

# Hinter den Kulissen der Sendespielbühne

Von Paul Ryttenberg

Sendespiel! Mit oder ohne Lesebuch sitzen wir am Lautsprecher zu Hause. Ein Gong ertönt: Das Spiel beginnt!

Jeder von euch weiß, daß jetzt die geheimnissvollen Apparate in Betrieb gesetzt werden, die neulich in der Funkzeitschrift abgebildet waren. Natürlich hat auch jeder den Wunsch, einmal hinter die Kulissen der Sendespielbühne zu schauen. Wir wollen darum hier schildern, wie es im Senderaum zugeht.

Sind alle Mitwirkenden da und ist es an der Zeit anzufangen, wird der Sender eingeschaltet. Das ist genau so, wie man ein Auto nur dann einschaltet, wenn man fahren will. Der Regisseur drückt auf einen Knopf am Mikrophon. Das ist das Signal für die Techniker im Maschinenraum. Im selben Augenblick leuchtet ein rotes Schild im Senderaum auf: Ruhe! Einige Sekunden später „Ein“, d. h. jedes Wort, das jetzt gesprochen wird, ist vom Rundfunkhörer zu hören.

Die Schauspieler im Rundfunk brauchen ihre Rollen nicht auswendig zu lernen, denn es steht ja keiner, wenn sie sie ablesen. Natürlich aber müssen sie die Rolle vorher studieren.

Was uns aber interessiert, das sind die Geräusche. Wenn wir zu Hause sitzen, dann hören wir manchmal im Lautsprecher das Heulen des Windes oder das Prasseln des Regens und fragen uns: wie macht man das?

Am meisten wird das Geräusch des Windes gebraucht. Wie im Theater, so wird auch beim Rundfunk zur Darstellung des Windes, zum Stürmen oder Pfeifen die sogenannte Windmaschine benutzt. Eine Windmaschine besteht aus einer Holzgittertrommel, über die Leinen gespannt ist. Wenn man nun an der Kurbel der Trommel dreht, so reibt sich das Holz an der Leinwand, und es entsteht so das Geräusch des Windes. Und wenn der Wind heult, durch die Lücken der Häuser, durch die Blätter der Bäume, über Stadt und Land und die Straßen entlangfegt, dann fehlt selten der Regen, der ja auch



So sieht es im Senderaum beim Hörspiel aus



„tonlich“ dargestellt werden muß. Wenn es im Sendespiel regnen soll, dann steht der Regisseur am Mikrophon und schüttelt einen Behälter mit Erbsen. Durch das Hin- und Herschütteln der Erbsen entsteht das sogenannte „akustische Bild“. Soll der Wind zum Sturm anschwellen, wird die Windmaschine immer schneller gedreht, und wenn es stärker regnet — wie würden sagen, wenn es gießt —, dann wird eben der Erbsenbehälter schneller geschüttelt. In manchen Fällen bedient sich der Regisseur einer ganz einfachen Brause, wie wir sie zu Hause über der Badewanne haben. Dann dreht er den Wasserhahn auf, und das Wasser prasselt in die Wanne. Meistens wird diese Einrichtung gebraucht, um Regen auf dem Wasser darzustellen. Damit sind wir zu einem großen Abschnitt der Tonregie gekommen: Sturm auf hoher See. Wagt sich jemand bei einem Unwetter zum Strand hinaus, dann schlägt uns das Klatschen der Meereswellen gegen das Felsenufer ans Ohr. Wie das gemacht wird? Diese Erscheinung wird durch taktmäßiges Schlagen einer flachen Scheibe auf die Oberfläche eines großen Wasserbottichs ausgeführt. Es ist auch möglich, durch Gurgeln mit Wasser dieselbe Wirkung zu erzielen. Und soll das Unwetter (im Sendespiel) noch ärger werden, so stellt sich Donner und Blitz ein. Was spielt sich da gerade ab im Senderaum?

Unheimliche Stille herrscht in dem Zimmer des Hauses, das einsam am Ufer steht. Eben haben zwei Menschen miteinander gesprochen. Sie verstummen. Es hat gedonnert. Man kann aber auf die akustische Darstellung eines Blitzes nicht verzichten. Komisch, werdet ihr sagen, einen Blitz kann man doch nur sehen, aber nicht hören. Nun, hier muß man sich helfen, man muß die Natur belügen und stellt den Blitz akustisch dar. Es zischt! (Das war der Blitz!) Der Tonregisseur hat zu diesem Zweck aus einer Kohlen säureflasche etwas Kohlen säure entweichen lassen. Da die Kohlen säure in dieser Stahlflasche stark komprimiert ist, zischt sie laut beim Entweichen aus dem engen Ventil. Das also war der Blitz. Nicht viel später folgt ein Donner. Furchtbar laut schüttelt jetzt der Mann im weißen Mantel einige Blechplatten vor dem Mikrophon. So wird der Donner gemacht. Doch die Handlung des Sendespiels geht weiter. Ein Aufschrei! Ein Zischen! Furchtbares Gepolter! Der Blitz hat eingeschlagen! Das Haus brennt. Man hört richtig das Knistern des brennenden Holzes. Das wird so gemacht: Der Regisseur zerknittert vor dem Mikrophon einige Bogen harten Papiers. Wir hören die aufgeregten Rufe der Einwohner, dazwischen das Rauschen des Meeres, das Knistern und Krachen des Holzes, das Schlagen der Wellen, das Brennen des Hauses und schließlich das Einstürzen des brennenden Daches. Dazu zerbricht man ganz dicht vor dem Mikrophon (dadurch wird der Ton verstärkt) eine Streichholzschachtel. Balkenbrüche werden durch hartes Aufsetzen von Stühlen auf den Boden dargestellt. Dann haben alle Gehilfen des Regisseurs alle Hände voll zu tun, um den Hörern wirklich ein Hörbild zu vermitteln. Dann flaut das Unwetter ab, die Windmaschine wird langsamer gedreht . . . die Erbsen kommen allmählich zur Ruhe . . . die Blechplatten werden fortgelegt . . . Ruhe . . . das Unwetter ist vorbei.

Nun ist die Technik dieser Geräuschherstellung fortgeschritten. Man hat „Geräuschmaschinen“ hergestellt. Da genügt es, wenn man den einen oder den anderen Hebel bewegt, und man hört Pferdetrappeln oder das Ausfahren eines Dampfers oder das Rattern der Eisenbahn.

Ein beliebtes Hilfsmittel ist auch die Schallplatte. Es ist schwer, ja fast unmöglich das Geförs einer verkehrsreichen Straße akustisch nachzuahmen. Da macht man einfach

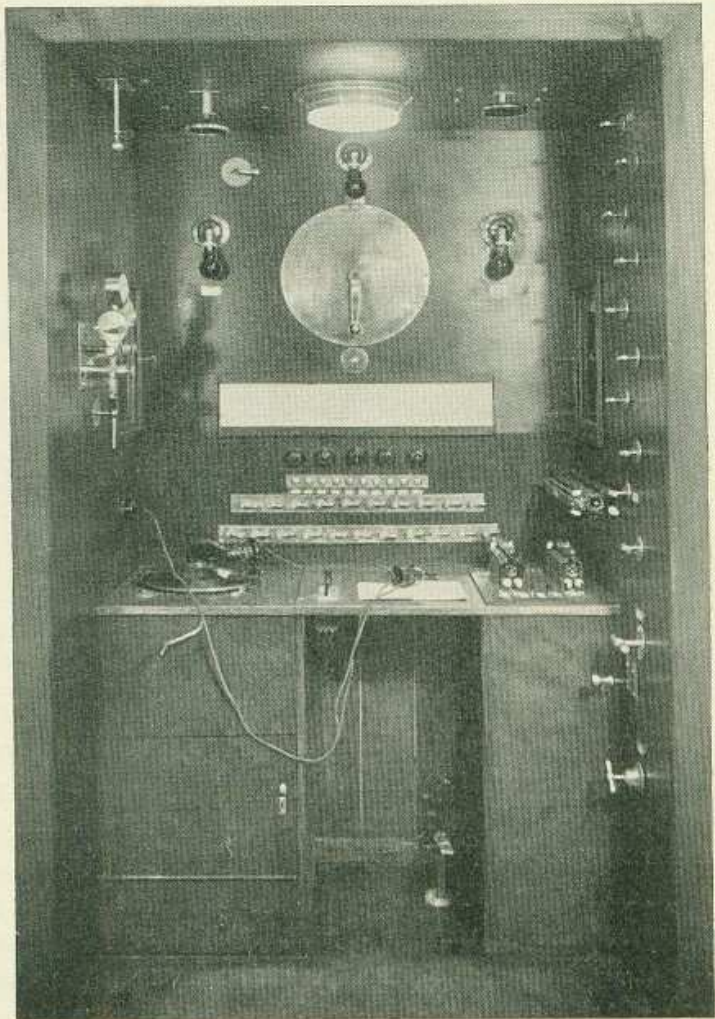


eine Schallplattenaufnahme, die nachher im Senderaum abläuft, und die Hörkuffe ist geschaffen.

Doch trotz aller Maschinen behält man bei, alle Geräusche, die sonst in unseren vier Wänden erzeugt werden, auf demselben Wege nachzunehmen. Also das Klappern einer Schreibmaschine, das Zuschlagen und Zuschließen einer Tür, das Zerbrechen eines Tellers oder Glases, Fensteröffnen und -schließen — kurz — alles, was man im Zimmer machen kann, wird nicht imitiert.

Also, so schaut es im Senderaum aus, wenn ein Hörspiel gesendet wird. Und ihr wißt jetzt, wie die Geräusche „gemacht“ werden. Wenn ihr wieder einmal ein Hörspiel anhört, dann werdet ihr selbstverständlich ganz genau auf die Geräusche achten.

Eine moderne Geräuschmaschine, wie sie bei Hörspielen verwendet wird. Drückt man auf den einen oder anderen Hebel, so hört man Pferdegetrappel, das Tuten eines ausfahrenden Dampfers, das Rattern der Eisenbahn und andere Geräusche



#### Quelle:

„Durch die weite Welt“  
Jahrbuch für Natur, Sport und Technik  
Franck'sche Verlagshandlung Stuttgart 1931  
Zitat von Seite 291 bis 293

Paul Ryttenberg: „Hinter den Kulissen der Sendespielbühne“

(Collection Andreas Fehrmann)