

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 selbigen.

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

Text, eine Trägersubstanz für einen Hörspielinhalt, den sogenannten Hörspieltext. Die *Semiotik*, die dieser letzten Dimension den Namen gibt, ist die Wissenschaft, die erforscht und beschreibt, was Zeichen sind, wie sie entstehen und verwendet werden und wie sich mit ihrer Hilfe Nachrichten erstellen und austauschen lassen. Die Hörspielsemiotik ist damit als Grundlagendisziplin anzusehen für die analytische Auseinandersetzung mit Hörspieltexten, da sie – aufbauend auf den eingangs vorgestellten elementaren akustischen Fähigkeiten – die wissenschaftlich-objektiven Kategorien liefert, entsprechend derer sich analytische Hörfähigkeit entfaltet und vollzieht. Unter Erweiterung und Spezifizierung allgemein zeichentheoretischer Konzepte und Forschungsmethoden ermittelt sie, welche Zeichensysteme speziell im Rahmen des Hörspielmediums gegeben sind, welchen Gesetzmäßigkeiten diese gehorchen und wie diese zur Erzeugung von konkreten sinntragenden Hörspieltexten verwendet werden (können). So bedienen sich Hörspieltexte – umgekehrt betrachtet – unterschiedlicher Kodierungsverfahren, die auf Basis des einen zentralen akustischen Kanals für die Erzeugung und Vermittlung einer Nachricht zur Verfügung stehen und die Kodierungsverfahren von Stimme, Geräusch, Musik usw. umfassen. Möchte man einen solchen individuellen Hörspieltext analysieren, um dessen Bedeutungsgehalt zu ermitteln und einer weitergehenden Interpretation unterziehen zu können, bedarf es einer soliden Kenntnis hörspielsemiotischer Konzepte und Methoden. Aus diesem Grund ist speziell die semiotische Dimension des Hörspiels wesentlicher Gegenstand der folgenden Abschnitte dieses Buchs und bildet Grundlage für alle anknüpfenden wissenschaftlichen Disziplinen, insbesondere für jene der Hörspielnarratologie und -komparistik.

Bestimmt man die semiotische Dimension des Hörspiels als die für die Analyse entscheidende, kann von diesem Standpunkt aus zunächst geklärt werden, welche Relevanz den anderen beiden, bereits besprochenen Bereichen zukommt, der technisch-apparativen und der institutionellen Dimension. Generell lässt sich sagen, dass ein Medium als technische Vorrichtung zur Produktion definierter informationshaltiger Texte klar determiniert ist durch seine *Apparatur*, da diese festlegt, welche Darstellungsmöglichkeiten überhaupt für das Medium zur Verfügung stehen. Die Apparatur des Hörspielmediums beschränkt dessen generelles Ausdruckspotenzial so bspw. exklusiv auf das Akustische. Nur, was mit Mitteln der akustischen Aufnahmetechnik eingefangen werden kann, lässt sich in einem Hörspiel verwerten, um größere akustische Gebilde zu erstellen und mit diesen Bedeutung und eine Nachricht zu generieren. Die technisch-apparativ limitierten Darstellungsmöglichkeiten bilden insofern den Pool, aus dem für die Entfaltung der semiotischen Dimension überhaupt geschöpft werden kann. Gleichwohl bildet die Hörspielapparatur mit Blick auf die konkreten Einzelhörspiele in aller Regel nur das Substrat, dem – ohne besonderen semantischen Eigenwert – als Selbstverständlichkeit keine weitergehende, sprich: aktualisierte und sinnstiftende bzw. bedeutungsgenerierende Rolle eingeräumt wird. Da die technisch-apparative Dimension bei allen Hör-

spielen gleichermaßen im Hintergrund steht, ist sie gewissermaßen »neutral« – man sagt auch: unmarkiert – und verschwindet bei der Rezeption in gleichem Maße wie sie für die dargebotenen Inhalte irrelevant ist. Anders sieht es dagegen aus, wenn ein Hörspiel explizit diese technisch-apparative Dimension in seinem Verlauf aktualisiert. Das geschieht entweder, wenn es bspw. Aspekte der Aufnahme oder Wiedergabe markiert, was in Form eines Schallplattenknackgeräusches, funkischer Transmissionsinterferenzen, eines »Bandsalats« oder Bänderrisses, elektroakustischer Manipulationen etc. Oder es kann auch in Gestalt einer Inszenierung von hörspielproduktiven bzw. -rezeptiven Rahmenbedingungen geschehen, sprich: wenn im Hörspiel ein Hörspiel oder ganz allgemein ein Hörtext (Musik, Sprachaufnahmen etc.) produziert oder rezipiert wird, wie dies bspw. in BIBI BLOCKSBERG – DIE VERHEXTE HITPARADE vorgeführt wird. In einem solchen Fall wird die technisch-apparative Dimension ihrer semantischen Neutralität, ihres bedeutungsbezogenen Nullwerts benommen und der Faktor der audiotechnischen Materialität als eigener bedeutungsrelevanter Aspekt des jeweiligen Hörspiels in den Vordergrund gerückt. Indem ein Hörspiel auf diese Weise unüberhörbar werden lässt, dass es ein Artefakt, etwas Gemachtes, ein technisch-apparativ Produziertes ist, möchte es diesen generellen Aspekt bei seiner Analyse und Interpretation besonders berücksichtigt sehen – und eine Untersuchung eines solchen Hörspiels, die dieses Moment vernachlässigt, bleibt in jedem Fall unvollständig, in der Analyse mangelhaft und in der Interpretation wahrscheinlich defizitär. Die Deutung eines solchen expliziten Verweises eines Hörspiels auf seine eigene Gemachtheit, Materialität, Struktur etc. ist dann immer in strenger Orientierung an dessen Gesamtaussagegehalts vorzunehmen und kann von einer Verfremdungsfunktion und einem Distanzierungseffekt über eine Versinnbildlichung übernatürlicher Phänomene (bspw. am Ende des Hörspiels DIE GEHEIMEN PROTOKOLLE DES SCHLOMO FREUD) reichen bis hin zu einer auto-, medien- und/oder metareflexiven Selbstbezüglichkeit zum Zweck der kritischen Auseinandersetzung mit den Grundbedingungen der Hörspielproduktion als solcher (bspw. im Hörspiel PAUL – ODER DIE ZERSTÖRUNG EINES HÖRBEISPIELS). Die Relevanz der technisch-apparativen Dimensionen für die semiotische Untersuchung eines Hörspiels muss entsprechend zunächst immer anhand der spezifischen Faktur des Hörspiels analytisch nachgewiesen werden, ehe sie bei der Interpretation dieses Stücks sinnvoll Berücksichtigung finden kann. Denn, wie gesagt, die materielle Dimension ist mediendeterminativ immer latent gegeben und gewinnt für die inhaltliche Untersuchung nur dann Bedeutung, wenn etwa ein Hörspiel im Hörspiel thematisiert wird, ein Hörspiel andere Hörspiele integriert, zitiert oder nennt, eine Tonaufnahmesituation thematisiert wird oder wenn gezielt eingesetzte Störungen in einem Hörspiel auftreten, die eine materielle Dimension in den Vordergrund treiben und diese so selbst zu einem bedeutungsvollen Aspekt des Hörspiels machen. Andernfalls haben technisch-apparative Aspekte des Hörspiels, indem sie un-

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 audiotekhnisch aufnehmen lässt, jedoch – unter Inkaufnahme einer juristischen Sanktionierung – durchaus gegen Richtlinien und Vorgaben der thematisch-inhaltlichen Gestaltung verstoßen 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 Aussagegehalt 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. –