

Unterrichtskonzept

# Geräusche

Wirkung, Erzeugung und  
Nachsynchronisation

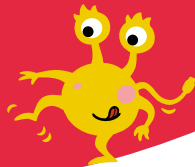


**MEDIEN  
MÜNSTER**  
Medien kreativ begreifen

## Geräusche

Wir sind ständig von Geräuschen umgeben: Morgens in der Küche, bei der Arbeit oder beim Einkaufen. Fast jede Handlung ist mit Geräuschen verbunden. Doch der Ton wird meist unterschätzt und als selbstverständlich hingegenommen. Würden wir diese (Alltags-)Geräusche jedoch ‚abschalten‘, wären wir sehr irritiert. Die Audioproduktion spielt auch heute noch eine bedeutende Rolle - und das auch im Medium Film.

Dieses Modul zum Thema Geräusche soll helfen, das Fundament für einen kompetenten Umgang mit Medien zu legen - und das mit viel Spaß und spannenden Ideen.



|    |  |
|----|--|
| 2  | Willkommen   |
| 2  | Das Fundament der Module   |
| 4  | Einordnung des Themas <i>Geräusche</i> in den thematischen Gesamtkontext |
| 10 | Lernziele  |
| 10 | Überblick  |
| 12 | Fachlicher Kontext und didaktische Reduktion                             |
| 14 | Methoden zum Selbermachen von Geräuschen                                 |
| 17 | Beschreibung der Schritte und Durchführung des Moduls                    |
| 20 | Facts Sheet: Hintergrundwissen   |
| 23 | Arbeitsmaterialien   |
| 27 | Impressum  |



# Willkommen

Schön, dass Sie sich für unsere Module zur Medienpädagogik interessieren. Wir, die MedienMonster, möchten Sie unterstützen, Kinder fit für unsere digitalisierte Welt zu machen und damit Chancen zu eröffnen und Teilhabe zu fördern. Ihnen liegt eines von mehreren Modulen vor. Wir haben aus unserer bisherigen Arbeit eine Reihe von zentralen Themen ausgewählt und für Sie aufbereitet. Sie können die Module ohne intensive Vorbereitung direkt für eine AG oder einen Workshop nutzen:



Kurz Einlesen, sich mit den Materialien vertraut machen, den Ablauf anschauen – und loslegen. Der Technikaufwand ist überschaubar.

Die Module lassen sich in den regulären Unterricht der Grundschule integrieren, zu diesem ergänzend nutzen oder in der außerschulischen Bildung einsetzen. Das Material ist in Unterricht und Arbeitsgemeinschaften erprobt worden.

## Das Fundament der Module

Die Auswahl der Themen und die damit verknüpften Lernziele sind nicht nur erfahrungsgestützt, sie orientieren sich auch an bildungspolitischen Verlautbarungen und Lehrplänen. Insbesondere für die Lehrerinnen und Lehrer unter Ihnen zeigen wir dies vorab kurz auf. Wer mag, kann sich die folgenden Resümees zu Bildungsgrundsätzen und Lehrplänen durchlesen, die wir exemplarisch für das Bundesland Nordrhein-Westfalen zusammengestellt haben. In anderen Bundesländern findet man analoge Verlautbarungen. Wer sich noch tiefergehend damit befassen will, kann hier auf die Quellen direkt zugreifen:

[https://www.mfkjks.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze\\_januar\\_2016.pdf](https://www.mfkjks.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_januar_2016.pdf)

<https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/>

Lehrpläne haben häufig ein Manko: Sie können oft nicht mit der raschen Entwicklung der Lebenswirklichkeit standhalten. Das gilt besonders für den Themenkomplex Medien und Digitalisierung. Wenn Sie Ihren Unterricht aktuell halten möchten, kommen Sie nicht umhin, ergänzende Themen aufzugreifen. Unsere Module liefern Ihnen Beispiele, wie das auch auf der Basis der grundsätzlichen pädagogischen Zielstellungen gelingt.

### **Bildungsgrundsätze für Kinder von 0 bis 10 Jahren ...**

... in der Kindertagesbetreuung und Schulen im Primarbereich Nordrhein-Westfalen (hrsg. vom Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes NRW; ©Herder Verlag Freiburg, 2016)

Im Kapitel 10 „Medien“ wird als „wichtige pädagogische Aufgabe“ genannt, „Medienerlebnisse aufzugreifen und den Kindern hierfür Verarbeitungsmöglichkeiten anzubieten“. Es wird darauf verwiesen, dass dies in „Anbetracht der Vielfalt von medialen Eindrücken“ erfolgen muss, die auch und gerade dadurch bedingt sind, dass viele Kinder bereits früh einen Zugang zu digitalen Geräten wie Spielkonsolen, Tablets oder Smartphones haben.

Gefordert wird, dass sich die Pädagogik „stark an der kindlichen Lebenswelt orientieren“ und „dementsprechend situationsorientiert arbeiten“ soll. In der „Leitidee“ für eine entsprechende mediale Bildung wird weiter ausgeführt, dass es nicht (nur) um den Konsum von Medien geht, sondern dass „mit der

Kommunikation, dem Spielen und Produzieren sowie der Veröffentlichung eigener Werke [...] das Medienangebot als wichtiger Bestandteil in die Alltagskommunikation mit [eingeht].“ Und weiter heißt es: „Medienpädagogische Angebote haben dabei nicht ‚die Medien‘ zum Gegenstandsbereich, sondern die Kinder, die in lernender, sozialer oder gestaltender Beziehung zu den Medien stehen. „Diese Mensch-Medien-Interaktion verantwortungsvoll einzuschätzen und entwicklungsfordernd einzusetzen“, wird als Ziel frühkindlicher Medienbildung betont.

### **Lehrplan Grundschule NRW**

In Nordrheinwestfalen sind medienpädagogische Inhalte im Lehrplan der Grundschule im Fach Kunst verankert (Bereich 2.5: Gestaltung mit technisch-visuellen Medien). Dazu heißt es: „Die technisch-visuellen und insbesondere die digitalen Medien (Fernsehen, Internet, Computer etc.) beeinflussen Spielverhalten, Vorstellungskraft und Erfahrungswelt der Kinder. Im Kunstunterricht erfahren sie, dass die digitalen Techniken und Werkzeuge gestalterische Chancen bieten, die ihre Fähigkeiten erweitern. Das Collagieren von Bildmaterial macht die Wirkung und Veränderbarkeit vorgefundener Bildelemente erfahrbar und ermöglicht Einsichten in die Manipulierbarkeit von Wirklichkeit. Sowohl durch die technische Herstellung als auch durch die Untersuchung von Bildern wird Bildkompetenz entwickelt.“

Geforderte Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 sind:

Die Schülerinnen und Schüler

- **nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (zum Beispiel um Wort- und Bildkombinationen zu erstellen und zu gestalten, Über- und Unterschriften zu wählen und zu gestalten)**
- **legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten diese**
- **nutzen das Internet als Rechercheinstrument**
- **verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie um**
- **hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch**
- **setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein**
- **nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (zum Beispiel beim Fotografieren oder bei Video-Drehs)**
- **setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z. B. bei Bühnengestaltungen)**



## Einordnung des Themas „Geräusche“ in den thematischen Gesamtkontext, Lebensnähe und Handlungsorientierung

Bevor Sie weiterlesen, halten Sie bitte einen Moment inne, seien Sie still, und lauschen Sie aufmerksam den Geräuschen in Ihrer Umgebung! Sie hören nichts? Das würde uns wundern, denn wir sind fast überall von zahlreichen (Alltags-)Geräuschen umgeben. Wenn Sie überlegen, welche Geräusche Sie kennen und diese als Liste aufschreiben wollten, würden Ihnen etliche sofort einfallen. Aber bald werden Sie wahrscheinlich an einen Punkt kommen, an dem es nicht mehr weitergeht, obwohl Sie sich sicher sind, dass es noch mehr geben müsste. Dies hängt – neben anderen Faktoren – damit zusammen, dass wir Alltagsgeräusche häufig nur beiläufig oder sogar nicht mehr wahrnehmen und sie deshalb auch nicht in unserer Vorstellung haben. Sie überhören zum Beispiel beim Vorbeigehen an einem Garten ein Arbeitsgeräusch. Sie wären hingegen irritiert, wenn Sie die Tätigkeit sehen und kein Geräusch dazu wahrnehmen würden. Tritt ein Geräusch unvermittelt auf, während Sie in Ihrem Garten entspannen, signalisiert Ihnen dies, was der Nachbar tut, auch wenn es sich unsichtbar hinter der Hecke abspielt.



Unterschiedlichste Situationen sind mit Geräuschen verbunden, Geräusche charakterisieren Handlungen, Situationen und Ereignisse.

In vielen Medienproduktionen spielen Geräusche eine wesentliche Rolle. Das gilt natürlich nicht für „stille“ Medien, die wir ausschließlich visuell wahrnehmen (zum Beispiel für Bücher oder Fotos), aber für

- **auditive Medien (Medien, die das Hören ansprechen) und für**
- **audiovisuelle Medien (Medien, die Hören und Sehen ansprechen). Der Ton umfasst dabei Sprache, Musik und Geräusche.**

Auditive Medien vermitteln sich ohne Bilder allein über den Ton. Situationen werden mittels Erzählpasagen beschrieben, erschließen sich indirekt durch Dialoge oder können über Geräusche dargestellt werden. Können Sie sich ein Hörspiel vorstellen, wo ein Sprecher sagt: „Ein Auto fährt vor, hält an und jemand steigt aus“? Sicher



**Erst 1927 wurde der erste Tonfilm veröffentlicht.**

nicht! Stattdessen hören wir das Geräusch des fahrenden Autos, ein Bremsgeräusch und eine zuschlagende Autotür. Und dann setzt ein Dialog ein – der Ausgestiegene spricht jemanden an.

Spielt sich das Gleiche im audiovisuellen Medium ab, zum Beispiel in einem Film oder Video, sehen wir das Auto ankommen, langsamer werden und die Person aussteigen. Könnten Sie sich hier vorstellen, dass das „still“ vonstatten geht? Wohl auch nicht, dies wäre zumindest irritierend. Es gehört zur Situation, dass wir auch Geräusche wahrnehmen. Sie gehören dazu, unterstützen das Bild und können als Stilmittel zur Überhöhung eingesetzt werden.

Ein laut aufheulender Motor, ein heftiges Quietschen der Bremsen und ein besonders lauter Knall beim Zuschlagen der Tür unterstreichen, dass jemand schnell heranrast, abrupt bremst und mit heftiger Reaktion aussteigt – das kann Eile, Aufgewühltsein oder Wut signalisieren. Darüber wird uns dann der einsetzende Dialog informieren.

Kurz und gut: Geräusche sind nicht, wie gelegentlich angenommen wird, nachrangig und beiläufig für die Medienproduktion, sondern ein gleichberechtigter wichtiger Bestandteil zu den anderen Kanälen, die das Medium bedient.

Deshalb ist ein kleiner Workshop, wie er im vorliegenden Modul dargestellt wird, sinnvoll. Wir nehmen vorweg, dass Geräusche nur selten original aufgenommen, sondern in der Regel getrennt produziert und nachsynchronisiert werden. Das können die Kinder ausprobieren und die verschiedensten Geräusche mit Mitteln des Alltags erzeugen. Dies macht Kindern nicht nur viel Spaß, das gemeinsame haptische Agieren mit Materialien, das Ausprobieren und Nachbessern von Ergebnissen unterstützt und fördert auch das Teambuilding. Da Sprache dabei eine nicht so wichtige Rolle spielt, haben die Workshops auch eine integrative Funktion für sprachlich schwächere Kinder.

Im Vordergrund des Workshops steht das praktische Ausprobieren. Den Kindern sollen aber auch Bedeutung und Wirkung von Geräuschen bewusst gemacht und Hintergründe erläutert werden. Dazu eignet sich eine Workshopeinheit, die verdeutlicht, wie einige ausgewählte Medien ihre Wirkung auf die Rezipienten (Zuhörer, Leser, Zuschauer) erzielen. Gemeinsam finden die Kinder heraus, ob und welche Geräusche vorkommen.

Dabei ist es ganz spannend, chronologisch historisch vorzugehen und einige für eine bestimmte Epoche besonders bedeutsame „neue“ Medien zu betrachten:

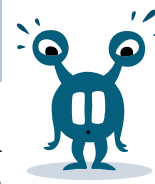
- **Welche Inhalte können sie darstellen,**
- **lassen sich diese speichern und**
- **lassen sie sich vervielfältigen bzw. an einen (breiteren) Nutzerkreis übertragen?**

Schnell wird deutlich, dass die einzelnen Medien unterschiedliche Möglichkeiten eröffnen, zugleich aber auch klaren Beschränkungen unterliegen.

Beginnen wir in der vormedialen Zeit. Unser Vorfahr, dem tagsüber das Mammut begegnet war, beschrieb sein Erlebnis nach der Rückkehr in seine Höhlengemeinschaft in einer Erzählung. Etwas anderes als eine solche Live-Vorstellung gab es nicht. Er hatte sich erschrocken, das riesige Tier gesehen, sich bedroht gefühlt und war der Situation glücklich entkommen. Vermutlich bestand der Bericht aber nicht nur aus dem erzählten Text. Wahrscheinlich hat der Erzähler seinen Bericht durch Gestik unterstützt und zum Beispiel gezeigt, wie groß das Tier gewesen war. Vielleicht hatte das Mammut auch Laute von sich gegeben, die unser Vorfahr nachahmte. Und wenn das alles nicht ausreichte und sich die Sippe das Mammut noch immer nicht richtig vorstellen konnte, hat es unser Vorfahr an die Höhlenwand skizziert. Was für ein Glück für uns! So hat er uns eine bildhafte Überlieferung beschert.

”

**Wir nehmen vorweg,  
dass Geräusche  
nur selten original  
aufgenommen,  
sondern in der Regel  
getrennt produziert  
und nachsynchroni-  
siert werden.**



Genutzt wurden Sprache, Geräusche und Visualisierungen und dies ist letztendlich die Vorform eines audiovisuellen Formats. Nur ließ es sich weder speichern noch vervielfältigen oder gar „senden“. Um das Geschehen auch in der Nachbarhöhle bekannt zu machen, musste man dorthin gehen und alles nochmals erzählen.

Nicht anders als heute waren die Menschen seit jeher daran interessiert, immer wieder Neues zu erfahren und auch unterhalten zu werden. Das boten später die Bühnen (die es schon in der Antike gab) und auch Darbietungen auf den Marktplätzen des Mittelalters, zu denen die Akteure reisten und so „in persona“ quasi für die mediale Verbreitung sorgten.



Irgendwann und irgendwo wurde dabei das erste Gewitter inszeniert. Nennen wir diesen Moment ganz plakativ: die Geburtsstunde der Soundeffekte!

Einen revolutionären Durchbruch der medialen Verbreitungsmöglichkeit brachte (nach frühen Vorformen in Asien) im 15. Jahrhundert die Erfindung des Schriftsatzes und Buchdrucks durch Johannes Gutenberg. Er ermöglichte es, Medieninhalte in einem Schriftsatz zu speichern, technisch zu vervielfältigen und weit zu verbreiten, indem die gedruckten Zeitungen und Bücher zu den Lesern transportiert wurden. Allerdings beschränkten sich die Inhalte zunächst ausschließlich auf Text, also auf die Schriftsprache. Denn Druckverfahren für Bilder waren weitaus komplizierter und differenzierten sich erst später aus. Über Jahrhunderte hinweg enthielt der größte Teil der Bücher also nur oder weitestgehend Text. Ton gab es gar keinen.

Der wesentliche Grund für die Breitenwirkung von Druckmedien lag in ihrer Verbreitungs- und Vervielfältigungsmöglichkeit, aber nicht zu vernachlässigen ist, dass Texte auch ein wirkungsvolle Darstellungsmittel sind. Beim Lesen kompensieren wir durch Assoziationen – also durch das „Kino im Kopf“ – fehlende andere Wahrnehmungen. Anhand eines Beispiels wollen uns anschauen, welche Wahrnehmungskanäle es gibt und was Sprache dafür leistet. Das führt uns auch zu den Geräuschen zurück.



**Mit zwei Bürsten  
und einem Kissen  
kann man das  
Rauschen des Meeres  
nachahmen.**



### **Beispiel: Stimmung am Meeresstrand**

Versetzen wir uns gedanklich an einen Strand mit einem brandenden Meer und mit Wind. Es ist eine tolle Atmosphäre. Welche Botschaft übermitteln wir unseren Lieben nach Hause? Vielleicht diesen Satz: „Wir haben eine prima Stimmung am Strand.“ Der passt auf eine Postkarte oder lässt sich twittern – nur gibt er wirklich die Stimmung wieder?

Viele Dichter haben Reisebeschreibungen verfasst. Es ist faszinierend, in welcher eindrucksvollen Sprache sie Eindrücke, Gefühle und Empfindungen in Worte gefasst haben. Der folgende Text ist kein Zitat eines großen Dichters, sondern als didaktisches Beispiel von uns MedienMonstern konstruiert worden:

„Wir blicken auf das tosende Meer hinaus und beobachten das blau-graue Spiel der Wolken am Himmel. Wir lauschen dem Rauschen der Wellen. Wir atmen tief die frische Brise ein, wir riechen den Tang und kosten das Salz auf unserer Zunge. Der pfeifende Wind zerzaust unsere Haare. Der Regen trommelt auf unsere Kapuzen. Auf der Haut unseres Gesichts spüren wir ein leichtes Stechen von den mit Sand vermischten Tropfen.“

Der Text „malt“, er arbeitet mit Lautmalerei. Mit diesem „Trick“ erzeugt er im Kopf des Lesers eine Anschauung von der Situation. Diese mag zwar eine andere sein als die, die der Schreiber real sah. Aber sie erzeugt ein „entsprechendes“ Bild, das Sender und Empfänger quasi auf die gleiche Ebene holt. Das funktioniert deshalb so gut, weil der Text die Situation hinsichtlich aller fünf Sinneswahrnehmungen erfasst und beschreibt, über die wir als Menschen verfügen:

- **Sehen** ☞ visuelle Wahrnehmung (Strand, Meer, Wellen, Himmel)
- **Hören** ☞ auditive Wahrnehmung (Tosen, Wellenrauschen, Windpfeifen, Regentrommeln)
- **Riechen** ☞ olfaktorische Wahrnehmung (Salz, Tang, Fisch)
- **Schmecken** ☞ gustatorische Wahrnehmung (Salz)
- **Tasten** ☞ taktile Wahrnehmung (Regen)

Nachdem die Fotografie erfunden worden war, erfreuten sich Postkarten großer Beliebtheit. Man konnte nun ein Foto von dem Strand schicken, an dem man sich so erstklassig erholte. Gute Fotos sind ein hervorragendes Mittel, Stimmungen zu vermitteln. Sie sind aber auf einen einzigen Sinneskanal – das Sehen – beschränkt. Überlegen Sie selbst, ob Ihnen der lautmalende Text oder ein Foto einen besseren Eindruck vom Strand vermittelt. Das wird individuell verschieden sein und noch besser funktionieren, wenn Text und Foto im Reisebuch kombiniert werden.

Mit der Entwicklung des Films haben sich die Möglichkeiten erheblich erweitert, seit der Etablierung des Tonfilms und der 3-D-Technik werden sie immer realistischer. Heutzutage haben wir mit unseren Smartphones an jedem Ort und zu jeder Zeit die Möglichkeit, Situationen im Video festzuhalten, abzuspeichern oder zu verbreiten. Das Besondere daran ist der „Medienverbund“ aus bewegten Bildern und Ton.

Ein Video kann aber nur zwei Sinneskanäle ansprechen: das Hören und das Sehen! Riechen, schmecken, tasten können wir mittels Bildschirm oder Leinwand nicht. Das bedeutet, dass selbst dieses Medium eine reale Situation nur beschränkt erfassen und darstellen kann.



Deshalb kommt es darauf an, das Zusammenwirken von Bild und Ton besonders effektiv zu gestalten, um auf diese Weise das Fehlen der übrigen Sinneseindrücke auszugleichen. Einfach die Kamera eine Minute lang laufen zu lassen und dabei den Ton undifferenziert mitaufzunehmen, nutzt dabei wenig. Denn wir würden lediglich einen undifferenzierten Geräuschmix erhalten – eine Überlagerung von Meerestosen, Wellenrauschen, Windsäuseln, Regentrommeln, dazu vielleicht noch das Kreischen von Möwen und die Fahrgeräusche der Uferstraße, was die verschiedenen sichtbaren Eindrücke gar nicht unterstreichen würde. Besser geeignet ist ein langsamer Schwenk über die Szenerie, wobei jede einzelne Einstellung mit „ihrem“ Geräusch synchronisiert wird und die Geräusche ineinander übergehen. Beim Anschauen eines solchen Videos würde dann sicher auch manch großer Dichter trotz seiner sehr wirkungsvollen Texte etwas neidisch!



Der ‚Foley Artist‘  
(dt. Geräuschemacher) ist nach  
Jack Donovan Foley  
benannt.



Eine Überhöhung der Anmutung erreichen wir darüber hinaus durch emotional ansprechende Musik, die im Hintergrund läuft. Sie unterstreicht und verstärkt Wirkungen. Wir kennen das aus vielen Filmen: Was wäre der Ritt durch die Prärie ohne eine dynamische Filmmusik dazu? Wie viel Spannung würde ohne Musik in einem Hitchcock-Klassiker fehlen?

Zwischen Buchdruck und Smartphone hat die technische Entwicklung neben Foto und Film natürlich noch zahlreiche weitere Medien hervorgebracht, die teils auch schon wieder verschwunden sind. Dabei spielte die Tontechnik zunehmend eine entscheidende Rolle. Zuletzt stand (und steht) natürlich die Digitalisierung im Fokus. Mehr darüber können Sie bei Interesse im Facts-Sheet zum Hintergrundwissen nachlesen.

Ergänzend wollen wir kurz darauf eingehen, dass Film und Fernsehen mit Verfahren experimentieren, die beim Anschauen eines Filmes Sinnesempfindungen auslösen, für die es bei der Aufnahme am Set eigentlich keine Entsprechung gab. So kann die Musikbegleitung beim Vorführen von Stummfilmen eine Szene sehr bedrohlich wirken lassen, wenn ein schweres, getragenes oder dramatisches Musikstück ausgewählt wird. Die gleiche Szene, begleitet von einer heiteren Weise, wirkt auf die Zuschauer womöglich eher lustig oder fröhlich. Was wir beim Besuch eines 5D-Kinos oder beim Anschauen eines Films im 9D-TV empfinden, geht heute weit darüber hinaus. Interessierte finden eine kurze Erläuterung im Facts-Sheet.

Geräusche werden zunehmend auch in Medien integriert, die zuvor rein visuell angelegt waren. Es entstehen kontinuierlich neue Medienverbundformen.

### Medien und Produkte, in denen Geräusche eingesetzt werden

- Beispiele für Medien von Print bis Video, die mit Geräuschen arbeiten
- (Kinder-)Bilderbuch mit Tongebnern – der Frosch quakt, wenn man auf ihn drückt – auditive Anreicherung („Enrichment“) des Printprodukts.
- Eindringen von Codes in Sachbücher, Lehrbücher und Lernprogramme, die z.B. mit einem Lesegerät erfasst werden, das zugleich eine Wiedergabe eingespeicherter auditiver Bestandteile (z.B. Tierstimme, Vokabel) ermöglicht (z.B. Ting-Stift, QR-Code)
- Hörspiele mit Sprache, Musik und Geräuschen
- Filme/Videos mit Sprache, Musik und Geräuschen
- Computerspiele mit „Soundeffekten“
- Software mit Signaltönen bei bestimmten Eingaben
- Tonwiedergaben beim Übergang zwischen Power-Point-Folien



<http://www.spiegel.de/auto/aktuell/sounddesign-komponisten-des-perfekten-klicks-a-444498.html>

Auch bei der Entwicklung von Industrieprodukten spielt das Sounddesign eine wichtige Rolle: Techniker erzeugen künstlich Geräusche, die technischen Verrichtungen und Schalterbetätigungen den „richtigen“ Klang geben. Das reicht bis zum „Markenklang“ – wie er vor allem in der Automobilindustrie forciert wird. So sind dort die Geräusche von Blinkern und Scheibenwischern oder das Klicken von Schaltern Ergebnisse eines gezielten Designs. Ein BMW soll sich eben wie „typisch BMW!“ anhören, der Blinker eines VWs hingegen klingt völlig anders. Auch Motorgeräusche durchlaufen ein Sounddesign und gelten als „kleine Kompositionen aus dem Tonstudio“.



1899 wurde das Grundprinzip der magnetischen Tonaufzeichnung erfunden.



## Geräuschherstellung und Sounddesign in Tonstudios

Medienmacher nehmen Geräusche nur in den seltensten Fällen direkt auf, stattdessen stellen sie diese auf trickreiche Weise künstlich her. Denn nicht alle Geräusche sind jederzeit in der Realität verfügbar. Zudem kommen sie nur selten ungestört vor. Die nachempfundenen „natürliche“ Geräuschen ergänzen darüber hinaus noch „künstliche“ Geräusche, die es in der Realität nicht gibt. All diese Geräusche werden im Tonstudio von Profis „designt“. Geräusche lassen sich auch als Audiodateien kaufen. So wie es Bildagenturen gibt, gibt es auch Tondatenbanken, die Geräusche für die Medienproduktion anbieten.



### Begründung des Moduls und Anbindung an Bildungsziele und Lehrpläne

Das bisher Gesagte macht deutlich, dass die Beschäftigung mit Geräuschen eine unentbehrliche Vorstufe und Zuarbeit zu einer Medienproduktion ist.

In der eingangs zitierten bildungspolitischen Verlautbarung zur Medienpädagogik wird gefordert, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern durch Spielen und Produzieren sowie Veröffentlichen eigener Werke zu erschließen. Zu aktivem Lernen wird im Lehrplan ausgeführt, dass die Medien dazu gestalterische Chancen bieten. Für den Kunstunterricht wird als Lerninhalt das Collagieren von Bildmaterial aufgeführt, das die Wirkung und Veränderbarkeit vorgefundener Bildelemente erfahrbar macht

und Einsichten in die Manipulierbarkeit von Wirklichkeit ermöglicht. Als Erweiterung dieses Lehrplaninhalts können Toncollagen, die das Zusammenwirken von Sprache, Musik und Geräuschen (auditiv) beziehungsweise von Bild, Sprache, Musik und Geräuschen (audiovisuell) erfahrbar machen, selbst gestaltet werden.

Bevor Geräusche in Medienproduktionen eingebunden werden können, müssen die Medienmacher diese zunächst herstellen. Diese Geräusche inhaltlich passend und technisch fundiert einzubinden, lässt sich gut spielerisch vermitteln.

Da es darum geht, authentische Geräusche zu erzeugen und zu nutzen, stellt sich zu Beginn die Frage, wie sich Dinge konkret anfühlen. Das lässt sich nicht objektiv beantworten, sondern kann nur mehrheitlich entschieden werden. Ein nachgebildetes Geräusch taugt nur, wenn ein großer Teil der späteren Zuhörer beziehungsweise Zuschauer mit einem Geräusch das Gleiche assoziiert. Um dies zu erreichen, lautet die erste Übung für die Kinder: genau zu hören und gut zuzuhören. Nur wer differenziert Zuhören kann, kann auch selbst „gute“ Geräusche produzieren und diese in einem Film den entsprechenden Szenen und Bildern zuordnen.

Die Kinder werden die Erkenntnis gewinnen, dass wir in unserem Alltag in einem sehr großen Ausmaß von Geräuschen umgeben sind und dass sich diese vielerorts und oft zu störendem Lärm summieren – eine Nebenerkenntnis zur Umweltbildung. Zugleich werden sie erleben, dass sich beim Hören unbekannter Geräusche persönliche Empfindungen und Wahrnehmungen einstellen und Gedanken assoziativ ihren freien Lauf nehmen. Mit diesem einführenden Zugang über bewusste Wahrnehmung greift das Modul Anforderungen weiterer Fächer auf und bildet Querverbindungen – zum Beispiel zum Thema „Zuhörfähigkeit“ im Deutschunterricht.



**Mit handelsüblicher Speisestärke kann man Schritte im Schnee produzieren.**



## Lernziele

Das Modul hat die folgenden Lernziele:

- **Geräusche an unterschiedlichsten Orten der eigenen Umwelt gezielt wahrnehmen**
- **Geräusche erkennen, differenzieren und benennen können**
- **Die verstärkende Wirkung von Geräuschen zu Bildeindrücken verstehen**
- **Unterschiedliche Geräusche mit Alltagsmaterialien herstellen können**
- **Selbst erstellte Geräusche aufnehmen und digital speichern können**
- **Mit selbst erstellten Geräuschen kleine Hörspiele und/oder Filme unterlegen**



## Überblick

### Kurzbeschreibung zum Ablauf

Das Modul beginnt bewusst ohne ausführliche Einführung. Es wird lediglich ein kurzes Video gezeigt, das die Herstellung eines Alltagsgeräusches darstellt. Danach werden den Kindern verdeckt mehrere Geräusche vorgeführt, die sie erkennen und benennen sollen. Dann wird aufgedeckt, wie diese Geräusche erstellt wurden. Geräusche entstehen häufig durch ungewöhnliche Materialien und Methoden, sicherlich führt das zu manchem „Aha-Effekt“ bei den Kindern. Erst nach diesen ersten Erfahrungen mit „künstlich erzeugten“ Geräuschen erfolgt die Einführung zum Hintergrund und zu dem Zusammenhang mit der Medienproduktion. Die Kinder erhalten am Ende dieses Teils als Hausaufgabe, auf Geräusche in ihrer Umwelt zu achten und zum nächsten Workshop-Treffen ein Geräusch, zum Beispiel von ihrem Schulweg, „mitzubringen“.

Im zweiten Teil bildet die kreative Herstellung vieler unterschiedlicher Geräusche mithilfe einfacher Hilfsmittel einen Schwerpunkt. Für dieses Modul bedarf es einiger (einfacher, in den meisten Haushalten vorhandener) Gebrauchsgegenstände, die als Werkzeug zur Geräuschherstellung dienen.

Am Ende des dritten Teils wird schließlich ein kleiner Film (oder ein Hörspiel) mit Geräuschen unterlegt.

### Notwendiges Material und erforderliche Infrastruktur

Für das Vorführen und Erraten der Geräusche wird ein Sichtschutz benötigt, hinter dem der Gruppenleiter oder die Gruppenleiterin verdeckt arbeiten kann. Im Prinzip eignet sich ein größeres Kasperletheater, bei dem der Vorhang geschlossen bleibt. Auch zwei längs zusammengeschobene Schultische, auf denen zwei Stühle stehen, über denen ein schwarzer Vorhang hängt, können als „Setting“ dienen. Ein Aufbau, der ein wenig geheimnisvoll gestaltet wird, sorgt auf jeden Fall für eine spannendere Stimmung als wenn lediglich verdeckt „um die Zimmerecke herum“ agiert wird.

Dann braucht der Gruppenleiter oder die Gruppenleiterin verschiedene Alltagsgegenstände, Diese können zum Beispiel in einer „Geräuschkiste“ verwahrt und transportiert werden. Man kann die Kiste effektiv anmalen oder bekleben und so als weiteres interessantes Element ins Setting integrieren.

Für dieses Modul werden einige Gegenstände mehr benötigt als in anderen Modulen unserer Reihe. Zudem sollten die Dinge zuvor erprobt werden. Vorbereitungs- und Material-Aufwand sind also ein größer als üblich, aber es genügen recht einfache



**Fragen?  
Einfach melden!**

und kostengünstige Alltagsgegenstände. Die folgende Ablaufbeschreibung liefert einen Katalog von Geräuschen und konkrete Angaben der „Zutaten“. Das Modul zeichnet sich außerdem auch dadurch aus, dass es weitestgehend ohne schriftliche Unterlagen auskommt. Arbeitsblätter zum Beispiel werden nicht benötigt und müssen nicht ausgedruckt werden; wer möchte, kann jedoch ein angefügtes Arbeitsblatt zum „Sammeln“ von Geräuschen nutzen, was als Hausaufgabe nach dem ersten Workshoptermin gestellt wird.

Schließlich wird mindestens ein Tablet oder Rechner benötigt. Damit werden die von den Kindern erzeugten Geräusche aufgenommen und die Beispielvideos abgespielt. Es muss darauf auch ein Videoschnitt-Programm installiert sein. Die Geräuschaufnahme mit einem Mikrophon und die Speicherung als Audiodatei würde für die beste Tonqualität sorgen. Für den Workshop ist es aber auch ausreichend, die Geräusche direkt mithilfe des Videoschnitt-Programms aufzunehmen. Dafür wird die Tonaufnahmefunktion im Videoschnitt-Programm gestartet.

Ideal ist es, wenn der am Schluss entstandene und vertonte Film auf einem größeren Screen in guter Tonqualität vorgeführt und so ein „Kinoeffekt“ erzeugt werden kann. Der Workshop endet dann mit diesem Kinoerlebnis.



**Das ‚Plopp‘ einer Champagnerflasche gefällig? - Mit einer Plastikspritze ist das möglich!**



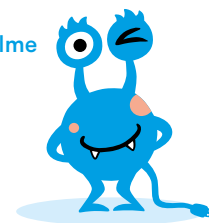
- 2 - 3 Teileinheiten à 1,5 Stunden



- Geräuschkisten (siehe Geräscherezepte)
- mindestens 1 Tablet. Es wird ein Schlüssel von mindestens 1:5 empfohlen.
- App: Videoschnitt-App



- Geräusche an unterschiedlichsten Orten der eigenen Umwelt gezielt wahrnehmen
- Geräusche erkennen, differenzieren und benennen können
- Die verstärkende Wirkung von Geräuschen zu Bildeindrücken verstehen
- Unterschiedliche Geräusche mit Alltagsmaterialien herstellen können
- Selbst erstellte Geräusche aufnehmen und digital speichern können
- Mit selbst erstellten Geräuschen kleine Hörspiele und/oder Filme unterlegen





## Fachlicher Kontext und didaktische Reduktion

Wer bisher Filme nur „konsumiert“ hat, ist sich in der Regel gar nicht darüber im Klaren, wie viele und welche Geräusche darin vorkommen. Wenn Sie mögen, können Sie für sich einmal die Probe aufs Exempel machen. Schauen Sie sich am besten einen Film, den Sie schon kennen, ein zweites Mal an. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Geräusche, und fertigen Sie eine Liste der Geräusche an. Sie müssen dieses kleine Experiment gar nicht für die volle Filmdauer durchhalten, ein paar Minuten reichen durchaus aus.

Knüpfen wir an ein vorheriges Beispiel an: Autogeräusch, Bremsenquietschen, zuschlagende Autotür, Schritte auf Kies, Rasenmäher, Vogelzwitschern, Summen des Türöffners, Schritte auf Fliesenboden, Zufallen der Haustür, Brummen eines Aufzugs – schon eine kurze Filmsequenz benötigt eine sehr große Anzahl an Geräuschen. Sie differenziert herzustellen, ist enormer Aufwand.

Der gesamte Ton eines Films fasst zudem als auditive Elemente die Geräusche, die Musik und die Sprache zusammen. Diese Elemente stammen aus verschiedenen Quellen und stehen bei der heutigen digitalen Produktion natürlich allesamt als Audiodateien zur Verfügung. Die extra erzeugten und aufgenommenen Geräusche, die ebenfalls selbst aufgenommene und/oder die zugekaufte Musik und die Sprachaufnahmen der Darsteller werden „abgemischt“. Abmischung ist der Fachbegriff für das Koordinieren und Zusammenfügen aller Audiodateien zu einer Einheit (Summensignal, engl. „stem“), die dann wiederum noch mit den Bildern zusammengefügt wird. Zusammenfügen meint dabei zugleich Synchronisieren, das heißt „gleichlaufend“ machen, denn Ton und Bild müssen natürlich im Film zeitlich exakt parallel laufen.

Auch wenn die Begriffe Bildspur und Tonspur noch aus Zeiten der elektromagnetischen Verarbeitung stammen, wo auf einem Band parallele Aufnahmespuren zur Verfügung standen, sind sie umgangssprachlich bis heute erhalten.

Aus diesem – hier nur kurz umrissenen – umfassenden Geschehen greifen wir im vorliegenden Modul die Geräuschherstellung („Soundstudio“) und die Nachsynchronisation der dann nur Geräusche umfassenden Tonspur mit der Bildspur heraus. Diese Tätigkeiten können auch Kinder in der von uns betreuten Altersstufe ausführen. Und sicherlich haben sie dabei auch eine Menge Spaß. Sie können später diese Kenntnisse und Fertigkeiten in weitergehenden Video- und Film-Kursen und -Workshops nutzen und ihre Qualifikation soweit ausbauen, dass sie schließlich Filme oder komplette Videos selbst abmischen und synchronisieren können.

Auch wenn das Modul zunächst nur die Basics vermittelt, ist es unser Anspruch, dass die Kinder im Rahmen des Projekts ein „ansehnliches“ Video zustande bringen und aus dem Workshop ein Endprodukt mitnehmen, das sie selbst gut finden und an dem sie Freude haben.

Wir haben erprobt, dass sich ein „Traumfilm“ dafür besonders eignet. In einem Film, der einen Traum darstellt, können die Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Dabei sind die Anforderungen in mehrfacher Hinsicht angemessen reduziert:

- **Es lassen sich unterschiedliche Szenen aneinanderreihen, ohne dass es eines ausgefeilten Plots mit komplizierter Handlung bedarf.**
- **Die Anzahl der Szenen ist begrenzt. Jede Szene kann so angelegt werden, dass sie nur ein Geräusch erfordert.**

Die betreffenden Geräusche sollten aber auch realisierbar sein. Das setzt voraus, dass gemeinsam Ideen entwickelt werden, wie bestimmte Geräusche erzeugt werden können und welches Material dafür benötigt wird. Deshalb ist es sinnvoll, die einzelnen Szenen des Traumfilms auf die vorhandenen Möglichkeiten der Geräuschherstellung, das heißt auf den Inhalt der verfügbaren „Geräuschkiste“, abzustellen. Die Szenen sollten sich an den machbaren Geräuschen orientieren und am Ende zu einer Filmcollage verbinden. Das hindert nicht daran, beispielsweise auch witzige oder nachdenkliche Szenen zu gestalten. Ein solcher Traumfilm kann auch mit einfachen



**Auch wenn die Begriffe Bildspur und Tonspur noch aus Zeiten der elektromagnetischen Verarbeitung stammen, wo auf einem Band parallele Aufnahmespuren zur Verfügung standen, sind sie umgangssprachlich bis heute erhalten.**

Mitteln sehr beeindruckend werden. Am Ende überwiegt die Freude, das Zusammenspiel von Bild und Geräusch wahrzunehmen und das Gefühl zu erleben, dass die Geräusche echt wirken, obwohl alle wissen, dass sie „künstlich“ entstanden sind.

Die oben aufgeführten Lernziele adressieren diese Kompetenzbereiche:



**Dass es Spaß macht Luftpolsterfolie zum knallen zu bringen, ist bekannt; dass man damit auch das Prasseln eines Kamines nachahmen kann, weniger.**





## Methoden zum Selbermachen von Geräuschen

Spannend wird es im Workshop bei der Erzeugung der Töne und Laute. Zwar hat jeder Geräuschemacher seine eigenen, geheimen Methoden, einige bekannte Geräuschrezepte zum Ausprobieren mit den Kindern möchten wir jedoch als Ideensammlung und konkrete Hilfestellung verraten. Häufig überrascht, dass die verwendeten Zutaten oftmals überhaupt nichts mit dem realen Gegenstand, der ein solches Geräusch erzeugt, zu tun haben.

Darin liegt übrigens für das „Erfinden“ eigener Geräuschrezepte die besondere kreative Herausforderung. Dieser können Sie sich als Gruppenleiter/-in gemeinsam mit den Kindern gern stellen.



Lassen Sie sich auch von ungewöhnlichen Geräuschgegenständen inspirieren und finden Sie heraus, mit welchen Objekten man Geräusche machen kann.

Gehen Sie mit den Kindern auf die Suche, experimentieren und staunen Sie gemeinsam über die vielen Möglichkeiten zur Geräuscherzeugung!

### Das Rauschen des Meeres

Ihr benötigt zwei Bürsten und ein Kissen. Die Bürsten werden gleichmäßig über das Kissen gestrichen – schon ist das Meeresrauschen fertig. Achtet auf kontinuierliche Streichbewegungen, die nicht unterbrochen werden – schließlich hört das Meer auch nicht plötzlich auf zu rauschen.

### Das Klopfen des Herzens

Ihr könnt Herzklopfen mit einem Putztuch erzeugen, das ihr in rhythmischen Abständen auf- und zuzieht. Das Ganze funktioniert ebenfalls mit einem normalen Handtuch oder einem Geschirrtuch.

### Das Quaken der Frösche

Ein Daumen, ein paar Tropfen Wasser, ein leeres Glas – und das Froschkonzert kann beginnen. Der Daumen wird befeuchtet und mit Druck rhythmisch über die innere Glaswand gestrichen. Probiert unterschiedliche Glasgrößen und Formen aus, um verschiedene Froschtöne nachzuahmen.

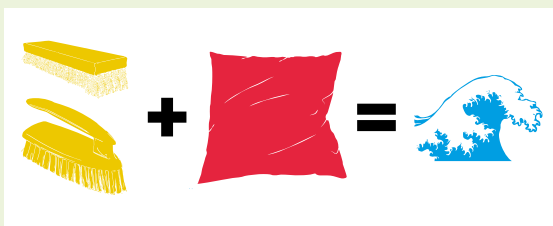
### Der Plopp beim Herausziehen eines Korkens aus einer Weinflasche

Haltet die Öffnung einer Spritze (in der Apotheke erhältlich) mit dem Daumen zu und zieht dann kräftig den Kolben heraus.



**Geräuschemacher ist kein offizieller Ausbildungsberuf. Er wird durch Überlieferung erlernt.**

### Videotipp



<https://youtu.be/WU11dEkwy8>



### **Das Fallen eines Baumes**

Brecht in dem Moment, in dem der Baum auf den Boden prallt, einen Kopfsalat durch.

### **Der Laut von Flügelschlägen**

Um die erhabenen Flügelschläge eines Adlers zu simulieren, benutzt einen (oder mehrere) Stäbe aus elastischem Material (Holz oder Kunststoff) und wedelt diese durch die Luft.

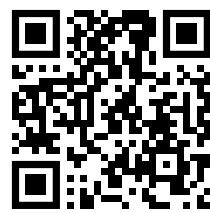
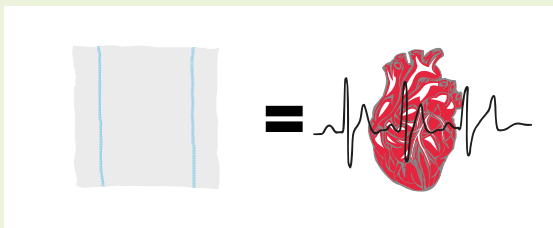
### **Das Festziehen einer Handbremse**

Nehmt einen einfachen Kamm und zieht ihn über eine Kante.

### **Das Prasseln von Kaminfeuer**

Besorgt eine Luftpolsterfolie und lässt die kleinen Luftkissen platzen.

#### **Videotipp**



<https://youtu.be/8kwVsmO0atY>



Bruce Willis lässt grüßen: Knochenbrechen findet ihr ihn jedem Actionfilm und es kommt bei Kindern (leider) besonders gut an. Hier bieten sich drei Varianten zur Geräuscherzeugung an:

### **Das Brechen von Knochen**

- Das Durchbrechen von Staudensellerie
- Das Durchbeißen oder -brechen einer Möhre
- Das Knochenbrechen aus der Ich-Perspektive: Eine rohe Nudel in den Mund nehmen, diesen schließen und zubeißen - ein detailreiches, dumpfes Brechen der Knochen.

### **Das Klappern von Pferdehufen**

Hierfür könnt ihr Kokosnussschalen oder Kunststoffbecher verwenden, die ihr im Rhythmus (Shuffle) aneinanderschlagt.

Hier bieten sich zwei Varianten zur Geräuscherzeugung an:

### **Das Prasseln von Regen**

- Mit einem Regenmacher
- Durch das gleichmäßige Rascheln mit dem Magnetband einer alten VHS-Kassette.

### **Das Quietschen von Reifen**

Füllt etwas Luft in eine Wärmflasche, verschließt diese und zieht sie mit Druck über eine Tischoberfläche. Im Idealfall klingt das Geräusch, als ob ein 300-PS-Wagen eine Vollbremsung macht, es funktioniert allerdings nicht mit allen Tischoberflächen.



**Erst mit der Erfindung des Phonographen 1877 wurde es möglich Schall wiederzugeben.**



Schrittgeräusche erzeugt ihr ganz einfach, indem ihr im Sitzen oder Stehen rhythmisch auf der Stelle geht. Zwei gleichzeitig nebeneinander gehende Personen könnt ihr mit beiden Füßen nachahmen: der linken Fuß imitiert die Schritte einer Frau, die Schuhe mit hohen Absätzen trägt, der rechte Fuß bildet den nebenher trottelnden Herr mit Halbschuhen nach. Achtet dabei auf verschiedene Untergründe und Schuharten.

Zum Beispiel:

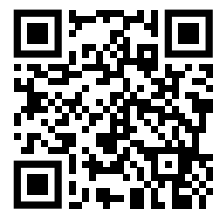
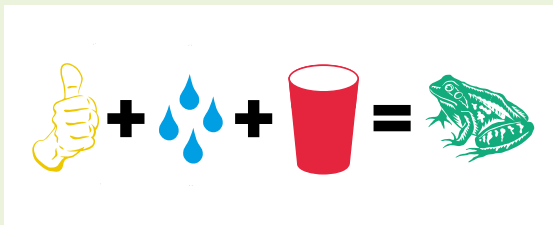
- Schritte auf Blättern: Geht auf dem Magnetband einer VHS-Kassette oder auf getrockneten Blättern.
- Schritte auf Kies: Lauft auf einem Kirschkernkissen herum.
- Schritte durch Matsch: Knetet einen wassertriefenden Lappen.
- Schritte im Schnee: Füllt Speisestärke in einen Latexhandschuh, verknotet diesen und lauft darauf herum.
- Schritte mit Absatzschuhen: Verwendet Schuhe mit Absätzen oder klebt ein 5-Cent-Stück unter die Ferse.

## Die Geräusche von Schritten



**Geräusche in der Filmproduktion werden häufig überzeichnet. Dadurch klingen viele Geräusche ‚besser als die Realität‘.**

### Videotipp



<https://youtu.be/Tyr3TDMSt-O>



## Das Flattern von Vögeln

Um das Flattern eines Vogelschwarms zu simulieren, könnt ihr mit Leder versehene Handschuhe aus dem Baumarkt nutzen, die ihr gegeneinanderschlagt. Bei der Nachbearbeitung legt ihr mehrere Spuren übereinander und schon flattert ein riesiger Vogelschwarm durch die Luft

## Weitere Geräusche

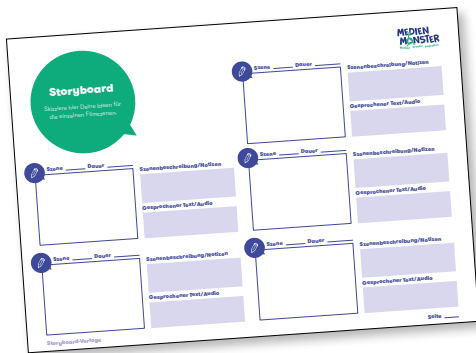
Manche Geräusche werden direkt mit den Originalgegenständen erzeugt. Um beispielsweise den Klang eines schreibenden Bleistifts zu erhalten, malt oder schreibt ihr mit einem Bleistift auf ein Stück Papier und nehmt dies auf.



So unvorstellbar manche Geräuschrezepte klingen, unsere Rezepturen werden täglich auf die gleiche Art und Weise von Profis benutzt – selbst im 300-Millionen-Dollar-Blockbuster.



## Beschreibung der Schritte und Durchführung des Moduls

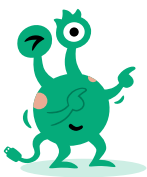
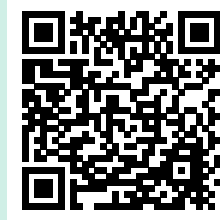


Die Durchführung erfolgt in drei Teilen, die nicht zwangsläufig drei Workshop-Terminen entsprechen müssen. Sie lassen sich durchaus auch an zwei Terminen realisieren.

Bevor Sie starten, sollten Sie eine Art Storyboard entwerfen und notieren. Ihr Ausgangspunkt ist der spätere Film, dessen Szenen in der ersten Spalte stehen. In der zweiten Spalte notieren Sie das zugehörige Geräusch, in der dritten Spalte die Methode, mit der Sie das Geräusch erzeugen können. Diese Spalte liefert Ihnen die Zutaten, die Ihre Geräuschkiste enthalten sollte.

Natürlich muss sich der Workshop nicht auf die Herstellung von Geräuschen beschränken, die Sie im Film verarbeiten wollen. Auch zusätzliche Geräusche können erprobt und hergestellt werden.

Wenn Sie den von uns MedienMonstern vorbereiteten Film nutzen möchten, empfehlen wir zusätzlich das Storyboard (siehe Arbeitsmaterialien), um dort Szene für Szene die benötigten Gegenstände für die Geräuscherzeugung einzutragen. Eine Fassung dieses Traumfilms zum Nachsynchronisieren, noch ohne Geräusche, aber mit Musik, finden Sie hier: <https://www.medienmonster.info/wp-content/uploads/2018/02/Geraeusche.mp4>



**Fragen?  
Einfach melden!**

### 1. Einheit

Sie haben Ihr Storyboard erstellt und bereitliegen. Machen Sie rechtzeitig vor Beginn des Workshops Ihre Geräuschkiste einsatzbereit. Das betrifft vor allem frische Zutaten wie Lebensmittel (die man anschließend natürlich nicht wegwerfen, sondern noch sinnvoll aufbrauchen sollte) oder auch das Bereitstellen von Wasser, falls es keinen Wasserhahn im Arbeitsraum gibt. Bevor die Kinder den Raum betreten, bereiten Sie diesen vor, indem Sie Ihre „Bühne“ aufstellen (zum Beispiel das aufgespannte schwarze Tuch). Stellen Sie Ihre Geräuschkiste mit den Utensilien bereit – aber bitte so, dass niemand einfach neugierig darin stöbert.

Sorgen Sie auch dafür, dass Sie ein Video so vorführen können, dass alle Kinder es gut sehen.

Sobald die Kinder eingetroffen sind und begrüßt wurden, folgt die kurze Einführung. Die Inhalte:

- **In allen Filmen sind viele Geräusche zu hören.**
- **Diese Geräusche sind sehr wichtig für die Wirkung des Films.**
- **Die meisten Geräusche werden künstlich herstellt.**

Der Workshop kann mit ein paar dramaturgischen Kniffen spannend anmoderiert werden – zum Beispiel:

- „Wir wollen heute in einem Geräusch-Studio arbeiten.“
- „Wir hören uns zunächst ein paar Geräusche an und versuchen zu erraten worum es sich handelt und wie sie hergestellt wurden.“

- „Wir schauen uns nun erst einmal ein kleines Video an.“

Wir stellen Ihnen Video-Beispiele zum Meer, zum Frosch und zum Herzschlag zur Verfügung. Zeigen Sie zu Beginn bitte wirklich nur ein Video. Die anderen sollten Sie für später aufheben. Es bietet sich an, mit dem Meer zu beginnen und im weiteren Verlauf dann bei der Erklärung daran anknüpfen. Dafür können Sie die Ausführungen aus der Einleitung dieses Moduls benutzen.

Anschließend erzeugen Sie mit Hilfe Ihrer Utensilien, verdeckt hinter Ihrer Bühne, im „Live-Modus“ Geräusche. Erst wird das Geräusch erzeugt, dann raten die Kinder, worum es sich handelt. Haben die Kinder das Geräusch erraten, werden Ideen gesammelt, auf welche Weise es wohl zustande gekommen ist. Am besten entscheiden Sie situativ, wie lange Sie diese Phase gestalten und wie exakt der „Treffer“ sein sollte. Danach erzeugen Sie das Geräusch erneut und zeigen dabei offen Ihr Vorgehen.

Durchlaufen Sie auf diese Weise mehrere Geräusche. Befassen Sie sich nicht zu lange mit einem einzelnen Geräusch, denn die ganze Sequenz lebt von einem Spannungsbogen, sodass Vorführen und Erraten in einem durchaus zügigen Takt erfolgen sollten.



Nach dieser lebendigen Zuhör- und Raterunde lässt sich nun ein wenig Theorie anschließen. Erarbeiten Sie in Form eines „Unterrichtsgesprächs“, teils fragend, teils referierend, mit den Kindern, in welchen Medien Geräusche vorkommen, wie wichtig sie sind und welche große Bedeutung Geräuschen für die Medienproduktion haben. Die Einführung zu diesem Modul liefert Ihnen eine umfassende Darstellung, aus der Sie auswählen und Stoff verdichten können. Die Kinder sollten auditive und audiovisuelle Medien unterscheiden und dafür Beispiele nennen können. Ferner sollten sie wissen, dass Geräusche für diese Medien selten direkt original aufgenommen, sondern meist künstlich hergestellt und nachsynchronisiert werden.

Wie bei weiteren Themen aus anderen Modulen unserer Reihe streifen wir hier das Problem der Manipulation. Als Rezipienten sehen und hören wir einen Fernsehbeitrag, den wir – Geräusche eingeschlossen – für völlig authentisch halten. Dabei enthält er in Wirklichkeit synthetisch erzeugte Produkte. So können wir uns und den Kindern immer wieder bewusst machen, dass Medien nicht die Realität sind.

Schließlich erhalten die Kinder eine Hausaufgabe.

Geben Sie den Kindern die Aufgabe, auf ihrem Heimweg oder Schulweg auf die Geräusche in ihrer Umgebung zu achten, ihre Beobachtungen aufzuschreiben und zum nächsten Workshoptermin mitzubringen.



In den Lernzielen ist formuliert, dass die Kinder Geräusche an unterschiedlichsten Orten des eigenen Lebensumfelds gezielt wahrnehmen, diese erkennen, differenzieren und benennen können. Dafür würde sich ein Exkursion anbieten. Als kleine Ersatzlösung dient diese Hausaufgabe.

Bei der Planung ist zu berücksichtigen, dass den Kindern genügend Zeit bleibt, eine kleine Erhebung zu machen, um ihre Ergebnisse zum nächsten Workshop-Termin mitbringen und vorstellen zu können.



**Würden wir diese (Alltags-) Geräusche jedoch ‚abschalten‘, wären wir sehr irritiert.**

## 2. Einheit

Sammeln Sie am zweiten Workshoptermin die Ergebnisse der Hausaufgabe ein, Sie können als Grundlage für alle möglichen Geräusche dienen, die die Kindern nun selbst mit den mitgebrachten Materialien herstellen, erproben, verbessern und am Ende auch aufnehmen. Sie sind nicht auf unseren obigen Katalog festgelegt, sondern können auch andere Geräusche hinzunehmen und Rezepte dafür gemeinsam mit den Kindern ausklügeln. Die reine Improvisation ist allerdings problematisch, weil man natürlich höchst selten die notwendigen Materialien dafür sofort griffbereit hat. Insofern bewährt es sich, aus den von den Kindern „mitgebrachten“ Geräuschen solche auszuwählen, die mit den Materialien Ihrer Geräuschkiste nachgeahmt werden können und diese um einige weitere zu ergänzen.

Es spielt auch keine Rolle, ob die Kindern die bereits im ersten Teil gehörten und erratenen Geräusche nachspielen oder ob sie sich mit neuen Eindrücken beschäftigen. Am besten ist ein Mix – zunächst probiert man nachzumachen, was schon vorgeführt wurde und geht dann zu Neuem über. Vielleicht nehmen Sie auch die Geräusche der beiden Videos, die Sie sich noch nicht gemeinsam mit den Kindern angeschaut haben dazu und zeigen diese als Anregung.

Wichtig ist schließlich, dass am Ende dieses Teils alle Geräusche ausprobiert wurden, mit denen Sie anschließend den Film nachsynchronisieren wollen. Ihr Storyboard ist gleichzeitig die Checkliste, um das abzugleichen und gegebenenfalls zu ergänzen.

## 3. Einheit

Jetzt nimmt das „Drehteam“ mithilfe der Tonaufnahmefunktion des Videoschnitt-Programms die Geräusche auf. Anschließend kann so der bisher stumme Film nachsynchronisiert werden. Eine ausführliche Anleitung für die Bedienung des Synchronisationsprogramms können wir Ihnen im Rahmen dieses Moduls leider nicht bieten. Wir gehen davon aus, dass Ihnen als Gruppenleiter/-in in der medienpädagogischen Arbeit solche Programme nicht fremd sind. Aber Sie können die MedienMonster natürlich gern fragen, wo Sie bei Bedarf dazu Hilfe finden können.

Wie voranstehend schon erwähnt, krönt eine „Kinoführung“ des fertigen Films den Schluss des Workshops.

”

**Dass man mit einer leicht aufgeblasenen Wärmflasche, indem man diese über die Oberfläche eines Tisches zieht, das Quietschen von Reifen nachahmen kann, hätten wir nicht gedacht.**





## Facts-Sheet: Hintergrundwissen

### Anspruchsvolle Geräusche im professionellen Film

Die in diesem Modul vorgestellten Methoden zum Erzeugen von Geräuschen sind unter zwei Aspekten ausgewählt worden:

- Die Geräusche sollten mit einfachen den Kindern zugänglichen Mitteln herzustellen sein und
- es sollte sich um Geräusche handeln, die die Kinder in einem Film nutzen können, der ihren filmischen Möglichkeiten entspricht.

Natürlich ist es auch interessant, begeisternd und motivierend, sich von Beispielen der Medien- und Filmprofis inspirieren zu lassen.

So lief vor einiger Zeit im Fernsehen eine faszinierende Tierdokumentation: Streifengänse überflogen das beeindruckende Himalaya-Massiv mit seinen steil aufragenden und schneebedeckten Gipfeln. Dabei erreichen die Entenvögel über dem Mount Everest eine Flughöhe von mehr als 8.848 Metern. Wie schafften es wohl die Filmmacher, das Flattern der Flügelschläge in den eisigen Höhen bei minus 50 Grad aufzunehmen, so klar, deutlich und absolut echt? Sind sie in der Kälte mit dem Mikrofon in dieser Höhe hinterhergefliegen? Sicher nicht! Der Film verdeutlicht, dass eine gute Nachvertonung sehr beeindruckend sein kann.

Eine anders gelagerte Situation liegt vor, wenn es zwar die Möglichkeit gäbe, einen „O-Ton“ aufzunehmen, dieser aber in der realen Umgebung nicht von anderen Tönen und Lauten isoliert werden kann. Wenn zum Beispiel eine Frau mit High Heels in einer Metropole über einen Bürgersteig stolziert, würde das Klackern der Absätze bei einer Echtzeitaufnahme vom lauten Straßenlärm überdeckt werden. Deshalb wird das Absatzgeräusch, das wir als Zuschauer hören, von Geräusch(nach)machern – auch Foley Artists genannt – in akustisch optimierten Studios künstlich erzeugt, aufgenommen und in die Szenerie eingespielt.

Sobald die Geräusche einer Szene in einem Studio getrennt voneinander aufgenommen werden, kann bei der Nachbearbeitung jede noch so kleine Nuance hörbar gemacht werden.

Ein Geräusch lässt sich, genauso wie eine Romanfigur, überzeichnen, sodass es im Film sogar besser klingt als in der Realität. Manche Geräusche werden so stark überzeichnet und/oder mit anderen Geräuschen vermischt, dass ganz neue Töne und Laute entstehen, die es in Wirklichkeit so nie geben würde.

### Zwischenstationen der Mediengeschichte

Wir haben in den einführenden Texten dieses Moduls den Erzähler aus der Frühzeit, den Auftritt auf Bühnen und Marktplätzen, die Erfindung der Drucktechnik für Bücher und Zeitungen, die Fotografie und das Video in ihrer zeitlichen Abfolge vorgestellt. Die Entwicklung beschreibt den Weg von der zunächst gesprochenen Sprache über die niedergeschriebene Sprache bis zum starren Bild, die schließlich in der Kombination von gesprochener Sprache und bewegtem Bild mündet. Erst diese Kombination machte es möglich, unser reales Leben in einem Medium abzubilden. Dabei werden allerdings nur zwei unserer fünf Sinne angesprochen. Es können nur Informationen für Ohr und Auge erfasst, gespeichert, übertragen und wiedergegeben werden.

Die Entwicklung der Mediengeschichte ist recht unübersichtlich. Denn sie verläuft in mehreren Strängen, die sich anfangs unabhängig voneinander und nicht zeitlich parallel entwickelten, sich manchmal berührten und erst spät zusammengeführt wurden. Diese Stränge betreffen die Medienart (Bild, Ton), die Speicherbarkeit bezie-



**Sobald die Geräusche einer Szene in einem Studio getrennt voneinander aufgenommen werden, kann bei der Nachbearbeitung jede noch so kleine Nuance hörbar gemacht werden.**



ungsweise die Technik und die immaterielle Übertragbarkeit (Leitung, Funk).

Unser Modul über Geräusche widmet sich dem Siegeszug des Tons und lässt die anderen Aspekte in den Hintergrund treten. Schon ab Mitte des 19. Jahrhunderts wurde mit Tonaufnahmetechniken experimentiert, die aber lange Zeit wenig leistungsfähig blieben. Noch bevor Ton „aufgenommen“ werden konnte, war er übertragbar – nämlich beim Telefon über Leitung. Die leitungsfreie Übertragung per Funk erlaubte es anfangs nur, Signale zu verarbeiten, sodass Text kodiert, als Signal gesendet und beim Empfänger wieder decodiert wurde (Telegrafie). Erst die Entwicklung der Rundfunk-Technik machte es möglich, Töne im Original zu übertragen. Noch zu diesem Zeitpunkt blieben Filme stumm, die Bilder hatten zwar zwischenzeitlich laufen gelernt – aber nur in Stummfilmen. Man konnte also telefonieren, Radio hören und Stummfilme anschauen.



Schließlich gelang auch die Speicherung von Ton in praktikablen Formen. Es entstand die Schallplatte (erst aus Wachs, dann aus Schellack, schließlich aus Vinyl), bei der akustische Schwingungen in eine Mechanik übertragen wurde, die über das Einritzen in eine Platte eine Tonspur herstellte. Beim Tonband (und seinem späteren kleinen Bruder, der Tonkassette) wurde der Schall in elektrische Signale umgewandelt, die auf magnetisch empfindliche Tonträger „geschrieben“ werden konnten. Schließlich wurden Verfahren erfunden, den Schall in optische Signale zu transformieren und auf Zelluloid zu bannen. Damit wurde es möglich, sowohl eine Bild- als auch eine Tonspur auf einen Film zu bringen und echte Tonfilme im heutigen Sinn zu produzieren.

Bis dahin konnte man über Funk nur Radio hören, musste zum Filme schauen ins Kino gehen und Tonträger als „anfassbare“ Produkte im Laden kaufen. Dennoch boomte zu dieser Zeit bereits das „Geräuschmachen“, das für Radiobeiträge, Hörspiele und Filme benötigt wurde.

Nächster entscheidender Entwicklungsschritt war die Entwicklung der Fernsehtechnik. Circa 1935 gab es erste Übertragungen, wenngleich mit wenig Reichweite und aus heutiger Sicht in fast unzumutbarer Qualität (kleine Bildschirme, Flimmern). Das Fernsehen als Massenmedium hatte seine Geburtsstunde in Deutschland Ende 1952



**Möchte man im Matsch gehen ohne dreckig zu werden, nimmt man ein wassertriefenden Lappen und knetet ihn.**

mit Beginn des Sendebetriebs der ARD. Damit stand für viele Menschen ein audiovisuelles Medium zur Verfügung, das auf immateriellem Weg, nämlich über Funk, zu empfangen war.

Für eine längere Zeit folgte dann die ständige Verbesserung der vorhandenen Medien. Die optischen Tonspeicherverfahren wurden zum Beispiel bis zur CD-Technik ausgebaut und nach und nach löste die Audio-CD die Schallplatte ab.

Ein umwälzender Entwicklungsschritt war der Übergang von der analogen zur digitalen Technik. Durch die Digitalisierung können wir heute fast alle Medien über die gleichen „Endgeräte“ nutzen. Waren die Medien bisher „analog“, lieferten sie also kontinuierliche Signale, die einem dauerhaften und je nach Signal schwankenden Stromfluss entsprachen, arbeiten die heutigen Medien in der Regel „digital“. Sie funktionieren über die Lieferung von nur zwei Stromimpulsen, mit denen sämtliche Information – als Folge von Nullen und Einsen – codiert werden können. Damit werden Medieninhalte aller Art – Text, Bild, Ton – in Daten umgewandelt. Den Daten selbst ist es „egal“, welche Inhalte sie transportieren. Alle Medien nutzen die gleichen logischen Abläufe. Auf diese Weise werden alle Daten auf elektrischem Weg transportierbar, speicherbar, miteinander kombinierbar und verarbeitbar.

Stellen wir Geräusche her und nehmen diese auf, liefern wir also am Ende nicht die Lautfolgen selbst, sondern eine Datei. Zwar stellen wir die Geräusche klassisch über die Erzeugung analoger Töne her, unser Aufnahmegerät erstellt aber eine universell nutzbare Audiodatei. „Geräuschemacher“ können also jedes ihrer „Produkte“ für beliebige Anwendungen zur Verfügung stellen.

### **Geräuschdesign in der Industrie**

Geräusche werden nicht nur für die Unterhaltungsbranche künstlich hergestellt, sondern für eine große Zahl industrieller Produkte. In der Einführung dieses Moduls wurde bereits die Automobilindustrie erwähnt.

Am 18. Dezember 2011 publizierte die „Welt“ den Artikel „Kein Verkaufsschlager ohne perfekten Sound.“ Der berichtet, wie effektiv es ist, dass Konsumgüter einen gezielten Klang erhalten, denn: „Das Ohr kauft mit“. Der Interviewpartner, Diplomingenieur Jürgen Landgraf vom Lehrstuhl für Kommunikationsakustik an der Elektrotechnik-Fakultät der Dresdner Uni, berichtet zum Beispiel von einem Wäschetrockner, der anfangs wie prasselnder Regen klang, was natürlich gar nicht zu einem Trockner passte. Das Geräusch des Staubsaugers darf nicht lästig sein, das der Kaffeemaschine soll anregend klingen.

Die Forscher tüfteln und experimentieren stets in Spezialräumen. Ein komplett schallisierter Raum schirmt zum Beispiel sogar die Schwingungen der am Gebäude vorbeifahrenden Autos ab. Erreicht wird das durch ein sogenanntes „Raum-im-Raum-Konzept“, bei dem ein Innenraum durch extrem wirksame bautechnische Isolierungen vom Rest des Gebäudes „abgekoppelt“ wird. Für andere Experimente steht zum Beispiel ein „Hallraum“ zur Verfügung.

Solche optimalen Arbeitsbedingungen lassen sich im Workshop zu unserem Modul natürlich nicht herstellen, aber sie geben Hinweise, worauf man achten sollte. Die Geräuschaufnahmen sollten besser nicht in einem zur Straße gelegenen Raum bei offenem Fenster durchgeführt werden ...

Die industriellen Soundexperten erzeugen absolut künstliche Geräusche, die dahingehend getestet werden, ob sie beim Kunden oder Nutzer positive Assoziationen zum jeweiligen Produkt auslösen. Das hat mit der Nachbildung von Realität – so wie unser Modul es anstrebt – nichts (mehr) zu tun. Diese Geräusche werden in der Regel auch auf rein elektronischem Wege hergestellt und designt.

Bei den Geräuschen, die wir für unser Projekt herstellen, geht es im Gegensatz darum, reale Geräusche täuschend echt nachzubilden und dazu taugen bis heute die ganz simplen Alltagsmittel, die nach wie vor auch im professionellen Bereich verwendet werden!



**Geräusche werden nicht nur für die Unterhaltungsbranche künstlich hergestellt, sondern für eine große Zahl industrieller Produkte.**

## 5D- und 9D-Vorführungen



Mit der Begleitmusik für Stummfilme begann die Medienindustrie, den visuellen Eindruck zu verstärken. In jüngster Vergangenheit faszinierte die 3D- oder 4D-Technik die Kinobesucher, die Heute arbeitet die Medienindustrie daran, alle übrigen Sinneseindrücke im Zuschauerraum zu simulieren. In 5D-Kinos ergänzen den Film mit Bild und Ton im Raum simulierte Gerüche und taktile Wahrnehmungen, die zum Beispiel durch vibrierende Sitze ausgelöst werden.

Und es geht weiter: Die Sinneseindrücke lassen sich noch weiter ausdifferenzieren. Ein Artikel mit der Überschrift „Der 9D-Fernseher lässt euch schmecken, fühlen und riechen“ malt ein weiteres Zukunftsszenario. Dringen beim Anschauen einer Fernsehsendung demnächst auch Aromen in unsere Wohnzimmer? Fünf Geschmacksrichtungen und vier weitere Sinne addieren sich also zu neun Dimension ... Ein kleiner Ausblick auf mehr!



**Mithilfe eines Kirsch-  
kernkissen kann man  
Schritte auf Kies  
simulieren.**



## Arbeitsmaterialien

Im Folgenden finden sich alle Arbeitsmaterialien/Vordrucke um das Modul durchzuführen.



## Achtung Geräusche!



Name

Wir sind überall von Geräuschen umgeben: Auf dem Schulweg, Zuhause, auf dem Sportplatz oder wenn wir Filme sehen.

Wir halten sie für so selbstverständlich, dass wir sie manchmal gar nicht mehr wahrnehmen. Doch würde man sie ‚abschalten‘, wären wir sehr irritiert!

### Wie hört sich eigentlich mein Schulweg an?

Bestimmt erkennst Du jede Ecke auf Deinem Schulweg, aber würdest Du ihn auch nur anhand seiner Geräusche erkennen?

Wenn Du genau hinhörst, wird Dir auffallen, dass (fast) alles ein Geräusch macht: Das Klacken Deiner Schritte, das Quietschen der Klassentür oder das Brummen der Automotoren. Spätestens beim abwaschen des dreckigen Geschirr wirst Du feststellen, dass all unsere Taten von Geräuschen begleitet sind.



**Achte bei Deinem Schulweg ganz besonders auf die Geräusche - aber sei trotzdem wachsam im Straßenverkehr!**



Trage hier alle Geräusche ein, die Du auf dem Schulweg hörst.

# Storyboard

Skizziere hier Deine Ideen für die einzelnen Filmszenen.



Szene \_\_\_\_\_

Dauer \_\_\_\_\_

Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio



Szene \_\_\_\_\_

Dauer \_\_\_\_\_

Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio



Szene \_\_\_\_\_

Dauer \_\_\_\_\_

Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio



Szene \_\_\_\_\_

Dauer \_\_\_\_\_

Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio



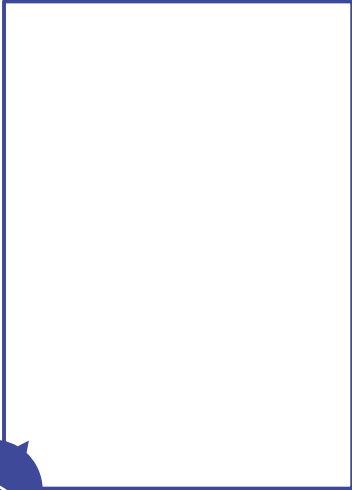

Szene \_\_\_\_\_

Dauer \_\_\_\_\_

Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio

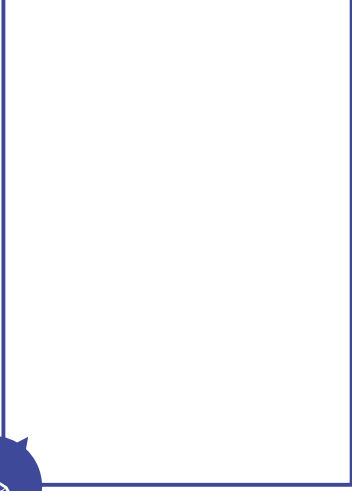

Szene \_\_\_\_\_ Dauer \_\_\_\_\_



Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio

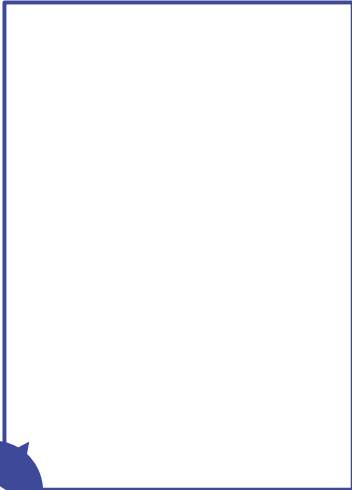

Szene \_\_\_\_\_ Dauer \_\_\_\_\_



Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio

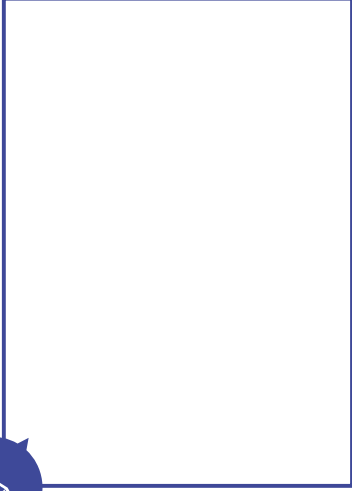

Szene \_\_\_\_\_ Dauer \_\_\_\_\_



Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio



Szene \_\_\_\_\_ Dauer \_\_\_\_\_



Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio



Szene \_\_\_\_\_ Dauer \_\_\_\_\_



Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio

Szene \_\_\_\_\_ Dauer \_\_\_\_\_



Szenenbeschreibung/Notizen

Gesprochener Text/Audio



## Impressum

Ohne die Hilfe und Mitarbeit von vielen Unterstützern, wäre dieses Modul nie zustande gekommen. Wir danken unseren Mitgliedern, Sponsoren und Ehrenamtler für ihr reichhaltiges Engagement. Ganz besonders danken wir:

Jennifer Fischer

Erich Schmidt-Dransfeld

Julia Münzinger

Christian Roschow

Matthias Lindhorst

Maik Seehöfer

Jugendhilfe Essen

Chaospott

Adacor Hosting GmbH

kinoblau design

### **Konzeption**

Marc Velten

### **Autor**

Erich Schmidt-Dransfeld

### **Bildnachweis**

MedienMonster, Pixabay

### **Projektleitung**

Kiki Radicke, Marc Velten

### **MedienMonster e. V.**

Medien kreativ begreifen

Emmastr 70 A

45130 Essen

[www.medienmonster.info](http://www.medienmonster.info)

[hallo@medienmonster.info](mailto:hallo@medienmonster.info)

Telefon 0201 857878 – 60

Telefax 0201 857878 – 61

