

Die institutionelle Dimension

Zur *institutionellen Dimension* gehören alle reglementierend wirkenden, zumeist in sozialen Körperschaften organisierten Einflussinstanzen der Produktion, Distribution und Rezeption sowie der Diskussion der Medienprodukte. Die institutionelle Dimension wird häufig in Form von Netzwerken konzeptionell gefasst, wobei die einzelnen Sphären des Netzwerks (Produktion, Distribution, Rezeption und Vermittlung) eigene Schwerpunkte, Rollen, Prozesse, Praktiken, Strukturen etc. aufweisen, jedoch zueinander in mittel- bis unmittelbarem Zusammenhang stehen.

Im Bereich der *Produktion* sind die Faktoren und Handlungsrollen der Hörspielherstellung angesiedelt; er umfasst sowohl das Personal der Schauspielschulen und anderen Institutionen der Sprechpädagogik, aus denen sich die Sprecherinnen und Sprecher der späteren Hörspiele rekrutieren, als auch diese Sprecherinnen und Sprecher selbst, neben den Produzierenden, den Regisseurinnen und Regisseuren, den Autorinnen und Autoren von Hörstücken, den tontechnisch Mitwirkenden etc. Hierzugehören außerdem auch das Casting-Team, das bestimmte Sprecherinnen und Sprecher ausfindig macht, um bestimmte Rollen in einem Hörspiel zu besetzen. Grundsätzlich ist die Produktion von Hörspielen arbeitsteilig organisiert. Das heißt für jeden Abschnitt in einer Hörspielproduktion gibt es eigene Spezialistinnen und Spezialisten, auch wenn sich dieser Umstand im Zuge der Bestrebungen des Neuen Hörspiels nach einer hörspielkünstlerischen Personalunion etwas relativiert hat.

Der Bereich der *Distribution* umfasst alle Faktoren und Handlungsrollen der Vermittlung des Hörspiels an das Publikum. Hier kommen Werbung, Verkauf, Verleih, Radiosender, Streaming-Plattformen usw. zusammen, wobei Radiosender und Streaming-Plattformen als technische Verbreitungswiege der Massenkommunikation anzusehen sind. Zugleich bestimmen diese Verbreitungsmittel in bestimmter Art und Weise auch die Produktion, den Inhalt und die Stile der Hörspiele.

Die *Rezeption* betrifft die Aufnahme und die Wirkungen eines Hörspiels beim Publikum. Hierzu sind sowohl das Hörspiel hören als individuelle Freizeitbeschäftigung, als Bedürfnisbefriedigung, Kompensation, im Rahmen eines universitären Hörspielseminars, als didaktische Praxis in einem musealen Kontext usw. zu rechnen als auch der pragmatische Umgang mit Hörspielinhalten in Form von Fan-Verhalten, Starkult usw. wie es bspw. bei Serienhörspielen wie bei DIE DREI ???, TKKG oder dem Starkult um Susanna Bonasewicz, der Sprecherin der Bibi Blocksberg, gegeben ist.

Im institutionellen Rahmen der *Vermittlung* erscheint das Hörspiel in Gestalt eines Medienprodukts als bedeutungstragendes Kommunikat, das metatextuell gängigen Praktiken der Kommunikation über dieses Hörspiel unterzogen wird. Zentrale Ausformungen der Vermittlung von Hörspiel sind die Hörspielkritik, die Alltagskommunikation über Hörspiele, die wissenschaftliche Auseinandersetzung

mit dem Hörspiel, wie sie in generalisierter Weise auch in diesem Buch erfolgt, sowie der didaktische Einsatz von Hörspielen etwa zur Sprachentwicklungsförderung. Es dürfte offenbar sein, wie diese unterschiedlichen institutionellen Sphären netzwerkartig miteinander verbunden sind, interagieren und sich wechselseitig beeinflussen, ohne dabei aber ihre strukturelle Integrität zu verlieren.

Abgesehen von diesen Dimensionen lässt sich das Hörspiel auch einem institutionellen Rahmen eingliedern, der speziell aus den Sphären Ökonomie, Recht und Politik gebildet wird. Die *Ökonomie* begreift Hörspiel als Ware und als Grundlage wirtschaftlicher Distribution in unterschiedlichen Ausgabeformen, sei es als Streaming-Angebot, CD-Pressung oder auch als gedrucktes Hörspielwerk. Der *rechtliche* Aspekt des Hörspiels betrifft vor allem die Zensur von Gewaltverherrlichung, Volksverhetzung, Pornografie und dergleichen, die eben durch den rechtlichen Aspekt unterdrückt bzw. reglementiert werden sollen; gleichzeitig aber auch die Urheberrechts- oder Vermarktungsrechte, Monopolisierungen und dergleichen. Der *politische* Einfluss auf das Hörspiel ergibt sich durch Besetzungsentscheidungen bei Posten von Intendantinnen und Intendanten, durch die inhaltliche Schwerpunktsetzung, Ausrichtung und Planung der Sendeprogramme einzelner Rundfunkanstalten, durch die Auslobung von (staatlich (mit-)finanzierten) Hörspielpreisen, durch Förderungsmaßnahmen, den Einbezug von Normen- und Wertediskussionen sowie durch die Funktionalisierung des Hörspiels als Vermittlungsinstanz politischer Entscheidungen bzw. als Instrument der kritischen Auseinandersetzung mit selbigem.

Zudem ist das Hörspiel in seiner institutionellen Dimension in andere Kontexte eingebettet, innerhalb derer es zu Interrelationen zwischen verschiedenen Medien und Künsten kommt, bspw. im Prozess der Weiterverarbeitung eines Hörspiels in ein Theaterstück oder – häufiger – auf dem umgekehrten Weg.

Übersetzt man das Gesagte in ein abstraktes Modell, stellt sich das Hörspiel als ein Sozialsystem dar, das Schnittmengen mit verschiedenen gesellschaftlichen Dimensionen aufweist, mit Wirtschaft, Recht, Politik, Ethik, Populärkultur, Kunst, Literatur und anderen Medien, die ihrerseits teilweise untergliedert sind in Bereiche der Vermittlung, Rezeption, Distribution und Produktion.

Die semiotische Dimension

Letztlich gibt es noch die *semiotische Dimension* der Hörspielbetrachtung, bei der nach den allgemeinen kommunikativen Grundvoraussetzungen und Prinzipien der Sinnkonstruktion gefragt sowie – darauf aufbauend – der individuelle Bedeutungsgehalt von konkreten Einzelhörspielen rekonstruiert wird. Hörspiele kommunizieren, wie andere Medien auch, mittels bestimmter Zeichensysteme oder Kodes, also auf Basis von Einzelzeichen, die zu größeren kohärenten Zeichenkomplexen verknüpft werden. Ein Hörspiel lässt sich insofern auffassen, als ein