

Handout

Workshop

Hörspielproduktion

Vorwort

Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen einen kleinen Einblick in unsere Erfahrungen als Amateur-Hörspielproduzenten geben und aufzeigen wie man ein Hörspiel machen kann.

Im nachfolgenden Dokument erfahren Sie, mit welchen Mitteln wir unsere Hörspielreihe **TimeShift** produziert haben und zeigen Anhand einiger Beispiele auf, wie es von der anfänglichen Idee zum fertigen Hörspiel kommt.

Es soll als lockerer Leitfaden zum Thema Amateur-Hörspiel dienen und vielleicht den Impuls geben, ein eigenes Hörspiel zu produzieren.

Wittlich, 22.03.15

Inhaltsverzeichnis

1. Was ist eigentlich ein Hörspiel?
2. Was braucht man eigentlich alles?
(Einblick in den Umfang einer Hörspiel-Produktion)
3. Von der Idee zum fertigen Script
4. Technik und Umsetzung
5. Wie spricht man ein?
6. Die Postproduktion
7. Wie bringe ich mein fertiges Hörspiel unter die Leute?

Was ist eigentlich ein Hörspiel?

Ein Hörspiel ist eine akustisch dramatisierte Inszenierung von Geschichten mit verteilten Sprechrollen, Geräuschen und Musik (Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Hörspiel/>).

Es ist als eine Art akustisches Theaterstück zu sehen, bei dem man die Protagonisten nicht sehen sondern nur hören kann. Durch die Untermalung mit Geräuschen, Effekten und Musik wird dem Hörer ein umfassendes Bild, das sogenannte Kopfkino, der erzählten Geschichte vermittelt.

In den Anfängen wurden Hörspiele für das Radio erstellt und ausgestrahlt. Etwas später folgten Tonträger wie etwa Schallplatten. Mit dem Aufkommen der Audiokassette setzte ein Boom auf dem Hörspielmarkt ein.

Heute werden Hörspiele auf Audio-CDs gebannt und verkauft oder in digitaler Form als Datei (MP3 oder andere gängige Audioformate) sowie als Audiostream angeboten.

Neben der kommerziellen Hörspielproduktion hat sich gerade durch das Medium Internet aber auch eine freie Hörspielszene etabliert, die ihre Hörspiele kostenlos als Download und in eigenen Webradios anbietet.

*Was braucht man eigentlich alles
(Einblick in den Umfang einer Hörspiel-Produktion)*

Um ein Hörspiel zu erschaffen benötigt man einige grundlegende Dinge:

- Eine Idee zur Handlung
- Technische Grundausstattung bestehend aus:
 - einem Mikrofon
 - einem Rechner mit passender Anschlussmöglichkeit für das Mikrofon
 - einer Audio-Bearbeitungssoftware
- Einen oder mehrere Sprecher (je nach Anzahl der Rollen)
- Viel Zeit und Geduld

Das alles ist das Minimale an „Ausrüstung“, was benötigt wird.

Selbstverständlich kann man gerade im Bereich der technischen Ausstattung viel Zeit und Geld verwenden, um die Qualität der Aufnahmen speziell im Hinblick auf Klang-Qualität zu optimieren, aber das bleibt letztendlich jedem selbst überlassen.

Von der Idee zum fertigen Skript

Wer ein Hörspiel machen will, braucht zunächst, wie bei jedem kreativem Schaffungsprozess, eine Idee, eine Geschichte, die man erzählen möchte. Entweder man hat schon eine grobe Vorstellung worüber die Geschichte handeln soll oder man macht, so wie wir, ein kleines Brainstorming, und überlegt sich eine grobe Richtung.

Unsere Idee war, dass wir eine Zeitreisegeschichte erzählen wollten. Wir haben anschließend im Team weitere Ideen gesammelt, welche Abenteuer unser Protagonist erleben könnte.

Jetzt benötigt man noch einen fähigen Autor, der aus dem gesammelten Ideen eine Geschichte schreiben kann und die Ideen in eine verwertbare, sinnvolle Reihenfolge bringt.

Hat man die Geschichte soweit fertig, wird diese in einzelne Kapitel und Szenen zerlegt, für die wiederum dann schlüssige Dialoge Szene für Szene und Kapitel für Kapitel zu einem Drehbuch (Skript) geschrieben werden.

Wir haben dafür die kostenlose Software **CELT**X benutzt, die im Skript auch die einzelnen Dialoge durchnummeriert, was die spätere Bearbeitung für den Cutter deutlich vereinfacht. (Bezugs-Quelle: <http://www.celtx.com/index.html/>).

Wenn eine Story umgesetzt werden soll, die sich über mehrere Episoden erstreckt, skizziert und unterteilt man am besten die Handlung stichwortartig und erstellt eine Roadmap mit den Meilensteinen der Story, damit man das Ziel nicht aus den Augen verliert. Software wie zum Beispiel **DramaQueen** sind dafür hilfreiche Tools. Quelle: <http://dramaqueen.info>

Für die Charaktere sollte man Beschreibungen anlegen, in denen die jeweilige Figur und ihre Intentionen und gegebenenfalls der Hintergrund beschrieben und genauer beleuchtet werden. Dies hilft besonders den Sprechern sich in ihre Rolle einzufinden und den Dialogen Glaubwürdigkeit zu verleihen. Zusätzlich sind Regieanweisungen im Script zwingend nötig, damit die Sprecher wissen wie sie an dieser und jener Stelle intonieren müssen (z.B. wird geflüstert, geschrien, ist die Figur außer Atem).

Das fertige Skript sollte von mehreren Personen Korrektur gelesen und auf Fehler und Plot-Holes geprüft werden. Entfernt die offensichtlichsten Fehler, bevor ihr in Produktion geht.

Auch wenn es schwer fällt: schreibt Szenen um, wenn sie nicht funktionieren!

Man sollte sich bereits im Vorfeld Gedanken darum machen, welche Infos in den Dialogen vermittelt werden müssen, um die Handlung voranzutreiben und sich darauf konzentrieren. Am Ende kommt es nicht auf die Menge des Text an, sondern wie spannend bzw. unterhaltsam das Ergebnis ist.

Für das Sounddesign sollten im Skript die Szenen genau beschrieben werden und Anweisungen für Geräusche und Musik an passender Stelle vorhanden sein (z.B.: „Tür geht auf“, „Ast knackt unter dem Fuß“, „Entsichern der Waffe“, usw.).

Für die Spieldauer eines Hörspiels bzw. einer Folge einer Hörspielreihe sollte man darauf achten, sich nicht zu viel Handlung vorzunehmen, denn man kann sehr leicht unterschätzen wie viel Zeit eingeplant werden muss. Als ungefähre Faustregel kann man festhalten: eine Seite Skript = 1 bis 1,5 Minuten Hörspiel.

Dank der immer günstiger werden Technik lässt sich zu Hause mit ein wenig Improvisationstalent ein gutes bis sehr gutes Ergebnis erzielen. Es gibt digitale mobile Aufnahmegeräte (Handheldrecorder), die entsprechend gute Aufnahmequalität liefern können, mit dessen Hilfe man schon beginnen kann eigene Sprach- und Geräuschaufnahmen zu machen.

Ein mobiles Aufnahmegerät speichert die Aufnahmen in Form von Computerdateien, z.B. als WAV-Datei oder MP3 (abhängig von der Einstellung). Für die Bearbeitung benötigt man einen Computer und entsprechende Software für die Audibearbeitung (z.B. Freeware wie Audacity).

Im Gegensatz zum normalen Mikrofon eignen sich Handheldrecorder auch sehr gut zum Aufnehmen von Geräuschen außerhalb der eigenen vier Wände. Für die eigentlichen Sprachaufnahmen eignet sich besonders ein Großmembran Mikrofon.

Großmembran Mikrofon

Während Handheldrecorder zielgerichtet aufnehmen, verfügen Großmembran Mikrofone über unterschiedliche Charakteristiken (z.B. Niere), die sich auf Aufnahmen auswirken. Damit man das Mikro nicht ständig in der Hand halten muss und keine Nebengeräusche durch umgreifen der Hand in die Aufnahmen bekommt, sollte es mit der Spinne am einfachen Dreibeinmikrofonständer fixiert werden.

<http://www.rode.com/>

Das Audiointerface

Da für das Mikrofon eine 48 Volt Phantomspeisung benötigt wird, braucht man entweder einen Vorverstärker oder ein entsprechendes Audiointerface als Schnittstelle zur Soundkarte vom Computer.

<http://www.tc-helicon.com/products/voiceworks/>

Notebook

Ein einfaches Notebook aus dem mittleren Preissegment ist bereits ausreichend für die Arbeit am Hörspiel.

Tipp: Wir haben festgestellt, dass die Audioaufnahmen besser werden, wenn man die Aufnahmen im Akkubetrieb macht. Anscheinend streut das Netzteil Störsignale in die Aufnahmen ein.

Audiosoftware

Es gibt viele verschiedene Audiosoftware, von Freeware wie Audacity bis hin zu einfachen Audioprogrammen wie Magix Samplitude oder auch professionelle Programme wie Soundbooth von Adobe.

Für den Anfang reicht für die simple Audioaufnahme Audacity oder auch der im Betriebssystem von Windows enthaltene Audiorecorder. Letztere bietet wirklich nur Umfang zum Aufnehmen. Da man hier die Aufnahme nur wenig nachbearbeiten kann, empfiehlt es sich ein etwas umfangreicheres Tool zu nutzen.

Die Sprecherkabine

Dem Monster Raumhall kann man mit etwas handwerklichem Geschick Einhalt gebieten in dem man sich eine eigene kleine Sprecherkabine baut. Wir haben uns dazu einen einfachen Schrank umgebaut.



Zum Bau einer Heim-Sprecherkabine benötigt man einen einfachen Schrank. Steinwolle, Akustikschaumstoff, Folie, Tackerklemmen, Kleber und etwas handwerkliches Geschick.

Alternativ zur Sprecherkabine ist Marke Einfach das folgende Konstrukt möglich:



Hier wurde aus Akustikschaumstoff eine Art Zipfelmütze genäht, die über einen Mikrofonständer gesetzt wurde. Mit Hilfe eines Gürtels hält es am Mikrofonständer. Der Sprecher platziert sich unter die Mütze. Die Aufnahmen sind relativ gut gedämpft und enthalten auf Grund der Form relativ wenig bis gar keinen Raumhall mehr.

Skript

Entweder lernen die Sprecher den Text auswendig, oder sie arbeiten anhand des Skripts in der Hand. Da das Arbeiten mit dem ausgedruckten Text zu unabsichtlichen Nebengeräuschen führen kann, können alternativ E-Book-Reader, Smartphones oder Tablets zum Einsatz kommen.

Kopfhörer

Für die Gegenkontrolle der Aufnahmen und später im Mixing sind gute Kopfhörer wichtig. Beim Kauf sollte man darauf achten, dass der Frequenzgang das ganze hörbare Frequenzband abgedeckt. Die Kopfhörer sollten möglichst Ohr umschließend und gut schallisierend sein.

Musik

Die Musik dient dramaturgisch als Stilmittel zur Untermalung der Szenen und kann Stimmungen erzeugen, die die Geschichte unterstützt. So kann ein fröhliches Lied einer Szene eine ganz andere Stimmung verpassen als ein düsteres Musikstück. Musik trägt unmittelbar dazu bei die Dynamik in einen Hörspiel zu verändern. Auch als Laie kann man mittels Software (z.B. Magix Music Maker nebst Sounddatenbanken) Stücke der verschiedensten Musikstilrichtungen arrangieren. Mittels Samples werden wie in einem Baukasten aus einzelnen Musikbausteinen ganze Arrangements erstellt. Alternativ gibt es auch Webseiten auf denen man Musikstücke legal herunterladen und benutzen kann.

<http://www.magix.com/de/music-maker/>

Geräusche

Geräusche werden dazu eingesetzt, um dem Hörer verschiedene Lokationen und Aktionen zu verdeutlichen. Meeresrauschen, Schritte auf Sand oder steinigem Boden, das Traben von Pferden, Vogelgezwitscher, Wind, Autos etc. Geräusche helfen die klangliche Atmosphäre im Hörspiel aufzubauen und so Spannung rüber zu bringen.

<http://www.hoer-talk.de/showthread.php/4359-Soundeffekt-Seiten-für-Cutter>

Effekte

Befinden sich die Protagonisten in einer Höhle, einer großen Halle oder in einem kleinen Badezimmer? Damit der Hörer das auch erkennen kann, sind Halleffekte nützlich. Diese werden nachträglich auf Geräusche und Sprachaufnahmen gelegt.

Um Bewegungen zu simulieren kann man mit Hilfe von sogenanntem Panning Geräusche und Stimmen von links nach rechts über die Laufzeit verlagern lassen und es entsteht so der Eindruck einer Bewegung. Es gibt eine Vielzahl von Effekten, die eingesetzt werden können, z.B. auch Verzerrungen oder auch Echo-Effekte.

Für den Einsatz von Raumhall bietet sich eine Vielzahl von PlugIns an. Eine kleine Auswahl an kostenfreien Halleffekten für VST-fähige Software findet man hier:

<http://www.delamar.de/freeware/free-vst-plugins-die-5-besten-hall-plugins-fuer-lau-7495/>

Cloud

Wenn man dezentral arbeitet ist es ganz nützlich sich einen Webspeicher einzurichten, um die Dateien über das Internet einfach und schnell zu synchronisieren. Es gibt im Netz viele Anbieter wie z.B. Google Drive oder Dropbox, bei denen man kostenfreien Webspace erhält.

<http://www.dropbox.com/>

http://www.google.com/intl/de_de/drive/

Externe Unterstützung

Im Internet gibt es einige Communities, die sich mit der Produktion von freien Hörspielen befassen. Hier findet man Unterstützung zu allen Produktionsbereichen, Autoren, Lektoren, Musiker, Sprecher, Grafiker und Cutter etc.

<http://www.hoer-talk.de/forum.php>

Tipps für die Produktion

- Plant für die Sprachaufnahmen Zeit ein. Es müssen immer mal wieder Takes wiederholt werden und manchmal braucht man für den kürzesten Take die meiste Zeit.
- Stellt eure Audiohard- und Software auf die jeweiligen Sprecher ein und ob gerade geflüstert oder geschrien werden muss. Dementsprechend muss die Sensibilität des Mikros verändert werden.
- Der Regisseur geht mit den Sprechern die Szene durch.
- Nach Möglichkeit mit allen Sprechern einer Szene aufnehmen. So lassen sich, auch wenn nur ein Sprecher aufgenommen wird, die Szenen im aktiven Dialog durchgehen, was das Ergebnis deutlich lebendiger wirken lässt.
- Nehmt Mono mit einer Abtastrate von 48.000 Hz in 32 Bit auf und speichert die Dateien als MP3 mit 320 Kbit.
- Übersteuerungen sollten vermieden werden. Die Aufnahme darf nicht zu laut aber auch nicht zu leise sein. Als guter Richtwert eignet sich hier ein Pegel von -12 bis -3 dB, bei lauten Schreien darf es auch mal bis -0,3 dB gehen. Alles was über 0 dB hinaus geht kratzt und verzerrt und sollte vermieden werden.
- Nehmt vor dem Speichern der Aufnahmen erste Korrekturen vor und entfernt grobe Patzer und lange Pausen.
- Damit später Raumhall auf die Sprachaufnahmen gelegt werden kann, ist es wichtig möglichst „trockene“ Aufnahmen zu erstellen. Das geht u.a. mit unseren Beispielen für Sprecherkabinen. Wenn ihr bereits einen Raumhall auf euren Dialogen habt, ist es nicht mehr möglich einen zur Szene passenden Raumhall darüber zu legen.
- Legt euch eine logische Verzeichnisstruktur für eure Dateien an, damit ihr auch nach Monaten sofort wieder alles findet. Unterteilt in Kapitel und einzelne Szenen.
- Benutzt Ploppschutz vor dem Mikrofon, um unerwünschte Peaks, Zischlaute und Übersteuerungen in den Aufnahmen zu vermeiden.

Wie spricht man ein?

Einsprechen ist nicht so einfach wie es sich anhört. Schnöde ins Mikrofon reinquatschen ist nicht hier nicht gefragt. Es kommt darauf an wie man in eine Mikrofon spricht. Seitlich vorbei, direkt drauf von unten, drüber, von hinten, ganz nah, weiter weg, laut, leise, normal, schreien, flüstern usw. usw. - Wie man sieht gibt es zig Möglichkeiten und jede für sich sorgt für einen anderen Klang und Effekt. Je nach Mikrofontyp spielt es eine große Rolle wie man es benutzen muss damit die Aufnahme technisch später so klingt wie man es möchte.

Tipp: Ein guter Abstand beim direkten aufs Mikro drauf Sprechen ist eine handbreit Abstand zu haben und die Aufnahmelautstärke entsprechend einzupegeln. Je lauter man spricht muss entweder der Abstand vergrößert werden oder der Eingangspegel reduziert werden, damit es zu keinen Übersteuerungen in der Aufnahme kommt.

Neben den technischen Variationen hat der Sprecher die größte Aufgabe vor dem Mikrofon Emotionen mit seiner Stimme glaubhaft rüber zu bringen. Schauspielerisches Talent sind hierfür hilfreich, denn einfaches stupides Ablesen ohne Intonation macht das beste Skript kaputt. Im Skript werden oft kleine Anweisungen mitgegeben wie etwas zu sprechen ist, z.B. flüstern, schreien. Die Betonung ist hier ausschlaggebend um Wut, Ironie, Trauer, Freude usw. in der Aufnahme rüber zu bringen.

Ein weiteres Element um einer Figur bzw. einer Aufnahme eine gewisse Form zu geben sind z.B. Dialekte, Sprachfehler und überspitzte Betonungen einzelner Wörter. Hier kann man sich als Sprecher richtig austoben.

Die Postproduktion

Die größte Aufgabe in der ganzen Produktion ist die Postproduktion. Hier kommt alles zusammen. Alle Aufnahmen der Sprecher, alle Geräusche, alle Effekte, die Musik müssen nun zusammen gesetzt werden damit aus dem Wust an Dateien ein fertiges Hörspiel wird.

Der erste Schritt ist das überarbeiten der Sprachaufnahmen. Lautstärken anpassen, Zisch und Plopplaute dämpfen, unnötige Pausen entfernen, ggf. Sätze neu zusammensetzen, entauschen, wenn nötig.

Die überarbeiteten Dateien werden dann im Dialogschnitt zusammengesetzt. Das ganze muss sehr variabel gehalten werden, weil man viel hin und her schieben können muss bis es passt. Es muss Platz gehalten werden für Geräusch und die Musik. Nehmt für jeden Sprecher eine feste Spur, ebenso für Geräusche und Musik. Die Effekte werden später darüber gelegt.

Die Geräuschkulisse erstreckt sich idR auf mehrere Ebenen. Hintergrundgeräusche wie Meeresrauschen bezeichnet man als Atmosphäre. Im Vordergrund sind Geräusche wie Laufen auf steinigem Boden, klappern von irgendwelchen Gegenständen zu hören, z.B. Blechbecher der mit einem Tee gefüllt wird und die Protagonisten stoßen an. Rascheln von Kleidung oder das herumkramen in einer Tasche usw. usw. Die Szenen sollen möglichst real klingen daher ist es wichtig sich im Vorfeld Gedanken über die Details der Geräuschkulisse zu machen. Hier muss man aber auch drauf achten das es nicht zu überladen wird. Geräusche sollen dazu dienen den Hörer in die entsprechende Stimmung zu bringen und die Szenerie glaubhaft darzustellen. Punktuelle einzelne Geräusche können auch Hilfreich sein die Spannung zu erhöhen. Ein Schuss eine Explosion oder auch das leichte Gezwitscher von Vögeln dienen dazu um die Atmosphäre aufzubauen in der der Dialog stattfindet.

Bei der Postproduktion kommt es auch schon mal vor das bestimmte Szenen einfach nicht gut funktionieren und hier ist dann auch wieder die Regie gefragt. Manchmal reicht es aus in den Dialogen etwas weg zu lassen oder mittels Geräuschen oder Effekten der Szene mehr Dynamik zu geben und den Erzählfluss zu verbessern. Daher ist eine aktive Kommunikation zwischen Regie und Cutter wichtig. Durch ständige Kontrolle und kritisches Gehören der fertigen Szenen und daraus resultierenden Anpassungen kann das Optimum herausgenommen werden. Es kann sich auch raus stellen, dass einige Aufnahmen nochmal neu gemacht werden müssen und sogenannte Nach-Takes erforderlich werden.

Hat man dann alles zusammen, Dialoge, Geräusche, Effekte, Atmosphäre, Musik kann das ganze gemastert werden. Es muss darauf geachtet werden, dass die einzelnen Szenen von der Lautstärke her möglichst homogen klingen, und es nicht in der einen Szene alles ganz leise klingt und in der nächsten alles viel zu laut. Daher ist es wichtig das gesamte Ding nochmal kritisch zu prüfen und nachzubessern, wenn erforderlich.

Wenn dann alles passt ist man fertig. Man muss sich nur noch überlegen wie man das fertige Hörspiel darbietet. Als einzelnes File oder Kapitelweise.

Wie bringe ich mein fertiges Hörspiel unter die Leute?

Nun in der freien Hörspielszene ist es recht einfach. Es gibt mehrere Möglichkeiten seine fertige Hörspieldatei an den Mann oder die Frau zu bringen. Nun der beste Weg ist das Internet und hier eine eigene Webseite zu haben und darüber die Dateien als Download anzubieten. Eine weitere Möglichkeit ist YouTube oder Soundcloud. Darüber hinaus gibt es auch den Weg ein kostenloses Webradio zu führen. *Lautfm* ist hier ein Anbieter der es einem ermöglicht dies zu kostenfrei zu tun.

Im Internet gibt es eine Reihe von Foren, in denen man sich mit anderen Hörspielbegeisterten austauschen kann. Hier stellt man seine Projekte der breiteren Öffentlichkeit vor und erhält im besten Fall konstruktives Feedback zur Produktion.

Ein weiterer Schritt kostenfreie Hörspiele an die Hörer zu bringen sind kostenlose Portale wie *freiszene.de* oder auch *geizkragen.de* - die gerne an neuem Content interessiert sind und ihre Leserschaft gerne darüber informieren wo es wieder etwas für lau zu holen gibt.

Hat man ein wenig Werbebudget zur Verfügung kann man natürlich auch in Werbemittel, wie z.B. Flyer, CDs usw investieren.