

Das Hörspielprojekt

Leitfaden für die Hörspielproduktion in Schulen und Jugendeinrichtungen.

von

Marco Schmidt

© 2015

Vielen Dank für die Beiträge von

Jacqueline Art
Paul Burghardt
Detlef Tams

Inhaltsverzeichnis:

Einleitung	
Produktionsleitung	
• Aufgaben der Produktionsleitung	4
• Teamfindung und Zusammenhalt	4
Schreiben eines Hörspiels	
• Mit welchem Programm und welches Format?	5
• Was ist ein Hörspielskript?	5
• Die eigene Idee und der Plot	7
• Charakterisierung der Rollen	8
• Beschreibungen	8
• Das Hören	8
• Der Erzähler	8
• Wortwiederholungen	9
• „Natürliche“ Dialoge	9
• Länge	10
• Das Ende	10
• Der Lektor	11
• Autorenteam & Skripte in Modulbauweise	11-14
• Spannungsbögen	15
• Fertige Geschichte zu einem Hörspiel schreiben	15
Das Stimmencasting	
• Wer sucht die Stimmen aus?	16
• Wonach werden die Stimmen ausgesucht?	16
• Anfänger oder Profi?	16
• Vorgehensweise beim Einsprechen	17
Regie / Spielleitung	17
• Regieanweisungen schon im Skript	18
• Regieführen im Teamspeak oder via Skype	18
• Kommunikation	
• SprecherInnen anleiten – Anreize geben, nicht ausbremsen	
• Richtiges Kritisieren / konstruktives Feedback	18
• Übungsmöglichkeiten	19
• Storyboard als visuelles Hilfsmittel der Regie	19
• Regiekonzepte	20
• Was ist X'en	20
Wie schneide ich ein Hörspiel?	
• Welches Programm?	21
• Der Dialogschnitt	21
• Der Szenenschnitt	22
• Der Gesamtschnitt	22
• Das Mastering	22
• Schnittkonzepte im Vergleich	22
Die Aufnahme selbst - Kabine oder Wäscheständer?	
• Aufnahmeumgebung	25
• Equipment, Aufnahmegeräte, Mikrophone	26
• Schnittprogramme (DAW – D igitale A udio W orkstation)	26

Einleitung

Ein Hörspielprojekt als Unterrichtsprojekt in der Schule ist für Schüler als auch für Lehrer eine spannende Angelegenheit.

Sie als Lehrer fördern und fordern jeden Schüler in seinen künstlerischen und kreativen Fähigkeiten. Unterrichtsbereiche, wie Deutsch, Informatik, Physik und Schauspiel/Theater, aber auch bildnerische Kunst und Musik werden hier in einem Projekt angesprochen. Denn schließlich besteht ein Hörspiel aus vielen verschiedenen Elementen. Grob gesprochen aus der Entwicklung einer Geschichte und dessen Umsetzung zu einem Hörspielskript, Schauspiel, Aufnahmetechnik und Schnitt mittels Computer und Mikrofon, Musik und Covergestaltung.

Verbinden Sie Unterrichtsfächer und lassen Sie das Projekt fachübergreifend laufen!

Beispielsweise in Deutsch wird das Skript erstellt, in bildnerischer Kunst das Cover entwickelt (hier können auch kunstgeschichtliche Elemente der Entwicklung von Covern aus verschiedenen Jahren erörtert werden) und im Fach Musik können die Tonaufnahmen stattfinden. Im Fach Physik kann den Schülern vermittelt werden, wie es sich mit Schall und Frequenzen verhält und, anhand von Beispielen, an einer digitalen Workstation die Veränderungen hörbar machen.

Ein Hörspielprojekt ist ideal um Schülern und Jugendlichen zu zeigen, wozu sie Dinge im Unterricht lernen. Die Schüler erkennen das große Ganze. In Physik wird nicht nur einfach etwas über Schall gelehrt, sondern sie haben durch das Projekt einen direkten Bezug wozu dieses Wissen wichtig ist. Und das gleiche gilt auch für andere Unterrichtsfächer.

Aber mal abgesehen von den ganzen Vorteilen was den Unterricht betrifft, hat das Hörspielprojekt noch andere große Vorteile gegenüber anderen Projekten.

- Es ist preiswert, da kaum Equipment benötigt wird.
- Alle Schüler bekommen eine oder sogar mehrere Aufgaben.
- Die Aufgabenverteilung ist unkompliziert.
- Es gibt relativ schnelle Ergebnisse.
- Gute Leistungsbeurteilung

Es gibt schon Schulen, die solche Hörspielprojekte machen. Wir möchten das fördern und mit diesem Leitfaden den Lehrkräften, Pädagogen und auch Sozialarbeitern ein Werkzeug mit an die Hand geben, um ihr Hörspielprojekt erfolgreich und ohne Frust durchführen zu können.

In diesem Leitfaden werden ausschließlich die Lehrer angesprochen. Es ist die Berufsgruppe, die sich im Augenblick am meisten mit dem Thema Hörspiel auseinandersetzt. Für Jugendeinrichtungen lassen sich die hier vorgestellten Bereiche aber leicht und einfach anpassen. Sollten Sie Fragen haben, können Sie mich gerne kontaktieren.

Nun aber beginnen wir mit dem ersten Thema.

Produktionsleitung:

Was ist die Aufgabe der Produktionsleitung und wer kann diese Aufgabe übernehmen?

Die Produktionsleitung hält praktisch alle Fäden der Produktion zusammen. Das bedeutet aber nicht, dass sie mehrere Rollen in sich vereint. Nein, sie kommuniziert mit den einzelnen Bereichen der Hörspielproduktion.

Die Aufgabe der Produktionsleitung wird meist auch nur von einer Person übernommen und zwar von der Person, die die Verantwortung für das gesamte Projekt hat. Der Produktionsleiter benötigt Organisationstalent und sollte selbst gut strukturiert sein. Am besten wäre es, wenn Sie als Lehrkraft dieses Amt bekleiden. Natürlich könnte dies auch ein Schüler übernehmen, jedoch unsere Erfahrung lehrt, dass es da schnell zu einer Überforderung kommen kann. Daher wäre es gut, wenn Sie sich einen oder zwei Assistenten bedienen, die Sie in Ihrer Aufgabe als Produktionsleiter unterstützen.

Sie als Produktionsleiter haben nun folgende konkrete Aufgaben:

- Sie stellen das Team zusammen und sind für die Stimmung im Team mitverantwortlich.
- Sie motivieren alle Beteiligten am Produktionsprozess.
- Sie fragen in regelmäßigen Abständen nach dem Status der Produktion.
- Sie führen regelmäßige Feedbackrunden.
- Sie sind Schlichter und Richter bei Konflikten in der Produktion.
- Sie arbeiten eng mit dem Regisseur und mit dem Cutter zusammen.
- Sie sind praktisch der Dirigent, der Taktgeber.
- Sie geben den Zeitrahmen vor.

Als Produktionsleiter haben Sie den gesamten Überblick und sind an allen Produktionsprozessen Mitentscheider. Das ist insofern wichtig, als Sie alleine die Entscheidung treffen nach welchen Konzepten die Produktion ablaufen soll. Der Produktionsleiter gibt den Produktionsablauf gleich von Anfang an vor. Aber Sie geben auch den Zeitrahmen und die entsprechenden Zeitfenster vor.

Eine gute und enge Zusammenarbeit mit dem Regisseur (oder dem Regieteam) und dem Cutter (oder auch Cutterteam) ist außerordentlich wichtig. Mit ihnen zusammen hat der Produktionsleiter immer den Überblick und kann auf Veränderungen schnell Einfluss nehmen.

Es gibt verschiedene Produktionsansätze, sprich Produktionskonzeptionen, wie z.B. ein einzelner Regisseur oder ein Regieteam. Ein Cutter oder ein Cutterteam. Ein Autor oder ein Autorenteam. Über diese Konzeptionen muss ein Produktionsleiter Kenntnis haben. Aber dazu später mehr.

Zusammenfassung:

Der Produktionsleiter arbeitet mit allen anderen, die an der Produktion des Hörspiels beteiligt sind, zusammen. Als Lehrkraft sollten Sie die Funktion des Produktionsleiters übernehmen. Bedienen Sie sich eines Assistenten, der Sie unterstützt!

Sie halten alle Fäden der Produktion zusammen und geben die Zeitvorgaben vor.

Je nach Produktionskonzept fordern Sie sich regelmäßig ein Feedback über den Stand des Projektes.

Sie sind Richter, Schlichter und Motivator. Sprich: Sie sind der Motor des Projektes.

Schreiben eines Hörspiels – Das Skript:

Mit welchem Programm und welchem Format schreibe ich das Skript?

An sich ist es natürlich möglich das Hörspielskript handschriftlich zu schreiben. Aber mal ehrlich, wer macht das heute noch?

Im Zeitalter der Computer schreiben wir die Skripte natürlich mit Hilfe des Computers.

Normalerweise reicht jedes gute Textverarbeitungsprogramm. Für einige Schreibprogramme (Open Office, ein kostenfreies Open Source Programm) gibt es sogar schon fertige Vorlagen.

Ein sehr gutes und kostenfreies Programm ist „Celtx“. Das Programm finden Sie auf der Webseite www.celtx.com. Dieses Programm gibt es sowohl für Windows, als auch für Mac und Linux. Damit ist es ein sehr weitreichendes Programm, welches auf fast allen Rechnern läuft. Das ergibt eine hohe Kompatibilität, wenn mehrere Autoren an ein und dem selben Hörspiel schreiben, aber verschiedene Betriebssysteme nutzen.

Das Programm ist sehr komfortabel und umfangreich. Ein ideales Werkzeug zum Schreiben von Drehbüchern aller Art (Theater, Film, Hörspiel und Bücher).

Einen Leitfaden zur Nutzung von Celtx wird es später gesondert geben. Aber es hat an sich eine leichte Nutzersteuerung und kann m.E. von jedem sofort bedient werden.

Zusammenfassung:

Im Grunde genommen ist es egal womit Sie schreiben. Empfehlen würde wir Ihnen jedoch ein Schreibprogramm oder speziell für Drehbücher ausgelegte Programme wie das Programm „Celtx“ (http://www.chip.de/downloads/Celtx_24383242.html).

Was ist ein Hörspielskript?

Das Hörspielskript ist das Drehbuch für das Hörspiel. Es enthält folgende Elemente:

- Rollennamen
- Die Takes
- Nummerierung der Takes
- Regieanweisungen, Geräusch-/Soundanweisungen
- Seitennummern

Hier ein Beispiel aus einem Shorty (Shortys sind kurze Hörspiele mit ca. 3-5 Skriptseiten) mit dem Titel: „Die Genehmigung“.

Autorin: Jacqueline Arlt

HÖRSPIEL - DREHBUCH

Szene: 1

(IN EINER ART KIRCHE/HALLE)

SOUND: SINGSANG VON GLÄUBIGEN; SPHÄRISCHE KLÄNGE

1 HOHEPRIESTER

(FIESES LACHEN)

So lange habe ich darauf gewartet, doch nun, nun werde ich sie rufen, die finsternen Kreaturen der Niederhöllen!

2 BEAMTER

'Tschuldigung?

SOUND: SINGSANG UND DIE SPHÄRISCHEN KLÄNGE VERSTUMMEN

3 HOHEPRIESTER

(FÜHLT SICH GESTÖRT)

Was ist?

4 BEAMTER

(ETWAS ZÖGERLICH)

Wir haben eine Anzeige bezüglich illegaler Opferung erhalten.

5 HOHEPRIESTER

(EIN WENIG EMPÖRT)

Kann gar nicht sein. Hier meine Genehmigung!

6 SOUND: PAPIERRASCHELN

7 BEAMTER

Vielen Dank, sehr schön.

8 HOHEPRIESTER

(LEICHT GENERVT)

Dann kann ich ja fortfahren.

9 BEAMTER

Kleinen Moment noch. Ich sehe gerade, wir haben es nach 22Uhr. Haben Sie auch Vorkehrungen gegen Lärmbelästigung getroffen? Wir wollen doch nicht, dass das Opfer alle Anwohner aufweckt, oder?

10 HOHEPRIESTER

(WEITER GENERVT)

Natürlich nicht. Sehen Sie doch selbst den Qualitätsknebel, hat mich ein Vermögen gekostet.

11 BEAMTER

Hmm, ja, der sieht recht überzeugend aus. Haben Sie denn auch das vorgeschriebene Desinfektionsmittel für den Opferdolch?

12 HOHEPRIESTER

Ja, ist alles da. Hier.

(CONTINUED)

Hier sehen Sie, wie ein Skript aussehen könnte. Alle Grundelemente sind in diesem Auszug enthalten. Diese sollten in einem Skript vorhanden sein. Das Programm Celtx gibt nicht automatisch die Nummerierung der Takes vor. Sie sollten

die automatische Nummerierung unbedingt einstellen. Die Takenummerierung erleichtert im Skript die Orientierung für alle Beteiligten in der internen Kommunikation. In diesem Skript sind die Regieanweisungen auf das Mindeste begrenzt. Es gibt Skripte, die enthalten auch noch Situations-, Raum- und Handlungshinweise, die im Hörspiel nicht zu hören sind.

Beispiel:

SOUND: BÜROATMOSPHERE: EIN TELEFON KLINGELT

SITUATION: THOMAS KOMMT AUFGEREGT IN DAS LEERE BÜRO. ES HERRSCHT CHAOS IM BÜRO. THOMAS IST ERSTAUNT UND VERWIRRT. ER SUCHT SEIN SKRIPT UND SCHIMPFT DABEI.

THOMAS:

Mann, so eine verdammte Unordnung hier. Wie soll ich denn bei diesem Chaos hier bloß mein Skript finden?

Diese Art von Regieanweisung deutlich aufwendiger und nimmt beim Schreiben mehr Zeit in Anspruch. Sie hat aber auch Vorteile.

Der Autor gibt im Grunde vor, wie die Situation beschaffen ist. Die SprecherInnen können sich schon beim Einsprechen in die Situation hineinversetzen. Diese Art von Regie im Skript verringert Missverständnisse und reduziert mögliche Retakes.

Allerdings hat sie auch Nachteile. Bei einer Änderung des Skriptes kann der Aufwand für die Änderung steigen. Ein weiterer Nachteil kann die Einengung der SprecherInnen in ihrer künstlerischen Freiheit sein. Das alles sollte aber der Regisseur im Blick behalten und entsprechend gegensteuern.

Wie Sie gemerkt haben, sind Regieanweisungen im Skript ein absolut wichtiger Bestandteil und dürfen nicht weggelassen werden.

Die Regieanweisungen sind Hilfestellungen für den SprecherIn. Sie sagen ihm, ob er fröhlich, wütend, traurig, gelangweilt, vor Zorn bebend, mit erstickter Stimme, schmerzverzerrt, außer Atem, aufgeregt, förmlich, flüsternd, usw. sprechen soll. Das ist zwar nicht bei jedem Satz erforderlich, aber je häufiger man die Regieanweisungen einsetzt, desto genauer wird das Bild der Szenerie für die SprecherInnen.

Bei Sound und Musik verhält es sich genauso.

Sounds und Musik sollen den SprecherInnen und dem Cutter helfen in Stimmung und Atmosphäre einzutauchen. Das ist wie bei den Regieanweisungen; je mehr Informationen in den Text einfließen, desto deutlicher wird das Bild der Szenerie und desto sicherer bewegen sich die Akteure darin.

Die eigene Idee und der Plot:

Zunächst einmal braucht man eine Idee zu einer Geschichte, die man in Skriptform niederschreiben möchte.

Dabei erarbeitet man die Handlung, den sogenannten Plot. Die einen Autoren entwickeln ihre Ideen gerne während des Schreibens, die anderen planen zuerst. Der Vorteil der ersten Methode ist, dass es auch für den Autor spannender ist, da er die Story beim Schreiben selbst erst erlebt. Wiederum muss man eventuell alles hinschmeißen und von vorne beginnen, wenn einem am Ende eine ganz neue, eindeutig bessere Idee zur Strukturierung gekommen ist oder man vielleicht eine neue Hauptfigur einsetzen möchte.

Wer zuerst plant und dann schreibt, spart sich solche Mühen. Es empfiehlt sich, zuerst ein Exposé anzufertigen, in dem man den Handlungsverlauf kurz, aber mit allen wichtigen Informationen versehen, niederschreibt. Dabei erkennt man sehr schnell Logikfehler, die zunächst im eigenen Kopf gar nicht so falsch klingen und es fällt leichter, auch eine kompliziertere Struktur aufzubauen. Beispielsweise ein Hörspiel mit zwei Handlungssträngen. In einem Exposé wird Folgendes festgehalten:

Wie viele Szenen gibt es?

Was geschieht in den einzelnen Szenen?

Welcher Protagonist handelt wo und warum?

Ein Autor muss seine Geschichte kennen, um sie erzählen zu können.

Die Charakterisierung der Rollen:

Im Hörspiel ist es wie im Buch und im Film: Spannende, gegensätzliche Charaktere beleben die Geschichte. Ein Protagonist ist aber nur dann spannend, wenn er auch einen Hintergrund hat, aus dem man als Autor schöpfen kann. Man neigt oft dazu stereotyp zu denken: Ein dümmlicher Kraftprotz, ein ehrenhafter Anführer, ein gehässiger Bösewicht und und und... doch sind diese Stereotypen, trotz ihres hohen Wiedererkennungswertes, so in sich noch hohl.

Damit die Charaktere auch lebendig wirken, sollten sie gelebt haben. Erstellen Sie einen Hintergrund, in dem alles Wichtige über die Person und den Werdegang des Charakters aufgeschrieben wird: Alter, Herkunft, Bildungsgrad, einschneidende Erlebnisse in der Vergangenheit, Stärken und Schwächen, Angewohnheiten und moralischer Kompass! Damit kennen Sie ihre Figur so gut, dass sie immer eigenständig in der Story ihren zum Charakter passenden Weg gehen kann. So ein Hintergrund hilft Ihnen im Hörspielbereich auch, eine eigene Redeweise pro Charakter zu finden. Je nach Vergangenheit ist man vielleicht eloquenter, wortkarger, ein Plappermaul usw. Ganz wichtig: Jeder Charakter benutzt ein eigenes Vokabular!

Beschreibungen:

Wenn Sie viel mit Wörtern wie "merkwürdig", "anders" oder "seltsam" arbeiten, versteht der Hörer nichts davon. Wie sieht denn ein seltsamer Baum aus? Wie klingt ein ganz anderes Lied? Und wie riecht eine merkwürdige Substanz? Um zu beschreiben, was geschieht, benötigen Sie ein Vokabular, das mehr vermittelt, als die subjektive Einschätzung des Autors.

Das Hören:

"Die Uhr tickte schwerfällig und das knisternde Kaminfeuer verbreitete eine wohlige Atmosphäre."

Für Prosa ist das ein schöner Satz, im Hörspiel jedoch überflüssig. Es gilt: Was man hören kann, muss nicht beschrieben werden, außer es ist für die Story von besonderem Interesse. Die Uhr und das Feuer können als Soundanweisungen in das Skript eingebracht werden und der Erzähler kann sich den wichtigen Dingen widmen.

Der Erzähler:

Sie sollten sich für eine Erzählperspektive entscheiden. Ob auktorial, personal oder Ich-Erzähler, wichtig ist, dass Sie ihrer Linie treu und in der Erzählweise einheitlich bleiben. Beim Hörspiel sollte man den Erzähler mit Bedacht einsetzen. In manchen Geschichten macht er sich hervorragend, doch wie schnell wird durch einen zu häufig auftauchenden Erzähler der Schwung aus der Geschichte genommen. Viele Begebenheiten lassen sich

auch durch natürliche Dialoge wiedergeben, auch wenn es schwierig erscheint, für das Ergebnis macht es sich allemal bezahlt. Die Entscheidung einen Erzähler einzusetzen muss jeder selber treffen. Es gibt kein ja oder nein. Ob mit oder ohne Erzähler, beide Seiten haben Vor- und Nachteile.

Wortwiederholungen:

"Dann geschah das Wunder! Und wie es sich für ein Wunder gehört, haben sich alle wundersam gewundert. Wunder sind toll, denn Wunder sind wundersam..."

Es geschieht schnell, dass beim Schreiben immer wieder das selbe Wort verwendet wird. Verwenden Sie Synonyme und Umschreibungen wo es geht, denn auf Dauer stört so etwas den Erzählfluss! Wenn den HörerInnen immer wieder das selbe Wort vorgesetzt wird, könnte sie das langweilen.

„Natürliche“ Dialoge:

Was sind „natürliche“ Dialoge?

Nehmen wir als Beispiel Actionszenen. Stellen Sie sich vor, Sie wollten einen Kampf schildern, würden aber keine Sounds und Regieanweisungen verwenden. Um den HörerInnen klar zu machen, was gerade passiert, haben Sie also keine andere Wahl, als die SprecherInnen alles genau erklären zu lassen. Das kann mitunter sehr ulkig wirken:

*DON DINCLAIR
(AUFGEBRACHT)*

Allmächtiger! Das sind ja Zombies! Mindestens 100 von ihnen! Sie stehen in einem Halbkreis um den geöffneten Sarg, aus dem sich mit zittrigen Bewegungen eine düstere Gestalt erhebt.

DUKO

Don! Sie haben uns bemerkt! Sieh doch, die wenden sich uns zu!

DON DINCLAIR

Verdammt! Diese geifernden Biester wollen uns angreifen. Was für hässliche Fratzen! Diese albtraumhaften Wesen, sie werden mich noch Jahre in meinen Träumen verfolgen. So etwas Grauenhaftes habe ich ja noch nie gesehen! Alles voller Schleim und---

DUKO

Don! Ducke dich, der erste Zombie greift dich mit seiner Gartenschaufel an. Pass auf, an der ist noch Erde dran!

DON DINCLAIR

Huah! Ich habe mich gerade noch rechtzeitig unter seinem Schlag weggeduckt. Das war vielleicht knapp! Na warte, du gammeliger Zombie! Jetzt bekommst du es mit meiner Faust zu tun! Ich schlage zu! JETZT! Oh nein! Ich habe vorbei geschlagen!

DUKO

Don! Du hast ihn verfehlt!

DON DINCLAIR

Das weiß ich selbst Duko! Ich meine, ich habe es doch laut gesagt!

DUKO

Oh entschuldige, ich habe dir nicht zugehört. Du klingst einfach unnatürlich, hat dir das schon mal jemand gesagt?

Natürlich muss man bei einem Hörspiel seine Charaktere mehr sagen lassen, als sie es in der Wirklichkeit tun würden, doch sollten Sie aufpassen, dass es nicht so klingt wie in dem Beispiel weiter oben! Wenn Sie möchten, dass der Dialog wirklich echt klingt, hilft es, ihn einmal laut vorzusprechen. Das geht am besten mit einem guten Freund/Freundin oder einem Kollegen/Kollegin. Beim Aussprechen merkt man meistens schon selbst, dass manche Sätze einfach nicht gut klingen. Durch eine solche Selbstkorrektur spart man sich und dem Lektor nachher viel Zeit und Arbeit.

Länge des Hörspiels:

Die Länge eines Hörspiels liegt meist bei einer Stunde. Natürlich steht es Ihnen frei längere oder kürzere Hörspiele zu produzieren.

Ihnen als Lehrkraft würde ich jedoch empfehlen ein Hörspiel nicht zu lang werden zu lassen, denn je länger das Hörspiel wird, um so mehr Zeitressourcen verbraucht es.

Es gibt eine Faustregel, an der sich orientiert werden kann. Es wird davon ausgegangen, dass eine DIN A4 Seite Skript ungefähr eine Minute bis 1,5 Minuten Hörspiel bedeutet. Also 60 Seiten Skript entsprechen ca. 60 Minuten Hörspiel, manchmal aber auch 70 oder in seltenen Fällen auch 80 Minuten.

Daher ist für den Autor wichtig, seine Skripte ggf. zu kürzen. Aber auch der Lektor sollte entsprechend darauf achten, dass ein Skript nicht plötzlich ausufert.

Wer kennt das nicht? Man feilt Stunden, ach was, ganze Tage und Wochen an einer ganz bestimmten Szene, doch ein guter Lektor sagt Ihnen, sie sei überflüssig, sogar störend im Erzählfluss. Auch wenn es schmerzt: Was weg kann, muss auch weg. Wichtig ist das Gesamtwerk, nicht das einzelne Wort.

Das Ende:

Cliffhanger, also Situationen die schlagartig enden und den Hörer über den Fortlauf der Ereignisse im Unklaren lassen, sind sehr beliebt und für die einzelnen Szenen bestimmt auch hilfreich, denn sie erzeugen den Wunsch, mehr von der Geschichte zu erfahren.

Aber: Weiterlesen kann der Leser nur, wenn die Geschichte auch fortgeführt wird. Um gewährleisten zu können, dass die Hörspiele bei auch fertig erzählt werden, sollten Sie darauf achten, dass die Geschichten in sich geschlossen sind. Ein Cliffhanger ist schön und gut, aber wenn die Fortsetzung nicht kommt, ist man als Hörer/Leser enttäuscht.

Zusammenfassend gibt es folgende Checkliste:

- Idee ausarbeiten
- Exposé schreiben
- Charaktere ausarbeiten
- Alles auf Logik überprüfen
- Einheitlicher Erzählstil
- Regieanweisungen
- Sound- und Musikangaben

- [✓] Natürliche Redeweise
- [✓] Spannender Aufbau
- [✓] Abgeschlossene Geschichte
- [✓] Ein paar Tage liegen gelassen und selber korrigieren
- [✓] Durch Testleser oder Lektor gegenlesen und korrigieren
- [✓] Feedback umsetzen

Wer also diese Punkte beim Schreiben eines Skriptes beachtet, kann gar nicht mehr so viel falsch machen.

Der Lektor:

Nicht nur ein guter Autor führt zu einem erfolgreichen Hörspiel, auch der Lektor ist als Unterstützer des Autors für den Erfolg des Projektes wichtig.

Die Aufgabe des Lektors beschränkt sich nicht nur auf die Korrektur des Skriptes, sondern auch auf die Begutachtung der Zeitformen, der Grammatik, des Ausdrucks, der Plausibilität, der Länge der Szenen und des gesamten Skriptes.

Er arbeitet eng mit dem Autor zusammen. Die entscheidende Bedeutung des Lektors ist darin begründet, dass durch Minimierung der Fehler alle weiteren Prozesse in der Produktion reibungsloser verlaufen.

SprecherInnen sprechen meist genau den Text, der im Skript steht. Wenn auch nur ein Wort in seiner Bedeutung falsch steht, beispielsweise durch einen Gedankensprung des Autors, dann bekommt der Take plötzlich einen anderen Sinn. Wenn das dann auffällt, werden Retakes notwendig und diese Retakes verursachen Zeitverluste in der Produktion.

Arbeiten im Autorenteam & modulare Skripte:

Im oberen Abschnitt wurde das Skript betrachtet. Meistens werden die Skripte nur von einem Autor geschrieben. Aber wie könnte ein Skript aussehen, das aus einem Autorenteam entstanden ist? Welche Voraussetzungen müssen gegeben sein und wann macht es überhaupt Sinn in einem Autorenteam zu arbeiten?

Die Schwierigkeit bei einem Autorenteam ist es, alle Autoren auf ein einigermaßen gleiches Level zu bringen. Während es bei einer Serie durchaus eine Bereicherung sein kann, wenn unterschiedliche Schreibstile vorherrschen, kann sich das innerhalb eines Hörspiels als eher störend auswirken. Entscheidend ist, dass der Lesefluss erhalten bleibt. Auf Nummer sicher gehen Sie hier immer, wenn Sie das Skript in Modulbauweise anlegen. In der Hörspielproduktion in Schulen und Jugendeinrichtungen eignet sich das Hörspielskript in Modulbauweise m.E. am besten.

Das Hörspielskript besteht aus einem Leitthema. Dabei ist es wichtig, dass die Figuren erweiterbar sind.

Beispiel:

Basismodul:

Das Basismodul besteht aus einer kleinen Gruppe von Protagonisten, die die Eröffnung des Hörspiels machen. In dieser Eröffnung können schon die weiteren Module genannt werden.

Der Inhalt könnte folgender sein:

Drei bis vier Schüler treffen sich auf dem Schulhof. Eine weitere Person (Schüler oder Lehrer ist egal) informiert die Schüler über ein neues Schulprojekt. In meinem konkreten Fall ein Backwettbewerb. Hier folgt das Beispielskript:

DER WETTBEWERB

Szene:01 Auf dem Schulhof
(AUF EINEM SCHULHOF. MARIE KOMMT ZU EINER KLEINEN GRUPPE VON SCHULKAMERADEN)

MARIE
(AUFGEREGT)
Hey, habt ihr schon gehört, dass die Lehrer einen Wettbewerb machen wollen?

SEBASTIAN
(GELANGWEILT)
Na, was kann das denn schon sein, Marie?

CELINE
(ÜBERRASCHT)
Was? Wirklich?

TOBEN
(KLUGSCHEISSERISCH)
Das ist mal wieder irgend so eine langweilige Veranstaltung.

MARIE
(EUPHORISCH)
Nein, da machen alle Lehrer mit, sogar der Direktor und der macht sonst nie mit.

SEBASTIAN
(NOCH IMMER GELANGWEILT)
Und? Was machen die da?

MARIE
(EUPHORISCH, DRÄNGELND)
Kommt doch einfach mal mit. Da hinten hängt ein Plakat. Frau Lehte hat es gerade aufgehängt.

(DIE ANDEREN KINDER NUN GLEICHZEITIG:)

SEBASTIAN
Na gut.

CELINE
Ja, lass uns hingehen!

SEBASTIAN
Ok, gehen wir!

ERZÄHLER
Die Kinder gehen gemeinsam zum Plakat. Vor dem Plakat

hat sich schon eine große Traube von Schülern gebildet.
Die vier Kinder, Marie, Toben, Sebastian und Celine,
arbeiten sich langsam nach vorne.
(DRÄNGELN, UM NACH VORNE ZU KOMMEN. HIER BRAUCHEN
WIR KOMPARENSEN.)

MARIE
(ENERGISCH)
Hey, geh' doch mal bei Seite!

SEBASTIAN
(ZU EINEM ANDEREN KIND)
Was denn? Ich schubs doch gar nicht.

CELINE
Da ist es ja. Was steht denn drauf?

MARIE
(VORLESEND)
Großer Backwettbewerb der Lehrer.
Die Lehrer veranstalten in diesem Jahr einen
Backwettbewerb.

SEBASTIAN
(ETWAS IRONISCH)
Wow, ein Backwettbewerb....ist ja toll.

CELINE
(BESTIMMEND)
Sei doch mal leise Sebastian und lass Marie weiter
lesen!

MARIE
(WEITER VORLESEND)
Die Wettbewerbsbedingungen:
Immer zwei Lehrer und bis zu 6 Schüler bilden eine
Backmannschaft. Gebacken werden bis zu 3 Kuchen oder
Torten.
Gebacken wird in unserer Großküche. Mögliche freie
Termine zum Backen werden ausgehangen. Jede Mannschaft
kann sich dort eintragen.

CELINE
(FREUDIG)
Hey, das wird cool, wo ich doch so gerne backe.

TOBEN
Jetzt quatscht du aber dazwischen. Was steht da noch
Marie?

MARIE

Am Montag werden die Lehrerpaare durch einen Aushang vorgestellt. Dann kann sich jeder Schüler, der dabei sein möchte in die Spalte der jeweiligen Lehrer eintragen.

Das Gewinnerteam bekommt eine Kurzklassenfahrt von Freitag bis Sonntag auf unserem Campus Friedberg.

Mit Lagerfeuer, Nachtwanderung und Schwimmen.

Das Gebackene wird am kommenden Elternsprechtag als Kuchenverkauf angeboten.

Das eingenommene Geld ist für die Sportabteilung. Davon werden neue Tornetze gekauft.

(DIE FOLGENDEN KOMMENTARE LANGSAM AUSBLENDEN)

SEBASTIAN

(NASE RÜMPFEND)

Naja, also Backen? Ich weiß nicht, ob das so toll ist?

CELINE

Na klar Basti, ich zeig' dir schon, wie es geht (lacht).

MARIE

Ich find's supertoll und du Toben?

TOBEN

Hmm...ich weiß noch nicht.

(ENDE DER SZENE)

Die Module:

Ein Wettbewerb eignet sich immer gut, um Module aufzubauen. Je nachdem, wie viele Schüler an dem Hörspielprojekt teilnehmen, gibt es in dem Skript Wettbewerbsgruppen mit je drei bis vier Schülern. Der Vorteil an Skriptmodulen ist die große Flexibilität.

In dem Beispiel „Der Wettbewerb“ kann es ja eine beliebige Anzahl von Backgruppen geben. Die Anzahl der Backgruppen ist an sich ja nur durch die Anzahl Ihrer Schüler begrenzt.

Es werden, je nach Anzahl ihrer Schüler, Arbeitsgruppen gebildet, die jeweils als Wettbewerbsgruppe ihre eigenen Backerlebnisse als Skript umsetzen.

Hier haben Sie dann schon mal mehrere Autoren (je Gruppe und Modul mindestens einen Autor).

Lassen Sie die Schüler in den einzelnen Gruppen ruhig zusammenarbeiten, jedoch nur einer aus der Gruppe sollte das fertige Skript schriftlich umsetzen.

Um die einzelnen Geschichten später hörspieltechnisch zu verbinden, können Sie einen Erzähler oder einen Reporter einsetzen, der von Wettbewerbsgruppe zu Wettbewerbsgruppe springt.

Im Allgemeinen entstehen in einem Hörspiel dieser Art ca. drei bis vier Module.

Nicht jeder wird sprechen wollen oder können. Diejenigen, die nicht am Sprechen beteiligt sind, übernehmen andere Aufgaben. Sie als Lehrkraft und Produktionsleiter entscheiden, wer welche Aufgabe bekommt.

Bei jeweils vier SchülerInnen pro Modul, plus dem Basismodul, haben Sie 25 Schüler, die

für das Hörspiel einsprechen werden. Haben Sie mehr Schüler einer Klasse, können diese sich aktiv an der Skriptfindung beteiligen.

Ein weiteres Hörspielthema wäre beispielsweise eine Zeitreise.

Hier bildet eine Gruppe von Zeitreisenden das Basismodul und die Erweiterungsmodule die einzelnen Zeitstationen, die Sie besuchen werden.

Die modulare „Skriptbauweise“ erlaubt Ihnen als Lehrkraft und Projektleitung höchstmögliche Flexibilität, sowohl in der Ausarbeitung der Geschichte, als auch in der Anzahl der Hörspielteilnehmer.

Die einzelnen Module werden so geschrieben, dass sie jeder Zeit einfüg-, bzw. herausnehmbar sind. Das kann zum Beispiel der Fall sein, wenn eine Kollegin oder Kollege sich Ihnen mit einer weiteren Klasse anschließen möchte. Oder es wird sogar ein Großschulprojekt daraus.

Spannungsbögen:

Nichts ist langweiliger als ein langweiliges Hörspiel. Welch wahres Wort werden Sie sagen.

In einer Geschichte bedarf es an Spannung. Allerdings die ganze Zeit in einer Story die Spannung hochhalten ist zum einen sehr aufwendig, wenn nicht sogar unmöglich und zum anderen auch sehr anstrengend zu hören. Daher gibt es in einem Hörspiel immer Spannungsbögen. Wobei auch nur ein Spannungsbogen ausreicht.

Der Spannungsbogen in einem Hörspiel baut sich langsam auf, erreicht dann einen Höhepunkt und fällt wieder ab.

Dabei gibt es verschiedene Spannungsbogentypen.

In einem der Spannungstypen baut sich die Spannung langsam, bis kurz vor dem Schluss auf (manchmal auch ein wellenförmiges Aufschaukeln um zwischendurch kleine Spannungsmomente zu haben), um dann in einem sogenannten Showdown zu enden.

Dieser Typ von Spannungsbogen wird am meisten verwendet, gerade wenn der Schluss ein Cliffhanger wird. Sie kennen das vielleicht bei fortlaufenden Serien, wo es am Schluss so richtig spannend wird und dann zack...Fortsetzung nächste Woche.

Sie können, wenn es ihre Geschichte hergibt, auch mehrere Spannungsbögen einbauen. Gerade, wenn Sie die modulare Skripte in ihrem Schulprojekt verwenden. Achten Sie als Lehrkraft und Projektleiter darauf, dass jedes Skriptmodul immer einen Spannungsbogen beinhaltet! Den Spannungsbogen in einem Skript können Sie als Bewertungskriterium für die Leistungsbeurteilung hinzuziehen.

Fertige Geschichte zu einem Hörspiel umschreiben:

Warum das Rad neu erfinden, wenn es schon erfunden wurde? Oder...besser gut kopiert, als schlecht nachgemacht. Im Klartext: Warum nicht eine bereits fertige Geschichte als Hörspiel umschreiben? Klingt erst mal einfach...ist es aber nicht. Eine Geschichte, von der ein Buch die Vorlage ist, zum Hörspiel umzuschreiben, kann sehr anspruchsvoll sein. Abgesehen von den rechtlichen Gegebenheiten werden Sie wahrscheinlich für die Umwandlung eines Romans in ein Hörspielskript genauso viel, wenn nicht sogar mehr Zeit benötigen, als wenn Sie sich eine Geschichte mit ihren Schülern oder Jugendlichen ausdenken.

Natürlich ist es reizvoll beispielsweise von George Orwell „Farm der Tiere“ umzusetzen. Doch ist bei einer Umwandlung immer folgendes zu bedenken: Sie können plötzlich, was die technische Umsetzung betrifft, an ihre Grenzen stoßen. Nur, das wissen Sie erst, wenn Sie in der Umwandlung sind. Um entsprechende Lösungen zu finden, bedarf es Zeit, die

Sie meistens nicht haben. Es kann Ihnen also passieren, dass das Hörspielprojekt plötzlich deutlich mehr Zeit einnimmt, als Sie geplant hatten. Wenn Sie das Hörspielprojekt als AG zu laufen haben, ist der Zeitverlust vielleicht noch akzeptabel und wäre sogar eine Herausforderung für die Arbeitsgruppe; aber wenn reine Unterrichtszeit dabei verloren geht, kommen Sie als Lehrkraft schnell in zeitliche Bedrängnis.

Mit der Entwicklung eines eigenen Skripts, sprich einer eigenen Geschichte, können solche Probleme entsprechend vermieden, bzw. umgangen werden.

Monologe in Form von Gedichten, Geschichten etc. einsprechen:

Das Einsprechen von Geschichten, Gedichten oder ähnlichem ist eine nicht zu unterschätzende Leistung. Ein Schüler, der im Einsprechen, und das sind die meisten ja, ein Anfänger ist, wird höchstwahrscheinlich an einem solchen Projekt scheitern, außer er ist ein Naturtalent.

Warum klingen die Texte teilweise grauenhaft? Weil sie überwiegend falsch gelesen werden. Denn zwischen Vorlesen und Vorlesen gibt es deutlich Unterschiede. Selbst für ausgebildete Schauspieler ist es oftmals eine Herausforderung ein Hörbuch zu sprechen und sogar unter den Profis gibt es nur wenige, bei denen es sich auch wirklich gut anhört. Daher rate ich unbedingt von solchen Projekten ab. Gerade die im Unterricht laufenden Projekte sollten immer Hörspielprojekte sein. Ein Hörbuchprojekt ist fast immer zum Scheitern verurteilt.

Das Stimmencasting:

Wer sucht die Stimmen aus?

Am besten der Autor, bzw. die Autoren und der Regisseur, bzw. das Regieteam. Natürlich haben Sie als Produktionsleiter ebenfalls eine beratene Funktion und können ggf. Einfluss nehmen.

Der Autor hat meist für die einzelnen Rollen schon Stimmen im Kopf. Der Regisseur hat durch die Ausarbeitung der Charaktere ebenfalls Stimmen im Kopf. Aber es gibt einige Regeln, die es bei der Auswahl zu beachten gibt.

Wonach werden die Stimmen ausgesucht?

Erstens sollten die Stimmen altersentsprechend sein. Das bedeutet aber nicht, dass der SprecherIn auch genau so alt sein muss. Ich spreche hier vom sogenannten „Stimmalter“. Das Stimmalter entspricht dem etwaigen Alter, nach welchem die Stimme klingt. Da kann schon mal eine erwachsene Frau von 30 Jahren die Stimme einer 14 Jährigen haben. Sie kann dann natürlich keine alte Frau spielen.

Es ist also bei der Stimmenauswahl darauf zu achten, dass nur die Stimme beurteilt wird und nicht die Person.

Des Weiteren sollten möglichst unterschiedlich klingende Stimmen ausgesucht werden. Das ist besonders bei Dialogen wichtig. Der spätere Hörer hat bei ähnlich klingenden Stimmen Probleme diese dann auseinanderzuhalten. Der Hörer muss sich dann so auf die Stimmen konzentrieren, dass er kaum der Handlung folgen kann.

Stimmen mit hohem Wiedererkennungswert sind natürlich ideal für Hörspiele, in einer Schulklasse mit begrenzter Auswahl wohl eher schwierig. Aber auch hier gibt es Möglichkeiten noch durch Gruppenwechsel die Auswahl zu optimieren.

Anfänger oder Profi?

Natürlich hört sich ein Hörspiel mit Profisprecher immer besser an als mit Anfängern. Jedoch werden Sie in ihrer Klasse kaum einen SchülerIn haben, der professionell

sprechen kann. Möglich, dass sich das eine oder andere Naturtalent unter ihnen befindet, aber im Allgemeinen kann man wohl davon ausgehen, dass es sich grundsätzlich um Anfänger handelt.

Jedoch kann man jeden zum besseren Sprechen bringen. Es ist es die Aufgabe der Regie den SprecherIn dahin zu führen, wie er dann sprechen soll. Alleine durch ein paar Tipps durch einen Profi nimmt die Qualität des Sprechens schon deutlich zu.

Daher empfehle ich, einen „Sprechberater“ mit in das Projekt einzubinden. Aber auch wer gerade keinen „Sprechberater“ zur Verfügung hat, der sollte die nachfolgenden Ratschläge beherzigen.

Vorgehensweise beim Einsprechen (von Detlef Tams):

Bevor Sie Texte einsprechen, bereiten Sie sich vor:

1. Kompletten Text lesen und die Story verstehen.
2. Text der eigenen Rolle möglichst auswendig lernen. (Geht nicht immer, ist klar!)
3. Text der eigenen Rolle mindestens 2 mal laut lesen, ohne aufzunehmen.
4. Text aufnehmen, anhören und prüfen, ob der Text natürlich klingt oder vorgelesen.
5. Text, der einem selber nicht gefällt neu aufnehmen.
6. Eine Nacht drüber schlafen, dann noch mal alles anhören und prüfen, ob der Text immer noch natürlich klingt oder vorgelesen. (Wenn möglich noch eine Vertrauensperson mithören lassen)
7. Text, der einem selber nicht gefällt neu aufnehmen.
In der Regel gibt es pro Satz immer nur ein Wort, auf dem die Hauptbetonung liegt. Zwei Worte, die gleich stark betont sind, klingen unnatürlich.
8. Eine Hauptbetonung pro Sinnschritt.
9. Die Hauptbetonung ist immer das Neue im Satz (Rhema).
10. Aus Zweitwichtigem (Thema) werden Nebenbetonungen, die Anzahl hängt von der Dichte des Satzes ab.
11. Die Hauptbetonung ist meist im hinteren Satzteil.

Bitte glauben Sie nicht, dass jede Aufnahme beim ersten Mal sitzen muss ;-)
Versuchen Sie sich beim Aufnehmen nicht gleichzeitig mit der Aufnahmetechnik herumzuplagen. Das raubt Zeit, Konzentration und Energie. Versuchen Sie den ganzen technischen Aspekt vorher in Ruhe so hinzubekommen, dass Sie am Tag der Aufnahme nur noch "aufs Knöpfchen" drücken müssen!

Regie / Spielleitung:

Definition?

Regie ist ein großes Feld und Regie will gelernt sein. Um die Rolle des Regisseurs zu verstehen, bedarf es zunächst einmal der Definition von Regie.

Laut Wikipedia:

„Im heutigen Sprachgebrauch bedeutet Regie die verantwortliche künstlerische Leitung einer Aufführung oder Sendung durch einen Regisseur in der Darstellenden Kunst, also bei Theater, Oper, Film, Hörfunk und Fernsehen. Dies umfasst die Werkdeutung (Interpretation) sowie die künstlerische, organisatorische und administrative Leitung der Einstudierung und Darstellung eines Werks durch die ausführenden Künstler (Inszenierung, Film oder Sendung).“

Der Regisseur hat praktisch seine eigene Vorstellung wie das Hörspiel später „klingen“ soll. Seine Aufgabe ist es u.a. die SprecherInnen so sprechen zu lassen, wie er meint,

dass es sich richtig anhört und es dem Hörspiel förderlich ist.

Regieanweisungen schon im Skript:

Wie ich schon im Kapitel „Schreiben eines Hörspiels“ erwähnt habe, beginnt Regie bereits im Skript. Hier jedoch nicht vom Regisseur, sondern vom Autor. Denn der Autor hat ja ebenfalls eine Vorstellung davon, wie sich sein Hörspiel anzuhören hat.

Im Skript werden verschiedene Anweisungen gegeben, die bei der Regie beachtet werden müssen. Diese Anweisungen lassen sich dabei auf den ersten Blick in zwei Kategorien unterteilen. Schauspielerische Regieanweisungen wie z.B. Schreien, Schluchzen, Murmeln und technische Regieanweisungen wie z.B. Pitch, Geräusche, Panning, Ortswechsel, Filter etc.

Der Regisseur hat darauf zu achten, dass diese im Text stehenden Regieanweisungen umgesetzt werden. Zusätzlich interpretiert er das Hörspiel auf seine eigene Weise.

Dadurch kann es zu unterschiedlichen Interpretationsauffassungen kommen, die der Regisseur mit dem Autor bespricht.

Enthält ein Hörspielskript wenig bis gar keine Regieanweisungen, dann wird das Hörspiel nach der Werkdeutung des Regisseurs umgesetzt.

Je mehr Regieanweisungen schon im Skript enthalten sind, um so klarer sind die zu umsetzenden Vorgaben und um so leichter ist es für den Regisseur. Daher achten Sie als Lehrkraft darauf, dass in den Skripten immer genügend Regieanweisungen vorhanden sind. Dadurch unterstützen Sie den Regisseur, bzw. je nach Konzeption das Regieteam. Der Regisseur arbeitet mit allen Beteiligten der Produktion eng zusammen.

Regieführen im Teamspeak, Tynychat oder via Skype:

Bei den meisten Jugendlichen haben die technischen Voraussetzungen via Skype, Tynychat oder auch Teamspeak in Kontakt zu treten. Im Grunde genommen würde auch das klassische Telefon reichen. Bei Skype und Tynychat hat man jedoch den Vorteil, dass man sich auch noch visuell „gegenüber“ sitzt und im Tynychat können bis zu 10 Teilnehmer, ähnlich wie Skype, gleichzeitig videochatten.

Um entsprechend Unterrichtszeit zu sparen, sollten sich die Gruppen in einem dieser Chatrooms treffen und mit dem Regisseur die einzelnen Rollen durchgehen. Was sich auch empfiehlt, ist ein Durchspielen einzelner Szenen des Hörspiels. So bekommt jeder SprecherIn ein Gefühl dafür, wie die Szene zu klingen hat und wie der Regisseur sich die Szene vorstellt. Eine wunderbare Hausaufgabe.

Auch für die Terminfindung kann man im Internet die Plattform „Doodle“ nutzen. Hierauf möchte ich aber nicht weiter darauf eingehen.

Kommunikation – SprecherInnen anleiten, Anreize geben, richtiges Kritisieren, Feedback:

Hier kommen wir zum schwierigsten Teil der Regieführung.

Der Regisseur braucht Geduld und ein gewisses Maß an Empathie. Er sollte den SprecherIn nicht ausbremsen in dem er ihm sagt was alles schlecht war, sondern ihm grundsätzlich positives Feedback geben. Er sagt dem SprecherIn immer, was ihm gefallen hat, aber er sagt ihm auch, sofern es erforderlich ist, wo er noch Veränderungen sehen möchte. Nur so bringt der Regisseur den SprecherIn in die richtige Richtung. Positivkritik wirkt bestärkend, Negativkritik nur frustrierend. Der Regisseur lässt den SprecherInnen sich frei entfalten und sagt dann, was ihm gefallen hat.

Folgendes Zitat möchte ich hier noch von einem unbekanntem Schreiber mit einfügen:

„Was Spieler überhaupt nicht brauchen können sind Regisseure, die nicht wissen was sie wollen. Wenn die Spieler den Eindruck haben, Du weißt nicht was Du willst, werden sofort alle mitreden wollen und sich als "Regisseur" wichtig machen. Glaub' mir, die größte Gefahr ist, wenn die anderen glauben Du hast nicht mehr die Zügel in der Hand. Und das ist das Schwierigste am Regieführen. Du darfst keine Schwächen zeigen und Dich nicht auf sinn- und endlose Diskussionen einlassen. Deine Meinung ist die Ultima Ratio und Du bist der Chef und Basta.“

Hierzu kann ich der Lehrkraft nur empfehlen mit dem Regisseur oder dem Regieteam eine gesonderte Übung zu diesem Thema zu machen. Diese Übung sollte, um kostbare Unterrichtszeit zu sparen, ein externer Dozent mit dem Regisseur, bzw. dem Regieteam abhalten. Die Übung beinhaltet, dass der Regisseur lernt z.B Verbindlichkeiten zu schaffen und den SprecherInnen genau zu vermitteln was er möchte.

Übungsmöglichkeiten:

Was dem Einsprechen zuträglich ist, sind vorher abgehaltene Übungen.

Die SprecherInnen einer Szene finden sich zusammen und spielen die Szene. Das kann je nach Gruppenstärke auch in einem anderen Raum geschehen. Der Regisseur sollte dabei sein. Er führt die SprecherInnen und korrigiert sie entsprechend seiner Vorstellung.

In dieser Phase kann der Regisseur schon erkennen, ob dem SprecherIn die Rolle liegt oder nicht. Ich warne allerdings vor einer zu frühen Umbesetzung. Der Frust und die Demotivation eines Sprechers der umbesetzt wird, sind nicht zu unterschätzen. Daher wirklich nur im Notfall umbesetzen (z.B. wegen Krankheit oder aus disziplinarischen Gründen). Lieber eine schlechtere Qualität in Kauf nehmen als einen frustrierten Schüler. Aber dafür sind die Übungen ja da. Fast alle steigern ihre Sprecherqualität nach gezielter Anleitung exponentiell. Sie als Lehrer coachen solche Schüler einzeln oder Sie holen sich einen externen Dozenten für das Coaching.

Der Produktionsleiter gibt für die Übungen eine Deadline vor. Sollte diese nicht ausreichen, dann gäbe es alternativ die Möglichkeit, dass sich die SprecherInnen nach dem Unterricht, sozusagen als Hausaufgabe, treffen und sich entsprechend extern vorbereiten. Dazu muss allerdings der Regisseur nicht unbedingt dabei sein. Denn wenn das Skript schon gute Regieanweisungen beinhaltet, dann liegen die Vorstellungen zwischen SprecherInnen und Regisseur nicht weit auseinander und es wird kaum Korrekturen geben.. Eine andere Alternative des Übens wurde schon weiter oben erwähnt. Übungen via Internet, sprich Tynychat, Teamspeak oder Skype. Möglicherweise ergeben sich noch weitere Übungsmöglichkeiten via Internet.

Wichtig ist die Übung vor dem Einsprechen. Dann geht das Einsprechen auch meist sehr schnell vonstatten.

Storyboard als visuelles Hilfsmittel der Regie:

Beim Film und Fernsehen gibt es sogenannte Storyboards. Diese beinhalten Zeichnungen, bzw. Skizzen in denen die Szene bildlich festgehalten wird, ähnlich einem Comicbuch. Durch die Visualisierung der Szene, werden Kameraeinstellung, Position und Aktion festgelegt. Jeder bekommt eine Vorstellung, wie die Szene auszusehen hat. Das erleichtert dem Regisseur die Arbeit.

Im Hörspielbereich gibt es m.E. bisher so etwas nicht. Hier brauchen wir keine Kameraeinstellungen zu beachten, wohl aber die Verortung im Raum, sprich, wo sich die Protagonisten aufhalten oder wo sich der Hörer (Mikrofon) befindet.

Daher ist eine Visualisierung von Szenen in Form eines Storyboard im Hörspielbereich nicht gänzlich indiskutabel, vielleicht sogar ein Novum. Schauen wir doch mal auf die Argumente, die dafür sprechen:

SprecherInnen hilft die Visualisierung beim Sprechen, z.B. ob Sie laut vor einer Menschenmenge, oder nur „geduckt“ leise sprechen sollen. Dem Cutter hilft es beim Cutten. Mikrofonposition, Standort und Bewegung der Protagonisten sind dann visuell bekannt.

Das Storyboard kann dem Regisseur in der Kommunikation mit den anderen Beteiligten eine große Hilfe sein.

Regiekonzepte:

Das klassische Regiekonzept sieht so aus, dass es genau einen Regisseur gibt, der in einem Hörspielprojekt tätig ist. Wie schon weiter oben beschrieben, ist er derjenige, der alle Vorgaben macht, was das Spiel, die Musik, den Schnitt und Ausführung betrifft.

Aber es gibt da noch ein weiteres Regiekonzept, welches sich bei uns bei

Hörspielprojekt.de durchsetzt. Das Regieteam. Das Regieteam setzt sich meist aus drei Mitgliedern des Hörspielprojektes zusammen: dem Autor, dem Cutter und dem Regisseur. Manchmal sind es auch nur die ersten beiden. Dem Lehrer empfehle ich jedoch immer ein Dreiergespann. Drei sind optimal für die Qualität der Produktion. Mehr als drei Personen in der Regieführung ist aus Gründen der dabei entstehenden Diskussionsvielfalt eher ineffektiv. Vor allem kosten Ihnen als Lehrkraft diese Diskussionen dann viel Zeit. Hinzu kommt, dass bei mehreren Regisseuren immer nur ein Kompromiss als Produkt entsteht, damit alle zufrieden sind. Bei einem Dreierteam gibt es kaum Unstimmigkeiten und wenn, dann findet sich schnell eine Einigung und kaum Kompromisse. Im Zweifelsfalle wird demokratisch nach dem Mehrheitsprinzip abgestimmt. Doch soweit kommt es meistens nicht.

Das Regieteam teilt sich die Arbeit auf. Denn hier geht es ja um viele Dinge, die der Regisseur in der Hand hält. Eine stetige Abstimmung, wer was macht, ist dringend notwendig, damit es nicht zu Missverständnissen kommt. Daher ist ein Regieteam immer in reger Kommunikation. Sie als Lehrer haben ein entsprechendes Augenmerk auf die Regisseure.

Ein weiteres Konzept wäre, die Schülergruppen alleine ihre Szenen produzieren zu lassen.

Sprich ohne Regisseur. Empfehlen würde ich das allerdings nicht, da ich befürchte, dass es zu Unstimmigkeiten und Diskussion in der Produktion führen wird. Ein „Laissez-faire“ ist einer Hörspielproduktion meiner Erfahrung nach nicht dienlich.

Was ist X'en?

X'en bedeutet im eigentlichen Sinne „überkreuztes Aufnehmen“ oder „gekreuztes Aufnehmen“. Überkreuztes Aufnehmen heißt, dass nicht gleichzeitig aufgenommen wird. In einem Studio können mehrere SprecherInnen gleichzeitig ihre Rollen spielen und aufnehmen. Sofern die SprecherInnen jedoch räumlich getrennt sind, können sie nicht mehr zusammen sprechen, also spricht jeder den Text für sich und nimmt ihn dann so auf, wie er ihn selbst interpretiert. Und genau dieses nennt man X'en. Der SprecherIn spricht für sich ein und kann nicht, da er kein Gegenüber hat, entsprechend interagieren. Also, er kann nicht auf seinen Gegenüber in Puncto Tonart, Melodie etc. eingehen.

Beim X'en ist somit eine sofortiges korrigierendes Eingreifen des Regisseurs nicht möglich. Oftmals kommt es dann zu sogenannten Retakes. Ein Retake ist nichts anderes als eine Neuaufnahme eines vorhandenen Takes, der aber nicht in die Szene des Hörspiels passt oder noch vom Cutter verändert werden kann. Der SprecherIn wird vom

Regisseur gebeten diesen Take neu einzusprechen.

Wenn es nicht möglich ist, dass die SprecherInnen zusammen mit dem Regisseur ihre Takes aufnehmen können und sie bei sich zu Hause aufnehmen müssen, dann ist es außerordentlich wichtig, dass im Skript genaue Regieanweisungen vorhanden sind.

Als Lehrkraft achten Sie bitte unbedingt auf ausreichende Regieanweisungen im Skript. Es erleichtert dem Regisseur, auch wenn in der Schule möglicherweise nicht ge-X wird, seine Aufgabe zu meistern.

Wie schneide ich ein Programm?

Welches Programm?

Das Schneiden, also Cutten eines Hörspiels nimmt erfahrungsgemäß die meiste Zeit in Anspruch. Es wird heutzutage nicht mehr analog, sondern digital am Computer geschnitten. Dazu benötigt man eine entsprechende Cuttersoftware.

Es gibt einige Softwareprodukte auf dem Markt, die je nach Preislage und Betriebssystem unterschiedlich in ihrer Leistung sind.

Ein kostenfreies und für alle Betriebssysteme erhältliches Programm ist „Audacity“.

Audacity ist schon eine recht komfortable Cuttersoftware, kann aber mit den kommerziellen Programmen wie Cubase, Samplitude (von Magix) oder Reaper nicht mithalten. Ich persönlich ziehe das ca. 60 € teure Programm Reaper vor. Damit lassen sich bestimmte Effekte und Automationen, wie beispielsweise eine Person den Standort wechseln lassen, besser und schneller realisieren als bei Audacity.

Für das Hörspielprojekt in der Schule ist Audacity allerdings das Programm der ersten Wahl. Es ist leicht verständlich, gut händelbar, deutschsprachig und vor allem kostenfrei.

Wie nun gecuttet wird, erkläre ich weiter unten. Natürlich kann jeder cutten wie er möchte, jedoch möchte ich hier eine Vorgehensweise empfehlen. Diese Vorgehensweise hat sich bewährt, besonders, wenn mehrere Cutter am gleichen Projekt arbeiten.

Grundsätzlich macht es Sinn, eine Cloud bei einem Internetanbieter einzurichten. Alle Dateien, die produziert werden, kommen in die Cloud. Der Produktionsleiter gibt hier in Absprache mit dem Cutter, bzw. dem Cutterteam die Cloudstruktur vor.

Empfehlen würde ich, die Struktur nach Szenen aufzubauen. Wichtig ist, dass die Geräusche eine eigene Struktur in der Cloud bekommen.

Google Drive bietet diese Cloud. Es stehen Ihnen 15GB freier Speicherplatz (auch, und das ist hier wichtig, für „Musikdateien“) zur Verfügung. Dies sollte allemal für eine Hörspielproduktion ausreichen. Ansonsten kann man sich auch 100GB für ca. 20€ im Jahr mieten.

Der Dialogschnitt:

Jeder Cutter hat seine eigene Herangehensweise ein Hörspiel zu schneiden. Als Hörspielprojekt in der Schule empfehle ich zunächst die Takes der SprecherInnen zusammenzuführen, so dass ein entsprechend homogener und natürlicher Dialog entsteht. Das ist der sogenannte Dialogschnitt. Empfehlen würde ich immer nur eine Szene zu schneiden, dann die nächste, wobei nicht zwingend der Reihenfolge nach gecuttet werden sollte. Manchmal bedarf es eines Retakes, z.B. in Szene 3. Dann kann der Cutter schon mit Szene 4 weitermachen, bis der Retake eingetroffen ist. Aber auch zum Üben macht es für den Cutter Sinn erst eine kurze Szene zu bearbeiten, die nicht unbedingt in der Reihenfolge der Szenen steht.

Nimmt der Cutter sich eine Szene vor, dann fügt er die Takes, wie weiter oben schon beschrieben, zusammen. Er achtet darauf, ob die Takes zueinander passen, also ob es natürlich klingt. Auch die Sprechabstände oder ein „ins Wort fallen“ muss beachtet werden.

Ein häufiger Fehler von Anfängern ist, sie lassen zu lange Abstände zwischen den Takes innerhalb eines Dialogs. Es klingt dann nicht mehr natürlich, wenn die Takes zu weit auseinander stehen. Auch klingt es nicht natürlich, wenn die Takes immer den gleichen Abstand zueinander haben. Des Weiteren werden im Dialogschnitt die Lautstärken der SprecherInnen angepasst und die Verortung, also wo sich die Protagonisten im Raum befinden, festgelegt.

Szenenschnitt:

Der Szenenschnitt wird dann nach dem Dialogschnitt angefertigt. Er beinhaltet alle Geräusche und Atmosphärengeräusche, kurz Atmos genannt.

Die sogenannte Atmao gibt die jeweiligen Sets wieder in dem die einzelnen Szenen spielen. Also Stadt, Wald, in einer Kirche oder in der Küche. Entsprechend hat jeder Ort seine eigenen Atmo-Geräusche. Andere Geräusche wie Tassengeklapper oder Autohupe unterstützen die Atmosphäre.

Ganz wichtig und oft nicht bedacht, sind für die perfekte Illusion Komparsen. Nicht nur beim Film braucht man Komparsen, sondern auch beim Hörspiel. Komparsen bringen eine gewisse Tiefe mit in die Szene und lassen die Atmosphäre natürlicher wirken.

Hier mal ein Beispiel:

Zwei Agenten treffen sich in der Kirche. Der Dialogschnitt ist schon erfolgt.

Jetzt brauchen wir eine Kirchenatmosphäre. Der Pfarrer bekommt auf seine Stimme Hall.

Betende Kirchenbesucher sind zu hören (die Komparsen in einer Massenaufnahme).

Wir hören noch einen Klingelbeutel herumgehen (Münzen fallen in ein Säckchen). Glocken fangen an zu läuten.

All dies gehört zum Szenenschnitt, der gefolgt wird vom Gesamtschnitt.

Gesamtschnitt:

Im Gesamtschnitt werden nun Dialogschnitt und Szenenschnitt zusammengefügt. Das bedeutet, dass auf die Stimmen ggf. Effekte aufgesetzt werden (Hall). Auch hier kann die Verortung stattfinden, wenn sie noch nicht im Dialogschnitt gemacht wurde. Dazu kommen jetzt die Geräusche und Atmosphären. Dann ist die Szene im Grunde genommen fertig. Jetzt fehlt nur noch das Mastering.

Das Mastering:

Im Mastering werden zum Schluss die Lautstärken aller Szenen angepasst und die Musik integriert. Des Weiteren werden die Anpassungen für die jeweiligen Abspielmedien angepasst. Das heißt, es ist ein Unterschied, ob Sie das Hörspiel an einer Stereoanlage, über Kopfhörer oder im Auto hören. Der Sound des Hörspiels wird so gut es geht auf alle Abspielmedien hin optimiert.

Das ist zwar etwas rein Professionelles und sollte aber an dieser Stelle doch erwähnt werden. In der Schule wird eine Anpassung an alle Medien allein aus zeitlichen Gründen nicht stattfinden.

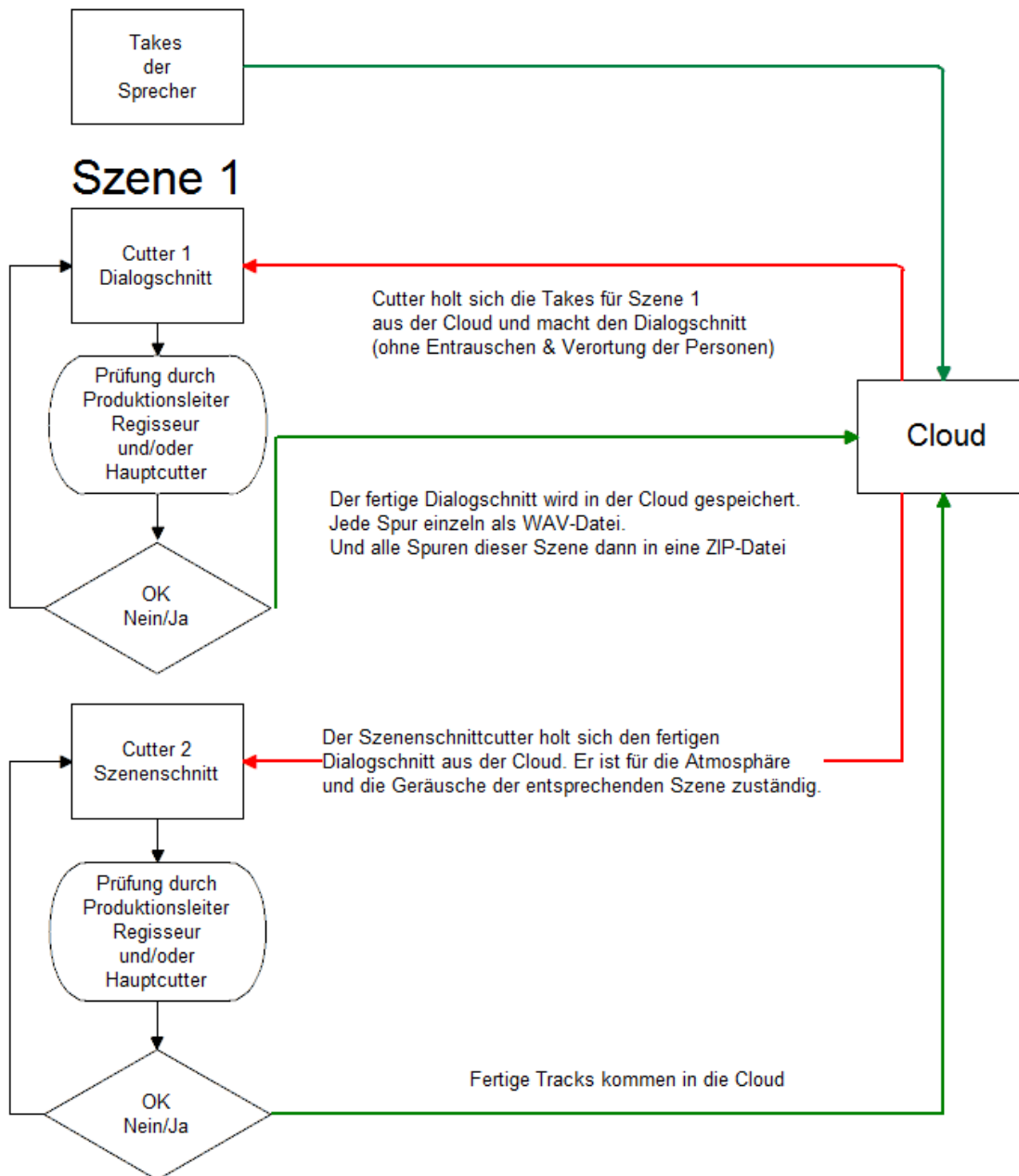
Cutterkonzepte im Vergleich:

Die obere Vorgehensweise, also vom Dialogschnitt über den Szenenschnitt zum Gesamtschnitt, ist nur ein Beispiel. Natürlich kann der Cutter selber entscheiden wie er vorgehen möchte. Es steht ihm frei Dialogschnitt und Szenenschnitt gleichzeitig zu machen. Er kann selbstverständlich auch Szene für Szene komplett bearbeiten. Wie gesagt, die obere Vorgangsweise ist nur eine Empfehlung.

Allerdings hat diese Empfehlung auch einen weiteren Grund. Da diese Vorgehensweise sehr strukturiert ist, eignet sie sich auch gut für ein Cutterteam.

Ein Cutterteam besteht aus mindestens zwei Cuttern und ist nach oben hin offen. Wenn mehrere Cutter am Werk sind, bedarf es einer strengen Zuordnung der Aufgaben. Bei zwei Cuttern ist das noch recht übersichtlich. Doch wenn mehrere Cutter ins Spiel kommen, kann es schnell unübersichtlich werden. Hier sind Sie als Produktionsleiter dann wiederum gefragt, die Koordination der Cutter zu übernehmen oder aber, Sie bestimmen einen „Chefcutter“, der die Organisation nach Ihren Strukturvorgaben übernimmt. Die Cutter teilen sich die Aufgaben auf. Der eine macht den Dialogschnitt, der andere den Szenenschnitt und ein anderer wiederum macht dann den Gesamtschnitt. Es muss nicht ganz so streng gehandhabt werden. Es kann auch einer Dialog- und Szenenschnitt übernehmen. Wichtig dabei ist, dass alle Aufnahmen und Geräusche in die Cloud geladen werden, so dass die anderen Cutter Zugriff auf die selben Geräusche haben. Auf der nächsten Seite sehen Sie ein Struktogramm eines Cutterkonzeptes.

Schnittkonzept für ein Hörspiel



Dieses Struktogramm zeigt die Vorgehensweise bis zum Stadium des Szeneschnitts. Beim Gesamtschnitt verhält es sich nicht anders. Der Cutter 3 holt sich sowohl den Dialog-, als auch den Szeneschnitt aus der Cloud in das Schnittprogramm. Dort ist es dann seine Aufgabe, die beiden mit allen Aufgaben (Verortung, Lautstärkenanpassung, etc.) zusammenzuführen.

In der Schule wird es wahrscheinlich die One-Cutter-Variante nicht geben, außer Sie sind selbst der Cutter und möchten das Hörspiel selber cutten.

Wie nun konkret mit dem Programm gecuttet wird, kann in diesem Leitfaden leider nicht besprochen werden. Dazu gibt es dann in naher Zukunft einen weiteren Extraleitfaden speziell für Audacity. Allerdings findet man schon eine ganze Menge Informationsmaterial im Internet, und auch auf Youtube finden sich viele Tutorials zu Audacity.

Die Aufnahme selbst:

Kommen wir nun zum technischen Bereich des Hörspielprojektes.

Hierbei geht es nicht nur darum mit irgend etwas aufzunehmen, beispielsweise mit einem Handy oder einem Headset. Es sollte eine gute und gleichmäßige Qualität aller Aufnahmen erreicht und störende Einflüsse, wie Lüfterrauschen und Raumhall sollten vermieden werden.

Die Aufnahmebedingungen:

Eines der schwierigsten Hürden, die zu nehmen sind, ist der Raumhall. Raumhall ist das Problem, mit dem fast alle Anfänger zu tun haben.

Beim Sprechen wird der Schall zum Teil in das Mikrofon gesprochen, aber ein anderer Teil geht gegen die Wand und wird zurück ins Mikrofon reflektiert. Es entsteht ein „Echo“. Hier ist die Verzögerung jedoch so kurz, dass man nicht von einem Echo, sondern von Hall spricht. Solche halligen Aufnahmen sind jedoch absolut unerwünscht. Eine hallfreie Aufnahme nennen wir eine „trockene Aufnahme“. Je hallfreier die Aufnahme ist, desto „trockener“ ist sie. Und genau solche trockenen Aufnahmen sind erwünscht.

Warum? Weil eine trockene Aufnahme jederzeit mit einem Effekt belegt werden kann.

Wenn jedoch schon mit Raumhall aufgenommen wird, dann geht das nicht mehr, denn Raumhall kann technisch (noch) nicht entfernt werden. Stellen Sie sich vor, die Szene spielt beim Picknick auf einer Wiese und einer der Protagonisten hat Raumhall in seinen Takes. Das hört sich doch dann furchtbar an...stimmts?

Wie bekommen Sie den Raumhall in den Griff? Vermeiden Sie Reflektionen und nehmen Sie ein Mikrofon mit starker Nierencharakteristik!

Nun haben Sie wahrscheinlich in der Schule keine Möglichkeit die Wände mit Schallschutzdämmplatten auszukleiden, daher bleibt Ihnen nur die Aufnahmekabine.

Eine professionelle Aufnahmekabine ist relativ teuer und unbeweglich. Um sie an verschiedenen Orten einsetzen zu können, müsste sie stets ab- und wieder aufgebaut werden. Hinzu kommt ein Auf- und Abbau nach jedem Unterricht. Das geht natürlich nicht. Sie brauchen als Lehrer eine mobile Lösung. Hier hat sich ein Haushaltsartikel bewährt: Der Wäscheständer. Dabei handelt es sich um einen Trapezwäscheständer (also keiner, der überkreuz sein Gestänge hat). Dieser Wäscheständer dient als Gerüst und wird mit Decken verkleidet. Dabei ist aber folgendes zu beachten. Die Decken sollten nicht zu dünn sein (am besten sind Federbetten, die aber hier aus hygienischen Gründen nicht zum Einsatz kommen können), aber auch nicht so „dicht“ sind, dass sie nun gar keinen Schall mehr durchlassen. Es ist sogar erwünscht, dass sie etwas Schall aus der Kabine herauslassen, da die Aufnahme dann andernfalls zu „topfig“ klingt. Das passiert, wenn man eine Holzkiste oder Pappkarton benutzt, also Gegenstände, die innen gedämmt sind. Als Decken eignen sich auch gewebte (Schafs-) Felle oder Decken mit Microfaserfüllung.

Diese Microfaserdecken erhalten Sie schon ab 20€ das Stück in Angeboten. Hier zeige ich Ihnen mal ein Bild von einer solchen mobilen Sprecherkabine.



Die unschlagbaren Vorteile dieser Sprecherkabine sind:

- hohe Mobilität durch schnelles Auf- und Abbauen
- deutlich preiswertere Alternative zu einer festen Sprecherkabine
- platzsparende Lagerung
- bessere Aufnahmebedingungen als bei einer Sprecherbox

Mit dieser Sprecherkabine sind ziemlich trockene Aufnahmen möglich. Doch zu einer guten Sprecherkabine benötigen Sie noch weiteres Equipment.

Equipment, Aufnahmegeräte, Mikrofone:

Zunächst einmal, was wird gebraucht?

- Mikrofon
- Aufnahmegerät (PC oder mobiles Gerät, DAR = **D**igitaler **A**udio-**R**ecorder)
- Kopfhörer

Diese drei Dinge bilden die technischen Voraussetzungen für die Produktion.

Das Mikrofon:

Das Mikrofon ist ein wichtiger Bestandteil einer guten Aufnahme. Es gibt gute und weniger gute Mikrofone. Je nachdem, was man mit einem Mikrofon aufnehmen möchte, gibt es natürlich verschiedene der Aufnahmesituation ausgelegte Mikros.

Für Sprachaufnahmen haben sich Mikrofone mit Kondensatorkapsel und einer möglichst ausgeprägten Nierencharakteristik bewährt. Allerdings haben auch Headsets Kondensatormikrofonkapseln verbaut. Diese eignen sich jedoch nicht wirklich für Sprachaufnahmen im Hörspielbereich. Benutzen Sie bitte auch keine Handyaufnahmen

oder ähnliches dafür! Alle diese Mikrofone haben ein zu hohes Eigenrauschen, welches beim Schneiden des Hörspiels stört und aufwendig entfernt werden muss. In manchen Fällen leidet dann die Aufnahme so stark unter dem Entrauschen, dass sie für das Hörspiel unbrauchbar wird.

Auch die sogenannten „Plopp- und Schmatzgeräusche“, hauptsächlich bei Headsets, sind extrem störend.

Als Faustregel gilt: Die wenigsten Mikrofone unter 100€ eignen sich für ein Hörspielprojekt. Im Amateurbereich wird gerne das Rode NT 1-A genommen. Um jedoch damit Aufnahmen machen zu können, benötigt man noch einen Analog-Digitalwandler mit USB- Anschluss, der allerdings auch noch einmal zwischen 60€ - 100€ kostet.

Eine günstigere und sehr mobile Alternative sind die sogenannten DAR- Geräte (Digital Audio Recorder). Das sind handgroße Aufnahmegeräte, bei denen Mikrofon und Aufnahme in einem Gerät sind. Die Aufnahme wird direkt und ohne Zwischengerät auf einer SD-Karte aufgezeichnet. Als batteriebetriebenes Gerät ist absolute Mobilität gewährleistet. Und genau deshalb werden diese Geräte auch „Field Recorder“ genannt. Die Qualität überrascht. Sie sind so gut, dass sie von der Hörspielcommunity als Aufnahmemikrofon akzeptiert sind.

Für ein Hörspielprojekt in der Schule, wo alles mobil sein sollte, kann ich einen solchen DAR nur empfehlen. Die Firmen ZOOM und Tascam bieten hier günstige Einsteigermodelle ab 120€ an.

Der Kopfhörer:

Der Kopfhörer ist beim Schneiden eines Hörspiels das entscheidende Ausgabegerät zu den Ohren. Geschnitten wird nie über Lautsprecher! Auch die Überprüfung der aufgenommenen Takes wird immer nur über den Kopfhörer gegengehört.

Welche Anforderung haben wir dabei an die Kopfhörer? Der geeignete Kopfhörer ist ein sogenannter Studiokopfhörer. Studiokopfhörer haben die Eigenschaft der linearen Ausgabe. Das bedeutet, dass sie möglichst alle Frequenzen gleich wiedergeben. Es werden also nicht, wie bei vielen anderen Kopfhörern, die tiefen Frequenzen (Bässe) und/oder die hohen Frequenzen (Höhen) angehoben. Sie geben die Aufnahme so unverfälscht wie möglich wieder. Und genau das ist wichtig beim Cutten.

Gute Kopfhörer haben auch eine gute Auflösung, sprich einen hohen Frequenzumfang. Auch wenn wir Menschen die ganz hohen Frequenzen von über 20kHz nicht mehr hören können, so trägt eine weite Frequenzspreizung (z.B. 10Hz – 30kHz) zu einer hohen Auflösung bei.

Interessanterweise gibt es schon gute Studiokopfhörer ab 30€. Natürlich ist nach oben vieles offen, aber für den Hörspielbereich sind diese Kopfhörer wirklich gut. Sie haben eine Qualität, die Sie sonst nur im 120€ - 200€ Segment finden.

Ich benutze den Studiokopfhörer „Superlux HD-668 B“, ein völlig ausreichender, halbgeschlossener Kopfhörer.

Die Aufnahme:

Die Aufnahme, egal mit welchem Mikrofon, sollte immer mit der bestmöglichen Qualität erfolgen. Also bitte nicht in MP3 aufnehmen! Das kann man zwar machen, aber die Verluste bei der Bearbeitung sind sehr groß. Möglicherweise erscheint es auf den ersten Blick nicht so, aber versuchen Sie mal eine zu leise aufgenommene Aufnahme in MP3 zu normalisieren (die Lautstärke den anderen Takes anzugleichen). Spätestens da werden Sie merken, dass das Format MP3 als Aufnahmeformat nicht geeignet ist.

Benutzen Sie WAV und dann die bestmögliche digitale Auflösung. Beim dem mobilen Recorder von ZOOM dem H2n ist max. Auflösung 96kHz 24bit. Hier ist genügend Luft, um

später die Aufnahme ggf. anzugleichen oder zu entauschen.
Auf weitere technische Dinge möchte ich hier auch nicht weiter eingehen.

Einpegeln:

Von Einpegeln spricht der Tontechniker, wenn er das Einstellen der „Aufnahmeempfindlichkeit“ des Mikrofons meint. Das H2n von ZOOM hat ein Einstellrädchen mit den Ziffern von 1-10, wobei 10 am empfindlichsten ist und 1 fast nichts aufnimmt. Bei normaler Lautstärke des einzusprechenden Takes kann man das Rädchen auf ca. 6-7 stellen. Das ist aber nur eine Richtlinie. Wichtig sind keine Übersteuerungen. Lieber untersteuern, denn durch die hohe digitale Auflösung kann die Lautstärke entsprechend den anderen Takes angepasst werden.

An dieser Stelle wäre vielleicht noch zu erwähnen, dass die Takes möglichst in einem Bereich von 10-20cm in das Mikrofon eingesprochen werden sollten. Denn spricht man zu weit weg vom Mikrofon, hört man das in der Aufnahme. Spricht man zu nahe am Mikrofon, dann entsteht der sogenannte Nahbesprechungseffekt (Überbetonung der tiefen Frequenzen).

Ablauf eines Projektes:

In dem unten aufgeführten Ablaufdiagramm sehen Sie noch einmal den ungefähren Zeitablauf und die Schritte, um ein Hörspielprojekt in der Schule zu verwirklichen. Mit diesem Leitfaden erhalten Sie ein schriftliches Handwerkszeug, mit dem ein Hörspielprojekt gut umsetzbar ist und der vor allem zum Erfolg und damit zur Zufriedenheit der ganzen Klasse beiträgt. Keine unfertigen Projekte, keine frustrierten Schüler mehr. Es gibt klare Bewertungs- ,bzw. Beurteilungskriterien. Ein Projekt dieser Art fördert die für das spätere Berufsleben erforderliche Teamarbeit der Schüler. Des Weiteren fördert es Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und wer weiß, vielleicht wird der eine oder andere noch ein richtiger Autor, Toningenieur, Grafiker, Musiker oder sogar Schauspieler.

Einen Bewertungskatalog oder auch einfach nur die Bewertungskriterien um die Arbeit der Schüler zu bewerten, gibt es in einem anderen Leitfaden.

Noch etwas zum Schluss:

Hörspiele sind etwas Besonderes in unserer Medienlandschaft. Sie sind es wert, dass sie erhalten und wieder gefördert werden. Nur wenn wir sie der Jugend in die Herzen legen, in dem sie selber aktiv daran Teil hat, wird das Hörspiel wieder gewertschätzt.

Vielen Dank fürs Lesen
Marco Schmidt
und
die Hörtalk-Community

Kontakte:

Berlin: Marco Schmidt
E-Mail: hoerspiel@arcor.de
www.hornton.de

