

Kohle, Cash und Pinkepinke

hr2-Kinderfunkkolleg Geld

Hörspiele selber schreiben und
die Hörspielaufnahme



hr2
kultur

Ihr Kulturradio
für Hessen!

Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



Inhalt

1	Die Hörspielproduktion	03
2	Hörspiele selber schreiben	03
2.1	Schreiben fürs Hören = Schreiben fürs Sprechen	03
2.2	Hilfreiche Fragen fürs Texten	06
2.3	Übungen	06
3	Die Hörspielaufnahme	07
3.1	Rollencasting	07
3.2	Sprechen fürs Hören: Stimmung moduliert Stimme!	08
3.3	Musik und Geräusche	09
3.3.1	Verwendung von Geräuschen	09
3.3.2	Verwendung von Musik	09
3.3.3	Tipps zum Erzeugen von Geräuschen	09
3.4	Rechtliches zur Verwendung von Musik und Texten	11
3.5	Der Umgang mit der Technik	11
3.5.1	Tipps für gute Aufnahmen	11
3.5.2	Die Räumlichkeiten	12
3.6	Letzte Schritte	12
3.6.1	Hilfreiche Fragen zur Reflexion des Ergebnisses	12
3.6.2	Die Nachbearbeitung	12
3.6.3	Die Verpackung	13
4	Checklisten für Lehrkräfte	13
4.1	Vorbereitung der Projektstage	13





1 Die Hörspielproduktion

Ein Hörspiel ist eine vertonte Geschichte und wird häufig als „Film für die Ohren“ bezeichnet. Im Gegensatz zum Hörbuch, wo ein Sprecher den gesamten Text spricht, werden im Hörspiel die Rollen auf verschiedene Sprecher verteilt. Das bedeutet natürlich, dass man sich auf eine andere Aufnahmesituation einstellen muss, besonders wenn es zu Dialogen kommt. Ein Hörspiel fordert Teamarbeit, da ein gemeinsames Erarbeiten und eine abgestimmte Durchführung an erster Stelle stehen.

Es braucht aber nicht nur verschiedene Sprecher, sondern auch „Geräuschemacher“. Denn das Hörspiel wird durch Geräusche, Klänge und Musik lebendig gemacht. Zusätzlich gehören Autor, Dramaturg, Regisseur und Tonmeister zum Team dazu. Produziert man ein Hörspiel mit einer Schulklasse, können diese Aufgaben natürlich auch auf Kleingruppen übertragen werden. Auch das ist ein großer Vorteil des Hörspiels: Jeder kann seine Stärken angemessen einbringen und sich im Endergebnis wiederfinden.

Der Entstehungsprozess kann sehr komplex sein und schult viele Kompetenzen: Assoziieren und Abwägen, Diskutieren und Klären, Bewerten und Neu-Erfinden. Auch die Kompetenz des Perspektivwechsels, also eine Situation von einem anderen Standpunkt zu betrachten, kann durch eine aktive Auseinandersetzung mit dem Hörspiel gefördert werden.

2 Hörspiele selber schreiben

Das Schreiben eines Hörspiels geschieht unter anderen Voraussetzungen als das Schreiben einer Geschichte. Lesen und Hören sind zwei ganz unterschiedliche Sinne und ein Text muss sich jeweils darauf einstellen.

2.1 Schreiben fürs Hören = Schreiben fürs Sprechen

Von Gudrun Hartmann (Redakteurin beim hr2-Kinderfunk und Hörspiel-Dramaturgin)

Texte, die nur gehört, also nicht selbst gelesen werden, müssen entsprechend geschrieben sein. Das Geheimnis guter Sprechtexte liegt in einer gewissen Form der Einfachheit, die jedoch nicht mit Banalität verwechselt werden sollte.

Lesen wir einen Text, bestimmen wir dabei selbst das Lesetempo, wir können Sätze noch einmal lesen, im Text zurückblättern, Zusammenhänge zurückverfolgen. Dies alles ist dem Hörer nicht möglich.

Auch fehlen bei der akustischen Rezeption die Orientierungspunkte, die der Leser hat und die ihm das Strukturieren im Kopf erleichtern: Absätze, Satzzeichen, Fotos o.ä. Der Hörer muss das Gehörte also auf Anhieb verstehen können. Aus dieser Tatsache ergeben sich für das „Schreiben fürs Hören“ einige Grundregeln:



Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



Bilder im Kopf

Wichtig ist es, Bilder durch Sprache entstehen zu lassen. Sie können im Hörspiel durch Musik und/oder Geräusche intensiviert, betont, „ausgemalt“ werden. Selbstverständlich trägt auch eine bildhafte Sprache zur Intensivierung bei.

Wie entstehen diese Bilder?

Da das Schreiben fürs Hören ein Schreiben fürs Sprechen ist, sollte die Sprache einfach sein und auf Komplexitäten verzichten. Das gilt sowohl für die Wortwahl als auch die Satzstruktur.

Dialog oder Erzähler?

Besonders lebhaft werden Texte durch eine Dialogisierung. Beim Verfassen von Dialogen ist man automatisch der Sprechsprache näher. Es empfiehlt sich, bereits beim Schreiben die Sätze laut zu sprechen. So kommt man der gesprochenen Sprache schnell nahe.

Lange Erzählerstrecken oder auch ausführliche Einführungstexte lähmen den Erzählfluss.

Anmerkung: Kinderstimmen unterscheiden sich häufig nicht sehr voneinander. Genau deshalb kann es hilfreich sein, wenn der Erzähler/die Erzählerin sagt/ankündigt, wer jetzt spricht: Anne sagte: „...“, der Esel beschwerte sich: „...“ / „...“ beschwerte sich der Esel.

Sprache im Einzelnen:

Verben

Verben erleichtern die Einordnung. Holen Sie sie nach vorne.

Formulieren Sie aktiv, nicht passiv.

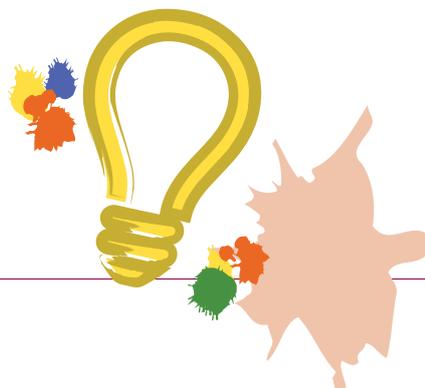
Besonders bei den sogenannten „zerrissenen“ Verben mit „haben“ sollte man den Hörer nicht zu lange im Ungewissen lassen, was denn nun eigentlich geschieht.

Ein Beispiel:

Vorgestern früh, es wurde langsam hell, hat Oskar in Begleitung seiner Mutter und seines Hundes auf dem Weg zur Schule einen merkwürdigen Mann getroffen...

Besser:

Vorgestern früh traf Oskar einen merkwürdigen Mann, als er....



Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



Satzbau

Ein einfacher Satzbau erleichtert die schnelle Einordnung und das Verständnis des Gehörten.

Bilden Sie kurze Sätze.

Verzichten Sie auf Verschachtelungen oder auch zeitlich anspruchsvolle Konstruktionen.

Strukturieren Sie die Sätze so, dass Sinnzusammenhänge schnell erfasst werden können.

Textaufbau

Erzählen Sie linear

Sprünge, egal ob zeitlich oder inhaltlich, sind für den Hörer nicht leicht einzuordnen. Sie verunsichern. Das Risiko des „Abschaltens“ ist ihnen immanent.

Grundsätzlich gilt: Die beschriebenen Grundregeln im Hinblick auf den Satzbau wie auch die schrittweise Entwicklung der Gedanken gelten selbstverständlich für den gesamten Textaufbau.

Einstieg/Earcatcher

Reizvoll ist es direkt in den Text einzusteigen, also dialogisch anzufangen. Die Einführung durch einen Erzähler wirkt oft langatmig.

Stürzen Sie sich kopfüber ins Geschehen!

Riskieren Sie ruhig einen kurzen Moment des „Nicht-Wissens-Was-Kommt“ und erzeugen Sie Spannung.

Redundanzen

Wenn wir fürs Lesen schreiben, versuchen wir möglichst Redundanzen zu vermeiden, wir suchen nach Synonymen und Metaphern oder umschreiben weiträumig. Wir tun alles, um einen einmal genannten Begriff nicht ein zweites Mal zu strapazieren. Dies gilt für das Schreiben fürs Hören nicht. Im Gegenteil!

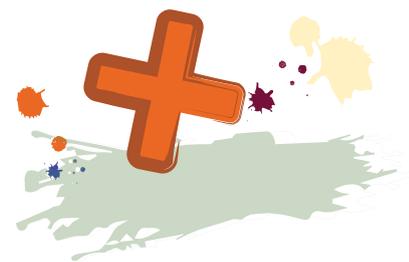
Vertrauen Sie auf die Kraft der Wiederholungen. Sie erleichtern es dem Hörer, dem Geschehen zu folgen. Synonyme verwirren hingegen.

Fazit

Eigentlich ist das Schreiben fürs Hören ganz einfach.

Befolgen Sie die Regeln der mündlichen Kommunikation, greifen Sie die oft tollen und inspirierenden Ideen Ihrer Schüler auf. Bestärken Sie sie im dialogischen Schreiben. Dies kann z.B. in einer Partner- oder Gruppenarbeit entwickelt werden, denn hier ist man direkt im Dialog miteinander.

Hinweis: Für das Hörspiel-Manuskript Ihrer Schüler gibt es unter <http://kfgeld.de/download-center> eine Kopiervorlage, eine Vorlage zum Ausfüllen mit einem Textverarbeitungsprogramm am Computer sowie eine Beispiel-Manuskript.





2.2 Hilfreiche Fragen fürs Texten

- Motiviert der Einstieg ZuhörerInnen zum Hinhören?
- Können die ZuhörerInnen den Inhalt verstehen?
- Sind die Sätze einfach und verständlich formuliert?
- Stehen die Sätze in einer logischen Reihenfolge?
- Welche Stolpersteine könnten entstehen (bei Lesen und Hören)?
- Entstehen beim Hören Bilder im Kopf des Zuhörers?
- Redundanz ist gefragt, Wiederholungen sind erlaubt!
- Bleibt der Ausstieg den ZuhörerInnen im Kopf?
- Stehen Wort, Geräusche und Musik in einem angemessenen Verhältnis?



Ergänzung: Wird deutlich, wer gerade spricht? (Beim Theater sehen wir die sprechenden Personen, beim Hörspiel nicht)

2.3 Übungen

Die folgenden Übungen sind Anregungen, wie man die Schülerinnen und Schüler auf die Hörspielproduktion vorbereiten kann. Sie können die Übungen natürlich gerne abändern und an die Bedürfnisse der Klasse anpassen.

Übung 1

- a) Schreibt eine Gruselgeschichte und verwendet dafür die folgenden Wörter:
Kettenrasseln, Heulen, Burg, Gewitter
- b) Überlegt euch, wie / womit eure Gruselgeschichte zum Klingen gebracht werden kann. Mit welchen Alltagsgegenständen könnt ihr z.B. Feuer nachmachen oder ein Kettenrasseln? (Anregungen in Kapitel 4.3.3)

Übung 2

- a) Schreibt eine Geschichte, in der viele Tiere vorkommen. Erzählt zum Beispiel von einem Tag im Zoo oder von einer Safari in Afrika.

Welche Tiere begegnen euch unterwegs?

Wie klingen sie?

Was haben die Tiere erlebt?

Was erzählen sie den anderen Tieren?

- b) Überlegt euch, wie / womit eure Tiergeschichte zum Klingen gebracht werden kann. Könnt ihr z.B. die Tierstimmen mit euren Stimmen nachmachen?

Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



Übung 3

- Spielt mit der fertig geschriebenen Geschichte Kopfkino! Dafür könnt ihr euch ganz gemütlich hinsetzen und die Augen schließen. Die Lehrkraft liest die Geschichte vor und ihr hört genau hin!
- Welche Klang-Bilder entstehen in eurem Kopf? Welche Geräusche und Klänge kommen in der Geschichte vor?

Übung 4

- Wie hört sich Geld an?
Ever Hörspiel wird sich in irgendeiner Form um Geld drehen. Es sollte also auch zu hören sein. Welche Möglichkeiten gibt es, Geld zum „Klingen“ zu bringen?

3 Die Hörspielaufnahme

3.1 Rollencasting

Neben den Geräuschemachern werden natürlich noch SprecherInnen für die ErzählerIn sowie die Charaktere gebraucht. Um diese auszuwählen, empfehlen wir ein „Casting“ durch die MitschülerInnen: Jeder, der sich um die Rolle bewerben möchte, liest einen Teil des Hörspiel-Texts laut vor. Der ausgewählte Text sollte vorher von dem Schüler/der Schülerin gut eingeübt worden sein. Hier bietet es sich an, den Schülern zu zeigen, wie man mit einigen Markierungen betonte Worte oder Satzenden kenntlich macht. Alle anderen SchülerInnen sind die Jury. Für die Bewertung und Abstimmung kann es hilfreich sein, vor dem Casting gemeinsam eine Liste mit wichtigen Kriterien zu erarbeiten (z.B.: gute Betonung und wechselnde Geschwindigkeiten, um Spannung in die Handlung zu bringen, etc.). Tipp: Es ist hilfreich wenn die Stimmen der Sprecher deutlich unterscheidbar sind, damit der Zuhörer direkt weiß, wer spricht. Wenn sich beispielsweise der Held und der Bösewicht gleich anhören, könnte das Verwirrung beim Zuhörer auslösen.

Zu den Kriterien gehören folgende Fragen:

Ist die Betonung im Satz richtig?

Wird zu schnell, zu langsam, deutlich gesprochen?

Klingt es abgelesen oder erzählt?

Wie kann der Sprecher dem Zuhörer durch die Sprechweise zum besseren Verhältnis verhelfen?

Wie klingt die Stimme?

Passt die Stimme zum Charakter oder ist sie besser geeignet für eine andere Rolle?

In das Hörspiel sollten alle Kinder eingebunden werden. Wenn die Sprecherrollen vergeben sind, gilt es, die anderen Rollen zu verteilen. Die Kinder können selber überlegen, was noch gebraucht wird. Beispielsweise sollte es (2-3) Kinder geben, die sich um die Regie kümmern (wer muss ums Mikrofon sitzen, welche Geräuschemacher werden für die Szene gebraucht?) und das Startsignal geben.



Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



3.2 Sprechen fürs Hören: Stimmung moduliert Stimme!

Von Helge Heynold (ehem. Redakteur und Regisseur beim Hessischen Rundfunk)

Ist der Sprecher, die Sprecherin in der „Stimmung“, kann er/sie gar nicht anders, als „richtig“ zu Sprechen. Gemeint ist die emotionale Gestimmtheit, aus der heraus ein Mensch spricht. Nur sie ermöglicht es den Zuhörern innerhalb ihres Erfahrungshorizontes ihren ganz individuellen „Film“, ihr ganz eigenes Verstehen zu erleben. Die Stimmung des Sprechers korreliert unmittelbar mit der Stimmung der Zuhörer.

Lesen sie den Text zunächst laut mit den Schülern und klären Sie mit ihnen den Sinn der Worte und Sätze. Setzen Sie, wenn nötig, Betonungszeichen. Klären Sie, was genau für die Sprecher die Worte, Sätze, Absätze bedeuten? Gibt es Bezüge unter den Sätzen, Absätzen? Wo sind die emotionalen „Scharniere“, Umschwünge im Text? Was löst der Text an Emotionen aus? (Wenn ich diese Worte spreche, die mir hier in den Mund gelegt werden, was machen sie mit mir? Machen mich diese Worte traurig, fröhlich, wütend, hilflos ..?)

Es gibt kein Richtig oder Falsch beim Vorlesen. Egal ob Rolle, Prosa oder Lyrik. Als Richtig empfinden Zuhörer immer Betonungen und Stimmungen, die sich mit ihren persönlichen Erfahrungen decken. Hat die Sprecherin, der Sprecher aber andere Erfahrungen gemacht, Erfahrungen, die die Hörer nicht nachvollziehen können, wird seine Interpretation als falsch empfunden, obwohl sie von Seiten des Interpreten her richtig ist. Hier einen gangbaren Mittelweg zu finden, ist die hohe Kunst der Regie.

Regie muss versuchen, die Durchlässigkeit für die Stimmungen der Sprecher zu trainieren, die Sprecher in ihren Stimmungs-Erfahrungen abzuholen. Der Regisseur kann versuchen, Stimmungen zu finden, indem er Situationen abfragt, die wahrscheinlich für bestimmte Stimmungen gut sind oder vorhandene verstärken. Vorsprechen ist keine wirkliche Hilfe. Die Sprecherin kopiert in der Regel das Vorgesprochene. Klingt das dann falsch, weil emotional nicht von der Sprecherin gefüllt, hat man als Regisseurin keine Korrekturmöglichkeiten mehr. Man hat es doch genau so vorgesprochen.

Kinder und Jugendliche können, genau wie Schauspieler, nur vor dem Hintergrund ihrer Erfahrungen einen Text mit Leben erfüllen. Insofern empfiehlt es sich, nach Spielerinnen und Spielern zu suchen, die einen möglichst direkten Zugriff auf ihre emotionalen Erfahrungen haben, und diese dann mit der Umsetzung der Rollen zu beauftragen. Ich unterscheide zwischen Regisseur und Dompteur. Der Dompteur spricht vor. Sagt, das musst du so und so betonen. Der Regisseur hilft den Sprechern, ihre ganz eigene Betonung aus sich heraus zu entwickeln. Welches der weitaus schwierigere Weg ist.

Zuhörerinnen und Zuhörer hören einer Stimme an, ob sie stimmt oder verstimmt ist. Ob die Sprecherin etwas macht oder ob Stimmung und Stimme kongruent sind.

Beim Hörspiel ist es wichtig dass die Texte fürs Sprechen geschrieben werden. Aus ihnen müssen sich zwingend die Stimmungen ergeben. Regieanweisungen wie ((fröhlich)), ((traurig)), ((verzweifelt)) usw. erübrigen sich dann.



3.3 Musik und Geräusche

In Hörspielen ist Musik mehr als nur ein Pausenfüller. Sie dient zur Unterbrechung von Szenen, kann Spannung erzeugen oder entspannen. Auch Geräusche können einen wichtigen Beitrag zum Hörspiel leisten. Sie können Szenen untermalen und ausgestalten.

3.3.1 Verwendung von Geräuschen

Geräusche sind wichtige und häufig eingesetzte Elemente in Hörspielproduktionen. Über Geräusche kann auf einfache Weise Farbe in eine Szene gebracht werden, als eine Art „Klang-Tüpfel“. Außerdem können sie eingesetzt werden, um Spannung zu erzeugen oder eine Szene zu verdichten. So kann die Illusion einer Außenatmosphäre geschaffen werden oder Tier- und Verkehrsgeräusche eingesetzt werden, um eine Szene realistischer zu gestalten.

3.3.2 Verwendung von Musik

Musik kann großen Einfluss auf die Atmosphäre des Hörspiels haben. Die Intensität einer Szene kann durch Musik gesteigert werden, indem man mit Aspekten wie Rhythmus, Dynamik und Tempo spielt. Zusätzlich kann sie eingesetzt werden, um einen Szenenwechsel deutlich zu machen oder charakteristische Motive einzuleiten. In Hörspielen wird Musik häufig als „Zwischenakt“ verwendet, als eine Art „Vorhang“, um Brüche deutlich zu machen oder sie musikalisch zu verbinden. Über Musik kann der Zuhörer leicht in einer andere Zeit entführt/versetzt werden: um das Mittelalter einzuleiten, könnte man beispielsweise Spielmannsmusik einsetzen. Außerdem können kleine Melodien als Untermalung für eine Szene genutzt werden. So kann der Gemütszustand oder die Grundstimmung einer Szene auf einfachem Wege transportiert werden, ohne dass man sie detailliert beschreiben muss. Das bekannte Sprichwort „Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte“ kann also auch für Musik gelten.

3.3.3 Tipps zum Erzeugen von Geräuschen

Wenn die Handlung des Hörspiels feststeht, bietet es sich an, den geschriebenen Text in kleinen Abschnitten laut vorzulesen. Die SchülerInnen sollen hierbei darauf achten, welche Geräusche im Text vorkommen, auch wenn sie nicht explizit genannt werden (Beispiel: „Es ist Mitternacht.“ – Welche Geräusche assoziieren wir zur Mitternacht? 12 Mal schlägt die Turmuhr? Ein Käuzchen ruft?). Nachdem die passenden Geräusche ausgewählt sind, muss überlegt werden, wie die Klasse die Geräusche selber „herstellen“ kann. Dazu können Stimmen, Musikinstrumente oder Alltagsgegenstände verwendet werden. Wenn ein Geräusch überzeugt, d.h. gut in den Ablauf des Hörspiels passt, müssen die (genauen) Angaben in das Manuskript übertragen werden.



Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



Als Hilfe eine kleine Liste, wie man verschiedene Geräusche erzeugen kann, so dass sie „echt“ klingen. Aber Achtung: Nicht alles klappt sofort, nur Übung macht den Meister!

Hagel	Reis oder Erbsen in eine Pappschachtel rieseln lassen
Wind	Mit einer Bürste über Pappe streichen
Sturm	Leicht ins Mikrofon pusten
Meeresbrandung	Mit einem Handfeger über ein großes, hängendes Papier streichen Oder: mit einer Bürste auf einem Kuchenblech im Takt einer Brandung hin- und herbürsten
Donner	Murmeln in einen Luftballon füllen und zuknoten. Diesen dann vor dem Mikro hin- und her schütteln Oder: große Pappe an einer Ecke festhalten und hin- und her schütteln
Pferdegetrappel	2 Kokosnusshälften im Rhythmus eines Pferdegetrappels aneinander schlagen
Bach	Langsam und gleichmäßig Wasser in eine mit etwas Wasser gefüllte Schüssel gießen
Schüsse	Ein flaches Holzlineal flach auf einen Tisch schlagen Oder: Luftballons aufblasen und mit einer Nadel zerstechen
Fever	Vor dem Mikro Zellophan- oder Transparentpapier zerknüllen
Schritte	Papier zerknüllen und im gewünschten Schrittrhythmus aneinander reiben <u>Auf dem Steinweg:</u> Zucker auf ein Papier streuen, dann „geht“ man mit den Fingern auf diesem Untergrund im Schrittrhythmus <u>Im Schnee:</u> Papiertaschentuch mit Mehl füllen und als Beutel zusammenknüllen. Diesen Beutel im Schrittttempo in der Hand kneten
Fahrrad	Einen alten unbespannten Regenschirm hin und wieder etwas schütteln und mit einer Fahrradklingel läuten
Türknaarren	Einen alten unbespannten Regenschirm hin und wieder etwas schütteln und mit einer Fahrradklingel läuten
Prügelei	Im Takt eines Kampfes mit den flachen Händen auf die Schenkel klopfen und dazu vielleicht einen Schmerzenslaut ausstoßen
Telefonstimmen	In einen Joghurtbecher hineinsprechen
Gruselstimmen	In eine große Blechdose oder einen Eimer mit verstellter Stimme sprechen
Schiffstuten	Dicht vor dem Mikro über den Hals einer offenen Flasche blasen Volle Flasche = Ton hell, leere Flasche = Ton dumpf
Unfall	<u>Quietschende Reifen:</u> mit einer Gabel über einen alten Teller kratzen <u>Unfallgeräusche:</u> einen Topf mit Besteck füllen und auf den Boden fallen lassen. Dann allen möglichen (unzerbrechlichen) Küchenkram aus niedriger Höhe fallen lassen und mit der flachen Hand an eine Schranktür klatschen
Geld	Münzgeld in einen Stoffbeutel legen und „klimpern“ lassen

Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



3.4 Rechtliches zur Verwendung von Musik und Texten

Bei der Erarbeitung von Hörspielen spielt das Urheberrecht eine wichtige Rolle, auch in der Schule. Am Anfang des Projekts steht der Text. Wenn die Schülerinnen und Schüler einen eigenen Text schreiben, also etwas Neues erfinden, gibt es gar keine rechtlichen Probleme. Sie sind dann selbst zum Urheber geworden. Soll bei der Produktion eine Bearbeitung eines Textes verwendet werden, dann ist es wichtig, dass der Urheber des Textes länger als 70 Jahre verstorben ist und der Text im Original vorliegt. Ein Beispiel: Ein Theaterstück eines Märchens der Gebrüder Grimm kann nicht bearbeitet werden (da der Bearbeiter, nämlich der Theaterautor, noch am Leben ist), das Originalmärchen aber schon.

Bei der Musik und bei Geräuschen ist das ebenfalls so. Selbst komponierte Musik stellt keine Probleme dar, Musik von einer CD oder aus dem Internet, also von einem „fremden“ Künstler, darf nicht verwendet werden. Auch eine Bearbeitung ist rechtlich problematisch, da dennoch Leistungsrechte anfallen können.



3.5 Der Umgang mit der Technik

Audioarbeit braucht keine komplizierte Technik. Die Geräte können leicht bedient und der Umgang damit schnell erlernt werden. Qualitativ gute Aufnahmeegeräte, auch in größerer Stückzahl, Laptops für die Bearbeitung der Aufnahmen und portable Audio-Anlagen können Schulen bei den kommunalen Medienzentren ausleihen. Eine Übersicht der Hessischen Medienzentren finden Sie unter <http://medienzentren.bildung.hessen.de/>. Lokalradiosender und Bürgerradiosender verleihen ebenfalls Aufnahmeegeräte.



3.5.1 Tipps für gute Aufnahmen

Ganz wichtig: Der Windschutz oder „Plopp“-Schutz, der über das Mikrofon gestülpt wird. Die Ummantelung aus Kunststoff hält nicht nur Windrauschen fern, sondern verringert auch störende Plopp- und Zischlaute wie p, t, k, sch. Machen Sie ein paar Probeaufnahmen, um den Umgang mit der Technik kennen zu lernen.

Nebengeräusche können das Ergebnis verschlechtern; besonders bei Sprachaufnahmen. Gute Mikrofone fangen auch leise Geräusche ein, z.B. Flugzeuge, Autos, die Türklinge oder wenn sich draußen im Gang jemand laut unterhält. Schließen Sie also das Fenster und achten Sie darauf, dass die Tür für die Zeit der Aufnahme geschlossen bleibt (z.B. ein Schild aufhängen oder ein Kind als „Türsteher“ beauftragen).

Ein Stativ hilft dabei, das Mikrofon auf einer festen Position zu halten und raschelnde Geräusche zu vermeiden. Auch der Abstand der SprecherInnen zum Mikrofon ist wichtig: beide Extreme, zu nah oder zu weit weg, können einen negativen Einfluss auf die Qualität des Beitrages haben. Bei einem Hörspiel sollte der Mund des Kindes ca. 1 Bleistiftlänge vom Mikrofon entfernt sein. Allerdings hängt die Entfernung natürlich auch von der Lautstärke der Stimme ab. Auch hier gilt: Probeaufnahmen machen. Tipp: Einfach mithilfe von Klebestreifen die passenden Abstände markieren.

Bei Aufnahmeunterbrechungen: Wenn man statt der „Stopp“-Taste die „Pause“-Taste drückt, lässt sich ein Knacken in der Aufnahme vermeiden.

Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"



Nimmt man Geräusche direkt mit auf, können mehrere Schüler einbezogen werden und man muss nicht so viel Zusammenschneiden. Die Geräusche müssen natürlich gut eingeübt sein und auf Abruf erklingen (auch hier: Abstand zum Mikro korrekt?).

Ein Versprecher ist erst mal kein Problem, da dieser hinterher rausgeschnitten werden kann. In einem solchen Fall sollte der Satz einfach noch mal von vorne gesprochen werden. Bei Hintergrundgeräuschen (Musik, Klängen etc.) muss man allerdings aufpassen, da es im geschnittenen Ergebnis zu einer Unterbrechung führen könnte. Hier lohnt es sich die Szene eventuell nochmal zu wiederholen.

3.5.2 Die Räumlichkeiten

Die Auswahl des Raumes hat einen großen Einfluss auf die Qualität der Aufnahme und sollte daher nicht unterschätzt werden. Wenn Sie von Anfang an einen ruhigen, abgelegenen Raum wählen, werden Sie kaum Probleme mit Nebengeräuschen haben. Wenn das Klassenzimmer beispielsweise am Haupteingang der Schule liegt, könnte es sein, dass die Aufnahmen regelmäßig durch vorbeilaufende Menschen „gestört“ wird. Vorhänge und Teppichböden sind eine großartige Möglichkeit, um den Hall in einem Raum zu minimieren. Wenn der Klassenraum keinen Teppichboden hat, kann man alternativ einige Teppiche auslegen. Auch eine Bücherwand oder eine aufgeklappte Schranktür können hier von Nutzen sein. Vielleicht gibt es in der Schule auch Stellwände, die man nutzen kann (manchmal sind diese sogar mit Stoff bezogen).

Natürlich kann es sein, dass Sie besondere Nebengeräusche einfangen möchten, um eine gute Atmosphäre zu erzeugen. Spielt eine Szene beispielweise in einer Kirche oder auf einer lauten Straße, könnte man versuchen, die Szene dort auch aufzunehmen. Hier gilt wieder: Ausprobieren!

3.6 Letzte Schritte

3.6.1 Hilfreiche Fragen zur Reflexion des Ergebnisses

- Wird deutlich genug gesprochen?
- Ist der Hintergrund zu laut bzw. sind störende Nebengeräusche zu hören?
- Ist der Einsatz von Geräuschen angemessen? (zu viel/zum wenig)
- Ist die Musik zu laut oder übertönt das Wort?
- Wo gibt es Längen?
- An welcher Stelle braucht es einen neuen Impuls?



3.6.2 Die Nachbearbeitung

Zum Zusammenschneiden und Nachbearbeiten des Hörspiels können Sie beispielsweise die Software „Audacity“ nutzen. Audacity ist eine kostenlose Audiotbearbeitungssoftware, die für den Einsatz in der Schule geeignet ist. Auf der Internetseite <http://web.audacityteam.org/> können Sie die jeweils aktuellste Version der Software herunterladen. Eine Kurzanleitung für Audacity finden Sie unter <http://kfgeld.de/download-center>.



3.6.3 Die Verpackung

Zu einem Hörspiel gehört auch eine ansprechende Verpackung. Für die Schüler ist es toll, wenn sie das Endergebnis mit nach Hause nehmen können. Daher bietet es sich an, das Hörspiel auf CDs zu brennen und CD-Hüllen und Booklets zu gestalten. Das ist auch eine schöne Möglichkeit, um alle an der Produktion Beteiligten namentlich zu erwähnen.

4 Checklisten für Lehrkräfte

4.1 Vorbereitung der Aufnahme

- Hörspiel schreiben
- Geräuschemacher- und Klanggeber-Kiste zusammenstellen
- Rollencasting
- Räume mit Stromanschlüssen (Verlängerungskabel!) organisieren (Klassenraum bzw. Raum für die Aufnahme + 1 weiterer Raum für den Schnitt)
- Schulleitung, Kollegium und Hausmeister über den Termin der Aufnahmen informieren
- Infobrief an Eltern schreiben: ggf. informieren, dass das Schulgelände für die Aufnahmen verlassen wird
- weitere Helfer und Aufsichtspersonen akquirieren
- im Klassenraum eine gute und ruhige Aufnahmesituation schaffen
- Elternteil oder Kollegen als Fotografen anfragen, um die Entstehung des Hörspiels zu dokumentieren



Hörspiele selber schreiben und die Hörspielaufnahme

hr2-Kinderfunkkolleg "Kohle, Cash und Pinkepinke"

Impressum

Herausgeber

hr2-kultur und Stiftung Zuhören © 2015

Redaktion

Manja Cocos

Sophie Yasmin Laupert

Markus Pleimfeldner

Redaktionelle Mitarbeit

Volker Bernius

Maria Bonifer

Juliane Spatz

Kontakt

hr2-kultur

Hessischer Rundfunk

Bertramstraße 8

60320 Frankfurt am Main

Tel.: 069-155 2807

Fax.: 069-155 3939

E-Mail: kinderfunkkolleg@hr.de

Internet: www.kinderfunkkolleg-geld.de

Das hr2-Kinderfunkkolleg „Kohle, Cash und Pinkepinke“ ist ein Projekt von hr2-kultur und der Deutschen Bundesbank in Kooperation mit der Stiftung Zuhören, unterstützt vom Arbeitskreis Rundfunk und Schule des Hessischen Kultusministeriums.

