



Abbildung 1

# Projektdossier

## Ein Hörspiel produzieren

Vom Schreiben bis zum Schneiden

Lösungsdossier



## Inhaltsverzeichnis

1. Projektauftrag	3
2. Zwischengespräche	5
3. Eine Geschichte erfinden	6
Genres	6
Figuren entwickeln	7
Exposé	9
4. Die Planung der Szenen	11
Dialoge	13
Der Erzähler/die Erzählerin	16
5. Ein Skript schreiben	18
6. Ich und meine Stimme	20
7. Geräusche und Musik	22
Exkurs: Urheberrecht	24
8. Ein Hörspiel aufnehmen	26
9. Ein Hörspiel schneiden	29
10. Selbstbeurteilung	36
Literaturverzeichnis	37
Abbildungsverzeichnis	37

### Kompetenzen

- ❖ Ich kann eine spannende Geschichte mit authentischen Figuren erfinden.
- ❖ Ich kann eine erfundene Geschichte in ein Skript umschreiben.
- ❖ Ich kann mit meiner Projektgruppe ein Skript aufnehmen.
- ❖ Ich kann meine Stimme, Geräusche und Musik in ein Hörspiel einbauen.
- ❖ Ich kann mein Hörspiel mit dem Programm Audacity schneiden.

## 1. Projektauftrag

**Projektziel: ein Hörspiel produzieren**

In diesem Projekt produzierst du in einer Gruppe ein Hörspiel. Du durchläufst dabei folgende Schritte:

# Überblick Projekt



## Checkliste Projektplan

Mit dieser Checkliste kannst du deinen Arbeitsprozess begleiten. Kreuze die erledigten Aufträge ab. So weißt du immer, was du bereits erledigt hast und was noch ansteht.

Schritt N°	Was?	Wann?	Zwischengespräch	Visum LP
<b>Schritt 1</b>	<b>Idee entwickeln</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Genre wählen (S. 10)</li> <li>○ Figuren erarbeiten (S. 11)</li> <li>○ Exposé schreiben (S. 13)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erledigt</li> </ul>	
<b>Schritt 2</b>	<b>Skript schreiben</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planung der Szenen (S. 15)</li> <li>○ Dialoge schreiben (S. 17)</li> <li>○ Erzähler (S. 20)</li> <li>○ Skript schreiben (S. 22)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erledigt</li> </ul>	
<b>Schritt 3</b>	<b>Stimme &amp; Geräusche</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Meine Stimme trainieren (S. 26)</li> <li>○ Geräusche aufnehmen (S. 28)</li> <li>○ Musik einsetzen (S. 29)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erledigt</li> </ul>	
<b>Schritt 4</b>	<b>Hörspiel aufnehmen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Toneinstellungen vornehmen (S. 33)</li> <li>○ Skript einsprechen (S. 33)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erledigt</li> </ul>	
<b>Schritt 5</b>	<b>Hörspiel schneiden</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Urheberrecht (S. 31)</li> <li>○ Hörspiel schneiden (S. 36)</li> <li>○ Effekte einfügen (S. 39)</li> <li>○ Geräusche &amp; Musik einfügen (S. 40)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Erledigt</li> </ul>	

## 2. Zwischengespräche

Während diesem Projekt versammelt sich deine Gruppe nach jedem Arbeitsschritt und reflektiert die gemachte Arbeit. Diese Zwischengespräche dienen dazu, dass alle Gruppenmitglieder den Überblick über das Projekt behalten und dass die Zusammenarbeit gut verläuft.

Wichtig: Eine Distanz zum eigenen Arbeiten einnehmen & von aussen deine Arbeit, die Arbeit der Gruppe und die Zusammenarbeit beurteilen.

### Ablauf Zwischengespräch

1. Sich emotional von der geleisteten Arbeit distanzieren und eine objektive Haltung einnehmen.
2. Jede/jeder beantwortet für sich die Fragen 1. – 4. in Stichworten.
3. Die Gruppe setzt sich gemeinsam an einen Tisch.
4. Die Fragen 1. – 4. werden gemeinsam durchgesprochen. Jede/jeder berichtet, was sie/er notiert hat.
5. Die Gruppenmitglieder geben einander wertschätzende und konstruktive Rückmeldungen. Zum Beispiel so:
  - a. «Mir ist aufgefallen, dass du die letzten zwei Tage sehr unkonzentriert warst. Woran könnte das liegen?»
  - b. «Ich finde auch, dass du diesen Arbeitsschritt sehr gut und kreativ gelöst hast.»
6. Die gesamte Arbeit der Gruppe wird noch einmal reflektiert und ...?

1. Das habe(n) ich/wir beim 1. Arbeitsschritt gemacht:

- An was habe ich gearbeitet?
- Habe ich alleine oder mit anderen gearbeitet?

2. Das ist mir/uns gut gelungen:

- Das hat beim ersten Versuch geklappt?
- Konntest du dir selber Hilfe holen, wenn etwas einmal nicht funktionierte?
- Wie lief die Kommunikation unter den Gruppenmitgliedern ab?
- Habe ich meinen Gruppenmitgliedern zugehört und ihre Meinung respektiert?

3. Das könnte(n) ich/wir nächstes Mal besser machen:

- Hole ich mir früher Hilfe?
- Kommuniziere ich besser mit meinen Gruppenmitgliedern?

4. Das mache(n) ich/wir beim nächsten Arbeitsschritt:

- Was ist der nächste Arbeitsschritt?
- Was ist unser nächstes Teilziel?
- Machen wir das alleine oder in kleinen Gruppen?

### 3. Eine Geschichte erfinden

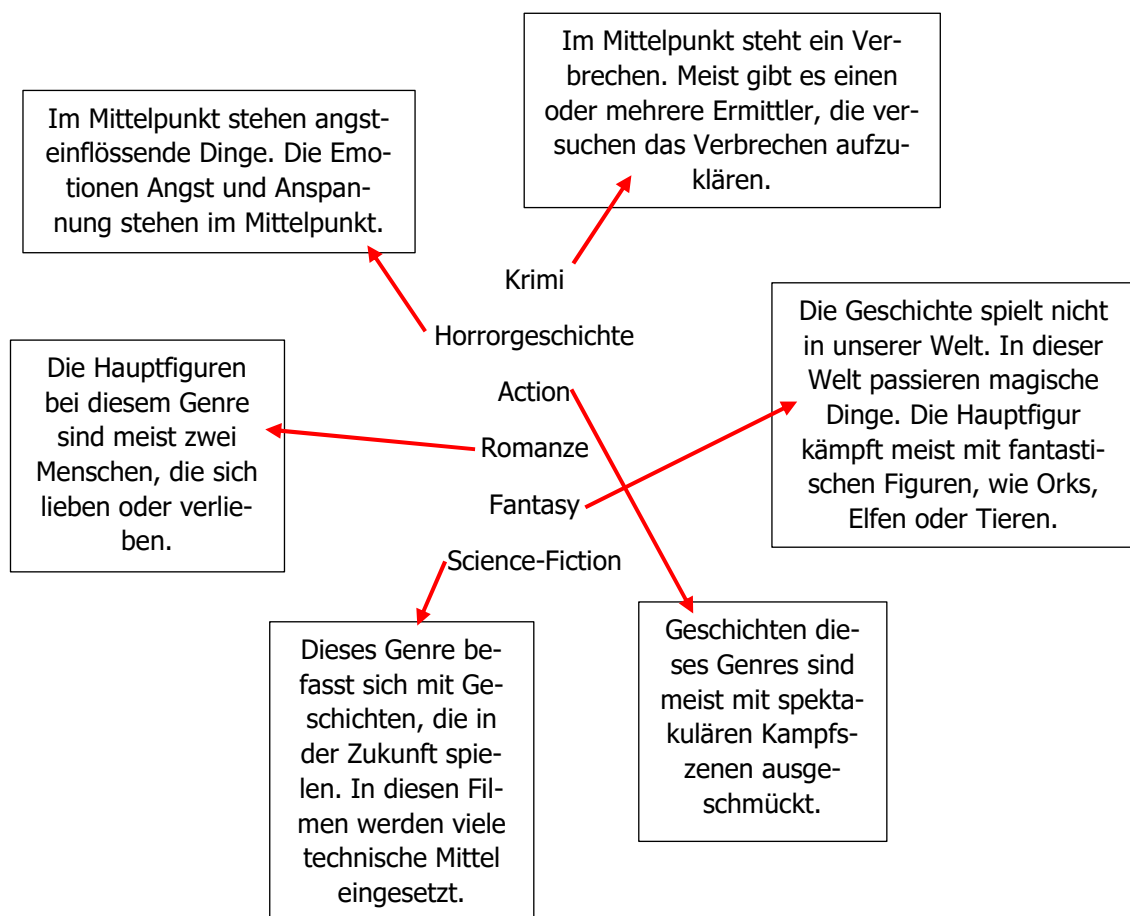
Geschichten sind etwas Magisches, Kreatives, und vor allem eine Herausforderung. Du erfindest Figuren, entscheidest dich für Handlungsorte und triffst noch viele weitere Entscheidungen. Auf diesen nächsten Seiten legst du das Fundament, auf dem du danach dein Hörspiel aufbaust. Viel Spaß!

#### Genres



#### Auftrag - Welche Genres gibt es?

1. Teile die Beschreibungen dem entsprechenden Genre zu.



Man kann auch Genres kombinieren → Action-Krimi, Fantasy-Romanze, etc.

2. Welche Art von Geschichte passt zu deiner Gruppengröße und zu deiner Idee?

Individuelle Antwort

## Figuren entwickeln<sup>1</sup>

Denk dir eine oder mehrere Hauptfiguren aus. Damit die Figuren im Hörspiel echt wirken, musst du sie differenziert charakterisieren.



### Auftrag

1. Fülle diesen Steckbrief aus, er hilft dir auf dem Weg zu einer authentischen Figur.

Meine Hauptfigur ist eine **Frau**. Sie heisst **Anika Nakamura** und hat folgende Eigenschaften: **abenteuerlustig, positiv, abergläubisch, mutig**. So sieht sie aus: **kurze blaue Haare und einen Pony, der ihr in die Augen fällt, Netzstrumpfhosen, Lederrock und -jacke**. Meine Figur hat einen grossen Traum. Sie möchte gern **nach Japan reisen, um ihre Grosseltern zu besuchen**. Das geht aber nicht, weil **sie kein Geld hat**. Deshalb muss sie **sich einen Job suchen oder das Geld anderweitig auftreiben**. Sie hat ein Geheimnis: **Sie zeichnet heimlich Mangas und möchte aber nicht, dass dies jemand weiss, weil sie an ihrer letzten Schule deswegen gemobbt wurde**, In der Vergangenheit musste sie bereits folgendes durchmachen: **Sie wurde gemobbt, weil sie gerne Mangas liest und Animes schaut**.

Am meisten mag sie **es neue Ort zu erkunden, Mangas zu zeichnen und Animes zu schauen**.

Am meisten Angst hat sie vor: **dass, die anderen sie nicht mögen und sie keine Freunde hat**.

### Mögliches Beispiel – individuelle Antworten

2. Charaktereigenschaften

Hörspielfiguren müssen auf verschiedenen Ebenen charakterisiert werden. Auch wenn nicht alle Eigenschaften in das Hörspiel einfließen, erhältst du so eine echte und lebendige Figur.

- I. Charakterisiere deine Figur durch 7 Adjektive.
- II. Was ist an dieser Eigenschaft positiv und was negativ?
- III. Notiere zu jedem Adjektiv sein Gegenteil. Dadurch entsteht eine Figur, die nicht nur gut oder böse ist, sondern beide Eigenschaften vereint.

Eigenschaft	positiv	negativ	Gegenteil
<i>mutig</i>	<i>traut sich etwas</i>	<i>ist unvorsichtig/leicht-sinnig</i>	<i>ängstlich</i>

<sup>1</sup> Bader, 2010, S. 30f.


### Individuelle Antworten

Alle diese Eigenschaften tragen dazu bei, sich vorzustellen, wie die Figur sich in der Geschichte verhalten wird. Wie positioniert sie sich gegenüber bestimmten Aussagen oder Konflikten? Wodurch ist ihr Verhalten motiviert?

### Sprechweise

Bei jeder Figur ist es wichtig zu wissen wie sie spricht.

- Wie drückt sich deine Figur aus? (Elegante, adelige Sprache, Jugendslang, Akzent)

Individuelle Antwort

- Wie klingt ihre Stimme? (hoch, tief, kratzig)

Individuelle Antwort

- Harmoniert die Sprechweise mit den Eigenschaften? (Ein schüchternes Mädchen wirkt nicht authentisch, wenn sie laut und böse spricht). Begründe.

Individuelle Antwort

### Aus den Figuren eine Geschichte entwickeln<sup>2</sup>

Jede Geschichte wird erst interessant durch ein Problem, das die Figuren lösen müssen. Das kann eine angeschwemmte Flaschenpost, ein Mordfall oder eine Bedrohung durch eine fremde Macht aus dem All sein.



### Auftrag

- Wo treffen sich die Figuren? Das kann ein alltäglicher Ort sein (Schule, zu Hause), aber auch ein ungewöhnlicher Ort (auf einem anderen Stern, in einer Schublade).

Individuelle Antwort

<sup>2</sup> Bader, 2010, S. 32f.



7. Warum sind die Figuren an diesem Ort? (Was hat die Figuren hierhergebracht? Ist es Zufall? Haben sie ein gemeinsames Ziel? Eine Katastrophe?)

Individuelle Antwort

8. Vor welchem Hauptproblem stehen die Figuren? (Ein Problem kann auch folgendes sein: der Gewinn einer Million im Lotto und die Frage: Was mache ich nun damit?)

Individuelle Antwort

9. Wie könnte eine Lösung des Problems aussehen?

Individuelle Antwort

Die Geschichte ist mit diesen Ideen noch nicht in Stein gemeißelt. Sie kann sich im Laufe der nächsten Arbeitsschritte noch ändern und angepasst werden. Das Schreiben eines Hörspiels ist ein Prozess und die Arbeitsschritte greifen ineinander über.

## Exposé

Du hast eine Idee für dein Hörspiel und bereits die Figuren ausgearbeitet. Nun fasst du deine Ideen in einem Exposé zusammen. Das Exposé erleichtert dir anschliessend den nächsten Arbeitsschritt.

<b>Exposé</b>	<p>Das Exposé ist eine kurze schriftliche Zusammenfassung deiner Idee. Darin sind die folgenden Informationen enthalten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Das Genre des Hörspiels</li><li>- Kurze Inhaltsangabe: Was passiert im Hörspiel?</li><li>- Kurze Beschreibung der Charaktere: Welche Figuren sind beteiligt? Wie handeln sie und warum?</li></ul>
---------------	--

## Beispiel

Maya & Ardian: Eine Liebesgeschichte

**Maya** ist ein schüchternes Mädchen und hat nicht viele Freunde. Wegen dem Job ihres Vaters muss die Familie immer wieder umziehen. Ihr Wunsch ist es, sich endlich irgendwo zuhause fühlen zu können. Maya liebt es Mangas zu lesen und zu zeichnen.

**Ardian** ist an seiner Schule sehr beliebt bei den Mädchen und wechselt regelmässig seine Freundin. Dies gefällt seinen Eltern überhaupt nicht. Sie möchten, dass Ardian einmal ein albanisches Mädchen zur Freundin hat und heiratet. Dann stirbt sein Opa und er beginnt darüber nachzudenken, was er eigentlich im Leben will. Er realisiert, dass er sich ändern will. Ardian spielt Fussball und liest heimlich Mangas, da seine Freunde diese uncool finden.

### **Inhalt:**

Am ersten Schultag nach den Sommerferien lernen sich Maya und Ardian auf dem Pausenplatz kennen. Die beiden verbringen viel Zeit miteinander und verlieben sich. Gemeinsam wollen sie eine Frage klären: Wer bin ich und was will ich im Leben? Um diese Frage zu beantworten müssen sie sich Ardians Eltern und ihren eigenen Ängsten und Träumen entgegenstellen.



## Auftrag

Du schreibst ein Exposé über deine Geschichte und fasst darin deine Idee zusammen.

Individuelle Antwort

## 4. Die Planung der Szenen

Auf den nächsten Seiten wirst du dein Exposé in Szenen einteilen und anschliessend ein Skript daraus schreiben.

<b>Szene</b>	Eine Szene ist ein Teil eines Hörspiels oder eines Films. In jeder Szene sprechen und handeln die Figuren an einem bestimmten Ort. Einzelne Szenen werden aneinandergereiht und bilden so das Skript für das Hörspiel. Die Szenen müssen einen klaren Anfang und ein klares Ende haben. Es sollten keine Informationen doppelt vorkommen oder fehlen. So werden die Hörer verwirrt.
--------------	---

### Ausgangslage (Szene 1)

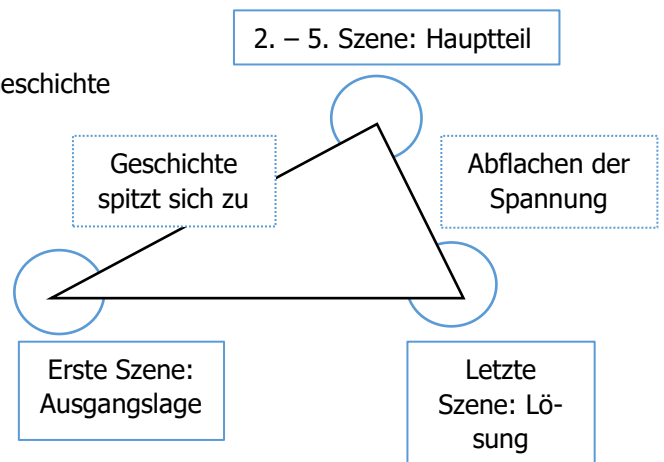
- ❖ Einführung in die Situation
- ❖ Einführung der beteiligten Personen und deren Geschichte
- ❖ Einführung des Konflikts/Problems

### Hauptteil (Szene 2, 3 und weitere)

- ❖ Problem/Konflikt wird beschrieben
- ❖ Geschichte spitzt sich zu

### Lösung (letzte Szene)

- ❖ Wendepunkt und Auflösung der Spannung
- ❖ Geschichte wird abgerundet



Cliffhanger: Du kannst eine Szene auch sehr spannend enden lassen. Ein Bergsteiger, der sich mit letzter Kraft an einem Felsvorsprung festhalten kann. Dann ein Schnitt zur nächsten Szene, die etwas ruhiger ist.



### Auftrag

Schreibe in Stichworten auf, was in welcher Szene passiert. Die Handlung der Szene sollte knapp, aber aussagekräftig formuliert werden. Die Lehrperson sollte deine Geschichte nur anhand der Szenen verstehen können. Am Schluss hast du die Grundlage für dein Hörspiel gelegt.

Bei den Geräuschideen geht es darum, einige Eingebungen und Ideen festzuhalten. Wenn die erste Szene beispielsweise auf dem Pausenplatz spielt, dann kann unter Geräuschideen bereits folgendes eingefügt werden: Klingeln der Glocke, Schreie von Kindern.

### Vorgaben:

- ❖ Deine Planung besteht aus mind. 3 und max. 6 Szenen.
- ❖ Deine Geschichte spielt an maximal 3 Orten.

### Beispiel

#### Szene 1

**Ort:** Am Strand

**Was passiert:** Tim und Anisa spazieren Hand in Hand am Strand entlang. Sie sprechen über die Zukunft und wo sie gerne einmal wohnen würden. Tim schlägt seinen Fuss an etwas an. Es ist eine Flaschenpost! Darin schreibt jemand, dass er auf einer Insel gestrandet sei und Hilfe braucht.

**Geräuschideen:** Meeresrauschen, Schreie von Möwen

**Arbeitstitel**

**Individuelle Antworten & Lösungen**

**Die Figuren**

**Szene 1**

Ort: \_\_\_\_\_

Was passiert: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Geräuschideen: \_\_\_\_\_

---

---

**Szene 2**

Ort: \_\_\_\_\_

Was passiert: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Geräuschideen: \_\_\_\_\_

---

---

**Szene 3**

Ort: \_\_\_\_\_

Was passiert: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Geräuschideen: \_\_\_\_\_

---

---

**Szene 4**

Ort: \_\_\_\_\_

Was passiert: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Geräuschideen: \_\_\_\_\_

---

---

**Szene 5**

Ort: \_\_\_\_\_

Was passiert: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Geräuschideen: \_\_\_\_\_

---

---

**Szene 6**

Ort: \_\_\_\_\_

Was passiert: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

Geräuschideen: \_\_\_\_\_

---

---

## Dialoge

Ein Dialog ist eine Unterhaltung zwischen mehreren Personen. Eine Unterhaltung von einer Person wäre ein Monolog. Durch die Dialoge erfahren die Hörerinnen und Hörer, was gerade passiert und was gesprochen wird. Der Dialog braucht keinen Erzähler, der die Geschehnisse kommentiert.

### Tipps für bessere Dialoge



- a. **Kurze Sätze:** So geht man sicher, dass der Hörer der Geschichte folgen kann. Denke dabei an ein Tennisspiel, da springt der Ball schnell von einer Person zur Anderen. Das Gleiche machst du mit deinen Sätzen
- b. **Verben an den Satzanfang:** So wird gleich zu Beginn des Satzes klar, was du sagen möchtest. Wenn das Verb am Anfang des Satzes steht verhinderst du lange Sätze. Zum Beispiel: «Sie tanzt mit ihrem Partner Arm in Arm.» statt «Arm in Arm mit ihrem Partner tanzt sie».
- c. **Keine Geräusche erklären:** Für die Hörer wirkt eine Szene echter, wenn die Geräusche zu hören sind, anstatt erklärt zu werden. Zum Beispiel so:
  - ✗ Anna: «Diese Baustelle vor meinem Haus macht so viel Lärm».
  - ✓ [lautes Baustellengeräusch, Rufe von Arbeitern] Anna: «Ich halte es in dieser Wohnung nicht mehr aus.»
- d. **Einfache Sprache:** Einfache Sätze bilden – auch mit Dialekt oder Sprachfehlern. Das macht die Geschichte realistischer. Die Sätze sollten authentisch sein, aber nicht die komplette Wirklichkeit (Ähm's weglassen) widerspiegeln.
- e. **Genau Erklärungen:** Die Hörer wollen eine Begründung bekommen, warum etwas lustig oder anstrengend ist.
  - ✗ Kim: «Diese Wanderung ist anstrengend!»  
*Warum ist diese Wanderung anstrengend? Wo ist die Person? Die Situation muss so beschrieben werden, dass die Hörer die Szene vor sich sehen.*
  - ✓ Kim: «Dieser Wanderweg ist viel zu steil für mich. Wir laufen schon seit 5 Kilometern und sind noch nicht einmal in der Hälfte.»
- f. **Wiederholung des Geschehens:** Die Hörer können sich durch Wiederholungen besser orientieren. Daher ist es gut immer wieder zusammenzufassen, was passiert ist.

### Auftrag

1. Verbessere die Sätze mit den 'Tipps für bessere Dialoge'.
  - a. Melina: «Hand in Hand mit seiner Freundin spaziert er.»  
  
Besser: **Melina: «Er spaziert Hand in Hand mit seiner Freundin.»**  
Tipp N°: **2 (Verben an Satzanfang)**
  - b. Diar: «Ich habe ihm in die Augen geschaut und zu ihm gesagt, dass er sich besser verziehen soll, bevor ich ihm eine reinhauen würde und da ist er dann gegangen.»  
  
Besser: **Diar: «Ich sah ihm in die Augen und sagte: «Verzieh dich». Daraufhin ist er gegangen.»**  
Tipp N°: **1 (Kurze Sätze)**
  - c. Arthur: «Das ist aber ein komisches Haus».  
  
Begründung: **Der Hörer muss wissen, warum das Haus für dich komisch ist.**

Besser: Arthur: «Dieses Haus macht mir Angst. Alle Fenster sind offen, aber es brennt kein Licht. Ob da überhaupt jemand drin wohnt?»

Tipp N°: 5 (Genaue Erklärung)

- d. Polizeikommissar Baric: «Wir wissen nicht wo der Mörder ist.»

Besser: Polizeikommissar Baric: «Wir haben immer noch keine Spur. Wir müssen den Mörder finden. Wo ist er nur? Wir müssen ihn schnappen.»

Tipp N°: 5 (Das Geschehen wiederholen)

- e. Tom: «Der Wecker klingelt extrem laut».

Besser: [Klingeln des Weckers] Tom: «Oh Gott, ich habe verschlafen!»

Tipp N°: 3 (Keine Geräusche erklären, sondern die Geräusche machen/einfügen)

- f. Getrude: «Ähmm, also ja mhhh, es dünkt mich hier in dieser Wohnung doch sehr heiss und dies ist für mein Wohlbefinden nicht besonders förderlich.»

Besser: Getrude: [zitternd] «In dieser Wohnung ist es kalt. Hoffentlich werde ich nicht krank.»

Tipp N°: 4 (Einfache Sprache + keine genaue Kopie der Alltagssprache mit Ähm und Mhh)

2. Lies das folgende Interview mit dem Filmregisseur Daniel von Aarburg und beantworte die Fragen dazu. Daniel von Aarburg spricht darüber, wie er für seine Drehbücher Dialoge schreibt.

### Interview mit Daniel von Aarburg

#### **Frage 1: Woraus besteht ein guter Dialog?**

Für mich sollten Dialoge knapp und knackig sein, ja nicht zu ausführlich. Je nach Stimmung in der Szene muss ich den Dialog anpassen. In einer **konfliktträchtigen** Szene wird die Sprache lauter, in einer zärtlichen leiser. Dies wird in der Szene festgeschrieben. Zum Beispiel: Amer [zornig]: «Warum gehst du schon?»». Die Dialoge spiegeln also die Stimmung in der Szene. Sie müssen aber auch den Charakter der Figur wiedergeben. Ein **introvertierter** Typ kann nicht auf einmal mit **pathetischen** Worten und theatralischem Gehabe sprechen.

#### **Frage 2: Wie hat sich Ihr Schreiben von Dialogen im Laufe der Zeit verändert?**

Anfangs schrieb ich oft Dialoge, die viele Informationen transportierten. «Wann sollen wir morgen abmachen? Um sieben?» «Oh, ja, dann sehen wir uns morgen um sieben. Treffen wir uns doch beim Bahnhof.» Heute würde ich es so schreiben: «Hast du Lust, morgen abzumachen?» Sie seufzt, zögert, weiss nicht so recht, was sie sagen soll. «Ja, gut, dann halt.» Schnitt. Dann irgendwann die neue Szene am Bahnhof. So transportiere ich in den Dialogen **Emotionen**. Dies spricht die Zuschauenden viel mehr an als wenn ich alles in langen Sätzen beschreibe. Das wirkt langweilig. Die Sprache, die eine Figur spricht, charakterisiert sie. Durch eine grössere Menschenkenntnis wähle ich heute die Sprache der Figuren näher an deren Charaktereigenschaften als früher. Was sagen die Personen? Wie sagen sie es? Das ist entscheidend. Bis heute sind meine ersten Drehbuchfassungen meist zu geschwätzig. Im Verlauf der Arbeit am Film reduziere ich die Dialoge auf das Wesentliche. Oft sind es die Mitarbeitenden, die mir aufzeigen, dass weniger mehr wäre, dass Unausgesprochenes die Spannung erhöhen würde. Wenn ich etwas schreibe, gebe ich es sofort anderen Leuten zum Lesen. Eine andere **Perspektive** auf einen Stoff bringt mich meist weiter.

### Frage 3: Wie treiben Sie die Handlung durch die Dialoge voran?

Ich lese die Dialoge immer wieder laut. Dazu spiele ich auch das, was die Figur macht. So merke ich, ob etwas interessant ist. Im Zusammenspiel mit dem Gegenüber merken wir, ob der Dialog echt wirkt. Vor dem Drehen des Films proben wir alle Dialoge. Zuerst machen wir reine Sprechproben, danach spielen wir einzelne Szenen, ohne aufzunehmen. Die Zuschauenden merken dabei sofort, wo etwas langweilig wirkt.

- a. Schreibe zu den Wörtern eine passende Erklärung. Schlage sie im Wörterbuch/Internet nach.

konfliktrichtig	die Chance, dass es zu Konflikten/Streit kommt ist hoch
introvertiert	nicht offen, zurückhalten, nach innen gewandt
pathetisch	übertrieben feierlich
Emotionen	Gefühle
Perspektive	Sicht, Blickwinkel

- b. Wie müssen Dialoge verfasst sein?

Dialoge müssen kurz und knackig geschrieben sein. Dialoge müssen Emotionen transportieren. Dialoge sollten zudem auf die wesentlichen Informationen reduziert werden, den Hörern darf nicht langweilig werden.

- c. Welchen weiteren Punkt erwähnt Daniel von Aarburg, der für das Schreiben von Dialogen ebenfalls wichtig ist?

Die Dialoge müssen so geschrieben sein, dass sie den Charakter der Figur wiedergeben. Nur so wirkt eine Szene echt.

- d. Wie überprüft Daniel von Aarburg, ob Dialoge interessant sind?

Er liest die Dialoge laut und spielt sie vor Zuschauern nach.

- e. Fasse in eigenen Worten zusammen, was Daniel von Aarburg wichtig ist, wenn er Dialoge für seine Filme schreibt.

Individuelle Antwort

## Der Erzähler/die Erzählerin



### Auftrag

1. Lies die beiden Szenen aufmerksam durch.

Nr.	Figur	Regie (Geräusche, Atmosphäre)	Text
Szene 1A:		Zeit: 10 Uhr	Ort: Schulhof
1	Erzähler	Geräusch: Schulglocke ertönt Atmo: Unterhaltungen, Fussge- trappel	Die Sommerferien sind vorbei und alle freuen sich auf die erste Pause. Nun haben die Schüler und Schülerinnen Zeit zu quatschen und Neuigkeiten auszutauschen.
2	Nino		Was hast du in deinen Ferien so gemacht?
3	Ardian		Mhhh, ach nicht so viel. Gezockt und Netflix geschaut und du?
4	Nino	[lachend]	Ja etwa dasselbe. Mit meiner Familie war ich noch in Rimini am Meer. Das war mega cool.
5	Erzähler	Atmo: traurige Musik	Ardians Sommer war nicht so schön wie der von Nino. Ende Juli ist sein Grossvater gestorben und die ganze Familie trauert immer noch um ihn. Das hat ihn zum Nachdenken gebracht. Sein neues Ziel lautet nun: Herauszufinden wer er wirklich ist und was er im Leben will. Als Ardian über seinen Sommer nachdenkt, hört er Schritte und die Stimme eines Mädchens.

Nr.	Figur	Regie (Geräusche, Atmosphäre)	Text
Szene 1B:		Zeit: 10 Uhr	Ort: Schulhof
1	Ardian	Geräusch: Schulglocke ertönt Atmo: Unterhaltungen, Fussge- trappel (Dauer: ganze Szene)	Puuh geschafft! Ich dachte schon diese erste Stunde hört nie auf.
2	Nino		Ich fühl mich schon so, als wäre ich wieder seit 2 Wochen hier. Aber egal, lass uns mal die Pause geniessen. Was hast du in den Ferien eigentlich so gemacht?
3	Ardian	[bedrückt]	Mhhh nicht sehr viel. Das waren nicht wirklich die besten Ferien meines Lebens.
4	Nino	[erstaunt]	Echt! Was ist denn passiert?
5	Ardian	[seufzend]	Mein Opa ist Ende Juli gestorben und dann war die gute Laune verschwunden. .... Das Ganze hat mich sehr nachdenklich gemacht.
6	Maya	Geräusch: Schritte nähern sich und werden immer lauter [zögernd]	Ähhm sorry Jungs. Ich finde das Zimmer für meinen nächsten Kurs nicht. Könntet ihr mir helfen?

1. Welche Szene gefällt dir besser? Warum?

**Individuelle Antwort**

2. Welche Unterschiede gibt es zwischen den beiden Szenen?

**Die Szene 1A hat einen Erzähler und die Szene 1B keinen. Darum sprechen die Figuren in der Szene 1A weniger als bei 1B.**



In der Szene 1B sind die Emotionen der Figuren genauer beschrieben, als in der Szene 1A. In 1A übernimmt der Erzähler das Beschreiben der Emotionen.

3. Braucht es in einem Hörspiel einen Erzähler/eine Erzählerin? Begründe.

Ein Hörspiel kommt ohne Erzähler sehr gut aus. Die Figuren müssen dafür genauer beschreiben, was sie tun. Dies kann auch mit einem Monol erreicht werden oder mit einer Figur, die einen Zeitungartikel vorliest. Darin erfährt der Hörer dann die nächsten Geschehnisse.

## 5. Ein Skript schreiben

<b>Skript</b>	<p>Das Skript ist die Vorlage für die Aufnahme des Hörspiels. In einem Drehbuch werden alle nötigen Informationen übersichtlich dargestellt. Beispielsweise die Zeit, der Ort, die Regieanweisungen und der gesprochene Text der Figuren. Ein Skript kann auch als Rezept für etwas, das noch entstehen wird bezeichnet werden.</p> <p><i>«Ein Skript ist so was wie ein Stapel Blätter, die zusammen dann die Geschichte ergeben. Das kann kurz sein, das können fünf Seiten sein oder zehn Seiten. Das können aber auch mal 200 Seiten sein.» - Radioredakteurin Ulla Illerhaus</i></p>
---------------	---

Du schreibst mit deiner Gruppe ein Skript für die Aufnahme eures Hörspiels. Das Skript schreibt ihr auf einer Word – Datei am Computer. Für die Vorgehensweise habt ihr 2 Möglichkeiten:

- A. Ihr schreibt alle gemeinsam am Skript. Dies erfordert eine gute Zusammenarbeit von allen.
- Vorteil:** Jede/jeder bestimmt, was seine Figur sagt und kann sich direkt einbringen.
- Nachteil:** Das Schreiben dauert länger.
- B. Jede/jeder schreibt das Skript für eine bestimmte Szene. Dafür nutzt ihr die gemachte Planung der Szenen und haltet euch stur daran. Ihr müsst dafür immer in Kontakt bleiben mit demjenigen, der die Szene vor und nach euch schreibt. Sonst entstehen Lücken im Skript und die Hörer verstehen nichts mehr. Auch müsst ihr alle Figuren sehr gut kennen, damit ihr die Dialoge der Figur entsprechend schreiben könnt.
- Vorteil:** Jede/jeder fokussiert sich auf eine Szene und schreibt diese aus. Wenn eine gute Vorarbeit geleistet wurde, dann ist diese Art zu schreiben sehr effizient.
- Nachteil:** Es gibt mehr Vorarbeit durch das Kennenlernen aller Figuren, welches notwendig ist. Es können Brüche zwischen den Szenen entstehen, wenn nicht richtig kommuniziert wird.

**Umfang** - Das Hörspiel soll am Ende 5 – 8 Minuten lang sein. 1 Seite Skript entspricht ungefähr 1 Minute des Hörspiels. Dies ist nicht bei allen gleich. Sprich die aufgeschriebene Szene einfach durch und stoppe dabei die Zeit. So siehst du wie lange du etwa brauchst.

Auf der nächsten Seite findest du ein Beispiel für ein Skript. Die Geräusche, die Musik und die Emotionen (ruhig, genervt, lachend) werden in das Skript eingebaut. Dies erleichtert dir später das Schneiden des Hörspiels.

## Beispiel

<b>Titel des Hörspiels:</b> Der versteckte Eingang	
Figur 1: Anju	Name Sprecherin: Hannah Celik
Figur 2: Nikola	Name Sprecher: Lino Schmid

Nr.	Figur	Regie (Geräusche, Musik, Emotionen)	Text
Szene 1:		Zeit: 18 Uhr, Dämmerung	Ort: im Wald, vor einer Höhle
1	Anju	Hintergrundmusik Trommelwirbel [besorgt]	Sicher, dass es eine gute Idee ist in diese Höhle hineinzugehen?
2	Nikola	[sicher/bestimmt]	Natürlich! Ich will unbedingt wissen, was darin versteckt liegt.
3	Anju	[unsicher]	Mhhh, ich weiss nicht Recht. Ich habe Angst im Dunkeln.
4	Nikola	Klick (für Taschenlampe) [zufrieden]	Kein Problem! Ich kann die Taschenlampe auf dem Handy anstellen und dann sehen wir, wohin wir gehen.



## Auftrag

1. Gib deinem Hörspiel einen Titel.
2. Schreibe alle Figuren und deren Sprecher/in auf.
3. Notiert gemeinsam für jede Szene die ersten drei Dialogstücke. Nutzt dafür die Planung der Szenen von der Seite 17. So kann jede/jeder nachher an seiner Szene schreiben, wenn ihr die Vorgehensweise B wählt. Auch wenn ihr die Vorgehensweise A wählt, notiert ihr hier die ersten Dialoge der jeweiligen Szene. Dies ist die Grundlage für das Schreiben der Skripts auf der Word – Datei.
4. Schreibe die Szene/die Szenen nun auf einer Word-Datei am Computer weiter. Nutze dafür diese Vorgabe der Lehrperson.

## Individuelle Antworten & Lösungen

## 6. Ich und meine Stimme

Eine verständliche Aussprache und eine gute Betonung sind sehr wichtig beim Aufnehmen eines Hörspiels. Die Zuhörer/innen müssen im ersten Anlauf verstehen, was gesagt wurde. Auf den nächsten Seiten trainierst du deine Stimme.



### Aufträge: **Stimmung macht Stimme!** und **Stimme macht Stimmung!**



1. Löse die Aufgaben a. – f. Nutze deine Mimik und Gestik für die Aufgaben.

- a. **Zungenrollen** - Erkunde mit der Zunge deinen gesamten Mund: vor den Zähnen, hinter den Zähnen, den Gaumen, die Wangen.
- b. **Grimasse** – Schneide mit deinem ganzen Gesicht Grimassen. Arbeite mit möglichst vielen verschiedenen Muskeln.
- c. **Gähnen** – Gähne ausführlich, vollkommen übertrieben und durch alle Tonlagen hindurch. Benutze dabei deinen ganzen Oberkörper und deine Arme.
- d. **Zwerchfell** – Trainiere dein Zwerchfell, es ist das wichtigste Atemorgan. Stosse mit geschlossenen Zähnen mehrmals hintereinander schnell und stark die Luft aus: Ks! Ks! Ks! Ks!
- e. **Prusten wie ein Pferd** – Mach deine Lippen locker und puste Luft hindurch. Stell dir das typische Prusten eines Pferdes vor. Dein ganzer Kopf vibriert.
- f. **Bauchatmung** – Konzentriere dich darauf, in deinen Bauch zu atmen, nicht in deine Schultern. Lege eine Hand auf den Bauch und beobachte sie. Sie hebt sich und senkt sich im Rhythmus deines Atems.

2. Sprich die Zungenbrecher a. – f. möglichst schnell und deutlich durch. Lerne 2 davon auswendig.

- a. Wenn der Benz bremst, brennt das Benzbremslicht.
- b. Wenn Grillen Grillen grillen, grillen Grillen Grillen!
- c. Hundert hungrige Hunde hetzen hinter hundert hungrigen Hasen her. Hinter hundert hungrigen Hasen hetzen hundert hungrige Hunde her.
- d. Esel essen Nesseln gern, Nesseln essen Esel gern.
- e. Der Metzger wetzt das Metzgermesser auf des Metzgers Wetzstein. Auf des Metzgers Wetzstein wetzt der Metzger das Metzgermesser.
- f. Wer nichts weiß und weiß, dass er nichts weiß, weiß mehr als der, der nichts weiß und nicht weiß, dass er nichts weiß.

3. Nimm dir einen der folgenden kurzen Sätze und versetze dich in ganz unterschiedliche Stimmungen und Emotionen. Sprich den Satz mit der jeweiligen Emotion.

Ich gehe in mein Zimmer. – Ich will nach Hause. – Willst du ein Eis?  
*traurig – fröhlich – wütend – ängstlich – müde – aggressiv – genervt – glücklich*

- a. Was stellst du fest? Notiere.

Der Satz wirkt nicht echt, wenn man ihn mit der falschen Emotion sagt. Der Inhalt des Satzes muss zu der Emotion und zur Situation passen. [traurig] «Ich gehe in mein Zimmer», kann mein beispielsweise sagen, wenn man von seiner Mutter gerade Hausarrest verordnet bekommen hat.

4. Denk an etwas sehr trauriges Trauriges, während du die folgenden Sätze laut liest. Sprich leise und langsam und senke dabei den Kopf.

«An meinem Geburtstag habe ich ein wunderbares Fest gefeiert! Meine liebsten Freunde sind gekommen und haben mich so reich beschenkt! Wir haben den ganzen Nachmittag gelacht und köstlichen Kuchen gegessen. Ich war sehr glücklich!»

- a. Wie kommen diese Worte bei deinen Mitschüler/innen an?

Antworten je nach Erfahrungen unterschiedlich

5. Probiere die Atemübungen a. – e. aus. Du kannst sie vor der Aufnahme deines Hörspiels wiederholen und dich so vorbereiten.

- a. Locker stehen! Die Schultern lockern, der Bauch ist weich.
- b. Eine Runde Gähnen! Laut und deutlich mit offenem Mund.
- c. Arme langsam hochheben und mit der Bewegung einatmen, so als wolltest du die Arme mit der Luft hochdrücken. Strecken, und dann die Arme mit dem Oberkörper tief fallen lassen und ausatmen. Arme baumeln lassen – und mit dem Einatmen wieder hochnehmen. Und noch einmal ausatmen und entspannen.
- d. Arme nach rechts und links ausstrecken und bis in die Fingerspitzen anspannen. Jetzt sehr schnell mit kurzen Bewegungen hoch und runter bewegen – also Flattern wie ein Vögelchen, und zwar so lange ihr könnt! Wenn du nach einer Weile dabei auf eure Atmung achtet, wirst du spüren, dass sich nur der Bauch bewegt! Das ist die Bauchatmung! Die ist wichtig für gutes Sprechen! Merk dir dieses Gefühl, «durch den Bauch» zu atmen, gut.
- e. „Sch-sch-sch-sch, Sch-sch-sch-sch“ – eine alte Lokomotive dampft durch deine Gruppe! Alle stehen hintereinander, Arme angewinkelt, Fäuste geballt, Ellenbogen nach hinten, tief einatmen und jetzt beim Laufen vor- und zurückschwenken – beim Vorschwenken Luft ausstoßen und ein kräftiges „Sch!“ und beim Zurückschwenken noch drei kurze „Sch-sch-sch“ mit weniger Luft hinterherschicken. Auf diese Weise einige Male Schub geben – und nach einem letzten, kräftigen „Sch!“ wieder Luft holen! Findet gemeinsam einen Rhythmus!

## 7. Geräusche und Musik

Der Einsatz von Geräuschen und von Musik nimmt einen wichtigen Platz in der Planung des Hörspiels ein. Du hast dir auf den Seiten 7 und 8 bereits einige Überlegungen zu den Geräuschen gemacht. Diese können dir jetzt nützlich sein.

Es lassen sich drei Formen von Geräuschen unterscheiden:

### 1. Schlüsselgeräusche

Unter Schlüsselgeräuschen versteht man Geräusche, die dabei helfen die Geschichte zu erzählen. Es muss nicht jede Bewegung der Figur mit einem Geräusch untermalt werden. Beschränke dich auf einige Geräusche, die du immer wieder verwenden kannst. Zum Beispiel: Ein Klopfen an einer Tür oder das Knarzen einer Treppe.

### 2. Geräuschkulissen

In der Film- und Hörspielsprache nennt man die Hintergrundgeräusche auch Atmo. Atmo steht für Atmosphäre und beschreibt die Geräuschkulisse einer Szene. Hintergrundgeräusche helfen dem Zuhörer herauszufinden, wo sich die Figuren befinden und welche Stimmung herrscht. Ein Beispiel hierfür wäre eine Bahnhofshalle mit lauten Durchsagen, Rollkoffergeräuschen und Unterhaltungen von Pendlern.

Denk daran! Weniger ist mehr. Die Atmo kannst du auch nur zu Beginn oder zum Ende einer Szene einblenden.

### 3. Musik

Musik kann eine grosse Wirkung haben. Sie verstärkt positive und auch negative Emotionen. Dies kann man sich beim Schnitt des Hörspiels zugutekommen lassen. Musik kann eingesetzt werden, um

- eine gewisse Stimmung zu beschreiben (Gute-Laune-Musik)
- Personen zu charakterisieren (Bösewicht, Held)
- Dramatik zu erzeugen (Trommelwirbel, Schritte).



### Auftrag 1

- a. Geräusche kannst du selber herstellen und aufnehmen. Wie könntest du die folgenden Geräusche erzeugen?

Geräusch	Material	Vorgehensweise
Regentropfen	Luftballon, Reiskörner	3 Reiskörner in den Luftballon füllen und ihn aufblasen. Den Ballon hin- und herbewegen.
Meeresrauschen	Flacher Karton, Schuhputzbürste (Bürste mit dicken Borsten)	Gleichmässig wie Wellen mit der Bürste über den Karton fahren. Verschiedene Bürsten erzeugen verschiedene Wellengeräusche.
Flugzeug	Haarföhn, flacher Karton	Den Föhn einschalten und vor das Mikrofon des Handys halten. Den Karton zwischen Föhn und Mikrofon schieben. Dadurch wird das Geräusch leiser bzw. lauter.
Wind	Glasflaschen, Wasser	Die Flasche mit Wasser füllen. Über den Flaschenrand pusten. Je nach Höhe des Wassers hört sich der Wind höher oder tiefer an.

Eier anbraten	Ein kaputter Tischtennisball (Zurr Hälfte eingeschnitten)	Den kaputten Ball vor dem Mikrofon immer wieder zusammendrücken
Lokomotive	2 Stück Schleifpapier	Schleifpapier gegeneinander reiben.
Schritte im Schnee	Luftballon	Ballon aufblasen und mit trockenen Händen in den Händen reiben.

b. Notiere hier mind. 4 Geräusche aus deiner Planung auf Seite 16. Wie könntest du die Geräusche erzeugen?

#### Individuelle Antworten

c. Nimm die Geräusche mit deinem Handy auf und speichere sie. Später kannst du sie für dein Hörspiel gebrauchen.



d. Importiere drei aufgenommene Geräusche aus den Aufgaben 1a. oder 1b. in das Programm Audacity. Die Anleitung dazu findest du auf der Seite 28 und 32.

- I. Lege alle Geräusche auf eine Spur und lass eine Sekunde Abstand zwischen ihnen.
- II. Kannst du einen Effekt über die Geräusche legen? Probier es aus. Die Anleitung dazu findest du auf der Seite 33.

#### Individuelle Lösungen

e. Konntest du ein Geräusch nicht selber erstellen und aufnehmen? Dann such in der Geräuschebox von Auditorix nach den passenden Geräuschen. Notiere dir hier die Namen der Dateien.

#### Individuelle Notizen



### Auftrag 2

a. Welche Art von Musik könnte deine Hauptfiguren charakterisieren?

#### Individuelle Antwort

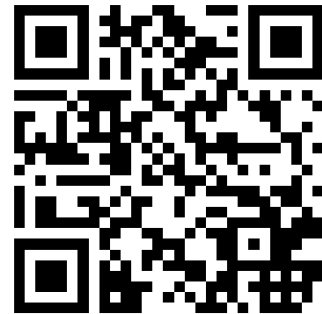
b. Welche Stimmung möchtest du in welcher Szene erzeugen?

#### Individuelle Antwort

c. Hör auf der Internetseite Auditorix die Musikbox durch. Scanne dafür den QR Code ein. Welche Musik könnte zu deinem Hörspiel passen? Notiere hier die Namen der Dateien.

#### Individuelle Antwort

Geräuschebox  
Auditorix



Musikbox Auditorix



## Exkurs: Urheberrecht<sup>3</sup>



### Auftrag:

1. Beantworte diese 3 Fragen zum Urheberrecht. Welche Antwort (a. – c.) stimmt?

<b>Frage A</b> In einer Woche ist Schulabschlussfeier und ihr wollt mit der Klasse dafür ein Video drehen. Euch fehlt aber noch die passende Musik. Milan schlägt vor den neuen Chart Hit von Lady Gaga zu verwenden. Was meinst du?	<b>Frage B</b> Du kaufst dir die neu erschienene 3. Staffel von «How I met your Grandmother». Niemand in deinem Quartier hat die Staffel bis jetzt gesehen. Du witterst ein gutes Geschäft und verteilst Flyer. Für 2 Franken kann man bei dir im Garten die Staffel auf der Leinwand angucken. Da hat sicher niemand etwas dagegen oder?	<b>Frage C</b> Du hast von deinen Eltern zum Geburtstag einen Film geschenkt bekommen. Jetzt würdest du diesen Film gerne mit deiner Familie und mit deinen Freunden ansehen. Kannst du das machen?
a. Ich frage meine Eltern um Erlaubnis. Wenn die ja sagen, dann darf ich das Lied nutzen. b. Das geht, aber es wäre teuer. Man müsste bei der Gema nachfragen und einen Lizenzvertrag abschliessen. c. Das geht, weil ich das Video ja nur in der Schule zeige und es nicht im Internet landet.	a. Das geht in Ordnung. Ich zeige die neue Staffel ja in meinem eigenen Garten. b. Ich darf die Serie zwar Fremden zeigen, aber kein Geld dafür einnehmen. c. Ich darf die Serie keinem Fremden zeigen und auch kein Geld damit einnehmen.	a. Ich darf den Film mit meinen Gästen oder meiner Familie anschauen, das ist einem kleinen Rahmen rechtlich in Ordnung. b. Das kann ich nur machen, wenn ich die Filmfirma vorher um Erlaubnis frage. c. Nein das darf ich nicht machen. Den Filmemachern entgehen so wichtige Einnahmen.

Gema: Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte

**Urheberrecht** – Wenn du ein Lied schreibst oder ein Bild malst, dann wirst du zum Urheber dieses Werks und kannst bestimmen, was damit geschehen soll. Du bestimmst wer dein Werk nutzen, weitergeben oder verändern darf und auch, ob man dafür bezahlen muss. Wenn jemand anderes dein Werk nutzen möchte, dann kannst du einen Vertrag mit ihnen machen und festlegen, ob sie dein Werk kostenlos nutzen dürfen oder ob du von ihnen Geld bekommst.




**Creative Commons**<sup>4</sup> ist eine gemeinnützige Organisation, die unterschiedliche Lizenzverträge veröffentlicht hat. Damit können andere deine Werke kostenlos nutzen und verbreiten, wenn beispielsweise dein Name genannt wird. Mit einfachen Piktogrammen werden die verschiedenen Rechte dargestellt.

	Nennung des Namens	Jeder, der dein Werk nutzt, muss deinen Namen angeben.
--	--------------------	--

<sup>3</sup> So geht Medien, <https://www.br.de/sogehmediem/medien-basics/urheberrecht/unterrichtsmaterial-medien-basics-urheberrecht-downloads-100.html>.

<sup>4</sup> Creative Commons, <http://www.creativecommons.ch/>.









	Keine kommerzielle Nutzung	Das Werk darf weiterverwendet werden, aber es darf damit kein Geld verdient werden.
	Keine Abänderungen	Das Werk darf nicht verändert werden. Um das Werk abzuändern, braucht man eine Erlaubnis des Urhebers.
	Recycling Symbol	Bei einer Weiterverwendung des Werks muss die gleiche Lizenz verwendet werden.



**Auftrag:**

2. Wie würdest du dein Urheberrecht nutzen? Setze unten die entsprechenden Kreuze.

Du hast ein echtes Talent für Comics. Deine Deutschlehrerin hast du sehr treffend gezeichnet. Du hast ein sehr schönes Foto auf eurer Herbstwanderung gemacht. Ein paar aus deiner Klasse wollen es als Profilbild nutzen.

Comic	Foto	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mein Werk darf nur derjenige verbreiten, der mit mir einen Vertrag abschliesst.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mein Werk darf nur verbreiten, wer mit mir einen Vertrag abschliesst und mir Geld zahlt.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ich will bekannt werden. Also darf jeder mein Werk kopieren, wenn er meinen Namen nennt.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Meine Werke dürfen alle kostenlos nutzen, wenn sie neben der Namensnennung noch diese CC- Bedingungen enthalten (max. 2 ankreuzen)
<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	Individuelle Antwort & Begründung

3. Wie würdest du für dein eigenes Hörspiel das Urheberrecht nutzen? Begründe deine Entscheidungen.



Individuelle Antwort & Begründung

## 8. Ein Hörspiel aufnehmen

Du hast eine spannende Geschichte erfunden und ein ausführliches Skript geschrieben. Jetzt geht es los mit den ersten Aufnahmen. Du nimmst das Hörspiel live auf. Das bedeutet, dass alle Gruppenmitglieder mit dem Skript um einen Tisch sitzen, ihre Rolle einnehmen und los geht's!

Beim Aufnehmen des Hörspiels musst du einige Dinge beachten. Mit dieser Checkliste kannst du kontrollieren, ob alle Bedingungen erfüllt sind.

### Checkliste: Vor der Aufnahme

Erledigt	Was?
	Das Aufnahmegerät (Handy) liegt in der Mitte des Tisches.
	Alle Sprecher und Sprecherinnen befinden sich im gleichen Abstand zum Aufnahmegerät (max. ½ Meter).
	Alle sprechen laut und deutlich.
	Alle sitzen aufrecht auf ihrem Stuhl und bewegen sich so wenig wie möglich (keine Geräusche von quietschenden Stühlen oder raschelnder Kleidung).
	Alle Fenster sind geschlossen.
	Es kann ein Zettel an die Tür geklebt werden mit der Aufschrift: Bitte nicht stören!

Wenn jemand zum Beispiel husten muss, dann ist das nicht weiter schlimm. Das kann später mit dem Schneideprogramm rausgeschnitten werden.



### Auftrag

1. Sprecht das Skript mind. 2x durch und übt euren Text.  
Wichtig: Übt vor allem die Texte, wo viele Emotionen im Spiel sind.
2. Lies die Seite 34 aufmerksam durch. Wie willst du das Hörspiel aufnehmen?
3. Erfüllt ihr alle Bedingungen der Checkliste? Setzt ein Kreuz, wenn ihr die Bedingung erfüllt.
4. Die Aufnahme kann beginnen.



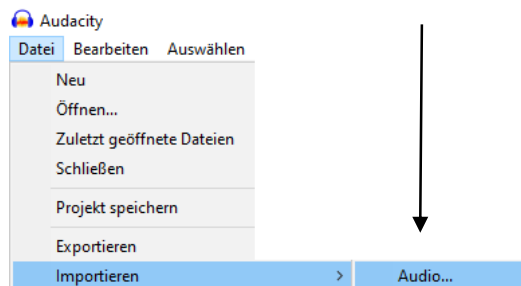
## Wie nehme ich etwas auf?

Du hast 2 Möglichkeiten, um eine Aufnahme bei Audacity zu machen.

- A. Du kannst das Hörspiel mit dem Handy aufnehmen und es danach in das Programm Audacity importieren.
- B. Du kannst das Hörspiel direkt im Programm Audacity aufnehmen.

### Arbeitsschritte für Möglichkeit A

1. Das Hörspiel mit dem Handy aufnehmen und speichern.
  - a. **Tipp:** Jede Szene einzeln aufnehmen und speichern. Die Szenen kannst du später im Programm zusammenfügen.
2. Die Audio-Dateien auf den Computer ziehen. Dafür brauchst du ein Verbindungskabel vom Handy zum Computer.
3. Einen neuen Ordner anlegen (Hörspiel von Y und Z) und die Audio-Dateien darin abspeichern.
4. Das Programm Audacity öffnen.
5. Die Audio-Dateien in das Programm Audacity importieren.



### Arbeitsschritte für Möglichkeit B

1. Die Aufnahme startest du mit dem roten Aufnahme-Knopf. Um die Aufnahme zu beenden klickst du den braunen Stopp-Knopf.



Nun wird eine Tonspur für die Aufnahme angezeigt. Mehrmaliges Aufnehmen oder Importieren von Audio-Dateien erstellt mehrere Tonspuren.



## Wie bekomme ich einen Überblick über meine Tonspur?

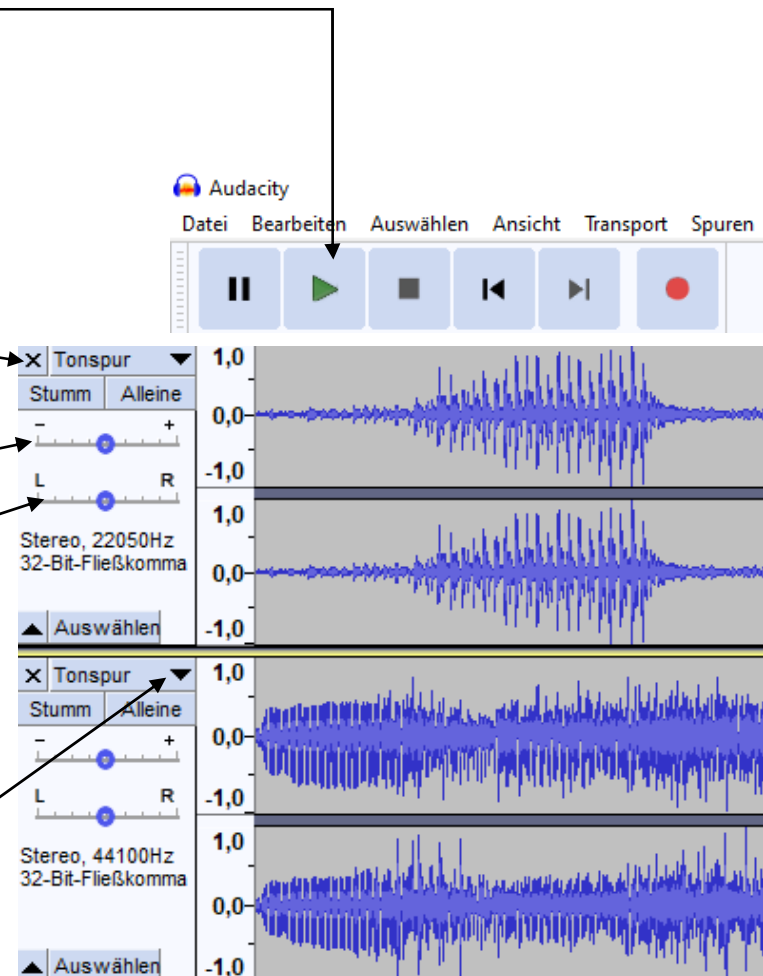
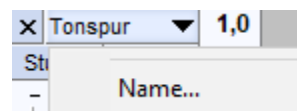
**Tonspur anhören:** Wenn mehrere Tonspuren vorhanden sind, spielt Audacity alle übereinander ab. Um dies zu vermeiden, schalte die Tonspuren, welche du nicht hören willst, auf stumm.

**Tonspur löschen**

**Lautstärke erhöhen/verringern**

**Panoramafunktion:** Wenn der blaue Schiebe-Regler in der Mitte steht, dann hört man auf beiden Kopfhörern Musik. Wenn der Schiebe-Regler links steht, dann hört man nur aus dem linken Kopfhörer Musik.

**Tonspur umbenennen:** So verlierst du nicht den Überblick über die verschiedenen Tonspuren.



## 9. Ein Hörspiel schneiden



### Auftrag

1. Erstelle mit deiner Gruppe einen Schneideplan auf der Seite 37 und definiert, wer was macht und wie lange ihr dafür Zeit habt. Am Ende dieser Seite findet ihr ein Beispiel. Zeigt den Schneideplan anschliessend der Lehrperson.
2. Importiere das Hörspiel in das Programm Audacity.
3. Bearbeite und schneide das Hörspiel mit dem Programm Audacity. Auf den nächsten Seiten findest du eine Anleitung, wie das genau funktioniert.

### Vorgaben

- Versprecher rausschneiden
- Störende Geräusche (Rauschen, Schritte, etc.) rausschneiden
- Mind. 7 Geräusche einfügen
- Mehrere passende Musikstücke einfügen
- Mind. 5 Effekte einfügen
- Lautstärke regulieren
- Einen Vor- & Abspann produzieren

### Beispiel: Unsere Schneideplan

Deine Gruppe entscheidet selbst wie ihr diesen Arbeitsschritt angeht. Eine mögliche Vorgehensweise:

Name Schüler/in	Was	Zeit
Schüler A	Hauptverantwortlicher für das Schneiden <ul style="list-style-type: none"> <li>- Versprecher rausschneiden</li> <li>- Störende Geräusche rausschneiden</li> <li>- Geräusche einfügen</li> <li>- Musik einfügen</li> <li>- Effekte einfügen</li> <li>- Lautstärke regulieren</li> </ul>	3 Lektionen
Schülerin B	Hauptverantwortliche für das Schneiden <ul style="list-style-type: none"> <li>- Versprecher rausschneiden</li> <li>- Störende Geräusche rausschneiden</li> <li>- Geräusche einfügen</li> <li>- Musik einfügen</li> <li>- Effekte einfügen</li> <li>- Lautstärke regulieren</li> </ul>	3 Lektionen
Schüler C	Passende Musik & Geräusche herunterladen <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Dateien beschriften</li> <li>- Auf einen Stick laden und Schüler A und Schülerin B weitergeben</li> </ul>	1 Lektion
	Produzent Vor- und Abspann <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vor- und Abspann produzieren und schneiden</li> </ul>	1 ½ Lektionen
	Vor- und Abspann ins fertige Hörspiel einfügen	½ Lektion
Alle	Endfassung Hörspiel anhören Hörspiel exportieren	

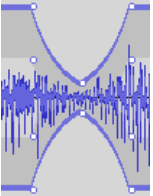
## Unser Schneideplan

Individuelle Vorgehensweisen



## Wie bearbeite ich die Aufnahmen?

In Audacity gibt es einige nützliche Funktionen für die Bearbeitung deiner Aufnahmen. Die wichtigsten Werkzeuge und was du mit ihnen machen kannst sind in dieser Tabelle beschrieben.

	Auswahlwerkzeug	Dieses Werkzeug ist das wichtigste von allen. Damit wählst du den Bereich aus, den du bearbeiten möchtest.
	Verschiebewerkzeug	Einzelne Clips können verschoben werden.
	Lupe	Die Lupe dient dazu gewisse Bereiche zu vergrößern oder zu verkleinern. Die Lupe wird auf die Tonspur gezogen und mit der linken Maustaste wird hineingezoomt (vergrößert) und mit der rechten Maustaste wird herausgezoomt (verkleinert).
	Werkzeug zur Veränderung der Lautstärke	Mit diesem Werkzeug kannst du die Lautstärke von einzelnen Clips verändern. Mit dem Werkzeug kannst du Markierungen am oberen Tonspurrand setzen und diese dann verschieben. 
	Ausschneiden	Dieses Werkzeug löscht den ausgewählten Bereich. Dafür markierst du mit dem Auswahlwerkzeug den Bereich, den du löschen willst. Anschließend klickst du auf den Ausschneideknopf. So kannst du zum Beispiel Versprecher wegschneiden.
	Kopieren	Damit kannst du einzelne Tonstücke kopieren. Du musst sie vorher mit dem Auswahlwerkzeug markieren
	Einfügen	Damit kannst du Tonstücke, die du zuvor kopiert hast, einfügen. Klicke mit dem Auswahlwerkzeug zuvor an die entsprechende Stelle, wo die Kopie hin soll.
	Stille	Mit dieser Taste kannst du gewisse Bereiche stumm schalten. Den Bereich musst du vorher mit dem Auswahlwerkzeug markieren.
	Rückgängig	Damit kannst du deinen letzten Bearbeitungsschritt rückgängig machen.
	Wiederherstellen	Damit kannst du deinen letzten Bearbeitungsschritt wiederherstellen.

## Effekte

Audacity hat viele verschiedene Effekte zur Verfügung. Damit kannst du deine Stimme verändern und bestimmte Atmosphären erschaffen. Die Effekte findest du in der Menüleiste am oberen Rand des Programms.

- **Einblenden:** Damit kannst du ein Musikstück über die gesprochene Tonspur legen und es wird immer lauter werden.
- **Ausblenden:** Damit kannst du ein Musikstück über die gesprochene Tonspur legen und es wird immer leiser werden, bis es schliesslich ganz verschwindet.
- **Echo:** Diesen Effekt kannst du einsetzen, wenn du in einer Höhle bist und sprichst. Das was du sagst kommt zu dir zurück.
- **Tonhöhe:** Deine Stimme kannst du somit höher oder tiefer klingen lassen. Wenn du die Rolle eines grummeligen, alten Detektiv hast, dann kannst du so noch echter klingen.
- **Phaser:** Diesen Effekt kannst du einsetzen, wenn du starken Wind nachstellen möchtest. Deine Stimme erklingt dann zittrig und verzerrt.

Es gibt noch viele weitere Effekte. Probiere dich durch die Effekte und schau, was gut tönt und die Szenen unterstreicht.

## Sicherheitskopie

Wenn du mit Effekten arbeitest, erstellst du von der entsprechenden Spur zuerst eine Sicherheitskopie. Du kannst die Effekte zwar rückgängig machen, aber dann werden alle anderen Zwischenschritte auch gelöscht. Wenn dir der Effekt irgendwann nicht mehr gefallen sollte, kannst du so immer auf das Original zurückgreifen.

Um eine Sicherheitskopie zu erstellen markierst du die Spur und duplizierst sie in der Menüleiste unter Bearbeiten. Am unteren Rand der Arbeitsfläche entsteht nun eine neue Spur. Die Spur kannst du beschriften, stumm schalten und einklappen. So verwirrt sie dich nicht, aber du kannst auf sie zurückgreifen, wenn du sie brauchst.

**Name der Sicherheitskopie**

**Stummschaltung**

**Einklappen der Spur**

**Sicherheitskopie einfärben:**  
Somit hast du eine bessere Übersicht, welche Spuren die Originale sind und welches die Kopien.





## Wie füge ich Geräusche und Musik ein?

Du kannst selber aufgenommene Geräusche in dein Hörspiel einfügen oder auf Geräusche aus dem Internet zurückgreifen.

### Geräusche

1. Suche die passenden Geräusche für dein Hörspiel. Das kann eine Schulglocke, ein Vogelgezwitscher oder eine Krankenwagensirene sein. Unter den beiden folgenden Links finden sich Geräusche zum Herunterladen.

<http://www.auditorix.de/index.php?id=183>

<https://www.hoerspielbox.de/>

2. Speichere die Geräusche in deinem Hörspiel Ordner und beschrifte sie, damit du sie später einfacher wiederfindest.
3. Jetzt kannst du die Geräusche in dein Hörspiel importieren. Dies funktioniert gleich wie das Importieren der aufgenommenen Audio-Dateien und ist auf S. 34 unten nochmal beschrieben.

### Musik

1. Suche die passende Musik für dein Hörspiel. Das kann ein kurzer Ausschnitt sein, der die Spannung einer Szene unterstreicht oder traurige Musik, die eine traurige Szene noch trauriger macht. Unter den beiden folgenden Links finden sich Musikstücke zum Herunterladen.

<http://www.auditorix.de/index.php?id=175>

<https://freemusicarchive.org/home>



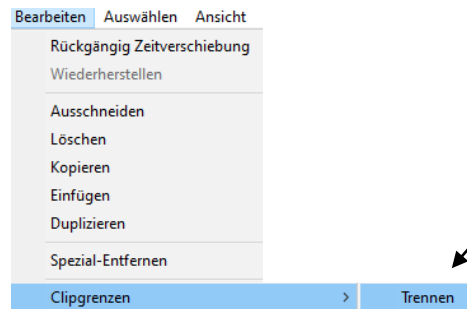
2. Speichere die Musik in deinem Hörspiel Ordner und beschrifte sie, damit du sie später einfacher wiederfindest.
3. Jetzt kannst du die Musik in dein Hörspiel importieren. Dies funktioniert gleich wie das Importieren der aufgenommenen Audio-Dateien und ist auf S. 34 unten nochmal beschrieben.

**Tipp:** Erstelle eine Spur mit den Geräuschen und eine Spur mit Musik. So behältst du den Überblick.

## Geräusche und Musik einfügen

Damit du Geräusche und Musikausschnitte einfügen kannst, musst du in der Tonspur Platz machen. Du musst die Tonspur dort trennen, wo du ein Geräusch einfügen möchtest. Das geht so:

1. Setze das Auswahlwerkzeug an die Stelle, wo du die Tonspur trennen möchtest.
2. Anschliessend klickst du in der Menüleiste unter Bearbeiten auf Clipgrenzen und Trennen.



3. Es entstehen zwei getrennte Clips, die du mit dem Verschiebewerkzeug verschieben kannst.
4. In diesem Beispiel siehst du, dass die zwei Clips in der zweiten Tonspur getrennt wurde und die Musik in der oberen Tonspur spielt in der Zwischenzeit.

**Veränderung der Lautstärke:** Hier siehst du, dass die Lautstärke der Musik verändert wurde. Sie fängt leise an, wird lauter und gegen Ende wieder leiser.

**Verschiebewerkzeug:** So wurden die Clips voneinander getrennt.

**Getrennte Clips in der zweiten Tonspur**



## Was ist ein Vor- und Abspann?

Bei einem Film sieht man zu Beginn den Titel und am Ende folgt die Auflistung der Schauspieler und Schauspielerinnen. Beim Hörspiel funktioniert das genau gleich. Im Vorspann kannst du den Titel des Hörspiels erwähnen und wie es entstanden ist. Im Abspann wäre es schon die Namen der Sprecher und Sprecherinnen zu hören.

Checkliste Vorspann:

- Titel des Hörspiels
- Musik zur Wiedererkennung

Checkliste Abspann

- Namen der Sprecherinnen und Sprecher
- Name der Schule
- Zeitpunkt der Entstehung
- Musik zur Wiedererkennung



Lass deiner Fantasie  
beim Vor- und Abspann  
freien Lauf!

Den Vor- und Abspann kannst du auch mit Audacity zusammenbasteln. Du kannst dafür ein neues Projekt erstellen und dort daran arbeiten. Wenn du mit deinem Vor- und Abspann zufrieden bist, dann kannst du das Projekt exportieren und in das Hörspiel importieren.

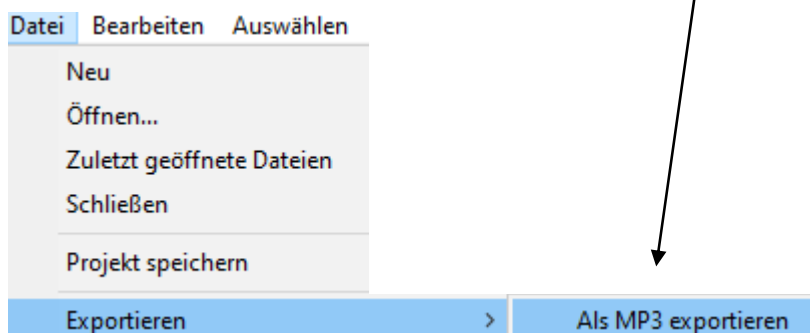


## Wie exportiere ich das fertige Hörspiel?

Du hast dir gerade dein fertiges Hörspiel angehört und bist zufrieden mit allen Übergängen, Effekten und den platzierten Geräuschen?

Dann kannst du dein Hörspiel jetzt exportieren und somit später deiner Lehrperson abgeben. Du exportierst das Hörspiel als MP3 Datei, so dass du es später ganz einfach deinen Freunden vorspielen oder deinen Eltern zeigen kannst.

In der Menüleiste findest du unter Exportieren die Auswahltaste 'Als MP3 exportieren'. Lade so dein Hörspiel herunter und speichere es auf deinem Computer.



## 10. Selbstbeurteilung

Kontrolliere mit diesem Schema, ob du alle Bewertungskriterien erfüllst.

	0	1	2	3
<b>Projektplan</b> Der Projektplan wurde befolgt und die Arbeitsschritte wurden in der richtigen Reihenfolge gelöst. Abgaben wurden eingehalten.	Arbeitsschritte nicht befolgt, Abgaben nicht eingehalten, Visum nicht eingeholt	teilweise Befolgung der Arbeitsschritte, Visum teilweise eingeholt	Arbeitsschritte eingehalten, Abgaben eingehalten, Visum vorhanden	Arbeitsschritte selbstständig befolgt, abgaben eingehalten, Visum vorhanden
<b>Zwischengespräche</b> Gespräche zwischen den Gruppenmitgliedern wurden durchgeführt. Der Ablauf wurde, wie vorgegeben, eingehalten. Es wurden Stichworte notiert.	keine Zwischengespräche durchgeführt	teilweise Zwischengespräche durchgeführt, Stichworte mangelhaft	gute, vollständige Zwischengespräche, gute Stichworte	sehr gute Zwischengespräche, ausführliche Stichworte, Gruppenreflexion vorhanden
<b>Zusammenarbeit</b> Die Zusammenarbeit in der Gruppe war respektvoll und alle Gruppenmitglieder zeigten sich kompromissbereit.	keine Zusammenarbeit, keine Kommunikation	mangelhafte Zusammenarbeit	gute Zusammenarbeit & Kommunikation	sehr gute Zusammenarbeit & Kommunikation, kompromissbereiter und respektvoller Umgang
<b>Planung der Szenen</b> Die Szenen sind so geplant, dass sie aufeinander aufbauen. Das Spannungsdreieck wurde befolgt.	Planung der Szenen nicht logisch, Spannungsdreieck nicht vorhanden	teilweise logische Szenenplanung, Spannungsdreieck teilweise vorhanden	gute und logische Planung der Szenen, Spannungsdreieck vorhanden	sehr gute, logische Planung der Szenen, Szenenabschluss- und -eintritt ist passend
<b>Skript</b> Das Skript enthält Regieanweisungen (Geräusche, Atmosphären und Emotionen), sowie alle gesprochenen Texte.	unvollständige Regieanweisungen, keine Texte	teilweise vollständige Regieanweisungen, Texte vorhanden	gute und vollständige Regieanweisungen, Texte vorhanden	sehr ausführliche Regieanweisungen, Texte vorhanden und richtig geschrieben
<b>Schnitt</b> Das Hörspiel ist sauber geschnitten. Die Szenenübergänge sind nicht hörbar. Man hört kein Rauschen oder störende Geräusche. Keine unnötigen Pausen zwischen Szenen.	Rauschen und störende Geräusche, Szenenübergänge hörbar und zu lange Pausen	teilweise Rauschen und störende Geräusche, Pausen zwischen den Szenen	gut geschnitten, keine störenden Geräusche, vereinzelt Pausen	sehr gut geschnitten, Szenenübergänge sind flüssig gemacht, keine Pausen
<b>Vor- und Abspann</b> Das Hörspiel hat einen Vor- und einen Abspann. Darin werden der Titel und die Sprecher/innen des Hörspiels genannt.	nicht vorhanden	Vor- oder Abspann vorhanden	Vor- und Abspann vorhanden	
<b>Musik</b> Das Hörspiel enthält mehrere Musikstücke, welche die Emotionen der Szene unterstreichen. Die Musik ist in der Lautstärke angepasst.	keine Musik vorhanden	teilweise Musik vorhanden, aber nicht passend zur Szene oder zu laut/leise	mehrere passende Musikstückstücke vorhanden,	mehrere passende Musikstücke vorhanden, passende Lautstärke inkl. Ein- und Ausblenden
<b>Geräusche</b> Mehrere Geräusche verdeutlichen im Hörspiel, was gerade passiert. Die Geräusche sind in der Lautstärke angepasst.	keine Geräusche	teilweise Geräusche, zu laut/leise, nicht passend zur Szene	mind. 5 Geräusche passend zur Szene, angepasste Lautstärke	mind. 7 Geräusche passend zur Szene, angepasste Lautstärke, Ein- und Ausblenden
<b>Effekte</b> Das Hörspiel enthält verschiedene Effekte.	keine Effekte	zwei Effekte wurden eingefügt	drei bis vier Effekte wurden passend eingefügt	mehr als vier passende Effekte verstärken die Wirkung der Szenen
<b>Länge</b> Das Hörspiel dauert zwischen fünf und acht Minuten.	Nein	Ja		

## Literaturverzeichnis

Baader, U. (2010). *Eigene Hörspiele schreiben und produzieren*. Buxtehude: Persen.

Bayerischer Rundfunk (2019). *So geht Medien – Urheberrecht*. <https://www.br.de/sogehmedien/medien-basics/urheberrecht/unterrichtsmaterial-medien-basics-urheberrecht-downloads-100.html> (Zugriff am 27.10. 2021).

Kärgel, M. (2020). *Hörspiel und Podcast selber machen für Dummies Junior*. Weinheim: Wiley.

Lindauer T., Senn W. (2015). William Shakespeare. In T. Lindauer, W. Senn (Hrsg.), *Die Sprachstarken 9. Deutsch für die Sekundarstufe 1. Arbeitsheft Erweiterte Ansprüche*. (S. 20 - 28). Baar: Klett und Balmer AG.

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Kopfhörer & Buch

[https://www.t-online.de/digital/id\\_84806868/-die-drei-als-hoerspiel-hier-koennen-sie-die-kult-detektive-kostenlos-anhoeren.html](https://www.t-online.de/digital/id_84806868/-die-drei-als-hoerspiel-hier-koennen-sie-die-kult-detektive-kostenlos-anhoeren.html)

Abbildung Titelblatt S. 1: Eigenproduktion mit der App Canva

Abbildung Projektübersicht S. 3: Eigenproduktion mit der App Canva

Abbildungen S. 24/25: Creative Commons

<http://www.creativecommons.ch/>

Abbildungen S. 27 - 35: Eigenproduktion aus dem Programm Audacity

Abbildungen Kopfhörer Audacity S. 27, 28, 31, 33, 35: Screenshot aus dem Programm Audacity