

ABC der Geräuschimitationen

Die Eigenproduktion von Geräuschen ist nicht nur reizvoll und interessant, sondern auch durchaus lohnend, weil imitierte Geräusche über die Kette: Mikrofon - Tonbandgerät bzw. PC - Lautsprecher meist natürlicher klingen als entsprechende Originalaufnahmen. Die folgenden Anleitungen sind erprobt, sie lassen sich durch Verändern der Wiedergabegeschwindigkeit (schneller oder langsamer) und evtl. weitere Effekte (sparsam und vorsichtig anwenden!) noch variieren.

Aufzug/ Fahrstuhl: Staubsauger.

Autohupe: Kindertrompete aus Blech.

Autozusammenstoß: Blechplatte auf den Boden werfen.

Brandung: zwei Bürsten gegensinnig über Blech streichen, oder mit Besen oder Pinsel über Trommelfell streichen.

Bremsenquietschen: mit Gabelzinken in wechselndem Abstand vom Mikro und wechselndem Druck über Glasplatte kratzen.

Dampfzischen: heißes Metallstück in Wasserschüssel tauchen.

Dampfpfeife: Zweitonpfeife (im Musikgeschäft).

Dampfsirene (Nebelhorn): mit Wasser gefüllte Flasche senkrecht halten und anblasen. Tonhöhe kann durch Wassermenge verändert werden.

Donner: etwa ein qm großes Blech kräftig schütteln, oder Klavierakkorde aufnehmen und mit halber Geschwindigkeit abspielen.

Düsenflugzeug: Haartrockner, dabei ein Stück Pappe vor dem Mikro auf und ab bewegen.

Eisenbahn / Signalglocke: gläserne Schüssel umgedreht auf drei Fingern halten und mit Bleistift im Takt am Rand anschlagen.

Eisenbahnzug, Anfahren eines: Mikro dicht an den Kopf halten und die Haare mit der Hand immer schneller werdend aneinander und an der Kopfhaut reiben.

Fabriksirene: Kinderflöte.

Feuer: Streichholzschachtel oder Zellophanpapier mehr oder weniger stark zusammendrücken.

Flugzeug: Elektrischen Rasierapparat in Gang setzen, je nach Bandgeschwindigkeit verschiedene Motorarten.

Flugzeugmotor: Mikro an das Gehäuse eines laufenden Ventilators halten.

Geisterstimme: in größeren Topf oder Dose sprechen.

Glasscheiben, zerbrechende: dünne, kleine Metallplättchen gemeinsam fallen lassen.

Glocken: Stielglas mit zwei Fingern unten am Fuß dicht vor das Mikro halten und mit Bleistift rhythmisch am Rand anschlagen. Mit halber Bandgeschwindigkeit abspielen.

Hirsche, Brunstschreie: in ein Rohr oder Gießkanne tuten.

Hubschrauber: dünnen Pappstreifen an rotierende Ventilatorflügel halten. Variieren der Tonhöhe durch verschieden starkes Andrücken oder Mitgehen des Pappstreifens.

Lokomotive: Lassen wir runde Kristallblättchen auf einer hölzernen Tischplatte rotieren, glaubt man, das Geräusch eines vorbeifahrenden Güterzuges zu hören. Alternativ können wir im Rhythmus schneller werdend in Kartonschachtel oder rhythmisch in Zahnputzglas blasen, oder mit Sandpapier beklebte Holzbrettchen rhythmisch aneinander reiben.

Marschkolonne: Zellophanpapier mit beiden Händen scharf und rhythmisch zusammenziehen.

Maschinengewehrfeuer: Schreibmaschine schnell anschlagen und mit doppelter Bandgeschwindigkeit abspielen, oder Blechfrosch (Kinderspielzeug).

Maschinengeräusche: je nach Art der gewünschten Maschine Taschen-, Armband- oder Weckeruhren, Küchenmaschinen, Elektrorasierer, Spielzeugmotor, Plattenspielmotor usw. aufnehmen. Mikroabstand und Bandgeschwindigkeit bei Wiedergabe können variiert werden.

Meeresbrandung: Schrotkörner im Deckel einer größeren Pappschachtel hin- und herlaufen lassen.

Meeresrauschen: mit Besen oder Pinsel über ein Trommelfell streichen.

Morsetelegraph: Blechfrosch (Kinderspielzeug) rhythmisch drücken.

Motorboot: Hand- oder Küchenmaschinen-Rührwerk langsam im gefüllten Wassereimer schnurren lassen.

Peitschenknall: zwei kurze glatte Brettchen kräftig aufeinanderschlagen.

Pferdegetrappel: zwei Kokosnussschalen, halbe Tischtennisbälle oder Joghurt-Becher im Takt auf Tischplatte oder gegeneinander schlagen. Umwickelte Schalen ergeben Pferdelauf auf weichem Boden.

Regen: feinen Sand auf Trommel schütten, getrocknete Erbsen im Sieb schütteln, oder Reiskörner in Plastikdose schütten.

Ruderboot: Küchenlöffel im Ruderrhythmus in voller Wasserschüssel bewegen, dabei Scharnier quietschen und Wasser hörbar abtropfen lassen.

Sägen: zwei gezahnte Messerschneiden aneinander reiben.

Skilaufen: flaches Brettchen über Plüsch oder rauem Stoff (Teppich) schieben.
Mikroentfernung ändern.

Schilfrauschen: mit einem Bogen Papier über weichen Besen streichen.

Schnee, knirschender: Beutel mit Kartoffel- oder Stärkemehl zwischen beiden Händen zusammendrücken.

Schritte: im Wald durch rhythmisches Drücken zusammengeballter alter Tonbänder, im Schnee statt Tonbänder kleine Beutel mit Kartoffelmehl, auf Kiesweg durch rhythmisches Streichen mit dem Finger in Kristallzucker, der in dünner Lage auf Papier gestreut wird.

Schüsse, Gewehrschuss: mit Lineal auf Tisch schlagen.

Schüsse, Kanonenschuss: dicke Lage Zeitungen mit beiden Händen auf eine Tischplatte schlagen. Oder eine Zimmertür heftig zuschlagen. Dasselbe bei halber Bandgeschwindigkeit imitiert den Kanonenschuss mit Nachhall. (Wird das aufgenommene Türzuschlagen mit doppelter Geschwindigkeit abgespielt, entsteht bei der Wiedergabe der Eindruck, als falle ein Garagen- oder Hallentor ins Schloss.)

Schüsse, Pistolenschuss: gestreckten Zeigefinger scharf auf flache Handfläche schlagen.

Schwerterklirren: zwei Gabeln aneinander schlagen.

Sturm: Ventilator laufen lassen, den Luftstrom in wechselnder Entfernung direkt auf das Mikrofon lenken.

Telefonläuten: Fahrrad-Zugklingel.

Telefonstimme: in Plastikbecher oder durch Rohr sprechen (tiefe Töne beschneiden).

Türklingel: Fahrradklingel.

Tür (Auto) zuschlagen: großes Buch fest zuklappen.

Tür öffnen, gewaltsam: mit Hammer dünne Kiste zerschlagen.

Turmspringer: Sandsäckchen aus großer Höhe in gefüllte Badewanne fallen lassen. Ergibt in gekacheltem Badezimmer einen Sprung im Hallenbad. Für Sprung im Freien Tür und Fenster des Badezimmers öffnen.

Urwalddickicht durchbrechen: Makkaroni zerbrechen.

Vogelgezwitscher: Wasserflöte.

Wasserfall: Wasser aus dem Hahn in ein Gefäß mit niedrigem Rand plätschern lassen.

Wellen: Wasser in Kunststoffschüssel mit der Hand bewegen.

Wind: Luft aus Luftballon lassen oder Seide über mehrere weiche Holzplatten ziehen, notfalls über Tischkante.

Zerreißen von Kleidung: alten Lappen zerreißen.

Zusammenstoß: mehrere Blech- und Glasplatten gemeinsam auf harten Untergrund fallen lassen.

Tauchgerät: Um dieses Geräusch nachzuahmen, wird in einen mit wenig Wasser gefüllten Kochtopf durch ein nicht zu enges Metallrohr Luft geblasen. Damit wir die richtige Dämpfung erhalten, decken wir den Kochtopf mit einer Serviette ab. Das Mikrophon liegt dabei auf der Serviette auf.

Löwe: wenn Ihr Zoolöwe nicht brüllen will: Treten Sie ihm nicht auf den Schwanz, das hat er sicher nicht so gern. Räuspern oder husten Sie (ein etwas belegter Hals ist hier gut!) mit 19 cm/sec ins Mikrofon und spielen Sie das mit 4,75 cm/sec wieder ab. Einen so prächtigen Löwen haben Sie noch nie gehört!

Boot im Schilf: Ähnliche Geräusche lassen sich auch durch vorsichtiges Streichen einer Zeitung über die langhaarigen Borsten eines Besens erzielen. Man glaubt, ein Boot zu hören, das durch Schilf gleitet.

Fischerboot mit Dieselmotor: Mit dem Bleistift klopfen wir gleichmäßig auf einen auf dem Tisch liegenden Radiergummi. Wellenschlag erzeugen wir durch Planschen in einer Schüssel.

Sprudeln, Gluckern: Blasen wir mit einem Strohhalm in eine mit Wasser gefüllte Flasche und nehmen dieses Geräusch auf, hört sich das bei Wiedergabe mit doppelter Geschwindigkeit wie das Sprudeln einer Quelle oder das Gluckern eines Abflusses an.

Außenbordmotor: Statt der Nadel klemmen wir einen Kartonstreifen, der lang aufliegt, in die Nähmaschine. Die Geschwindigkeit des Bootes regeln wir durch langsames oder schnelleres Treten der Nähmaschine. Für verschiedene Filmeinstellungen empfiehlt es sich, verschieden große Kartonstreifen zu verwenden (verschiedene Lautstärken).

Glocken: Das Schwingen des Tones erreichen wir nicht durch das Schwingen der Gläser, sondern durch Pendeln des Mikrofons über den Gläsern. Das Läuten! einer Signal; anläge beim Auf- und 'Niedergehen von Eisenbahnschranken, imitieren wir durch Anschlagen eines Teelöffels an ein leeres und an ein mit Wasser gefülltes Glas.