

# Das Hörspiel

## TEIL 1: WIE FINDE ICH EINE GESCHICHTE?



## TEIL 2: IM STUDIO WIE ERZEUGE ICH STIMMEN, ATMOS UND MUSIK?



## Hörspiel: von der Idee zu Realisation / Arbeitsschritte

von Ulrike Werner

Am Beispiel einer kleinen dramatischen Szenenfolge wird gezeigt, wie man kleine Hörspielgeschichten (ca. 5 Minuten Länge) erfindet und produziert. Dabei wird vorausgesetzt, dass das Hörspiel „dramatisch“ ist, d.h. eine Handlung hat, die von Figuren durch Dialoge vorangetrieben wird.

### 1. Die Geschichte erfinden



Jede Hörspiel – Geschichte besteht aus:

- dem zugrunde liegenden Stoff
- den handelnden Figuren
- Szenen in akustischen Räumen
- einer Handlungsfolge der Szenen
- Geräuschen und Musik

### Den Stoff entwickeln

Für jede Geschichte braucht man einen „Stoff“.

Der Stoff ist das Material oder der Inhalt, aus dem die Geschichte entwickelt wird.

### Mögliche Stoffe

- überlieferte Geschichten (Märchen, Sagen oder Legenden)
- geschichtliche Ereignisse (zum Beispiel: Veränderung eines Dorfes durch Bau einer Fabrik; Christoph Columbus „entdeckt“ Amerika; Frauen bekommen zum ersten Mal Chance, in die Schule zu gehen)
- soziale oder politische Misstände (zum Beispiel: Abschiebung von MigrantInnen aus Deutschland; Privatisierung von Trinkwasser; Biotechnologie in der Landwirtschaft)
- alltägliches Zusammenleben (Familienkonflikte, Liebe oder Missverständnisse in einem multikulturell bewohnten Hochhaus)

### Stoffsammlung

Wenn man sich auf ein Thema festgelegt hat, macht man eine Stoffsammlung. Das Vorgehen dabei gleicht der journalistischen Recherche. Man sammelt zunächst Beobachtungen, Fragen, Eindrücke, Episoden. Mögliches Material dazu sind: Geschichten, Zeitungsartikel, Briefe, Fernsehberichte, Gerichtsreportagen oder Erlebnisse von sich selbst oder anderen. Oder man denkt sich etwas aus – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

## Sichten / Sortieren der Stoffsammlung

Hat man genügend Material und Ideen gesammelt, vor sich liegen oder aufgeschrieben, sichtet man das Material. Man trennt sich nun wieder von ganz vielen Ideen und Beobachtungen, unter der Fragestellung:

- Welche Figuren kann ich mir besonders gut vorstellen?
- Was macht mein Thema besonders anschaulich?
- Was ist besonders faszinierend, komisch, traurig, spannend?
- Welche Konflikte / Gegensätze gibt es, aus denen man eine Szene entwickeln kann?
- Was ist das Wichtigste für die Darstellung des Konflikts?

## Die Figuren

Bevor man beginnt, die Szenen auszumalen und aufzuschreiben, entwickelt man die Figuren. Man macht sie sich so lebendig, dass man sie vor sich sieht, sie sprechen hört, sich vorstellen kann, warum sie sich wie verhalten. Man kennt sogar ihre Lebensgeschichte.

Wenn man zwei Hauptfiguren hat, kann es sinnvoll sein, möglichst gegensätzliche, gut unterscheidbare Figuren zu erfinden, die zwei Seiten des Konflikts verkörpern. Das erleichtert die Entwicklung der Handlung. Den HörerInnen hilft es beim Hören, die Figuren akustisch unterscheiden zu können.



Gegensätzlichkeit bedeutet allerdings nicht, dass eine Figur nur gut, die andere nur böse ist. Das wirkt holzschnittartig und langweilig. Sondern „gegensätzlich“ heisst, dass die Figuren aus gegensätzlichen Interessenslagen, Lebensumständen oder Motivationen heraus handeln.

## Namen geben

Als erstes gibt man den Figuren einen Namen. Erst wenn sie einen Namen haben, sieht man sie vor sich.

## Lebensgeschichte erfinden

Auch wenn die Figuren später nur in einer kurzen Szene auftreten, hilft es, ihre Lebensgeschichte zu erfinden. Wo sind sie geboren? Aus was für einer Familie kommen sie? Wie war ihre Kindheit? Was sind ihre Lieblingsbeschäftigungen? Welchen Beruf haben sie? Wie ist ihre momentane Lebenssituation? Sind sie verliebt, verlobt, verheiratet? Glücklich oder unglücklich? Was wünschen sie sich? Worüber sind sie traurig? Gab es Schlüsselerlebnisse? Eventuell ergibt sich daraus schon ihr Verhalten in der zu schreibenden Szene.

### Eigenheiten der Figuren, Verhalten, besondere Sprechweise

Welche besonderen Eigenschaften haben die Figuren?

Haben sie irgendwelche Ticks oder Neurosen?

Was ist besonders auffallend? Gibt es äussere Merkmale?

Wie sprechen die Figuren? Einen auffallenden Dialekt? Oder einen bestimmten Jargon?

Gibt es Besonderheiten?

### Motivation und Verhalten der Figuren in der zu planenden Geschichte

Als letzten Schritt beim Ausdenken der Figuren spielt man durch, wie sie sich in der zu planenden Geschichte verhalten könnten. Dadurch, dass sie einem jetzt bekannt sind, kann man sich ihr Verhalten gut vorstellen und in ihrem Charakter und in ihrer persönlichen Lebensgeschichte begründen. Das Verhalten der Figuren bekommt eine Motivation.

### Der Kern der Handlung



Jeder Geschichte liegt ein Handlungskern zugrunde, den man in ein oder zwei Sätzen zusammenfassen kann. Am einfachsten ist es, wenn der Handlungskern aus einem Konflikt oder einem Problem besteht, der durch zwei gegensätzliche Hauptfiguren dargestellt wird.

### Beispiel: Aschenputtel/Cinderella

Aschenputtel muss in der Küche niedere Arbeiten verrichten, obwohl ihr Vater reich ist. Das liegt an Aschenputtels Stiefmutter, die allen Reichtum des Hauses für ihre leiblichen Töchter haben möchte. Obwohl die Stiefmutter ihr viele Hindernisse in den Weg legt, gewinnt Aschenputtel doch den Königsson für sich.

### Aufbau der Geschichte

Eine Geschichte besteht aus einer oder mehreren Szenen/Episoden, die durch einen „roten Faden“ in eine spannende Reihenfolge gefügt werden. Anders gesagt: Der zugrundeliegende Handlungskern, der Konflikt, wird in Szenen aufgelöst. Diese Szenen werden nacheinander, in einer bestimmten Reihenfolge erzählt. Diese Reihenfolge nennt man auch „Vorgang“.

Fragen, die helfen, den „Vorgang“ zu finden:

Wie entwickelt sich der Konflikt, was geschieht dabei, was erleben die Figuren dabei?

Wie wird der Konflikt gelöst?

Ein einfaches und in Europa seit der griechischen Antike „klassisches“ Muster für den Aufbau einer dramatischen Geschichte:

1. Ausgangslage / Exposition: Einführung in den Konflikt (Szene 1)
2. Hauptteil: Konflikt wird erzählt und treibt auf den dramatischen Höhepunkt zu (Szene 2, 3, ...)
3. Lösung: durch den dramatischen Höhepunkt entsteht eine neue Situation, das Ende (letzte Szene)



## Szenen/Situationen

Die Figuren sprechen und handeln in einer bestimmten Situation, an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit. Das nennt man „Szene“. Eine Szene findet immer in der Gegenwart statt. Aus der Handlung in einer Szene ergeben sich Folgen, die für die Handlung in den weiteren Szenen bestimmend sind.

Eine Erzählerfigur kann dazu benutzt werden, um Szenen zu „sparen“, indem sie Zusammenfassungen gibt..

## Fragen, die dabei helfen, Szenen und Situationen zu entwickeln

Was passiert? Was erleben die Figuren im Hinblick auf den Konflikt? Wie gehen sie damit um?  
 Wo sind sie? Wer ist da noch? Was geschieht als nächstes?  
 Was hört man in der Szene?

## Hören

Beim Entwickeln der Szenen hört man innerlich: Wie sprechen die Figuren?  
 Welche Geräusche gibt es? Gibt es Musik, die eine bestimmte Stimmung erzeugt?  
 In welchem „Raum“ findet die Szene statt? („Küche“, „Tanzsaal“, „Garten“, „Dorfstrasse“ etc.)

## Den Vorgang/die Reihenfolge festlegen

Wenn die Szenen deutlich sind, wird eine Reihenfolge der Situationen festgelegt. Wie folgen die Szenen einander von der Ausgangslage zum Höhepunkt hin? Gibt es einen Vorgang als roten Faden?

Für eine kurze Szenenabfolge (zwei bis drei Minuten Länge) reichen drei bis vier Szenen!  
 (Einführung, Hauptteil, Schluß)



## Akustische Erzählebenen

Bei der Planung einer Szene versetzt man sich in die HörerInnen hinein. Sie erfahren nur das, was zu hören ist.

Die wichtigsten Ebenen zur Informationsvermittlung sind:

- die Dialoge der Figuren
- die Geräusche / Musik
- (evt. Erzählerfigur)

## Dialoge der Figuren

Die Figuren handeln mit ihrem Sprechen in der Situation. Sie reagieren hörbar aufeinander. Dadurch verändert sich die Situation. Durch das, was sie sagen, erfahren die HörerInnen, was passiert. Durch ihren Dialog geben sie darüber hinaus den HörerInnen alle notwendigen Informationen, die sie brauchen, um der Handlung folgen zu können. Sie können auch überlegen, fragen, beobachten und damit die Situation nachvollziehbar machen. Manchmal lesen sie auch einen Brief oder eine Notiz vor, damit die HörerInnen wissen, warum dieses oder jenes jetzt wichtig ist.

Die Texte der Figuren sollten möglichst kurz und frei von Füllwörtern („eben mal so“, „also“, „irgendwie“) sein. Das gilt auch für die einzelnen Sätze. So kann man die Dialoge nachher bei der Aufnahme am besten spielen



## Erzählerfigur

Manchmal bietet es sich an, eine Erzählerfigur zu erfinden, weil man so Szenen zusammenfassen kann oder zusätzliche Informationen geben kann.

## Geräusche

Die Erzählebene der Geräusche und Klänge entwickelt man bereits, wenn man die Dialoge entwickelt.

### Welche Geräusche sind Schlüsselgeräusche, d.h. erzählen etwas?

Das können einzelne Geräusche sein, wie das Klopfen an einer Tür oder das Knarren eines Baumes. Aber es kann auch ein „Geräuschteppich“ zu hören sein, der eine ganze Szene untermalt. Diese Geräuschteppiche nennt man in der Radiosprache „Atmosphären“, kurz: „Atmos“. „Atmos“ sind zum Beispiel: das Vogelzwitschern an einem Bach, der vorbeiplätschert; die Stimmen und Geräusche in einer Bahnhofshalle; Schlager, Geschirr, Stimmen und Schritte in einer Pizzeria.

**Vorsicht: nicht zuviele Geräusche planen!**

Zuviele einzelne Geräusche machen die Produktion kompliziert. Ausserdem besteht die Gefahr, die Geschichte mit Geräuschen zu überladen. Also sollten nur die wichtigsten Geräusche eingeplant werden. Einfach und effektiv sind z.B. Geräusche, die als „Atmo“ eine ganze Szene untermalen.

**Akustische Räume festlegen**

Es hilft den Hörern, wenn für die Szenen akustische Räume definiert werden. Durch Unterlegen der Szene mit „Atmos“ kann man diese Räume hörbar machen. Das ist auch für die spätere Produktion überschaubar.

**Beispiel**

„in der Gaststätte“; „im Wohnzimmer“; „auf der Strasse“

Dabei kann man auch darauf achten, ob die Räume geschlossen oder offen sind, ob es Innen- oder Aussenräume sind. Das ist wichtig für die Sprachaufnahmen. Wenn man möchte, dass ein enger Raum dargestellt wird, kann man durch Schiebewände, Kartons o.ä. die man um die Sprecherinnen aufbaut, diesen Effekt erzeugen.

**Geräusche selber machen**

Wie findet man Geräusche?

Es gibt Geräusche-CDs, und im Internet kann man sich kostenlos unter [www.hoerspielbox.de](http://www.hoerspielbox.de) Geräusche downloaden. Doch meistens hören sich diese vorgefertigten Geräusche nicht schön an wie selbstgemachte Geräusche.

Man kann drinnen und draussen Geräusche mit dem Aufnahmegerät und einem Stereomikrofon aufnehmen. Dabei kann man „echte“ Geräusche aufnehmen, wie „Geschirrklopfen in einer Gaststätte“; „Geld einwerfen in einen Automaten“; oder „Kirchenglocken“. Man kann auch „Atmos“ aufnehmen: etwa „Einkaufen in einem Supermarkt“; „Meeresrauschen“; „Aufzug fahren in einem Hochhaus“.

Viele Geräusche kann man drinnen oder draussen mit Requisite produzieren. Zum Beispiel um „Wasserplätschern“ zu erzeugen, braucht man keinen Fluss oder kein Meer: Man kann sich eine Wasserschüssel vors Mikrofon stellen und darin mit der Hand oder einem Löffel Geräusche erzeugen. Hier gilt: ausprobieren und hören!

## Musik



Musik wirkt unmittelbar aufs Gefühl. Deshalb wirkt sie stärker als Worte und Texte. Die Musik sollte also sehr bewusst „dosiert“ werden. Manchmal sind Texte viel stärker, wenn man sie ohne Musik wahrnimmt. Musik kann aber auch die Aussage von Worten und Texten hervorheben, verstärken oder auch konterkarieren.

Musik kann ein Hörspiel gliedern; es kann ein Hauptthema geben; kleine Motive können zwischen zwei Szenen gespielt werden. Musik kann dramatische Effekte erzeugen, Stimmungen erzeugen, aber auch Figuren charakterisieren.

Es ist schön, wenn die Musik selbst gemacht wird. Wenn jemand ein Instrument spielt, kann man sich das zunutze machen. Selbst ein paar Töne auf dem Glockenspiel können reizvoller sein als Musik aus der Konserve.

## 2. Produktion des Hörspiels im Studio

Wenn das Drehbuch fertig ist, geht es mit dem Drehbuch, den Requisiten, den Musikinstrumenten und den aufgenommenen Geräuschen ins Studio (bzw. an den Computerplatz). Hier wird alles in den Computer eingespielt und dann bearbeitet. Für diese technische Seite ist etwas Einarbeitung und Übung nötig.

### Aufnahme

Die Sprachaufnahmen und auch die Geräuschaufnahmen sollte man vor dem Aufnehmen proben. Zum einen hilft die Probe den Darstellerinnen, in ihre Rolle hineinzufinden. Zum Warmwerden kann man Atem- und Entspannungsübungen machen. Am besten kann man im Stehen sprechen. Wenn man sich bewegt, sollte man darauf achten, dass man trotzdem den Abstand zum Mikrofon nicht verändert. Die Technikerin pegelt beim Proben aus, denn jede hat eine unterschiedliche Stimme! Wenn eine Szene nicht gelingen will, kann es helfen, weiter zu machen, und sie dann zum Schluss noch einmal zu spielen.

Um den Überblick zu behalten, notiert man im Drehbuch, wie oft die Szene eingespielt wurde und welches die beste Variante war.

Bei improvisierten Hörspielen kann man nacheinander Szene für Szene aufnehmen, dann die Aufnahme stoppen und ausprobieren, wie´s weitergeht.

### Bearbeiten und Mischen

Für Hörspielprojekte sollte man ausreichend Spuren anlegen, damit man gut mischen und überlagern kann:

- mindestens zwei für Sprache
- mindestens zwei für Geräusche (Einzelgeräusche und Atmos)
- mindestens eine für Musik