

Wichtige Wörter

Adaption. Die Veränderung und Anpassung eines Textes für dein Hörspiel. Zum Beispiel, wenn du ein Märchen in der heutigen Zeit spielen lässt.

Aktiv-Lautsprecher. Lautsprecher, die den benötigten Verstärker gleich mit eingebaut haben. Du erkennst sie in der Regel am Ein- und Ausschaltknopf und am Lautstärkereglern.

Analog. Art der Informationsübertragung, bei der zum Beispiel die Schallwellen deiner Aufnahme in elektrische Impulse umgewandelt werden.

Antagonist. Der Gegenspieler der Hauptperson einer Geschichte. Die Hauptperson heißt → Protagonist.

Artikulation. Die klare und deutliche Aussprache und Betonung deines Textes.

Atmosphäre, kurz Atmo. Hier meine ich damit eine durchgehende Klangkulisse im Hintergrund einer Szene, beispielsweise in einem Café oder einem Fußballstadion.

Audio. Damit wird alles bezeichnet, was mit dem Ton und dem Hören zu tun hat; kommt von dem lateinischen Wort »audire« = hören.

Audioformat. Die technische Beschaffenheit, in der deine Aufnahmen gespeichert wird. Es gibt zum Beispiel »MP3« (verkleinertes Format fürs Internet), »AIF« (Macintosh), »WAV« (Windows)

Audio-Interface. Gerät, das die analogen Signale in digitale Informationen umwandelt, damit dein Computer sie benutzen kann. Es wird zwischen Mikrofon und Computer verkabelt.

Audiokanal. Signalweg, auf dem dein Audiosignal verläuft. Der Begriff wird in der Regel für → Hardware benutzt, zum Beispiel bei einem Mischpult oder einem → Audio-Interface. Nicht zu verwechseln mit → Audiospur.

Audiospur. Der Streifen, in dem Audacity deine Aufnahme als → Wellenform anzeigt.

Aufnahmesetting. Aufbau deines Equipments und Gestaltung der Aufnahmesituation: Sollen alle Sprecher zusammen aufnehmen? Mit einem oder mehreren Mikrofonen? Jeder Sprecher einzeln? Der ganze Hörspieltext oder einzelne Szenen?

Authentizität. Glaubwürdigkeit, Echtheit.

Beatbox. Beim Beatboxen machst du mit dem Mund, der Nase und dem Rachen Schlagzeuggeräusche nach und »spielst« damit einen richtigen Rhythmus. Wird meistens beim Hip-Hop gemacht.

Brainstorm. Eine Methode zur Ideenfindung. Dabei sagt jeder sofort und ohne zu überlegen, was ihm zu einem Thema oder einem Problem einfällt. Grübeln, Sortieren, Bewerten kommt später.

Clip. Ein einzelner Audio-Baustein in Audacity, den du auf der Arbeitsoberfläche hin und her bewegen kannst.

Continuity. Englisch für »Fortbestand, Anschluss«. Passender Übergang zwischen zwei Szenen.

Dialog. Unterhaltung zwischen zwei oder mehreren Personen.

Digital. Art der Informationsübertragung, bei der die Signale zum Beispiel in einem → Audio-Interface in Nullen und Einsen (also Ziffern = engl. »digits«) umgewandelt werden, damit der Computer sie benutzen kann. Alles in deinem Computer ist digital.

Downloaden. Englisch für »Programme oder Dateien aus dem Internet herunterladen«.

Drag & Drop. Englisch für »ziehen und fallenlassen«. Mit der linken Maustaste eine Datei an einen anderen Ort (beispielsweise ein USB-Stick) ziehen und dort ablegen.

Dramaturgie. Die Kunst, eine unterhaltsame und packende Story zu erfinden und aufzuschreiben.

Effekt. Hier sind damit die soundtechnischen Effekte in Audacity gemeint, mit denen du deine Aufnahmen bearbeiten kannst, beispielsweise: Hall, Echo, Tonhöhe, Equalizer.

Equalizer. Effekt-Plugin in Audacity, mit dem du den Klang deines Signals beeinflussen kannst. Damit kannst du den Klang dumpfer oder heller einstellen.

Establishing Shot. Englisch für »Einführende Einstellung«. Kommt eigentlich aus dem Filmbereich. Gibt es oft am Anfang einer Szene, um zu zeigen, wo und wann die Szene spielt. Kannst du aber auch für dein Hörspiel benutzen (zum Beispiel durch einen Erzähler oder eine passende Geräuschkulisse).

Explosivlaut. Bestimmte Buchstaben des Alphabets, die einen großen, lauten Luftstrom erzeugen, beispielsweise »b«, »k«, »p«, »t«.

Exportieren. Das ist der Vorgang, mit dem du zum Schluss alle Audiospuren, alle Einstellungen und alle Effekte zu einer Stereospur zusammenführst. Du kannst sie dann ins Internet stellen, auf einen Stick kopieren oder auf eine CD brennen.

Extern. Bedeutet so viel wie »außerhalb von etwas«. Damit sind in unserem Zusammenhang oft Festplatten oder → Audio-Interfaces gemeint, die sich außerhalb deines Computers befinden und beispielsweise per → USB verkabelt werden.

Festplatte. Der Ort in deinem Computer, an dem alle deine digitalen Daten gespeichert werden. Es gibt interne Festplatten, die im Computer verbaut sind, und externe Festplatten, die beispielsweise mit USB verkabelt werden.

FireWire. Eine Art der Verbindung von verschiedenen digitalen Geräten miteinander, zum Beispiel Computer, → Audio-Interface, externe Festplatte und so weiter. Du brauchst dafür passende Kabel oder Adapter. Ähnlich wie → USB oder → Thunderbolt.

Frequenz. Schall ist eine Luftschwingung, und Frequenz ist die Anzahl der Schwingungen einer Schallwelle in einer Sekunde. Je schneller eine Schallwelle schwingt – also je höher ihre Frequenz ist –, desto höher klingt der Ton. In diesem Buch ist hiermit gemeint, wie »dunkel« oder »hell« ein Ton, ein Geräusch, eine Aufnahme klingt. Je lauter die tiefen Frequenzen in einem Ton, einem Geräusch, einer Aufnahme sind, desto dunkler klingt er und umgekehrt.

Genre. Die Gattung oder Sorte einer Geschichte: Krimi, Romanze, Science Fiction . . .

Geräuschcollage. Eine Sammlung von verschiedensten, einzelnen Geräuschen, die du zu einem Gesamthörstück neu zusammenstellst.

Großmembran-Mikrofon. Eine bestimmte Bauart eines Mikrofons. Die Membran nimmt die Luftschwingungen auf, die beim Sprechen entstehen und wandelt sie in elektrische Spannung um. Durch die relativ große Membran in so einem Mikrofon klingt der Sound eher wärmer und »runder«. Ist sehr gut für Sprachaufnahmen geeignet.

Hall, auch »Nachhall« oder (engl.) »Reverb«. Typischer Klangeffekt, der entsteht, wenn du in einem sehr großen Raum sprichst, zum Beispiel in einer Kirche oder einem Tunnel.

Handheld-Rekorder. Tragbares Aufnahmegerät, mit dem du unterwegs Aufnahmen machen kannst. Einige dieser Geräte haben auch eine zusätzliche Mikrofon-Funktion, die du per USB mit deinem Computer nutzen kannst. Sie funktionieren dann gleichzeitig als → Audio-Interface.

Hardware. Alle technischen Geräte, die du für die Produktion deines Hörspiels brauchst. Eigentlich alles außer der → Software.

Hörbuch. Im Gegensatz zum Hörspiel ist es ein »vorgelesenes Buch« mit nur einem Sprecher oder Vorleser. Es gibt aber auch Mischformen, also zum Beispiel Hörbücher mit Geräuschen oder Musik.

Importieren. Dateien auf deinen Computer ziehen, um sie in Audacity zu nutzen (Musik, Geräusche und so weiter).

Innerer Monolog. Text, den nur eine einzige Person spricht, und zwar zu sich selbst. Ein inneres Selbstgespräch. Das würdest du in der Wirklichkeit als Zuhörer nicht hören, im Hörspiel kannst du aber mit verschiedenen Mitteln so tun, als ob.

Interpretation. In unserem Zusammenhang ist damit gemeint, wie du eine Person im Skript lebendig werden lässt. Zum Beispiel welche Betonungen du machst, ob du einen Text eher aufgeregt oder entspannt, böse oder nett, ironisch oder ehrlich sprichst.

Jingle. Eine kurze Erkennungsmelodie oder → Geräuschcollage, durch die deine Hörer sofort wissen, dass es sich um deinen Podcast oder um ein Hörspiel aus deiner Produktion handelt.

Kopfhörer-Verteiler. Gerät, mit dem du mehrere Kopfhörer an einen einzigen Kopfhörerausgang deines Computers anschließen kannst. Wird manchmal auch »Kopfhörer-Weiche« genannt. Gibt es in verschiedenen Ausführungen, Bauformen und Preisklassen.

Körperschall. Anteil des Schalls, der nicht durch die Luft in Form von Schallwellen transportiert wird, sondern zum Beispiel durch die Knochen innerhalb deines Kopfes. Aber auch der Anteil, der durch andere Materialien wie Wände oder Fußböden transportiert wird, nennt man Körperschall. Du kannst spüren, wie die Wände oder der Fußboden vibrieren.

LAME-Encoder. Ein kleines Programm, mit dem du später aus deinem fertigen Hörspiel eine MP3-Datei erzeugen kannst.

Latenz. Die Zeitverzögerung, die passiert, wenn dein Computer alle Audio-dateien gleichzeitig verarbeiten muss: die, die schon auf deinem Computer sind, und die, die du gerade aufnimmst.

Live. Kurzform von »alive«. Englisch für »lebend, lebendig«. Hier ist damit gemeint, dass mehrere oder alle Sprecher zusammen im selben Moment aufnehmen. Im Gegensatz zu Einzelaufnahmen klingt das oft lebendiger und echter.

Mediathek. Eine Sammlung von Audio- oder Videobeiträgen, die ein Radio- oder Fernsehsender bereitstellt. Die kannst du dir anhören, ansehen oder manchmal auch downloaden. So eine Art Online-Bücherei.

Mikrofon. Gerät, das den Schall (Sprache, Geräusche Musik und so weiter) in elektrische Spannung umwandelt.

Mix. Das Lautstärkeverhältnis zwischen deinen einzelnen → Audiospuren. Wenn du alle Spuren gut hörst und sie gut zusammenpassen, hast du einen guten Mix gemacht.

Monolog. Text, den nur eine einzige Person spricht. Im Gegensatz zum Dialog. Siehe auch → Innerer Monolog.

MP3. Digitales Audioformat. Da es datenreduziert – also verkleinert – ist, nimmt es auf deinem Computer, deinem USB-Stick, deinem Player weniger Platz ein. Das ist das übliche Format, wenn du etwas im Internet veröffentlichen willst.

Normalisieren. Vorgang, mit dem du innerhalb von Audacity einen Clip oder eine ganze Audiospur auf »0 dB« anheben lässt. Das ist die digitale Übersteuerungsgrenze. Alles was lauter ist, hört sich in der Regel verzerrt an. Zum Normalisieren gibt es ein spezielles → Plugin.

O-Ton, Originalton. Damit sind meistens Interviews, Zitate oder auch Geräuschkulissen gemeint, die direkt am Ort des Geschehens aufgenommen werden. Im Gegensatz zum fertig geschriebenen Text, der abgelesen wird.

Panorama. Das »Rechts-/Links-Bild« deines Hörspiels. Du kannst für deine einzelnen Audiospuren ein regelrechtes Panorama malen.

Parameter. Einstellmöglichkeit für deine Aufnahmen. Zum Beispiel Lautstärke, Panorama, Dauer des Halls, Länge des Echos.

Plugin. Software-Effekt, der innerhalb von Audacity programmiert ist. Du kannst diese Effekte in der Menüleiste über → Effekte aufrufen.

Podcast. Eine Art Homepage oder → Mediathek, in der du verschiedene Audiobeiträge zum Anhören oder Downloaden zur Verfügung stellen kannst. Ein Unterschied und Vorteil: Deine Hörer können deinen Podcast per RSS-Feed abonnieren und werden so über jeden neuen Beitrag automatisch informiert.

Podcatcher. Programm, mit dem du einen → Podcast abonnieren und anhören kannst.

Poppkiller. Vorrichtung, mit der du → Explosivlaute in der Sprache schon während der Aufnahme herausfilterst.

Postproduktion. Die Phase, in der du alle Audioaufnahmen bearbeitest: schneiden, sortieren, mischen, mit Effekten versehen, exportieren.

Protagonist. Die Hauptperson einer Geschichte. Über sie erfährst du in der Regel am meisten und mit ihr fieberst du mit. Ihr Gegenspieler heißt »Antagonist«.

Raumabsorber. Schutzschirm, mit dem du während der Aufnahme möglichst viel Raumklang aus deinem Signal filterst, um eine möglichst »trockene Aufnahme« machen zu können.

Redundanz. Die Wiederholung von Informationen. Ist im Normalfall oft ein bisschen überflüssig und nicht besonders elegant. In einer längeren Geschichte kann es aber ratsam sein, dass du deine Zuhörer an wichtige Informationen ab und zu mal wieder erinnerst.

Reflexion. »Widerspiegelung« eines Schallsignals von einem Hindernis, zum Beispiel von einer Wand.

Regie. Ist die Gesamtleitung deines Hörspiels: Welche Sprecher sollen mitmachen? Wie interpretieren die Sprecher ihre Rollen? Wo kommen welche Geräusche hin? Gibt es Musik und wenn ja wo und welche? Wie lang sind die Szenen und das gesamte Hörspiel? Und alles andere.

Regieanweisungen. In einem geschriebenen Text sind das die Tipps oder Empfehlungen, wie dieser Text gesprochen werden soll. Sie sollen den Sprechern helfen, eine gute → Interpretation ihrer Rolle zu finden. Die Regieanweisungen stehen meistens in Klammern nach den Personen.

RSS-Feed. Dateiformat, mit dem deine Hörer automatisch mit neuen Informationen aus deinem Podcast versorgt werden.

Rubrik. Gliederung oder Kategorie oder Sortierweise. Für dieses Buch könnte man auch sagen, das ist eine Überschrift, unter der inhaltlich ähnliche Audiobeiträge zusammengestellt sind.

Rückkopplung (englisch: Feedback). Hohes Pfeifen, das entsteht, wenn dein Mikrofon zu nah am Lautsprecher aufgebaut ist.

Shortcut. Englisch für »Abkürzung«. Das ist eine Tastenkombination, mit der du bestimmte Befehle per Tastatur ausführen kannst. Du musst dich dann nicht extra mit der Maus durch viele Unterbefehle oder Menüs klicken. In Audacity kannst du einige Befehle, die du oft benutzt, auch selber programmieren.

Skript. Die aufgeschriebene Version deines Hörspiels, der gesamte Text. Idealerweise stehen dort auch schon die → Regieanweisungen, die Geräusche und die Musik drin.

Slideshow. Eine Abfolge von Bildern, die thematisch sortiert sind und die meistens mit Musik oder Geräuschen unterlegt ist. So eine Art Film mit einzelnen Bildern. Manche Computerprogramme zum Bilderangucken beinhalten auch eine Slideshow-Funktion. Bei macOS heißt sie »Diashow«.

Software. Computerprogramm.

Sound. Englisch für Klang, Geräusch, Ton.

Soundcheck. Klangprobe, in der du die Lautstärke für deine Aufnahme aus-testest und einstellst.

Soundkarte. Gerät innerhalb deines Computers, das die analogen Signale in digitale Informationen umwandelt, damit dein Computer sie benutzen kann. Dort schließt du dein Mikrofon und deine Lautsprecher an.

Speicherkarte. Chip, auf dem digitale Daten gespeichert werden, beispielsweise die Aufnahmen mit deinem → Handheld-Rekorder.

Suffix. Ergänzung des Dateinamens. Jedes Computerprogramm hängt an den Dateinamen noch eine eigene Endung, das Suffix («doc» bei einer Word-Datei, «aup» bei einer Audacity-Datei). Daran erkennt der Computer, welches Programm er öffnen muss, um diese Datei zu bearbeiten.

Sweet Spot. Englisch für »Süßer Punkt«. Die Position im Raum, in der du den Mix deines Hörspiels am neutralsten beurteilen kannst. Dein Kopf und deine Ohren befinden sich im gleichen Abstand zu den Lautsprechern und auf gleicher Höhe.

Take. Eine Aufnahme.

Thunderbolt. Eine Art der Verbindung von verschiedenen digitalen Geräten miteinander, zum Beispiel Computer, → Audio-Interface, externe Festplatte und so weiter. Du brauchst dafür passende Kabel oder Adapter. Ähnlich wie → FireWire oder → USB.

Tontechniker. Person, die sich ausschließlich um die Tonaufnahme und ihre Qualität kümmert: Lautstärke, Mikrofon-Abstand, → Explosivlaute und so weiter.

Uploaden. Englisch für »Programme oder Dateien in das Internet hochladen«. Du kannst beispielsweise dein fertiges Hörspiel ins Internet uploaden.

USB. Englisch, Abkürzung für »Universal Serial Bus«: Ein- und Ausgang an deinem Computer für verschiedene Geräte, zum Beispiel → Audio-Interfaces und → USB-Mikrofone.

USB-Mikrofon. Mikrofon, das per USB direkt an deinen Computer angeschlossen wird. Ein USB-Mikrofon ist gleichzeitig auch schon ein → Audio-Interface.

Wellenform. Bildliche Darstellung deiner Aufnahme in der typischen »Zickzack-Form«. An ihr kannst du ablesen, wie laut dein Signal ist und wie lange es dauert.