

## Geschichten zum Hören

### 1. Geschichten erzählen

Wer ein Hörbuch oder ein Hörspiel hört, der lauscht einer Geschichte, die ihm durch Stimmen und Geräusche, Musik und Atmosphäre erzählt wird. Das ist etwas ganz anderes, als wenn man eine Geschichte leise für sich selber liest! Was muss man als Hörbuch- und Hörspielmacher beachten?

Eine Geschichte akustisch zu erzählen ist eine besondere Kunst. Man muss ganz direkt zu jemandem sprechen, so wie die Sprache aus einem herausprudelt. Die Worte sind nicht zu kompliziert, gut zu verstehen und abwechslungsreich! Beim Sprechen macht man kleine Pausen, um die Vorfreude zu steigern. Doch man redet nie zu lange, um seine Zuhörer nicht zu langweilen. Man verzichtet auf lange und komplizierte Sätze, auf Nebensätze und endlose Beschreibungen. Es genügt, wenn man kichert, um zu sagen, dass etwas lustig ist. Es reicht aus, wenn man flüstert, um zu zeigen, dass es spannend wird. Man erzählt mal leiser und mal lauter, verrät nicht alles sofort, sondern lenkt die Geschichte wie in einem Versteckspiel auf kleine und große Höhepunkte zu.



### 2. Geschichten schreiben fürs Hören

Viele **Bücher**, die zum Lesen geschrieben worden sind, gibt es wenig später auch als Hörbuch. Manche werden sogar **als Hörspiel** umgesetzt. Ein **Hörbuch** ist eine Lesung des Buches. Es gibt **einen** Sprecher, der das Buch vorliest. Ein **Hörspiel** ist etwas anderes. Die Geschichte bleibt dieselbe, wird aber neu erzählt. Jetzt sprechen alle im Buch vorkommenden Personen selbst! Das heißt also, für das Hörspiel muss **Schriftsprache** in **Sprechsprache** umgewandelt werden und anstelle des Buches ein „**Hörspielmanuskript**“ geschrieben werden – das ist dann die Vorlage für Sprecher, Regisseure und Tontechniker.

Im Buch steht also beispielsweise:

*Der Förster sah das Feuer im Wald. Er schrie laut auf und rief seiner Frau zu, sie solle rasch aus dem Haus kommen und mit ihm weglaufen.*

Im Hörspielmanuskript wird daraus eine Szene mit „wörtlicher“ Rede:

**Förster:** (schreit) „*Feuer! Lisa, komm raus! Beeil dich! Der Wald brennt! Wir müssen hier weg!*“

Und das Feuer? Das kann man doch noch hörbar machen mit einem Geräusch! Also steht im Manuskript unter dem Fachausdruck „Atmo“ für „Atmosphäre“ (gemeint ist: Hintergrundgeräusch):

**Atmo:** Feuer

### 3. Für das Hören spielen

Ein Erzähler oder ein Vorleser, der seine Zuhörer begeistert, setzt all seine Gefühle ein, um zu sagen, was er erzählen möchte. Er prustet und schnauft, wenn er von Anstrengung spricht, er schreit und er weint, wenn es traurig wird, und er grinst und lacht, wenn das fröhliche Ende naht. Er spielt die Geschichte! Die Sprecher eines Hörspiels sind deswegen meistens Schauspieler, die im Studio richtig spielen, obwohl sie später niemand sehen wird. Sie üben ihren Text so ein, dass er nicht vorgelesen klingt, und sie versetzen sich in die Gefühle der Figur hinein. Damit das auch gut gelingt, brauchen die Sprecher – oder besser: die Spieler! – auch schon mal eine passende Umgebung, um darin zu spielen. In einem Hörspielstudio wird also oft eine Art Bühne gebaut – die muss nicht perfekt sein, weil sie ja niemand sieht, aber doch so, dass die Sprecher darin gut spielen können und mit den Gegenständen auch die Geräusche erzeugen, die in der Szene vorkommen: „**Trepperaufkeuchen**“ spielt man noch echter, wenn man wirklich eine Treppe zum Rauflaufen und Keuchen hat! Je besser ein Hörspiel gespielt ist, desto wirklicher wird die Geschichte für den Zuhörer und es kommt ihm vor, als sei er selbst dabei. Und so soll es sein.





Auf der CD-ROM im Audio-MP3-Format abgelegt äußern sich die Radioredakteurin Ulla Illerhaus und die Hörspielregisseurin Petra Feldhoff zum Thema „**Geschichten zum Hören**“ auf drei Seiten wie folgt:

## 1. Seite: **Geschichten erzählen**

### **Die Radioredakteurin Ulla Illerhaus:**

*„Ich kann mir vorstellen, wenn ihr in der Klasse sitzt, dass man sich vielleicht eine Figur überlegt und diese Figur erlebt kleine Sachen, kleine Geschichten, kurze Auseinandersetzung mit dem Lehrer, Szenen auf dem Schulhof, auf dem Schulweg und dann immer so in kleinen Stücken kann das eine wunderbare kleine Reihe werden. Ich mag knackige Schlüsse. Wenn eine Geschichte wirklich aus ist und man danach sagen kann: Boh, war das 'ne super Geschichte! Wenn der Schluss so ist, ist es gut.“*

## 2. Seite: **Geschichten schreiben fürs Hören**

### **Die Radioredakteurin Ulla Illerhaus:**

*„Ich bekomme jetzt so ein Manuskript, ja, das ist eine rein erzählte Geschichte von einer Autorin oder einem Autor, der auch noch kein Buch veröffentlicht hat. Dann lese ich diese Geschichte, stelle fest, och, die ist aber gar nicht schlecht, da kann man was draus machen. Und dann muss es fürs Hörspiel umgeschrieben werden. Man kann die Geschichte natürlich nicht eins zu eins nehmen. Wenn man ein Hörspiel möchte, dann sind da ja verschiedene Personen beteiligt und das muss dann auch genauso geschrieben werden. Man muss in Sprache denken können, also so, dass man sich die Dialoge, das, was die Menschen miteinander reden, auch direkt im Kopf hat dabei. Und weg von diesen Beschreibungen, von diesen unglaublich langen und großen Szenen, die man im Buch schön ausschreiben kann. Das geht aber im Hörspiel nicht. Also man muss schon sehr knackig aufs Hören bezogen denken und schreiben können.“*

## 3. Seite: **Für das Hören spielen**

### **Die Hörspielregisseurin Petra Feldhoff:**

*„Also es geht immer so los, wenn das jetzt das Manuskript ist, dann würden wir erst mal lesen. Leseprobe. Und zwar jeder stellt seine Frage: Sag mal, wie bin ich denn da? Was bedeutet denn das da? Soll ich denn da nachher auch den Kuss machen oder wie machen wir das mit dem Küssen? Solche Sachen. Und wenn wir's gelesen haben, dann müssen wir ja die Orte haben, wo es spielt. Und wir spielen schon richtig alles wie auf der Bühne oder wie im Fernsehen oder im Film. Sonst kriegt man ja die Stimmung nicht mit. Sonst spricht ja jeder so vor sich hin.“*