der nach dem vergeblichen Hilfeversuch für die Forscher Carucci und Fechner, die ersten beiden Opfer des Ozeans, einen merkwürdigen Augenzeugenbericht abieferte, spielt eine Schlüsselrolle für das Verständnis des Verhältnisses zwischen Solaris und seinen menschlichen Erkundern. Als Kelvin im Kühlraum der Station den toten Gibarian und die trotz einer Temperatur von minus 20 Grad immer noch lebendige „Negerin“ (Lem 2009, 63) findet, glaubt er zu halluzinieren. Zum Beweis, dass die Station real existiert, unternimmt er mit Hilfe des Großcomputers ein aufwändiges Vermessungsexperiment und schläft ein.

Als er aufwacht, trifft Kelvin auf Harey, seine vor zehn Jahren verstorbene Frau. Im Wissen, dass es sich nicht um seine wirkliche Frau handeln kann, verfrachtet er sie in einer Rakete in die Umlaufbahn von Solaris. Snaut prophezeit ihm, dass sein Gast wiederkehren werde, und übergibt ihm Gibarians zweiten Literaturtipp mit Protokollen der Erfahrungsberichte von Berton. Schlüsselerlebnis Bertons ist die Begegnung mit einem vier Meter großen unbekannten Kind, das – wie sich später herausstellen sollte – die monströse Spiegelung des Kindes von

² Diese problematische Bezeichnung, die in der nach wie vor aktuellen deutschsprachigen Übersetzung aus dem Jahr 1981 zum Einsatz kommt, wird in der Hörspielfassung durch „Afrikanerin“ ersetzt.

Fechner gewesen sein soll. Gleich im Anschluss trifft Kelvin auf die zweite Harey und verliebt sich in sie, obwohl er im Rahmen von Blutuntersuchungen zum Ergebnis kommt, dass auch diese Harey aufgrund ihrer grundlegenden Substanzlosigkeit keine menschliche Herkunft aufweist. Sartorius, der von einem kleinen Kind heimgesucht wird, entwickelt einen Plan, die Gäste bzw. F-Gebilde (F für Fantasie) endgültig loszuwerden. Harey, die allmählich selbst bemerkt, dass sie nicht die Echte ist, will sich das Leben nehmen und schluckt flüssigen Sauerstoff. Aufgrund ihrer immateriellen Mikrostruktur regeneriert sie sich jedoch wieder. Kelvin willigt auf Drängen von Sartorius ein, ein EEG seiner Gedanken im Wachzustand aufzeichnen zu lassen und dieses dem Planeten Solaris zu übermitteln. Obwohl Sartorius ihn bittet, an keine persönlichen Angelegenheiten oder Menschen, sondern nur an die Solaris-Mission zu denken, fürchtet Kelvin dabei vor allem, seine Gedanken nicht kontrollieren zu können und Harey unbewusst abzulehnen. Unterdessen planen Kelvin und Harey sogar ein gemeinsames Leben auf der Erde. Es ist jedoch ungewiss, ob Harey auch außerhalb des Orbits von Solaris lebensfähig ist. Außerdem hat sie keine Papiere, die sie auf der Erde aber braucht. Letzten Endes entfremden sich die beiden und Harey beschließt in Absprache mit Snaut, sich von Sartorius annihilieren zu lassen. Kelvin, der das verhindern möchte, wird von Harey mit einem Schlafmittel betäubt. Als er erwacht, sind Harey und alle anderen F-Gebilde verschwunden. Nach dem Beschuss des Ozeans mit Kelvins EEG tauchen auch keine weiteren Gäste mehr auf. Kelvin, der die Hoffnung auf Hareys Rückkehr nicht ganz aufgegeben hat, begibt sich erstmals auf den Planeten Solaris. Er fliegt über den Ozean, landet an einer Küste, streckt einer Welle des Ozeans die Hand entgegen und verspürt eine „riesenhafte Anwesenheit“, die in der wortlosen Vereinigung mit dem „flüssigen, blinden Koloss“ (Lem 2009, 262f.) gipfelt.

Ein zentrales Thema des Romans ist die intensive Auseinandersetzung mit den Grenzen der menschlichen Erkenntnisfähigkeit, vor allem in jenen Bereichen, wo es um Erfahrungen des Anderen und des Fremden geht. Snaut zufolge brauchen wir „keine anderen Welten“, wir brauchen „Spiegel“ (Lem 2009, 95). Der Kontakt mit einer anderen Zivilisation zeige nur „unsere eigene monströse Hässlichkeit, unsere Albernheit und Schande“ (Lem 2009, 96). Der Planet Solaris, der zwischen zwei Sonnen (einer roten und einer blauen) nur zu bestehen vermag, weil sein mutmaßlich intelligenter Ozean ständig seine Form verändert und anpasst, scheint mit zwei ganz unterschiedlichen Strategien auf diese menschliche Beschränktheit zu reagieren: Zum einen hält er mit seinen Mimoiden und F-Gebilden den Menschen einen Spiegel vor, er ahmt Artefakte und Geschöpfe nach, die der Mensch erkennen kann, und operiert so mit Konzepten der Ähnlichkeit und Wiederholung. Andererseits entzieht er sich mit seinen Symmetriaden und Asymmetriaden, die sich niemals wiederholen und denen nichts Menschliches ähnlich ist, jeglicher menschlichen Wahrnehmbarkeit. Die Men-

schen werden aus diesem Blickwinkel betrachtet zu leicht beeinflussbaren und berechenbaren Wesen, in denen Solaris wie in einem Buch zu lesen vermag (vgl. Lem 2009, 249). Die zentralen Bezugsmedien des Romans sind Bücher und Bibliotheken, zu denen der Protagonist unablässig Zuflucht sucht. Die unauflösbare Dialektik von Beobachtung und Beschreibung, deren prinzipielle Unausprechlichkeit Lem ebenso wortreich wie virtuos umschreibt, dient als zentrale mediale Metapher für das grundsätzliche Befremden in Hinblick auf die existenziellen sinnlichen Erfahrungen mit einem vollkommen unverständlichen Anderen, dessen Wolken und Ozeane mehr an Wetterphänomene als an humanoide Außerirdische erinnern. Die im Roman verhandelten wissenschaftlichen Positionen zu Solaris pendeln zwischen den Einschätzungen als Hirnspinnst oder Ersatzreligion. In der konkreten Geschichte des Erzählers Kris Kelvin gipfeln sie nach einer denkwürdigen Diskussion mit Snaut über einen „gebrechenbehafteten Gott“ (Lem 2009, 253) schließlich in einer mysteriösen Einheitserfahrung zwischen dem irdischen Individuum und dem extraterrestrischen Ozean. Wie das tatsächliche Verhältnis zwischen dem „flüssigen Koloss“, der ihn „wie einen Staubsplitter unwissentlich mit sich forttrug“, und dem unwissenden Kelvin, der immerhin zuletzt noch „im unerschütterlichen Glauben“ verharrte, „die Zeit der grausamen Wunder sei noch nicht um“ (Lem 2009, 263f.), wirklich aussieht, bleibt der Einschätzung der Leserinnen und Leser überlassen. Diese selbstreferenziellen Aspekte des Romans werden in der Covergestaltung moderner Taschenbuchausgaben im Suhrkamp Verlag dadurch aufgegriffen, dass man sich in den silbrigen Partien des Umschlags spiegelt und dadurch selbst erkennen kann.

Anders als in Steven Soderberghs Hollywood-Fassung aus dem Jahr 2003, in der die Geschichte den Anforderungen des Blockbuster-Kinos gemäß auf die Liebesgeschichte zwischen Kelvin und seiner verstorbenen Frau reduziert wird, ist der ambitionierten Filmfassung von Andrej Tarkowskij von Anfang an anzusehen, dass hier der Versuch unternommen wird, die reflektierten und philosophischen Gedankengänge des Buchs in die audio-visuelle Sprache des Films zu übersetzen. Besonders an Tarkowskij's 167 Minuten langem Film ist die neue Dramaturgie. Bevor Kris Kelvins Abenteuer auf der Raumstation Solaris beginnt, wird in einer über 40 Minuten langen, sparsam mit Musik und Geräuschen unterlegten Vorgeschichte der letzte Tag des Protagonisten auf der Erde vor Augen geführt. Nachdem wir mit Kelvin einen Streifzug durch die idyllische Landschaft vor seinem an einem See gelegenen Elternhaus gemacht haben, lernen wir seinen Vater und seine Tante kennen. Ein Pferd und umhertollende Kinder beleben das Szenario ebenso wie ein Besuch André Bertons, der als alter Freund des Vaters persönlich vorbeischaut, um dem jungen Kelvin kurz vor seinem Aufbruch zur Solaris-Station ein Video zu präsentieren, in dem eine Kom-

mission Berton als jungen Mann zu seinen Erlebnissen auf Solaris befragt hatte. Grundlegende Theorien und Problematiken der Solaris-Forschung werden so durch die Videoaufzeichnung als Gespräch unter Experten eingeführt. Ausufernde Passagen zur Beschreibung des Ozeans und seiner oft widersprüchlichen Erscheinungsformen, wie sie Lems Roman über weite Strecken prägen, werden in Tarkowskij's Film in lange audio-visuelle Einstellungen übersetzt. Die Bilder des Planeten Solaris werden durch opulente Natureinstellungen rund um Kelvins Vaterhaus vorbereitet, wobei bei der Gegenüberstellung von irdischer Natur und solaristischem Kosmos den unterschiedlichen Musiken von Johann Sebastian Bach und Eduard Artemjew eine zentrale Bedeutung eingeräumt wird. Der grundsätzlichen Verunsicherung des Protagonisten (sowie der Rezipientinnen und Rezipienten) trägt Tarkowskij dadurch Rechnung, dass Kris Kelvin am Ende zwar zum Haus seines Vaters zurückkehrt, er begegnet dort aber einer verkehrten Welt, in der es nicht draußen, sondern drinnen regnet, bevor er vor dem aus der Haustür tretenden, abwesend wirkenden Vater niederkniet und ihn umarmt. Die abschließende Kamerafahrt, bei der sich die Kamera in die Lüfte erhebt, macht deutlich, dass sich dieses Zuhause auf Solaris befindet und mithin nur eine weitere Widerspiegelung des Ozeans ist.

Solaris als gehörte Geschichte

Peter Rothins Hörspielversion aus dem Jahr 2006 liegt die deutschsprachige Übersetzung des Romans von Irmtraud Zimmermann-Göllheim zugrunde, Wortlaut und Verlauf der Geschichte orientieren sich an der literarischen Vorlage. Die Gliederung des Hörspiels in zwei Teile von jeweils mehr als 60 Minuten Laufzeit richtet sich nicht mehr am traditionellen Zeitfenster von Hörspielen im Radio, sondern an der Speicherkapazität auf CD aus. Der erste Teil mit dem Titel *Der Planet* ist in zehn unterschiedlich lange, nach Figuren benannte Kapitel unterteilt: 01 Kelvin, 02 Snaut, 03 Gibarian, 04 Sartorius, 05 Harey, 06 Rückblende, 07 Berton, 08 Kelvin II, 09 Harey II, 10 Sartorius II. Der zweite Teil mit dem Titel *Der Ozean* besteht ebenfalls aus zehn unterschiedlich langen Kapiteln, die nach Räumen benannt sind: 01 Studio Erde, 02 Studio Erde II, 03 Zentralrechner, 04 Kabine Kelvin, 05 Kühlraum, 06 Laboratorium, 07 Korridor, 08 Kabine Kelvin II, 09 Funkstation, 10 Solaris Ufer. Wie der Roman von Lem beginnt auch das Hörspiel mit Kelvins Aufbruch zur Solaris-Station. Damit die Geschichte als auditive Erzählung des Protagonisten an Authentizität gewinnt, verpackt Rothin das erzählte Geschehen aber – nach dem Vorbild der Videosequenz von Berton in Tarkowskij's Film – in ein Interview, das den narrativen Rahmen des Berichteten bildet. Die neue Erzählebene eines wissenschaftlichen Rats, der Kelvin in einer

Videotelefonkonferenz zu seinem Aufenthalt auf Solaris befragt, gibt in der Tradition des bürgerlichen Realismus eines Theodor Storm der tendenziell märchenhaften und unwahrscheinlichen Geschichte einen naturwissenschaftlichen und beglaubigenden Rahmen. Durch den raschen und zum Teil recht kleinteiligen Wechsel zwischen diegetischen Interviewpassagen und mimetischen Rückblenden, in denen das Geschehen mit Hilfe einer detailreichen Soundgestaltung in Szene gesetzt wird, können alle Register der Hörspielkunst gezogen werden. Manches, was zuerst erzählt wird, wird in Ansätzen noch einmal szenisch zu Gehör gebracht. Manches, was bereits zu Gehör gebracht wurde, wird in der Interviewszene oder auch als illustrierendes Geräusch noch einmal adressiert. Bei einer Gesamtlänge von 125 Minuten wird auf diese Weise zunächst einmal Vertrauen in das Setting und seinen Protagonisten aufgebaut, und es wird Orientierung gegeben, auch wenn sich diese Form der Orientierung – wie es für die avancierten Formen unzuverlässigen Erzählens mittlerweile üblich ist – gegen Ende des Hörspiels als trügerisch erweist. Gleichzeitig wird durch die Form des Interviews per Telefon eine medientechnische und medienästhetische Rechtfertigung für die Umsetzung als Hörspiel geschaffen. Die an sich diegetischen Teile des Hörspiels mit den Erzählungen und Kommentaren des Protagonisten erhalten als Sprechakte in einem Interview einen mimetischen Anstrich, wodurch auch den nacherzählten und kommentierenden Passagen zusätzlich Lebendigkeit verliehen wird.

Ein ebenso charakteristisches wie unumgängliches Gestaltungselement für die konkrete Umsetzung derart vielschichtiger Formen des auditiven Erzählens ist die Blende, die in Peter Rothins *Solaris* angesichts der Mehrdeutigkeit der berichteten Ereignisse ein breites Repertoire an Bedeutungen entfaltet. Besonders deutlich wird dies in der Eingangsszene bei der Überleitung von Kelvins erinnertem Voice-Over-Bericht in der Interviewsituation zum erlebten Geschehen auf der Raumstation Solaris. Nachdem sich in einer kurzen Introsequenz alle Beteiligten an der von Frau Dr. Gearth geleiteten Videokonferenz mit dem von Solaris zurückgekehrten Kris Kelvin vorgestellt und begrüßt haben, leitet eine sanfte Oboenmelodie mit der beruhigenden Voice-Over-Stimme des Erzählers über zur eigentlichen Handlungsebene des Hörspiels auf Solaris. Mit einem lauten klirrenden Knall (S 1/I/02:05) landen die Hörerinnen und Hörer gemeinsam mit Kris Kelvin mitten im Geschehen. Der Knall erfüllt akustisch als überleitendes Gestaltungselement zur eigentlichen Kernerzählung der Ereignisse auf Solaris alle drei Funktionen, die eine Blende im traditionellen literarischen Hörspiel aufweisen kann (vgl. Schmedes 2002, 88): Als *Raumblende* verdeutlicht das Geräusch, dass Kelvin auf Solaris gelandet ist. Das Geschehen verlagert sich also von der Erde nach Solaris. Als *Zeitblende* verdeutlicht das Geräusch, dass Kelvin sich an das erinnert, was er auf Solaris erlebt hat. Das Geschehen verlagert sich in die Vergangenheit. Als *Dimensionsblende* wird signalisiert, dass sich die Geschichte von innen (der Erinnerung

Kelvins) nach außen (zu den vergangenen Erlebnissen Kelvins) verlagert, von denen überdies gemutmaßt werden könnte, dass sie der Erzähler unter Umständen gar nicht erlebt, sondern nur geträumt oder halluziniert hat. Narratologisch betrachtet leitet die Szene vom Interview mit dem Erzähler zur erzählten und als Hörspiel in Szene gesetzten Geschichte über. Die Erzählweise mutiert damit vom Sagen (*telling*) zum Zeigen (*showing*) bzw. von der Diegese zur Mimesis (vgl. Huwiler 2005, 73).

Damit Rezipierende sich – in Anbetracht dieser komplexen Erzählkonstellation – auf den verschiedenen zeitlichen und räumlichen Ebenen, die im Hörspiel in der Folge aufgerufen werden, orientieren können, spielt der Einsatz des Stereosounds eine zentrale Rolle. Orientierung wird vor allem mit der Positionierung der Stimmen im Raum gegeben. Die Stimme des Protagonisten und Erzählers Kris Kelvin erscheint je nach Kontext in unterschiedlichen Positionen des Hörraums. In der rahmenden Interviewsituation ist Kelvin immer links zu hören, Frau Dr. Gearth als Leiterin des Interviews und die beiden anderen beteiligten Experten erklingen rechts oder Mitte rechts. Als Erzähler, der während des Interviews zu den mimetischen Szenen auf Solaris überleitet oder diese kommentiert, ist Kelvin immer mittig positioniert. Seine Stimme wird dabei zwar nicht konsequent unräumlich – ohne Atmosphäre, Geräusche oder Musik – in Szene gesetzt, als neutral über die jeweils konkrete Szene gelegte Voice-Over-Stimme nähert sich die Sprechweise Kelvins hier aber am ehesten dem Sicherheitston eines Nachrichtensprechers bzw. einer auktorialen Erzählfigur. In Szenen auf Solaris ist Kelvin meistens auf der rechten Seite positioniert, kann vereinzelt aber auch links zu hören sein. Hareys labiler Zustand wird in einer kurzen Rückblende durch eine rasche Abfolge unterschiedlicher Positionierungen im Raum verdeutlicht, wodurch die Dissoziation der Persönlichkeit mit der Dislozierung ihrer Stimme im Raum verknüpft wird (S 1/VI/01:10–01:15). In einer Szene, in der Kelvin sich Notizen zu verschiedenen Gedanken seiner Kollegen auf der Station macht, sind zum kratzenden Geräusch des verwendeten Schreibgeräts nicht nur die aufgeschriebenen Gedankengänge, sondern auch die Stimmen ihrer jeweiligen Urheber zu hören (S 2/II/04:25–05:23).

Auf den unterschiedlichen Erzählebenen kommen Schlüsselgeräusche zum Einsatz, mit denen Handlungsort und Erzählebene charakterisiert werden. Die Interviewebene wird häufig mit einem Moment der Stille eingeleitet, sie enthält keine Musik und wird maximal von Geräuschen des Einschenkens aus einer Thermoskanne begleitet. Auf Solaris sind häufig Geräusche von freiliegenden elektrischen Leitungen und das kontinuierliche Rauschen oder Brummen von Lüftungsanlagen und Geräten zu hören. Besonders sorgfältig wurden die Rückblende zu Bertons Flug über Solaris und sein daran anschließendes Interview in einer irdischen Spezialklinik mit Atmo und Geräuschen untermalt (S 1/VII/

01:04–03:16; 03:23–07:43). Das Hörspiel folgt dabei den Richtlinien des Sound-designs beim Tonfilm, wonach nie mehr als zwei oder drei Orientierungsgeräusche zum Einsatz kommen müssen und nach der Strategie des *Priming* orientierende Geräusche vor allem am Beginn der Szene platziert werden (vgl. Flückiger 2010, 433). Unterstützt wird die atmosphärische und räumliche Orientierung durch den sparsamen leitmotivischen Einsatz unterschiedlicher Musikstile. Charakteristisch für die musikalische Inszenierung der Solaris-Station sind Tonfolgen aus einzelnen ganzen Tönen, die zwischen links und rechts springen. Als Klangerzeuger kommen vor allem Schlaginstrumente wie Xylophon, Glockenspiel, Vibraphon oder Pauken, Becken, Triangeln, aber auch diverse Blasinstrumente zum Einsatz. Nach den Angaben des Komponisten Mario Schneider wurde die „Instrumentierung [...] so gewählt, dass sie dem Thema entspricht. Die Instrumente sind größtenteils akustisch, allerdings wurden sie gesampelt, also kommen wiederum künstlich vom Computer, sind daher weniger lebendig“ (Schneider 2021). Um die „Reibung“ zwischen der künstlichen Atmosphäre von Solaris und seinen Geschöpfen auf der einen und den natürlichen Gefühlen der Menschen auf der anderen Seite zu unterstreichen, setzt Schneider an vielen Stellen nicht nur auf „Polyrhythmik“, sondern auch auf die gleichzeitige „Verwendung von Dur und Moll“ (Schneider 2021). Während bei den Musikstücken der Szenen auf Solaris ein staccatoartiger Stil dominiert (S 1/II/00:48), wird die persönliche Erinnerung Kris Kelvins an den Selbstmord seiner Frau Harey mit einem sentimentalischen Legatomotiv mit Vogelgezitscher untermalt (S 1/I/00:35).

Wie viele aktuelle Hörspiele, die sich die Vielfalt akustischer Möglichkeiten digitaler Klanggestaltung zunutze machen, erweist sich das Hörspiel von Peter Rothin als Synthese aus Worthörspiel und Klangkunstwerk. Die hörspielgeschichtliche Unterscheidung zwischen dem traditionellen literarischen Hörspiel mit seiner Dominanz des Wortes und dem experimentellen Neuen Hörspiel, das die Bedeutungsebenen der auditiven Erscheinungsformen von Stimme, Musik und Geräuschen priorisiert (vgl. Pinto 2012, 164–177), wird durch die kreative Verknüpfung der Semantiken von sprachlichem Inhalt und medienästhetischer Inszenierung überwunden (vgl. Hiebler 2018, 174 f.). Damit derart komplexe Klanggebilde mit ihren mehrdeutigen, oft unzuverlässigen Erzählweisen, die einen hohen Anteil an Innerlichkeit und Selbstreferenz aufweisen und permanent mit dem Changieren zwischen Fakt und Fiktion spielen, überhaupt verstanden werden können, bedarf es aufmerksamer und geschulter Zuhörerinnen und Zuhörer. Diese sind vor allem am Ende des Hörspiels gefordert, wenn die Geschichte zur Interviewsituation des Anfangs zurückkehrt und damit dem narrativen Konzept der Rahmen-erzählung konsequent treu zu bleiben scheint. Das Hörspiel gewinnt an Klarheit, verliert aber auf den ersten Blick die attraktive Mehrdeutigkeit und Offenheit, die Lems Roman und Tarkowskij's Film so ambivalent machen. Es endet zwar eben-

falls mit Kelvins Glaubensbekundung an die Zeit der grausamen Wunder, der Ort, an dem sich diese Wunder ereignen könnten, ist aber in weite Ferne gerückt, weil Kelvin dieser Hoffnung offenbar erst nach seiner Rückkehr auf die Erde Ausdruck verleiht. Irritierend an dieser letzten Interviewpassage ist jedoch, dass sie die einzige im ganzen Hörspiel ist, die von Anfang an mit einem musikalischen Solaris-Motiv unterlegt ist, das der nüchternen Atmosphäre des irdischen Expertengesprächs widerspricht. Den Schlusssätzen Kelvins wird damit der Stellenwert eines inneren Monologs verliehen, der alles zuvor Erzählte und Verhandelte doch noch in Frage stellt und – wenn auch nur auf der subtilen nonverbalen Ebene der auditiven Gestaltung – ein Moment der Verunsicherung inszeniert.

In Momenten wie diesen entfaltet die medienorientierte Literaturinterpretation ihre eigentliche Stärke. Durch aufmerksame, oftmalige Rezeption und medienadäquates Erfassen möglichst aller, vor allem auch der nonverbalen Gestaltungselemente zielt die Methode auf das Aufspüren von subtilen Botschaften in Schriften, Bildern und Tönen. Die medienorientierte Literaturinterpretation ermöglicht dadurch ein differenzierendes Verständnis von literarischen Texten in unterschiedlichen medialen Erscheinungsformen und verhilft auch gehörten Geschichten wie Peter Rothins *Solaris* zum Erkennen ihrer unter der Oberfläche versteckten Komplexität.

Literatur & Medien

Lem, Stanisław: *Solaris*. Roman. Übers. v. Irmtraud Zimmermann-Göllheim. Frankfurt a. M. 2009.

Solaris. Ein Film von Andrej Tarkowskij. UdSSR 1972 (DVD der DEFA-Stiftung 1999).

Solaris. Hörspiel nach dem Roman von Stanisław Lem. Regie: Peter Rothin. MDR 2006 (Der Audio Verlag 2007).

Flückiger, Barbara: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. 4. Aufl. Marburg 2010.

Hiebler, Heinz: Medienorientierte Literaturinterpretation: Zur Literaturgeschichte als Medienkulturgeschichte und zur Medialisierung des Erzählens. In: *Medialisierung des Erzählens im englischsprachigen Roman der Gegenwart: Theoretischer Bezugsrahmen, Genres und Modellinterpretationen*. Hg. v. Ansgar Nünning und Jan Rupp. Trier 2011, S. 45–84.

Hiebler, Heinz: *Die Widerständigkeit des Medialen. Grenzgänge zwischen Ästhetischem und Diskursivem, Analogem und Digitalem*. Hamburg 2018.

Huwiler, Elke: *Erzähl-Ströme im Hörspiel. Zur Narratologie der elektroakustischen Kunst*. Paderborn 2005.

Kant, Immanuel: *Kritik der reinen Vernunft*. Bd. 1. Hg. v. Wilhelm Weischedel. Frankfurt a. M. 1990.

- Kittler, Friedrich: Grammophon, Film, Typewriter. Berlin 1986.
- Lichtenberg, Georg Christoph: Schriften und Briefe. Bd. 1: Sudelbücher I. 6. Aufl. Frankfurt a. M. 1998.
- McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf et al. 1992.
- Mersch, Dieter: Posthermeneutik. Berlin 2010.
- Pinto, Vito: Stimmen auf der Spur. Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film. Bielefeld 2012.
- Rzeszutnik, Jacek: Nicht sehen, nicht hören, nicht sprechen – Nicht verstehen. Die epistemologische Impotenz des Menschen nach Stanisław Lem. In: Bluescreen. Visionen, Träume, Albträume und Reflexionen des Phantastischen und Utopischen. Hg. v. Walter Delabar und Frauke Schlieckau. Bielefeld 2010, S. 145–168.
- Schmedes, Götz: Medientext Hörspiel. Ansätze einer Hörspielsemiotik am Beispiel der Radioarbeiten von Alfred Behrens. Münster et al. 2002.
- Schneider, Mario: E-Mails an Heinz Hiebler vom 23.04.2021.
- Simanowski, Roberto (Hg.): Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur. München 2002.
- Winkler, Hartmut: Die prekäre Rolle der Technik. Technikzentrierte versus ‚anthropologische‘ Mediengeschichtsschreibung. In: Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft. Hg. v. Heinz-B. Heller, Matthias Kraus, Thomas Meder, Karl Prümm und Hartmut Winkler. Marburg 2000, S. 9–22.