

vermeidlich und insofern nicht mit einer bestimmten Intention gewählt sind, keine besondere semantische Relevanz.

Ganz ähnlich ist es mit der *institutionellen Dimension*, innerhalb der bspw. durch (Selbst-)Zensur geregelt wird, welche Darstellungsinhalte überhaupt ermöglicht werden, was wiederum Einfluss auf den faktischen Gehalt von Einzelhörspielen hat. Im Vergleich zu den Limitationen durch die Hörspielapparatur sind die zensorischen Beschränkungen jedoch theoretisch wesentlich weicher, da zwar nicht akustisch dargestellt werden kann, was sich nicht audiotechnisch aufnehmen lässt, jedoch – unter Inkaufnahme einer juristischen Sanktionierung – durchaus gegen Richtlinien und Vorgaben der thematisch-inhaltlichen Gestaltung verstößen werden kann. Zudem sind institutionelle Rahmenbedingungen elementar kulturell-historisch relativ und verändern sich im Laufe der Zeit mitunter radikal. Themen und Verfahren bspw. des Neuen Hörspiels waren so vierzig Jahre früher im selben Kulturkreis aufgrund der nationalsozialistischen Medienregulierung unmöglich. Die institutionelle Dimension besitzt folglich für die semiotische Hörspieluntersuchung ebenfalls nur dann Relevanz, wenn sie innerhalb eines Hörspiels explizit thematisiert wird, und ist ansonsten vor allem Gegenstand historiographischer Forschungen zu Senderlandschaft, Programmentwicklung etc. oder von Metatheorien, die sich mit den kulturhistorischen, mediensoziologischen etc. Bedingungen des Hörspiels als besonderer Instanz im soziologischen oder diskursiven Gesamtsystem befassen. Solche Ansätze begreifen und untersuchen das Hörspiel als soziales Subsystem im übergeordneten Gesellschaftssystem, das der Etablierung gesellschaftlicher Diskurse dient und sich nach bestimmten Bedingungen und Vorgaben der Produktion, Distribution, Rezeption sowie der Wirtschaft des Rechtes und der Politik zu richten hat. Das generelle mediale Potenzial des Hörspiels sowie der spezifische Aussagengehalt von Einzelhörspielen spielt dabei jedoch kaum bis gar keine Rolle. Dies ist wiederum Gegenstand der semiotischen Hörspielforschung, die das Hörspiel damit in erster Linie auch als Kommunikationssystem begreift, das einen Beitrag zur Formung seiner Ursprungskultur leistet.

## 2.3 Das Hörspiel als Kommunikationssystem

Die Semiotik begreift Kunstwerke im Allgemeinen und so auch Einzelhörspiele im Besonderen als abgeschlossene Mengen von Zeichen unterschiedlicher Zeichensysteme in einer kohärenten, textförmigen Ordnung. In ihrer Funktion zur Herstellung, Speicherung und Vermittlung von Nachrichten kommt ihnen ein kommunikativer Stellenwert zu, wobei sie als das erscheinen, was der Semiotiker Jurij Lotman als *sekundäres modellbildendes System* bezeichnet hat (1972a, 22–37; 1972b, 19–50). Sekundär ist das Medium Hörspiel dadurch, dass es auf primäre Wiedergabe- bzw. Zeichensysteme zurückgreift, die – wie Sprache, Stimmmodulation, Musik etc. –

je über einen eigenen, spezifischen und theoretisch endlichen Vorrat an Einzelzeichen verfügen (das Lexikon einer Sprache; der Artikulationsumfang einer Stimme; die Töne in der Musik etc.), die ihrerseits eine festgelegte Zeichensemantik besitzen (Wortbedeutungen; Signal-, Hinweis-, Abtön- etc. Funktionen der Stimme; Konnotationen von Tongeschlecht, Melodien, Lautstärken etc.) und nach bestimmten Verknüpfungsregeln (Grammatik; kulturelle Prinzipien und Normen der Stimmverwendung; Harmonielehre der Musik etc.) zu komplexeren Texten verbunden werden. Bei dieser sekundären Verwendung vorexistierender Zeichensysteme werden die jeweiligen Kodes der genutzten Zeichensysteme (Semantiken, Verknüpfungsregeln) weitgehend befolgt, teilweise jedoch regelhaft verletzt, wobei die Regelhaftigkeit dieser Primärkode-Verletzung in aller Regel einen neuen sekundären Kode – eine Kodifizierung – etabliert. Der Umstand, dass diese Verletzung von Primärkoderegeln selbst nach bestimmten (sekundären) Regeln erfolgt, stellt dabei sicher, dass eine neue, übergeordnete Systematik entstehen kann, die von den Rezipierenden aufgrund der zugrundeliegenden Regelmäßigkeit auch erkannt und verstanden werden kann. Werden die – in der Alltagskommunikation grundsätzlich ohne besondere Berücksichtigung rhythmisch-metrischer Strukturen verknüpften – Worte der deutschen Sprache bspw. in einem Hörspiel so angeordnet, dass sich ein metrischer Rhythmus, d.h. eine an der Wortbetonung ansetzende Regelmäßigkeit einstellt, wird dadurch das primäre Zeichensystem der Sprache in der betreffenden Äußerung sekundär überformt und erlangt das Potenzial, selbst – bspw. in Gestalt einer stellenweisen Abweichung von einer sonst strengen Metrik – Akzente zu setzen und so Sinn und Bedeutung zu generieren.

Auch wenn das Hörspiel als mediale Form nur einen einzigen, nämlich den akustischen Kanal besitzt, über den es seine Inhalte vermitteln kann, was seine Zeichensysteme auf rein akustisch vermittelbare beschränkt, ist es dabei doch ein *multikodales Kommunikationssystem*. Die ihm zur Verfügung stehenden allgemeinakustischen Zeichensysteme von Stimme, Sprache, Geräusch und Musik (bedingt auch Stille) sowie die spezifisch radiophonen Zeichensysteme von Blende, Schnitt, Mischung und elektroakustischer Manipulation (bedingt auch die verschiedenen Formen der Raumklangsimulation bzw. der »Enträumlichung« von Klang) basieren jeweils auf individuellen semiotischen Strukturen und bieten damit ein komplexes Arsenal an Ausdrucksmöglichkeiten, mit denen narrative, argumentatorische, ästhetische und weitere Zusammenhänge hergestellt werden können.

Die mit dem Hörspielmedium erzeugten Hörspieltexte, also die Einzelhörspiele, können so zu Trägern bestimmter Inhalte werden und eine konkrete Kommunikationsfunktion übernehmen, d.h., sie eignen sich zur Übermittlung einer bestimmten Nachricht von einem Sender an einen Empfänger, wobei sie zugleich als Kommunikate und kulturelle Speicher in die besonderen diskursiven Prozesse der zugrundeliegenden Kultur eingebettet sind. Um all die dabei beteiligten Faktoren systematisch zu erfassen, eignet sich das von Roman Jakobson (1979, 83–121) ausge-

arbeitete elementare Kommunikationsmodell. Auch wenn es sich dabei um ein abstraktes, allgemeingültiges Modell zur Konzeptualisierung jeder Form des medialen Austauschs handelt, besitzt es vor allem durch seine Begrifflichkeit eine große Passgenauigkeit zur Beschreibung des radiophonen Kommunikationsakts, wie er sich bei der Rezeption eines Hörspiels vollzieht.

Das Modell setzt in seine zentrale Achse einen *Sender*, der eine Äußerung bzw. eine *Nachricht* über ein *Medium* an einen *Empfänger* vermittelt. Daraus resultiert medienübergreifend häufig eine bestimmte Kommunikationsrichtung. Besonders bei *einseitig* kommunizierenden Medien wie dem Hörspiel bedeutet das, dass nur der Sender an den Empfänger kommunizieren kann, nicht jedoch in umgekehrter Reihenfolge der Empfänger eine Mitteilung zurück an den Sender schicken kann. Ver einzelle Versuche zur Publikumsintegration im Umkreis des Neuen Hörspiels, wie bspw. das Radio-Spektakel *ROSIE* von Richard Hey, bei dem eine live-inszenierte Hörspielperformance durch Zuschaueranrufe ergänzt und in ihrem Fortgang bestimmt wurde, also faktisch ein sonst fehlender Rückkanal eingebaut wurde, stellen die absolute Ausnahme dar und sind – strenggenommen – auch keine reinen Hörspiele mehr, sondern transmediale Kunstwerke, die das technisch-apparative Arsenal des Hörspiels modifizieren (u.a. fehlende Postproduktion) und mit dem der Telefonie verschränken.

Jede Äußerung medialer Art und insofern auch jede Hörspielkommunikation findet außerdem in einem bestimmten *Kontext* statt. Man unterscheidet dabei zwischen raumzeitlicher Situierung – also dem konkreten Zeitpunkt und dem konkreten Ort, in dem die Kommunikation erfolgt – sowie den sozialen, politischen, institutionellen und anderweitigen Implikationen. Als produktives analytisches Konzept hat sich diesbezüglich der terminologische Apparat um den Begriff »kulturelles Wissen« erwiesen, wie ihn Michael Titzmann (1999) eingeführt hat.

Als kulturelles Wissen kann man die Gesamtmenge aller Propositionen verstehen, die die Mitglieder einer Kultur für wahr halten, wobei man unter Propositionen elementare Kernwissensmengen versteht. Insofern ist kulturelles Wissen, das Wissen einer bestimmten kulturellen Gruppe zu einem bestimmten Zeitpunkt. Dabei gibt es *explizite Propositionen*, also versprachlichtes Wissen, dass sich auch in Form von Buchabhandlungen, Lexikoneinträgen und dergleichen wiederfinden lässt; und daneben *implizite Propositionen*, also nicht versprachlichte Wissensmengen, die zwar nicht sprachlich-schriftlich festgehalten sind, aber quasi »gelebt« werden und insofern auch zum Wissensgehalt einer Kultur gehören. Menschen, die spätestens in den 90er-Jahren aufgewachsen sind, begreifen bspw. unmittelbar den funktionalen Zusammenhang zwischen einer Kompaktkassette und einem Sechskantbleistift, weil sie infolge ihrer Sozialisierung das nötige implizite kulturelle Wissen pragmatisch erworben haben: Der Bleistift lässt sich durch die Zahnradöffnungen in einer der Bandwickelrollen an der Kassette schieben und die Kassette, indem man sie um den Bleistift rotieren lässt, zurück- bzw. vor spulen. Meistens unterscheidet sich

das kulturelle Wissen des Senders vom kulturellen Wissen des Empfängers zumindest in bestimmten Aspekten, da es an sich undenkbar ist, dass zwei (menschlich bestimmte) Kommunikationsinstanzen genau denselben Wissensinhalt besitzen. Folglich muss bei der Analyse eines Hörspiels das kulturelle Wissen der Entstehungszeit unbedingt und konsequent als Deutungshorizont einbezogen werden, um gültige Lesarten und Interpretationen generieren zu können und nicht etwa Wissen, das zur Entstehungszeit des Stücks noch nicht gegeben war, anachronistisch zu interpolieren. Insofern bedeuten die Analyse und die Deutung eines Hörspiels immer auch eine Rekonstruktion des Wissens der Kultur, in der das Hörspiel entstanden ist, und folglich lässt sich die akademische Auseinandersetzung mit Hörspielen durchaus als Form der medienspezifischen Kulturwissenschaft verstehen.

Damit ein Medienprodukt Träger einer Äußerung werden kann, ist es, wie eingangs beschrieben, im Weiteren nötig, dass das Medium einen bestimmten *Kode*, ein bestimmtes Zeichensystem verwendet, der jeweils einen *Kanal* kodiert. Dies betrifft die Binnenorganisation des Mediums.

Jedes Medium besitzt einen bestimmten Kanal oder mehrere Kanäle. Der Film etwa verfügt über ein audiovisuelles Zeichensystem, da er u.a. optisch Bilder präsentieren und akustisch Geräusche, Musik oder Sprache vermitteln kann. Das Hörspiel dagegen ist auf den akustischen Kanal festgelegt, über den es auditiv wahrnehmbare Zeichen vermittelt. Jeder Kanal determiniert in der Konsequenz den Kode, sprich: die Zeichen, die durch ihn vermittelt werden können. Diese Zeichen verbinden sich zu einer Art kohärentem Gewebe, infolge des Umstands, dass zwischen den jeweils gewählten Einzelzeichen Beziehungen einfacherer (Nachbarschaft, Sukzessivität) oder komplexerer (Äquivalenz, Opposition etc.) Art bestehen und sie durch ihre schiere spezifische Positionierung im Verhältnis zu den anderen Zeichen ein Netz von Bezügen etablieren, das zusätzlich zur reinen Zeichenbedeutung weitere semantische Implikationen etabliert. Die drei Wortzeichen »Amseln«, »singen«, »schön« bspw. bedeuten je für sich etwas und bedeuten darüber hinaus etwas ganz Bestimmtes, wenn man sie als Zeichenkette verwendet und bedeuten zudem etwas ganz Verschiedenes, je nachdem, ob man sie in der obigen Abfolge oder in der Phrase »Singen Amseln schön?« verwendet. Gleichgültig, ob man, wie in diesem Beispiel, Wörter als Zeichen in Kombination miteinander verwendet oder aber akustische Zeichen (ein Bellen, einen Knall etc.), entsteht also ein semantisch komplexes Gewebe, das »Text« im engen oder weiteren Sinne bezeichnet werden kann. Ein »Text« in diesem – auch für alles Folgende grundlegenden – Verständnis ist also eine kohärente Kombination von Zeichen eines oder mehrerer Zeichensysteme in einer bestimmten medialen Form. Das Hörspiel kann die Zeichen der Stimme, der Musik, der Sprache sowie der Geräusche nutzen, kann daraus bestimmte komplexere Zeichenkombinationen erzeugen, diese multimodal

miteinander arrangieren und als Gesamtäußerung über den akustischen Kanal kommunizieren.

Im Zentrum jeder Kommunikation steht folglich die Übertragung einer bestimmten Mitteilung. Ein Sender bedient sich also eines bestimmten Mediums, um eine Mitteilung zu kodieren und diese an den Empfänger zu richten. Jedes Medium verfügt über einen oder mehrere verschiedene Kanäle, wobei jedem Kanal ein bestimmtes Zeichensystem zugrunde liegt, in dem ein Zeichenarsenal mit Verknüpfungsregularitäten enthalten ist. Aus diesen Zeichenvorräten und den Verknüpfungsregeln konstruiert der Sender eine bestimmte Mitteilung in Gestalt eines Textes, den er dann vermittels des Mediums an den Empfänger richtet. Dabei herrscht zumeist eine bestimmte Kommunikationsrichtung, die einseitig gerichtet sein kann und dann eines Rückkanals sowie in Konsequenz einer Antwortmöglichkeit entbehrt oder aber beidseitig gerichtet sein kann und dann über einen Rückkanal verfügt. All das findet in einem bestimmten Kontext statt, der durch kulturelles Wissen, aber auch durch situationelle, zeitliche, räumliche und andere Einflussfaktoren bestimmt wird, deren Kenntnis für ein korrektes Verständnis des jeweiligen Textes notwendig ist. Ein solches Verständnis ergibt sich auf Empfängerseite dann, wenn die zum Text verschmolzenen Zeichen hinsichtlich ihres semantischen Gehalts und in ihrer besonderen Interrelation richtig erfasst werden, womit das Zeichen als elementarer Sinnträger ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt.

Die Literatur der allgemeinen Medientheorie ist enorm; es sei lediglich beispielhaft verwiesen auf Schanze 2002, Faulstich 2004, Münker/Roesler 2008, Kloock/Spahr 2012 und Grampp 2016. Eine besondere Erwähnung verdient die Publikation von Krah/Titzmann 2013, in der sich auch die textwissenschaftlich fruchtbare Konzeptualisierung von »kulturellem Wissen« findet; vgl. dazu auch Titzmann 1989. Zu den verschiedenen Medienkontexten und -dimensionen vom Standpunkt der Filmwissenschaft siehe Gräf et al. 2011, 14–22. Zur medientheoretischen Einordnung des Hörspiels siehe Frank 1981, 42–66.

In Müller/Raff 2007 finden sich – ohne besondere Betrachtung des Hörspiels – mehrere Beiträge zur soziologischen und institutionellen Erfassung der deutschen Radiolandschaft. Für einen Überblick zu den Einzeldimensionen des Radiomediums allgemein siehe Kleinstuber 2012. Eine Skizze der politischen, rechtlichen, sozialen und ökonomischen Aspekte des Rundfunks mit Konzentration auf das Hörspiel sowie eine Verortung desselben im Spannungsfeld medialer, literarischer und ästhetischer Vorstellungen liefert Ladler 2001, 22–34 und 102–123. Siehe ebd., 125–201, zu den hörspieldiskursiven Einflussfaktoren. Zur Einordnung des Hörspiels im institutionalisierten Kulturzusammenhang und seiner Betrach-

tung als Dispositiv vgl. Wodianka 2018; siehe auch Hannes 1990 zum Hörspiel als »Medienbiotop« und Kobayashi 2009 mit Ausrichtung auf das Hörspielprogramm der 1950er-Jahre im NWDR Hamburg und NDR. Köhler 2005 erarbeitet eine medienhistorisch-mediensociologische Einordnung des Hörspiels. Eine umfängliche Sammlung an Beiträgen zur Radioapparatur, zu den (historischen) institutionellen wie Entwicklungsgeschichtlichen Rahmenbedingungen des Hörspiels, zur Ars Acustica und zu verschiedenen Konzeptualisierungsmöglichkeiten aktueller Hörformate sowie zukünftiger Sendeformate bietet unter Einbezug bedeutender Hörspielschaffender Stuhlmann 2001. Noch umfassender werden die unterschiedlichen Dimensionen von Produktions- und Übertragungstechnik; Organisations-, Programm- und Konsumentenstrukturen; kommunikativen und ästhetischen Funktionen unterschiedlicher Hörformate; sowie die Perspektiven zur Weiterentwicklung von Hörfunk und entsprechendem Programm in den Einzelbeiträgen in Leonhard et al. 2002 behandelt.

