



# Wie man ein Hörspiel macht

## Profi Tipps von Kari Erhoff



### Wie man ein Hörspiel macht

Egal ob Krimi, Fantasy, Abenteuer oder Liebesgeschichte:  
Ein Hörspiel ist eine spannende Angelegenheit. Für die Macher eines Hörspiels ist ihr Werk allerdings mehr als nur spannend: Die Produktion macht viel Spaß, braucht aber auch einen guten Plan und einigen Aufwand, damit am Ende alles so klingt, wie man es sich vorgestellt hat.

Im Folgenden hört ihr, was ihr alles bedenken müsst, wenn ihr selbst ein Hörspiel produzieren wollt.

### Das Skript

Zunächst einmal gibt es beim Hörspiel ganz andere Möglichkeiten als beim Film, da ihr ja auf teure Kulissen verzichten könnt. In Hörspielen könnt ihr mit wenig Aufwand Drachen und andere Monster auftauchen lassen, U-Boote abtauchen oder Stürme aufbrausen lassen. Ihr könnt die Akteure in Wüsten, Urwälder oder sogar den Weltraum setzen und viele andere Sachen, für die man beim Film viel Geld für Spezial-Effekte und Reisekosten ausgeben müsste.

Dafür muss man aber auch in Bildern erzählen können. Der Dschungel und die Wüste sind nicht sichtbar, also muss man sie hörbar machen. Auch die Monster sind unsichtbar, aber durch Sprache und Geräusche werden sie lebendig.

Für euer Hörspiel braucht ihr zunächst einmal viel Papier. Denn den Anfang macht das Hörspiel-Skript. Die Geschichte, die ihr vertonen wollt, müsst ihr so aufschreiben, dass man sie nachher bei den Aufnahmen gut verwenden kann. Das sieht eigentlich genauso aus wie bei einem Drehbuch oder dem Text eines Theaterstücks. Links steht der Name der Sprechenden Person, rechts daneben der Text, den die Person sprechen soll. In Klammern könnt ihr dann noch Regieanweisungen hinzu fügen (z.B. „flüsternd“ oder „wütend“).

Achtung: denkt daran, dass ihr für eine Minute Hörspiel viel Zeit investieren müsst! Vorbereitung, Aufnahmen und Nachbearbeitung dauern oft länger als erwartet.

Ich habe mich für ein kleines Fantasy-Hörspiel entschieden. Die Geschwister Sarah und Tom gelangen durch eine unheimliche Höhle in einen dunklen Wald, in dem es fantastische Wesen gibt.

Meine Aufgabe als Skriptschreiberin ist es nun, mit Worten Stimmung zu erzeugen, die Orte zu beschreiben und Spannung aufzubauen. In die Unterhaltung der Geschwister müssen also alle wichtigen Informationen reingepackt werden: Wie ist die Stimmung, wie geht es den beiden, was sehen sie und was fühlen sie?

Der Weg durch die Höhle könnte dann zum Beispiel so ausfallen:

- Sarah: (ängstlich) Ist das finster!
- Tom: Warte, ich schalte meine Taschenlampe ein (kurze Pause) So!
- Sarah: Hier ist ein Gang.
- Tom: Los komm, den sehen wir uns genauer an. Sieht so aus, als würde der tiefer in den Berg führen!
- Sarah: Ich weiß nicht. Diese Höhle ist mir nicht geheuer.

So vermittele ich einen ersten Eindruck von der Höhle: Sie ist dunkel und unheimlich und es gibt einen Gang. Trotzdem wird sich natürlich jeder Hörer die Höhle in seiner Fantasie etwas anders ausmalen. Wichtig ist es, dass der Hörer sich die Situation vorstellen kann und versteht, was den Hörspielfiguren gerade passiert. Er kann sie ja nicht sehen. Tom und Sarah dürfen also nicht zu lange schweigen. Aber es würde sich auch komisch anhören, wenn sie jeden Schritt genau dokumentieren würden. Stellt euch mal vor, wie blöd das klingen würde:

- Tom: Ich gehe auf dem unebenen Steinboden lang und richte meine Taschenlampe auf die bräunlich grauen Höhlenwände. Sarah geht neben mir. Sie trägt einen blauen Pulli und sieht ängstlich aus. Vor mir sehe ich Licht.

Wer würde schon so sprechen? Keiner. Also muss man die wichtigen Infos etwas besser verpacken. Das kann man so anstellen, dass eine der Figuren etwas nicht sehen kann, und die andere bittet, ihr zu sagen was passiert, oder was sie sieht. In meinem Hörspiel krabbelt Sarah hinter Tom durch den Gang und kann daher den Höhlenausgang nicht sehen.

- Tom: (aufgeregt) Ich sehe was!
- Sarah: Was denn?
- Tom: Da ist Licht!
- Sarah: Ein Ausgang? Rück mal ein Stück zur Seite. Ich sehe hier nichts als widerliche Finsternis.
- Tom: Warte.
- Sarah: Was machst du denn da?
- Tom: Der Gang geht hier steil nach oben. Wir müssen ein kleines Stück klettern. Dann kommen wir zu einer Felspalte.

Wenn man nicht weiß, wie man eine schwierige Situation erklärt, kann man auch einen Erzähler einsetzen. der fasst dann die Ereignisse zusammen.

Zum Beispiel so:

Erzähler: Sarah und Tom krabbelten durch den dunklen Gang.  
Nach endlosen Minuten sah Tom ein Licht.  
Die Geschwister hatten eine Felsspalte gefunden,  
die ins Freie führte.

Habt ihr alles aufgeschrieben – so, dass auch andere es gut lesen können?  
Dann kann der nächste Schritt beginnen:  
Die Suche nach den Hörspiel-Sprechern.

### **Die Sprecher und die Aufnahme:**

Kein Hörspiel ohne Stimmen. Aber wer ist geeignet für welche Rolle? Für mein Stück brauche ich zwei junge Stimmen. Eine für Tom und eine für Sarah. Dabei ist es total egal, wie die Sprecher im echten Leben aussehen. Wichtig sind nur zwei Sachen: Der Klang der Stimme und die schauspielerische Leistung.

Damit ich die passenden Sprecher finde, mache ich ein Casting und lasse verschiedene Leute vorsprechen. Ich versuche dabei, nicht auf deren Aussehen, sondern NUR auf die Stimme zu achten. Es kann helfen, Probeaufnahmen von ein paar Sätzen zu machen.

Habe ich die passenden Sprecher gefunden, kann ich anfangen.

Ich habe mir natürlich vorher eine Ausrüstung mit Mikrofonen zusammengesucht. Und einen ruhigen Raum, in dem es nicht hallt und in dem wir nicht gestört werden.

Stellt euch vor, wie ärgerlich es wäre, wenn mitten in der Aufnahme das Telefon klingelt, oder die Nachbarin anfängt, am offenen Fenster Schlager zu singen!

In meinem herrlich ruhigen Studio kann nun die Aufnahme beginnen. Profis nehmen nicht da ganze Hörspiel auf einmal auf, sondern nur einzelne Szenen. Außerdem sind gar nicht immer alle Sprecher gleichzeitig im Studio. Manchmal nehmen Sprecher nur ihre Sätze auf – ohne andere Sprecher. Beim Schnitt werden die Sätze dann an den passenden Stellen eingesetzt.

Dialoge – also Gespräche zwischen zwei oder mehreren Leuten – sollte man in der Gruppe aufnehmen. Das macht es dann beim Sprechen leichter und klingt lebendiger.

Ich lasse die Sprecher von Tom und Sarah zusammen in ein Mikrofon lesen. Damit sie nicht mit den Skriptseiten rascheln, stehen diese übrigens auf einem Notenständer:

Szene 2 die erste!



Sarah: (ängstlich) Ist das finster!

Tom: Warte, ich schalte meine Taschenlampe ein (kurze Pause) So!

Sarah: Hier ist ein Ging.Ups. Sorry, versprochen.

Regisseur: Bitte noch einmal. Szene 2 die zweite:

Sarah: Hier ist ein Gang!

Ich lasse die Szene mindestens zwei Mal einsprechen, bis sich alles gut anhört und notiere mir, welche Versionen besonders gut waren. Dann finde ich sie nachher beim Schneiden schneller wieder.

Und damit sind wir auch schon beim nächsten Thema: dem Schnitt. Nach den Aufnahmen muss am Computer geschnitten werden - eine zeitaufwändige Arbeit! Lasst euch zeigen, wie ein Schnittprogramm funktioniert oder versucht euch selbst daran. Im Internet gibt es so genannte Audio-Editoren, mit denen man gut arbeiten kann.

### **Nachbearbeitung:**

Ich habe mein Hörspiel jetzt fertig geschnitten. Nur fehlt da immer noch die Stimmung. Klar, so ganz ohne Hintergrundgeräusche! Geräusche sind einfach unglaublich wichtig, wenn man ein Hörspiel realisieren will. Am Besten ist es, wenn Ihr selbst Geräusche macht. Nicht alle Downloads im Internet sind unbedenklich. Außerdem macht es richtig viel Spaß, Geräusche aufzunehmen und sich zu überlegen, wie man zum Beispiel einen Wasserfall nachmacht oder das Knistern von Feuer.

Also: lieber kreativ werden und sich selbst eine Geräusche-Datenbank zulegen. Ich brauche für mein Hörspiel Schritte, Krabbelgeräusche, Höhlengeräusche (z.B. Wassertropfen) und schließlich Waldgeräusche.

Auch sollten die Stimmen in der Höhle anders klingen als draußen im Wald. Zum Glück kann ich das mit meinem Computer alles einstellen und es so einrichten, dass die Stimmen in der Höhle hallen und ein ganz leichtes Echo haben.

Sarah: (ängstlich) Ist das finster!

Tom: Warte, ich schalte meine Taschenlampe ein (kurze Pause) So!

Sarah: Hier ist ein Gang.

Klingt schon mal besser. Fehlt nur noch die Musik. Aber auch hier gibt es viele Stücke, die rechtlich geschützt sind. Ihr könnt also nicht einfach ein Musikstück von eurem Lieblingssänger verwenden.

Atmosphärische Musik kann man aber zur Not auch zuhause mit einem Keyboard machen ...Ich klimpere also einfach mal was in die Tasten. So, jetzt noch die Musik reinmischen und dann ist meine Hörspielszene fertig.

Sarah: (ängstlich) Ist das finster!

Tom: Warte, ich schalte meine Taschenlampe ein (kurze Pause) So!

Sarah: Hier ist ein Gang.

Tom: Los komm, den sehen wir uns genauer an. Sieht so aus, als würde der tiefer in den Berg führen!

Sarah: Ich weiß nicht. Diese Höhle ist mir nicht geheuer.

Tom: Sei doch nicht immer so ängstlich.

Sarah: Ich bin nicht ängstlich. Nur vorsichtig! Außerdem könnte es hier Fledermäuse geben... und wer weiß was sonst!  
Hey, warte auf mich!

Tom: Uh, der Gang ist nicht gerade breit. Ein Erwachsener käme hier nicht durch.

Sarah: Na toll, jetzt muss ich auch noch auf allen Vieren krabbeln. Wenigstens habe ich meine alte Jeans an.

Tom: (aufgeregt) Ich sehe was!

Sarah: Was denn?

Tom: Da ist Licht!

Sarah: Ein Ausgang? Rück mal ein Stück zur Seite. Ich sehe hier nichts als widerliche Finsternis!

Tom: Warte.

Sarah: Was machst du denn da?

Tom: Wir müssen ein kleines Stück klettern. Dann kommen wir zu einer Felsspalte.(Macht Geräusche, als ob er sich anstrengen würde.)  
Komm, gib mir deine Hand.

Sarah: Lass jetzt bloß nicht los. (ächzt) (dann überrascht:) Wie kann denn das sein? Vor der Höhle lag doch eben noch Schnee!  
Und wo ist das Dorf geblieben?

Tom: Hier ist nur Wald, nichts als grüner, dichter Wald!

So kann sich das also anhören. Lauscht doch einfach mal bei anderen Hörspielen, wie die gemacht sind. Gibt es einen Erzähler? Was für Geräusche werden eingesetzt? Wie klingt die Musik? Wie viele Rollen gibt es...? Da gibt es auf jeden Fall viel zu entdecken. Ich wünsche euch weiterhin viel Spaß beim Hörspiel-Hören und ... ganz viel Erfolg mit Eurem ersten eigenen Hörspiel!