



Den Geräuschen auf der Spur

1. Welche Geräusche brauchen wir in einem Hörspiel?

Welche nicht?

Stellt euch vor, in unserem Hörspiel wird ein Geburtstagsfest im Garten gefeiert. Welche Geräusche würden dorthin passen? Und welche nicht? Dauernd ein Flugzeug oder das Heulen eines Motors zu hören, würden wir als sehr störend und unpassend empfinden. Das kommt in der Wirklichkeit zwar vor – aber ob bei dem Fest auch Flugzeuge am Himmel zu hören sind, ist für unsere Geschichte eher zweitrangig. Für unseren Geburtstag im Garten brauchen wir nur passende Geräusche, die die Geschichte glaubwürdig machen. Die Geräusche sollen in unserem Kopf das Bild von einem schönen Geburtstagsfest im Garten entstehen lassen.



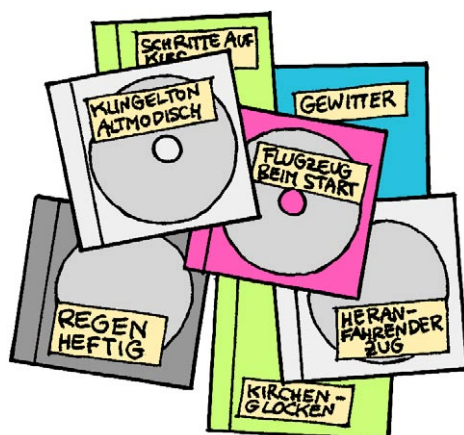
2. Ungehörte Geräusche?

Nicht immer nehmen wir alles zur Kenntnis, was wir hören. Unbewusst hören wir zwar alle Geräusche, die uns umgeben, aber unser Gehirn trennt wichtige von unwichtigen Geräuschen.

Es ist wichtig, dass wir die Sirene des Polizeiautos hören, wenn wir über die Straße gehen – also achten wir darauf und hören das Geräusch gut. Im Straßenverkehr ist es nicht so bedeutsam, dass wir auch die Vögel zwitschern hören – also nehmen wir solche Geräusche in der Stadt meistens nicht wahr. Auf einem Spaziergang im Grünen ist uns dagegen das Vogelgezwitscher viel wichtiger als Verkehrsgeräusche.

3. Geräusche bleiben im Gedächtnis

Bestimmte Geräusche bleiben allen Lebewesen sehr gut im Gedächtnis. Feuerknistern gehört dazu oder auch Donnerrollen, denn damit verbinden Menschen und Tiere Gefahr. Wir erinnern uns aber auch an vertraute Geräusche sehr gut: wie der Schlüssel in der Tür klingt, wenn die Eltern nach Hause kommen, oder wie der Hund der Familie bellt. Je mehr man auf Geräusche achtet, desto mehr erinnert man sich an sie und desto vielfältiger wird die Welt der Geräusche für Hörer – aber auch für den Geräuschemacher, der die geräuschvolle Welt von Hörspielen erzeugt.



4. Geräusche aus dem Archiv

Geräusche zeigen uns an, was passiert – wenn einer geht oder schleicht, was da rumpelt, ob es regnet oder die Vögel zwitschern. Die ganze Welt, die im Hörspiel ja nicht zu sehen, sondern nur zu hören ist, entsteht neben Stimmen und Texten vor allem durch Geräusche. Sie sind das Salz in der Suppe eines Hörspiels.

Es gibt einzelne Geräusche, wie das Herunterfallen eines Stiftes. Dann gibt es lang anhaltende Geräusche, wie das einer befahrenen Straße. Letztere nennt man „Atmosphäre“. Menschen, die mit Hörbüchern, Hörspielen, Radio oder überhaupt mit Audio-Aufnahmen zu tun haben, sprechen kurzerhand von „Atmo“, wenn sie länger andauernde Hintergrundgeräusche meinen. Viele alltägliche Innen- und Außengeräusche, Tierstimmen oder Verkehrs- und Naturgeräusche sind in so genannten „Geräusche-Archiven“ konserviert.



Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußert sich die Geräuschemacherin Theresia Singer zum Thema „Den Geräuschen auf der Spur“ auf vier Seiten wie folgt:

1. Seite: Welche Geräusche brauchen wir in einem Hörspiel? Welche nicht?

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Die Geräusche sind so eingesetzt, dass die mich von dem, was ich fühle, so richtig toll unterstützen, dann finde ich, ist das ein gutes Hörspiel. Wenn ich allerdings irgendwie ständig höre: Ah, da haben die ein Geräusch genommen! Das ist dann schlecht. Oder da hat jemand aber die Schritte genommen – das soll alles unmerklich passieren. Es muss sich einfügen in das gesamte Hörspiel, sonst findet man das hinterher extrem überzogen, was dort an Geräuschen eingebaut wurde.“

2. Seite: Ungehörte Geräusche?

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Es ist unheimlich schön, draußen Geräusche aufzunehmen, aber es gibt sehr viele Schwierigkeiten dabei. Erstens: Wenn wir ein Hörspiel haben, was im 18., 19. Jahrhundert spielt, dann ist es immer ganz, ganz schwierig, in Deutschland mittlerweile einen Ort zu finden, der so ruhig ist, dass man kein Flugzeug hört, kein Auto hört und keinen Zug hört – also alle technischen Umweltgeräusche nicht mehr hat. Da haben wir schon so unser blaues Wunder erlebt. Wir sind schon rausgefahren und wollten tolle Geräusche aufnehmen und dann hatten wir vorher nicht gehört, dass da eine Eisenbahn langfährt. Und wenn wir normalerweise als normale Menschen spazieren gehen irgendwo, sagen wir: Oh, ist das still, ist das toll. Wir blenden solche Geräusche aus. Wir hören dann plötzlich überhaupt nicht mehr, dass ein Flugzeug dort rumfliegt. Das Mikrofon blendet gar nichts aus. Du hörst mit dem Mikrofon alles. Sagen wir mal, wir haben ein Stück, was im Sommer spielt, und jetzt geh ich im Winter raus und möchte eine Atmosphäre aufnehmen: Im Winter hört sich der Wald ganz anders an als im Sommer. Das ist was völlig anderes. Im Frühling hört es sich anders an als im Sommer. Im Frühling sind ganz viele Vögel unterwegs. Ganz andere Vögel singen im Frühjahr als im Sommer.“

3. Seite: Geräusche bleiben im Gedächtnis

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Gute Ohren hat jeder. Aber das Erinnerungsvermögen, sich wieder dran zu erinnern, wie klingt es denn überhaupt? Man braucht viel Fantasie dafür. Wenn man ein bisschen mehr mit den Ohren durch die Welt geht – und das machen die Geräuschemacher, die gehen ständig mit offenen Ohren durch die Welt und hören und – aahhh – denken: DAS war ja ein tolles Geräusch und SO könnte das und das klingen. Zum Beispiel Star Wars: diese Laserschwerter. Kennt ihr diese ‚bschummm, bschummm‘, diese Laserschwerter? Die sind entstanden aus der Hochspannungsleitung. Da hat jemand mal gegen gehauen und gedacht, hooo, was ist das denn für’n Geräusch? Und das hat er dann für ein Laserschwert genommen später.“

4. Seite: Geräusche aus dem Archiv

Die Geräuschemacherin Theresia Singer:

„Von der Konserve heißt, dass es Geräuscharchiv-Bibliotheken gibt, wo du Tausende von Musiken hast. Und dort hat man halt Tausende von Geräuschen, die irgendjemand auf der Welt schon mal aufgenommen hat. Und die kann man sich nehmen und kann sagen: Oh, passt wunderbar auf mein Hörspiel, ich brauch genau diesen Hund, der dort bellt und den nehme ich dafür.“