

# HÖR MAL!

## HANDBUCH ZUR ERSTELLUNG VON HÖRSPIELEN



# INHALT

## TEIL 1 DIE GESCHICHTE: IDEEN SAMMELN & DREHBUCH SCHREIBEN

- 1 Aufgabenstellung
- 2 Projektablauf
- 3 Heranführung an das Projekt
- 4 Themenfindung
  - 4.1 Thema & Genre bestimmen
  - 4.2 Stoff sammeln
  - 4.3 Figuren entwickeln
- 5 Das Autorenteam: Ein Drehbuch entwickeln
  - 5.1 Exposé schreiben
  - 5.2 Szenen planen
  - 5.3 Akustische Erzählebenen konstruieren
    - 5.3.1 Dialoge der Figuren
    - 5.3.2 Figur des Erzählers / der Erzählerin
    - 5.3.3 Schlüsselgeräusche, Geräuschkulissen & Musik

## TEIL 2 IM STUDIO: STIMMEN AUFNEHMEN & GERÄUSCHE PRODUZIEREN

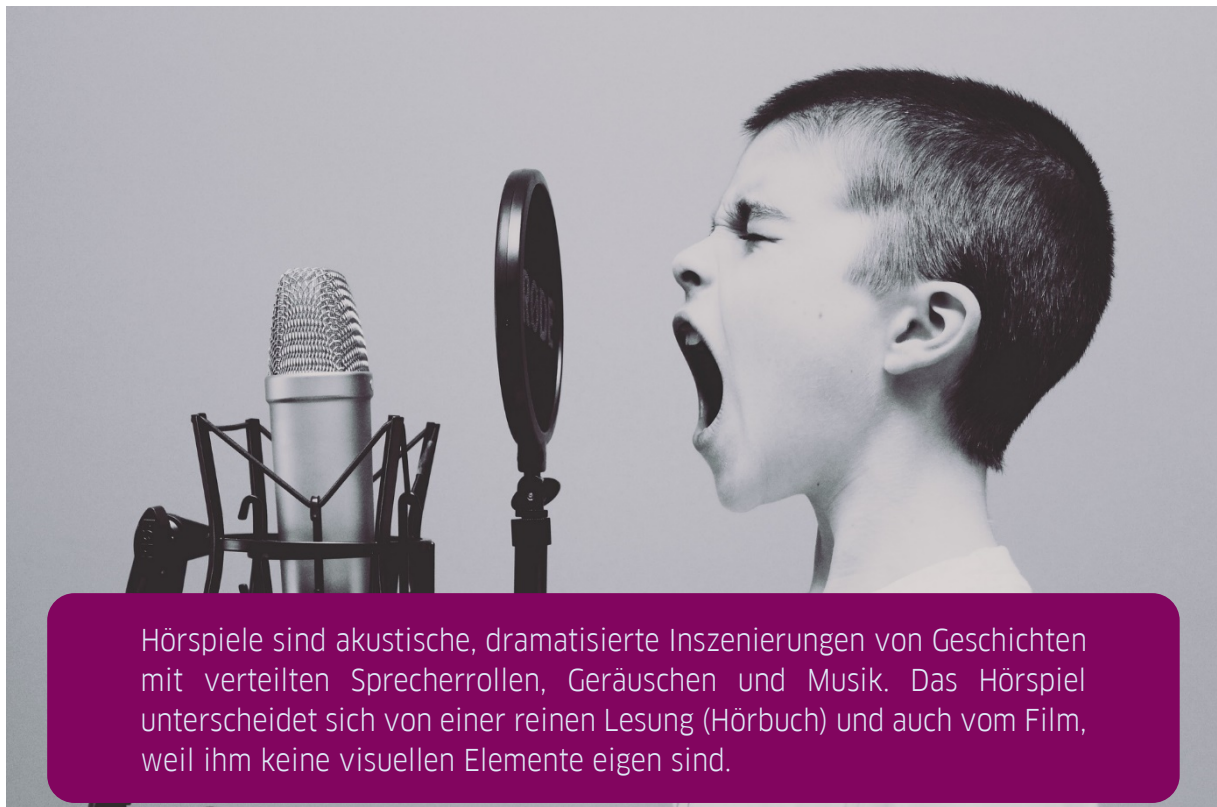
- 1 Das Regieteam: Das Drehbuch umsetzen
  - 1.1 Die Vorarbeit: Die richtigen Stimmen finden
  - 1.2 Die Regieanweisungen: Geräusche finden & produzieren
  - 1.3 Im Studio: Die Aufnahme organisieren
- 2 Das Sprecherteam: Das Drehbuch einsprechen
  - 2.1 Die Vorarbeit: üben, üben, üben
  - 2.2 Im Studio: Die Dialoge einsprechen
- 3 Das Technikteam: Alles für den Schnitt vorbereiten
  - 3.1 Die Vorarbeit: Technik kennenlernen
  - 3.2 Im Studio: Aufnahmen mitschneiden

## TEIL 3 DER SCHNITT: DAS HÖRSPIEL PRODUZIEREN

## TEIL 1 DIE GESCHICHTE: IDEEN SAMMELN & DREHBUCH SCHREIBEN

### 1. AUFGABENSTELLUNG

**Die Produktion eines fünf bis 15-minütigen Hörspiels mit Schüler\*innen zum Thema „Nachts“:** Das Handbuch zum Hörspiel-Projekt „Hör mal!“ soll Ihnen dabei die wichtigsten Hintergrundinformationen zur Ideenentwicklung und Realisation von Hörspielen liefern und dabei praktische Hilfestellungen bei der akustischen Umsetzung eines selbst gestalteten Drehbuchs und dessen Produktion bereitstellen.



- 1** Im ersten Teil erfahren Sie, wie Sie sich mit den Schüler\*innen dem Thema Hörspiel nähern können, sich gemeinsam für ein geeignetes Genre entscheiden und all ihre kreativen Ideen sammeln und in ein Drehbuch übersetzen können.
- 2** Der zweite Teil des Handbuchs liefert Ihnen alle Informationen zur Planung und Produktion der für ein Hörspiel notwendigen auditiven Elemente: Nehmen Sie mit Ihren Schüler\*innen Stimmen auf, erzeugen Sie Geräusche und setzen Sie Musik zielgerichtet ein.
- 3** Wie Sie all die aufgenommenen Elemente final im Schnitt zusammenfügen, erfahren Sie im dritten Teil. Lernen Sie ein kostenloses Schnittprogramm für die Postproduktion kennen und finalisieren Sie mit den Schüler\*innen ihr eigens produziertes Hörspiel.

## 2. PROJEKTABLAUF

### 1. Schritt: Heranführung an das Projekt

**Teilnehmer\*innen: alle Schüler\*innen; Dauer: ca. 2-4 Unterrichtseinheiten**

Beispielhafte Hörspielproduktionen zur Heranführung der Projektteilnehmer\*innen an das Thema „Hörspiel“ und methodische Herangehensweisen zur weiterführenden Analyse finden sie im **Teil 1/ Kapitel 3.**

### 2. Schritt: Themenfindung

**Teilnehmer\*innen: alle Schüler\*innen; Dauer: ca. 2-6 Unterrichtseinheiten**

Im nächsten Schritt fertigen die Schüler\*innen eine Stoffsammlung an, entscheiden sich gemeinsam für ein Thema und Genre (dieses können Sie ggf. auch vorgeben) und entwickeln die Figuren, die die Hauptdarsteller des Hörspiels werden sollen. Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte **Teil 1/ Kapitel 4.**

### 3. Schritt: Die Vorarbeit – Einteilung in Arbeitsgruppen

**Teilnehmer\*innen: Aufteilung in Teams;  
Dauer pro Team: ca. 4-6 Unterrichtseinheiten**

Es ist unwahrscheinlich, dass alle Schüler\*innen gemeinsam an der Umsetzung des Drehbuchs arbeiten – das macht aber nichts! Stellen Sie – je nach Interessenslage und Fähigkeiten der Schüler\*innen – unterschiedliche Teams zusammen.

**WICHTIG: Die Teams arbeiten von nun an parallel an ihren Aufgaben!**

## Autorenteam

**Teilnehmer\*innen: 3-5 Schüler\*innen**

### **Aufgaben: Ein Drehbuch entwickeln**

- Exposé schreiben (Teil 1/ Kapitel 5.1)
- Szenen planen (Teil 1/ Kapitel 5.2)
- Akustische Erzählebenen konstruieren (Teil 1/ Kapitel 5.3)

→ **Das Autorenteam kooperiert während der Ausarbeitung mit den anderen Teams.** Möglichkeiten kooperativen Arbeitens entnehmen

Sie bitte obenstehenden Kapiteln.

## Regieteam

**Teilnehmer\*innen: Regisseur\*in (1 Schüler\*in) & Regieassistenzen (3-4 Schüler\*innen)**

### **Aufgaben: Das Drehbuch umsetzen**

- Stimmencasting organisieren (Teil 2/ Kapitel 1.1)
- Regieanweisungen umsetzen (Teil 2/ Kapitel 1.2)

→ **Das Regieteam kooperiert während der Organisation und Produktion von Geräuschen mit anderen Teams.** Möglichkeiten kooperativen

Arbeitens entnehmen Sie bitte obenstehenden Kapiteln.

## Sprecherteam

**Teilnehmer\*innen: je nach Anzahl der Figuren (Zweitbesetzungen einplanen)**

### **Aufgaben: Das Drehbuch einsprechen**

- Am Stimmencasting teilnehmen (siehe Regie)
- Sprechübungen absolvieren (Teil 2/ Kapitel 2.1)

→ **Das Sprecherteam kooperiert während der Vorbereitung mit anderen Teams.** Möglichkeiten kooperativen Arbeitens entnehmen

Sie bitte obenstehenden Kapiteln.

## Technikteam

**Teilnehmer\*innen: 3-5 Schüler\*innen (ggf. Aufteilung in Tonassistentz und Cutter)**

**Aufgaben: Alles für den Schnitt vorbereiten**

- Tonassistentz: Aufnahmetechnik kennenlernen (Teil 2/ Kapitel 3.1)
- Cutter: Schnittprogramm kennenlernen (Teil 3)
- Cutter: Hörspiel schneiden (Teil 3)

→ **Das Technikteam kooperiert während der (Post-)Produktion mit anderen Teams.** Möglichkeiten kooperativen Arbeitens entnehmen

Sie bitte obenstehenden Kapiteln.

## 4. Schritt: Aufnahme im Studio

**Teilnehmer\*innen: alle Teams** (ausgenommen Cutter)

**Dauer: 1 bis 3 Aufnahmetage** (am besten mehrere Stunden in Folge einplanen)

**Aufgaben der Teams:**

- Regie: leitet Aufnahme (Teil 2/ Kapitel 1.3)
- Sprecher: sprechen Dialoge ein (Teil 2/ Kapitel 2.2)
- Tonassistentz: schneiden Aufnahmen mit (Teil 2/ Kapitel 3.2)

→ Die Cutter beginnen bereits entstandenes Material gemäß dem Drehbuch in der Postproduktion zu schneiden (siehe Schritt 5).

## 5. Schritt: Schnitt des Hörspiels

**Teilnehmer: Cutterteam** (Tonassistenzen können ggf. unterstützen)

**Dauer: je nach Umfang des Materials ca. 6-15 Unterrichtseinheiten**

Das Cutterteam schneidet und mischt entstandenes Material gemäß dem Drehbuch in der Postproduktion, konvertiert und speichert es **(siehe Teil 3)**.

### Produktionsleitung

Sehen Sie sich während des gesamten Prozesses in der Rolle der Produktionsleitung des Hörspiel-Projekts.

#### Ihre Aufgaben lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Sie stellen die Arbeitsgruppen/Teams zusammen:  
Autorenteam, Regieteam, Sprecherteam, Tonassistenten- und Cutterteam
- Sie segnen wichtige Entscheidungen innerhalb der Teams mit ab
- Sie holen sich immer wieder Feedback zum Stand des Projekts ein
- Sie sind das Bindeglied zwischen den Teams
- Sie erläutern die Arbeitsprozesse und überprüfen diese
- Sie motivieren die Teams, „am Ball“ zu bleiben
- Sie lösen Konflikte im Produktionsprozess
- Sie geben einen Zeitrahmen vor

**TIPP: Benennen Sie einen der Schüler\*innen als Produktions-Assistenten!**

### 3. HERANFÜHRUNG AN DAS PROJEKT

**Thema Hörspiel vorstellen:** Um den Schüler\*innen einen Eindruck eines von Gleichaltrigen produzierten Hörspiels auf Deutsch zu vermitteln, finden Sie [hier](#) eine interessante Sammlung von Hörspielen. Wählen Sie eine sprachlich und thematisch spannende Umsetzung für die Vorstellung des neuen Projekts aus und hören Sie es gemeinsam an. Auch für die Methodik-Vorschläge zur Heranführung (siehe ab S. 8) an das Projekt können Sie sich aus diesem Pool bedienen.

**Ein „gutes“ Hörspiel:** Die Schüler\*innen sollen anhand des (mehrmaligen) Hörens eines Hörspiels an die Aufgabenstellung herangeführt werden, bereits erste Eindrücke sammeln und diese in Zusammenhang bringen. Ziel der Übungen ist es, ein Gefühl dafür zu entwickeln, was ein spannendes/lustiges/ emotionales Hörspiel ausmacht.

Grundsätzlich besteht jede „gute“ Hörspiel-Geschichte aus:

- **spannendem Stoff bzw. Inhalt (Teil 1/ Kapitel 4.2)**

Z.B. Konflikte in der Familie, Missverständnisse zwischen Kulturen, eine gescheiterte Liebesgeschichte, soziale oder politische Missstände, einschneidende historische Ereignisse, überlieferte Geschichten und Mythen

- **lebendigen, charakterstarken Figuren (Teil 1/ Kapitel 4.3)**

Z.B. Figuren mit einprägsamen Charakteristika wie bspw. einer Narbe im Gesicht, einem Sprachfehler oder sonderbarem Verhalten; Figuren, die sich in Konfliktsituationen oder Dilemmata befinden; Figuren mit bewegter Lebensgeschichte

- **einem „roten Faden“, der sich durch die Geschichte zieht (Teil 1/ Kapitel 5.2)**

Um ein Hörspiel spannend aufzubauen, wird der Handlungskern, z.B. ein Konflikt, in Szenen aufgelöst; die gesammelten Ideen und Geschehnisse müssen in Reihenfolge gebracht werden

- **akustischen Erzählebenen (Teil 1/ Kapitel 5.3)**

Dazu gehören bspw. Schlüsselgeräusche (eine Tür knarzt, etwas poltert die Treppe hinunter), Atmos (Geräuschkulissen wie in einer Bahnhofshalle oder einer Gaststätte) und Musik, eine Erzählerstimme und natürlich die Dialoge von Figuren



## Methodik-Vorschläge zur Heranführung

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Thema</b>       | „Guter“ Stoff für ein Hörspiel  |
| <b>Methode</b>     | Hörspiel analysieren & Gruppenübung   |
| <b>Zeitaufwand</b> | Ca. 30 min  |
| <b>Ziel</b>        | Herausarbeitung und Gestaltung eines Handlungskerns   |
| <b>Ablauf</b>      | <p>Gemeinsam wird das Hörbeispiel gehört. Anschließend werden die Übungen in Kleingruppen von drei bis fünf Schüler*innen absolviert.</p> <p><u>Variante 1 (Gruppenübung):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Schüler*innen besprechen den Handlungskern und stellen ihn danach gemeinsam als Standbild dar</li> <li>▪ gegenseitige Vorstellung der Gruppenergebnisse und Besprechung der Interpretationen</li> </ul> <p><u>Variante 2 (Improvisationsübung):</u></p> <p>Es findet keine Besprechung in der Gruppe statt → stille Übung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ die Schüler*innen besprechen sich nicht, sondern gehen gleich in die Gestaltung des Standbilds</li> <li>▪ eine Person ist Bildhauer*in und „formt“ die anderen Schüler*innen durch Vormachen oder Formen der Gliedmaßen der anderen Teilnehmer</li> <li>▪ gegenseitige Vorstellung der Gruppenergebnisse und Besprechung der Interpretationen</li> </ul> |
| <b>Material</b>    | Hörbeispiel; Platz zum Durchführen der Übungen  |

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Thema</b>       | Akustische Erzählebenen: Geräusche im Hörspiel   |
| <b>Methode</b>     | Hörbeispiel analysieren  |
| <b>Zeitaufwand</b> | Ca. 30 min   |
| <b>Ziel</b>        | Einsatzmöglichkeiten von Geräuschen im Hörspiel bewusst machen   |
| <b>Ablauf</b>      | <p>Gemeinsam ein oder mehrere Hörspiele anhören:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Welche Geräusche kommen vor?</li> <li>▪ Welche Funktion haben diese Geräusche?</li> <li>▪ Welchen Einfluss hat Musik auf die Stimmung?</li> <li>▪ Wie werden Geräusche mit Gesprochenem kombiniert?</li> </ul> |
| <b>Material</b>    | Hörbeispiel  |

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Thema</b>       | Figuren & Rollenverteilung im Hörspiel  |
| <b>Methode</b>     | Hörspiel & Figuren analysieren  |
| <b>Zeitaufwand</b> | Je nach Bedarf: 25 min bis 60 min   |
| <b>Ziel</b>        | Verschiedene Rollen und Charakteristika von Figuren kennenlernen  |
| <b>Ablauf</b>      | <p>Die Schüler*innen hören gemeinsam ein Hörspiel. Danach begeben sie sich in Kleingruppen (ca. 3-5 Schüler*innen) an verschiedene Stationen – dort sind vorbereitete Papierbögen, die mit den Umrissen einer Figur und den unterschiedlichen Namen der Hauptdarsteller versehen sind.</p> <p>Die Schüler*innen „beleben“ diese Figuren nun, indem sie die jeweilige Vorlage beschriften und z.B. Attribute wie Kleidung, Gesichter etc. zeichnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sprechblasen: typische Sprechweise, Aussagen etc.?</li> <li>▪ Gedankenblasen: Intention der Figur?</li> <li>▪ Aussehen: Optische Merkmale? Kleidung der Figur?</li> <li>▪ Lebensgeschichte der Figur</li> </ul> <p>Sie können die Gruppen rotieren lassen (jede Gruppe bearbeitet jedes Bild ca. 5-10 Minuten); alternativ bearbeitet jede Gruppe eine Figur. Gegenseitiges Vorstellen und Besprechung der Gruppenarbeiten.</p> |
| <b>Material</b>    | Hörbeispiel<br>Papierbögen; Stifte; ggf. Plakatwand zum Befestigen der Ergebnisse   |

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Thema</b>       | Dramaturgischer Aufbau eines Hörspiels   |
| <b>Methode</b>     | Hörspiel analysieren (alternativ eignet sich auch ein Lesebeispiel)  |
| <b>Zeitaufwand</b> | Ca. 45 min   |
| <b>Ziel</b>        | Schaffung eines Spannungsbogens im Hörspiel  |
| <b>Ablauf</b>      | <p>Grafische Darstellung des dramatischen Aufbaus einer Geschichte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ausgangslage: Um was geht es in der Geschichte? Wer ist beteiligt? Welchen Konflikt gibt es?</li> <li>▪ Höhepunkt: Wie wird Spannung aufgebaut? Was passiert am Höhepunkt?</li> <li>▪ Auflösung: Happy End oder Katastrophe?</li> </ul> |
| <b>Material</b>    | Hör- bzw. Lesebeispiel<br>ggf. Papier & Stifte (alternativ Tafel- oder Folienbild)   |

## 4. THEMENFINDUNG

### 4.1 Thema & Genre bestimmen

Die von ihnen produzierten Hörspiele sollen sich rund um das **Thema „Nachts“** drehen: Träume, Detektivgeschichten, Krimis, Gruselgeschichten, Liebesgeschichten, Abenteuer u.v.m. – der Kreativität der Schüler\*innen sind keine Grenzen gesetzt.



Oftmals entwickelt sich aus der Vorarbeit der Schüler\*innen recht schnell eine fixe Idee – und damit meist verknüpft ein Genre, das sie umsetzen möchten (bspw. Verfolgungsjagd → Kriminalgeschichte). Scheuen Sie sich nicht, mit Nennung des Themas ebenfalls ein Genre vorab vorzugeben: Je nach Leistungsstand und Konzentrationsfähigkeit der Schüler\*innen, aus Zeitgründen, aus motivationalen Gründen etc. kann dies in manchen Fällen durchaus sinnvoll sein. Entscheiden Sie individuell, was Sie Ihren Schüler\*innen zutrauen können.

#### **Eine kleine Orientierungshilfe finden Sie hier:**

- **tendenziell simpel**

Z.B. Vertonung eines bestehenden Textes oder einer Geschichte: So können Sie sich mit überschaubarer Vorarbeit voll und ganz auf die spannende Umsetzung eines Hörerlebnisses konzentrieren.

- **tendenziell fordernd**

Z.B. Liebesgeschichte mit zwei Hauptcharakteren: Sie entwickeln mit den Schüler\*innen sowohl Drehbuch als auch die Vertonung einer selbst erfundenen Geschichte – die Schüler\*innen lernen so alle Teile einer Hörspielproduktion bestens kennen.

- **tendenziell ambitioniert**

Z.B. Kriminalgeschichte mit mehreren Figuren und Handlungssträngen: Sie leiten die Schüler\*innen sowohl bei der Entstehung einer komplexen Geschichte, als auch deren Umsetzung an – achten Sie darauf, dass die Schüler\*innen sich auf das Hauptgeschehen konzentrieren und dies spannend ausarbeiten!

## **4.2 Stoff sammeln**

**Eine Stoffsammlung zum Hörspiel-Thema „Nachts“ anlegen:** Hierzu können die Schüler\*innen in Form einer breit angelegten Recherche alles Relevante zum Thema zusammenstellen. Etwa Erlebnisse, Schlagzeilen, Zeitungsartikel, Bildmaterial, Reportagen, Dokumentationen, aber auch offene Fragen, Gefühlsregungen oder phantasievolle Einfälle sind gefragt – alles wird gesammelt und anschließend gemeinsam ausgewertet.

**Hier drei mögliche Herangehensweisen** zur Erstellung einer Stoffsammlung: Diese können auch in Gruppenarbeiten angefertigt und später gegenseitig vorgestellt werden.

### **1. Mindmap**

Erstellen Sie mit den Schüler\*innen beispielsweise eine Mindmap, die sich um Sinneseindrücke dreht – so sammeln Sie Gedanken, Erfahrungen und Eindrücke zum Thema „Nachts“ und halten diese visuell fest.

### **2. Mood Board**

Die Schüler\*innen sammeln aus Zeitungen, Zeitschriften etc. Bilder, Überschriften und Schlagworte zum Thema – diese stellen Sie in Form einer Collage zusammen. Das erstellte Mood Board vermittelt eine Stimmung, die einen guten Einstieg in die Geschichte darstellen kann.

### **3. Internetrecherche**

Lassen Sie die Schüler\*innen Bild- und Textmaterial zum Thema zusammenstellen – vielleicht finden die Schüler\*innen einen interessanten Text, den Sie vertonen möchten oder sie möchten eine Geschichte zu einer lustigen Schlagzeile entwickeln?

## Sortieren der Stoffsammlung

Die Schüler\*innen haben ausreichend Material gesammelt? Dann geht es ans Sichten der Ideen!

Entscheiden Sie nun gemeinsam:

- Welche Themen haben besonderen Eindruck hinterlassen?
- Welche Ideen kann man anschaulich umsetzen?
- Ist etwas besonders Interessantes, Trauriges, Lustiges oder Komisches dabei?
- Welche Figuren können sie sich besonders gut vorstellen?
- Welche Konflikte könnten daraus konstruiert werden?

Verabschieden Sie sich von einer Vielzahl von Vorschlägen und konzentrieren Sie sich zusammen auf eine Idee / eine Geschichte / einen Konflikt, die/den Sie dann spannend herausarbeiten.

### 4.3 Figuren entwickeln

Bevor das Autorenteam sich der konkreten Planung der Szenen in Form eines Drehbuchs zuwendet und akustische Erzählebenen konstruiert, entwickeln die Schüler\*innen die Figuren. Da sich ein Hörbuch keiner visuellen Elemente bedient, ist es wichtig, die Figuren so zu gestalten, dass man sie vor seinem inneren Auge „sehen“ kann. Denken Sie dabei nicht zu sehr in Stereotypen, z.B. ein gemeiner Bösewicht oder mutiger Anführer, sondern entwickeln Sie gemeinsam spannende und individuelle Charaktere, die sich einer Aufgabe stellen.

Erwecken Sie eine Figur zum Leben – beispielsweise durch:

- ihre Namensgebung (z.B. Rudi Rüpel oder Toni Tunichtsgut)
- ihre Erscheinung (Kleidung, Aussehen, besondere Merkmale etc.)
- ihre charakteristische Sprechweise (z.B. Akzent, Sprachfehler, Wortwahl)
- ihr Verhalten (z.B. schüchtern, risikofreudig, ängstlich, provokativ)
- ihre Lebensgeschichte (z.B. Familienhistorie, kultureller Hintergrund)

All diese Merkmale, Eigenschaften und Besonderheiten tragen dazu bei, sich vorzustellen, wie sich die Figuren später in der Geschichte verhalten könnten: Wie positionieren sie sich gegenüber bestimmten Aussagen/Konflikten/Situationen? Wodurch ist ihr Verhalten motiviert?

## 5. DAS AUTORENTEAM: EIN DREHBUCH ENTWICKELN

Sie können sich nun mit den Schüler\*innen des Autorenteam der konkreten Planung der Szenen in Form eines Drehbuchs widmen. Parallel beginnen die anderen Teams mit der Arbeit an ihren Aufgaben (zur Einteilung der Teams siehe Teil 1/ Kapitel 2 „Projektlauf“).

### Zur besseren Planung

Die Länge des Hörspiels soll zwischen fünf und 15 Minuten liegen. Eine DinA4 Seite des Drehbuchs wird in der Umsetzung etwa ein bis zwei Minuten in Anspruch nehmen. Ein sechseitiges Drehbuch entspricht also einem Hörbuch von ca. sechs bis zwölf Minuten Länge.

**Faustregel: 1 Seite Drehbuch = 1-2 Minuten Hörspiel**

Für die **Anfertigung eines Drehbuchs** können Sie aus den folgenden Optionen wählen:

1. Lassen Sie die Schüler\*innen ein handschriftliches Drehbuch oder eine Vorlage in einem Textverarbeitungsprogramm im Tabellenformat erstellen.
2. Nutzen Sie das professionelle Programm „Celtx“. Das Programm können Sie kostenlos auf [www.celtx.com](http://www.celtx.com) downloaden. Verwenden Sie dabei die Projektvorlage „Hörbuch“ – die Bedienung erfolgt weitestgehend intuitiv. Auf der folgenden Seite finden Sie eine Kurzeinweisung.



Unbenannt

Datei Bearbeiten Ansicht Drehbuch (S) Extras Hilfe

Hinzufügen Öffnen Speichern Drucken Toolbox Mein Studio

Projekt Bibliothek

- Unbenannt
- Hauptkatalog (3)
- Hörspiel-Drehbuch
- Skizze

Ton

Überschrift

Produktionsnotiz

Rolle

Dialog

Anmerkung

Ton

Stimme

Musik

100%

Szene 1: Wie alles begann

(AUF DEM PAUSENHOF)

Für Szenen: „Überschrift“ auswählen

Für Zusatz: „Produktionsnotiz“ auswählen

SOUND: DIE SCHULGLOCKE ERTÖNT - ATMO: STIMMENGEWIRR, UNTERHALTUNGEN, FUSSGETRÄPPEL

Für Geräusche: „Ton“ auswählen

STIMME: DIE SOMMERFERIEN SIND VORBEI, DIE AUFRERUNG BEI DEN SCHÜLERN IST GROSS. ENDLICH PAUSE. ENDLICH ZEIT ZU QUATSCHEN UND NEUES ZU ERZÄHREN. INMITTEN DES TRUBELS STEHT MARIE - SIE IST "DIE NEUE".

Für Erzähler: „Stimme“ auswählen

MARIE (IN GEDANKEN, SCHUCHTERN)

Für Regieanweisung: „Anmerkung“

Oh mann, hier ist ganz schön was los... und ich stehe hier wie ein Idiot.

Für Figur: „Rolle“ auswählen

TIM (SPRICHT MARIE VON DER SEITE AN)

Hé, ich bin Tim. Bist du neu hier?

MARIE (ERSCHRICKT SICH UND STOTTERT)

Oh...hi...ahm...Ja, Ich bin mit meinen Eltern vor zwei Wochen hier her gezogen. Ich heiße Marie.

Für Dialog: „Dialog“ auswählen

TIM (MORBELT)

# Titel

1 SZENE 1: WIE ALLES BE...

2 SZENE 2: FÜR IMMER?

Drehbuch

Formatierung/PDF

Notablock

Kartellkarten

Fireblatt

Besetzung

Berichte

3. Nutzen Sie folgende Drehbuch-Vorlage (dazu einfach überschreiben):

**SZENE 1: WIE ALLES BEGANN**

**(AUF DEM PAUSENHOF)**

|                 |  |
|-----------------|--|
| <b>GERÄUSCH</b> | <b>Die Schulklocke ertönt</b>  |
| <b>ATMO</b>     | <b>Pausenhof: Stimmengewirr, Unterhaltungen, Fußgetrappel<br/>(Dauer: ganze Szene)</b>   |
| SPRECHER        | Die Sommerferien sind vorbei, alle sind ganz aufgeregt. Endlich Pause! Endlich Zeit zu quatschen und Neues zu erfahren. Inmitten des Trubels steht Marie - sie ist "die Neue".   |
| MARIE           | (in Gedanken, schüchtern) Oh man, hier ist ganz schön was los...und ich stehe hier mal wieder wie ein Idiot. Ich sollte wenigstens in dieser Schule Freunde finden, sonst stehe ich nach dem Abschluss ganz alleine da. Warum muss Papa uns nur jedes Jahr zu einem Umzug zwingen...ich weiß ja, es ist wegen seinem Job, aber Familie geht doch vor...sagt man zumindest. Mama wird auch immer unglücklicher! |
| <b>GERÄUSCH</b> | <b>(lautstark, lachend) Gruppe spielt mit einem Fußball und unterhält sich</b>   |
| TIM             | (guckt sich auf dem Pausenhof um; denkt nach) Da steh ich nun wieder. Nur diesmal mit den Mitläufern aus der unteren Jahrgangsstufe...   |
| SCHÜLER 1       | (unterbricht Tims Gedanken) Ey Tim, hör mal, die neue Cola kann was...(rülpst laut)  |
| <b>GERÄUSCH</b> | <b>Die Gruppe Schüler lacht und gibt sich High Fives</b>   |
| TIM             | Toni, dein Ernst? Bist du 10 oder was? Euer Humor lässt echt zu wünschen übrig.  |
| SPRECHER        | Das hat Tim nun davon. Hätte er sich letztes Jahr mehr auf den Unterricht als auf Mädchen konzentriert, hätte er jetzt seinen Abschluss in der Tasche. Jetzt heißt es: neue Runde, neues Glück für ihn. Aber in den Ferien ist viel passiert. Tims Opa ist gestorben, das hat ihn zum Nachdenken gebracht. Sein neuer Vorsatz: endlich erwachsen werden! Aber das ist schwerer als gedacht...                  |



TIM (in Gedanken, genervt) Ich weiß nicht, wie ich es ein Jahr mit diesen Primaten aushalten soll. Ich brauch irgendeine andere Beschäftigung (schaut sich um; erblickt Marie) Was ist denn mit der los? Steht da wie angewurzelt...und was hat sie eigentlich an? Seit wann sind Oma-Röcke wieder modern? Die ist wohl kaum von hier. Die anderen Mädchen tuscheln schon...ich schätze sie wird es nicht leicht haben dieses Schuljahr.

MÄDCHEN 1 Hey Mäuschen, hast du dich verlaufen?

MÄDCHEN 2 Cooler Rock! (lachen gemein)

**GERÄUSCH Die Mädchen kichern**

TIM Boah, Mädels, ihr seid echt voll daneben...redet doch über Schminke oder sowas. Sehr nette Begrüßung! Dann werde ich das wohl in die Hand nehmen müssen...(geht Richtung Marie)

**GERÄUSCH TIMS SCHRITTE**

MARIE (in Gedanken; sieht Tim sich auf sie zubewegen) Warum kommt dieser große Typ mit der Lederjacke auf mich zu...nein...Bitte, mach mich nicht blöd an...ich ertrage das nicht am ersten Tag!

SCHÜLER 2 (aus der Ferne) Haha, schaut...Tim nimmt Kurs auf sein neuestes Opfer!

MÄDCHEN 1 Die ist aber wirklich nicht dein Typ Tim! Seit wann stehst du auf Brillenschlangen?

SPRECHER Das hat Marie wirklich nicht verdient. Sie hatte es nicht leicht in ihrer letzten Schule...naja, eigentlich hatte sie es in keiner Schule leicht als die ewige „Neue“. Aber es wäre wirklich ein trauriger Start, wenn Tim sie jetzt vor allen bloß stellen würde.

**GERÄUSCH TIMS SCHRITTE KOMMEN NÄHER**

MARIE (hat Angst; schickt ein Stoßgebet gen Himmel) Bitte, bitte, bitte, kipp' mir deine Cola nicht schon am ersten Tag über den Kopf ...

**MUSIK Bedrohliche Musik setzt ein**

TIM (freundliche Stimme) Hi, ich bin Tim. Bist du neu hier?

***To be continued...***

## 5.1 Exposé schreiben

Jeder guten Geschichte liegt prinzipiell ein einfacher Handlungskern zugrunde. Dieser besteht meist aus einem Konflikt oder Problem, den/das die Hauptfiguren lösen müssen. Besonders spannend wird es, wenn sich zwei gegensätzliche Figuren diesem annehmen müssen.

Es empfiehlt sich, den Handlungskern vorab prägnant, aber mit allen wichtigen Informationen versehen, in einem **Exposé** zusammenzufassen. Das Exposé kann als Deckblatt des Drehbuchs dienen.

Die schriftliche Zusammenfassung der Idee in Kurzform sollte enthalten:

- das Genre des Hörspiels: z.B. Abenteuergeschichte, Kriminalgeschichte, Liebesgeschichte
- kurze Inhaltsangabe: Um was geht es im Hörspiel? Was passiert?
- kurze Beschreibung der Charaktere: Welche Figuren sind beteiligt? Wie handeln sie und warum tun sie das?
- evtl. können sie auch schon wichtige Geräusche oder den Einsatz von Musik erwähnen

### Beispiel:

#### Marie & Tim: Eine Liebesgeschichte

**Marie** ist „anders“ als andere Mädchen: sie liebt Physik und hat einen eigenwilligen Modegeschmack. Ihr größter Wunsch nach unzähligen Umzügen: endlich ankommen!

**Tim** ist an seiner Schule als Draufgänger und Frauenheld bekannt. Nach dem Tod seines Opas beginnt er darüber nachzudenken, was er im Leben eigentlich will.

#### Handlungskern:

Am ersten Schultag lernen Marie und Tim sich auf dem Pausenhof kennen und obwohl sie in jeder Beziehung verschieden sind, verlieben sie sich. Denn die beiden beschäftigt eine gemeinsame Frage: Wer bin ich? Gemeinsam versuchen sie, diese Frage entgegen aller Widrigkeiten zu beantworten.

**Musik:** ein gemeinsamer Song soll zum Motiv werden

## 5.2 Szenen planen

Ein Drehbuch besteht aus mehreren Szenen, spannend aneinander gereiht, durch die sich „ein roter Faden“ zieht. In jeder Szene handeln und sprechen bestimmte Figuren in einer bestimmten Situation, an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit. Die Vorkommnisse in einer Szene beeinflussen immer die Handlungen der folgenden Szene.

Der Aufbau einer dramatischen Geschichte folgt dabei dem bekannten Muster:

### 1. Ausgangslage (Szene 1):

- Einführung in die Situation
- Einführung der beteiligten Personen und deren Geschichte
- Einführung des Konflikts bzw. Problems

### 2. Hauptteil (Szene 2, 3 und evtl. weitere):

- Problem/Konflikt wird erläutert
- Geschichte spitzt sich bis zum Höhepunkt der Geschichte zu

### 3. Lösung (letzte Szene):

- Wendepunkt und Auflösung der Spannung
- Geschichte wird abgerundet

## Szenen entwickeln und deren Reihenfolge festlegen

Um Szenen und Situationen zu entwickeln, sind folgende Fragestellungen hilfreich:

- Wie kommt es zum Konflikt?
- Was erleben die Figuren hinsichtlich des Konflikts?
- Wo sind sie? Wer ist dabei?
- Was passiert als nächstes?

Bald wird deutlich, welche Szenen sich unter Beteiligung welcher Figuren wo abspielen und was genau passieren soll – bis hin zum Höhepunkt. Bei der Szenenabfolge überlegt man, welche Szenen in welcher Reihenfolge am besten zum Höhepunkt führen – manchmal kann es Sinn ergeben/sinnvoll sein, unnötige Szenen zu streichen, um den „roten Faden“ der Geschichte nicht zu überspannen oder gar zu verlieren.

## 5.3 Akustische Erzählebenen konstruieren

Beim Entwickeln der einzelnen Szenen hört man die Figuren „sprechen“, effektvolle Geräusche im Hintergrund, eine atmosphärische Geräuschkulisse oder aber Musik, die eine Szene stimmungsvoll untermalt. Um eben diese Elemente geht es beim Konstruieren der akustischen Erzählebenen. Sie sind die wichtigsten Werkzeuge, um dem Hörer Informationen und Stimmungen zu vermitteln.

### 5.3.1 Dialoge der Figuren

Durch die Dialoge der Figuren erfahren die Zuhörer, was gerade passiert: Sie geben dem Hörer alle wichtigen Informationen, um der Handlung rein akustisch folgen zu können. Die Figuren können durch ihre Dialoge eine Situation beschreiben, überlegen, fragen, etwas vorlesen oder eine Situation verändern, sprich handeln.

#### Praxistipps zum Formulieren von Dialogen:

- **Kurze Sätze:** So geht man sicher, dass der Hörer der Geschichte folgen kann.
- **Verben an den Satzanfang:** Z.B. „Er *spaziert* Hand in Hand mit seiner Freundin“ statt „Hand in Hand mit seiner Freundin *spaziert* er.“
- **Einfache Sprache:** Einfache Sätze bilden – auch mit Dialekt oder Sprachfehlern. Das macht die Geschichte realistischer.
- **Genauere Erklärungen:** Beispiel: „Arthur: Das ist aber ein komisches Haus.“ Man muss dem Hörer erklären, was daran „komisch“ ist. Ist es „lustig“? Oder passt es wegen seiner Bauweise nicht zu den anderen Häusern? Besser ist: „Arthur: Dieses Haus macht mir Angst. Alle Fenster sind zu, es brennt kein Licht. Ob jemand darin wohnt?“
- **Wiederholung des Geschehens:** Der Hörer kann sich durch Wiederholungen besser orientieren. Daher immer wieder zusammenfassen, was passiert ist. Z.B. „Polizeikommissar Schmidt: Wir haben immer noch keine Spur. Wir können den Mörder nicht finden. Wo ist er nur? Wir müssen ihn schnappen.“
- **Keine Geräusche erklären:** Z.B. „Tom: Der Wecker klingelt extrem laut.“ Besser: „Tom: Oh Gott, ich habe verschlafen!“  
Geräusch: Wecker klingelt, im Hintergrund putzt jmd. seine Zähne

### 5.3.2 Figur des Erzählers / der Erzählerin

Oft ist es sinnvoll, eine Erzählerstimme einzuplanen: Sie kann zusätzliche Informationen geben (z.B. die Lebensgeschichte einer Figur) oder Geschehenes (z.B. in Form von Zeitsprüngen) zusammenfassen. Der Erzähler / die Erzählerin führt durch die einzelnen Szenen, diese lassen sich so einfacher miteinander verbinden.

Zum Beispiel: *„Sprecher\*in: Marie und Tim lieben sich. Keine Frage. Aber wird Marie Tim die Wahrheit sagen können? Und wird Tim sie verstehen? Schließlich musste er schon den Verlust seines Opas verkraften.“*

#### Wichtig!

Treffen Sie die Entscheidung für eine Erzählperspektive (auktorialer, personaler oder Ich-Erzähler) und bleiben Sie bei einer Erzählweise. Es hilft, sich den Sprecher als zusätzliche Figur der Geschichte vorzustellen:

- Wer ist er?
- Kennt er die Figuren oder ist er sogar eine der Figuren?
- Wie ist seine Einstellung gegenüber den Figuren?
- Weiß er alles oder berichtet er nur?

### 5.3.3 Schlüsselgeräusche, Geräuschkulissen & Musik

Bei der Produktion eines Hörspiels nimmt die Planung von Geräuschen eine wichtige Rolle ein – deshalb bekommen sie im Drehbuch auch ihren eigenen Platz. Genau wie die Dialoge erzählen sie eine Geschichte und vermitteln Stimmungen.

Dabei lassen sich drei Formen von Geräuschen unterscheiden:

#### 1. Schlüsselgeräusche

Anstatt jede Bewegung einer Figur mit Geräuschen zu untermalen, konzentriert man sich auf ein paar wichtige Schlüsselgeräusche, die dabei helfen, die Geschichte zu erzählen. Z.B.: ein Klopfen an einer Tür, das Knarzen einer Treppe oder ein tropfender Wasserhahn.

## 2. Geräuschkulissen

Atmosphären, kurz Atmos, sind Geräuschkulissen bzw. Geräuschteppiche und untermalen als akustischer Raum meist eine ganze Szene. Das hilft dem Zuhörer herauszufinden, wo sich die Figuren gerade befinden und Stimmungen aufzunehmen.

Z.B. Bahnhofshalle: man hört einfahrende Züge, Durchsagen, Rollkoffer, Unterhaltungen.  
Oder Pausenhof: lautes Lachen einer Gruppe Mädchen, ein paar Schüler rennen, das Schreien eines Jungen, eine Schulglocke ertönt.

## 3. Musik

Musik hat eine besondere Wirkung auf Menschen. Richtig eingesetzt, kann sie das Geschehen nicht nur unterstützen, sondern sogar stärker als Worte oder Dialoge wirken.

Musik kann eingesetzt werden, um:

- Personen zu charakterisieren (z.B. psychedelische Musik)
- Stimmungen zu beschreiben (z.B. Gute-Laune-Musik)
- dramatische Effekte zu erzeugen (z.B. Trommelwirbel)
- eine Geschichte zu gliedern (z.B. musikalisches Hauptthema als Einleitung und kleinere Motive zwischen den Szenen)

### **PRAXISTIPP: Vorsicht!**

Die Schüler\*innen sollten nicht zu viele Geräusche oder Musik einplanen. Das kann die Produktion des Hörspiels unnötig kompliziert machen und vom Wesentlichen ablenken.

## TEIL 2 IM STUDIO: STIMMEN AUFNEHMEN & GERÄUSCHE PRODUZIEREN

### 1. DAS REGIETEAM: DAS DREHBUCH UMSETZEN

Das Regieteam besteht aus dem Regisseur und mehreren Regie-Assistenten. Der Regisseur und sein Team sind dafür verantwortlich, dass das Drehbuch bei den Aufnahmen bestmöglich umgesetzt wird.

#### Hierzu gehören folgende Aufgaben:

- Besprechung mit dem Autorenteam: Gehen die Ideen der Autoren bei der Umsetzung des Drehbuchs und die Interpretation der Regie „in dieselbe Richtung“?
- Das Regieteam macht sich mit den Regieanweisungen im Drehbuch vertraut und überlegt, wie diese umzusetzen sind; sowohl Geräusche (z.B. Regen, Treppensteigen) als auch schauspielerische Leistung (z.B. Lachen, Weinen, Schreien).
- Das Regieteam produziert die entsprechenden Geräusche schon vor den Aufnahmetagen.
- Das Regieteam macht sich mit der Aufnahmetechnik vertraut: An den Aufnahmetagen selbst sollte nur noch auf „AN“ und „AUS“ gedrückt werden müssen – Hilfe aus dem Cutterteam bzgl. Technik anfragen!
- Die Regie teilt mit den Sprechern ihre Vorstellung bzgl. Stimmen, Betonungen etc.
- Nimmt mit den Sprechern die Stimmen auf: Die Aufnahme muss nicht beim ersten Mal sitzen – Übung macht den Meister! Empathisches Auftreten und Geduld sind gefragt.

#### 1.1 Die Vorarbeit: Die richtigen Stimmen finden

Das Stimmencasting wird zu einer kooperativen Aufgabe zwischen den Teams: Das Regieteam leitet dieses Casting. Das Autorenteam hat oft schon eine Stimme zur jeweiligen Figur im Kopf und kann seine Vorstellungen kommunizieren und gemeinsam mit dem Regieteam eine Auswahl treffen. Das Sprecherteam äußert seine Wünsche bzw. Vorstellungen bzgl. der Besetzung der einzelnen Rollen.

#### Wie werden Stimmen ausgesucht?

- **Unterscheidbare Stimmen auswählen:** Jede Figur soll deutlich anhand der Stimme unterschieden werden können. Besonders bei Dialogen mit schnelleren Sprechwechseln ist es wichtig, unterschiedlich klingende Stimmen auszuwählen.

- **Altersentsprechende Stimmen auswählen:** Jede Stimme hat ein „Stimmalter“, d.h. Schüler\*innen mit „älterer“ Stimme können bspw. Erwachsene sprechen sowie „jugendliche“ Stimmen jüngere Charaktere
- **Professioneller Umgang bei der Stimmenauswahl:** Nur die Stimmen werden bewertet, nicht die dahinter stehende Person – Kritik sollte also immer konstruktiv und positiv geäußert werden!

Sobald die Figuren mit den passenden Stimmen besetzt wurden, kann sich das zukünftige Sprecherteam an die Arbeit machen (siehe Teil 2/ Kapitel 2).

## 1.2 Die Regieanweisungen: Geräusche finden & produzieren

**Geräusche finden:** Im Internet kann man eine Vielzahl von Geräuschen (Schlüsselgeräusche, Atmos, Musik etc.) downloaden, z.B. unter [www.hoerspielbox.de](http://www.hoerspielbox.de). Auf der Seite finden sich auch hilfreiche Tipps und Tricks für das Sammeln und Auswählen von Geräuschen.

### ACHTUNG!

Bitte Urheberrecht und Lizenzen bei der Auswahl von Geräuschen beachten. Vor allem bei Musik, z.B. aktuellen Charts, reicht es nicht, nur eine Quelle anzugeben – die Stücke sind urheberrechtlich geschützt! Die Schüler\*innen sollen sich weiterführend informieren.

**Geräusche produzieren:** Natürlich können Geräusche auch selbst produziert werden: Das macht nicht nur große Freude, sondern die Geräusche hören sich meist auch noch schöner an als vorproduzierte.

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

1. **Das Aufnehmen echter Geräusche:** z.B. Atmos am Bahnhof, in einem Restaurant, oder Geräusche wie Treppengehen, Geschirrkloppern etc. Natürlich kann Musik auch selbst aufgenommen werden, wenn musikalische Schüler\*innen Einsatz zeigen möchten.



- 2. Das Inszenieren von Geräuschen:** Mit den unterschiedlichsten Requisiten können drinnen und draußen Geräusche selbst hergestellt werden – das erfordert ein wenig Geduld, bringt aber viel Spaß! Inspiration gibt es im Internet, bspw. [hier](#).

**PRAXISTIPP:**

Echte Geräusche müssen nicht immer gesondert aufgenommen werden, sondern können auch später beim Einsprechen „gespielt“ werden. Zum Beispiel das Vorlesen aus einer Zeitung und das Umblättern der Zeitung.

**Das passende Geräusch wurde erfolgreich gefunden oder produziert**

Die Projektteilnehmer\*innen sollten dieses dann:

- auf einer Festplatte speichern
- sinnvoll beschriften (z.B. Atmo Bahnhof\_Szene 2)

Dieses Vorgehen ermöglicht dem Cutterteam, die Geräusche später schneller wieder zu finden. Das erspart beim Schnitt viel Zeit und Nerven!

**1.3 Im Studio: Die Aufnahme organisieren**

Wenn die Vorarbeit der einzelnen Teams getan ist, geht es an ein oder mehreren Tagen ins Studio – die Dialoge werden eingesprochen (Sprecherteam) und mitgeschnitten (Technikteam). Die Regie behält im Studio den Überblick und organisiert die Produktion, der Regisseur hat hier das Sagen:

- Wie ist der Ablauf?
- Steht die Reihenfolge der Szenen?
- Liegen die Drehbücher der Sprecher bereit?
- Sind die Requisiten vollzählig?
- Funktioniert die Aufnahmetechnik?
- Sind alle Zuständigkeiten geklärt?
- Herrscht gute Laune?

## 2. DAS SPRECHERTEAM: DAS DREHBUCH EINSPRECHEN

Nachdem die Rollen Schüler\*innen im Stimmencasting besetzt wurden, müssen die Schüler\*innen ihre Rolle verinnerlichen und ihre Figuren „zum Leben erwecken“. Wenn die Dialoge sitzen, werden sie eingesprochen.

### 2.1 Die Vorarbeit: üben, üben, üben

Die Schüler\*innen sind keine Profis - das ist auch gut so und macht die Produktion spannend und authentisch! Aber Übung macht den Meister: Je intensiver sich die Schüler\*innen zuvor mit ihren Figuren auseinandersetzen, desto erfolgreicher läuft geht das finale Einsprechen.

#### Vorschläge für Sprech-Übungen:

- **Texte laut lesen:** Das kann auch für das Autorenteam während der Drehbuch-Erstellung hilfreich sein, damit die Texte „flüssig“ werden und die Sprecher später nicht über schwierige Stellen stolpern.
- **Szenen spielen:** Auch hier können das Sprecherteam und das Autorenteam kooperieren. Es kann hilfreich sein, wenn geplante Szenen von den Sprechern improvisiert werden und die Autoren die Inhalte stichpunktartig aufnehmen - so bekommt die Szene den nötigen Schwung und die Texte werden „sprechbarer“!
- **Einsprech-Übungen vor dem Mikro:** Die Schüler\*innen testen das Einsprechen in verschiedenen Körperhaltungen (z.B. geduckt sprechen vs. aufrecht sprechen); auch Sprechen in Bewegung (z.B. beim Laufen); Wie wirken Geräusche, wenn sie aus verschiedenen Richtungen kommen? Wie laut oder leise muss für eine Aufnahme gesprochen werden? Welchen Abstand zum Mikro soll man einhalten? Geben Sie den Schüler\*innen ausreichend Möglichkeiten sich auszuprobieren.
- **Atem- und Entspannungsübungen:** Um warm zu werden, können Atem- und Entspannungsübungen helfen. Vor allem an den Aufnahmetagen, an denen die Aufregung groß ist, kann dies zur nötigen Konzentration und inneren Ruhe verhelfen. Es empfiehlt sich, diese Übungen schon ein paar Mal vorab mit den Schüler\*innen zu absolvieren. Selbstverständlich können alle Teams teilnehmen!

## 2.2 Im Studio: Die Dialoge einsprechen

Es wird ernst: Es geht mit dem Drehbuch und den Requisiten ins Studio! Die Sprachaufnahmen werden angefertigt, um sie später auf den Computer zu übertragen und zu bearbeiten. Die Texte werden normalerweise analog des Drehbuchs eingesprochen: Wenn Szenen sich bspw. abwechselnd in zwei verschiedenen Räumen abspielen, kann man diese auch entsprechend einsprechen (z.B.: alle Szenen, die im Klassenzimmer spielen; dann alle Szenen, die in der Kirche spielen) – das ist aber kein Muss und ergibt nur Sinn, wenn bspw. aufwändige Umbaumaßnahmen getätigt werden müssen!

**Während der Aufnahme:** Benennen Sie einen Regieassistenten, der im Drehbuch notiert, wie oft eine Szene eingesprochen wurde und welche davon nicht brauchbar sind (z.B. Sprecher bricht ab, Lachanfall etc.) und welche die präferierte Variante ist. Auch eventuelle Veränderungen im Drehbuch sollen festgehalten werden. Das erleichtert dem Cutterteam die Arbeit ungemein!

### Wenn etwas nicht klappt – kein Problem!

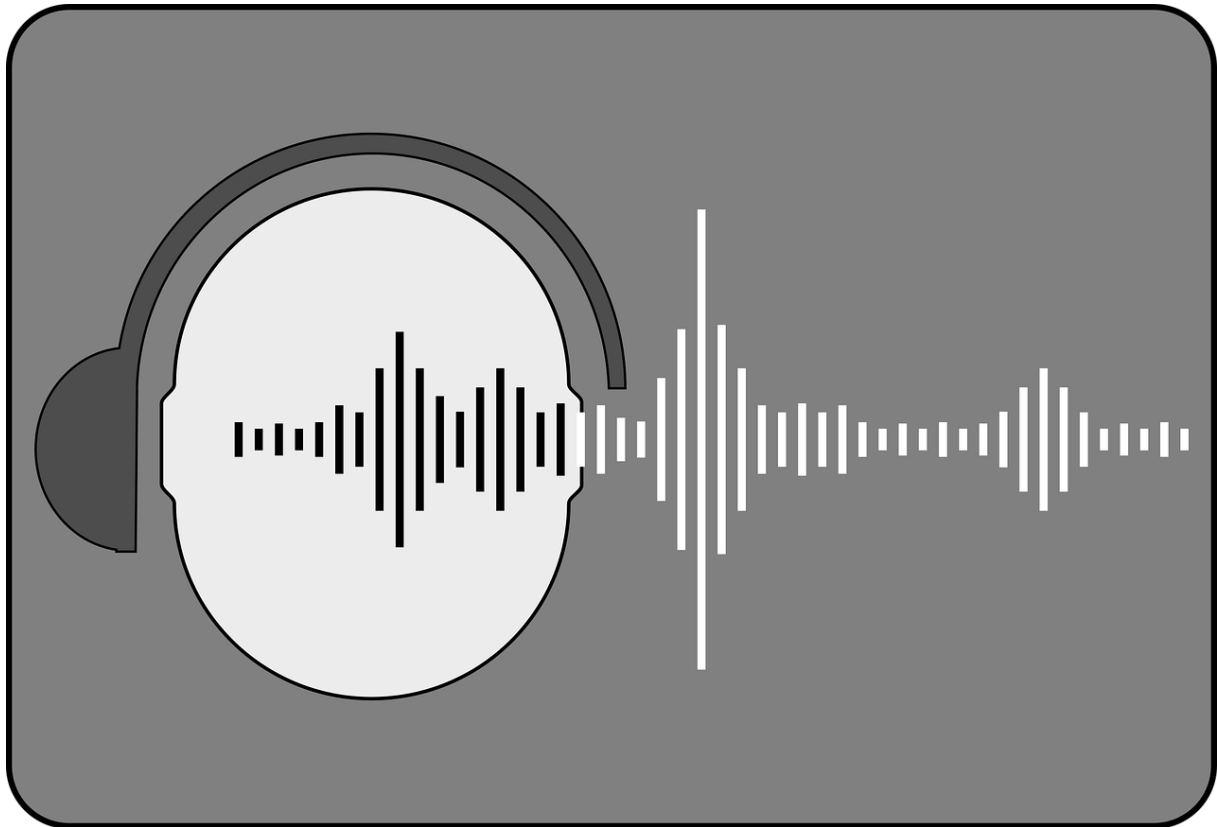
#### TIPPS & TRICKS

- Echte Geräusche müssen nicht immer gesondert aufgenommen werden, sondern können auch beim Einsprechen „gespielt“ werden. Zum Beispiel das Vorlesen aus einer Zeitung und das Umblättern der Zeitung.
- Es empfiehlt sich, einen Probedurchlauf vor jeder Aufnahme zu machen. Schneiden Sie diesen schon mit, denn oft ist der erste Durchgang bereits der Beste!
- Wenn bestimmte Sätze einfach nicht klappen wollen: Lassen Sie die Schüler\*innen die Sätze kurzerhand umformulieren – manchmal ist der Wurm drin!
- Wiederholen Sie nicht nur Sätze, sondern ganze Abschnitte: Das macht es sowohl den Sprechern als auch dem Cutterteam später einfacher.

**Fazit: Ruhe bewahren – Auszeiten nehmen – notfalls an einem anderen Tag weitermachen – Spaß haben!**

### 3. Das Technikteam: Alles für den Schnitt vorbereiten

Das Technikteam besteht aus den Tontechnikern (siehe Teil 2/ Kapitel 3) und den Cuttern, die nach den Aufnahmen für den Schnitt des Hörspiels verantwortlich sind (siehe Teil 3).



#### 3.1 Die Vorarbeit: Technik kennenlernen

Die Aufgaben des Technikteams lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Kennenlernen und Testen der technischen Ausstattung (Tontechnik)
- Unterstützung der Regie bei der Aufnahme von Geräuschen (Tontechnik)
- Sprachaufnahmen bearbeiten, d.h. die besten auswählen, schneiden und nach dem Drehbuch in Reihenfolge bringen (Cutter)
- Geräusche und Dialoge mischen (Cutter)
- Musik einarbeiten (Cutter)
- Alles abmischen: d.h. Lautstärken anpassen, Längen festlegen etc. (Cutter)
- das fertige Projekt speichern und ggf. auf CD brennen (Cutter)

## **Für Tonaufnahmen werden benötigt:**

- **Ein Aufnahmegerät:** z.B. ein Handy, Diktiergerät, Computer oder Tablet: Je nach Ausstattung können Sie die professionellen Aufnahmegeräte der Schule nutzen, oder aber die Schüler\*innen arbeiten mit ihren eigenen Endgeräten. Falls mehrere Optionen zur Verfügung stehen sollten, lassen sie das Technikteam testen, welches Aufnahmegerät die besten Ergebnisse hervorbringt.

### **Aufnahmegerät „Smartphone“**

#### **Vorteile:**

- Die Schüler\*innen besitzen bereits ein gutes Gespür für die Arbeit mit dem Aufnahmegerät
- Die meisten Smartphones haben schon die entsprechende Software zur Aufnahme von Audiodateien vorinstalliert
- Konzept des „bring your own device“ ermöglicht Schüler\*innen nachweislich, ihr erworbenes Wissen auch später im Alltag eigenständig anwenden zu können

#### **Nachteile:**

- Eventuelle Ablenkung der Schüler\*innen durch Zugang zu privatem Smartphone
- Unfälle passieren: Klären Sie bitte vorab, was im Schadensfall passiert (z.B. Haftpflichtversicherung)

#### **Fazit:**

- Sensibilisieren Sie die Schüler\*innen für einen verantwortungsvollen Umgang mit (fremden) Smartphones
- Arbeiten mit dem Smartphone finden ausschließlich im Flugmodus statt
- Sorgen Sie für ein Ersatzgerät, falls die/der Schüler\*in mal krank werden sollte

- **Ein Mikrofon:** Bei professionellen Aufnahmen wird in der Regel ein Mikrofon benutzt, da die Ergebnisse so noch klarer werden. Achten Sie darauf, dass das Mikro auch das entsprechende Verbindungskabel zum Aufnahmegerät besitzt. Manche Aufnahmegeräte besitzen aber auch schon ein eingebautes Mikro: Das Technikteam soll prüfen, ob die Qualität der Aufnahmen zufriedenstellend ist.

- **Ein Speichermedium:** Sie benötigen ein zum Aufnahmegerät passendes Speichermedium, z.B. SD-Karte, Micro-SD-Karte oder Audio-Kassetten. Überprüfen Sie, ob genug Speicherplatz vorhanden ist.

#### **Vorteil bei Nutzung eines Smartphones:**

Die entsprechenden Speichermedien sind in der Regel bereits integriert.

**Achten Sie darauf**, die Mitschnitte abschließend immer auf einer Festplatte zu sichern! Planen Sie an den Studiotagen genug Zeit für die Übertragung der Daten ein – auch eine frühzeitige Beschriftung der Audio-Dateien kann hilfreich sein.

#### **Lassen Sie die Schüler\*innen Übungen zum Umgang mit den Geräten absolvieren:**

- **Hör-Rätsel erstellen**

Das Technikteam soll Geräusche aus dem Schulalltag aufnehmen, ggf. mit Gesprochenem und Musik aufbereiten und den anderen Teams vorspielen. Sie können diese dann erraten. Das ist eine gute Übung, um das Gehör zu trainieren und ein Gefühl für Geräusche und deren Einsatz zu entwickeln. Beispiele für Hör-Rätsel finden Sie bspw. [hier](#).

- **System zur Organisation von Audio-Dateien erstellen**

Die Schüler\*innen des Technikteams sollen sich überlegen, wo sie Audio-Dateien abspeichern (z.B. Festplatte → Ordner „Übung Hörspiel“) und wie sie sie benennen wollen. So werden die Tondateien später in der Postproduktion von den Cuttern schneller gefunden und können genau zugeordnet werden. Die Übung dient dazu, später unter Zuhilfenahme des Drehbuchs zielführend Dateinamen für Szenen und Regieanweisungen zu entwickeln (z.B. Szene 1\_Atmo\_Pausenhof.mp3).

- **Interviews**

Lassen Sie das Technikteam mit anderen Schüler\*innen oder Lehrern Interviews führen und dann bearbeiten. Zusammen mit den anderen Teams können die Stücke analysiert und verbessert werden. Auch hier gilt: Kritik konstruktiv und positiv äußern!

## 3.2 Im Studio: Aufnahmen mitschneiden

Es ist soweit – das Drehbuch steht, die Dialoge sitzen. Es geht für alle Teams gemeinsam ins Studio!

### PRAXISTIPP

Das Technikteam soll an jedem Aufnahmetag eine **Probeaufnahme** machen und sie anhören:

- Ist die Aufnahme in guter Tonqualität?
- Passt der Abstand der Sprecher zum Mikro? Hierzu kann zur Orientierung z.B. ein Klebeband geklebt werden.

Aufnahmen in unzureichender Qualität können in der Postproduktion nur schwer behoben werden!

### Das Technikteam ist für folgende Punkte verantwortlich:

- Sind alle Geräte vorhanden: Aufnahmegerät, Kabel, Ladekabel, Mikrofon, Speichermedium?
- Funktionieren alle Geräte?
- Ist die Bedienung der Geräte klar?
- Passt die Aufnahmeumgebung?

### EXKURS AUFNAHMEUMGEBUNG:

Neben- und Störgeräusche sollten bei Tonaufnahmen auf ein Minimum reduziert sein!

- Keine störenden Geräusche, wie z.B. eine tickende Uhr, sind im Raum.
- Die Aufnahme ist so geplant, dass z.B. kein Pausengong ertönt und projektferne Schüler stören können.
- Es kann z.B. ein Zettel an die Tür geklebt werden, in dem um Ruhe gebeten wird.
- Nicht alle Schüler\*innen müssen bei der Produktion im Raum sein.

## TEIL 3 DER SCHNITT: DAS HÖRSPIEL PRODUZIEREN

Die Aufnahmen sind „im Kasten“. Nun kann sich das Cutterteam mit dem Technikteam an die Arbeit machen und in seinem kleinen Tonstudio die Tonaufnahmen unter Zuhilfenahme des Drehbuches mischen und schneiden. In Abstimmung mit dem Regieteam entsteht so das fertige Hörspiel.

### 1. Das Tonstudio

Das wichtigste Instrument für den Schnitt eines Hörspiels sind die eigenen Ohren. Mit ein wenig technischer Unterstützung entsteht so in Windeseile ein kreatives und eigens produziertes Hörspiel.

#### Für ihr kleines Tonstudio benötigen die Schüler\*innen:

- einen ruhigen Raum
- einen Computer
- ein vorinstalliertes Schnittprogramm\*
- ein Headset und/oder Lautsprecher
- eine Festplatte
- einen Brenner

#### \*Empfehlung: Das Schnittprogramm AUDACITY

Ein Schnittprogramm macht den Ton für die Cutter sichtbar – so können Tonaufnahmen und Geräusche einfach bearbeitet, geschnitten und gemischt werden.

Hier geht es zum Download des kostenlosen und gut strukturierten Programms AUDACITY: <https://www.audacity.de/downloads/>. Es ist nach kurzer Einarbeitungszeit einfach zu bedienen und für alle gängigen Betriebssysteme erhältlich.

### 2. Aufnahmen mischen und schneiden

**Schneiden** bedeutet in der Tontechnik:

- Fehler nachträglich zu entfernen (zum Beispiel Räuspern oder Versprecher)



**Mischen** bedeutet in der Tontechnik:

- die verschiedenen Tonaufnahmen zusammen zu setzen
- die Lautstärke der Tonaufnahme zu bestimmen (laut, leise, deutlich, undeutlich)
- Atmos einzubauen
- Geräusche oder Musik zu platzieren

Da die meisten Tonaufnahmen, Atmos, Geräusche und Musik getrennt voneinander aufgenommen wurden, spricht man davon, sie nachträglich zusammen zu mischen.

Um zu einem optimalen Ergebnis beim Mischen zu gelangen, werden verschiedene Tonspuren angelegt, die sich später überlagern. Das bedeutet z.B., dass während einem Dialog eine Atmo zu hören ist, oder dass Musik spielt, während der Sprecher Hintergrundinformationen gibt. Wenn man später alles abspeichert, hört man alle Tonspuren gleichzeitig - also „gemischt“.

**Das Cutterteam legt im Schnittprogramm hierzu:**

- mindestens zwei **Tonspuren für Sprache** an
- mindestens zwei **Tonspuren für Geräusche** an  
(Schlüsselgeräusche und Atmos)
- mindestens eine **Tonspuren für Musik** an

Des Weiteren kann man mit einem Schnittprogramm Tonelemente einfügen, den Ton lauter und leiser machen, Elemente verschieben sowie den Ton aus- und einblenden. Hilfreiche und einfach verständliche Arbeitsblätter sowie Step-by-Step Videotutorials hierzu finden Sie unter: <https://www.ohrenspitzer.de/de/mediathek/mediathek/>.

Falls der Link nicht funktioniert, gelangen Sie hier zur Mediathek:



Die Seite muss manchmal ein bisschen laden und es kann einige Minuten dauern, bis sich die Seite öffnet und alle Videos abgespielt werden können.

Bitte nicht erschrecken: die Videos dauern im Regelfall max. eine Minute.

Wir empfehlen wärmsten folgende Anleitungen:

- **Anleitung Audacity** (das word Dokument ist zwar lang – über 25 Seiten- ist aber sehr ausführlich und hilfreich- es lohnt sich reinzuschauen!)
- Video: Projekt anlegen/speichern
- Video: Tonspuren
- Video: Rauschentfernung

Hier finden Sie weitere Tutorials zur Technik:

WAS IST OHRENSPITZER? | HÖREN | METHODEN | MEDIATHEK | OHRENSPITZERKOFFER

Mediathek > Mediathek

Mediathek

Tutorials Audacity | **Tutorials Technik** | Experimente mit Schall | Müstenwaus | Spiele | App

Auf dieser Seite kannst du in verschiedenen Tutorials lernen, wie du mit verschiedenen technischen Komponenten, die bei Audioaufnahmen zum Einsatz kommen können, umgehen kannst.

Ein Projekt von

STIFTUNG

Stifter

LFK

LMK

SWR

unterstützt von

## Weiterführende Links

Wissenswerte Hintergrundinformationen, kreative Hörspiel-Inszenierungen, zusätzliche Hilfestellungen zur Durchführung von Projekten, praktische Tipps zur Hörspiel-Produktion, zahlreiche Übungen und vieles mehr finden Sie auf den folgenden Webseiten:

[www.Auditorix.de](http://www.Auditorix.de)

[www.Hoerspiel.de](http://www.Hoerspiel.de)

[www.Hoerspiel.com](http://www.Hoerspiel.com)

[www.Stiftung-zuhoeren.de](http://www.Stiftung-zuhoeren.de)

[www.Ohrenspitzer.de](http://www.Ohrenspitzer.de)

[www.Internet-abc.de](http://www.Internet-abc.de)

[www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/medienwissen/audio/hoerspiel/](http://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/medienwissen/audio/hoerspiel/)

## Weitere Hörbeispiele:

- **Johannes Gutenberg. Der Siegeszug des Buches**  
<https://www.headroom.info/abenteuer-wissen/cd-johannes-gutenberg-der-siegeszug-des-buches.html>
- **Autopoïèse, une création radiophonique d'Anne Lepère** (auf französisch)  
<http://www.canalb.fr/gymnastiquesonore/10684>

Autorin: Eva Jungnickl, Medienpädagogin M.A.  
Copyright © Goethe-Institut Paris  
Alle Rechte vorbehalten. [www.goethe.de/frankreich](http://www.goethe.de/frankreich)