

Henriette Hoppe

# Vorstellungen von Raum und Zeit entwickeln

Auditive Gestaltungen in Milena Baischs Kinderhörspiel  
*Anton taucht ab*

Spezifische Möglichkeiten der differenzierten Wahrnehmung von Ort und Zeit bietet das Kinderhörspiel *Anton taucht ab* nach der Buchvorlage von Milena Baisch. Die Themen Ferien, Gewalt, Überwindung von Ängsten und das Erleben von Natur laden dazu ein, ähnliche Erfahrungen von und mit Kindern aufzugreifen. Der Erzähler Anton fungiert als mögliche Identifikationsfigur, die im Roman einen an seine Eltern – und gleichzeitig an die Leserinnen und Leser – gerichteten Monolog verfasst und dabei einen Erzählraum etabliert. Damit legt bereits die Erzählung im Buchformat den Grundstein für die Adaption des Buches als Hörspiel.<sup>1</sup>

Anton macht im Verlauf seiner Ferien eine Wandlung durch, die als Heldenreise im übertragenen Sinne, nämlich als innere Entwicklung, verstanden werden kann (vgl. Kumschlies 2013).<sup>2</sup> Mit den Großeltern am Urlaubsziel angekommen, muss Anton feststellen, dass es auf dem Campingplatz keinen Swimmingpool, sondern nur einen See gibt. Anton, der Computerspiele und ferngesteuerte Autos liebt, ist vom See angeekelt und verschließt sich anderen Kindern gegenüber. Durch die Rettung des Fisches ‚Piranha‘, den der Großvater geangelt hat und zu dem Anton eine Beziehung aufbaut, wird eine Veränderung angestoßen. Als Anton ihn am letzten Tag in den See zurückbringen muss, fällt er selbst ins Wasser und ‚taucht‘ damit ab. Die Entdeckung des Lebensraums seines Freundes hat eine psychologische Dimension und wird im Hörspiel besonders hervorgehoben, wobei die Raumsymbolik der Erzählung eng an die Gestaltung der Zeitwahrnehmung geknüpft ist.

---

1 Das Kinderhörspiel *Anton taucht ab* ist als Produktion des SWR und WDR unter der Regie von Maidon Bader entstanden und gewann 2012 den Deutschen Kinderhörspielpreis. Für das Hörspiel wurde die Buchgrundlage gekürzt; viele Passagen des Prätexts wurden wörtlich übernommen. Mit einer Dauer von 52 Minuten ist das Hörspiel für Kinder der Altersgruppe von 8 bis 10 Jahren angemessen und kann mit diesem Umfang und durch die technisch gute Handhabbarkeit sowie eine angemessene Aufnahmequalität gewinnbringend eingesetzt werden (vgl. Müller 2012, 65–72).

2 Das Motiv der Heldenreise lässt sich wie eine Folie der Erzählung unterlegen; Parallelen zur Mythologie sind auch in der wiederholten Thematisierung des Namens zu finden.

Im Anschluss an grundsätzliche Überlegungen zur Vorstellungsbildung von Raum und Zeit und deren Zusammenwirken im Hörspiel werden im Beitrag am Beispiel von *Anton taucht ab* (ATA) die Analysekategorien konkretisiert sowie methodische Vorschläge für die Rezeption und Produktion im schulischen Kontext präsentiert.

## Didaktische Perspektiven der Hörspielarbeit im Deutschunterricht

Die Bedeutung der Hörspielarbeit für unterschiedliche Kompetenzbereiche des Faches Deutsch ist vielfach hervorgehoben und ausdifferenziert worden. Wermkes Konzeption von Hörerziehung, die unterschiedliche Rezeptionsformen beim Hören berücksichtigt und vor allem auch Alltagssituationen einbezieht, stellt einen Kontext für die reflexiven und analytischen Verfahren dar, die Müller neben den produktiven Verfahren für die Hörspielarbeit im Deutschunterricht unterscheidet (vgl. Müller 2012, 83–85). Konsens besteht in unterschiedlichen Ansätzen darüber, dass Hörtexte einen wichtigen Beitrag zur Ausbildung literarischer Kompetenzen leisten können (vgl. Spinner 2006; Müller 2012; Wicke 2019). Wie einige der fokussierten Aspekte von Raum und Zeit, die grundlegende Kategorien nicht nur unserer Wahrnehmung, sondern auch Kategorien „zeichenhafter Äußerungen“ (Titzmann 2020, 169) darstellen, für den Unterricht aufbereitet werden können, wird im Folgenden modelliert. Ansatzpunkte für das Zuhören und produktive Gestalten werden anhand der neun Dimensionen der Hörspieldidaktik von Wicke (2019) systematisiert und zielen auf die Entwicklung literarisch-medialer Kompetenz.

## Systematik der Darstellung und Gestaltung von Räumen im Hörspiel

Grundsätzlich gibt es im Hörspiel verschiedene Möglichkeiten, anhand auditiver Elemente Raum und Zeit zu bestimmen, Veränderungen zu markieren und diese Dimensionen zu gestalten. Dabei kann grundsätzlich zwischen einer syntaktischen und einer semantischen Ebene (vgl. Müller 2020) unterschieden werden: Räume werden im Ablauf der Zeit benannt, gewechselt und voneinander abgegrenzt; gleichzeitig kann den Räumen aufgrund ihrer akustischen Gestaltung eine Bedeutung für die Figuren bzw. für die *histoire* zugeschrieben werden.

- 
- Wie viele/welche Räume können unterschieden werden?
  - Wie (oft) finden Raumwechsel statt? Mit welchen Geräuschen und Vorstellungen sind diese verbunden?
  - Wie verhalten sich die Figuren im Raum? Durch welche akustischen Elemente wird ihr Verhalten dargestellt?
  - Mit welchen akustischen Elementen wird eine semantische Aufladung des Raums vorgenommen?
- 

Unterscheidung verschiedener Räume	Gestaltung von Räumen auf der verbalen Ebene	Gestaltung von Räumen durch Geräusche	Unterstützung der Vorstellungsbildung von Räumen durch Musik
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Realer Raum</li> <li>– Fantastischer Raum</li> <li>– Erzählraum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schauplatz (-wechsel) durch Erzähler benannt</li> <li>– Figuren thematisieren Schauplatz (-wechsel) explizit/implizit</li> <li>– Besondere Gestaltung des <i>discours</i> bei der Thematisierung von Räumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Geräusche veranschaulichen den Raum</li> <li>– Raumakustik lässt die Darstellung authentischer wirken; ermöglicht Vorstellungsbildung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– (Diegetische) Musik charakterisiert den Schauplatz</li> <li>– (Extradiegetische) Musik deutet den Raumwechsel an oder leitet zu neuem Schauplatz über</li> <li>– Musik mit symbolischer Funktion im Hinblick auf die Bedeutung des Raums</li> </ul>

---

## Gestaltung von Räumen in *Anton taucht ab*

Neben den realen Räumen (Auto, Campingplatz, Wohnwagen, Waschhaus) wird bei *Anton taucht ab* ein weiterer Raum durch einen Sprecher etabliert. Die Titelfigur Anton tritt als autodiegetischer Erzähler in zwei unterschiedlichen Modi auf (vgl. auch Bernhardt in diesem Band). Zum einen erzählt er seine Heldengeschichte und vermittelt den Hörenden seine Gedanken. In diesem Modus wirkt Anton sehr nah, weil die Sprecherstimme von Lyonel Holländer als Erzähler „raumlos aufgenommen“ (Wicke 2019) wurde bzw. nur mit Musik unterlegt ist. Innerhalb dieses Erzählraums werden aufgrund der prosodischen Merkmale und der akustischen Gestaltung Informationen geliefert, die über die Textgrundlage hinausgehen.

Diese erzählenden Passagen werden unterbrochen von szenischen Einschüben, in denen Anton als Figur auftaucht und die mit „Raumakustik realisiert“ (Wicke 2019) sind. So beginnt Anton im Intro mit der Einführung in die Situation, nämlich der Beschreibung der Autofahrt und des Wohnwagens. Diese Beschreibung wird aufgegriffen, als Anton in der folgenden, szenisch angelegten Passage seinen Opa auffordert: „Gib doch mal ein bisschen Stoff, Opa“ (ATA I/00:22). Verbunden werden beide Erzählmodi durch eine ruhige Gitarrenmusik, über die eine Sommerferienstimmung vermittelt wird.

Durch die Verwendung des Präsens im Sprechakt wird eine zeitliche Parallelität der gestalteten Erzählräume angelegt; es wird des Öfteren hin- und hergesprungen, sodass die verdichteten Gedanken des Erzählers Anton im Anschluss durch die szenische Darstellung gut vorstellbar werden oder eine Szene in die zusammenfassenden Überlegungen des erzählenden Ichs übergeht. An einigen Stellen übernimmt auch die Musik die Erzählfunktion und gibt damit eine atmosphärische Gestaltung des Erzählraums vor.

Abzugrenzen vom Erzählraum sind fantastische Räume, nämlich Passagen, in denen Anton als Erzähler eigene Vorstellungen konkret werden lässt, vergleichbar mit dem *Mindscreen* beim Film. Dieser Vorstellungsraum wird konkret greifbar, als Anton auf Nachfrage seiner Oma die Gedanken kreisen lässt. „Gute Frage: Was macht man in einem Swimmingpool? Vielleicht einen Körper? [...] Also mir fallen tausend Sachen ein: Ich würd’ zum Beispiel die Kinder vorm Ertrinken retten. [...]. Also, es gibt wirklich tausend Sachen, die man mit einem Swimmingpool anstellen kann. Und ein Campingplatz ohne Swimmingpool ist Schrott“ (ATA II/00:00). Durch die höhere Geschwindigkeit, die Dynamik und die lässige Klangfarbe in der Sprechgestaltung wird verdeutlicht, dass Anton ein Gedankenspiel als Superheld durchführt. Ein anderer und im weiteren Sinne fantastischer Raum – die andere Welt, in der sich Anton während seines Computerspiels befindet – wird durch eine langsame, dumpfe elektronische Musik von der Realität abgegrenzt. Die Assoziation, dass Anton sich hier wie in einer Welt ‚aus Watte‘ befindet, wird durch die semantische Aufladung dieses Raums durch die Musik bewirkt.

Im Laufe der Geschichte kommt der akustischen Gestaltung des Eimers, in dem der Fisch Piranha schwimmt, eine symbolische Bedeutung zu. Piranha spielt eine Schlüsselrolle für Antons Entwicklung. Anton bemerkt zufällig, dass der Fisch, den der Opa aus der „braunen Pissbrühe“ geangelt hat, im Eimer in glasklarem Wasser schwimmt. Der anfängliche Ekel gegenüber dem Fisch weicht seiner Neugier. Akustisch eingeleitet wird die wachsende Zuneigung durch ein helles ‚Pling‘-Geräusch (ATA V/02:40); die einsetzende Musik erinnert an die Swimming-

poolszene. Entsprechend erklärt Anton seinem Opa, dass der Fisch einen Swimmingpool habe (ATA V/03:54). Die positiv aufgeladene Symbolik der akustischen Gestaltung wird kontrastiert mit der prosodischen Gestaltung der verbalen Beschreibung des Sees. Anton reiht dazu voller Ekel negativ besetzte Ausdrücke stark akzentuiert aneinander: „Die Brühe ist braun, grau, moderig, schlammig, das Gegenteil von durchsichtig. Oah, das muss alles voll von Horrorzeug sein“ (ATA III/00:00).

Antons Veränderung wird am letzten Urlaubstag durch seinen Gang zum See eingeleitet. Nachdem er erfahren hat, dass er Piranha nicht mit nach Hause nehmen darf, steht er früh auf und macht sich mit dem Fisch auf den Weg zum See. Durch den Raumklang, der u. a. durch die Schritte Antons und die Fahrgeräusche des ferngesteuerten Autos mit Piranha im Gurkenglas erzeugt wird, entstehen Authentizität und eine intime Situation der Nähe. Während der Raumdurchschreitung bekommen die Rezipientinnen und Rezipienten Gelegenheit zur Vorstellungsbildung und erfahren gleichzeitig die zeitliche Erstreckung des Handlungsschritts. Ebenso trägt Antons näselnde Stimme, nachdem er die Taucherbrille aufgesetzt hat, zur Veranschaulichung der Situation und damit zur akustischen Annäherung an das Unbekannte bei. Mit den Worten „Jetzt gehst du auf Reisen“ (ATA XI/01:38) verliert Anton das Gleichgewicht, macht ein quiekendes Geräusch und fällt ins Wasser.

In der Unterwasserwelt teilt Anton sich wieder in ein erzählendes und ein erlebendes Ich auf. Als er einen Punkt wahrnimmt, der auf ihn zu schwimmt, und er darin Piranha erkennt, der dann noch an seine Brille stupst, vermischen sich beide Erzählmodi. Dieses Erlebnis wird mit einem hellen und freundlichen, sphärisch anmutenden Klang begleitet, der wieder in dem ‚Pling‘-Geräusch gipfelt, womit nun See und Swimmingpool assoziiert werden. In den Erzählermonolog werden auch Dialogversatzstücke eingefügt. Damit wird auf der akustischen Ebene das Verschmelzen der beiden Erzählebenen im See angedeutet.

In der Unterwasserwelt wird Anton von extradiegetischer Musik begleitet: Die langsamen Rhythmen der beruhigenden, entrückten Klänge charakterisieren den See als einen wunderbaren Ort, an dem es viel zu entdecken gibt. In die Musik mischen sich schließlich Töne des Helden-Tagtraums sowie weitere spannungserzeugende Elemente. Anton bezeichnet sich selbst als „*Special Agent* auf der Suche nach Unterwasserhöhlen“, der „lautlos und schnell“ (ATA XI/03:11) durch das Wasser zischt. Nach dieser Neuorientierung bricht durch die Begegnung mit Marie, die ihn inzwischen im See sucht, wieder die Realität in Antons neue Welt. Die semantische Tiefenstruktur seiner Veränderung wird

also auf der Textoberfläche durch die Überschreitung der räumlichen Grenze, nämlich der Wasseroberfläche, veranschaulicht (vgl. Müller 2020, 91).

## Vorstellung von Raum entwickeln

Grundsätzlich bietet das Hörspiel *Anton taucht ab* wegen der wortgewandten Beschreibungen viele Ansatzpunkte für die Entwicklung von Vorstellungsbildung. So lassen sich zu den beschreibenden Passagen, wie z. B. der Ankunft auf dem Campingplatz, der Beschreibung von Antons Antagonisten Pudel oder dem gehassten See, mit der Anschlusshandlung, ein Bild zu malen, bereits wichtige Imaginationen der Schülerinnen und Schüler aufrufen. Darüber soll anschließend ein Austausch in Gang gesetzt werden. Auch Skizzen können auf der Grundlage des mehrfach gehörten Textes entstehen und mit eigenen Ergänzungen (in anderer Farbe) erweitert werden.

Für eine Fokussierung der Vorstellungsbildung vom Raum können wesentliche Elemente der oben herausgearbeiteten Konzeption des Hörspiels auf den Unterricht übertragen werden. Das Ziel, die Bebilderung der ‚inneren Bühne‘ (vgl. Wicke 2019), kann durch eine analytische Perspektive gestützt werden, wobei eine Stufung dieser Kategorie anhand der gezielten Auswahl von Passagen und deren Kontrastierung sinnvoll ist.

Bei einer hörenden Rezeption von *Anton taucht ab* sollte zunächst erfahrbar gemacht werden, dass sich das Geschehen an unterschiedlichen Handlungsorten abspielt (vgl. Schilcher und Pissarek 2020). Ein möglicher Arbeitsauftrag zielt auf die Unterscheidung zwischen Autofahrt und Campingplatz, Strand und Waschhaus, dem Platz vor dem Wohnwagen und dem Inneren des Wohnwagens. So zum Beispiel könnte der Handlungsort Waschhaus als abgegrenzter Ort mit leicht identifizierbaren Geräuschen und einer besonderen Raumakustik untersucht und atmosphärisch in Beziehung zu anderen Orten gesetzt werden.

Zur Wahrnehmung räumlicher Gegensätze auf der semantischen Ebene können die Symbolik des Swimmingpools und die außergewöhnliche Beschreibung des Sees vergleichend gegenübergestellt werden, ergänzt durch Antons wechselnde Zuordnung zu diesen Räumen. Die Beschäftigung mit den Geräuschen dient der Hörerziehung, leistet zudem aufgrund des symbolischen Gehalts aber auch einen wichtigen Beitrag zum literarischen Lernen. Das ‚Pling‘ eignet sich hervorragend dazu, „Geräusche als Zeichen [zu] hören und [zu] analysieren“ (Wicke 2019), denn es ist ein Effekt, welcher nicht der realfiktiven

Ebene entspringt und nur für Anton hörbar ist. Eindrücke hierzu sollten verbalisiert werden; im Gegensatz dazu können auf der Grundlage der Beschreibung des Sees eigene Geräusche entwickelt werden, die der gehörten Beschreibung entsprechen. Schließlich kann an dieser Stelle antizipiert werden, wie die Verbindung von See und Swimmingpool auf der inhaltlichen und auf der diskursiven Ebene gestaltet sein könnte.

Die Vorstellung von Räumen anhand des Hörspiels zu entwickeln, heißt auch, dass hier symbolisch aufgeladene Bewegungen der Raumdurchschreitung wie das Abheben mit einer Rakete oder das Eintauchen ins Wasser mit den zugehörigen Geräuschen im Unterricht zum Gegenstand gemacht werden (Welche Bedeutung hat das Geräusch des Abhebens der Rakete, als Anton erneut in den See springt?).

Sehr komplex ist die auf der Figurenebene angelegte funktionale Unterscheidung zwischen Erzähler und Figur (vgl. Wicke 2019), die im Hinblick auf die Raumgestaltung die Etablierung eines Erzählraums nach sich zieht. Hierbei handelt es sich um eine abstrakte und komplexe Größe, die für Schülerinnen und Schüler im Grundschulalter hohe Anforderungen stellt. Zur Erfassung kann ein Medienvergleich mit der Buchvorlage beitragen, da hier die Zuhörsituation expliziert wird. Methodisch ließe sich diese Erzählweise als Vorlesesituation (z. B. auf einem Lesesessel) inszenieren, die mit der Rezeption des Hörspiels im Wechsel konzipiert ist.

## **Systematik der Darstellung und Gestaltung von Zeit im Hörspiel**

Auch für die Systematisierung der Darstellung von Zeit können die syntaktische und die semantische Ebene unterschieden werden. Neben der Situierung von Zeitpunkten und der Darstellung des Voranschreitens von Zeit kann auch die Zeit semantisch aufgeladen sein, indem zum Beispiel die subjektive Wahrnehmung von Zeit durch die Figuren thematisiert wird.

- 
- Wann spielt die erzählte Geschichte? (Wie wird eine historische Zeitvorstellung in der Geschichte ausgestaltet?)
  - Wie wird das Voranschreiten der Zeit auf semantischer Ebene ausgestaltet?
  - Wie ist das Verhältnis von Erzählzeit zu erzählter Zeit?
  - Ist die Darstellung eher szenisch angelegt (dramatischer Modus) und damit zeitdeckend oder durch eine Erzählinstanz vermittelt (narrativer Modus)?
  - Inwiefern wird die Geschichte von der Musik rhythmisiert?
  - Welche Wirkung entsteht durch das Zusammenspiel der genannten akustischen Elemente? Entsteht die Vorstellung, dass Zeit langsamer/schneller vergeht?
  - Wie wechseln sich eher langsam erscheinende Passagen mit eher schneller erscheinenden ab?
- 

Aspekte von Temporalität auf verbaler Ebene <sup>3</sup>	Sprechausdruck <sup>4</sup>	Geräusche im Dienst der Zeitgestaltung	Musik als Mittel der Semantisierung von Zeit
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Temporale Situierung (in Bezug auf die Datierung der dargestellten Welt oder der Sprech-situation)</li> <li>– Temporale Strukturierung</li> <li>– Thematisierung von Zeit-wahrnehmung durch die Figuren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tempo (Geschwindigkeit, Geschwindigkeitswechsel, Pausen)</li> <li>– Dynamik (Betonung, Lautstärke, Lautstärkewechsel) als Signale für Zeitempfinden der Figuren</li> <li>– Artikulation (Deutlichkeit, Laut-, Wort- und Satzverbindung) in Bezug auf die zur Verfügung stehende Sprechzeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Geräusche zur temporalen Situierung der Erzählung in einer anderen Zeit</li> <li>– Geräusche zur zeitlichen Situierung des Geschehens innerhalb der Diegese</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Musik füllt Pausen im <i>discours</i></li> <li>– Musik bewirkt eine Rhythmisierung der Handlung</li> <li>– Musik vermittelt den Eindruck von langsam oder schnell vergehender Zeit</li> </ul>

---

<sup>3</sup> Vgl. die ausführliche Darstellung dazu in Titzmann 2020. Die Beschreibung der zeitlichen Gestaltung auf narrativer Ebene wird hier stark verkürzt dargestellt, da sie für das Medium Hörspiel nur zum Teil Relevanz hat.

<sup>4</sup> Vgl. Müller 2012, Arbeitsblatt 4.1 im Downloadbereich.



## Gestaltung von Zeit in *Anton taucht ab*

Mit Antons einleitendem Kommentar zum alten Wohnwagen seiner Großeltern, der „nicht gerade ein Space Shuttle“ ist, wird die Erzählung in der heutigen Zeit situiert; gleichzeitig wird durch die Gitarrenmusik, die mit einem auf der Stelle tretenden Rhythmus vor sich hin intoniert, Bedeutung unterlegt. Zum einen wird die geringe Geschwindigkeit, mit der die Fahrt in den Urlaub vorangeht, abgebildet, zum anderen wird durch die sehr sparsam wirkende akustische Gitarre eine Atmosphäre von Nostalgie vermittelt, die diese Szene ergänzt und das Hörspiel auch als ein doppelt adressiertes auszeichnet.

Im Intro des Hörspiels stellt sich der Erzähler selbst vor, indem er direkt zu den Hörerinnen und Hörern spricht. Er etabliert einen Erzählraum im Hier und Jetzt und vermittelt damit auf zeitlicher Ebene die Parallelität von erzählenden und szenischen Passagen. Durch die Instanz des Erzählers können Beschleunigungen oder Verzögerungen in Bezug auf die *histoire* vermittelt werden. Die dadurch entstehenden und für eine Erzählung konstitutiven Rhythmuseffekte (vgl. Genette 2010, 54) werden in *Anton taucht ab* durch unterschiedliche akustische Elemente unterstrichen.

Wenige Passagen im Hörspiel sind zeitdeckend, also ausschließlich szenisch gestaltet. Immer wieder gehen szenische Darstellungen in Kommentare des Erzählers über oder aus den Kommentaren des Erzählers ergeben sich szenische Weiterführungen. Der dadurch entstehende Effekt kann in den Fällen, in denen die Erzählerfigur Anton ihre Gefühle und die Entwicklung ihrer Persönlichkeit beschreibt und reflektiert, als Pause bezeichnet werden. In diesen Passagen wird Antons Gedankenwelt beleuchtet, ohne dass die Handlung voranschreitet. Eine ähnliche verlangsamende Wirkung haben Passagen, in denen Anton Dinge beschreibt, wie zum Beispiel die „Pissbrühe“, das Seewasser. Zusätzlich sind Passagen zu nennen, in denen Anton aus der szenischen Darstellung heraus seine Sichtweise aus der Innenperspektive ergänzt (ATA X/05:20).

Eine wichtige Rolle für die Vermittlung von Zeitwahrnehmung spielen ferner der Sprechausdruck und die Musik. Sie fungiert als Pausenelement zwischen Handlungsabschnitten; durch sie wird außerdem die Überleitung zwischen den szenischen und den reflexiv gestalteten Passagen geschaffen. Die Musik besteht aus zwei unterschiedlichen Themenkomplexen: Zum einen gibt es Gitarrenklänge, bei denen eine sparsame, eingängige Tonfolge, die wenig Bewegung enthält, immer wieder abgewandelt wird und an Filmmusik aus Westernfilmen erinnert. Damit wird eine ruhige sommerliche Atmosphäre vermittelt. Der andere charakteristische Themenkomplex, mit Didgeridoo, Schlagzeug und Keyboard realisiert, kann als vorantreibende, stark rhythmisierte und mit breiteren Klängen unterlegte

Melodie beschrieben werden, die auch Elemente von Showmusik und von Filmmusik aus Agentenfilmen enthält.

Als Besonderheit ist ferner zu verzeichnen, dass die musikalische Untermauerung verschiedentlich das Tempo ändert und damit das Voranschreiten der Zeit als gedehnt oder komprimiert erscheint. So erklingt zu Beginn von Track III in der Musik das Motiv von Antons Tagtraum als Swimmingpoolheld (ATA III/00:00), welches sich nach und nach zu einem schleppenden Grundschatz verlangsamt. Der Erzähler Anton übernimmt seine Rolle und resümiert: „Sie haben gewonnen, den ganzen blöden Weg bis zum See gehe ich schon hinter denen her“ (ATA III/00:14). Dabei ist auch im Sprechausdruck eine gewisse Müdigkeit ohne Dynamik zu vernehmen.

Eine zeitraffende Gestaltung wird im Hörspiel durch Ellipsen erreicht, wie z. B. zu Beginn des Hörspiels, nachdem Anton seinen Tagtraum vom Swimmingpool vorgestellt hat. Es folgt ein Schnitt, der vom Erzähler nicht kommentiert wird. Die Handlung setzt erst wieder ein, als Anton am nächsten Morgen von seinem Großvater geweckt wird. Die zeitliche Situierung wird aber nicht auf verbaler Ebene, sondern durch Handlungen und entsprechende Geräusche vermittelt. Dabei werden zum Teil unwichtige, sich doppelnde Informationen (Anton wird geweckt, der Opa macht sich fertig für den Tag, die Oma ruft zum Frühstück) geliefert, um so den Zeitsprung ‚abzufedern‘. Nach der zuvor auch in der Musik realisierten eher rasanten Erzählung des Swimmingpoolhelden wird in dieser Szene die Erzählgeschwindigkeit stark verlangsamt; im Ergebnis scheint dieser Rhythmus die Ankunft am Urlaubsort zu unterstreichen.

Die Vorstellung von schnell verfliegender Zeit liegt auch in Form eines Erzählerberichts vor, am Schluss des Urlaubs fasst Anton zusammen:

Heute ist schon der letzte Ferientag. Morgen reisen wir ab. Seit dem Abend neulich, als ich mit Piranha hinterm Waschhaus war, ist nichts Besonderes mehr passiert. Jeden Morgen haben wir Piranhas Wasser gewechselt, danach bekam er einen Wurm. Oma und Opa haben sich die ganze Zeit am See vergnügt. Ich bin mit Piranha durch die Gegend gezogen. (ATA X/00:00)

Auch für die Gestaltung von Antons Lüge wird mit der Variation von Geschwindigkeiten gespielt: Anton belügt seine Großeltern, die sich um ihn sorgen. Er erzählt ihnen, dass er mit den Kindern gemeinsam in den See springe (ATA IX/01:05). Diese Passage zeichnet sich durch eine höhere Sprechgeschwindigkeit Antons aus. Durch die Kontrastierung mit der bereits bekannten Gitarrenmusik, die im Anschluss an die Präsentation der Lüge viel langsamer intoniert wird, kann die Lüge als solche entlarvt werden.

Auch das Erleben von Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Zeitpunkte wird durch die Elemente des Hörspiels ermöglicht. Als Anton zum letzten Mal am See

entlang geht, wird durch die Benennung des Sees mit dem zu Anfang gegebenen Namen („Pissbrühe“) gleichzeitig auch der Beginn der Geschichte aufgegriffen. Zusätzlich spürt Anton wieder die Düsenantriebsrakete, die ihn früher meistens gesteuert hatte. Dass sie auch jetzt noch da ist, wird deutlich an der Stimme, die von zehn auf null einen Countdown herunterzählt, bei dem Anton schließlich einstimmt. Diese Rakete als Teil seiner Vergangenheit hat immer noch Macht über ihn, drängt ihn jetzt aber dazu, über den Steg zu laufen und mit einem lauten „Karramba“ (ATA XII/01:41) in den See zu springen. Die Inszenierung bewirkt, dass unterschiedliche Zeitebenen zu einer Einheit verschmelzen. Bereits zuvor waren die „Karramba“-Rufe der anderen Kinder des Campingplatzes öfter ertönt und hatten damit diesen Höhepunkt antizipiert.

## Vorstellung von Zeit entwickeln

Für die Entwicklung der Vorstellung von Zeit hat die Musik eine hohe Relevanz. Um Musik als narrative und atmosphärische Ebene wahrzunehmen (vgl. Wicke 2019), bietet es sich im Unterricht an, zwei Passagen zu kontrastieren: Die Musik zu Antons Tagtraum im Swimmingpool (ATA II/00:00) zeichnet sich durch einen schnelleren Puls aus und wirkt unterhaltsam. In der folgenden Auseinandersetzung mit den Großeltern beim Frühstück geht es darum, ob Anton mit zum See kommen soll (ATA II/02:02). Nahtlos übernimmt dann in Track III kurzzeitig die Musik die Erzählfunktion und erinnert aufgrund des Tempos an Antons Heldenfantasie. Langsam wird der Grundschatz heruntergefahren und Anton ist wieder als Erzähler etabliert: „Sie haben gewonnen ...“ (ATA XIII/00:15). Anton befindet sich in der realen Handlungsebene mit den Großeltern auf dem Weg zum See. In die nun leisere und langsamere Musik mischen sich zusätzlich die Gitarrenklänge vom Anfang. Durch einen fokussierten Hörauftrag (auch mit der Aufforderung, den Grundschatz zu klopfen) kann der Gegensatz im Grundtempo dieser beiden Passagen herausgearbeitet werden. Ein Austausch über die unterschiedliche Wahrnehmung von Zeit beim Hören weiterer Passagen schließt sich an.

Zur Rekonstruktion von zeitlicher Ordnung nach einem Schnitt kann die Passage am ersten Morgen im Wohnwagen (ATA II/01:10) vorgespielt werden, die ohne weitere Erzählerkommentare einsetzt. Durch mehrfache Benennung der Tageszeit und durch unterschiedliche Geräusche (Gähnen, Sachen suchen, Kitzeln zum Wecken) ist eine zeitliche Situierung und damit die Bebilderung der ‚inneren Bühne‘ möglich, die fragend-entwickelnd erschlossen wird (Wann spielt diese Szene? Mit welchen Geräuschen hätte man die Szene auch anders

darstellen können, z. B. Wecker, krähender Hahn, Kaffeemaschine etc.? Welche Geräusche habt ihr gehört, als ihr heute aufgestanden seid?). Im Kontrast zu dieser Erarbeitung wird die Szene gegen Ende der Geschichte angehört, in der Anton zeitraffend den Rest der Ferien zusammenfasst (ATA X/00:18). Die Thematisierung der unterschiedlichen Wirkung schließt sich an.

## Zusammenspiel von Raum und Zeit in *Anton taucht ab*

Es ist deutlich geworden, dass die aus Gründen der Systematik getrennten Ebenen Raum und Zeit eng zusammenhängen. In Bezug auf eine Gestaltung der auditiven Ebene fällt auf, dass der Raumwechsel innerhalb der *histoire* oft eine szenische Gestaltung des neuen Schauplatzes nach sich zieht und damit eine zeitliche Dehnung erfolgt. Nach der Ankunft auf dem Campingplatz beschreibt Anton diesen zunächst einmal sehr ausführlich. Obwohl er alleine spricht, ist auch für diese Beschreibung eine szenische Darstellung gewählt, denn Anton geht den Raum ab und vergegenwärtigt ihn damit für die Hörerinnen und Hörer. Nach der ersten Nacht wird den Rezipientinnen und Rezipienten die Enge des Wohnwagens verdeutlicht, in dem die Figuren agieren. Die Leerstelle, die durch den Schnitt entstanden ist, wird durch mehrmalige Bezugnahme auf die Tageszeit kompensiert. Auch bei diesem Beispiel ist mit dem Erkunden des Raums die Zeit semantisch aufgeladen, denn alle Äußerungen beziehen sich auf den Start in den Urlaub.

Wenn Anton am letzten Urlaubstag früh morgens aufsteht, um den Fisch in den See zu bringen, dann hat auch diese zeitliche Situierung eine ganz besondere Relevanz. Der frühe Morgen verheißt eine spezifische Atmosphäre: Alle schlafen noch, in dieser Ungestörtheit, die einem Zeitstillstand gleichkommt, kann er die besondere Erfahrung der Unterwasserwelt machen und damit sein bisheriges Ich abstreifen. Diese Anreicherung einer relativ kurzen Zeitspanne mit Bedeutung wird akustisch vielfach konkretisiert. Der lange Weg, den Anton mit Piranha bis zum See zurücklegt, wird ausgestaltet durch das ferngesteuerte Auto sowie Antons einseitige Unterhaltung mit dem Fisch; die näselnde Stimme mit Taucherbrille bildet eine Veränderung der eigenen Gestalt ab. Schließlich bewirkt das Eintauchen ins Wasser – auf der syntaktischen Ebene ein Raumwechsel – semantisch aber das Eintauchen in einen „Extremraum“ (Schilcher und Pissarek 2020, 319), der die Veränderung des Protagonisten ermöglicht, weil hier die Gesetze der Zeit außer Kraft gesetzt scheinen. Anton ist im Raum der Langsamkeit angekommen, so erzählt die Musik. Dass auf syntaktischer

Ebene eine lange Zeitspanne vergangen ist, wird verbal vermittelt (Uhrzeit, trockene Kleider). Antons Erschrecken, dass es schon so spät sei, und die Reaktion der Oma laden die Erkenntnis mit Bedeutung auf. Kurz darauf springt Anton erneut mit Absicht in den See. Dieses Mal wird er von beschwingter Musik und den Raketengeräuschen seiner „Düsenantriebsrakete“ begleitet, womit Antons Wandlung bestätigt und positiv besetzt wird.

## Raum und Zeit produktiv im Hörspiel umsetzen

Hörspielrezeption in der Grundschule lässt sich gewinnbringend durch die produktive Hörspielarbeit ergänzen, die einen wichtigen Baustein von Medienkompetenz darstellt (vgl. Groeben und Hurrelmann 2002) und „medien- und literaturdidaktische Kompetenzen miteinander verknüpft“ (Reiske 2021, 125).

Methodisch könnte dabei zum einen auf den Erzählraum abgezielt werden; dazu könnte im Kontext der Rezeption der Buchvorlage der erste Abschnitt in einen szenischen Text umgeschrieben und anschließend entsprechend reflektiert werden: Wer erzählt hier eigentlich? Durch welche Geräusche kann vermittelt werden, dass Anton und seine Großeltern im Auto fahren? Die Aufgabe impliziert neben dem szenischen Schreiben auch das Üben des Vortragens dieser Szene und das Nachdenken über Geräusche, die ergänzt werden können.

Eine weitere Option ist das Füllen von Leerstellen des Textes mit kurzen Audiodateien. Dazu werden zunächst konkrete Schreibaufträge erteilt, z. B. ein Gespräch mit Marie, ein Telefonat mit den Eltern oder ein Gespräch mit den Eltern nach Antons Rückkehr nach Hause, die auditiv umgesetzt werden. Bei einer abschließenden Betrachtung der Erzählung könnten die entstandenen kurzen Einspieler die Figuren zum Sprechen bringen und Veränderungen aufzeigen.

Die produktive Auseinandersetzung kann auch die Sprechgestaltung zum Gegenstand machen (vgl. Pompe et al. 2018, 220). Passagen der Erzählung werden zuerst gelesen und als Hörfassung erstellt, bei der unterschiedliche Formen der Sprechgestaltung erprobt und Lesevorträge mit Geräuschen und Musik versehen werden. Bei der Lektüre von *Anton taucht ab* könnten zum Beispiel Unterschiede im Sprechausdruck der Figuren Anton und Pudel kontrastiert werden. Eine weitere Möglichkeit der produktiven Auseinandersetzung mit *Anton taucht ab* bietet die Thematisierung des Lageplans des Campingplatzes, der mit der Raumvorstellung der Schülerinnen und Schüler verglichen werden kann.

## Fazit und Ausblick

Das Hörspiel *Anton taucht ab* bietet eine Fülle an Details mit Potenzial für die Hörspielarbeit im institutionellen Kontext. Grundlegende Konzeptionen der Kategorien Raum und Zeit wurden in ihrer unterschiedlichen Ausdifferenzierung vorgestellt und konnten auf verschiedenen Ebenen verortet und in ihrem Zusammenspiel diskutiert werden. Insbesondere die Figurendarstellung Antons, der als Erzähler seiner Geschichte und gleichzeitig als Figur in der dargestellten Welt auftritt, wird durch die akustische Gestaltung greifbar. Eine wichtige Funktion hat auch die Musik, die in der Rolle der Erzählerin anhand unterschiedlicher Gestaltungen für die atmosphärische Färbung sowie die inhaltliche Einordnung und Zusammenführung bestimmter Passagen sorgt.

Das Hörspiel eignet sich im Hinblick auf die gezielte Anbahnung literarischer und medialer Kompetenzen. Insbesondere die verbale Gestaltung, die Figurengestaltung und die Wahrnehmung von Musik können in der auditiven Adaption die Vorstellungsbildung unterstützen. Die komplexen Gestaltungen der Kategorien Raum und Zeit können durch Kontrastierung einschlägiger Passagen zugänglich werden. Dieses Verfahren dient sowohl der Bilderbildung der ‚inneren Bühne‘ als auch dem Erkennen unterschiedlicher (symbolischer) Funktionen von Musik. Weitere Ausdifferenzierungen, die die Bedeutung akustischer Elemente für bereits bestehende Modelle literarischen Lernens herausarbeiten, sind für die Arbeit mit Hörspielen im schulischen Kontext vorzunehmen und tragen dazu bei, Hörspielarbeit stärker im Unterricht zu verankern.

## Literatur & Medien

Anton taucht ab. Hörspiel nach dem Roman von Milena Baisch. Regie: Maidon Bader. SWR/WDR 2012 (Der Audio Verlag 2012).

Baisch, Milena: *Anton taucht ab*. Weinheim/Basel 2010.

\*\*\*

Frederking, Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus: *Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung*. Berlin 2012.

Genette, Gérard: *Die Erzählung*. Übers. v. Andreas Knop. Mit e. Nachw. v. Jochen Vogt. 3. Aufl. Paderborn 2010.

Groeben, Norbert/Hurrelmann, Bettina (Hg.): *Medienkompetenz: Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen*. Weinheim 2002.

- Kumschlies, Kirsten: Baisch, Milena: Anton taucht ab. In: kinderundjugendmedien.de 2013. URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/werke/729-baisch-milena-anton-taucht-ab> (04.01.2022).
- Müller, Karla: Hörtexte im Deutschunterricht. Poetische Texte hören und sprechen. Seelze 2012.
- Müller, Karla: Semantische Ordnungen erkennen. In: Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. Hg. v. Anita Schilcher und Markus Pissarek. Baltmannsweiler 2020, S. 87–104.
- Pompe, Anja/Spinner, Kaspar H./Ossner, Jakob: Deutschdidaktik Grundschule. Eine Einführung. 2. Aufl. Berlin 2018.
- Reiske, Jennifer: Let's tell. Mit digitalen Medien Erzählkompetenz fördern und für Literatur begeistern. In: Grundschule digital. Innovative Konzepte für die Fächer Deutsch und Mathematik. Hg. v. Silke Ladel und Volker Frederking. Münster/New York 2021, S. 123–136.
- Schilcher, Anita/Pissarek, Markus (Hg.): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. Baltmannsweiler 2020.
- Spinner, Kaspar H.: Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch 2006, 200, S. 6–16.
- Staiger, Michael: Erzählen mit Bild-Schrifttext-Kombinationen. Ein fünfdimensionales Modell der Bilderbuchanalyse. In: BilderBücher. Bd. 1: Theorie. Hg. v. Julia Knopf und Ulf Abraham. Baltmannsweiler 2014, S. 12–23.
- Titzmann, Michael: Zeitliche Gestaltung rekonstruieren und beschreiben. In: Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. Hg. v. Anita Schilcher und Markus Pissarek. Baltmannsweiler 2020, S. 169–198.
- Wicke, Andreas: Hörspielsdidaktik. In: kinderundjugendmedien.de 2019. URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/fachdidaktik/3179-hoerspielsdidaktik> (04.01.2022).

