

Das Hörspiel

Jan Hofmann
Stuttgart, Oktober 2003

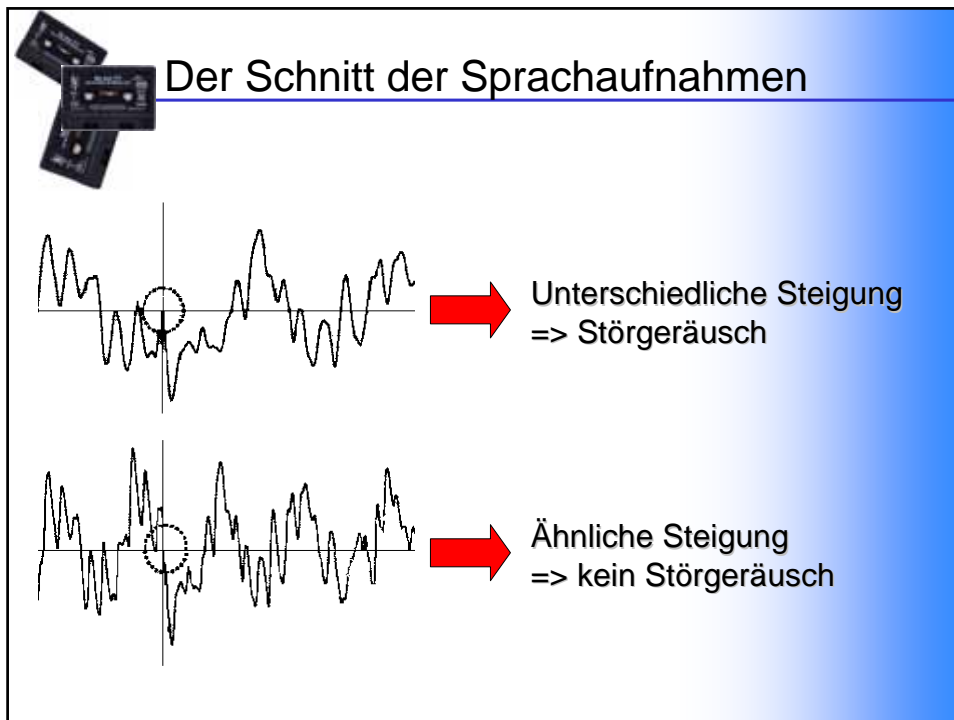
Der Schnitt der Sprachaufnahmen



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

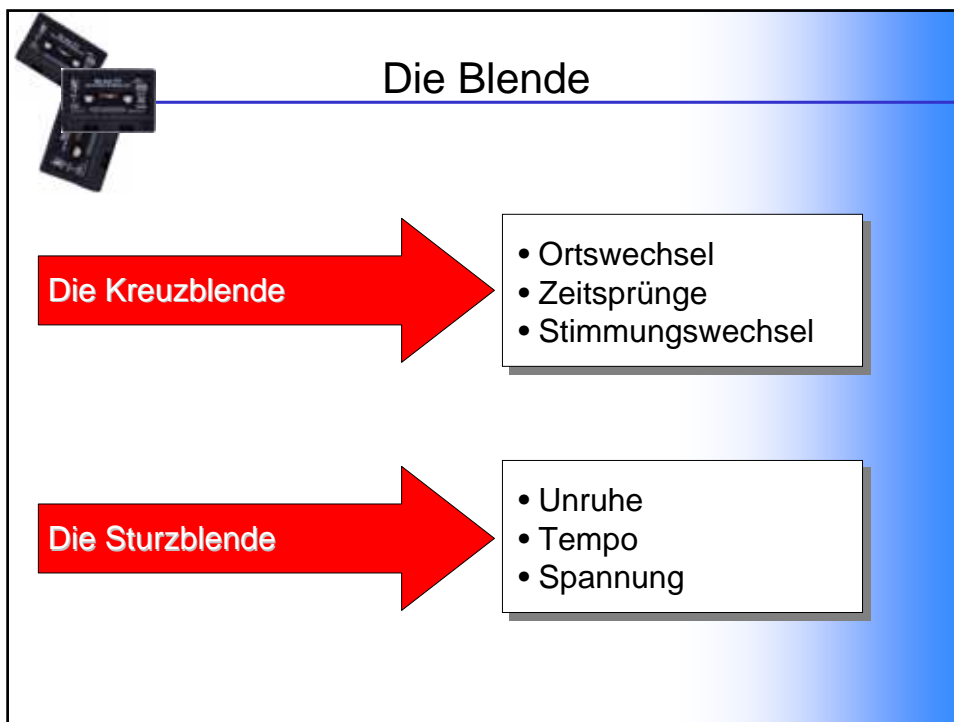
Geräusche

Realgeräusche


- Illustrierend
- Erzählend

Soundeffekte

- Erzeugung verschiedener Atmosphären



Die Blende



Einsatzzweck

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

Die Raumakustik



Realer Raum

Die Raumakustik entspricht der dramaturgischen Vorgabe



Reflexionsarmer Raum

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

Aufnahmeraum 3

Hörspielproduktionsstudios
Studio 7 des Hessischen Rundfunks

Aufnahmeraum 4

 **Hörspielproduktionsstudios**
Funkhaus Nalepastraße



Regie

 **Hörspielproduktionsstudios**
Funkhaus Nalepastraße



Aufnahmerraum 1

Hörspielproduktionsstudios
Funkhaus Nalepastraße



Aufnahmeraum 2

Hörspielproduktionsstudios
Funkhaus Nalepastraße



Aufnahmeraum 3

