

2. Mediensystem Hörspiel

2.1 Das Hörspiel als Medium

Das Hörspiel ist in erster Linie ein *Medium* – wie etwa das Buch, die Zeitschrift oder der stärker mit ihm verwandte Film. Das bedeutet, dass es vom Menschen entwickelt und genutzt wird, um Nachrichten »vermitteln«, sprich: zu erzeugen, zu übertragen und/oder zu speichern, wobei die Nachricht jeweils auf dem System der Kodierung basiert, die durch die gegebenen medialen Kanäle ermöglicht bzw. definiert und determiniert wird.

Man unterscheidet gemeinhin die *dispositive* und die *artefaktische Dimension* eines Mediums: Wird erstere in den Blick genommen, geht es um das Produktionssystem »Hörspiel«, also den gesamten technisch-apparative Komplex, der dafür nötig ist, ein Medienprodukt wie bspw. ein Hörspiel herzustellen und wiederzugeben und damit eine Kommunikation durchzuführen. Vielfach wird für diese Dimension des Mediums auch der Begriff *Dispositiv* verwendet (vgl. auch Agamben 2008); bei ihr handelt es sich um die Bezeichnung »Medium« im strengen Sinne. Eine Auseinandersetzung mit der dispositiven Dimension ist folglich Wesentlich mit den Voraussetzungen befasst, die gegeben sind bzw. sein müssen, ehe ein einzelnes Exemplar eines Medientextes entstehen kann. Die artefaktische Dimension des Mediums betrifft dagegen exakt das einzelne Medienprodukt als solches, also bspw. ein ganz konkretes Hörspiel, und rückt damit dessen strukturelle, konzeptionelle etc. Verfasstheit im Zustand der abgeschlossenen Produziertheit ins Zentrum des Interesses. Durch die enge Abhängigkeit der beiden Dimensionen werden diese umgangssprachlich vielfach quasi gleichbedeutend gebraucht, doch ist es natürlich ein großer Unterschied, ob beim Sprechen über das Hörspielmedium vom konkreten Medienprodukt »TKKG-Hörspiel« die Rede ist oder von dem ganzen komplexen Apparat, der dessen Entstehung, Distribution, Rezeption und diskursive Behandlung überhaupt ermöglicht.

Für den Begriff des Mediums im dispositiven Sinne haben sich im Verlauf einer langen kritischen Auseinandersetzung verschiedene Definitionen gefunden. Gemeinhin wird heute eine viergliedrige Typologie der Medien vorgenommen und zwar in Primärmedien, Sekundärmedien, Tertiärmedien und Quartärmedien. Die

Nummerierung der verschiedenen Medientypen erfolgt dabei nach deren Einsatz technischer Mittel. *Primärmedien* werden auch Mensch-Medien genannt, weil sie eine direkte Kommunikation von Angesicht zu Angesicht voraussetzen. Hier kommt also weder auf Sender- noch auf Empfängerseite Technik zum Einsatz. Primärmedien sind stark durch Synchronität und durch direkte Sprechsprache, Gebärden, Mimik und Gesten gekennzeichnet.

Sekundärmedien sind dagegen Medien, die einen Technikeinsatz zumindest auf der Produktionsseite erfordern, nicht jedoch auf der Rezeptionsseite. Entsprechend sind Sekundärmedien durch Asynchronität gekennzeichnet, d.h., es findet keine zeitgleiche Vermittlung und Rezeption der Nachricht statt. Das betrifft Manuskripte, Schriftrollen, Zeitungen, Briefe, Plakate, Bücher und dergleichen. All diese Medien brauchen einen Technikeinsatz, um entstehen zu können, können dann aber ohne Technikeinsatz rezipiert werden.

Tertiärmedien erfordern einen Technikeinsatz sowohl auf der Produktions- als auch auf der Rezeptionsseite. Sie sind entweder durch Syn- oder durch Asynchronität gekennzeichnet, je nachdem, wie der Technikeinsatz konzipiert ist. Bei den Tertiärmedien Telefon oder auch Nachrichten-Rundfunk erfolgt die Produktion und die Rezeption via Telefon bzw. Sende- und Empfangstechnik zeitgleich; bei Schallplatte, Kassette, CD usw. ist dagegen ein zeitlicher Versatz gegeben, der sich dadurch einstellt, dass die genannten Medienprodukte in erster Linie Speicherfunktion haben und die mit ihnen gespeicherten Nachrichten entsprechend dieser Zweckbestimmung erst im Weiteren über ein zugehöriges Wiedergabeequipment dargestellt und rezipiert werden können.

Quartärmedien werden ähnlich den Tertiärmedien gedacht, allerdings sind sie gleichzeitig auch in einen quasi ortlosen, zeitlosen Kommunikationskontext eingebettet. Als Quartärmedien werden daher speziell digitale Kommunikationsformen wie Chats, Computerprogrammierungen, E-Mail-Korrespondenzen, Internetinhalte usw. eingestuft, die im abstrakten Kommunikationsraum des Internets realisiert werden. Hier findet die Kommunikation nicht mehr im realen Umfeld statt, sondern in einem digitalen virtuellen Raum.

Das heutige Hörspiel kann gemäß dieser Typologie zu den Tertiär- oder Quartärmedien gerechnet werden, je nachdem, wie es distribuiert und rezipiert wird. So gibt es nach wie vor Sendeplätze für Hörspielsendungen im Programm der jeweiligen Rundfunkanstalten, auf denen zu bestimmten Zeiten Hörspiele gesendet und gehört werden können. Andererseits existieren bereits seit Längerem und seit den letzten Jahren in zunehmendem Maße unter anderem Hörspielpools von öffentlichen wie privaten Sendeanstalten, Audioplattformen und Repositorien, mithilfe derer die dort platzierten Hörspiele zeit- und kontextunabhängig abgerufen, gestreamt und rezipiert werden können.

2.2 Das Hörspiel als Mediensystem

Wie eingangs ausgeführt, kann man ein Medium – in Bezug auf die dispositive Bezeichnungsdimension – vereinfacht gesagt definieren als eine technische Vorrichtung zur Produktion definiter informationshaltiger Texte. »Texte« ist dabei (im Allgemeinen strukturalistischen Sinne) zu verstehen als ein Medienprodukte 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-apparative Dimension auch alle Apparaturen der Hörspieldistribution 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.