

2.2 Das Hörspiel als Mediensystem

Wie eingangs ausgeführt, kann man ein Medium – in Bezug auf die dispositive Begriffsdimension – vereinfacht gesagt definieren als eine technische Vorrichtung zur Produktion definierter informationshaltiger Texte. »Texte« ist dabei (im Allgemeinen strukturalistischen Sinne) zu verstehen als ein Medienprodukt oder Datenträger, der sich gemäß den medienspezifischen Regularitäten aus kleineren Einheiten zusammensetzt. So ist Goethes »Werther« essenziell ein Medienprodukt aus dem Mediensystem Buch, das sich aus Wörtern respektive Buchstaben gemäß den grammatischen Regularitäten der deutschen Sprache zusammensetzt.

Ein Medium dient entsprechend der geregelten Repräsentation bestimmter Daten, also der Herstellung, Speicherung, Übertragung und Verarbeitung von Informationen in Form von Mitteilungen sowie dem mittelbaren kommunikativen Austausch dieser Mitteilungen. Um die unterschiedlichen Einflussfaktoren und Kontexte des dispositiven Komplexes schärfer voneinander abgrenzen und in der Folge exakter bestimmen sowie treffender bezeichnen zu können, unterscheidet man drei Dimensionen eines Mediums im engen Sinne, nämlich die technisch-apparative, die institutionelle und die semiotische Dimension.

Die technisch-apparative Dimension

Die *technisch-apparative Dimension* umfasst alles, was an technischen Apparaturen und Informationskanälen notwendig ist, um ein Medium zu konstituieren, wobei sowohl die Gerätschaften der Produktion als auch der Distribution und Rezeption zu berücksichtigen sind.

Die Apparaturen der Hörspielproduktion sind Mikrofone, Audiointerfaces, Speichermedien, Synthesizer, Mischpulte, Vorverstärker etc. Gleichzeitig gehören hierzu aber auch solche technischen Geräte, die der Postproduktion zugerechnet werden müssen, wie im klassischen Hörspiel die Schnitttische oder eben im heutigen Zeitalter Computer und entsprechende Tonschnitt- und -bearbeitungsprogramme, die sogenannten Digital Audio Workstations (DAWs). Außerdem gehören zur technisch-apparativen Dimension auch alle Apparaturen der Hörspiel-distribution und -vorführung, d.h. Sende- und Empfangssysteme, das klassische Radio oder eben Smartphone, Laptop, PC, angeschlossene Lautsprecher etc. – sprich: alles, womit Hörspiele rezipiert werden (können). Diese Apparatur liefert die technischen Voraussetzungen zur Erfassung, Speicherung und Strukturierung des medienspezifischen (akustischen) Ausgangsmaterials, auf dessen Basis ein Text mit semiotischem Gehalt erzeugt werden kann. Genauso wie sich die Apparatur im Zuge technischer Neuerungen verändert und bspw. von Bandaufnahmen zu digitalen Verfahren übergeht, so verändern und erweitern sich in aller Regel auch die damit verbundenen semiotischen Ausdrucksmöglichkeiten.