

hang gesetzt, wobei der Begriff »Terminieren« innerhalb dieses Zusammenhangs inhaltlich verständlich wird. Der paradigmatische Kontext enthält Elemente wie Käfig, Insasse, Zwangsjacke, Knüppel, Elektroschocks, Gehirnsonden und Spritzen und ist durch eine situative Struktur gekennzeichnet, die sowohl Aspekte eines Gefängnisses als auch einer medizinischen Klinik aufweist. »Terminieren« konkretisiert sich dadurch allmählich als ein etabliertes Verfahren verschiedener institutionalisierter Formen der Gewaltausübung gegenüber einem im Grunde wehrlosen Gefangenen mit dem Ziel, unter Anwendung von Injektionen und Elektroschocks dessen Bewusstsein sowie dessen Erinnerungen teilweise oder ganz auszulöschen, wobei diese Gewaltformen gewisse Ähnlichkeit mit historischen psychiatrischen Behandlungsmethoden aufweisen.

Die letzte Dimension des Zeichens in der Kategorisierung nach William Morris ist die *pragmatische Dimension*. Pragmatik konzentriert sich vor allem auf die Erforschung der Verwendung von Zeichen zwischen verschiedenen Benutzern. Der Gebrauchsaspekt des Zeichens steht hier im Mittelpunkt. Die Pragmatik untersucht also Zusammenhänge, wie Zeichen in einem größeren Kommunikationskontext fungieren, wie und zu welchem kommunikativen, aber auch sozialen Zweck sie produziert, rezipiert und interpretiert werden. Das betrifft einerseits hörspielintern die kommunikativen Interaktionsverhältnisse zwischen den Figuren eines Stücks, Sprechakte, die Orientierung an kulturellen Konversationsmaximen etc. – also die Art und Weise, wie die Figuren eines Stücks Zeichen und besonders Sprachzeichen benutzen. Andererseits untersucht eine pragmatisch orientierte Hörspielwissenschaft hörspielextern auch bspw. die Verwendungsweisen von Hörspielen, ihre Funktionalisierung als Mittel des gesellschaftlichen diskursiven Austausches, ihren Gebrauch im Rahmen individueller Rezeption, den generellen gesellschaftlichen Umgang mit ihnen sowie etwaige aus den genannten Formen der Auseinandersetzung resultierende Handlungsmuster.

3.4 Zeichenarten

Nachdem in den vorausgehenden Absätzen geklärt wurde, wie sich Zeichen ganz allgemein hinsichtlich ihrer Struktur, ihrer Verwendungsweise sowie ihrer unterschiedlichen Dimensionen charakterisieren lassen, können im Folgenden Kriterien in den Blick genommen werden, die dazu geeignet sind, unterschiedliche Formen von Zeichen voneinander abzugrenzen.

Wie im Kommunikationsmodell bereits gesehen, besitzt jedes Medium verschiedene Zeichenkanäle und diese Zeichenkanäle sind durchlässig für verschiedene Zeichensysteme. So wäre eine Möglichkeit der Einteilung von Zeichen jene, die sich an den im Hintergrund stehenden Zeichensystemen orientiert: Ein Buch greift auf die Schriftsprache zurück, also grafische (Sprach-)Zeichen; ein Gespräch basiert

auf akustischen (Sprach-)Zeichen und bezieht zudem u.a. stimmliche, nonverbale gestische und mimische Zeichen mit ein; eine CD greift auf eine binäre digitale Kodierung zurück etc. Das Problem einer solchen medienbezogenen Einteilung der Zeichen ist, dass sie allzu leicht unsystematisch und unpräzise wird, da über ein und denselben medialen Kanal teilweise unterschiedliche Zeichenarten vermittelt werden können und die Art der medialen Kodierung nicht unbedingt verbindlich ist für die Art der Wiedergabe. Ein Hörspiel kann etwa akustische Sprachzeichen vermitteln, zugleich jedoch musikalische Zeichen enthalten, wobei dann im Weiteren zu klären wäre, was genau musikalische Zeichen sind und ob etwa auch Gesang dazu zu zählen ist, ob dieser also eine Mischform aus verbalen und musikalischen Zeichen ist – wird das Hörspiel dann als CD gepresst, werden dieselben Zeichen in eine digitale binäre Kodierung übersetzt etc. Eine derartige Einteilung von Zeichen nach ihrer Zugehörigkeit zu bestimmten Zeichensystemen mag folglich mitunter pragmatischen Nutzen haben, genügt jedoch meist nicht einer wissenschaftlich-systematischen Klarheit.

Charles Sanders Peirce hat versucht, die Zeichen aufgrund der Form ihres Objektbezugs zu klassifizieren, und hat auf diese Weise eine Typologie der Zeichen entwickelt, die eine ganz exakte Zuordnung ermöglicht. Ihm war daran gelegen, zu bestimmen, aufgrund welcher Kraft ein bestimmter Zeichenträger, d.h. das konkrete physische Zeichenobjekt, als Elemente zum Verweis auf einen bestimmten Referenten, d.h. das mit dem Zeichen Gemeinte, fungieren kann. Dabei hat er drei verschiedene solcher Kräfte ausgemacht und demgemäß drei Zeichentypen unterschieden: den Index, das Ikon und das Symbol bzw. das indexikalische, ikonische und symbolische Zeichen.

Ein *Index* ist ein Zeichen, das aufgrund einer existenziellen Beziehung Verweiskraft besitzt, es besteht also eine reale, meist kausale Relation zwischen Zeichenträger und Referent. Eine kausale Relation hat i. a. R. die Gestalt eines klaren Ursache-Wirkung-Zusammenhangs. So kann Rauch als (An-)Zeichen für Feuer gesehen werden oder ein Fußabdruck für den Menschen oder das Tier, das ihn im Schnee hinterlassen hat, weil sich vom jeweiligen Zeichenträger (Rauch/Stapfen) auf die Quelle bzw. den Urheber des Zeichenträgers, sprich: auf den Referenten zurückschließen lässt. Ein indexikalisches Zeichen wird also durch einen kausalen Zusammenhang zwischen Zeichenträger und Referent konstituiert.

Bei einem *ikonischen Zeichen* beruht dieser Zusammenhang dagegen auf einem Ähnlichkeitsverhältnis, der Zeichenträger weist Aspekte auf, die geeignet sind, im Bewusstsein des Zeichenbenutzers den Referenten wachzurufen, weil dieser über entsprechende zeichenwirksame Aspekte verfügt. Die bekannteste Form des Ikons ist die Abbildung, sei es eine Zeichnung, ein Gemälde oder ein Kupferstich eines Objekts (bei der Fotografie ist dagegen der indexikalische Aspekt dominanter als der ikonische). Wie es optische Ähnlichkeiten gibt, so gibt es natürlich auch akustische

Ähnlichkeiten und insofern auch akustische Ikone, was für das Hörspiel entscheidend ist.

Symbole, der dritte und letzte Zeichentyp in der Systematik von Peirce, basieren auf Arbitrarität und Konventionalität, d.h. auf einer willkürlichen Zuordnung von Zeichenträger und Referent, wobei diese Zuordnung durch eine Absprache zwischen den Zeichenbenutzern stabilisiert wird. Es gibt also keinen natürlichen oder anderweitigen Zusammenhang zwischen dem Zeichenträger und dem Referenten als den, dass es allgemein gesellschaftlich abgesprochen ist, dass ein bestimmter Zeichenträger dies und nur dies bedeutet. Dabei ist die Zuordnung von Zeichen und Bezeichnetem völlig arbiträr, also willkürlich. Symbole sind entweder traditionell konventionalisiert, d.h. die Bedeutung eines Zeichens ist schon lange gesellschaftlich fixiert, wie das bspw. bei den Buchstaben der Fall ist, die alle für einen anderen Laut stehen; oder ein Symbol wird spontan konventionalisiert, was dann der Fall ist, wenn ein bestimmtes Objekt neu zum Zeichenträger erklärt und unter den Zeichenbenutzern hinsichtlich seiner symbolischen Bedeutung bestimmt wird. Solche ad hoc etablierten Symbole sind praktisch, ungemein flexibel und hoch kommunikativ, da sie sich je nach Bedarf neu erstellen lassen – und das gilt besonders auch für ihren Gebrauch im Hörspiel. Sehr häufig werden dort synthetisch erzeugte Geräusche, die aufgrund ihrer Künstlichkeit keinen Ähnlichkeits- und auch keinen kausalen Bezug aufweisen bzw. erkennen lassen, genutzt, um bspw. eine Gliederungsfunktion zu übernehmen. Meist ist dafür keine explizite Konventionalisierung nötig, sondern die Bedeutung des Geräusches wird allmählich durch wiederkehrend gleiche Funktionalisierung im Hörspiel implizit deutlich. Wenn ein »Boing« oder dergleichen immer wieder vor Beginn einer neuen Szene ertönt, wird den Zuhörenden rasch klar, dass dieses Geräusch genau diese funktionale Bedeutung hat, nämlich anzuzeigen: Hier beginnt eine neue Szene. Ein komplexeres Beispiel für eine spontane Konventionalisierung eines neuen akustischen Symbols findet sich bspw. auch in dem Kinderhörspiel *VOM SCHNEEMANN, DER EINEN SPATZ UNTER DEM HUT HATTE*. An der betreffenden Stelle heißt es dort:

Erzähler: Es war einmal ein rüpeliger Spatz. Er mischte sich überall ein und suchte Streit mit jedermann. Er beschimpfte sogar den Winter, denn es schneite und schneite und schneite. Der Rüpelspatz pickte zornig nach den Schneeflocken, dann flog er auf den Wäschepfahl und stäubte mit seinem Flügel dem Schneemann eine Wolke Pulverschnee mitten ins Gesicht.

Schneemann: Hatschie! Spatz, mit dir nimmt es nochmal ein böses Ende.

Spatz: Mecker, aber mecker, aber Tschiep, Tschiep, Tschiep. Mecker, aber mecker, aber Tschiep, Tschiep, Tschiep...

Erzähler: ... tschilpte der Spatz und kniff dem dösenden Kater in den Schwanz, der sich unter dem Vordach der Gartenlaube vor dem Schnee versteckt hatte.

Dieses Getschilpe des Spatzes wird durch eine Synthesizer-Spur unterlegt, die in der Metrik und auch im Tonhöhenverlauf genau der zeitgleichen, nur wenig inhaltsvollen Äußerung des Spatzes entspricht. Durch diese klanglich-metrische Analogie zwischen der stimmlichen Äußerung des Spatzes und der simultanen Synthesizer-Spur werden beide Komponenten in einen identifikatorischen Zusammenhang miteinander gebracht nach dem Prinzip: Das eine könnte für das andere eintreten, da es ihm weitestgehend entspricht. Dieses Prinzip wird im Verlauf des Hörspiels tatsächlich ausagiert, sodass es schließlich keiner stimmlichen Äußerung mehr bedarf, sondern lediglich die Synthesizer-Spur mit ihrem charakteristischen Verlauf eingespielt werden muss, um anzuzeigen, dass gerade der Spatz in der betreffenden Szene herumfliegt. Die Synthesizer-Spur wird auf diese Weise also als Symbol für den Spatz etabliert und die entsprechende Verweisfunktion ad hoc im Kontext des Hörspiels konventionalisiert. Das betreffende Hörspiel baut auf diesem einmal eingeführten Prinzip sogar auf und führt gegen Ende einen weiteren Vogel, nämlich einen Staren, ein, wobei dafür nicht noch einmal extra eine Identifikation von Stimme und Synthesizer-Spur notwendig ist, sondern implizit auf das Wissen der Hörenden zurückgegriffen wird: Der Star hat lediglich einen anderen Melodieverlauf als der Rüpelspatz, ist jedoch ebenfalls als Synthesizer-Spur gestaltet. Da man als Zuhörende jedoch bereits aus dem Symbolisierungsprozess des Spatzes weiß, dass eine Synthesizer-Spur einen Vogel repräsentieren kann, überträgt man dieses Wissen vom grundsätzlichen Prinzip auf die neue Synthesizer-Spur und erkennt in dieser unmittelbar einen anderen Vogel. Der Erzählerbericht, der das Auftauchen des Stars noch einmal explizit macht, wäre grundsätzlich für dieses Verständnis nicht nötig, ist jedoch wahrscheinlich dem Umstand geschuldet, dass es sich um ein Kinderhörspiel handelt, dessen Rezipierendenkreis noch nicht über ein ausreichend großes Maß an zeichenpragmatischer Erfahrung verfügt, um diese Verständnisleistung sicher zu bewältigen.

Zusammengefasst basieren indexikalische Zeichen auf einer Kausalrelation, ikonische Zeichen auf einer Ähnlichkeitsbeziehung und Symbole auf einer konventionalisierten Arbitrarität. Diese drei Zeichentypen lassen sich zwar voneinander unterscheiden, aber meist tauchen sie nicht in Reinform auf, sondern in Mischformen. Die meisten Zeichen weisen sowohl indexikalische, ikonische als auch symbolische Aspekte auf und werden nach ihrem dominanten, den Gesamtcharakter des Zeichens bestimmenden Aspekt benannt. Bspw. kommen indexikalische Zeichen im Hörspiel ungemein häufig vor, da hier nur über den akustischen Kanal kommuniziert werden kann, sodass vieles, was etwa im Film direkt visuell präsentiert wird, hier nur durch einen indexikalischen Verweis integriert werden kann. Das fängt an bei der Stimme einer Figur, die etwas sagt und zugleich über den reinen Redehalt mit ihrer Äußerung kausal deutlich macht: Hier ist jemand – eben diejenige Figur, die sich da äußert. Der volle Umfang indexikalischer Verweisfunktionalität zeigt sich aber bei den »natürlichen« Geräuschen: Man hört

ein Knistern und weiß, da brennt ein Feuer; man hört einen Knall und weiß, da wurde eine Pistole abgefeuert; man hört ein Quietschen und weiß, die Türe ging auf, wobei es sich offenbar um eine recht schwere, zugleich alte und schlecht geölte Türe handelt etc. Gerade die zuletzt genannten Eigenschaften machen deutlich, dass das Türquietschen zwar dominant ikonisch ist, da man über den Ursache-Wirkung-Zusammenhang vom Geräusch auf die Quelle des Geräusches zurück-schließt und durch das Quietschen auf die Türe verwiesen ist. Zugleich besitzt das Quietschen jedoch auch Ähnlichkeiten mit dem Quietschen einer richtigen Türe, denn andernfalls könnte man es nicht als Türquietschen erkennen. Das ikonische Prinzip wird übrigens zur dominanten Zeicheneigenschaft, wenn man künstlich generierte Geräusche einsetzt, wie bspw. das schon erwähnte Kokosnussschalengeklappter, das dem Getrappel von Pferden ausreichend ähnlich ist, um für dieses einzustehen. Aber auch eine symbolische Funktion kann in ein Geräusch wie das einer Türe integriert sein. So verwendet das traditionelle niederdeutsche Hörspiel in Anknüpfung an die Szenengliederung der Bühnendramaturgie eine »Tür-auf-Tür-zu«-Dramaturgie« (Hansen 2010, 64), bei der jede Einzelszene durch das charakteristische Öffnen und Zuschlagen einer Zimmertüre markiert wird, wodurch einerseits ikonisch der Abgang bzw. das Hinzukommen einer neuen Figur angezeigt wird, symbolisch jedoch ein Gliederungsabschnitt der Handlung verdeutlicht wird. Dieses Prinzip wird selbst in aktuellen niederdeutschen Hörspielen wie etwa ÜM DE ECK noch verwendet.

Ebenso wie sich ein Zeichen und speziell ein akustisches Zeichen meist aus mehreren unterschiedlichen Zeichentypen konstituiert, sind die meisten Zeichen auch nicht nur einschichtig, transportieren also nicht nur einen einzigen Bedeutungsgehalt, sondern mehrere unterschiedlich vordringliche Bedeutungsaspekte. Ein einfaches Lachen kann diesen Umstand sehr gut veranschaulichen. Hört man ein Lachen, ist der erste semantische Inhalt, den man bei der Rezeption dieses Schallereignisse wahrnimmt, der, dass die sich so äußernde Person fröhlich ist. Es treten jedoch – vor allem im Hörspielkontext – noch eine ganze Reihe weiterer semantisch wichtiger Komponenten hinzu. Im Hörspiel markiert ein Lachen zugleich und, man müsste fast sagen, in erster Linie eine Präsenz, sprich: Da man als Publikum lediglich auf den akustischen Kanal beschränkt ist und daher durch keinen anderen Sinn als den Hörsinn etwas wahrnehmen kann, bedeutet jedes Schallereignis immer auch »Da ist etwas.«. Dieses »etwas« wird durch die spezifische Art des Schallereignisses näher bestimmt; beim Lachen eben in ein »Da ist jemand.«. Zugleich lässt sich an einem Lachen in aller Regel das Geschlecht des oder der Lachenden feststellen, d.h. man kann hören »Da ist ein Mann.« bzw. »Da ist eine Frau.«; und weiter kann man meist auch das Alter der lachenden Person mit einer Präzision von plus/minus fünf Jahren exakt bestimmen – sofern es sich nicht um ein Kind handelt. Kinder nämlich besitzen in aller Regel noch keine geschlechtlich prägnante Stimmcharakteristik; aber zumindest, dass es sich um ein Kind handelt, kann man auch an ihrem

Lachen erkennen. Weitergehend können an einem einfachen Lachen oft psychologische Implikationen festgestellt werden, wie etwa, dass es sich um ein authentisches, ein gespieltes, ein übertriebenes, ein unsicheres etc. Lachen handelt, was wiederum Rückschlüsse auf die sich entsprechend äussernde Person zulässt. Im Hörspielkontext, wo derartige Feinheiten immer gezielt ausgebildet werden, ermöglichen solche Rückschlüsse, dass man kognitiv ein bestimmtes Bild einer Figur entwickelt. Hier kann das Lachen dann auch weitere tontechnische Überarbeitung erfahren haben, sodass auch weitere semantische Zusätze darin mitschwingen, wie etwa, ob es in einem halllosen Raum stattzufinden scheint – und damit einer extradiegetischen Figur zuzuordnen ist –, oder ob es im Gegenteil mit einem übertriebenen, offenbar unnatürlichen Hall versehen wurde, wodurch es dem Klischee des Horrorlachens angenähert oder nachgebildet ist und erkennen lässt, dass die sich so äussernde Figur selbst un- bzw. übernatürlich ist: ein Superschurke, ein Monster etc. Hierbei werden also intertextuelle, kulturelle Wissensmengen aktiviert, die man durch die vorausgehende Rezeption von Horrorfilmen oder -hörspielen erworben hat und die im konkreten Hörspielkontext miteinbezogen werden. Ein einfaches akustisches Zeichen wie ein Lachen kann also eine ganze Fülle von semantischen Markern inkorporieren und zugleich unter anderem Informationen liefern über Gemütszustand, Alter, Geschlecht, diegetische Ebene, moralisch-ethische Konstitution und Fantastizitätsgrad der sich so äussernden Figur. Viele dieser Aspekte nimmt man in einer gewöhnlichen Unterhaltung gar nicht bewusst wahr, da man gewohnt ist, auf die explizit kommunizierten Inhalte zu achten. Bei der Hörspielanalyse ist es jedoch essenziell, auch solche zusätzlichen Bedeutungskomponenten von akustischen Zeichen wahrnehmen, korrekt benennen und in die Interpretation miteinbeziehen zu können.

Wie ein Lachen können auch andere Geräusche einen solchen Bedeutungsumfang bzw. Skopus besitzen. Ein Knall bspw. lässt meist sofort erkennen, ob er ein Schuss ist, und wenn ja, ob er aus einer Pistole, einer Langwaffe wie einem Gewehr oder aus einem größeren Geschütz abgefeuert wurde. Zugleich erlaubt die Art des Klangs dieses Knalls Rückschlüsse auf den Ort, in dem dieser Schuss abgefeuert wurde, ob in einem kleinen Zimmer, ob in einer Halle, ob auf einer weiten kahlen Ebene.

Das Hörspiel besitzt jedoch immer auch die Möglichkeit, Zeichen, die nicht akustisch sind, mitaufzunehmen, indem es diese durch Paraphrasierung, Beschreibung oder Vorlesen hörbar macht, also in akustische Zeichen transformiert. Das gilt etwa für grafische Zeichen, die als Buchstaben des Alphabets, als Symbole der Mathematik, der Chemie, der Biologie usw. oder als Bildzeichen, Verkehrszeichen, Piktogramme, Labels, Logos, Gemälde, Comics etc. an sich nur optisch kommunizierbar und rezipierbar sind. Das gilt aber auch für alle gestisch-mimischen Zeichen, für die Gebärdensprache, Gesichtsausdrücke, Körperhaltungen und Bewegungsformen. Das gilt außerdem auch für eigentlich nur olfaktorisch

registrierbare Zeichen, wie Gerüche, für taktile Merkmale wie Oberflächentexturen oder Materialqualitäten – kurzgesagt für alle Zeichen und Anzeichen, die nicht direkt über einen akustischen Kanal kommuniziert werden können. Um sich derlei Zeichen bedienen zu können, muss das Hörspiel sie in Hörbares, zumeist Gesprochenes verwandeln. Das bereits zitierte Hörspiel *INSCHALLAH, MARLOV* liefert einige Beispiele, wie dies geschehen kann. Die zum Terminieren gebrachte Hauptfigur dieses Stücks berichtet als Erzähler unter anderem folgende visuelle Erinnerungsfetzen:

Marlov-Erzähler: Was gerade an mir vorbei schwimmt, ist eine Magnumflasche armenischen Cognacs; ein tödlich aussehender Munitionssponder mit dem Etikett »9x19 mm Parabellum Luga«; ein Paar pechschwarzer glänzender Seidenstrümpfe, die in pechschwarz glänzenden, sehr hohen Stiletto-Absätzen münden – allerdings und bedauernswerterweise ohne die dazugehörigen Beine; und eine auf gebrochene Tür, auf der ich »Marl. Priv. Detek.« entziffern kann, unbeholfen hingekritzelt und etwas verwischt auf der verdreckten Glasscheibe.

Hier werden also sowohl Objekte als auch grafische Zeichen – nämlich das Etikett »9x19 mm Parabellum Luga« sowie die Buchstabenfolgen »Marl. Priv. Detek.« – durch Beschreibung bzw. Versprachlichung hörbar und zu Bestandteilen des Hörspiels gemacht. Zugleich geben weitere deskriptive Hinweise wie »unbeholfen hingekritzelt und etwas verwischt auf der verdreckten Glasscheibe« konkretere Vorstellungen von der materiellen Verfassung dieser Zeichen. Ein anderes Beispiel kann dem Kinderhörspiel *PUMUCKL UND DAS GRÜNE GEMÄLDE* entnommen werden, in dem der titelgebende Kobold aus Ärger über eine Putzfrau dieselbe in einem knallgrünen Gemälde verewigt. Die betreffende Stelle wird folgendermaßen im Hörspieltext wiedergegeben:

Pumuckl: Ich weiß, was ich jetzt male. Ich male etwas, das ich nicht in einen dunklen Gang hängen würde. Und weißt du was: die Frau Rettinger, jawohl! Und zwar mal ich sie grün. Von oben bis unten grün, grün wie eine Raupe, grün wie ein Frosch, grün wie eine giftige Spinne, grün wie giftige Fische.

Meister Eder: Ja, was bei dir alles grün ist.

Pumuckl: Ja, ich brauch jetzt Wasser! Viel, viel Wasser! Am besten brauch ich jetzt grünes Wasser!

Erzähler: Der Pumuckl malte ein grünes Gespenst, vor dem man sich wahrlich fürchten konnte, und rundherum malte er lauter Putzeimer und Bürsten, die wie Tausendfüßler aussahen. Es wurde ein sehr eindrucksvolles Bild.

Durch die ambitionsreiche Rede des Kobolds und die erläuternden Zusatzangaben des Erzählers wird das Gemälde der Diegese in Sprache übersetzt und – so verbalisiert – in einen recht plastischen Höreindruck und über diesen in eine entsprechen-

de Vorstellung verwandelt. In entsprechender Weise kann dies auch mit gestisch mimischen Zeichen geschehen; dazu abermals ein Zitat aus dem bereits mehrfach herangezogenen Hörspiel *INSCHALLAH*, MARLOV:

Marlov-Erzähler: Es spielte keine Rolle, dass sie log, denn plötzlich überquerte er, Marlov, den Boulevard und kam langsam in meine Richtung. Er starrte mich an und achtete nicht auf den starken Verkehr, der von rechts und links auf ihn zukam. Ich schrie, um ihn zu warnen, aber kein Laut kam aus meinem Mund. Schweigend streckte er die Hand aus, flehend, damit ich ihn über die Schnellstraße zog und in die Arme nahm und dennoch... dennoch...

Alles, was sich durch Beschreibung, Paraphrasierung oder Vorlesen in Sprache verwandeln lässt, kann also als akustisches Zeichen kommunizierbar und Bestandteil eines Hörspiels werden. Daran zeigt sich noch einmal, dass eine Einteilung von Zeichen gemäß ihres zugrundeliegenden medialen Zeichensystems nur bedingt glücklich ist, da in den angeführten Fällen in erster Linie akustische Sprachzeichen gegeben sind, die allerdings gestisch-mimische oder grafische Zeichen sozusagen überkodieren.

Damit sind die allgemeinen zeichentheoretischen Grundlagen geklärt und es können im Weiteren die unterschiedlichen Zeichenrelationen in den Blick genommen werden, die für die semiotische Analyse eines Hörspiels notwendig sind.

Die Semiotik ist ein weites Forschungsgebiet. Zu ihrer Systematik und Geschichte sowie ihren Methoden und Gegenständen siehe das vierbändige Handbuch von Posner/Robering/Sebeok 1997, 1998, 2003, 2004. Speziell zur Mediensemiotik – allerdings ohne Berücksichtigung des Hörspiels – siehe den Sammelband von Nöth 1997. Allgemeine Einführungen bieten u.a. Walther 1979, Eco 1977 und 1987b, Sebeok 2001, Volli 2002 und Kjørup 2009. Zur semiotisch basierten Textanalyse siehe u.a. Krah 2006.

Die Unterscheidung zwischen der semantischen, syntagmatischen, paradigmatischen und pragmatischen Dimension von Zeichen wurde von Charles William Morris 1938 eingeführt (Morris 1972, 24) und 1946 weiter differenziert (Morris 1973, 324–328). Sie greift auf eine Fülle an Vorarbeiten zurück, insbesondere jener des Prager Linguistenkreises mit seinen Vertretern Roman Jakobson, Felix Vodička, Jan Mukařovský, Josef Ludvík Fischer etc., und erwies sich disziplinenübergreifend als eine der fruchtbarsten Einteilungen im vielfach kritisierten Werk von Morris. Schmedes 2002 knüpft hieran an (78f.) und macht die syntagmatische und paradigmatische Ebene zum zentralen Ansatzpunkt seiner Analysepraxis (191f.).