

Hörspiel, ein Stoff aus dem die Träume sind

Hörspielmachen mit Kindern

von IDA PÖTTINGER

Hörspiel versus Hörerzählung

Was heutzutage unter „Hörspiel“ auf dem Markt angeboten wird, sind in der Regel keine Hörspiele, sondern Hörerzählungen. Hörerzählungen sind gut vorgelesene Bücher, die manchmal mit Musik oder Geräuschen untermalt werden. Sie sind deshalb so im Kommen, weil sie von den Produktionskosten wesentlich günstiger liegen. Hörerzählungen haben auf dem Kassettenmarkt das Kinderhörspiel fast verdrängt. Nur große Rundfunkanstalten, wie der NDR, der BR oder der WDR können sich solche Luxusproduktionen leisten.

Ein Hörspiel besteht aus Dialogen und das Manuskript liest sich wie ein Drama. Die Kunst besteht auch hier daraus, möglichst ohne Erzähler den Konflikt, aber auch Raum, Zeit und Charaktere zu umschreiben. Die Bühne, d. h. die Bilder davon, wie sich das Ganze abspielt, sollen jedoch im Kopf entstehen.

Elemente des Hörspiels

- *Musik*

Die Musik führt vor allem in die Stimmung ein. Sie kündigt Ereignisse an oder leitet von einer Situation in die andere über. Sie kann auch die Epoche, in der das Stück spielt, andeuten. Bei Eigenproduktionen sollte darauf geachtet werden, dass die Musik keinesfalls rational eingesetzt werden kann: nicht weil der Titel oder der Text zum Stück passen, ist die Musik geeignet, sondern weil die spontanen Assoziationen dazu passen.

- *Stimme*

Die Stimmen der sprechenden Personen drücken sehr viel mehr aus, als bei einem Bühnenstück. Sie lassen das Aussehen erahnen: Ist die Person dick, dünn, jung, alt, ein Mann, eine Frau? Sie sagen aber auch über ihren Charakter etwas aus: Ist die Person gutmütig, verschlagen, langsam, schnell, energievoll, langweilig? Bei Eigenproduktionen in der Klasse besteht häufig die Schwierigkeit, dass Kinder Erwachsenenrollen übernehmen müssen. Das ist sehr schwierig, denn die Stimmen wirken trotz Verstellung meist unglaublich. Ein weiteres Problem ist, dass Kinderstimmen vor der Pubertät sehr ähnlich klingen. Hier schlägt die große Stunde der Kinder, die aus irgendeinem Grund eine auffällige Stimme haben und sei es ein kleiner Sprachfehler. Häufig sind diese Stimmen besser als zu glatte.

- *Sprache*

Die Sprache von Hörspielen ist bildhaft. Orts- und Personenbeschreibungen werden unauffällig

in Dialoge eingebaut. Texte für Kinder sollten ihrem Abstraktionsniveau entsprechen und einfach sein. Eine gewollt kindertümelnde Sprache ist zu vermeiden. Wenn Kinder selbst Texte produzieren, dann sollten sie genau in ihren Mund passen. Kinder sind keine Schauspieler, die für das Lesen geschriebene Texte vortragen können. Sie sollten Sprechtexte schreiben, egal, ob diese grammatikalisch immer ganz in Ordnung sind. Und jeder Sprecher sollte den Text so umformen dürfen, dass er ihm flüssig aus dem Mund kommt.

- *Atmosphäre*

Hörspielszenen finden immer in einem Raum statt, der die Örtlichkeiten preisgibt. Das Ohr reagiert sehr empfindlich auf falsche Räumlichkeiten. So können Szenen, die draußen spielen nicht einfach in einem Zimmer aufgenommen werden. Der Rückhall der Sprechertöne lässt auf den Raum schließen. Draußen werden die Schallwellen nicht zurückgeworfen. Leere Räume haben einen starken Nachhall, Wohnzimmer mit vielen Möbeln brechen den Hall stärker. Hörspielstudios haben einen „Schalltoten Raum“ in dem Außenszenen simuliert werden können oder durch Stellwände verschiedene Räumlichkeiten simuliert werden können. Bei Eigenaufnahmen eignen sich Klassenzimmer nur bedingt. Flure und Höfe sollten mit einbezogen werden, um Raumwechsel zu charakterisieren

- *Geräusche*

Geräusche symbolisieren am stärksten Raum und Zeit. Sie sollten gezielt und sparsam angewandt werden, um auch richtig wirken zu können. Schon das Geräusch einer klappernden Schreibmaschine zeigt, dass sich die Person in einem Raum befindet und dass sich die Szene je nach Klang der Anschläge in den 50er oder 80er Jahren abspielt. Geräusche sollten das Gesagte nicht doppeln, sondern zusätzliche Informationen liefern (nicht: da kommt ein Hubschrauber - schlapp, schlapp). Geräusche können auf verschiedene Art und Weise aufgenommen werden. Sie sollten in die Aufnahme gleich integriert werden, weil nachträglich eingebaute Geräusche meist aufgesetzt und künstlich klingen. Der Sprachfluss ändert sich z. B. durch Geräusche.

Natürliche Geräusche: Hier nimmt man spontan entstehende Geräusche auf. Das Mikrophon sollte sie deutlich registrieren, sodass kein undefinierbares Rauschen entsteht. Achtung bei Außenaufnahmen: Eine Szene aus dem Mittelalter verträgt kein Düsenflugzeug im Hintergrund.

Künstlich hergestellte Geräusche: Was früher Geräuschemacher konnten, wird heute bei Schulhörspielen von Kindern selbst gemacht: z. B. Donnern durch Luftballons mit Murmeln, Regen durch Rieseln von Reis auf Pappkarton. Diese Art von Tricks gefällt Kindern besonders

„Hier schlägt die Stunde der Kinder, die (...) eine auffällige Stimme haben.“

gut und zeigt ihnen deutlich, wie der Hörer an der Nase herum geführt werden kann.

Symbolische Geräusche. Nicht alles was zur Verdeutlichung beiträgt, muss mit einer natürlichen Geräuschkulisse verbunden sein: Auf- und Abwärtsgehen kann auch durch eine Klaviertonleiter dargestellt werden, Elefantenschritte können auch durch Trommelschläge angekündigt werden.

Geräusche aus der Konserve. Im Notfall kann man immer noch Geräusche vom Band oder einer Geräusche-CD zuspieren.

Bei allem Wissen über die einzelnen Elemente ist eines am Entscheidendsten: das Zuhören und Korrigieren. Letzten Endes soll der Eindruck stimmen. Selbst wenn alle Zutaten perfekt eingesetzt wurden, ergibt sich nicht immer der gewünschte Effekt. Vor allem der Mut zum Experiment und der Mut zum Unperfekten machen das Hörspielinszenieren mit Kindern zum Erlebnis.

Alles Weitere zum Thema Hörspiel finden Sie unter <http://www.kreidestriche.de> in der Audio-Werkstatt.

„Die Praxisbeispiele haben einen guten Eindruck davon vermittelt, wie viel Spaß eine Hörspielproduktion oder ein Schulradio machen kann.“

Feedback

Insgesamt haben Frau Jud-Krepper und Frau Pöttinger in diesen 90 Minuten sehr viele interessante, und vor allem praktische Tipps zur Arbeit mit Hörmedien in der Schule weitergegeben.

(MIRIAM BESSEY)

Die Sitzung war sehr interessant. Die Praxisbeispiele haben einen guten Eindruck davon vermittelt, wie viel Spaß eine Hörspielproduktion oder ein Schulradio machen kann.

Die Hörspielproduktion würde ich in der Realschule auf jeden Fall in der Unterstufe durchführen, da danach das Interesse der Schüler und Schülerinnen nachlässt.

Die beiden Studentinnen, die über ihr Projekt an der Grundschule berichtet haben, klangen sehr begeistert. Ich könnte mir sehr gut vorstellen, so etwas in der Schule umzusetzen.

(TIMO DAMM)