**Arbeitsblatt: Hörspiele untersuchen**

Man muss drei akustische Elemente beim Hörspiel unterscheiden: Stimme, Geräusch und Musik. Sie werden in unterschiedlicher Weise miteinander verbunden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stimmen**  Figuren werden nicht nur durch das Gesagte charakterisiert, sondern auch durch die Stimmeigenschaften und den Sprachausdruck. Achte auf folgende Aspekte:   * Geschwindigkeit(swechsel) * Pausen * Betonung(swechsel) * Lautstärke(nwechsel) * Tonhöhe * Satzmelodie (monoton, gleichmäßig, abwechs-lungsreich usw..) * Klangfarbe der Stimme (kalt, warm, hell usw..) * Artikulation: (über-)deutlich / undeutlich, verständlich / unverständlich   Irreale Stimmen, die sich keiner Figur zurodnen lassen. | **Geräusche**  Es gibt verschiedene Geräusche:  Realistische / unrealistische, eindeutige / mehrdeutigem, rätselhafte  Sie haben verschiedene Funktionen:   * Rauminformation (Geräusche, die der Verortung helfen, zum Beispiel ein einfahrender Zug im Bahnhof) * Ereignisgeräusche (Schritte, Türschlagen, Detonation usw.) * Gliederungssignal beim Szenenwechsel * Stimmungsverdeutlichung (Gefühle der Angst, der Freude, des Überschwangs usw.) * Dienen als Leitmotive (Stadtgeräusche) | **Musik**  Zur Musik zählen auch Töne und Klänge, sie haben verschiedene Funktionen:   * Rauminformation (Geräuschkulisse einer Bar) * Gliederungssignal (Intro, Szenentrenner) * Stimmungsverdeutlichung (Gefühle der Angst, der Freude, des Überschwangs usw.) * Leitmotiv * Bekannte Melodie mit bestimmter Bedeutung   Die Handlung und die Musik können in unterschiedlicher Beziehung stehen:   * Teil der Handlung (reale Musik, zum Beispiel aus dem Radio) * Irreale Handlungsmusik, die keine reale Quelle der Handlung ist * Die Handlung wird untermalt * Kontrast zur Handlung * Darstellung innerer Befindlichkeiten der Figuren, die sich auf der Sprachebene nicht ausdrücken lassen (z.B. tragische Musik für traurige / entscheidende Momente) |
| **Montage**  Die Szenen und akustischen Elemente lassen sich verbinden:   * Abblenden (leiser werden) * Aufblenden (lauter werden) * Überblenden (Verbindung aus Ausblenden und Aufblenden) * Schnitt (deutliche Zäsur) * Mischung (Überblendung mehrer Klangquellen | | |
| **Raumklang**  Stimme, Musik und Geräusche erzeugen beim Zuhörenden eine Vorstellung von der Raumgröße. | | |

*Nach: Infoblatt - Elemente des Hörspiels (Fortbildungsmaterial des Multiplikatorenteams, RP Karlsruhe, 2019)*