„Kopfkino“ – Hörspiele untersuchen,

Literatur hören können wir auf unterschiedliche Weise, z. B. wenn uns jemand etwas vorliest oder wenn wir die Aufnahme einer Autorenlesung abspielen. Eine besondere Form „hörbarer Literatur“ ist das Hörspiel. In diesem Kapitel erfahrt ihr, welche Geschichte und Merkmale diese Literaturform hat, welche Wirkung sie haben kann und wie sie produziert wird. Schließlich könnt ihr selbst ein Hörspiel zu einer bekannten Ballade verfassen und aufnehmen.

Sprecher im Hörspielstudio

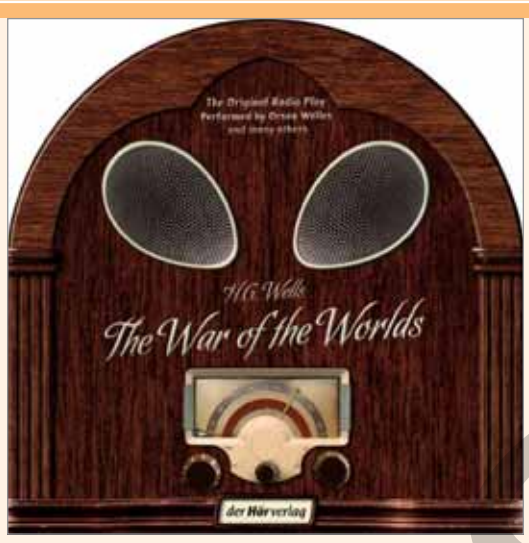
Schüler bei einer Aufnahme

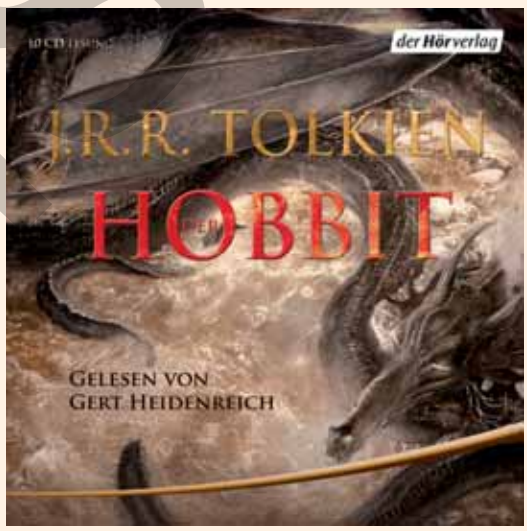
Aufnahme von Geräuschen

Am Mischpult

Muster

verstehen, produzieren





1 Seht euch die Bilder auf dieser Doppelseite an und sprecht darüber, inwiefern das Dargestellte mit dem Thema des Kapitels zu tun hat. Notiert außerdem eure Fragen, falls euch etwas unklar ist.

2 „Literatur zum Hören“ liegt ganz im Trend, aber nicht immer sind damit Hörspiele im engeren Sinne gemeint. Welche Beispiele von „hörbarer Literatur“ kennt ihr? Wie unterscheiden sie sich?

3 Welche Erfahrungen habt ihr mit Hörspielen gemacht? Berichtet davon.

1. Was ein Hörspiel alles bewirken kann: das Beispiel „Krieg der Welten“ (1938) nach H. G. Wells

Das Hörspiel „War of the Worlds“ (dt. „Krieg der Welten“) von Howard Koch nach dem gleichnamigen Roman (1898) von H. G. Wells wurde am 30. Oktober 1938 unter der Regie des Schauspielers Orson Welles im amerikanischen Rundfunk gesendet. Obwohl die Romanvorlage 1953 zum ersten Mal verfilmt wurde und Steven Spielberg 2005 eine viel beachtete Neufassung des Stoffes in die Kinos brachte, gilt Welles’ Hörspiel bis heute als die gelungenste Umsetzung des Romans.

Howard Koch (1902–1995)
Krieg der Welten

■ Das Hörspiel beginnt ohne Einleitung mitten in einer normalen Radiosendung. In das laufende Musikprogramm wird eine authentisch wirkende Nachricht eingeschoben, dass es auf dem Mars Gasexplosionen gegeben habe. Wenig später wird die Sendung erneut unterbrochen, um mitzuteilen, dass in Princeton (im US-Staat New Jersey) ein starkes Erdbeben registriert worden sei. Nach einem Interview über das unerklärliche Marsphänomen mit dem Leiter eines Observatoriums, Professor Pierson, machen sich der Reporter Phillips und der Wissenschaftler auf den Weg zum Zentrum des Bebens, das auf der Farm eines Mr. Wilmuth liegt. ■

Phillips: Meine Damen und Herren, hier ist wieder Carl Phillips, von der Wilmuth Farm, Grovers Mill, New Jersey. Professor Pierson und ich schafften die elf Meilen von Princeton in zehn Minuten. Nun, ich ... ich weiß kaum, wo ich anfangen soll, um Ihnen ein Bild der merkwürdigen Kulisse vor meinen Augen zu zeichnen, die einem modernen Tausend und eine Nacht ähnelt. Nun, ich bin gerade angekommen. Ich hatte noch keine Gelegenheit, mich umzusehen. Ich glaube, *das* ist’s. Ja, ich glaube, das ist dieses ... *Ding*, direkt vor mir, halb vergraben in einem ungeheuren Abgrund. Muss mit fürchterlicher Gewalt aufgeschlagen sein. Der Erdboden ist mit Baumsplittern übersät; es muss beim Herunterkommen einen Baum zerschlagen haben. Was ich sehen kann von dem ... Objekt selbst, sieht nicht gerade wie ein Meteor aus, wenigstens nicht wie Meteore, die ich gesehen habe. Es sieht eher aus wie ein riesiger Zylinder. Er hat einen Durchmesser von ..., was würden Sie sagen, Professor Pierson?

Pierson: Ungefähr 30 Meter.

Phillips: Ungefähr 30 Meter ... Das Metall auf der Oberfläche ist ... nun, ich habe nie so etwas gesehen. Die Farbe ist eine Art gelbliches Weiß. Neugierige Zuschauer drängen sich jetzt in die Nähe des Objekts, trotz aller Bemühungen der Polizei, sie zurückzuhalten. Sie geraten jetzt in meine Sichtlinie. Würden Sie bitte auf einer Seite stehen bleiben?

Polizist: Eine Seite, dahin, eine Seite.

Phillips: Während die Polizei die Menge zurückdrängt, kommt hier Mr. Wilmuth, der Besitzer dieser Farm. Möglicherweise kann er ein paar interessante Tatsachen ergänzen ...

Muster

Plakat der Verfilmung von Steven Spielberg (2005)

Mr. Wilmuth, würden Sie bitte den Zuhörern, so gut Sie sich erinnern können, von den wirklich ungewöhnlichen Besuchern erzählen, die in Ihren Hausgarten eingefallen sind? Kommen Sie näher bitte. Meine Damen und Herren, hier spricht Mr. Wilmuth.

WILMUTH: Ich hab Radio gehört.

PHILLIPS: Bitte näher und lauter.

WILMUTH: Entschuldigung.

PHILLIPS: Lauter bitte und näher 'ran.

WILMUTH: Jawohl – Ich hab beim Radiohören so'n Schläfchen gemacht, als dieser Professor über'n Mars erzählte, und ich war halb dösig und halb ...

PHILLIPS: Ja, Mr. Wilmuth. Was passierte dann?

WILMUTH: Wie ich gerade gesagt hab, als ich beim Radiohören so halbwegs ...

PHILLIPS: Ja, Mr. Wilmuth, und dann haben Sie etwas gesehen?

WILMUTH: Nicht gleich, ich hörte was.

PHILLIPS: Und was haben Sie gehört?

WILMUTH: Einen zischenden Ton. So etwa: sssssssss ..., so ähnlich wie 'ne 4.-Juli-Rakete[1].

PHILLIPS: Und dann was?

WILMUTH: Steckte meinen Kopf aus dem Fenster und hätt geschworen, im Schlaf zu liegen und zu träumen ...

PHILLIPS: Ja?

WILMUTH: Ich hab 'ne Art grünlichen Streifen gesehen und dann: zisch! Irgendwas klatschte auf den Boden. Haute mich direkt aus meinem Sessel!

PHILLIPS: Na, haben Sie Angst gehabt, Mr. Wilmuth?

WILMUTH: Nun, ich war nicht ganz sicher. Ich hielt – ich war eher verärgert.

PHILLIPS: Vielen Dank, Mr. Wilmuth, danke schön.

WILMUTH: Soll ich noch etwas erzählen?

PHILLIPS: [...] Eine Minute! Irgendwas passiert. Meine Damen und Herren, das ist fürchterlich. Das Ende des Dings fängt an, sich abzuschälen. Das oberste Ende beginnt, sich zu drehen wie eine Schraube. Das Ding muss hohl sein!

STIMMEN: Es fängt an, sich zu bewegen!
Guck, das verdammte Ding dreht sich auf!
Bleibt zurück, da! Bleibt zurück, ich rat's euch.
Kann sein, da sind Männer drin, die versuchen zu fliehen!
Es ist glühend heiß, sie werden zu Asche verbrennen.
Haltet euch zurück! Haltet diese Idioten zurück!

(Plötzlich das klirrende Geräusch eines großen Stücks fallenden Metalls)

STIMMEN: Sie ist ab! Die Spitze ist weg!
Schau dahin, die Spitze ist ab!

PHILLIPS: Meine Damen und Herren, das ist die furchtbarste Sache, über die ich je berichtet habe ... Warten Sie eine Minute!
Irgendjemand *kriecht aus dem oberen Ende des Hohlraums.* Jemand oder ... etwas. Ich kann

[1] **4. Juli:** Nationalfeiertag der Vereinigten Staaten (Unabhängigkeitstag)

Muster

zwei leuchtende Scheiben aus diesem schwarzen Loch gucken sehen ... sind es Augen? Es könnte ein Gesicht sein ... Es könnte sein ...
(Schreckensrufe aus der Menge)
Lieber Himmel, irgendwas windet sich aus dem Schatten wie eine graue Schlange. Jetzt noch etwas, und noch etwas. Für mich sieht das aus wie Greifarme. Da, ich kann den Körper des Dings sehen. Es ist groß wie ein Bär und schimmert wie feuchtes Leder. Aber dieses Gesicht. Es ... es ist unbeschreiblich. Ich habe kaum die Kraft hinzusehen. Die Augen sind schwarz und leuchten wie eine Schlange. Der Mund ist v-förmig, und es tropft Speichel aus seinen randlosen Lippen, die anscheinend beben und pulsieren. Das Monster, oder was es auch immer sein mag, kann sich fast nicht bewegen. Es scheint niedergedrückt zu werden von ... [...] ... Moment! Irgendwas passiert!
(Ein zischender Laut, von Summen begleitet, das intensiv anschwillt)
Eine bucklige Gestalt erhebt sich aus der Höhle. Ich kann einen schmalen Lichtstrahl erkennen ... gegen einen Spiegel geworfen. Was ist das? Da ist ein Flammenstrahl, der aus dem Spiegel springt, und er schießt geradewegs auf die vorrückenden Menschen zu. Er trifft sie direkt von vorn. Guter Gott, sie stehen in Flammen!
(Gebrüll und unmenschliche Schreie)
Jetzt hat das ganze Feld Feuer gefangen.
(Explosion)
Das Gehölz ... die Scheunen ... die Benzintanks der Autos ... es breitet sich überallhin aus. Es kommt hierher. Ungefähr 20 Meter auf meiner rechten Seite.
(Krachen des Mikrofons ... dann Totenstille)

(1938)

1 Lest den Text zunächst leise und besprecht dann in Kleingruppen, wie der Ausschnitt aus dem Hörspiel auf euch wirkt. Begründet eure Eindrücke.

2 Das Hörspiel wurde 1938 im Rahmen einer normalen Radioübertragung gesendet, ohne dass die Hörer wussten, dass es sich um ein fiktives Geschehen handelt. Überlegt, wie die Menschen vor den Apparaten auf „Krieg der Welten“ reagiert haben könnten.

3 Lest den Text nun mit verteilten Rollen. Denkt dabei auch an verschiedene „Stimmen“. Wie müssen die Personen jeweils sprechen? Wenn ihr möchtet, könnt ihr dabei die in den Regieanweisungen angegebenen Geräusche nachahmen (Hilfen dazu bietet euch der Werkzeugkasten „Geräusche-Werkstatt“ auf S. 336) und den gesamten Vortrag aufnehmen.

4 Wie könnte es in „Krieg der Welten“ weitergehen? Skizziert eine mögliche Fortsetzung. Stellt euch eure Ideen gegenseitig vor.

5 Informiert euch mithilfe einer Internet-Suchmaschine (Stichwort „War of the Worlds“) über das Hörspiel und seinen Inhalt. Inwieweit lassen sich eure Vermutungen bestätigen?

6 Wenn sich euch die Gelegenheit bietet (etwa über die Schulmedienstelle oder eine Bibliothek), solltet ihr euch die englische Originalaufnahme von „War of the Worlds“ besorgen. Hört euch die hier übersetzte Szene gemeinsam an und überprüft eure bisherigen Arbeitsergebnisse anhand des historischen Dokuments.

7 An welchen Stellen kann man erkennen, dass dieser Text ein Hörspiel und nicht etwa ein Theaterstück ist? Sammelt Belegstellen und gebt die jeweiligen Zeilen an. Überlegt anschließend, welche besonderen Anforderungen ein Hörspiel erfüllen muss. Stellt eure Vermutungen stichwortartig zusammen und vergleicht sie mit dem folgenden Text.

Muster

Heinrich Pleticha (1924 – 2010)

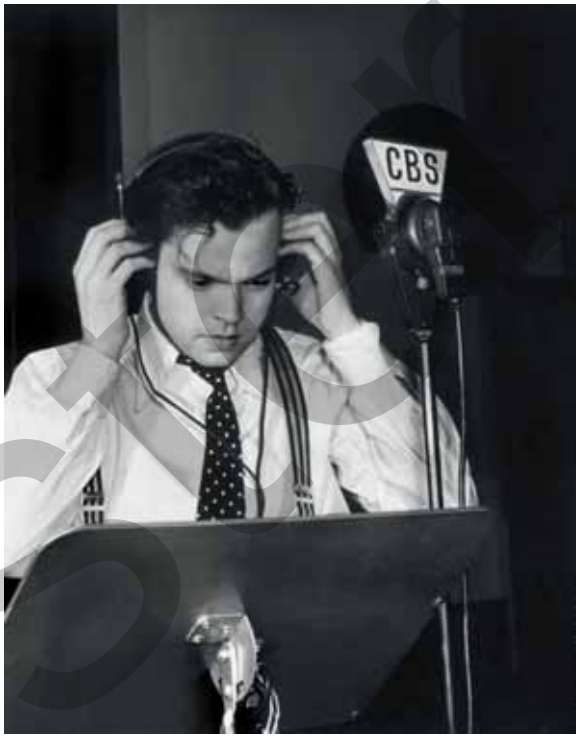
Hörspiel

■ Die Geschichte des Hörspiels ist eng verbunden mit der Geschichte des Radios. Das Hörspiel ist eine vergleichsweise junge Gattung, das erste wurde 1924 gesendet. Im gleichen Jahr wurde es auch in den deutschen Rundfunk eingeführt. Schnell sollte diese neue Literaturform große Wirkung zeigen. ■

An einem Abend des Jahres 1938 brach in einigen Städten der amerikanischen Ostküste Panik aus.

Tausende verließen fluchtartig ihre Wohnungen, versuchten mit Autos, mit der Untergrundbahn oder zu Fuß die Städte zu verlassen, es gab verstopfte Straßen, es kam zu Unfällen. Die Polizei war machtlos. Dies alles war die Folge eines Hörspiels. Eine Rundfunkstation hatte das Stück *Krieg der Welten* von Orson Welles (1915 – 1985) gesendet. Es beschreibt den Angriff von Marsmenschen. Das Hörspiel war in den üblichen Sendeablauf eingebaut, und die ersten Meldungen von der Invasion waren so realistisch, dass viele Hörer an einen wirklichen Angriff glauben mussten. Auch der im Anschluss an das Hörspiel gesendete Hinweis, es handle sich hierbei nur um Fiktion, beruhigte die Hörer zunächst nicht.

Wenn dies auch ein Ausnahmefall war, so zeigt er doch, welche Wirkung diese damals verhältnismäßig neue Literaturgattung besaß. Zwar wollten die Sender gleich zu Beginn der Rundfunkzeit den Hörern dramatische Werke bieten, es stellte sich aber bald heraus, dass Bühnenstücke sich nur sehr bedingt für Rundfunksendungen eigneten. Sie waren ja für Zuschauer, vielleicht auch noch für Leser geschrieben, die durch Regieanweisungen, das Bühnenbild, Gestik, Mimik usw. wichtige Informationen zum Verständnis des Stückes erhielten, die im Rundfunk nicht zu vermitteln waren. Deshalb entstanden bald Hörspiele im eigentlichen Sinne, d. h. in sich abgeschlossene Werke, in denen alles durch Worte – oder durch Geräusche – ausgedrückt wurde, was das Sehen also überflüssig machte. Dieser Verzicht hatte sogar den Vorteil, dass das gesprochene Wort so viel nachdrücklicher wirkte und



Orson Welles bei der Aufnahme des Hörspiels „Krieg der Welten“

eine größere Bedeutung bekam. Außerdem eröffnete die Technik Möglichkeiten, z. B. die Stimme zu verändern oder durch Geräusche eine bestimmte Atmosphäre hervorzurufen, die auf der Bühne so nicht möglich waren. Deshalb verwundert es nicht, dass bedeutende Autoren der damaligen Zeit, z. B. Brecht und Alfred Döblin, sich auch theoretisch mit dem Hörspiel auseinandersetzten.

In Deutschland wuchs in den Jahren nach dem Zweiten Weltkrieg die Vorliebe für das Hörspiel noch, da es für viele Menschen die einzige Art von Unterhaltung war – Bücher und Filme konnten in diesen Jahren nicht so einfach und billig hergestellt werden. Bald entwickelten sich be-

Muster

stimmte Hörspielgattungen, z. B. das Kriminalhörspiel, die ihren festen Platz im Sendeplan bekamen. Doch auch sie wurden durch das aufkommende Fernsehen immer mehr verdrängt. Dafür entwickelte das Hörspiel anspruchsvollere Formen, wie z. B. die Spiele von Günter Eich, Ilse Aichinger oder Max Frisch zeigen. Neue Impulse erhielt das Hörspiel durch technische Weiterentwicklungen. So wurden die Tonbandgeräte in ganz kurzer Zeit wesentlich verbessert. Man konnte nun Aufnahmen im Multiplay-Verfahren machen, d. h. auf ein schon bespieltes Band etwas aufnehmen, ohne die erste Aufnahme dabei zu löschen, und das mehrmals.

Die leichte Handhabung der Bänder erlaubte Montagen[1], Schnitte, das Einsetzen oder Herausnehmen von Pausen, wodurch sich der Charakter einer Aufnahme völlig verändern ließ. Auch die Mischpulte wurden besser und einfacher; mit ihrer Hilfe konnte man leicht Stimmen oder Geräusche einblenden[2], hervorheben, ausblenden[3], übereinanderlegen. Auch die Mikrofone wurden leistungsfähiger, und zusammen mit Halleinrichtungen waren ganz neue Effekte zu erzielen. Besonders wichtig war die Einführung der Stereo-Technik auch bei Rundfunksendungen, denn nun konnte man den Stimmen nicht nur einen bestimmten Klang verleihen, sondern ihnen auch noch einen eigenen Raum zuweisen. [...] Auch innere Monologe, verschiedene Bewusstseinsstufen, z. B. Traum und Wirklichkeit, Erinnerungen und Gegenwart, sind durch akustische Mittel für den Hörer leichter erkennbar und unterscheidbar, als dies im Film möglich wäre.

Natürlich kann und will das Hörspiel das Fernsehen oder den Film nicht ersetzen. Es ist eine andere Aussageform, die ihre eigenen Gesetze hat. Deshalb wird das Hörspiel wohl seine Faszination behalten, weil es trotz aller technischer Genauigkeit der Fantasie des Hörers mehr Freiheit lässt als viele andere Medien. [...]

(1986)

Bandmaschine

[1] **Montage:** Zusammenfügung einzelner Teile
[2] **einblenden:** allmähliches Einfügen von einem Tonmaterial in ein anderes
[3] **ausblenden:** Minderung eines Tons oder Geräusches bis zur völligen Stille

1 Lest den Text, gliedert ihn und findet Überschriften bzw. Oberbegriffe für die einzelnen Abschnitte.

2 Das Stück „Krieg der Welten“ gilt als ein Meilenstein der Mediengeschichte, weil es zeigt, wie Medien unsere Wahrnehmung der Welt beeinflussen (manipulieren). Kennt ihr Beispiele aus Film und Fernsehen, die heute eine ähnliche Wirkung auf die Menschen haben könnten wie das Stück von 1938?

Muster

3 Der Autor nennt spezielle Merkmale des Hörspiels im Unterschied zum Drama (Theaterstück). Versucht, eure Beobachtungen in Form einer Tabelle zu systematisieren, und vergleicht sie mit euren Belegstellen zum Hörspiel „Krieg der Welten“ (S. 330, Aufgabe 7).

4 Der Text von Heinrich Pleticha stammt aus dem Jahr 1986. Nennt weitere technische Neuerungen, die es in der Zwischenzeit gegeben hat. Welche Auswirkungen könnten sie auf die Produktion von Hörspielen haben?

Das musst du lernen und wissen

Das Hörspiel

Das **Hörspiel** ist eine Literaturform, die nur mit **Sprache**, **Geräuschen** und **Musik** auskommen muss.
Es besitzt eine gewisse Verwandtschaft mit **Theaterstücken** (Dramen), d. h., der Text arbeitet hauptsächlich mit **Dialogen**. Im Unterschied zu einem Theaterstück jedoch müssen im Hörspiel Ort, Zeit, Situation und Eigenarten der Personen **versprachlicht** und durch Geräusche vermittelt werden.
Zwischen 1945 und 1980 erlebte das Hörspiel seine **Blütezeit**. In speziellen **Radioprogrammen**, die anspruchsvolle Stücke von Schriftstellern senden, und im Bereich moderner Unterhaltungsmedien (z. B. Kinderhörspielkassetten und -CDs) ist die Literaturform bis heute ungebrochen **populär**.
Daneben werden in den letzten Jahren sogenannte **Hörbücher** immer beliebter, die dort Literaturgenuss ermöglichen, wo es früher nicht möglich war (etwa beim Autofahren). Im Unterschied zum eigentlichen Hörspiel handelt es sich um Aufnahmen einer textgetreuen Lesung von Romanen o. Ä., die jedoch auch Hörspielcharakter annehmen können, wenn der Vorlesende z. B. einzelnen Figuren eine unverwechselbare Stimme verleiht.

Muster

2. Wie ein Hörspiel entsteht – ein Blick hinter die Kulissen

Ein Hörspiel ist das Ergebnis eines umfangreichen Arbeitsprozesses von der Idee bis zur Aufnahme von Sprechtexten und Geräuschen. Ein Blick hinter die Kulissen einer Hörspielproduktion kann euch helfen, diese Literaturgattung besser zu verstehen, und regt vielleicht an, selbst ein Hörspiel zu verfassen und aufzunehmen.

Julia Stärk (geb. 1981)

Kopfkino

■ Die Studentin Julia Stärk hat im Rahmen einer Universitätsveranstaltung die Gelegenheit bekommen, ein Hörspiel für Kinder zu schreiben und selbst zu produzieren. In ihrem Erfahrungsbericht schildert sie die Probleme, mit denen sie konfrontiert war, aber auch die wertvollen Erfahrungen, die ihr die Arbeit beschert hat. ■

Wie entsteht ein Hörspiel? Diese Frage beschäftigte mich schon als Kind. Seit ich denken kann, bin ich ein großer Hörspiel-Fan. Vor dem Einschlafen ein Hörspiel einzulegen, alle noch im Kopf herumspukenden Gedanken zu verabschieden, Bilder vor dem inneren Auge entstehen zu lassen und sich ganz diesem „Kopfkino" hinzugeben gehört für mich zu den schönsten Beschäftigungen. Schon lange ist es ein Traum von mir, einmal bei einer Hörspielproduktion dabei zu sein oder gar selbst mitzusprechen. Und als ich im Sommersemester das Seminar „Kreatives Schreiben" besuchte und dort ein Hörspiel mit dem Titel „Das Gurkenfass" schrieb, dachte ich: Jetzt oder nie! Ich habe ein Studio zur Verfügung, ich kenne Leute, die es bedienen können, und ich bin von motivierten, angehenden Sprechern umgeben. Gibt es denn eine bessere Gelegenheit, um ein eigenes Hörspiel zu produzieren?

[...] Ein Freund erklärte sich bereit, den technischen Part bei der Produktion zu übernehmen. Anschließend galt es, die geeigneten Sprecher für die Charaktere auszuwählen. Da ich eine recht genaue Vorstellung von meinen Figuren hatte, fiel mir die Wahl nicht schwer. Nun kam der schwierigere organisatorische Teil. Es galt, zehn viel beschäftigte Studenten unter einen Hut zu bringen und Termine zu finden, an denen alle Zeit hatten und an denen uns auch das Studio zur Verfügung stand. Glücklicherweise fanden wir nach vielen Telefonaten drei Tage, an denen wir die Sprechaufnahmen machen konnten. Ich selbst sprach nur eine kleine Rolle, da ich mich auf die Regieführung konzentrieren wollte. Dies war für mich eine äußerst spannende und lehrreiche Aufgabe. Denn Regie führen heißt: genaue Anweisungen geben, gut zuhören und ein konstruktives *feedback*[1] geben. Zunächst versuchte ich, den Sprechern möglichst genau das Bild zu vermitteln, welches ich selbst von den Charakteren hatte. Das sollte ihnen helfen, für ihre Figur einen geeigneten Stimmklang zu finden. Außerdem war es wichtig zu klären, dass das Hörspiel nicht ausschließlich für Kinder, sondern ebenso für erwachsene Hörer konzipiert ist.

Dadurch ergibt sich gleich ein anderer Sprechton. Am schwierigsten war es, konstruktives Feedback zu geben. Denn oft hörte ich zwar, dass das Gesprochene nicht meinen Vorstellungen entsprach, konnte aber nicht genau auf den Punkt bringen, was mich störte. Meine Kommilitonen[2] wiederum waren auf ein gutes Feedback angewiesen, da man sich selbst immer anders wahrnimmt als der Zuhörer. Ich musste daher

[1] **konstruktiv:** aufbauend, nützlich; **Feedback:** Rückmeldung

[2] **Kommilitonen:** Mitstudenten

Muster

Aufnahmestudio mit Mischpult

geeignete Imaginationen[1] und Hilfen finden, um ihnen zu verdeutlichen, was ich mir anders vorstellte. Da ich in der Regel selbst immer auf der „sprechenden Seite“ stehe und „Feedback-Empfängerin“ bin, war es sehr interessant für mich, das nun einmal von der anderen Seite zu erleben. Glücklicherweise waren meine Kommilitonen sehr offen gegenüber meinen Vorschlägen, so entstand ein gutes Arbeitsklima. Um das Gesprochene noch von anderer Seite beurteilen zu lassen, ernannte ich einen Mitstudenten aus dem ersten Semester zu meinem „Regieassistenten“, der mir beim Hören und Bewerten half.

Was uns oft graue Haare bescherte, war die Technik. Die Computer dachten sich immer wieder neue Rätsel und Kniffeleien aus, die wir dann zu lösen bzw. zu beseitigen hatten. Oft saßen wir wegen Kleinigkeiten stundenlang vor dem PC und verstanden das System einfach nicht mehr. Einmal fehlten die Mikros und wir konnten nicht aufnehmen, ein anderes Mal war der Studioschlüssel unauffindbar, und ich musste vierzig Minuten mit der U-Bahn fahren, um bei einem Dozenten den Schlüssel zu holen, dann machten die Computer wieder Faxen, und wir waren am Verzweifeln. [...] Sehr viel Spaß machte das Aufnehmen der Geräusche. Das „Ziehen an einer Wasserpfeife“ erzeugten wir beispielsweise mit Strohhalm und Wasserglas und versetzten Atemzügen an zwei Mikrofonen. Das Geräusch „Fass öffnet seinen Deckel“ entstand durch zwei Holzbrettchen, die über einem leeren Mülleimer auseinandergeschoben wurden. Den Sound für „Fass bewegt sich im Ölteppich“ erzeugten wir

[1] **Imagination:** bildliche Vorstellung

Ein Geräuschemacher bei der Arbeit

mit einem nassen Waschlappen. Bis tief in die Nacht saßen wir im Studio und dachten uns Geräusche aus. Natürlich konnten wir nicht alle selbst produzieren, daher verwendeten wir auch „fertige“ Geräusche von einer CD. [...]

Für mich war es eine tolle Erfahrung, dass alle Leute, die ich um Mithilfe bat, so hilfsbereit waren und mit Begeisterung in die Sache einstiegen.

Ohne die Mithilfe meiner Kommilitonen wäre dieses Projekt nicht zu realisieren gewesen. Wir haben uns durch unsere individuellen Fähigkeiten im Team wunderbar ergänzt und sind durch die gemeinsame Arbeit richtig zusammengewachsen.

(2004)

1 Julia Stärk schildert am Anfang ihres Textes, welche Bedeutung Hörspiele in ihrer Kindheit gehabt haben. Ist es bei euch ähnlich gewesen? Sprecht darüber.

2 Was benötigt man für eine Hörspielproduktion? Stellt die einzelnen Aufgabenbereiche und die technische Ausrüstung, die der Text nennt, stichwortartig zusammen.

3 Was heißt es für die Autorin, miteinander im Team zu arbeiten? Warum ist „Feedback“ für eine Hörspielproduktion so wichtig? Erstellt mithilfe des Textes Richtlinien für gute Teamarbeit und konstruktives Feedback.

Muster

4 Geräusche sind neben dem Sprechtext die wichtigsten Elemente eines Hörspiels. Notiert in übersichtlicher Form die Tipps zur Geräuscheherstellung, die sich im Text finden.

5 Die „Geräusche-Werkstatt“ zeigt euch, wie ihr bestimmte Geräusche mit einfachen Mitteln selbst herstellen könnt. Überlegt darüber hinaus, wie man

- Schritte einer Person,
- eine Menschenmenge,
- den Eintritt in ein Zimmer,
- das Rauschen des Meeres,
- Regen oder
- das Laufen eines Menschen/mehrerer Menschen

nachahmen kann.
Stellt euch gegenseitig eure Lösungen vor. Welche Mittel sind besonders geeignet?

6 Diskutiert, wie man die Geräusche in dem Ausschnitt von „Krieg der Welten“ am besten nachahmen könnte. Wiederholt eure Lesung des Hörspiels und versucht dabei, selbst hergestellte Geräusche einzubauen.

So gehst du vor

Geräusche-Werkstatt

Viele Geräusche lassen sich mit einfachen Mitteln täuschend echt nachahmen. Die folgenden Beispiele lassen sich mit ein wenig Fantasie und Experimentierfreude variieren und ergänzen. Das Geräusch „stimmt“, wenn man sich bei geschlossenen Augen ein Bild dazu vorstellen kann.

Wind	Ziehe ein Stück Seidenstoff über Weichholzplatten. Je schneller man den Stoff zieht, desto stärker erscheint der Wind.
Donner	Schüttle eine dünne Blechplatte oder einen großen Karton.
Feuer	Zerdrücke langsam Zellophanpapier oder nutze eine leere Streichholzschachtel (für ein kleines gemütliches Kaminfeuer).
Pferdegetrappel	– Schlage zwei halbe Kokosnussschalen zusammen. – Schlage mit zwei Emaillebechern (Öffnung zeigt dabei nach unten) auf den Boden.
Explosion	– Blase fest in das Mikrofon hinein. – Stich mit einer Nadel in einen gut aufgeblasenen Luftballon und bringe ihn zum Platzen.
Flugzeugmotor	Halte einen Fön vor das Mikrofon und bewege dazwischen eine Pappe hin und her.
Türknarren	– Bewege eingerostete Scharniere. – Drehe einen Korkenzieher aus einem Stück Holz heraus.
Vogelgezwitscher	Reibe mit einem nassen Korken auf einer Glasflasche herum.
...	...

Muster

3. Eine Ballade in ein Hörspiel verwandeln: „Die Bürgschaft“ von Friedrich Schiller

Unentbehrlich für ein gelungenes Hörspiel ist eine packende Geschichte, die die Fantasie der Hörer, das „Kino im Kopf“, aktiviert. Man kann sich solch eine Geschichte selbst ausdenken. Eine andere Möglichkeit ist die Umarbeitung einer literarischen Vorlage. Auch „Krieg der Welten“ lehnt sich ja an einen Roman an. Dramatische Kurzgeschichten oder Balladen eignen sich besonders als Vorlagen für kurze Hörspiele, weil sie genug Stoff bieten, der sich mit Worten und Geräuschen ideal darstellen lässt. Dabei geht es weniger darum, den Text nahezu wortgetreu umzusetzen, sondern darum, seinen Inhalt ansprechend in eine neue Form zu „gießen“.

Friedrich Schillers berühmte Ballade „Die Bürgschaft“ ist einer dieser geeigneten Texte. Im Kapitel „‚Wer wagt es …‘ – Schillers Balladen“ findet ihr den Text der Ballade (S. 190 ff.) und Aufgaben, die euch helfen, sie zu verstehen.

Über die Gattung „Ballade“ erfahrt ihr mehr auf S. 201.

1 Lest die Ballade und bearbeitet die dazugehörigen Aufgaben 1 – 5 auf S. 193.

2 Überlegt, wie man diesen Text als Hörspiel umsetzen könnte. Berücksichtigt dabei auch die Aussage der Ballade und folgende Aspekte:

- In wie viele Szenen kann man den Text einteilen?
- Welche Rollen sind zu verteilen?
- Wie müssen die Personen sprechen?
- Kann man noch zusätzliche Stimmen einbauen und inhaltliche Einzelheiten dazuerfinden?
- An welchen Stellen kann der Balladentext übernommen, an welchen Stellen muss er verändert oder ergänzt werden?
- Welche Geräusche sind notwendig?
- Sind Musikeinspielungen sinnvoll?
- Sollte es einen Erzähler geben?

Bildet Gruppen, welche einzelne Szenen des Hörspiels schreiben. Hilfestellung dazu gibt euch der Werkzeugkasten „Ein Hörspiel verfassen und produzieren“ auf S. 339.

Muster

3 Fasst eure Ideen in einem Hörspielmanuskript für alle Szenen zusammen.

Ihr könnt so beginnen:

Szene	Rolle/ Stimme	Sprechtext	Sprech-anweisung	Geräusch, Musik, Blenden
1	Erzähler	Der Gewaltherrscher Dionysos regiert mit aller Härte über sein Land. Das Volk leidet, viele politische Gegner wurden bereits hingerichtet. Angst und Schrecken erfüllen die Menschen. Damon, ein junger, aufrechter Mann, will dem Treiben nicht mehr untätig zusehen und entscheidet sich zu handeln.	sachlich	leise, düstere Hintergrundmusik
	–	–	–	abruptes Ende der Musik, entfernte Stimmen, leise Schritte
	Damon	Heute muss es geschehen. Ich werde tun, was ich tun muss – der Tyrann soll uns nie mehr quälen … Meinen Dolch verstecke ich unter dem Gewand.	raue, männliche Stimme, entschlossen, nach innen gesprochen	Ein Dolch wird aus einer Dolchscheide gezogen.

4 Nehmt das Hörspiel nun im **Team** auf. Verteilt zuvor die Aufgabenbereiche (Regisseur, Verantwortliche für die Technik wie Aufnahmegerät, PC und CDs, die Stimmen sowie eine Gruppe, die für die Geräusche zuständig ist) und sucht euch einen ruhigen Raum, der eine gute Akustik bietet.

Muster

So gehst du vor

Ein Hörspiel verfassen und produzieren

Inhaltlich sollte ein Hörspiel ein **überschaubares Geschehen** mit **wenigen Personen** und **straffer Handlungsführung** wiedergeben, um die Sendedauer nicht zu lang werden zu lassen.
In seiner **Gestaltung** muss ein Hörspiel allein mit akustischen Mitteln auskommen. Diese müssen das Geschehen für den Hörer „sichtbar" machen. Zentrales Gestaltungsmittel ist das **gesprochene Wort**, das als **Dialog**, **Monolog** oder **Erzähltext** erscheinen kann. Die einzelnen **Stimmen** sollten gut zu unterscheiden sein und Gefühle und Gedanken der Personen vermitteln können.
Hinzu kommen **Geräusche**, die die Handlung veranschaulichen und den Sprechtext unterstützen. Die Geräusche kann man selbst herstellen oder auf Tonträgern besorgen. Mit **Musikeinspielungen** lassen sich einzelne Szenen **überbrücken**, Dialoge **untermalen** oder immer wiederkehrende Situationen kennzeichnen (**Leitmotive**). Orts- und Szenenwechsel werden durch **Ein-** bzw. **Ausblende**, **Überblende** (Ende und Anfang von zwei Szenen laufen ineinander über) oder einfache **Pausen** verdeutlicht. Akustisch hervorgehobene **Rückblenden** erlauben die Einbindung vergangenen Geschehens.

Projektideen
rund um das Thema Hörspiel

- „P.A.U.L. D. 8" enthält weitere Textbeispiele (z. B. in dem Kapitel „Von Grenzsituationen und ungewöhnlichen Ereignissen – Kurzgeschichte und Novelle", S. 62 ff.), die geeignete Vorlagen für Hörspiele sein könnten. Erstellt von Texten eurer Wahl Hörspielfassungen und vergleicht eure Produkte. Welches hat die Eigenart der Vorlage am besten umgesetzt? Gibt es neue Akzente im Vergleich zum Original? Welche Möglichkeiten bieten eure Hörspiele, die dem gedruckten Text fehlen? Wenn ihr möchtet, könnt ihr einer anderen Klasse eure Arbeiten präsentieren.
- Die Rundfunkanstalten der ARD bieten ein vielseitiges Hörspielprogramm, z. B. der WDR in Köln oder der NDR in Hannover. Viele der Produktionen werden in sendereigenen Studios aufgenommen. Recherchiert, welche Sendehäuser es in eurer Nähe gibt und welches Programm sie haben. Manchmal besteht auch die Möglichkeit, solche Hörspielstudios zu besuchen. Vielleicht ergibt sich hier die Gelegenheit, vor Ort die Produktion eines Hörspiels live zu erleben.
- Stellt euch gegenseitig Hörspiele vor, die ihr selbst einmal gehört habt oder noch hört. Analysiert in Kleingruppen mithilfe der erarbeiteten Kriterien, ob die Hörspiele gutes „Kopfkino" bieten. Erstellt aufgrund eurer Ergebnisse eine Liste mit empfehlenswerten Hörspielen.

Muster

Bildquellenverzeichnis

|A1PIX - Your Photo Today, Ottobrunn: Marco_Polo 10, 243. |action press, Hamburg: Gutberlet, Erich 223. |Agentur Nordpol+/ Interpol+-Studios, Hamburg: Werbespot Dacia 41, 41, 41, 41, 41, 41, 41, 41, 42, 42. |akg-images GmbH, Berlin: 49, 83, 147, 197, 234, 234, 234 o.l., 291, 299, 302, 306; Cameraphoto 294; Lessing, Erich 233, 234. |alimdi.net, Deisenhofen: Siepmann 343; Wenzel-Orf, Harald 147; Westend61 / Hermenau, Markus 223. |Anne Frank Museum / Anne Frank Haus, Amsterdam: 170. |Anneck, Sibylle, Köln: 13, 326, 326, 326, 335. |Arco Images GmbH, Lünen: Sohns, J. & C. 361. |Arena Verlag GmbH, Würzburg: 159; aus: Anja Tuckermann/ Ein Volk, ein Reich, ein Trümmerhaufen. Alltag, Widerstand und Verfolgung – Jugendliche im Nationalsozialismus. Coverillustration von: Joachim Knappe © 2013 Arena Verlag GmbH, Würzburg 175; aus: Venzke/ Schiller und die Freiheit des Geistes. Coverillustration von: Joachim Knappe © 2009 Arena Verlag GmbH, Würzburg 202. |Artothek, Spardorf: Willi, Peter 39. |Axel Springer Syndication GmbH, Berlin: BILD Titelseite vom 29.03.2006 254. |Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim: 29, 159, 175, 175, 175, 319; Rafik Schami: Eine Hand voller Sterne, Gulliver 2013 18. |Berghahn, Matthias, Bielefeld: 5, 7, 65, 93, 97, 105, 126, 129, 140, 230, 317, 354, 358, 389. |Bildagentur Geduldig, Maulbronn: 54. |Blickwinkel, Witten: Woike, M. 73. |Bloomsbury Publishing PLC., London: Louis Sachar: Holes, 2010 319. |bpk-Bildagentur, Berlin: 97, 128, 136, 137, 156, 222, 222; Katz, Dietmar 127; Windstosser, L. 179. |Bridgeman Images, Berlin: 232. |Caro Fotoagentur, Berlin: Muhs, Andreas 180; Oberhaeuser, Rupert 326. |Cinetext Bild & Textarchiv GmbH, Wetzlar: 76, 331. |ddp images GmbH, Hamburg: 329; Barth, Lukas 335; Steffens 43. |Deutsches Literaturarchiv Marbach, Marbach am Necker: 182. |DHV Der Hörverlag GmbH, München: 327, 327. |Domke, Franz-Josef, Hannover: 21, 112, 307, 313. |F1online digitale Bildagentur GmbH, Frankfurt/M.: Aflo 59. |fotolia.com, New York: © jcsdu14 80. |Fotostudio Henke, Paderborn: 4, 6, 6, 9, 11, 14, 38, 63, 63, 91, 98, 103, 109, 116, 130, 205, 205, 209, 211, 214, 214, 216, 266, 267, 281, 282, 285, 288, 288, 288, 288, 289, 289, 289, 289, 338, 340, 341, 341. |Fritz, Wolfgang, Oberding: 58. |Gemeinnützige Hertie-Stiftung, Frankfurt: 120. |Getty Images, München: Anne Frank House - Amsterdam/ Photo by Anne Frank Fonds - Basel 160, 160; Anne Frank House - Amsterdam/ Photo by Frans Dupont/Anne Frank Fonds - Basel 150; Hulton Archive 322; Ian O'Leary/ Dorling Kindersley 60; Photo by Allard Bovenberg/Anne Frank Fonds - Basel 148; Photo by Anne Frank Fonds 172; Photo by Anne Frank Fonds - Basel 148, 149, 153, 165; © Niels Wenstedt/Demotix/Corbis 148. |Gutenberg-Museum, Mainz: 228, 237, 237, 237. |Hamburger Theatersammlung / Archiv Rosemarie Clausen, Potsdam: 75. |Held, Andreas, Eberbach: www.naturbildportal.de 362. |Huber Images, Garmisch-Partenkirchen: Szyszka 20. |Imagebank WW2, Amsterdam: NIOD 156, 156, 162. |images.de digital photo GmbH, Berlin: BIOS/Cyril, Ruoso 388. |Imago, Berlin: Hässler, Stefan 387; pictureteam 243. |Interfoto, München: Koch, A. 51; Sammlung Rauch 85. |iStockphoto.com, Calgary: urf 18. |JOKER: Fotojournalismus, Bonn: Hengesbach, Martina 280. |juniors@wildlife Bildagentur GmbH, Hamburg: Harvey, M. 360. |Kassing, Reinhild, Kassel: 131, 131, 385. |Keystone Pressedienst, Hamburg: Zick, Jochen 270. |Köppelmann, Marc, Paderborn: 257. |laif, Köln: Ruetschi/Keystone Schweiz 243. |Matzenbacher, Daniel, Hamburg: 177. |Ohlbaum, Isolde, München: 44. |Picture-Alliance GmbH, Frankfurt/M.: 225; akg-images 8, 39, 176, 229; Augenklick/Fotoagentur Kunz/Kunz, Bernhard 3, 35; dpa 159, 189, 325, 370; dpa / Archiv Troyke 206; dpa/ Hiekel, Matthias 297; dpa/ Weihrauch, Roland 240; dpa/Brakemeier, Tobias 253; dpa/Kasper, Jan-Peter 11, 280; dpa/Kleinschmidt, Tobias 246; dpa/Pedersen, Britta 45; dpa/Weissbrod, Bernd 275; JOKER/Steuer, Petra 283; Mary Evans Picture Library 398; RIA Novosti/Melnikov, Valeriy 270; Robert Harding World Imagery/Chivers, Mark 30; United Archives/DEA 12, 310; ZB-Fotoreport/Grubitzsch, Waltraud 9, 223; ZB/ Woitas, Jan 332. |plainpicture, Hamburg: apply pictures 82. |Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH, Ravensburg: Aus: Versteckt wie Anne Frank. Überlebensgeschichten jüdischer Kinder © 2013 der deutschsprachigen Ausgabe by Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH. Die Originalausgabe erschien 2011 unter dem Titel „Ondergedoken als Anne Frank" bei Em. Querido's Uitgeverij B.V., Amsterdam. Text copyright © 2011 Marcel van der Drift, Umschlaggestaltung: init. büro für gestaltung, Bielefeld 175. |Rohlf, Reinhard, Paderborn: 349. |Rowohlt Verlag GmbH, Reinbek: 159. |S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt/Main: 7, 152, 159, 159, 175, 175. |Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag GmbH, Berlin: 278; © Stefanie Brandenburg 277. |Sony Music Entertainment Germany GmbH, München: 327. |Spaarnestad Photo, Den Haag: Nationaal Archief/Het Leven/Photographer unknown 156. |Süddeutsche Zeitung - Photo, München: Rue des Archives 149. |SWR Media Services GmbH, Stuttgart: Mit freundlicher Genehmigung der SWR Media Services GmbH. Die Hörbücher der SWRedition sind erhältlich bei www.audible.de. 327. |Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart: Sharon Dogar, „Prinsengracht 263", © by Thienemann Verlag 159. |TV-yesterday, München: 139, 376. |ullstein bild, Berlin: 12, 72, 149, 290; Granger Collection 304; Heritage Images / The Print Collector 236; histopics 234; imagebroker.net/Strigl, Egmont 30; Jazz Archiv Hamburg 47; KPA 102; SV-Bilderdienst 149. |vario images, Bonn: 26; Chromorange/Roeder, Ruth 243. |Verlag Kiepenheuer & Witsch GmbH & Co. KG, Köln: 315. |Verlagsgruppe Random House GmbH, München: © Blanvalet 175. |VG BILD-KUNST, Bonn: 2018, Kunstmuseum Basel 39. |Visum Foto GmbH, München: Bachmeier, Werner 128. |Werner Otto Bildarchiv, Oberhausen: 181. |Westend 61 GmbH, München: Rietze, Martin 377. |Woessner, Freimut, Berlin: 104. |Youngcom GmbH, München: 269. |Zeitungsverlag Neue Westfälische, Bielefeld: Lippische Landes-Zeitung vom 6.2.2014 244, 245, 249. |ZMG ZEITUNGS MARKETING GESELLSCHAFT mbH & Co. KG, Frankfurt am Main: Zeitungsqualitäten 2014. Frankfurt 2014 242. |© dtv Verlagsgesellschaft, München: 16, 16, 17, 28, 37, 175, 202, 202, 369; Coverillustration: Root Leeb 17, 28, 28, 37, 37, 37, 37; Werner König: dtv-Atlas Deutsche Sprache. Grafiken von Hans-Joachim Paul. © 1978, 1994 Deutscher Taschenbuch Verlag, München 314, 324.

Musterseite