

Kapitel 1

Story und Skript für dein Hörspiel



Spannend muss sie sein oder lustig oder herzerreißend traurig oder alles zusammen. Kurz: Sie muss deine Zuhörer in den Bann ziehen – die Geschichte für dein Hörspiel. Als Erstes brauchst du eine gute Idee für dein Hörspiel. Es gibt die verschiedensten Geschichten – oder Stories –, und es gibt die verschiedensten Arten, deine Zuhörer diese Geschichten miterleben zu lassen. Hier im ersten Kapitel findest du einige Tipps und Anregungen, wie du eine Geschichte erfinden und wie du sie aufschreiben kannst.



Wenn du ganz ungeduldig bist und sofort mit Audacity loslegen willst, anstatt erst eine tolle, ausgereifte Story zu erfinden, kannst du auch ein paar Seiten weiterblättern in diesem Kapitel. Unter »Minihörspiele als Übungsmaterial für Audacity« findest du ein paar Tipps, wie du innerhalb kurzer Zeit eine ganz kleine Geschichte erfindest, mit der du Audacity gleich ausprobieren kannst. Manchmal kommen einem die besten Ideen nämlich erst beim Machen!

Ideensammlung

Eine gute Story fällt nicht einfach vom Himmel. Und du musst auch nicht denken, dass nur andere Menschen eine gute Geschichte erfinden können – du kannst es auch! Hier möchte ich dir einige allererste Schritte auf dem Weg zu deiner Story vorstellen.

Brainstorm

Vielleicht fängst du mal mit einem »Brainstorm« an. Das ist Englisch und bedeutet, dass du ohne weitere Überlegungen und Erklärungen aufschreibst, wovon dein Hörspiel handeln soll. In so einem Brainstorm solltest du möglichst spontan »dein Gehirn erstürmen«. Es kann wirklich sehr ungeordnet sein. Auswählen, sortieren, kommentieren kannst du später. Mit mehreren Leuten zusammen macht das oft noch mehr Spaß. Ihr kommt vielleicht auf Ideen, die dir alleine nie eingefallen wären.

Schreibt alle Ideen auf einzelne Zettel und legt sie auf dem Boden aus. So habt ihr einen besseren Überblick und könnt sie später bequem sortieren.

Oder erstmal für einen Stil entscheiden

Du könntest aber auch als Erstes eine Liste davon machen, welche Film-, Buch- oder Hörspielstile es so gibt, also welche Arten oder Gattungen (oder auch **Genres**) von Geschichten. Das kann dir helfen, eine Idee zu finden, weil du oft schon im Hinterkopf ganz automatisch weißt, was in dieser oder jener Art von Geschichte normalerweise so alles passiert: In einem Krimi gibt es einen Detektiv und einen Bösewicht, in einer Romanze ein verliebtes Paar und so weiter.

Genres sind beispielsweise:

- » Krimi oder Thriller
- » Action
- » Romanze
- » Fantasy
- » Science-Fiction
- » Horror
- » Dokumentarhörspiel

14 Kapitel 1 Story und Skript für dein Hörspiel

- » Hörbuch
- » und noch viel mehr

Überlege dir gut, welches Genre du mit deinen Möglichkeiten in einem Hörspiel umsetzen kannst. Generell geht alles, dafür gibt es genügend Beispiele. Manche Genres bieten sich aber vielleicht eher für einen Film an als für ein Hörspiel.

Und natürlich kannst du auch verschiedene Genres zusammenmischen: eine romantische Komödie, eine Tragikomödie, ein Action-Krimi ...

Lieblingsgeschichten unter die Lupe nehmen

Erinnere dich an die Geschichten, die du am liebsten gelesen, gesehen oder gehört hast. Beschreibe einfach mal, was dir daran besonders gefallen hat. Waren es die Hauptdarsteller oder **Charaktere**? Die Spannung? Die witzige Sprache? Die Rätsel und Geheimnisse, die du selbst lösen musstest? Waren die Geschichten lang oder kurz? Gab es mehrere Teile oder waren es vielleicht Fortsetzungsgeschichten?

Was war noch wichtig? Schreibe die Antworten wieder auf einzelne Zettel. Vielleicht fallen dir Gemeinsamkeiten in den verschiedenen Geschichten auf, die du auf dein Hörspiel übertragen kannst. Auch die Untersuchung von Lieblingsgeschichten macht oft mehr Spaß, **wenn ihr mehrere Personen seid und alle eure Ideen einbringt und vergleicht.**





Eine Gedanken-Übung: Erzähl doch mal die eine oder andere Lieblingsgeschichte ganz ohne Namen und Orte, ohne weitere ausschmückende Informationen. Also in etwa: »Ein Junge verliebt sich in ein Mädchen in einer kleinen Stadt. Das Mädchen zieht mit ihrer Familie weg in die nächste große Stadt.« Wenn ihr mehrere Personen seid, könntet ihr auch ein Spiel daraus machen: Einer erzählt eine bekannte Geschichte auf diese Art, und die anderen müssen raten, um welches Buch oder welchen Film es sich in Wirklichkeit handelt. Mit so einer Übung oder so einem Spiel legt ihr das Gerüst der Geschichte frei. Und dieses Gerüst könnt ihr nach Belieben ausschmücken und so eure eigene Geschichte spinnen.

Welche Form soll dein Hörspiel haben?

Es kann dir bei der Story-Findung auch helfen, wenn du dir zuerst Gedanken über die Form deines Hörspiels machst.

- » Soll es ein **Kurzhörspiel** werden, das nur ein paar Minuten lang ist? Oder eine Sammlung von Kurzhörspielen, so wie du es vielleicht aus Büchern mit Kurzgeschichten kennst?
- » Oder ein **langes Hörspiel**, mit mehreren Szenen und Musik dazwischen? Vielleicht soll es sogar ein Mehrteiler werden? Oder der Anfang einer Serie von Hörspielen mit den gleichen Personen, beispielsweise wie bei »Die drei ???«?
- » Hat das Hörspiel ein **offenes Ende**, das den Zuhörer zum Weiterdenken anregt?
- » Oder ein **Happy End**, bei dem sich alles in Wohlgefallen auflöst und Hauptfiguren und Zuhörer glücklich und zufrieden sind?

Dramaturgie oder Spannungsbogen

Ich erzähle dir eine kleine Geschichte: »Sonja wachte auf. Sie frühstückte und ging dann zur Schule. In der Schule schrieb sie eine Mathearbeit, die sie super bestanden hat. In der großen Pause unterhielt sie sich mit ihren Freundinnen. Nach der Schule ging sie nach Hause, machte ihre Hausaufgaben und chattete noch ein bisschen mit Max. Dann aß sie Abendbrot, putzte sich die Zähne, ging ins Bett und schlief ein.«

16 Kapitel 1 Story und Skript für dein Hörspiel

Das ist zwar eine Geschichte, aber sie ist nicht besonders spannend. Sonja erlebt zwar so einiges an ihrem Tag, aber eine wichtige Sache fehlt der Geschichte – ein Problem! Oder vielleicht sogar mehrere Probleme. Ein Problem, das gelöst werden muss, schafft Spannung in einer Geschichte.

Würze die Geschichte doch mal mit Problemen.

»Als Sonja heute morgen aufwachte und auf den Wecker schaute, traute sie ihren Augen kaum: sie hatte verschlafen! Warum hatte sie niemand geweckt, ihre Mutter war doch sonst immer so hinterher?! Sie ging verschlafen und verwundert in die Küche runter, wo sie auch niemanden entdeckte. Langsam wurde ihr etwas mulmig zumute, aber da es schon spät war, rannte sie ohne Frühstück aus dem Haus. Als sie aus dem Schulbus ausstieg, merkte sie, dass ihr dort jemand den Schulranzen geklaut haben musste. Und da waren doch die Spickzettel für die Mathearbeit heute drin. Auf dem restlichen Weg knurrte ihr wie verrückt der Magen, aber ihr Portemonnaie mit dem Essensgeld war ja auch im Ranzen! Sie überlegte, wie sie jetzt am besten an ein bisschen Geld rankommen könnte, um den Vormittag zu überstehen. Da kam ihr eine Idee...«

Und so weiter. Verschlafen, keiner zu Hause, Verwirrung, Verspätung, Hunger, Mathearbeit ... Zugegebenermaßen sind das ein bisschen viele Probleme auf einmal und vielleicht ein bisschen übertrieben. Aber vielleicht ein guter Anfang zu einer Geschichte, bei der Sonja viele Probleme lösen muss. In der zweiten Version passieren lauter Dinge, die Sonja von ihrem eigentlichen Plan abbringen. Es entstehen unerwartete neue Situationen, die spannend werden können.

Dramaturgie ist also die Kunst, eine spannende Geschichte zu erfinden und aufzuschreiben. Üblicherweise kommen in einer spannenden Geschichte oft folgende Figuren, Konstellationen oder Probleme vor:

- » Die **Hauptfigur**, oder auch **Protagonist**. Die Figur, deren Leben und Sichtweise im Vordergrund steht. Mit ihr fiebert der Zuhörer mit. In unserem Fall wäre das also Sonja.
- » Der **Gegenspieler**, oder auch **Antagonist**. Hier vielleicht der Schulranzen-Dieb – wird sie ihm auf die Schliche kommen?

Nicht immer muss der Gegenspieler der Bösewicht sein. Es gibt auch Geschichten, in denen die Hauptfigur der Bösewicht ist. Beispielsweise in einer Geschichte über besonders geschickte Bankräuber.

Der Zuhörer kann aber auch mit dem Bösewicht »umgekehrt mitfiebern«. Er möchte zum Beispiel, dass der Bösewicht seine gerechte Strafe erhält.

- » **Wichtige Nebenfiguren** (zum Beispiel Sonjas verschwundene Mutter). Sie haben meist ein eigenes Leben und eine eigene Geschichte, wenn auch nur am Rande.
- » **Unwichtige Nebenfiguren**. Die machen die Geschichte lebendig und liefern ein paar Informationen für die Geschichte und über die Hauptfiguren. Sie kommen aber nur ganz am Rande vor (das könnte vielleicht der Fahrer von Sonjas Schulbus sein).

Als Ausgangspunkt für eine Geschichte kannst du auch folgende Ideen nutzen:

- » Die Hauptfigur und der Gegenspieler haben ein Problem miteinander, sie tragen einen Konflikt aus, der sich im Laufe der Geschichte auflöst. Oder er löst sich nicht auf, dann hast du ein offenes Ende. Und den Beginn einer Fortsetzung!
- » Die Hauptfigur hat etwas Großes vor, beispielsweise einen Bankraub oder eine Entdeckungsreise. Es stellen sich ihr aber immer wieder Schwierigkeiten in den Weg.

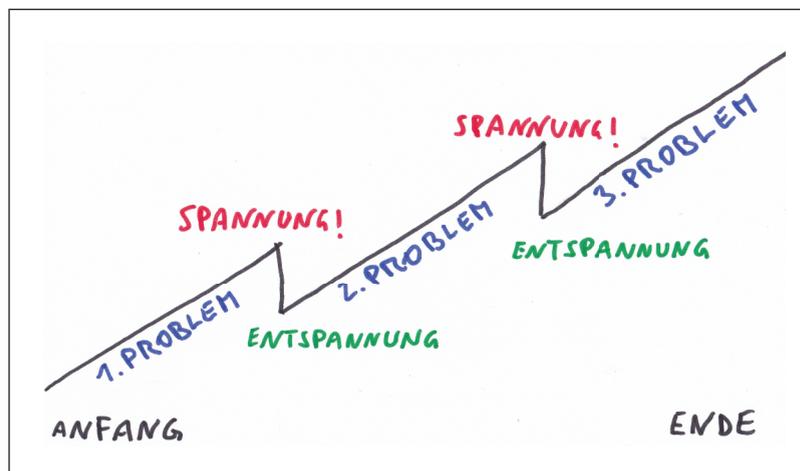
- » Ein Problem kann aber buchstäblich auch aus heiterem Himmel kommen. Beispielsweise eine Wetterkatastrophe, ein Tornado, eine Riesenflut, ein Erdbeben. Sicherlich kennst du die eine oder andere Geschichte, in der der Protagonist solche Probleme lösen muss.
- » Oder es gibt Probleme aus dem Bereich der Fantasy und der Wissenschaft: riesige, wild gewordene Tiere, Dinosaurier, ein schief gelaufenes Experiment, Außerirdische ...
- » Auch andere, unvorhergesehene Ereignisse können eine Entwicklung in Gang setzen. Das müssen nicht immer negative Ereignisse sein: der Gewinn einer Lotterie, die Geburt eines Kindes, eine Erbschaft. Oder eben ein Unfall, ein Verlust, ein Missgeschick ...
- » Vielleicht hat die Hauptfigur aber auch ein Problem mit sich selbst, sie hat widersprüchliche Gefühle bei einem Vorhaben. Sie überfällt eine Bank, aber plötzlich kommen ihr Zweifel, weil sie ja auch das Geld der ärmeren Menschen klaut. Sie hat ein schlechtes Gewissen und muss dieses innere Problem irgendwie lösen: Wie kann sie das Geld unbemerkt zurückbringen?!
- » Und natürlich kannst du auch mehrere dieser Ausgangspunkte zusammenwürfeln und einen ganz eigenen Problem-Mix erfinden!

Berg- und Talfahrt, in drei Akten

Vielleicht ist sie dir beim Lesen, Hören oder Angucken einer Geschichte schon einmal begegnet: eine Hauptfigur, die für jedes Problem sofort immer eine Lösung hat. Sie gerät nie in wirkliche Schwierigkeiten, weiß immer alles besser und alles prallt an ihr buchstäblich ab. Das kann auf Dauer ganz schön nervig sein. Aber vor allem ist es langweilig!

Viele gute Geschichten ähneln einer Art Berg- und Talfahrt. Die Hauptfigur hat ein Problem und kann es lösen. Der Zuhörer fiebert mit und ist erstmal erleichtert. Aber schon wartet das nächstgrößere Problem auf unseren Helden: das noch größere Monster, der noch kompliziertere Tresor in der Bank. Jetzt wird alles gleich viel anstrengender, die Hauptfigur gerät richtig ins Schwitzen. Aber auch diese Hürde wird genommen – von der Hauptfigur und vom Zuhörer. Und schließlich die allerletzte, allergrößte Herausforderung: Dem Helden stellen sich fast unlösbare Probleme, er muss sich richtig ins Zeug legen. Horden von

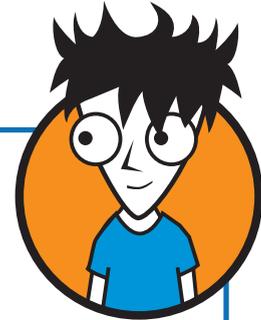
Monstern, ein ausgeklügeltes, unüberwindliches Sicherheitssystem in der Bank. Aber unter Aufbietung aller seiner Kräfte, mit der Hilfe seiner Komplizen und mit dem letzten bisschen Energie schafft er es doch noch. Er hat das Monster in die Flucht geschlagen oder die Bank geknackt. Held und Zuhörer sind erschöpft, aber glücklich! So einen Story-Verlauf kann man auch als **Spannungstreppe** bezeichnen, auf der man immer höher steigt.



Oft wird das auch »Geschichte in drei Akten« genannt. Gerade im Film ist das sehr verbreitet. Wenn du mal bei einem Film – am besten einen, den du schon kennst, damit du nicht abgelenkt bist – nur auf die Spannungstreppe oder den Spannungsbogen achtest, wirst du diesen Aufbau mit ziemlicher Sicherheit wiederbegegnen. Und vielleicht kannst du die Treppe ja auch für deine Hörspielgeschichte nutzen.



Du brauchst dir beim Story-Erfinden und auch später beim Schreiben nicht den Kopf darüber zu zerbrechen, ob du überhaupt genug Sprecher für sämtliche Rollen findest. Mit Audacity und deinem Equipment kannst du ganz unabhängig von Zeit und Ort auch schnell mal einen Sprecher nebenbei aufnehmen, der vielleicht nur einen einzigen Einsatz im ganzen Hörspiel hat. Außerdem kannst du mit Audacity im Nachhinein Stimmen verfremden, sodass der Zuhörer sie nicht mehr wiedererkennt. Du kannst also ruhig Rollen und Dialoge erfinden, ohne dich gleich schon um die spätere Umsetzung kümmern zu müssen. Erst einmal zählen nur die packende Story und gute realistische Dialoge!



Lockerungsübungen fürs Gehirn

Wenn du das Gefühl hast, dass dir absolut nichts einfällt und dein Gehirn eingerostet ist, kannst du es auch mal mit ein paar Improvisationsübungen probieren. Suche dir Freunde oder Familienmitglieder zusammen, und erfinde gemeinsam mit ihnen eine spontane Geschichte. Der Witz dabei: Jede Person sagt immer nur ein einziges Wort. Eine Person fängt mit dem ersten Wort an, die zweite Person sagt ein zweites Wort, das dazu passt. Und die dritte Person ein drittes Wort (beispielsweise: »Ich – ging – heute – morgen – zur – Arbeit ...«). Und immer so weiter, bis ein ganzer Satz entsteht. Dann ein zweiter, ein dritter – und schließlich eine ganze Geschichte. Achtet dabei darauf, dass die Worte und Sätze wirklich stimmen und zueinander passen. Diese Geschichte wird sehr merkwürdig werden. Aber die Übung kann wie eine kleine Massage fürs Gehirn wirken und es wieder besser funktionieren lassen.

Eine Weiterentwicklung dieser Übung: Jede Person sagt nicht nur ein Wort, sondern einen ganzen Satz oder vielleicht sogar mehrere Sätze.

Andere Möglichkeiten der Story-Findung

Vielleicht ist dir die Hürde bis zu einer eigenen tollen Story am Anfang zu hoch, und du bist schon ganz ungeduldig, endlich mit den Aufnahmen anzufangen. Dann helfe ich dir noch mit ein paar anderen Ideen zur Story-Findung auf die Sprünge.

Eine Geschichte verfremden

Du kannst auch **eine bekannte Geschichte verfremden** oder **adaptieren**. In einem meiner Workshops mit Kindern habe ich mal auf diese Art eine neue Geschichte »erfunden«. Kommt sie dir bekannt vor?

Holger und Gerda

Erzähler: In einem Reihenhaus am großen Park wohnte ein Tischler mit seiner zweiten Frau und seinen beiden Kindern aus erster Ehe: sein Sohn hieß Holger und seine Tochter Gerda. Der Tischler war arbeitslos und bekam Hartz IV. Er konnte sich nicht gerade das beste Essen leisten, weil alle Lebensmittel immer teurer wurden. Eigentlich konnte er sich bald gar kein Essen mehr leisten. Das machte ihn total fertig, und abends beim Fernsehen sagte er zu seiner Frau:

Vater [verzweifelt]: Du, Schatz, was soll nur aus uns werden? Wir können den Kindern überhaupt nichts mehr zu essen kaufen.

Frau [genervt]: Wenn das das einzige Problem wäre... die neueste Playstation und das iPhone 11 können wir ihnen auch nicht schenken. Das ist voll peinlich!

Vater [entsetzt]: Das ist doch nicht so wichtig, das Essen ist viel wichtiger!

Frau: Ja, ja. Wir können deinen Gören doch einfach sagen, dass wir zu Saturn gehen, um ihnen was Tolles zu kaufen. Dabei müssen wir doch durch den großen Park, und da setzen wir sie einfach aus. So doof wie die sind, finden sie bestimmt nicht wieder nach Hause. Dann sind wir zwei hungrige Mäuler los.

Vater: Spinnst du, das sind vielleicht nicht deine eigenen Kinder, aber das kannst du doch nicht machen. Nachher werden die noch weggefangen oder so. Ich liebe meine Kinder.

Mutter: Ist jedenfalls besser, als wenn wir alle verhungern.

Erzähler: Holger und Gerda hatten alles heimlich mit angehört, als sie in der Küche nach was Essbarem suchen wollten.

Gerda [ängstlich]: Krass, hast du das gehört. Unsere eigenen Eltern...

Holger: Ja, man. Aber keine Angst, ich denke mir schon was aus... [zu sich selbst]. Es gibt doch diese App von Googlemaps, die lade ich mir jetzt runter, und damit finden wir immer den Weg zurück. Die läuft bestimmt auch noch auf meinem alten iPhone.

Genau, wir haben das Märchen »Hänsel und Gretel« benutzt und in die heutige Zeit versetzt. Du kannst auch zusätzliche Rollen erfinden, einen Erzähler einfügen und dir auch einen ganz eigenen Schluss ausdenken.

Eine Geschichte zum Hörspiel umschreiben

Auf ähnliche Art und Weise kannst du auch jede andere Geschichte zu einem Hörspiel umschreiben. Du musst sie gar nicht unbedingt inhaltlich verändern, so wie bei dem Märchen. Nimm dir dein Lieblingsbuch oder deine Lieblingsgeschichte vor und schreibe sie in Form eines Hörspiels auf. Schau dir das Beispielskript im Abschnitt »Das Skript selber« an. Dort siehst du, wie so eine Geschichte im Endzustand aussehen kann.

Eine Geschichte aus deinem Leben

Vielleicht hast du Lust, an einer Geschichte aus deinem eigenen Leben zu arbeiten. Oder dein Leben gleich ganz neu zu erfinden: Wie sähe dein perfektes Leben aus, und was würde darin passieren? Wärest du reich und würdest in einem riesigen Haus leben mit vielen Zimmern und Dienern, die dir das Frühstück ans Bett bringen? Würde es die Schule noch geben? Würdest du in der Zukunft leben mit Maschinen und Robotern, die dir lästige Arbeiten abnehmen? Wärest du ein Raumfahrer? Oder ein Forscher, der Erfindungen macht, die die Welt verändern?

Stell dir vor, wie die Menschen, die du kennst, sich in diesem neuen Leben verhalten würden. Was machen sie in dieser Geschichte? Welche Probleme und Konflikte ergeben sich?

Fertige Hörspielskripts vertonen

Wenn es dir eher darum geht, ein Hörspiel aufzunehmen, zu schneiden und in der **Postproduktion** mit Geräuschen, Effekten und Musik zusammenzubasteln, kannst du dir auch ein fertiges Hörspielskript besorgen. Im Internet findest du bestimmt etwas, zum Beispiel gibt es bei www.auditorix.de einige kurze Skripts zum Downloaden.



Frag auch in der Bücherei nach fertigen Hörspielskripts oder lass dir von deinem Deutschlehrer helfen.

Minihörspiele als Übungsmaterial für Audacity

Es gibt so einige Tricks und einiges an Hilfsmaterial, mit denen du in sehr kurzer Zeit ein Minihörspiel erfinden kannst. Dann kannst du gleich mit Audacity

loslegen. Solche Minihörspiele – oder Miniaturen – sind auch prima geeignet, um mehrmals den ganzen Ablauf einer Hörspielproduktion durchzuspielen. Übung macht den Meister!

1 Story-Cubes

Story-Cubes sind Würfel mit verschiedenen Bildern auf jeder Seite, zum Beispiel ein Schlüssel, ein Handy, ein Tier oder Theatermasken.



Du kannst dir dazu eigene Spielregeln ausdenken: Du würfelst mit mehreren Würfeln, legst eine Reihenfolge der Bilder fest und schreibst eine kurze Geschichte auf, in der alle Bilder vorkommen. Oder mehrere Personen werfen je einen Würfel und spinnen die Geschichte nach und nach fort (ähnlich wie im Kasten »Lockerungsübungen fürs Gehirn« in diesem Kapitel). Die Story-Cubes gibt es in verschiedenen Ausgaben: klassisch, Reisen, Aktionen. Die kannst du auch miteinander kombinieren. Lass dir noch mehr Spielregeln einfallen!

2 Karteikarten

Lass dir von anderen Personen (beispielsweise von deinen Eltern) Zettel oder Karteikarten in drei verschiedenen Farben vorbereiten. Auf die Zettel in der ersten Farbe schreiben deine Eltern immer genau eine Person. Das kann eine Person aus dem echten Leben sein oder aus einem Buch oder einem Film. Auf die Zettel in der zweiten Farbe kommt ein Ort und **auf die Zettel in der dritten Farbe eine Situation oder ein Ereignis.**



Die Karten werden umgedreht, denn du darfst erstmal nicht wissen, was draufsteht. Dann ziehst du von jeder Farbe eine Karte und erfindest dazu passend eine kurze Story mit ein paar kurzen Dialogen. Da kommen manchmal die lustigsten und ungewöhnlichsten Geschichten bei raus. Hebe die Karten für andere Gelegenheiten auf.

3 Witze

Witze eignen sich auch sehr gut als Übungsmaterial, sie sind oft kurz und schön knackig. Achte darauf, dass mehrere Personen darin vorkommen. Du kannst den Witz auch noch ausschmücken, sodass eine richtige kleine Geschichte entsteht. Überlege dir zum Beispiel, wo der Witz spielt, und erfinde passende Textstellen dazu. Schmücke die Dialoge aus, sodass deine Zuhörer sich die Personen im Witz gut vorstellen können.

4 Geräusche-Bild

Du könntest auch ganz ohne Worte anfangen. Überlege dir eine ganz einfache Situation, beispielsweise wie jemand einen Apfel isst. Schmücke diese Situation ein bisschen aus und stell dir vor, welche Geräusche du hörst: Die Person kommt in die Küche (Tür, Radiomusik), sie holt ein Messer und einen Teller (Schublade, Schranktür). Dann holt sie den Apfel (Papiertüte), setzt sich hin (Stuhl, Tisch) und schält den Apfel (Messer). Schließlich beißt sie herzhaft hinein und kaut und schmatzt genüsslich. Dann stöhnt sie zufrieden (Kauen und Schmatzen). Vielleicht muss sie danach rülpfen? Sie verlässt die Küche (Tür, Radiomusik aus).

Nimm alle Geräusche in Audacity auf, schneide und sortiere sie und bastel sie zu einem Geräusche-Bild zusammen. Lass deine Eltern und Freunde erraten, was stattgefunden hat.



Fange immer erst einmal klein an. Setz dich nicht zu sehr unter Druck, gleich am Anfang die perfekte Story schreiben zu müssen. Berücksichtige meine Tipps, aber brüte nicht ewig über der Story, bevor du anfängst zu schreiben. Meiner Erfahrung nach wird man mit jeder Sache, die man macht, besser. Aber nur dadurch, dass man sie auch wirklich macht! Mit jedem Hörspiel wirst du bessere Tricks kennenlernen und genauer wissen, was alles möglich ist: beim Schreiben, beim Aufnehmen, in der Postproduktion.

In Szenen einteilen

Wenn du deine Geschichte hast, solltest du sie in Stichworten aufschreiben (wenn du es nicht schon längst gemacht hast). Dazu brauchst du wirklich nur den groben Handlungsverlauf: Wie fängt sie an, was passiert im Laufe der Geschichte, welche Personen sind beteiligt, welche Probleme müssen sie lösen, wie hört die Geschichte auf?

Danach teilst du sie am besten in Szenen ein. Achte darauf, dass jede Szene einen sinnvollen Anfang und ein sinnvolles Ende hat. Der Zuhörer sollte sofort wissen, wo er sich am Anfang der Szene befindet. Im Film gibt es einen sogenannten **Establishing Shot** an fast jedem Szenenanfang: Ein Krankenwagen fährt vor die Notaufnahme eines Krankenhauses, dann Schnitt auf eine Uhr und

ins Behandlungszimmer. Oder ein Gerichtsgebäude von außen, Richter mit Aktentaschen unter den Armen laufen hinein, dann Schnitt ins Büro des Staatsanwalts. Solche Szenenanfänge gibt es ganz oft. Wie kannst du das auf deine Hörspielszenen übertragen? Du kannst einen Erzähler den Ort, die Uhrzeit und die Personen beschreiben lassen. Du kannst aber auch eine passende Geräuschkulisse aufbauen, im Falle des Krankenhauses beispielsweise: hektisches Laufen, ein Arzt wird über Lautsprecher ausgerufen, ein Notfall wird angemeldet, Piepsen von Maschinen. Dazu erzähle ich später noch mehr, unter der Überschrift »Mit Geräuschen Informationen liefern«.

Das Ende einer Szene kannst du mit einem sogenannten **Cliffhanger** spannend gestalten. Stell dir das ganz bildlich vor: Nachdem dein Held bei seiner Bergbesteigung schon fast am Gipfel angekommen ist und sein lang ersehntes Ziel erreicht hat, kommt er noch mal an eine sehr schwierige Stelle und rutscht auf dem Geröll ab. Er strauchelt, fällt und kann sich gerade noch retten – jetzt hängt er nur noch mit einer Hand über dem Abgrund und deine Zuhörer können die Spannung kaum noch ertragen. Und Schnitt! Die Szene ist erst einmal zu Ende, und schlimmstenfalls kommt jetzt Werbung. Oder es folgt eben eine andere, vielleicht sogar vollkommen ruhige Szene als kurzer Einschub.



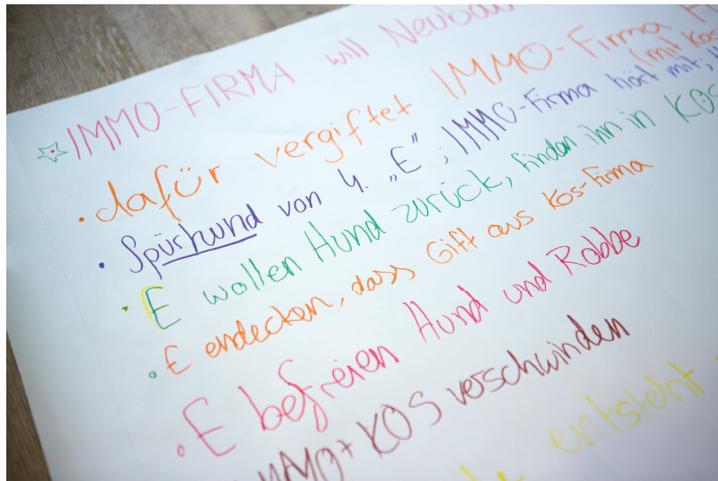
Rufe dir noch mal das Treppenmodell in Erinnerung, das ich weiter vorne im Kapitel beschrieben habe. Das funktioniert auch für einzelne Szenen: Die Spannung wird so lange aufgebaut, bis sie fast nicht mehr zu ertragen ist. Dann kommt eine kurze Entspannung, bis deine Zuhörer auf der nächsthöheren Spannungsstufe wieder gepackt werden und mit dem Helden weiter mitfiebern können. Sie werden hin und her gerissen. Dein Hörspiel »nimmt sie mit« im buchstäblichen Sinn und hält sie gefangen!

Der Trick ist die **Dynamik** einer Szene und der ganzen Geschichte. Dynamik ist die Abwechslung zwischen Spannung und Entspannung, zwischen schnell und langsam, zwischen viel und wenig, zwischen laut und leise. Achte auf dieses Wechselspiel – und zwar sowohl innerhalb einer Szene als auch für mehrere Szenen hintereinander.

Die Szenen müssen übrigens nicht immer gleich lang sein, es kann auch mal eine sehr kurze Szene zwischendrin auftauchen. Oder du teilst eine lange Szene in zwei Unterszenen auf.

Schreiben fürs Hören

Nimm dir für jede Szene einen großen Zettel, auf den du **die Stichpunkte für diese Szene** noch einmal überträgst. Setz dich an den Computer, die Schreibezeit beginnt!



Es ist nicht dasselbe, ob du ein Buch, einen Film oder eben ein Hörspiel schreibst. Hier ein paar Überlegungen, die dir beim Schreiben helfen können:

- » Überlege dir zuerst, ob du für dein Hörspiel einen **Erzähler** brauchst oder lieber darauf verzichten willst. Er kann viele Informationen vermitteln und dafür sorgen, dass deine Zuhörer deiner Story immer gut folgen können. Andererseits könnte es aber auch schnell langweilig werden, wenn ein Erzähler deinen Zuhörern alles »vorkaut«. Vielleicht schränkt das sogar ihre Fantasie und ihr Mitfiebern ein. Es könnte viel spannender und mitreißender sein, wenn deine Zuhörer sich selbst ein eigenes Bild im Kopf machen müssen. Höre dir ein paar Hörspiele an und achte darauf, ob es einen Erzähler gibt und wie viel er erzählt. Im nächsten Abschnitt beschreibe ich noch, wie du deinen Zuhörern alle benötigten Informationen vermitteln kannst, ohne dass ein Erzähler ins Spiel kommt.
- » **Schreibe eher kurze und einfache Sätze.** Wenn du in einem Buch einen Satz nicht gleich verstanden hast, weil er zu lang oder zu verschachtelt ist, hast du immer die Möglichkeit, noch einmal zurückzublättern, um den Satzanfang wiederzufinden. Zwar könntest du eine CD auch zurückspulen, aber das reißt dich sehr aus der Spannung und macht auf Dauer keinen Spaß.

- » **Wiederhole geschickt ab und zu wichtige Informationen**, besonders wenn du ein längeres Hörspiel schreibst. Wenn die Tante der Hauptfigur nur ganz am Anfang und dann erst wieder am Ende auftaucht, kann die Hauptfigur sie beispielsweise mit »Hallo, Tante Tina!« anstatt nur mit »Hallo!« begrüßen (so wie man es im echten Leben eher machen würde). Es könnte passieren, dass deine Zuhörer bis dahin schon längst vergessen haben, wer Tina ist und erst darüber nachdenken müssen. Dann haben sie vielleicht schon wieder einige andere wichtige Sätze verpasst. Wenn du deinen Deutschlehrer beeindrucken willst: Der Fachausdruck für solche Wiederholungen ist **Redundanz**.
- » Achte auf die **Continuity** zwischen den Szenen. Das ist Englisch für »Kontinuität« oder vielleicht »Zusammenhang« und bedeutet, dass das Ende einer Szene immer auch zu dem Anfang der nächsten Szene passt. Es sollten keine Informationen doppelt vorkommen und noch schlimmer: Es sollten keine Informationen fehlen, die deine Zuhörer zum Verständnis brauchen. Wenn zum Beispiel eine Szene an einem anderen Tag oder noch später beginnt, musst du irgendwie dafür sorgen, dass deine Zuhörer das auch verstehen (beispielsweise durch die Datums- und Zeitansage im Radio der Hauptfigur; oder eben durch einen Erzähler: »Zwei Tage später ...«).

Ein paar hilfreiche Fragen dazu: Haben die Rollen immer die gleichen Namen? Duzen oder siezen sie sich immer oder wechselt das aus Versehen ab? Woher hat der Hauptdarsteller diese oder jene Information, kann das überhaupt sein? Und so weiter.

Besonders wenn ihr zu mehreren an einem Hörspiel arbeitet und das Schreiben der Szenen untereinander aufteilt, solltet ihr gut darauf achten, dass alles zusammenpasst. Manchmal merkt man das erst bei der Aufnahme oder noch ungünstiger: bei der Postproduktion.

Wie lieferst du Informationen?

Rufe dir immer wieder ins Gedächtnis, dass deine Zuhörer im Hörspiel nichts sehen. Du musst dir also überlegen, wie du die wichtigen Informationen in deinem Hörspiel auf andere Art und Weise liefern kannst.

- » Die einfachste Lösung ist ein **Erzähler**. Immer wenn neue Informationen ins Spiel kommen, könnte er sie einfach nennen: den Ort, die Zeit, die

handelnden Personen, die Stimmung der Personen und so weiter. Er kann die Szenen einleiten, er kann aber auch immer wieder zwischendurch auftauchen.

Hör dir wieder ein paar deiner Lieblingshörspiele an, und achte darauf, ob sie einen Erzähler haben und wann er zu Wort kommt. Achte auch darauf, was er sagt und wie lange er redet. Was gefällt dir daran, was gefällt dir eher nicht?

- » Die Stimmung einer Person kannst du gut durch einen **inneren Monolog** darstellen. Das ist wie ein Selbstgespräch, das die Person mit sich führt, nur dass deine Zuhörer mithören können. Die Person könnte beispielsweise Sachen sagen wie: »Mann, war das eine lange Nacht, ich bin hundemüde ...« oder »Mist, Bus verpasst, und das bei dieser wichtigen Verabredung!«

Aber auch viele andere Informationen lassen sich so vermitteln, beispielsweise das Aussehen einer Person (»Also, das Rot von dem neuen Kleid steht mir wirklich gut ...«) oder ihre Handlungen und Pläne (»Ein Glück, dass das mit dem Auto geklappt hat. So brauche ich mir über die Flucht nach dem Bankraub keine Sorgen zu machen.«).

- » Die Stimmung und den Charakter einer Person kannst du auch hervorragend durch die **Interpretation** eines Textes deutlich machen: Ist eine Person streng, schüchtern, verspielt, angeberisch? Oder ist sie gerade in Eile, verwirrt, erleichtert, euphorisch, traurig?
- » **Andere Personen** können Informationen beisteuern, zum Beispiel im Dialog mit deinem Hauptdarsteller (»Was ist denn mit dir los? Du wirkst ja ganz nervös!«) oder im Gespräch miteinander (»Hast du gesehen, was der für eine teure Uhr trägt?!«).
- » Eine Mischung aus einer anderen Person und einem Erzähler könnte auch ein **Nachrichtensprecher** im Radio sein. Er kann erzählen, was gerade passiert oder passiert ist. Er könnte außerdem auch noch Zeit und Ort ansagen: »Willkommen zu den 20-Uhr-Nachrichten für den heutigen Mittwoch. Gestern Abend kam es in Berlin ...«.
- » Oder du lässt eine Person einen **Zeitungsartikel oder einen Brief** vorlesen, der alle benötigten Informationen für diesen Teil der Handlung enthält.

- » In der Postproduktion kannst du mithilfe von verschiedenen **Klang-Effekten** beispielsweise auch Räume gestalten: Für eine Szene in einer Kirche benutzt du viel Nachhall. Für die Berge schaltest du ein Echo ein. Und wenn zwei Personen miteinander telefonieren, kannst du eine Stimme so verfremden, als käme sie aus dem Telefonhörer. Auch eine Lautsprecheransage am Bahnhof kannst du so herstellen. Den inneren Monolog kannst du auch mit einem Hall-Effekt anreichern, so wie du es vielleicht schon aus einem Film kennst. Der Zuhörer »befindet sich im Kopf« des Sprechers.

Mit Geräuschen Informationen liefern

Die Geräusche sind nicht nur dafür da, die Szenen echt wirken zu lassen und dein Hörspiel spannend zu machen. Sie eignen sich auch hervorragend dazu, deine Zuhörer mit Informationen zu versorgen. Da kannst du mit Audacity zu ganz großer Form auflaufen! Du kannst beispielsweise eine ganze **Geräusche-Atmo** aufbauen, die deinen Zuhörern sofort klar macht, wo sie sich befinden: die Hintergrund-Radiomusik, das Geschirrklopfen, Stühlerücken, die Kaffeemaschine in einem Café oder in einer Bar. Oder der einfahrende Zug, die unverständlichen Lautsprecherdurchsagen, das Öffnen und Schließen von Türen, die schnellen Schritte von verspäteten Fahrgästen, der Pfiff des Schaffners auf einem Bahnhof.

Du kannst auch einzelne Geräusche oder eine Kombination von Geräuschen benutzen, die für eine bestimmte Situation stehen: Ein Wecker tickt und klingelt, es ist morgens. Oder die Kirchturmuhre läutet und zeigt damit eine bestimmte Uhrzeit an. Oder durch eine knarrende Tür wird deutlich, dass es sich um ein altes, vielleicht unheimliches Gebäude handelt. Oder das unkommentierte Klicken von Handschellen am Ende deines Hörspiels, mit dem gesagt wird: Der Bösewicht ist gefasst!



Erinnere dich an die »Minihörspiele als Übungsmaterial für Audacity« ein paar Seiten vorher. Da habe ich dir ein Geräusche-Bild vorgestellt. Denke in diese Richtung weiter und lass dich davon für dein richtiges Hörspiel inspirieren.

Die Dialoge

Ein Dialog ist ein Gespräch zwischen zwei oder noch mehr Personen. Im Gegensatz zum Erzähler sprechen deine Figuren also direkt miteinander. Sie sprechen in wörtlicher Rede, sozusagen in Anführungszeichen. Die Dialoge sind ein sehr wichtiges Mittel, um dein Hörspiel echt, lebendig und spannend zu machen. Sie

entscheiden darüber, ob deine Zuhörer sich in deine Figuren hineinversetzen können und mit ihnen mitfiebern, sich mit ihnen freuen, mit ihnen traurig sind. Oder ob sie erleichtert sind, wenn alles gut ausgegangen ist.

Aber auch die Bösewichte in deinem Hörspiel müssen gute Dialoge haben. Deine Zuhörer sollen sich zusammen mit der Hauptfigur richtig vor ihnen fürchten, sie abgrundtief blöd finden und ihnen schließlich ihre Niederlage so richtig gönnen. Und dafür müssen auch die Bösewichter echt erscheinen. Man muss ihnen ihre bösen Absichten so richtig glauben können.

Kurz: Deine Zuhörer müssen alle Figuren mit ihrem inneren Auge vor sich sehen. Die Dialoge sind in deinem Hörspiel die wichtigste Zutat dafür.

Das – zugegebenermaßen sehr schwierige – Zauberwort und Fachwort dafür heißt **Authentizität**. Wenn du es flüssig aussprechen kannst, kannst du deine Familie und Freunde sehr beeindrucken! Ich benutze lieber einfach das Wort »Glaubwürdigkeit«, das bedeutet ungefähr das Gleiche. Es geht also darum, dass die Figuren in deinem Hörspiel echt und glaubwürdig sprechen.

Stell dir die Figuren genau vor. Schauspieler in einem Film denken sich manchmal ein ganzes Leben für ihre Figur aus, um sie glaubwürdig spielen zu können. Hier ein paar Fragen, die du dir stellen kannst:

- » Wie sieht die Figur aus? Wie bewegt sie sich?
- » Mit welchen anderen Menschen hat sie sonst so zu tun?
- » Auf welcher Schule war sie? Hat sie studiert oder eine Lehre gemacht? Oder hat sie gar keine Ausbildung?
- » Was hat sie in ihrem Leben erlebt?
- » Kennst du eine bestimmte Person aus deinem Umfeld, die so ähnlich ist, wie die Figur sein soll? Beobachte und »belausche« diese Person einmal: Wie spricht sie? Was benutzt sie für Wörter? Redet sie viel oder wenig? Lange Sätze oder kurze Sätze? Spricht sie eher blumig und verspielt oder eher klar und direkt?

Wenn du über diese Fragen nachgedacht hast, kannst du einen Dialog für deine Szene schreiben. **Stell dir immer vor, dass es sich bei deinen Figuren um echte, lebendige Menschen handelt. Es sind keine Vorleser, die einen Text ablesen.** Vielleicht sprechen sie nicht immer in ganzen Sätzen, oder sie wiederholen sich aus Versehen und benutzen immer die gleichen Wörter.



Es kann sein, dass dir diese Art zu schreiben am Anfang ziemlich komisch und vielleicht sogar falsch vorkommt. Lies dir die Sätze nach dem Schreiben immer laut vor. Dann wirst du dich schnell daran gewöhnen und ein Gespür dafür entwickeln, wie du »für das Hören schreibst«. Und nur durch das laute Vorlesen kannst du wirklich hören, ob deine Dialoge gut, glaubwürdig und lebendig klingen!

Wenn du einen Dialog für eine Szene geschrieben hast, kannst du dir als kleine Hilfe immer eine Überprüfungsfrage stellen: Würde SO eine Person DIESE Sache SO sagen?

Improvisationen sind eine andere gute Möglichkeit, lebendige und glaubwürdige Dialoge zu erfinden. Stell dir mit den späteren Sprechern zusammen die Situation vor, um die es geht. Zum Beispiel die Vorbereitung eines Banküberfalls. Jeder Sprecher versetzt sich jetzt ganz in seine Rolle und sagt nur noch, was ihm in so einer Situation einfallen würde. Ohne groß zu überlegen und einfach drauflos. Das könnte im ersten Moment vielleicht ein bisschen ungeordnet und durcheinander wirken. Aber auf diese Weise entschlüpfen euch vielleicht Wörter und Sätze, die ihr mit zu viel Nachdenken gar nicht aufschreiben würdet, weil sie euch zu einfach erscheinen. Manchmal sind das aber genau die glaubwürdigen (also die authentischen) Dialoge!

Spielt nicht eine komplette Szene durch, das wäre viel zu anstrengend. Benutzt die Improvisationen für einzelne Situationen und Dialoge. Und wenn ihr vorher jedem Sprecher schon eine Charaktereigenschaft zuweist (»der Schlaue«, »der Dumme«, »der Ängstliche« und so weiter), fällt ihm die Improvisation bestimmt leichter.



Du kannst die Aufnahmefunktion deines Computers oder deines Smartphones benutzen, um die Improvisationen mitzuschneiden. So kannst du dir später die Aufnahmen in Ruhe anhören, um daraus Dialoge zu entwickeln.

Du kannst auch deine »eigene Mischung« zum Dialoge-Schreiben benutzen. Zum einen schreibst du einfach drauflos und hast vielleicht schon ausreichend Ideen. Dann wird alles genau nach deinen Vorstellungen. An Stellen, an denen du nicht weiterkommst, rufst du deine Sprecher zusammen, ihr improvisiert ein bisschen und du schreibst danach die Dialoge weiter. Nach so einer Improvisationsphase

hast du vielleicht auch so einiges Neues übers Dialoge-Schreiben gelernt. Vielleicht kommst du über die nächste Hürde ganz alleine rüber.

Improvisationshörspiel

Du könntest auch ein Hörspiel machen, bei dem das Skript komplett aus Improvisationen besteht. Auch dafür gibt es beim Film viele Vorbilder. Grundsätzlich gehst du dabei sehr ähnlich vor: Ihr besprecht die Situation oder die Szene und jeder stellt sich genau seinen Charakter vor. Dabei kann es sehr helfen, wenn ihr euch in der richtigen Reihenfolge aufschreibt, was alles gesagt werden soll (also welche Informationen die Zuhörer bekommen sollen). Das ist dann ein **Stichwortskript**.

Dann richtet ihr die Aufnahmetechnik ein, wie ich es weiter hinten im Buch im Kapitel »Erste Aufnahmen« erkläre, macht einen kurzen Soundcheck und legt mit der Improvisation und der Aufnahme los. Dabei entsteht oft eine ganz besondere, sehr lebendige Stimmung, die die Zuhörer meistens sehr gut miterleben können. Nicht immer kommt exakt das raus, was ihr euch im Einzelnen vorgestellt habt und ihr solltet gut überlegen, ob euch diese besondere Stimmung wirklich gefällt.

Macht mehrere Aufnahmen von der Situation oder der Szene und entscheidet, welche Aufnahme alle nötigen Informationen enthält und welche euch am besten gefällt. Oder schneidet in Audacity mehrere Aufnahmen zu einer Gesamtaufnahme zusammen. Das erkläre ich weiter hinten in den Kapiteln zur Postproduktion.



Vorspann und Abspann: *Damit dein Hörspiel einen passenden und tollen Rahmen bekommt, und damit auch alle Zuhörer wissen, wer sich diese ganze Arbeit gemacht hat, solltest du auch einen Vorspann und einen Abspann schreiben und aufnehmen. Genauso wie im Film könntest du am Anfang den Titel erwähnen, und am Ende alle beteiligten Autoren, Sprecher, Geräuschemacher, Postproduzenten aufzählen. Erwähne auch den Zeitraum und den Ort, in dem dein Hörspiel entstanden ist. So hast du immer eine schöne Erinnerung daran, und kannst deine verschiedenen Hörspiele im Laufe der Zeit miteinander vergleichen.*

Das Skript selber

Wenn du ein langes Hörspiel geschrieben hast, mit vielen Szenen und vielen Sprechern, rate ich dir, ein wirklich gutes Skript zu erstellen. Damit meine ich die **Blätter, auf denen du deine Geschichte aufschreibst**. Du wirst eine ganze Zeit damit arbeiten und brauchst es nicht nur bei den Aufnahmen, sondern auch später bei der Postproduktion. Von daher lohnt es sich, richtig Mühe darauf zu verwenden.

Name: _____

Flüchtlinge auf der Flucht – SZENE 01

[HINTERGRUNDMUSIK AUS DEM RADIO]
[FRÜHSTÜCKSGERÄUSCHE]

LILO *[besorgt]*: Sicher, dass es eine gute Idee ist, einen Flüchtling aufzunehmen?
JULIA *[sicher]*: Natürlich! Damit helfen wir doch den Flüchtlingen.
MUTTER *[besorgt]*: Bella, Ella ihr kommt zu spät zur Schule! Ihr wollt doch später das Flüchtlingskind kennenlernen.
JULIA/LILO: Wir kommen! **[SCHRITTE]**
ERZÄHLER: Als sie fertig mit der Schule waren, sahen sie ein fremdes Mädchen auf der Bordsteinkante sitzen. Sie schaute sich das Haus verwundert an.
JASMIN *[unsicher]*: Hallo, ich heiße Isabella und komme aus Damaskus, das ist die Hauptstadt von Sibirien. Ich musste flüchten, denn es herrschte Krieg. Ihr habt ein wirklich schönes Haus. Meins war eine kleine Holzhütte mit einer Plastikplane.
JULIA: Komm! Wir gehen nach oben. Mutter erwartet dich bestimmt schon.
LILO: Mama, das Flüchtlingskind ist angekommen.
MUTTER: Oh wie toll. Ich hoffe, du bist gut angekommen. Ich habe ein Zimmer für dich vorbereitet. Jetzt gibt es Abendbrot, aber danach ab ins Bett!
ERZÄHLER: Drei Tage später erwartete sie eine böse Überraschung.
[TÜRKLINGEL]
LILO: Mama, es hat geklingelt.
MAMA: Ich geh schon!
POLIZEI *[laut]*: Polizei! Aufmachen!
MAMA *[flüstert]*: Kinder, die Polizei ist da. Versteckt euch.

Flüchtlinge auf der Flucht – Szene 01 / Seite 1

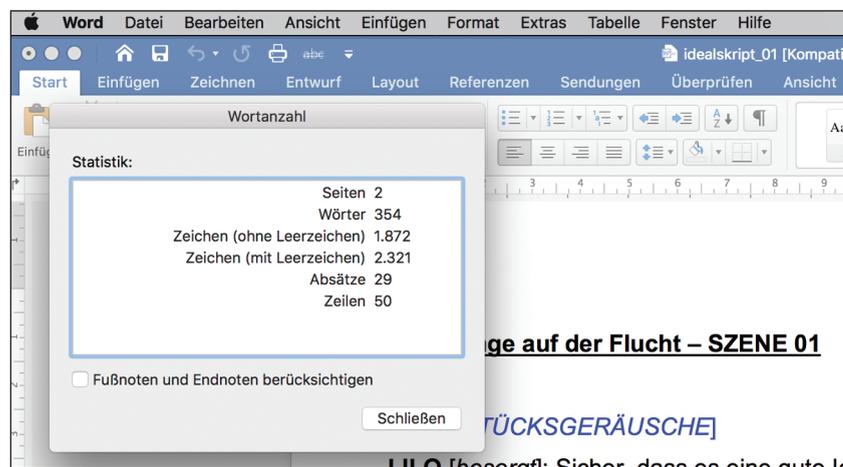
Ich gehe davon aus, dass du schon mal mit irgendeinem Schreibprogramm (wie zum Beispiel »Word«) gearbeitet hast und dich ein bisschen damit auskennst. Dann empfehle ich dir nämlich, dein ganzes Skript auf dem Computer zu schreiben. Oder du tippst deine handschriftlichen Notizen zwischendurch mal ab. Du kannst es in einem Schreibprogramm anlegen und bequem und sinnvoll formatieren. So kannst du schnell Änderungen vornehmen, ohne alles noch mal neu schreiben zu müssen. Und es bleibt trotz der Änderungen immer übersichtlich.

Hier einige Tipps zum Skript:

- » Benutze eine Schriftgröße, die du gut lesen kannst.
- » Lass einen Abstand zwischen den Zeilen, damit jeder Sprecher schnell Notizen oder Änderungen machen kann.
- » Schreibe die Szenennummer, die Seitenzahl und den Namen des Sprechers auf jede Seite.
- » Benutze für jeden neuen Einsatz eines Sprechers eine neue Zeile. Unterstreiche jeden Sprecher oder schreibe ihn fett.
- » Trage auch die Geräusche mit ein (zum Beispiel in eckigen Klammern). Auch die Musikeinsätze, wenn du schon welche geplant hast.
- » Schreib hinein, wenn ein Sprecher auf eine bestimmte Art sprechen soll (zum Beispiel »besorgt« oder »flüsternd«). Das nennt man **Regieanweisungen**. Am besten schreibst du sie immer direkt nach dem Sprechernamen in Klammern hinein.
- » Schreibe auch Lacher, Räuspern, Zögern, Naseschnauben und so weiter mit hinein. So erinnern sich die Sprecher daran, und können auch dafür die Interpretation und das Timing üben.
- » Wahrscheinlich machst du im Laufe der Zeit viele handschriftliche Änderungen und Überarbeitungen. Mach dir lieber einmal die Mühe, und übertrage ab und zu alles neu in den Computer. So hast du wieder ein übersichtliches Skript (und eine schöne Erinnerung an deine Arbeit!).
- » Mach genügend Ausdrücke, damit jeder Sprecher sein eigenes Skript hat. Dann kann jeder noch seine eigenen Notizen reinschreiben. Wenn du einen extra Tontechniker hast, sollte er auch ein Skript bekommen.
- » Ein Skript für ein Improvisationshörspiel sieht natürlich ein bisschen anders aus.



Mit fast jedem Schreibprogramm kann man **die Buchstaben und Wörter in einem Textdokument zählen**. Damit kannst du ein bisschen besser einschätzen, wie viel du schreiben musst, wenn dein Hörspiel eine bestimmte Länge haben soll. Eine Szene mit 1.300 Buchstaben und Leerzeichen ist ungefähr zwei Minuten lang. Das ist aber wirklich nur ein ganz grober Anhaltspunkt. Wenn du dir im Laufe deiner Hörspielmacherkarriere immer wieder aufschreibst, wie viele Zeichen ein Text hatte und wie lang die dazugehörige Aufnahme geworden ist, kriegst du ein ganz gutes Gefühl dafür, wie viele Minuten der Text ergibt.



Auswahl der Sprecher

Überlege dir, welche Personen aus deinem Freundeskreis zu den Rollen in deinem Hörspiel passen könnten. Achte zum Beispiel darauf, ob sie hohe oder tiefe Stimmen haben, ob sie noch sehr kindlich und jung klingen oder ob du sie auch für erwachsene Rollen einsetzen kannst. Und natürlich, ob sie Jungen oder Mädchen sind, wenn sie männliche oder weibliche Rollen sprechen sollen (obwohl man das als Zuhörer in manchen Fällen gar nicht unterscheiden kann).

Du kannst dir sogar einzelne Personen überlegen, die vielleicht nur einen einzigen Satz in deinem ganzen Hörspiel sprechen sollen, beispielsweise ein Verkäufer in einem Laden oder eine Bedienung in einem Restaurant. Wenn dir jemand mit der perfekten Stimme für diesen oder jenen Satz vorschwebt, klemmst du dir einfach deinen Laptop und dein USB-Mikrofon unter den Arm und machst

einen kurzen »Aufnahme-Besuch«. Hinterher kannst du nämlich solche einzelnen Aufnahmen ganz bequem in Audacity zusammenschneiden. Wenn du einen Handheld-Rekorder hast, geht das noch viel bequemer.

Kennst du vielleicht eine Person mit einem ausländischen Akzent, den du für eine bestimmte Rolle einsetzen kannst? Oder mit einem lustigen Dialekt? Oder mit einer anderen Besonderheit beim Sprechen, zum Beispiel ein leichtes, charmantes Lispeln? Je vielfältiger die Stimmen und Sprecher sind, desto unterhaltsamer ist auch dein Hörspiel. Und desto einfacher können deine Zuhörer auch die verschiedenen Rollen auseinanderhalten.

Du kannst die Stimmen auch nachträglich in Audacity verändern. Du kannst sie tiefer oder höher, langsamer oder schneller klingen lassen. Aber wenn du schon von Anfang an verschiedene Sprecher zur Verfügung hast, umso besser.

Leseproben

Du hast eine tolle Geschichte erfunden, aufgeschrieben und das perfekte Skript vorliegen? Und du hast schon alle Sprecher für dein Hörspiel zusammen? Jetzt geht es ans Proben! Auch die Schauspieler in einem Film treffen sich vorher meist zu Proben, in denen sie sich in der Gruppe mit dem Text beschäftigen. Das sind sogenannte **Leseproben oder Table Readings**.



Ich empfehle dir, diese Proben in mehrere Schritte einzuteilen.

1 **Gemeinsames Lesen. Lest eure Texte für eine Szene mit verteilten Rollen.**

Achtet darauf, dass der Inhalt wirklich stimmt, dass alles logisch ist und dass die Dialoge und die Sprecher gut zusammenpassen. So lernen alle die ganze Geschichte kennen.

2 **Anpassen. Prüft, ob es Stellen gibt, die ein Sprecher nicht gut sprechen kann, weil er selbst so niemals sprechen würde. Oder ob es Stellen gibt, die zu lang, zu kurz oder zu kompliziert sind.**

Das findest du erst heraus, wenn die Sprecher deinen Text interpretieren. Sei offen für ihre Vorschläge. Manchmal haben die Sprecher gute Ideen, weil sie sich schon in ihre Rolle eingefunden haben.

3 **Erweckt den Text zum Leben. Baut Stöhnen, Räuspern, Gähnen, Schmatzen und so weiter an passender Stelle mit ein.**

Überlegt auch, ob es Stellen gibt, an denen sich die Rollencharaktere beispielsweise ins Wort fallen oder sich kurz mit einem »Ja, genau« oder ähnlichen Einwüfen ergänzen. Auch wenn sie noch nicht im Skript stehen, lassen solche Tricks eine Szene oft viel lebendiger erscheinen.

Notiert alle Änderungen handschriftlich ins Skript. Wenn es zu viele werden, schreibt sie lieber am Computer dazu und druckt das Skript neu aus.

4 **Macht eine weitere Leseprobe, in der ihr die ganzen Änderungen berücksichtigt.**

Achtet jetzt hauptsächlich auf die Interpretation: Sprechen alle mit den passenden Gefühlen, mit dem richtigen Ausdruck? Mit den richtigen Betonungen? In der richtigen Geschwindigkeit? Wenn es anstrengend wird und irgendwann vielleicht ein bisschen nervt, macht eine Pause und probt später weiter. Wenn es an einer bestimmten Stelle nicht klappt oder wenn ihr noch nicht die richtige Stimmung getroffen habt, nehmt euch diese Stelle einzeln vor. Probt so lange, bis ihr das Gefühl habt, für die erste Aufnahme bereit zu sein.



Übrigens: Anders als bei einem Film braucht ihr eure Texte nicht auswendig zu lernen. Großer Vorteil! Manchmal kann es auch einfacher sein, das richtige Gefühl und die richtige Stimmung zu treffen, wenn ihr euch an eurem Text »festhalten« könnt!