

*Dieses Buch soll Eure Lust
und Euren Mut entfachen!*

*Das Medium Hörspiel ist eine unendliche
Quelle kreativer Ausdrucksmöglichkeiten,
gepaart mit technischem Lernen. Ob Ihr
mit einem Diktaphon aufnehmt oder Euch
ein kleines Studio baut ... hier findet Ihr
Inspiration und Tipps. Einfach machen –
der Rest ergibt sich!*

*Mit herzlichen Grüßen
aus meinem alten Kassettenrekorder,
Euer Sebastian Eckhardt*



Sebastian Eckhardt

Faszination Hörspiel

Die Phantasiewelt zwischen Buch und Bühne

Ein schulischer Erfahrungsbericht und technischer Leitfaden
für Lehrerinnen & Lehrer, Schülerinnen & Schüler und alle,
die die Hörspielkunst lieben

Faszination Hörspiel

Die Phantasiewelt zwischen Buch und Bühne

ISBN: 978-3-7695-0347-0
Weinheim 2024

© DEUTSCHER THEATERVERLAG GMBH
Grabengasse 5
69469 Weinheim

www.dtver.de
theater@dtver.de

Tel.: 0049.6201.87907-0
Fax: 0049.6201.507082

Titelgrafik und Fotos: Sebastian Eckhardt
Umschlaggestaltung und Satz: das grafik.buero | Kai Becker | www.dasgrafikbuero.net
Druck: Druckerei Grill GmbH & Co. KG, Hemmingen

Sebastian Eckhardt

Faszination Hörspiel

Die Phantasiewelt zwischen Buch und Bühne

Ein Erfahrungsbericht und technischer Leitfaden für Lehrerinnen & Lehrer, Jugendliche, Eltern, Hobbyisten und alle anderen, die dieses wunderbare Medium schon immer erobern wollten!

Inhalt

Vorwort	7
Teil 1: „Was?“	9
1. Über mich	9
↳ Audio 1	
2. Warum Hörspiel	11
2.1 Die Stimmreflektion	11
2.2 Lese- und Sprechkompetenz	11
2.3 Wiederholbares Ergebnis	11
2.4 Der Akteur als Stimme	11
2.5 Technische Kreativität	11
3. Welcher Stoff	12
3.1 Offene Textentwicklung	12
3.2 Stückvorlage	12
3.3 Freie Textbehandlung	12
4. Der Start	12
4.1 Scham	12
4.2 Spaß	13
4.3 Faszination Mikro	13
4.4 Arbeitsfokus	13
5. Aufnahmerraum	14
6. Team	15
6.1 Teamleiter	15
6.2 Besetzung	15
6.3 Aufbautruppe	15
6.4 Regie	15
6.4.1 Regiebuch	16
6.5 Aufnahmeleitung	16
6.6 Die Arbeit am Mikrofon	16
7. Gestaltungselemente	17
7.1 Sounds (Geräusche)	↳ Audio 2/3/4 17
7.1.2 Soundcollagen (Geräuschcollagen)	↳ Audio 5 18
7.2 Atmosphären	↳ Audio 6/7/8 18
7.3 Musik	18
7.3.1 Instrumentalmusik	19
7.3.2 Aus dem Flow	↳ Audio 9/9a 19
7.3.3 Mit Vorgabe	↳ Audio 10 19
7.3.4 Eigeninitiativen	19

Teil 2: „Womit?“	20
8. Die Technik	20
8.1 Kosten	20
8.2 Computer	20
8.3 Software	20
9. Stopp! Es geht auch ganz einfach	21
10. Zubehör	23
10.1 Monitor	23
10.2 Interface	24
10.3 Mikrohalterungen	25
10.4 Mikrofone	25
10.5 Kopfhörer	27
10.5.1 Ausgangsverteiler	27
10.5.2 Kopfhörerverstärker	28
10.6 Aktiv-Boxen	28
10.7 Internetverbindung	28
10.8 Diverses	28
11. Aufbau	29
11.1 Monitoranschluss	29
11.2 Software einrichten	29
11.3 Interface einrichten	29
12. Stopp! Üben im Testgelände	32
13. Dateiformate	32
14. Ordnerstruktur	34
14.1 Ordner erstellen	34
14.2 „Audacity“ - Studio - Projekte erstellen	35
14.3 Funktion der Struktur	35

Teil 3: „Wie?“	36
15. Der Produktionsprozess	36
15.1 Einstellungen des Setups	37
15.2 Spuren einrichten für Szene 3	38
15.3 Soundcheck	38
15.4 Recording und Rohschnitt	40
15.5 Datelexport	43
16. Editing „Die Kunst des Schummelns“	44
16.1 Importieren in das Finish-Projekt	44
16.2 Schneiden	46
16.2.1 Tempi schneiden	🔗 Audio 11
16.3 Hintergrundgeräusche (Spur 2)	🔗 Audio 12/13
16.4 Atmos setzen (Spur 3)	🔗 Audio 14
16.5 Soundcollagen (Spur 4).....	49
16.6 Lautstärken anpassen	50
16.6.1 Hüllkurvenwerkzeug	51
16.7 Stille erzeugen	51
16.8 Hall (Effekte).....	51
16.9 Lautstärken abgleichen	52
16.10 Gesamtlautstärke	52
16.11 Projektexport	52
16.12 Finaler Mix	52
16.12.1 Kompressor und Normalisierung	52
16.13 Was noch?	54
17. Abschied	54

Vorwort

Vor einiger Zeit wurde ich an einer inklusiven Mittelschule engagiert, mit dem wohlklingenden Titel „Externer Experte für den kreativen Umgang mit audiovisuellen Medien“. Damit wurde rechtlich irgendwie die Tatsache umschifft, dass ich kein Lehrer bin.

Ich produzierte mit den Kindern Dokufilme, Gesangs-CDs und nicht zuletzt mein Hörspiel „Die Helden von Deppenstedt“, das hier exemplarisch erhalten wird, euch eine Ahnung von den ungeheuer schönen Möglichkeiten solch einer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu vermitteln.



Die „Helden von Deppenstedt“ ist ein modernes Cover der „Bremer Stadtmusikanten“ und erzählt von Mut, Eigensinn und der Wahrheit, dass Mut, Geduld, Empathie und Solidarität in der Lage sind, die Mauern des menschlichen Stumpfsinns zu überwinden.

Es gab bei uns Teilnehmende, die sich ausschließlich für den technischen Prozess interessierten und das Projekt zu einer semiprofessionellen Studioproduktion werden ließen.

Und so orientiert sich dieses Buch technisch an dem Aufwand, den wir bei den „Helden von Deppenstedt“ betrieben haben; ein semesterübergreifendes Projekt, ähnlich der Stückerarbeitung einer Theater-AG mit allen Arbeitssektionen einer Bühnenproduktion.

Ich werde mich in meinen Ausführungen immer wieder auf eine bestimmte Stelle aus dem Stück beziehen, weshalb es hilfreich wäre, wenn ihr „Die Helden“ vor oder während dieser Lektüre lest bzw. mitlest. Und wenn es zunächst nur die **Szene 3** ist, die wiederholt als **Arbeitsbeispiel** erhalten wird.

Ihr findet dazu auch [14 Audio-Files](#), in erster Linie Klangzitate aus unserer Arbeit. Bei Sprechbeispielen springe ich persönlich ein, da ich eure Kreativität nicht mit Vorgegebenem einschränken will und es auch rechtlich nicht möglich ist, die Originalaufnahmen der Kinder hier zu zitieren.

Allgemein ist im Unterschied zur Bühne das Hörspiel eher wie eine Filmproduktion zu betrachten, mit stark technischen Schwerpunkten: Das Ergebnis ist fix und wiederholbar, der Aufnahmeprozess nicht zwingend chronologisch, und die Nachbearbeitung bietet unbegrenzte Möglichkeiten. Ich nenne dieses Editing auch gerne „Die Kunst des Schummelns“.

Als durch und durch kreativer Generalist verstehe ich von allem etwas und kann nichts wirklich.

So bin ich auch nicht der Mann für einen akademisch-pädagogischen Text, sondern werde versuchen, meine Erfahrungen intuitiv und spielerisch zu gliedern, um euch zu einem im wahrsten Sinne des Wortes „leichtsinnigen“ Beginn eurer Hörspielarbeit zu inspirieren.

Ihr könnt dieses Buch einfach erst mal nur lesen.

Falls ihr aber schon wild entschlossen seid, ein Hörspiel zu machen, möchte ich euch auf den Benefit hinweisen, dass dies auch ein Arbeitsbuch ist und ihr sofort parallel mitarbeiten könnt, um während des Lesens einiges einfach schon mal auszuprobieren und Wesentliches vorzubereiten, vor allem in den technischen Teilen 2 und 3.

Dazu braucht ihr nur euren PC oder Laptop und das von mir empfohlene Aufnahmeprogramm (8.3). Alles Weitere ist zunächst nicht notwendig.

Ich werde aber auch immer wieder Wege aufzeigen, wie ihr mit einfachsten technischen Mitteln und wenig Aufwand die „Helden“ im Klassenraum oder am Tisch im Wohnzimmer erarbeiten könnt. Das kann genauso inspirierend und freudvoll sein wie unsere ambitionierte Studioversion, von der ich hier berichte.



Doch das alles später ...

Wer sich jetzt NICHT für ein tieferen Einblick in mein Ego interessiert, darf das erste Kapitel getrost überspringen ... dann geht's los!

Teil 1: “Was?”

1. Über mich

Als Kind schon das Ziegenfell von Omas Sessel geklaut und im Schultheater der ersten Klasse spontan für den erkrankten Wolf in „Rotkäppchen“ eingesprungen, spannte ich mit 10 Jahren meinen größeren Bruder ein und produzierte Kästners „Fliegendes Klassenzimmer“ auf einem damals sensationellen Mono-Kassettenrekorder als Hörspiel. In Wahrheit braucht man heute nicht viel mehr, aber dazu später.



Abb. 1
Mono-Kassettenrekorder 1960er Jahre

Wer Lust hat, kann sich in [🔊 Audio 1](#) einen kleinen Ausschnitt davon anhören (Mein Bruder gibt hier übrigens Kästners Mutter). Ich denke, meine als Bahnhofsatmosphäre eingesetzte Blechlokomotive ist damals schon als wichtiges Hörspielement recht clever eingesetzt.

Bisschen blöd halt, wenn man den Zug in die Ferne fahren lassen muss, um dann zum Mikro zurück zu rennen und recht atemlos weiterzusprechen. Ach, was waren diese Fußstapser ärgerlich! Schneiden ging ja noch nicht.

Ich spielte über die Jahre viel Schultheater und nutzte schamlos jede Gelegenheit, vor Publikum zu agieren, ziemlich wurscht, wie oder warum.

Weiters entstanden diverse Erzähltexte und schreckliche, von der Romantik meiner Mutter beseelte Gedichte. Am Klavierspiel bin ich durch das Beharren meines Vaters auf Klassik völlig gescheitert, ich hätte einfach nur gerne mal ein bisschen Rock-Piano gelernt.

Nun gut, mit 15 zumindest eine Gitarre ergattert und durch stures Üben zu einem ganz passablen Lagerfeuer-Klampfer geworden, was zumindest für einigen Erfolg bei den Mädels sorgte. Doch der bleibende Wert war eine musikalische Grundbildung, die mir die Entwicklung von Musikelementen und Songs für eigene Bühnenshows und eben auch Hörspiele ermöglicht.

Und nun der Zeitraffer:

Anfang der 80er erst mal drei Jahre Schauspielausbildung am Max Reinhardt-Seminar in Wien, dann 30 Jahre eine Kraut-und-Rüben-Schauspielkarriere mit allen Arten von Theatern und Rollen, eigenen Comedy-Shows und sämtlichen Höhen und Tiefen des dazugehörigen Party-Daseins gelebt.

Wer Lust hat, kann sich auf meiner Website www.dervoiceactor.promo noch ein bisschen ausführlicher erschrecken.

2012 hatte ich dann die Wahl, mein Bühnen-Burnout wegzusaußen oder radikal die Wegrichtung zu ändern, wobei mir zweiteres zuträglicher erschien, auch wenn es nicht zwingend einfacher war.

Ich kündigte das Theater, begann regelmäßig Schauspiel und Sprechen zu unterrichten, machte eine Ausbildung als Trainer in der Erwachsenenbildung, aber statt mich an diversen Bildungsinstituten weiter zu frustrieren, borgte ich mir Geld für ein sauteures Neumann-Mikro und professionelles Aufnahmeequipment, um als Sprecher zu reüssieren.

Erstaunlich schnell baute sich tatsächlich ein solider Kundenstamm auf, und heute spreche ich von Imagefilmen, TV-Trailern, Werbung und Audioguides, über Meditationsapps, Hörbücher und Dokus so ziemlich alles. Gesprochen wird, was auf den Tisch kommt. Politik nein, NGOs ja.

Durch die Corona-Sache fokussierte sich dann die Auftragsarbeit übers Internet zunehmend ins Homestudio. Herrliche Aufnahmesituationen in den großen Studios mit den oft völlig inkompetenten Creative-Directors der Auftraggeber und stets humorvollen Technikern an den Reglern sind leider zur Seltenheit geworden.

Und bevor nun mein kompletter Berufsstand in den Sümpfen der KI-Stimmen versinkt, nutze ich die Gelegenheit, endlich zum Punkt zu kommen:



Viel Freude!

2. Warum Hörspiel

„Theater ist klasse, Hörspiel noch klasser!“, sagte mir eine kleine Schülerin. Als ich sie fragte, was ihr so sehr gefiele, meinte sie: „Ich muss keinen Text lernen ... und ich mag´s nicht so gern, wenn Leute mich anschauen.“

Schlagende Gründe, die ich heute als reiner Sprecher nur zu gut nachfühlen kann. Aber es gibt noch viel weitreichendere Benefits, die die Hörspielarbeit bietet. Hier ein paar Beispiele:

2.1 Die Stimmreflektion

Das Kennen- und Liebenlernen der eigenen Stimme über Mikrofon und Kopfhörer ist ein tiefgreifender Prozess. Fast jeder scheut anfangs vor der eigenen Record-Stimme zurück, da in der Selbstwahrnehmung des Gesprochenen die Schädelknochen mitschwingen und auf das Ohr wirken, was in der Aufnahme natürlich ausgefiltert ist. Die Stimme klingt dort so, wie sie tatsächlich vom Umfeld wahrgenommen wird.

Mit ein bisschen Routine und Spaß kann man sich aber schnell daran gewöhnen und sich vor dem Mikrofon neu entdecken und freispielen.

2.2 Lese- und Sprechkompetenz

„Lies mal so schlecht du kannst!“

Probiert diese Aufforderung doch in einem geeigneten Moment gelegentlich aus. Das Symptom zur Aufgabe zu machen wirkt oft Wunder.

Einen meiner Klienten in Sachen Vortragskompetenz hatte ich gebeten, seinen Vortrag bewusst so zu halten, wie er sich als vorgeblich miserabler Speaker selbst empfand. Siehe da, sogar sein leichter Ansatz zum Stottern verschwand zunächst mal! Auch die vielen Leseproben mit Rollentexten lenken von einer Logophobie ab und können so manche Blockade lösen.

Kinder mit Migrationshintergrund, die sich ihrer schwächeren Deutschkenntnisse und ihres Akzents

schämten, haben zu unser aller Freude im Hörspielprojekt große Sprünge gemacht. Ich bin kein Logopäde, aber die Praxis der Hörspielarbeit hat mich so einiges gelehrt. Wer mag, kann sich ja mal durch den großartigen Film „The King´s Speech“ dahingehend weiter inspirieren lassen.

2.3 Wiederholbares Ergebnis

Ist das Werk einmal vollbracht, kann es an jedem Ort selbst gehört werden, Omas, Opas und Tanten unmittelbar präsentiert und für die Inspiration zu neuen Schaffenstatten immer wieder einmal hervorgekramt werden. Auch der Einsatz auf Social-media-Kanälen ist heutzutage natürlich eine schöne und befriedigende Möglichkeit.

2.4 Der Akteur als Stimme

Am Ende tritt der Spieler nur als Stimme auf.

Wie das kleine Mädchen am Anfang des Kapitels meinte, mag sie sich auf der Bühne nicht zeigen, und das muss sie hier ja auch nicht. Trotzdem kann sie in der Hörspielarbeit alle kreativen Prozesse der Lese- und Gruppenarbeit, der Impros, der Rollenfindung und was immer euch einfällt, erleben.

Da bei Hörspielproben fast immer mit dem Skript in der Hand gearbeitet wird, finden die Teilnehmenden meist zu einem sparsamen körperlichen Ausdruck, der genau richtig ist für den Bewegungsfreiraum, den das Mikrofon erlaubt.

In diesem Arbeitssetting, das die Akteure nicht ganz so umfassend ausstellt wie auf der Bühne, finden auch die Introvertiertesten schnell den Mut zu einem eigenen Beitrag, wie zum Beispiel Tierklänge oder atmosphärische Windgeräusche.

2.5 Technische Kreativität

In der Hörspielarbeit sind Gestaltung und Technik zutiefst miteinander verwoben. Kreativität ist in beiden Fällen gefragt und wirkt außerordentlich befruchtend. Was das bedeutet, möchte ich euch im Folgenden Schritt für Schritt bewusst machen.

3. Welcher Stoff

Eigentlich doch völlig egal. Wenn ihr Lust habt, nehmt ein Telefonbuch (gibt´s die überhaupt noch?), erfindet eine kleine Situation, verteilt zehn Charaktere, koppelt sie an die jeweilige Anfangszahl der Telefonnummer und lest einfach mal los. Ihr werdet staunen, wie lustig das sein kann! So was kann durchaus eine kleine, absurde Kostbarkeit werden.

Wenn ihr einen Lesetext mit viel Dialog nehmt, wird es halt ein kleines Hörbuch mit verteilten Rollen, wenn ihr ein Gedichtprojekt macht, kann eine schöne Lyrik-CD entstehen.

Oder einfach ein Theaterstück zum Hörspiel machen.

Es gibt auch viele Hörspielplattformen, die schöne, überschaubare Hörspieltexte anbieten, falls ihr mit kleineren Projekten beginnen wollt. Die „Helden“ sind schon eine ziemlich große Nummer!

3.1 Offene Textentwicklung

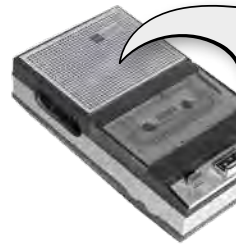
Ich wollte mit meiner Klasse eigentlich eine offene Textentwicklung angehen; die Kinder sollten selbst die Themen bestimmen, ich wollte mit ihnen Texte erarbeiten und schließlich ein kleines Hörstück aufnehmen.

Meine pädagogischen Fähigkeiten fanden da aber bald ihre Grenzen, und ich versank im Chaos von Desinteresse, Ignoranz und Sabotage. Vielleicht habt ihr da ein besseres Händchen!?

3.2 Stückvorlage

Nach einem erfrischenden Wutanfall in der Klasse holte ich „Die Helden von Deppenstedt“, die ich handschriftlich schon lange in der Lade hatte, heraus, klopfte sie in den Computer, schrieb sie ein bisschen um, machte ein hübsches Titelbild, rannte in den Copyshop und knallte allen ein fertiges Skript vor die Nase. Das zog! Jedenfalls in meinem Fall. Rumsdibumsdi stand ein Stuhlkreis, ich erzählte ihnen meinen neuen Plan, und die erste Leseprobe nahm ihren Lauf.

3.3 Freie Textbehandlung



„Ein Text ist nicht gottgegeben, er ist nur Euer Material; ändert ihn, macht ihn Euch undgerecht, stellt ihn auf den Kopf, dichtet dazu, streicht ihn - verschlimmbessert ihn nicht, aber niemals soll falscher Respekt Eure Kreativität bremsen!“

Die Maus in den „Helden“ zum Beispiel ist während der Arbeit zu einer ganzen Mäusefamilie geworden, weil plötzlich auch ein paar Fipsis aus der ersten Klasse unbedingt mitmachen wollten. Gronzo, der Eber, begann plötzlich zu beatboxen, als Martin spontan seine dahingehenden Fähigkeiten auspackte. Also, schafft allen aufkommenden Ideen und Talenten Platz im Text!

4. Der Start

Wie ihr mit so vielen jungen Menschen die Kurve in eine doch recht komplexe Gruppenarbeit hinein kriegt ... ich habe keine Ahnung! Ihr lebt lange mit euren Klassen und habt da sicher eure Tools.

Wie oben schon gesagt, ich bin nur mit der Brechstange zum Start durchgekommen, das ging aber auch irgendwie. Und dann hat sich ein Gefühl für die Sache entwickelt:

4.1 Scham

Als Vortragstrainer habe ich gelernt, dass Scham eines der am schwersten zu akzeptierenden Gefühle ist. Laut einer amerikanischen Studie liegt die Angst, sich bei einem Auftritt vor Publikum zu blamieren, weit vor der Todesangst. Will vielleicht heißen, die Leute lägen lieber im Sarg, als die Grabrede zu halten ... Aus dieser Erfahrungen heraus initiierte ich, bevor ich irgendetwas anderes begonnen habe, eine ausführliche Diskussion über den Unterschied von „Auslachen“

und „über jemanden lachen“, was den Mut zum Ausprobieren um Welten gehoben hat. Wenn sich später jemand durch Lacher beschämt fühlte, konnte ich mich immer wieder darauf berufen und durfte selbst einen großen Vertrauensbonus erfahren.

4.2 Spaß

Und dann: Erst mal Spaß haben! Lesen, immer wieder lesen, ausprobieren, blödeln, Rollen wechseln, Geräusche probieren, Dinge dazu erfinden. Ihr werdet staunen, wie schnell sich Lesefreude und -kompetenz entwickeln. Ganz wichtig sind dabei auch die nonverbalen Gestaltungsmöglichkeiten: Lachen, weinen, stöhnen, seufzen und vieles mehr.

Ein Highlight beim Herumspielen waren die Entäußerungen, die für Tiere selbstverständlich, bei uns aber eher tabuisiert sind. Als ins Mikro geschmatzt und gerülpst werden durfte, war der erste Bann gebrochen, und der Gipfelpunkt des Spaßes war dann die Idee von Karin, mit einer fast leeren Cremeflasche aus Kunststoff einen gigantischen, feuchten Furz aufzunehmen, worauf sich die vor Lachen niedergebrogene Truppe in weiteren Pupsvarianten mit Lippen und Zunge versuchte und kein Ende finden konnte, bis die gute, alte Zeit die aus dem Ruder gelaufene Stunde dann glücklicherweise beendete und der nachfolgende Kollege die vergossenen Endorphine aufwischen musste.

4.3 Faszination Mikro

So haben wir uns ans Mikro herangepircht, das ich erst mal einfach so in die Klasse gestellt, mit einem Laptop verbunden und mit einem Kopfhörer ausgestattet hatte.

Kopfhörer und Mikro sind sehr wichtig!

Der Kopfhörer vermittelt eine ungeheuer starke Selbstwahrnehmung von Atmung, Stimme, Modulation und Artikulation. Außerdem erzeugt er ein ganz eigenes Gefühl von „Profi“ sein, wie mir viele sagten. Deshalb sollte das Mikro optisch ein bisschen was hermachen und vielleicht denen ein wenig ähneln, die man in den Studioclips der heutigen Pop-Ikonen sieht. So eins wie das hier vielleicht. Tut tolle Dienste und ist so ab 40 Euro im Set mit Halterungs-Spinne zu haben (10.4).

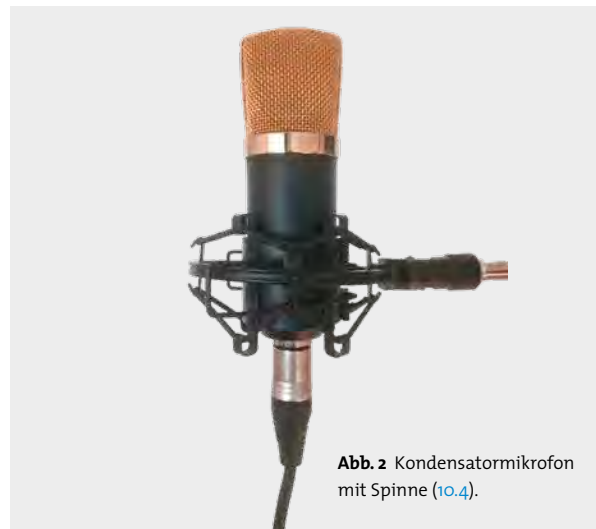


Abb. 2 Kondensatormikrofon mit Spinne (10.4).

Nach der oben beschriebenen Geräusch-Session war bei den meisten die lästige Angst vor der Selbstwahrnehmung der Stimme erst mal weg.

Beim nächsten Mal hat dann die **Waveform** der Stimme am Bildschirm (15.3) für enormes Interesse gesorgt. Bei den ersten Aufnahmen hielt ich sie zunächst noch verborgen. (Ich hatte eine Aldi-Tüte über den Monitor gestülpt.)

Als dann die eigene Stimme sichtbar wurde, wollte das natürlich der ganze Verein ausprobieren. So entstand von allen die erste richtige Sprachaufnahme, und wenn es nur ein kleines, zartes „kikerikiee“ war. In den Hör-Runden gab es dann jede Menge Stauen und hohnfreies Gelächter, und bald hatten alle in dieser großen, heterogenen Gruppe ihren aktiven Platz in der Geschichte und vor dem Mikro gefunden.

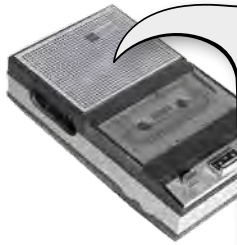
4.4 Arbeitsfokus

Die Hörspielarbeit bietet einen außergewöhnlich komprimierten Arbeitsfokus.

Theater und Film brauchen verschiedene Räume, Licht, Kostüme, Schminke und Requisiten, um nur einiges zu nennen. Für ein Hörspiel brauchen wir im simpelsten Fall einen Laptop, ein USB-Mikro (10.4), Mikrostander, Kopfhörer und Klassenraum.

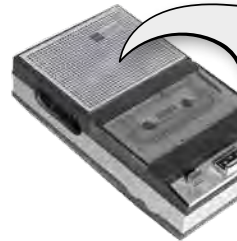
Aber täuscht euch nicht: Mit steigender Erfahrung und Freude an der Arbeit werdet ihr vielleicht schnell mehr wollen. Denn die Einführung in den technischen Vorgang kann ein interessanter Spaß sein und darf eine Menge Raum einnehmen. Auch dieser Prozess

kann entscheidend dazu beitragen, Scheu vor Selbstwahrnehmung und Ausdrucksangst wie durch Zauberhand aufzulösen.



„Wichtig: Diejenigen von Euch, die nicht so großen Aufwand betreiben wollen oder können, erfahren in Kapitel 9 mehr über die Möglichkeiten für eine schöne, aber abgespeckte Aufnahmesituation.“

Die vielleicht zweite Herausforderung im Klassenraum ist die Geräuschkulisse der gerade nicht Beteiligten, deren Interesse womöglich gerade am Nullpunkt eingefroren ist.



„Wenn es heißt `Uuund ... Aufnahme läuft! sollte wirklich Ruhe herrschen. Ein Moment herrlicher Konzentration, und das muss gelernt und darf genossen werden.“

Trotzdem schlage ich allen vor, hier kontinuierlich weiterzulesen, da jetzt viele Aspekte folgen, die in jedem Fall wichtig sind:

5. Aufnahmerraum

Ich gehe jetzt mal von einer Schulproduktion aus: Im Klassenzimmer aufzunehmen hat den Vorteil, dass alle Akteure stets vor Ort sind und fortlaufend am Arbeitsprozess teilhaben. Der Nachteil des Klassenraums ist sein meist starker Hall. Für die „Feinschmecker“ im Projekt ist das möglicherweise ärgerlich, weil man den Hall in der Aufnahme immer leicht drin hat und auch nicht wegfiltern kann. Macht mal in jedem Raum, der für euch in Frage kommt, die Hallprobe, legt die Hände als Trichter an die Ohren und ruft laut „Ha!“ in die Stille hinein. Ihr werdet in verschiedenen Räumen sofort die unterschiedlichen Qualitäten hören.

Grundsätzlich gilt: **Je weniger Hall, desto besser.** Man nennt das einen „akustisch trockenen Raum“. „Trockene Aufnahmen“ kann man mit Hall nachbearbeiten (16.8) „nasse“ Aufnahmen aber kaum „trockenlegen“. Hall ist ein starkes atmosphärisches Element, und jeder Raum auf der Welt hat einen anderen. Man kann „natürlichen Hall“ aber auch sehr gut nutzen, wie zum Beispiel den einer Turnhalle (7.3.2).

Gut, aber das ist dann auch schon die hohe Schule, wir produzieren ja nicht für „Sony-Entertainment“, sondern für unsere Freude, mit den uns gegebenen Möglichkeiten eine schönes Sprechspiel zu kreieren.

Deshalb war ich um eine „Aufnahme-Oase“ bemüht, und wir hatten das große Glück bzw. die Frechheit, die Besenkammer der Facility-Manager zu erobern. Besen, Mop und sonstiges Equipment wurden für die Dauer des Projekts umgesiedelt. Nur die Reinigungsmaschine musste drin bleiben, aber die eignete sich gut als Sitzplatz für wartende Akteurinnen und Akteure. In diesem engen Raum herrschten tolle akustische Bedingungen und ein extrem guter Arbeitsfokus, auch wenn´s manchmal ein bisschen stickig wurde. Ihr könnt Räume auch selbst dämmen. Vielleicht findet sich ein alter Teppich, oder ihr hängt Schaumstoffplatten unter die Decke. Dicke Vorhänge oder an die Wände gestellte Turnmatten sind auch sehr hilfreich. Ausprobieren! Improvisiert einfach! Ihr wisst ja jetzt grob, wohin die Reise gehen soll.

Es war später sehr auffällig, wie gut die konzentrierte Aufnahmesituation angenommen wurde und alle die Atmosphäre und Ruhe der Besenkammer genossen. Auch sehr ablenkbare und äußerst aktive Kinder fanden hier bald zu nicht gekanntem Fokus. Oft, wenn ich dort alleine eine Session bearbeitet habe, kamen Kinder herein und setzten sich dazu, machten mit, suchten ein Gespräch oder genossen einfach nur die Stille.

Wichtig und eine der größeren Challenges:

Ich habe für unsere Besenkammer ein **absolutes Handy-Verbot** erlassen, was zunächst zähneknirschend, aber bald wie selbstverständlich akzeptiert und als angenehm erlebt wurde. Und um dieses Kapitel abzuschließen: Der Tupfen auf dem i wäre natürlich, wenn der Raum absperrbar wäre, damit man den Aufbau des Aufnahme-Setups stehen lassen kann, was bei uns glücklicherweise möglich war.

Wenn ihr im Klassenraum arbeitet, sollte alles griffbereit und organisiert in einem verschließbaren Schrank oder Ähnlichem verstaut sein. Vielleicht entsteht ja auch ein kleines Eingreif-Team, das sich für den zügigen Aufbau vor einer Session verantwortlich zeigen will.

Und mit diesem Stichwort zum nächsten Kapitel:

6. Team

Immer wieder zum Erinnern: Ich beschreibe hier Voraussetzungen, als hätten wir bei einer Theaterproduktion eine gut ausgestattete Bühne mit Licht und Ton, ein komplettes Schauspielteam plus Bühnenbild, Kostüm und Maske. Und was bei einer Theater-AG möglich ist, kann man auch für ein Hörspiel einfordern. Es wirkt zwar weniger aufwändig, stellt aber ähnliche Ansprüche und Herausforderungen. Doch wie gesagt: Es kann genauso spannend sein, in kleinem Kreis zu gestalten und sich auf einfachste Ansprüche zu reduzieren (9.).



Also, das **Team**:

Hier wäre das Optimum natürlich eine Nachmittags-AG, wo dann auch Schülerinnen und Schüler aus höheren Altersstufen teilnehmen können und Skills übernehmen, die für die Kleineren noch nicht angemessen sind, wie zum Beispiel Aufnahme und Postproduktion. Aber so oder so, ihr findet euren Weg schon!

6.1 Teamleitung

Bei uns haben ich als Teamleiter und die Pädagoginnen/Pädagogen letztlich die Entscheidungen getroffen und Punkt! In vieler Hinsicht war Basisdemokratie einfach nicht immer möglich und sinnvoll.

6.2 Besetzung

Die **Besetzung** sollte sich entwickeln:

„Die Helden“ zum Beispiel haben ein reiches Rollenangebot, das für alle, die mitmachen wollen, etwas parat haben sollte. Ob und was jemand spielen will, ist ein Findungsprozess, der bei uns in den Leseproben stattfand.

Ich war erstaunt, wie relativ konfliktfrei das ablief. Die Alphas stürzten sich natürlich sofort auf die fetten Brocken, doch dabei blieb es nicht zwingend. Aus der stillen Reihe meldete sich plötzlich ein sehr zurückgezogener Junge. Er wolle den „Erzähler“ einmal ausprobieren (ein großer Part!) und las plötzlich so sicher, treffend und modulativ, wie man ihn noch nie gehört hatte, so dass sich in der Klasse schiere Begeisterung breitmachte und jede Besetzungsdiskussion überflüssig wurde.

Das wiederum inspirierte andere, die zunächst überhaupt nicht mitmachen wollten, auch etwas auszuprobieren. So kamen die Dinge ins Laufen, und letztlich fand sich der Cast relativ schnell zusammen mit nur wenig Intervention meinerseits.

Wo zu viele Rollen bleiben, kann man auch einfach doppelt besetzen oder rausstreichen, bei Rollenmangel durchaus Parts dazu erfinden, wie wir es bei den Mäusen gemacht haben (3.3).

6.3 Aufbautruppe

Toll wäre, wie oben erwähnt, eine **technische Truppe** die sich um Aufbau, Abbau und Pflege des Equipments kümmert. Ist bei uns nie zustande gekommen, musste dann alles ich machen ... aber alles gut, nur keine Klagen!

6.4 Regie

Haltet es konservativ! So ein Projekt braucht eine klassische **Regie oder ein Regieteam** und, wenn möglich, einen **Aufnahmeleiter/eine Aufnahmeleiterin**. Ich habe das in Personalunion gemacht, was ich euch aber nicht unbedingt rate, solange ihr noch nicht wirklich locker mit der Aufnahmetechnik umgehen könnt.