

## Tipps für die Hörspielproduktion

Bei vielen der eingereichten Hörspiele fallen uns immer wieder Dinge auf, die wir mit folgenden Empfehlungen ansprechen möchten:

### Das Sprechen

Kinder neigen oft dazu, schnell zu lesen bzw. zu sprechen. Für ein Hörspiel ist das ungünstig. Achten Sie darauf, dass die Kinder sich genug Zeit nehmen, um ihren Text deutlich und mit der entsprechenden Betonung vortragen zu können.

Es steigert die Sprechqualität ungemein, wenn die Kinder ihre Texte möglichst frei vortragen. Bei einer Hörspielaufnahme ist das recht unproblematisch, im Gegensatz z.B. zu einer Theateraufführung, denn ein nicht so gelungener Satz kann einfach wiederholt werden.

Das freie Vortragen eines Satzes ist besonders bei Kindern mit erheblicher Leseschwäche zu empfehlen.

### Die Sprechertexte

Ein Hörspiel lebt vom Spiel der Sprecher und von deren Einbettung in die Dramaturgie des Hörspiels. In vielen Hörspielen tritt auch ein Erzähler oder eine Erzählerin auf. Will bzw. kann man auf eine solche Erzählperson nicht verzichten, dann sollte man genau prüfen, was der/die Erzähler/in auf jeden Fall sagen muss und was sich in dramaturgischer Hinsicht besser über einen Dialog und/oder Geräusche und Musik erzählen lässt. Ein Beispiel:

Lesetext	Umsetzung Hörspiel
<p>Marie und Tom haben sich zu einer Fahrradtour verabredet. Als sie durch einen ihnen noch unbekanntem Wald radeln, kommen sie plötzlich an eine Lichtung auf dem ein scheinbar verlassenes altes Schloss steht. Es macht einen unheimlichen Eindruck.</p> <p>Tom macht einen Vorschlag: "Das sollten wir uns mal aus der Nähe ansehen. Was meinst du?"</p> <p>Marie: "Also wenn ich ehrlich bin, ist mir bei dem Gedanken nicht ganz wohl."</p> <p>Aber Tom drängelt weiter und schließlich gibt Marie nach. Sie nähern sich dem teilweise verfallenen Schloss.</p>	<p><b>Erzähler:</b> Das verlassene Schloss – Teil 1</p> <p><i>2 Fahrräder auf Wald- und Kiesboden fahrend; Natur-Atmo Wald ganz leise im Hintergrund</i></p> <p><b>Tom:</b> War doch eine gute Idee, mal mit dem Rad rauszufahren. Oder?</p> <p><b>Marie:</b> Ja. Ich hoffe nur, dass wir uns hier in der Gegend nicht verfahren.</p> <p><i>Fahrgeräusche der Räder</i></p> <p><b>Tom:</b> Halt mal an!</p> <p><i>Bremsgeräusche blockierender Räder; Natur-Atmo Wald etwas deutlicher wahrzunehmen</i></p> <p><b>Marie:</b> Was ist denn?</p> <p><b>Tom:</b> Siehst du das Schloss dort auf der Lichtung?</p> <p><b>Marie (zögerlich):</b> Hm, sieht irgendwie verlassen aus. Und auch ganz schön verfallen. Ich wusste gar nicht, dass es hier ein altes Schloss gibt.</p> <p><b>Tom:</b> Das sollten wir uns mal aus der Nähe ansehen. Was meinst du?</p> <p><b>Marie:</b> Also, wenn ich ehrlich bin, ist mir bei dem Gedanken nicht ganz wohl.</p> <p><b>Tom:</b> Ach komm, ist doch nichts dabei.</p> <p><b>Marie:</b> Nee du, ich weiß nicht, nachher wohnt da doch noch jemand und wir bekommen Ärger.</p> <p><b>Tom:</b> Mann, eh, jetzt sei nicht so ein Angsthasen. Vielleicht gibt's was zu entdecken.</p> <p><b>Marie:</b> Du bist blöd. Pfff, na gut, auf deine Verantwortung.</p> <p><i>Fahrräder fahren weiter auf Wald- und Kiesboden; Natur-Atmo Wald ganz leise im Hintergrund; Räder halten an</i></p> <p><b>Tom:</b> Die Räder verstecken wir hier hinter dem dicken Baum.</p> <p><i>Laub raschelt, Zweige knacken, Ablegen der Räder</i></p>

	<p><b>Tom:</b> Komm, die Tür scheint offen zu sein. Hihi, das wird bestimmt gruselig.</p> <p><b>Marie:</b> Ja, toll, danke.</p> <p><i>Schritte auf Kies; Knarren der Tür; Schritte auf Steinboden, verhallt; plötzlich ertönt der Schrei einer Eule</i></p> <p><b>Tom (erschrocken):</b> Was war das?</p> <p><b>Marie (schadenfroh):</b> Das war eine Eule. Noch nie 'ne Eule gehört?</p> <p><i>Schritte, verhallt, säuselnder Wind, in weiter Entfernung läutet eine Glocke</i></p> <p><b>Marie (ängstlich):</b> Schau mal, da oben rechts in dem Zimmer brennt Licht. Tom? (<i>erschrockenes Einatmen</i>) Tom, wo bist du?</p> <p><b>Erzähler:</b> Sie hörten: Das verlassene Schloss – Teil 1, frei nach dem Kinderbuch „Marie's Ferienabenteuer“. Es sprachen: ... Eine Produktion der Medienberatung Niedersachsen</p>
--	--

Auf jeden Fall vermeiden sollte man Doppelungen durch das Wiederholen eines Erzählertextes durch eine Sprecherrolle. Beispiel:

Erzähler/in: Tom macht Marie den Vorschlag, sich das Haus mal näher anzusehen.

Tom: " "Das sollten wir uns mal aus der Nähe ansehen."

### Die Geräusche

Geräusche dienen in einem Hörspiel in ganz besonderem Maße dazu, beim Hörer eine quasi bildliche Vorstellung von der räumlichen Umgebung und dem Geschehen zu erzeugen, denn im Gegensatz zum Film fehlen dem Hörspiel ja die visuellen Elemente.

Will man diese wichtige Wirkung von Geräuschen nicht verpuffen lassen, ist es unerlässlich, den Geräuschen Zeit zu geben, sich zu entwickeln, damit sie überhaupt wahrgenommen werden.

### Die Musik

Wenn im Hörspiel Musik eingesetzt wird, dann sollte man sie bewusst als Gestaltungselement verwenden. In den meisten Fällen vermittelt Musik bestimmte Stimmungen. Sie kann aber auch zusätzlich eine strukturierende Funktion haben. Gesungene Musik kann vom Text ablenken und die Musik unter dem gesprochenen Text sollte sehr leise sein, damit sie die Sprache nicht überdeckt.

Bei der Wahl der Musik sollte man unbedingt auf sogenannte GEMA-freie Musik achten, die man im Internet relativ leicht finden und legal nutzen kann. Eine große Hilfe dabei sind die "Creative Commons"-Lizenzen.

Die Nutzung GEMA-geschützter Musik ohne Einwilligungsnachweis des Urhebers bzw. der GEMA führt beim **Hörwurm** unweigerlich zum Ausschluss vom Wettbewerb.