

Das Hörspiel

Jan Hofmann
Stuttgart, Oktober 2003

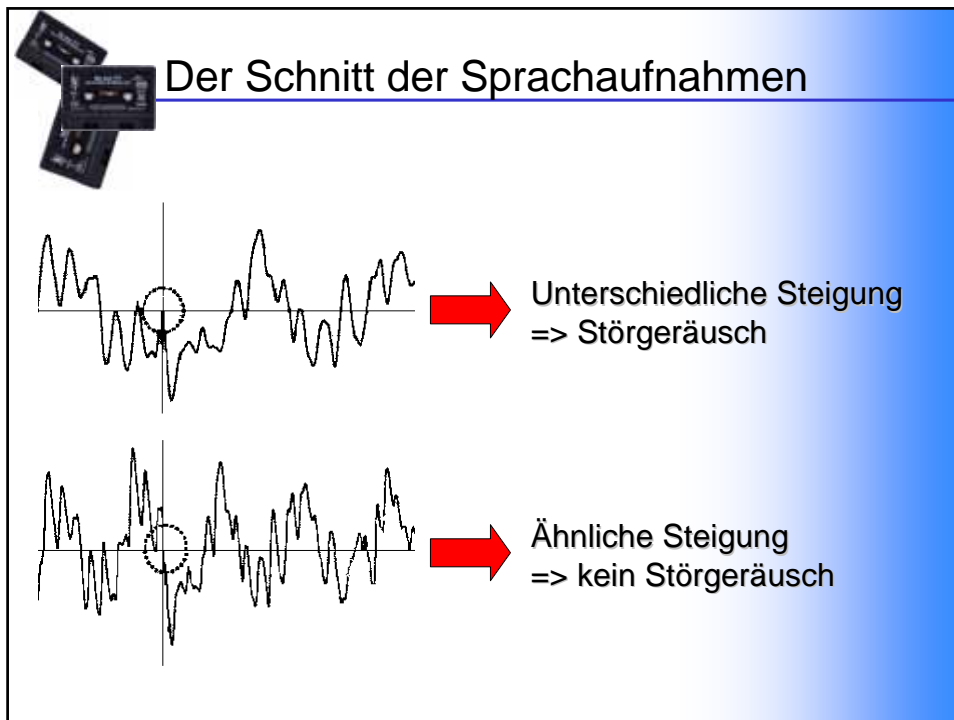
Der Schnitt der Sprachaufnahmen



Fairlight MFX3



Analoge Bandmaschine



Der Schnitt der Sprachaufnahmen

Die Tontechnikerin sucht die beste Szene heraus



Und schneidet das Band an der entsprechenden Stelle



Geräusche

jedes Geräusch muss exakt plaziert werden



Etwa 33 % der Geräusche werden extra aufgenommen

Geräusche

Realgeräusche


- Illustrierend
- Erzählend

Soundeffekte

- Erzeugung verschiedener Atmosphären



Die Blende



Einsatzzweck →

- Raumblenne
z.B. vom Hintergrund in den Vordergrund
- Dimensionsblende
z.B. verbinden verschiedener Daseinsschichten
- Zeitblende
z.B. Rückblende

Die Raumakustik



Realer Raum	Reflexionsarmer Raum
Die Raumakustik entspricht der dramaturgischen Vorgabe	Räumliche Gestaltung erfolgt durch Effektgeräte
	

Effektgeräte



De - Esser



Pitch Shifter



Vocoder

Hörspielproduktionsstudios

Studio 7 des Hessischen Rundfunks



Regie

 **Hörspielproduktionsstudios**
Studio 7 des Hessischen Rundfunks




Aufnahmeraum 1

 **Hörspielproduktionsstudios**
Studio 7 des Hessischen Rundfunks





Aufnahmeraum 2

Hörspielproduktionsstudios
 Studio 7 des Hessischen Rundfunks







Aufnahmerraum 3

Hörspielproduktionsstudios
 Studio 7 des Hessischen Rundfunks







Aufnahmerraum 4



 **Hörspielproduktionsstudios**
Funkhaus Nalepastraße



Regie

 **Hörspielproduktionsstudios**
Funkhaus Nalepastraße



Aufnahmerraum 1

Hörspielproduktionsstudios
Funkhaus Nalepastraße



Aufnahmeraum 2

Hörspielproduktionsstudios
Funkhaus Nalepastraße



Aufnahmeraum 3

Hörspielproduktionsstudios
Funkhaus Nalepastraße

Aufnahmerraum 4

Hörspielproduktionsstudios
Funkhaus Nalepastraße

Aufnahmerraum 5