

Fachhochschule Stuttgart
Hochschule der Medien
FB Elektronische Medien
WS 2003/2004
Tonseminar
Prof. Oliver Curdt
Johanna Gampe
27.10.03

HÖRSPIEL - KINO IM KOPF

Teil A

Pre- und Produktion (bis Aufnahme einschließlich)

Einleitung

Geschichte des Hörspiels (in Deutschland)

Elemente, Theorie und Dramaturgie des Hörspiels

Hörakustik, Aufnahme und Produktionskomponenten

Teil B [Jan]

Postproduktion (nach der Aufnahme)

Musik, Effekte, Montage

Beispiele von Tonstudios und deren technische Ausstattung

Blenden-/Schnittechnik entwickelt sich

-> Möglichkeit der Bearbeitung (Montage, Collage), vorher
abendliche Live-Sendungen

Brecht's „Radiotheorie“ mit dem Ziel Radio als demokratischer Kommunikationsapparat

Monolog als Stilmittel, Funkerzählungen (Krieg, Extremsituationen)

1930 Senden des ersten Hörspiels vom **Tonband** (D)

„**Inneres Hörspiel**“ -> Bewußtsein / Gewissen des Erzählenden (Reinacher)

Geräusch als Stilelement

1932 Hörspiele im Arbeitermilieu angesiedelt,
Piratensender wegen zunehmener Zensur

1933 **NS-Zensur**, Instrumentalisierung zwecks Propaganda,
Vollständige Verstaatlichung aller Sendegesellschaften

1938 **Orson Wells**: Krieg der Welten
-> löst Massenpanik aus

1942 Musique concrète im französischen Rundfunk
-> Versuch, die Grenzen des normativen Formenrepertoires
aufzulösen

1945-61 das Hörspiel wird poetischer, phantastischer und legt mehr wert auf
das **Menschliche**/Existenzfragen

Themen: Sinnlosigkeit des Krieges, das Verhältnis zu den Juden,
dann auch Ost-West-Problem, Wohlstandsgesellschaft, Eheleben, Identität

Dezentralisierung der **Rundfunkanstalten**

-> neue Radiolandschaft mit den öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten

DDR sozialistische Hörfunktradition weitergeführt (Brecht) mit
weitgehend realistische Themen und Stoffe (≠ Introspektion)

1946 Beginn der Verwendung von **Bandmaschinen**

1950 Beginn **UKW**-Betrieb

1951 Hörspielpreis der **Kriegsblinden** (wichtige Hörspiel-Auszeichnung)

O-Ton der Zeitschrift: „...wir suchen also nicht literarische Spitzfindigkeiten
oder Kunstfertigkeiten, sondern die Begegnung mit Menschen“

1953 33% der Radiohörerschaft hört Hörspiel, heute 2%

Bespielte **Stereotonbänder** sind die ersten Stereo-Tonträger für Consumer

1958 Stereoschallplatte

1950er Hörspiel – **Blütezeit** (+ 60er)

das Hörspiel wird poetischer, phantastischer; populäre Schriftsteller wie Frisch,
Dürenmatt widmen sich dem Hörspiel

Bis in die sechziger Jahre hinein unumstritten: die **dienende Funktion** der Musik innerhalb des Wortkunstwerks Hörspiel als Ergänzungs-, Intensivierungs- und Strukturierungsmittel innerhalb darstellerischer+sprachlicher Handlungsvorgänge.

Hugo Pfister „[Musik] vermag als Hintergrund, vielleicht kaum hörbar, der Szene Atmosphäre zu verleihen. Charakteristische Motive und typische Klangfarben fixieren den Ort der Handlung. Melodische und akkordische Elemente helfen wesentlich, psychische Situationen und deren Wandlung zu zeichnen. Dynamik, Tempo und Rhythmus stützen - vorbereitend oder nachfolgend - die Intensität des Dialogs. Selbständige Nummern, als Zwischenakt- oder Rahmenstücke eingebaut, gliedern das ganze Spiel und machen es übersichtlich.“

1961 Beginn der Abwendung vom literarischen Hörspiel (Knilli)
Naturalismus, **Klang & Geräusche als eigenständige Elemente**, **Stereophonie** -> „**Hörereignis**“

1963 „**innere Bühne**“ (Schwidke) gegen Naturalismus
Hörspiel=dramatisch-episch-lyrisch (innerlich verstanden)..., **Blende** als dramaturgisches Element, Sinnbilder; Musik und Geräusch als Beiwerk

1965 - 1970er „**Neues Hörspiel**“ – alles ist erlaubt
Experimentieren, Politisieren -> neue Aufmerksamkeit

1967 Beginn Farbfernsehen in BRD (Konkurrenz?)

1968 **Sprache** und Sprachkritik im Mittelpunkt: Das Hörspiel wird zum Sprachspiel (Jandl). **Collagen**

1969 Neues Hörspiel -> „**Klang- und Schallspiel**“

1970 Beginn der **Digitalen Audiotechnik**

1971 Das **Kurzhörspiel** entwickelt sich: „Minutenhörspiele“

1973 erstes, ausgestrahltes Hörspiel (Science-Fiction) mit **Kunstkopfstereophonie**

- noch unmittelbarer am Geschehen teilnehmen als bisher
- Steigerung der akustischen Illusionsmöglichkeiten

Anfang 70er **O-Ton-Hörspiel**
„unverfälscht, nicht manipuliert“

1977 Schallplattenfirmen bieten ihre Aufnahmen auf Schallplatte und **Kassette** an

ab 1980er Koexistenz der verschiedenen Hörspielformen,
Reduzierung des Hörspielangebots
Digitaltechnik

- > Vereinfachung des Produktionsprozeß, Kostenreduktion
- > Die Rundfunkanstalten bekommen Konkurrenz.
- > Vergrößertes Angebot, das wahrgenommen wird, Vgl. Entwicklung des

Internet

verstärkter Einsatz von **Sounddesign**

(-> Privatsender, SenderIDs-Pakete)

1982

Markteinführung der **CD**

1990er

Senderfusionen -> Hörspiel wird weiter reduziert

trotzdem: Der Karl-Sczuka-Preis hat die experimentelle Verknüpfung von Musik/

Klang mit Wort/Sprache in den letzten Jahren vorangetrieben zu haben.

Hörspielkompositionen zeigen „erweiterte rhetorische Sinnlichkeit und den kalkulierten Medientransfer zwischen Musik und Wort, die Symbiose und Vernetzung traditionell getrennter Gattungen und Spielorte... [die] Auflösung der Scheidelinie zwischen Sprache und Musik beziehen».

Mitte 1990er

Renaissance des Hörspiels

- die professionelle Vermarktung von **Hörbüchern** im deutschsprachigen Raum führt zu einer neuen Aufmerksamkeit des Publikums;
- die **Miniaturisierung der Technik zu erschwinglichen Preisen** führt zu einer weiteren Unabhängigkeit von den öffentlich-rechtlichen Rundfunksendern, die bis anhin das faktische Monopol auf die Hörspielproduktion hatten.
- **rundfunkunabhängige Verbreitung von Soundfiles** (vor allem wichtig für ars electronica und experimentelle Audiokunst);



ELEMENTE UND DRAMATURGIE

Elemente und ihre Wirkung

Der Hörer des Hörspiels empfängt nur akustische Signale und Zeichen. Um zu wissen, womit, d. h. durch den Einsatz welchen Schallmaterials die jeweilige Darstellabsicht des Hörspiels am besten realisiert werden kann, ist zu fragen, was denn die einzelnen akustischen Elemente ihrer Art nach sind und was sie für den Hörer bedeuten. Sie lassen sich physikalisch beschreiben. Aber so wichtig es auch sein mag, insbesondere für die Hersteller, die Techniker und Regisseure, der physikalische Aufbau ist nur die Vorstufe zur Erkenntnis ihrer Wirkungsmöglichkeit. Hat es die Tonkunst mit Empfindungen zu tun, so treten beim Hörspiel sinnliche Vorstellungen, begriffliche Zusammenhänge und personale Eindrücke dazu. Ausgelöst werden alle durch akustische Signale, deren physikalische Beschreibung schon eine gewisse Stufenordnung erkennbar macht:

Ton

Klang

Geräusch

Wort (Erzähler, Dialog)

Stimme Stimmung

Raum

Musik

Montage / Brücken Ort-/Zeitwechsel

Intention

Genre / Ansatz Lyrisch, Künstlerisch-Experimentell ...

Stilmittel (Lautmalerei, Vokalismus, Konsonantismus)

Ton -> Sinuston

z.B. kann aus Träumen reißen oder unverblümt an etwas erinnern.

Darstellung eines berechenbaren elektroakustischen Vorgang

Klang

= Hörschall aus Grundtönen und Obertönen

Die Materialbeschaffenheit des Tonerzeugers, die Art, wie er in Schwingung versetzt wird, die artikulatorischen Impulse und Veränderungen geben den Tönen die charakteristische **Klangfarbe**.

Elektronische Klänge und elektronisch verfremdete Musik und Geräuschpassagen dienen zur Verschmelzung von Wort, Szene und Stimmperson, von äußerer und innerer Handlung.

Auch Soundeffekte können einem Genre/Kategorie zugeordnet werden:

z.B. Naturalismus, Fantasy, Cartoon, Slapstick

Geräusche

Die Geräuschkulisse:

Allgemein findet ein selektiver **Auswahlprozeß** des Gehörten statt. Der Produzent versucht diesen Prozeß nachzuempfinden und das Typische einer Atmosphäre, eines Raumes oder einer komplexen Situation mit einem treffenden, signifikanten Geräuschen wiederzugeben, unter Miteinbeziehung einer gewissen Symbolik. (pars pro toto)

Bsp.: Anschlaggeräusch einer Schreibmaschine

Schreibmaschine+jd, der schreibt + Büro + Szenenersatz+ bestimmte Symbolik

Allg. Abstraktion:

das Geräusch als Existenzbeweis, das charakterisierende Geräusch, die Milieudarstellung durch Geräusch, die Handlungsdarstellung durch Geräusch, symbolische, kommentierende und karikierende Wirkungen des Geräuschs, das Geräusch als Dialogpartner, Blende über Geräusch, Dimensions-Metamorphosen durch Geräusche, ect. Geräuscheinsetzung in kompositorischer Absicht, der eine Verabsolutierung des Geräuschmaterials

Bsp. Symbolik von Geräuschen

Bsp von Obaldia: Geräusch des Meeres als Synonym für das Unbewußte

Das Wort

Qu'est-ce que c'est?

1. Komposition von Buchstaben, Schall
2. Klang,
3. Bezeichnung (Bedeutung),
4. Träger von Ideenassoziationen (so Kurt Schwitters, 1924)

...

DIFFERENZIERUNGEN

Wortlaut

- > Bedeutung

z.B. „uralte Lautgebärde -st /- scht für 'Achtung', 'schweigen', 'unbeweglich' im Anlaut noch heute in der Bedeutung vieler Worte erhalten:

still, stumm, stopp, sterben, stehen, Stand, starr, stur, starren...

Wortschatz

- Dialog, Erzähler, Sprecherauch
- Ausrufe und Lautmalerei jeglicher Art

z.B. Schreien, Atmen, Schmatzen, Gurgeln, Ächzen, Stöhnen „ Brr, Iieih, ...“

Wortspiel Vgl. Jandl

- + Vorzeigen von Denkschablonen
- + soziologischen Typen, Pauschalsituationen und Themen
- + Witz
- negieren mit der sprechenden Person auch die individuelle Situation und die Bedeutung der Wörter, die sich auf diese beziehen
- Die Relation zwischen Laut, Bedeutung und Sprecher wird kurzgeschlossen i.d. das was Sprache ausmacht

Stimme

Die Stimme kann kenntlich machen, wer spricht, was ihn bewegt, wie er empfindet, wo und aus welcher Situation, warum und zu welchem Ende gesprochen wird.

Aber Hörspielstimmen die in erster Linie darauf ausgehen, konkrete Erscheinungsbilder zu vermitteln, verstehen sich falsch und müssen in der Konkurrenz mit Bühne, Film und Fernsehen unterliegen. Die Stimme im Hörspiel ist in Wahrheit **Gestalt** eines optisch Gestaltlosen. „Die Stimme ist näher ‘am Menschen dran’ als die neutrale allgemeine Lese- Sprache, und sie ist stilistisch unfixierter als gestische Gestalt und mimisches Gesicht“ (Hasselblatt)

„Färben“

-> „**Grundqualitäten**“ und Differenzierungen:

= gestalten durch Melodie, Dynamik, Tempus, Rhythmus, Artikulation, Intonation, Klangfarbe

-> Transportieren von **Emotionen** und Assoziationen:

Autor aus den 50ern – Heinrich Kühner:

„Der Sinn des Wortes, seine Gestalt, wird durch die lebendige, hörbare Stimme ... materialisiert, versinnlicht; auch personalisiert durch Farbe, Tempo, Phrasierung, Affekt, Emotion, Atmosphäre und Wortgebärde.“

➔ Die Stimme als **Ausdruck** von Psyche und Körper

Bsp. Krank, alt

Unterbewußtes / Unbewußtes, Gefühlen, Zuständen werden geäußert

Wer spielt? - Worte, Geräusche, Töne? Aber Stimmen erwecken das Hörspiel

zum **Leben**, verleihen dem Wort Spontaneität und dem Geschehen Aktualität. ->

Bedeutung der Sprecherpersönlichkeit!

Die Wahl der Schauspieler bei der **Besetzung** bedeutet eine Vorentscheidung, die u.U. eine Produktion und ein Stück völlig verändern kann.

-> **kreative Anteil** der Sprecher bei einer Inszenierung

Mikrofongerechtes Sprechen

Der Stimmansatz muß den Bedingungen des Mikrofons, des Lautsprechers, des Aufnahmeverfahrens entsprechen.

Musik

illustrierend, interpretierend, kommentierend, typisierend, verbindend, als eigenes Element, ... -> Teil B

Brücken

➔ Montage, Schnitt, ... - > Teil B

DRAMATURGIE

Fragenkatalog

Was will ich erzählen? -> Stoff

... Und warum? -> **Intention**

Bsp.: Richard Kolbs: das Hörspiel habe die Aufgabe, „uns mehr die Bewegung im Menschen, als die Menschen in Bewegung zu zeigen“

Wie soll die Spannung verlaufen?

Was gibt isoliertes Sprachmaterial her?

(Assoziative Verknüpfungen, statistische Reihungen, ...)

Auf welche Elemente lege ich einen Schwerpunkt? -> Genre

Und mit welchem Element läßt sich der Bereich, der Stoff, die Welt, die dargestellt werden sollen, am besten erschließen?

Welche technischen Mittel entsprechen der Spielidee?

In welcher Weise und wozu können Stimmen eingesetzt und verknüpft werden?

(Stimmenpanorama, Stimmphantomime, Stimmausdrucksspiele, Konzert für Stimmen ect.)

Wie können die anderen Elemente das Spielgeschehen anreichern und abstützen?

Und wie wirken die einzelnen Elemente im Ensemble?

Welche akustische Illusionsmöglichkeiten stehen zur Verfügung?

Welche Verbindungen erlaubt die Technik?
(Z.B. Blende, Filter, Modulation ...)

Schreibe fürs Hören

i.e. dem Medium gerecht werden und der Form (Dialog= gesprochene Sprache
hier eine kleine Zusammenfassung von Stefan Wachtel

Bsp. 1, 12-19, 26 (Das Besondere am Hörspiel), 42 (wo's geht)



80	Regeln und Empfehlungen	Empfehlungen auf einen Blick	81
4.	Empfehlungen auf einen Blick		
1.	Schon bei der Zeichensetzung an die Sprechpausen denken!	22.	Keinesfalls nur Hauptsätze, aber Nebensätze immer kurz und logisch aufeinander folgend!
2.	Nah an den mündlichen Ausdruck!	23.	Keine doppelten Verneinungen!
3.	Im eigenen Stil schreiben!	24.	Nur geläufige Fremdwörter verwenden!
4.	Das Gesprochene an den Hörer binden: Die gemeinsame Situation benennen!	25.	Abkürzungen mindestens einmal vollständig aussprechen, im Zweifel erklären!
5.	Keine Angst vor Gemeinplätzen!	26.	Konkret und anschaulich schreiben!
6.	Im Text auf schon Genanntes verweisen!	27.	Keine Metaphern häufen. Alle Bilder auf Trefflichkeit prüfen und durch klarere Begriffe ersetzen!
7.	Wichtige Begriffe wiederholen!	28.	Floskeln wiederbeleben oder weglassen!
8.	Eher keine sprachlichen Varianten, allenfalls: »Er, sie, es«!	29.	Eher Aktiv als Passiv verwenden!
9.	Keine Klangwiederholungen in aufeinanderfolgenden Wörtern!	30.	Nicht durch Partizipien komprimieren!
10.	Verbal schreiben!	31.	Zahlen aufrunden oder anschaulich machen!
11.	Sätze zum Vorlesen erst sprechen!	32.	Stereotype, wiederkehrende Formen (Sprachmuster) vermeiden!
12.	Sätze als sprechbare Gedankenschritte schreiben!	33.	Feste Verbindungen auflösen!
13.	Keine Schlagzeilen häufen!	34.	Nicht zwischen mehreren Aspekten springen!
14.	Sparsam mit vielsilbigen Wörtern!	35.	Weitab liegende Informationen herauslassen!
15.	Gelenkwörter an den Satzanfang!	36.	Alle Schritte des Gedankenganges aufschreiben!
16.	Sätze mit nur einem Kern!	37.	In hörverständlichen Sinnschritten schreiben!
17.	Den Kern im Satz nach hinten!	38.	Sätze, die in einem Zug erfaßt werden können!
18.	Jedes Häufen von Informationen (Verdichten) vermeiden!	39.	Möglichst keine Sinnschritte mit mehr als zehn Wörtern!
19.	Für jeden Gedanken einen eigenen Schritt oder Satz!	40.	Das Wichtigste ans Satzende!
20.	Keine einander kreuzenden Gegensatzpaare in einem Satz!	41.	Nie weniger Wichtiges anhängen!
21.	Nur selten und nur kurze eingeschobene Gedanken!	42.	Das Verb nach vorn!
		43.	Bei Gefühlsäußerungen kann das Wichtigste im Satz nach vorn!

PRODUKTION

Begriffe der Hörakustik

1) **Hörsamkeit**

Akustische Eignung eines Raumes für Sprachdarbietung i.d. gute Verständlichkeit
- Eintreffen der wichtigen Reflexionen innerhalb 100-200 ms nach Direktschall

2) **Durchsichtigkeit** (subj, binaural)

Klarheit einer akustischen Darbietung, Unterscheidbarkeit gleichzeitiger bzw. aufeinanderfolgender Schallereignisse
Bei Sprache: Schallreflexionen bis max. 50ms erhöhen die Durchsichtigkeit

3) **Raumeindruck**

- Standpunkt des Hörers im Raum
-> Raumgröße
-> Halligkeit (Bezug Diffusschall)
-> Räumlichkeit (Bsp. Echo)

4) **Deutlichkeitsgrad** [Klarheitsmaß (phys)]

Schallenergie innerhalb von 50ms im Verhältnis zur gesamten, eintreffenden Schallenergie -> Maß für Silbenverständlichkeit [lg davon]

5) **Sprachverständlichkeit**

- Kriterium für Hörsamkeit in Räumen + Übertragungsqualität
- Gemessen in % richtig verstandene Silben / Prüfsilben (zB pus,fag)
- Silbenverständlichkeit von 80% gilt als gute Verständlichkeit

Satzverständlichkeit

-> Ergänzen aus dem Zusammenhang

↓

Wortverständlichkeit

↓

Silbenverständlichkeit

Die menschliche Stimme

- Stimmlippen=Stimmbänder im Kehlkopf
- Resonanzräume: Mundraum, Nase, Nasenebenhöhlen, Rachen (Oberkörper)
- Ansatzrohr (siehe Resonanzräume)
- **Klangfarbe**

- > Geprägt durch Emotionen
Filterung möglich, um Emotionen zurückzunehmen, jedoch nicht umzu verstärken
- > Individuelles Stimmcharakteristikum: Timbre

Die Lautarten

LAUTART	ENTSPRECHUNG	AKUST.EIGENSCHAFTEN
Vokale Umlaute	a, e, i, o, u ä, ö, ü	Formantenausbildung → FrqzBereiche, innerhalb derer alle Teiltöne durch Resonanz verstärkt werden
stimmhafte Konsonanten bzw. Halbvokale	u.a. l, m, n, r, w	harmonische Klänge mit der Grundfrequenz der Sprechtonhöhe
Zischlaute stimmlos, stimmhaft	f, s, z s, sch	DeEsser hochfrequent, nur Geräusch
Expirationslaut	h	nur Strömungsgeräusch an den geöffnet. Stimmlippen
Explosivlaute Lippen – Zunge	p, b t, d, k, g	Popschutz!

Der Aufnahmeraum

- V.a. bei leiser Sprache hohe Anforderungen an die Raumruhe:
Schalldämmung gegen Außengeräusche und Klimaanlage, für einen möglichst geringen **Störgeräuschpegel** (noch unterm dem Geräusch von geräuscharmen Mikros i.d. für Tiefe f : **5 dB** unter der Hörschwelle) und Reserven für Abhörlautstärke

Der Regieraum

Schalldämmung nur wenig strenger als bei Aufnahmeraum

- **Schalltoter Raum** bzw. Ecke: keine bis kaum Reflexionen, irritierendes, orientierungsloses Gefühl, Nachhallzeit unter 0,2s, Decke und Wände vollflächig mit Mineralfasermatten belegt, Einbautiefe etwa 30cm, dicker Teppichboden

- Hörsielkomplex: auch Raume mit 0,4-0,6-1s **Nachhallzeit**
- Verschiedene **Bodenbeläge** für Schritte im Kies, Parkett; sowie Treppen

Mikrofone

- hauptsächlich **Kondensatormikrofone** z.B. U87 von Neumann – Großmembranmikrofone -> kommt mit weichem, warmen Klang der Stimme sehr entgegen
- **Popschutz** (bei Besprechungsabstand unter 30 cm v.a. -> Schallenergie der Explosivlaute)
- **Charakteristik** -> Aufnahmesituation, Inszenierung
- **Positionierung** -> Formanten, Effekt

Das Monitoring

Wichtig, wenn im schalltoten Raum aufgenommen wird: auf den Kopfhörerweg ein gut ausgewählten **Hall** hinzugeben.

- ➔ Beeinflussung des Sprechverhaltens des Schauspielers Vgl. Überspannung/Unterspannung

Abörlautstärke

Lautstärke der tiefen Stimmkomponenten verändert sich nicht durch lauterer Sprechen, lediglich durch kleineren Abstand. Deshalb: **Dröhnen**, wenn künstlich lauter gemacht/abgehört wird (und umgekehrt) -> wichtig: natürliche Wiedergabe der Tiefen

Das Skript

- > markieren der Versionen, der zu säubernden Fehler
 1. Autorenmanuskript als Vorlage zur Produktion
 2. **Sendemanuskript** - berücksichtigt bereits Absprachen und Hinweise für die Regie, Toning. den Komponisten und die Schauspieler (Sprecher).
 3. die auf Band oder anderen Tonträgern gespeicherte Aufnahme selbst, sofern nicht ausdrücklich eine Live-Sendung vorgesehen ist.
 4. Transkription nach der realisierten Sendung

Bsp: In Johann HENDRICHS Spiel »Das Haus voller Gäste« (1956) führt eine **Regiebemerkung** von epischer Breite und Ausführlichkeit ein, die nicht gesprochen, deren Inhalt aber auch nicht durch bloße Geräuschmontage hinreichend verdeutlicht werden kann: Die Zusammenfassung der Regieanweisungen wäre: Stille, Schritte, Nachtvogelruf, Hundegebell, Gartentüröffnen, Schritte, Schüsse, Keuchen, rasche Schritte, Akustikwechsel (Garten - Hausinneres), Telefonnummerwählen

Dabei wird – unbeabsichtigter Weise - nicht klar: Wo ist man, wer bewegt sich wo und wohin?

Kunstkopf-Stereophonie

- Spiegelung der akustischen Welt, nicht nur eines Raumsektors
- Ihr Aufnahmegerät ist der *Kunstkopf*, der den menschlichen Hörvorgang möglichst naturgetreu nachbildet.
- Wiedergabe nur mit Kopfhörer möglich
- 1. genaue Nachbildung der Form eines menschlichen Kopfes
 2. Anstelle der Mikrofonmembranen am Ort des Ohrkanaleinganges genaue Nachbildung von Ohrmuschel und Ohrkanales bis zum Trommelfell
 3. Abschluß des Ohrkanals unter Einbezug der Mikrofonmembrane durch eine akustische Impedanz, die so wirkt, daß bei der Wiedergabe der Schalldruck am Trommelfell dem des natürlichen Hörens entspricht
 4. Grobe Nachbildung des menschlichen Oberkörpers

Stereophonie

Minus: **Abhörposition** Für den Zuhörer hat die Stereophonie den Nachteil, daß er sich nicht mehr irgendwo in seinem Zimmer oder im Abhörraum niederlassen kann. Er muß, will er unverzerrt und positionsgenau hören, sich auf der Linie des gleichen Abstands von beiden Lautsprechern befinden, möglichst nicht zu nah an der Verbindungslinie zwischen beiden, aber auch nicht zu weit entfernt. Ideale Abhörmöglichkeit ergibt sich etwa in einer Entfernung, die der Basisbreite (Entfernung beider Lautsprecher) entspricht.

Plus: erweiterte **Gestaltungsmöglichkeiten** Die Verflechtungen der Stimmen, ihr Aufeinander bezogen sein, ihr Für- und Gegeneinander, ihre Selbstbehauptung im **Raum**. z.B. raumbherrschende Stimme, plakatives Herausstellen, Stellungsspiel von Gruppen und Chören, ...

Mischpult und Geräte

Poti Richtung, Raum

Effekte u.a.

DeEsser -> Zischlaute

Vocoder Synth. Sprachgenerator + Coder: analysiert Sprache und setzt sie in Steuersignal um

Sprache kann kontinuierlich ein durch Sprachartikulation modulierte Musikinstrument überführt werden Bsp Wind flüstert

Harmonizer = spezieller Pitch-Shifter > Tonhöhenversatz, Stimmenverdopplung

Hall Raum, Atmo, ...

Regelverstärker u.a.

Kompressoren

Noise-Gate weniger, besser: Raumatmo aufnehmen

Filter u.a.

EQ Klangfarbe, bes. Effekte (z.B. Telefonstimme), ...

Sonovox, Künstlicher Kehlkopf -> Verfremdungsmikros

Synthesizer Geräusche, Klänge, ...

Midi

Geräuschefiles

Musik

Produktion

- Aufnahme etwa ein Drittel im Vgl. zu Montage und Mastering (zwei Drittel)
- Situation des Allrounders heutzutage, hier jedoch öffentl.- rechtl. Arbeitsteilung:

Aufnahmesituation

Schauspieler einzeln einsprechen und zusammenschneiden („x-sen“)

ODER

nacheinander, dadurch Möglichkeit der Interaktion der Schauspieler

-> je nachdem: unterschiedliche Wirkung

HörspielschriftstellerIn

HörspielmacherIn

AutorIn des Neuen Hörspiels, oft gleichzeitig dessen RegisseurIn in einem

RegisseurIn

verantwortlich für Schauspielführung und Gesamtinszenierung

Regieassistenz

unterstützt Regie, z.B. bei der Beschaffung von O-Tönen/Musiken/Tonmaterial

TontechnikerIn/CutterIn

säubern der Aufnahme, Aufzeichnen der Versionen, Schnitt, Blende, Montage

Toningenieur

Klangbearbeitung, Sounddesign, Räumlichkeit, teilweise auch Musik

Komponist/ musikalische Beratung



LITERATURVERZEICHNIS

Reinhard Döhl: Wirkendes Wort, Heft 3/1982, S. 154-179 Bonn (Bouvier)

Ulla Mothes: Dramaturgie für Spielfilm, Hörspiel und Feature; 1991

Konstanz (UVK)

Michael Dickreiter: Handbuch der Tonstudioteknik, 1997 (Saur)

Stefan Wachtel: Schreiben fürs Hören, 1997 (UVK)

Norbert Pawera: Mikrofonpraxis, 1991 München (Franzis)

www.hoerspiel.com

Robert Mott: Sound Effects, 1990 London (Focal Press)

Oliver Curdt: Vorlesung Sounddesign

Werner Klippert: Elemente des Hörspiels, 1977 Stuttgart (Reclam)

Christian Hörburger: Hörspiel, 1996 Tübingen (Niemeyer)

Homepage der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien:

Jürg Jecklin: Geschichte der Tontechnik