

Auditive Erziehung in allen Schulen

HELGA JUD-KREPPER

Der Gehörsinn

Rund 700 Millionen Wörter begegnen dem Durchschnitts-Sprachkonsumenten. Die Hälfte wird gehört, nicht gelesen! Stimmen, Töne, Geräusche und Klänge bilden heute eine Hörwelt, deren Radius und Qualität sich unter dem Einfluss der Technik ständig vergrößert. Das Ohr ist das am meisten beanspruchte Sinnesorgan, das Tag und Nacht „auf Empfang“ steht. Es kann die Frequenz eines Tones und sein Verhältnis zu anderen Tönen genau abstimmen. Demgegenüber kann das Auge immer nur vergleichen und schätzen:

Das Auge führt den Menschen in die Welt hinaus. Das Ohr führt die Welt in den Menschen hinein. Sind wir nun Hörmenschen oder Augenmenschen?

Lärm ist Macht

In primitiven Gesellschaften wird ‚Naturlärm‘ wie Donner, Sturm, Vulkanausbruch direkt mit Göttlichem in Verbindung gebracht. Das Recht, **heiligen Lärm** zu machen, geht von den Göttern über auf ihre Priester, die dazu Gongs, Glocken und Orgeln verwenden. Das niederdeutsche Wort „bell“ bedeutet „ein lautes Geräusch machen“ und kann mit dem lateinischen „bellum“ (Krieg) und dem englischen „bell“ (Glocke = akustisches Symbol der Christenheit) in Verbindung gebracht werden. In der christlichen Tradition ist das Hören von großer Bedeutung: Die Verkündigung (Predigt und Gesang) erfordert ein ‚offenes Ohr‘. Lärm ist also Macht: Diese

Macht „geht von Gott auf den Priester über, dann auf den Industriellen und in neuerer Zeit auf den Rundfunksprecher (das heißt die Medien)“ (Schafer 1988).

Mit der Ausweitung technisch produzierter Geräusche geht eine Überlagerung der natürlichen Tonlandschaft einher. Das wird nicht als Verlust erlebt. Im Gegenteil: Der Mensch scheint nicht mehr ohne „Geräuschemacher“ auszukommen. Töne und Klänge leiten unsere Stimmungen: Der Sonnenuntergang am Meer wird mit entsprechender Musik unterlegt. Die Musikuntermalung beim Film ist ein wesentliches Stilelement.

Lärmbeeinträchtigungen heute

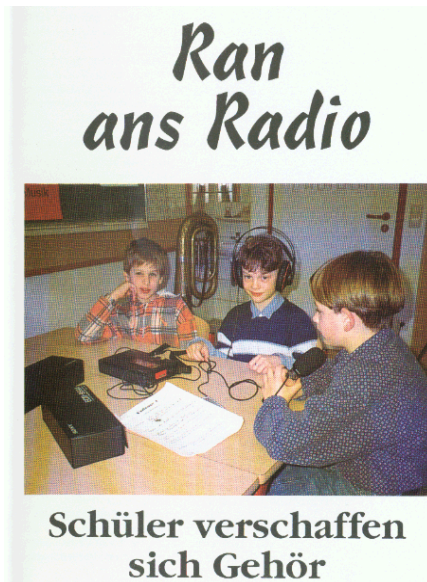
Postmoderne Jugendbewegung propagiert Rhythmus statt Revolution: Techno bedeutet brummende Bässe, Sirenengeheul, metallisches Scheppern. Es gilt, den eigenen Körper

zu erleben. Bei der hypnotisch monotonen Musik donnern Bässe so tief auf die Tanzenden herab, dass sie mehr als Grummeln im Unterleib zu spüren sind. Die Zahl der jungen Erwachsenen mit Hörschäden nimmt zu: bei 60 % der 20-jährigen ist das Gehör messbar geschädigt. Die hochempfindlichen Härchen in ihren Ohren verlieren durch die Überbelastung ihre Festigkeit, sie fallen um, verkleben oder brechen ab.

Der Gastvortrag eines Kollegen aus der Paulinenhilfe in Winnenden zeigt uns auf, wie untrennbar die Sprachentwicklung mit dem Gehör verbunden ist. Die Studierenden bekommen Antwort auf die Frage, welche Vorkehrungen getroffen werden müssen, wenn bei einem Schulkind Hörschäden festgestellt werden.

Hörmedien

In den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts beginnt die Geschichte des Radios. Es tritt



seinen Siegeszug als Informations-, Bildungs- und Unterhaltungsmedium an. In den 80er Jahren wird, was die Kindergarten- und Grundschulkinder betrifft, eine einmalige Werbekampagne für die Audiokassetten gestartet: Um Benjamin Blümchen, Regina Regenbogen usw. populär zu machen, werden 35 Millionen Mark an Werbemitteln aufgebracht. Die heutige Nutzung von Hörmedien bei Kindern und Jugendlichen ist in den beiden Grafiken dargestellt.

Für Schule und Unterricht heißt das, dass die Lehrpersonen m. E. nicht umhin können, sich in der Grundschule dem Thema Hörkassetten und in den weiterführenden Schulen den Musikkassetten bzw. CDs hin und wieder zu widmen.

Arbeit mit Kassettenrekordern und Mikrophon

Es geht darum, das selbstverständliche Umgehen der Schüler/innen mit Medien zu nutzen! **Audioarbeit ist einfach:** sie wird mit einfachen Geräten, die leicht zu bedienen sind, durchgeführt. Audiotechnik schreckt nicht ab, sondern ist intuitiv nutzbar und leicht zu erlernen. **Audioarbeit schärft das Gehör.** Sprache und Geräusche spielen eine Rolle - neue Sichtweisen auf die Umwelt eröffnen sich. Töne, Geräusche, Klänge, Sprache können analysiert, getrennt, einzeln betrachtet und beliebig wieder zusammengefügt werden. **Audioarbeit macht Töne begreifbar:** In der Arbeit mit Kassettenrekorder oder Mini-DiskPlayer können die Aufnahmen analog geschnitten werden; auch der digitale PC-Schnitt ist nicht mehr zu schwierig. Toncollagen oder Geräuschemusik sind einfach zu erstellen. Experimente mit Tönen und Geräuschen, Rückkopplungen oder Verfremdungen von Stimmen sind faszinierend und ‚machbar‘. **Audioarbeit fördert die Sprachfertigkeit:** Die Formulierung für eine Öffentlichkeit fördert die volle Konzentration auf Sprache. Die

Notwendigkeit, einen Zusammenhang sprachlich zu vermitteln, erfordert ein hohes Abstraktionsniveau. **Audioarbeit führt kleine Projekte zu komplexen Handlungseinheiten zusammen:** Sprachliche Darstellungen (Kommentar, Bericht, bearbeitetes Interview etc.) werden mit Originalaufnahmen, Geräuschen, Klängen und

Musik in einen größeren Themenzusammenhang eingebunden. Das Denken in Strukturzusammenhängen wird auf diese Weise gefördert. (Vgl. Floh im Ohr 1999, S. 7f.)

Medien, hier der Kassettenrekorder, bringen den Alltag auf Distanz.

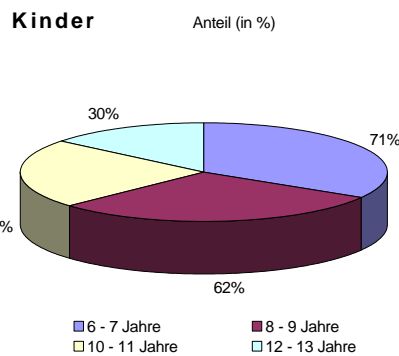
a) **Interviews** mit dem Mikrophon und der Frage: „Was machst du da?“ repräsentieren den (Schul-)Alltag. Bei den jünger

eren Schüler/innen wird die Hierarchie zwischen Kind und Erwachsenen durchbrochen. Der/Die Schüler/in traut sich, jemanden anzusprechen und bekommt durch die „Autorität“ des Mediums Auskünfte über seine/ihre Umwelt.

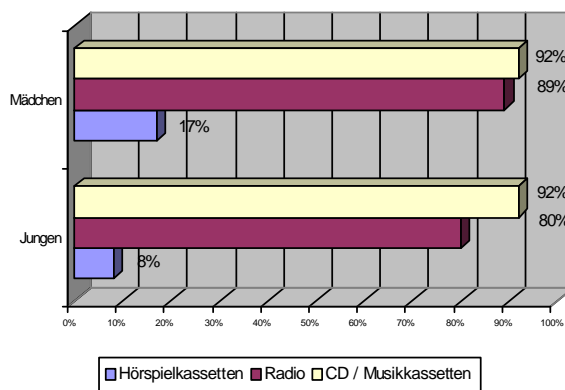
b) In **Erzähltechniken die Interviewtechnik hineinnehmen;** die Geschichte oder das Märchen wird im Interview gebrochen. Beispiel: Im Märchen „Frau Holle“ taucht ein Interviewer auf und fragt die verschiedenen Märchenpersonen zu ihrem Tun und Handeln aus.

c) **Themen und Interessen** von Schüler/innen werden ernstgenommen. Der Kassettenrekorder steht im Mittelpunkt als Medium der „Welterkundung“. Andere Nutzungsmöglichkeiten als das Abhören von Kassetten kommen zum Einsatz. Beispiel: Beim Lerngang der 3. Klasse in der Unterrichtseinheit „Der Ort, in dem wir leben.“ gehen die Gruppen zum Rathaus, Hauptbahnhof etc. mit einem Aufnahmege-

rät ‚auf Tour‘.



Nutzung von Hörspielen (nicht Musikkassetten) bei Kindern täglich oder mehrmals pro Woche (aus KIM 99, 2000, S. 29)



Nutzung von Hörmedien bei Jugendlichen (aus JIM 2000, S. 13)

d) Herstellen von Geräuschepattern und Sounscapes: „Wie klingt es um mich herum? Welche Geräusche bestimmen die Schulräume und Schulumgebung?“ Die Geräusche werden ‚aus dem Alltag herausgenommen‘ und bekommen durch das Aufnehmen eine andere Qualität. Dieser Verfremdung des Alltags kann ich Rhythmen und eine musikalische Dimension abgewinnen: Erstellung von Geräusch- und Klangkompositionen.

e) **Fonografie.** Schnitt-Technik und Überspielen unter der Fragestellung: „Was ist an Hörenswertem auf der Kassette?“ Dabei wird der Zahlenbereich (Rechnen) bis 999 auf dem Counter genutzt. Die Schüler/innen müssen sich mit Hilfe des Zählwerks einfinden (z. B. Ortsangaben und Counter-Zahlen aufschreiben).

Im Rahmen des Seminars muss zum Scheinwerb ein HÖRSTÜCK geplant, durchgeführt und didaktisch/methodisch reflektiert werden. Eventuell in Kooperation mit einer/einem Kommilitonin/en wird mit einer selbst gesuchten Gruppe (aus Kindergarten, Schulen, Vereinen, Erwachsenen und sonstigen Gruppierungsmöglichkeiten) das Vorhaben realisiert und auf der Kassette, der MiniDisk oder der CD dokumentiert. Diese praxisorientierte Studienarbeit bringt den Studierenden eine Vorerfahrung für ihren zukünftigen schulischen Einsatz. Es fehlen vollkommen negative Rückmeldungen. Daraus ist zu schließen, dass Audioarbeit in Studium und Schule einen sinnvollen Platz einnimmt, den es zu nutzen gilt.

RADIO in der Schule – RADIO in der Hochschule

Schüler/innen oder Studierende werden zu Produzenten. Sie senden in der Schule und/oder bei lokalen, nicht kommerziellen Radios. Das Senden in der Schule (Pausenradio) geriet zum „**schulischen Sprachrohr**“. In projektorientierten Arbeitsgruppen entwickelt sich der handlungsorientierte Produktionsprozess. Dieser ist fächerverbindend angelegt, ist an jedes Fach anknüpfbar und bindet außerschulische Lernorte ein.

Die **kommunikative Kompetenz** umfasst das Diskutieren von Sachfragen und eigenen Themenstellungen. Im Rechercheprozess werden Informationen gesammelt und in eine sprachliche (Zusammen-)Fassung gebracht. Das Sprechen selbst wird geschult z. B. in Betonung und genauer Aussprache; Hemmungen werden abgebaut durch die Möglichkeit des übenden Wiederholens. Da sich die Schüler/innen oder Studierenden hier immer in der Gruppenarbeit oder in einer partnerschaftlichen Arbeitsform befinden, wird die **soziale Kompetenz** geschult ebenso wie das Zugehen auf den anderen z. B. bei Interviews, Um-

fragen und im Rechercheprozess.

Die **medienpädagogische Kompetenz** gehorcht hier einem journalistischen Ansatz. Es geht beim INTERVIEW darum, gezielt Fragen zu stellen, um Zuhören können und Antworten wahrnehmen, um sprachliches Reagieren bzw. Nachfragen. Sprachliche Kompetenz ist gebunden an die Form von BEITRÄGEN, UMFragen, die REPORTAGE, das FEATURE und die NACHRICHT.

Das **technische Know-how** - Umgehen mit Kassettenrekorder, dem Mikrofon, das Schneiden und Collagieren - ist nicht abschreckend und leicht erlernbar. Die Geräte sind erschwänglich und benutzerfreundlich.

Nicht zuletzt dient diese journalistische Seite der Audioarbeit der Zukunftsorientierung von Schüler/innen und Studierenden. Der Anstoß, diese Erfahrungen in einem späteren Berufsfeld umzusetzen, kann von der schulischen Audioarbeit ausgehen.

Literatur

Fietze, Henning/Peter Willers (Hrsg.): Floh im Ohr - Ein neues Konzept zur Audioarbeit im ländlichen Raum. Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen (ULR) Kiel, Januar 1999.

Grundschule Gödenroth (Hessen): „Pausenradio“. Homepage mit Projektbeschreibung: welleg.bildung-rp.de

Hansen, Leo/Gerd Manzke: Faszination HÖREN. Ton und Klang als pädagogische Elemente. Münster 1998 (mit CD)

JIM 2000 Jugend, Information, (Multi-)Media, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland. Mpfs Baden-Baden Dezember 2000.

KIM '99 Kinder und Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), Baden-Baden Juli 2000.

Kleinbach, Karlheinz: Das Gehör verschafft sich seine Stimme; Vom Schreien und Sagen-Hören. In: ders.: Zur ethischen Begründung einer Praxis der Geistigbehindertenpädagogik. Bad Heilbrunn 1994.

Palme, Hans-Jürgen/Fred Schell (Hrsg.): Voll auf die Ohren. Jugendradioarbeit in der Bundesrepublik. Band 2, München 1998.

Plessner, Helmuth: Anthropologie der Sinne in: Gadamer Hans-Georg/Vogler Paul (Hrsg.): Neue Anthropologie, Band 7. Stuttgart 1974.

Pöttinger, Ida/Sylvia Näger: Komm, hör mit! Hörspielratgeber. Freiburg 1994 (Soziaverlag Talstr. 32, 79102 Freiburg)

Schafer, Murray: Klang und Krach. Eine Kulturgeschichte des Hörens. Frankfurt 1988.

„Diese praxisorientierte Studienarbeit bringt den Studierenden eine Vorerfahrung für ihren zukünftigen schulischen Einsatz.“

Schill, Wolfgang/Dieter Baacke (Hrsg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis der auditiven Medien. Frankfurt/M. 1996.

Six, Ulrike/Gunnar Roters: Hingehört. Das Radio als Informationsmedium für Jugendliche. Gütersloh 1997.

Stipp-Hagmann, Karin (Hrsg.): Fernseh- und Radiowelt im Unterricht. Villingen-Schwenningen 1996. Darin: Radioprojekte in der Schule und für die Schule.

Treumann K.P., Schnatmeyer D., Volkmer I.: Mit den Ohren sehen. Die Toncassette – ein verkanntes Medium. Bielefeld 1995.

Vogel, Thomas (Hrsg.): Über das Hören. Tübingen 1996.

Videos:

Ran ans Radio. Schüler verschaffen sich Gehör. Video Nr. 42 53200

Ton ab ... läuft. Radio in der Schule. Video Nr. 42 46277

Hörspiel, ein Stoff aus dem die Träume sind

Hörspielmachen mit Kindern

von IDA PÖTTINGER

Hörspiel versus Hörerzählung

Was heutzutage unter „Hörspiel“ auf dem Markt angeboten wird, sind in der Regel keine Hörspiele, sondern Hörerzählungen. Hörerzählungen sind gut vorgelesene Bücher, die manchmal mit Musik oder Geräuschen untermalt werden. Sie sind deshalb so im Kommen, weil sie von den Produktionskosten wesentlich günstiger liegen. Hörerzählungen haben auf dem Kassettenmarkt das Kinderhörspiel fast verdrängt. Nur große Rundfunkanstalten, wie der NDR, der BR oder der WDR können sich solche Luxusproduktionen leisten.

Ein Hörspiel besteht aus Dialogen und das Manuskript liest sich wie ein Drama. Die Kunst besteht auch hier daraus, möglichst ohne Erzähler den Konflikt, aber auch Raum, Zeit und Charaktere zu umschreiben. Die Bühne, d. h. die Bilder davon, wie sich das Ganze abspielt, sollen jedoch im Kopf entstehen.

Elemente des Hörspiels

- *Musik*

Die Musik führt vor allem in die Stimmung ein. Sie kündigt Ereignisse an oder leitet von einer Situation in die andere über. Sie kann auch die Epoche, in der das Stück spielt, andeuten. Bei Eigenproduktionen sollte darauf geachtet werden, dass die Musik keinesfalls rational eingesetzt werden kann: nicht weil der Titel oder der Text zum Stück passen, ist die Musik geeignet, sondern weil die spontanen Assoziationen dazu passen.

- *Stimme*

Die Stimmen der sprechenden Personen drücken sehr viel mehr aus, als bei einem Bühnenstück. Sie lassen das Aussehen erahnen: Ist die Person dick, dünn, jung, alt, ein Mann, eine Frau? Sie sagen aber auch über ihren Charakter etwas aus: Ist die Person gutmütig, verschlagen, langsam, schnell, energievoll, langweilig? Bei Eigenproduktionen in der Klasse besteht häufig die Schwierigkeit, dass Kinder Erwachsenenrollen übernehmen müssen. Das ist sehr schwierig, denn die Stimmen wirken trotz Verstellung meist unglaublich. Ein weiteres Problem ist, dass Kinderstimmen vor der Pubertät sehr ähnlich klingen. Hier schlägt die große Stunde der Kinder, die aus irgendeinem Grund eine auffällige Stimme haben und sei es ein kleiner Sprachfehler. Häufig sind diese Stimmen besser als zu glatte.

- *Sprache*

Die Sprache von Hörspielen ist bildhaft. Orts- und Personenbeschreibungen werden unauffällig

in Dialoge eingebaut. Texte für Kinder sollten ihrem Abstraktionsniveau entsprechen und einfach sein. Eine gewollt kindertümelnde Sprache ist zu vermeiden. Wenn Kinder selbst Texte produzieren, dann sollten sie genau in ihren Mund passen. Kinder sind keine Schauspieler, die für das Lesen geschriebene Texte vortragen können. Sie sollten Sprechtexte schreiben, egal, ob diese grammatikalisch immer ganz in Ordnung sind. Und jeder Sprecher sollte den Text so umformen dürfen, dass er ihm flüssig aus dem Mund kommt.

- *Atmosphäre*

Hörspielszenen finden immer in einem Raum statt, der die Örtlichkeiten preisgibt. Das Ohr reagiert sehr empfindlich auf falsche Räumlichkeiten. So können Szenen, die draußen spielen nicht einfach in einem Zimmer aufgenommen werden. Der Rückhall der Sprechertöne lässt auf den Raum schließen. Draußen werden die Schallwellen nicht zurückgeworfen. Leere Räume haben einen starken Nachhall, Wohnzimmer mit vielen Möbeln brechen den Hall stärker. Hörspielstudios haben einen „Schalltoten Raum“ in dem Außenszenen simuliert werden können oder durch Stellwände verschiedene Räumlichkeiten simuliert werden können. Bei Eigenaufnahmen eignen sich Klassenzimmer nur bedingt. Flure und Höfe sollten mit einbezogen werden, um Raumwechsel zu charakterisieren

- *Geräusche*

Geräusche symbolisieren am stärksten Raum und Zeit. Sie sollten gezielt und sparsam angewandt werden, um auch richtig wirken zu können. Schon das Geräusch einer klappernden Schreibmaschine zeigt, dass sich die Person in einem Raum befindet und dass sich die Szene je nach Klang der Anschläge in den 50er oder 80er Jahren abspielt. Geräusche sollten das Gesagte nicht doppeln, sondern zusätzliche Informationen liefern (nicht: da kommt ein Hubschrauber - schlapp, schlapp). Geräusche können auf verschiedene Art und Weise aufgenommen werden. Sie sollten in die Aufnahme gleich integriert werden, weil nachträglich eingebaute Geräusche meist aufgesetzt und künstlich klingen. Der Sprachfluss ändert sich z. B. durch Geräusche.

Natürliche Geräusche: Hier nimmt man spontan entstehende Geräusche auf. Das Mikrophon sollte sie deutlich registrieren, sodass kein undefinierbares Rauschen entsteht. Achtung bei Außenaufnahmen: Eine Szene aus dem Mittelalter verträgt kein Düsenflugzeug im Hintergrund.

Künstlich hergestellte Geräusche: Was früher Geräuschemacher konnten, wird heute bei Schulhörspielen von Kindern selbst gemacht: z. B. Donnern durch Luftballons mit Murmeln, Regen durch Rieseln von Reis auf Pappkarton. Diese Art von Tricks gefällt Kindern besonders

„Hier schlägt die Stunde der Kinder, die (...) eine auffällige Stimme haben.“

gut und zeigt ihnen deutlich, wie der Hörer an der Nase herum geführt werden kann.

Symbolische Geräusche: Nicht alles was zur Verdeutlichung beiträgt, muss mit einer natürlichen Geräuschkulisse verbunden sein: Auf- und Abwärtsgehen kann auch durch eine Klaviertonleiter dargestellt werden, Elefantenschritte können auch durch Trommelschläge angekündigt werden.

Geräusche aus der Konserve: Im Notfall kann man immer noch Geräusche vom Band oder einer Geräusche-CD zuspielden.

Bei allem Wissen über die einzelnen Elemente ist eines am Entscheidendsten: das Zuhören und Korrigieren. Letzten Endes soll der Eindruck stimmen. Selbst wenn alle Zutaten perfekt eingesetzt wurden, ergibt sich nicht immer der gewünschte Effekt. Vor allem der Mut zum Experiment und der Mut zum Unperfekten machen das Hörspielinszenieren mit Kindern zum Erlebnis.

Alles Weitere zum Thema Hörspiel finden Sie unter <http://www.kreidestriche.de> in der Audio-Werkstatt.

„Die Praxisbeispiele haben einen guten Eindruck davon vermittelt, wie viel Spaß eine Hörspielproduktion oder ein Schulradio machen kann.“

Feedback

Insgesamt haben Frau Jud-Krepper und Frau Pöttinger in diesen 90 Minuten sehr viele interessante, und vor allem praktische Tipps zur Arbeit mit Hörmedien in der Schule weitergegeben.

(MIRIAM BESSEY)

Die Sitzung war sehr interessant. Die Praxisbeispiele haben einen guten Eindruck davon vermittelt, wie viel Spaß eine Hörspielproduktion oder ein Schulradio machen kann.

Die Hörspielproduktion würde ich in der Realschule auf jeden Fall in der Unterstufe durchführen, da danach das Interesse der Schüler und Schülerinnen nachlässt.

Die beiden Studentinnen, die über ihr Projekt an der Grundschule berichtet haben, klangen sehr begeistert. Ich könnte mir sehr gut vorstellen, so etwas in der Schule umzusetzen.

(TIMO DAMM)