
Medientechnik in der Hörspiellidaktik

Hannes Fritz und Sabine Pfäfflin

Zusammenfassung des Beitrags

Der Beitrag erläutert die Relevanz medientechnischer Aspekte in der Hörspiellidaktik, die bisher noch zu wenig Berücksichtigung finden. Dazu gehören u.a. Raum, Mikrofonie, O-Ton, Schnitt, Blende, Lautheit und Effekte. Zudem wird aufgezeigt, wie diese für eine Kombination von rezeptiven und produktiven Zugangsweisen zu Hörspielen eingesetzt werden können.

Schlüsselbegriffe: Hörspiellidaktik • Lehrerbildung • Medientechnik • Hörspielanalyse • Hörspielproduktion

Im Literaturunterricht der Grundschule und Sekundarstufe sind Hörtexte längst als Lerngegenstand etabliert. Dazu gehören neben Hörspielen auch Lesungen oder Sprechgestaltungen sowie die Vertonung von Lyrik.¹ Wesentliche Kompetenzen, die mit Hörspielen, dem „Kino im Kopf“, initiiert werden können, sind beispielsweise Medienkompetenz, Hörverstehen, aktives Zuhören² sowie zahlreiche Aspekte literarischen Lernens (vgl. Pfäfflin 2019). Neben der Literaturdidaktik ist die Hörspielarbeit auch für die Medienpädagogik relevant, indem – insbesondere durch eigene Produktionen – die Medienkompetenz der Schüler*innen ausgebildet werden kann. Dabei sind die vier Fähigkeitsmerkmale zur Medienkompetenz nach Baacke – Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung und Mediengestaltung (vgl. Baacke 1999, S. 11f.) – bedeutsam, welche u.a. sowohl das Kennenlernen qualitativ hochwertiger Hörspiele (vgl. Krelle 2018, S. 4) sowie auch eine handelnd-produktive Nutzung auditiv-akustischer Medien (vgl. Frederking/Krommer/Maiwald 2012, S. 123) berücksichtigen.

Die verschiedenen Aspekte der Hörspielnutzung sind auch im aktuellen Bildungsplan verankert. Hörtexte lassen sich dabei nicht nur auf integrative Weise auf mindestens drei Kompetenzbereiche beziehen (vgl. Gailberger 2018, S. 3), sie finden auch explizit schon ab der Primarstufe im Bildungsplan Erwähnung (vgl. Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg 2016, S. 30).

¹ Zur Unterscheidung von Hörspiel und Lesung und dem weiter gefassten Begriff Hörbuch, der beides impliziert, vgl. Häusermann/Janz-Peschke/Rühr 2010, S. 13 f. Im Folgenden wird der Begriff „Hörspiel“ in einem engeren Sinn gebraucht, der Hörbuch und Lesung synonym verwendet.

² Vgl. z. B. Fachportal Deutsch, Landesbildungsserver Baden-Württemberg: schule-bw.de/faecher-und-schularten/sprachen-und-literatur/deutsch/unterrichtseinheiten/hoerspiel-im-deutschunterricht (25.08.2021).

Zur Bewertung und Analyse von Hörspieladaptionen und Originalhörspielen für Kinder hat Böckelmann bereits 2002 einen Kriterienkatalog entwickelt (vgl. Böckelmann 2002), dieser fokussiert jedoch die erleichterte Rezeption von Hörspielen durch Kinder³ und ist insgesamt zu normativ angelegt. Zudem lässt Böckelmann etliche Aspekte außer Acht, die zur Bewertung zeitgenössischer Hörspielproduktionen relevant sind. Dazu gehört beispielsweise, inwiefern ein Hörspiel – implizit oder explizit – gesellschaftliche, soziale oder kulturelle Normen sowie Genderaspekte und Wertefragen vermittelt oder auch in Frage stellt. Auch die akustische Vielfalt eines Hörspiels und das künstlerische Innovationspotential werden in Böckelmanns Kriterienkatalog nicht berücksichtigt. Dies sind jedoch wichtige Aspekte, die für die Auswahl von Hörspielen für den Unterricht relevant sind. Denn Hörspiele, die die bisherigen Hörgewohnheiten der Schüler*innen überschreiten und ihnen somit neue Hörerfahrungen ermöglichen, tragen dazu bei, ihren Hörhorizont zu erweitern und sie nach und nach zu einem zunehmend differenzierten Hören anzuregen (vgl. Pfäfflin 2019, S. 2). Auch technische Gestaltungsprinzipien, die sich mit der Studio- und Aufnahmetechnik kontinuierlich weiterentwickeln, werden bisher noch zu wenig in der Hörspieldidaktik berücksichtigt. Dazu gehören zum Beispiel die Gestaltung des Raumklangs (räumlicher Klangeindruck), Effekte wie Hall und Panning (räumliche Aufteilung und Position von Klangeindrücken im Stereopanorama), O-Ton-Aufnahmen (Aufnahmen außerhalb des Studios an gewählten Aufnahmeorten) oder Aspekte wie Mikrofonie und Lautheit.

Anders als in der Filmbildung, in der eine detaillierte Wahrnehmungsschulung bis in die höhere Sekundarstufe selbstverständlich ist (vgl. Frederking/Krommer/Maiwald 2012, S. 119), existieren in der Deutschdidaktik bisher nur sehr wenige Ansätze zu technischen Analysekriterien bei Hörmedien. Böckelmann thematisiert zwar einige technische Parameter, jedoch könnten diese aufgrund der technischen Weiterentwicklung inzwischen aus einer anderen Perspektive betrachtet werden (vgl. Pfäfflin 2019, S. 2). Meist wird bei Böckelmann die Sprache als zentrales Element gesehen, das von Geräuschen und Musik lediglich unterstützt wird. Frank Maier, der sich mit dem Hörspiel als „technischer Kunstform“ befasst, kritisiert die bisher dominante inhaltliche Fixierung und fordert, die „Ganzheitlichkeit des Hörspiels“ zu betrachten (vgl. Maier 2016, S. 127f). Denn die Medientechnik beeinflusst die Dramaturgie eines Hörspiels wesentlich (vgl. ebd., S. 311), insofern sollten technische Parameter auch bei der Hörspielanalyse adäquat berücksichtigt werden.

Den Toningenieur*innen kommt in der Hörspielproduktion eine künstlerische Rolle zu, die – wie viele weitere Beteiligte neben dem/der Autor*in – dazu beiträgt, dem Kunstprodukt ‚Hörspiel‘ seine Form zu verleihen (vgl. Wicke 2016, S. 5). Die technischen Möglichkeiten, die den Hörspielschaffenden zur Verfügung stehen, können dabei als Bausteine gesehen werden, die gemäß der Textvorlage der Autor*innen arrangiert und komponiert werden können (vgl. Maier 2016, S. 223). Dies begründet die Forderung Wickes nach gründlichen Kenntnissen auch im technischen Bereich, um dem Genre gerecht zu werden (vgl. Wicke 2016, S. 7). Auch

³ Im Fokus stehen bei Böckelmann beispielsweise Kriterien wie Verständlichkeit der Handlung (in Bezug auf Hörspieladaptionen), Methoden der Kürzung, Anzahl der Handlungsorte und Sprecher*innen, Interpretation durch die Sprecher*innen, Gesamtdauer und Qualität der Geräusche und Musikeinspielungen oder Art und Funktion der Montage.

Krelle merkt in seiner didaktischen Ausarbeitung zur Hörspielarbeit an: „Wenn sich die Schüler*innen Kriterien erarbeiten, müssen sie etwas über die Produktion von Hörspielen wissen“ (Krelle 2018, S. 5). Eine differenzierte Betrachtung des Hörens findet man beispielsweise bei Wermke, die in ihrer Konzeption zwischen Hören, Horchen und Lauschen unterscheidet, womit auch ein technisch-analytisches Hören von Schüler*innen berücksichtigt wird (vgl. Wermke 1995, S. 21). Durch die Fokussierung auf detaillierte akustische Ereignisse können Schüler*innen eine Differenzierung und Verbalisierung ihrer Höreindrücke entwickeln (vgl. Pfäfflin 2015, S. 51). Das ist nicht nur für das Verstehen und die Interpretation von Audiotexten wesentlich sondern auch für die Vorstellungsbildung und genaue Textwahrnehmung (vgl. Spinner 2006, S. 8f).

Sowohl für die Hörspielanalyse als auch für die Produktion eigener Hörtexte kann bereits im Grundschulalter hörspielrelevante Medientechnik untersucht und ausprobiert werden (vgl. Vosseler 2015, S. 77). Dabei kommt der Hörspiel Didaktik einerseits die medientechnologische Entwicklung zugute, die zu einem erheblichen Zuwachs an medienproduzierenden Kindern und Jugendlichen geführt hat (vgl. Mikos/Wiedemann 2000, S. 14). Andererseits ist es auch Aufgabe der Medienpädagogik, die vielfältigen Produktionsmöglichkeiten, die sich durch technische Weiterentwicklung eröffnen, zu thematisieren und zu schulen (vgl. Maier 2016, S. 23).

Deshalb werden im Folgenden technische Aspekte betrachtet, die im Kontext der Hörspiel Didaktik auf zweifache Weise relevant sind: Zum einen erweitern sie die bisherigen Analyse-kategorien für Hörspiele um technische Kriterien, so dass technische Gestaltungsprinzipien zeitgenössischer Hörspielproduktionen adäquat im Unterricht berücksichtigt und reflektiert werden können. Zum anderen dienen sie auch dazu, die eigene Produktionskompetenz der Schüler*innen im Hinblick auf Audiotexte zu erweitern. Diese Doppelfunktion ist aus medien- und literaturdidaktischer Perspektive besonders gewinnbringend, da die Kinder und Jugendlichen somit einerseits in der Wahrnehmung und Analyse von Hörspielen (und auch Hörtexten allgemein) weiter geschult werden, zugleich aber durch die Eigenproduktion von Hörtexten diese erweiterten Wahrnehmungskategorien anwenden und zunehmend differenzieren lernen – sowohl beim differenzierte(re)n Hören als auch beim genaue(re)n Verbalisieren der eigenen Höreindrücke. Das kommt ihnen bei weiteren Hörspielanalysen zugute. Deshalb werden die folgenden Kategorien sowohl im Hinblick auf ihr Potenzial für die Hörspielanalyse als auch im Hinblick auf ihre Eignung für die Eigenproduktion von Hörtexten durch die Schüler*innen beleuchtet.

Raum

Ein zentraler Aspekt der Hörspielbetrachtung, der auch bei Böckelmann berücksichtigt wird, ist der Raum. Dabei kann zwischen verschiedenen Raumbegriffen unterschieden werden: Der bei Böckelmann erwähnte Raumbegriff bezieht sich auf den Hörspielraum, der von den Hörspielschaffenden inszeniert wird. So plädiert sie für eine Authentizität des Raumklangs, damit die Glaubwürdigkeit eines Hörspiels erhalten wird (vgl. Böckelmann 2002, S. 61). Neben dem Hörspielraum bleibt der Raum, in dem die Aufnahme stattfindet, bei Böckelmann jedoch unberücksichtigt. Zwar kann bei klassischen Studioaufnahmen der Aufnahme Raum durch seinen

neutralen Klang unbeachtet gelassen werden, jedoch beeinflusst der Klang eines Raumes grundlegend das Aufnahmeergebnis eines Schallereignisses, wie Maier in Beispielen mit Vergleichsräumen darstellt (vgl. Maier 2016, S. 134). Da diese Beeinflussung aktiv zur dramaturgischen Inszenierung eines Hörspielraumes eingesetzt wird, gilt der Aufnahmeort als zentrales Element des Hörspiels. Insbesondere im Rahmen theaterähnlicher Hörspiele wird die Bedeutung des Aufnahmeortes deutlich. Hier wird die Räumlichkeit nicht per Nachbearbeitung simuliert, sondern durch exakt koordinierte Bewegungen im Raum direkt bei der Aufnahme übertragen (vgl. Maier 2016, S. 210). Dabei zu beachten ist, dass diese räumlichen Bewegungsabläufe erst seit der Stereophonie akustisch abbildbar sind, diese jedoch aus heutiger Sicht auch durch Surround- oder sogar dreidimensionale Konzepte erweitert werden können⁴. Dies bringt den Raum des Hörenden als dritten Raumbegriff ins Spiel. Zum einen zählen dazu die akustischen und technischen Ausgangsbedingungen, in denen ein Hörspiel rezipiert wird. Wird mit Kopfhörern gehört? Wo befinden sich die Lautsprecher und wo die Hörenden? In welchem Raum wird gehört? Ist die Umgebung still oder laut? Diese Faktoren haben dramatischen Einfluss auf die Wahrnehmung der im Hörspiel dargebotenen Schallereignisse. Zum anderen kann zwischen Schallereignissen unterschieden werden, die im inszenierten Hörspielraum stattfinden und jenen, die ohne Raumklang von der Handlung abgesetzt nur für den Raum der Rezipient*innen zur Verfügung stehen (vgl. Frank 1981, S. 96). Besonders deutlich wird dies bei der Rolle der Erzähler*innen, die entweder von der Szene abgekoppelt nur zu den Hörenden sprechen oder selbst eine Rolle im Spiel haben und in die akustische Inszenierung miteinbezogen sind.

Auch der Übergang zwischen verschiedenen Räumen wird bei Böckelmann thematisiert, z.B. beim Wechsel zwischen realer Welt und Traumwelt (vgl. Böckelmann 2002, S. 56); jedoch kann auch hier die Rolle des Raumwechsels erweitert werden. Beispielsweise erzeugt der Wechsel in eine kleine Kammer einen deutlichen akustischen Fokus oder kann das Gefühl von Enge hervorrufen (vgl. Maier 2016, S. 288). Ebenso können subtil Geschwindigkeit und Bewegung ins Hörspiel gebracht werden, indem in kurzer Zeit mehrere Raumwechsel stattfinden. Dabei funktionieren die Raumwechsel eben durch ihre Beiläufigkeit und benötigen nicht die von Böckelmann geforderten Indikatoren (vgl. Böckelmann 2002, S. 60), auch wenn an dieser Stelle ihr Fokus auf die erleichterte Rezeption durch Kinder berücksichtigt werden muss.

Mikrofonie

Einen großen klanglichen Einfluss – auch auf den Raumklang – haben selbstverständlich die Mikrofone, welche bei der Hörspielproduktion eingesetzt werden. Zum einen spielt dabei die Auswahl der verschiedenen Mikrofone eine Rolle, zum anderen deren Positionierung. Vor allem im Bereich der Sprache, dem in der Hörspielanalyse große Aufmerksamkeit zukommt, wird die Auswirkung der Mikrofonie auf das Hörspiel deutlich. Böckelmann weist auf die veränderten Sprachbedingungen in Aufnahmesituationen hin (vgl. Böckelmann 2002, S. 73), den klanglichen Einfluss der Technik thematisiert sie jedoch nicht. Stimmliche Interpretationen

⁴ Im interaktiven Hörspielprojekt „Verdacht“ der Hochschule der Medien in Stuttgart lässt sich beispielsweise dreidimensionaler Sound per Kopfhörer rezipieren (Link: v-erdacht.de).

sollen zwar von Schüler*innen in die Hörspielbetrachtung miteinbezogen werden (vgl. Pfäfflin 2019, S. 3), jedoch ist die sprachliche Beschreibung eines Klangeindrucks, vor allem von Sprache, durchaus problematisch (vgl. Kliewer 2000, S. 145). Durch die Arbeit mit unterschiedlichen Mikrofonen können bereits Kinder eine direkte Rückmeldung über ihre eigene Sprache erhalten (vgl. Vosseler 2015, S. 75), was sowohl die akustische Wahrnehmung schult als auch für die sprachliche Beschreibung der Klangeindrücke sensibilisiert. Dabei zeigt die Studiopraxis, dass keineswegs jedes Mikrofon für jeden Zweck geeignet ist (vgl. Henle 2001, S. 146). Je nach Bauart eines Mikrofons können mehr oder weniger Feinheiten einer Stimme aufgenommen werden. Eine Stimme klingt eher spitz und hell oder eher dumpf, was vor allem durch den „Nahbesprechungseffekt“ beeinflusst werden kann (vgl. Henle 2001, S. 157). Außerdem wird bei unterschiedlichen Richtcharakteristiken mehr oder weniger Raumanteil aufgenommen oder ein benachbartes Signal besser oder schlechter abgeschirmt (vgl. Maier 2016, S. 168). Durch die Positionierung des Mikrofons kann die Dramaturgie der Sprache grundlegend verändert werden, beispielsweise kann das Verringern der Distanz zum Mikrofon die Intimität eines vertraulichen Dialogs erhöhen. Selbstverständlich setzt die Diskussion über Hörspelaufnahmen eine praktische Arbeit mit unterschiedlichen Mikrofonen voraus, gerade die produktive Herangehensweise schafft jedoch einen gewinnbringenden Zugang zur kritischen Hörspielbetrachtung.

O-Ton

Eine Besonderheit stellen sogenannte O-Ton Aufnahmen dar, die außerhalb des Studios an gewählten Drehorten aufgenommen werden. Das Mikrofon kann dabei wie eine akustische Kamera genutzt werden und die Darstellenden bei den Handlungsabläufen verfolgen (vgl. Maier 2016, S. 210). Möglich ist dies durch die technische Weiterentwicklung, die ohne weiteres Außenaufnahmen in Studioqualität ermöglicht (vgl. ebd., S. 23). Anders als Böckelmann dies postuliert, da sie einen gezielten Einsatz von Geräuschen anstelle eines Geräuschteppichs fordert (vgl. Böckelmann 2002, S. 60), erzeugt die Aufnahme an einem bestimmten Ort den Eindruck, „mitten im Geschehen“ (Klippert/Kühmeyer/Herbertz 2012, S. 28) zu sein und schafft einen akustischen Spielraum, dessen Dynamik sich deutlich von einer Studioaufnahme mit konstantem Mikrofonabstand unterscheidet (vgl. Maier 2016, S. 209). Spezielle O-Ton Aufnahmen mittels Kunstkopfstereophonie oder Surround-Mikrofone erweitern dabei die Möglichkeiten akustischer Darstellung, werden jedoch verhältnismäßig selten eingesetzt (vgl. Henle 2001, S. 167). Für die Hörspielproduktion im Schulkontext bieten die O-Ton Aufnahmen eine völlig neue Herangehensweise, da Schüler*innen sowohl für einfache Geräusche als auch für komplette Szenen Aufnahmen außerhalb des Klassenzimmers durchführen können, wobei der technische Aufwand, der sich auf mobile Aufnahmegeräte oder sogar Smartphones reduziert, relativ gering bleibt. Die Arbeit mit O-Tönen „sensibilisiert dabei für akustische Vielfalt und schärft das Unterscheidungsvermögen“ (Frederking/Krommer/Maiwald 2012, S. 123).

Schnitt und Blende

Weitere technische Aspekte, die Böckelmann aufführt, deren dramaturgischer Einfluss jedoch stärker in die Hörspielanalyse miteinbezogen werden kann, sind Schnitt und Blende. Böckelmann betrachtet diese Elemente auf einer Makroebene in ihrer Übergangsfunktion zwischen einzelnen Szenen oder Orten (vgl. Böckelmann, S. 123). Selbst mit simplen Audiotbearbeitungsprogrammen ist jedoch eine sehr detaillierte Beeinflussung der Aufnahmen durch das sogenannte Editieren, also das Zurechtschneiden einzelner Elemente, möglich. Klippert erkennt beispielsweise die Möglichkeit, ein Spiel energischer oder aggressiver zu machen, indem Takes härter aneinandergeschnitten werden (vgl. Klippert/Kühmeyer/Herbertz 2012, S. 32). Selbstverständlich gilt dies nicht nur für komplette Takes, sondern auch für einzelne Wörter oder Laute, was das Sprachtempo einer Figur enorm beeinflussen kann. Dabei entsteht ein fließender Übergang zu Schnitten, die deutlich wahrnehmbar als Effekt eingesetzt werden, beispielsweise das abrupte Ende einer Szene. Auch die sogenannte „Cut-up-Methode“, bei der einzelne Teile einer Aussage zerschnitten und neu arrangiert werden, zeigt die Potenziale des Schnitts (vgl. Maier 2016, S. 248). Dies lässt auch die Grenze zu Collage oder Montage verschwimmen, die ebenfalls durch Schnitt erzielt werden und eine bedeutende Rolle im Hörspiel einnehmen (vgl. ebd., S. 231).

Auch die Blende wird bei Böckelmann auf ganze Szenen bezogen (vgl. Böckelmann, S. 123) und wirkt dabei als Parallele zum Theatervorhang. Diesen Vergleich kritisiert Maier (vgl. Maier 2016, S. 17) und verweist auf die „komplexeren und vielfältigeren Gestaltungsformen von Schallereignissen“ (Maier 2016, S. 252), was sich auch auf Blenden einzelner Schallereignisse untereinander bezieht, beispielsweise das Einblenden einer Person in die Hörspielszene. Gerade im Hinblick auf die aktuelle digitale Entwicklung, die auch eine Bearbeitung digitaler Tonspuren am Smartphone und Tablet ermöglicht, sind Werkzeuge wie Blende und Schnitt ein zentrales Element, an denen schon Kinder die möglicherweise manipulative Wirkung von Audiotbearbeitung verstehen lernen können (vgl. Marx/Mittelstrauf/Kleinen 2014, S. 54).

Lautheit

Zu den typischen Mitteln der Nachbearbeitung zählt neben Schnitt und Blende auch das Anpassen der Lautstärkeverhältnisse, was ebenfalls bereits mit Kindern an Produktionen durchgeführt werden kann (vgl. Vosseler 2015, S. 86). Böckelmann erwähnt die Möglichkeit des Tonstudios, auch leise Geräusche in den Vordergrund zu rücken (vgl. Böckelmann, S. 96), was bereits beim Thema Mikrofonie aufgegriffen wurde. Beachtet werden sollte dabei jedoch auch der Einfluss der Lautstärkeverhältnisse auf die Authentizität des Hörspiels. Gerade bei ersten eigenen Produktionen stellt beispielsweise das Verhältnis zwischen Schritten und Stimme in einer Szene einen zentralen Punkt der Nachbearbeitung dar. Ebenso hat, wie auch die Nähe einer Schallquelle zum Mikrofon, die Lautstärke eines Schallereignisses Einfluss auf ihre Bedeutung im Hörspiel (vgl. Maier 2016, S. 295) und stellt ein weiteres Mittel dar, um ein Schallereignis in den Fokus zu rücken.

Neben den einzelnen Lautstärkeverhältnissen ist auch die Lautheit des gesamten Stücks interessant, besonders im direkten Hörspielvergleich. Der Dynamikumfang der Hörspiele, also der

Abstand zwischen leisen und lauten Stellen, scheint über die Jahre geringer zu werden und die Gesamtlautheit der Hörspiele steigt an (vgl. Maier 2016, S. 35). Als Gründe dafür können sicherlich geänderte Rezeptionsbedingungen – beispielsweise im Auto oder unterwegs per Kopfhörer – genannt werden, es stellt sich jedoch auch die Frage, ob eine Präferenz von lauten, „druckvolleren“ Hörspielen existiert, woran eine Diskussion einer wirtschaftlichen Intention anschließen könnte. Klar wird, dass sowohl die Lautheit eines gesamten Spiels als auch die Lautstärke einzelner Schallereignisse ein wichtiger Bestandteil der Hörspielbetrachtung sind.

Effekte

Selbstverständlich ist die Nachbearbeitung mit Effekten ein essenzieller Bestandteil der medientechnischen Hörspielemente. Die vielfältigen Möglichkeiten der Nachbearbeitung sollen hier unterteilt werden in Nachbearbeitung, die der realistischen Darstellung von akustischen Ereignissen dient, und Effekte, die zur Verfremdung eingesetzt werden.

Bei der Darstellung einer „realistischen Szenerie“ wird dabei hauptsächlich auf Filter zurückgegriffen, die Geräusche durch Absenken bestimmter Frequenzen in den Hintergrund rücken können, wobei Hall-Effekte und dynamische Bearbeitung ebenfalls eine Rolle spielen. Die Nachbearbeitung zur realistischen Darstellung kann im Idealfall zwar nur schwer identifiziert werden, jedoch ist es genau dadurch möglich, eine gelungene Produktion zu beurteilen. Der Klang einer Stimme, die Authentizität eines Raumes und weitere im bisherigen Verlauf erwähnte Kriterien können vor allem in der eigenen Nachbearbeitung beeinflusst und dadurch erfahrbar gemacht werden.

Der Klassiker der Geräuschverfremdung durch Filter ist wohl die Telefonstimme (vgl. Maier 2016, S. 297 f). Ebenso sind das Höher- oder Tiefermachen, das Verändern der Geschwindigkeit oder das Rückwärtshören eines Geräuschs (vgl. Vosseler 2015, S. 78) deutliche Beispiele, die in früher Schullaufbahn die Möglichkeiten der Nachbearbeitung zeigen und kreativ eingesetzt werden können. Wicke unterscheidet dabei zwischen natürlichen Geräuschen, die ein realistisches Geräusch abbilden, und symbolischen Geräuschen, bei denen es keine direkte Übersetzung gibt (vgl. Wicke 2016, S. 5). Dabei muss auch auf elektronische Tonerzeugung, beispielsweise durch Synthesizer, hingewiesen werden, die mit der Erzeugung noch unbekannter Klänge das Klangspektrum des Hörspiels deutlich erweitern (vgl. Klippert/Kührmeyer/Herbertz 2012, S. 47).

Fazit

Das Hörspiel ist kein literarischer Text, der von einem bzw. einer einzelnen Autor*in geschaffen wird, vielmehr sind an der Entstehung eines Hörspiels viele Personen beteiligt und für das Endprodukt verantwortlich. Deshalb greift die Betrachtung von Hörtexten allein nach inhaltlichen und literarischen Kriterien zu kurz, auch technische Kriterien müssen miteinbezogen werden. Denn tontechnische Arbeitsschritte in der Hörspielproduktion stellen nicht lediglich handwerkliche Elemente dar, sondern beeinflussen die Dramaturgie eines Hörspiels in elementarer Weise.

Böckelmanns Auswahlkriterien beinhalten zwar einige technische Kriterien, jedoch müssen diese weiter differenziert und auf ihre dramaturgische Rolle hin betrachtet werden. Sowohl für eine produktive Hörspielarbeit als auch für gezieltere Hörspielanalysen können die genannten Erweiterungen dabei ein Fundament liefern. Diese wären, ähnlich wie gezieltere Filmbildungskriterien, vor allem in höheren Klassenstufen relevant, in denen die Arbeit mit Hörspielen bisher noch zu wenig kriteriengeleitet erfolgt. Mit der Produktion eigener Hörtexte kann schon ab der Grundschule das Verständnis für technische Grundbegriffe gefördert und nachfolgend in der Sekundarstufe erweitert und vertieft werden. Die aktuelle technische Entwicklung erleichtert die produktive Arbeit mit Hörmedien enorm: Mobile Aufnahmegeräte, Tablets, eigene Smartphones und kostenlose Software machen eine Produktion unkomplizierter denn je und gestalten die Hörspielarbeit für alle Klassenstufen interessant. Die technischen Kriterien können dabei als Bindeglied fungieren zwischen dem Erfahrungszuwachs während der eigenen Produktion von Hörtexten und einem zunehmend differenzierten Hören bei der Hörspielrezeption und -analyse.

Literatur

- Baacke, Dieter (1999): Im Datennetz. Medienkompetenz (nicht nur) für Kinder und Jugendliche als pädagogische Herausforderung. URL: lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Handouts/baacke-im-datennetz.pdf (18.10.21).
- Böckelmann, Angelika (2002): Strukturelemente des adaptierten Hörspiels für Kinder. In: dies.: Hörspiele für Kinder: Kinderliteratur als Vorlage für Hörspiele; Otfried Preußler als Autor; Bewertungskriterien. Oberhausen: Athena, S. 46–125.
- Fachportal Deutsch, Landesbildungsserver Baden-Württemberg (2021): Hörspiele im Deutschunterricht – Kino im Kopf. URL: schule-bw.de/faecher-und-schularten/sprachen-und-literatur/deutsch/unterrichtseinheiten/hoerspiel-im-deutschunterricht (25.08.2021).
- Frank, Armin Paul (1981): Das englische und amerikanische Hörspiel. München: Fink.
- Frederking, Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus (2012): Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. Grundlagen der Germanistik, 44. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Gailberger, Steffen (2018): Deutsch 5-10. Hör-Texte im Literaturunterricht, 57. Hannover: Friedrich Verlag.
- Henle, Hubert (2001): Das Tonstudio-Handbuch. Praktische Einführung in die professionelle Aufnahmetechnik. München: Carstensen.
- Kliwer, Heinz-Jürgen (2000): Vom HörenSagen – Sagen hören. Zur Analyse von Kinderhörspielen. In: Richter, Karin (Hrsg.): Kinder – Literatur – "neue" Medien. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren (Diskussionsforum Deutsch, 1), S. 143–152.
- Klippert, Werner/Kühmeyer, Anette/Herbertz, Peter (2012): Elemente des Hörspiels. neu herausgegeben und mit einleitenden Texten sowie Hörbeispielen versehen. Saarbrücken: PoCul Verlag für Politik und Cultur.
- Krelle, Michael (2018): Wir werden Hörspielkritiker. Gute Hörspiele erkennen lernen. In: Deutsch 5-10 (57), S. 4–8.
- Maier, Frank (2016): Das Hörspiel. Eine technische Kunstform? Dissertation. Universität Würzburg, Würzburg. Philosophische Fakultät. URL: opus.bibliothek.uni-wuerzburg.de/opus4-wuerzburg/frontdoor/deliver/index/docId/13971/file/Das-Hoerspiel-Eine-technische-Kunstform_Frank-Maier.pdf (01.10.21).

- Marx, Eva-Maria/Mittelstrauß, Bettina/Kleinen, Helga (2014): Hörbildung mit Auditorix. Hörspielrezeption und Produktion in der Grundschule. Initiative Hören e.V., Landesanstalt für Medien NRW (LfM). URL: auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/hoerkoffer/Ordnerseiten_Web.pdf (10.03.20)
- Mikos, Lothar/Wiedemann, Dieter (2000): Aufwachsen in der "Mediengesellschaft" und die Notwendigkeit der Förderung von Medienkompetenz. In: Richter, Karin (Hrsg.): Kinder – Literatur – "neue" Medien. Diskussionsforum Deutsch, 1. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, S. 8–19.
- Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (2016): Bildungsplan Grundschule, Fach Deutsch. URL: bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/D (01.11.21).
- Pfäfflin, Sabine (2015): Literarisches Lernen mit Hörspielen. In: Deutschunterricht 68 (6) S. 49–52.
- Pfäfflin, Sabine (2019): Mit Hörspielen produktive und rezeptive Medienkompetenz erwerben und vermitteln. In: Online-Magazin Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik (Ausgabe 20/2019). URL: medienpaed-ludwigsburg.de/article/view/367.
- Spinner, Kaspar H. (2006): Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch (200), S. 6–16.
- Vosseler, Sven (2015): Ohrenspitzer mini. Vom bewussten Lauschen bis zur Hörspielgestaltung. Kreative medienpädagogische Handlungsbeispiele zur Zuhörförderung für drei- bis sechsjährige Kinder. Hrsg. v. Landesanstalt für Kommunikation (LFK) und Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS). Ohrenspitzer. URL: ohrenspitzer.de/fileadmin/files/Publikationen/Ohrenspitzer_mini_Broschuere_2015.pdf (15.10.21).
- Wermke, Jutta (1995): O-Töne hören. Vom Klang der Welt im Klassenzimmer. In: Informationen zur Deutschdidaktik 19 (4), S. 17–29.
- Wicke, Andreas (2016): Kinderhörspiel. URL: kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/1491-kinderhoerspiel (02.10.21).

Informationen zu den Autor*innen:



Dr. Sabine Pfäfflin ist Akademische Oberrätin am Institut für deutsche Sprache und Literatur der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Schwerpunkte ihrer Lehre und Forschung sind Hörtexte, Hörspielanalyse und -didaktik, Gegenwartsliteratur, Lyrik, Lyrik-Vertonung, literarisches Schreiben und literarische Performance.

pfaefflin@ph-ludwigsburg.de

Hannes Fritz ist Tontechniker und Lehrbeauftragter im Fach Musik an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und studiert die Fächer Musik, Deutsch und Medienpädagogik.

hannes.fritz@stud.ph-ludwigsburg.de



Zitationshinweis:

Fritz, Hannes/Pfäfflin, Sabine (2021): Medientechnik in der Hörspieldidaktik. In: Online-Magazin *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik*, Ausgabe 21/2021. URL: medienpaed-ludwigsburg.de/