

Geschichte des Hörspiels

Die ersten Hörspiele wurden im Radio gesendet, es war ja auch das erste Hörmedium das genutzt werden konnte. Aus dieser Historischen Gegebenheit entwickelte sich eine starke Verbindung von Hörspiel und Radio.

Entwicklung von Radio und Hörspiel:

- 1919** Hauptfunkstelle der Reichspost in Königswusterhausen beginnt Versuche zur Übertragung von Nachrichten und Musiksendungen aus 80 Postämter in Deutschland, Funkberichte über Sitzungen der Nationalversammlung folgen.
- 1922** Am 3. August 1922 wurde das erste Hörspiel (Funkfassung des Theaterstücks ›The Wolf‹ von Eugene Walter (WGY - Schenectady, New York) ausgestrahlt.
- 1923** Beginn des Unterhaltungsrundfunks in Berlin (Sendestelle Berlin Voxhaus Welle 3000).
- 1924** Am 15. Januar 1924 wurde das erste Hörspiel, „Danger“ von Richard Hughes durch den Äther geschickt. „Danger“ spielt bezeichnenderweise im Dunkeln eines Bergwerks, dessen Lichtversorgung unterbrochen ist. Dunkelheit als hörspieltypisches Element "Handlung ohne Bilder"
Am 24. Oktober 1924 wurde als erstes deutsches Hörspiel auf dem Frankfurter Sender Hans Fleschs Funkgroteske „Zauberei auf dem Sender“ ausgestrahlt. Inhaltlich dominieren neben der Adaption klassischer Dramen die Darstellung echter oder fingierter Katastrophen.
- 1925** Am 3. Januar 1925 wurde ›Wallensteins Lager‹ von Friedrich Schiller (Bearbeitung: Arnolt Bronnen) - Erste Aufführung eines ›literarischen Hörspiels‹ im deutschen Rundfunk. Die Schauspieler spielen in Kostüm und Maske.
- 1929** Seit Mitte 1929 sind Mitschnitte auf Wachsplatten möglich.
- 1930** 26. März 1930, Integration von O-Tönen (von Schallplatte) in das Hörspiel: ›Straßenmann‹ von Hermann Kesser (Berliner Funkstunde).
13. Juni 1930, Erste vollständige Montage aus Geräuschen, Musikfetzen und Sprachpartikeln: ›Weekend‹ von Walter Ruttmann (Aufzeichnung auf Tonfilmstreifen).
- 1933-1945** Wurde, wie alle anderen Kunstformen auch, das mittlerweile Hörspiel genannte künstlerische Radioprodukt zur Propaganda über die sog. `Volksempfänger´ herangezogen. So diente dann der staatlich kontrollierte Hörfunk auch auf diese Art nach seinem weitgehend unpolitischen Start den Nazis zur Gleichschaltung der Massen.

- 1938** **Krieg der Welten**
Orson Welles produzierte 1938 nach diesem SF-Klassiker das vielleicht berühmteste, sicher wirkungsvollste Hörspiel aller Zeiten: obwohl als Hörspiel angekündigt, brach Panik aus, die Menschen verließen fluchtartig die Städte, schrien, weinten, beteten und glaubten an das Ende der Welt. H.G.Wells ging es weniger um solche Horror-Effekte, dennoch waren sie die Probe auf sein Exempel:wie im Ausnahmezustand die Zivilisations-Tünche abfällt und wie der Einbruch einer imperialistischen Macht auf den technisch Wehrlosen wirken muß.
- 1963** Der WDR beginnt ›stereophonische‹ Testsendungen auszustrahlen.
- 1967** 5. April 1967, Peter Leonhard Braun: ›Hühner‹ (Feature, SFB). Erstmals wurden die Gestaltungsmöglichkeiten der Stereophonie genutzt. Aus zahlreichen Originalaufnahmen montiertes, beklemmendes Bild der neuartigen Massentierhaltung.
- 1973** 3. Oktober 1973, Erstes Hörspiel in Kunstkopf-Stereophonie: ›Demolition‹ von Alfred Bester (RIAS, BR, WDR).
- 1992** 29. März 1992, Hörspiel in Quadrophonie-Technik: ›Billy the Kid jagt Georg Tee‹ von Egon A. Prantl (ORF)
- 1999** Erstes Radio-Hörspiel in Surround-Technik: ›Torn - Zerrissen‹ von John King (SWR)

Die Aufnahme

In der Regel Regisseur konkrete Vorstellungen wie eine Szene klingen soll. Diese Vorstellungen sind im Manuskript vermerkt und dienen dem Toningenieur als Orientierung. Danach entscheidet der Toningenieur wie der akustische Raum erzeugt wird.

Der Raumklang in dem die Szene spielt, kann auf zwei unterschiedliche Arten erzeugt werden:

Mit Raumklang (Realer Raum):

Es wird in einem Raum aufgenommen, der der Akustik des dramaturgischen Szene entspricht.

In professionellen Hörspielstudios ist die Architektur auf die verschiedenen Akustiken einstellbar. Die Akustik kann durch variable Elemente an Decke und Wänden verändert werden. Zusätzliche Wände mit verschiedenen Oberflächen lassen sich drehen und verschieben. In Solche Studioräumlichkeiten sind verschiedene Bodenbeläge, Treppen, Balkone und Waschbecken vorhanden, so lassen sich Szenen möglichst realistisch nachstellen.

Nachteil:

Nur in sehr großen Studios möglich, und meist werden mehrere Räume mit veränderlicher Akustik benötigt. Durch die Klangliche Festlegung ist es nicht mehr möglich nachträglich den Raumhall zu ändern.

Ohne Raumklang „Schalltoter Raum“ (Reflexionsarmer Raum):

Alle Stimmen und Geräusche werden in einem „Reflexionsarmen Raum“ aufgenommen. Rauminformationen wie Hall oder Echo werden nicht aufgenommen. In der Nachbearbeitung der Aufnahmen werden den Audiosignalen Hall und Echo hinzugefügt, Dies geschieht mit elektronischen oder auf Software basierenden Hallgeräten. Es können die unterschiedliche Räume imitiert werden: von kleinen Zimmern bis zu Kathedralen etc. bis hin zu Räumen die es in der Realität gar nicht gibt. Vorteil dieser Methode ist es, dass die Rauminformation nachträglich noch beliebig verändert werden kann. Vor allem Szenen die im Freien spielen sollten mit dieser Methode produziert werden, da es auf „freiem Feld“ eigentlich keine Schallreflexionen gibt.

Abhörsituation:

In der Regel wird in der Regie während der Aufnahme in Stereo abhört und kontrolliert. Jedoch gibt es auch Hörspiel-Produktionen die in 5.1 Surround Sound aufgenommen und veröffentlicht werden. Diese Aufnahmen müssen auch gleichzeitig Stereo kompatibel sein. Daher wird in solchen Situationen doppelt abgehört. In großen Studios werden dazu zwei Regien gleichzeitig zur Kontrolle eingesetzt, eine für die „stereo-abhör Situation“ und eine für den 5.1 Surround Sound.

Tonstudios

Studio 10 (Bayrischer Rundfunk)

Das Studio 10 ist seit April 1996 in Betrieb. Die meisten der rund 40 Hörspiele, die der BR jährlich produziert, entstehen hier.

Um den Regieraum gruppieren sich ein Tonbearbeitungsraum und ein Sprecherraum sowie der Studioraum und der reflexionsarme Raum. Viele Geräusche können im Studio live erzeugt werden. So sind z.B. alle handelsüblichen Türen, verschiedene Bodenbeläge, vier unterschiedliche Treppen, Balkone und Emporen, Wasserbecken und eine voll funktionsfähige Küche vorhanden, während der reflexionsarme Raum durch seine Größe besonders geeignet ist, Szenen, die im Freien spielen, realistisch umzusetzen.

Die tontechnische Grundausrüstung im Studio 10 ist komplett in Digitaltechnik ausgeführt. Die Signalaufbereitung einschließlich Bearbeitung, Speicherung, Editierung und Mastering erfolgt ohne Datenkompression bzw. -reduktion. Mit Hilfe der „Dynamischen Automation“ lassen sich alle während einer Mischung durchgeführten Aktionen mittels Zeitcode den akustischen Ereignissen der Aufzeichnung zuordnen. Damit können beliebige Parameter einer Mischung auch nachträglich wieder verändert werden.

Eine weitere notwendige Komponente ist das komplexe Audibearbeitungssystem. Eine fast unüberschaubare Vielfalt von Audioeffekten bietet das Harddisk – Bearbeitungssystem Protools.

Tontechnische Grundausrüstung:

- Hauptpult: 44 Regler, 64 DSP (digitaler Signal – Prozessor)
- Tochterpult: 8 Regler, 18 DSP – Kanäle
- Zwei Protoolssysteme
- Montagesystem: 8 Wechselfestplatten a` 36 Gigabyte (entspricht 8 x 48 Stunden Stereoaufzeichnung)
- Effektsystem: 6 Wechselfestplatten a` 36 Gigabyte (entspricht 6 x48 Stunden Stereoaufzeichnung)

(Stand 2001, Aufrüstung erfolgt in regelmäßigen Abständen)

Hörspielproduktionsstudio 7 des Hessischen Rundfunks

Regie

Im Zentrum des Hörspielstudio 7 befindet sich der ca. 35 qm große Regieraum, um den kreisförmig die vier Aufnahme Räume und der Tonträgeraum angeordnet sind. Hier arbeiten der Regisseur, die Regieassistenten, der Tontechniker und der Toningenieur.

In der Regie steht der 24-Spur Harddisk-Rekorder MFX 3 der Firma Fairlight, ein Fame-Mischpult und diverse Hallgeräte der Firma Lexicon, Quantec und tc electronic zur Verfügung. Des Weiteren befinden sich dort Multieffektgeräte von Eventide, Yamaha, zwei Vocoder von Rehberg und ein Akai Sampler. Die Regie ist zudem auch für 5.1 Produktionen ausgerüstet.

Aufnahmeraum 1

Der Aufnahmeraum 1 ist der größte Aufnahmeraum des Studio 7. Er eignet sich sehr gut für Musik- und Choraufnahmen. In den Raum ist eine Holzterrasse eingebaut, so dass sich hier große Treppenhäuser sehr gut nachbilden lassen. Um verschieden klingende Schritte in großen Räumen aufnehmen zu können, sind unterschiedliche Fußbodenbeläge vorhanden. In einer Ecke befindet sich eine Eckbank mit einem akustisch stark bedämpften Tisch. Da an diesem Ort eine sehr warme Akustik herrscht, werden hier gerne Erzählstimmen aufgenommen.

Aufnahmeraum 2 (reflexionsarmer oder schalltoter Raum)

Im schalltoten bzw. reflexionsarmen Raum werden bevorzugt Szenen aufgenommen, die im Freien spielen.

Der Raum ist mit einer Wand- und Deckenverkleidung aus schallabsorbierendem Material (Steinwolle) versehen. So ergibt sich eine Akustik, die der des „freien Schallfeldes“ sehr nahe kommt. Außerdem wird hier alles aufgenommen, was bei der Mischung mit einem künstlichen Raum (Hall) versehen werden soll. Auch eine Laufbahn, in der sich Sand befindet, ist vorhanden. Außerdem ist eine Holz-, - eine Metall- und eine Steintreppe eingebaut, um entsprechend klingende Schritte erzeugen zu können.

Aufnahmeraum 3 (Küche)

In diesem Raum ist eine Spüle mit Wasseranschluss installiert. Er hat die Akustik eines relativ kleinen Raumes. Deshalb eignet er sich sehr gut für Szenen die beispielsweise in einer Küche spielen und wird deshalb auch "Küche" genannt.

Aufnahmeraum 4 (Wohnzimmer)

Dieser Raum ist mit Parkettboden ausgestattet. Er hat die Akustik eines größeren Wohnzimmers. Die Wandverkleidung ist verstellbar, wodurch man die Akustik etwas variieren kann. Mit Hilfe eines Teppichs und schallschluckenden Stellwänden kann der Raum akustisch verkleinert werden.

- Abhöranlagen
 - Heco P 7302
 - Heco 200 K
 - Stax Lambda Pro

- vier unterschiedliche Aufnahmeräume

- Hardware
 - Fairlight MFX 3
 - U 87
 - SM 69
 - Eventide H 969, H 3500, H 4000
 - Aphex Exciter C
 - Akai S 1000
 - Lexicon L 300, L 2400
 - TC m 5000
 - Lake People ARTI-ST F 10
 - AKG TDU 7000
 - Sony DRE 2000
 - Yamaha SPX 90 II und SPX 1000
 - SPL Stereo Vitalizer
 - EMS 3000 Vocoder
 - Quantec Raum/Hall-Simulator

Funkhaus Nalepastraße

Das Funkhaus Nalepastraße in Ostberlin wurde im Jahre 1956 in Betrieb genommen. Der sogenannte Block B für die Musik- und Hörspielproduktionen besteht aus einem äußeren Haus und acht inneren Häusern mit vier Aufnahmesälen und zwei Hörspielkomplexen. Jedes Studio hat ein eigenes Fundament, eigene Wände, ein eigenes Dach. Dadurch wird die Schallwellenübertragung von einem zum anderen Raum verhindert, so dass die Aufnahmen von der Außenwelt völlig abgeschirmt sind. Unterschiedlich große Studios mit veränderlichen Wänden und Bodenbelägen sowie ausgeklügelten Reflexionswinkeln durch nichtrechteckige Grundrisse ergeben eine Vielzahl natürlicher akustischer Räume. Mikrofonanschlüsse im gesamten Gebäude und auf dem Freigelände ermöglichten unkonventionelle Aufnahmen. Der Saal- und Studiokomplex in der Nalepastraße war seinerzeit eine der modernsten Funkhauskonstruktionen in Europa.

Der Regieraum

Der Regieraum bot die Möglichkeit, die fünf einzelnen Aufnahmeräume getrennt oder auch gemeinsam zu fahren. So konnten die spezifischen Klangqualitäten der einzelnen Räume je nach Bedarf untereinander verkoppelt werden.

Aufnahmeraum 1 (Sauna)

Für die spezielle Akustik eines Holzhauses diente der Aufnahmeraum 1 – die so genannte „Sauna“. Die massive Holzaukleidung stellt eine zweite akustisch wirksame Schale innerhalb der eigentlichen Raumgrenzen dar. Ähnlich der Klangfarbe eines Musikinstrumentes aus Holz, verfügt dieser Raum über ein hölzernes Schallklima. Der Betrachter meint den Klang zu sehen. Bei der Tür handelt es sich um eine Attrappe, die der Hörspieldramaturgie folgend, im Stück ihre Rolle spielt.

Aufnahmerraum 2

Die Besonderheiten im Aufnahmerraum 2 sind die drehbar gelagerten Körper mit dreieckigem Grundriss. Die sich daraus ergebenden Flächen weisen Oberflächen mit unterschiedlicher Schallreflektion auf. Der Kontrast zwischen den, durch stark und schwach reflektierende Flächen, bestimmten Raumklängen konnte vom Tontechniker exakt skaliert werden. Der Grundriss ist hier fünfeckig. Dadurch erhalten die variablen Wände eine dominierende Position im Raum.

Aufnahmerraum 3

Zur Aufnahme von Sprache diente der Aufnahmerraum 3. Hier konnten die Schauspieler ihren Text einsprechen der dann im Kontrollraum aufgenommen wurde. Seine akustische Prägung leitete sich über die technische Bearbeitung der Aufnahmen her. Auch dieser Raum ist, wie alle anderen Aufnahmerräume in der Nalepastraße nicht rechteckig. Das Fehlen von parallelen Wänden ist ebenfalls akustisch begründet. So vermeidet man „stehende Wellen“, die den Klang beeinträchtigen. Typisch ist auch die schallisolierende Scheibe, die Akteure und Regie akustisch, aber nicht optisch trennt.

Aufnahmerraum 4

Im Aufnahmerraum 4 befinden sich zwei akustisch verschiedene Treppenaufgänge. Das Besondere ist die unterschiedliche Beschichtung der Laufflächen. Holz, Stein und Teppichbelag, sowie eine eigenständige Treppenhauskonstruktion sind beispielbare akustische Elemente. Der Aufnahmerraum ist im Vergleich zu den anderen Räumen der Größte. Durch schallschluckende Wände kann man den Raum je nach akustischem Anspruch vergrößern oder verkleinern. Hinter der Treppe befindet sich ein akustischer „Keller“.

Aufnahmerraum 5

Die Akustik des Aufnahmerraumes 5 ist der freien Natur nachempfunden. Es existiert kaum Nachhall, so dass "Außenaufnahmen" hier im Studio möglich sind.

Geh- und Laufgeräusche im Freien konnten hier nachgestellt werden. Verschiedene Bodenbelege und weitere Geräuschquellen dienten den Darstellern als Bühnenbild im Ätherraum, ja wurden selbst zu Darstellern.

An Geräuschquellen standen z.B. eine Sandbahn, ein mit Steinen gepflasterter Weg und verschiedene Türen zur Verfügung.

Modulationseffekte

Es gibt verschiedene Möglichkeiten eine Stimme zu verfremden bzw. zu modulieren. Man kann die Stimme schon während der Aufnahme verfremdet aufnehmen oder das auch nachträglich mit Hilfe von elektronischen Effektgeräten tun.

Aufgenommene Modulationseffekte

Die Menschliche Stimme kann schon während der Aufnahme verfremdet werden. Dies kann z.B. durch das aufsetzen von einer Gasmasken oder eines Helmes geschehen, auch das Sprechen in einen Eimer erzeugt einen interessanten Effekt. Der Nachteil dieser Art Effekte zu realisieren ist das diese Effekte nicht mehr nachträglich verändert werden können, jedoch können diese Effekte ohne größeren Aufwand sehr realistisch erzeugt werden.

Modulationseffekte in der Nachbearbeitung

In der Nachbearbeitung kann die Stimme mit elektronischen Effekten verändert werden. So erreicht man das eine Stimme bedrohlich, unnatürlich oder künstlich klingt. Heutzutage gibt es die verschiedensten Effekte, am häufigsten werden Vocoder, Pitch Shifter und De-Esser verwendet.

Auszug der am häufigsten verwendeten Effekte:

De – Esser

Wird eine Gesprochene Passage stark komprimiert, entstehen stark hervortretende „S“- „Z“- „F“- „T“- und „P“- Laute. Diese Zisch- und Explosivlaute sind oft so stark überbetont, dass sie störend wirken, und die Sprachverständlichkeit beeinträchtigen. Der De – Esser reduziert diese problematischen Zischlaute auf ein normales Maß. Technisch gesehen ist der De- Esser ein Kompressor oder Limiter der nur in einem bestimmten Frequenzband (Bereich oberhalb von ca. 2kHz) arbeitet.

Vocoder

Der Vocoder ist ein Sound – Effekt, der in den dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts entwickelt wurde. Beim Vocoder wird ein so genannter Replacement-Sound mit einem anderen „artikuliert“. Bekannt wurde der Vocoder erst in den 70er und 80er Jahren durch „Roboterstimmen“ und „synthetische Chöre“. Technisch gesehen analysiert der Vocoder das Eingangssignal und erzeugt es am Ausgang neu.

Pitch Shifter

Mit Hilfe eines Pitch Shifter's lassen sich Tonhöhen verändern. Der Ursprung des Pitch Shiftings liegt in den Bandmaschinentricks vergangener Tage. Besonders im Hörspielbereich hatten Ungeheuer und Bösewichte schon in den 40er Jahren eine typisch tiefe Monsterstimme. Realisiert wurde dies, indem man das Band beim Abspielen langsamer oder schneller laufen ließ, wodurch sich zwangsläufig die Tonhöhe änderte. Der Nachteil dieser Technik war das sich nicht nur die Tonhöhe sondern auch die Geschwindigkeit des Gesprochenen änderte. Heutzutage kann man dank der modernen Elektronik und Software, Tonsignale ohne störende Nebeneffekte in der Tonhöhe bearbeiten.

Geräusche

Zu Beginn des Hörspiels im Radio wurden die Geräusche noch live erzeugt, das war Aufgabe des Geräuschemachers. Den klassischen Geräuschemacher gibt es nur noch bei live aufgeführten Hörspielen, da die meisten Geräusche aus digitalen Sound Archiven kommen. Dennoch werden bei Hörspielen etwa ein Drittel der Klänge speziell für die jeweiligen Szenen aufgenommen.

Anhand des Drehbuchs, in dem fast alle Geräusche vermerkt sind, werden die Geräusche platziert. Beim analogen Verfahren kam jedes Geräusch einzeln von Band und musste exakt an der richtigen Stelle des geschnittenen Bandes aufgenommen werden, was nicht gerade einfach war. Schneller und genauer geht dies bei Hilfe eines digitalen auf Hard – Disk basierendem System, bei dem man die Sounds beliebig platzieren und jeden Schritt so oft wiederholen kann, bis man das gewünschte Ergebnis erzielt. Bei aufwändigen Geräuschen kann es durchaus vorkommen, dass 25 Stereospuren oder mehr untereinander liegen.

Geräusche lassen sich in zwei Kategorien unterteilen: Realgeräusche und Soundeffekte.

Realgeräusche

Realgeräusche sind z.B. das Knarren einer Tür und das Klingeln eines Telefons. Realgeräusche werden wiederum unterteilt in illustrierende Geräusche und erzählende Geräusche. Illustrierende Geräusche unterstützen etwas, das der Hörer gleichzeitig durch den Dialog oder den Erzähler erfährt. Erzählende Geräusche ergänzen den Dialog bzw. den Erzählerpart.

Soundeffekte

Soundeffekte kreieren eine eigene akustische Welt. Auch Musik kann im weitesten Sinne dazugezählt werden. Mit Soundeffekten lassen sich ohne Umwege auf nonverbale Weise die verschiedensten Atmosphären erzeugen.

Vor der Bearbeitung muss sich der Skriptautor entscheiden, wie er die Sounds einsetzen will. Geräusche können eher zurückhaltend verwendet werden, sie haben hierbei die Funktion einer akustischen Kulisse, vor der die Sprecherparts besonders gut zur Geltung kommen. Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung von Geräuschen, um über die Sprache hinaus eine unmittelbar spürbare Atmosphäre zu schaffen. Allerdings ist dieser Ansatz wesentlich aufwändiger, sowohl für den Autor als auch für das Produktionsteam. Der Autor muss zusätzlich zum Dialog die erzählerischen Möglichkeiten von Geräuschen berücksichtigen; Bei der Produktion eines Hörspiels legt man besonderen Wert darauf, dem Hörer mittels Umgebungsgeräuschen die entsprechende Szene zu verdeutlichen. Zum Beispiel ein vorbeilaufender Passant, der sich erschrocken zu einem Feuer äußert oder Schreie im Hintergrund. Bei Hörspielserien wird dabei oft auf Geräusche aus bereits erschienenen Folgen zurückgegriffen, das ist einfach ökonomischer und bietet darüber hinaus dem Hörer einen gewohnten Höreindruck. Die Wirkung von Geräuschen lässt sich steigern, indem man sie über einen längeren Zeitraum hinweg hörbar anschwellen lässt. Bei einzelnen Geräuschen geschieht dies durch Pegelanhebung. Im Gegensatz dazu lässt sich Spannung auch dadurch erzeugen, dass man eine Geräuschkulisse nach und nach ausdünnert. Ein Beispiel wäre das Geräusch eines schweren Sturmes mit bedrohlichen tieffrequenten Heultönen, das nach und nach an Stärke verliert, bis man nur noch einen Hauch hört, der ein paar Blätter rascheln lässt.

Musik

In der Regel wird die Musik für ein Hörspiel künstlich erzeugt und wird nicht mit echten Instrumenten eingespielt, das kommt dann nur bei sehr aufwendigen Hörspielproduktionen vor. Die Musik wird Parallel zu den Aufnahmen von Komponist kreiert. Er muss sich natürlich den Stimmungen des Hörspieles bewusst sein und die Musik entsprechend komponieren. Oft erhält er konkrete Vorgaben, welche Stimmung die Musik in den einzelnen Szenen haben soll. Hörspielmusik ist anders aufgebaut als kommerzielle Musik.

Die Musik dient häufig als Athmo im Hintergrund, wo man sie kaum wahrnimmt. Sie kann weiterhin zur Fixierung des Ortes der Handlung durch Verwendung charakteristischer Motive und typischer Klangfarben dienen.

Darüber hinaus zeichnet die Musik psychische Situationen und deren Wandlung durch melodische und akkordische Elemente. Auch die Intensität des Dialogs kann durch Dynamik, Tempo und Rhythmus unterstützt werden.

Die gängigste Verwendung im Hörspiel zielt auf die Gliederung durch Melodien und kleine Zwischenakt- und Rahmenstücke. Dies hat eine gewisse Tradition, denn lange Zeit diente die Musik in Anlehnung ans Theater als Einleitung und „Vorhang“ zwischen den Akten.

Musik betont die Grundstimmung einer Szene oder des ganzen Stücks, sie stellt die Gemütszustände der Figuren dar. Zwischenmusik wirkt anstelle des Auftritts, pomphafte Musik anstelle einer Massenszene, Musik anstelle eines Bühnenbilds oder einer Landschaft. Musik kann auch auf etwas Vergangenes verweisen, auf Erinnerungselemente von Personen, oder auf früher Geschehenes.

Postproduction

Die Nachbearbeitung ist der aufwändigste Teil der Hörspielproduktion, denn sie macht mehr als die Hälfte der gesamten Arbeit aus.

Zur Nachbearbeitung gehört die Auswahl und Bearbeitung und schließlich das Zusammenstellen der vorhandenen Aufnahmen, Geräuschen und Musiken.

Der Schnitt

Sind alle notwendigen Szenen eines Hörspiels eingesprochen, erfolgt der Schnitt.

An der analogen Bandmaschine wird beim Schneiden das Magnetband durchtrennt und an anderer Stelle wieder zusammengeklebt. Seit Mitte der 80er Jahre werden jedoch mehr und mehr Computer eingesetzt. Das digitalisierte Material wird als Wellenform auf dem Monitor dargestellt, es kommt also zur auditiven Komponente eine visuelle hinzu. Vor allem beim Schnitt hat die visuelle Komponente eine große Bedeutung.

Beim einen harten Schnitt von kontinuierlichen Signalen muss darauf geachtet werden, dass der Anfang und das Ende des Schnitts in einem Nulldurchgang der Signalform liegt und das Signal an diesen Stellen zumindest annähernd die gleiche Steigung hat. Wird das nicht beachtet, kommt es zu einer plötzlichen Änderung der Signalform, die als deutliches Knacksen wahrgenommen wird. Jedoch kommt ein harter Schnitt in der Realität so gut wie nie vor, meist werden Überblendungen mit einer Dauer von wenigen Millisekunden gemacht die so gut wie unhörbar sind.

Die Bearbeitung des Audiomaterials am Computer erfolgt in der Regel nicht destruktiv, das heißt, dass die ursprünglich vorgenommene Aufzeichnung immer erhalten bleibt. Somit ist es auch möglich, z.B. verschiedene Schnitt- und Montageversionen zu erstellen, die jederzeit wieder rückgängig gemacht werden können.

Bei der professionellen Produktion von Hörspielen werden vor allem Studiosysteme von Fairlight oder Dyaxis verwendet. Der Vorteil gegenüber der analogen Technik ist, dass der Schnitt auf eine zehntausendstel Sekunde genau ausgeführt werden kann.

Da von jeder Szene mehrere Versionen existieren, notiert sich der Tontechniker während der Aufnahmen, welche der vielen Fassungen des gesprochenen Textes der Regisseur favorisiert. Nachlässig ausgesprochene oder falsch betonte Wörter – im Extremfall auch einzelne Silben können von einer Aufnahme in eine andere hinein geschnitten werden. Des Weiteren werden Fehlerstellen herausgeschnitten, zu lange Pausen gekürzt und zu kurze verlängert. Schneidet man einen Atemzug zwischen zwei Wörtern heraus, kann das einerseits kosmetische Gründe haben, d. h. ein überflüssiges Atemgeräusch wird entfernt. Andererseits kann man somit das Tempo beschleunigen oder einen anderen Gedanken- oder Gefühlsakzent setzen. Eine Verfremdung kann man erreichen, wenn man sämtliche Atemzüge eines Takes herauschneidet. Das Gesprochene läuft so in atemloser Form ab, und der Eindruck einer Gedankenstimme entsteht. Man kann also mit dieser Technik von der Realitäts- in die Gedankenebene wechseln.

Die Art des Schneidens wurde sehr von Videoclips und Film beeinflusst, es werden sehr stark rasante Schnittfolgen, szenische Brüche und schnelle Szenenwechsel verwendet.

Grundsätzlich kann man zwei Arten der Schnitttechnik unterscheiden:

1. Der harmonische Schnitt

Zwei oder mehr Soundelemente werden, analog oder digital, „abgeschnitten“ und aneinander montiert. Der akustische Wechsel läuft in Sekundenbruchteilen ab, das Gehörte prallt aufeinander. Dennoch bleibt diese Verfahren harmonisch, solange sich die aufeinander folgenden Elemente akustisch miteinander „vertragen“. Der Höreindruck ist gleichzeitig überraschend und angenehm. Mit diesem Mittel lässt sich ein Tempo erzeugen, das die Hörer „in Sicherheit wiegt“, alles geht den Gang des Gewohnten. Wenn zu einer Folge geschnittener Übergänge auch rasche Sprecherwechsel und ein extrem knapper, dichter Satzbau kommen, lassen sich Tempo und Spannung bis an die Grenze des Erträglichen steigern.

2. Der harte (disharmonische) Schnitt

Dies ist der „härteste“ der möglichen Übergänge. Er wird vom Hörer als „Abreißen“ des einen Geräuschs und „Hereinplatzen“ des anderen erlebt, besonders wenn auch noch extrem gegensätzliche Klänge gegeneinander montiert werden. Die dramaturgische Wirkung ist dementsprechend stark: Ein harter Schnitt brüskiert und irritiert. Man fühlt sich überrumpelt, erschrickt, empfindet den schlagartigen Wechsel eindeutig als disharmonisch, als Überraschung, vielleicht sogar als akustischen Überfall. Harte Schnitte eignen sich für „harte“ Themen, für das deutliche Herausstellen von Gegensätzen, von Entwicklungen, denen man hilflos ausgeliefert ist, oder für gänzlich unerwartete Wechsel jeder Art.

Die Blende

Ein weiteres wichtiges Gestaltungsmittel ist die Blende. Sie erzeugt einen weichen Übergang zwischen Sound-Elementen. Eingebblendete Geräusche oder Melodien tauchen allmählich neben bereits Hörbarem auf. Sie „schleichen“ sich sozusagen in die Wahrnehmung der Hörer, oder entfernen sich beim Ausblenden wieder.

Folgende Übergänge sind aus technischer Sicht möglich:

1. Die Kreuzblende

Musiken oder Geräusche werden allmählich ineinander geblendet, ein Element fließt in das Andere. Damit lassen sich Zeitsprünge, Orts- oder Stimmungswechsel vermitteln. Kreuzblenden wirken ruhig, harmonisch und deshalb auch weniger dramatisch als Schnitte und Sturzblenden. Doch kann das Tempo auch innerhalb dieser Technik sehr variiert werden. Rasche Kreuzblenden empfehlen sich zum Beispiel, wenn zwei ähnliche akustische Räume ineinander übergehen sollen (ein Innenraum auf den anderen). Wenn in diesem Fall zu langsam geblendet wird, geht die Orientierung verloren. Der Hörer soll akustisch immer sicher sein, „wo“ er gerade ist – außer man will als Autor bewusst verwirren.

2. Die Sturzblende

Die Regler des Mischpultes werden rasch „zugezogen“ oder „aufgemacht“, das heißt, die geblendeten Elemente tauchen auf, verschwinden oder mischen sich rasant, ohne allmähliche Übergangsphase. Sturzblenden schaffen Tempo, Unruhe, Spannung, enttäuschen Hörgewohnheiten und Erwartungen und sind deshalb ein wirkungsvolles dramaturgisches Mittel. Dennoch treffen sturzgeblendete Elemente nicht so unvermittelt aufeinander, wie beim harmonischen oder harten Schnitt.

3. Die Aufblende

Die Sound-Elemente werden langsam eingebildet, der Hörer wird langsam in die neue Akustische Umgebung eingeführt. Durch die Aufblende wird eine Art Einleitung geschaffen, die Aufmerksamkeit des Hörers wird fokussiert, es entsteht Neugier.

Unter gestalterischen Gesichtspunkten unterscheidet man 3 Arten der Blende:

1. Die Raumblende

Raubbewegungen können innerhalb eines Raumes vollzogen werden, z.B. vom Hintergrund in den Vordergrund durch Aufblenden eines Kanals, oder umgekehrt. Auf diese Weise kann der vom Theater bekannte Auftritt simuliert werden. Ebenso können Bewegungen von einem Raum in den anderen dargestellt werden.

2. Die Realitätsblende

Die Realitätsblende verbindet die verschiedenen Daseinsschichten oder hebt sie voneinander ab. Verdeutlicht wird der Dimensionswechsel oft mit Hilfe von Filterungen. Typisch sind Blendbewegungen von der realen Sprech- zur Gedankenebene.

3. Die Zeitblende

Sie kann eine Vor-, eine Rück- oder eine Simultanblende sein. Die Zeitblende wird in der Regel vom Text vorbereitet und getragen. Zeitsprünge lassen sich nämlich schwieriger durch akustische Signale darstellen, als das z.B. bei Ortswechseln der Fall ist.

4. Die Ortsblende

Die Ortsblende verbindet verschiedene Orte. Typisch wäre zum Beispiel ein Übergang von einer Hafen –Athmo zu einer Büro-Geräuschkulisse, hierbei erhält der Hörer alle Informationen die nötig sind um sich den neuen Handlungsort vorzustellen.

Besonders bei monofonen Aufnahmeverfahren sind Blendbewegungen auf Grund der Unräumlichkeit des Dargebotenen ohne Probleme in unzählbaren Variationen möglich. Dagegen sind die Raum- und Zeitblenden im stereofonen Aufnahme weit schwieriger zu bewerkstelligen, denn die Konstellation der Szene ist ortbar, und kann somit vor dem Hörer nicht genauso leicht abgebaut und von einer neuen ersetzt werden wie es im monofonen Hörspiel der Fall ist.

Je nach Hörspiel dauert es etwa 2 Wochen, bis anhand des Drehbuches die Rohfassung in der richtigen Reihenfolge entsteht. Das Hörspiel enthält zu diesem Zeitpunkt jedoch nur die gesprochenen Dialoge. Im Tonstudio werden nun die Geräusche und die Musik, die parallel zur Sprachaufnahme produziert und ausgewählt wurden, an den entsprechenden Stellen eingefügt.

Das Mastering

Das Mastering ist der letzte Schritt der Produktion und ein sehr zeitaufwändiger Prozess. Die Rohfassung des Hörspiels steht zu diesem Zeitpunkt fest. Bis zu diesem Zeitpunkt wurde nur an den einzelnen Szenen gearbeitet. Jetzt werden Sprache, Geräusche und Musik zu einer Einheit zusammen gemischt.

Die einzelnen Pegel werden angeglichen und die einzelnen Spuren in ein entsprechendes Panorama eingeordnet. Einzelne Sounds werden mit dem Equalizer fein abgestimmt und die Summe mit Kompressoren etc. bearbeitet. Heutzutage können diese Vorgänge weitgehend mit Hilfe digitaler Mischpulte oder des PCs automatisiert werden, dabei speichert das Mischpult oder der PC sämtliche Änderungen der Parameter.

Danach wird das Hörspiel noch auf Störgeräusche und Digitale - Knackern abgehört.

Nun wird das Hörspiel zum ersten mal von Testhörern kontrolliert und gegebenenfalls muss das Hörspiel noch geändert werden.

Ist das Mastering abgeschlossen wird ein Pre-Master auf CD gebrannt, (bei Surround auf DVD oder DAT- Streaming Band).

Hörspiel in Surround Sound

Nach Stereophonie und Quadrofonie ist jetzt Surround der nächste Schritt um das Erlebnis Hörspiel noch realistischer zu machen.

Vorraussetzung ist eine 5.1 Surround Anlage und ein DVD Player die heutzutage sich schon sehr hoher Beliebtheit erfreuen, sei es im Heimkino- oder im Computerspielbereich.

Eine Hörspielproduktion in surround ist in der Herstellung erheblich aufwendiger als normale Stereo-Produktionen. Allein die gewünschte Kompatibilität zwischen Surround und Stereo erfordert das doppelt abgehört werden muss. Sogar die Datenmenge ist um ein vielfaches höher als bei Herkömmlichen Produktionen, was heutzutage aufgrund der großen Kapazität der Speichermedien jedoch kein Problem darstellt. Auch die Nachbearbeitung ist aufgrund der größeren Panorama-Möglichkeiten um einiges aufwendiger.

Auswahl der is jetzt produzierte Hörspiele die in Surround Sound auf DVD erhältlich sind.

Titel	Autor	Regie	Produktion	Jahr	Zeit
20.000 Meilen unter den Meeren	Jules Verne (Helmut Petschinka)	Walter Adler	MDR, RB	2003	145
Artemis Fowl 1u.2	Artemis Fowl	Leonhard Koppelman	SWR, NDR	2004	2x40
Die Grube und das Pendel	Edgar Allan Poe	Robert Cibis, Lilian Franck	Lübbe Audio	2004	59
In achtzig Tagen um die Welt	Jules Verne (Helmut Peschina)	Stefan Dutt	MDR	2005	160
Weltensegler, Der	Yorick Niess		Weltensegler GbR, Yorick Niess, Tonart	1999	66
Zauberflöte, Die	Emanuel Schikaneder (Marc Ueberhagen, Thomas Lüdemann)	Marc Ueberhagen, Thomas Lüdemann	Eigenproduktion	2002	56
Der Flüsterer - Special Limited Collectors	Raimon Weber	Volker Sassenberg	Decision Products	2005	68

Surround im Radio:

Voraussetzung für den Empfang von Digitalradio ist eine digitaltaugliche Satellitenempfangsanlage, ein DVB-S-Empfänger (Set-Top-Box) mit digitalem Ausgang sowie eine entsprechende 5.1-Surround-Anlage. Der digitale Ausgang der Set-Top-Box muss mit dem digitalen Eingang des Surround-Receivers verbunden werden. Dieser übernimmt die Decodierung des Dolby-Signals und führt die einzelnen Kanäle den Surround-Lautsprechern zu.

Surround Sound über Digitalradio auf UKW Frequenzen ist frühestens ab 2006 möglich, das Fraunhofer Institut entwickelt momentan ein Codierungsverfahren für Digitalradio. Momentan fehlen noch die Konsumer Geräte.