

SCHWABEN-ANGST

Konzeption und Produktion einer audiovisuellen Krimi-Inszenierung –
basierend auf einem schwäbischen Mundart-Hörspiel.

Jan Petersen (Matr.Nr. 14693)

Kristina Türk (Matr.Nr. 14723)



Praktische Diplomarbeit
im Studiengang Audiovisuelle Medien.

Vorgelegt von Jan Petersen und Kristina Türk
an der Hochschule der Medien, Stuttgart,
am 30. Mai 2008.

1. Prüfer: Prof. Oliver Curdt
2. Prüfer: Dipl.-Medieng. (FH) Alexander Knaus

Erklärung

Hiermit versichern wir, dass wir die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst haben. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut wurde im Text gekennzeichnet. Sämtliche verwendeten Quellen sind im Literaturverzeichnis nachgewiesen.

Stuttgart, den 30. Mai 2008

Jan Petersen, Matr.Nr. 14693

Kristina Türk, Matr.Nr. 14723

Das Projekt? Ein Experiment!

Die Verbindung von Hörspiel, Videoinstallation und Live-Schauspiel –
basierend auf einem schwäbischen Kriminalroman: SCHWABEN-ANGST.

Diese Arbeit beschreibt die Entstehung unserer
audiovisuellen Krimi-Inszenierung, die vom 1. – 5. April 2008
im Weingut der Stadt Stuttgart aufgeführt wurde.

Ein Raum.

Bequeme Sitzgelegenheiten.

Ein gespanntes Publikum.

Unsichtbar beginnt die Geschichte, ein Hörspiel.

Sichtbar reichern visuelle Eindrücke das Geschehen an –
auf Fernsehern und Projektionsflächen schaffen Bilder Stimmungen.

Schauspieler im Raum ziehen das Publikum in ihren Bann.

Die Zuschauer tauchen ein in die Welt des Krimis
und helfen den Kommissaren bei der Ermittlung.

Sie fühlen, fürchten, fiebern mit.

Und viel zu früh ist alles wieder vorbei.

Über diese Arbeit

Das Projekt SCHWABEN-ANGST ist zu zweit erdacht, geplant und umgesetzt worden.

Die Abkürzungen im Inhaltsverzeichnis („kt“ und „jp“) geben lediglich Aufschluss über den Autor des Textes.

Navigation

Bei so einem umfangreichen Projekt ist es wichtig, den Überblick zu behalten.

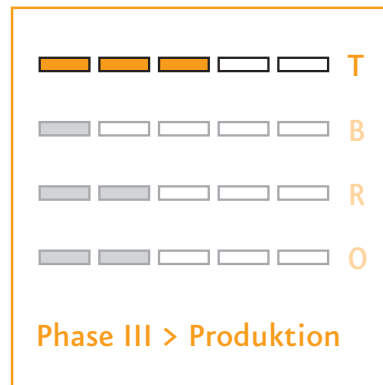
Ton, Bild, Raum und Organisation, diese **vier Projektebenen** verlaufen während der Produktion parallel, sie müssen alle gleichermaßen bedacht werden, oftmals bedingen sie sich gegenseitig.

Um dem Leser diesen Prozess zu verdeutlichen und ihm die Orientierung zu erleichtern, findet sich auf jeder Seite der aktuelle Stand des Projektes.

Die Projektebenen sind in **fünf Phasen** gegliedert:

- Phase I: Vorbereitung (Ideenfindung bis zur Definition des Projektes)
- Phase II: Entwicklung (Planung, Konzeption, Vorbereitung)
- Phase III: Produktion (Umsetzung, Erstellen der Inhalte, Programmierung)
- Phase IV: Post-Produktion (Bearbeitung und Verarbeitung der Inhalte)
- Phase V: Fertigstellung (Abschluss, Zusammenführen der Projektebenen)

Die jeweils beschriebene Projektebene ist farblich hervorgehoben.



Beispiel:

Auf der **Tonebene** sind wir momentan in

Phase III: Produktion angelangt.

Die **Bildebene** ist über die grobe Idee noch nicht hinaus, **Raumplanung** und **Organisation** sind in der Entwicklungsphase.

Inhaltsverzeichnis

01.00 Vom weißen Blatt zur Idee. (jp)

01.01 Die Vorgeschichte.	Seite 12
01.02 Zutaten für ein Diplomprojekt.	Seite 13
01.03 Viele Richtungen. Viele Möglichkeiten.	Seite 14
01.04 Ein Anfang und ein Ende?	Seite 15
01.05 Eine Geschichte zum Hören.	Seite 16
01.05.01 Abgrenzung: Hörbuch, Hörspiel, Lesung.	Seite 17
01.05.02 Die visuelle Komponente.	Seite 18
01.05.03 Ein Krimi soll es sein.	Seite 20
01.06 Ein Krimi aus der Region.	Seite 21
01.06.01 Lokalkolorit.	Seite 22
01.06.02 Lokalkolorit II.	Seite 23
01.06.03 Lokalkolorit III.	Seite 25
01.07 Die Idee in Worte fassen.	Seite 25
01.08 Unser Krimi-Konzept, Version 1.	Seite 26
01.09 Der Autor.	Seite 27
01.10 Die Geschichte.	Seite 28
01.11 ARD Hörspieltage Karlsruhe.	Seite 30
01.12 Bezeichnung des Projekts.	Seite 32
01.13 Definition und Abgrenzung.	Seite 33

02.00 Von der Idee zum Drehbuch. (kt)

02.01 Roman versus Hörspielsdrehbuch.	Seite 34
02.02 Eine Stilfrage.	Seite 35
02.03 Das richtige Handwerkszeug.	Seite 36
	Seite 38

02.04 Die Charaktere	Seite 39
02.04.01 Charakterperspektive.	Seite 40
02.04.02 Figurenbibel.	Seite 42
02.04.03 Unser Ermittlerteam.	Seite 42
02.04.04 Die Nebenrollen.	Seite 44
02.05 Der rote Faden	Seite 46
02.05.01 Die Ermittlungsebene.	Seite 47
02.05.02 Die zweite Ebene.	Seite 48
02.05.03 Eins, zwei oder drei?	Seite 50
02.05.04 Inszenierungsebenen.	Seite 51
02.05.05 Die Ebenen im Stück.	Seite 52
02.05.06 Der szenische Ablaufplan.	Seite 53
02.06 Das Manuskript.	Seite 61
02.06.01 Wanningers Fassung.	Seite 62
02.06.02 Unsere Fassung.	Seite 68
02.06.03 Unser Drehbuch, Szene für Szene.	Seite 76
02.07 Kontrolle ist besser.	Seite 100

03.00 Auftritt in der Öffentlichkeit. (jp)

03.01 SCHWABEN-ANGST Online.	Seite 101
03.02 Leitmotiv: Schattenmann und Kapelle.	Seite 102
	Seite 104

04.00 Gesucht: 26 Rollen für SCHWABEN-ANGST. (kt)

04.01 Personenplan.	Seite 105
04.02 Gesucht: Schauspieler unter 30	Seite 106
04.03 Gesucht: Schauspieler über 40	Seite 107
	Seite 114

05.00 Raumsuche oder: die Abenteuer des Odysseus. (jp)

05.01 Vorüberlegungen für unseren Raum.	Seite 125
05.02 Mögliche Veranstaltungsorte.	Seite 126
05.03 Das Telefonieren und Recherchieren geht los.	Seite 127
05.04 Von der Stadt Stuttgart nach Uhlbach.	Seite 128
05.05 Von Uhlbach nach Bad Cannstatt.	Seite 129
05.06 Krimiprojekt im Weingut.	Seite 130
05.07 Wir können auch Wein: Anpassung des Konzepts auf einen speziellen Kunden.	Seite 132

06.00 Raumkonzept und technische Abwägungen. (jp)

07.00 Sponsorensuche. (jp)

07.01 Erste Erfolge	Seite 133
---------------------	-----------

08.00 Vorbereitung der Hörspielaufnahmen. (jp)

08.01 Das Hörspiel hat Priorität: der Rest muss warten.	Seite 136
08.02 Aufnahmeplan.	Seite 138
08.03 Das zweite Treffen mit Matthias Neumann.	Seite 139
08.04 Aufnahmetechnik, Mikrofonierung.	Seite 140
08.05 Continuity-Plan.	Seite 142

09.00 Hörspielaufnahmen. (kt)

09.01 Die Tonaufnahmen.	Seite 143
09.02 Der Aufbau.	Seite 144
09.03 Die Arbeitsteilung.	Seite 145
09.04 Der Aufnahmestart.	Seite 147
09.05 Der zweite Aufnahmetag.	Seite 148

09.06 Der Urschwabe in der Hochschule.	Seite 158
--	-----------

09.07 Im Studio: Lilian Wilfert und Jochen Noll.	Seite 160
--	-----------

09.08 Im Studio: Joerg Adae, Sophie Steiner u.v.m.	Seite 161
--	-----------

09.09 Im Studio: Barbara Bernt und Birgit Zamulo.	Seite 166
---	-----------

10.00 Post-Produktion Ton. (jp)

10.01 Aufräumarbeiten.	Seite 168
------------------------	-----------

10.02 Marker.	Seite 169
---------------	-----------

10.03 Take-Auswahl.	Seite 170
---------------------	-----------

10.04 Feinschnitt und Timing.	Seite 171
-------------------------------	-----------

10.05 Lautstärken.	Seite 174
--------------------	-----------

10.06 Sounddesign. Wahl der Mittel.	Seite 176
-------------------------------------	-----------

10.07 Aufbereitung in Nuendo.	Seite 177
-------------------------------	-----------

10.08 Geräusche finden.	Seite 178
-------------------------	-----------

10.09 Aufnahme eigener Geräusche.	Seite 179
-----------------------------------	-----------

10.09.01 Eine (nicht vollständige) Liste aufgenommener Geräusche.	Seite 180
--	-----------

10.09.02 Qualität durch Geräusche	Seite 181
-----------------------------------	-----------

10.09.03 Außenaufnahmen.	Seite 182
--------------------------	-----------

10.10 Panorama.	Seite 183
-----------------	-----------

10.11 Insert-Effekte.	Seite 184
-----------------------	-----------

10.11.01 Equalizer.	Seite 185
---------------------	-----------

10.11.02 Weitere Effekte.	Seite 185
---------------------------	-----------

10.11.03 Der Radiosound.	Seite 187
--------------------------	-----------

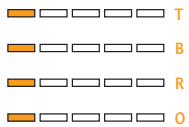
10.11.04 Künstlicher Hall.	Seite 188
----------------------------	-----------

10.12	Zusammenfügen von separat aufgenommenen Sprechern.	Seite 190		
10.13	Mischung	Seite 190		
11.00	Entwicklung des visuellen Konzepts. (kt)	Seite 192		
11.01	Die räumliche Trennung.	Seite 193		
11.02	Radio Cool live auf Sendung.	Seite 194		
11.03	Das Live-Schauspiel.	Seite 194		
11.04	Das Visuelle.	Seite 195		
11.05	Konzept.	Seite 196		
11.06	Ecken-übergreifende Themen.	Seite 200		
11.06.01	Szene 3: Der fegende Besen.	Seite 200		
11.06.02	Szene 8: Die Kirche.	Seite 201		
11.06.03	Szene 5,12,17,23 und 28: Das Radio.	Seite 202		
11.06.04	Szene 11: Die Autofahrt.	Seite 204		
11.06.05	Szene 18: Der Suchlauf.	Seite 204		
11.07	Die Effekte.	Seite 205		
11.08	Das Lichtkonzept.	Seite 206		
11.09	Kontrolle ist besser (11).	Seite 207		
11.10	Bild-Disposition.	Seite 208		
12.00	Printwerbung, Eintrittskarten und Kartenverkauf. (jp)	Seite 209		
12.01	Wenn nicht jetzt, wann dann?	Seite 210		
12.02	Pressearbeit.	Seite 212		
13.00	Weiterentwicklung des Raumkonzepts. (jp)			Seite 214
13.01	Einfluss der fehlenden Sponsoren auf das Raumkonzept.			Seite 215
13.01	Flash-Player als Alternative.			Seite 216
13.03	Wie kommen wir an die Player ran?			Seite 216
13.03	Was aber machen wir mit den Displays?			Seite 217
13.05	Die Steuertechnik von COMM-TEC.			Seite 218
14.00	Produktion der Bildinhalte. (kt)			Seite 220
14.01	Szene 2. Grabkapelle am Rotenberg.			Seite 221
14.02	Szene 3: Der fegende Besen.			Seite 222
14.03	Szene 4: Kaffeemaschine.			Seite 224
14.04	Szene 5, 12, 17 und 28: Radio Cool.			Seite 225
14.05	Szene 6: Kaffeetasse.			Seite 230
14.06	Szene 7: Der Drohbrief.			Seite 232
14.07	Szene 8: High-Tech Potpourri. (jp)			Seite 233
14.07.01	Technische Vorüberlegungen.			Seite 234
14.07.02	High Dynamic Range (HDR).			Seite 234
14.07.03	Praktische Umsetzung.			Seite 235
14.07.04	HDR-Berechnung.			Seite 236
14.07.05	Panorama-Berechnung.			Seite 237
14.07.06	Panorama-Animation, Vorüberlegung.			Seite 238
14.07.07	Übertragung des Panoramas auf 7 Displays.			Seite 239
14.07.08	Vorbereitung für die Animation.			Seite 240
14.07.09	Animieren des Panoramas.			Seite 240

14.08	Szene 9: Kirchen-Zoom. (jp)	Seite 241
14.08.01	Bildbearbeitung.	Seite 242
14.08.02	Animation.	Seite 243
14.09	Szene 11 und 31: Die Autofahrten. (jp)	Seite 244
14.09.01	Ansatz mit nur zwei Kameras.	Seite 244
14.09.02	Vorgehensweise.	Seite 245
14.09.03	Geplante Route.	Seite 245
14.09.04	Dreh Stuttgart.	Seite 245
14.09.05	Die zweite Chance.	Seite 246
14.09.06	Die Nachtfahrt.	Seite 247
14.10	Szene 13: Gewitter mit anschließendem Störungsbild.	Seite 250
14.11	Szene 14: Verkehr.	Seite 251
14.12	Szene 14: Die sich bewegendende Gardine.	Seite 252
14.13	Szene 16: Die Todesliste.	Seite 253
14.14	Szene 18: Die dritte Leiche.	Seite 255
14.15	Szene 18 – 25: Suchlauf. (jp)	Seite 257
14.15.01	Die Code-Animation.	Seite 258
14.15.02	Die Zeitungsanimation.	Seite 259
14.15.03	Statusinformationen und Textausgabe.	Seite 260
14.16	Szene 26: Die Zugfahrt.	Seite 261
14.17	Szene 27: Die Katze.	Seite 264
14.18	Szene 29: Landidylle.	Seite 265
14.19	Szene 30: Das Telefon.	Seite 268
14.20	Szene 32: Der Showdown am Filmset.	Seite 269
14.21	Szene 16: Kollege Ostermann.	Seite 271

15.00	Post-Produktion des Bildmaterials. (kt)	Seite 272
15.01	Wahl der Mittel.	Seite 273
15.02	Material einspielen.	Seite 274
15.03	Die Projekte.	Seite 274
15.04	Sequenzen erstellen.	Seite 274
15.05	Schnitt und synchrones Anlegen an den Ton.	Seite 275
15.06	Der O-Ton.	Seite 276
15.07	Die Farbkorrektur.	Seite 276
15.08	Effekte.	Seite 277
15.09	Zusammenführen von Ton und Bild.	Seite 277
16.00	Musikkomposition. (jp)	Seite 279
16.01	Stilfrage.	Seite 281
16.02	David übernimmt den Fall.	Seite 281
16.03	Die ersten Takte.	Seite 282
16.04	Die zweiten Entwürfe.	Seite 282
16.05	Einfügen der Musik.	Seite 283
16.06	Live-Recordings.	Seite 283
17.00	Fertigstellung des Tons. (jp)	Seite 284
18.00	Videoinstallation und Steuertechnik. (jp)	Seite 286
18.01	Testen der Steuerung und der Abspieltechnik.	Seite 287
18.02	Ein paar erste Gehversuche. Bugs 1	Seite 288
18.03	Playlist-Programmierung. Bugs 2	Seite 289
18.04	Unser Workaround.	Seite 289
18.05	Unser technisches Steuerungs-Setup.	Seite 290
18.06	Die richtige Verbindung.	Seite 292

18.07 WinScript.	Seite 294		
18.08 Was müssen wir eigentlich genau programmieren?	Seite 296		
18.09 Stückwerk.	Seite 296		
18.10 Nomenklatur	Seite 298		
18.11 Timecodes eintippen.	Seite 298		
18.12 Der genaue Ablaufplan mit Timecodes.	Seite 299		
18.13 Die Belegung der Tasten.	Seite 300		
19.00 Lichtkonzept und Lichtsteuerung. (jp)	Seite 301		
20.00 Stromkonzept. (jp)	Seite 306		
20.01 Der fertige Raumplan.	Seite 306		
21.00 Event-Ausstattung. (kt)	Seite 308		
21.01 Miniatureisenbahn.	Seite 209		
21.02 Der hochgestellte Fernseher.	Seite 311		
22.00 Fertigstellung der Videosequenzen. (kt)	Seite 312		
22.01 Aufteilung des Tons.	Seite 313		
22.02 Trennen der Clips.	Seite 314		
22.03 Aufteilung in drei Teile.	Seite 316		
22.04 Das Rendern der Clips.	Seite 317		
23.00 Aufbauplanung. (kt)	Seite 318		
23.01 Noch acht Tage bis zur Premiere.	Seite 319		
23.02 Materialliste. Transportliste.	Seite 320		
24.00 Der Aufbaumarathon. (jp)	Seite 321		
24.01 Montag, 31. März 2008	Seite 322		
24.02 Dienstag, 1. April 2008	Seite 329		
		25.00 Die Aufführungen. (jp)	Seite 333
		25.01 Die Stunde der Wahrheit,	Seite 334
		15.02 Kleine Verbesserungen.	Seite 336
		15.03 Weitere Vorstellungen.	Seite 336
		26.00 After Show. (jp/kt)	Seite 338
		26.01 Nachwort.	Seite 338
		26.02 Pressestimmen.	Seite 340
		26.03 Schwäbisch rund.	Seite 342
		26.04 Finanzielle Bilanz.	Seite 344
		26.05 Nachbearbeitung.	Seite 346
		26.06 Rückblicke.	Seite 346
		27.00 Quellenverzeichnis.	Seite 348
		28.00 Anhang.	Seite 351



Phase I > Vorbereitung

01.00

Vom weißen Blatt zur Idee.

Die Vorgeschichte.

Eigentlich sollte hier die Geschichte eines Kalenders erzählt werden. Eines lebendigen, begehbaren, erlebbaren Kalenders. Passend zugeschnitten auf die Kalenderschau 2008 im Haus der Wirtschaft, Stuttgart.

Die Idee stand, das Konzept war gemacht, alles was noch fehlte, war die Unterstützung des Veranstalters.

Diese blieb jedoch aus.

So entstand eine neue Idee, und heraus kam etwas ganz anderes.

Was ist der «lebendige Kalender»?

Der «lebendige Kalender» ist eine interaktive Ausstellung – ein Raum zum Entdecken, Erkunden, Verweilen. Er spricht alle Sinne des Besuchers an und nimmt diesen mit auf die audiovisuelle Reise durch das Kalenderjahr.

Jeder Besucher erlebt den Kalender auf seine Weise, in seinem Rhythmus und mit seinen eigenen Assoziationen. Er taucht ein in eine andere Welt, eine Welt aus Klängen, Farben, Gerüchen... so entsteht der Kalender für jeden Besucher neu, individuell, anders.

Unser Kalender erzählt seine Geschichte in mehreren Kapiteln...

01.02

Zutaten für ein Diplomprojekt.

Eine neue Idee muss her. Es ist ein ruhiger Tag im Oktober, als wir uns zusammensetzen und auf einem Zettel Themen sammeln, die wir gerne als Diplomprojekt erarbeiten würden. Zwei Menschen, viele Erfahrungen und Vorlieben: Die Liste wird schnell immer länger. Vom ersten Moment an ist klar: Praktisch soll es werden. Unser Studium war praktisch orientiert. Wir sind es auch. Wir wollen unsere Arbeit Menschen vorführen können: unseren Bekannten, Freunden, Familien, anderen Studenten und allen, die sich dafür interessieren. So entsteht die erste Zutat: die Aufführung, neudeutsch auch „Event“ genannt.

Ton soll auf jeden Fall eine wichtige Rolle spielen, das ist ebenfalls sofort klar. Unsere Praxiserfahrungen in zwei Hamburger Tonstudios, die Vorlesungen und Pro-

jekte, die Studioproduktion Ton, das alles soll nicht ungenutzt bleiben. Die Welt des Tons ist so vielfältig und macht uns beiden so viel Spaß, das muss unbedingt mit rein! Und natürlich Video. Inspiriert vom Videokünstler Stan Douglas und den Arbeiten des kanadischen Professors und Multimediakünstlers Pierre Tremblay soll eine Videoinstallation in unserer Arbeit nicht fehlen.

Eine Kombination aus Ton und Videoinstallation zusammen in einem Raum: eine Aufführung.

Mehrere Fernsehgeräte, wild übereinander gestapelt und frei in einem Raum verteilt.
Bilder und Klänge von allen Seiten, viele Richtungen statt Kino-typischem Frontalkonsum.
Dazu stimmungsvolles Licht... eine prickelnde Kombination, die unzählige Möglichkeiten bietet.

01.03

Viele Richtungen. Viele Möglichkeiten.

So gehen die ersten inhaltlichen Überlegungen in eine dokumentarische Richtung. Geprägt von tollen Dokumentarfilmen wollen wir ein interessantes Thema aufgreifen und dieses in Form von Videobeiträgen, Bildern, Interviews, Dialogen und Musik in ein erlebbares Feature verwandeln. Die Idee scheint reizvoll, die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Ein Thema ist schnell gefunden: Zeitkritisch soll es sein, facettenreich. Wir wählen „Der mobile Mensch“ als Fundgrube an Meinungen, Studien und Fakten.

Doch eine Aufführung braucht einen Anlass. Eine MediaNight, eine lange Nacht der Museen, eine Ausstellung. Und sie braucht Publikum. Und damit tun sich erst zwei, dann sehr viele Fragen auf:

Erstens: Wann oder zu welchem Anlass wollen wir unser Projekt aufführen? Hier bietet sich tatsächlich die „Lange Nacht der Museen“ in Stuttgart, Anfang April, an; ein Telefonat mit dem Veranstalter, der Zeitschrift „LIFT“ klingt vielversprechend.

Die zweite Frage wiegt jedoch schwerer:

Wer möchte sich eine dokumentarische Videoinstallation über den mobilen Menschen anschauen, vor allem, wenn es sich um eine fortlaufende Vorführung ohne Anfang und Ende handelt, an die wir im Moment denken?

Und so begraben wir diese Idee ganz schnell wieder und kommen einen Schritt weiter.

01.04

Ein Anfang und ein Ende?

Laufkundschaft oder Publikum?

Was wollen wir? Was wollen die Leute?

Eine Vorstellung, die kontinuierlich läuft, hat keine festen Startzeiten. Die Besucher können kommen, wann sie möchten. Und gehen, wenn sie genug gesehen haben. Ideal für ein wanderndes Publikum, wie man es an Veranstaltungen wie „Lange Nacht der Museen“ oder auch an der MediaNight antrifft. Ideal für uns?

Eine geschlossene Vorstellung beginnt, läuft ab und endet, wenn alles vorüber ist. Der Besucher sieht immer das Ganze und kann sich, wenn das Licht angeht und er nicht geschlafen hat, sicher sein, nichts verpasst zu haben. Zwischen Anfang und Ende kann man einen Bogen spannen und etwas erzählen. Das wollen wir!

Wir wollen eine Geschichte erzählen.

Damit ist der Grundstein für unser Projekt gelegt:

Ton und Geschichte verbinden sich zu einem Hörspiel.

Die Videoinstallation erweitert das Hörspiel zum Event.

Die Mischung aus allem: ein Erlebnis der besonderen Art!

T ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

B ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

R ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

O ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase I > Vorbereitung

01.05

Eine Geschichte zum Hören.

01.05.01

Abgrenzung: Hörbuch, Hörspiel, Lesung.

Im weiteren Verlauf unserer Diplomproduktion wird sich vieles um den Begriff „Hörspiel“ drehen. Daher soll hier kurz erläutert werden, was wir unter einem Hörspiel verstehen, was unserer Meinung nach ein Hörspiel ist, was es nicht ist und was uns dazu bewegt, dem Hörspiel in unserem Projekt eine besondere Position einzuräumen.

Wir wollen zwei Kategorien unterscheiden: Hörbuch und Hörspiel. Beiden gemein ist die Tatsache, dass der Inhalt allein auditiv wahrgenommen wird, was in der heutigen, sehr visuell geprägten Zeit schon als Besonderheit angesehen werden kann. Bilder entstehen im Kopf des Zuhörers, vor seinem geistigen Auge, in seiner Fantasie. Selbst wenn Personen oder Gegenstände exakt beschrieben werden, stellt sich doch jeder Hörer etwas anderes dabei vor.

Das „Hörbuch“ bezeichnet im heutigen Verständnis in der Regel eine „Lesung“. Charakteristisch ist, dass ein Erzähler (nicht selten ein prominenter Schauspieler, Sprecher oder der Autor selbst) einen Roman „vorliest“. Hierzu ist tatsächlich nicht viel mehr als ein kleines Sprecherstudio mit einem Mikrofon, ein Sprecher und ein Techniker notwendig. Die Produktionskosten sind vergleichsweise gering, wohl mit ein Grund, weshalb Lesungen in den letzten Jahren verstärkt ihren Weg in die Regale von Buchhandlungen und anderen Geschäften gefunden haben. Die Dauer einer Lesung entspricht dem Umfang des Buches.

Nicht selten findet man Lesungen, die in Form mehrerer Audio-CDs mit vielen Stunden Spieldauer angeboten werden¹. Die meisten als Hörbücher verkauften Lesungen sind gegenüber der Romanvorlage nicht gekürzt oder bearbeitet. Hier hängt viel vom Vortrag des Interpreten ab, und leider sind nicht alle populären Interpreten gleichzeitig auch gute Vorleser und Geschichten-Erzähler.

[1] Ein sehr langes Beispiel ist „Harry Potter und der Orden des Phönix“ (erschieden im Hörbuch-Verlag, 2004): 27 Audio-CDs, Dauer 1945 Minuten (32:25 Stunden).

[2] Frei nach <http://de.wikipedia.org/wiki/Hörspiel>, Stand: 5.5.2008

Hörspiel ist Schauspiel: Theater ohne Bild. Schauspieler agieren und kommunizieren, ohne dass wir etwas sehen. Wir betrachten ein Hörspiel daher als dramatisierte, szenische Interpretation eines Textes, welche die Handlung in Form verteilter Sprecherrollen wiedergibt, wahlweise unter Zuhilfenahme eines übergeordneten Erzählers². Die Handlung kann zusätzlich über Geräusche, Töne, Musik beschrieben werden. Insgesamt gleicht ein Hörspiel also eher einem Theaterstück oder einem Film als einem geschriebenen Buch. Das zeigt sich auch an der Dauer: Um ein Hörspieldrehbuch zu schreiben, muss man eine Romanvorlage komplett umschreiben oder ein eigenes Thema direkt als Hörspiel ausarbeiten. Hörspiellängen variieren zwischen wenigen Minuten und vielen Stunden (z.B. die Hörspielversion von J.R.R. Tolkiens Fantasy-Sage „Herr der Ringe“, Produktion: SWR/WDR 1991/92, Spieldauer: 700 Minuten). Hörspielproduktionen sind durch die

unterschiedlichen Sprecher, die Musik und das Sounddesign deutlich anspruchsvoller und teurer als einfache Lesungen. Aber auch deutlich reizvoller.

Fast schon eine Mischform stellen die Harry Potter-Interpretationen von Rufus Beck dar. Vom Umfang her klassische Lesungen der ungekürzten Rowling-Romane, zum Leben erweckt durch Dialekte, Sprachmelodien, stimmliche Eigenarten, die Rufus Beck den einzelnen Charakteren mit auf den Weg gibt. So gehen diese Hörbücher, was Spannung und Unterhaltungswert angeht, deutlich über eine „normale“ Lesung hinaus. Leider werden die beiden Begriffe im allgemeinen Sprachgebrauch kaum voneinander getrennt, so dass auch in großen, gut sortierten Buchhandlungen Hörspiele und Hörbücher bunt gemischt nebeneinander stehen und für den Laien, ja selbst für den geübten Hörspielfreund, nur schwer ersichtlich ist, um welche Form der Aufbereitung es sich handelt.

In der Literatur taucht der Begriff „Hörbuch“ öfter als übergeordnete Bezeichnung für das gesprochene Wort in hörbarer Form auf. Diese Verwendung ist unserer Meinung nach jedoch irreführend. Hörspiele müssen ja nicht in jedem Fall ein Buch als Grundlage haben, darum sehen wir davon ab, ein „hörbares Schauspiel“ als „Buch“ zu bezeichnen.

Als gleichberechtigte dritte Form eines Hörtextes sei noch das Feature erwähnt, das sich stilistisch am ehesten mit einem Dokumentarfilm vergleichen lässt. Ein klassisches Feature befasst sich mit einem bestimmten Thema, oft in Form einer Ton-Collage aus Originaltönen, redaktionellen Erzähltexten, Geräuschen und Musik. Diese Gattung wäre für unseren ersten Entwurf, die dokumentarische Videoinstallation, von Interesse gewesen. Für unsere Geschichte ist sie nicht weiter von Bedeutung.

01.05.02

Die visuelle Komponente.

Begleitend zum Hörspiel, mit dem wir die Geschichte erzählen wollen, schwebt uns eine Videoinstallation vor. Auf Monitoren, die im Raum verteilt werden, sollen Bilder das Gehörte visuell anreichern. Natürlich stellt sich schnell die Frage, was man zeigen könnte: Schauspieler vielleicht. Oder nur abstrakte Bilder, Landschaften? Diese Frage soll an späterer Stelle genau erläutert werden. Fest steht: **Wir wollen Hörspiel und Bilder kombinieren.**

Ein Krimi soll es sein.

Bei der Suche nach einem Thema für eine Geschichte steht sofort fest: Ein Krimi soll es sein. Als begeisterte Fans der ARD-Serie *Tatort* liegt dieses Genre einfach auf der Hand. Zum einen, weil eine gute Kriminalgeschichte Spannung bei Zuschauern und -hörern erzeugt, zum anderen, weil sie auch unterhält und sich mit vielen anderen Genres bis hin zur Komödie kombinieren lässt.

Für alle weiteren Beweggründe fand die Autorin Gabriele Wolff in einem 2005 veröffentlichten Essay¹ die richtigen Worte:

„Diese klassische Form des Kriminalromans erzeugt Leserbindung durch die bis zum Schluss offen gehaltene Suche nach dem Täter.“

„In einem Krimi gibt es mindestens eine Leiche, die durch ein Verbrechen verursacht wurde. Dieses Verbrechen bildet das leitmotivische Geheimnis, das ein kunstvoller Plot spannungsfördernd mal verschleiert, mal zu enthüllen scheint, bis es am Schluss einer Aufklärung geopfert wird, die den Leser intellektuell wie emotional befriedigt wie ein gelöstes Kreuzworträtsel oder ein gewonnenes Schachspiel.“

„Man liest diese Romane, weil ihre Autoren das Interesse des Lesers für ihre Protagonisten erwecken. Man nimmt Anteil an ihrem Schicksal. Man will wissen, wie es weitergeht. Ob es gut ausgeht oder tragisch.“

„Die Spannung, die die Verrätselung auslöst, kann den Leser in satirisch-humoristische Gefilde, in philosophische Fragestellungen, in ätzende Gesellschaftskritik oder in psychopathologische Analysen hineintragen. Kurz: Die Form des klassischen Kriminalromans ist ein Vehikel zur Beförderung des Leserinteresses. Hat man den Leser am Haken, lässt er sich willig auf Lebensbereiche, Fragestellungen, ja, auf privateste Obsessionen des Autors ein, von denen er nie ahnte, dass sie ihn eines Tages interessieren könnten. Der Kriminalroman als unterschwellig bewusstseinserweiternde Droge sozusagen ...“

„Gibt es Berufe oder Berufungen (von Seelenärzten und Literaten einmal abgesehen), die mehr Legitimation als Polizeibeamte, Staatsanwälte, Detektive oder unschuldige Verdächtige hätten, das Wahre hinter dem Schein ans Licht des Tages zu zerren? Die Anlass hätten, selbstkritisch hinter die Kulissen einer Maschinerie zu sehen, die Gerechtigkeit produzieren soll und doch nur gesellschaftliche Verhältnisse zementiert?“

[1] „Das hässliche kleine Entlein der Literatur? – Warum der Krimi die Idealform des Gesellschaftsromans ist“
Essay von Gabriele Wolff, erschienen bei literaturkritik.de, Ausgabe Nr. 9, September 2005

Ein Krimi aus der Region.

Lokalkolorit.

Noch einmal *Tatort*. Das Besondere an der Serie *Tatort* ist, dass es nicht „den“ *Tatort* gibt, sondern dass die einzelnen Sendeanstalten der ARD ihre eigenen *Tatort*-Folgen produzieren. So gibt es den „Kölner *Tatort*“ vom WDR, den „Münchener *Tatort*“ vom BR, den „Stuttgarter *Tatort*“ vom SWR. Mitunter gibt es pro Sendeanstalt sogar unterschiedliche *Tatorte*, z.B. produziert der SWR neben Stuttgart auch noch einen *Tatort* im Raum Ludwigshafen/Mannheim sowie einen *Tatort* am Bodensee. Warum gibt es so viele unterschiedliche *Tatorte*? Die Antwort lautet: Vielfalt. Gerade die abwechslungsreichen Ermittler in Verbindung mit den sich abwechselnden Spielorten sind für den beständigen Erfolg der Serie mitverantwortlich. Ein gutes Drehbuch gehört natürlich auch dazu.

Abwechslung beim *Tatort* bedeutet nicht einfach nur: unterschiedliche Kommissare. Immer spielen auch die Region und ihre Stereotype eine wichtige Rolle. **Dialekt ist ausdrücklich erlaubt!** Dadurch entsteht in der entsprechenden Region eine größere Identifikation der Zuschauer mit den Rollen, andererseits werden andere Zuschauer vielleicht belustigt, interessiert oder ablehnend reagieren. In jedem Fall schafft der Einsatz von Dialekten jedoch einen Mehrwert, etwas Liebenswertes. Zudem trägt er zur Erhaltung des deutschen Sprachgutes bei, was gerade in Zeiten zunehmender Anglizismen im Sprachgebrauch positiv zu bewerten ist.

Leider ist aktuell beim Tatort ein Trend weg von „regional typischen“ hin zu neutralen Kommissaren zu beobachten. Allen voran der ehrwürdige Kommissar Bienzle aus Stuttgart. Der gemütliche, ruhige Schwabe, gespielt von Dietz-Werner Steck, hat sich sicherlich seinen Ruhestand verdient. Ersetzt wurde er durch die zwei jungen, engagierten Haudegen Bootz und Lannert. Die erste Folge in neuer Besetzung glich leider eher einer amerikanischen Action-Serie als dem, was wir bislang als „Bienzle-Tatort“ gewohnt waren. „Mir fehlt darin das schwäbische Kolorit. Es gibt zu viel Action, der Film ist zu sehr auf Amerikanisch gemacht. Das soll ein Stuttgart-Tatort sein, und kein Los-Angeles-Tatort,“ sagt Dietz-Werner Steck, der Bienzle-Darsteller, in einem Interview mit der Stuttgarter Zeitung am 19. März 2008. Schwäbischer Dialekt war in der neuen Folge praktisch nicht zu vernehmen. Ähnliches geschah beim Tatort des SR: Der gemütliche Vorzeige-Saarländer Palü wurde 2006 durch den aus Bayern zugezogenen Franz Kappl ersetzt. Lokalbezug ade! Diese Entwicklung ist deswegen besonders schade, weil die Tatorte viel von ihrer Einzigartigkeit und ihrem regionalen Charme verlieren und dadurch beliebig werden. **Und austauschbar.**

01.06.02

Lokalkolorit II.

01.06.03

Lokalkolorit III.

Für uns steht also fest: Wir wollen ein Hörspiel „von hier“ machen.

Ein Mundart-Hörspiel, in dem schwäbisch gesprochen wird.

Aber auch andere Dialekte sind durchaus denkbar. Wir wollen ein Hörspiel, das in Stuttgart spielt, das einen Stuttgarter Kommissar hat, in dem Stuttgarter Menschen vorkommen.

Ein Hörspiel von Stuttgartern für Stuttgarter und alle, die nichts gegen das Schwäbische einzuwenden haben.

Gründe:

- Schwäbisch wird in Funk und Fernsehen immer seltener,
- Bienzle hört auf,
- Schwäbisch ist ein netter Dialekt, über den man schmunzeln kann,
- mit dem Schwäbischen verbinden wir gemütliche, nette aber auch bruddelige oder geizige Charaktere,
- allgemein geben schwäbische Stereotype einen guten Stoff für eine Geschichte/ein Hörspiel ab,
- wir trauen uns, ein Hörspiel in Mundart zu produzieren,
- wir hoffen, dass ein Mundart-Projekt einen größeren Reiz auf das Stuttgarter Publikum ausüben wird,
- wir hoffen, dass es einfacher sein wird, Unterstützung für ein Mundart-Projekt im Raum Stuttgart zu finden.

Die Idee in Worte fassen.

Wir wissen, was wir machen wollen. Jetzt müssen wir es schaffen, die Leute von unserer Idee zu überzeugen.

Unser Medium: ein Exposé, das wir in den folgenden Wochen als „Krimi-Konzept“ bezeichnen werden.

Quadratisch, praktisch, knapp. Auf wenigen Seiten wollen wir eine Beschreibung des Projekts und der Macher (also uns) geben. Das Konzept soll bewusst nicht alles verraten, es soll eher Interesse wecken. Ganz wichtig: Worum es geht.

Ein erster Versuch, die Idee in Worte zu fassen:

Das Genre ‚Krimi‘ findet sich in der Literatur, im Hörspiel und im Film wieder.
Das geschriebene Wort beflügelt die Fantasie, das Hörspiel schafft durch zusätzliche Musik und Geräusche eigene Spannungsmomente. Der Film gibt den Personen Gesichter.
Die audiovisuelle Inszenierung versucht experimentell, die Medien zu verbinden und dadurch etwas Neues zu schaffen.

Ein Raum.
Bequeme Sitzgelegenheiten.
Ein ausgewähltes Publikum.
Unsichtbar beginnt die Geschichte, ein Hörspiel.
Sichtbar reichern visuelle Eindrücke das Geschehen an –
auf vielerlei Fernsehern, Projektionsflächen, Monitoren
agieren Darsteller zur Geschichte, schaffen Impressionen Stimmungen.
Die Zuschauer tauchen ein in die Welt des Krimis.
Sie fühlen, fürchten, fiebern mit.
Und viel zu früh ist alles wieder vorbei.

Exposé vom 26.10.2007

01.08

Unser Krimi-Konzept, Version 1.



01.09

Der Autor.

Einen Krimi selber zu schreiben, kommt aus naheliegenden Gründen nicht in Frage. Also machen wir uns auf die Suche nach einem passenden Roman oder Autor. Sehr schnell kommt der Backnanger Autor Klaus Wanninger ins Gespräch, den Tina vor einiger Zeit flüchtig kennengelernt hat. Wanninger schreibt seit 2000 seine SCHWABEN-KRIMIS, eine Romanreihe, die beim KBV-Verlag erscheint. Seine Geschichten spielen im Raum Stuttgart, bevorzugt an bekannten Orten mit hohem Wiedererkennungsfaktor. Seine Kommissare arbeiten beim Landeskriminalamt Stuttgart, der Kriminaltechniker ist Ur-Schwabe. Alles passt perfekt zu unserer Idee: **Wanninger ist unser Mann**. Nach etwas Internet-Recherche haben wir die Telefonnummer des Verlages, der nach unserem Anruf sehr unbürokratisch und schnell den Kontakt zu Klaus Wanninger herstellt.

E-Mail, 26.10.2007

Sehr geehrte Frau Emonts,
vielen Dank für das freundliche Telefonat gestern Vormittag.
Gerne schicken wir Ihnen unser erstes Konzept für die Inszenierung des Wanninger-Krimis zu,
mit der Bitte, dieses an Herrn Wanninger weiterzuleiten.
Sollten Sie noch Fragen dazu haben, würden wir uns freuen, Ihnen diese beantworten zu dürfen.

Unser erstes, fünfseitiges Exposé wird weitergeleitet, und zwei Tage später klingelt das Telefon:
Herr Wanninger ist hoch interessiert und fragt, wann es denn losginge.

01.10

Die Geschichte.

Das erste Treffen bei Herrn Wanninger ist mehr als positiv. Der hauptberufliche Lehrer für evangelische Religion unterstützt unser Vorhaben voll und ganz und gibt uns freie Hand, jeden seiner Romane für unser Projekt zu verwenden. Schnell stellt sich heraus, dass er weder an seinen Handlungen noch an den Personen hängt. Auch eine Mischung aus mehreren Romanen oder das „Ausleihen“ einzelner Darsteller hält er für denkbar.

Wir fangen an zu lesen.

SCHWABEN-ANGST: Giftmorde an Männern, die den „Jugendwahn“ unterstützen. Ein Handlungsstrang. Das Mordmotiv wird erst gegen Ende klar. Zeitunabhängig. Nett: Frau Berg, studiert mit 85 Jahren. Schauplätze: Weinberg bei Rotenberg, Kirche in Groß-Aspach, Neckarinsel Tübingen, Wohnung in Ludwigsburg, Altersheim in Tübingen, Krankenhaus.

SCHWABEN-WAHN: Zwei parallele Handlungsstränge: Umwelt-Aktivistinnen erpressen Automobil- und Luftfahrtkonzerne, brennen mit dem Lösegeld durch und werden von Kommissar Braig gedeckt. Mutter tötet Sohn und Bekannten des Sohnes, weil diese Frauen aus Polen ausgenutzt haben. Schauplätze: Bärensee, See am Schloss Monrepos in Ludwigsburg. Die Geschichte ist zu weitläufig, der regionale Bezug nicht stark ausgeprägt.

SCHWABEN-GIER: Mord an Nudelfabrikantin. Projekt „Traditionsstraße“ war im Weg. Immobilien-Haie töten bzw. vereinnahmen kleine schwäbische Fabriken, um dort Eigentumswohnungen zu errichten. Viel Dialekt. Schauplätze: viele Orte in der Umgebung von Stuttgart mit Wiedererkennungswert, Tour und Geschichte kommen langsam in Fahrt. Die Kommissare arbeiten an unterschiedlichen Fällen, Kontakt lediglich übers Telefon. Viel Privates von Kommissar Braig und seiner Freundin Ann-Katrin. Was uns gut gefällt: eine „Tratschtante“ im Ort, die regelmäßig auftaucht und Infos liefert.

SCHWABEN-SUMPF: Mord an der Tochter eines Groß-Industriellen durch einen Freund (dieser Mord geschieht aus Versehen). Bestraft wird der beste Freund des Vaters der Tochter, der skrupellose Geschäftspraktiken betreibt. Die Mutter spielt den Racheengel, tötet ihren Mann und will den Chef ihres Mannes auch noch umbringen. Was uns gut gefällt: Geschichte beginnt mit Gedanken des Mörders (der Mutter), sie beschreibt ihr Rachegefühl. Problem: Die Stimme würde schon zu Beginn auf das Geschlecht des Mörders hinweisen. Regenstimmung am Anfang. Gaffende Touristen.

Schauplätze, Geschichte und Gefühl sprechen unserer Meinung nach für ein bestimmtes Buch. Ein weiteres Gespräch mit Herrn Wanninger bestätigt unsere Entscheidung: Er schlägt unabhängig von uns denselben Roman für die Hörspielbearbeitung vor. Damit ist die Geschichte gefunden: Unser Roman (und damit der Titel unseres Projekts) steht fest:

SCHWABEN-ANGST.

Mein Name ist Klaus Wanninger.

Seit dem Jahr 2000 habe ich zehn SCHWABEN-KRIMIS veröffentlicht, die überwiegend im Stuttgarter Raum spielen und hier auch weite Verbreitung fanden. Erfreut habe ich die Projektidee von Frau Türk und Herrn Petersen wahrgenommen, einen meiner Krimis im Rahmen ihrer Diplomarbeit in völlig neuer Form zu inszenieren.

Das mir ausführlich präsentierte Konzept fasziniert mich und findet meine volle Unterstützung. Meines Erachtens stellt die geplante Aufführung eine außergewöhnliche Bereicherung des Stuttgarter Kulturlebens dar.

Über Ihre Unterstützung der engagierten jungen Diplomanden würde ich mich sehr freuen.

A handwritten signature in black ink on a light gray background. The signature reads "Klaus Wanninger" in a cursive, slightly slanted script. The first letter 'K' is large and prominent, and the last letter 'r' has a long, sweeping tail.

01.11.

ARD Hörspieltage Karlsruhe.

Mitte Dezember 2007 finden in Karlsruhe die ARD Hörspieltage statt: drei Tage mit Workshops, Vorträgen, Diskussionen rund ums Thema Hörspiel. Fast schon eine Pflichtveranstaltung für hörspielbegeisterte Studenten. So nutzen wir die Gelegenheit, uns von Experten und alten Hörspiel-Hasen Tipps zu holen und fahren nach Karlsruhe.

Station 1: Hörspielworkshop im SWR Studio Karlsruhe. Zwölf Gäste sitzen im Kreis und stellen sich vor: ein Musiker, ein Hörspielfreund, der extra aus Hannover angereist ist, eine Literaturstudentin. Alle sind gespannt, was sie erwartet. Der erste Blick ins Studio: ernüchternd. Hier wird noch produziert? Der verstaubte Eindruck täuscht nicht: Das Studio ist technisch nicht mehr auf dem aktuellen Stand, das in die Jahre gekommene SADIE-System streikt schon bei den einfachsten Aufgaben. So könnten wir nicht arbeiten. Der SWR kann es. Und tut dies schon seit vielen Jahren. Und uns wird bewusst: Als vor über 80 Jahren die ersten Hörspiele produziert wurden, ging's auch anders. Interessant: Wir produzieren ein eigenes Hörspiel. Die Regisseurin Carola Preuss hat 30 Jahre Hörspielserfahrung, klar sind ihre Anweisungen und Vorstellungen. Hier wird uns zum ersten Mal bewusst, dass ein Hörspiel von Schauspielern, nicht von Sprechern

gesprochen wird. Produktivität und Effizienz spielen besonders bei Hörfunkproduktionen mit professionellen Schauspielern eine wichtige Rolle. **Lektion Nummer eins:** Die Aufnahme findet „live“ mit einem Stereomikrofon statt, statt mit vielen Einzelmikrofonen. **Lektion Nummer zwei:** Jedes Geräusch, das man direkt im Studio aufnehmen kann, muss man später nicht im Archiv suchen. Außerdem klingt es immer authentischer, da es ja unter den selben Raumbedingungen aufgenommen wurde. Die Archivsuche auf einem zentralen „Audio-massenspeicher“ in Baden-Baden ist ohnehin nicht für schnelles Sounddesign geeignet. Wichtigste Lektion beim Hörspielworkshop war jedoch: Ein gutes Skript und gute Schauspieler bestimmen über Erfolg oder Misserfolg. Effekte und Geräusche sind Nebensache.

Das schreiben wir uns hinter die Ohren.

Station 2: Krimiworkshop im ZKM. Moderiert von der SWR-Dramaturgin Uta-Maria Heim, die Referenten sind Herr Bukowski, Niki Stein und Robert Schön. Insgesamt ein sehr ergiebiger Besuch mit vielen neuen Aspekten und verwertbaren Schnittstellen zu unserem Projekt. Die wichtigsten Inhalte und Erkenntnisse in Kürze: Herr Bukowski doziert an der Hochschule der Künste in Berlin, sein Vortrag befasste sich mit theoretischen Aspekten des Krimis. Sehr nützlich: seine Ausführungen zum Entwickeln von Charakteren und Konflikten zwischen diesen (> 02.04.01).

Spannend war auch Niki Stein, Fernsehregisseur mit einschlägiger Tatort-Erfahrung. Sein (und unser) Interesse galt der Frage: **Wieviel Bild braucht der Ton?** Funktioniert ein Fernseh-Krimi auch ohne Bild? Ja, das tut er, auch wenn einzelne Teile der Geschichte nicht vermittelt werden. Bestes Beispiel: „Vielsagende Blicke“ im Film erzählen einen Subtext über das Verhältnis

zwischen den Protagonisten. Dies muss für ein Hörspiel in Dialoge adaptiert werden. Was wir uns merken wollen: Im Filmtone entstehen oft Pausen durch lange Bildeinstellungen. Diese Stellen, in denen der Hörer nur Geräusche wahrnimmt, bauen eine große Spannung auf – besonders ohne Bild.

Letzter Redner ist Robert Schön, Hörspielregisseur. Was wir von ihm mit auf den Weg nehmen: In Lücken erzählen. Der Hörer braucht Zeit, sich auf seine Imagination einzulassen. Ein Gleichgewicht zwischen Text und Geräuschen ist wichtig: Der Text soll nicht dominant sein, anders herum darf eine Szene auch mal von Geräuschen dominiert werden. Wichtig: die besten Schauspieler von dem Stück begeistern! Hörspiel ist Teamarbeit: Das Team zur Kreativität anregen, eigene Fähigkeiten mit einbringen, der kindlichen Spielfreude freien Lauf lassen. Herausforderung: glaubwürdige Personen schaffen! Bei der Arbeit mit Schauspielern: ihre Kreativität nutzen! Nicht sagen: „so oder so“, sondern Richtungen angeben: „Wie komme ich dahin?“

Einen Besuch auf den Hörspieltagen können wir allen Hörspielfreunden nur empfehlen. Viele der Anregungen und Eindrücke werden sich auch an späteren Stellen unserer Diplomarbeit wiederfinden.

01.12

Bezeichnung des Projekts.

Wie wollen wir es nennen?

Die Namensvorschläge reichen von „Audiovisuelles Medientheater“ über „Mediale Hörspielinszenierung“ bis „Audiovisuelle Krimi-Inszenierung“.

Eine Nameskombination zu finden, die alle Bereiche des Projekts beschreibt, ist gar nicht leicht.

Heraus kommt:

SCHWABEN-ANGST – das audiovisuelle Krimi-Erlebnis

Der Name macht klar: Es ist etwas Schwäbisches, vielleicht ist es sogar auf Schwäbisch?

Der Begriff „Angst“ weckt in jedem Fall Neugier. „Audiovisuell“ beschreibt die Art der Produktion am treffendsten, denn genau das ist SCHWABEN-ANGST: hör- und sehbar.

„Krimi“ weist auf das Genre hin und spricht dadurch sofort alle Krimifreunde an.

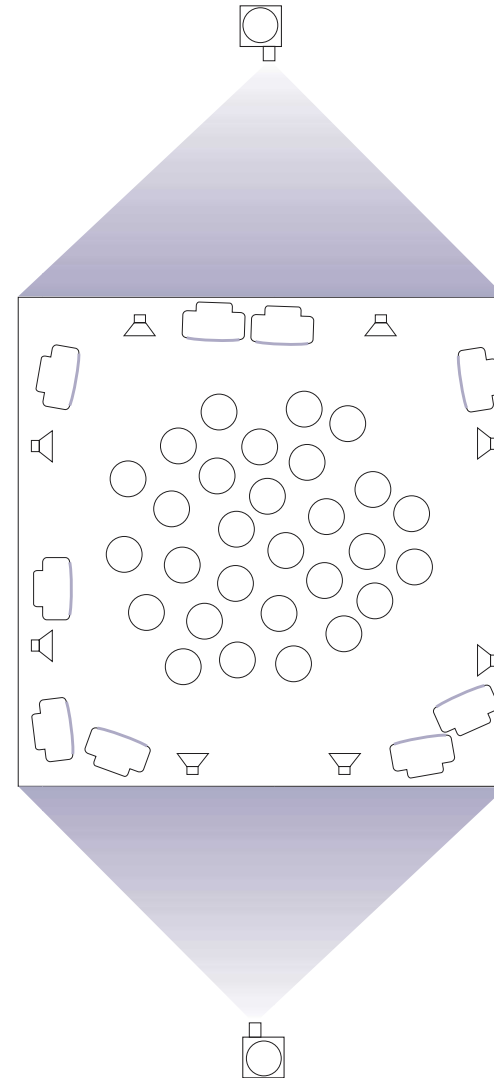
Inszenierung stimmt zwar inhaltlich sehr gut, ist aber zu sperrig, zu hochgestochen für unser Stück.

Der Veranstaltungs-Charakter wird durch den Begriff „Erlebnis“ besser transportiert.

01.13

Definition und Abgrenzung.

1. SCHWABEN-ANGST – das audiovisuelle Krimi-Erlebnis ist eine experimentelle Verbindung vieler verschiedener audiovisueller Medien mit dem Ziel einer abendfüllenden Veranstaltung.
2. Basierend auf dem Kriminal-Roman SCHWABEN-ANGST von Klaus Wanninger entsteht ein Mundart-Hörspiel, welches das tragende Element der Inszenierung sein wird.
3. Das Hörspiel wird in einem Raum „aufgeführt“, wobei die Geschichte nicht aus einer, sondern aus mehreren Richtungen kommt, sodass sich die Zuschauer immer wieder neu orientieren müssen. Hierfür sind drehbare Stühle angedacht.
4. Ausgangspunkt für die Raumgestaltung ist eine „Raum-In-Raum“-Konstruktion, die rundherum aus Leinwänden besteht und von außen mit Video- oder Diaprojektoren bespielbar ist.
5. Eine Videoinstallation umgibt das Publikum: Monitore und Projektionsflächen zeigen passend zum Ton des Hörspiels visuelle Eindrücke in Form von Fotografien, Videosequenzen oder grafischen Animationen.
6. Die Erzählweise weicht deutlich vom zweidimensionalen TV- oder Kinofilm ab und schafft mehrere erlebbare Ebenen. Als zusätzliches Element planen wir eine Interaktion mit dem Publikum ein, außerdem sollen „echte“ Schauspieler sowohl im Hörspiel als auch live bei der Aufführung auftreten.



T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase I > Vorbereitung

Unsere erste Raumskizze:
Das Publikum sitzt in der Mitte, rundherum stehen Fernseher und Lautsprecher. Die Wände sind von außen bespielbar.

 Fernseher

 Lautsprecher

 Projektor

 drehbarer Stuhl



Phase II > Entwicklung

02.00

Von der Idee zum Drehbuch.

O2.O1

Roman versus Hörspieldrehbuch.

Betrachtet man den Roman SCHWABEN-ANGST, so stellt sich die Frage:

Ist es möglich, aus den 346 Romanseiten, die teils aus Dialogen, teils aus Erzählpassagen bestehen, ein etwa einstündiges Hörspieldrehbuch zu entwickeln, das ohne Erzähler auskommt?

Eine Herausforderung!

In unserer Hörspielbearbeitung soll die Geschichte von SCHWABEN-ANGST ausschließlich in Dialogen transportiert werden. Durch den Verzicht auf einen übergeordneten Erzähler reißen wir den Zuschauer nicht unnötig aus dem Geschehen. Stattdessen wird die Zwischenmusik für die nötige Ruhepausen sorgen. Wir wollen weg von langen Monologen, weg von Abschweifungen, die nichts mit der eigentlichen Geschichte zu tun haben. Die Hörspielbearbeitung soll kurz und knackig werden. Trotzdem soll der Zuhörer später das Gefühl haben, alles was für die Geschichte wichtig ist, erfahren zu haben.

02.02

Eine Stilfrage.

Wodurch hebt sich unser Kriminalhörspiel später von anderen Kriminalhörspielen ab? Wie schaffen wir es, dass der Zuhörer dem Geschehen gut folgen kann? Was fasziniert uns selbst an Hörspielen? Und warum hören wir das eine Hörspiel lieber als das andere?

Um das herauszufinden, besorgen wir uns verschiedene erfolgreiche Krimi-Hörspiele wie z.B. Sherlock Holmes, Mankells Wallander und einige Krimi-Radiohörspiele der 50er und 60er Jahre.

Einfach toll, wenn man Hörspiele zu Studierzwecken hören „muss“. Schnell ist uns klar, welche Stilmerkmale wir unbedingt in unser Hörspiel integrieren wollen:

- Ironie in den Dialogen,
- Witz,
- Temperament,
- Schnelligkeit,
- Lebhaftigkeit,
- fröhliche Hörspielmusik als Szenentrenner.

Eine Kriminalkomödie.

In der Handlung steht die Kriminalgeschichte im Vordergrund, sie wird jedoch durch einzelne scherzhafte Aktionen oder Dialoge untermalt.

An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass gerade die Hörspielreihe „Gestatten, mein Name ist Cox“ unseren Hörspielstil prägt. Wir sind fasziniert vom Schwung und der Leichtigkeit dieser erfolgreichen Hörspielserie.

Die Geschichte: Der Engländer Paul Cox ist ein Glücksspieler und eine Frohnatur ohne festen Beruf, der sich so durch das Leben schlägt. Durch Zufall wird er immer wieder in komplizierte Kriminalfälle verwickelt, die er parallel zu den Ermittlungen der Polizei aufzuklären versucht. Als Beispiel hier einige typische Dialoge aus dem Hörspiel „Gestatten, mein Name ist Cox – Tod auf Gepäckschein 3311“¹:

[1] „Gestatten, mein Name ist Cox – Tod auf Gepäckschein 3311“ von Rolf und Alexandra Becker.

Eine Produktion vom Bayrischen Rundfunk im Jahre 1959.

Erschienen in der Reihe „Krimi Kult Kiste“ bei „der Hörverlag“. ISBN: 978 3 89940 908 6

Die Personen: Hauptdarsteller Cox. Sein Freund, der Detektiv Richardson, Kommissar Carter und sein Gehilfe Collins.

Humorvolle, schön formulierte Aussagen:

Cox: Dann haben Sie mir also das Leben gerettet

Richardson: Na, das war vermutlich der einzige Fehler, den ich gemacht habe.

Cox: Immer wenn man den einen Fehler macht, soll man den anderen nicht unterlassen.

Helena: Was ist denn bloß los?

Cox: Der Teufel ist los. Mitsamt seiner Großmutter und seinen höllischen Heerscharen.

Cox: Na, Sie sind mir ja ein kluger Knabe.

Carter: Danke.

Cox: Er kann nicht mehr sprechen. Er ist beim Sterben ums Leben gekommen.

Cox: Ich hege so eine handvoll Vermutungen.

(Sergeant Collins hat den Tick, sich gelegentlich zu wiederholen)

Carter: Quatsch. Jetzt sag ich auch schon alles doppelt, wie Sie, Mensch!

Hinhalte-Taktik:

Freundin des Verdächtigen: Wer hat Ihnen das gesagt?

Carter: (sehr nachdenklich) Ja wer hat uns das ... warten Sie mal ... ja! War das nicht der ... der ... Collins, war das nicht ...

Collins: Nein, der doch nicht.

02.03

Das richtige Handwerkszeug.

Anhand der vielen Hörspielbeispiele entwickeln wir einen Katalog mit allem Handwerkszeug, das man unserer Meinung nach für ein gutes Hörspieldrehbuch einer Kriminalkomödie braucht. Dabei steht für uns immer im Vordergrund, dass unsere Zuhörer später über unser Hörspiel schmunzeln sollen. Sie sollen mitfiebern, mitlachen können und gespannt nach Hinweisen auf den Täter suchen. Um dies zu erreichen, brauchen wir:

- 2 unterschiedliche Kommissartypen,
- eindeutig wiedererkennbare Stimmen,
- genügend kleine Pausen zum Nachdenken,
- einen klaren, nachvollziehbaren Handlungsstrang,
- deutliche Auf und Abs während der Ermittlung,
- eine Auflösung zum Schluss,
- ein Happy End oder eine abschließende Versöhnung.

Die Charaktere.

Ein Kritikpunkt an Wanningers Schwabenkrimi-Reihe: Die Charaktere der beiden Kommissare Steffen Braig und Katrin Neundorf, sind schwach ausgearbeitet. Beide sind nicht individuell genug, zu austauschbar. Im Roman gibt es kaum Hinweise auf das Alter der beiden Kommissare und wie sie zueinander stehen. Es fehlt die Spannung zwischen ihnen. Man erfährt nicht, wie lange sie schon beim Landeskriminalamt arbeiten und was sie über ihren Beruf denken. Einen kleinen Hinweis darauf, dass Steffen Braig schon länger in seinem Beruf sein muss und wohl eher etwas dienstmüde erscheint, erhalten wir in folgender Erzählpassage: „Am Samstagmorgen hatte Braig Mühe, wach zu werden und klare Gedanken zu fassen. Er hatte den Wecker um zehn vor sieben läuten lassen, gönnte sich nur eine kurze Dusche und ein karges Frühstück, um dann direkt nach Rotenberg zu fahren.“^[1]

In einem längeren Gespräch mit dem Autor erfahren wir, dass Steffen Braig und Katrin Neundorf beide ca. 35 sind und schon länger beim Landeskriminalamt arbeiten. Sie ermitteln zusammen, akzeptieren sich gegenseitig, stehen aber in keiner besonderen Beziehung zueinander. Auch die anderen Romanrollen lassen zuviel Spielraum, was Alter und Charakterzüge angeht. Warum ist uns das beim Lesen nicht so bewusst aufgefallen? Warum erst bei der ersten genaueren Analyse? Ganz einfach: Beim Lesen steckt jeder Leser selbst so viel Fantasie in das Buch, wie er möchte. Er stellt sich die Charaktere, ihre Stimme und ihr Aussehen im Kopf vor und entwickelt selbst bestimmte Charaktermerkmale für sie. Die müssen eben nicht vom Autor genau vorgegeben sein. Jeder Leser entwickelt seine eigenen Kommissare Braig und Neundorf. Doch was heißt das für unser Hörspielsdrehbuch? Wir haben später für jede Rolle einen Sprecher. Die Sprecher-Stimme verrät viel

vom Charakter der Rolle, nur beim Aussehen lässt sie dem Zuhörer Freiheiten. Für uns heißt das, dass wir jeden Charakter bis ins Detail ausarbeiten müssen, um später die passende Stimme dazu zu finden, um beim Zuhörer eine bestimmte Charaktervorstellung zu erzeugen. **Erst so wird unser Hörspielsdrehbuch konkret und nicht austauschbar.**

Herr Wanninger lässt uns bei der Charakterentwicklung zu unserer großen Freunde alle Freiheiten, die wir uns nehmen wollen. Ein großes Entgegenkommen von einem Autor, der selbst in seinen Büchern die Charaktere nach seinen Vorstellungen erschaffen hat. Der Gestaltung der Charaktere durch uns steht somit nichts mehr im Weg.

[1] SCHWABEN-ANGST, 3. Auflage, Klaus Wanninger, KBV Krimi, Hillesheim, S. 44

02.04.01

Charakterperspektive.

Auf den ARD Hörspieltagen in Karlsruhe 2007 lernen wir den Hörspielautor Oliver Bukowski¹ kennen, der uns wichtige Voraussetzungen zur Entwicklung der Charaktere erläutert.

Laut Bukowski gibt es 2 Charakterebenen²:

Phänomenologische Ebene (die „Oberfläche“):

Das „was zu sehen und zu hören ist“. Das „What-he/she-wants“ der Figuren und der äußerliche Ablauf des szenischen Textes.

Abhängig von historischer Zeit, Kulturkreis, Milieu, von Sitten und Bräuchen. Unbeständig in der Zeit, verschieden nach Lebenswelt und Ort.

Archetypische Ebene (die „Tiefe“):

Das „was im Subtext eigentlich gemeint, gefühlt und benötigt wird“. Das „What-he/she-needs“ der Figuren und der verborgene Vorgang des szenischen Textes.

Diese Ebene ist weitgehend zeit- und ortsresistent, emotional. Das „typisch Menschliche“ wie Hass, Neid, Liebe, Altruismus, Langeweile.

Ein Charakter/eine Rolle trägt zu einem erfolgreichen, spannungsreichen Drehbuch bei, wenn beide Ebenen (Oberfläche und Tiefe) vom Autor genauestens definiert sind und sich dazwischen ein Spannungsverhältnis ergibt. Liegen beide Ebenen platt aufeinander, ist der Charakter und sein späterer Text lediglich tautologisch: Die Figur spricht aus und spielt, was sie meint und fühlt.

[1] Oliver Bukowski ist deutscher Dramatiker und Hörspielautor. Bukowski ist Dozent an der Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel e.V. und ständiger Gastdozent an der Universität der Künste Berlin.

[2] Oliver Bukowski, KAROTTEN II, unveröffentlichtes Studienmaterial

Oliver Bukowski versucht, die beiden Charakterebenen anhand eines Täter-/Ermittler-Vergleichs³ zu veranschaulichen:

1. Bukowskis Täter-Modell:

a) Phänomenologische Ebene:

- tagesgeschichtliche Hintergründe und Stimmungen,
- Konventionen von Recht/Unrecht,
- privates Umfeld/Situation,
- Bildung, IQ,
- Milieu,
- Verfügung, Gebrauch welcher Mittel,
- Planung und Ablauf.

b) Archetypische Ebene:

- Trauma, Rechtsempfinden, Zwangsvorstellungen,
- Affekt,
- Hass, Gier, Neid, Eifersucht,
- Hunger, Durst, psychische Nöte,
- Enge-, Druck- und Ausgrenzungsgefühle,
- Angst, Schutzbedürfnis,
- Langeweile.

2. Bukowskis Ermittler-Modell:

a) Phänomenologische Ebene:

- tagesgeschichtliche Hintergründe und Stimmungen,
- Konventionen von Recht/Unrecht,
- Berufsethos, Kollegen/Vorgesetzte/Arbeitsklima,
- Dienstwege, Verfahrensweise, Vorschriften, Zuständigkeit,
- Alter, Ausbildung, Erfahrung,
- privates Umfeld.

b) Archetypische Ebene:

- Wut, Mitleid, Rachegefühle,
- offizielles versus privates Rechtsempfinden,
- soziale Kompetenz,
- Pflicht- und Dienstherrentreue,
- Belastung, „Berufskrankheiten“ (auch psychische).

Diese Modelle, beruhend auf den 2 Charakterebenen, helfen uns bei der detaillierten Entwicklung unserer SCHWABEN-ANGST-Charaktere.

[3] Oliver Bukowski, KAROTTEN II, unveröffentlichtes Studienmaterial

02.04.02

Figurenbibel.

Für die schriftliche Ausarbeitung der Charaktere kommt uns außerdem Bukowskis Figurenbibel¹ zugute. Anhand folgender Stichworte halten wir schriftlich relevante Charakteristika unserer Romanrollen fest und entwickeln daraus die nebenan aufgelistete Figurenbibel der Hauptpersonen.

Die tabellarische Figurenbibel nach Bukowski:

Figurenname/-Alter

1. grobe psychologische Typisierung (Choleriker, introvertiert/extrovertiert)
2. Mangel-, Verlust- und Leidenserfahrungen
3. Lebensmodelle
4. Prägende Ereignisse der Biographie
5. Besonderheiten/Eigenarten/Befähigungen
6. Aktuelle Situation

What he/she wants

What he/she needs

Nach und nach entstehen auf diese Weise unsere eigenen Charaktere, die wir für ein spannungs- und konfliktreiches Krimi-Drehbuch benötigen.

02.04.03

Unser Ermittlerteam.

In Wanningers Roman SCHWABEN-ANGST ermitteln die Kommissare Braig und Neundorf, der Kriminalmeister Stöhr, die Polizisten Söhnle, Rössle, Raulender und Hutzenlaub, der Gerichtsmediziner Keil und der Kriminaltechniker Schöffler. Eindeutig zu viele Personen für unser Hörspielermittlerteam. Der Zuhörer würde durch die vielen unterschiedlichen Namen und Positionen nur verwirrt werden und könnte sich nicht mehr auf die eigentliche Handlung konzentrieren. Wir beschränken uns deshalb mit Wanningers Einverständnis auf die beiden Hauptkommissare Steffen Braig und Katrin Neundorf, sowie den Gerichtsmediziner Keil und den Kriminaltechniker Rössle.

[1] Oliver Bukowski, KAROTTEN II, unveröffentlichtes Studienmaterial



Diese Viererkonstellation eröffnet uns tolle Möglichkeiten für unser SCHWABEN-ANGST-Drehbuch.

Gleichzeitig bestimmen wir, dass Katrin Neundorf frisch von der Polizeischule in Hamburg nach Stuttgart zum Landeskriminalamt kommt und dort ihren ersten Fall zusammen mit dem erfahrenen Kommissar Braig übernimmt. Was für ein ungleiches Paar! Ein Schwabe und die Hamburger Deern! Einfach perfekt! Dazu kommen der ur-schwäbische Rössle, der wie geschaffen für ein schwäbisches Mundartstück ist, und der Gerichtsmediziner Dr. Keil, der auf seine spezielle Art die Kollegen zur Weißglut treibt. Unser Team kann mit den Ermittlungen beginnen.

02.04.04

Die Nebenrollen.

Je detaillierter selbst die kleinsten Rollen ausgearbeitet sind, desto einfacher fällt später dem Drehbuchautor die Entwicklung der Dialoge. Einige Nebenrollen orientieren sich stark an der Romanrolle, wie z.B.:

Herr Häberle, schwäbischer Nachbar in Rotenberg (im Buch namenslos),
ca. 65-70 Jahre, neugierig,
allwissend, Ur-Schwabe, verschmitzt,
Dorftratscher, hat seine Ohren überall,
steht gern im Mittelpunkt.

Frau Böhler, Witwe des ersten Opfers,
ca. 45 Jahre, gefasst, zurückhaltend, kühl,
berechnend, undurchsichtig,
muss durch ihre Art Verdacht erwecken.

Wolfgang Reck, Organist,
ca. 25 Jahre, einfühlsam, schüchtern, ehrlich,
gewissenhaft, fleißig.

Herr Huber, der falsche Maler,
Besitzer der falsch angegebenen Telefonnummer von Maler Höchst,
bruddelig, starker Dialekt.

Frau Lieb, Sektretärin von Herrn Hemmer,
ca. 20-25 Jahre, naiv, unterwürfig, schüchternes Kichern.

Klara Berg, die Mutter der toten Beate Berg,
ca. 80 Jahre, topfit, wach,
studiert an der Uni Philosophie,
besonnen, gastfreundlich, offen,
sehr direkt und barsch, wenn es um
die Beziehung von Beate geht.

Susanne Braun, die Mitbewohnerin von Katja Dorn in Köln,
ca. 45 Jahre, sympathisch, offen,
selbstbewusst, nett, zielstrebig,
eventuell Kölner Akzent.

Herr Scheiffele, Nachbar in Oppelsbohm (im Buch namenslos),
ca. 70 Jahre, neugierig, schwäbisch.

Jochen Schwank, TV-Regisseur,
ca. 45 Jahre, unsympathisch, machtgierig, Ekelpaket,
hasst alte Menschen, obszöne Wortwahl, fanatisch,
beleidigend, frauenfeindlich.

Katja Dorn/Herbert Bauer,
Schauspieler in den besten Jahren und ihr Alter Ego,
ca. 50 Jahre, selbstbewusst, verbittert, verletzt, tiefe Stimme.

Folgende Rollen sind von uns neu überarbeitet worden:

Herr Deppner, Chef einer Werbeagentur,
ca. 45 Jahre, großkotzig, überheblich,
hochdeutsch, verwendet gerne Anglizismen,
modern, emotional kühl.

Julia Hemmer, Ex-Frau des zweiten Opfers,
ca. 40 Jahre, abweisend,
verbittert, kurz angebunden, kühl, direkt.

Regine Hemmer, Tochter des zweiten Opfers,
ca. 20 Jahre, berechnend, lebensfroh,
nimmt kein Blatt vor den Mund, wirkt verdächtig, selbstbewusst,
zielstrebig.

Frau Bay, Vermieterin von Beate Bergs Wohnung,
ca. 60 Jahre, neugierig, steckt überall ihre Nase rein,
lässt sich leicht einwickeln, schwäbischer Dialekt.

Gerd Seiter, der hassenswerte Radiomoderator von Radio Cool,
ca. 30 Jahre, selbstbewusst, direkt,
schnöselig, pseudo cool, aufgesetzt,
lebt in seiner eigenen Traumwelt,
fühlt sich stark und einflussreich,
lästert gerne über Alte und Kranke,
machtbesessen, lebt auf Kosten anderer.

Radiopraktikant, durcheinander, hilfesuchend, unsicher.

Daniel Schiek, Polizei-Grafiker, nett, sympathisch.

Die Charaktere stehen.

	T
	B
	R
	O

Phase II > Entwicklung

02.05

Der rote Faden.

02.05.01

Die Ermittlungsebene.

In 41 Kapiteln und auf 346 Seiten erzählt Klaus Wanninger die Kriminalgeschichte seines Romans SCHWABEN-ANGST. Da wir unser Hörspiel später zusätzlich zu den Aufführungen als CD veröffentlichen möchten, darf es höchstens 80 Minuten lang sein. Mehr passt nicht auf eine CD¹. Mit dieser Grundvoraussetzung im Kopf beginnen wir damit, einen szenischen Ablaufplan zu erstellen. Dafür fertigen wir für jedes der 41 Kapitel eine kurze Inhaltsangabe an, notieren den Schauplatz und die vorkommenden Personen. Aufeinanderfolgende Kapitel, die den gleichen Schauplatz haben, fassen wir von vornherein zusammen. Alle Kapitel, die über das Privatleben des Kommissars Braig erzählen, fallen heraus. Wir haben später die Aufgabe, alle Hintergründe, die der Zuhörer für den Verlauf der Geschichte erhalten muss, in andere Szenen und in die dortigen Dialoge einzubauen. Den ersten groben Szenenüberblick überprüfen wir auf die Abwechslung der Schauplätze. Für unser Hörspiel ist es wesentlich interessanter, später unterschiedliche Orte mit den entsprechenden Geräuschen zu kombinieren. Auch ist uns

zu diesem Zeitpunkt bereits bewusst, dass wir Außen- und Innenräume gerne abwechselnd einsetzen möchten. Auch die am Fall beteiligten Personen überprüfen wir in mehreren Schritten immer unter dem Gesichtspunkt: Ist die Person nötig für unser Hörspiel? Bringt sie die Geschichte weiter? Leider (aus späterer Betrachtung natürlich nicht) zeichnet sich zu diesem Zeitpunkt bereits ab, dass wir, um nah an der Romanvorlage zu bleiben, fast alle Rollen behalten müssen oder wollen. Da wir, wie bereits erwähnt, keinen Erzähler in unser Hörspiel einbauen möchten, erhalten wir nach unserer momentanen Analyse eine Handlungsebene gegliedert in 33 Szenen, auf der sich die Geschichte abspielt.

Ebene 1: Die Ermittlungsebene.

[1] vgl. z.B.:
http://de.wikipedia.org/wiki/Compact_Disc_Digital_Audio,
 Kapitel „Überlange CD's“.
 Stand 10.5.2005

02.05.02

Die zweite Ebene.

Klaus Wanninger nimmt seine SCHWABEN-KRIMI-Bücher zum Anlass, um darin Kritik an der heutigen Gesellschaft zu üben. In SCHWABEN-ANGST spielt die Boulevard-Presse eine große Rolle. Sie spekuliert über die Giftmorde und sucht ihre eigenen Tatverdächtigen, ohne die bisherigen Ermittlungsergebnisse der Polizei zu beachten. Kaum geschieht ein Mord, weiß die Presse schon, wer dahinter steckt. Die Polizei ist mal wieder zu langsam. Der Presse ist es egal, ob haltbare Beweise vorhanden sind oder nicht. Hauptsache man kann als erster von spektakulären Morden berichten und seine Leser damit „unterhalten“. Die Presse in ein Hörspiel zu integrieren, stellt uns vor eine knifflige Aufgabe. Nach einigen Überlegungen landen wir beim Thema Rundfunk. **Nachrichten zum Hören. Genau!** Warum lassen wir nicht einen Radiosprecher die aktuellsten Nachrichten verkünden? So können wir neben der Ermittlungsebene eine zweite Ebene erschaffen, die außerdem die Möglichkeit bietet, die bisherigen polizeilichen Ermittlungen zusammenzufassen, und gleichzeitig unsere Geschichte voranzutreiben. Natürlich müssen wir auch

immer an unsere Raum-Installation denken. Was wäre denn, wenn das Radio später einen eigenen Platz im Raum bekommt? Gut wäre vielleicht ein Tisch, auf dem wirklich ein altes Radio steht, aus dem die Nachrichten verkündet werden. Eine räumliche zweite Ebene. Wir sind begeistert von der Idee und beginnen sogleich damit, die Radioebene in unseren szenischen Ablauf zu integrieren.

Radio 1: Szene 5

In Szene 4 erfährt der Zuhörer, dass die Frau des mit Gift getöteten Konrad Böhlers in einer Apotheke arbeitet.

In dieser Apotheke gab es vor einem Jahr einen spektakulären Giftraub, der nie aufgeklärt werden konnte. Das Radio stellt sofort den auf der Hand liegenden Zusammenhang her: Frau Böhler hat damals das Gift gestohlen und nun ihren Mann damit umgebracht.

Im Roman ermittelt die Polizei in puncto Apothekengiftraub. Wir sparen uns Zeit, wenn wir diese Ermittlungsszene einfach weglassen und das Radio für uns den Zusammenhang herstellt. Unser Hörspiel wird vielfältiger und abwechslungsreicher.

Radio 2: Szene 12

Der zweite Gifftote! In einer Kirche. Bernhard Hemmer. Die Polizei erfährt, dass seine Frau und er seit langem getrennt leben. Die gemeinsame Tochter Regine konnte ihren Vater noch nie leiden und ist froh, dass er nun tot ist. Die Familien der Giftopfer kennen sich. Zufall? Natürlich nicht, verkündet das Radio. Das war eine Rachetat von Frau Böhler und Hemmers Tochter Regine. Ein gemeinsamer Mord kommt bei der Öffentlichkeit immer gut an. Also nichts wie raus damit, egal ob Be- weise vorhanden sind oder nicht.

Radio 3: Szene 17

Im Roman findet ein Student das dritte Giftopfer am Tübinger Neckarufer. Die Polizei wird daraufhin sofort verständigt. Wir fragen uns: Brauchen wir unbedingt eine weitere Person, die die Leiche findet? Wir fassen den Entschluss, den dritten Mord vom Radio ankün- digen zu lassen. Das spart wertvolle Zeit und gibt außerdem unserer zweiten Ebene (Radio) eine gewisse Dominanz.

Momentan laufen die Ermittlungsebene und die Radio- ebene parallel zueinander. Beide bedingen sich jedoch gegenseitig. Doch ist es vielleicht sogar möglich, beide Ebenen miteinander zu verknüpfen und sie ineinander zu führen?

Unsere Wahl von Wanningers erstem Buch, SCHWA- BEN-ANGST, war in jeder Hinsicht genau richtig! Das Buch bietet uns erstaunlich viele kreative Möglich- keiten.

Bestes Beispiel: Auf der Todesliste die im Roman gefun- den wird, steht auch der Radiomoderator Gerd Seiter. Er ist eines der möglichen nächsten Giftopfer, hat sogar einen Drohbrief erhalten. Da der Mörder immer noch nicht gefunden wurde, sucht Kommissar Braig Gerd Seiter auf, um ihn zu befragen.

Wir beschließen: Gerd Seiter wird unser allgemeiner Nachrichtensprecher, und unser Zuhörer hört Radio Cool, den kultigen Jugendsender. Also keine seriösen Nachrichten, sondern knallhart übertriebene Hetze- reien. Gerd Seiter wird somit von Anfang an unserem Zuhörer vorgestellt. Die Überraschung: Seiter wird später selbst Teil des von ihm kommentierten Kriminal- falls.

Radio 4: Szene 28

Im Roman entführt die Mörderin Katja Gerd Seiter trotz Polizeischutz. Sie will ihn vergiften. Seiter ist verschwunden. Der für den Polizeischutz zuständige Polizist teilt dies Kommissar Braig mit. Bei uns soll dieses Ereignis nicht auf der Ermittlungsebene stattfin- den, sondern auf der Radioebene. Was liegt näher, als im Radio zu verkündigen, dass Gerd Seiter verschwun- den ist – am besten durch den Praktikanten. Anschlie- ßend können die Kommissare sofort nach Katja und dem Radiomoderator fahnden.

Durch diese zweite Ebene schaffen wir es, dem Zuhörer kurz und prägnant alle wichtigen Informationen zu übermitteln, ohne lange Dialoge zu benutzen und ohne auf einen neutralen Erzähler zurückzugreifen. Und das alles als Teil der Geschichte.

Ebene 2: Die Radioebene.

02.05.03

Eins, zwei oder drei?

Die Todesliste! Ihr Fund eröffnet ein neues Romankapitel. Ab diesem Zeitpunkt konzentrieren sich alle Ermittlungen auf das Finden der dort aufgelisteten Männer. Im Roman beschäftigt sich das gesamte Polizeiteam mit den gesuchten Männern. Dank moderner Online-Archive ist es heutzutage schnell möglich, bestimmte Personen ausfindig zu machen oder zumindest einen Personenkreis, den die Polizei dann überprüfen kann. Dies geschieht parallel zur eigentlichen Suche nach dem Giftmörder. Uns stellt sich nun die Frage: Wie können wir diese Parallelität dem Zuhörer/Zuschauer vermitteln, ohne zu detailliert in die Suche nach den Männern einzusteigen?

Wir brauchen eine dritte Ebene: die Männer der Liste.

Wir bewegen uns kurz vom Hörspiel weg, hin zur geplanten Raum-Installation. Das Polizeiteam (oder vereinfacht ein Computer) sucht nach den Männern, auch während die Geschichte im Raum weiter läuft. Findet der Computer eine Person, so setzt kurzzeitig die Ermittlungsebene aus und die dritte Ebene tritt für den Zuschauer in den Vordergrund. Alle Informationen, die der Zuschauer durch die dritte Ebene erhält, landen auch bei unseren Kommissaren, welche die Neuigkeiten in ihre Ermittlungen einbeziehen können.

Unsere Vorstellung: Im Raum steht ein separater Bildschirm, der ab einem bestimmten Zeitpunkt die Suche nach den Männern visualisiert. Gleichzeitig verkündet eine Computerstimme das Ergebnis. Hier können wir wieder an unser Hörspiel anknüpfen. Auch dort binden wir die Stimme ein – unsere Suchlaufstimme.

Die Suche nach den Männern der Liste ist somit nicht Bestandteil unserer Hauptebene (Ermittlungsebene), sondern eine eigene neue Ebene.

Ebene 3: die Männer der Liste

Das „Erlebnis“ ist unserer Meinung nach ein Ereignis im Leben eines Menschen, das sich vom Alltag des Erlebenden so sehr unterscheidet, dass es ihm lange im Gedächtnis bleibt.

„SCHWABEN-ANGST – das audiovisuelle Krimi-Erlebnis“ soll unsere Zuschauer faszinieren.

Sie sollen in die Welt des Krimis eintauchen und mitfiebern.

02.05.04

Inszenierungsebenen.

Von Anfang ist uns klar: Wir wollen eine Rolle live im Raum auftreten lassen. Die Zuschauer sollen diese Rolle hautnah erleben können und durch sie noch tiefer in die Geschichte hineingezogen werden. Der Raum soll Teil unserer Inszenierung werden. Vor allem durch sein Ambiente und seine räumlichen Grenzen, aber auch dadurch, dass er unserem Hörspiel und einer Live-Stimme den nötigen Raum gibt. Für unsere Inszenierung erschaffen wir eine vierte Ebene, die in jeder Vorstellung neu erlebbar ist. Nur: Welche Hörspielrolle eignet sich für einen Live-Auftritt? Es muss gewährleistet sein, dass diese Rolle solo gespielt werden kann (Monolog) und nach ihrem Auftritt im weiteren Hörspiel nicht mehr vorkommt, ansonsten würden wir unsere Zuhö-

rer ja ihrer Fantasie berauben. Eine Rolle eignet sich dafür besonders gut – die Rolle der rüstigen Seniorin Klara Berg. Im Roman interviewt Kommissar Braig sie über ihre verstorbene Tochter Beate Berg, die einst mit einem der Giftopfer liiert war. Diesen Dialog wandeln wir einfach in einen Monolog um, in dem Klara Berg die Geschichte über ihre Tochter ganz persönlich dem Publikum erzählt. Auch für unser Hörspiel können wir diese Erzählpassage von Klara Berg gut adaptieren. Ein Monolog zwischen all den informationsreichen Dialogen wirkt abwechslungsreich und schafft eine kleine Verschnaufpause für den Zuhörer.

Ebene 4: Live-Schauspiel

Bei unseren Überlegungen zu dem ersten Diplomthema „Der begehbare Kalender“ (> 01.01) spielte Interaktivität eine große Rolle. Es ist doch faszinierend, wenn man selbst durch Eigeninitiative in einer Raum-Installation etwas verändern kann. Diese Überlegungen lassen uns

auch bei dem zweiten Diplomthema nicht ganz los. Wir wollen ein aktives Publikumselement. Natürlich verbirgt sich auch immer ein gewisses Risiko dahinter, aber auf diesen Punkt gehen wir zu einem späteren Zeitpunkt ein. Wo bietet uns die SCHWABEN-ANGST-Geschichte die Freiheit, mit dem Publikum zu spielen und es in die Geschichte mit einzubeziehen? Welche Kulissen können dabei eine Rolle spielen? Wir gehen die Geschichte daraufhin durch und entdecken eine Stelle, an der es Sinn macht, das Hörspiel zu unterbrechen und das Publikum in den Verlauf der Geschichte zu integrieren: der Fund der Todesliste in Szene 16. Von nun an steht fest, dass ein Zuschauer aufstehen muss und hinter dem Sofa (Kulisse) nach der Todesliste suchen muss. Erst wenn er diese gefunden und somit den Fall entscheidend beeinflusst hat, geht unser Hörspiel weiter. Wir freuen uns schon jetzt darauf! Auch die letzte Ebene steht somit fest.

Ebene 5: die Todesliste

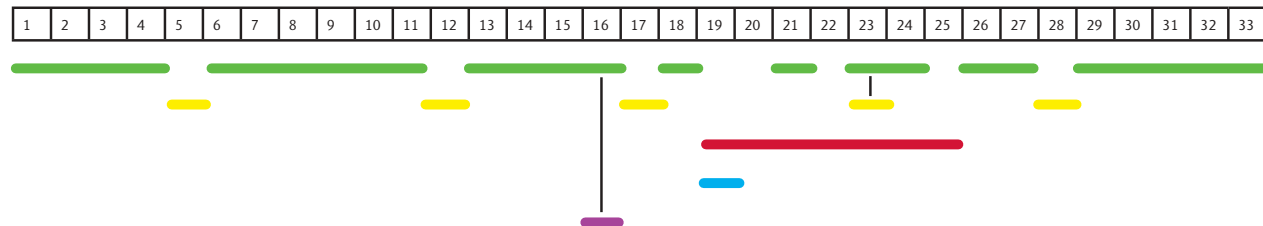
02.05.05

Die Ebenen im Stück.

Der Verlauf der Geschichte spielt sich auf 5 Ebenen ab, die sich gegenseitig beeinflussen und bedingen.

Der Ablaufplan der Ebenen:

Szene



Ermittlungsebene | Radioebene | Die Männer der Liste | Live-Schauspiel | Die Todesliste

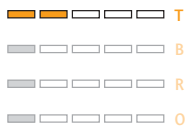
02.05.06

Der szenische Ablaufplan.

Der auf den nächsten Seiten folgende Plan beinhaltet unsere erste Analyse und dient als Ausgangspunkt für alle weiteren Schritte.

Der Basisplan unseres Hörspiels ist gegliedert nach Szenen, Seiten im Roman, Tag, Szenentiteln, Personen und Inhalt.

Musik wird unsere Szenen voneinander trennen, deshalb fügen wir an allen Stellen, wo wir momentan Musik für wichtig halten, ein Zwischenspiel ein.



Sz	Seite	Tag	Szenentitel	Schauplatz	Personen	Inhalt
1	7-9	1	Die erste Leiche	Weinberg bei Rotenberg	Monique Gilbner	M.G. übt Theaterstück, entdeckt Leiche.
2	13-19		Am Tatort	Weinberg bei Rotenberg	Braig, Neundorf, Keil, Rössle,	Tatort-Beschauung, Diagnose: Gift, Identifizierung durch Nachbar.
3			Besuch Böhlerin	Haus Böhler Rotenberg	Braig, Neundorf, Häberle	Kommissare wollen Frau Böhler besuchen. Die ist nicht da. Nachbar tratscht.
			Zwischenspiel			
4	25-30		auf dem Amt	Amt, Büro	Braig, Neundorf Keil	Recherchen, Keil kommt vorbei: Todeszeit, Gift-Infos.
5			Radio 1		Seiter	Mord im Zusammenhang mit Apotheken-Giftraub?
6	20-23 31-38		Besuch bei Böhlers, die erste Verdächtige	Rotenberg	Braig, Neundorf, Frau Böhler	Gespräch/Verhör. Kein Alibi, wirkt betroffen, kann Braig jedoch nicht von ihrer Unschuld überzeugen, Schuhgröße passt. Es gab Drohbriefe, die in der Firma liegen.
			Zwischenspiel			
7	47-54		Die Agentur	Werbeagentur in Stuttgart	Braig, Knauser	Böhler wollte ,trendigere‘, jüngere Werbung machen und stieß auf Widerstand (Kollege Jungels). Ein Drohbrief, ohne Absender und Umschlag.
			Zwischenspiel			
8	65-67	2	Die zweite Leichte	evang. Julianakirche in Großaspach	Wolfgang Reck (Organist)	Reck findet Leiche in der Kirche.
			Zwischenspiel			

Sz	Seite	Tag	Szenentitel	Schauplatz	Personen	Inhalt
9	70-92		Am 2. Tatort	Kirche in Aspach	Reck, Braig, Rössle, Keil, Reck	Leiche: Todesursache Gift, Schuhgröße wie am Rotenberg, Opfer hat Orgel geübt, Tür war vermutlich offen, Noten von Hemmer fehlen! Fund des Kugelschreibers .
			Zwischenspiel			
10	93-100		Besuch bei Julia Hemmer, Braig fragt nach	Wohngebiet in Marbach	Julia und Regine Hemmer, Braig, Neundorf	Keine Reaktion auf Todesnachricht. Hemmers lebten getrennt, Frau Hemmer kennt Frau Böhler. Böhler hat seine Frau betrogen, die Böhlers lebten getrennt. Tochter reagiert auch nicht auf Todesnachricht. Herr Hemmer war in der Filmbranche und nutzte den Job, um an junge Schauspielerinnen heran zu kommen. Regine hat die passende Schuhgröße.
11	101-113		Ein Verdacht und weitere Fragen	Autofahrt	Braig, Neundorf, Herrr Huber (falscher Maler)	Kommissare unterhalten sich über die bisherigen Ermittlungen. Druck auf Kuli weist auf Maler Höchst in Ludwigsburg. Braig ruft ‚Maler‘ an, dieser ist erbost.
			Zwischenspiel			
12	128-131	3	Radio 2		Seiter	Verdacht: Regine Hemmer mit Fr. Böhler? Hetzerische Berichte über Morde.
13	139-162		Fernsehproduktion und die Botin	In der Firma von Hemmer, Ludwigsburg	Braig, Frau Lieb, Neundorf am Telefon	Sehr junges, weibliches Personal, Lieb gib Infos über Firma und Kunden, viele Bewerbungen, Auswahl durch ‚Bernie‘, Braig findet Drohbrief. Neundorf bestellt Braig nach Ludwigsburg.
			Zwischenspiel			

Sz	Seite	Tag	Szenentitel	Schauplatz	Personen	Inhalt
14	168-171		Herbert Bauer	vor der Wohnung von Berg in LB	Braig, Neundorf, Herbert Bauer	Kommissare stehen vor der Wohnung, haben Gefühl beobachtet zu werden. Neundorf: Kuli-Spur: 5 Kulis! Alle werden gefunden, 6. Kuli bei Postbotin? Der Botin wurde vor kurzem gekündigt, weil sie zu alt und langsam war. Ihr Name: Beate Berg, 40-45 Jahre. HB macht Tür auf: Frau Berg sei in Stuttgart einkaufen.
			Zwischenspiel			
15	182-200 204-218		Wohnungsdurchsuchung Beate Berg	Beate Bergs Wohnung	Braig, Neundorf, Frau Bay, Rössle, Berg Senior am Telefon	Nachbarin: Beate ist seit 2 Wochen tot, sie hat sich vergiftet. In der Wohnung: Durcheinander, jemand ist in Eile aufgebrochen, Aufzeichnungen über Speditionsunternehmen der Frau Berg bis Anfang 90er Jahre. Fund der Noten, darauf ist Name und Telefonnummer notiert: Es geht ein Günter Beckstein ans Telefon, kennt keinen der Namen und hat Alibi. Mutmaßungen darüber, wie die Nummer ins Buch gekommen ist. Rössle: Überprüfung der Noten: Fingerabdrücke von Hemmer auf den Noten! Abdrücke identisch mit denen auf Kuli. Anruf bei der alten Frau Berg in Tübingen: Beate war völlig unmusikalisch! HB und ‚Maja‘ sind ihr kein Begriff. Beates Mann war ein Halunke. Rössle: Eintrag in Buch erst vor kurz vor Kirchenmord.

Sz	Seite	Tag	Szenentitel	Schauplatz	Personen	Inhalt
16	219-221		Die Todesliste	Beate Bergs Wohnung	Braig, Neundorf, Rössle	Fund der Todesliste hinterm Sofa, 7 Namen, davon 3 durchgestrichen, u.a. Hemmer und Böhler. Braig kommt der Name ‚Dieter Fehr‘ bekannt vor, dieser ist der dritte durchgestrichene Name. Identität der Namen muss geklärt werden.
			Langes Zwischenspiel			
17		4	Radio 3		Seiter	Mord, Gift, Tübingen.
18	228-239		Am dritten Tatort	Neckarinsel, Tübingen	Braig, Neundorf, Rössle, Keil, Polizist, Schaulustiger 1 und 2	Schuhgröße des Täters passt, Identifikation als Geschäftsführer von Larch: Dieter Fehr!
19	245-255		Klara Berg	Seniorenheim Tübingen	Berg	‚Er war ein Halunke‘ – Herr Fehr? – Er hat Beate die ganze Zeit ausgenutzt... Fehr war Freund von Beate Berg, er übernahm Bergs Firma zu Larch, wurde Geschäftsführer. Vor zwei Jahren verließ er sie, sie bekam gesundheitliche Probleme und darum kündigte er ihr. Klara Berg: Der Mann hat seinen Tod verdient. Beates Freundin Katja Dorn ist Schauspielerin im Fernsehen, kriegt aber immer weniger Rollen, weil sie zu alt ist (ca 50).
20			Die Männer der Liste 1		Suchlauf-Stimme	Erster Kontakt auf der Liste gefunden: Günter Hesse.
21	240-244 256-275		Ermittlungen und Hinweise	Amt	Braig, Neundorf, Rössle, Daniel Schiek	Überprüfung Fehr: Keine Familie, keine Drohbriefe. Adresse von Katja Dorn. Phantombild von HB wird erstellt, Grafiker ist skeptisch: Sucht ihr einen Mann oder eine Frau?

Sz	Seite	Tag	Szenentitel	Schauplatz	Personen	Inhalt
			Zwischenspiel			
22			Die Männer der Liste 2			Peter Kromberg, ein Mann von der Liste. Ebenso Gerd Seiter, Radiomoderator. Der will aber nichts mehr davon wissen. Er moderiert eine trendige Jugendsendung ‚Cool‘.
23	275-278		Der Moderator	Vor Radiosender	Braig, Neundorf, Seiter	Gespräch mit ihm: Er erhält öfter Drohungen, macht sich nichts daraus. 1. Drohbrief: Es soll mit dem Jugendwahn aufhören. 2. Brief identisch mit bekannten Drohungen.
			Zwischenspiel			
24		5	Die Mitbewohnerin	Amt	Braig, Frau Künzel	Anruf: Katja Dorn? Nein, Künzel – die Mitbewohnerin. Hat Foto von Katja und kennt Herbert Bauer: Einladung nach Köln.
25	284-291		Die Männer der Liste 3		Suchlauf-Stimme	Stefan Zierz, Textilgeschäft. Motto: Fashion for young people.
26	284-291		Auf nach Köln	Zugfahrt	Braig, Zugstimme	Innerer Monolog über Mordmotiv, Gemeinsamkeit der Opfer wird benannt. Roter Faden liegt auf der beruflichen Ebene.

Sz	Seite	Tag	Szenentitel	Schauplatz	Personen	Inhalt
27	292-296 300-302		Die Verwandlung	Wohnung Fr. Künzel in Köln	Braig, Künzel	Dorns Eltern wohnen in Winnenden, sie im ausgebauten Wochenendhaus. Ihre Katze heißt Maja. Braun kann nicht glauben, dass HB Mörder sein soll. Katja und HB sind dieselbe Person! Künzel wusste von nichts, dachte, Katja sei in Hamburg. Sie selbst arbeitet in Chemischem Labor, wo Katja als Putzfrau jobbte. Braun bestätigt nochmals, wie entwürdigend es ist, keinen Auftrag mehr zu bekommen. Erwähnt schlimmen Regisseur. Maja und HB sind Rollen aus ihrem ersten Theaterstück.
			Zwischenspiel			
28	297-299		Radio 4: Seiter ist weg		Seiter, Praktikant	Radio vermisst den Moderator, trotz Polizeischutz.
29	303-308 309-312		Der Vogel ist ausgeflogen	Wochenendhaus in Winnenden	Neundorf, Rössle Scheiffele, Braig am Telefon	Das Haus wurde erst kürzlich verlassen, Nachbar weiß, dass Katja von Freundin abgeholt wurde, konnte das Kennzeichen jedoch nicht erkennen. Braig: Ist wieder zurück, besuchte Seiter im Krankenhaus: Seiter traf sich mit Katja, konnte der Vergiftung aber entgehen, weil er vorgewarnt war. Katja schlug ihn nieder.
			Zwischenspiel			
30	320-325		Wer ist Nummer 5?	Amt	Braig, Neundorf, Künzel am Telefon	Der letzte Unbekannte auf der Liste (Schwank) taucht in keinem Register auf. Anruf bei Künzel: Regisseur ist Jochen Schwank.

T   
 B   
 R   
 O   

Phase II > Entwicklung

T

B

R

O

Phase II > Entwicklung

Sz	Seite	Tag	Szenentitel	Schauplatz	Personen	Inhalt
			Zwischenspiel			
31	326-327		Fahrt zum Drehort	Auto	Braig, Neundorf	Richtiger Name ist Emil Lehm, sie sind in Eile und hoffen, Lehm noch rechtzeitig an seinem Drehort zu erreichen.
32	330-336		Showdown	Drehort	Braig, Neundorf, Schwank	Filmaufnahmen sind in vollem Gange. Bagger, der in die Szene fahren soll, stoppt nicht und verfolgt Schwank. Bagger verfängt sich am Kran, Kameramann in Panik. Schließlich stoppt Bagger. Katja nimmt Gift und stirbt.
			Zwischenspiel			
33	337-338		Epilog	Wirtshaus	Braig, Neundorf	Diskussion über Tod von Katja. Versöhnung von Braig und Neundorf.
			Abspann-Musik			

02.06

Das Manuskript.

Es kommt immer anders, als man denkt...

Ein regnerischer Nachmittag im Dezember. Wir sitzen bei Herrn Wanninger im Wohnzimmer und besprechen mit ihm unseren erstellten szenischen Ablaufplan. Wir diskutieren über alle vorkommenden Charaktere und stellen zusammen einen groben Zeitplan für die nächsten Wochen auf. Herr Wanninger will versuchen, uns das Manuskript für unser SCHWABEN-ANGST-Projekt zu schreiben. Immerhin hat er schon ein paar kleinere Hörspiele für den Südwestrundfunk geschrieben. Er möchte chronologisch vorgehen. Die Szenen 1 bis 4 sollen binnen einer Woche stehen. Wir können dann das Ergebnis noch nach unserem Belieben überarbeiten. Die Zeit ist knapp. Die erste Fassung des Drehbuchs sollte bis Anfang Januar stehen. Dann bleibt noch genügend Luft, das Manuskript an mehrere Experten zu schicken und diese zu bitten, es zu redigieren. Spätestens Mitte Januar muss das Drehbuch fertig korrigiert sein, denn Ende Januar (nach der MediaNight) sollen die Aufnahmen im Tonstudio der Hochschule der Medien stattfinden. Alles wird gut.

Wanningers Fassung.

Wie versprochen erhalten wir eine Woche später die ersten vier geschriebenen Hörspielszenen von Herrn Wanninger. Szene 2 spielt im Weinberg. Dort wird die erste Giftleiche von der Polizei untersucht. Exemplarisch möchten wir diese Stelle hier darstellen, zunächst wie sie im Buch erscheint und dann, wie sie in Wanningers Hörspielversion klingt.

Klaus Wanninger, SCHWABEN-ANGST, Seite 13ff.:

Der Fundort des Toten war nicht schwer zu erreichen: Die Häuser Rotenbergs klebten eng aneinander gereiht auf der Spitze eines lang gezogenen, schmalen Bergkamms unweit des Neckartals, von unzähligen mit Weinreben überzogenen Hügeln umgeben, gerade mal drei, vier Kilometer vom Landeskriminalamt entfernt. Ein traumhaft schönes Panorama, überlegte Braig, als er sich einer Gruppe heftig diskutierender und kritisch die Umgebung musternder Menschen am Ortsende Rotenbergs näherte. Er begrüßte die uniformierten Polizeibeamten, welche die Straße mit einem rot-weiß gemusterten Plastikband abgesperrt hatten, wies sich aus, ließ sich den Weg zur Fundstelle des Toten erklären. Keine hundert Meter weiter, einen Steinwurf unterhalb der Grabkapelle, sah er seine Kollegen. Der Himmel hatte sich inzwischen vollkommen aufgeklärt, nur einzelne Wolkenreste waren noch am Horizont zu erkennen. Die Sonne stand schon tief im Westen, warf ein mildes Licht auf die von wochenlangen Niederschlä-

gen und Feuchtigkeit aufgeweichten Böden und Blätter der Weinberge. Braig begrüßte Markus Schöffler, den Kollegen von der Kriminaltechnik, klopfte Bernhard Söhne, mit dem er seit Jahren zusammenarbeitete, auf die Schulter. Der Anblick der Leiche zu Füßen der Männer brachte ihn auf andere Gedanken. Braig betrachtete das vom Todeskampf verzerrte Gesicht des Verstorbenen, erkannte erst jetzt den Arzt, der schwer atmend vor der Leiche kniete und mit der Untersuchung der Bauchpartie des Mannes beschäftigt war.

„Dr. Keil, freut mich Sie zu sehen.“

Der Mediziner knurrte irgendwelche unverständlichen Worte, richtete sich schwerfällig auf.

„Ist es mal wieder so weit.“ Er reckte seinen Oberkörper hoch, streifte die Plastikhandschuhe ab, begrüßte den Kommissar. Keil war ein älterer, weißhaariger Mann mit einem bulligen Körper und dichten Augenbrauen. Seine Stimme klang rauchig und verschnupft, seine Nasenflügel glänzten rot, wie bei einem starken Trinker.

Braig schätzte den Mediziner aufgrund langjähriger Zusammenarbeit. Keils Diagnosen waren präzise und sorgsam fundiert, entbehrten oft nicht eines kräftigen Beigeschmacks von Sarkasmus. Fast immer wurden seine Befunde zuletzt durch die Ergebnisse der Obduktion bestätigt. Das Gesicht des Arztes schien vor Begeisterung zu strahlen. „Saubere Arbeit“, spottete er, auf den Toten unter ihm deutend, „war schon lange nicht mehr in meiner Sammlung.“ Braig betrachtete den toten Körper voller Abscheu. Es handelte sich um einen Mann zwischen fünfzig und sechzig, dessen unangenehm verzerrtes Gesicht von zwei hellroten Flecken gezeichnet war. Er trug dunkelblaue, an den Seiten leicht verschmutzte Arbeitshosen, ein schwarz-rot kariertes Holzfällerhemd aus festem Baumwollstoff, darüber eine abgetragene Cordjacke. Eine Verletzung, die seinen Tod verursacht haben könnte, war nirgends zu erkennen. Nicht die typischen Symptome eines Durchschusses, keine Hinweise auf einen Einstich mit einem Messer,

einem Dolch oder sonst einer scharfen Klinge, keine Spuren eines Niederschlags mit einem harten Gegenstand. Sein Körper lag in leicht gekrümmter Haltung unterhalb einer dicht belaubten und von kleinen, noch längst nicht ausgereiften, blauen Trauben bewachsenen Rebenzeile, die sich parallel mit unzähligen anderen sanft den Hügel hinauf erstreckte. Wenige Meter oberhalb stand ein dunkelgrüner Weinberg-Schlepper samt Anhänger, schmal genug, die langen, kaum mehr als einen Meter breiten Areale zwischen den Reben passieren zu können. Braig sah, dass der kleine Wagen mit landwirtschaftlichen Arbeitsgeräten beladen war, wendete sich wieder dem Mediziner zu.

„Was wollen Sie damit sagen?“, fragte er.

„Gift“, erklärte der Arzt. Der Kommissar sah überrascht zu ihm auf. „Gift?“ Dr. Keil nickte. „Noch haben wir ihn nicht obduziert. Aber ich müsste mich schwer täuschen.“ „Was für ein Gift?“ Braig zeigte auf die Weinreben der Umgebung. „Spritzmittel?“ „Nein. Anfang Oktober darf nicht mehr gespritzt werden. Zyanidhaltige Mittel sowieso nicht.“ „Zyanid?“ „Blausäure. Die Symptome sind deutlich genug. Der Geruch aus dem Mund“, der Arzt deutete auf den Toten. „Die hellrote Verfärbung einiger Körperstellen. Das ist fast schon klassisch.“ „Selbstmord?“ „Das zu entscheiden, ist Ihre Aufgabe.“ Dr. Keil streckte seine Hände von sich. „Allerdings wüsste ich nicht, womit er sich das Zeug zugeführt haben könnte. Irgendwo muss er es aufbewahrt haben, wenn er es hier draußen zu sich nahm. In flüs-

siger Form oder als Pulver. Ich konnte nichts finden. Ihr Techniker“, er wies auf Schöffler, „ebenso wenig. Keine Flasche, keine Ampulle, keine Tüte, nichts.“ Braig überlegte, was die Feststellung des Arztes zu bedeuten hatte. „Wie schnell wirkt das Zeug?“ „Schnell. Sehr schnell. Sekunden, höchstens Minuten. Kommt natürlich auf die Konzentration an, aber...“ „Er kann es nicht in seiner Hand hierher gebracht haben?“ Dr. Keil schüttelte den Kopf. „Kaum. Dann hätte es ihn schon früher erwischt. Die Resorption durch die Haut funktioniert zwar langsam, aber dennoch gründlich.“ Braig musterte den Boden in der Umgebung, wandte sich Markus Schöffler zu. „Du hast dich bereits umgesehen?“ Der Kriminaltechniker nickte. „Noch nicht weiträumig, aber der kleine Bereich hat schon Interessantes ergeben.“ „Ja?“ „Spuren“, erklärte Schöffler und wies auf eine Stelle wenige Meter unterhalb des Toten, „Spuren einer anderen Person. Aufgrund des wochenlangen Regens und des nassen Bodens nicht zu übersehen.“ „Was für Spuren?“, fragte Braig. „Fußabdrücke.“ Schöffler zog eine Plastikflasche aus seinem Koffer, bewegte sie vorsichtig von ihnen weg. „Ich bin gerade dabei, sie aufzunehmen. Auffallend kleine Füße. Sie können nicht von dem Toten stammen. Außerdem ziemlich frisch. Das Gras konnte sich noch nicht aufrichten.“ Braig seufzte laut. „Ich sehe schon, ihr gönnt mir kein ruhiges Wochenende.“ Er dachte an Ann-Katrin, spürte mehr und mehr, dass die nächsten Tage anders ausfallen würden, als er es sich erhofft hatte. Wenn sich der

Verdacht mit dem Gift bestätigen sollte, hatte er bald sämtliche Medienverteter des Landes auf dem Hals und der Wunsch nach freien Stunden oder gar Tagen blieb Utopie. Er betrachtete wieder den Toten, fragte nach dessen Identität. „Papiere trug er keine bei sich“, erklärte Söhnle, „wir wissen aber trotzdem, um wen es sich handelt.“ Er zog einen Zettel hervor, reichte ihn Braig. Konrad Böhler war in krakeligen Buchstaben zu lesen. „Woher hast du das?“ Söhnle zeigte zur Absperung des Weges. „Ein Nachbar, er hat ihn identifiziert.“ Braig sah die aufgeregte Menschengruppe, die von den beiden uniformierten Kollegen offenbar nur schwer im Zaum gehalten werden konnte. „Er wohnt hier?“ „Am oberen Ende Rotenbergs.“ „Ein Landwirt.“ „Es sieht so aus.“ Markus Schöffler kniete im nassen Gras, füllte hellen Schaum in eine kleine Einkerbung. „Wer hat den Mann gefunden?“, fragte Braig. Söhnle blickte auf einen Zettel, las den Namen ab. „Monique Gilbner, eine junge Frau. Schauspielerin.“

Folgende Vorgaben geben wir Herrn Wanninger für die Hörspielbearbeitung der Szene 2:

- In Szene 2 ermitteln die Kommissare Braig und Neundorf. Beide sollen in dieser Szene als Hauptprotagonisten direkt eingeführt werden. Die anfangs kühle und distanzierte Art der Beiden soll deutlich rüberkommen. Die verschiedenen Charakterzüge sollen gleich voll zum Tragen kommen:
 - Braig – eher besonnen, gemütlich, erfahren und Neundorf – energiegeladen, ungeduldig.
- Szenenbeginn: Braig und Neundorf sind auf dem Weg zum Tatort, kurze Umgebungsbeschreibung.
- Zweiter Teil der Szene: Am Tatort untersuchen der Gerichtsmediziner Dr. Keil und der Spurentechniker Rössle die Leiche, beide sind überrascht über die neue Kommissarin.
- Dialoge sollen kurz und knackig sein, nur das Wichtigste soll erwähnt werden, nicht plakativ.
- Keine unnötigen Abschweifungen.
- Klare Regieanweisungen für Geräusche, Sprechweise und Aktionen der Rollen.

Auf unseren Vorgaben und dem Roman basierend schreibt Herr Wanninger die erste Fassung seiner SCHWABEN-ANGST-Hörspielbearbeitung.

Erste Fassung Klaus Wanninger

Szene 2: Im Weinberg

Personen: Braig (B) + Neundorf (N) + Rössle (R) + Dr. Keil (Dr. K) + Schaulustige

Man hört Schritte: B und N nähern sich dem Fundort

B: (Schwärmerisch) Mein Gott ist das schön hier. Mit Weinreben überzogene Hügel, wohin ich auch schaue, dort unten der Neckar und hier, gleich über uns, die Häuser Rotenbergs auf dem schmalen Bergkamm. Dabei sind wir gerade mal 3 oder 4 km vom Landeskriminalamt entfernt.

N: Du bist gut drauf, wie? (sarkastischer Tonfall)

B: Hier, schau dir das doch mal an. (bleibt stehen) Die Grabkapelle der Königin Katharina auf dem Württemberg. So nah sehe ich die nicht alle Tage. Wenn das kein Grund ist gut drauf zu sein (sie gehen weiter).

N: Warte nur mal ab, was uns noch erwartet. Dann wirst du deine gute Laune schnell verlieren. Dort vorne seh ich ja schon die Absperrung. (Stimmen aus dem Hintergrund werden lauter)

B: Und die ersten Neugierigen sind auch schon da.

X: Wieviele Dote hats gebe?

Y: Zwoi uf oimol, stimmts?

N: Jetzt lassen sie uns doch erstmal vorbei. Katrin Neundorf vom LKA, hier ist mein Ausweis. Und das ist mein Kollege.

B: Steffen Braig. Wir kommen schon vorbei, danke. Das geht.

X: (leiser werdend) Zwoi Dote, wirklich?

N: Möchte nur wissen wo die jetzt schon herkommen. Ist doch nicht zu fassen. Kaum passiert was, schwirren schon die Schmeißfliegen los.

B: Fehlt nur noch die Presse. Dann wird es besonders nett. Aber jetzt sind wir da. Ich kann schon Rössles Stimme hören.

N: Na, also. Dann liegt die Spurensicherung wenigstens in den besten Händen.

R: (sie kommen ihm immer näher) Alle Idioten von Sindelfingen und derer gibt's gar viele. Die Dame und der Herr Hauptkommissar sind auch schon da!

B: Tut mir leid, wir haben uns bemüht. Ging leider nicht schneller.

N: Was ist passiert?

R: Was passiert isch? Do, guckets euch nur a!

B: Oh mein Gott, nein! (stöhnt)

Dr. K: (von unten her) Saubere Arbeit, was?

N: Dr. Keil freut mich sie zu sehen.

Dr. K: Ist es mal wieder soweit?

N: Wie haben sie denn den zugerichtet?

Dr. K: Gift. War schon lange nicht mehr in meiner Sammlung.

B: Sein Gesicht ist völlig verzerrt

N: Was für ein Gift? Spritzmittel?

Dr. K: Nein. Um diese Zeit darf nicht mehr gespritzt werden. Zyanidhaltige Mittel sowieso nicht.

N: Zyanid?

Dr. K: Blausäure. Die Symptome sind deutlich genug. Der Geruch aus dem Mund. Die hellrote Verfärbung mehrerer Körperstellen.

Das ist fast schon klassisch.

N: Selbstmord?

Dr. K: Das zu entscheiden ist Ihre Aufgabe. (kurze Pause) Allerdings wüßte ich nicht, womit er sich das Zeug zugeführt haben könnte.

Irgendwo muß er das aufbewahrt haben, wenn er es hier draußen zu sich nahm.

In flüssiger Form oder als Pulver. Ich konnte nichts finden. Ihr Techniker ebenso wenig.

Keine Flasche, keine Ampulle, keine Tüte, nichts.

B: Wie schnell wirkt das Zeug?

Dr. K: Schnell. Sehr schnell. Sekunden, höchstens Minuten. Kommt natürlich auf die Konzentration an, aber ...

B: Er kann es nicht in seiner Hand hierher gebracht haben?

Dr. K: Kaum. Dann hätte es ihn schon früher erwischt. Die Resorption durch die Haut funktioniert zwar langsam, aber dennoch gründlich

R: Außerdem händ mer Spure. Spure einer anderen Person. Wege dem nasse Bode nicht zu übersehe.

B: Was für Spuren?

R: Fußabdrück. I bin grad dabei, sie ufzunehme. Auffallend kleine Füaß. Von dem Dote könnet se net stamme. Außerdem send se noch frisch. Des Gras hat sich no net ufrichte könne.

- B: (laut seufzend) Ich sehe schon ihr gönnt mir kein ruhiges Wochenende.
- R: Papiere hot er koine bei sich ghatt. Mir wisset aber trotzdem, um wen es sich handelt. Do, guck uf den Zettel, do stohts.
- B: Konrad Böhler. Woher hast du den Zettel?
- R: En Nachbar hot ihn identifiziert.
- B: Er wohnt hier?
- R: Am obere End von Roteberg.
- B: Dem kleinen Weinbergsschlepper dort vorne und der Kleidung nach ein Landwirt.
- R: Sieht so aus.
- B: Schätzungsweise zwischen fünfzig und sechzig.
- N: Ja das kommt hin. Wer hat ihn gefunden?
- R: Monique Gilbner hoißt se, a junge Frau. „SchauspielerIn“ (spitz betonend)
- N: SchauspielerIn?
- R: Do vorne stoht se.
- N: Wie kam sie hierher?
- R: Die hot glernt. Für ihr Rolle, hat sie erklärt. Hier obe, in de Weinberg. Des macht se öfters. Die wohnt in Roteberg und läuft hier umenand, um ihre Texte zu pauke.
- B: Was ist mit der zweiten Person, deren Spuren du gefunden hast? Hat diese Frau Gilbner jemanden beobachtet?
- R: Noi, die hat niemand gsehe – bloß den Dote. Die isch völlig nebe der Kapp. Hoffentlich spielt sie koi Hauptrolle in dem Stück, sonst gibt des a Fiasko.

02.06.02

Unsere Fassung.

Ist ein erfolgreicher Romanautor auch ein guter Hörspielautor? Anhand der uns vorliegenden Hörspielbearbeitung von Klaus Wanninger überlegen wir uns noch einmal detailliert, was ein gutes Hörspieldrehbuch unserer Meinung nach ausmacht und warum wir mit Wanningers Version nicht wirklich zufrieden sind. Die Sätze dürfen nicht zu lang sein, eher kurz und

knapp. Verknappte, unvollständige Sätze können das Hörspiel beschleunigen und die Dialoge lebendiger und authentischer machen. Wie im richtigen Leben! Die Charaktereigenschaften der Rollen müssen für den Zuhörer deutlich zum Vorschein kommen. Die Stimmung der einzelnen Rollen und ihre momentanen Gefühle sowie das Verhältnis der Personen untereinander

müssen in der Wortwahl, Betonung und der Art und Weise des Satzbaus spürbar werden. Abschweifungen müssen weg – sie lenken von der Handlung ab und rauben dem Zuhörer seine Fantasie. Außerdem ist die Szene insgesamt zu lang. In dieser Form schaffen wir es später nicht, unser Hörspiel auf eine CD zu bringen.

Uns wird klar, dass ein Romanautor nicht automatisch ein guter Hörspielautor ist. Für ein Hörspieldrehbuch muss man anders denken, sich vom Roman lösen und viel mehr mit lebendigen Dialogen arbeiten. Was nun? Jemand anderes finden, der uns eine Hörspielversion schreibt? Die Zeit drängt und Geld, um einen Hörspielautor zu bezahlen, ist nicht vorhanden.

Wir wagen es!

Wir fassen den Mut, uns an eine eigene Hörspielfassung heranzuwagen. Wir haben zwar auf diesem Gebiet kaum Erfahrungen, aber eigentlich müssen wir ja nur alles beachten, was wir bereits schriftlich über unsere Charaktere, den Stil, das richtige Handwerkszeug und den Ablauf der Geschichte festgehalten haben.

Nach anfänglicher Skepsis machen

wir uns an die Arbeit. Zu zweit geht es immer leichter. Wir versetzen uns in die unterschiedlichen Charaktere. Wir spielen die Dialoge zusammen durch. Entwickeln unseren eigenen Rhythmus, unsere Wortwahl. Gleichzeitig denken wir an spätere Atmos, Geräusche, an Stimmungen. Immer im Hintergedanken: **Das Publikum soll schmunzeln, lachen, mitfiebern.**

Auf diese Weise entsteht unser erstes eigenes Hörspieldrehbuch.

Ein Vergleich zwischen der Version von Klaus Wanninger und unserer Version soll unser Vorgehen verdeutlichen.

Szene 2A, Version Wanninger

Braig + Neundorf + Rössle + Dr. Keil + Schaulustige

(Man hört Schritte: B und N nähern sich dem Fundort.)

B: (Schwärmerisch) Mein Gott ist das schön hier. Mit Weinreben überzogene Hügel, wohin ich auch schaue, dort unten der Neckar und hier, gleich über uns, die Häuser Rotenbergs auf dem schmalen Bergkamm. Dabei sind wir gerade mal 3 oder 4 km vom Landeskriminalamt entfernt.

(Zu konkret, kaum Fantasie möglich, Umgebungsbeschreibung soll indirekt passieren, nicht plakativ)

N: Du bist gut drauf, wie? (sarkastischer Tonfall)

B: Hier, schau dir das doch mal an. (bleibt stehen) Die Grabkapelle der Königin Katharina auf dem Württemberg. So nah sehe ich die nicht alle Tage. Wenn das kein Grund ist gut drauf zu sein (sie gehen weiter)

(„Gut drauf“ muss im Tonfall deutlich werden, zu lange Umgebungsbeschreibung)

N: Warte nur mal ab, was uns noch erwartet. Dann wirst du deine gute Laune schnell verlieren. Dort vorne seh ich ja schon die Absperrung. (Stimmen aus dem Hintergrund werden lauter)

B: Und die ersten Neugierigen sind auch schon da.

X: Wieviele Dote hats gebe?

Y: Zwoi uf oimol, stimmts?

(Fehler: alles was die Rollen sehen, sprechen sie aus – trägt nicht dazu bei, die Spannung zu erhöhen. Schaulustige verwirren in dieser ersten Szene, Zuhörer soll sich auf das Ermittlerteam konzentrieren.)

N: Jetzt lassen sie uns doch erstmal vorbei. Katrin Neundorf vom LKA, hier ist mein Ausweis. Und das ist mein Kollege.

B: Steffen Braig. Wir kommen schon vorbei, danke. Das geht.

(Verhältnis zwischen Neundorf und Braig muss hier schon deutlich werden, Braig hat keine Lust auf die Hilfe seiner Kollegin Neundorf)

X: (leiser werdend) Zwoi Dote, wirklich?

N: Möchte nur wissen wo die jetzt schon herkommen. Ist doch nicht zu fassen. Kaum passiert was, schwirren schon die Schmeißfliegen los.

B: Fehlt nur noch die Presse. Dann wird es besonders nett. Aber jetzt sind wir da. Ich kann schon Rössles Stimme hören.

N: Na, also. Dann liegt die Spurensicherung wenigstens in den besten Händen.

(Rössle wird angekündigt. Im Hörspiel ist es viel spannender, wenn Herr Rössle sich „selbst“ ankündigt. Die Namen können dann ganz unterschwellig dem Zuhörer genannt werden. Der Zuhörer möchte schließlich später nicht alles sofort auf dem Tablett serviert bekommen.)

Szene 2A, unsere Version:

(zur Form: vorne Takenummer, Personenangaben, Regieanweisungen kursiv geschrieben und in Klammer)

Szene 02 | Am Tatort

Personen: Braig, Neundorf, Rössle, Keil

(Weinberg-Atmo, Braig und Neundorf nähern sich dem Tatort, Schnaufen, Schritte)

- 002 Braig (atmet tief ein) Schön hier!
- 003 Neundorf (drängelnd)
- Ja, ja, aber wir müssen doch weiter, sonst kommen wir viel zu spät!
- 004 Braig (fällt Neundorf ins Wort, schwärmerisch) Diese Aussicht!
- 005 Neundorf (schnauft)
- 006 Braig Wussten Sie eigentlich, dass hier der beste Wein in ganz
Württemberg wächst?
- 007 Neundorf Die Kollegen warten bestimmt schon auf uns, wir sollten keine Zeit verlieren.
- 008 Braig Immer mit der Ruhe. Die Leiche läuft uns schon nicht davon.

Die wichtigsten Fragen – Wo? und Wer? – werden in diesen kurzen Sätzen sofort beantwortet.

Wir haben einen knappen und ironischen Stil gefunden, der in unserer Hörspielbearbeitung genau so weitergeführt werden soll.

Szene 2B, Version Wanninger, Personen: Braig + Neundorf + Rössle + Dr. Keil

R: (sie kommen ihm immer näher) Alle Idioten von Sindelfingen und derer gibt's gar viele. Die Dame und der Herr Hauptkommissar sind auch schon da!

B: Tut mir leid, wir haben uns bemüht. Ging leider nicht schneller.

N: Was ist passiert?

R: Was passiert ist? Do, gucken Sie sich nur an!

B: Oh mein Gott, nein! (stöhnt)

Dr. K: (von unten her) Saubere Arbeit, was?

N: Dr. Keil, freut mich, Sie zu sehen.

Dr. K: Ist es mal wieder soweit?

N: Wie haben Sie denn den zugerichtet?

(besser Laute statt zu viele unnötige Sätze einsetzen)

Dr. K: Gift. War schon lange nicht mehr in meiner Sammlung.

B: Sein Gesicht ist völlig verzerrt

N: Was für ein Gift? Spritzmittel?

Dr. K: Nein. Um diese Zeit darf nicht mehr gespritzt werden. Zyanidhaltige Mittel sowieso nicht.

(zu viel Information für den Zuhörer. Nicht notwendig)

N: Zyanid?

Dr. K: Blausäure. Die Symptome sind deutlich genug. Der Geruch aus dem Mund. Die hellrote Verfärbung mehrerer Körperstellen.
Das ist fast schon klassisch.

N: Selbstmord?

Dr. K: Das zu entscheiden ist Ihre Aufgabe. (kurze Pause) Allerdings wüßte ich nicht, womit er sich das Zeug zugeführt haben könnte.

Irgendwo muß er das aufbewahrt haben, wenn er es hier draußen zu sich nahm.

In flüssiger Form oder als Pulver. Ich konnte nichts finden. Ihr Techniker ebenso wenig.

Keine Flasche, keine Ampulle, keine Tüte, nichts.

B: Wie schnell wirkt das Zeug?

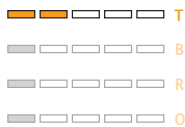
Dr. K: Schnell. Sehr schnell. Sekunden, höchstens Minuten. Kommt natürlich auf die Konzentration an, aber ...

B: Er kann es nicht in seiner Hand hierher gebracht haben?

Dr. K: Kaum. Dann hätte es ihn schon früher erwischt. Die Resorption durch die Haut funktioniert zwar langsam, aber dennoch gründlich

(zu ausführlich, lenkt vom Wesentlichen ab)

- 009 Rössle (richtet sich schnaufend auf)
Jahimmeldonnerwedder.
Der Braig, ja au scho?
- 010 Braig Mein lieber Rössle, so ein Spaziergang auf dem Rotenberg,
(tief Luft holen) das sollte man jeden Morgen machen.
- 011 Rössle Bloß net! (Pfiff) Wen hasch denn da im Schlepptau?
- 012 Neundorf Hauptkommissarin Neundorf. Ich unterstütze Hauptkommissar
Braig bei seinen Ermittlungen.
- 013 Rössle (lachend) So so Braig, hasch jetzt scho Unterstützung nötig.
- 014 Braig (murmeln) Naja, eigentlich wurde sie mir...
- 015 Neundorf Was ist passiert?
- 016 Rössle Was passiert isch?
(hebt die Plane an)
Do, guckets Euch nur a!
- 017 Neundorf (angewiederter Laut)
- 018 Braig Sauber!
- 019 Keil (kommt von der Seite angelaufen) Ah, Herr Braig! Guten Morgen!
- 020 Braig (missmutig murmelnd) Bis eben war er noch gut.
(laut, ironisch) Ach wie schön, Doktor Keil. Darf ich vorstellen Hauptkommissarin Neundorf,
sie wird mich bei meinen Ermittlungen unterstützen.
- 021 Keil (angenehm entzückt) Ah, Guten Tag, ja, mhm, sehr erfreut, erfreut! (räuspern) Raten Sie mal, an
was der Mann gestorben ist. Na? Hm? Das raten Sie ja doch nicht.
- 022 Braig (trocken) Gift würde ich sagen.
- 023 Keil Eh ja, in der Tat. Cyanid, wenn mich nicht alles täuscht...
Schön! Das hatte ich schon lange nicht mehr in meiner Sammlung.
Wir haben hier die klassischen ... die klassischen Symptome: Der Geruch aus dem Mund,
die hellrote Verfärbung mehrerer Körperstellen – hier zum Beispiel – und hier und hier und
die grimassenhaft verzerrten Gesichtszüge. Wie im Lehrbuch ... im Lehrbuch!



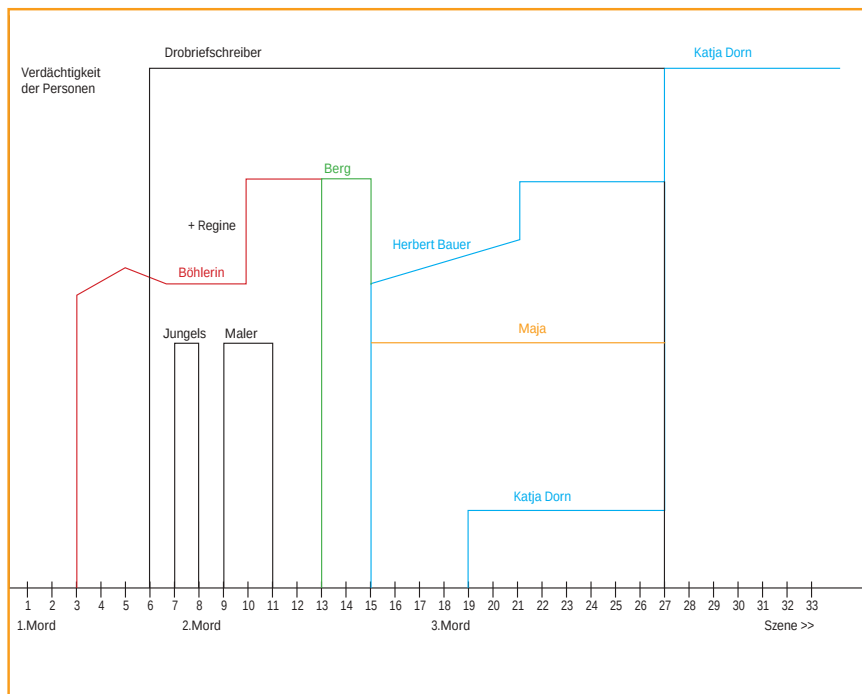
- R: Außerdem händ mer Spure. Spure einer anderen Person. Wege dem nasse Bode nicht zu übersehe.
- B: Was für Spuren?
- R: Fußabdrück. I bin grad dabei, sie ufzunehme. Auffallend kleine Füaß. Von dem Dote könntet se net stamme. Außerdem send se noch frisch. Des Gras hat sich no net ufrichte könne.
- B: (laut seufzend) Ich sehe schon ihr gönnt mir kein ruhiges Wochenende.
- R: Papiere hot er koine bei sich ghett. Mir wisset aber trotzdem, um wen es sich handelt. Do, guck uf den Zettel, do stohts.
- B: Konrad Böhler. Woher hast du den Zettel?
- R: En Nachbar hot ihn identifiziert.
- B: Er wohnt hier?
- R: Am obere End von Roteberg.
- (können wir so in einer etwas kürzeren Verion übernehmen)
- B: Dem kleinen Weinbergsschlepper dort vorne und der Kleidung nach ein Landwirt.
- R: Sieht so aus.
- B: Schätzungsweise zwischen fünfzig und sechzig.
- (zu diesem Zeitpunkt unwichtig)
- N: Ja das kommt hin. Wer hat ihn gefunden?
- R: Monique Gilbner hoißt se, a junge Frau. „SchauspielerIn“ (spitz betonend)
- N: SchauspielerIn?
- R: Do vorne stoht se.
- N: Wie kam sie hierher?
- R: Die hot glernt. Für ihr Rolle, hat sie erklärt. Hier obe, in de Weinberg. Des macht se öfters. Die wohnt in Roteberg und lauft hier umenand, um ihre Texte zu pauke.
- B: Was ist mit der zweiten Person, deren Spuren du gefunden hast? Hat diese Frau Gilbner jemand beobachtet ?
- R: Noi, die hat niemand gsehe – bloß den Dote. Die isch völlig nebe der Kapp. Hoffentlich spielt sie koi Hauptrolle in dem Stück, sonst gibt des a Fiasko.
- (Gilbner ist Nebenrolle, kann kurz erwähnt werden, aber nicht zu ausführlich, lenkt sonst ab)

Die Charakterzüge des Ermittlerteams kommen zu wenig durch. Alle 4 Personen sind zu ähnlich, nicht individuell genug. Gerade für den Anfang ist es wichtig, dass der Zuhörer klar die Position aller Beteiligten spürt, um sich diese schnell einprägen zu können.

- 024 Neundorf Selbstmord?
- 025 Keil Das herauszufinden ist Ihre Aufgabe.
(Pause)
Allerdings haben wir kein Behältnis gefunden, in dem er das Gift aufbewahrt haben könnte.
- 026 Rössle Aber mer hend Spure. Auf dem nasse Bode. Fußabdruck. Auffallend kleine Füaß, von dem Dote könntet se net stamme.
- 027 Braig (ironisch) Das ist aber ein anständiger Mörder, dass der uns Fußabdrücke hinterlässt.
- 028 Neundorf Wer hat ihn gefunden?
- 029 Rössle Monique Gilbner heißt se, so a jongs Ding.
(spitz betont) „Schauspielerin“
Papiere hat der Dote koine bei sich ghett, mir wisset aber trotzdem scho, wers isch. Do guck!
(Rössle übergibt Zettel an Braig)
- 030 Braig Konrad Böhler. Mmmh... woher hast Du das?
- 031 Rössle En Nachbar hat ihn identifiziert. Die Leich wohnt am obere End vom Roteberg
(verbessert sich)... ähm ... hat gewohnt.

Täter- und Verdachtsanalyse:

Wann soll welche Person vom Hörer verdächtigt werden?



02.06.03

Unser Drehbuch, Szene für Szene.

Jede der 33 Szenen spielt an einem bestimmten Ort. Sie ist in sich abgeschlossen. Der letzte Satz muss aussagekräftig sein, stehen bleiben können und im Zwischenspiel den Zuhörer zum Nachdenken anregen. Die Charaktere müssen in den relativ kurzen Szenen stark herausgearbeitet werden. Diesen Anforderungen stellen wir uns.

Um sicherzugehen, den Mörder erst zum Schluss zu entlarven und den Verdacht des Zuhörers während des Kriminalfalls bewusst auf genügend andere Personen zu lenken, erstellen wir eine Täter- und Verdachts-Analyse. Aus dem Analyse-Diagramm geht genau hervor, welche Charaktere in welcher Szene durch ihre Antworten und allein durch ihr generelles Verhalten verdächtig erscheinen müssen.

Szene für Szene entsteht unser eigenes SCHWABEN-ANGST-Hörspieldrehbuch.

Die Geschichte eines Giftmörders...

Szene 1: Die erste Leiche

Personen: Monique Gilbner

Schauplatz: Weinberg Rotenberg

Inhalt: Monique Gilbner übt Theaterstück und entdeckt die erste Leiche

Wie heißt es doch so schön: Aller Anfang ist schwer! Im Roman beschreibt der Erzähler, wie ein junges Mädchen namens Monique Gilbner durch den Rotenberger Weinberg läuft und versucht, ihren Text für die Premiere, die am selben Abend stattfindet, zu vertiefen.

In der Hörspielversion übt eine Schauspieler*in ihren Theatertext. Doch welchen Text?

Die Voraussetzung: Der Text muss sich vom restlichen Krimistück abheben, er soll den Zuhörer auf eine falsche Fährte führen und Verwirrung stiften. Ein Dialog, bei dem der Gesprächspartner fehlt, schafft zusätzlich Spannung.

Die Anforderung: Auf einer zweiten Ebene soll der Text zur Szenerie passen und zum eigentlichen Krimi hinführen.

Wanningers Vorschlag (aus „Jugend ohne Gott“ von Ödön von Horváth):

„Wie alt ich war, als sie meine Mutter begraben haben, fragen Sie? (Pause) Ich kann es Ihnen erzählen, wenn Sie es wünschen, auf den Tag genau, verehrter Herr. (Erneute Pause) Es war der 25. Februar, ein eiskalter Wind wehte von Norden her und ich hatte gerade meinen Geburtstag gefeiert, sechs Tage vorher, am 19. desselben Monats. 14 bin ich geworden, 14 Jahre, als sie starb und ich meine schöne Heimat verlassen mußte – ein wunderschönes Land mit sanften Hügeln, weitläufigen Obst- und Weingärten, kleinen, anmutigen Dörfern und freundlichen Menschen, ein kleines, wohlgeordnetes Paradies, wie es auf Erden kaum ein zweites gibt, voller Frieden (lauter Aufschrei, Blätter fallen auf den Boden).“

Insgesamt ist uns der Text zu schwer und zu düster, etwas Beschwingteres, Kräftigeres würde sich besser als Hörspielstart eignen. Der zweite Teil über die Heimat gefällt uns dahingegen ausgesprochen gut. Er passt zur Umgebungssituation (Weingärten) und leitet mit den Worten „voller Frieden“ ironisch in den Fund der Leiche über.

Fazit: Der zweite Teil bleibt, der erste Teil muss ausgetauscht werden.

Auf der Suche nach dem perfekten Anfang durchstöbern wir alle Reclam-Hefte, die wir finden können und werden fündig. Wir entscheiden uns für eine Kombination aus Molières „Der Geizige“ (1. Aufz, 5. Auftritt, S.20) und Horváths „Jugend ohne Gott“.

001 Gilbner (lernt Text auswendig, nervös)

...also von vorne ...

Noch heute Abend? Das wird nicht **geschehen**, lieber Vater. (räuspern)

Das wird **nicht** geschehen, lieber Vater.

(Pause)

Nein ... Nein, sage ich! Dazu werdet Ihr mich keinesfalls zwingen.

(Erneute Pause)

Ehe ich so einen Mann heirate und weggehe, töte ich mich.

(Pause)

Doch das ist mein voller Ernst.

Niemals will ich meine Heimat verlassen ...

(Pause, schnauft, blättert um)

... die sanften Hügel, die blühenden Obst- und Weingärten – mein kleines, geordnetes Paradies ...

(stockt, spricht langsam zu Ende, bleibt stehen)

...voller Frieden.

(Blätter fallen auf den Boden)

... oh mein Gott!

Szene 2: Am Tatort

(> 02.06.02)

Szene 3: Vor Böhlers Haus

Personen: Braig, Neundorf, Nachbar Häberle

Inhalt: Kommissare wollen Frau Böhler besuchen. Die ist nicht da. Nachbar tratscht.

Nachbar Häberle übernimmt die Rolle der klischeehaften, schwäbischen „Dorftratsche“. Er weiß alles, will aber „eigentlich“ nichts erzählen: Man muss ihn schon darum bitten. Witzige Dialoge stehen im Vordergrund, das Publikum soll lachen und dabei vielleicht schmunzelnd an den eigenen neugierigen Nachbarn denken.

Beispiel

- | | | |
|-----|----------|--|
| 034 | Braig | Wissen Sie, wo Frau Böhler ist? |
| 035 | Häberle | Die? Feiere wird se. |
| 036 | Neundorf | (<i>erstaunt</i>) Feiern? Wieso? |
| | Häberle | Hano, ja, wo der Alte jetzt endlich hee isch! |
| 037 | Braig | (<i>ironisch</i>) Das ist aber gar nicht nett von ihr. |

Szene 4: Auf dem Amt 1

Personen: Braig, Neundorf, Keil

Inhalt: Recherchen, Keil kommt vorbei: Todeszeit, Gift-Infos, Neundorf: schöpft Verdacht

Die Herausforderung: Der Zuhörer muss alle wichtigen Informationen über den Fall auf leichte Weise erhalten. Schön sind auch Handlungen, die im Hintergrund ablaufen, aber immer wieder in den Dialog integriert werden, zum Beispiel das Kuchenessen. Kommissar Braig sitzt gemütlich in seinem Büro und isst selbstgebackenen Kuchen. Schon allein diese Situation ist äußerst ironisch. In der Pathologie liegt eine Giftleiche, der Mörder ist über alle Berge und trotzdem ist Zeit für eine gemütliche Pause. Dadurch charakterisieren wir Braig als erfahrenen, abgeklärten Alt-Kommissar, den auch eine Giftleiche nicht aus der Ruhe bringt. Wir nehmen das Kuchenessen als Hintergrundhandlung und integrieren es an bestimmten Stellen in den Dialog, um die Handlung aufzulockern und das Publikum schmunzeln zu lassen.

Beispiel 1

- | | | |
|-----|-------|---|
| 045 | Keil | Einen wunderschönen Guten Tag!
(entzückt) Ach, gemütlich ist es hier! |
| 046 | Braig | (übertrieben freundlich) Ich war gerade dabei, in Ruhe meinen Nachmittag zu genießen.
Den Zwetschkuchen hat meine Hilde gebacken. |
| 047 | Keil | (freudig) Entzückend!
(wieder ernst) Ich habe soeben den Mageninhalt Böhlers untersucht. Mein Verdacht hat sich natürlich bestätigt: Blausäure, mit einer alkoholischen Flüssigkeit eingenommen. |

Beispiel 2

- | | | |
|-----|----------|--|
| 059 | Neundorf | (rufend) Ich hab hier was gefunden!
(außer Atem) Die Frau des Toten. |
| 060 | Braig | (belustigt) Oh, die Frau des Toten. Das haben Sie aber fein gemacht. Kommen Sie her, da kriegen Sie ein Stück Zwetschkuchen. |
| 061 | Neundorf | (genervt) Sie arbeitet als Apothekerin. In Cannstatt. |
| 062 | Braig | (lauter Pfiff) |

Szene 5: Radio 1

Personen: Gerd Seiter

Inhalt: Radionews: Mord im Zusammenhang mit Apothekengiftraub

Wie bereits erwähnt, kommt „Radio Cool“ im Buch an nur einer Stelle und in anderer Funktion vor. Wie soll unser Radiosender heißen? Von „Radio Schneller“ über „Radio Fit und Flott“ wechselt er häufiger seinen Namen, bis wir wieder beim ursprünglichen „Radio Cool“ ankommen. Auch der Radiomoderator entsteht in mehreren Schritten:

Die erste Version stammt von Klaus Wanninger und lautet wie folgt:

„Ihr Radio Schneller als alle anderen. Nachrichten schon sechs vor ganz. Sechs Minuten vor jeder Stunde. Bis die anderen endlich anfangen, sind Sie bei uns längst informiert. Radio Schneller als alle anderen. Hier sind sie, unsere brandneuen Infos. Am Mikrophon Gerd Seiter.“

Stuttgart: Sensationelle Entwicklung im Rotenberger Giftmord. Steht der Tod Konrad Böhlers im Zusammenhang mit dem Giftraub in einer Apotheke in Bad Cannstatt vor wenigen Jahren? Dort waren damals große Mengen an Blausäure gestohlen worden, genug, um einen ganzen Straßenzug auszurotten, wie der Apotheker gestand. Der Raub konnte bis heute nicht geklärt werden. Besonders pikant: Die Ehefrau des Ermordeten, Marion Böhler, arbeitet in dieser Apotheke. Auch damals schon, als die Blausäure gestohlen wurde... Ihr Radio Schneller als alle anderen. Nachrichten schon sechs vor ganz. Sechs Minuten vor jeder Stunde.“

In dieser Version sind uns die Ausrichtung des Senders und der Charakter des Moderators zu wenig ausgeprägt. Auch stilistisch erscheint uns die Moderation noch nicht glaubwürdig genug, um den kritischen jugendlichen Hörern standhalten zu können.

Da dem Moderator eine spezielle Funktion im Hörspiel zukommt, muss er stark übertrieben und sehr plakativ sein. Nur so steigt der Wiedererkennungswert für das Publikum.

Jugendsprache glaubwürdig zu imitieren, ist immer ein schwieriges Unterfangen, vor allem, wenn einen inzwischen einige Jahre von den typischen Teenagern trennen. Die Zielgruppe des Hörspiels (auch durch die schwäbische Einfärbung) ist eher bei Erwachsenen angesiedelt, weshalb wir die „Jugendsprache“ so formulieren, wie wir sie für authentisch halten. Somit wird sie den Erwartungen des Publikums gerecht.

Unsere erste Version:

„Radio Fit und Flott –

die fitte Welle mit den flottesten Infos

Immer frisch und heiter, ich bins, Euer Gerd Seiter.

Krasse News vom Giftmord aus Rotenberg: Steht die Tat im Zusammenhang mit dem Mega-Giftraub in einer Cannstatter Apotheke vor einem Jahr?

Wir sagen: Yo! Sicher Digger! Die Frau des Opfers war doch damals in den Raub verwickelt, oder nicht? Na gut, nachgewiesen wurde ihr nichts, aber das ist bei den alten Polizeiluschen auch kein Wunder. Für mich stinkt die Sache bis zum Himmel.

Hier geht die Party weiter, bis gleich, Euer Gerd Seiter.“

Unsere zweite Version greift wieder den ursprünglichen Namen „Radio Cool“ auf, da dieser prägnanter ist. Die Moderation bleibt bis auf ein paar umgangssprachliche Abrundungen und Ergänzungen bis zum Schluss unverändert.

Die endgültige Moderation

- | | | |
|-----|--------|---|
| o63 | Seiter | Radio Cool
Was geht ab?
Der schnellste News-Flash jetzt für Euch!
Immer frisch und heiter: am Mikrofon Gerd Seiter. |
| o64 | Seiter | Krasse News vom Giftmord aus Rotenberg: Gibt's eine Verbindung zum Mega-Giftraub in einer Cannstatter Apotheke vor einem Jahr?
Ich sage. Yo! Sicher Digger! Die Frau vom Opfer war doch in den Raub verwickelt, oder nicht? Na gut, nachgewiesen wurde ihr nichts, aber das ist bei den alten Polizeiluschen auch kein Wunder, die bauen langsam ganz schön ab.
Für mich stinkt die Sache bis zum Himmel. |
| o65 | | Hier geht die Party weiter, bis gleich, Euer Gerd Seiter. |

Szene 6: Besuch bei Böhlern

Personen: Braig, Neundorf, Frau Böhler

Schauplatz: Wohnung von Frau Böhler in Rotenberg

Inhalt: Gespräch/Verhör. Kein Alibi, wirkt betroffen, kann Braig jedoch nicht von ihrer Unschuld überzeugen, Schuhgröße passt. Es gab Drohbriefe, die in der Firma liegen.

Wir haben hier die klassische Verhörsituation: Zwei Kommissare besuchen einen potenziellen Täter (nicht selten die Frau des Toten) und fragen ihn über das Opfer und seine Beziehung zu diesem aus. Um diese Situation für den Hörer unterhaltsamer zu inszenieren, greifen wir erneut auf das „Kaffeemotiv“ von Kommissar Braig zurück. Das übertrieben in den Vordergrund gespielte Interesse am guten Kaffee überlagert das eigentliche Verhör und kehrt diese ernste Situation ins humorvolle. Allerdings nutzt Braig das Kaffeetrinken auch als Taktik: Er wiegt sein Gegenüber in Sicherheit und greift unerwartet mit spitzen Fragen und Vorwürfen an.

Beispiele Szene 6

069	Frau Böhler	Etwas Milch oder Zucker?
070	Braig	(<i>erklärt</i>) Nein Danke, sonst geht doch der gute Geschmack verloren.
071	Neundorf	Es geht um Ihren Mann, Frau Böhler.
072	Frau Böhler	Meinen Mann? Sie müssen entschuldigen, aber er ist noch nicht hier. Ich kann Ihnen nicht einmal sagen, wo er sich aufhält.
073	Braig	(<i>schlüpft</i>) Gehen Sie oft getrennte Wege?

078	Neundorf	Frau Böhler, Sie wissen offensichtlich noch nicht, was mit Ihrem Mann (<i>sie stockt</i>)...
079	Braig	Er wurde heute Vormittag in Ihrem Weinberg gefunden. Tot.
080	Frau Böhler	(<i>schockiert, haucht</i>) Tot?
081	Neundorf	Es tut mir Leid.
082	Braig	Er wurde... (<i>schlüpft</i>) Er wurde ermordet. Na, eigentlich vergiftet.
083	Neundorf	Mit Cyanid.
084	Braig	(<i>übertrieben beipflichtend</i>) Mit Cyanid.

Szene 7: Die Agentur

Personen: Braig, Knauser

Schauplatz: Werbeagentur in Stuttgart

Inhalt: Böhler wollte ‚trendigere‘, jüngere Werbung machen und stieß auf Widerstand (Kollege Jungels). Ein Drohbrieff, ohne Absender und Umschlag.

Im Original heißen die Inhaber der Agentur Böhler, Jungels und Deppner. Für unser Hörspiel benennen wir die beiden Partner von Böhler um und orientieren uns dabei an den Geschäftsführern der Stuttgarter Agentur

VISUELL Studio für Kommunikation, die unser Projekt betreuen. Diese Anspielung ist als scherzhafte Überraschung für die Aufführung gedacht und wird vorher noch nicht bekannt gegeben. Aus Alexander Knaus wird Axel Knauser, Herr Jäkel wird zu Herrn Jäckle. Herr Knauser bedient als Chef einer Werbeagentur die typischen Klischees der Branche: Er ist überheblich, spricht gerne in Anglizismen und bringt Kommissar Braig mit seiner parfümierten Art auf die Palme. Mit der ruhigen Unbeirrbarkeit schafft es Knauser beinahe, Braig aus der Reserve zu locken: Dieser wird tatsächlich ungeduldig, fasst sich dann aber schnell wieder:

112 Braig Gab es Spannungen in der Firma?
113 Knauser (Pause) Hier bei uns? Nein...
114 Braig Zum Beispiel zwischen Böhler und Jäckle.
115 Knauser Ach das! (unterbricht sich)
116 Braig (gernervt) Jaaa. Knauser, nun lassen Sie sich nicht alles aus der Nase ziehen. Was war da los?
117 Knauser Da war nichts. Kleine Differenzen, mehr nicht.
118 Braig (aufgebracht) Kleine Differenzen. Herr Knauser! Böhler ist ermordet worden! Also?
119 Knauser Wenn Sie's unbedingt wissen wollen: Es ging ums Placement unserer Company. Böhler wollte neue Jobs an Land ziehen. Jäckle waren die Kampagnen zu crazy. Er wollte nicht unser mühsam aufgebautes Image verspielen.

Gegen Ende der Szene kommt Braig zu seiner gewohnten Ruhe und Ironie zurück:

132 Braig Herr Knauser, das wars fürs Erste. Wenn Ihnen noch was einfällt..., (parfümiert) hier können Sie ein Meeting mit mir vereinbaren. Einen schönen Feierabend.

T  
B  
R  
O  

Phase II > Entwicklung

Szene 8 und 9: Der zweite Tatort

Personen: Wolfgang Reck, Braig, Rössle

Schauplatz: Kirche in Groß-Aspach

Inhalt: Reck findet Leiche in der Kirche, Todesursache Gift, Schuhgröße wie am Rotenberg, Opfer hat Orgel geübt, Tür war vermutlich offen, Noten von Hemmer fehlen, Fund des Kugelschreibers.

Die Szene am zweiten Tatort weist einige Wiederholungen zum Fund der ersten Leiche auf: Beide Male fallen Blätter zu Boden (Manuskript der Schauspielerin Gilbner und die Noten von Herrn Reck).

Auch bei der Begutachtung der Leiche fühlt man sich an den ersten Tatort erinnert.

Diese Wiederholungen strukturieren das Stück.

- | | | |
|-----|--------|--|
| 136 | Braig | Der arme Kerl hat wohl auch aus dem falschen Kelch genippt? |
| 137 | Keil | Ohne voreilige Schlüsse ziehen zu wollen, einen wunderschönen Sonntag Morgen Herr Braig, können wir hier mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit von Blausäure ausgehen. Die Symptome... |
| 138 | Braig | Danke Keil. Wisst Ihr schon, wie unser lebloser Freund hier heißt? |
| 139 | Rössle | Hämmer. |

Beispiel 1

Beispiel 2

Da wir im Hörspiel schlecht die Uhrzeiten ansagen können, ist es wichtig, in den Dialogen Informationen über die Tageszeiten einzubinden. Dies geschieht auch hier:

- | | | |
|-----|--------|---|
| 134 | Braig | Unschönen Sonntag Morgen, die Herren. Schon lange hier? |
| 135 | Rössle | Dem oina sein Dod isch am andra sein Brod. Erscht a Stond. Schee, dass Du au no komsch. Hat's Dich am heilige Sonntag au verwischt. |

Szene 10: Besuch bei Hemmers

Personen: Braig, Neundorf, Julia und Regine Hemmer

Schauplatz: Wohnung der Hemmers

Inhalt: Keine Reaktion auf Todesnachricht. Hemmers lebten getrennt, Frau Hemmer kennt Frau Böhler.

Böhler hat seine Frau betrogen, die Böhlers lebten getrennt. Tochter reagiert auch nicht auf Todesnachricht.

Herr Hemmer war in der Filmbranche und nutzte den Job, um an junge Schauspielerinnen heranzukommen.

Regine hat die passende Schuhgröße.

Szene 10 ist eine Szene der Konflikte: Zum einen bauen wir die Spannung zwischen Braig und Neundorf weiter auf, zum anderen gibt es auch zwischen Frau Hemmer und ihrer Tochter Regine großes Konfliktpotenzial.

Bereits im ersten Satz reagiert Braig auf die verärgerte Kollegin, die er nicht zu den Ermittlungen am Tatort in Groß Aspach hinzugezogen hatte.

Analog zur Szene 6, dem Verhör von Frau Böhler, schaffen wir auch in dieser Szene Parallelen in der Handlung, wie zum Beispiel das Kaffeetrinken und die spitzen Bemerkungen der Kommissare.

Durch den forschenden und überzeugten Auftritt von Regine schöpfen die Kommissare (und damit die Zuhörer) einen Verdacht, der zusätzlich in Szene 12 von Radio Cool geschürt wird.

Beispiel Szene 10:

175	Regine	Naja, wenn man von den dummen, langbeinigen Möchtegern-Schauspielerinnen absieht, die alle der Reihe nach in seinem Bett landeten.
176	Frau Hemmer	(schwach) Regine, bitte!
177	Neundorf	Regine, Ihr Vater wurde heute morgen ermordet!
178	Regine	Ich habe schon lange keinen Vater mehr. Für mich ist er seit Jahren tot. (Pause) Gut, dass er endlich dran glauben musste.
(Tasse absetzen)		
179	Braig	Na na, junge Frau. Das klingt ja fast als hätten Sie ein Mordmotiv.

Radio Cool in Szene 12:

223 Seiter (...) Doch unter uns Checkern, wäre das nicht die Hammer-Sensation, wenn die Alte vom Böhler und Regine Hemmer sich die Arbeit geteilt hätten? Die Apothekentussi kommt an das Zeugs, das Fräulein Hemmer erledigt den Rest. Freitags im Weinberg, samstags in der Kirche. Und was steht als nächstes an? Krass drauf, die beiden.

Szene 11: Die Autofahrt

Personen: Braig, Neundorf, Huber (am Telefon)

Inhalt: Kommissare unterhalten sich über die bisherigen Ermittlungen. Druck auf Kuli weist auf Maler Höchst in Ludwigsburg. Braig ruft ‚Maler‘ an, dieser ist erbost.

Der Konflikt zwischen Braig und Neundorf erreicht einen Höhepunkt: Die Stimmung ist geladen, Neundorf erlaubt sich offene Kritik an Braigs Vorgehensweise. Dieser wiederum lässt sie abblitzen und spielt den Überlegen.

Die Differenzen zwischen beiden äußern sich auch in ihrem Geschmack (Wein gegen Bier) – eine Klammer, die wir hier in Szene 2 aufmachen und erst im Epilog beim gemeinsamen Kneipenbesuch wieder schließen. (Beispiel 1)

Die Autofahrt (Beispiel 2) wiederholen wir in Szene 31 in umgekehrter Besetzung: Neundorf sitzt am Steuer und fährt für Braigs Verhältnisse viel zu schnell. Wanningers Maler Hoch, der ebenfalls in dieser Szene telefonisch zu Wort kommt, wird bei uns zu Herrn Höchst, was ein paar nette Wortspiele ermöglicht. (Beispiel 3):

Beispiel 1

196	Braig	(repetiert) Problem von allein gelöst... (schmunzelt) Von alleine ja wohl nicht. (überlegt) Da hat doch jemand nachgeholfen?
197	Neundorf	Genau deswegen, sage ich, hätten wir sie noch weiter verhören müssen. Die hat's doch faustdick hinter den Ohren.
198	Braig	(schwärmt) Oh, was würde ich jetzt darum geben, gemütlich daheim auf dem Sofa mit nem schönen Glas Trollinger in der Hand... (seufzt)
199	Neundorf	Toll! (schnauft) Wir haben 2 Gift-Opfer und Sie denken nur an Ihren Feierabend! Außerdem ist Bier eh viel bekömmlicher als Wein.

Beispiel 2

Auch beim Autofahren gibt es Grund zum Streit: Braigs langsame Fahrweise wird von der korrekten Neundorf kommentiert:

(Lautes Hupen + Autogeräusche)

203	Braig	Ja Heilixblehle, gemacht.
204	Neundorf	(lächelt) Langsamfahrer können auch ein Verkehrshindernis sein. Paragraph 3, Absatz 2 der Straßenverkehrsordnung besagt, dass Kraftfahrzeuge ohne triftigen Grund nicht „so“ langsam fahren dürfen, dass sie den Verkehrsfluss behindern.

Beispiel 3

207	Huber	(genervt) Ja?
208	Neundorf	Herr Maler Höchst persönlich?
214	Huber Ja?	
215	Neundorf	(vorsichtig) Herr Höchst?
216	Huber	Höchstens Huber! Herrgottzagg, Sie scho wieder (...)

233 Braig Kannten Sie Herrn Hemmer gut?
 234 Lieb Was heißt gut?
 235 Braig Wie liefs denn so privat zwischen Ihnen?
 Hat er Sie mal zum Essen ausgeführt
 oder mal nach Hause eingeladen?
 236 Lieb Naja, das bleibt nicht aus. Es ist
 schließlich ein besonderer Beruf. (kichert)
 237 Braig Ach so, ja natürlich!

Szene 13: In der Fernsehproduktionsfirma

Personen: Braig, Frau Lieb, Neundorf

Schauplatz: TV-Firma Hemmer

Inhalt: Sehr junges, weibliches Personal, Lieb gibt Infos über Firma und Kunden, viele Bewerbungen, Auswahl durch ‚Bernie‘, Braig findet Drohbrief. Neundorf bestellt Braig nach Ludwigsburg.

In dieser Schlüsselszene erwähnen wir erstmals den Generationenunterschied, verdeutlicht durch das Aufeinandertreffen des jungen Personals in der Fernseh-Firma und dem alternden, väterlichen Kommissar. Braig läuft hier zur Höchstform auf und macht sich nebenbei über die kindliche Frau Lieb lustig.

Szene 14: Vor der Wohnung von Frau Berg

Personen: Braig, Neundorf, Herbert Bauer

Schauplatz: Schorndorfer Straße, Ludwigsburg

Inhalt: Kommissare stehen vor der Wohnung, haben Gefühl, beobachtet zu werden. Neundorf hat eine neue Spur: 5 Kulis! Alle werden gefunden. Ist ein sechster Kuli bei einer Postbotin? Der Botin wurde vor kurzem gekündigt, weil sie zu alt und langsam war. Ihr Name: Beate Berg, 40-45 Jahre. Beim Besuch von Frau Berg macht Herbert Bauer die Tür auf: Angeblich ist Frau Berg einkaufen.

Neundorf hat eine Spur entdeckt und strahlt vor Stolz. Braig zeigt erste Anzeichen von Anerkennung, die Stimmung zwischen beiden taut langsam auf:

255	Neundorf	(...) Ich habe die Familien schon überprüft. Alle konnten mir ihren Kugelschreiber zeigen.
256	Braig	(pfeift anerkennend)
257	Neundorf	Danke für die Blumen!

Die als Herbert Bauer verkleidete Mörderin führt die Ermittler auf raffinierte Weise hinters Licht. Sie antwortet nur widerwillig und in knappen Sätzen, um sich nicht zu verraten. Zunächst soll noch kein Verdacht entstehen. Am Ende der Passage gibt das Drehbuch dem aufmerksamen Krimifreund einen Hinweis auf den Mörder:

267	Braig	Verbindlichsten Dank Herr... , wie war doch gleich Ihr Name?
268	Herber Bauer	Bauer.
269	Braig	Und der Vorname?
270	Herbert Bauer	(stammelt) Her.... Herbert Bauer
271	Braig	(schmunzelt) Frau Herbert Bauer ja wohl kaum, nicht wahr? Einen angenehmen Tag noch, Herr Bauer!

Szene 15: In der Wohnung von Beate Berg

Personen: Braig, Neundorf, Frau Bay, Rössle, Frau Berg sen.

Inhalt: Nachbarin: Beate ist seit 2 Wochen tot, sie hat sich vergiftet.

In der Wohnung: Durcheinander, jemand ist in Eile aufgebrochen, Aufzeichnungen über Speditionsunternehmen der Frau Berg bis Anfang 60er Jahre, Fund der Noten, darauf ist Name und Telefonnummer notiert: Es geht ein Günter Beckstein ans Telefon, kennt keinen der Namen und hat Alibi. Mutmaßungen darüber, wie die Nummer ins Buch gekommen ist. Rössle: Überprüfung der Noten: Fingerabdrücke von Hemmer auf den Noten! Abdrücke identisch mit denen auf Kuli. Anruf bei der alten Frau Berg in Tübingen: Beate war völlig unmusikalisch! Herbert Bauer und „Maja“ sind ihr kein Begriff. Beates Mann war ein Halunke. Rössle: Eintrag in Buch erst vor kurz vor Kirchenmord.

Die Wohnungsszene ist die wichtigste Szene im Hörspiel, hier wird die Ermittlung entscheidend vorangetrieben.

Gleich zu Beginn spielt der Altersunterschied von Braig, Neundorf und der Hausbesitzerin Bay eine entscheidende Rolle: Die junge Kommissarin eckt durch ihre arrogante Art bei Frau Bay an, während Braig den charmanten Gentleman gibt und diese dadurch um den Finger wickelt. Nur seiner Feinfühligkeit ist es zu verdanken, dass Frau Bay wichtige Informationen preisgibt und die Kommissare sogar in die Wohnung von Frau Berg einlässt.

Das Buch sieht nur ein Telefonat vor: Braig ruft bei Beates Mutter, Klara Berg, an. Hier stellen wir die rüstige Rentnerin dem Publikum vor, ihre Art und ein paar charakteristische Formulierungen erhöhen den Wiedererkennungswert bei ihrem späteren Auftritt auf der Bühne.

275	Bay	Darf ich fragen, was Sie da zu suchen haben?
276	Neundorf	Ich wüsste nicht, dass Sie das etwas angeht.
277	Bay	Also hören Sie mal, Sie junges Ding. Und ob mich das etwas angeht! Das ist mein Haus!
278	Braig	Sehr löblich, dass Sie sich so um Ihr Eigentum sorgen. Gestatten: Braig. Von der Polizei. Wir sind auf dem Weg zu Frau Berg.

Der Ermittlungsstrang um den Namen „Maja“ und die dazugehörige Handynummer führt bei Wanninger zu einem separaten Besuch bei Herrn Beckstein. Um diese (erfolglose) Spur abzukürzen, verpacken wir die Ermittlung in ein zweites Telefonat zwischen Frau Neundorf und Herrn Beckstein. Um der langen Szene mehr Abwechslung zu verleihen und gleichzeitig einen Sprecher einzusparen, hören wir bei Frau Neundorfs Anruf nur ihre Stimme. Becksteins Antworten verpacken wir in Neundorfs Fragen und Reaktionen. Der „running gag“ um Neundorfs Attraktivität wird auch hier im Telefonat weitergeführt:

Spannung durch Tempo

Ein bewusst eingesetztes Stilmittel bei unserer Dialogführung ist die Erhöhung des Tempos durch schnelle Wortwechsel zwischen den Ermittlern. Besonders wichtige Stellen arbeiten wir auf diese Weise heraus. Die Kommissare beginnen in dieselbe Richtung zu denken, so ergänzen sie sich gegenseitig und kommen im Dialog zu schnelleren Ergebnissen.

335	Neundorf	... was soll das heißen, ich habe eine angenehme Stimme ... (überfreundlich) natürlich dürfen Sie mich „nicht“ zum Essen einladen ... doch, das ist mein voller Ernst! Vielen Dank für Ihre Zeit, Herr Beckstein. Guten Tag!
-----	----------	---

339	Neundorf	Wenn Beate Berg schon seit zwei Wochen tot ist, fällt sie als Mörderin aus. Aber ihr Kuli lag in der Kirche.
340	Braig	Allein ist er da bestimmt nicht hingekommen.
341	Neundorf	Der Mörder?
342	Braig	Angenommen, unser Freund Bauer war kein gewöhnlicher Einbrecher...
343	Neundorf	dann war er... der Täter!
344	Braig	Möglich. Oder zumindest könnte er uns zum Täter führen.

Gegen Ende von Szene 15 hat der Hörer viele neue Informationen erhalten, Zeit für eine Zwischenbilanz. Diese präsentiert Braig in einer Zusammenfassung für seine Kollegen Neundorf und Rössle. Der Zuhörer darf lauschen.

- | | | |
|-----|--------|--|
| 353 | Braig | Wir fassen also zusammen: Unser Herbert war in dieser Wohnung. Er war von unserem Besuch überrascht, so sehr, dass er Hals über Kopf das Weite gesucht hat. |
| 354 | Rössle | Ond Ihr Dackel hend ihn laufe g'lasse! |
| 355 | Braig | Sei's drum. Herbert hielt sich hier vermutlich versteckt, mit den Noten vom toten Hemmer. Wer diese Biene Maja ist und was Neundorfs liebeizender Freund Beckstein damit zu tun hat, das sollten wir bei Gelegenheit herausfinden. Das Notizbuch ließ Herbert jedenfalls verschwinden, zu schade, sonst hätten wir ihn jetzt einfach anrufen können. Fragt sich nur, wie wir diese Katja auftreiben und ob sie uns was über unseren Herbert erzählen kann. |

Szene 16: Fund der Todesliste

Personen: Braig, Neundorf, Rössle

Schauplatz: In der Wohnung von Frau Berg

Inhalt: Fund der Todesliste hinterm Sofa, 7 Namen, 3 davon durchgestrichen, u.a. Hemmer und Böhler. Braig kommt der Name ‚Dieter Fehr‘ bekannt vor, dieser ist der dritte durchgestrichene Name.

Die Identität der Namen muss geklärt werden.

Den Fund der Todesliste schreiben wir in zwei Versionen:

Version 1 sieht die Publikums-Interaktion vor:

Rössle bittet einen Kollegen „Ostermann“, hinter dem Sofa nachzuschauen.

Dort liegt bei den Aufführungen eine „echte“ Todesliste, welche der Gast vorlesen kann.

In **Version 2** übernimmt Herr Rössle diesen Part selbst.

Damit die Aktion mit dem Publikum gelingt, ist es notwendig, genügend „Aufforderungen“ von Herrn Rössle sprechen zu lassen, die wir dann live einspielen können.

Szene 17: Radio 3

Personen: Gerd Seiter

Inhalt: In Tübingen ist ein weiterer Giftmord passiert.

Wie schon beim letzten Tatort weisen wir durch eine Person im Stück auf die Tageszeit hin. Gerd Seiter bleibt seiner Art treu, steigert sich aber in diesem dritten Auftritt ein weiteres Mal. Er provoziert damit nicht nur die Polizei, sondern auch die Nerven der Zuhörer.

- | | | |
|-----|--------|--|
| 364 | Seiter | Radio Cool, (vergnügt) husch, husch raus aus den Federn!
Denn hier kommt...
der schnellste News-Flash jetzt für Euch.
Immer frisch und heiter: am Mikrofon Gerd Seiter. |
| 365 | Seiter | Ihr Frühaufsteher seid mal wieder die Ersten, die es mitkriegen. Tja, wer lange schläft, verpasst das halbe Leben. Und schwups seid Ihr alt und runzelig. Aber zurück zum Thema:
Der verrückte Freak hat wieder zugeschlagen. Die Polizei sollte langsam mal in die Puschen kommen, sonst gibt's noch mehr so eklige Giftleichen.
Das Opfer wurde vor einer Stunde am Tübinger Neckarufer gefunden. Wenn Ihr mal was echt Turbokrasses sehen wollt, dann nichts wie hin. |
| 366 | Seiter | Hier geht die Party weiter, bis gleich, Euer Gerd Seiter. |

Szene 18: Am dritten Tatort

Personen: Braig, Neundorf, Keil, Rössle, Polizist,

Schaulustige

Schauplatz: Am Tübinger Neckarufer

Inhalt: Schuhgröße des Täters passt

Identifikation als Geschäftsführer von Larch:

Dieter Fehr!

Das Verhältnis der Kommissare verbessert sich zunehmend: Als Anspielung auf den zweiten Tatort, an dem Braig im Alleingang ermittelt hat, bedankt sich in Szene 18 Frau Neundorf ironisch für die „Einladung“ zur dritten Leiche.

367 Neundorf: (lächelt) Danke für die Einladung. Wie komme ich denn zu der Ehre?
368 Braig: (zischt) Bilden Sie sich bloß nichts darauf ein.

Da in dieser Szene nur der Fund der dritten Leiche von Bedeutung ist, fassen wir diese recht kurz und beschränken uns auf die Vermittlung der wesentlichen Informationen, gespickt mit etwas Galgenhumor:

380 Braig: Welche Größe?
381 Rössle: Welche wohl? Den Abdruck kenn i inzwischen auswendig.
382 Keil: (fröhlich) Und wodurch kam es wohl zum Exitus?
383 Neundorf: (erfreut) Kaliumcyanid.
384 Keil: (begeistert) Fantastisch! (klatscht in die Hände) Gut aufgepasst, verehrte Kollegin.

Szene 19: Klara Berg im Seniorenheim

Personen: Klara Berg

Schauplatz: nicht definiert

Inhalt: ‚Er war ein Halunke‘ – Herr Fehr? – Er hat Beate die ganze Zeit ausgenutzt... Fehr war der Freund von Beate Berg, er übernahm Bergs Firma zur Konkurrenzfirma Larch, dadurch wurde er Geschäftsführer. Vor zwei Jahren verließ er Beate, sie bekam gesundheitliche Probleme, und darum kündigte er ihr. Klara Bergs Meinung: Der Mann hat seinen Tod verdient.

Beates Freundin Katja Dorn ist Schauspielerin im Fernsehen, kriegt aber immer weniger Rollen, weil sie zu alt ist (ca 50).

Klara Berg bildet eine eigene Erzählebene. Den im Buch vorgesehen Dialog mit Kommissar Braig schreiben wir als sehr persönlichen Monolog um, den Klara Berg ans Publikum adressiert. So eignet sich ihr Auftritt sowohl als Live-Einlage während der Aufführung wie auch als ruhige, abgesetzte Zwischenepisode im Hörspiel.

Szene 20, 22 und 25: Suchlauf

Den Suchlauf beschränken wir auf das Wesentliche: Wie ein Computerprogramm verkündet er stichwortartig die wichtigsten Informationen über die gefundenen Männer der Todesliste und bringt so die Handlung sehr schnell weiter.

395 Suchlauf Suche erfolgreich.
 Eine von 5 Personen lokalisiert.
 Person Nummer 1: Günter Hesse
 Alter: 38
 Ledig
 Beruf: Kaufmann
 Branche: Einzelhandel
 Profil: Geschäftsführer einer
 Kaufhauskette. Mehrfach in den
 Schlagzeilen wegen umstrittener
 Personalpolitik und
 diskriminierender Einstellungs-
 bedingungen.
 Drohbrief: bestätigt

445 Seiter Was woll'n Sie hier?
 446 Braig Ach, ich kam so zufällig vorbei.
 Wollte Ihnen eigentlich ein Paar selbstgestrickte Socken
 verkaufen.

467 Seiter Jetzt mach Dich mal locker, Alter.
 Kein Bock auf Polizeischutz.
 468 Braig Schön, dass Sie keinen Bock darauf haben, die nächsten
 Wochen zu überleben. Bis jetzt sind es drei Tote, warum
 nicht vier?

Szene 23: Der Moderator

Personen: Seiter, Braig

Inhalt: Gespräch mit Moderator Gerd Seiter: Er erhält öfter Drohungen, macht sich nichts daraus.

1. Drohbrief: Er soll mit dem Jugendwahn aufhören.
2. Brief identisch mit bekannten Drohungen.

Braig macht keinen Hehl aus seiner Abneigung gegen Seiter. Dieser ist so arrogant wie eh und je und lässt sich auch durch Braigs Warnung nicht beeindrucken. Braig verliert natürlich weder Fassung noch Witz, findet aber auch für Seiters Ablehnung deutliche Worte.

Szene 26: Die Zugfahrt

Personen: Braig

Schauplatz: Im ICE nach Dortmund

Inhalt: Innerer Monolog über Mordmotiv,

Gemeinsamkeit der Opfer wird benannt.

Der Zusammenhang liegt auf der beruflichen Ebene.

Braig erläutert im inneren Monolog die Zusammenhänge – für sich und die Zuhörer. Wir bedienen uns dieser beliebten Alternative zum übergeordneten Erzähler, um das Stück kurz vor dem Showdown noch einmal etwas abzubremsten und alle Zuhörer auf den aktuellen Stand der Ermittlungen zu bringen.

Da lange Monologe sowohl für den Schauspieler als auch für das Publikum schwer zu verkraften sind, lockern wir den Vortrag auf: Der Schaffner kontrolliert die Fahrkarten und reißt Braig aus seinen Gedanken. Den Aufstieg aus dem Monolog bietet wiederum der Schaffner, der die Ankunft in Dortmund ankündigt.

Szene 29: Der Vogel ist ausgeflogen

Personen: Neundorf, Rössle, Scheiffele,

Braig (am Telefon)

Schauplatz: kleiner Ort in der Gegend von Winnenden

Inhalt: Das Haus wurde erst kürzlich verlassen, Nachbar weiß, dass Katja von Freundin abgeholt wurde, konnte das Autokennzeichen jedoch nicht erkennen.

Braig: Ist wieder zurück, besucht Seiter im Krankenhaus: Seiter traf sich mit Katja, konnte der Vergiftung aber entgehen, weil er vorgewarnt war. Katja schlug ihn nieder.

Die ohnehin schon gespannte Szene, in der Neundorf die mutmaßliche Mörderin nur knapp in deren Wohnung verpasst, wird zusätzlich durch das Telefonat mit Braig dramatisiert. Die Situation gewinnt dadurch an Komik, dass Rössle versucht, das Gespräch mitzuverfolgen, jedoch nur ein paar Brocken versteht und dadurch falsche Schlüsse zieht.

T    
 B    
 R    
 O    

Phase II > Entwicklung

540	Neundorf	Wo sind Sie?
541	Braig	Im Krankenhaus in Waiblingen. Seiter wurde überfallen.
542	Rössle	Wer isch krank?
543	Neundorf	Braig.
544	Rössle	Dr Braig, mei liabr Scholli.
545	Neundorf	(zu Rössle) Nein nicht Braig, Seiter. (zu Braig) Wie geht's ihm?

Szene 30: Wer ist Nummer 5?

Personen: Braig, Neundorf, Frau Braun

Schauplatz: Im Amt

Inhalt: Der letzte Unbekannte auf der Liste (Schwank) taucht in keinem Register auf. Anruf bei Künzel: Der Regisseur heißt Jochen Schwank.

Hier spielen wir noch einmal auf die Differenzen zwischen Neundorf und Braig aus Szene 11 (Autofahrt) an, allerdings ist der Ton schon viel versöhnlicher und Neundorfs Spitze ist eher als Neckerei zu deuten.

574	Braig	(...) Wo hab ich die Nummer nochmal notiert? (Braig blättert in seinem Notizbuch) (findet Nummer)
575	Braig	Hier! 0 2 3 1 - (erkennt Ziffern nicht richtig) 3 6 6...nein 8
576	Neundorf	Kein Wunder bei so einer Sauklaue!
577	Braig	(entrüstet) Sauklaue! Mein Arm ist nur zu kurz!
578	Neundorf	3 6 8 4 4 3
579	Braig	Sag ich doch!

Szene 32: Der Showdown

Personen: Braig, Neundorf, Schwank

Schauplatz: Am Filmset

Inhalt: Filmaufnahmen sind in vollem Gange. Bagger, der in die Szene fahren soll, stoppt nicht und verfolgt Schwank. Bagger verfängt sich am Kran, Kameramann in Panik. Schließlich stoppt Bagger. Katja nimmt Gift und stirbt.

Der Regisseur ist ähnlich wie Seiter als hassenswerte Person ausgelegt, wodurch wir Verständnis für das Motiv der Mörderin erzeugen wollen. Schwank bedient sich daher übelster Ausdrücke und Beleidigungen und gerät schon nach wenigen Sätzen in die Missgunst des Hörers

593	Schwank	(durch das Megafon) Und Action! (Klappe fällt) Hopp, hopp...oder bist Du ne alte Kuh, die ihren Arsch nicht hochkriegt?
-----	---------	---

Den Selbstmord von Katja beschreiben wir nur durch die panische Reaktion von Frau Neundorf, allein das Klimpern eines leeren Fläschchens beim Öffnen der Baggertür verrät, wie sich Katja das Leben nimmt. Die Auflösung folgt im Epilog.

603	Neundorf	Frau Dorn, bleiben Sie ruhig, ich komm jetzt zu Ihnen.
		(Schritte)
604	Neundorf	Nein! Nicht!...
		(Schritte, Baggertür wird aufgerissen, Fläschchen klimpert)
605	Neundorf	(panisch) Einen Arzt schnell...Wasser...hier, trinken Sie!

Szene 33: Epilog

Personen: Braig, Neundorf

Schauplatz: Ein Wirtshaus

Inhalt: Diskussion über Tod von Katja. Versöhnung von Braig und Neundorf.

Nachdem der Fall geklärt wurde, kommt auch die Geschichte von Braig und Neundorf zu ihrem Ende: Die zollen einander gegenseitigen Respekt, haben sich sogar etwas angefreundet. Auf diesen Moment hat die Geschichte hingearbeitet. Die in Szene 11 geöffnete Klammer über die Bekömmlichkeit und Vorliebe für Bier oder Wein schließt sich.

606 Braig Sie konnten doch nichts dafür. Kein Grund sich Vorwürfe zu machen. Sie haben vortreffliche Polizeiarbeit geleistet.

(...)

610 Braig Aber jetzt zu den wichtigen Dingen des Lebens: Was haben Sie mir denn da Feines bestellt?

611 Neundorf Ein echtes Kellerpils, hier im Haus gebraut. Und was ist das?

612 Braig Ha was schon, ein Viertele Cannstatter Semsakrebsler. Spitzenjahrgang. Prost!

Die erste Version unserer eigenen Hörspielbearbeitung ist fertig. Damit steht das Herzstück unseres Diplomprojekts, auf dem später alles weitere aufbaut. Sogleich steht aber auch fest:

Wir brauchen insgesamt 26 Schauspieler/Sprecher für unsere 26 Hörspielrollen.

Zusätzlich soll die Besetzung der Rolle der Frau Berg an allen Aufführungen live im Raum spielen.

Die Suche kann beginnen!

02.07

Kontrolle ist besser.

Da das Drehbuch nun aus unserer Feder stammt, können wir selbst nicht mehr wirklich objektiv beurteilen, ob die Geschichte verständlich und nachvollziehbar ist und ob der gewählte, ironische Unterton beim späteren Zuhörer richtig ankommt. Außerdem interessiert uns, wann der Zuhörer sicher weiß, wer der Mörder ist. Haben wir die Andeutungen auf den Mörder dezent genug gesetzt, so sollte die Suche nach dem Mörder erst ganz am Schluss unseres Drehbuches enden. Da Kontrolle bekanntlich immer besser ist, holen wir uns Unterstützung von Matthias Neumann. Er ist seit vielen Jahren Hörspieltechniker beim Südwestrundfunk, arbeitet im Studio Tübingen und ist ein Bekannter der Familie Petersen. Bereits beim ersten Treffen nimmt er sich ausgesprochen viel Zeit für uns und unsere Fragen. Wir diskutieren allgemein über das SCHWABEN-

ANGST-Konzept, über die Hörspiel-Produktionsweise des Südwestrundfunks und über wichtige Erfahrungen, die Matthias während unzähliger Hörspielaufnahmen gemacht hat. Von ihm erhalten wir noch einmal den Tipp, bei der Besetzungssuche vor allem Schauspieler für unser Projekt zu begeistern. Diese sind seiner Meinung nach wandlungsfähiger im Spiel und lebendiger in den Dialogen. Matthias erklärt sich außerdem bereit dazu, unser Drehbuch bis zum nächsten Treffen zu redigieren.



03.00

Auftritt in der Öffentlichkeit.



03.01

SCHWABEN-ANGST Online.

Auf den ersten Blick scheint unser Krimi-Event nicht viel mit dem Internet zu tun zu haben. Ton, Bild, Raum: okay. Doch wozu muss jetzt auch noch das Fass „Interaktive Medien“ aufgemacht werden? Ganz klar: Ohne Internet geht es heute fast nicht mehr. Das Internet dient inzwischen als wichtigstes Informationsmedium neben Fernsehen und Rundfunk¹. Um Sponsoren und Schauspielern die Möglichkeit zu geben, sich im Internet genauer über unser Projekt zu informieren, erstellen wir eine kleine Internetseite, welche die wichtigsten Informationen über unser Projekt liefern wird. Die einzelnen Inhalte sind folgendermaßen gegliedert: **Startseite:** gibt Auskunft über Name, Art des Projekts, unsere Namen und die Hochschule der Medien. Später folgen Datum und Veranstaltungsort.

Der Bereich „**News**“ entwickelt sich zur Informationsplattform von SCHWABEN-ANGST. Durch die Reaktionen von Sponsoren und Schauspielern, von Verwandten und Freunden wissen wir, dass diese Seite regelmäßig aufgerufen und alle neuen Meldungen interessiert gelesen werden. Unser Ziel ist es, laufend Bericht über den aktuellen Stand des Projektes zu erstatten. Dies ist uns vor allem wichtig, um alle beteiligten Firmen auf dem Laufenden zu halten und ihnen etwas Transparenz zu vermitteln. Gleichzeitig können wir eventuellen neuen Sponsoren unsere Arbeit präsentieren. Gegen Ende der Aufführungen im April gibt die Seite einen schönen Überblick über die vielen kleinen Fortschritte während unserer Arbeit, insgesamt stehen dort über 40 Einträge. Unter „**Projekt**“ bieten wir noch einmal eine Projektbeschreibung, Informationen über die Geschichte und den Autor sowie später auch ein paar Sätze über die Räum-

lichkeiten in Verbindung mit einer GoogleMaps²-Karte und einer Anfahrsbeschreibung.

Unter dem Begriff „**Team**“ findet der Leser eine Vorstellung von uns Machern sowie von Klaus Wanninger.

„**Cast**“ steht für die Besetzungsliste. Diese Seite dient den Schauspielern als Übersicht über die zu vergebenen Rollen, jeweils mit unserer Rollen-Charakterisierung, um ein Bild von der Rolle zu vermitteln. Allen anderen Gästen auf der Seite gibt die Auflistung einen Eindruck von der Vielseitigkeit und Größe unseres Projekts. Nach und nach füllt sich die Seite immer mehr mit Namen und Bildern der Schauspieler, die wir für die einzelnen Rollen gewinnen können. Das ist ein tolles Gefühl, dient uns zusätzlich als Übersicht und ist vor allem für die anderen Schauspieler interessant, da sie auf einen Blick sehen können, wer außer ihnen noch an SCHWABEN-ANGST mitwirkt.

[1] z.B. Mediennutzungsanalyse TimeBudget⁴, 2006, Forsa im Auftrag der SevenOneMedia

[2] GoogleMaps ist ein kostenloser Dienst der Firma Google Inc., mit dem man (unter anderem) Ausschnitte von Landkarten auf der eigenen Internetseite einbinden kann.

www.schwabenangst.de

„Sponsoren“ funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip: Unter der Materialliste von Geräten und Ausstattung, die wir für die Realisierung von SCHWABEN-ANGST benötigen, folgt eine Auflistung von Personen und Firmen, meist in Verbindung mit einem Firmenlogo und einem Querverweis auf die Internetseite des Sponsors. Auch diese Liste wird im Laufe unserer Produktion immer länger, sodass wir nach einer Zeit eine respektable Schar an Sponsorenlogos vorzuweisen haben.

Ein kleiner Exkurs in die Internet-Vermarktung:

Viele Firmen sind heute davon abhängig, dass ihre Auftritte im Internet gefunden werden. Dies erfolgt in aller Regel über Suchmaschinen, wie z.B. Google. Die komplexen Suchalgorithmen der Suchmaschinen analysieren längst nicht mehr den bloßen Inhalt der Seiten.

Sie beurteilen vielmehr auch die Relevanz der entsprechenden Seite. Diese wird z.B. dadurch gesteigert, dass möglichst viele fremde Seiten auf den entsprechenden Internetauftritt verweisen. Und je wichtiger diese verweisenden Seiten eingestuft sind, umso mehr steigert das wiederum die eigene Relevanz.

Für Firmen ist es also durchaus attraktiv, eine Verknüpfung einer beliebten, fremden Seite mit der eigenen Seite zu bekommen.

Kontakt: Möglichkeiten der Kontaktaufnahme.

Im Laufe der Produktion kommen noch weitere Seiten hinzu:

Aufnahmen: Hier finden sich zu jedem aufgenommenen Schauspieler „Making-Of-Fotos“, die wir immer im Anschluss an die Aufnahmen im Tonstudio machen. Außerdem besteht die Möglichkeit, über einen integrierten Flash-Player direkt auf der Seite unbearbeitete

Tonbeispiele jeder Rolle vorzuhören. Hierzu wählen wir jeweils eine repräsentative Stelle aus dem Text aus (meistens einen Satz oder eine kurze Passage) und speichern diese in geringer Qualität im MP3-Format ab.

Tickets: Die Seite dient dem Online-Verkauf der Eintrittskarten und gibt gleichzeitig über eine Art „Statusbalken“ Auskunft über die Restkarten für die öffentlichen Vorstellungen.

Galerie: Nach den Vorführungen gibt es hier eine kleine Galerie mit Eindrücken unserer Diplomarbeit.

03.02

Leitmotiv: Schattenmann und Kapelle.

Das Bild des Mannes mit langem Trenchcoat und tief in die Stirn gezogenem Hut wird gerne mit dem Krimi assoziiert. Das verborgene Gesicht, das Licht- und Schattenspiel, hohe Kontraste: alles beliebte Stilmittel des Krimis, die Neugier und Spannung wecken. Die düstere Darstellungsweise ist zwar sehr klassisch und stereotyp, doch wollen wir uns die hohe Assoziativität des Motivs zunutze machen. Schon allein das Leitmotiv soll ohne Worte die Verbindung von Krimi und Schwaben herstellen. Wir begeben uns auf die Suche nach einem geeigneten Motiv und finden mehrere Vorlagen. Wir entscheiden uns für eine silhouettenartige Darstellung, die wir digital nachzeichnen und fortan als Erkennungsmarke für SCHWABEN-ANGST verwenden.

Die ersten Szenen und der erste Mord im Buch spielen auf dem Rotenberg unterhalb der Grabkapelle. Diese Grabkapelle thront hoch erhaben über dem Neckartal und blickt auf Stuttgart herab. Sie als Wahrzeichen der Stadt zu bezeichnen, ginge zu weit, doch besitzt sie einen hohen Wiedererkennungswert, so dass wir unser Leitmotiv als eine Kombination aus der Kapelle und der mysteriösen Silhouette komponieren.

Dieses Leitmotiv findet im Internet, auf unserem Briefpapier und später auf Eintrittskarten und Flyern Verwendung.



04.00

Gesucht: 26 Rollen für SCHWABEN-ANGST.

Wir suchen 26 Schauspieler für ein studentisches Krimi-Hörspiel!

Hilfe!

Um einen besseren Überblick über die vorhandenen Rollen zu bekommen, fertigen wir einen Personenplan mit den Sparten Mann unter 30, Mann über 40, Frau unter 30 und Frau über 40 an.

Mann unter 30	Mann über 40	Frau unter 30	Frau über 40
Dr. Keil	Braig	Katrin Neundorf	Marion Böhler
Gerd Seiter	Rössle	Monique Gilbner	Julia Hemmer
Wolfgang Reck	Häberle	Regine Hemmer	Frau Bay
Daniel Schiek	Axel Knauser	Frau Lieb	Susanne Braun
Zugbegleiter	Huber	Suchlaufstimme	Herbert Bauer
Radiopraktikant	Schaulustige 1+2		Klara Berg
Polizist	Jochen Schwank		

Frau über 40

Marion Böhler

Julia Hemmer

Frau Bay

Susanne Braun

Herbert Bauer

Klara Berg

Jochen Schwank

Gesucht: Schauspieler unter 30.

Für die Besetzungen der jüngeren Rollen (Mann/Frau unter 30) erhoffen wir uns Unterstützung durch die Schauspielstudenten der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart. Ihnen können wir für ihr Mitwirken Aufnahmen in einem professionellen Studio und ein anschließendes Demoband anbieten. Auf unserer Suche nach interessierten Schauspielstudenten nutzen wir die Vorteile von Internetdatenbanken. Vor allem das sehr populär gewordene Studentenverzeichnis (StudiVZ¹) ist uns eine große Hilfe. Jeder in diesem Netzwerk angemeldete Student hat die Möglichkeit, in sogenannte Gruppen einzutreten, die seinem Interesse entsprechen. Unter dem Suchbegriff „Schauspiel Stuttgart“ finden wir eine Gruppe, in der nur Studenten eingetragen sind, die in Stuttgart Schauspiel studieren. Wir schreiben allen eine Nachricht mit unserem

Anliegen. Darin verweisen wir auf unsere Internetseite, speziell auf den Menüpunkt „Cast“ mit unserer Besetzungsliste. Kurz darauf kommen die ersten Rückmeldungen. Viele der Studenten wohnen inzwischen nicht mehr in Stuttgart, doch es gibt auch einige, die sehr an dem Projekt interessiert sind und gerne eine Rolle übernehmen wollen. Wir vereinbaren einen Termin für ein „kleines Casting“. Vor allem die Rollen der Kommissarin Katrin Neundorf, des Gerichtsmediziners Dr. Keil und des Radiomoderators Gerd Seiter sind sehr begehrt. Gerade diese Charaktere möchten wir jedoch mit professionellen Schauspielern oder Sprechern besetzen.

[1] Homepage: www.studivz.net
 Auszug aus der Firmen-Präsentation: Das Unternehmen studiVZ Ltd. wurde im Oktober 2005 gegründet. Seit Januar 2007 gehört studiVZ Ltd. zur Verlagsgruppe Georg von Holtzbrinck. studiVZ Ltd. ist mit den Plattformen studiVZ.net, schuelerVZ.net und meinVZ.net das erfolgreichste und reichweitenstärkste soziale Netzwerk in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Zusammen verzeichnen die Plattformen mehr als 7,5 Millionen Nutzer.

Gesucht: Katrin Neundorf,
ca. 30 Jahre, Kommissarin,
energisch, motiviert

Unsere Suche nach der perfekten Besetzung der Hauptrolle führt uns nach Hamburg. Wo auch sonst findet man talentierte Schauspielerinnen? Die Schwester eines gemeinsamen Bekannten wohnt dort und ist ausgebildete Schauspielerin. Wir steigen ins Flugzeug, fliegen nach Hamburg und treffen Sophie Steiner, die dort am Theater spielt und fürs Fernsehen arbeitet. **Sie ist sofort von der Rolle begeistert. Und wir von ihr.** Da Sophie öfters zu Verwandten nach Tübingen fährt, erklärt sie sich sogar bereit, für die Aufnahmen ins Tonstudio der Hochschule der Medien zu kommen.



Gefunden:
Sophie Steiner als Katrin Neundorf

Über eine Freundin erhalten wir einige Demoaufnahmen von Sebastian Fuchs, der an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Sprecherziehung studiert hat und bereits für andere HdM-Produktionen als Sprecher zur Verfügung stand. Die Aufnahmen klingen vielversprechend. Sebastian hat eine helle, klare, stark variierbare Stimme ohne Dialekt. Die ideale Besetzung für unseren Dr. Keil. Jetzt muss nur noch Sebastian überzeugt werden. Doch bereits nach einem Telefongespräch ist klar: Sebastian macht mit.

Gesucht: Dr. Keil, ca. 35 Jahre,
sachlich, kompetent, übereifrig

Gefunden: Sebastian Fuchs als Dr. Keil



Gesucht: Gerd Seiter,
ca. 30 Jahre,
Radiomoderator
von Radio Cool,
pseudo-cool, lebt auf
Kosten anderer

Unsere ersten Überlegungen für diese Rollenbesetzung tendieren dazu, einen echten Radiomoderator für unser Projekt zu begeistern. Mehrere Moderatoren stehen zur Auswahl. Wir entscheiden uns, Markus Pfeffer vom Radiosender „Die neue 107,7“ anzuschreiben. Gleichzeitig fällt uns als Wunschbesetzung für die Rolle der Theaterschauspieler Helge Thun ein. Ihn haben wir schon mehrmals live beim Tübinger Improvisationstheater „Theatersport“ auf der Bühne erlebt und waren jedes Mal begeistert von seiner Fähigkeit, Comedy spontan aus dem Ärmel zu schütteln. Uns ist bewusst, dass beide Wunschkandidaten beruflich sehr eingespannt sind und wir sie deshalb hundertprozentig von unserem Vorhaben und der Rolle des Gerd Seiders überzeugen müssen.

Wir schreiben folgende E-mail:

Sehr geehrter Herr Thun,
Wir sind zwei Studenten der Hochschule der Medien in Stuttgart und arbeiten gerade an unserer Diplomarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien. Unser Projekt ist eine Schwäbische Krimi-Inszenierung, die Anfang April im Travertin-Gewölbe in Bad Cannstatt (Weingut der Stadt Stuttgart) aufgeführt wird. Das Ganze besteht aus einem Krimi-Hörspiel, einer Video-Installation und Live-Schauspielen, die während des Krimis auftreten. Genauere Informationen dazu finden Sie im angehängten Konzept. Das Projekt entsteht in Zusammenarbeit mit dem schwäbischen Autor Klaus Wanninger und basiert auf einem seiner SCHWABEN-KRIMIS: SCHWABEN-ANGST, welcher im Raum Stuttgart spielt. Insgesamt wollen wir für das Hörspiel 26 Rollen besetzen, vom schüchternen Organisten mit nur wenigen Sätzen bis hin zu den Kommissaren, die in jeder Szene mitwirken. Nun sind wir auf der Suche nach Schauspielern, die Lust haben, ein studentisches Projekt zu unterstützen.

Eine der Nebenrollen ist ein unglaublich unsympathischer Radiomoderator (Gerd Seiter) von RadioCool, der in seiner Sendung die neuesten Ergebnisse des Kriminalfalls verkündet.

Er ist ca. 30 Jahre alt, selbstbewusst, direkt, schnöselig, pseudo cool, lästert gerne über Alte und Kranke und lebt auf Kosten anderer. Wir glauben, dass Sie dafür die ideale Besetzung wären. (Ist als Kompliment gemeint:-)

Die Aufnahmen finden voraussichtlich Anfang/Mitte Februar im neuen Tonstudio der Hochschule der Medien in Stuttgart/Vaihingen statt. Der Zeitaufwand für die Aufnahmen von Gerd Seiter beträgt voraussichtlich ca. 3 Stunden. Zeitlich können wir gerne auf Ihre Wünsche eingehen. Das vorläufige Manuskript unseres Hörspiels finden Sie im Anhang. Haben Sie Lust, eine kleine Rolle in unserem Hörspiel zu übernehmen?

Wir würden uns über eine Nachricht sehr freuen!

Sie erreichen uns per Mail unter:

mail@schwabenangst.de

Eine kurze Projekt- und Rollenbeschreibung finden Sie außerdem unter www.schwabenangst.de

Liebe Grüße

von Tina Türk und Jan Petersen

Noch am selben Tag melden sich Helge Thun und Markus Pfeffer per E-mail bei uns: Beide wollen die Rolle des Gerd Seiter übernehmen. Damit haben wir nicht gerechnet. Wir entscheiden uns für Helge Thun, dessen rauhe und kräftige Stimme in unseren Augen perfekt zu Gerd Seiter passt.



Gefunden: Helge Thun als Gerd Seiter

Gesucht: Wolfgang Reck, ca. 25 Jahre, Organist, schüchtern, ehrlich, gewissenhaft
 Daniel Schiek, ca. 25 Jahre, Polizei-Grafiker, nett, sympathisch
 Radiopraktikant, ca. 20 Jahre, durcheinander, hilfesuchend, unsicher
 Zugbegleiter, ca. 30 Jahre, evtl. bayrischer Dialekt
 Monique Gilbner, ca. 25 Jahre, angehende Schauspieler, unsicher, ehrgeizig
 Regine Hemmer, ca. 20 Jahre, berechnend, lebensfroh, nimmt kein Blatt vor den Mund
 Fräulein Lieb, ca. 20 Jahre, Sekretärin, naiv, unterwürfig

Diese sieben Charaktere sind kleine Nebenrollen, die jeweils in ein oder zwei Szenen auftreten, jedoch ausgeprägte charakteristische Eigenheiten besitzen. Jede auch noch so kleine Rolle bereichert unser Hörspiel. Um für alle Hörspiel-Charaktere die bestmögliche Besetzung zu finden, veranstalten wir eine Art „kleines Casting“. Wir laden alle interessierten Studenten zum gleichen Termin in ein ruhiges Stuttgarter Café ein. Wir geben jedem kurz die Möglichkeit, etwas von sich zu erzählen, und stellen anschließend die noch freien Rollen vor. Schnell bemerken wir die Enttäuschung der Studenten darüber, dass die Hauptrollen – Dr. Keil

und Katrin Neundorf – bereits vergeben sind. Jedoch würden sich alle auch über eine kleinere Rolle freuen. Die Studenten sind sehr aufgeschlossen und erzählen munter von ihren Erfahrungen im Studium und ihren sonstigen Interessen. In lockeren Gesprächen erfahren wir die Rollen-Vorlieben der Studenten und versprechen ihnen, uns im Laufe der Woche bei ihnen zu melden. Im Anschluss vergleichen wir unsere Eindrücke und beschließen, alle Rollen direkt nach diesem ersten Treffen fest zu vergeben. **Wir freuen uns schon, folgende Studenten im Tonstudio wiederzusehen und mit ihnen die Rolle zu erarbeiten:**



Gefunden: Johannes Soeder als
Wolfgang Reck



Gefunden: Lilian Wilfart als
Monique Gilbner



Gefunden: Jan Carlos Wittmer als
Daniel Schiek



Gefunden: Maria Weyand als
Regine Hemmer



Gefunden: Steffen Essigbeck als
Radiopraktikant



Gefunden: Anne Leßmeister als
Fräulein Lieb



Gefunden: Jochen Noll als
Zugbegleiter

04.03

Gesucht: Schauspieler über 40.

Auf der Weihnachtsfeier der SWR-Landesschau lernen wir den Schauspieler und Sprecher Jo Jung kennen, der dort als Geschichtenerzähler eingeladen wurde. Wir sind sofort begeistert von seiner variationsreichen Stimme und seiner aufgeschlossenen, natürlichen Art. Im Anschluss an seinen Auftritt überraschen wir ihn mit der Frage, ob er nicht Lust hätte, in unserem Krimi-Hörspiel eine oder sogar zwei Rollen zu übernehmen. Auf ein spontanes JA hin schicken wir ihm unser Manuskript zu, und er entscheidet sich für die Rollen des Werbeagenturschefs Axel Knauser und des falschen Malers Huber.

Gesucht
und
Gefunden: Jo Jung
als Axel Knauser und
falscher Maler Huber



Gesucht: Frau Bay, ca. 60 Jahre,
schwäbische Hausbesitzerin,
neugierig, steckt überall ihre
Nase rein.

Für diese Rolle kommt für uns nur eine in Frage: die schwäbische Laien-SchauspielerIn Inge Keller. Sie ist eine Bekannte von uns, und ihr ist die Rolle wie auf den Leib geschrieben. Wir fragen Inge, müssen allerdings reichlich Überzeugungskraft leisten, da sie sich die Rolle nicht wirklich zutraut. Doch auch sie können wir schließlich zum Mitmachen animieren. Wir müssen ihr nur versprechen, genügend Zeit für sie im Studio einzuplanen, aber dass können wir in unserem Zeitplan berücksichtigen.



Gefunden: Inge Keller als Frau Bay

Eines ist klar: Ein schwäbisches Krimi-Hörspiel braucht

einen schwäbischen Kommissar. Doch woher nehmen?

Der einzige schwäbische Schauspieler im entsprechenden Alter, der uns spontan einfällt, ist der SWR-Tatort-Kommissar Ernst Bienzle alias Dietz-Werner Steck. Doch da unser Hörspiel kein Abklatsch des Stuttgarter Tatorts werden soll, verwerfen wir diesen Gedanken schnell wieder. Stattdessen stöbern wir im Internet nach älteren schwäbischen Schauspielern, die in Stuttgart leben. Bei unserer Suche stoßen wir auf die Internetseite schauspieler-agentur.de. Sie wurde von dem Stuttgarter Schauspieler und Autor Peter Rissmann ins Leben gerufen und stellt ein Portal für dessen befreundete Schauspielerkollegen dar. Unter dem Menüpunkt „Galerie“ gelangt man auf eine Seite, auf der 26 Bilder von diversen Schauspielerinnen und 16 Bilder von Schauspielern abbildet sind. Klickt man auf eines dieser Bilder, öffnet sich ein Fenster mit den entsprechenden Informationen zu dem ausgewählten Schauspieler. Folgende Punkte sind dort aufgelistet: Name des Schauspielers, Geburtsjahr, Geburtsort, Haarfarbe, Augenfarbe, Größe, Fremdsprachen, Dialekte, Sport, Gesang, Instrument, Führerschein, bisherige Theater- und Filmproduktionen, sonstige Projekte. Außerdem genaue Kontaktdaten wie Handynummer, Festnetznummer, E-mail-Adresse und eventuelle Homepage. Der wichtigste Punkt: verschiedene Sprachproben. Die genannten Informationen sind ausführlich und aussagekräftig.



Gesucht: Stefan Braig, ca. 60 Jahre,
Hauptkommissar, erfahren,
schwäbisch, ironisch.

Das erste männliche Bild auf der Seite schauspieler-agentur.de zeigt den Schauspieler Joerg Adae. Wir erfahren, dass er in Stuttgart lebt, 65 Jahre alt ist, schwäbisch spricht und vor allem im Alten Schauspielhaus oder der Komödie im Marquardt in Stuttgart engagiert ist. Außerdem stand er bereits für unzählige Fernsehproduktionen vor der Kamera. Von Joerg Adaes Sprechprobe sind wir sofort begeistert. Er hat eine faszinierende volle, bassige Stimme, die äußerst markant ist. Für uns ist klar: Diese Stimme gehört unserem Hauptkommissar Braig. Jetzt muss nur noch Herr Adae davon überzeugt werden. In einer E-mail erklären wir ihm unser Projekt und warum genau „ER“ die ideale Besetzung für den Hauptkommissar Braig ist. Zusätzlich bekommt er (wie alle Schauspieler) das „Krimi-Konzept“ und unser fertiges Manuskript. Einen Tag später erreicht uns seine Antwort:

Hallo, Tina und Jan- habe schon länger nicht mehr für Euren Verein gearbeitet-da ständig im Theaterstress. Euer Konzept aber gefällt mir-also erst mal ein vorsichtes JA ! Im Moment spiele ich noch an der Komödie im Marquardt die Hauptrolle in „Hägele und Co“-bis zum 20.Jan.-am 31 Januar habe ich im Alten Schauspielhaus Premiere mit Wedekind's "LULU"- und ab da- wie immer -täglich Vorstellung-ausser Sonntags. Sollten wir uns einig werden, wäre es schön, wenn man den SONNTAG, 10.Februar- als Aufnahmetag mit einbeziehen könnte-da hätten wir dann hintenhinaus zeitlich mehr Spielraum. An den Vorstellungstagen geht nur halbtags Studioarbeit -die Vorstellung hat Vorrang ! Also, bis zur nächsten Mail-herzlichen Gruss...

Wir können es kaum fassen: Joerg Adae möchte bei uns mitmachen. So einfach soll das gehen? Aber unser Konzept hat ihn wohl überzeugt. Wir schreiben ihm die voraussichtlichen Aufnahmetermine und erhalten von ihm folgenden Satz zurück:

Hi, Tina und Jan- ja, so machen wir das. Schönes Wochenende...

Damit steht unser Ermittlungsteam bis auf den Spurentechniker Rössle fest.



Gefunden: Joerg Adae als
Kommissar Braig

Gesucht: Jochen Schwank, ca. 45 Jahre, Regisseur, machtgerig, unsympathisch
 Julia Hemmer, ca. 40 Jahre, abweisend, verbittert, kühl
 Marion Böhler, ca. 40 Jahre, gefasst, abweisend, kühl, verdächtig.

Nach dem Erfolgserlebnis mit Joerg Aadae werden wir mutiger. Wir spüren, dass unser Konzept auch bei professionellen Schauspielern Anklang findet und diese Lust haben, ein studentisches Projekt zu unterstützen. Wir durchstöbern erneut das Schauspieler-Portal und schicken allen in Frage kommenden Schauspielern eine E-mail mit unserem Anliegen. Innerhalb der nächsten zwei Tage erhalten wir von allen eine positive Antwort. Wenn der Termin passt, sind alle angeschriebenen Schauspieler dabei.



Gefunden: Nils Weyland als
Jochen Schwank



Gefunden: Katharina Weyland als
Julia Hemmer



Gefunden: Mirjam Barthel als
Marion Böhler

Von Nils Weyland erfahren wir später, dass er selbst seinen Bekannten Joerg Adae angeschrieben hatte, um ihm die Rolle des Kommissars Braig schmackhaft zu machen. Da hatten wir Joerg allerdings schon längst engagiert. Ein witziger Zufall. Über Nils Weyland erhalten wir auch den Kontakt zu dem älteren schwäbischen Schauspieler und Theaterregisseur Volker Jeck. Wir rufen ihn an und engagieren ihn als schwäbischen Nachbarn Scheiffele.



Gesucht
und

Gefunden: Volker Jeck als schwäbischer Nachbar Scheiffele

Gesucht: Klara Berg, ca. 80 Jahre, rüstige Rentnerin, wach, besonnen, offen, Herbert Bauer alias Katja Dorn, ca. 50 Jahre, Schauspieler*in und ihr Alter Ego.



Gefunden: Barbara Bernt als Klara Berg und Herbert Bauer.

Barbara Bernt (52 Jahre) ist eine der von uns ausgewählten Schauspielerinnen. In ihrer ersten E-mail an uns schreibt sie, dass sie momentan in Hannover lebt, jedoch in einem Monat nach Heilbronn zieht und dann gerne mitmachen würde. Auf unsere Frage, ob sie sich vorstellen könne, eine ca. 80-jährige Frau zu spielen und vielleicht sogar in den Aufführungen live aufzutreten, reagiert sie mit einem spontanen JA. Sie schickt uns sogar ein Bild von sich selbst in der Rolle der alten Martha Brewster in „Arsen und Spitzenhäubchen“. So wie auf dem Foto stellen wir uns unsere Klara Berg vor. Da Barbara Bernt in Heilbronn einen Neuanfang plant und erst vor Ort auf Engagement-Suche gehen muss, sieht sie es als gutes Omen, gleich nach ihrem Umzug bei unserem Projekt mitzumachen. Sie sieht das Ganze ebenso wie wir als tolles Experiment und ist besonders von den Live-Aufführungen begeistert. Auch auf unsere Bitte hin, ob sie zusätzlich die kleine Rolle des Mörders Herbert Bauer übernehmen könnte, schreibt sie:

Es würde mir Spaß machen, auch Herbert Bauer zu sprechen, mit „männlicher“ Stimme und dann ganz ohne schwäbischen Dialekt.

Gesucht: Susanne Braun, ca. 45 Jahre, sympathisch, offen, selbstbewusst, evtl. Kölner Akzent.

Um authentisch zu bleiben, brauchen wir für diese Rolle eine Schauspieler*in aus dem Ruhrgebiet. Ein Kölner Dialekt wäre schön, jedoch wäre auch eine Adaption auf einen anderen Ruhrpott-Dialekt kein Problem. Auf der Seite schauspieler-agentur.de finden wir sogar eine Dame, zu der die oben genannte Beschreibung passen würde: Birgit Zamulo. Einzige Schwierigkeit: Birgit Zamulo hat zwar in Stuttgart gespielt, wohnt nun allerdings in Köln. Wir wagen uns trotzdem voll Enthusiasmus, ihr eine E-mail zu schreiben, und erhalten folgende überraschende Antwort:

Danke für Ihre Anfrage. Natürlich habe ich Lust mitzumachen!!
 Spiele und probe allerdings gerade in Neuss, doch wenn Sie mit dem Termin auf mich eingehen können, so steht dem nichts im Wege.
 Würde mich freuen und finde das Projekt richtig spannend!!
 Liebe Grüße aus Köln
 Birgit Zamulo

Den Termin machen wir einfach passend und ein Dortmunder Dialekt ist auch super.



Gefunden: Birgit Zamulo
 als
 Susanne Braun

**Gesucht: Herr Häberle, ca. 65-70 Jahre,
schwäbischer Nachbar, allwissend, verschmitzt**

Eine kleine Rolle, für die wir einen echten Schwaben brauchen, am besten einen bekannten Schwaben. Und wer könnte dafür besser geeignet sein als Walter Schultheiß, der zuletzt den Vermieter Romminger des Kommissars Bienzle im SWR *Tatort* gespielt hat. Doch wie können wir den Kontakt zu ihm herstellen?

Über das Internet? – Fehlanzeige!

Dennoch erfahren wir durch das Internet, dass Walter Schultheiß momentan für das Stück „Häberle und Co“ in der „Komödie im Marquardt“ auf der Bühne steht. Das ist das Stück, in dem auch gerade Joerg Aadae eine Hauptrolle spielt. Doch ihn zu fragen, ob er uns den Kontakt zu Walter Schultheiß vermitteln kann, halten wir für keine gute Idee. Doch uns kommt eine andere: Wir schreiben einfach direkt an die „Komödie im Marquardt“:

Hallo, liebe Komödie im Marquardt!

(...)

Für eine kleine, ur-schwäbische Nebenrolle würden wir gerne Walter Schultheiß begeistern.

Da wir nicht wissen, wie wir ihn am besten erreichen können, wollten wir Sie fragen, ob Sie unser Anliegen an Herrn Schultheiß weiterleiten und ihn bitten könnten, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

(...)

Über Ihre Hilfe würden wir uns sehr freuen!

Wir können unser Glück kaum fassen, als wenige Tage später Walter Schultheiß selbst bei uns anruft und uns mitteilt, dass er die Rolle des schwäbischen Nachbarn gerne spielen würde. Seine einzige Bedingung: Wir müssen ihn zu Hause in Wildberg für die Aufnahmen abholen, da er nicht mehr gerne allein Auto fährt. Das sehen wir als geringstes Problem und freuen uns über das Mitwirken von Walter Schultheiß in unserer Diplomarbeit.



**Gefunden: Walter Schultheiß als
schwäbischer Nachbar
Häberle**

Gesucht: Herr Rössle, ca. 60 Jahre,
Kriminaltechniker, schwäbisch, genau, griesgrämig

Um unser Ermittlerteam zu vervollständigen, suchen wir nach der perfekten Besetzung für den Kriminaltechniker Rössle. Auch für diese Rolle brauchen wir einen echten Schwaben. Wir fragen den Schauspieler Karlheinz Hartmann (bekannt als Bürgermeister aus der SWR-Sendereihe „Hannes und der Bürgermeister“), der zuerst sogar zusagt, dann aber doch angesichts dieser größeren Rolle und seiner knappen Zeit leider nicht mitmachen kann. Uns ist bewusst, dass diese größere Rolle, für die ein kompletter Aufnahmetag nötig ist, deutlich schwieriger zu besetzen ist als eine kleine

Nebenrolle, für die nur ca. eine Stunde Aufnahmezeit benötigt wird. Doch wen sollen wir noch fragen? Spontan beschließen wir, Walter Schultheiß für diese Rolle zu begeistern. Ihn würden wir gerne in mehreren Szenen hören. Wer könnte diesen trockenen, schwäbischen Humor besser herüberbringen als er? Frei nach dem Motto: Wenn er bereits für die kleinere Rolle zugesagt hat und Zeit mitbringt, wäre es doch durchaus möglich, ihm auch die größere Rolle schmackhaft zu machen? Zwei Anrufe und einen Tag später steht es fest: Walter Schultheiß spielt unseren Kriminaltechniker Rössle.



Gefunden: Walter Schultheiß als Rössle

Geschafft!

Nach einer Woche, vielen Anrufen, langen Internet-Recherchen und unzähligen E-mails haben wir die Wunschbesetzung für unser SCHWABEN-ANGST-Hörspiel gefunden. Es zeigt sich: Man muss sich nur trauen. Die Schauspielersuche verlief dank unseres professionellen Auftritts und der guten Vorarbeit reibungslos. Die Schauspieler konnten sich anhand des mitgeschickten Exposés und des fertigen Manuskripts ein genaues Bild von unserem Projekt machen und sich im Internet weitere Informationen darüber holen. Der Menüpunkt „Cast“ spielte hier bestimmt eine wichtige Rolle: Auf dieser Seite war ständig der aktuelle Stand der Rollenbesetzung abzulesen, so dass die Schauspieler sehen konnten, welche ihrer Kollegen bereits zugesagt hatten.

Jetzt fehlt nur noch eine kleine Rolle: die des Nachbarn Häberle.

Doch darum kümmern wir uns später.

Nun müssen wir so schnell wie möglich einen Aufnahmeplan erstellen und die entsprechenden Termine mit den Schauspielern abgleichen.

05.00

Raumsuche

oder: die Abenteuer des Odysseus.

05.01

Vorüberlegungen für unseren Raum.

Die Wände sollen aus einer Holz-Leinwandkonstruktion bestehen, auf die von außen projiziert wird.

Wie groß muss der Raum sein, damit wir Platz für etwa 40 Personen haben? Eine grobe Schätzung: Ein größerer Drehsessel hat einen Durchmesser von etwa 70 cm. Addiert man 25 cm Beinfreiheit in alle Richtungen, erhält man einen Durchmesser von 120 cm. 36 Plätze benötigen also etwa eine Grundfläche von 7,2 x 7,2 Metern, etwa 52 m². Nun sollten noch 2-3 Meter Abstand zur Wand eingerechnet werden, damit erhalten wir ein Raummaß von 13 x 13 Metern. Die Deckenhöhe sollte idealerweise 3-4 Meter betragen, um die nötige Kopffreiheit zu bieten.

Ideal wäre ein größerer Raum drumherum für die Projektionstechnik, da wir die Wände ja von außen bespielen möchten. Daneben brauchen wir einen separaten zweiten Raum für die Steuerung und die Regie, dieser Raum kann jedoch sehr klein sein.

Zusätzlich möchten wir die Gäste gerne in einer Art Foyer empfangen, hier könnte man an einer Theke kleine Snacks und Getränke verkaufen. Eine Garderobe sollte auch nicht fehlen.

Unser Ziel ist es, einen Veranstaltungsraum in Stuttgart oder in der näheren Umgebung zu finden, der in irgendeiner Form zum Stück passt. Der Raum soll möglichst repräsentativ sein, also möglichst auch schon durch seine Beschaffenheit, das Ambiente oder das Gebäude wirken. Derer gibt es in Stuttgart einige, sie zu mieten ist (vom Termin abgesehen) auch kein Problem. Sie kostenlos zu „leihen“ allerdings schon.

Mögliche Veranstaltungsorte.

Wir hören uns um, recherchieren im Internet und stellen eine Liste möglicher Veranstaltungsorte und gegebenenfalls entsprechender Ansprechpartner zusammen:

- in.stuttgart, Eventagentur, organisiert Großevents, vor allem im Sportbereich (eine Nummer zu groß für uns)
- Rathaus, Kulturreferat: heißt Kulturamt, als Zuständigen ermitteln wir Herrn Stiefele
- öffentliche Gebäude: Altes Schloss
- LBBW oder BW-Bank?
- Daimler: Carl-Benz-Arena
- Kelter Fellbach
- SI-Zentrum, Kongressräume
- Kursaal Bad Cannstatt
- alte Messe am Killesberg
- Künstlerbund/Künstlerverein
- Buchhandlung Wittwer
- Wagenhallen
- Südwestrundfunk
- Gustav-Siegle-Haus
- Treffpunkt Rotebühlplatz
- Altes Theaterhaus Wangen
- Ziegelei Winnenden
- SSB Werkshalle Cannstatt
- Gemeindehäuser, Jugendhaus Degerloch?

05.03

Das Telefonieren und Recherchieren geht los.

Stadt Stuttgart: Herr Stiefele ist sehr nett, aber nicht zuständig. Seine Aufgaben sind eher Pressearbeit und Marketing als Raumvergabe und Kulturförderung. Aber er hat Telefonnummern. Im Nachhinein kann man sagen, dass es immer von Vorteil ist, auch Leute, die sich eigentlich nicht zuständig fühlen, nach Telefonnummern zu fragen.

So erhalten wir ein paar neue Namen:

- Frau Kadura betreut das Literaturreferat,
- Herr Bayer ist für Theaterfragen zuständig,
- Herr Meyke ist Theaterreferent.
- Von der Buchhandlung Wittwer erhalten wir ebenfalls einen Namen, außerdem einen Ansprechpartner beim Schloss und einige Personen beim Treffpunkt Rotebühlplatz.

Treffpunkt Rotebühlplatz: Das Gebäude besitzt mehrere Veranstaltungsräume unterschiedlicher Größe, die für unsere Veranstaltung in Frage kommen. Leider stehen die Räume nur festen Theater- und Tanz-Ensembles zur Verfügung, die darüber hinaus im Kulturförderprogramm der Stadt Stuttgart sein müssen, also ohnehin Fördergelder bekommen. Für uns als Diplomanden besteht demnach keine Möglichkeit, die Räume kostenlos zu bekommen. Aus einer vielversprechenden Chance wird eine Sackgasse.

Der Kursaal, der uns durch seine Architektur und die Lage im Kurpark in Cannstatt von Anfang an anspricht, ist leider für längere Zeit wegen Baufälligkeit und Renovierungsarbeiten geschlossen.

Das alte Schloss im Zentrum fällt ebenfalls weg, hier ist es nicht möglich, kostenlos Räume zu kriegen.

Das ehemalige Theaterhaus in Wangen ist inzwischen ein türkischer Kulturverein, passt also von der Ausrichtung nicht zu unserem ur-schwäbischen Stück.

Anders **die Alte Kelter in Fellbach.** Wo früher Wein gekeltert wurde, ist seit einigen Jahren ein schönes, großzügiges Kultur- und Veranstaltungszentrum entstanden. Mit 2000m² Fläche und aller Veranstaltungs-Infrastruktur, die wir uns vorstellen können. Die ersten Kontakte verlaufen vielversprechend, bis sich dann doch die Geister an der Kostenfrage scheiden. 1250 Euro pro Abend: Das können und wollen wir nicht bezahlen. Wieder nichts.

Langsam verlässt uns etwas der Mut. Bislang lief das Projekt sehr flüssig und sämtliche Hürden und Probleme ließen sich schnell und überraschend gut lösen: Der prominente Autor, das Drehbuch, die tollen Schauspieler..., doch die Raumfrage ist eine harte Nuss. Leider aber eine sehr wichtige.

Von der Stadt Stuttgart nach Uhlbach.

Wir telefonieren mit Frau Kadura, der Literaturfachfrau der Stadt Stuttgart. Sie zeigt sich interessiert, bittet um Infomaterial. Frau Kadura hat erst vor kurzem eine Krimi-Reihe im Literaturhaus organisiert, hat Beziehungen zur Buchszene in Stuttgart. Sie möchte das Projekt ein paar Leuten vorstellen und um Hilfe für uns bitten. Dann hören wir erstmal wieder ein paar Tage nichts, bis wir eine weitere E-mail mit Kontakten bekommen.

Neben dem Treffpunkt Rotebühlplatz und ein paar weiteren bekannten (und leider nicht in Frage kommenden Räumen) empfiehlt sie uns das städtische Weinbaumuseum in Uhlbach. Davon hatten wir noch nichts gehört! Ein Anruf bei der Leiterin des Museums, Frau Beck, lässt uns neue Hoffnung schöpfen: Sie lädt uns zum Besichtigen der Räume nach Uhlbach ein.

Das Weinbaumuseum befindet sich im Ortskern von Uhlbach, unterhalb des Rotenbergs auf halber Höhe zwischen Fellbach und Untertürkheim. Das Gebäude war früher eine Kelter und wird seit vielen Jahren von der Stadt Stuttgart als Weinbaumuseum unterhalten. Der Innenraum ist großzügig, es gibt eingezogene Galerien, überall stehen alte Weinfässer und Werkzeuge herum. Ein tolles Ambiente! Wie wir von Frau Beck erfahren, wurde das Museum auch früher schon für verschiedene Veranstaltungen vermietet, eine Nutzung für unser Projekt wäre kostenlos möglich. Neben gibt es einen kleinen, urigen Schankraum mit rustikalen Holzmöbeln, für die Bewirtung wäre gesorgt. Alles ist perfekt, wäre da nicht ein kleiner Wermutstropfen: Das Museum ist nicht beheizbar! Der Raum gipfelt direkt in einem nicht isolierten Dach, in dem zusätzliche Belüftungsöffnungen für das richtige Klima bei den alten Holzfässern sorgen.

Als Veranstaltungszeitraum stellen wir uns Mitte März bis Anfang April vor: Ob wir zu dieser Jahreszeit schon mit frühlingshaften Temperaturen rechnen dürfen, ist schwer absehbar. Klar ist dafür: Wenn es draußen kalt ist, ist es im Museum ebenfalls kalt. Vor allem, wenn das Publikum eine Stunde auf einem Stuhl sitzt. Blauäugig auf schönes Wetter zu hoffen, kommt nicht in Frage. Aber die Veranstaltung in den Sommer zu verschieben, geht ebenfalls nicht. Schade.

05.05

Von Uhlbach nach Bad Cannstatt.

Doch Frau Beck hat noch einen Joker im Ärmel: Von ihr bekommen wir eine neue Telefonnummer und einen neuen Namen: den Travertinkeller vom **Weingut der Stadt Stuttgart.**

Es ist mittlerweile kurz vor Weihnachten. Ein erster Kontakt mit Herrn Nanz, dem Leiter des Weinguts, lässt uns erneut hoffen. Der Schwabe lädt uns ein, den Travertinkeller zu besichtigen. Wir sind begeistert! Das Gewölbe, das dem Weingut als Verkaufs- und

Lagerraum dient, liegt direkt hinter dem Kursaal in Cannstatt. Der längliche Raum hat ein uriges Ambiente, bietet genug Platz für 40 Personen, kann bei Bedarf komplett leer geräumt werden und das wichtigste: Er ist klimatisiert! Auf den ersten Blick wissen wir: Dieser Raum passt perfekt!

Termin im Büro von Herrn Nanz: Wir stellen unser Projekt vor und kämpfen uns mit Argumenten durch. Herr Nanz ist zwar nicht von vornherein begeistert, sagt aber auch nicht nein. Hauptsorge: Der Betriebsablauf darf nicht gestört werden! Wir überreichen unser Exposé und warten ab. Über die Feiertage ist nichts zu machen, erst Anfang des neuen Jahrs können wir wieder Kontakt aufnehmen.

Die wunderbare Nachricht: Es klappt!

Herr Nanz zeigt sich zwar noch immer nicht hundertprozentig überzeugt, doch sagt er uns den Raum zu.

Der Trick mit den Terminen

Als Termin kommt für Herrn Nanz die erste Aprilwoche in Frage. In dieser Zeit ist beim Weingut eher wenig los, so dass wir die Arbeit nicht zu sehr behindern. Wir bekommen drei Tage: den 1. bis 3. April 2008. Damit steht unsere Deadline! Allerdings hätten wir gerne fünf statt der angebotenen drei Vorführungen gehabt. Wir einigen uns auf einen Kompromiss: Eine vierte Aufführung wird am Freitag stattfinden, zu der Herr Nanz eigene Kunden einlädt. Ferner vereinbaren wir eine zusätzliche Vorführung am Samstag Nachmittag für den Fall, dass die Nachfrage an Tickets entsprechend groß sein sollte.

Schnell entsteht die Idee, unsere Vorführung mit einer anschließenden Weinprobe zu veredeln. Das gefällt Herrn Nanz außerordentlich gut.

Damit ist der Deal perfekt.



Der Travertin-Keller bei unserer ersten Besichtigung: Weinlager und Raum für kleinere Kundenweinproben. Der Durchgang auf der linken Seite führt zu einem zweiten Keller in derselben Größe – ideal für unsere Regie.



05.06

Krimiprojekt meets Weingut.

Etwas Mut und ein Kopfnicken.

Natürlich unterstützt uns Herr Nanz nicht ganz uneigennützig. Als guter Unternehmer weiß er um die Bedeutung von Werbung und Öffentlichkeit.

Eine Veranstaltungswoche in seinem Weingut bringt gleich mehrere Vorteile:

- Viele Menschen lernen das Weingut kennen, die Bekanntheit wächst.
- Die Gäste kommen wegen des Krimis und zahlen die Weinprobe: Das bedeutet sogar Einnahmen durch den verkauften Wein.
- Durch die Verbindung von Krimi und anschließender Weinprobe lernen die Gäste die Weine kennen, so können leicht neue Kunden gewonnen werden.
- Bestehende Kunden können durch die Veranstaltung reanimiert oder gebunden werden.

Die (uneigennützige) Unterstützung von studentischen Projekten ist immer eine Pressemeldung wert.

Und das beste: Das komplette Paket kostet nicht mehr als etwas Mut und ein Kopfnicken.

Die Vorteile auf unserer Seite liegen auf der Hand:

- Wir haben einen geeigneten Raum für unsere Vorführungen, den wir kostenlos nutzen dürfen.
- Die anschließende Weinprobe macht das Projekt zusätzlich attraktiver und entbindet uns weitgehend von Catering-Aufgaben.

Dass eine Zusammenarbeit von mittellosen Studenten und einer Firma oder Einrichtung wie dem Weingut zweifellos Sinn macht, steht außer Frage.

Wie aber schafft man es als Student, den Partner von dem Projekt zu überzeugen?

1. Viel hängt natürlich vom richtigen **Ansprechpartner** ab: Wenn man nicht den Leiter zu einem Gespräch überreden kann, hat man schlechte Karten. Wenn der Ansprechpartner gestresst ist oder einen schlechten Tag hat, kann man leider nichts dafür. Am besten Termin vereinbaren!

2. Man muss selber vom Projekt **überzeugt sein** und das auch zeigen. Niemand wird Studenten unterstützen, die nicht von ihrer Arbeit überzeugt sind.

3. **Gut vorbereitet sein:** Konzept ansprechend gestalten und schön ausgedruckt mitbringen, im Vorfeld überlegen, was den Partner interessieren wird. Lieber etwas mehr Zeit in die Ausarbeitung stecken, der erste Eindruck zählt.

4. **Einfache Sprache:** Wir überlegen uns im Vorfeld der Gespräche genaue Formulierungen und Reihenfolgen für die Erläuterung unserer Idee, da die meisten Menschen mit einer „audiovisuellen Krimiinszenierung“ oder einem „Krimi-Event“ nicht viel anfangen können. Hier spielen auch deutsche Begriffe (z.B. „Aufführung“ statt „Event“) eine große Rolle.

5. **Zeit lassen**, aber hartnäckig bleiben. Konzept aushändigen und weiteren Gesprächstermin vereinbaren, gegebenenfalls telefonisch nachhaken.

Wir können auch Wein:

Anpassung des Konzepts auf einen speziellen Kunden.

Da sich die Raumfrage zum Glück noch während der Entstehung des Drehbuchs geklärt hat, sind wir in der komfortablen Lage, die Geschichte von vornherein auf das Weingut abzustimmen. Das Original sieht zwar eine Leiche im Weinberg vor, die mit Cyanid im Wein vergiftet wurde, hier endet aber auch schon die Vereinbarkeit von Krimi und Weingut. Unsere Version soll hier deutlich mehr Bezug auf das Thema nehmen und sich so auch inhaltlich mit dem Umfeld der Aufführung befassen.

Ein paar Beispiele:

Kommissar Braig wird zum leidenschaftlichen Weintrinker und Weinkenner. Wer Kommissar Bienzle kennt, der wird hier zurecht eine Parallele bemerken, doch unserer Meinung nach dürfen sich die beiden Kommissare gerne in ein paar Punkten ähneln. Von ihrer Art her unterscheiden sie sich ja doch so grundsätzlich, dass wir keine Sorge tragen, jemand könnte

uns eine Kopie von Herrn Bienzle unterstellen. Auf der Autofahrt in Szene 11 bauen wir einen kurzen Wortwechsel über die Bekömmlichkeit von Wein und Bier ein. Frau Neundorf behauptet, Bier sei viel bekömmlicher als Wein, was Braig jedoch hinterfragt. Der Dialog soll vor allem die Unterschiedlichkeit der beiden Kommissare unterstreichen, dies wäre jedoch auch ohne Wein und Bier möglich.

In der Wohnung von Beate Berg (Szene 15) findet Kommissar Braig ein halbvolltes Weinglas, das der mutmaßliche Täter dort stehen ließ. Braig indentifiziert den Wein sofort als hochwertigen Tropfen und schließt daraus, dass Herr Bauer in großer Eile aufgebrochen sein muss.

Im Epilog treffen sich die beiden (inzwischen befreundeten) Kommissare, um die gegenseitigen Vorbehalte

gegen das Lieblingsgetränk des anderen zu beseitigen. Frau Neundorf bestellt ein „echtes Kellerpils“, wohingegen Braig für seine Kollegin ein „Viertel Cannstatter Semsakrebsler“ – den Premiumwein des Weinguts der Stadt Stuttgart – bestellt.

So finden sich im Stück mehrere Anknüpfungspunkte zum Thema Wein, was die Geschichte besonders im Hinblick auf das Ambiente und die anschließende Weinprobe zusätzlich abrundet.

Ohne die Idee einer Kommerzialisierung des Projektes weiter ausbauen zu wollen, soll nicht unerwähnt bleiben, dass eine Adaption des Stücks auf einen anderen „Kunden“ oder ein anderes Thema in begrenztem Umfang ebenfalls möglich ist. Dies hängt jedoch stark vom Thema ab.

06.00

Raumkonzept

und technische Abwägungen.

Die ersten Raum-Pläne, die schon nach wenigen Tagen entstehen, sehen folgende Anordnung vor:

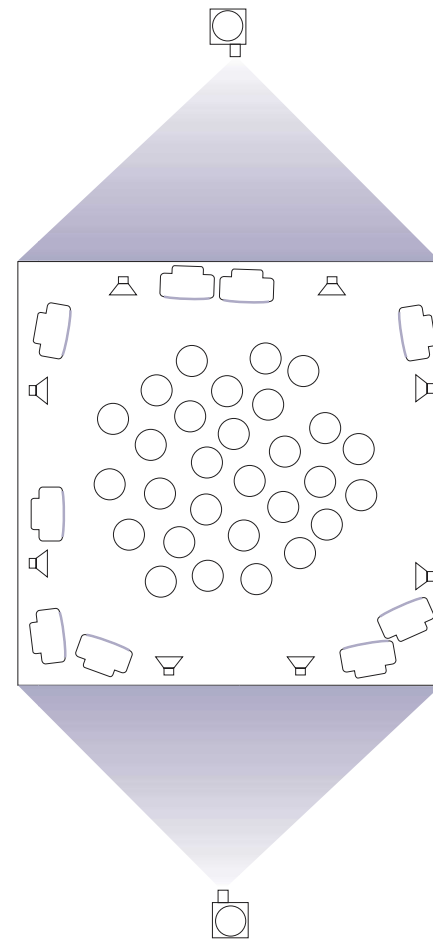
Etwa 40 drehbare Stühle stehen in der Mitte des Raumes, die Platzierung ist frei. Um das Publikum herum stehen Fernseher. Wir planen 10-12 herkömmliche Fernseher oder LCD-Geräte bis 30 Zoll im Bildformat 4:3. Die Beschränkung von Größe und Bildformat hängt mit dem eingesetzten Videoformat zusammen: Die Standard-Videoauflösung (SD) reicht bei normalen TV-Geräten für eine qualitativ hochwertige Darstellung aus, stößt bei größeren Bildschirmdiagonalen jedoch schnell an die Grenzen des visuell Zumutbaren. Das neue, hochauflösende Videoformat (HD) bietet zwar genug Reserven auch für große, hochauflösende Bildschirme, stellt jedoch deutlich höhere Anforderungen an die Computer, mit denen es geschnitten und bearbeitet wird. Da wir das Projekt komplett auf unseren Privatrechnern produzieren und diese den Anforderungen des HD-Formats kaum gerecht werden, müssen wir auf SD zurückgreifen und daraus resultierende Einschränkungen in Kauf nehmen. Darum auch die

Vorliebe für das (alte) 4:3-Format: Hierbei können wir die kleinere Auflösung der Kameras voll ausschöpfen.

Abzuwägen ist noch die Art der Videoinstallation:

Herkömmliche TV-Geräte vermitteln unserer Meinung nach etwas mehr Ambiente und „Videoinstallations-Feeling“ (wohl weil alle uns bekannten Videoinstallationen auf analogen Fernsehern präsentiert wurden). LCD-Displays hingegen bieten ein besseres Bild, wirken moderner und lassen sich über RGB-Schnittstellen direkt mit der Grafikkarte eines Computers verbinden. Dazu kommt: 10-12 baugleiche Fernsehgeräte bekommt man, wenn überhaupt, von einem Medientechnik-Verleiher. Da diese Firmen den aktuellen Markt bedienen, wird die Chance, analoge Fernsegeräte zu leihen, sehr gering sein. So entscheiden wir uns dafür, unser Konzept auf LCD-Displays aufzubauen.

Die als Projektionsflächen genutzten Außenwände

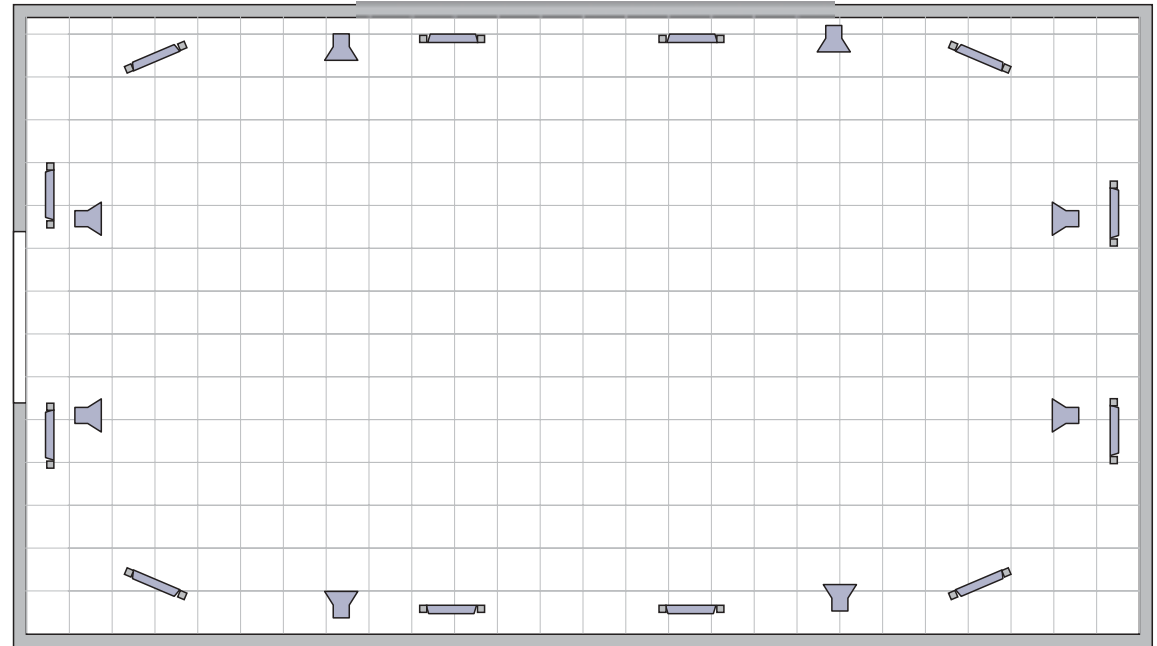


Die erste Raumskizze entsteht bereits nach wenigen Tagen. Schon grob erkennbar: Die Anordnung von Technik und Publikum. Geplant: großflächige Rückprojektion.

fallen aufgrund der Raumbeschaffenheit des Weinguts weg. Diese wären nur bei einer Raum-in-Raum Konstruktion sinnvoll einsetzbar gewesen.

Der Ton kommt aus vier Lautsprecherpaaren. Wir setzen bewusst kein gängiges Surround-Modell wie z.B. 5.1 oder 7.1 ein, da diese Systeme von der Idee her immer auf eine Blickrichtung ausgelegt sind: Es gibt einen definierten Schauplatz, an dem sich der Center-Lautsprecher befindet. Links und rechts davon stehen die Front-Speaker, und hinter dem Publikum befinden sich Rear-Speaker. Abgerundet wird der Klang im Bassbereich durch einen speziellen, tieffrequenten Bass-Lautsprecher, den Subwoofer. Unsere Konzept sieht keine festgegebene Blickrichtung vor, es gibt kein „Vorne“ oder „Hinten“. Daher macht auch ein „Center“-Lautsprecher keinen Sinn. Durch unsere 8 als Stereopaare angesteuerten Lautsprecher haben wir die Möglichkeit, gleichwertige Blick- und Hörrichtungen zu schaffen. Da wir jeden Lautsprecher diskret ansteuern, bieten sich uns vielfache Kombinationsmöglichkeiten, die deutlich über ein 5.1 System hinausgehen.

Das Raummodell für den Travertin-Keller:
12 Flachbildschirme und 8 Lautsprecher.



Sponsorensuche.

Nach unserem ersten Raum-Konzept erstellen wir eine Liste mit technischer Ausstattung, die wir für die Realisierung von SCHWABEN-ANGST benötigen. Diese Liste ist natürlich noch sehr unvollständig, beinhaltet aber schon die wichtigsten Geräte. Mit dieser Liste begeben wir uns auf Sponsorensuche.

- 12 Fernseher oder Plasma/LCD-Displays.

Um alle Displays separat ansteuern zu können, brauchen wir:

- 12 PC's + 1 Steuer-PC,
- entsprechend 13 Lizenzen der Steuer-Software Watchout oder Wings,

- 8 Lautsprecher,
- 4 Verstärker,
- evtl. 8-Kanal Audiointerface zum Ausgeben des Tons,
- Licht+Steuerung (vorerst planen wir 4x500 Watt + einzelne Spots, evtl. Dedolights),
- Video-, Audio- und Stromkabel,

- Bühnenelemente,
- diverse Requisiten.

Angefragte Firmen:

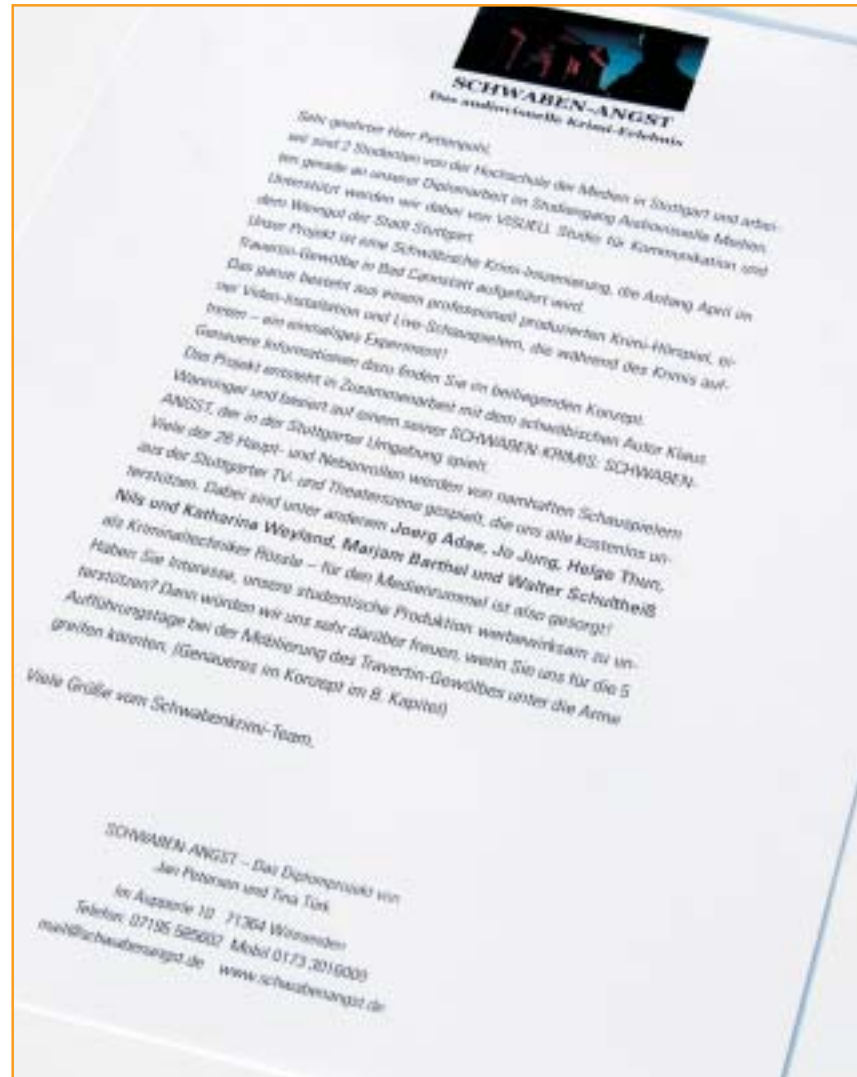
Messebau/Medientechnikverleih:

Messe-Raum-Licht,
b&rb event management,
Roth&Lorenz,
Vicom,
Gahrens und Battermann,
PASS,
ICT,
MSS.

Lautsprecher- und Beschallung:

db audio,
Nubert Speaker factory,
Dynaudio/NAD.

Wir verfassen einen Sponsorenbrief, den wir individuell an die einzelnen Firmen anpassen: Bei Firmen mit regionalem Bezug zu Bad Cannstatt oder der Hochschule in Vaihingen heben wir diese Orte hervor. Bei einigen Firmen betonen wir unsere bisher gewonnenen Sponsoren als Anreiz, uns ebenfalls zu helfen. Wichtig ist für uns, die Briefe an die richtigen Personen zu adressieren. Bei den meisten Firmen finden wir über das Internet die Namen der Geschäftsführer oder ähnlich hochrangiger Angestellter, die wir gezielt anschreiben. Der Sponsorenbrief soll die Einzigartigkeit des Projekts vermitteln und es den Firmen schmackhaft machen, ein so attraktives Projekt (zudem mit so prominenter Unterstützung) werbewirksam zu nutzen. Wie schon unter >05.06 erwähnt, lassen sich Kultur- oder Studentensponsorings vorzüglich für die eigene Pressearbeit ausschachten. Zudem bieten wir den Firmen die Erwähnung in unseren eigenen Presseartikeln, auf allen Druckprodukten und im Internet an. Unsere Aussendung besteht immer aus einem Anschreiben und unserem Exposé, das im Kapitel 8 („Was wir von Ihnen brauchen“) einen individuellen Text sowie eine angepasste Materialliste enthält. Diese Seite gibt es in unterschiedlichen Versionen für Schauspieler, Raum-Anbieter, Ton-/Lautsprecherfirmen, Medientechnik-Verleiher und Geldgeber (Förderungen).



Erste Erfolge.

Nur wenige Tage nachdem wir unser Exposé mit der Bitte um Unterstützung verschickt haben, kommt die erste Zusage: Herr Spiegler von **Nubert**, einem schwäbischen aber weltweit hoch angesehenen Lautsprecherhersteller, möchte sich telefonisch über unser Projekt informieren und sagt uns nach einem kurzen Gespräch seine Unterstützung zu. Eine große Auszeichnung, da Nubert nur sehr ausgewählte Projekte unterstützt und eigentlich keine Lautsprecher verleiht. Wir haben Glück: Eine Serie von „nuWave 125“ Standboxen hat in der Produktion einen leichten Lackschaden bekommen, acht der Boxen werden für uns zurückbehalten. Wir dürfen sie jederzeit abholen.

Kurz darauf der nächste Anruf: **db audio** aus Backnang, einer der bekanntesten Hersteller von Beschallungstechnik, bietet uns ebenfalls seine Unterstützung an. Nach einer schwierigen Abwägung zwischen professioneller Beschallungstechnik und High-End Passivboxen

entscheiden wir uns für letztere Lösung. Erstens haben wir Nubert bereits zugesagt und zweitens erscheint uns ein „Wohnzimmer-Lautsprecher“ bei der Größe des Raumes geeigneter als eine professionelle Beschallungsanlage, bei der mehr die Lautheit als die Linearität im Interesse der Entwickler steht.

Dies ist allerdings eher eine Entscheidung aus dem Bauch heraus, für genaue Tests und Analysen ist die Zeit zu knapp. Später wird sich zeigen, ob wir die richtige Wahl getroffen haben.

Auch von der Mietmöbelfirma **ORGATECH** aus Rutesheim kommt sehr schnell ein positives Feedback. Herr Pettenpohl verspricht uns drehbare Hocker und bittet um einen Besichtigungstermin Anfang März.

Schlecht sieht es bei den Displays und der Steuer-technik aus: Keine der angefragten Firmen kann uns für unseren Veranstaltungszeitraum ungenutzte Geräte überlassen. Was wir nicht bedacht hatten: Anfang April ist Hochkonjunktur bei Messeausstattungen, nahezu alle Geräte sind in diesem Zeitraum vermietet. Da helfen uns auch die Beteuerungen nichts, dass das kostenlose Ausleihen zu einem anderen Zeitpunkt kein Problem sei und dass man generell gerne studentische Projekte unterstütze. Einige Firmen, wie z.B. Gahrens+Battermann, würden uns zwar gerne unterstützen, jedoch nur als Exklusiv-Sponsor, also mit der kompletten Medienausstattung. Da sie hierfür aber nicht genügend Kapazitäten frei haben, ist es auch nicht möglich, nur einen Teil der Technik zu bekommen, was uns sowohl verwundert als auch ärgert. Nachdem auch große Verleiher wie ICT und PASS, die bekanntlich gerne HdM-Projekte unterstützen, uns nicht weiter helfen können, sehen wir langsam unsere Felle davon schwimmen.

Aber wir suchen natürlich weiter...

o8.oo

Vorbereitung der Hörspielaufnahmen.

o8.o1

Das Hörspiel hat Priorität: der Rest muss warten.

Das Hörspiel ist das tragende Element und wird über Tempo und Stimmung und nicht zuletzt den Erfolg der Aufführung entscheiden. Darum stellen wir die Raum- und Bildfragen zunächst hintenan und konzentrieren uns mit Hochdruck auf die Produktion des Hörspiels. Wie schon erwähnt verzichten die Schauspieler bei unserem Projekt auf ihre Gage, was jedoch im Gegenzug bedeutet, dass wir uns voll und ganz nach ihren Zeit- und Terminwünschen richten müssen. Kein leichtes Unterfangen, da wir nicht beliebig oft das Tonstudio blockieren können und dazu der mögliche Aufnahmezeitraum nach der MediaNight Ende Januar durch dringende Wartungsarbeiten an der Studioteknik limitiert wird.

Wie lange dauert eine Szene? Wie oft werden wir jede Szene aufnehmen? Wie viel Vorlauf brauchen die Künstler, bevor sie vors Mikrofon treten? Viele Fragen, auf die wir im Vorfeld kaum Antworten haben.

Wir müssen schätzen.

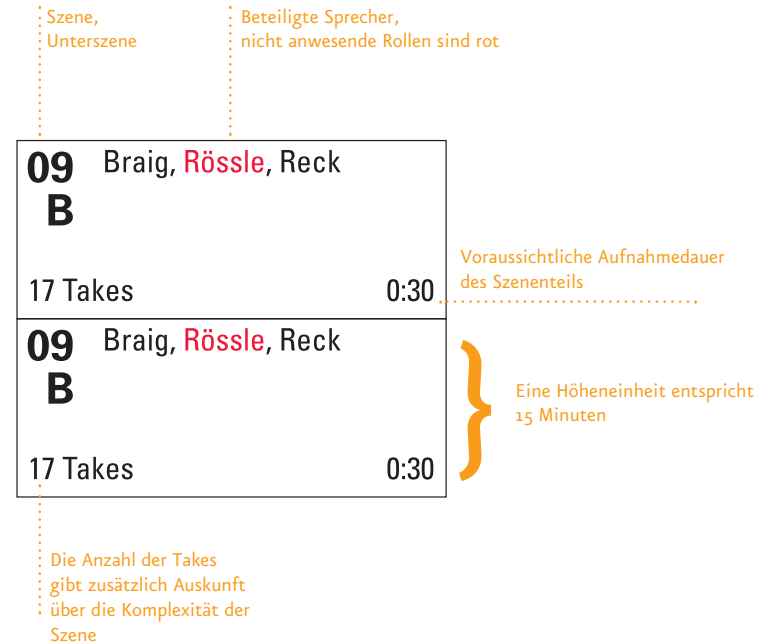
Wir gehen systematisch vor: Telefonisch und per E-Mail gleichen wir freie Termine der Schauspieler mit verfügbaren Studiozeiten ab. Nachdem wir einige positive Rückmeldungen gesammelt haben, reservieren wir mehrere Tage im Tonstudio: Samstag, den 2. Februar; Montag den 4. Februar und dann zusammenhängend die Tage vom 7. bis zum 10. Februar.

Jetzt können wir mit der eigentlichen Planung der Aufnahmen beginnen.

Zunächst analysieren wir die Szenen und stellen eine Liste der Sprecher auf, die nach Möglichkeit gleichzeitig im Studio sein sollten. Die Luxusversion, bei der wirklich alle Dialoge live mit dem richtigen Dialogpartner aufgenommen werden, können wir leider aufgrund der begrenzten Zeit der Darsteller nicht realisieren.

Klar ist: Die Hauptrollen Braig, Neundorf und Keil sollen alle Dialoge gemeinsam einsprechen. Joerg adae spielt abends Theater. Von ihm erhalten wir exakte Zeitvorgaben. Da er die meisten Takes sprechen wird, bildet er das Grundgerüst, auf dem wir den Aufnahmeplan aufbauen: Freitag, Samstag jeweils einen halben Tag und am Sonntag solange es nötig ist. Sophie Steiner, unsere Kommissarin Neundorf, nimmt sich ebenfalls vom 8. bis 10. Februar Zeit und kommt extra für unsere Aufnahmen von Hamburg nach Stuttgart. Nun beginnen wir, die einzelnen Szenen nach den mitwirkenden Schauspielern zu ordnen und diese dann in unseren Aufnahmeplan einzutragen. Je nach Länge der Szene veranschlagen wir 15, 30 oder 45 Minuten, wobei wir berücksichtigen, ob die Schauspieler professionell oder studentisch sind, ob die Szene die erste Aufnahme der Person bei uns ist, oder ob der Schauspieler schon eingespielt ist.

Aus der Szenenübersicht erstellen wir am Rechner einzelne Referenzen, die jeweils einer Szene und den benötigten Sprechern zugeordnet sind. Ein Element entspricht einer Aufnahmezeit von 15 Minuten. Ferner gibt die Beschriftung Auskunft über die Take-Anzahl und die kalkulierte Zeit für die gesamte Szene. Um sicherzugehen, dass wir bei der Planung keine Takes auslassen, markieren wir Sprecher, die separat aufgenommen werden. Dieser flexible Aufnahmeplan bietet uns ein komfortables Werkzeug, um die Zeitabschnitte der einzelnen Aufnahmetage zu füllen und die einzelnen Sprecher und Szenen solange hin und her zu schieben, bis wir das ganze Stück untergebracht haben. Der endgültige Aufnahmeplan folgt auf den nächsten Seiten.



	Sa. 2.2.	Mo. 4.2.	Do. 7.2.	Fr. 8.2.	Sa. 9.2.	So. 10.2.
09:00				02 Braig, Neundorf, Rössle Keil 30 Takes0:30	13 Braig, Lieb A 22 Takes0:45	
09:30				02 Braig, Neundorf, Rössle Keil 30 Takes0:30	13 Braig, Lieb A 22 Takes0:45	
10:00	15 Braig, Neundorf, Bay A 43 Takes0:45		02 Braig, Neundorf, Rössle Keil 30 Takes0:30	09 Braig, Rössle, Keil A 17 Takes0:30	21 Braig, Neundorf, Rössle, Schiek B 20 Takes0:30	06 Braig, Neundorf, Böhler 39 Takes1:00
10:30	15 Braig, Neundorf, Bay A 43 Takes0:45		02 Braig, Neundorf, Rössle Keil 30 Takes0:30	09 Braig, Rössle, Keil A 17 Takes0:30	15 Braig, Neundorf, Bay A 43 Takes0:45	06 Braig, Neundorf, Böhler 39 Takes1:00
11:00	15 Braig, Neundorf, Bay A 43 Takes0:45		09 Braig, Rössle, Keil A 17 Takes0:30	18 Braig, Neundorf, Rössle, Keil, S1, S2, Polizist 23 Take0:30	15 Braig, Neundorf, Bay A 43 Takes0:45	06 Braig, Neundorf, Böhler 39 Takes1:00
11:30			09 Braig, Rössle, Keil A 17 Takes0:30	18 Braig, Neundorf, Rössle, Keil, S1, S2, Polizist 23 Take0:30	15 Braig, Neundorf, Bay A 43 Takes0:45	06 Braig, Neundorf, Böhler 39 Takes1:00
12:00			09 Braig, Rössle, Reck B 17 Takes0:30	03 Braig, Neundorf, Häberle 16 Takes0:45	15 Braig, Neundorf, Rössle D 20 Takes0:30	21 Braig, Neundorf, Rössle A 22 Takes0:30
			09 Braig, Rössle, Reck B 17 Takes0:30	03 Braig, Neundorf, Häberle 16 Takes0:45	15 Braig, Neundorf, Rössle D 20 Takes0:30	21 Braig, Neundorf, Rössle A 22 Takes0:30
			15 Braig, Neundorf, Rössle D 20 Takes0:30	03 Braig, Neundorf, Häberle 16 Takes0:45	16 Braig, Neundorf, Rössle 9 Takes0:15	23 Braig, Neundorf A 3 Takes0:15
			15 Braig, Neundorf, Rössle D 20 Takes0:30	11 Braig, Neundorf AB 16 Takes0:30	10 Julia Hemmer, Regine Hemmer, Braig, Neundorf 26 Takes0:45	29 Braig, Neundorf, Rössle C 26 Takes0:30
	05 Seiter 1 Take0:15		16 Braig, Neundorf, Rössle 9 Takes0:15	11 Braig, Neundorf AB 16 Takes0:30	10 Julia Hemmer, Regine Hemmer, Braig, Neundorf 26 Takes0:45	29 Braig, Neundorf, Rössle C 26 Takes0:30

	Sa. 2.2.	Mo. 4.2.	Do. 7.2.	Fr. 8.2.	Sa. 9.2.	So. 10.2.
12:30	12 Seiter 1 Take0:15		18 Braig, Neundorf, Rössle, Keil, S1, S2, Polizist 23 Take0:45	13 Braig, Neundorf B 4 Takes0:15	10 Julia Hemmer, Regine Hemmer, Braig, Neundorf 26 Takes0:45	30 Braig, Neundorf A 9 Take0:15
13:00	17 Seiter 1 Take0:15		18 Braig, Neundorf, Rössle, Keil, S1, S2, Polizist 23 Take0:45	14 Braig, Neundorf A 8 Takes0:15	32 Braig, Neundorf, Schwank 10 Takes0:30	31 Braig, Neundorf 4 Take0:15
	23 Braig, Seiter B 24 Takes0:30		21 Braig, Neundorf, Rössle A 22 Takes0:30	14 Braig, Neundorf, Bauer B 11 Takes0:15	32 Braig, Neundorf, Schwank 10 Takes0:30	33 Braig, Neundorf 5 Takes0:30
13:30	23 Braig, Seiter B 24 Takes0:30		21 Braig, Neundorf, Rössle B 22 Takes0:30	18 Braig, Neundorf, Rössle, Keil, S1, S2, Polizist 23 Take0:15	20 Suchlauf 1 Take0:15	33 Braig, Neundorf 5 Takes0:30
			29 Braig, Neundorf, Rössle A-C 26 Takes0:30		22 Suchlauf-Stimme 25 1 Take0:15	
13:30			29 Braig, Neundorf, Rössle A-C 26 Takes0:30			08 Reck 1 Take0:30
						08 Reck 1 Take0:30
14:00				29 Rössle, Neundorf, Scheiffele B 9 Takes0:30	28 Praktikant 1 Take0:30	09 Braig, Rössle, Reck B 17 Takes0:30
				29 Rössle, Neundorf, Scheiffele B 9 Takes0:30	28 Praktikant 1 Take0:30	09 Braig, Rössle, Reck B 17 Takes0:30
14:30				11 Neundorf, Huber B 10 Takes0:15		07 Braig, Knauser 26 Takes0:30
				15 Neundorf C 1 Take0:30		07 Braig, Knauser 26 Takes0:30
15:00				15 Neundorf C 1 Take0:30		24 Braig, Künzel 19 Takes0:30
				29 Neundorf, Rössle A 7 Takes0:15		24 Braig, Künzel 19 Takes0:30

	Sa. 2.2.	Mo. 4.2.	Do. 7.2.	Fr. 8.2.	Sa. 9.2.	So. 10.2.
15:30						27 Braig, Künzel 27 Takes0:45
						27 Braig, Künzel 27 Takes0:45
16:00						27 Braig, Künzel 27 Takes0:45
			26 Braig, Zugansage 2 Takes0:30			30 Braig, Künzel B 9 Takes0:30
16:30			26 Braig, Zugansage 2 Takes0:30			30 Braig, Künzel B 9 Takes0:30
			26 Braig, Zugansage 2 Takes0:30			15 Braig, Rosenthal B 18 Takes0:30
17:00			01 Gilbner 1 Take1:00			15 Braig, Rosenthal B 18 Takes0:30
			01 Gilbner 1 Take1:00			23 Braig, Seiter B 24 Takes0:30
17:30			01 Gilbner 1 Take1:00			23 Braig, Seiter B 24 Takes0:30
			01 Gilbner 1 Take1:00			26 Braig, Zugansage 2 Takes0:30
18:00						26 Braig, Zugansage 2 Takes0:30
		07 Braig, Knauser 26 Takes0:30				
18:30		11 Neundorf, Huber B 10 Takes0:15				

Das zweite Treffen mit Matthias Neumann.

Kleine Korrekturen und neue Namen.

Matthias Neumann hat inzwischen unser Stück gelesen. Es wird Zeit für das zweite Treffen im Tübinger Ranitzky, einem gemütlichen Café direkt am Marktplatz. Zu unserer großen Erleichterung hat Neumann außer einer großen Portion Lob nur ein paar kleine Korrekturvorschläge im Gepäck.

Der Hörspiel-Experte hat das komplette Stück akribisch durchgearbeitet, sich auf jeder Seite Notizen über Rollen, Zeiten und die Verstrickungen der Handlung gemacht: Wir sind beeindruckt!

Beliebte Anmerkung: „O.C.“ – Open Cut, was soviel heißt wie: Schneidet Dialoge an! Denn bei einem normalen Gespräch formuliert man selten komplette Sätze, man spricht eher in Satzketten. Trotz unserer Bemühungen, die Dialoge so umgangssprachlich und realitätsgetreu wie möglich zu formulieren, sind uns ein paar Stellen durch die Lappen gegangen. Ein Beispiel aus Szene 10, Neundorf: „Das dachten Sie vielleicht.“ wird zu „Dachten Sie.“ Wichtiger ist allerdings ein anderer Punkt: Neumann bemerkt die vielen, einsilbigen

Eigennamen im Stück, die leicht zu verwechseln sind. Die Namen haben wir (bis auf wenige Ausnahmen) vom Buch übernommen. Momentan haben wir: Braig, Berg, Bay, Braun, Dorn, Zierz, Fehr und Kurierdienst Larch. Wir geben ihm Recht und beschließen, einige der Rollen umzubenennen. Da das Stück ohnehin unglaublich viele Rollen hat, wollen wir alle zusätzlichen Verwechslungsmöglichkeiten ausschließen.

Ab jetzt gibt es neue Namen mit mehreren Silben und unterschiedlichen Anfangsbuchstaben.

Berg » Rosenthal

Dorn » Lehmann

Braun » Künzel

Zierz » Schneider

Kurierdienst Larch » Schwaben-Kurier

Dank „Suchen und Ersetzen“ sind die Namen schnell korrigiert. Aber Achtung, Fehlergefahr! Sonst wird aus „Weinberg“ schnell „Weinrosenthal“.

o8.o4

Aufnahmetechnik, Mikrofonierung.

Nach einigen Praxis-Tipps von Matthias Neumann und eigenen Überlegungen entwickeln wir einen Plan für die Mikrofonierung. Fest steht: wir brauchen feste Aufstellungen für die verschiedenen Schauplätze (sitzen/stehen/innen/außen...), um bei den Aufnahmen keine Zeit durch unnötige Umbauten zu verlieren und gleichzeitig eine Reproduzierbarkeit über die einzelnen Tage hinweg zu erhalten. Nach Durchsicht der Szenen bemerken wir, dass die Innenaufnahmen meistens sitzend, die Außenaufnahmen im Stehen gesprochen werden – wir brauchen also nur zwei Aufbauten. Unser Plan sieht folgende Aufstellungen vor:

Stehend: XY-Mikrofon (2x Schoeps Niere, 45°), zusätzliche Stütze bei Aufnahmen mit nur einem Sprecher. Die Schauspieler stehen in einem Halbkreis um die Mikrofone, bei Außenaufnahmen sehr dicht (ca. 30 cm), bei Innenaufnahmen beträgt der Abstand ca. 1 Meter, um mehr Raum zu bekommen.

Sitzend (ausschließlich innen): MS-Mikrofon (Kugel, Acht von Schoeps), an einem mit Filz beschichteten Tisch aufgestellt. Die Kugel sorgt für mehr Raumanteile bei den ausschließlich innen spielenden Gesprächen. Durch die MS-Technik halten wir uns die Möglichkeit offen, die Breite des Stereobildes nachträglich zu verändern. Das MS-Mikrofon zeichnet sich in unserem Fall durch hervorragende Ortbarkeit der einzelnen Sprecher im Panorama aus.

Radio: Auswahl von verschiedenen Mikrofonen (Brauner, Neumann TLM sowie Schoeps Acht, Royer Bändchen und einem dynamischen Shure).

Telefongespräche: Einzelmikrofon, Auswahl von zwei dynamischen Mikrofonen (Shure, Beyerdynamic). Da die Tonqualität beim Telefonieren stark eingeschränkt wird, verzichten wir schon bei der Aufnahme auf qualitativ hochwertige Kondensatormikrofone und begnügen uns stattdessen mit einfachen dynamischen Wandlern.

Continuity-Plan.

Wie behält man den Überblick?

Wie bereits erwähnt ist es nicht möglich, das Hörspiel in chronologischer Szenenfolge aufzunehmen. Wir haben uns zwar bemüht, Anfangsszenen eher am ersten Tag, die Schlusszenen gegen Ende der Aufnahmen einzuplanen. Die Reihenfolge der einzelnen Abschnitte ist jedoch schauspielerbedingt stark durcheinander gewürfelt.

Um uns selber einen Überblick zu ermöglichen erstellen wir einen detaillierten Continuity-Plan für jede einzelne Szene. Dies ist vor allem dann von Vorteil, wenn eine Szene an unterschiedlichen Tagen mit unterschiedlichen Sprechern aufgenommen wird. Doch auch bei gleichen Sprechern verliert man beim Springen im Stück schnell die Übersicht über Spannungsbogen, persönliches Verhältnis zwischen den Charakteren des Stücks und Emotionen. Bei jedem Szenenwechsel ermöglicht uns der Plan, die Schauspieler fehlerfrei auf die neue Stimmung und Spannung einzustellen. Neben Raumposition und benötigten Requisiten gibt der Plan außerdem Auskunft über die vorhergehende und die nachfolgende Szene im Stück.

Eine Seite unseres Planes sieht zum Beispiel so aus:

Mit unserem fertigen und korrigierten Manuskript, einer vollständigen Besetzungsliste, dem Aufnahmeplan und diesem Anschluss-Plan sind wir optimal für eine erfolgreiche Hörspielproduktion ausgerüstet.

Die „Phase 2: Entwicklung“ ist damit für den Ton abgeschlossen!

Szene 33 | Epilog | Innen

Personen: Braig, Neundorf

Mikros: MS

Panorama: 

Position: BN sitzen

Requisiten: Tisch, Stühle, Weinglas, Bierglas

Effekte: evtl. Wirtshausatmo

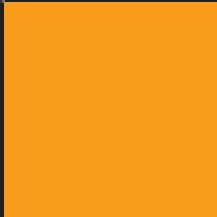
Stimmung: BN versöhnlich, etwas gehobene Stimme (laute Umgebung)

Anschluss: vorher Showdown



T ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion



09.00

Hörspielaufnahmen.

09.01

Die Tonaufnahmen.

Sieben Aufnahmetage liegen vor uns. Sieben Tage, an denen alles klappen muss. Im vergangenen Sommer wurde das Tonstudio der Hochschule der Medien mit komplett neuer Technik ausgestattet. Anstelle des früheren Sony-Mischpults (DMX-100) steht nun ein riesiges Studer Vista-Mischpult in der Hauptregie, mit unzähligen Knöpfen, Touch-Pads und Reglern. Für uns eine Herausforderung, da wir die alte Technik gut kannten, jedoch mit der neuen keinerlei Erfahrung haben. Bis zur MediaNight Ende Januar herrscht im Tonstudio Hochbetrieb. Da unsere Aufnahmen aber bereits am 2. Februar beginnen, bleibt nur wenig Zeit uns mit der neuen Technik vertraut zu machen. Unser Kommilitone Carsten Zühlsdorf erklärt uns kurz die wichtigsten Funktionen des Mischpults und die effektivste Arbeitsweise. Außerdem weist er uns darauf hin, dass die Stagebox im Studio ab und zu fehlerhaft ist, was erst in den Semesterferien von Spezialisten über-

prüft werden muss. Sein Tipp: Sollte irgendein Fehler auftreten, den wir uns nicht erklären können, einfach die Stagebox neu starten. Ein wertvoller Tipp für den wir, wie sich später herausstellt, noch sehr dankbar sein werden. Da wir bei den Aufnahmen keine Experimente mit Effekten machen wollen, ist es für uns nur wichtig, dass alle Signalwege durch das Mischpult durchgeschleift und von dem Aufnahmesystem Sequoia sauber aufgenommen werden. Zur besseren Kontrolle legen wir uns die in Sequoia aufgenommenen Kanäle wieder auf entsprechende Mischpultkanäle und gleichzeitig auf unseren Stereo-Output. So haben wir bei den Aufnahmen die Möglichkeit, unsere Signale hinter dem Aufnahmesystem anzuhören. Zur Sicherheit beschließen wir, immer alle Mikrofone aufzunehmen, so dass wir keines aus Versehen vergessen. Um für die Nachbearbeitung eine möglichst hohe Qualität zu erzielen, nehmen wir ausschließlich in 48 kHz und 24 bit Auflösung auf.

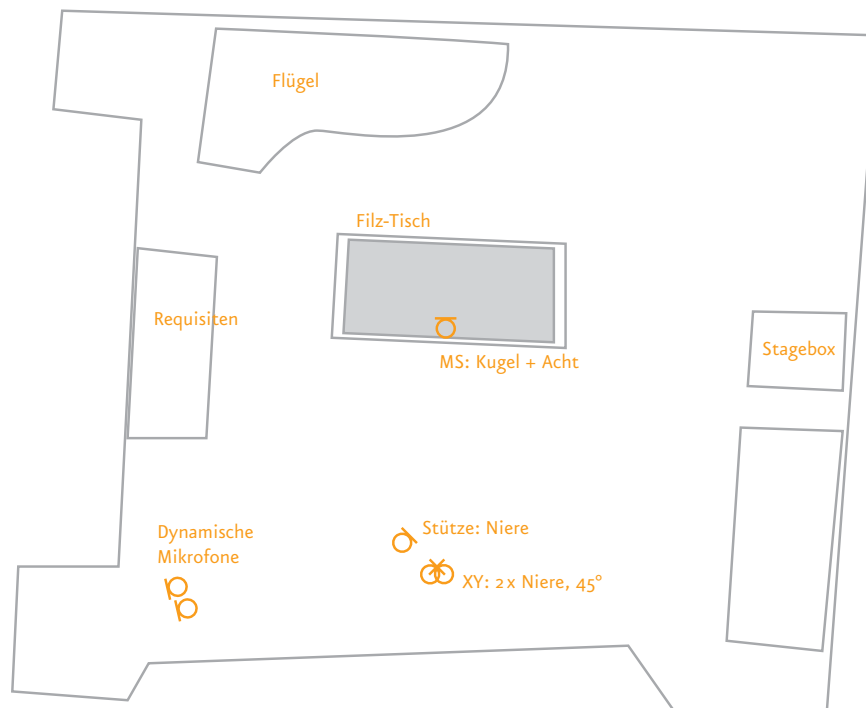


09.02 | Freitag, 1. Februar 2008

Der Aufbau.

Für uns steht fest: Wir wollen alle Aufnahmen, egal auf Außenszene, Innenszene, Radio oder Telefon, im größten Studio (Studio D) machen, um keine Zeit durch Raumwechsel zu verlieren.

Wir entscheiden uns für folgendes Grundsetting:



Zum Testen und zum Einrichten des Mischpults bauen wir alle Mikrofone auf, stecken diese auf die Stagebox und beschriften die entsprechenden Kanäle im Mischpult. Somit hat jedes Mikrofon über die komplette Aufnahmewoche hinweg seinen festen Kanalplatz im Mischpult.

Kanal 1 und 2: XY

Kanal 3: Kugel (MS)

Kanal 4: Acht (MS)

Kanal 5: Niere (Stütze)

Kanal 6: Shure dynamisch (Telefon)

Kanal 7: Beyerdynamic (Telefon)

Kanal 8: Brauner (Radio)

Kanal 9: Neumann TLM (Radio)

Kanal 10: Royer Bändchenmikrofon (Radio)

Kanal 3 und 4 werden abhörseitig im Pult matriziert, um die Stereoabbildung beurteilen zu können.

Bei den ersten Tests bemerken wir vor allem auf den Mikrofonen, die um den Tisch herum aufgebaut sind, ein deutliches Grundrauschen. In der neuen, komplett digitalen Aufnahmeumgebung dürfte eigentlich gar nichts rauschen. Woher kommt das? Wir überprüfen die kompletten Signalwege, entdecken jedoch keine Fehler. Das Rauschen muss bereits im Raum entstehen. Doch wodurch? Erst nach einigen weiteren erfolglosen Tests, entdecken wir, dass die digitale Stagebox im Studio einen Lüfter hat, der das Rauschen verursacht. Da in Studio D vor allem Musikaufnahmen und keine Sprachaufnahmen stattfinden, hat dies wohl vorher noch niemand bemerkt. Um das Rauschen für unsere Aufnahmen zu verringern, errichten wir um die Stagebox herum eine Konstruktion aus Plexiglaswänden und einer Decke.

Nicht wirklich hübsch, aber funktionstüchtig.





Unser MS-Mikrofon
Oben: Schoeps Acht
Unten: Schoeps Kugel

Unser XY-Mikrofon mit zwei Schoeps-Nieren im 45° Winkel
Hinten:
die Stütze, ebenfalls eine Schoeps-Niere.





09.03

Die Arbeitsteilung.

Gute Tonaufnahmen sind immer das Ergebnis perfekter Teamarbeit. Dafür muss jeder im Team genau wissen, welche Aufgabe er/sie übernimmt. Die Zusammenarbeit sollte reibungslos funktionieren. Keine Machtkämpfe im Studio. Das Team muss die Technik im Griff haben. Das Team muss dem Schauspieler ein sicheres Gefühl vermitteln. Nichts ist schlimmer, als wenn der Schauspieler bereits vor der Tür steht und die Technik noch nicht am Start ist. Er wird ungeduldig, bekommt Zweifel und das ist natürlich schlecht für die Aufnahmen. Für den Schauspieler oder Sprecher ist es wichtig, während der Aufnahmen eine Ansprechperson zu haben. Jeder im Team sollte natürlich an dem bestmöglichen Ergebnis interessiert sein. Beim Diplomprojekt SCHWABEN-ANGST übernimmt Jan die Aufgaben des Toningenieurs. Er kümmert sich um das Mischpult und das Aufnahmesystem. Zusätzlich setzt er bereits

während der Aufnahmen entsprechende Markierungen im Aufnahmeprogramm Sequoia, um später bei der Takeauswahl und beim Schnitt den besseren Überblick zu haben. Da wir bei den Aufnahmen nur zu zweit im Studio sind, übernimmt Jan außerdem noch die Funktion der Regieassistent. Es ist wichtig, Technik und künstlerische Gestaltung personell zu trennen. Tina führt bei den Tonaufnahmen Regie. Sie spricht mit den Schauspielern, erarbeitet mit ihnen den Text, gibt Anregungen und überprüft die gesprochenen Texte. Dazu kommen die Aufgaben der Aufnahmeleitung wie z.B. die Überwachung des Aufnahmeplans. Ist Tina während der Aufnahme im Studio, um die fehlenden Rollen mitzusprechen, muss Jan all diese Aufgaben übernehmen.

Eines steht fest: Für ein gutes Ergebnis muss sich das Team aufeinander verlassen können.

Der Aufnahmestart.

Im Studio: Inge Keller und Helge Thun

Es ist 8.30 Uhr, wir schalten die Technik im Studio an, und alles scheint wunderbar zu funktionieren.

Es ist 9.00 Uhr, wir merken, die Vorverstärkung der Mikrofone lässt sich nicht regeln: Ein paar Mikrofone sind total übersteuert. Was nun? Die erste Sprecherin kommt gleich.

Es ist 9.30 Uhr, jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren. Ach ja, der Tipp von Carsten. Wir starten die Stagebox neu und siehe da, alles funktioniert wieder.

Puh! **Erst einmal tief durchschnaufen.**

Jetzt haben wir sogar noch Zeit, unser Catering aufzubauen. Es gibt frische Brötchen, Kaffee, Wasser, Marmelade, Käse, Wurst, Gemüse, Obst und jede Menge Süßes. Die Schauspieler sollen sich schließlich bei uns wohlfühlen. Denn je besser die Stimmung der Schauspieler desto besser die Aufnahmen.

Punkt 10 Uhr beginnen wir die Aufnahmen mit der Laien-Schauspielerin Inge Keller. In einem ausführlichen Vorgespräch erarbeiten wir zusammen die Rolle der Hausbesitzerin Bay. Inge Keller ist sehr aufgeregt, da sie zuvor noch nie in einem Studio gewesen ist. Gerade deswegen nehmen wir sie separat auf. So können wir uns ganz allein auf sie konzentrieren und stehen nicht

unter Zeitdruck. Um Inge die Angst vor dem Mikrofon zu nehmen, geht Tina mit ihr zusammen ins Studio und erklärt ihr die Aufnahmeweise. Dabei spielt der Continuity-Plan eine wichtige Rolle. Daraus erfahren wir, an welchen Positionen Inge während ihrer Szene im Raum stehen muss. Zusätzlich zur XY-Mikrofonierung nehmen wir Inge mit der aufgebauten Schoeps-Niere als Stütze auf. Das Mikrofon positioniert Tina nahe an Inges Mund, von oben herkommend, um die Stimme eher trocken aufzunehmen. Da wir die Hausbesitzerin Bay später in die Szene hineinschneiden und es sein kann, dass der Raumanteil zwischen Inge und den anderen Schauspielern nicht hundertprozentig gleich ist, haben wir dann die Möglichkeit, auf die trockene Stütze zurückzugreifen. Ein Backup ist immer gut. Wir starten mit einer Probe. Während Jan die Probe bereits aufnimmt, sprechen Inge und Tina die Szene ein. Anschließend hören wir gemeinsam das Ergebnis an. Inge merkt schnell selbst, dass die Aufnahmen nicht wirklich echt klingen. Sie ist noch zu verhalten. Wieder zurück im Studio, spielen wir uns zusammen in die Szene hinein. Inge stellt sich im Kopf ihr eigenes Publikum vor. Jede Aufnahme wird sicherer, gespielter und besser. Nach

einer Stunde harter Arbeit sind unsere ersten Aufnahmen im Kasten, und Inge ist zu Recht stolz auf ihre Leistung.



Nach einer kurzen Verschnaufpause steht bereits Helge Thun vor der Tür. Leider hat er seit ein paar Tagen eine leichte Kehlkopfentzündung und muss heute Abend noch Theater spielen. Keine guten Voraussetzungen für die Rolle des Gerd Seiders. Wir versprechen ihm, so wenig Takes wie möglich zu machen, um seine Stimme zu schonen. Nach einer kurzen Vorbesprechung geht Helge ins Studio und legt gleich los. Um später zu entscheiden, welches Mikrofon am besten zu seiner Stimme passt, lassen wir Helge in mehrere Mikrofone, die dicht beieinanderstehen, sprechen. Seine Stimme klingt sehr voll und durch die leichte Entzündung noch tiefer. Damit passt sie optimal zu dem selbstbewussten Radiomoderator. Zuerst spricht Helge die Nachrichten von Radio Cool ein. Sein erster Take ist uns noch zu brav. Wir wollen Gerd fieser und dreckiger. Helge gibt sein Bestes. Wir treiben ihn an. Er ist uns sehr dankbar, als Tina beim dritten Take „Dankeschön, den nehmen wir“ sagt. Nun folgt der Dialog zwischen Gerd Seider und Kommissar Braig. Helge denkt sich die Fragen des Kommissars im Kopf und spricht seine Antworten ein. Nach dem zweiten Take hören wir uns das Ergebnis an und sind alle nicht richtig zufrieden. Irgend etwas fehlt in seiner Betonung. Wir beschließen, erneut eine Version zu machen: mit Tina in der Rolle des Kommissars. Wir merken, wie Helge plötzlich aufblüht und zur Hochform aufläuft. Nach weiteren drei Takes haben wir das gewünschte Resultat. Der fiese Gerd Seider lebt!

Bei den Aufnahmen mit Helge Thun wird uns bewusst, wie sehr ein Schauspieler seinen Dialogpartner braucht. Erst durch das Zusammenspiel beider wird der Text lebendig.

Wir sind froh darüber, dass unser erster Aufnahmetag mit nur zwei Schauspielern etwas ruhiger angefallen hat. So haben wir die Möglichkeit, immer besser in unsere Arbeit hineinzukommen und von Tag zu Tag sicherer im Umgang mit den Künstlern zu werden. Wir sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis unseres ersten Aufnahmetags. So kann es weitergehen.



Der zweite Aufnahmetag.

Im Studio: Jo Jung

Den heutigen Aufnahmetag mussten wir einschieben, da der Sprecher Jo Jung nur an diesem Tag Zeit hat, zu uns ins Studio zu kommen.

Es ist 18 Uhr: Die Technik läuft, wir sind gut vorbereitet und freuen uns auf die heutigen Aufnahmen. Auf dem Plan stehen Szene 7 in der Agentur (Dialog zwischen Braig und Axel Knauser) und Szene 11 (der falsche Maler am Telefon). Leider kommt Jo Jung mit einer dicken Erkältung ins Tonstudio. Aber er ist Profi und möchte die Aufnahmen trotzdem durchziehen. Auch ihm versprechen wir, die beiden Szenen möglichst schnell zu erledigen. Wir erklären ihm zu Beginn kurz unser Projekt.

Jo sagt: „Gebt mir mal meinen Text. Wen soll ich denn sprechen?“

Wir sind etwas erstaunt über diese Frage, lassen uns aber nichts anmerken. Wir reichen Jo seinen Text und

erklären ihm kurz unsere Vorstellung über die beiden Rollen. Jo liest sich den Text schnell durch: „Aha, aha... OK, legen wir los!“. Jo geht ins Studio, Tina positioniert ihn vor dem XY-Mikrofon, und er spricht als erstes den Text des Axel Knauser. Er will keine Probe, auch braucht er keinen Dialogpartner. Seine Stimme klingt warm und weich. Über die Monitore hören wir den leicht verzweifelten, dennoch parfümiert klingenden Knauser. Korrekturen unsererseits sind kaum nötig. Papiergeräusche, die im Manuskript als Regieanweisung stehen, macht er sofort mit, selbst die Papiergeräusche des imaginären Partners. Nach zwei Takes ist die erste Szene erledigt, und wir sind begeistert. Sofort will Jo die nächste Szene machen: Der bruddelige, schwäbische, falsche Maler Huber am Telefon. Jo braucht ein echtes Telefon zum Spielen. Wir geben ihm eines. Jo legt los. In kurpfälzischem Dialekt bruddelt er,

was das Zeug hält. Er steigert sich so sehr in die Rolle hinein, dass der erste Take mit einem heftigen Hustenanfall endet. Doch Jo will sofort den zweiten Take machen. Und der sitzt. Mit einem „Dankeschön, Du warst spitze“ beenden wir unseren zweiten Aufnahmetag, der nicht einmal eine halbe Stunde gedauert hat.

Jo Jung ist es als erfahrener Sprecher gewohnt, ins Studio zu kommen, seinen Text durchzulesen und sofort die Rolle zu spielen. Bei den meisten Hörspielproduktionen ist die Zeit knapp, und Proben kosten viel Zeit. Also muss ein Sprecher, sobald er vor dem Mikrofon steht sofort, hundert Prozent geben. Dahingegen ist es ein Schauspieler gewohnt, für ein Bühnenstück oder einen Fernsehspielfilm ausgiebige Proben zu haben. Er braucht Zeit und Personen um sich herum, um sich in die Rolle reinzuspielen.



09.06 | Donnerstag, 7. Februar 2008

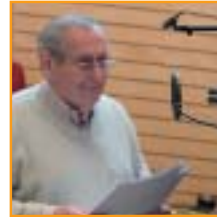
Der Urschwabe in der Hochschule.

Im Studio: Walter Schultheiß

Früh morgens fahren wir an die Hochschule und machen das Studio startklar. Alles muss passen. Außerdem gehen wir den Continuity-Plan noch einmal zusammen durch, da wir den Kriminaltechniker Rössle später überall hineinflicken müssen. Unser Aufnahmesetting steht, jetzt fehlt nur noch der Schauspieler. Tinas Vater hat sich bereit erklärt, Walter Schultheiß in Wildberg abzuholen. So können wir direkt nach seiner Ankunft mit den Aufnahmen beginnen. Pünktlich trifft Herr Schultheiß im Studio ein. Von Anfang an ist die Stimmung gut, und unsere Nervosität löst sich etwas. Über das Alter von Herrn Schultheiß sind wir sehr erstaunt: Er ist bereits 84 Jahre alt. Alle Achtung! Auch Herr Schultheiß will sofort mit den Aufnahmen anfangen. Auf dem Tagesplan stehen als erstes die Außenszenen. Um eine Außensituation im Studio zu simulieren, brauchen wir die Stimme so trocken wie möglich. Das bedeutet: Der Schauspieler muss ganz dicht am Mikrofon

stehen, in unserem Fall das XY-Mikrofon. Doch schon bei der ersten Probe merken wir, dass Herr Schultheiß Platz zum Spielen braucht und immer wieder zuviel Raum auf seine Stimme kommt, den wir später nicht mehr wegbekommen können. Da wir ihn nicht in seiner Bewegungsfreiheit einschränken wollen, setzen wir zusätzlich die Niere als Stütze ein, die wir dicht vor ihm platzieren. Damit erreichen wir den gewünschten trockenen Klang. Während der Aufnahmen merken wir auch bei Herrn Schultheiß, dass ihm ein Partner fehlt. Tina bietet ihm an, die fehlenden Personen zu sprechen. Mit diesem Vorschlag ist er sofort einverstanden. Die beiden spielen die Szene zusammen und reagieren aufeinander. Mit jedem Take wird die Szene authentischer und dynamischer. Einfache Geräusche wie zum Beispiel Körpergeräusche oder das Herausholen eines Zettels macht Herr Schultheiß sofort mit. Auch beachtet er Regieanweisungen wie: Rössle bückt

sich, Rössle kommt von unten hoch, Rössle dreht sich nach hinten weg. Dadurch wird unser Hörspiel lebendiger. Walter Schultheiß taut immer mehr auf und bringt sogar eigene Ideen in den Text ein. Hier ein kleiner Witz, da eine spaßige Bemerkung. Die Arbeit mit ihm macht unheimlich Spaß. Er ist einfach ein schwäbischer Komödiant mit fast 65-jähriger Bühnen- und Fernseherfahrung. Bei uns genießt Herr Schultheiß, dass wir am heutigen Tag viel Zeit für ihn und seine Rolle eingeplant haben. Wir lassen ihm die Freiheit und die Zeit, sich in die Rolle hineinzuspielen. Dabei hat er die Chance, sich immer wieder selbst zu verbessern. Auch die Aufnahmen für die Innenszenen verlaufen problemlos, so dass wir bereits zwei Stunden früher als geplant fertig sind und Walter Schultheiß mit gutem Gewissen wieder nach Hause bringen können.

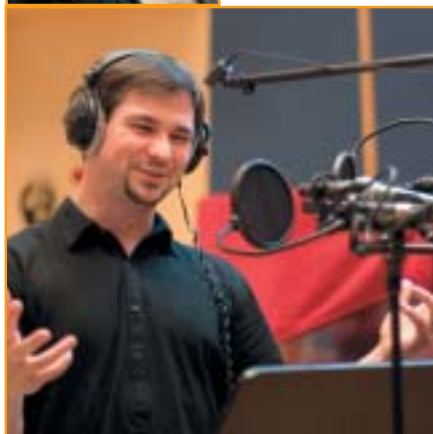
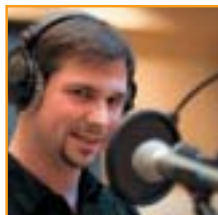


T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion

09.07 | Donnerstag, 7. Februar 2008

Im Studio: Lilian Wilfart und Jochen Noll.



Wieder zurück im Studio stehen heute noch zwei Sprecher auf dem Programm. Lilian Wilfart studiert an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart Sprecherziehung. Sie spricht uns die Rolle der Schauspielerin Gilbner. Eine kleine Rolle, die jedoch unser Hörspiel eröffnet und dadurch von großer Bedeutung ist. Auch für Lilian nehmen wir uns viel Zeit. Vor dem

Mikrofon versetzen wir sie in die Hörspiel-Situation: Monique Gilbner läuft gerade auf dem Rotenberg herum. Die Landschaft um sie herum ist ruhig und beschaulich. Sie übt ihren Text für die heutige Premiere. Sie ist nicht ganz zufrieden mit sich, da einige Passagen immer noch nicht richtig sitzen. Wir geben Lilian den Tipp, vor dem Mikro zu laufen, damit ihre Stimme leicht schwankt und sie außer-

dem leicht außer Atem ist. Um die Schritte gleich mitzunehmen, streuen wir Kies auf eine Decke. Doch der klingt leider nicht wirklich echt. Wir beschließen, die Schritte später selbst hinzuzufügen. Lilian macht ihre Sache gut, obwohl sie kaum Erfahrung vor dem Mikrofon hat. Sie geht auf unsere Wünsche und Anregungen ein und versucht diese umzusetzen. Mit jedem Take werden ihre Gefühle intensiver. Zum Schluss sitzen wir zusammen in der Regie und können alle kaum fassen, wie sehr uns der gesprochene Text berührt. Wenn alle Studenten so kooperativ und lernfähig wie Lilian sind, dann kann unser Hörspiel nur gut werden. Auch der Luft- und Raumfahrtstudent Jochen Noll macht seine Rolle als fränkischer Zugbegleiter hervorragend. Unser Hörspiel fängt an zu leben. Ein schönes Gefühl. Für die kommenden drei Hauptaufnahmetage sind wir gut vorbereitet. Die Schauspieler fühlen sich bei uns wohl und sind überzeugt von ihren Rollen und unserem Drehbuch. Eine gute Voraussetzung.



Im Studio:

Joerg Adae, Sophie Steiner, Sebastian Fuchs, Volker Jeck, Anne Leßmeister, Klaus Wanninger, Carsten Zühlsdorf, Jan Carlos Wittmer, Nils und Katharina Weyland, Maria Weyand, Mirjam Barthel, Steffen Essigbeck.

Es ist Freitag Morgen. Wir sind gespannt auf unsere Hauptdarsteller Joerg Adae, Sophie Steiner und Sebastian Fuchs. Sophie und Sebastian haben wir zumindest schon einmal getroffen, Joerg kennen wir nur aus seinen E-mails. Pünktlich treffen alle im Studio ein. Der Zeitplan ist straff, da Joerg Freitag und Samstag nur bis 13 Uhr im Studio bleiben kann, jedoch in fast allen Szenen mitspielt. Wir beginnen den Tag erst einmal mit einer gemütlichen Besprechung. Da die Schauspieler gemeinsam vor dem Mikro stehen, sollen sie sich zuerst etwas besser kennenlernen. Alle sind erfreut über unser komfortables Catering und vor allem über den frischen Kaffee. Die Stimmung im Studio ist entspannt, die Schauspieler sind motiviert. Zuerst sind auch heute die Außenszenen dran. Ein schwieriges Unterfangen, drei Schauspieler in dichtem Abstand um unser XY-Mikrofon zu stellen. Der Platz zum Spielen ist dadurch eingeschränkt, die Schauspieler befinden sich in einer intimen Situation. Sebastian Fuchs, der den Dr. Keil

spielt, hat Respekt vor seinen beiden Kollegen, die vom ersten Take an gut sind. Seine Rolle muss vollkommen übertrieben sein, damit sie beim Zuhörer später so ankommt, wie wir sie uns vorstellen. Damit hat Sebastian zunächst Schwierigkeiten. Wir gehen seinen Text noch einmal zusammen durch. Seine Kollegen motivieren ihn. Das Zusammenspiel zwischen den 3 Schauspielern wird immer besser. Sebastian kommt immer mehr aus sich heraus, und der Spaß am Spielen und die Gelduld des Teams löst seine Unsicherheit. Das gemeinsame Agieren der Schauspieler belebt unser Hörspiel unheimlich. Sie haben die Möglichkeit, im Dialog aufeinander zu reagieren, sich ins Wort zu fallen. Während der eine spricht, können sich die anderen durch Geräusche bemerkbar machen. Man hört durch das Atmen ständig die Anwesenheit aller Mitwirkenden. Für die ersten Szenen an diesem Tag machen wir jeweils 4 - 6 komplette Takes. Anschließend greifen wir nur noch die Stellen heraus, die von einzelnen Schauspielern noch

anders betont werden können. Die Innenszenen spielen vor dem MS-Mikrofon. Die Beteiligten sitzen um einen Tisch. Da die Kugel besonders anfällig für Tischgeräusche ist, müssen die Schauspieler darauf achten, ihre Textblätter auf dem Tisch nicht zu berühren. Wenn eine Person im Hörspiel in die Szenerie hineingelaufen kommt, machen wir dies gleich mit. Auch dabei ist die Ortung des MS-Mikrofons hervorragend. Geräusche wie Kaffeetrinken und Schlürfen oder Stuhl-rücken werden ebenfalls von den Schauspielern direkt ausgeführt. Das zeitliche Timing klappt ausgezeichnet. Joerg kann pünktlich um 13 Uhr gehen, und auch der Rest des Tages verläuft planmäßig.

Unsere Hauptdarsteller Braig (Joerg Adae) und Neundorf (Sophie Steiner) sind fantastisch. Sie harmonieren gut zusammen, kommen mit genauen Vorstellungen ins Studio, feilen gemeinsam mit uns an ihren Dialogen und haben viel Geduld mit den etwas weniger erfahrenen Studenten.



Am Samstag kommt zusätzlich zu den Schauspielern Herr Wanninger zu uns in die Hochschule. Gespannt lauscht er den Dialogen und freut sich über die tollen Rollenbesetzungen. Zu seiner Überraschung darf er selbst spontan einen schwäbischen Schaulustigen spielen. Auch heute verlaufen die Aufnahmen reibungslos. Alle Schauspieler kommen pünktlich ins Studio, wir können den Aufnahmeplan exakt einhalten und sogar am Ende des Tages zwei Szenen vom Sonntag vorziehen. Leider erreicht uns am Samstag Abend eine E-mail von einem Freund von Birgit Zamulo, die am Sonntag für uns die Rolle der Susanne Künzel einspricht. Er schreibt, dass Frau Zamulo unerwartet ins Krankenhaus eingeliefert wurde und leider nicht nach Stuttgart kommen kann. Sie möchte die Rolle jedoch sehr gerne nach ihrer Genesung sprechen. Wir wünschen ihr gute Besserung und hoffen darauf, dass wir noch eine Möglichkeit finden, Frau Zamulo aufzunehmen. Aber



erst einmal steht am Sonntag der letzte Hauptaufnahme-Tag an. Obwohl wir recht früh mit den Aufnahmen starten, sind alle gut gelaunt. Auch bei uns stellt sich so langsam ein entspanntes Gefühl ein. Bisher hat alles wunderbar geklappt, also werden wir auch heute tolle Aufnahmen machen können. Wir starten mit Szene 6, der Verhörszene von Frau Böhler. Was wir nicht wussten: Mirjam Barthel und Joerg Adae haben schon einmal in einer ähnlichen Konstellation auf der Bühne gestanden. Er als Kommissar und sie als verdächtige Friseurin. Während der Aufnahme rutschen die beiden immer wieder in ihre alten Rollen rein, was zur allgemeinen Erheiterung im Studio beiträgt. Auch die verschiedenen Studenten sind gut auf ihre Rollen vorbereitet und geben ihr Bestes. Sie freuen sich natürlich über die Zusammenarbeit mit den vielen professionellen Schauspielern. Ab 15 Uhr ist nur noch Joerg Adae im

Studio. Leider muss er die Dialoge durch Frau Zamulos Erkranken nun alleine einsprechen. Keine einfache Sache für ihn. Langsam ist auch bei ihm etwas die Luft raus, und der entscheidende Dialog zwischen Braig und Frau Künzel in Szene 27 (Braig erkennt den Mörder) fällt ihm alleine schwer. Wir helfen ihm mit unseren Anmerkungen und Anregungen dabei, die letzten Takes noch gut einzusprechen. Dann geht es endlich in den verdienten Feierabend.

Nur durch die perfekte Organisation im Vorfeld, den genauen Zeitplan, die tolle Teamarbeit und die motivierten Schauspieler haben wir es geschafft, das gesamte Hörspiel mit so vielen Akteuren in knappster Zeit aufzunehmen. Wir können auf sechs Tage zurückblicken, in denen wir sehr viel über die Zusammenarbeit mit Künstlern im Studio gelernt haben.



Nils Weyland



Volker Jeck

Maria Weyand



Jan Carlos Wittmer



Katharina Weyland



Mirjam Barthel



Johannes Soeder



Steffen Essigbeck



Anne Leßmeister

T ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion

09.09 | Sonntag, 9. März 2008

Im Studio: Barbara Bernt und Birgit Zamulo.

Es ist an der Zeit, die noch fehlenden Aufnahmen zu machen. Barbara Bernt ist mittlerweile wohlbehalten von Hannover nach Heilbronn umgezogen, und Birgit Zamulo ist wieder gesund. Sie sitzt schon im Zug von Köln nach Stuttgart. Witziger Zufall: Die beiden Schauspielerinnen kennen sich schon viele Jahre und freuen sich auf ein gemeinsames Wiedersehen bei uns im Studio. **Doch an diesem sonnigen Tag läuft leider nicht alles rund.**



168

T

B

R

O

Phase IV > Post-Pro

10.00

Post-Produktion Ton.

Aufräumarbeiten.

Die Aufnahmen sind fertig, nun geht es mit Hochdruck an die Nachbearbeitung – natürlich sind wir sehr gespannt, wie sich das Hörspiel zusammenfügt und ob alles gut geklappt hat.

Von unseren Aufnahmen haben wir ein großes *Sequoia*-Projekt, das alle aufgenommenen Mikrofonspuren und die Takes aller Schauspieler enthält. Das ist ganz schön viel:

Insgesamt haben wir knapp 25 Gb ungeschnittenes Audiomaterial vor uns, das Aufnahmeprojekt hat eine Gesamtlänge von 7:30 Stunden und benötigt auf unserem Schnittrechner ca. 15 Minuten zum Öffnen. Das Abspielen und Springen in der Zeitleiste ist nur mit großen Verzögerungen möglich: Auf dem neuen PC an der HdM lief das deutlich flüssiger. Da wir aber nicht unbegrenzt Studiokapazitäten der HdM belegen können und wir uns zudem die nötige Zeit und Ruhe für den Schnitt nehmen möchten, müssen wir einen Weg finden, den Schnitt auch außerhalb der Hochschule auf unseren deutlich langsameren Rechnern zu bewerkstelligen.

Wir gehen in zwei Schritten vor: Da wir die Szenen in ungeordneter Reihenfolge aufnehmen mussten, ist der erste Schritt **das Ordnen unseres Schnittprojektes in eine chronologische Szenenfolge**. Hierbei zerteilen wir gleichzeitig unser Projekt in sechs einzelne Schnittlisten: Szene 1-5, 6-10, 11-16 und so fort.

Auf die Arbeitsweise beim Schneiden in *Sequoia* werden wir noch genauer eingehen.

Um bei den anstrengenden Aufnahmen und den regelmäßigen Standortwechseln im Studio nicht aus Versehen ein wichtiges Mikrofon zu vergessen (> 09.01), haben wir bei den meisten Aufnahmen sieben bis acht Mikrofone aufgezeichnet, auch wenn in der Regel nur zwei bis drei tatsächlich direkt besprochen wurden. Im anschließenden „Verschlankungs“-Schritt entfernen wir nun alle nicht brauchbaren, unnötig aufgenommenen Tonspuren aus unserem Projekt. Damit reduzieren wir den Rechenaufwand beim Öffnen der Projekte und die Zugriffszeiten, da das System weniger Audiodateien im Speicher vorladen (*cachen*) muss. Wir erhalten sechs

handliche Schnittlisten mit ungeschnittenem Audiomaterial, das wir nun bequem durchhören und auswählen können.

Ein kleiner Wermutstropfen dieser ungeplanten, systembedingten Aufteilung in Einzelprojekte ist der Verlust unserer während der Aufnahmen erstellten Notizen. Über 100 einzelne Markierungen bezeichneten sehr präzise die Take-Anfänge, Take-Wiederholungen, vorausgewählte Takes: Informationen, die für das einfache Auffinden der Stellen im Stück von Nutzen gewesen wären. Dass wir diese *Marker* beim Umschneiden in die Einzelprojekte nicht übertragen konnten, erschwerte uns die anschließende Takeauswahl, war jedoch, wie wir später feststellten, zu verkraften.

00:00:05:10	E1	01:31:31:10	Sz29	03:20:12:18	Sz11B 219	04:28:37:14	Sz13_227
00:06:16:22	1	01:31:58:24	Sz29B	03:21:55:01	Sz13B	04:32:20:10	Sz13_224
00:20:46:06	Seiter	01:32:38:14	Sz29C	03:23:21:01	14	04:35:54:22	Sz13_246
00:44:38:04	Montag, Knauser	01:35:49:01	Sz02 neu	03:24:55:02	14_251	04:36:26:20	Sz21B
00:48:04:01	105 neu	01:37:15:22	Sz02 009	03:26:24:03	14_251	04:39:00:03	Sz21B++
00:48:30:07	107 neu	01:38:44:04	Sz02 009	03:28:06:11	14B_	04:40:27:18	Sz21B_429
00:49:09:02	119	01:39:37:18 S	z02 026	03:32:41:13	Sz21A	04:41:30:03	Sz21B_429_mit Tischmik
00:49:50:24	125	01:41:19:08	Sz02 026	03:39:45:04	Sz21A	04:43:25:18	Sz15A
00:50:48:04	130	01:42:16:14	Sz21A	03:40:50:23	Sz21A_406	04:44:08:15	272A+
00:50:57:10	Montag, Huber	01:45:42:19	Sz21A	03:41:37:15	Sz21A_412	04:45:53:13	276+
00:51:42:09	207 neu	01:48:00:15	Sz21A	03:43:40:05	Sz21A_417	04:46:26:07	280N
00:52:19:00	216	01:50:49:11	Sz26, Zugbegleiter	03:44:02:05	Sz18_Wanninger	04:47:17:20	280N+
00:52:54:14	216 neu	01:58:16:16	Sz26+	03:44:32:01	>	04:48:09:13	282
00:53:41:17	218	02:00:35:10	Sz01	03:45:41:03	+	04:49:47:08	282+
00:57:31:00	Rössle	02:18:52:06	Sz02	03:47:03:06	linke Seite	04:51:04:05	282++
00:59:31:03	Sz02	02:21:48:18	Sz04	03:47:40:11	>	04:51:30:20	290
01:01:13:21	++	02:30:04:22	+	03:48:10:07	*	04:52:42:12	292
01:03:40:14	031	02:33:42:08	To23	03:50:01:20	Sz29	04:53:12:01	292++
01:03:59:07	031	02:34:14:08	To30	03:53:19:07	Sz29+	04:53:43:15	295
01:04:59:20	031	02:34:51:23	Sz09A_Probe	03:54:04:03	Sz03_Häberle	04:54:11:04	295+
01:05:27:08	Sz09	02:38:26:15	Sz09A Kirchenstimmung	04:00:21:09	Sz11B	04:54:45:04	295++
01:08:36:08	Sz09++	02:41:48:23	Sz09A 138	04:02:43:09	Sz11B_210	04:55:19:04	297
01:10:17:13	Sz09B	02:42:35:07	Sz18	04:06:00:03	Sz11B_217+	04:56:43:10	298++
01:11:24:11	Sz09B	02:43:22:24	Sz18+	04:06:12:05	T207	04:57:29:24	299++
01:12:25:22	Sz15D	02:44:06:03	Sz18+	04:07:10:23	Handy, ärgerlicher Laut,	04:57:56:14	301
01:14:14:10	Sz15D	02:44:50:02	Sz18	04:07:44:06	Handy Nummer dicht	04:58:21:18	301++
01:15:48:20	Sz15D	02:49:54:21	Sz18 387	04:09:02:03	15C Nummer	04:58:52:19	301++
01:16:34:10	Sz15D_Mac Gong	02:51:11:06	Sz18 387	04:09:37:08	15C Text	05:00:46:14	304
01:17:41:02	Sz15D_Notebook	02:52:14:21	Sz04	04:13:10:15	15C Text	05:01:37:19	304
01:18:38:16	Sz15D_Ha wer sagts denn	02:56:49:15	sz04 Joerg weiter links	04:14:28:13	15C Text (<	05:02:45:12	304
01:19:16:10	>	03:02:07:04	sz04 To49	04:15:51:02	15C Text (<	05:04:47:19	304++
01:20:32:18	>	03:02:52:00	sz04 To59	04:18:13:20	Sz29A	05:05:35:20	308
01:21:44:19	> Sempel	03:04:52:21	Sz03	04:20:06:06	T526	05:06:34:04	308++
01:22:11:23	Kollege Ostermann	03:08:29:13	Sz03	04:20:25:10	T526+	05:07:11:22	309++
01:24:01:02	Alternativ	03:10:38:05	Sz03 To38	04:20:42:15	T526+	05:07:39:15	309++
01:24:55:04	Danke	03:11:27:12	Sz11	04:22:32:20	T529 neu	05:08:09:21	310
01:28:11:19	Sz18	03:15:37:03	Sz11+	04:22:55:04	Sz18_Carsten	05:09:19:15	310
01:28:41:11	Sz18_S2	03:17:23:24	Sz11_206	04:25:45:10	Sz13_225	05:09:41:22	312+
01:29:46:22	Sz29	03:18:11:07	Sz11_205	04:26:45:19	Sz13_226	05:10:04:00	310++
01:30:51:13	Sz29	03:19:10:21	Sz11B 212	04:28:25:21	Sz13_226+	05:10:46:04	Sz15D

05:15:30:12	Sz15D++	06:10:24:06	30A
05:17:00:07	Sz16	06:11:21:19	30A_574
05:19:17:16	Sz16_360	06:12:09:23	30A_574++
05:20:04:11	Sz16_363	06:12:42:19	31
05:20:23:07	Sz16_363++	06:14:21:22	31_592
05:20:45:14	Sz10	06:15:32:13	10C_Maya++
05:22:39:10	Sz10+	06:15:59:22	33
05:24:54:16	Sz10_Tasse	06:20:45:03	33_607
05:25:29:20	Sz10_174	06:21:30:11	Sz7_Braig
05:30:56:23	Sz10_Braig separat	06:25:29:23	Sz7_Braig
05:31:23:04	Sz10_++	06:27:09:19	Sz7_Schreibtisch
05:31:41:10	Sz32_Schwank	06:28:19:07	Sz8_Reck Kirche
05:33:58:22	Sz32++	06:29:15:05	Sz8
05:34:47:16	Sz32_Hilfeschreie	06:29:49:19	Sz8_oh mein Gott
05:35:26:11	Sz32++	06:30:05:01	+
05:36:16:17	Sz32_Polizei	06:30:28:21	9B
05:36:46:16	Sz32_598	06:37:28:13	9B+
05:37:44:16	++	06:38:36:23	9B-158
05:38:09:19	602	06:39:06:03	9B-158+
05:38:39:21	602+	06:39:29:20	9B-163
05:39:21:24	602++	06:40:59:17	+
05:39:44:08	602++	06:41:55:13	167+
05:40:14:02	Sz20	06:42:14:00	15B
05:43:44:16	Sz20_Nr3	06:47:40:19	15B++
05:45:21:00	Sz20_Nr4	06:49:37:24	23B
05:46:45:01	Sz20_Nr4Profil	06:52:40:12	Socken
05:47:21:12	Sz06_o66	06:53:20:05	24
05:47:43:03	++	06:56:00:17	24++
05:48:06:01	Sz06_o67_Probe	06:56:52:17	26
05:53:02:12	Sz06_o67	07:01:13:18	27
05:59:02:16	Sz06_o67	07:07:12:22	27_500+
06:00:08:02	Sz06_o75	07:07:28:02	27_515
06:02:22:05	23A	07:07:45:23	27_515++
06:02:49:19	23A	07:08:20:03	30
06:03:09:11	23A	07:13:55:19	Sz18_Polizist
06:03:25:01	23A++	07:17:29:12	Sz18_Polizist+
06:03:44:07	29C	07:19:43:24	Sz18_Polizist++
06:06:41:07	29C	07:20:40:13	Sz28_Probe
06:07:41:23	29C++	07:24:41:03	Sz28++
06:08:46:07	30A	07:26:48:22	Sz28_o800!

10.03

Take-Auswahl.

Die Wahl der Mittel.

Pro Abschnitt oder Szene haben wir zwischen drei und sieben Versionen aufgenommen. Um uns beim späteren Zusammenfügen der separat aufgenommenen Sprecher und auch beim Filtern und Verhallen alle Möglichkeiten offen zu halten, behalten wir zunächst alle zusätzlich aufgenommenen Mikrofon-Versionen; welche Mikrofone wir tatsächlich verwenden, wird erst später im Mischungs-Prozess entschieden. Jeden Take haben wir also auf mehreren parallel liegenden Spuren vorliegen. Um dieses Gefüge beim Hin- und Herschieben nicht zu zerstören, entscheiden wir uns beim Schneiden für die Software *Sequoia*, die besonders für den Mehrspurschnitt optimiert ist. Die Möglichkeit des Drei- oder Vierpunktschnitts ist nicht nur beim Musikschnitt, sondern auch beim Sprachschnitt von großem Vorteil. Zusätzlich erlaubt der komfortable *Fade-Editor* eine besonders genaue Fein-Justierung der Schnitte und Übergänge. Ob das Programm auch für die späteren Sounddesign-Arbeiten geeignet ist, wird sich zeigen.



Take-Auswahl. Los geht's.

Unsere Arbeitsweise sieht etwa so aus:

In der unteren Bildschirmhälfte öffnen wir unser gesplittetes Aufnahme-projekt, beginnend mit Szene 1–5. In der oberen Bildschirmhälfte erstellen wir unsere leere Schnittliste, in welche wir nach und nach die jeweils besten Versionen einfügen.

Im ersten Durchgang lokalisieren wir den Beginn des Takes und markieren diesen mit einem Nummern-Marker. Nun suchen wir dieselbe Stelle bei den darauffolgenden Takes, bis wir für jede Version eine Nummer vergeben haben. Der Vorteil dieser Markierungen ist, dass wir nun per Tastatur die entsprechenden Positionen anfahren können und uns so ohne lästiges Suchen durch die einzelnen Aufnahmen durchhören können.

So können wir die Versionen unmittelbar miteinander vergleichen.

Takeauswahl kostet Zeit. Wir nehmen sie uns.

Schließlich schneidet man nur einmal im Leben sein Diplomprojekt. Um sicherzugehen, dass wir im endgültigen Hörspiel auch wirklich immer die beste Version verwendet haben, nehmen wir uns sehr viel Zeit für die Takeauswahl. Schnell spielt sich eine gute Routine ein: Wir hören nacheinander alle Versionen eines Takes durch, jeder nennt seine Favoriten. Oft sind es dieselben Versionen, dann ist es einfach. Manchmal sind die Meinungen auch komplett unterschiedlich. Die engere Auswahl wird noch einmal untereinander verglichen, wir diskutieren über die Vor- und Nachteile. Oft resultiert das in einem Kompromiss: „Die ersten drei Worte von der zwei, den Rest von der fünf“: Das Schneiden geht los.

Schneiden in *Sequoia* heißt, einen Start- und Endpunkt im Ausgangsmaterial zu definieren und ebenso im Zielprojekt anzugeben, wohin der ausgewählte Tonschnipsel kopiert werden soll. Im Programm nennt sich das:

IN Source/OUT Source und entsprechend *IN Destination/OUT Destination*. Der OUT-Punkt im Zielfenster muss nicht zwingend angegeben werden und ist bei uns zunächst auch nicht wichtig, da wir uns ja chronologisch von vorne nach hinten durcharbeiten.



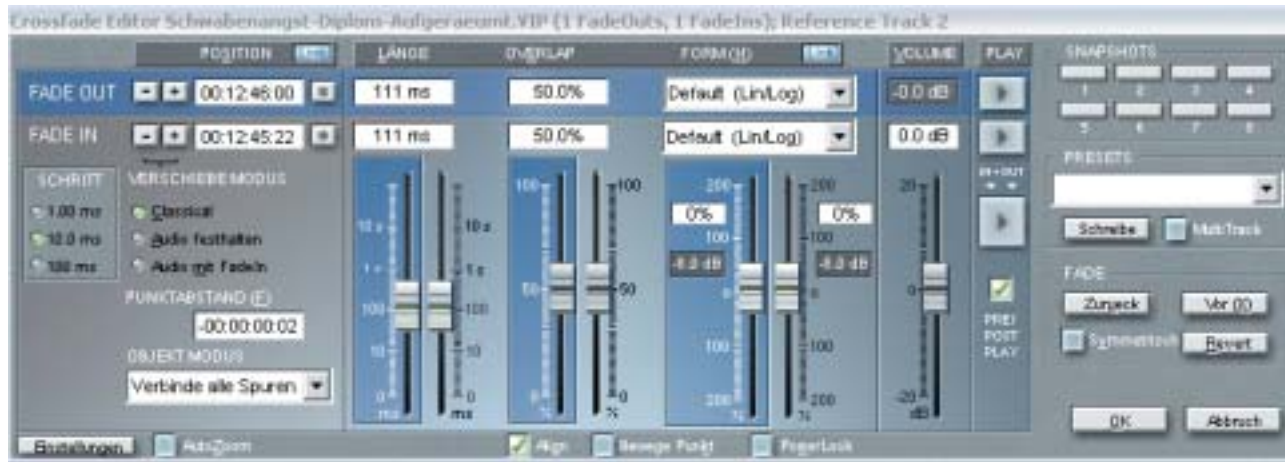
10.04

Feinschnitt und Timing.

Es ist ein tolles Erlebnis, wenn die separat aufgenommenen Dialoge plötzlich zum Leben erwachen, wenn sich Personen miteinander unterhalten, die an unterschiedlichen Tagen in Studio waren und sich dort nicht getroffen haben.

Nach mehreren Tagen Auswahl und Grobschnitt haben wir unsere perfekte Sprachspur zusammengebaut. Jetzt geht es ans Timing: Die Pausen zwischen einzelnen Worten und Sätzen müssen bei jedem Schnitt exakt angepasst werden, damit sich die zusammengesetzten Satzstücke authentisch anhören und niemand bemerkt, dass wir mehrere Versionen miteinander kombinieren. Hierbei ist es auch wichtig, auf die Atmung der Schauspieler zu achten: Versehentlich entfernte Atmer erzeugen auch beim Zuhörer eine gewisse Atemlosigkeit und dadurch unbewusstes Unbehagen. Aber auch verdoppelte oder angeschnittene Atmer fallen negativ auf.

Absolute Ruhe und Konzentration sind hier gefragt. Der Schnitt bestimmt das Tempo des Stücks. Lange Pausen, lange Reaktionszeiten der Schauspieler aufeinander oder schnelle Wortgefechte: Über das Sprachtempo der Sprecher hinaus lässt sich beim Schneiden noch sehr viel an der Wirkung des Stücks manipulieren. So haben wir nicht nur beim Zusammenfügen unterschiedlicher Takes, sondern oftmals auch innerhalb einer zusammenhängenden Sequenz zusätzliche Schnitte eingefügt, in denen wir die Pausen verkürzt haben, um das Gesamttempo des Stücks zu erhöhen. Besonders bei den Aufnahmen mit Walter Schultheiß war dies nötig, da dieser aufgrund seines Alters, aber auch durch die fehlenden anderen Schauspieler im Vergleich zu den späteren Gruppenaufnahmen ein deutlich langsames Spieltempo vorlegte.

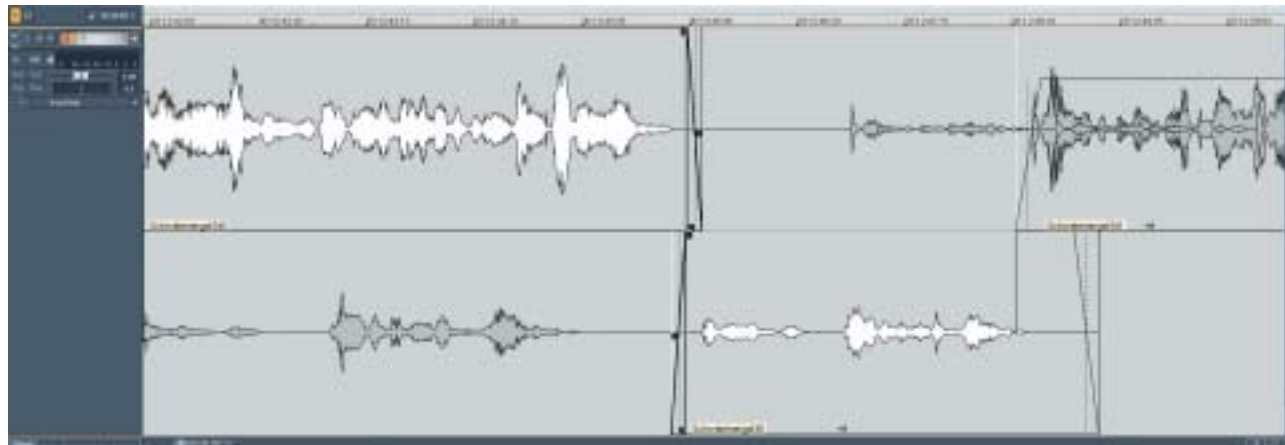
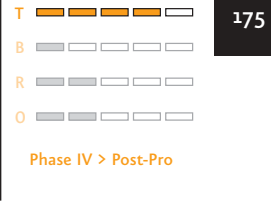


Der Crossfade-Editor in Sequoia:

Anhand verschiedener Parameter lässt sich die Übergang zwischen zwei Clips genauestens definieren.

Die einzelnen Parameter kann man sowohl mit den hier abgebildeten Reglern beeinflussen, als auch im unten zu sehenden Fade-Fenster.

Verschiedene Fade-Varianten lassen sich zum besseren Vergleich als „Snapshots“ temporär speichern.



Das Fade-Fenster

Auf den ersten Blick etwas verwirrend, aber höchst praktisch: Durch das Verschieben der Clips und des Überlappungsbereichs kann man hier den optimalen Übergang zwischen zwei Ton-Segmenten wählen.

Der weiße Bereich zeigt das „aktive“ Tonmaterial an, die obere Spur entspricht dem in der Timeline vorangehenden Clip, unten folgt der Clip, in den überblendet werden soll.

Obwohl in diesem Fenster nur zwei Spuren sichtbar sind, können beliebig viele Spuren geschnitten werden.

10.05

Lautstärken.

Mit dem abgeschlossenen Feinschnitt der Sprache kommen wir zum nächsten Durchgang, in dem wir die Lautstärken der einzelnen Takes aneinander anpassen. Dieser Schritt macht an diesem Punkt der Produktion Sinn – im Moment können wir uns noch komplett auf die Sprache konzentrieren. Bevor wir mit dem Sounddesign beginnen, wollen wir die Sprache in sich komplett abschließen, so dass wir uns später gedanklich nicht mehr damit befassen müssen und uns auf andere Themen konzentrieren können.

Wir vergleichen also die einzelnen Takes untereinander und stellen so für jede Szene nach und nach eine einheitliche Lautstärke ein. Sprünge durch unterschiedliche Abstände zum Mikrofon oder unterschiedlich gepegelte Aufnahmen gibt es jetzt nicht mehr, die Dialoge innerhalb der Szenen wirken homogen. Damit haben wir eine sehr gute Vormischung der Sprache, auf die wir uns erst wieder in der Endmischung konzentrieren müssen.

10.06

Sounddesign. Wahl der Mittel.

Sequoia ist für den Mehrspurschnitt wie gemacht, beim Sounddesign sind jedoch andere Qualitäten gefragt: intuitives Arbeiten mit vielen kleinen Tonschnipseln, das Verschieben von langen Hintergrundgeräuschen innerhalb vorgegebener Start- und Endzeiten, ein Pool, in dem man Geräusche vorsortieren und vorhören kann. Für schnelles Sounddesign bietet *Nuendo* die besseren Werkzeuge. Dazu kommt, dass Jan während des Praktikums im Tonstudio Syrinx sechs Monate Sounddesign-Erfahrungen mit *Nuendo* gesammelt hat und sich dadurch bestens auskennt. Die Wahl fällt also, wie wir schon erwartet haben, auf *Nuendo*. Damit steht uns ein Umzug des Tonmaterials bevor.

Wir machen uns auf die Suche nach einer Möglichkeit, eine *Sequoia*-Schnittliste in ein von *Nuendo* unterstütztes Format zu exportieren. Leider bietet das in dieser Hinsicht eher rudimentär ausgestattete *Sequoia* kaum Exportmöglichkeiten für offene Projekte, was sehr bedauerlich ist. Nicht einmal das im Medienbereich weit verbreitete *Open-Media-Dateiformat* (*.omf) wird angeboten. Ein kleiner Hoffnungsschimmer: Das aus dem Videobereich stammende Format *Electronic Decision List* (*.edl) taucht bei beiden Programmen auf. Allerdings ist die von *Sequoia* generierte Schnittliste von *Nuendo* nicht lesbar. So greifen wir zum einfachsten, wenngleich auch nicht elegantesten Mittel, dem *Multitrack-Bounce*:
Wir exportieren jede Spur in eine separate Datei und importieren diese dann wieder in Nuendo.

10.07

Aufbereitung in Nuendo.

Die entstandenen acht Spuren sind leider nicht mehr so übersichtlich, da beim Bouncen die Stille zwischen den Szenen mit in die Datei geschrieben wurde. Um uns die Orientierung wieder zu erleichtern, machen wir von der nützlichen Funktion „Stille entfernen“ Gebrauch: *Nuendo* analysiert die Dateien und schneidet das Material, das unter einem eingestellten Lautstärke-Schwellwert liegt, heraus. Wählt man diesen Schwellwert sehr niedrig (-60 dB funktioniert sehr gut), sieht das Endergebnis fast identisch mit der Schnittliste aus *Sequoia* aus. Dass die Software auch zwischen einzelnen Worten kleine Stücke herausschneidet, fällt beim Hören nicht auf, da diese Stellen ohnehin nicht zu hören sind. Für die Optik „kleben“ wir diese Stellen aber mit dem Kit-Werkzeug wieder zusammen und haben damit den Umzug nach *Nuendo* geschafft.

Geräusche finden.

Für das Sounddesign benötigt man Geräusche, soviel ist schon einmal klar. Diese Geräusche findet man in einem Geräusch-Archiv, oder man produziert sie selbst. Beides hat Vor- und Nachteile.

Archiv, Vorteile:

Große Auswahl, auch „exotische“ Geräusche, die sich nur schwer selbst herstellen lassen, kein Tonequipment notwendig, man kann stöbern und so das passende Geräusch finden/sich inspirieren lassen.

Archiv, Nachteile:

Man muss ein Archiv haben bzw. Zugang zu einem solchen besitzen. Die Suche ist oft schwerfällig, der Erfolg ist von der Struktur und der Ordnung des Archivs abhängig. Die Aufnahmequalität ist bei Archivgeräuschen oft nicht so gut, außerdem stimmen oft Raum, Tempo, oder Klangfarbe nicht.

Eigene Geräusche, Vorteile:

Man hat maximalen Einfluss auf die Aufnahmequalität, das Tempo und den Raum: Man kann z.B. Schritte passend zum Bild aufnehmen und erspart sich mühsame Schnittarbeit. Oft geht es schneller (und bringt bessere Ergebnisse), die benötigten Geräusche mit den Originalgegenständen selbst aufzunehmen.

Eigene Geräusche, Nachteile:

Eigenes Equipment oder Studio nötig, vor allem ruhige Umgebung. Einige Geräusche können nicht im Studio nachgestellt werden, Außenaufnahmen benötigen mehr Zeit.

Wir suchen uns von beidem das Beste heraus. Durch frühere Sounddesign- und Hörspielprojekte verfügen wir mittlerweile über ein ansehnliches eigenes Geräuschearchiv. Die einzelnen Geräusche sind in der Audiodatenbank *Basehead* katalogisiert, wo wir sie mittels einer Suchmaske finden, vorhören und direkt ins Tonschnittprogramm exportieren können. *Basehead* ist das einzige uns bekannte Sounddatenbank-Programm mit diesem optimal auf Sounddesigner zugeschnittenen Funktionsumfang. Die Suche erfolgt mittels englischer und deutscher Schlagworte, die Ergebnisse können durch die Eingabe weiterer Begriffe weiter gefiltert werden. Trotzdem ist die Suche oft mühsam und zeitraubend – die gefundenen Geräusche entsprechen oft nicht unseren Vorstellungen. Zunächst schaffen wir uns mit Archivgeräuschen und Geräuschhintergründen („Atmos“) eine Grundstimmung: Atmos liegen nur sehr dezent hinter der Sprache, hier ist es oft gut möglich, auf das Archiv zurückzugreifen. Auch eine Grundausstattung an Geräuschen legen wir an. Auf diesem Gerüst aufbauend, nehmen wir unsere eigenen Geräusche auf, als Ergänzung und oft als Alternative zu den Archivgeräuschen. So ergibt sich am Ende eine gute Mischung aus bestehenden und neu aufgenommenen Geräuschen.

10.09

Aufnahme eigener Geräusche.

Unser privates (und größtenteils extra für diesen Zweck angeschafftes) Equipment besteht aus:

- **Feldrekorder Fostex LE-2:** Dieser kleine, qualitativ hochwertige digitale Tonrekorder zeichnet bis zu zwei Stereospuren auf handelsüblichen Compact-Flash Karten auf und unterstützt die gängigen Tonformate von 192kbps MP3 bis 48 kHz/24 bit Broadcast Wave. Er verfügt über zwei getrennt regelbare XLR-Eingänge mit Phantomspeisung. Sein geringes Gewicht und die kleinen Abmessungen machen ihn zu unserem perfekten Begleiter.
- **Røde NT5:** Kleinmembran-Kondensatormikrofon mit Nierencharakteristik. Ist zwar kein Schoeps, aber das Preis-/Leistungsverhältnis unseres Stereopärchens ist hervorragend, wie uns mehrere Fachzeitschriften und unsere Ohren bestätigen.
- **Windkorb** mit elastischer Mikrofonaufhängung und Fell.
- **Sennheiser HD25,** DIE Kopfhörer für Außenaufnahmen! Weitgehend klangneutral, laut und gut abgeschirmt. Die HD-25 hatten uns schon bei früheren Aufnahmen gute Dienste erwiesen und waren auch jetzt wieder unsere erste Wahl
- **Tonangel und Spiralkabel** (beides unbezahlbar) haben wir ausgeliehen.

Eine (nicht vollständige) Liste der aufgenommenen Geräusche:

Atmo Innen Straße mit Verkehr nass.wav	Klappe, Holzstücke aufeinander, etwas Hall.wav	Schritte Kies, langsam, Erde, Mann.wav	Tür schnell öffnen Treppenhaus.wav
Atmo Land, Verkehr, Straße, Krähe, Hahn, Wind.wav	Kleiderschrank auf und zu, wühlen, quietschen, klappern	Schritte Treppenhaus auf Stelle laufen.wav	Tür Treppenhaus auf und zu.wav
Autofahrt Golf, Innen, Fahrgeräusche.wav	Möbelrücken, auf Sofa klettern, Papier hervorholen.wav	Schritte Treppenhaus langsam Mann.wav	Tür Treppenhaus öffnen, Schlüssel aufschließen.wav
Bagger anlassen, fahren.wav	Notiz, Bleistift auf Papier, kritzeln, schreiben.wav	Schritte Treppenhaus langsam Mann.wav	Tür Treppenhaus, fällt langsam zu.wav
Bagger anlassen, kurz fahren, abstellen.wav	Papier greifen, rascheln.wav	Schritte Treppenhaus reinlaufen Frau.wav	Türklingel drücken Treppenhaus.wav
Bagger Schaufel abstellen, Motor aus, Tür auf.wav	Papier starkes rascheln.wav	Schritte Treppenhaus Treppe hochsteigen Frau.wav	Umschlag öffnen, Fotos blättern_1.wav
Bagger Tür auf und zu.wav	Papier Zettel rascheln auseinander falten.wav	Schritte Treppenhaus Treppe hochsteigen Frau2.wav	Umschlag öffnen, Fotos blättern_2.wav
Blätter Paper fällt auf Stein.wav	Papier, Blätter fallen auf Kies.wav	Schritte Treppenhaus Treppe hochsteigen Mann.wav	Umschlag öffnen, Papier rausholen, Fahrkarte zeigen .wav
diverse Schritte auf Holzboden, Mann.wav	Papier, Folie greifen, rascheln, fest.wav	Schritte Treppenhaus Treppe hochsteigen Oma.wav	Weinflasche entkorken mit Korkenzieher.wav
Dorfatmo Baach Vögel Verkehr entfernte Kirchturmuh	Raumatmo_Uhr TV zappen Musiksender.wav	Schritte, bücken, stoppen, Mann.wav	Weinflasche entkorken.wav
Stimmen.wav	Schlürfen, Trinken, Weinglas.wav	Schritte, Holzboden, Frau, diverse.wav	Weinglas auf Tisch absetzen.wav
Einschenken Weinglas.wav	Schlürfen.wav	Schritte, Holzboden, Mann, diverse.wav	Weinglas vom Tisch nehmen mit Nachklang.wav
Glas anstoßen, Bier und Wein.wav	Schlüsselbund aufschließen Tür.wav	Schritte, Holzboden, Mann, diverse2.wav	Wäsche wühlen.wav
Handy Klingeln, aus Tasche ziehen, annehmen.wav	Schrank tür aufschließen Umschlag rausholen 3x.wav	Schritte, Kies, Matsch, Mann, nass.wav	
Handy Tastenton.wav	Schritte auf Kies, Verkehr, Wind.wav	Schritte, Mann, Kies.wav	
Heft auf Holztisch werfen und aufnehmen.wav	Schritte aufstehen und laufen Frau.wav	Schritte, nasser Boden, Berg hoch, Land, Hahn.wav	
Heft, Noten durchblättern, flip, schweres Papier.wav	Schritte beton draußen Frau.wav	Schritte, nasser Boden, Mann, Verkehr, Hahn.wav	
Holztür klingeln, klopfen.wav	Schritte Flur, Fließen, Mann, kommen näher schnell.wav	Schritte, nasser Boden, Verkehr, Hahn, Frau.wav	
Jacke rascheln, Karte, Papier rausholen undgeben.wav	Schritte Flur, Fließen, Mann, kommen näher.wav	Sturm Emma Tür klappern.wav	
Jacke rascheln, suchen, hektisch.wav	Schritte Holzboden, Frau, langsam.wav	Tasse mit Löffel aufnehmen und absetzen.wav	
Kaffeetasse scheppert, Schlag mit Faust aufTisch.wav	Schritte Holzboden, Kleidergeräusche.wav	Tasse schnell absetzen, Löffel klimpert.wav	
Kanne von Stövchen nehmen, eingießen, absetzen.wav	Schritte Holzboden, Mann, quitschende Sohle.wav	TV zappen Jugendprogramm Comedy.wav	
Kanne von Stövchen nehmen, eingießen, absetzen_2.wav	Schritte Holzboden, Mann, quitschende Sohle2.wav	Tür Kläppchen, aufdrücken.wav	
Katze schnurrt, putzt sich_1.wav	Schritte Kies, Erde, langsam, Frau.wav	Tür knallen, von Ferne, zuziehen mit Wucht.wav	



10.09.02

Qualität durch Geräusche.

Die Liste der selbstproduzierten Geräusche ist natürlich noch viel länger. Sie vermittelt aber auch so schon einen Eindruck über die Größenordnung der Geräusch-aufnahmen. Wie schon beim Sprachschnitt haben wir uns auch diesem Thema besonders intensiv gewidmet und viel Zeit investiert, um das Hörspiel so hochwertig wie möglich zu produzieren. Ein kleiner Vergleich: Ein 60-minütiges Radiohörspiel wird in wenigen Tagen produziert: Aus Zeitgründen steht in der Regel nur ein Tag für die Sprachaufnahmen zur Verfügung, der Rest wird dann in zwei bis drei weiteren Tagen „fertig gemacht“, wie uns Matthias Neumann bestätigte. Da wir nicht unter Zeit- und Geldruck stehen, wollen wir das Maximum an Qualität herausholen. Unserer Meinung nach hört man vielen heute produzierten Hörspielen den Sparzwang an: Lieblos gesprochene Dialoge und spärlich eingesetzte Geräusche machen es den heutigen Hörspielen zusätzlich schwer, sich gegen die Fernseh-Konkurrenz durchzusetzen.

Auf den ARD Hörspieltagen war die Sprache vom „Film ohne Ton“. Der Regisseur Nicki Stein zeigte einen

Ausschnitt aus einer seiner Tatort-Folgen, einmal ohne, dann mit Ton. Interessanterweise lebte der Film auch ohne Bild durch vielfältige Hintergrundgeräusche, die eine eigene Klangwelt schufen – im Gegensatz zu eher monotonen Hörspiel-Beispielen. Unser Ziel: Durch aufwändiges Sounddesign eine eigene Geräusch-Ebene entstehen lassen, die unser Hörspiel belebt und die Stimmen aus dem trockenen Studio herausholt. Viele der Geräusche kommen in Innenszenen vor: Hier ist die Umgebung leiser als bei Außenszenen, daher bekommen die Geräusche einen höheren Stellenwert. Besonders beliebt: Tasse aufnehmen, trinken, Löffel-klimpern, Tasse absetzen. Dasselbe mit einem Weinglas, wobei es hier darauf ankommt, den speziellen Klang und die Schwingungen des Weinglases einzufangen. Schranktüren, Zettelgeräusche..., all diese „kleinen“ Geräusche nehmen wir in unserem provisorischen Studio in Tinas Wohnung auf. Das Hauptproblem sind hier die Außengeräusche aus dem Ort, auch Vögel hört man leider hin und wieder trotz geschlossener Fenster und Türen. Gerade beim Aufnehmen von leisen Geräuschen,

bei denen die Verstärkung sehr hoch eingestellt ist, machen sich Störeinflüsse von außen schnell bemerkbar. Doch nach ein paar Versuchen haben wir immer eine perfekte Version ohne Störungen.

Nicht so leicht ist das beim Sturmtief „Emma“, das während einiger Aufnahmen über Süddeutschland hinwegbraust. Natürlich lassen wir uns die Gelegenheit nicht entgehen, unser Archiv mit klappernden Fensterläden und an die Scheiben prasselndem Regen zu bereichern, doch ins Hörspiel passt das Unwetter leider nicht. Wir müssen warten, bis der Sturm vorüber ist.

Die Arbeitsweise mit dem Flash-Rekorder ist sehr komfortabel: einfach anschalten, aufnehmen und danach die Daten von der CF-Karte mit einem Kartenleser auf den Rechner kopieren. Die richtige Stelle in der Datei heraus schneiden und ins Projekt einfügen. Fertig. Wichtig für spätere Projekte: Geräuschdateien ordentlich umbenennen, damit man die Dateien später einmal wiederfindet und sich die Arbeit eventuell beim nächsten Mal sparen kann.

Außenaufnahmen.

Die Außenaufnahmen sind nicht so anfällig für Störungen, in der Regel wünscht man sich ja spezielle Umgebungsgeräusche. Aber auch hier treten schnell unerwartete Probleme auf. Die ruhige Weinberg-Idylle mit zwitschernden Vögeln und leisem Wind wird allzusehnlich von der benachbarten Straße, vom heimwerkenden Nachbarn und dem regen Flugverkehr des Stuttgarter Flughafens gestört.

Auch Tonaufnahmen in fremden Treppenhäusern erweisen sich als schwierig, wenn im Keller eine Waschmaschine rumort und die nette Frau von nebenan den Staubsauger schwingt.

Eine paar Beispiele von Außenaufnahmen um Tinas Haus herum (Baach bei Winnenden):

- ländliche Dorfstimmung mit Vögeln und Kirchturmuhr in der Ferne,
- Vogelgezwitscher,
- Schritte (Kies, Matsch, Wiese, bergauf),
- Holzschuppen (energisches Klopfen),
- Besen und Schritte (Herr Häberle).

Weitere Aufnahmen:

- Autofahrten (Innengeräusche),
- Bagger (auf einem Bauhof nahe Winnenden),
- Neckarufer in Tübingen: Fluss, Enten, entfernter Verkehr und Stimmen,
- Straßenverkehr in Schorndorf,
- Treppenhaus (Schritte, Klingeln, Türe, Schlüsselbund. In Mehrfamilienhaus in Winnenden).

Nach und nach wird unser Hörspiel vielschichtiger, und die Liste der noch aufzunehmenden Geräusche schrumpft immer weiter. Und dann haben wir es geschafft: Alle Geräusche sind aufgenommen und angelegt! Wir hören das komplette Stück noch einmal durch, finden aber nichts mehr, was wir noch hinzufügen oder austauschen könnten.

Doch fertig sind wir noch lange nicht!



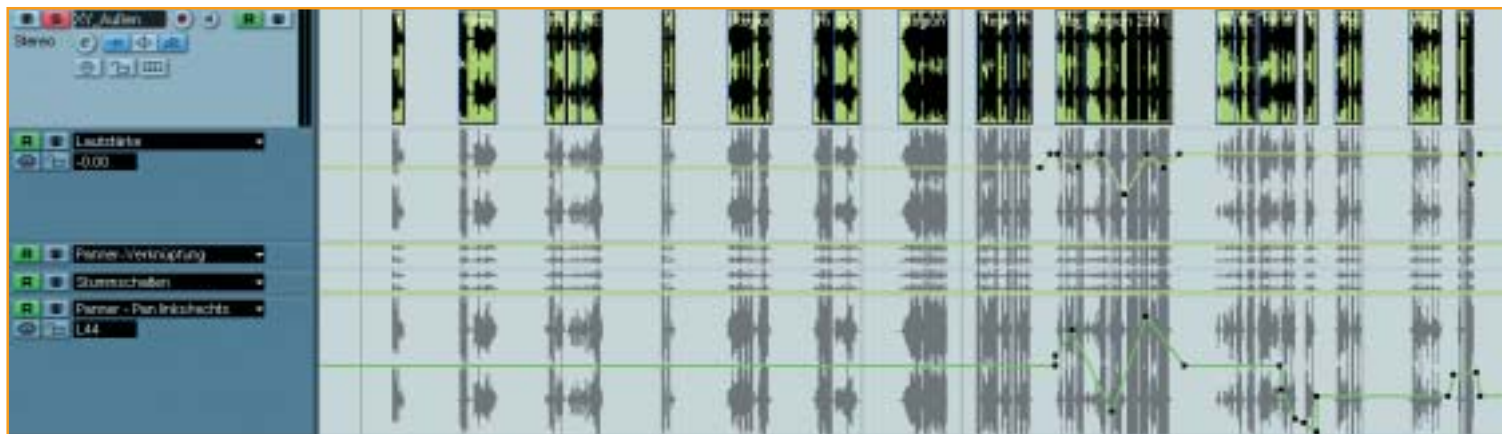
10.10

Panorama.

Für die Hörspielversion produzieren wir eine Stereomischung, die wir später auf die einzelnen Lautsprecherpaare verteilen werden (> 22.02).

Die Position der einzelnen Sprecher im Stereopanorama haben wir bereits in Phase 2 beim Erstellen der Continuity-Pläne festgelegt (> 08.05). Die meisten Dialoge, die mit einem der Stereomikrofone aufgenommen wurden, stimmen daher bereits. Das MS-Signal wird mit dem Waves-Plugin *S1 Imager* zu einem normalen Stereosignal matriziert.

Nun gilt es, die übrigen, separat aufgenommenen Sprecher und natürlich sämtliche Geräusche möglichst natürlich in die bestehenden Stereobilder zu integrieren. Bewegungen von Sprechern bei Stereoaufnahmen haben wir live ausführen lassen, bei den monogestützten Aufnahmen wie auch bei sich bewegenden Geräuschen (z.B. Schritten) müssen diese nun automatisiert werden. Panorama-Einstellungen nehmen wir an den entsprechenden Kurven der *Nuendo*-Spuren vor.





10.11

Insert-Effekte.

Ein kleiner Nachteil an Nuendo ist, dass sich Insert-Filter nicht auf Einzelobjekte, sondern nur auf Spuren non-destruktiv anwenden lassen. Dies führt zu einer Arbeitsweise, in der wir uns für unterschiedliche Filter eigene Spuren anlegen, in die wir dann das benötigte Material verschieben. So entstehen separate Sprach-Spuren für Außen und Innen, für Telefon, Auto, Megafon, Kirche.

10.11.01

Equalizer.

Zum Einsatz kommen hauptsächlich EQ-Plugins der Firma Waves: Q4 Parametric Equalizer. Einige typische Anwendungsgebiete: Bei Sprache im Freien sind die tiefen Frequenzen weniger stark ausgeprägt als in geschlossenen Räumen. Um diesen Effekt bei unseren Studioaufnahmen nachzustellen, filtern wir die Außenspuren und blenden hier mit einem Hochpass tiefe Frequenzen aus.

Extremere Einstellungen sind bei den Telefongesprächen nötig: Ein normales analoges Telefonnetz überträgt nur Frequenzen im Bereich zwischen 300 und 3400 Hz. Die Sprachqualität ist in Zeiten von ISDN und digitaler Übertragung zwar gestiegen, wir stilisieren den Effekt jedoch in Anlehnung an alte Filme und Hörspiele und bieten

damit den Hörern den typischen „Telefon-Sound“, den sie erwarten und der sich gut von der normalen Sprache abhebt.

Beim Nachstellen des Megafon-Klangs in Szene 32 wird dieser Effekt noch weiter übertrieben.

Im Stück kommt es häufiger vor, dass eine Person sich aus dem Off nähert. Dies haben wir – soweit möglich – live eingespielt, an mehreren Stellen müssen wir den Effekt aber nachstellen: Wir kombinieren das Ansteigen der Lautstärke mit einer Panorama-Wanderung und einem automatisierten Tiefpass, der erst beim Näherkommen die hohen, präsenten Frequenzen freigibt. Diese „kleinen“ Eingriffe ins Frequenzspektrum programmieren wir mit den Nuendo-eigenen parametrischen Equalizern.

T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase IV > Post-Pro

T
B
R
O

Phase IV > Post-Pro



Hochpass-Filter für die Außenspur.

Tiefpass-Filter und leichte Anhebung bei 230 Hz für Auto-Innenraum

Extremer Bandpass für Telefon-Simulation,
Anhebung bei 2 kHz.

Ebenfalls extremer Bandpass mit starker Anhebung
bei 1 kHz für Megafon-Effekt.



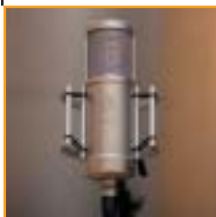
Weitere Effekte.

Der Suchlauf soll wie eine stilisierte Computerstimme klingen. Dies erreichen wir mit einem Stereo-Flanger.



Das Megafon bekommt außer dem Equalizer ein Delay, das die Reflektionen der Stimme an umliegenden Gebäuden simuliert. Zusätzlich wird das Signal mit Hilfe des Nuendo-Plugins „DaTube“ verzerrt.





10.11.03

Der Radiosound.

Der Radiomoderator muss richtig „fett“ klingen. Hier kommen ein aggressiv eingestellter Waves C1 Compressor in Verbindung mit dem Waves-Limiter L3-Ultramaximizer zum Einsatz, die aus dem ursprünglich noch recht dynamisch aufgenommenen Helge Thun ein schwarzes Brett im Schnittfenster erzeugen und den Pegel der Radiospur erst am Ende des Clips wieder von der 0dB-Marke weglassen. Beim Moderator entscheiden wir uns bewusst für das etwas wärmer färbende Großmembran-Mikrofon Valvet von Brauner, da es der Stimme das gewünschte Volumen gibt (siehe linke Abbildung).





10.11.04

Künstlicher Hall.

Die Frage nach dem richtigen Raumklang beachten wir bereits bei den Aufnahmen: Wir nehmen Innenszenen mit größerem Abstand zum Mikrofon auf und versuchen im Gegenzug, Außenszenen so trocken wie möglich einzufangen, was in begrenztem Umfang funktioniert, da das Studio natürlich schallgedämmte Wände hat und so die Raumantwort nicht sehr stark ist.

Für die Innenszenen verwenden wir nachträglich künstlichen Hall: Bei normalen Räumen (z.B. in den Wohnungen) kommt ein ‚kleiner‘ Raum dazu, wie er für Wohnräume typisch ist. Dieser Effekt darf nicht auffallen, er soll lediglich die Szenen natürlicher wirken lassen. Ein weiterer positiver Effekt: Die zum Teil separat aufgenommenen Sprecher fügen sich durch den gemeinsamen Raum homogener zusammen. In zwei Fällen verwenden wir den Hall deutlich drastischer: Die Kirchenszene schreit förmlich nach langem Nachhall, ebenso das Treppenhaus. Generiert wird der Hall über das VST-Plugin „WizooVerb“.



10.12

Zusammenfügen von separat aufgenommenen Sprechern.

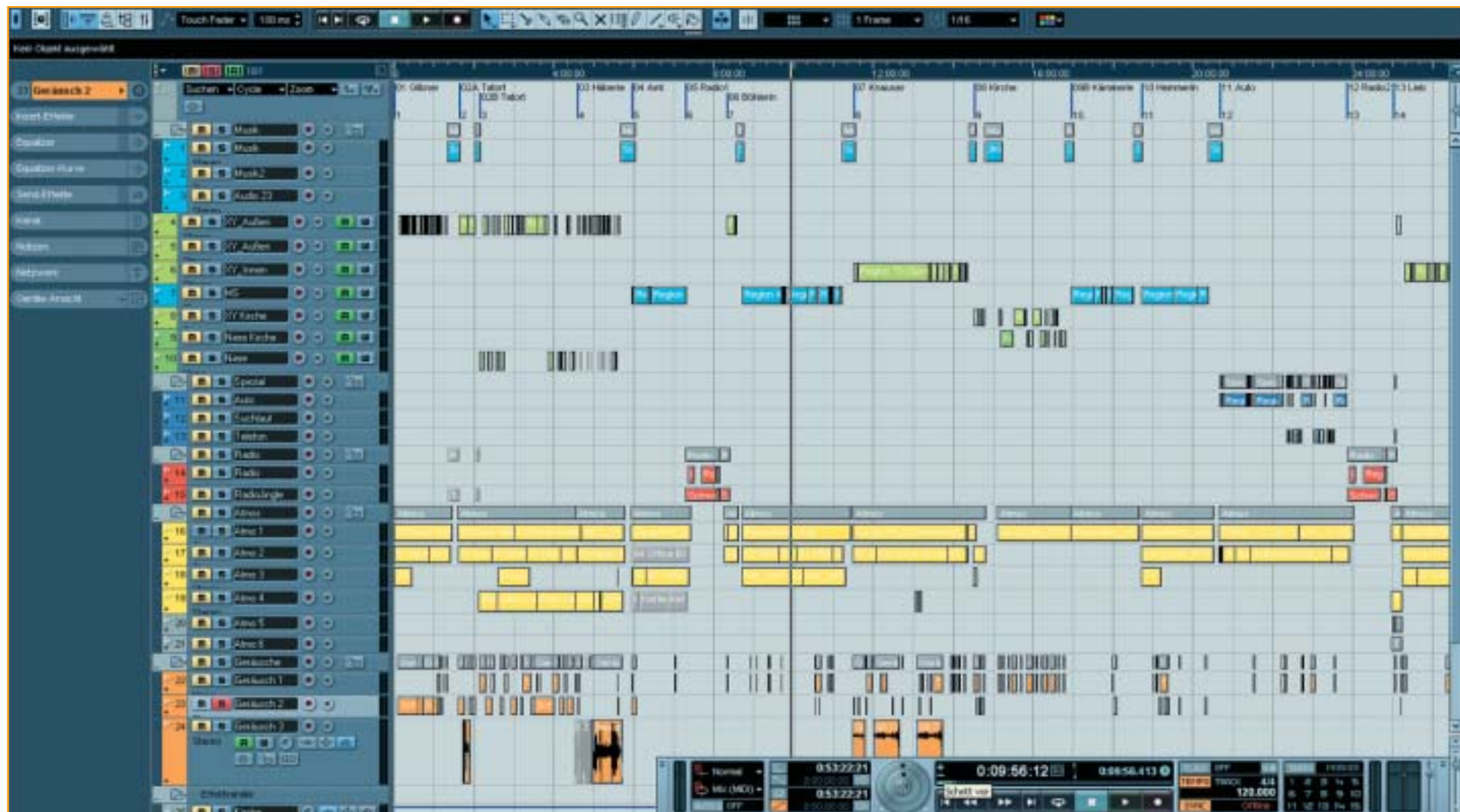
Als problematisch stellt sich heraus, zwei Stereo-Aufnahmen zusammen zu schneiden. Dadurch, dass die Stereomikrofone mehr Raum abbilden und dieser Raumanteil bei den separat aufgenommenen Sprechern nicht immer exakt identisch ist, mischen sich die Aufnahmen nicht sehr gut. Besonders bei den ersten Aufnahmen mit Inge Keller haben wir deutlich mehr indirekte Anteile als bei den später aufgenommenen Dialogen von Joerg Adae und Sophie Steiner. Jetzt stellt es sich als gute Entscheidung heraus, die Einzelsprecher zusätzlich mit einem Monomikrofon gestützt zu haben. Diese (durch die geringere Entfernung) trockenere Aufnahme integriert sich leichter in das bestehende Stereomikrofon, mit etwas gemeinsamem Hall (> 10.11) wirkt das Ergebnis absolut glaubwürdig.

10.13

Mischung.

Jetzt geht es an den Feinschliff. Schon während des Sounddesigns haben wir die Atmos und Geräusche lautstärkemäßig an die Sprache angepasst. Was jetzt folgt, sind einige sehr konzentrierte Durchgänge, in denen wir Clip für Clip die Mischung verfeinern, Lautstärkekurven, Panorama und Effekte automatisieren und so ein in sich stimmiges Gesamtstück schaffen – bis wir am Ende die fertige Stereoversion des Hörspiels erhalten. Hierbei sind uns zwei Aspekte besonders wichtig: Die Geräusche sollen nicht dominieren, aber das Stück soll sehr lebendig wirken. Das unterscheidet unser Hörspiel von vielen anderen Produktionen, die wir schon gehört haben. Zweitens spielt für uns die Sprachverständlichkeit eine große Rolle. Dies steht zwar eigentlich im Gegensatz zu lebendigen Hintergrundgeräuschen, kann aber mit technischen Mitteln bewerkstelligt werden: Alle Sprachspuren erhalten einen moderat eingestellten L3-Ultra-Maximizer, der die Lautheit und damit die Präsenz der Sprachspuren erhöht. Die Stimmen kommen so weiter nach vorne und heben sich besser vom Hintergrund ab, der trotzdem noch so laut ist, dass er auch bei geringer Abspiellautstärke nicht untergeht.

Bis auf die Hörspielmusik ist dieses Kapitel damit abgeschlossen.



Die Mischung des Krimi-Hörspiels steht. Das heißt, den „audio“-Teil unseres audiovisuellen Krimi-Erlebnis haben wir fertig.

Doch was ist mit dem „visuellen“-Teil? SCHWABEN-ANGST wird nur durch die Kombination von Ton, Bild und Raum zum Erlebnis.

Deshalb müssen wir so schnell wie möglich ein Konzept für Raum und Bild erarbeiten und umsetzen.

11.00

Entwicklung des visuellen Konzepts.

Die räumliche Trennung.

Der Zuschauer soll sich bei den Aufführungen auf seinem Stuhl drehen können. Dabei spielt sich das Geschehen im Raum an unterschiedlichen Plätzen ab. Es gibt folglich verschiedene Schauplätze. Auch unser Hörspiel ereignet sich an verschiedenen Schauplätzen. Ist es möglich, diese mit bestimmten Richtungen und Plätzen im Raum zu koppeln? Schaffen wir es, den Zuschauer nicht nur durch den Ton räumlich zu lenken, sondern auch durch bestimmte fest eingerichtete Raumrichtungen? In unserem ersten Raumkonzept stehen uns acht Lautsprecher für den Ton zur Verfügung, die jeweils als Stereopaar in den vier Ecken des Raumes angeordnet sind. Das bedeutet: Wir haben momentan vier mögliche Richtungen.

Wir erweitern unsere szenische Analyse durch eine Schauplatzanalyse. Dabei entdecken wir die Möglichkeit, die meisten Szenen jeweils einem von vier Schauplätzen zuzuordnen.

- Schauplatz 1: Außen (Szene 1,2,3,14,18,29,32)
- Schauplatz 2: Wohnung (Szene 6,10,15,16,27,33)
- Schauplatz 3: im Amt (Szene 4,21,24,30)
- Schauplatz 4: Firma (Szene 7,13).

Wir definieren basierend auf dieser Analyse vier verschiedene Themenecken, die alle einen Handlungsbezug zur Geschichte vorweisen:

- Themenecke 1: Außen
- Themenecke 2: Wohnzimmer
- Themenecke 3: das Amt
- Themenecke 4: die Firma.

Um diese Ecken dem Zuschauer auch optisch zu verdeutlichen, planen wir, zusätzlich zu den Monitoren echte Kulissen aufzustellen, die den Schauplatz simulieren und stimmungsvoll den Raum auskleiden. In der Außen-Ecke können zum Beispiel kleine Kunstbäume aufgestellt werden oder der Boden mit Kunstrasen belegt werden. Die Wohnzimmer-Ecke soll wohnlich aussehen, das heißt dort könnte ein Bücherregal stehen, eine schöne Lampe, ein Sofa und ein Couchtisch. Das Sofa können wir auch gleich dazu benutzen, um dahinter unsere Todesliste zu verstecken, die dort in Szene 16 von einem Publikumsgast hervorgeholt werden muss. Für die Amtsecke stellen wir uns im Moment einen Schreibtisch mit einer Schreibtischlampe und einer alten Schreibmaschine vor. Für die Firmenecke vielleicht eine Kamera oder ein paar Werbeplakate.

Unsere Ecken stehen.

Nicht in dieses Schema passen:

- die Autofahrten (Szene 11+31),
- das Radio (Szene 5,12,17,23,28),
- die Kirche (Szene 8+9),
- Frau Rosenthal (Szene 19),
- der Suchlauf (Szene 20,22,25),
- die Zugfahrt (Szene 26).

11.02

Radio Cool live auf Sendung.

In unserem Hörspiel verkündet der Radiosender „Radio Cool“ die neuesten Nachrichten. Das Radio als Informationsmedium mit festen Positionen in der Geschichte. Was passiert bei den Aufführungen? Wäre es nicht möglich, dem Radio auch dort eine feste räumliche Position zu geben? Der Zuschauer soll das Radio als Teil der Rauminstallation wahrnehmen. Als eine Art festen Punkt, dem er sich bei allen Nachrichten zuwenden muss. Der Ton könnte aus einem der geplanten Lautsprecher kommen. Doch einer Stimme zu lauschen und dabei einen Lautsprecher anzustarren, versetzt den Zuschauer nicht wirklich in das richtige Gefühl. Jeder besitzt zu Hause ein Radio, das die Nachrichten verkündet. Also was liegt näher, als ein echtes Radio in den Raum zu integrieren, aus dem der Ton kommt, und es später jeweils so zu beleuchten, dass das Publikum sich automatisch bei den Nachrichten dem Radio zuwendet? Dadurch schaffen wir eine weitere sogenannte Themenecke: Die Radioecke.

11.03

Das Live-Schauspiel.

Die Schauspielerin Barbara Bernt spielt an allen Aufführungsabenden die Rolle der Frau Rosenthal. Auch sie braucht für ihr Schauspiel einen festen Platz im Raum. Da die Zuschauer sich auf ihren Stühlen drehen können, kann dieser Platz überall im Raum sein. Wichtig ist uns dabei, dass jeder die Schauspielerin gut sieht und ihren Auftritt als eine Art Höhepunkt der Aufführung wahrnimmt. **Wir brauchen eine Bühne.** Nur so können wir Frau Rosenthal in sitzender Position für jeden sichtbar machen. Der Raum ist nicht allzu groß. Etwa 40 – 50 Personen sollen sich auf ihren Stühlen bequem drehen können. Die Technik braucht zusätzlich Platz. Die Bühne muss folglich so klein wie möglich sein, um nicht zuviel Raum wegzunehmen. Ideal dafür eignet sich der Gewölbe-Durchgang vom Aufführungsraum zu unserem Regieraum. Dieser Durchgang dürfte mit 1,95 m auf 1,50 m knapp für einen sicheren Bühnenaufbau reichen. Auf dieser Bühne steht ein Schaukelstuhl, in dem Barbara Bernt für ihren Auftritt Platz nimmt. Ebenfalls haben wir die Möglichkeit, auf der Bühne auf einem kleinen Tischchen das Radio zu platzieren. So kommt auch dieses durch die Erhöhung für jeden Zuschauer gut zur Geltung. Unsere Radioecke erweitern damit zur Bühnenecke.

Das Visuelle.

Unser Hörspiel spielt in unserem Krimi-Erlebnis ganz klar die Hauptrolle. Wir vertauschen die typischen Positionen von Bild und Ton. Der Ton erzählt die Geschichte, das Bild schafft die passende Atmosphäre dazu. Bei der Ausarbeitung der visuellen Komponente unserer Diplomarbeit stellt sich folgende Frage:

Wieviele Bilder verträgt der Ton überhaupt?

Unser Hörspiel lässt beim Zuhörer konkrete Bilder im Kopf entstehen. Doch wie können wir unser Projekt mit einer Videoinstallation visuell anreichern, ohne diese Bilder zu stören? Ohne dem Zuschauer seine Fantasie zu rauben? Wie schaffen wir es, durch das Bild den Ton zu erweitern, ohne zu konkret zu werden? Das Bild soll die Spannung steigern. Der Ton unterhält den Zuschauer, das Bild gibt dem Ton dabei eine Art Rahmen. Geplant sind momentan 10 Bildschirme rundherum im Raum verteilt, eventuell durch Projektion ergänzt.

Jeweils zwei Bildschirme gehören zu einer Themenecke. Zwei weitere können frei benutzt werden – ohne Themenzusammenhang. Doch was sollen wir auf den Bildschirmen zeigen? Auf jeden Fall keine Schauspieler oder Details, denn die würden die Spannung, die das Hörspiel schafft, zerstören. Atmosphäre können wir durch Landschaftsaufnahmen schaffen, doch dies geht natürlich nur bei den Außenszenen. Was passiert bei den Innenszenen? Muss überhaupt immer etwas auf den Bildschirmen passieren? Nein. Der Zuschauer soll allein durch das Hörspiel im Raum gelenkt werden. Würden wir nun bei jeder Szene Bilder zeigen, so würde er automatisch nicht mehr auf den Ton, sondern nur auf die Richtung, aus der die Bilder kommen, achten. Bild muss nicht immer sein. Der Zuschauer soll bei unserer Inszenierung merken, dass er das Bild nicht

braucht, um die Geschichte zu verstehen. **Wenn Bild, dann müssen wir es dezent einsetzen, nur an manchen Stellen.** Somit schaffen wir Abwechslung und Überraschungen.

Wir erweitern unsere szenische Analyse um die Spalte Bild. Wir überlegen uns zu jeder Szene zuerst einmal, ob Bilder die Szene bereichern oder eher vom Inhalt ablenken. Anschließend diskutieren wir, welche Bilder die Szenen harmonisch ergänzen oder sogar für zusätzliche Spannung sorgen. Beginnen wollen wir unsere Inszenierung mit dem Motiv der Rotenberg-Kapelle.

11.05

Konzept.

Bedeutung der Farben:

- Außen
- Wohnzimmer
- Amt
- Firma
- Radio
- übergreifende Themen

Sz	Szenentitel	Schauplatz	Bild
1	Die erste Leiche	Weinberg bei Rotenberg	Rotenberg-Panorama, Schritte, Manuskript fällt zu Boden (Zeitlupe oder Foto-Reihe)
2	Am Tatort	Weinberg bei Rotenberg	zusätzlich Kapelle als Projektion (etwas höher)
3	Besuch Böhlerin	Haus Böhler Rotenberg	Häuser in Rotenberg, fegender Besen und Schuhe, die über die Monitore laufen, Gartenzwerg
	Zwischenspiel		
4	auf dem Amt	Amt, Büro	
5	Radio 1		„Radio-Cool“ Logo über Monitore animieren bunt, nervig
6	Besuch bei Böhlers, die erste Verdächtige	Rotenberg	Details: Kaffeetasse (mit Dampf) auf Tisch wird aufgenommen und wieder abgesetzt Kaffee eingießen; 2. Monitor zeigt leeren Tisch, Tasse unerwartet absetzen
	Zwischenspiel		
7	Die Agentur	Werbeagentur in Stuttgart	Werbe-Kollage? Drohbrief/Text zeigen?
	Zwischenspiel		
8	Die zweite Leiche	evang. Julianakirche in Großaspach	Kircheneindrücke z.B. Orgelpfeifen, Schritte Blätter fallen lassen
	Zwischenspiel		
9	Am 2. Tatort	Kirche in Aspach	Zoom auf Sakristei -> Tür auf
	Zwischenspiel		

Sz	Szenentitel	Schauplatz	Bild
10	Besuch bei Julia Hemmer, Braig fragt nach	Wohngebiet in Marbach	–
11	Ein Verdacht und weitere Fragen	Autofahrt	Autofahrt durch Stuttgart, langsam
	Zwischenspiel		
12	Radio 2		Animation
13	Fernsehproduktion und die Botin	In der Firma von Hemmer, Ludwigsburg	Wetter, Regen, Blitz (außen) Störungs-Bild (Sende-Unterbrechung)
	Zwischenspiel		
14	Herbert Bauer	vor der Wohnung von Berg in LB	Straße mit Passanten und Verkehr Projektion: Sich bewogender Vorhang
	Zwischenspiel		
15	Wohnungsdurchsuchung Beate R	Beate Rosenthals Wohnung	
16	Die Todesliste	Beate Bergs Wohnung	Liste auf allen Monitoren, unterschiedliche Ausschnitte. Suchlauf von Namen startet
	Langes Zwischenspiel		
17	Radio 3		Animation
18	Am dritten Tatort	Neckarinsel, Tü	Neckarinsel Tübingen, frühe Morgenstimmung
19	Klara Berg	Seniorenheim Tübingen	
20	Die Männer der Liste 1		Suchlauf
21	Ermittlungen und Hinweise	Amt	Kaffeemaschine läuft evtl. unscharfes Notizbuch
	Zwischenspiel		
22	Die Männer der Liste 2		Suchlauf



Phase II > Entwicklung

Bedeutung der Farben:



Sz	Szenentitel	Schauplatz	Bild
23	Der Moderator	Vor Radiosender	Animation
	Zwischenspiel		
24	Die Mitbewohnerin	Amt	evtl. Zugverbindungen
25	Die Männer der Liste 3		Suchlauf
26	Auf nach Dortmund	Zugfahrt	Miniaturwunderland-Aufnahmen?
27	Die Verwandlung	Wohnung Fr. Künzel in Dortmund	Katze Schränk, aus dem Kästchen geholt wird
	Zwischenspiel		
28	Radio 4: Seiter ist weg		Animation mit Telefonnummer
29	Der Vogel ist ausgeflogen	Wochenendhaus in Winnenden	ländliche Umgebung, kleiner Ort bei Winnenden
	Zwischenspiel		
30	Wer ist Nummer 5?	Amt	evtl. sich drehende Wählscheibe des Telefons
	Zwischenspiel		
31	Fahrt zum Drehort	Auto	Abends, Nachts Fahrt durch den Wald, kurvige Strecke, Zeitraffer?
32	Showdown	Drehort	Scheinwerfer bei Nacht, Klappe, Mond, Käuzchen,
	Zwischenspiel		
33	Epilog	Wirtshaus	
	Abspann-Musik		

Ecken-übergreifende Themen.

11.06.01

Szene 3: Der fegende Besen.

In dieser Szene wollen die Kommissare Frau Böhler besuchen. Die ist nicht da. Stattdessen gibt der Nachbar Häberle freudig Auskunft über Frau Böhler. Wie lassen sich die Charaktereigenschaften des Nachbarn ins Bild adaptieren, ohne zuviel vom seinem Aussehen zu verraten? Der Nachbar ist neugierig, obwohl er so tut, als ob ihn das Ganze nicht interessiert. Er braucht eine Beschäftigung, die er beiläufig ausübt, und was passt da besser zu einem typischen Schwaben als die Kehrwoche. So schafft es der Nachbar, während er eigentlich gerade dabei ist, die Straße sauber zu fegen, mit den Kommissaren ins Gespräch zu kommen. Wir zeigen dem Publikum einfach ein Paar laufende Schuhe und einen fegenden Besen. Die Szene 3 spielt sich in der Außenecke ab. Im Hörspiel kommt der Nachbar angelaufen. Gerade hierfür zeigt sich, wie gut wir die geplante Rauminstallation für die räumliche Erweiterung des Hörspiels nutzen können. Während die Kommissare in der Außenecke nach Frau Böhler rufen, kommt von hinten über zwei bis drei Monitore der fegende Nachbar angelaufen und landet am Schluss auf den Bildschirmen der Außenecke. Dabei fühlt sich der Zuschauer, als ob er wirklich mitten im Geschehen sitzt, da die Geschichte um ihn herum passiert. Um alles mitzubekommen, reicht es nicht, nur in eine Richtung im Raum zu schauen. Der Zuschauer muss sich drehen.

11.06.02

Szene 8: Die Kirche.

Eine große Kirche wirkt beeindruckend auf jeden Besucher. Eine riesig hohe Decke, meist schön verziert, eine große Orgel mit vielen Pfeifen, hohe Fenster, durch die sich ein buntes Farbenspiel ergibt, wenn die Sonne hindurch scheint, viele Sitzreihen, der Altar mit dem Jesuskreuz und an den Wänden Figuren aus Stein oder Malereien. Der Tatort Kirche kann in unserer Raum-Installation frei gewählt werden, da sich die Kirche nicht direkt einer der vier Themenecken zuordnen lässt. Eine Kirche wirkt durch ihren Raum, durch ihre Größe. Wir haben die Idee, alle Bildschirme in unserer Installation für die Darstellung der Kirche zu nutzen. Unser Zuschauer soll sich bei dieser Szene fühlen, als ob er mitten in einer großen Kirche sitzt. Jeder Bildschirm zeigt dabei ein anderes Detail der Kirche.

Die Kirche als Raum-Erlebnis.

11.06.03

Szene 5,12,17,23 und 28: Das Radio.

Am Anfang jeder Radioszene kommt der Radio-Jingle. Während dieses Jingles haben wir die Idee, das Logo von Radio Cool über alle Monitore zu animieren. Es soll poppig bunt wirken und den Zuschauer richtig nerven. Wohin das Publikum sich auch dreht, wird es von der Radio-Animation förmlich angesprungen. Erst wenn Gerd Seiter die Nachrichten verkündet, stoppt die Animation, und die Aufmerksamkeit des Zuschauers liegt nur auf unserem echten Radio in der Bühnenecke.

Um die Illusion des Radios perfekt zu machen, soll der Ton direkt aus unserem Radio kommen.

Doch wie schaffen wir es, unser Hörspiel aus dem Radiolautsprecher ertönen zu lassen?

1. Beim voll funktionstüchtigen Radio:

FM-Sender (bei zwei getesteten Sendern ist die Qualität leider nicht überzeugend, zu viele Störungen während der Übertragung)

2. Anzapfen des Lautsprechers (Qualität ebenfalls nicht gut, zu leise)

3. Nach dem Ausschachten des Radios:

Lautsprecher reinstellen (Platzproblem und Abschattung)

4. Separaten Nubert nuWave35-Lautsprecher unter dem Tisch verstecken (wie das Foto rechts zeigt)

Das französische Röhrenradio in Betrieb:

Die Technik wurde komplett demontiert, das Radio ist praktisch leer. Lediglich ein kleiner Klemmspot sorgt, während das Radio „spielt“, für die Innenbeleuchtung. Das „magische Auge“ wird von einer grünen Folie nachgestellt. Der richtige, „fette“ Radiosound kommt aus dem Lautsprecher unter der Tischdecke.



11.06.04

Szene 11: Die Autofahrt.

Im Hörspiel nimmt der Zuhörer akustisch wahr, dass die Kommissare Braig und Neundorf gemeinsam in einem Auto durch die Stadt fahren. Wir wollen nicht nur mit dem schwäbischen Dialekt, sondern auch mit der visuellen Komponente die Regionalität unseres Projektes zeigen. SCHWABEN-ANGST spielt in Stuttgart und Umgebung. Wie können wir dies besser dem Zuschauer vermitteln als bei einer Autofahrt durch die Stuttgarter Innenstadt. Er erkennt die Straßen wieder und fühlt sich, als ob er mit den Kommissaren zusammen durch die Stadt fährt. Diesen Effekt erreichen wir auch dadurch, dass wir nicht die Kommissare am Steuer zeigen, sondern die Landschaft links und rechts aus dem Auto heraus, die an den Autoinsassen vorbeizieht. In unserer Rauminstallation bedeutet dies, dass das Publikum nach vorne blickt und links und rechts von sich auf Bildschirmen die Autofahrt mitverfolgen kann. Dem Zuschauer wird klar, wo sich die Kommissare gerade in der Geschichte aufhalten. Dabei haben wir erneut die Möglichkeit, mehrere Bildschirme einzusetzen und Abwechslung zu unseren Themenecken zu schaffen.

11.06.05

Szene 18: Der Suchlauf.

Er ist ein immer wiederkehrender Teil des Hörspiels. Akustisch verkündet eine Computer-Stimme in Szene 20, 22 und 25 die gefundenen Männer der Todesliste. Der Suchlauf geht offiziell eigentlich bereits am Ende der Szene 18 los, wenn Kommissar Braig die Worte spricht: „Wir müssen die Männer unbedingt finden.“ Zu diesem Zeitpunkt beginnt die Polizei die Suche nach den Männern auf der Liste. Hierfür können wir unsere Unabhängigkeit von Ton und Bild gut gebrauchen. Wir nehmen einen Bildschirm und lassen auf diesem am Ende der Szene 18 eine Art Suchlauf starten, der dann die gefundenen Männer zusätzlich zum Ton zeigt, jedoch bis Szene 25 („Suche abgeschlossen.“) komplett durchläuft. Das Bild erzeugt somit eine parallele Ebene zum Ton. Beide Ebenen werden an den entsprechenden Stellen wieder ineinander geführt.

11.07

Die Effekte.

Effekte sind Spielereien, die man nicht wirklich braucht. Doch sind wir beide große Fans von dezenten Effekten, die unerwartet eintreten, das Publikum überraschen und lange im Gedächtnis bleiben. Angesichts der knappen Zeit bis zur Premiere fischen wir aus all unseren Ideen nur diejenigen heraus, die uns irgendwie machbar erscheinen. In Szene 2 wollen wir bei der Begutachtung der Leiche einen echten Blitz einsetzen. Dieser wird bei den Aufführungen an den entsprechenden Textstellen von uns per Funk ausgelöst. Ebenso soll dieser in Szene 13 zum Einsatz kommen. Hier gewittert es mächtig, bevor Kommissar Braig in die TV-Produktionsfirma eintritt.

In Szene 26 fährt der Kommissar von Stuttgart nach Dortmund. Bilder, die bestimmte Sehenswürdigkeiten der verschiedenen Haltestellen zeigen, sollen dem Zuschauer diese Fahrt veranschaulichen. Eine Zugfahrt – was könnte schöner sein als bildbegleitend einen Miniaturzug live im Raum fahren zu lassen. Vielleicht sogar einen richtigen ICE, der auf dem Weg von Stuttgart nach Dortmund ist. Auch für unser Publikum wäre dies ein toller Effekt, wenn plötzlich ganz überraschend ein ICE durch den Raum saust. Diese Idee müssen wir einfach umsetzen.

11.08

Das Lichtkonzept.

Unsere Diplomarbeit soll ein Zusammenspiel von Ton, Bild, Licht und Raum werden. Die Bestandteile Ton, Bild und Raum haben bereits Form angenommen. Der Ton ist komplett fertig, für Bild und Raum steht das Konzept. Jetzt fehlt noch die Lichtkomponente. Um unseren Raum und damit auch den Zuschauer in eine bestimmte Stimmung zu versetzen, brauchen wir Licht. Haben wir ein Bild zu unseren Szenen, so können die Bildschirme als Lichtquelle dienen, doch gibt es nur Ton in einer Szene, so ist der Raum momentan dunkel. Wozu können wir Licht einsetzen? Zum einen, um generelle Stimmungen zu schaffen, zum anderen, um bestimmte Dinge im Raum hervorzuheben. Um den Raum dezent in Szene zu setzen, setzen wir einige Spots ein, die vom Boden her an die Wand hochstrahlen.

Durch das Streiflicht kommt auch die raue Steinstruktur des Weinkellers schön zur Geltung. Die Spots sollen durch entsprechende Farbfilter in verschiedenen Farben leuchten. Wie genau wir die Spots einsetzen, klären wir zu einem späteren Zeitpunkt.

Um einige Gegenstände im Raum für das Publikum herauszuarbeiten, brauchen wir einzelne Lichtquellen, zum Beispiel für die Schreibtischkulle. Die Utensilien auf dem Tisch sieht man nur, wenn eine Lampe sie beleuchtet. Hierfür können wir eine einfache Schreibtischlampe einsetzen, die angeht, sobald eine Amtszene drankommt. Für die Wohnzimmer-Ecke planen wir 1 – 2 Lampen ein, die unseren Wohnungsschauplatz gemütlich machen, z.B. eine Lampe, die das Bücherregal beleuchtet und eine Stehlampe neben dem Sofa. Außerdem soll die Bühnenecke von einem Scheinwerfer erhellt werden, wenn Frau Rosenthal ihren Auftritt hat. Das Licht hat ebenfalls die Funktion, den Zuschauer zu lenken, ihm den nächsten Schauplatz im Raum zu zeigen.

11.09

Kontrolle ist besser (II).

Bevor wir mit der Produktion von Bild und Raum-Installation starten, ist es wichtig, die Meinung einer außenstehenden Person einzuholen. Wir treffen uns mit Alexander Knaus, dem Geschäftsführer der Werbeagentur VISUELL Studio für Kommunikation in Stuttgart. Wir stellen ihm unser bisheriges Bild- und Raumkonzept vor und sprechen mit ihm zusammen kurz die einzelnen Szenen durch. Insgesamt ist er zufrieden mit unserem Exposé. Er gibt uns hier und da noch eine kleine Anregung. Zum Beispiel würde er die Geschichte ohne Bild starten. Nur Ton. Die Zuschauer sollen sich am Anfang erst einmal auf das Hörspiel einlassen. Ganz ohne Bild. Wir geben Herrn Knaus Recht. Eigentlich entspricht diese Idee auch genau unserem allerersten Exposé, in dem es heißt:

„Die Geschichte beginnt unsichtbar als Hörspiel.“



11.10

Bild-Disposition.

Das Bildkonzept wird stetig weiter entwickelt. Da wir so schnell wie möglich mit der Produktion anfangen müssen, brauchen wir dringend eine genaue Bild-Disposition. Was muss für welche Szene gedreht werden und wie viele Kameras brauchen wir? In den letzten Tagen ging unser Konzept immer mehr dahin, dass wir mit verschiedenen Stilen experimentieren wollen. Wir wollen SD-Video und HD-Video kombinieren, unterschiedliche Kameraführungsstile einsetzen, außerdem nicht nur Videomaterial verwenden, sondern auch dort, wo es passt, Fotos oder grafisch am Computer generierte Animationen.

Die nebenan abgebildete Bild-Disposition zählt alles Bildmaterial auf, das wir in den kommenden zwei Wochen produzieren müssen.

Da wir für alle Außenszenen schönes Wetter brauchen und leider momentan kaum sonnige Tage vorhergesagt werden, ist es besonders wichtig, immer sofort für einen Dreh gewappnet zu sein, sobald das Wetter einigermaßen stabil ist.

Die Phase 2: „Bildkonzept“ ist damit abgeschlossen. Wir können direkt mit der Produktion des Bildes starten.

Fotos	VIDEO Außen	VIDEO Innen	Animation
2 Rotenberg-Kapelle Morgens	3 fegender Besen+Schuhe 3 verschiedene Takes 1 Videokamera (DV/DV Cam)	4 Kaffeemaschine ohne Aktion 1 Videokamera (DV/DV Cam)	Radio Tanz-Silhouetten + Logo
8 Kirchen-Panorama (animiert) + Foto-Zoom auf Sakristei	11 Autofahrt durch Stuttgart aus beiden Fenstern raus 2 Videokameras (HD)	6 dampfende Kaffeetasse auf Tisch aus 2 Perspektiven + ev. 2. zum Absetzen 2 Kameras (DV/DV Cam)	13 ev. Störungsbild Fernsehen
13 Blitz + Störungsbild Fernsehen	14 Straße mit Verkehr (ev. gesplittetes Bild) + ev. weiteres Bild von Haus 1 Videokamera (DV/DV Cam od. HD)	9 Zoom auf Sakristei in Kirche (ev. auch Foto) 1 Videokamera (DV/DV Cam)	16 Todesliste
26 Städte für Zugfahrt Stuttgart, Mannheim, Frankfurt, Bonn, Köln, Düsseldorf, Duisburg, Essen, Bochum, Dortmund	14 sich bewegender Vorhang 1 Videokamera (DV/DV Cam)	21 laufende Kaffeemaschine ev. Zeitraffer später	7 1. Drohbrief
	18 Tübingen Neckarinsel Fahrt durch Büsche runter ans Wasser Morgens!!! 2 Videokameras (DV/DV Cam) am Boden	27 Katze streift durchs Wohnzimmer	18 Suchlauf diverse Funde vor Szene 20, 22 und 25
	29 Landschaft bei Winnenden wie Heimat-Werbefilm, mehrere Impressionen ev. Video+Foto 1 Videokamera (DV/DV Cam)am Boden	30 Altes Telefon mit Wählscheibe dreht sich	
	31 Fahrt durch kurvige Waldstrecke, Autoausweichmanöver Abends!!! 2 Videokameras (DV/DV Cam, HD)		
	32 Scheinwerfer, Fernsehaufnahmen, Mond usw. 1-2 Videokameras (DV/DV Cam)		



12.00

Printwerbung, Eintrittskarten
und Kartenverkauf.

12.01

Wenn nicht jetzt, wann dann?

Eigentlich sind wir ja noch mitten in der Produktion, doch langsam müssen wir uns um Werbung und Kartenvorverkauf kümmern. Flyer und Eintrittskarten sind schnell gestaltet und gedruckt, wir wollen 50 Karten pro Abend verkaufen. Der Eintritt beträgt 10 Euro. Darin enthalten sind der Sektempfang und die anschließende Weinprobe, das Geld geht also komplett ans Weingut. Am 1. März startet der Vorverkauf auf unserer Internetseite. Bis dahin haben wir noch keinerlei offizielle Werbung gemacht. Doch schon am ersten Tag häufen sich die Anmeldungen. Den großen Ansturm führen wir auf eine Rundmail zurück, die Herr Nanz zwei Wochen zuvor über den städtischen E-Mail-Verteiler geschickt hat. Vier Tage später sind wir fast komplett ausverkauft und ziehen die Notbremse: keine weiteren Tickets mehr über die Seite, denn viele unserer Freunde haben noch nicht zugesagt – für sie müssen wir noch Karten zurückhalten.

Jetzt gibt es wirklich kein Zurück mehr: Die Karten sind verkauft und wir müssen definitiv bis zum 1. April fertig werden!

SCHWABEN-ANGST



Ticket-Reservierung

Tickets kosten € 10,- pro Person. Im diesem Eintritt enthalten sind der Sektempfang, die Vorstellung und die anschließende Weinprobe. Über Spenden würden wir uns natürlich sehr freuen.

Nachdem wir Ihre Reservierung erhalten haben schicken wir Ihnen eine Bestätigung mit der Bankverbindung. Reservierungen sind erst nach Eingang des Betrages gültig. Die Karten können Sie am Abend der Vorstellung abholen, auf Wunsch schicken wir sie Ihnen aber auch gerne zu.

Der aktuelle Stand:

Achtung, es wird langsam knapp! Am Samstag gibt's nur noch Eckkarten. Aber auch der Mittwoch ist schon fast ausgebucht.



MITTWOCH 3.4.2008: noch 52 Karten



SAMSTAG 5.4.2008: noch 4 Karten





Pressearbeit

Um unser Projekt schon im Vorfeld bekannt zu machen, schreiben wir einen Presseartikel, den wir an mehrere Zeitungsverlage versenden:

- Stuttgarter Zeitung,
- Stuttgarter Nachrichten,
- Cannstatter/Eßlinger Zeitung,
- Waiblinger Zeitung,
- Schwäbisches Tagblatt, Tübingen,
- Die Zeit.

Die Cannstatter Zeitung und die Waiblinger Zeitung springen auf unseren Artikel an und versprechen, über SCHWABEN-ANGST zu berichten. (> Anhang)

Star-Aufgebot bei audiovisueller schwäbischer Krimi-Inszenierung

Zwei Medienstudenten bringen Stuttgarter Theater-Prominenz vors Mikrofon und machen das Mundart-Hörspiel salonfähig.

Die Haupt-Aufnahmen fanden zwischen dem 2. und 10. Februar im neu ausgestatteten Tonstudio der Hochschule der Medien in Stuttgart Vaihingen statt. Letzter Aufnahmetermin war der 9. März.

Das Projekt? Ein Experiment!

Die Verbindung von Hörspiel, Videoinstallation und Live-Schauspiel. Basierend auf einem schwäbischen Kriminalroman: SCHWABEN-ANGST.

Ein Raum.

Bequeme Sitzgelegenheiten.

Ein gespanntes Publikum.

Unsichtbar beginnt die Geschichte, ein Hörspiel.

Sichtbar reichern visuelle Eindrücke das Geschehen an – auf Fernsehern und Projektionsflächen schaffen Bilder Stimmungen.

Schauspieler im Raum ziehen das Publikum in ihren Bann.

Die Zuschauer tauchen ein in die Welt des Krimis und helfen den Kommissaren bei der Ermittlung.

Sie fühlen, fürchten, fiebern mit.

Und viel zu früh ist alles wieder vorbei.

Die Geschichte

stammt vom Backnanger SCHWABEN-KRIMI-Autor Klaus Wanninger und wurde von Tina Türk und Jan Petersen in eine eigene Hörspielfassung umgeschrieben. SCHWABEN-ANGST handelt von mysteriösen Giftmorden auf dem Weinberg bei Rotenberg, in einer Aspacher Kirche und auf der Tübinger Neckarinsel: Die Schauplätze sind hier in der Region und haben einen hohen Wiedererkennungswert.

Der erfahrene Stuttgarter Kommissar Braig hat alle Mühe, die ungestüme, junge Kollegin Neundorf im Zaum zu halten und trotz diverser Unstimmigkeiten mit ihr zusammen Jagd auf den Mörder zu machen.

Die Macher

Tina Türk (24) aus Winnenden und Jan Petersen (27) aus Tübingen studieren seit 2003 Audiovisuelle Medien an der Hochschule der Medien in Stuttgart Vaihingen. Beide teilen die Liebe für gute Krimis und spannende, gut gemachte Hörspiele. Im Laufe des Studiums haben sie sich besonders auf Tontechnik spezialisiert, aber auch die anderen Fachbereiche wie Fernsehtechnik, Event-Media und Interaktive Medien nicht außer Acht gelassen.

Tina Türk trainiert in ihrer Freizeit die erfolgreiche Showtanzgruppe „Happy Hoppers“ bei den Sportfreunden Höfen-Baach. Jan Petersen arbeitet neben dem Studium als Mediengestalter und Texter in einer Stuttgarter Werbeagentur.

Das Studium

Das breit gefächerte Ingenieurstudium „Audiovisuelle Medien“ umfasst alle Disziplinen moderner Medientechnik. In 8 Semestern (mittlerweile für Bachelor nur noch 6 Semester) vermittelt das Studium theoretische und praktische Inhalte rund um Film-, Fernseh-, Ton-, Veranstaltungstechnik sowie Interaktive Medien und Computeranimation.

Praktische Abschlussarbeiten sind in dem Studiengang eher selten.

Umso interessanter ist das Konzept, mehrere Disziplinen der Medientechnik in einem Diplom-Projekt zu vereinen, dieses praktisch umzusetzen und öffentlich aufzuführen.

Die prominente Unterstützung

Für das Hörspiel konnten die beiden Studenten viele bekannte Schauspieler begeistern, die das Projekt ausnahmslos ohne Gage und mit großer Begeisterung unterstützen.

Zweifelloos der bekannteste Darsteller ist das schwäbische Urgestein Walter Schultheiß, der den Kriminaltechniker Rössle spielt. Die Hauptrolle des Kommissar Braig übernahm der Stuttgarter Theater- und Fernsehschauspieler Joerg Adae, die Hamburger Nachwuchsschauspielerin Sophie Steiner gibt seine Kollegin Neundorf.

In weiteren Rollen: Volker Jeck, Helge Thun, Mirjam Barthel-Woggon, Jo Jung, Nils und Katharina Weyland,

Barbara Bernt, Birgit Zamulo, Inge Keller sowie mehrere Schauspiel-Studenten.

Veranstaltung

Aufgeführt wird die Inszenierung in urigem Ambiente: Das Weingut der Stadt Stuttgart stellt für 5 Abende (1. bis 5. April 2008) seinen Travertin-Keller zur Verfügung. Der historische Bau befindet sich in Bad Cannstatt in unmittelbarer Nähe des Kursaals und dient dem Weingut als Verkaufsraum.

Weitere Unterstützung kommt von der Mietmöbelfirma ORGATECH, welche die speziellen Hocker beisteuert. Für den guten Ton sorgen Edel-Lautsprecher der Schwäbisch-Gmünder Firma Nubert, die ebenfalls für die Dauer der Veranstaltung kostenlos gestellt werden.

Die Intention

Die Inszenierung soll Aufmerksamkeit auf das Hörspiel lenken und zeigen, dass diese Medienform neben modernen Sprach-Kollagen, verworrenen Plots und unter Zeit- und Gelddruck produzierten Radiohörspielen auch noch fesseln und faszinieren kann. Wie früher, in den Hoch-Zeiten des Hörspiels, als die Familien noch gemeinsam vor den Radiogeräten saßen und den Geschichten lauschten.

Darüber hinaus stellte sich die Frage, wie viel Bild neben einer Hörspiel-Welt möglich ist, ohne die Fantasie des Hörers einzuengen und ohne diesen abzulenken. Und letztlich soll das Ergebnis auch dazu dienen, allen

Freunden und Bekannten und Interessierten zu zeigen, was das Studium an der HdM zu bieten hat und was mit etwas Medientechnik so alles machbar ist.

Eintrittskarten

Karten für die Vorstellungen können ab dem 1. März online unter www.schwabenangst.de oder telefonisch reserviert werden. Der Eintritt pro Person beträgt 10 Euro, darin enthalten ist der Sektempfang, die Vorstellung sowie die anschließende Weinprobe.

Anlagen:

CD-Rom mit

- Konzept mit Skizze, Besetzungsliste und weiteren Erläuterungen
- diversen Fotos von den Hörspelaufnahmen und vom Travertin-Keller

Über einen Bericht in Ihrer Zeitung würden wir uns sehr freuen.

Für Fragen stehen wir Ihnen gerne zu Verfügung.



Phase III > Produktion

T

B

R

O

Phase II > Entwicklung

13.00

Weiterentwicklung des Raumkonzepts.

13.01

Einfluss der fehlenden Sponsoren auf das Raumkonzept.

Trotz intensiver Bemühungen gelingt es uns nicht, einen Sponsor für alle 10 eingeplanten Displays inklusive der benötigten Steuertechnik zu bekommen.

Der aktuelle Stand:

- ein 50“ Plasma von der Messeplanungsfirma Messe-Raum-Licht,
- ein 40“ LCD der Firma b&rb Event Management sowie die vage Zusage über
- vier 40“ LCDs von der Firma MSS aus Notzingen.

Steuertechnisch sieht es auch noch nicht befriedigend aus. Wir haben Zugriff auf

- vier Dataton Watchout 1.4 von VISUELL (eine alte Watchout-Version, die für unsere Videozwecke nur im Notfall ausreicht)
- drei neuere Dataton Watchout von der HdM
- zwei Stumpfl Wings Platinum von der HdM.

Insgesamt handelt es sich also um ein ziemliches Stückwerk, eine Kombination von neuen und alten Watchout-Versionen in Verbindung mit einem komplett anderen Steuersystem – keine gute Ausgangslage für eine reibungslos funktionierende technisch anspruchsvolle Steuerung. Wir sind frustriert!

Bei einem Telefonat stoßen wir zufällig auf die Firma „Activity“ aus Esslingen. Joachim Trabandt, der Inhaber der Firma, ist ein ehemaliger AM-Absolvent und verfügt über eine größere Anzahl an aktuellen Watchout-Lizenzen, von denen er uns einige leihen würde. Allerdings ist er nicht bereit, uns auch die dafür benötigten Rechner zu stellen, da er diese für eigene Vorführzwecke verwendet und sie nicht „showtauglich“ sind, also absolut zuverlässig laufen. Damit hätten wir zwar die benötigten Software-Lizenzen, doch ohne absolut gleichwertige Abspielrechner ist eine synchron laufende Watchout-Präsentation praktisch nicht denkbar.

Eine diesbezügliche Anfrage bei HP in Böblingen bleibt unbeantwortet, und von anderer Stelle 10 gleichwertige PCs zu bekommen, ist sehr unwahrscheinlich. Allerdings gibt uns Herr Trabandt einen entscheidenden Hinweis: Das Stichwort lautet: **Flash-Player**, eine Alternative, von der wir bislang noch nichts gehört und die wir daher auch noch nicht bedacht hatten. Trabandt nennt uns zwei Firmen im Stuttgarter Raum, die diese Player herstellen bzw. vertreiben.

13.02

Flash-Player als Alternative.

Anders, als der Name vielleicht vermuten lässt, haben Flash-Player nichts mit dem durch die Firma Macromedia (inzwischen Adobe) lizenzierten Internetformat „Flash“ zu tun. Der Name kommt vielmehr vom Datenträgerformat „Compact Flash“. Als uns dies bewusst wird, wächst unsere Neugier zunehmend.

Flash-Player sind kleine, robust gebaute Video-Abspieler, die auf einer CF-Karte gespeichertes Video-, Bild- und Audiomaterial abspielen können. Sie unterstützen dabei in der Regel das von DVDs her bekannte MPEG-1 und MPEG-2 Videoformat, Bilder in JPEG-Qualität und hochaufgelösten Ton im MP3- oder WAVE-Format. Sie verfügen über diverse Video- und Audioausgänge. Einsatzgebiete dieser Player sind hauptsächlich Museen und Ausstellungen, aber auch Verkaufsräume: Anwendungen, bei der höchsten Zuverlässigkeit bei minimalem Bedienungsaufwand gefragt ist. Die Player verfügen in der Regel über programmierbare Schnittstellen, so dass sie beispielsweise auf Knopfdruck ein bestimmtes Video abspielen. Somit ist eine zentrale Steuerung technisch möglich. Da ein einzelner Player einen Marktwert von etwa 600€ hat (eine Watchout-Lizenz kostet im Vergleich hierzu etwa das Fünffache), sehen wir gute Chancen, diese Player von einem der Hersteller ausleihen zu können.

13.03

Wie kommen wir an die Player ran?

Erster Tipp: Die Storz Medienfabrik in Esslingen. Geschäftsführer Bernhard Storz kommt ebenfalls von der HdM – das allein sollte schon genügen, um die nötige Unterstützung für unser Vorhaben zu bekommen. Nach mehreren vergeblichen Versuchen, den Chef ans Telefon zu bekommen, schicken wir ihm unser Anliegen an seine persönliche E-Mail-Adresse. Als wir nach mehreren Tagen noch immer keine Antwort erhalten und er sich auch telefonisch nur von seinen netten Kollegen vertreten lässt, geben wir auf. Der HdM-Bonus scheint hier nicht zu helfen.

Der zweite Tipp: COMM-TEC aus Uthingen. Die Firma stößt uns zwar zunächst durch ihren sehr verwirrenden und schlecht strukturierten Internet-Auftritt ab, doch der erste Eindruck trägt. Schon auf die erste Anfrage erhalten wir eine positive Rückmeldung:

5. März 2008

Guten Tag Frau Türk, guten Tag Herr Petersen,
vielen Dank für diese interessante Anfrage; gerne möchten wir Sie bei diesem Projekt unterstützen. Geben Sie mir einfach Bescheid, wieviele Player Sie benötigen, dann prüfe ich, ob wir für den Zeitraum die entsprechende Anzahl an Geräten zur Verfügung haben.

Viele Grüße aus Uthingen,
Steffen Herzer
Geschäftsbereich Systems

Was aber machen wir mit den Displays?

Die vielen Absagen haben uns müde gemacht, unsere Stimmung ist an ihrem (vermeintlichen) Tiefpunkt angelangt. In einer „Krisensitzung“ entwickeln wir einen „Havarieplan“ für den Fall, dass wir es nicht mehr schaffen sollten, alle 10 LCD-Geräte zusammenzubekommen. Aus der Not wird eine Tugend, denn unser neues Konzept wird vielseitiger und abwechslungsreicher als der ursprüngliche Plan.

Die Ausgangslage: Wir haben 6 Displays, 4 Geräte (die uns MSS leider noch immer nicht definitiv zusagen kann) sind baugleich.

Durch die Flash-Player von COMM-TEC haben wir nun viel bessere Anschlussmöglichkeiten als bei der vorher geplanten Watchout-Lösung: Watchout arbeitet mit zentral gesteuerten „Display-Rechnern“, PCs, die ihr Videosignal über handelsübliche Grafikkarten ausgeben. Diese RGB-Signale lassen sich perfekt an Displays und Projektoren anschließen, für herkömmliche Fernsehgeräte müssten sie allerdings konvertiert werden. Die Flash-Player bieten sowohl RGB-Ausgänge als auch FBAS- und die besseren Y/C-Anschlüsse. Außerdem sind die Geräte sehr klein, geräuschlos und dadurch viel einfacher frei im Raum verteilbar.

Unsere Idee: Warum nicht mehrere Gerätetypen kombinieren? Im privaten Umkreis können wir auf eine Vielzahl analoger Röhren-TV-Geräte zugreifen. Außerdem stehen uns über die Hochschule und VISUELL eine größere Anzahl an Videoprojektoren zur Verfügung, die wir auf jeden Fall verwenden können. Plötzlich ist alles ganz einfach:

Die „Wohnzimmer-Ecke“ statten wir mit herkömmlichen TV-Geräten aus. Hier spielen wir auf die früher gern eingesetzten „Video-Walls“ an, die mehrere, parallel geschaltete Röhrenmonitore verwendeten, die allesamt dasselbe Bild zeigen. Unser Plan: Drei Geräte mittels FBAS-Splitter an einen Flash-Player anschließen und den Effekt des „verdreifachten“ Bildes kreativ einsetzen.

Die „Außen-Ecke“ lösen wir mit einer Projektion: Auf eine größere Leinwand projizieren wir von hinten mit einem weitwinkligen Beamer. Das größere Bildformat wird den für die Außenaufnahmen angedachten Landschaftsaufnahmen zuträglich sein und einen guten Kontrast zu den kleineren TV-Geräten darstellen.

Als Ergänzung zur Leinwand soll ein bewusst sehr klein gewählter Fernseher oberhalb der Projektion zusätzliche Bildinhalte wie die Rotenbergkapelle oder das Fenster mit Vorhang zeigen.

Für die Visualisierung des **Suchlaufs** verwenden wir das größte Display: den 50“ Plasmaschirm von MesseRaumLicht.

Jetzt haben wir noch vier 40“ Displays von MSS, die wir in Zweiergruppen auf die „**Amtsecke**“ und die „**Firmen-Ecke**“ verteilen.

Damit steht ein funktionierendes Konzept, bei dem die gesamte Videokomponente abgesichert ist. Endlich können wir sinnvoll mit der weiteren Planung und alsbald mit der Bildproduktion beginnen. Im Nachhinein hat unser Projekt durch die mangelnde Firmenunterstützung stark an Attraktivität gewonnen.

13.05

Die Steuertechnik von COMM-TEC.

Mit unserem neuen Konzept können wir auch die technischen Anforderungen an die Steuertechnik genau definieren. Wir benötigen 8 Flash-Player und eine Möglichkeit, diese anzusteuern.

Genauer gesagt wollen wir:

Die Player synchron starten, bei der Interaktion stoppen, dann ein paar Audiodateien manuell anfahren, nach der Interaktion wieder synchron starten bis zum Live-Auftritt von Klara Rosenthal. Hier muss die Wiedergabe wieder gestoppt und nach dem Auftritt wieder gestartet werden. Ab diesem Zeitpunkt läuft die Show dann bis zum Ende durch. Der „Freiflug“ während der Interaktion ist natürlich auch mit einem separaten Zuspätschieber denkbar, eine Integration in das bestehende System wäre aber von Vorteil. Zusätzlich zu Bild- und Tonsteuerung fragen wir nach, ob es auch die Möglichkeit gibt, die Lichtsteuerung zu integrieren.

Tage vergehen. Die benötigten Player sind inzwischen bestückt, doch durch einen eigenen Messeauftritt von COMM-TEC verzögert sich die Klärung technischer Details. Die Premiere rückt langsam bedrohlich nahe, und wir werden etwas nervös.

Endlich kommt eine neue E-Mail von Herrn Herzer:

11. März 2008

Hallo Herr Petersen,
bin gerade auf der Messe in Frankfurt, deshalb mit leichter Verzögerung:

- 1.) Der ProPLAY hat nur 640x480 bzw. 720x576 (PAL); der ProPLAY HD (ab Mai) wird bis 1080p haben.
- 2.) Ja, die Geräte können über RS-232 oder Kontakte gesteuert werden, Netzwerk nur beim ProPLAY HD
- 3.) Das Gerät ist ein reiner Player, wir müssten also noch einen weiteren Controller einsetzen. Am besten, Sie rufen uns hierzu an.

Ich bin ab Montag wieder im Büro, mein Kollege Hr. Regele ab Donnerstag oder Freitag; er kennt sich in diesen Dingen bestens aus. Da er ab Montag im Urlaub ist und ich ab Donnerstag nächster Woche über Ostern weg bin, wäre es sinnvoll, wenn Sie sich noch diese Woche melden würden.

Einen ersten Player erhalten wir wenig später per Post, so können wir immerhin schon einmal Videoformat und Anschlüsse testen. Langsam wird die Zeit knapp. Steuerung über RS-232: ein neues Gebiet, in das wir uns erst einarbeiten müssen. Immerhin steht die Auflösung fest.

In den darauffolgenden Tagen klären sich dann die restlichen Fragen: Die Ansteuerung können wir mit dem Show-Controller V16+ der Firma Alcorn McBride programmieren, die zusätzliche *DMX-Machine* zur Lichtsteuerung leiht uns COMM-TEC ebenfalls aus.

18. März 2008

Hallo Herr Petersen,

heute gehen wie besprochen die DMX Machine, der V16+ sowie die 7 restlichen ProPLAY raus; für die ProPLAY wäre zwar prinzipiell noch Zeit, ich möchte dies aber vor Ostern erledigt sehen, damit die Zeit nicht knapp wird.

Ich bin ab Mittwoch Abend bis einschließlich Dienstag nicht im Büro, lese aber in dieser Zeit regelmäßig meine e-Mails.

Viele Grüße,
Steffen Herzer

Die komplette technische Seite der Videoinstallation ist in trockenen Tüchern. Allerdings begeben wir uns mit dieser Steuer- und Playertechnik auf absolutes Neuland, und uns trennen nur noch 2 Wochen von den Aufführungen. Das bedeutet: intensive Einarbeitung!
Doch vorher muss das Bildmaterial produziert werden.

220

T

B

R

O

Phase III > Produktion

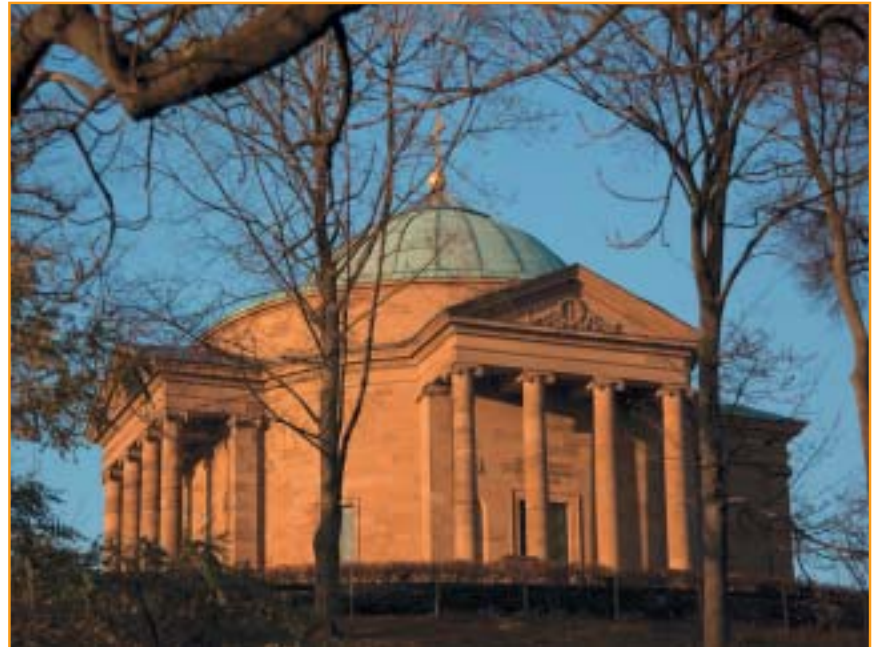
14.00

Produktion der Bildinhalte.

14.01 | Fotografie

Szene 2: Grabkapelle am Rotenberg.

Rückblende: Ein schöner klarer Abend im November. Vor wenigen Tagen haben wir uns für den Roman SCHWABEN-ANGST entschieden und nun befinden wir uns auf dem Rotenberg zwischen Untertürkheim und Fellbach bei der Besichtigung des ersten Tatorts. Die Sonne steht schon tief und verfärbt sich langsam ins Rötliche – die perfekte Lichtstimmung für ein paar gelungene Aufnahmen der traditionsreichen Grabkapelle. Diese Aufnahmen werden uns das gesamte Projekt über begleiten, die Kapelle wird zum Leitmotiv unserer Produktion und taucht zukünftig im Internet, auf unserem Briefbogen und schließlich auch in der Show auf: Der kleine, hochgestellte Fernseher zeigt in Szene 2, während sich die Kommissare dem Tatort nähern, die Kapelle auf dem Rotenberg, die hoch droben über der Szenerie thront.





Szene 3: Der fegende Besen.

Montag, 3. März 2008.

Das Wetter ist schön, also nichts wie raus zu unserem ersten Außendreh. Auf dem Programm steht der fegende Herr Häberle, den Jan darstellen muss. Mit einer grauen Cordhose, Arbeitsschuhen und einem typischen schwäbischen Besen ausgerüstet, probt er die ersten Schritte vor der Kamera. Gedreht wird mit einer nagelneuen Canon XH A1, die uns die Firma VISUELL großzügiger Weise für unsere Drehzeit zur Verfügung stellt. Der Drehort ist ein altes Scheunentor in der Mitte des kleinen verschlafenen Ortes Baach. Da wir heute nicht nur Bild produzieren, sondern gleichzeitig Ton aufnehmen müssen, kommt uns der ruhige Ort gerade recht. Der O-Ton des fegenden Besens wird später in unsere Mischung mit eingebaut.

Die Aufgabe:

An den Aufführungen sieht man auf einem LCD-Fernseher, auf dem Plasma-Fernseher und auf dem Beamer jeweils einen Ausschnitt der Dorfscheune. Der fegende Herr Häberle läuft zuerst über den LCD, dann über den Plasma, um anschließend beim Beamer ins Bild zu laufen und dort stehen zu bleiben. Am Ende der Szene fegt er aus dem Beamerbild, und alle drei Bilder verschwinden.

Der Ton der Szene steht bereits. Wir beschließen, dass Herr Häberle nur fegen darf, wenn er gerade nicht spricht. Bei dem Satz „Gar nichts will ich sagen“ muss er beim dritten Bild angekommen sein. Wir überlegen uns auf Grund dieser Festlegungen, wann er genau durch die beiden ersten Bilder laufen soll und wann er ins dritte Bild hineinkommt.

Da Jan seine Bewegungen genau auf den Ton anpassen muss, spielen wir die fertige Szene auf einen MP3-Player, den Jan mit sich trägt.

Der Dreh:

Wir beginnen mit dem ersten Bild. Wir bauen die Kamera in der tiefsten Stativposition auf und legen gemeinsam den Ausschnitt fest. Da wir die ersten beiden Bilder im 16:9-Format und das dritte Bild im 4:3-Format benötigen, entscheiden wir uns dafür, in HDV zu drehen und später am Computer die Umrechnung in die entsprechenden Formate vorzunehmen. Auch den Weg, den Jan an der Scheune entlanglaufen muss, und sein Gehverhalten proben wir mehrmals. Im Bild dürfen nur die Schuhe, ein Stück Hose und der fegende Besen sein. Nach drei Takes haben wir das erste Bild im Kasten.

Wir bauen um zum zweiten Bild. Kaum wollen wir mit dem Dreh beginnen, möchte ein Lieferwagen die Straße passieren. Das heißt: Kamera abbauen und wieder aufstellen. Doch auch der Ton ist nicht wirklich sauber. Über uns kreist ein Sportflieger, der einen richtigen Lärm veranstaltet. Wir warten einige Zeit, dann ist die Sonne hinter den Wolken verschwunden. Wir warten wieder. Nach ca. 1,5 Stunden und vielen lästigen Unterbrechungen sind wir mit allen drei Bildern fertig. Um das gedrehte Material beurteilen zu können, schauen wir uns die Szenenbilder zu Hause am Computer an. Der Bildausschnitt gefällt uns gut, die Szene wirkt spannend, nur leider taucht ein unerwartetes Problem auf: Jans Cordhose besitzt eine zu feine Struktur, die unsere Kamera nicht auflösen kann. Dadurch erhält unser Bild einen unerwünschten Moirée-Effekt. Es hilft alles nichts, wir müssen die Szene noch einmal drehen. Immerhin scheint auch jetzt noch die Sonne, der rege Verkehr hat sich etwas gelegt, und der Ablauf der Szene sitzt bereits. So ist es uns möglich, den zweiten Dreh deutlich schneller durchzuziehen. Das Material ist nun in Ordnung und unser erster Drehtag damit beendet.



START

T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion

223



Bildeinstellung 3, Beamer



Bildeinstellung 2, Plasma-Display



Bildeinstellung 1, LCD-Display



14.03 | Videodreh

Szene 4: Kaffeemaschine.

Auf dem heutigen Drehplan steht die Kaffeemaschine. Dafür wird Tinas Maschine auf Hochglanz gebracht. Der Dreh findet in der Küche statt. Wir bauen die Kamera auf und wählen als Bildformat 16:9, da die Szene später auf einem der LCD-Displays in der Amtsecke zu sehen sein wird. Wir richten die Szene motivisch ein und setzen Führungslicht und Aufhellung. Anschließend starten wir unsere Aufnahme. Langsam läuft der Kaffee in die Kanne hinein. Nach ca. 10 Minuten ist die Kanne voll. Wir wussten gar nicht, dass diese Aktion so viel Zeit in Anspruch nimmt. Die Länge der Szene 4 beträgt ca. 3:30 Minuten. Um die Kanne in dieser Zeit mit Kaffee zu füllen, müssen wir bei der späteren Bildbearbeitung etwas tricksen.



Szene 5, 12, 17 und 28: Radio Cool.

Die Radioanimation läuft zwischen der Anmoderation von Gerd Seiter und dem News-Block. Sie soll ca. 10 – 15 Sekunden dauern. Alle Bildgeber im Raum werden mit einbezogen.

Radio Cool ist Kult! Der Sender ist nur was für hippe und trendige Jugendliche. Die Animation muss den Stil von Radio Cool dem Zuschauer vermitteln. Der Aufführungsraum soll durch die Animation in eine Disco-Stimmung getaucht werden. Blinkende Displays und poppig bunte Farben. Genau das ist es, was die Zielgruppe von Radio Cool anspricht. Als Hintergrund für die Animation dienen große grelle Farbflächen. Wir entscheiden uns für eine Kombination aus den Farben Grün, Gelb, Lila und Blau. Diese lassen wir wie folgt blinken: Für die Wohnzimmer-Ecke, das Suchlauf-Display, das rechte Amts-Display und das rechte Firmen-Display gilt die **Farbfolge**: Grün, Gelb, Blau, Lila.

Für den Beamer, das linke Amts-Display und das linke Firmen-Display gilt die Farbfolge: Gelb, Grün, Lila, Blau. Dabei entstehen im Raum die **Farbpaare Gelb – Grün und Lila – Blau**.

Um die Farbflächen noch intensiver und peppiger zu machen, legen wir eine Art Facetteneffekt darauf.

Wer Radio Cool hört, fängt an zu tanzen!

Um den Disco-Effekt zu verstärken, setzten wir zusätzlich zu den Farbflächen tanzende Menschen ein. Dazu inspirierte uns die iPod-Werbung der Firma Apple aus dem Jahre 2006. Apple setzte damals tanzende Silhouetten von jungen Menschen ein, die alle einen iPod in der Hand halten. Der Gebrauch von Silhouetten ist ein beliebtes Stilmittel. Auch andere große Firmen, wie z.B. HP, benutzen Silhouetten in ihrer Printwerbung. Das Spannende an der Apple-Werbung ist der Einsatz von Silhouetten, die äußerst markant sind: Ein junger Mann mit Hut und Anzug, eine Frau mit lustigen Zöpfen, ein Mann mit Dreadlocks und eine Frau mit wallendem Haar und glitzerndem Armreif. Um ähnliche Typen vor die Kamera zu bekommen, hätten wir ein eigenes Casting veranstalten müssen, was in Anbetracht der noch zur Verfügung stehenden Zeit nicht möglich gewesen wäre. Wir beschließen: Photoshop tut es auch. Im Internet suchen wir nach Bildern aus der damaligen iPod-Kampagne und werden fündig. Die Auflösung der Bilder reicht aus, um diese für unsere Zwecke zu adaptieren. Mit dem Programm Adobe Photoshop CS3 lösen wir die Silhouetten von ihrem dazugehörigen Hinter-

grund, indem wir diesen abmaskieren. Den jeweiligen iPod in den Händen retuschieren wir weg. Die nun freistehenden Silhouetten setzen wir vor die verschiedenen Farbhintergründe. Damit sich die tanzenden Silhouetten noch besser vom Hintergrund absetzen, kreieren wir um sie herum einen leichten Schein in der jeweiligen Farbe, der zur Mitte des Bildes hin intensiver wird. Die einzelnen Bildmotive sind fertig. Da wir diese Animation später auf allen Displays laufen lassen, brauchen wir die einzelnen Motive jeweils im 4:3-Format und im 16:9-Format. Dafür legen wir in Photoshop zwei Dateien an, in folgenden Größen:

1024 x 768 Pixel (4:3)

1366 x 768 Pixel (16:9)

Jedes Motiv bearbeiten wir in beiden Dateigrößen.

Dabei müssen wir daran denken, mit den Silhouetten im „Sicheren Bereich“ zu bleiben, damit diese später nicht von den Fernsehgeräten angeschnitten werden. Diesen „Sicheren Bereich“ lassen wir uns mit Hilfe von Linien in unseren beiden Dateien anzeigen.

Alle Motive werden unter eindeutigen Namen gespeichert. Die eigentliche Animation der Bilder folgt in der Phase der Postproduktion.









14.05 | Videodreh

Szene 6: Kaffeetasse.

Für diese Szene besorgen wir uns extra schöne rote Tassen mit Unterteller. Die Szene soll schließlich später ein echter Hingucker werden. Der Drehort für die Kaffeesszene ist Tinas Zimmer. Wir schieben einen Glas-tisch an eine weiße Wand. Der Hintergrund und der Untergrund sind bei dieser Szene Nebensache. Hauptsache, die Tasse kommt gut zur Geltung. Die Herausforderung bei dieser Szene ist, dass sie synchron zum bereits bestehenden Ton aufgenommen werden muss.

Die Szene:

Kommissar Braig und Kommissarin Neundorf sitzen bei Frau Böhler am Tisch und trinken Kaffee. Bis fast zum Schluss der Szene sieht der Zuschauer nur die Tasse von Steffen Braig, die, ohne dass man jemanden im Bild sieht, aufgenommen und wieder abgesetzt wird. Erst am Ende der Szene setzt Frau Neundorf ihre Tasse ebenfalls abrupt ab, so dass diese ins Bild kommt. Wir richten die Szene ein. Dazu wählen wir an der Kamera das 4:3-Format (Szene kommt nachher auf den drei Wohnzimmer-Fernsehern). Da alle Fernseher der Wohnzimmer-Ecke dasselbe Bild zeigen, müssen wir nur eine Einstellung drehen. Wir platzieren die Tasse auf dem Tisch und wählen den gewünschten Ausschnitt. Die Kamera bleibt ab jetzt fest in dieser Einstellung.

Wir proben jede Veränderung der Tasse in der Szene:

1. Tasse wird hineingeschoben, ohne dass man eine Hand sieht. Wichtig dabei ist, dass die Untertasse so auf dem Tisch platziert wird, dass sie sich innerhalb des bei der Kamera eingeblendeten „Sichtbaren Bereichs“ befindet.
2. Tasse wird hochgenommen. Sie muss ganz aus dem Bild sein.
3. Tasse wird zurückgesetzt.
4. Tasse wird hochgenommen.
5. Tasse wird zurückgesetzt.
6. In Tasse wird Kaffee nachgeschenkt, dabei darf die Kaffeekanne nicht im Bild sein.
7. Tasse wird hochgenommen, knapp wieder abgesenkt und wieder aus dem Bild genommen.
8. Tasse wird abgesetzt.
9. Zweite Tasse wird abrupt links hinter der ersten Tasse abgesetzt.

Die einzelnen Szenenteile sitzen. Wir schenken frischen Kaffee in die Tasse ein. Dieser muss von Jan während der Szene leer getrunken werden. Dann wird wieder nachgefüllt. Während der Ton der Szene auf den Lautsprechern zu hören ist, gibt Tina Jan die Einsätze für die einzelnen Schritte. Das Tempo der Szene ist hoch, der Bildausschnitt klein, jeder Schritt muss in seiner Position genau passen. Jan braucht dafür hohe Konzentration. Der erste Teil der Szene läuft gut. Jetzt kommt das Einschenken. Damit der Eingießstrahl schön dick ist, muss Jan mit Schwung eingießen. Doch aus einer entsprechenden Höhe exakt die Tasse zu treffen, stellt sich als recht schwierig heraus. Das erste Eingießen verursacht eine riesige braune Pfütze auf dem Tisch. Alles aufwischen und noch einmal von vorn.

Wir haben viel Spaß bei diesem Dreh. Nach sechs weiteren Takes sind wir mit dem Ergebnis zufrieden. Die Kaffeetasse scheint nun exakt synchron zum Ton durch die Gegend zu schweben.

T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion



14.06 | Grafik

Szene 7: Der Drohbrief.

Kommissar Braig findet in der Agentur des ersten Opfers einen eindeutigen Drohbrief:

Böhler, wir haben dich gewarnt,
wenn du nicht hören willst
musst du büßen.
Deine Chance war da
Jetzt folgt die Tat.

Dieser Drohbrief spielt im Laufe der Krimi-Handlung eine große Rolle. Damit der Zuschauer sich den Inhalt des Briefes besser verinnerlicht, erscheint er in schriftlicher Form auf beiden Firmen-Displays. Der Brief soll möglichst echt aussehen. Um dies zu gewährleisten, fotografieren wir ein raues Strukturpapier und scannen es ein. In Photoshop legen wir ein neues Dokument im entsprechenden Format (16:9) an. Als Hintergrund setzen wir das eingescannte Papier ein und modifizieren es leicht. Auf dieses Blatt schreiben wir den Inhalt des Drohbriefes. Um zu simulieren, dass der Text vom Mörder mit einer Schreibmaschine geschrieben wurde, wählen wir die Schriftart „Trixie light“.

Böhler,
wir haben dich gewarnt
Du weißt um was es geht.
Wenn Du jetzt nicht hören willst,
wirst Du büßen.
Deine Chance war da,
jetzt folgt die Tat.

Szene 8: High-Tech Potpourri.

HDR-Kirchenpanorama-Fotografie-Animation.

Eine Kirche wirkt durch ihre Größe und ihre Weite. Sie umgibt den Gast von allen Seiten. Wendet er den Blick nach oben, so ist er automatisch von der Höhe des Raumes, von den hohen Fenstern, der mächtigen Orgel beeindruckt. Schaut er sich um, so erblickt er überall interessante Details, Verzierungen, Nischen.

Natürlich sprechen wir hier von großen Kirchen, Kathedralen, prächtig geschmückten Kultstätten abendländischer Religion. Die evangelische Juliana-Kirche in Groß Aspach, die den Schauplatz für Wanningers zweiten Giftmord abgibt, ist leider nichts von alldem. Sie ist klein, minimalistisch eingerichtet, die Orgel steht nicht oben auf der Empore, sondern versteckt im Chor hinter dem Altar. Aber gemütlich ist sie, und da wir uns zum Ziel gesetzt haben, an den Originalschauplätzen des Romans zu drehen, lassen wir uns durch die kleine Dorfkirche auch nicht aus der Ruhe bringen, sondern machen uns munter an die Arbeit.

Unser Ziel: Die Bildschirme stehen rundherum um das Publikum verteilt: die ideale Voraussetzung, um unsere Videoinstallation für ein raumfüllendes Panorama einzusetzen – eine Möglichkeit, die sonst nur 360°-Kinos zur Verfügung steht. Das Panorama soll die gesamte Kirche um das Publikum herum entstehen lassen und später durch eine Drehung Spannung und eventuell sogar leichte Schwindelgefühle erzeugen.

14.07.01

Technische Vorüberlegungen.

Was wir brauchen: Ein Fotostativ mit Wasserwaage und Gradmesser, eine Kamera und ein weitwinkliges Objektiv, das nicht zu stark verzeichnet. Wir verwenden unsere Canon EOS 30D in Verbindung mit dem 17-85mm Standard-Objektiv. Dieses leistet sich zwar im maximalen Weitwinkelbereich deutliche Schwächen hinsichtlich Verzeichnung und Bildschärfe, ab ca. 20mm ist es jedoch schon gut zu gebrauchen. Erste Testaufnahmen ergeben, dass wir mit einer Einstellung von 22mm einen ausreichenden Blickwinkel erhalten. Nimmt man den Chipfaktor der 30D hinzu, fotografieren wir mit einer Brennweite von 35,2mm (gemessen am 35mm-Filmformat bzw. am Vollformatsensor).

Für die anschließende Berechnung des Panoramas ist eine ausreichende Tiefenschärfe zwingend erforderlich. Diese erreichen wir über eine weit geschlossene Blende, in unserem Fall f16. Der hieraus resultierenden längeren Belichtungszeit (gegenüber einer weit geöffneten Blende) wirken wir geringfügig durch ein Heraufsetzen der Chip-Empfindlichkeit auf 400 ASA entgegen, eine noch höhere Empfindlichkeit wollen wir jedoch aufgrund des damit verbundenen Bildrauschens vermeiden. Da wir reine Standbilder ohne bewegliche Objekte aufnehmen und zudem ein Stativ verwenden, spielt die Belichtungszeit ohnehin keine größere Rolle.

14.07.02

High Dynamic Range (HDR).

bezeichnet ein Verfahren in der Fotografie, das es ermöglicht, den begrenzten Blenden- und damit Kontrastumfang digitaler Kameras zu vergrößern. Anwendung findet diese Technik vor allem bei schwierigen Lichtverhältnissen, z.B. wenn besonders dunkle und helle Stellen in einem Gebäude gleichermaßen abgebildet werden sollen. Mit herkömmlicher Fotografie ist dies in der Regel nicht möglich. Entweder werden die dunklen Stellen korrekt belichtet, wobei die Lichter ausbrechen, oder andersherum: Die Lichter erhalten noch Zeichnung, dafür werden die dunklen Stellen unterbelichtet und verschwinden im einheitlichen Schwarz.

Durch ausgefeilte Bildbearbeitungsalgorithmen ist es mittlerweile möglich, mehrere unterschiedlich belichtete Digitalbilder zu einem Foto mit hohem Dynamikumfang (HDR) zusammenzufügen. Diese Bilder, die durch den vergrößerten Dynamikumfang mit 32 bit Farbtiefe vorliegen, können entweder auf Spezialmonitoren betrachtet werden, oder aber über ein Verfahren, dass sich Tone-Mapping nennt, wieder zurück in einen von Standardmonitoren darstellbaren 16 oder 8 bit Farbmodus zurückgewandelt werden. Hierbei und durch die nachträgliche Bearbeitung der Sättigung entsteht ein sehr spezieller „Look“ der Bilder, der uns sehr gut gefällt.

Da eine Kirche mit ihren dunklen Holzbänken, schattigen Ecken und den sonnendurchfluteten Fenstern ein ideales Motiv für eine HDR-Aufnahme bietet und wir den speziellen „HDR-Look“ gerne für unser Projekt verwenden wollen, entscheiden wir uns, die Panorama-Aufnahme im HDR-Verfahren zu erzeugen.

Praktische Umsetzung.

Um ein geschlossenes Panorama erzeugen zu können, benötigen wir überlappende Bilder, die die gesamte Kirche abbilden. Probeaufnahmen zeigen, dass der gewählte Abstand von 30° zwischen den Aufnahmen genügend überlappendes Material liefert. Bei diesem Abstand besteht das Panorama demnach aus 12 Einzelbildern. Um die High-Dynamic-Range-Bilder zu erzeugen, muss jede dieser 12 Aufnahmerichtungen in mehreren Belichtungsstufen fotografiert werden. Wir beschränken uns auf drei Stufen: „normale“ Belichtung für die Mitten

und den Gesamteindruck, 2 Blenden Überbelichtung für die Detailzeichnung in den tiefen Bereichen und 2 Blenden Unterbelichtung, um auch an hellen Stellen noch Bildinformationen zu gewinnen. Da eine Veränderung der Blende immer auch die Tiefenschärfe beeinflusst, lassen wir die Kamera diese Belichtungsreihe über die Belichtungszeit steuern.

Unterbelichtete Aufnahme: - 2 Blenden (f16, 1/13s)
In hellen Bereichen noch Zeichnung: Kerzenleuchter sichtbar.

Normal belichtete Aufnahme: (f16, 0.3s)
Guter Gesamteindruck, aber dunkle Stellen unter der Treppe sind nicht mehr gut differenzierbar, helle Stellen am Fenster reißen schon aus.

Insgesamt fertigen wir 36 Bilder an, die wir später am Computer zu einem großen HDR-Panorama zusammenfügen.

Überbelichtete Aufnahme: +2 Blenden (f16, 1.3s)
Alles sehr hell, aber gute Zeichnung unter der Treppe.



14.07.04

HDR-Berechnung.

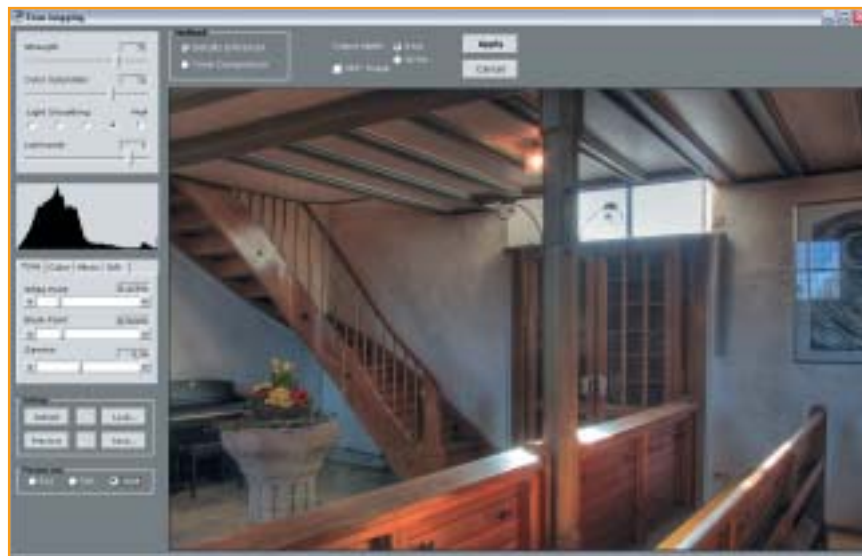
Die eigentliche HDR-Berechnung erfolgt automatisch. Entsprechende Software wird mittlerweile von mehreren Firmen angeboten. Neben dem Quasi-Standard in der Bildbearbeitung, Adobe Photoshop, ist vor allem die Firma HDRSoft mit ihrem Produktpaket Photomatix sehr beliebt. Dieses kleine Programm ist speziell für HDR-Anwendungen optimiert und überzeugt uns sofort. Für unser Panorama kommen beide Programme ins Spiel.

Schritt 1: Erstellen der HDR-Datei

Hierfür verwenden wir die aktuelle Photoshop-Version CS3, die neben der reinen HDR-Berechnung auch die Möglichkeit bietet, die Bilder vor dem Zusammenfügen automatisch zu positionieren – eine zusätzliche Qualitätsverbesserung, da wir trotz Stativ minimale „Verwackler“ zwischen den drei Belichtungsvarianten nicht ausschließen können. Photomatix kann dies zwar auch, erzeugt jedoch bei einigen Aufnahmen Fehlermeldungen. Die HDR-Bilder speichern wir im unkomprimierten 32 bit Dateiformat *.exr.

Schritt 2: Tone-Mapping

Das ist der eigentlich interessante und auch kreative Teil der HDR-Erzeugung, wobei er, genauer gesagt, das erzeugte HDR wieder in ein LDR, also in ein Bild mit niedrigem Dynamikumfang zurück wandelt. Hierbei bestimmt der Anwender, welche Helligkeitsbereiche zu welchen Anteilen in das heruntergerechnete Bild übertragen werden sollen. Anhand verschiedener Parameter und Kurven lässt sich so der typische HDR-Effekt verstärken oder abschwächen. Photomatix hat beim Tone-Mapping klar die Nase vorn, bietet eine Vielzahl sehr guter Einstellmöglichkeiten, die schnell zu beeindruckenden Ergebnissen führen. Daher ist es für diesen zweiten Schritt ganz klar das Programm unserer Wahl.



Tone-Mapping in Photomatix: der „HDR-Look“ entsteht.

Panorama-Berechnung.

Photoshop bietet ab Version CS3 eine automatische und erstaunlich gute Berechnung von zusammengesetzten Panorama-Aufnahmen, die aus beliebig vielen frei fotografierten Bildern bestehen können. Photoshop analysiert die Bildinhalte und ist in der Lage, die Bilder automatisch so zu positionieren und zu transformieren, dass eine zusammenhängende Aufnahme entsteht. Sogar die Helligkeit der Bilder wird angepasst. Das Resultat ist natürlich stark von der Qualität und vom Motiv der Ausgangsbilder abhängig: Je mehr konkrete Kanten und Konturen und je weniger perspektivische Verzeichnungen im Original vorhanden sind, umso fehlerfreier wird das Ergebnis.

Da wir bei 12 Bildern mit 8 Megapixel-Auflösung von enormen Datenmengen und Rechenzeiten ausgehen müssen und wir für unsere Videopräsentation das Ergebnis ohnehin herunterrechnen müssen, verringern wir vor der Panorama-Berechnung die Bildgröße der Einzelbilder auf ca. 2,5 Megapixel. Die Qualität liegt zwar noch immer deutlich über der normalen Videoauflösung, lässt uns aber genug Spielraum für spätere Korrekturen und erlaubt uns zusätzlich, das Panorama in guter Qualität auszudrucken.

Das Resultat aus unseren 12 HDR-Bildern ist erstaunlich gut, die Übergänge zwischen den Einzelbildern müssen

aber mit Hilfe von Ebenenmasken optisch noch etwas korrigiert werden.

Insgesamt ist der Farbeindruck noch etwas flau, so dass wir Sättigung und Gradationskurven noch etwas bearbeiten, um das Resultat schön „knackig“ wirken zu lassen. Im Gesamtpanorama fallen einige Stellen auf, die im HDR-Prozess etwas gelitten haben: Der violette Schal an der Kanzel zum Beispiel ist sehr dunkel und dreckig geworden. Auch die Blumen auf dem Altar und auf der Taufschale könnten etwas mehr Leuchtkraft vertragen. Mit ein paar einfachen Photoshop-Bearbeitungen (Farbe ersetzen, Sättigung, selektive Farbkorrektur) frischen wir das Bild an diesen Stellen auf. Ebenso verlangen die Kirchenfenster nach Verbesserung: Durch die starke Überbelichtung hat der Chip bzw. das Objektiv starke chromatische Aberrationen aufgezeichnet, welche die Fenster und das an den Fenstern einfallende Licht bläulich einfärben. Dies passt nicht zum ansonsten warmen Farbeindruck des Bildes. Auch dieses Problem können wir in Photoshop beheben: Die bläulich eingefärbten Bereiche werden markiert und mit einer Einstellungsebene entsättigt.

Nun fällt uns nichts Störendes mehr an unserem Panorama auf, wir können mit der Planung für die Animation beginnen.

14.07.06

Panorama-Animation, Vorüberlegung.

Das Bild soll auf sieben der acht Bildschirme dargestellt werden, der kleine, hochgestellte Fernseher entfällt, da er nicht positiv zum Raumeindruck des Panoramas beitragen würde. Die Dreiergruppe im Wohnzimmer stellt dasselbe Bild dar und wird daher in der Berechnung als ein Bildschirm gewertet.

Mittelpunkt des Bildes ist der Altar, dem die Projektionsgröße auf der Leinwand am besten gerecht wird. Ausgehend vom Videoprojektor muss nun jeder der übrigen Bildschirme einen anderen Ausschnitt des Panoramas darstellen. Bloß welchen?

Zum Berechnen des Versatzes gibt es nun einen richtigen, komplizierten Weg und eine einfachere Lösung, die jedoch formal nicht ganz korrekt ist.

Kompliziert, aber richtig wäre es, die Breite des Panoramas auf den gesamten Umfang des Travertin-Kellers zu übertragen, also jeder Ecke eine bestimmte Winkelposition zuzuweisen und dann die Displays jeweils nur den Bereich darstellen zu lassen, der dem spezifischen

Winkelbereich des Raumes entspricht. Der Vorteil hierbei ist, dass sich im Original gegenüberliegende Punkte (z.B. Altar und Eingangstür) immer exakt gegenüberstehen, auch wenn das Panorama horizontal über die einzelnen Bildschirme gedreht wird. Es gibt aber mehrere Aspekte, die gegen diese Methode sprechen:

Die genauen Positionen der Displays können wir erst beim Aufbau am Tag vor der Premiere ermitteln, das ist zu kurzfristig, um die Animation zu berechnen. Durch die Dreiergruppe im Wohnzimmer müsste man immer einen Berechnungsfehler in Kauf nehmen. Des Weiteren steht das Panorama nicht lang genug, um einen solchen Aufwand zu rechtfertigen – die Aufmerksamkeit des Publikums wird ohnehin auf die Geschichte gerichtet sein. Dazu kommt, dass der Panorama-Effekt für sich allein schon seine Wirkung erzielen wird. Der Mehrwert der aufwändigeren Berechnung ist eher gering, und so entscheiden wir uns für die einfachere Umsetzung.

Übertragung des Panoramas auf 7 Displays.

Bei der einfacheren Umsetzung übertragen wir die Breite des Bildes auf die Summe der Display-Breiten. Die Zwischenräume zwischen den Bildschirmen lassen wir dabei außer Acht. Das funktioniert insofern ganz gut, als unser Aufbau fast symmetrisch angelegt ist. Lediglich der große Plasma-TV rechts vom Beamer stört die Aufteilung etwas. Dies können wir aber durch eine zusätzliche rechnerische Displaybreite auf der gegenüberliegenden Seite ausgleichen. Wichtiger ist die Formatfrage: Ein 16:9-Display stellt anteilig mehr vom Gesamtpanorama dar, als ein 4:3-Display. Dies müssen wir bei der Berechnung berücksichtigen.

Insgesamt erhalten wir eine darstellbare Bildbreite von 6580 Pixeln, auf die wir unser Panorama-Bild skalieren. Formatbedingt entfallen ein paar Prozent der Bildhöhe oben und unten, den Großteil des Bildes können wir aber darstellen. Jetzt haben wir alles, was wir brauchen: Die Gesamtbreite des Panoramas entspricht der von unseren Geräten darstellbaren Breite (mit einem kleinen Zugeständnis an die Symmetrie). Der jeweilige Versatz lässt sich anhand der einzelnen Displaybreiten leicht bestimmen.

4:3	4:3	16:9	16:9	16:9	16:9	16:9
-----	-----	------	------	------	------	------



14.07.08

Vorbereitung für die Animation.

Bei der Animation soll das gesamte Panorama mehrmals um 360° gedreht werden und am Ende wieder seine Ursprungsposition einnehmen. Um dies zu animieren, müssen wir das Panorama horizontal duplizieren. Voraussetzung hierfür ist, dass das Panorama an der rechten Bildkante exakt gleich aufhört, wie es an der linken Bildkante beginnt. Hier hat Photoshop leider keine saubere Arbeit geleistet (es konnte ja auch nicht wissen, was wir vorhaben): Ein nahtloses Aneinanderreihen des Panoramas funktioniert nicht ohne weiteres. Die linke und die rechte Bildkante sind nicht identisch. Schade! Hier hilft nur ein tiefer Griff in die Photoshop-Trickkiste. Der Befehl „Versatz“ verschiebt den Inhalt des Bildes horizontal um einen bestimmten Wert und fügt das überschüssige Material, das auf der einen Seite rausfällt, auf der anderen Seite wieder ein. Ab jetzt kann man sicher sein, dass die neue linke und die rechte Bildkante identisch sind. Die Übergangsstelle der alten Bildkanten ist nun deutlich mitten im Bild erkennbar, hier hilft nur Retusche und Trickserei, um diesen Übergang unsichtbar zu machen. Hat man dies geschafft, kann man sicher sein, dass sich das Bild beim horizontalen Duplizieren nahtlos zusammenfügen lässt. Beliebig oft. Wie sich später herausstellt, reichen uns zwei Instanzen, da wir das Panorama nur einmal drehen werden.

14.07.09

Animieren des Panoramas.

Dies geschieht in Adobe AfterEffects. Wir legen zwei Kompositionen mit den Bildformaten 4:3 und 16:9 an. Für jedes Display fügen wir in der entsprechenden Komposition eine Ebene mit dem verdoppelten Panoramabild an und verschieben es an seine jeweilige Ausgangsposition. Würden wir jetzt das Standbild dieser Position exportieren und auf den entsprechenden Displays darstellen, hätten wir die gewünschte 360° -Abbildung der Kirche im Travertin-Keller. Jetzt geht es an die Drehung: Die Animation erfolgt über Keyframes, die bestimmte Transformationsattribute der Ebene zu einem bestimmten Zeitpunkt auf der Zeitachse steuern. Wir benötigen nur das Positionsattribut: Die 360° -Drehung erfolgt durch das „Vorbeiziehen“ des langen Panoramastreifens am entsprechenden Display. Der Bewegungsvorgang erfolgt nicht linear, er wird beschleunigt und bremst gegen Ende wieder ab, um harmonischer zu wirken. Diese Bewegungskurve legen wir einmal pro Bildformat exemplarisch für eine Ebene an und duplizieren sie dann für die anderen Ebenen. Nun müssen wir nur noch jede der sieben Ebenen in eine eigenständige Filmsequenz exportieren – fertig ist die HDR-Panorama-Animation.

Szene 9: Kirchen-Zoom.

Der Kirchenzoom ist vergleichsweise leicht zu realisieren. Die Idee: Spannung erzeugen durch ein langsames Heranzoomen an die Tür der Sakristei, hinter der das Publikum das Gespräch zwischen Braig und dem Organisten Reck vermutet. Der Zoom erfolgt nicht kontinuierlich, sondern in einzelnen Stufen: Standbilder, aus unterschiedlicher Entfernung zur Tür aufgenommen, werden ineinander überblendet und erzeugen so den Eindruck einer sich vorsichtig nähernden Person. Diese Person kommt tatsächlich: Der Zoom endet mit dem Herunterdrücken der Türklinke, das auch vom Hörspiel aufgenommen wird und den Auftritt von Kriminaltechniker Rössle einleitet. Diese Bildkomponente bereichert das Hörspiel um zusätzliche Spannung, die nur durch die visuelle Komponente hervorgerufen wird, eigentlich jedoch nichts mit dem Dialog zu tun hat. Dargestellt wird es auf den Fernsehgeräten der Wohnzimmer-Ecke, wir arbeiten also im Seitenverhältnis 4:3.

Die Einzelbilder für diese Animation sind tatsächlich real fotografierte Aufnahmen aus der Kirche, die wir in unterschiedlicher Entfernung zur Tür mit gleichbleibender Brennweite gemacht haben. Wichtig für die Wirkung ist, dass sich der Zoom immer auf einen Fixpunkt zubewegt – wir wählen hierfür das Türschloss, da es markant genug und auf derselben horizontalen Ebene wie die Türklinke liegt, die wir am Ende formatfüllend im Bild haben. Da ein paar Stufen zur Sakristeitüre empor führen, müssen wir das Stativ sehr hoch einstellen, um uns auf einer gleichmäßigen Höhe auf die Tür zubewegen zu können. Als Aufnahmeabstand zwischen den Bildern wählen wir ca. einen Meter, da eine sich nähernde Person aber auch keine exakt gleichen Schritte macht, wirkt es glaubwürdiger, die Abstände etwas unregelmäßig zu wählen, so dass wir nicht genau nachmessen und unser Stativ nach Augenmaß verschieben. Der Clou ist die sich wie von Geisterhand öffnende Tür: das Drücken der Klinke und das leichte Öffnen haben wir natürlich von der Innenseite gemacht.

14.08.01

Bildbearbeitung.

In Photoshop müssen die Einzelbilder nun exakt positioniert werden, im kleinen Kamerasucher ließ sich das Schlüsselloch nur ungefähr anvisieren. Wir fügen alle Einzelbilder in übereinander liegende Ebenen ein und justieren diese anhand von Hilfslinien. Durch die unterschiedlichen Lichtverhältnisse in der Kirche müssen wir auch die Belichtung einiger Aufnahmen korrigieren, so dass der Helligkeitseindruck während des Zooms (vor allem die Farbe der Tür) über die gesamte Strecke konstant bleibt. Zuletzt wählen wir einen Ausschnitt, der bei allen Bildern von der Totale bis zur Nahaufnahme der Klinke gut funktioniert, und exportieren jedes Bild wieder in eine separate Datei, die wir nun in AfterEffects importieren.



14.08.02

Animation.

Ausgehend von der Tonspur des Hörspiels, welche die Länge der Animation vorgibt, blenden wir nach und nach die einzelnen Standbilder ein. Die Geschwindigkeit und damit die Wirkungsweise des Zooms lässt sich durch das Spielen mit den Stand- und Überblendzeiten beeinflussen. Lange Standzeiten und kurze Überblendungen lassen die fiktive Person eher pirschen, wohingegen nahtlose Überblendungen über mehrere Bilder eine Art „Gleiten“ oder ein schnelles Laufen simulieren. Unsere Person nähert sich erst langsam, läuft dann ein

Stück recht schnell und verlangsamt ihr Tempo kurz vor der Tür wieder. Das Drücken der Klinke müssen wir synchron zum Geräusch im Hörspiel anlegen, was leider aufgrund der umständlichen Vorschaumimik in AfterEffects etwas zeitraubend ist: Für jede Änderung im Bild muss erst wieder eine neue Vorschau berechnet werden, beim Feinjustieren im Framebereich ist das also recht häufig der Fall. **Die fertige Animation exportieren wir als Videosequenz und fügen Sie später ins Gesamtprojekt ein.**



14.09 | Videodreh

Szene 11 und 31: Die Autofahrten.

Hier machen wir uns das neue Videoformat HD zunutze, das wir allerdings nicht im Sinne des Erfinders einsetzen, sondern für unsere Zwecke kreativ nutzen.

Die Idee: Im genauen Gegensatz zur typischen Autoszene im Fernsehkrimi zeigen wir nicht die Kommissare am Steuer des Wagens. Dies entspricht unserer Leitlinie, keine Personen zu zeigen, denn Personen sind ein so oft gesehenes Motiv, dass es uns einfach nicht reizt, diese Einstellungen noch einmal zu kopieren.

Bei uns wechselt der Betrachter die Blickrichtung und nimmt auf den Fahrersitzen Platz. Von hier sieht er die Gegend aus der Sicht der Kommissare an sich vorbeiziehen.

Unsere Videoinstallation bietet die optimalen Bedingungen für ein interessantes Experiment: Wir erweitern Sichtweise und Blickwinkel auf beide Seiten des Autos, das Publikum kann also zeitgleich sehen,

was sich während der Fahrt links und rechts vom Auto abspielt. Mit den vier im leichten Halbkreis angeordneten Displays steht uns hierfür die geeignete Bildfläche zur Verfügung.

Inspiriert wurden wir hierfür durch eine Videoinstallation im Holländischen Pavillon auf der EXPO2000 in Hannover. In einer aus mehreren Projektionsflächen bestehenden 180°-Projektion konnte man eine Straßenbahnfahrt durch eine Holländische Stadt mitverfolgen. Allerdings war es hier nicht möglich, alle Richtungen gleichzeitig zu sehen. Sie wurden zwar parallel projiziert, man musste sich jedoch (wie in einer echten Straßenbahn) zur anderen Seite wenden, um dort aus dem Fenster schauen zu können. Durch unsere offene Anordnung der Displays werden zumindest die Personen der gegenüberliegenden Raumhälfte beide Seiten auf einmal sehen können.

14.09.01

Ansatz mit nur zwei Kameras.

Anders als beim Holländischen Pavillon stehen uns leider nicht beliebig viele Kameras für die Produktion der Fahrt zur Verfügung. Um vier unterschiedliche Videosequenzen für die vier Displays zu erhalten, bräuchten wir eigentlich vier einzelne Kameras. Diese haben wir erstens nicht, zweitens bräuchten wir für jede Kamera einen Kameramann, und das sprengte dann gänzlich den Rahmen des in der begrenzten Zeit Machbaren. Wir haben aber eine Idee: Unsere Player spielen in einer maximalen Auflösung von 720 Pixeln Bildbreite. Das neue Videoformat HDV im Standard 1080i erreicht eine Bildbreite von 1920 Pixeln, was somit genügend Material für zwei unserer Displays liefert. Dank der neuen HDV-Kamera von VISUELL und der kleinen HDV-Kamera aus dem Event-Bereich der HdM stehen uns damit zwei Kameras zur Verfügung, mit denen wir unsere Autofahrten realisieren können.

14.09.02

Vorgehensweise.

Jeder von uns filmt mit einer HDV-Kamera aus dem geöffneten hinteren Seitenfenster eines fahrenden Autos. Um sowohl Vorder- als auch Seiteninformationen zu erhalten, wählen wir eine möglichst weit nach vorn blickende Einstellung, so dass der Rückspiegel gerade eben nicht mehr im Bild ist. Durch die weitwinklige Brennweite fangen wir damit einen großen Blickwinkel vor und neben dem fahrenden PKW ein, genug, um zwei Videobilder mit unterschiedlichem Inhalt daraus zu erstellen. Eine dritte Person muss natürlich das Auto fahren.

14.09.03

Geplante Route.

Die Autofahrt kommt an zwei Stellen im Stück vor: In Szene 11 fahren die Kommissare durch Stuttgart, die Fahrt dauert ca. 3:30 Minuten, findet tagsüber statt und ist eher gemächlich, da Braig am Steuer sitzt. Die zweite Fahrt in Szene 31 ist sehr kurz, ca. 20 Sekunden. Die Kommissare sind in großer Eile und fahren in der Abenddämmerung zum Drehort, an dem Regisseur Schwank umgebracht werden soll. Wir stellen uns dafür eine enge, kurvige Strecke in ländlicher Umgebung vor.

14.09.04

Dreh Stuttgart.

Das Wetter ist optimal, und wir nutzen die Gunst der Stunde, um mit Tinas Vater die Stuttgarter Route abzufahren. Geplant ist eine Strecke entlang der B14, von Cannstatt kommend stadteinwärts, dann am Hauptbahnhof entlang und von dort die Theodor-Heuss-Allee hinab. Doch es kommt anders: Auf Höhe des Planetariums stecken wir im Chaos fest: Die Polizei hat den kompletten Bereich des Stuttgarter Hauptbahnhofes abgesperrt, der Autoverkehr kommt zum Erliegen. Unter gemächlicher Autofahrt hatten wir uns etwas anderes vorgestellt: In den 3:30 Minuten bewegen wir uns etwa 10 Meter vorwärts. Das will unser Publikum nicht sehen! Auch als wir nach sehr langer Zeit wieder Fahrt aufnehmen und uns mühsam unter dem Charlottenplatz hindurch und die Heilbronner Straße entlang quälen, kommen wir vor lauter Autos kaum voran. Frustriert brechen wir ab und fahren heimwärts.

14.09.05

Die zweite Chance.

Wenige Tage später sieht das Wetter wieder vielversprechend aus. Die Regenwolken haben sich verzogen, und die Sonne schaut heraus. Diesmal ist Tinas Mutter an der Reihe, zusammen mit ihr fahren wir eine Route durch Fellbach, das unserem Standort Winnenden näher liegt als Stuttgart und verkehrsmäßig deutlich entspannter ist. Die kleine Stadt hat architektonisch viele schöne Häuser zu bieten und passt durch die Nähe zu Stuttgart trotzdem gut in unser Konzept. Das Wetter hält, und wir bekommen unser Material.

Da wir nichts an dieser Fahrt planen können (wie es bei einem großen Filmdreh der Fall wäre), lassen wir uns einfach überraschen, welche Statisten uns der Zufall vor die Kamera laufen lässt. Das Ergebnis enthält viele interessante Details, und dem Publikum wird es bestimmt nicht langweilig werden. Im Gegenteil: Die Reaktionen des Publikums waren ausgesprochen gut: Viele Zuschauer erkannten die Bahnhofsstraße in Fellbach und freuten sich darüber. Dieser positive „Das-kenn-ich-Effekt“ wäre bei den typischen Stuttgart-Motiven deutlich weniger überrascht ausgefallen.

14.09.06

Die Nachtfahrt.

Die ersten Tests ergeben, dass eine Fahrt bei absoluter Nacht vom Bild her nicht viel hergibt. Dazu kommt, dass die kleine Sony-Kamera von der HdM bei Dunkelheit praktisch nicht mehr zu gebrauchen ist: Der Autofocus hat extreme Schärfeprobleme, und das Bild ist sehr dunkel. Unsere Nachtfahrt findet daher in der Abenddämmerung statt. Wir wählen eine sehr kurvige Strecke zwischen Baach und Bürg im Landkreis Winnenden. Die Straße schlängelt sich den Berg hinauf und offenbart einen wunderschönen Blick hinab ins Tal und auf die Abendstimmung. Abgesehen von der Außentemperatur knapp über dem Gefrierpunkt (die bei einer Fahrt bei offenem Fenster nicht sehr angenehm ist) funktioniert alles perfekt. Ein Filmdreh bei Sonnenuntergang – wie schön!





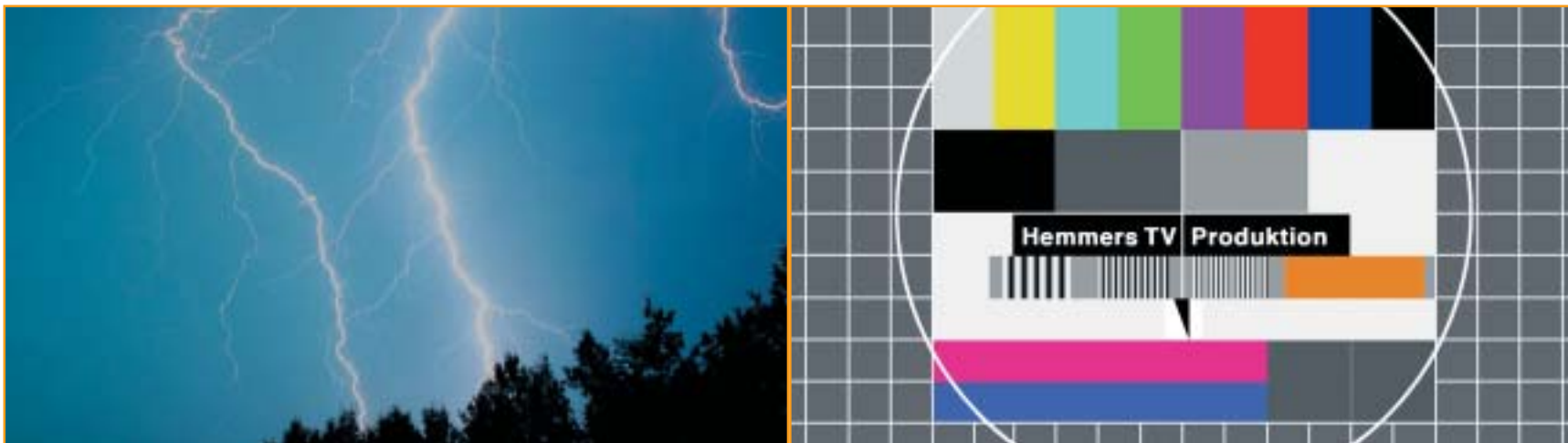
Szene 13: Gewitter mit anschließendem Störungsbild.

Kommissar Braig stattet Hemmers TV-Produktionsfirma einen kleinen Besuch ab. Draußen gewittert es, und er will schnell ins Trockene.

Ein Gewitter lässt sich bildlich am besten durch einen Blitzeinschlag darstellen. In einem Bildarchiv finden wir ein Blitzfoto, das genau unseren Vorstellungen entspricht: ein greller Blitz mit vielen Verästelungen vor einem blau-schwarzem Himmel. Wir bearbeiten das Foto, und dabei kommt uns die Idee, das Bild nicht nur auf den Bildschirmen der Firmen-Ecke zu zeigen,

sondern auf allen Bildschirmen. Das Gewitter als Raum-Erlebnis. Gleichzeitig könnten wir im Ton ebenfalls ein Surround-Gewitter anlegen. Wir sind begeistert von der Idee und notieren uns diesen Punkt auf unserer To-do-Liste.

Der Tod des Chefs wird von einem Störungsbild bei der Fernsehproduktionsfirma Hemmer symbolisiert. Es ist nicht nicht mehr so einfach, an ein typisches Fernseh-Störungsbild heranzukommen. Erst nach langer Suche finden wir ein passendes Bild von einem ausländischen Sender. Durch ein paar kleine Veränderungen wird dieses Bild zum Störungsbild der Firma „Hemmers TV Produktion“.



Szene 14: Verkehr.

Auch in dieser Außenszene wollen wir durch Bilder dem Zuschauer näherbringen, wo sich die Kommissare gerade aufhalten. In Wanningers Vorlage spielt die Szene in Ludwigsburg in der Schorndorfer Straße 49. Kaum schaut an einem Tag mal wieder die Sonne heraus, heißt es: nichts wie los in die Schorndorfer Straße. Die ist sehr lang. Vor Ort suchen wir uns einen geeigneten Drehort. Wir brauchen viel Verkehr, außerdem sollte das Straßenschild sichtbar sein, um Eindeutigkeit zu schaffen. Wir entscheiden uns für die Kreuzung am Ludwigsburger Krankenhaus. Gedreht wird heute im 4:3-Format, da die Szene bei den Aufführungen auf dem Beamer zu sehen sein wird. Die erste Einstellung ist eine Straßentotale. Die Autos sausen an der Kamera vorbei. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite steht das Straßenschild. Die Einstellung sieht optisch gut aus, jedoch ist das Straßenschild kaum lesbar.

Wir wechseln unseren Drehort, gehen auf die andere Straßenseite. Wir filmen zuerst einmal das Straßenschild in Nahaufnahme. Anschließend schwenken wir vom Schild herunter auf die Straßenkreuzung, in der Hoffnung, dass dort bald mal ein Krankenwagen vorbeifährt. Nach ca. 30 Minuten haben wir Glück. Jetzt muss es schnellgehen. Die Kamera filmt das Schild, zieht nach unten und schwenkt mit dem gerade ankommenden Krankenwagen mit. Zur Kontrolle überprüfen wir die Einstellung am Kameradisplay. Sie scheint in Ordnung zu sein. Anschließend filmen wir noch einmal die Kreuzung und die abbiegenden Autos. Gleichzeitig nehmen wir mit unserem Mikro den O-Ton der Kreuzung mit. Dieser wird später bei der Tonmischung hinzugefügt. Wir filmen noch einige weitere Details (z.B. ein anderes Straßenschild) und hoffen, für den Schnitt genügend Material gesammelt zu haben. Ein weiterer Drehtag neigt sich dem Ende zu.



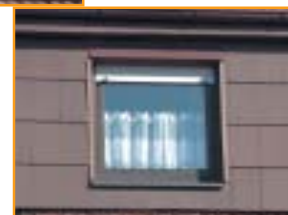
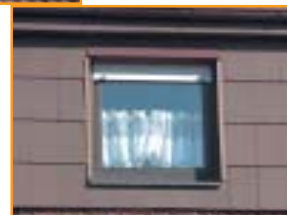
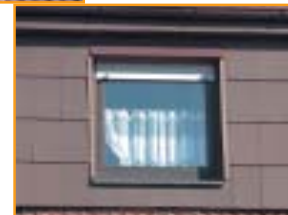
14.12 | Videodreh

Szene 14: Die sich bewegende Gardine.

Die Kommissare werden beobachtet.

Eine Gardine bewegt sich wie von Geisterhand. Wer steckt dahinter?

Eigentlich soll sich jemand hinter einer Gardine in einer Wohnung in der Schorndorfer Straße bewegen. Doch was liegt näher, als dafür das eigene Fenster zu nehmen, hinter dem man bequem hin und her laufen kann und die Gardine bewegen kann, ohne um Erlaubnis zu fragen. Die Gardinen-szene wird im 4:3-Format gedreht, da sie auf dem Röhrenfernseher, der über der Leinwand steht, gezeigt wird. Für den Dreh muss die Sonne auf das Fenster scheinen, damit man die Person im dunkleren Zimmer dahinter nicht erkennt. Wir richten den Bildausschnitt zusammen ein. Anschließend bewegt Jan sich hinter der Gardine, hebt sie an und lässt sie wieder fallen. Immer ca. 2 Minuten am Stück (solange dauert die Szene). Wir filmen mehrere Durchgänge, um in der Postproduktion nachher genügend Auswahl zu haben. Durch die darauf scheinende Sonne bewegt sich die Gardine wirklich wie von selbst.





14.13 | Grafik

Szene 16: Die Todesliste.

Ein von uns ausgewählter Zuschauer findet hinter dem im Raum stehenden Sofa eine Todesliste. Damit sich die darauf stehenden Namen dem gesamten Publikum besser einprägen, erscheint die Todesliste zusätzlich auf den drei Bildschirmen der Wohnzimmer-Ecke. Dabei muss die Todesliste auf den Bildschirmen mit der echten Todesliste übereinstimmen. Der Mörder hat diese von Hand geschrieben. Auf einen karierten Block. Zwei Namen sind dick durchgestrichen. Um nicht zu verraten, ob die Todesliste von einem Mann oder einer Frau geschrieben ist, verwenden wir Großbuchstaben. Die dritte selbst geschriebene Todesliste genügt unseren Ansprüchen. Wir scannen sie ein und bearbeiten sie in Photoshop. Jetzt dürfen wir nur die originale Todesliste bis zur Aufführung nicht verlieren.



Szene 18: Die dritte Leiche.

Nachdem wir für den ersten Tatort in Rotenberg ein Standbild eingesetzt haben und für den zweiten Tatort in der Kirche eine Animation von Fotografien, möchten wir für den dritten Tatort Videomaterial zeigen. Diese wollen wir natürlich am Originalschauplatz auf der Tübinger Neckarinsel drehen.

Die Voraussetzung:

Wie immer muss das Wetter schön sein, und es dürfen nicht zu viele Touristen oder Bürger unterwegs sein, da wir keine Möglichkeit haben, unseren Drehbereich abzusperren.

Am besten drehen wir früh morgens, bevor das Neckar-ufer voller Menschen ist. Nach tagelangem schlechten Wetter ist für heute wenigstens etwas Sonnenschein angesagt. Früh am Morgen fahren wir nach Tübingen. Doch dort ist der Himmel noch grau und bewölkt. Erst zwei Stunden später reißt er langsam auf, und ein paar Sonnenstrahlen treffen auf die Erde. Nun aber nichts wie los, bevor die Touristen aus ihren Löchern kommen. Mit einer Kamera wollen wir Kommissar Braigs und Kommissarin Neundorfs Schritte am Neckarufer simulieren. Wir wollen jedoch keine Füße sehen. Das bedeutet, die Kamera muss vor unseren eigenen Füßen

am Boden entlang filmen. Die Szene soll sehr bewegt sein und im Handkamerastil Spannung erzeugen. Die Kommissare sind nervös: schon wieder eine Leiche, schnell hin zum Tatort. Die Kommissare laufen auf das Neckarufer zu, stoppen kurz bei einem Polizisten, der ihnen die Stelle des Tatorts zeigt. Anschließend gehen sie mit schnellen Schritten mitten durch das Gebüsch ans Ufer herunter. Dort halten sie an und begutachten den Tatort.

Um die Kamera dicht am Boden entlang zu führen, haben wir uns eine nette Konstruktion ausgedacht. Wir umwickeln den oberen Haltegriff der Kamera mit einem Tuch und befestigen daran eine Universalklemme. An diese Universalklemme montieren wir senkrecht nach oben einen *Magic-Arm*. Mit dieser Konstruktion können wir die Kamera ganz dicht am Boden entlang laufen lassen, ohne uns dabei zu bücken. Die ersten Proben klappen gut. Leider verdeckt unsere verlängerte Halterung die Steuerung für den Play-Modus. Die Fernbedienung dafür liegt natürlich zu Hause auf Tinas Schreibtisch. Somit müssen wir die Konstruktion immer abbauen, wenn wir unser Gefilmtes kontrollieren wollen.

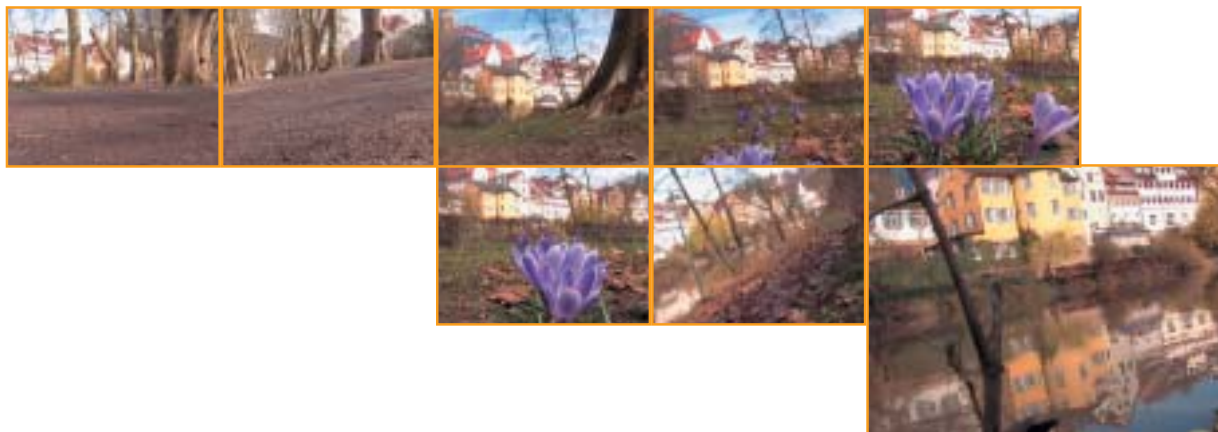


Los geht's!

Wir schalten die Kamera auf „Auto-Focus“. Bereits bei den ersten Proben merken wir, dass beim Drehen unser eigener Schatten im Weg ist. Um unseren Schatten nicht im Bild zu haben, müssen wir die Kamera in einer leicht von uns weg gedrehten Position halten. Der erste Teil der Aufnahmen ist ein Gang über den Kiesweg hin zum Ufer. Dabei drehen wir die Kamera immer wieder in verschiedene Richtungen, um die Nervosität und die Suche der Kommissare auszudrücken. Für den Stopp bei dem Polizisten

suchen wir uns einen geeigneten Platz zum Anhalten. Dafür kommt uns eine schmale Wiese genau recht. Wir stoppen direkt vor ein paar lilafarbenen Krokussen, die auf der Wiese blühen. Für den dritten Teil nehmen wir Schwung, fliegen mit der Kamera über die Krokusse hinweg und steuern direkt auf das Ufer zu. Durch einen kleinen Gebüschdurchgang erreichen wir das Ufer. Jetzt geht die Fahrt mitten durch das dichte Laub auf dem Boden. Dabei müssen wir aufpassen, dass der Kamera nichts passiert. Der Endpunkt des rasanten Ganges ist unten am Wasser. Wir setzen die Kamera so ab, dass sie einen Stein oder einen Stock im Vordergrund filmt und im Hintergrund den fließenden Neckar und die andere Uferseite mit den bunten Häusern. Abwechselnd machen wir jeweils einen kompletten

Take. Jeder hat dabei seinen eigenen Stil. Jan macht eher größere Schritte, Tina eher kleinere. Auch die Endpositionen sind immer unterschiedlich, je nachdem, wo wir die Kamera sauber auflegen können. Der Dreh macht uns viel Spaß. Eine ganz neue Erfahrung, die Kamera so über den Boden fliegen zu lassen. Dabei ist es außerdem amüsant, die Gesichter der Passanten zu beobachten, die nicht ganz verstehen, was wir mit unserer fliegenden Kamera vorhaben. Unsere Aktion sieht auch wirklich zu witzig aus. Nach ungefähr zwei Stunden und noch einigen O-Ton-Neckar-Aufnahmen beenden wir unseren schwungvollen Dreh und sind gespannt, wie die Aufnahmen zu Hause am Computer wirken.



Ungewohntes Bild:
Der Neckar fließt bergauf.

14.15 | Grafik und Animation

Szene 18 – 25: Suchlauf.

Die Suchlauf-Animation besteht aus mehreren Komponenten:

- Animation: „Code-Hintergrund“ als symbolische Datenflut,
- Animation: Zeitungs- und Bildarchive,
- Suchmaske/Statusanzeige.

Gegen Ende von Szene 18 sagt Braig: „Verdammt, die Liste.

Wir müssen die Männer finden!“ Bei diesem Stichwort startet der Suchlauf. Zunächst werden die Namen der gesuchten Personen eingetippt. Darauf beginnen Code-Animation und Zeitungsanimation ihre „Suche“ nach den potenziellen nächsten Opfern. Die Suche läuft ab diesem Moment permanent auf dem extra dafür vorgesehenen Plasma-Bildschirm, wird jedoch zwischenzeitlich, um nicht zu sehr von der restlichen Handlung abzulenken, sowohl farblich wie auch inhaltlich reduziert.

Kurz bevor im Hörspiel ein Suchergebnis verkündet wird, gewinnt der Suchlauf seine volle Aktivität und Farbe zurück.

Synchron zum von der Suchlaufstimme verlesenen Text animieren wir die Stichworte im „Lupenfenster“.

14.15.01

Die Code-Animation.

Die Code-Animation besteht aus einem mehrere tausend Zeilen langen Linux-Code, den uns ein befreundeter Informatiker freundlicherweise generiert hat. Der Code liefert eigentlich Statusmeldungen über bestimmte Installations- und Compilationsvorgänge, eignet sich durch die unkonkreten Zeichenfolgen jedoch perfekt als Hintergrundteppich.

Den typischen Star-Wars-Effekt mit der am Horizont verschwindenden Schrift erstellen wir mit der 3d-Software *3d studio max*. Das Prinzip ist recht einfach erklärt: Eine sehr lange rechteckige Fläche liegt frei im Raum. Auf dieser Fläche wird der Programmcode abgebildet. Eine virtuelle Kamera blickt in sehr spitzem Winkel aus geringer Höhe auf diese Fläche. Animiert man nun die Fläche, sodass sie sich in einer vorgegebenen Zeit unter der Kamera hindurch bewegt, und speichert man das Bild aus Sicht der Kamera in eine Videosequenz, kann man genau diesen Effekt erzielen.

Um unserem Schriftteppich etwas zusätzliche Dynamik zu verleihen, wölbt er sich über die Spieldauer mehrmals auf und ab. Diesen Effekt setzen wir jedoch so sparsam ein, dass er nur besonders aufmerksamen

Zuschauern auffallen wird. Technisch realisieren wir diese Wölbung mit einem einfachen *Bend-Modifier*, der die Text-Fläche zeitbasiert verbiegt.

Um die animierten Textzeilen in AfterEffects transparent über den futuristisch-wissenschaftlichen Hintergrund laufen lassen zu können, animieren wir den Text negativ, also mit weißer Schrift auf schwarzem Hintergrund. Die dunklen Bildanteile lassen wir durch den Ebeneneffekt „Multiplizieren“ ausblenden. Alternativ wäre das auch mit einem Alphakanal möglich, der Schwarz-Weiß-Trick ist in unserem Fall jedoch die einfachere Lösung, zumal der Text ja nur weiß dargestellt werden soll.

Dass der Text am Horizont praktisch im Nichts verschwindet, haben wir der niedrigen Auflösung zu verdanken, die ab einem gewissen Grad nicht mehr in der Lage ist, den Text darzustellen. Um den Effekt noch etwas schöner zu machen und den Text schon vorher etwas auszublenden, liegt über der Animation eine Alphamaske mit einem Verlauf. Diese bewirkt, dass der Textteppich schon ab der Hälfte des Weges allmählich an Intensität abnimmt.

Die Zeitungsanimation.

Die Form der Lupe erstellen wir im Vektorprogramm Freehand und importieren sie in Photoshop, wo wir sie mit ein paar Effekten und ihren endgültigen Farben versehen. Um die Lupe echter wirken zu lassen, verleihen wir ihr ein durchlässiges, unregelmäßig blau eingefärbtes Lupenglas und einen Schlagschatten. Der eigentliche Inhalt besteht aus 95 Einzelbildern: abfotografierten Zeitungsseiten, Telefonbuchseiten und Fotografien von beliebigen männlichen Personen. Alle Bilder werden in das Photoshop-Dokument im-

portiert, farblich und vom Ausschnitt her angepasst und dann, über *JavaScript* gesteuert, als einheitliche Bildsequenz exportiert. Diese Inhalts-Bilder sind jetzt rund ausgestanzt und haben schon das „Lupenglas“ fest eingerechnet.

In *AfterEffects* wird die Animation wieder zusammengebaut: Als oberste Ebene setzen wir die Lupe ein, darunter (als Bildsequenz importiert) unsere Einzelbilder. Wir interpretieren die Bildsequenz so, dass vier der Einzelbilder pro Sekunde abgespielt werden sollen.

Damit ist der Bildwechsel so schnell, dass es schwer ist, alle Motive bewusst wahrzunehmen, aber man trotzdem in der Lage ist, einzelne Bilder oder Personen zu erkennen. Da die Animation bei dieser Bildrate ca. 25 Sekunden dauert, stellen wir 40 Wiederholungen ein, dass sollte eigentlich genügen. Eine spätere Änderung von Abspielgeschwindigkeit und Wiederholungen ist jederzeit möglich.



14.15.03

Statusinformationen und Textausgabe.

Schrift und Drehrädchen animieren wir direkt in *AfterEffects*.

Für den Schreibmaschinen-Look verwenden wir einen vorprogrammierten Effekt der Software, den wir auf den Sprachrhythmus der Sprecherin animieren.

Nun kommt alles zusammen: Wir fügen die Tonspur für die Szenen 18 bis 25 in *AfterEffects* ein. Die Dauer der Musik müssen wir zunächst noch schätzen, eine genaue Anpassung kann erst mit der fertigen Musik erfolgen. Nun blenden wir die einzelnen Animationsebenen passend zu den Szenen ein und aus und exportieren anschließend die komplette Sequenz. Die gesamte Animation hat eine Spieldauer von 11 Minuten und benötigt bei voller Qualität mit allen Effekten ungefähr vier Stunden Rechenzeit.



Szene 26: Die Zugfahrt.

Unsere Zugfahrt geht vom Hauptbahnhof Stuttgart nach Dortmund. Um die Reise des Kommissars zu verdeutlichen, wollen wir auf den zwei Displays in der Firmen-Ecke jeweils Bilder aus den Städten zeigen, die der Zug unterwegs anfährt. Die Firmen-Ecke ist dafür am besten geeignet, da sie am neutralsten von allen Ecken ist. Außerdem besteht bei uns immer noch die leise Hoffnung, eine echte Miniatureisenbahn um die Displays fahren zu lassen. Aber erst einmal müssen wir uns um die Bilder kümmern.

Folgende Stationen fährt der ICE an:

Stuttgart, Mannheim, Frankfurt, Siegburg/Bonn, Köln, Düsseldorf, Duisburg, Essen, Bochum, Dortmund.

Da die Zugfahrt im Hörspiel nur ca. 2.30 Minuten dauert, können wir nicht von allen Städten Bilder zeigen. Wir entscheiden uns für die Städte, die markante Wahrzeichen haben, die jeder erkennt. Eine Fahrt in die Städte zum Fotografieren wäre deutlich zu teuer, deshalb müssen wir bei den Städten, von denen wir keine eigenen Fotos haben, mit Archivbildern zurecht kommen.

Frankfurt – Die Mainmetropole

Hier stehen gleich mehrere Sehenswürdigkeiten zur Auswahl:

Der Römer, die Paulskirche, der Dom, die alte Oper, der große Flughafen u.v.m.

In einem Bildarchiv finden wir ein passendes Bild von der berühmten Frankfurter Skyline mit all den Hochhäusern. Als zweites Motiv wählen wir ein Bild von einem Flugzeug als Symbol für Frankfurts riesigen Weltflughafen.



Den Beginn macht Stuttgart.

Hier haben wir natürlich eigene Fotos. Als Startbild nehmen wir den Hauptbahnhof und als zweites Bild daneben den markanten Stuttgarter Schlossplatz. Beide Bilder stimmen wir mit dem Programm Photoshop farblich aufeinander ab.



Köln – Die Stadt am Rhein

Was liegt näher als ein Foto vom Kölner Dom und vom Rhein? Selbst in unserem privaten Bildarchiv findet sich dieses Bild. Zusätzlich entscheiden wir uns für ein Foto der tollen Seilbahn, mit der man in Köln über den Rhein schweben kann.

Bochum – Die Musicalstadt

Die Stadt an sich ist nicht wirklich spektakulär, jedoch wollen wir unbedingt ein Foto vom Musical „Starlight Express“ in unsere Show integrieren. Denn was passt besser zu unserer Zugfahrt, als die unterschiedlichen Starlight Express-Wagons? Da das Musical eines der ältesten Musicals in Deutschland ist, haben wir bestimmt einige Menschen im Publikum, die schon einmal in einer Vorstellung waren und mit einem tollen Bild daran zurückerinnert werden. Das zweite Bild zeigt den ebenfalls bekannten Bismarck-Turm, der mitten in der Bochumer Innenstadt steht.



Düsseldorf – Die Landeshauptstadt

Da wir bis jetzt noch nie in Düsseldorf waren, müssen wir uns erst einmal ausgiebig über die Stadt informieren. Dabei stoßen wir auf den spektakulären Düsseldorfer Medienhafen. Hier haben verschiedene Künstler alte Hafengebäude zu futuristischen Gebäuden umgebaut.

Wir verwenden ein Foto, das den Blick auf den gesamten Medienhafen zeigt und außerdem ein Bild des „Weißen Gebäudes“ am Zollhof 3 (siehe oben).



Dortmund – Das Ziel unserer Reise

Unsere Reise hat am Hauptbahnhof in Stuttgart begonnen und endet am Hauptbahnhof in Dortmund. Also darf ein Bild des Bahnhofs in unserer Show nicht fehlen. Zusätzlich entscheiden wir uns für ein schönes Bild vom Rhein, der uns auf der Reise begleitet hat.

Damit sind wir am Ziel angekommen.

Die jeweiligen Bilderpaare gleichen wir in Photoshop einander an, damit sie bei den Aufführungen nebeneinander stehen können.

Szene 27: Die Katze.

Eigentlich ein einfaches Motiv. Doch wir haben nicht mit dem Eigenwillen des Tieres gerechnet. Für die Szene 27 soll eine Katze einmal von links nach rechts durch das Bild laufen. Da zu Tinas Familie eine Katze und ein Kater gehören, fällt die Entscheidung für den Drehort nicht schwer: Das Wohnzimmer der Familie Türk muss für den Dreh herhalten.

In einem kleinen Katzen casting entscheiden wir uns für „Rocko“, den rotweißen österreichischen Kater.



Vorweg wollen wir gleich betonen, dass es bei dem folgenden Dreh zu keinerlei tierischen Misshandlungen gekommen ist.

Der Drehtag beginnt mit einem kleinen Aufwärmtraining, bei dem wir Rocko an unsere Kamera gewöhnen wollen. Wir engagieren Tinas Mutter Ingrid als Katzendompteurin. Rocko steht nun vor der Aufgabe, in einem bestimmten Abstand zur Kamera von links nach rechts zu laufen. Die Motivation für ihn ist ein Leckerli, das auf der anderen Seite auf ihn wartet. Die Kamera läuft, der Dreh kann beginnen. Jan sitzt auf der linken Seite zusammen mit Rocko, Ingrid sitzt auf der rechten Seite. Rocko soll nun von Jan zu Ingrid laufen.

Take 1: Rocko läuft brav in die Mitte des Kamerabildes und setzt sich gemütlich hin. Zum Weiterlaufen verspürt er keine Lust.

Take 2: Rocko läuft nach links hinten. Die falsche Richtung!

Take 3 – 7: Rocko hat keine Lust sich überhaupt zu bewegen.

Take 8: Rocko läuft brav in die Mitte des Bildes, biegt zur Kamera ab und schnuppert am Objektiv.

Take 9: Rocko läuft von links nach rechts. Endlich! Leider etwas zu schnell, aber bei seinem ersten Filmdreh wollen wir ihn ja nicht gleich mit Extra Wünschen überfordern.

Ob wir Take 9 in die Szene einbauen können, entscheidet sich bei der Bearbeitung. Falls nicht, müssten wir noch einmal einen Drehversuch starten. Besser nicht!



14.18 | Videodreh und Fotografie

Szene 29: Landidylle.



Die Szene spielt irgendwo in einem Teilort der Stadt Winnenden. Die Mörderin Katja besitzt dort ein kleines Ferienhäuschen, wo sie sich laut Aussagen der Polizei momentan aufhalten soll. Kommissarin Neundorf und Kriminaltechniker Rössle fahren sofort hin. Die Szene spielt in der Außen-Ecke. Auf der Leinwand sieht der Zuschauer eine Mischung aus Fotografien und kurzen Videofilmen der Winnender Landidylle. Auch diese Bilder haben wieder das Ziel, dem Publikum so viel wie möglich vom Handlungsspielort zu zeigen. Dabei darf über lustige Bilder ruhig geschmunzelt werden. Wir entscheiden uns für eine Kombination aus Landschafts- und Tierbildern. Auch für diesen Dreh warten wir auf ein paar sonnige Stunden.

Die Landschaftsmotive:

Fotografie: Einige alte Häuser im Teilort Ödernhardt, die gerade schön von der Sonne angestrahlt werden.

Fotografie: Ein Traktor vor einer Baacher Scheune.

Fotografie: Mehrere Schneeglöckchen.

Fotografie: Ein süßer Gartenzwerg in Ödernhardt.

Videofilm: Eine Schneeglocke im Wind.

Videofilm: Forsythien im Wind.

Videofilm: Der Bürger Berg und ein paar hoch- und runterfahrende Autos.

Videofilm: Vogelschwarm an der Bürger Burg.

Die Tiermotive:

Fotografie: Eine Kuh auf einer Baacher Wiese.

Fotografie: Ein Marienkäfer auf einem Grashalm.

Fotografie: Zwei neugieriger Baacher Hühner.

Fotografie: Ein Pferd auf einer Bürger Koppel.

Videofilm: Ein Schaf auf einer Weide in Ödernhardt.

Zusätzlich soll, wie schon in Szene 2, der über der Leinwand stehende kleine Fernseher den Blick nach oben erweitern. Er zeigt Motive, die über den Leinwandmotiven zu finden sind.

Im Fall der Szene 29 ermöglicht er dem Zuschauer den Blick auf den Himmel über Winnenden. Dazu filmen wir ein paar am Himmel vorbeiziehende Haufenwolken. Außerdem erwischen wir beim Dreh zufällig ein Flugzeug, das einen weißen Streif am Himmel hinterlässt, der sich langsam auflöst.

T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion



14.19 | Videodreh

Szene 30: Das Telefon.

Extra für diese Szene haben wir bei Ebay ein schönes altes Telefon mit Wählscheibe ersteigert. Joerg Aadae hat es bereits bei den Tonaufnahmen benutzt, um in Szene 30 Frau Künzel in Dortmund anzurufen. Dieses Telefon dient auch als Kulisse für den Amtsschreibtisch. Während es im Raum über das komplette Stück nur als Dekoration auf dem Tisch steht, kommt es in Szene 30 auf einem der Bildschirme zum Einsatz. Der Zuschauer soll sehen, wie eine Hand synchron zum Hörspielton auf diesem Telefon die Ziffern wählt und jemand den Hörer in die Hand nimmt und telefoniert. Dazu wählen wir als Bildausschnitt eine nahe Einstellung des Telefons. Um die Synchronität zwischen Bild und Ton zu gewährleisten, spielen wir den Ton bei den Aufnahmen ein. Jan übernimmt die Rolle des Telefonierenden. Uns ist bewusst, dass Kommissar Braigs Hand eigentlich älter und faltiger sein müsste, aber in Anbetracht der

kurzen Zeit und der Schwierigkeit, die Szene synchron drehen zu müssen, nehmen wir das jüngere Aussehen von Jans Hand in Kauf.

Schon nach ein paar Takes ist die Szene im Kasten. Bei den Aufführungen von SCHWABEN-ANGST sprechen uns ein paar Leute, die gut aufgepasst haben, auf die junge Hand an. Mit diesem kleinen Kritikpunkt können wir jedoch gut leben.



Szene 32: Der Showdown am Filmset.

Der Showdown! Die dramatischste Szene im Hörspiel. Schaffen es die Kommissare, den Regisseur rechtzeitig vor dem Tod zu retten? Was passiert mit der Mörderin Katja? Erste Überlegungen gingen hin zu einem Videodreh an einem echten Filmset. Da wir jedoch die Spannung des Hörspiels unterstützen und nicht mit schnellen Bildern konkurrieren lassen wollen, entscheiden wir uns für statische Bilder. Diese Bilder sollen der nächtliche Stimmung der Szene entsprechen. Für unsere Leinwand im Raum wünschen wir uns ein Bild von einem echten Filmscheinwerfer. Doch wie kommen wir an so eine Aufnahme? In keinem Bildarchiv finden wir ein passendes Foto. Tina schreibt eine E-Mail an den Produktionsleiter der SWR-Tatortserie, den sie in ihrem Praxissemester kennengelernt hat. Sie erklärt ihm unser Vorhaben und fragt ihn, ob in den nächsten drei Wochen in der Region ein Tatort-Nachtdreh stattfindet, bei dem wir mit unserer Fotokamera dabei

sein dürften. Leider haben wir Pech. In den nächsten Wochen dreht der SWR keine Tatortfolge. Der Produktionsleiter bietet Tina jedoch an, einmal im SWR-Bildarchiv nach geeigneten Aufnahmen zu suchen. Ein paar Tage später erreicht uns eine E-Mail mit drei Bildern, die jeweils das Filmset bei einem Nachtdreh zeigen. Ein Bild zeigt sogar einen Film-Scheinwerfer, der eine Wiese beleuchtet. Genau so ein Foto haben wir gesucht. Wir bedanken uns bei dem Produktionsleiter für seine Mühe und sind froh über unser Scheinwerfer-Bild. Da die Bildgröße für den Beamer nicht ganz ausreicht, setzen wir das Scheinwerfer-Bild bei unserer Fernsehecke ein. Es erscheint somit gleichzeitig auf drei Monitoren, und die Scheinwerfer strahlen nach rechts in Richtung der Außen-Ecke.

Da die Szene 32 in der Nacht am Waldrand spielt, was man im Ton schlecht hörbar machen kann, wollen wir den Wald auf die Leinwand bringen. In einem Bildarchiv finden wir ein schönes Bild, das leicht gespenstisch wirkt. Des Weiteren soll der kleine obere Fernseher den scheinenden Mond zeigen. Auch hier werden wir im Bildarchiv fündig. Damit steht unser Bildmaterial für die Showdown-Szene.



Szene 16: Kollege Ostermann.

Der Fund der Todesliste! Bei jeder Aufführung wird ein Zuschauer im Raum von uns heimlich zum Kollegen Ostermann gemacht. Er muss aufstehen, die Todesliste hinter dem Sofa hervorholen und sie dem Publikum vorlesen. Damit er aufsteht, ist es unsere Aufgabe, ihm klarzumachen, dass wirklich er gemeint ist. Im Hörspiel fordert Kollege Rössle Herrn Ostermann auf, ihn zu unterstützen und hinter dem Sofa zu suchen. Dazu muss der ausgewählte Zuschauer sein Gesicht auf einem Monitor sehen. Bis kurz vor der Aufführung planen wir für diese Aktion eine Videokamera ein. Diese steht im Raum und wird zu Beginn der Veranstaltung auf einen bestimmten Zuschauer eingestellt. In Szene 16 geben wir das Bild der Kamera auf die Bildschirme der Wohnzimmer-Ecke. Hierfür benutzen wir einen *Video-switch*, mit dem wir bei den Fernsehern zwischen dem Videosignal aus dem ProPlayer und dem Kamerasignal hin- und herschalten können. Dabei besteht ein großer Unsicherheitsfaktor hinsichtlich der Drehstühle.

Schaut der Zuschauer bei Szene 16 genau in die Richtung der Kamera, so dass wir ihn frontal filmen können? Da wir keine Möglichkeit haben, vom Regieraum aus den Ausschnitt der Kamera nachzuregeln, macht uns dieser Punkt Bauchschmerzen. Erst vier Tage vor der Premiere entscheiden wir uns dafür, die geplante Ostermann-Aktion fotografisch zu lösen. An jedem der fünf Aufführungsabende fotografieren wir beim vorherigen Sektempfang beiläufig eine Person unserer Wahl. Sie wird dann im Regieraum in Photoshop zu Kollege Ostermann verwandelt und bei den Vorstellungen groß auf dem Beamer gezeigt. Doch wie machen wir aus einem Zuschauer einen Polizisten? Der erste Gedanke geht dahin, den ausgewählten Zuschauer mit Polizeimütze zu fotografieren. Wir fragen bei der Polizei nach. Leider gibt es seit letztem Jahr ein Gesetz, dass keinerlei Polizeimützen mehr verliehen werden dürfen. Pech für uns. Ein anderer Gedanke muss her. Jan bereitet in Photoshop ein Bild vor, in dem man einen anderen Kopf auf eine Polizeiuniform setzen kann. Zusätzlich bekommt der Zuschauer ein Namensschild an die Brust mit der Aufschrift „Kollege Ostermann“. So ausgestattet erscheint das Bild auf dem Beamer. Diese Lösung gefällt uns deutlich besser. Jetzt muss nur noch unser Ostermann-Gast die Situation verstehen und mutig zur Tat schreiten. Ob das wohl klappt?

15.00

Post-Produktion des Bildmaterials.

15.01

Wahl der Mittel.

Auch für unser Bild beginnt endlich die Phase der Postproduktion. Mit dem Schnittprogramm *FinalCut* von der Firma Apple haben wir bis jetzt gute Erfahrungen gemacht. Die Werkzeuge für die Bildbearbeitung sind komfortabel, und wir sind den Umgang mit dem Programm gewohnt. Leider steht uns von *FinalCut* nur eine ältere Version zur Verfügung, die mit HDV-Material (mpeg-Format) nicht umgehen kann. Da wir jedoch einige Szenen in HDV gedreht haben, kommen wir mit *FinalCut* nicht weiter. Erst zu Beginn der Diplomarbeit hat sich Jan die *Adobe Creative Suite 3 Production Premium* gekauft, die das Schnittprogramm *Premiere Pro CS3* enthält. Mit *Premiere Pro* haben wir die Möglichkeit, HDV-Material einzuspielen und zu bearbeiten. Viel Zeit, um uns in das Programm einzuarbeiten, haben wir nicht. Es muss einfach klappen.





Phase IV > Post-Pro

15.02

Material einspielen.

Zu allererst haben wir die Aufgabe, alles gedrehte Material einzuspielen. Dazu schließen wir unsere Kamera über die Firewire-Schnittstelle an den Rechner an. Die Einspielung erfolgt in Echtzeit. Wichtig dabei ist, jeden Clip eindeutig zu benennen und das richtige Einspielformat zu wählen.

Wir arbeiten mit drei verschiedenen Formaten:

- Quicktime: 4:3 DV-PAL,
- Quicktime: 16:9 DV-PAL,
- MPEG-2: HDV, 1080i.

Die verschiedenen Clips liegen nun in den entsprechenden Formaten auf der Festplatte vor. Wichtig ist eine ausreichend große Festplattenkapazität: Das eingespielte Material belegt mehr als 40 Gigabyte.

15.03

Die Projekte.

Da wir in *Premiere Pro* in einem Projekt nicht mit zwei unterschiedlichen Formaten arbeiten können, müssen wir zwei separate Projekte anlegen. Eines im 4:3-Format und eines im 16:9-Format. Leider ist es in *Premiere* nicht möglich, beide Projekte gleichzeitig zu öffnen. Will man das Projekt wechseln, so schließt sich automatisch das momentan geöffnete. Dieser Vorgang nimmt leider viel Zeit in Anspruch. In einigen Szenen gibt es gleichzeitig in beiden Formaten Bild, hierfür müssen wir später absolut Timecode-genau arbeiten.

15.04

Sequenzen erstellen.

Für jede Szene, in der Bild vorhanden ist, erstellen wir eine eigene Sequenz in dem jeweiligen Projekt.

Im 4:3-Projekt gibt es die Sequenzen für die Szenen 2, 3, 5, 6, 8, 9, 13, 14, 15, 18, 27, 29 und 32.

Das 16:9-Projekt enthält die Sequenzen für die Szenen 3, 4, 5, 7, 8, 11, 13, 21, 26, 31.

In den einzelnen Sequenzen erfolgen alle Bearbeitungsschritte.



Schnitt und synchrones Anlegen an den Ton.

In *Nuendo* rechnen wir jede Szene einzeln als Stereo-Mix heraus, um jetzt in *Premiere Pro* das Bild darauf synchron anzulegen. Jeder Sequenz ordnen wir den entsprechenden Szenen-Ton zu. Anschließend gehen wir Sequenz für Sequenz durch.

Beispiel Szene 3 – Herr Häberle:

Bevor wir mit dem Schnitt starten, wählen wir mit dem *Premiere Pro Media Encoder* den gewünschten Ausschnitt aus unserem HDV-Material und lassen diesen als Quicktime-Datei berechnen. Um die Datei später in *Premiere* bearbeiten zu können, darf das Material nicht mehr als mpeg-Datei vorliegen. Den berechneten Clip ziehen wir in die entsprechende Sequenz herein. Wir beginnen mit Bild 1 im 16:9-Projekt. Der Szenen-Ton beginnt, das Bild blendet auf und Herr Häberle läuft durch das Bild. Ist Herr Häberle durch, muss das Bild bis zum Ende der Szene stehen bleiben. Dafür nehmen wir ein Bild vom Schluss (ohne Herrn Häberle) und erstellen daraus ein Standbild. Dieses Standbild ziehen wir erneut in unsere Sequenz rein und schließen es direkt an die Position, an der momentan unser Cursor steht, an. So erhalten wir einen sauberen Übergang. Das Standbild lässt sich auf eine beliebige Länge aufziehen. Bei Bild 2 schaffen wir bereits am Anfang ein Standbild, lassen dann Herrn Häberle durchlaufen und dann wieder ein Standbild kommen. Genauso für Bild 3.

Beispiel Szene 5 – Das Radio:

Passend im Rhythmus des Jingles sollen die tanzenden Silhouetten blinken. Der Ton liegt bereits auf einer Audiospur in der Sequenz. Jetzt holen wir in unseren Material-Pool alle Bilder, die wir für die Animation brauchen. Diese ziehen wir in unserer Sequenz an die richtige Stelle, suchen uns die richtige Länge raus und verfeinern den Schnitt mit den vorhandenen Werkzeugen. Um das Ergebnis begutachten zu können, ziehen wir unseren Arbeitsbereich auf die gewünschte Länge und lassen ihn rendern (vom Computer berechnen). Anschließend kann man diesen Bereich in Echtzeit ohne Verzögerung auf dem Monitor anschauen.



Phase IV > Post-Pro

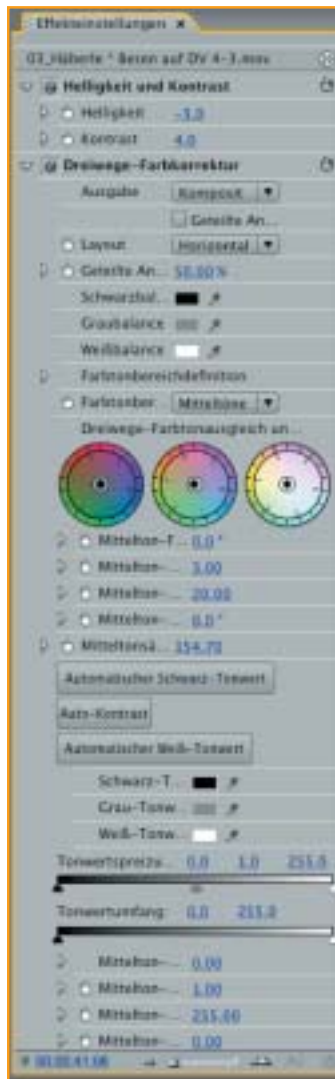
15.06

Der O-Ton.

Bei einigen Videodrehs haben wir zusätzlich zum Bild Originalton (O-Ton) auf der Kamera aufgenommen. Von folgenden Szenen brauchen wir den O-Ton für unsere Ton-Mischung:

- Szene 3 (Kehrgeräusche)
- Szene 11 (Autogeräusche)
- Szene 14 (Verkehrsatmo)
- Szene 15 (Verkehrsatmo)
- Szene 18 (Schritte Neckarinsel)
- Szene 31 (Autogeräusche)

Den benötigten Ton rechnen wir als separate Wave-Datei aus unserem Premiere-Projekt heraus. Wir müssen nur beim späteren Anlegen der fertigen Mischung und des Bildes genauestens auf die Synchronität achten.



15.07

Die Farbkorrektur.

Um die Farben der Videobilder intensiver zu machen, kleinere Farbfehler zu korrigieren und unterschiedliche Bilder einander anzupassen, verwenden wir einen Farbkorrekturfilter. Die meisten Möglichkeiten bietet in *Premiere Pro* die sogenannte Drei-Wege-Farbkorrektur. Sie bietet die Möglichkeit, komfortabel auf alle Bildparameter zuzugreifen. Als erstes erhöhen wir bei allen Videobildern die Mastersättigung, da diese gegenüber den Fotos zu flau erscheinen. Anschließend korrigieren wir in der Farbkorrektur noch spezifische Parameter, so z.B. bei der Kaffeemaschine den Weißpunkt oder bei den Kaffeetassen die Rotsättigung.

Effekte.

Zur Rubrik Effekte gehören auch Blenden. Für die meisten Szenen verwenden wir eine ganz normale lineare Ein- und Ausblende. Nur bei Szene 7 lassen wir den Drohbrief mit einer Rollblende ein- und ausblenden.

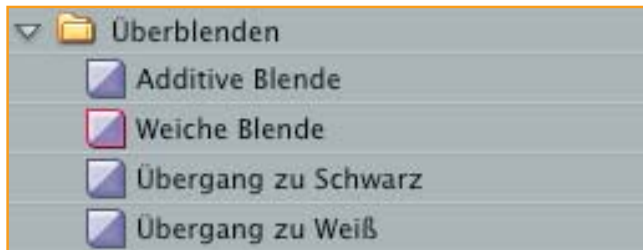
Bei ein paar Szenen setzen wir zusätzlich dezente Effekte ein, die wir ebenfalls mit *Premiere Pro* erstellen. So zum Beispiel bei der Radio-Animation.

Über die vorletzte Silhouette soll eine kleine grafische Animation gelegt werden. Wir probieren verschiedene Effekte, die uns *Premiere* anbietet, durch. Wir entscheiden uns für einen Blitzeffekt. Mit dem Blitzgenerator hat man Einfluss auf alle Parameter wie z.B. Amplitude, Verästelung, Stärke und Blitzgeschwindigkeit. Wir testen solange die Parameter durch, bis wir mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Kaffee und Autofahrt:

Für unsere Kaffeeszene (Sz. 4) setzen wir das *Time-Stretching-Tool* von *Premiere* ein. Wir verkürzen den Clip so, dass die Kaffeemaschine innerhalb von 3.30 Minuten durchläuft. Für Szene 21 kommt zusätzlich das *Reverse-Tool* zum Einsatz: Die volle Kaffeekanne wird nun innerhalb von 3 Minuten immer leerer, der Kaffee läuft in die Maschine zurück. Ein netter Effekt, über den aufmerksame Zuschauer sicher schmunzeln werden.

Auch bei der Autofahrt in Szene 31 spielen wir mit der Geschwindigkeit: Wir sausen nun mit 4-fachem Tempo in den Sonnenuntergang hinein.



Zusammenführen von Ton und Bild.

Die Bildbearbeitung für die einzelnen Szenen ist fertig. Jetzt müssen alle Sequenzen zu einer Sequenz (jeweils im 4:3 und im 16:9-Projekt) zusammengefügt werden. Dafür benötigen wir den kompletten Hörspiel-Ton am Stück. Dieser ist in Nuendo soweit angelegt und bearbeitet, dass wir eine erste Version herausrechnen können. Den Ton importieren wir in unseren Pool und fügen ihn auf unserer Sequenz-Zeitleiste ein. Nun beginnen wir, Stück für Stück unser bearbeitetes Bild synchron zum Ton anzulegen. Als Ergebnis erhalten wir eine Sequenz, in der unser komplettes Projekt in Bild und Ton vorliegt.

16.00

Musikkomposition.

Die Frage der Hörspielmusik ist bislang noch ziemlich kurz gekommen, das soll sich jetzt ändern. Schon seit unserem Treffen mit Matthias Neumann steht sein Angebot, uns im Archiv des Tübinger SWR-Studios passende Hörspielmusik suchen zu lassen. Durch größere Produktionspausen beim SWR verschiebt sich der Termin auf Ende Februar, parallel schauen wir uns aber auch nach anderen Möglichkeiten um. Über unsere Kontakte zu Musikstudenten hoffen wir, einen Komponisten für unser Stück zu finden. Dies erweist sich als deutlich schwieriger als gedacht, bei den meisten ist es natürlich eine Zeit- und Geldfrage, denn zahlen können wir (wie immer) nichts. Über mehrere Ecken lernen wir die ehemalige AM-Studentin Jasmin Reuter kennen. Sie hat sich schon während ihres Studiums auf Filmmusik spezialisiert und komponiert inzwischen professionell für Film und Werbung. Schnell signalisiert sie Interesse und zeigt sich bereit, die Komposition für uns zu übernehmen – vorausgesetzt, ihr Vorstellungstermin für ein Musikstudium im Ausland verläuft negativ. Natürlich ist dies nicht der Fall, und Jasmin wird zum Vorspielen nach Boston eingeladen – wir gönnen ihr den Erfolg, sind jedoch wieder ohne Komponisten. Über Jasmin erfahren wir von einem Kollegen, der an der Filmakademie Ludwigsburg Filmkomposition studiert hat. Wie dieser uns mitteilt, ist er im Moment dabei, seine Diplomprüfung abzuschließen. Nach der Prüfung hätte er Zeit und Lust, für uns zu arbeiten. Sein Name ist David Christiansen.

Wir haben unseren Hörspielkomponisten.

16.01

Stilfrage.

Schon zu Beginn der Arbeiten am Drehbuch machen wir uns Gedanken über die Art der Hörspielmusik. Unsere Dialoge orientieren sich an den Radioproduktionen aus den Sechzigern, maßgeblich an „Gestatten, mein Name ist Cox“ und an den Paul Temple-Hörspielen. So liegt es auf der Hand, dass wir uns auch musikalisch von deren Stil beeinflussen lassen. Passend zur damaligen Zeit bestehen die musikalischen Einwüfe aus BigBand- und Swingstücken, meistens von Bläsern dominiert, locker und fröhlich. Genau so etwas suchen wir.

Spaßeshalber schneiden wir einige der Originalmusiken einer „Cox“-Folge in unser Stück und sind überrascht: Es ist erstaunlich, wie gut arrangierte Musik dem Hörspiel einen zusätzlichen, neuen Charakter verleiht. Wir stellen eine Auswahl an Szenentrennern unterschiedlicher Hörspiele zusammen, die wir David Christiansen zur Orientierung schicken.

Telefonisch besprechen wir unsere Vorstellungen, und er bietet an, uns ein paar erste Layouts am Computer zu erstellen.

16.02

David übernimmt den Fall.

Wir haben Glück! David ist von der Aufgabe sehr angetan und übernimmt die komplette Musikproduktion für unser Stück. Er wird die Musik komponieren, die Layouts am Computer einspielen und sogar zusätzliche Aufnahmen im Studio der Filmakademie machen. Wir bekommen von ihm die fertig gemischte Musik – ein Glücksgriff für uns, denn in dieser Phase der Produktion noch einmal ins Studio zu gehen und Aufnahmen zu machen, kommt für uns zeitlich nicht mehr in Frage.

16.03

Die ersten Takte.

Gespannt warten wir auf die ersten Entwürfe von David. Diese lassen nicht lange auf sich warten, obwohl David noch in den Prüfungen steckt. Doch was wir hören, klingt irgendwie nicht so, wie wir es erwartet hatten. Das Thema, das David komponiert hat, gefällt uns gut. Das Arrangement jedoch ist schwermütig, in Moll gesetzt, düstere Streicher prägen den Gesamteindruck. Von unserer lustig-lockeren Swingvorstellung können wir nicht viel wiedererkennen. Dazu kommt, dass die am Rechner generierten klassischen Streichergruppen einfach nicht authentisch klingen. Wir sind uns bewusst, dass wir in der Kürze der Zeit und mit unserem Budget kaum richtige Musiker aufnehmen können, aber mit diesem Computerspiel-Sound wollen wir uns auch nicht zufrieden geben.

Wir vereinbaren ein Treffen mit David, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Schnell finden wir eine gemeinsame Linie. Wir hören unsere Musikvorschläge und Davids Layouts im direkten Vergleich, besprechen Vor- und Nachteile bzw. warum welches Stück wie wirkt. David versteht jetzt, was wir wollen und in welche Richtung es gehen soll. Klar ist: Eher Dur statt Moll, und die Streicher müssen weg. Alles soll frischer wirken, und stilistisch soll David sich mehr an Swing und Tango als an orchestraler Filmscore-Musik orientieren.

David gibt zu bedenken, dass computergenerierte Bläser noch schlimmer klingen als die Streicher, die wir schon gehört haben. Darum erklären wir uns bereit, Musiker zu finden, die Lust haben, seine Komposition einzuspielen.

16.04

Die zweiten Entwürfe.

Was jetzt folgt, gefällt uns schon viel besser. David hat unsere Ideen umgesetzt und in seinem eigenen Stil Hörspielmusik komponiert, die sehr gut zu unserem Stück passt. Nach und nach liefert er uns verschiedene Trenner und Zwischenspiele. Kleine Korrekturwünsche unsererseits setzt er in kürzester Zeit um und beschwert sich auch nicht, als wir uns noch ein zusätzliches Thema von ihm wünschen. Wir bestellen noch mehrere Variationen, verschiedene Schlussschläge, lassen einen Rhythmus verändern.

Die Zusammenarbeit klappt reibungslos, und wir sind dankbar, einen so eifrigen und talentierten Mitarbeiter gefunden zu haben.

Einfügen der Musik.

Wir verfügen über drei musikalische Themen, jeweils in unterschiedlichen Längen und Instrumentierungen, bei vielen gibt es kleinere Variationen und unterschiedliche Enden. Nun gehen wir das Hörspiel szenen- bzw. lückenweise durch und suchen uns für jede Stelle das passende Musikstück heraus. Hierbei werfen wir unseren ursprünglichen Musikplan noch mehrmals über den Haufen. Zum Beispiel haben wir bei David ein spezielles Thema für Autofahrten angefragt. Dies passt in unseren Ohren jedoch nicht optimal zu den entsprechenden Stellen, ein anderes Thema klingt durch etwas schräge Trompetenarrangements ein bisschen nach Autohupen und eignet sich somit viel besser. Trotz der großen Auswahl an Musik-Häppchen sind wir froh über die Einzelspuren, die uns David für einige Stücke mitgeliefert hat. So können wir spontan neue Kombinationen schaffen, bzw. auch mal ein Instrument alleine spielen lassen.

Live-Recordings.

Mittlerweile haben zwei Musikstudenten der Musikhochschule Stuttgart, Matthias Paar und Jo Hirt, zugesagt, die Blasinstrumente einzuspielen. Matthias ist Trompeter, Jo übernimmt zwei Saxophonstimmen und die Flöte. Die Aufnahmen finden am Donnerstag, 26. März, statt – 5 Tage vor der Premiere. Zu diesem Zeitpunkt haben wir jedoch schon alle Layouts ins Hörspiel eingefügt. Diese müssen wir anschließend nur noch durch die richtigen Aufnahmen ersetzen. Die Rhythmusspuren Bass, Vibraphon und Percussion bleiben synthetisch, so dass wir vom Timing bzw. vom Tempo keine Veränderungen zu befürchten haben. Es kann nur noch besser werden.

Die Aufnahmen verlaufen gut, David ist sehr zufrieden, und wir freuen uns über die guten Ergebnisse. Zwar bedeutet es für uns wieder eine Umgewöhnung, sich von den synthetischen, akkurat spielenden Computer-Bläsern auf die natürlich klingenden, lebendig gespielten Instrumente einzustellen, doch wir haben uns schnell an den neuen Sound gewöhnt. Nur mit dem Hall in Davids Mischung sind wir nicht zufrieden: Der Mix ist sehr trocken, und die live aufgenommenen Instrumente mischen sich kaum mit den synthetischen Computerstimmen. Aber auch hier reagiert David unkompliziert und verhält die Mischung nach unseren Vorstellungen: Jetzt haben wir die perfekte Musik für unser Stück. Perfekt? Fast. Vielleicht finden wir ja nach der Diplomarbeit noch die Zeit, auch den Bass, das Vibraphon und die Drums von echten Musikern einspielen zu lassen. Wir freuen uns schon darauf.

T

B

R

O

Phase V > Fertigstellung



17.00

Fertigstellung des Tons.

Um die Mischung auf die Verhältnisse im Travertin-Keller anzupassen, vereinbaren wir einen Mischtermin im Weingut. Optimal wäre natürlich eine Mischung im fertig eingerichteten Raum mit Teppich und Möbeln, das ist jedoch zeitlich nicht zu bewerkstelligen. Darum begnügen wir uns damit, den Klang im leer geräumten Travertin-Keller mit den Original-Lautsprechern von Nubert zu testen.

Zu diesem Zweck fahren wir zwei der Boxen-Boliden ins Weingut, mit im Gepäck: unser Mac mini, das Tascam-Interface und ein Stereoverstärker. Die größte Hürde ist, die riesigen Boxen aus ihrer Verpackung zu bekommen und sie aufzustellen. Wir richten uns einen Mischplatz in der Mitte des Raumes ein und hören einfach mal ins Hörspiel rein. Der Travertin-Keller ist zu diesem Zeitpunkt schon komplett leer geräumt, wodurch der Klang zusätzlichen Hall bekommt. Dies wird sich jedoch später mit dem Teppich, der Möblierung

und vor allem mit 50 Gästen wieder relativieren. Insgesamt sind wir mit dem Klang sehr zufrieden, nur ein paar Dinge müssen noch geändert werden: Die Atmos setzen sich in dem großen Raum und über die größere Distanz deutlich schlechter durch als beim nahen Abhören bei uns zu Hause. Wir müssen also leise Hintergrundgeräusche deutlich anheben, damit sie bei der Vorführung zur Geltung kommen. Die Sprachverständlichkeit hingegen ist sehr gut. Um das gesamte Stück präsenter wirken zu lassen, fügen wir in die Summe einen zusätzlichen, moderat eingestellten, L3-Limiter ein, der die Lautheit noch einmal etwas anhebt. Hinzu kommt ein Equalizer, der mit einem Hochpass im tieffrequenten Bereich für mehr Transparenz sorgt und zusätzlich die hohen Frequenzen ganz leicht anhebt, um der Mischung etwas mehr Brillanz zu verleihen. Die Boxen selber verfügen über eingebaute Equalizer: Tiefen anheben und Höhen anheben/absenken.

Zunächst sind wir skeptisch, ob diese Einstellungen uns zusätzlich nutzen können, doch nachdem wir die Einstellungen im Raum angehört haben, beschließen wir, sowohl im Bass als auch in den Höhen noch etwas Gas zu geben. Wir wollen ein druckvolles Hörspiel, dass mitreißt. Nubert als Boxenhersteller erweist sich hierfür als genau die richtige Wahl: Die hochwertigen Lautsprecher sind zwar klanglich erstaunlich neutral, erzeugen aber genügend Druck, um mit satten Bässen das Publikum mitzureißen.

Abends gehen wir mit dem beruhigten Gefühl nach Hause, dass unser Hörspiel bei den Vorführungen gut zur Geltung kommen wird.

T

B

R

O

Phase III > Produktion

18.00

Videoinstallation und Steuertechnik.



T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

R ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion

18.01

Testen der Steuerung und der Abspieltechnik.

Das erste Gerät, das wir zum Testen bekommen, ist ein Flashplayer vom Typ „ProPlay“ – ein **Eigenprodukt von COMM-TEC**. Der Player kommt in Verbindung mit einem sehr rustikal anmutenden Bedien-Panel mit 8 Knöpfen, einer CF-Speicherkarte und dem Verweis auf die Internetseite von COMM-TEC, auf der wir uns die benötigte Software „ProPlay Studio“ herunterladen können.

Der Einsatz des Players ist im Prinzip sehr einfach: Mit der Software erzeugt man eine „Playlist“, also eine Liste der abzuspielenden Videodateien oder Bilder. Für jeden Clip lassen sich im Programm mehrere Einstellungen vornehmen: zum Beispiel die Aktion, die der Player am Clipende ausführen soll (gehe zum nächsten Clip, stoppe, springe zu einem bestimmtem Clip). Oder auch externe Kommandos wie z.B. ein Button oder ein

RS-232-Befehl, auf die der Clip reagieren soll. Das Programm bietet noch ein paar Einstellmöglichkeiten, ist jedoch eher minimalistisch ausgestattet. Unterstützt werden MPEG1 und MPEG2-Dateien, JPGs und diverse Tonformate, die als Referenzen in der Playlist aufgeführt werden. Eine Bearbeitung oder Konvertierung der Dateien ist nicht möglich. Hat man alle Dateien in der richtigen Reihenfolge importiert, muss die Playlist mitsamt dem Filmmaterial auf die CF-Karte kopiert werden. Das kann direkt aus dem Programm heraus geschehen, alternativ lässt sich die Zusammenstellung auch auf der Festplatte zwischenspeichern und später von Hand kopieren. Der Zugriff auf die CF-Karte erfolgt in unserem Fall mit einem Kartenleser, die ProPlayer lassen sich theoretisch aber auch per USB mit dem Rechner verbinden.

Das hierzu benötigte Kabel wird jedoch leider nicht mitgeliefert, und da es sich nicht um einen Standard-USB-Geräteanschluss handelt, besitzen wir auch kein passendes Kabel.

Zur Steuerung des Players steht uns im Moment die bereits erwähnte Knopfleiste zur Verfügung. Da die Player für den Festeinbau in Museen gedacht sind, bei denen die Steuerung über in die Ausstellung integrierte Bedienelemente erfolgt, gibt es am Player selbst außer einem An-/Aus-Schalter keinerlei Knöpfe oder Regler. Die mitgelieferte, prototypartige Dinosaurier-Fernbedienung ist somit nur für Testzwecke gedacht. Die RS-232-Anbindung können wir erst später testen.

18.02

Ein paar erste Gehversuche.

Bugs 1.

Premiere CS3 bietet komfortable Encoding-Möglichkeiten für alle begehrten Videoformate, natürlich auch für MPEG2 (> 15.02). So werfen wir den ursprünglichen Plan, das Videomaterial in *FinalCut* zu bearbeiten, schnell über den Haufen, da das Exportieren von MPEG aus *FinalCut* leider nicht ohne weiteres möglich ist (was mit Apples restriktiver MPEG2-Politik zusammenhängt). Die ersten MPEG2-Videoclips spielt der ProPlayer auf Anhieb ab, fast schon ein Wunder bei den vielen Einstell- und Formatmöglichkeiten, die MPEG2 bietet. Zu unserer großen Freude ist auch der Ton dabei. Was allerdings noch nicht funktioniert, ist die Playlist. Zur Erklärung: Der ProPlay sucht beim Initialisierungsvorgang nach einer gültigen Playlist. Findet er diese nicht, startet er nicht im Playlist- sondern im Simple-Mode, was bedeutet, dass er stupide einen Clip nach dem anderen abspielt. Das 8-knöpfige Bedienpanel übernimmt hier die im Gerät vorprogrammierten Standard-Funktionen wie Play, Pause, Lautstärke +/- usw.

Aus irgendeinem Grund scheint unsere Playlist nicht zu funktionieren. Nach mehreren Versuchen zweifeln wir bereits an unserer Intelligenz, da das Programm nun wirklich kaum Rätsel aufgibt. Sogar ein kurzes Video-tutorial hält COMM-TEC auf ihrer Webseite bereit. Wir verfolgen das Tutorial noch einmal Schritt für Schritt: Aha! Es gibt (aus unerfindlichem Grund) zwei Möglichkeiten, die Belegung der Buttons und das Startverhalten des Players zu regeln. Weicht man von der im Tutorial verwendeten Anwendung ab und stellt zusätzlich im anderen Fenster auch noch Button-Belegungen ein, kann der Player die Playlist nicht mehr interpretieren. Bei späteren Gesprächen erfahren wir, dass die Software tatsächlich mehrere Fehler enthält. Da die mit der Programmierung der Software beauftragte Fremdfirma jedoch ausufernde Kosten für die Korrekturen veranschlagt, wurden diese bis heute nicht von COMM-TEC in Auftrag gegeben.

Die Hauptsache ist: Wir wissen jetzt, wie wir eine spielbare Playlist erzeugen.

Playlist-Programmierung.

Bugs 2.

Der ProPlayer besitzt zwei Start-Modi: „Start track“ und „Sleep mode“. *Sleep* bedeutet, dass der Player nach dem Einschalten in eine Art *Standby* verfällt und dann auf externen Befehl hin mit einem bestimmten Clip startet. Bei „Start track“ hingegen startet der Player direkt beim Anschalten einen bestimmten Track.

Für unser Vorhaben scheint der *Sleep*-Modus die beste Wahl: Der Player soll erstmal warten, dann auf Befehl die erste Sequenz starten. Danach wieder zurück in den *Sleep*-Modus, bis er den nächsten Befehl bekommt. Doch unsere entsprechend programmierte Playliste funktioniert nur teilweise: Der Player startet schwarz. Auf Knopfdruck läuft ein Track ab. Danach springt der Player zurück auf *Sleep*. Doch von nun an macht er nichts mehr. Einige Tests lassen auf folgenden Fehler schließen: Springt man während der Wiedergabe zu einem anderen Track, funktioniert das einwandfrei. Lässt man den Player aber in den *Sleep*-Modus wechseln, reagiert er nicht mehr auf externe Befehle. Da unsere Zeit drängt, haben wir nicht die Gelegenheit, dieses Phänomen genauer zu analysieren, wichtiger ist es, schnell eine funktionierende Lösung zu finden.

Unser Workaround.

Klar ist: Der Player darf nie in den *Sleep*-Modus wechseln. Also arbeiten wir mit einem Schwarzbild als Track 1, das in einer Endlosschleife läuft. Beim Starten des Players springt der Player auf Track 1 und spielt diesen ab, bis irgendwann der externe Befehl kommt, weiterzuspringen. Für alle übrigen Tracks definieren wir, dass der Player nach dem Abspielen wieder zurück auf Track 1 springt und damit wieder in der Schwarzbildschleife hängt.

Diese elegante Lösung erweitern wir später noch, indem wir zusätzlich zum reinen Schwarzbild das SCHWABEN-ANGST-Logo einsetzen, so dass die Player vor und nach der Show unser Signet abspielen.

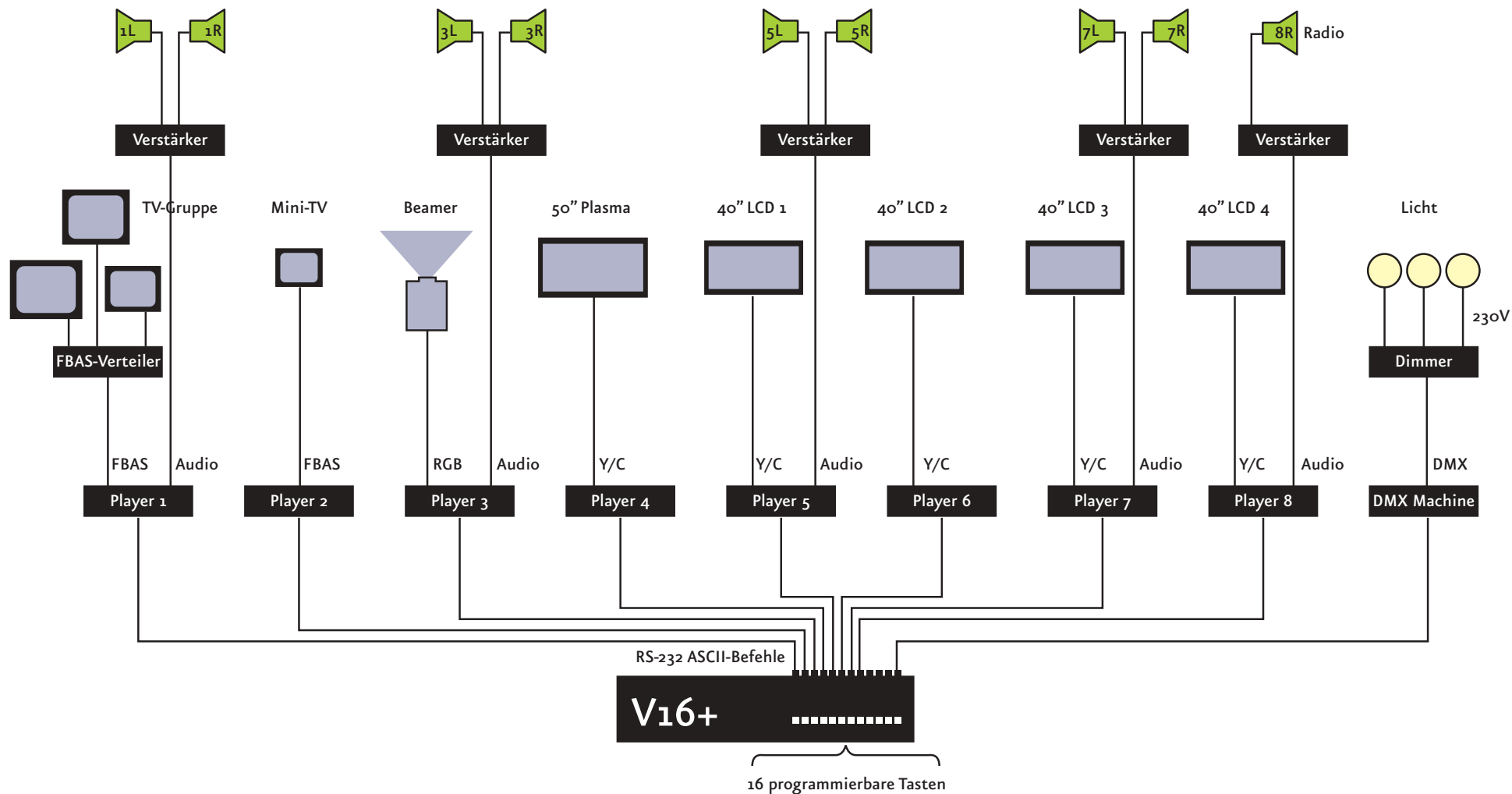
Damit haben wir die Playerseite ziemlich gut im Griff. Video- und Tonmaterial wird in hoher MPEG2-Qualität abgespielt. Die Player reagieren zuverlässig, die Fehler sind reproduzierbar und lassen sich einfach umgehen. Lediglich die Ansteuerung über RS-232 gibt uns noch einige Rätsel auf, die wir hoffentlich, sobald wir die Show-Steuerung bekommen, lösen können.

18.05

Unser technisches Steuerungs-Setup.

Neuland für uns ist die Show-Steuerung ohne PC. Von Watchout sind wir eine Zeitleiste gewöhnt, an der wir unser Showmaterial anlegen und die während der Show kontinuierlich oder mit festgesetzten Pausen mitläuft, so dass wir jederzeit sehen, was passiert und notfalls sogar mit Maus und Tastatur eingreifen können.

Die Show-Steuerungen von Alcorn McBride funktionieren anders. Diese Script-basierten Hardware-Steuerungen sind absolutes Profi-Equipment: Zu den Kunden zählen die weltweit größten Vergnügungsparks, Spielcasinos, Theater. Die Geräte werden einmal programmiert und laufen dann viele, viele Jahre im Dauerbetrieb. Ihr Hauptmerkmal: Nach dem Einschalten sind sie nach wenigen Sekunden betriebsbereit und praktisch unverwüstlich. Die ältesten Geräte unseres Modells, der Vi6+, laufen laut COMM-TEC seit fast 10 Jahren im Dauerbetrieb – ohne Neustart.

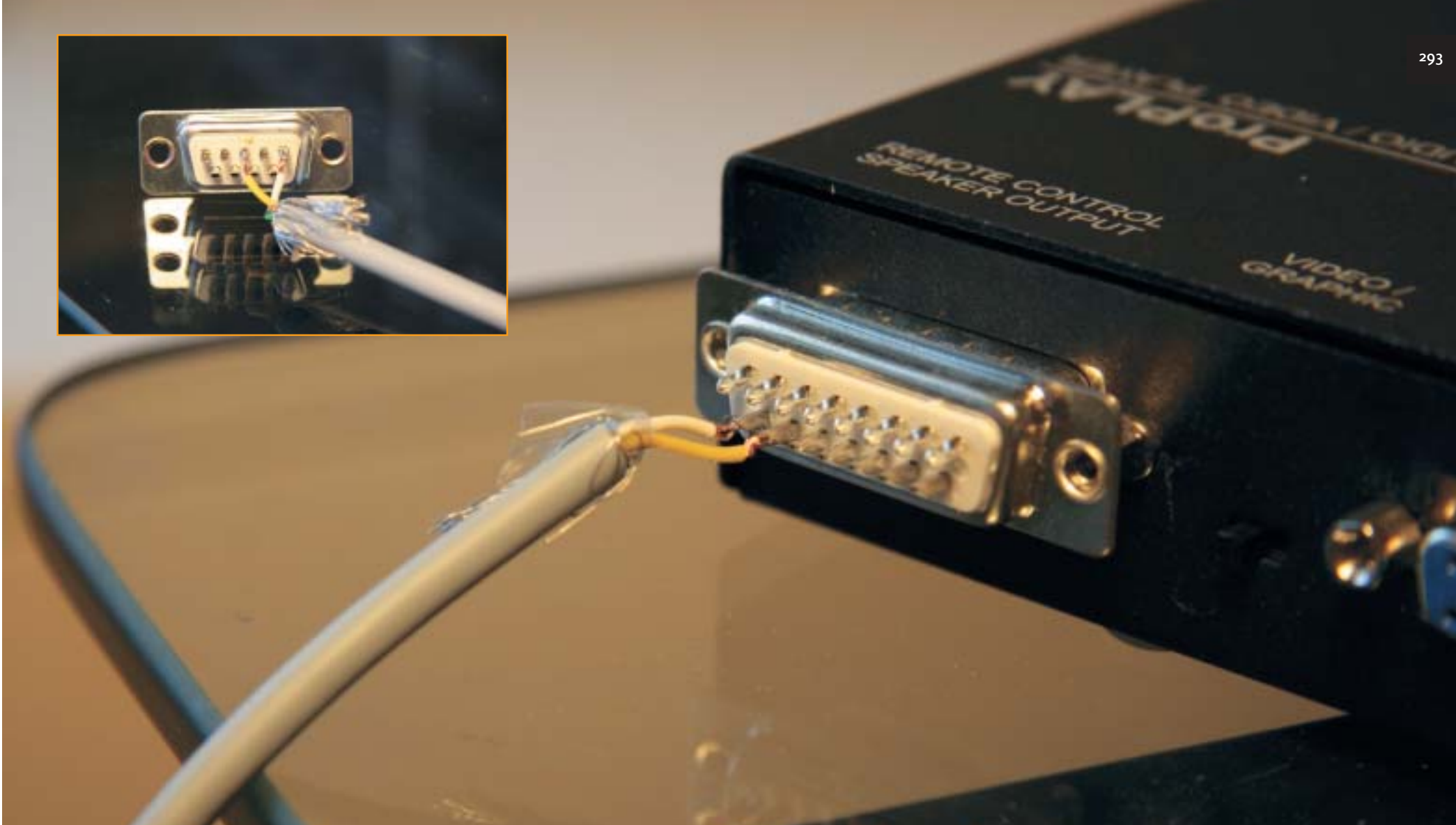
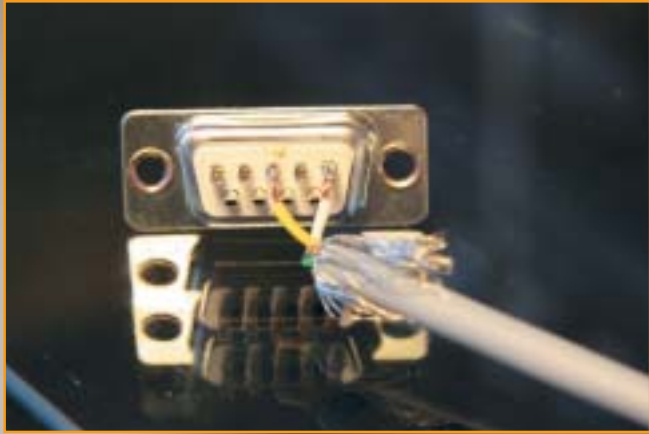




18.06

Die richtige Verbindung.

RS-232 ist ein seit vielen Jahren bewährter Industriestandard. In der PC-Welt kennt man die Schnittstelle auch als COM-1 oder „Serielle Schnittstelle“. Die 9-poligen Verbindungskabel sind für wenig Geld im Fachhandel erhältlich. Nur schade, dass die ProPlayer über einen eigenen 15-poligen Anschluss verfügen, der mit dem „normalen“ 9-Pol-Stecker nicht viel Ähnlichkeit hat. Entsprechende Adaptierungen sind nicht aufzutreiben, COMM-TEC kann uns ebenfalls keine Kabel zur Verfügung stellen. Allerdings liefert die Firma zu jedem Player einen passenden Stecker mit. So bestellen wir uns 9-polige Stecker, überschlagen die benötigten Kabellängen für jeden Player und beginnen mit der Herstellung unserer eigenen acht Verbindungskabel zwischen Steuerung und Player.





18.07

WinScript.

Die Programmierung der V16 erfolgt am PC. Im Programm WinScript erstellt man den kompletten Show-Ablauf und lädt diesen dann über eine RS-232-Schnittstelle auf die V16. Die Steuerung erfolgt nun über die 16 programmierbaren Tasten auf der Vorderseite des 19“-Geräts, eine Verbindung zum Rechner ist von jetzt an nicht mehr nötig. WinScript ist ein einfach aufgebautes Programm, dessen Programmieroberfläche optisch einer Sammlung mehrerer Excel-Tabellen ähnelt. Mit Hilfe des ca. 400 Seiten starken englischen Handbuchs machen wir uns mit der Funktionsweise der Software vertraut.

Grundeinstellungen:

Zunächst wählt man das vom Script zu steuernde Gerät (insgesamt umfasst die Liste 11 Alcorn-Controller), den Port, an dem das Gerät angeschlossen ist, und die Framerate, auf welcher der interne Timecode der Steuerung basieren soll.

Jetzt geht es an die Ein- und Ausgänge:

Welche Sprache spricht der ProPlayer?

Die 16 Bedientasten können mit Namen versehen werden, ebenso die 16 RS-232 Ports, was Sinn macht, damit man diese später besser zuordnen kann. Bei den Ports muss zusätzlich das Protokoll angegeben werden, das von den dort angeschlossenen Geräten abhängt. Die *DMX-Machine* kommuniziert über das „Alcorn_9_Bit_Control“-Protokoll, das geht aus dem Handbuch hervor. Doch welche Sprache sprechen die COMM-TEC Player?

Die Auswahl umfasst eine große Anzahl verschiedener Alcorn-Player, auch andere Fabrikate sind vertreten. Von COMM-TEC taucht allerdings nur ein Media-Server auf, vom ProPlayer keine Spur. Schließlich wählen wir einfach „default“, da die Player kein eigenes Protokoll besitzen und auf simple ASCII-Befehle reagieren, die für die einzelnen Clips im ProPlay Studio festgelegt werden.

Die eigentliche Steuerung:

Eine Sequenz gleicht quasi einem Kapitel oder einer Ansammlung von Steuerbefehlen. In der ersten Tabelle, die nach dem Projektnamen benannt ist, legt man durch Eintrag des Namens eine neue Sequenz an. Dieser Sequenz weist man in einem Dialogfenster einen der 16 Knöpfe zu, mit dem sich diese dann starten lässt.

Ein Doppelklick auf die Sequenz öffnet eine neue, leere Tabelle. Jede Zeile entspricht einem Steuerbefehl. Die verschiedenen Spalten haben unterschiedliche Aufgaben: Name, Timecode, eigentlicher Steuerbefehl (abhängig vom Protokoll), Port (einige Befehle können auch intern ausgeführt werden, dann entfällt dieser). Die weiteren Spalten können unterschiedliche Attribute enthalten.

Vom Prinzip einfach, im Detail etwas schwieriger: Wo bekommen wir die richtigen Steuerbefehle her? Ein Assistent bietet uns zwar eine ganze Auswahl, diese Kommandos machen aber alle keinen großen Sinn für uns. Einige Stunden vergehen beim Suchen und Probieren: Wählt man ein Alcorn-Player-Protokoll, stellt der Assistent wohlklingende Befehle wie *Play* und *Stop* zur Auswahl. Dieses Protokoll ist aber definitiv nicht mit dem ProPlay kompatibel. Einzig die lichtsteuernden DMX-Befehle leuchten ein, diese können wir ohne DMX-Dimmer aber nicht ausprobieren.

Steuerbefehle:

Die ProPlayer lassen sich mit folgendem Befehl ansprechen:

MessageOut	Port	ASCII-String
------------	------	--------------

wobei der ASCII-String dem Wert entsprechen muss, den man beim angesprochenen Player für einen bestimmten Clip definiert hat.

MessageOut	pl1	meinvideo
------------	-----	-----------

startet beim an Port „pl1“ angeschlossenen Player 1 den Track, dem der RS-232-Befehl „meinvideo“ zugeordnet ist.

Einfach, aber wie immer liegt der Fehler im Detail: Herauszufinden, dass jeder ASCII-String mit dem ASCII-Steuerzeichen _HoD für „Carriage Return“ abgeschlossen werden muss, kostet uns locker einen weiteren Tag. Hiervon ist nämlich im Handbuch nirgends die Rede.

Ein paar E-Mails später (dank Steffen Herzer, der uns auch über die Osterfeiertage mit seinem Rat zur Verfügung stand) reagiert der erste Player.

Der Durchbruch ist geschafft.

Jetzt können wir mit der eigentlichen Programmierung beginnen.

18.08

Was müssen wir eigentlich genau programmieren?

Um eine genaue Übersicht zu gewinnen, ist ein detaillierter Ablaufplan nötig. Er muss Auskunft darüber geben, zu welchem Zeitpunkt welcher Player Ton und/oder Bild abspielt, welche Player gleichzeitig gestartet werden müssen und wie die jeweilige Lichtstimmung gesetzt werden soll. Das erfordert noch einmal einen größeren, planerischen Gewalt-Akt, ist aber am Ende geschafft. Die Länge der einzelnen Clips steht noch nicht exakt fest, wir begnügen uns zunächst mit einer groben Übersicht. Zur framegenauen Programmierung ist in einem späteren Schritt das Heraus-schreiben jedes einzelnen Timecodes nötig. Doch das soll an entsprechender Stelle erläutert werden.

18.09

Stückwerk.

Wichtig ist es zunächst herauszufinden, wie lang die einzelnen zu exportierenden Clips werden sollen. Der ursprüngliche Plan, die gesamte Spieldauer in drei Blöcke zu unterteilen (> 22.03) birgt einen entscheidenden Nachteil: Da die Player lediglich Startbefehle für Clips akzeptieren, ist ein „Vorspulen“ der Show nicht möglich. Dies macht ein Testen der Programmierung sehr schwer, da beispielsweise das Wirken des Lichtwechsels bei Minute 12 immer 12 Minuten Vorlauf erfordern würde. Da wir so nicht arbeiten können, beschließen wir, unsere Show in einzelne, sinnvolle Abschnitte zu unter-

teilen. Eine Möglichkeit der Untergliederung wären die 33 Szenen. Wir entscheiden uns aber, jeweils einige der Szenen zusammenzufassen. Entscheidend für die Länge der Clips sind die gleichzeitig benötigten Player. Ausgehend vom genauen Ablaufplan bestimmen wir die Einsatzzeiten der Player bzw. die Zeitpunkte, an denen es Sinn macht, eine neue Playergruppe synchron starten zu lassen.

Eine grobe Übersicht über Displays und Clips.

Sz.	Firma MSS-Display 1	Firma MSS-Display 2	Amt MSS-Display 3	Amt MSS-Display 4	Suchlauf 50" Display	Draußen Beamer	Draußen Fernseher 2	Innen 3 x Fernseher	Ton Radio	Spots Raumbeleucht	Licht Disco	Licht Sonstiges	Licht Lichterketten	Event
1										Blau / Grün				
2							Grabkapelle			Blau / Grün				Blitzlicht
3				Nachbar Häberle	Nachbar Häberle	Nachbar Häberle				Blau / Grün				
4				Kaffeemaschine						Neutral		Schreibtisch		
5	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation		Radio-Animation	Radio 1	ev. animiert	x	Radiolicht	x	
6								Kaffeetasche		Rot / Gelb		Bücherregal		
7	Drohbrief	Drohbrief								Rot / Gelb				
8	Kirchenpanorama	Kirchenpanorama	Kirchenpanorama	Kirchenpanorama	Kirchenpanorama	Kirchenpanorama		Kirchenpanorama		Neutral				
9						Sakristei-Zoom				Neutral				
10										Rot / Gelb		Bücherregal		
11	Autofahrt	Autofahrt	Autofahrt	Autofahrt						Neutral				
12	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation		Radio Animation	Radio 2	ev. animiert	x	Radiolicht	x	
13	Blitz + Störungsbild	Blitz+ Störungsbild								Rot / Gelb				
14						Verkehr	Vorhang	2. Teil Ton		Blau / Grün				
15										Blau / Grün -> R		Bücherregal		
16								Todesliste		Rot / Gelb		Bücherregal		Filmkamera
17	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation		Radio Animation	Radio 3	ev. animiert	x	Radiolicht	x	
18					Suchlauf startet	Nackarstimmung				Blau / Grün				
19									SWR 4	Neutral		Radiolicht		Rosenthal Bühne
20					Suchlauf 1					Neutral + Blau				
21				Kaffeemaschine						Neutral		Schreibtisch		
22					Suchlauf 2					Neutral + Blau				
23								Braig	Moderator	ev. animiert	x	Radiolicht	x	
24										Neutral		Schreibtisch		
25					Suchlauf 3					Neutral + Blau				
26	Bilder Städte	Bilder Städte								Blau / Grün				Miniaturzug
27								Katze		Rot / Gelb		Bücherregal		
28	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation	Radio-Animation		Radio Animation	Radio 4	ev. animiert	x	Radiolicht	x	
29						Land-Impressionen				Blau / Grün				
30			Telefon							Neutral		Schreibtisch		
31	Autofahrt 2	Autofahrt 2	Autofahrt 2	Autofahrt 2						Blau				
32						Nacht-Impressionen	Mond			Blau			x	
33										Rot / Gelb				

18.10

Nomenklatur.

Um bei insgesamt 80 einzelnen MPEG-Clips, die von Hand je nach Inhalt auf 8 Player verteilt werden müssen, den Überblick zu behalten, entwickeln wir eine einheitliche Benennung: So steht z.B. „7_16.mpg“ für den Clip, der für Player 7 bestimmt ist und ab Szene 16 beginnt. Als RS-232-Kommando, das diesen Clip startet, geben wir also beim Erstellen der Playlist „7_16“ an; der ASCII-String, den die Vi6 an den Player abschickt, lautet ebenso.

Hält man die Benennung durchgehend ein, so ist eine Programmierung allein anhand des Ablaufplanes möglich.

18.11

Timecodes eintippen.

Parallel hat Tina inzwischen damit begonnen, die exakten Start-Timecodes anhand des Hörspiel-Tons in den Ablaufplan einzutragen. Diese, bis auf den Frame (1/25s) genauen Zeitangaben übernimmt Jan in das Steuerscript der Vi6. Dabei muss jeder neue Clip per „MessageOut“ Befehl auf allen beteiligten Playern gestartet werden.

Nach 8 Minuten, 15 Sekunden und 4 Frames geht die Lichtstimmung für die Außen-Szene an, Player 1 und 3 starten den Clip, dessen Inhalt bei Szene 6 beginnt.

Die Befehle hierzu sehen so aus:

08:15.04	Start	dmx	AussenLicht
08:15.04	MessageOut	p11	„1_06“_h0D
08:15.04	MessageOut	p13	„3_06“_h0D

Jeder dieser Befehle muss, inklusive Timecode, von Hand eingegeben werden. Teil 1 der Show, der bis zur Publikums-Interaktion am Sofa dauert, enthält 88 solcher Kommandos.

Der genaue Ablaufplan mit Timecodes.

	Sz.	Innen	Draußen	Draußen	Suchlauf	Amt	Amt	Firma	Firma	Ton	Spots	Licht	Licht	Licht	
		TV-Ecke	Mini TV	Beamer	50" Display	LCD 1	LCD 2	LCD 3	LCD 4	Radio	Raumbeleucht	Disco	Sonstiges	Lichterketten	Event
TEIL 1															
00:00:00:00	1	Gilbner									Blau/Grün				
	1										x				
	1										x				
	1										x				
	1										x				
	1										x				
	1										x				
	1										x				
00:01:19:20	M										Pausenlicht				
	M										x				
00:01:36:15	2A	Tatort 1									Blau/Grün				
	2A										x				
	2A										x				
00:02:01:15	M										Pausenlicht				
00:02:08:02	2B	Tatort 1	Grabkapelle								Blau/Grün				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				Blitzlicht!
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
	2B		Grabkapelle								x				
00:04:32:07	3	Häberle				Nachbar					Blau/Grün				
	3				Nachbar						x				
	3			Nachbar							x				
	3			Nachbar							x				
	3			Nachbar							x				
	3			Nachbar							x				
	3				Nachbar						x				
00:05:39:21	M										Pausenlicht				
	M										x				
00:05:56:18	4	Amt 1				Kaffeemaschine					Neutral		Schreibtisch		

T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase III > Produktion

Den vollständigen Plan
in voller Länge finden
Sie im Anhang dieses
Buches.

Hier spielt der Ton. Die
Farbe gibt Auskunft
über die Themen-Ecke.

Rot: Zwischenmusik.
Gut erkennbar: Die
Zwischenmusik lenkt
das Publikum.

Autofahrt

Der Text gibt an, wo
welches Bild gezeigt
wird.

T
B
R
O

Phase III > Produktion

WinScript-
Programmier-Beispiel:
Die ersten 41 Zeilen
der SCHWABEN-
ANGST-Show

[Title] of Schwaben-Show							
Timeline View							
Label	Time	Event	Data1	Data2	Data3	Data4	Comment
000001	00:00:00	MessageOut	a1	"black"_H00			
000002	00:00:00	MessageOut	a5	"black"_H00			
000003	00:00:00	MessageOut	a7	"black"_H00			
000004	00:00:00	MessageOut	a8	"black"_H00			
000005	00:00:00	MessageOut	a2	"2_01"_H00			
000006	00:00:00	MessageOut	a3	"3_01"_H00			
000007	00:00:00	MessageOut	a4	"4_01"_H00			erst ab 04:32
000008	00:00:00	MessageOut	a5	"5_01"_H00			
000009	00:00:00	Start	dmr	AussenLicht			01. Gölner
000010	01:19:20	Start	dmr	PausenLicht			M
000011	01:36:15	Start	dmr	AussenLicht			2A. Tated 1 Anmarsch
000012	02:01:15	Start	dmr	PausenLicht			M
000013	02:08:02	Start	dmr	AussenLicht			2B. Tated 1
000014	05:39:21	Start	dmr	PausenLicht			M
000015	05:39:21	MessageOut	a5	"5_04"_H00			04. Amt
000016	05:39:21	MessageOut	a6	"6_04"_H00			04. Amt
000017	05:56:18	Start	dmr	AmtsLicht			
000018	07:18:07	MessageOut	a1	"1_05"_H00			Radio-Animation
000019	07:18:07	MessageOut	a3	"3_05"_H00			Radio-Animation
000020	07:18:07	MessageOut	a4	"4_05"_H00			Radio-Animation
000021	07:18:07	MessageOut	a5	"5_05"_H00			Radio-Animation
000022	07:18:07	MessageOut	a6	"6_05"_H00			Radio-Animation
000023	07:18:07	MessageOut	a7	"7_05"_H00			Radio-Animation
000024	07:18:07	MessageOut	a8	"8_05"_H00			Radio-Animation
000025	07:18:07	Start	dmr	Party			
000026	07:30:24	Start	dmr	RadioLicht			
000027	08:15:04	Start	dmr	AussenLicht			5A. Behlein Aussen
000028	08:15:04	MessageOut	a1	"1_06"_H00			5A. Behlein
000029	08:15:04	MessageOut	a3	"3_06"_H00			
000030	08:34:20	Start	dmr	PausenLicht			M
000031	08:42:20	Start	dmr	InnenLicht			5B
000032	11:13:00	Start	dmr	PausenLicht			M
000033	11:13:00	MessageOut	a7	"7_07"_H00			07. Agentur
000034	11:13:00	MessageOut	a8	"8_07"_H00			
000035	11:30:09	Start	dmr	AgenturLicht			
000036	14:22:23	Start	dmr	PausenLicht			M
000037	14:22:23	MessageOut	a1	"1_08"_H00			Kirche
000038	14:22:23	MessageOut	a3	"3_08"_H00			Kirche
000039	14:22:23	MessageOut	a4	"4_08"_H00			Kirche
000040	14:22:23	MessageOut	a5	"5_08"_H00			Kirche
000041	14:22:23	MessageOut	a6	"6_08"_H00			Kirche

18.13

Die Belegung der Tasten.

Die Show wird schließlich über die Tasten an der Vorderseite der V16 gestartet. Jeder Neustart der Show sowie die einzelnen Ton-Dateien für die Publikumsinteraktion und den Auftritt von Frau Bernt legen wir auf bestimmte Tasten:

- 1 Teil 1
- 2 Teil 2
- 3 Teil 3
- 4 Rössle: Hallo, Sie sind g'meint...
- 5 Rössle: Ha do guck na!
- 6 Rössle: Wenn ich Ihne en Tipp gebe darf
- 7 Klingelton Handy Frau Rosenthal
- 15 Startbild und Raumlicht
- 16 Alles aus (stoppt alle Sequenzen und setzt alle Lichter auf 0%)

19.00

Lichtkonzept
und Lichtsteuerung.





Phase III > Produktion

Parallel zum Testen der kompletten Technik entwickeln wir – basierend auf dem detaillierten Ablaufplan – das Lichtkonzept für die einzelnen Szenen. Zur Verfügung steht uns, wie schon erwähnt, ein scriptgesteuerter DMX-Controller und das 12-kanalige Dimmerpack der HdM. Vom Controller gibt es ein Handbuch, vom Dimmer finden wir leider unter der Typenbezeichnung keine verwertbaren Hinweise auf Leistung und Funktionsweise. Dazu kommt noch die Ungewissheit, was das Gerät für eine tatsächliche Leistungsaufnahme hat und ob wir es trotz des 32A-Anschlusses überhaupt am 16A-Cekonanschluss im Weingut betreiben können.

Zumindest die DMX-Steuerung können wir vorab testen: VISUELL verfügt über einen 32A Starkstromanschluss. Von der Programmierseite gibt es keine Fragen, alles funktioniert, wie wir es uns vorstellen.

Wie an dem erweiterten Raumplan zu sehen ist, planen wir folgende PAR-Spots, die, auf dem Boden stehend, das Travertin-Gestein anstrahlen und so den Raum beleuchten sollen:

4 x weiß, 3 x blau, je 2 x rot, gelb, grün.

Zusätzliche Lichtstimmung erzeugen fünf jeweils vier Meter lange Lichterschläuche in den Farben blau und rot, die rund um den Raum herum auf dem Boden liegen.

In den Themenecken gibt es Kulissen-Beleuchtung, die je nach Schauplatz zugeschaltet wird.

Folgende Liste zeigt die eingesetzten Lampen und ihre Verteilung auf die 12 verfügbaren DMX-Kanäle des Dimmers.

Ch	Licht
1	Floorspot weiß
2	Floorspot rot gelb
3	Floorspot grün
4	Floorspot blau
5	Lichterkerette blau
6	Lichterkerette rot
7	---
8	Radio (Innenbeleuchtung, wenn Radio spielt)
9	Wohnzimmer (Standleuchte und Regalbeleuchtung)
10	Amt (Schreibtischlampe)
11	Bühne (2 Spots)
12	Discokugel (Drehmotor + Farbspot)

Unser Ansatz:

Generell wünschen wir uns stimmungsvolles, eher gedimmtes Licht. Der Raum mit seinem schönen Gestein soll gut zur Geltung kommen. Das Licht darf das Bild nicht stören, außerdem soll es ein behagliches Ambiente besonders auch für die rein tongeführten Szenen bieten. Allerdings darf es nicht zu schummrig wirken: Unser Publikum soll ja nicht einschlafen. Wichtig ist uns, dass sich die einzelnen Lichtstimmungen gut voneinander unterscheiden lassen und durch das sich wechselnde Licht die Szenenwechsel zusätzlich verdeutlicht werden.

Da die musikalischen Einwürfe zwischen den Szenen sowohl zur Neuorientierung als auch zum „Verarbeiten“ der zuletzt gehörten Szene dienen, soll das Pausenlicht eher dunkel bleiben.

Insgesamt ist die Lichtstimmung eher warm, lediglich bei der Nachtszene brauchen wir kaltes, blaues Licht. Da wir rot und gelb nie separat verwenden, reicht uns hierfür ein Kanal.

Insgesamt programmieren wir 17 verschiedene Lichtstimmungen und Lampenkombinationen.

„InnenLicht“ zum Beispiel fährt Kanal 1, 2 und 9 auf volle Leistung, also weiß, rot/gelb und die Wohnzimmerbeleuchtung.

„Party“ nennen wir die Discobeleuchtung, die während des Radio-Cool-Jingles abläuft. Die geloopte Sequenz steuert nacheinander die verschiedenen Floorspots an und sorgt durch die zusätzlichen Lichterketten und die stimmungsvolle Discokugel an der Decke für das passende Radio-Cool-Feeling.

Anzumerken ist noch, dass jede Lichtstimmung immer den Zustand aller Lampen definieren muss. Es reicht also beim Suchlauf-Licht nicht einfach nur anzugeben, dass grün und blau angehen sollen. Ebenso muss definiert werden, dass gleichzeitig alle anderen Lampen ausgehen müssen, da man ja nicht wissen kann, welche Kanäle im Moment noch offen sind und diese Lampen ansonsten ebenfalls anbleiben würden.

Jede Sequenz feuert also immer 12 DMX-Befehle ab.



Lichtsteuerung

Der Befehl hierzu lautet

DMXRamp	Port	Channel	Endwert	Zeit
---------	------	---------	---------	------

Wir wollen die *DMX-Machine* am mit „dmx“ benannten RS-232-Anschluss ansprechen. Sie soll den Dimmer dazu veranlassen, die Lampe an DMX-Kanal 1 innerhalb von 3 Sekunden auf 80% zu dimmen. Der entsprechende Befehl lautet also:

DMXRamp	dmx	1	80%	3
---------	-----	---	-----	---

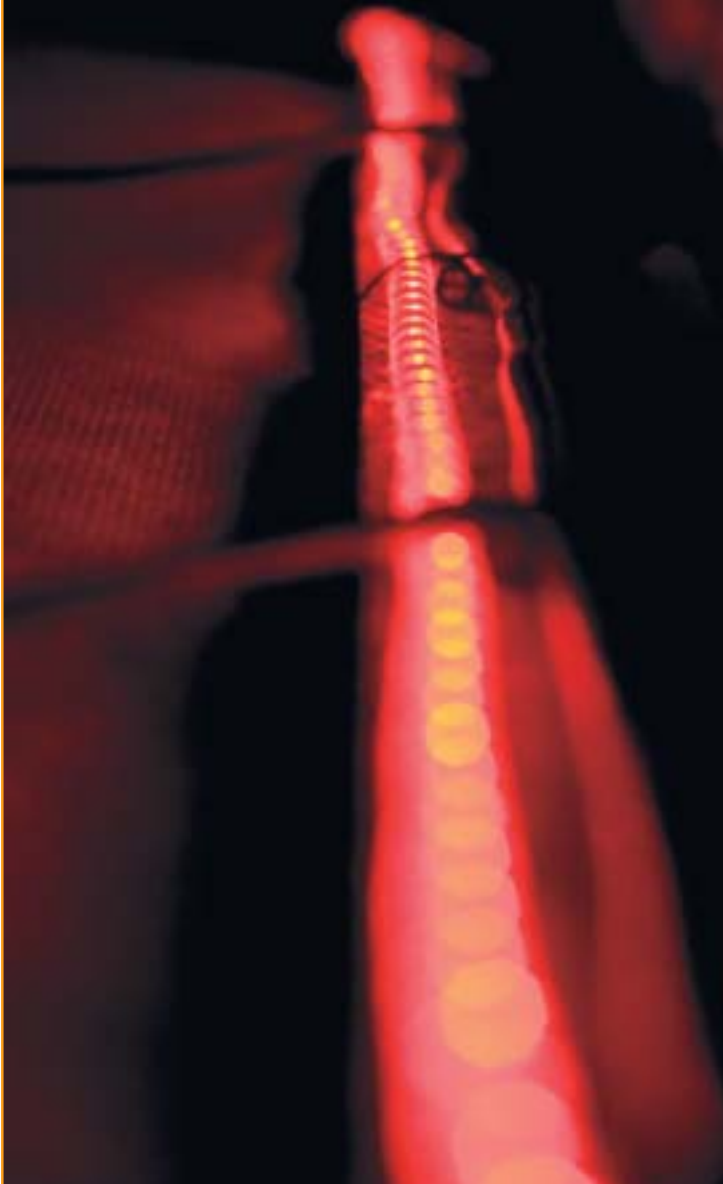
Flexibel bleiben

Da wir die Lichtwirkung und die Überblendzeiten erst vor Ort testen können, entscheiden wir uns für den Einsatz von Variablen. Statt die Intensität der Lampen für jeden Befehl in Prozent anzugeben, definieren wir die Stufen: off, dim und full, denen wir zentral die Werte 0%, 30% und 100% zuweisen. So können wir später mit nur einer kleinen Änderung für die gesamte Show z.B. den Wert der gedimmten Beleuchtung auf 40% erhöhen. Ebenso setzen wir Überblendzeiten fest: slow (4s), standard (2s), quick (0s).

Um die Lichtsteuerung noch eleganter zu gestalten, definieren wir verschiedene Lichtstimmungen und gliedern diese in ein separates Script aus, dass direkt auf der *DMX-Machine* läuft. Das hat zwar den Nachteil, dass wir bei Änderungen am Licht die *DMX-Machine* noch einmal mit dem Rechner verbinden müssen, allerdings ist die gesamte Steuerung so für uns besser überschaubar und besser strukturiert.

Sequences of Schwaben-DMX-220308

	A L	Sequence Name	Triggers/Timecode Chase	Comment
001		Init		Setzt Values
002		StartLicht		1+2 Dim
003		PausenLicht		1+2 Dim
004		InnenLicht		1+2 Full +9 Full
005		InnenLichtLang		1+2 Full +9 Full
006		WarmLicht		1+2 Full
007		AussenLicht		1+3+4 Full
008		TVLicht		1Dim + 4 Full
009		AgenturLicht		1Dim + 3 Full
010		AmtsLicht		1 Full + 10
011		NeutralLicht		1 Full
012		BuehnenLicht		1 Full
013		SuchLicht		3+4+6 Full
014		NachtLicht		4+5 Full / 3 Dim
015		NachtAction		4+5 Full / 3 Dim
016		RadioLicht		6+8 Full
017		RadioLichtNeut		1+6+8 Full
018	*	Party		
019		AllClear		All Off



Aus unserem Hauptsript auf der V16 können wir diese Lichtstimmungen sehr bequem mit folgendem Befehl aufrufen, z.B.:

Start dmx InnenLicht

Die Sequenz „InnenLicht“ für die Wohnzimmerszenen sieht so aus:

[InnenLicht] at Schwarzen (DMX-220 300)								
Timeline View								
R	Label	Time	Event	Data1	Data2	Data3	Data4	Comment
000001		00:00:00	Stop	Party				
000002		00:00:00	DMXRamp	1	off	quick		
000003		00:00:00	DMXRamp	2	off	quick		
000004		00:00:00	DMXRamp	3	full	st		
000005		00:00:00	DMXRamp	4	off	quick		
000006		00:00:00	DMXRamp	5	off	quick		
000007		00:00:00	DMXRamp	6	off	quick		
000008		00:00:00	DMXRamp	7	off	quick		
000009		00:00:00	DMXRamp	8	off	quick		
000010		00:00:00	DMXRamp	9	full	quick		
000011		00:00:00	DMXRamp	10	off	quick		
000012		00:00:00	DMXRamp	11	off	quick		
000013		00:00:00	DMXRamp	12	off	quick		



Phase III > Produktion

Strom: Licht

1	4-fach 3,5m 3,5m 10m 10m
2	4-fach 5m 9m 14m
3	2-fach 8m
4	3-fach 6m 10m 14m
5	4-fach 2-fach (8m) 8m
6	4-fach 2-fach (8m) 8m
8	2-fach
9	2-fach (8m)
10	15m
11	3m
12	2-fach (15m)

Strom: fest
zur Bühne:
5-fach (2x10m)

ab Bühne:	
1	5-fach (6m)
2/3	5-fach (15m)
4	2-fach (8m)
5/6	5-fach (15m)
7/8	7-fach (6m)

Stromplanung insgesamt:

7	2-fach
5	4-fach
5	5-fach
1	7-fach
4	5m
2	6m
7	8m
7	10m
6	15m

20.00

Stromkonzept.

Im Aufführungsraum gibt es keine einzige Steckdose. Das bedeutet, dass wir für sämtliche elektrischen Geräte wie Videoplayer, Monitore, Audioverstärker und natürlich die Lampen Stromleitungen vom Nachbarraum in den Vorführraum legen müssen. Hierbei müssen wir zwischen geregelten und ungeregelten Stromkreisen unterscheiden: Die Geräte müssen eine permanente Stromzufuhr erhalten. Jede einzelne Lampe hängt hingegen an einem der 12 Lichtkanäle des Dimmers, was bedeutet, dass wir vorab einen sehr genauen Plan über die Position und die Länge der Stromverlängerungen und Mehrfachsteckdosen erstellen müssen. Die Verteilung der Lampen mit ihrem DMX-Kanal sowie die Summe der pro Ecke benötigten Steckdosen fügen wir in unseren (mittlerweile schon sehr vollen) Raumplan ein.

20.01

Der fertige Raumplan.

Legende:



DMX-Dimmer-Pack



Lampe mit DMX-Kanal
3 und grünem Filter



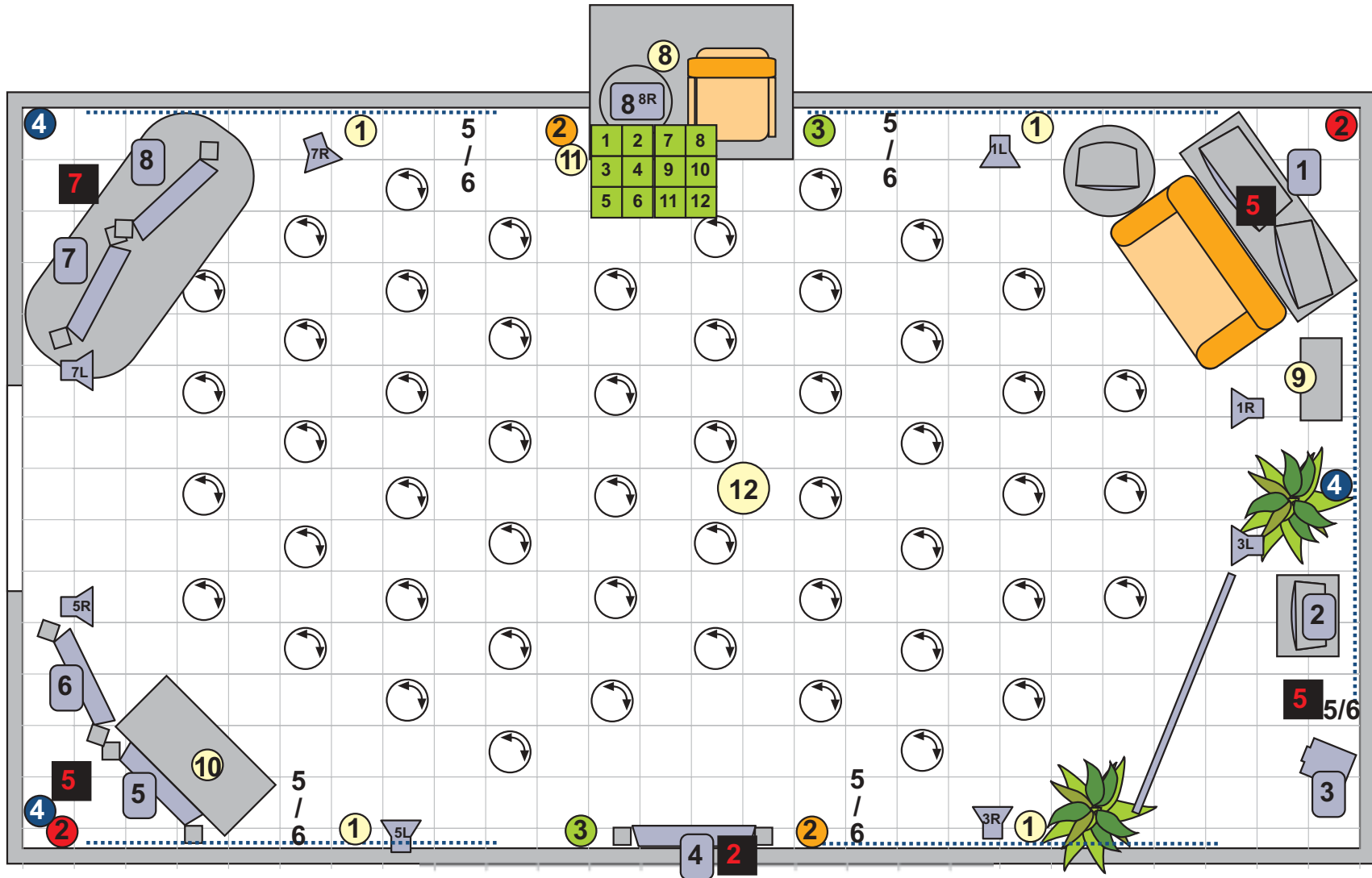
Lautsprecher an Player
7, linker Kanal



Player 8

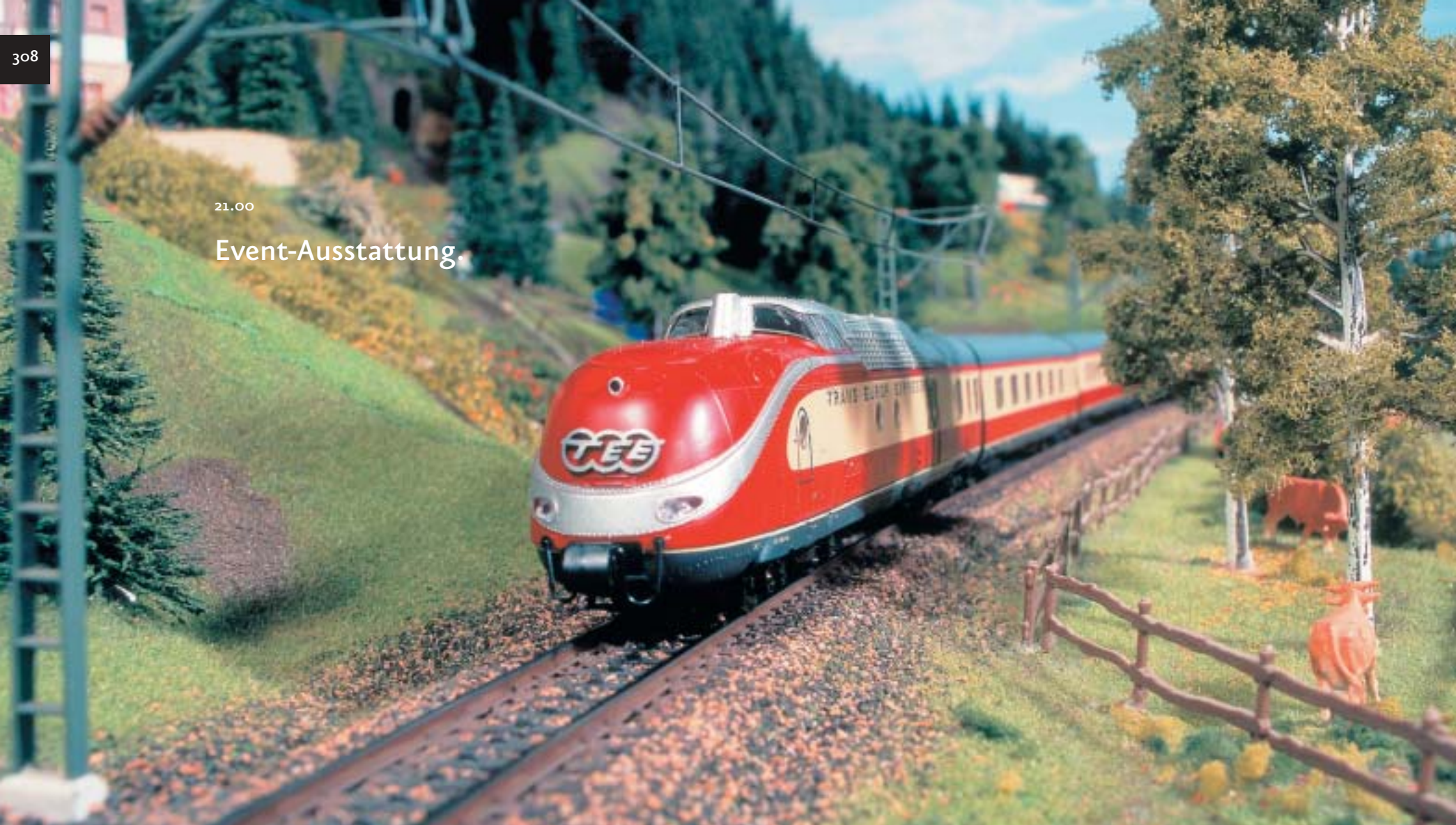


Mehrfachsteckdose,
5 Geräte



21.00

Event-Ausstattung.



Von Beginn unserer Inszenierungsüberlegungen an stand für uns fest: „Wir wollen eine Eisenbahn!“
Leider gibt es bis kurz vor der ersten Aufführung noch immer drei Faktoren, die ungeklärt sind:

1. Wie kommen wir an eine Eisenbahn?
2. Kann uns jemand die passenden Schienen leihen?
3. Worauf fährt die Eisenbahn überhaupt?

21.01

Miniatureisenbahn.

Zu Faktor 1:

Natürlich denken wir zuerst an unser privates Umfeld. Wir fragen in unserem gesamten Bekanntenkreis nach, wer uns für eine Woche eine Miniatur-Eisenbahn leihen kann. Wir finden zwei Eisenbahnbesitzer, jedoch besitzt keiner einen ICE. Aber zur Not reicht uns auch ein anderer Zug.

Zu Faktor 2:

Wir finden leider niemanden, der uns Schienen zur Verfügung stellen kann, die nicht fest eingebaut sind. Und schon gar nicht in der Menge, wie wir sie für unsere Eisenbahnstrecke benötigen.

Unser erster Hilferuf geht an den Winnender und den Stuttgarter Modelleisenbahnclub. Winnenden verleiht keine Züge mehr, da sie dabei schlechte Erfahrungen gemacht haben und von Stuttgart meldet sich niemand. Unser nächster Hilferuf geht an die Firma Märklin.

Doch die unterstützen keine Diplomprojekte. Was nun? Die Aufführungen rücken immer näher. Zwei Wochen vor der Premiere meldet sich der Vorstand des Stuttgarter Modelleisenbahnclubs, Ulrich Firnhaber, bei uns. Endlich! Er hat Lust, uns zu unterstützen und freut sich auf das spannende Projekt. Wir können unser Glück kaum fassen. Herr Firnhaber ist momentan schon dabei, einen kompletten ICE für uns zu organisieren. Wir erfahren von ihm, dass jeder Wagen einem Clubmitglied privat gehört. Diese muss er erst um ihre Erlaubnis bitten. Auch eine Gleisstrecke könnte er uns zur Verfügung stellen. Und das Beste: Herr Firnhaber möchte mit einem Kollegen zusammen die Eisenbahnstrecke selbst aufbauen.

Wir haben einen ICE, jetzt fehlt noch der entsprechende Unterbau.

Zu Faktor 3:

Im Raum soll der ICE in einem Kreis um die zwei Firmen-Displays fahren. Möglichst eng, damit wir nach vorne hin nicht zu viel Platz brauchen. Für den Unterbau stellen wir uns einen stabilen Tisch mit einem Loch in der Mitte vor. Von Herrn Firnhaber erfahren wir den Radius, den die Strecke an keiner Stelle unterschreiten darf, um zu gewährleisten, dass die Schienen später auf dem Unterbau sauber montiert werden können. Außerdem erklärt er uns, dass die Streckenbreite mindestens 7 cm betragen muss. Diese Informationen und die Maße der Displays geben wir an einen Bekannten weiter, der uns dabei hilft, eine exakte Zeichnung des Unterbaus zu erstellen. Jetzt fehlt nur noch ein Schreiner, der uns die Konstruktion baut. Ein Bekannter will diese Aufgabe übernehmen, doch der liegt mit einer Grippe im Bett.

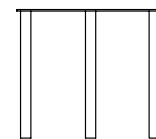
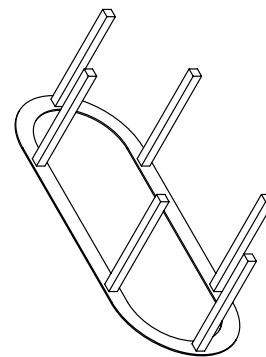
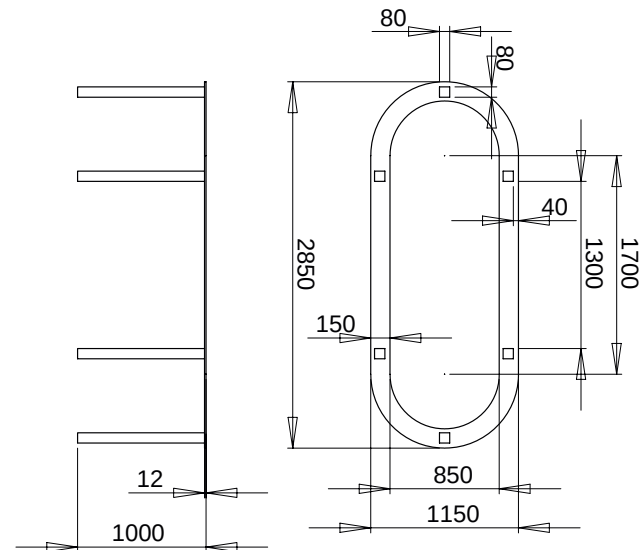
Noch 6 Tage bis zur Premiere.

Von einem Sponsor bekommen wir ein paar Sperrholzplatten und ein paar Latten. Leider hat kaum ein Schreiner die Kapazität, uns in so kurzer Zeit zu helfen.

Noch 4 Tage bis zur Premiere.

Über einen anderen Bekannten bekommen wir einen weiteren Schreiner-Tipp. Wir fahren sofort zu ihm und versuchen, ihm unsere Not zu schildern. Er erklärt sich dazu bereit, in einer Nachtschicht uns die gewünschte Strecke zu bauen, allerdings müssen wir seinen Arbeitseinsatz und das Holz zahlen. Egal, wir sind froh, überhaupt jemanden gefunden zu haben, der uns bis am Tag vor der Premiere einen Unterbau schreinert. Denn eine Eisenbahn ohne Strecke macht keinen Sinn.

Der Unterbau ist in Arbeit, wir können ihn am Montag, dem 31. März (einen Tag vor der Premiere), abholen. Pünktlich – bevor Herr Firnhaber und sein Kollege zum Aufbau im Weingut eintreffen.



21.02

Der hochgestellte Fernseher.

Wie bekommen wir einen Fernseher in 2,30 Meter Höhe, ohne ihn von der Decke abzuhängen? Wir brauchen eine Art Regal oder Gerüst, das jedoch so schmal ist, dass es nicht den Strahlengang des Beamers behindert.

Ein Freund hat guten Kontakt zum Maschinenbauer Sortimat aus Birkmannsweiler. Er fertigt eine Skizze und lässt unseren Hochsitz aus Aluminiumprofilen anfertigen. Das Gerüst ist sehr stabil und sieht dazu noch schick aus. Auf der schweren Metallplatte findet der Fernseher guten und sicheren Halt.

312

T

B

R

O

Phase V > Fertigstellung

22.00

Fertigstellung der Videosequenzen.

Aufteilung des Tons.

Nochmal zusammengefasst:

Im Aufführungsraum stehen zehn unterschiedliche Bildgeber und neun Lautsprecher, die von acht verschiedenen Playern angesteuert werden. Die große Herausforderung besteht darin, Bild und Ton für jeden Player separat in *Premiere Pro* anzulegen, um später einzelne Clips herauszurechnen. Wie wir bereits in Kapitel 18.04 erläutern, ist die Tonspur meist auf fünf Player verteilt:

- Der Ton der Wohnungsszenen liegt auf Player 1.
- Der Ton der Außenszenen auf Player 3.
- Der Ton der Amtsszenen auf Player 5.
- Der Ton aus der Firmen-Ecke auf Player 7.
- Der Ton aus dem Radio auf Player 8.

Bei ein paar Szenen wagen wir es, die gewöhnliche Stereoanordnung des Hörspiels im Raum zu variieren. So zum Beispiel bei Szene 11 und 31 – den Autofahrt-Szenen. Hier soll der linke Tonkanal aus Lautsprecher 6 (Player 5) und der rechte Tonkanal aus Lautsprecher 7 (Player 7) kommen.

Ähnlich sind auch die Suchlaufszenen (Szene 20, 22, 25). Hier kommt der linke Kanal aus Lautsprecher 4 (Player 3) und der rechte Tonkanal aus Lautsprecher 5 (Player 5). Um diese Konstellation für die einzelnen Player anzulegen, brauchen wir die Tonspur als Stereo-Split-Datei, d.h. der linke und rechte Kanal ist als separate Datei vorhanden. Spannend wird, ob die Player wirklich absolut synchron laufen. In unseren Tests klingt jedoch alles sehr vielversprechend.

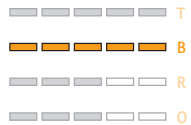
In unserer Tonmischung gehen die Szenen und die Musik fließend ineinander über. Dazwischen lässt sich kein sauberer Schnitt setzen. Genauso wenig sind der Radio-Jingle und die Suchlauf-Erkennungsmelodie vom übrigen Ton trennbar. Damit bei der Aufführungen der Ton in der einen Ecke beginnt und sauber in der nächsten Ecke weitergeht, brauchen wir drei verschiedene Split-Stereo-Dateien. Eine Datei mit den Hörspielszenen, eine Datei, die die Musik enthält und eine mit den Radio-Szenen und den Suchlauf-Szenen. Eine weitere Datei müssen wir für den fegenden Herrn Häberle anlegen. Hier kommt der eigentliche Hauptton aus

der Außenecke, während Herr Häberle und der Besen zuerst auf dem linken Amts-Lautsprecher zu hören sind. Herrn Häberles Sätze und das Fegen brauchen wir separat.

In unseren *Premiere Pro*-Pool importieren wir anschließend folgende Ton-Dateien:

- Gesamtbounce L
- Gesamtbounce R
- Musik L
- Musik R
- Radio+Suchlauf L
- Radio-Suchlauf R
- Häberle als Mono-Datei.

Diese Dateien legen wir untereinander in unseren beiden finalen Sequenzen an, im 4:3-Projekt genauso wie im 16:9-Projekt.



Trennen der Clips.

Im 4:3-Projekt benötigen wir die Videospuren:

TV-Ecke (Player 1)

Mini TV (oben stehender Fernseher, Player 2)

Beamer (Player 3)

Außerdem die Tonspuren:

1l, 1l+, 1l++ (jeweils Player 1, linker Kanal)

1r, 1r+, 1r++ (jeweils Player 1, rechter Kanal)

3l, 3l+, 3l++ (jeweils Player 3, linker Kanal)

3r, 3r+, 3r++ (jeweils Player 3, rechter Kanal)

Im 16:9-Projekt benötigen wir die Videospuren:

50“ (Suchlauf Player 4)

LCD 1 (Amtsecke, Player 5)

LCD 2 (Amtsecke, Player 6)

LCD 3 (Firmenecke, Player 7)

LCD 4 (Firmenecke, Player 8)

Außerdem die Tonspuren:

5l, 5l+ (jeweils Player 5, linker Kanal)

5r, 5r+ (jeweils Player 5, rechter Kanal)

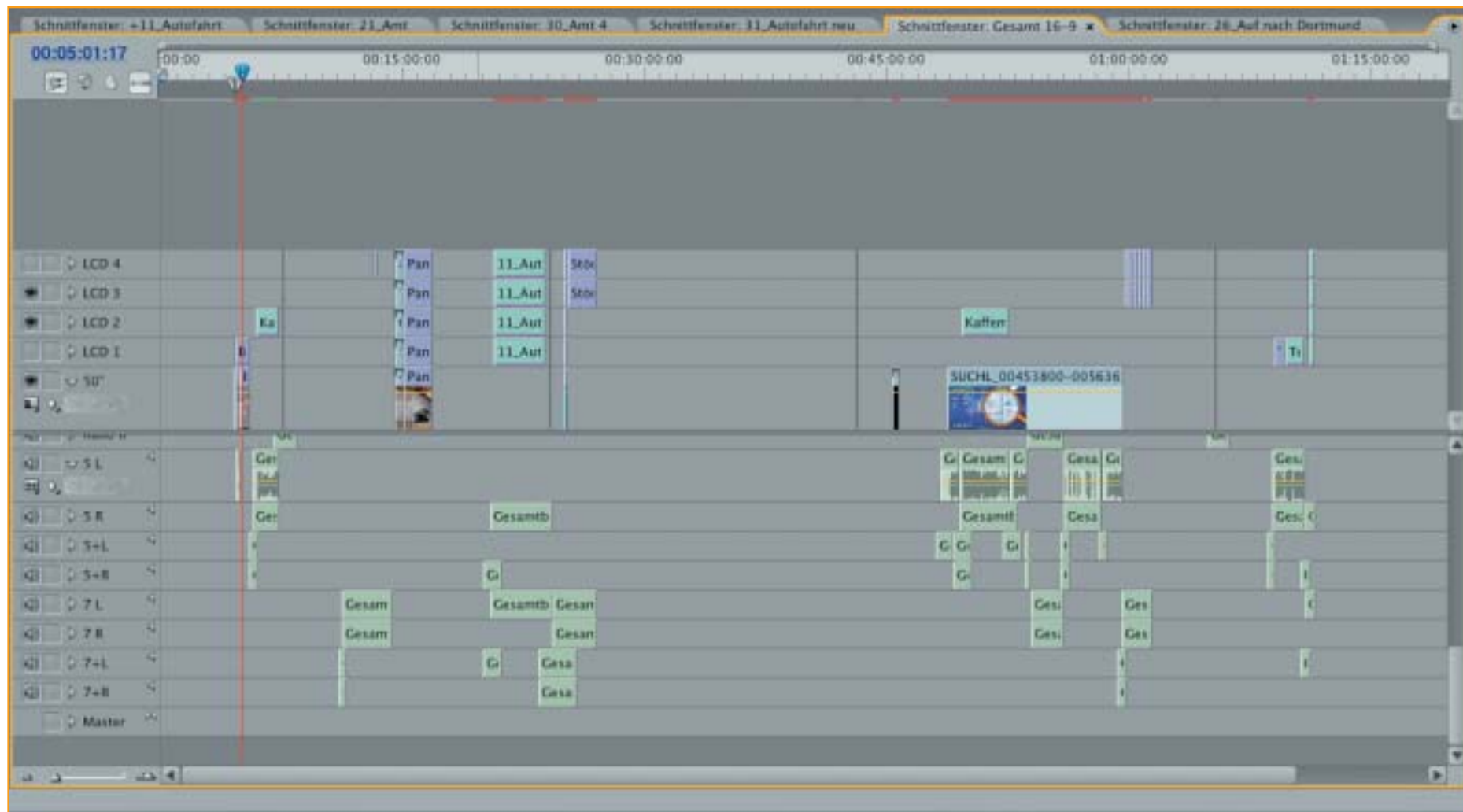
7l, 7l+ (jeweils Player 7, linker Kanal)

7r, 7r+ (jeweils Player 7, rechter Kanal)

Radio L (Player 8, linker Kanal)

Radio R (Player 8, rechter Kanal)

Jetzt müssen wir unser Bildmaterial und den Ton auf die entsprechenden Spuren verteilen. Dabei darf zeitlich nichts verschoben werden. Beim Sortieren hilft uns der detaillierte Aufführungsplan, der genau zeigt, wann was auf welchem Lautsprecher und welchem Bildschirm kommen muss.



22.03

Aufteilung in drei Teile.

Die Steuerung der einzelnen Clips und des Lichts folgt, wie bereits erklärt, Timecode-basiert (> 18.10). Ab dem **Start-Timecode 00:00:00:00** können unsere Player munter bis Szene 16 loslaufen. Anschließend folgt der Part mit Kollege Ostermann, den wir zeitlich nicht steuern können. Findet der Zuschauer die Liste und liest sie vor, starten wir die nächste Steuersequenz wieder bei 00:00:00:00. Genau dasselbe geschieht nach Szene 19. Frau Rosenthal spielt live auf der Bühne. Ihr Auftritt variiert zeitlich. Sitzt sie wieder im Publikum, startet der Timecode wieder bei 00:00:00:00. Damit wir nun die einzelnen Clips mit dem richtigen Timecode rausrechnen können, brauchen wir drei Teile in Premiere.

Teil 1 geht von Szene 1 bis Szene 15

Teil 2 geht von Szene 16 bis Szene 18

Teil 3 geht von Szene 20 bis zum Schluss

In mühsamer Arbeit und mit hoher Konzentration legen wir diese drei Teile jeweils im 4_3-Projekt und im 16:9-Projekt an.

- Videomaterial 4_3 Rössle 16.prproj
- Videomaterial 4_3 Sicherung.prproj
- Videomaterial 4_3 Teil1.prproj
- Videomaterial 4_3 Teil2.prproj
- Videomaterial 4_3 Teil3.prproj
- Videomaterial 4_3.prproj
- Videomaterial 16_9 Teil3.prproj
- Videomaterial 16_9 Teil1.prproj
- Videomaterial 16_9 Teil2.prproj
- Videomaterial 16_9.prproj

Für jedes Format und jeden Teil
legen wir ein separates Projekt an.

22.04

Das Rendern der Clips.

Nun folgt die letzte Aktion zum Thema Ton/Bild: Das Herausrendern der einzelnen Clips. Zugrunde liegt der Aufführungsplan (> 18.11). Für jeden Clip wird darin der exakte Start- und Endtimecode aufgeschrieben. Der *Premiere Pro-Encoder* hilft uns beim Rendern der Clips. Der Encoder ist äußerst komfortabel und bietet die Möglichkeit, bestimmte Render-Eigenschaften zu speichern. So erstellen wir uns zwei Favoriten („unser PAL 4:3“ und „unser PAL 16:9“), mit denen wir die Clips recht schnell mit den gewünschten Einstellungen berechnen können.

Das Rendern der Clips ist sehr heikel. Hierbei muss ausgesprochen präzise gearbeitet werden. Bevor wir einen Clip fertigstellen, prüfen wir zweimal oder besser dreimal, ob der Timecode genau stimmt und ob die Render-Einstellungen korrekt sind. Wir haben keine Zeit, anschließend jeden fertigen Clip komplett durchzuschauen. Fehler, die beim Rendern passieren, können wir erst bei unserem ersten Durchlauf am Dienstag, dem 1. April, erkennen. Dann bleibt nur noch wenig Zeit für Korrekturen. Das Rendern der Clips braucht unheimlich viel Zeit. Wir schaffen es gerade zwei Tage vor der Premiere, damit fertig zu werden. Am Sonntag Abend speichern wir die Clips auf die entsprechenden Speicherkarten und hoffen, dass alle Clips bei der Generalprobe sauber laufen.



Phase V > Fertigstellung

23.00

Aufbauplanung.

Noch acht Tage bis zur Premiere.

Erst am Vortag der Premiere dürfen wir mit dem Aufbau im Weingut beginnen. Innerhalb eines Tages muss alles stehen. Dazu bedarf es einer guten Vorplanung und Vorbereitung. Wir haben viele verschiedene Sponsoren für unser Projekt gewonnen. Das bedeutet, dass wir von mehreren Stellen die technische Ausrüstung und die Kulissen zusammentragen müssen. Tinas Vater hat zum Glück einen Kleintransporter, den wir für eine Woche ausleihen können.

Um die Fahrten so effektiv wie möglich zu nutzen, entwickeln wir einen Transportplan.

Da das Weingut begrenzte Öffnungszeiten hat und wir am Wochenende vor den Aufführungen nichts dorthin transportieren können, planen wir, bis Freitag, 28. März, alles im Weingut abzuladen, bis auf die Displays von MSS.

Aus unserem Aufbau-Tagebuch:

Dienstag, 26. März 2008

Wir fahren nach Schwäbisch-Gmünd zum Lautsprecherhersteller **Nubert** und holen unsere Lautsprecher ab. Dort bringen uns die Angestellten vier große Pakete. Wir denken schon „die acht Lautsprecher sind ganz schön groß“, da kommen vier weitere gleichgroße Pakete hinzu. Wahnsinn! Vollbeladen geht's zurück nach Baach zu Tina. Dort werden die Lautsprecher zwischengelagert. Ein Keller voller Lautsprecher – das hat man nicht alle Tage.

Donnerstag, 27. März 2008

Wieder geht's mit dem Transporter los. Heute zuerst nach Winnenden zur Lagerhalle der Firma **Raum Messe Licht**. Danach ist der halbe Transporter bereits mit Material gefüllt. Unser nächster Weg führt uns zur **Hochschule der Medien**. Dort plündern wir das Event-Lager und laden den Kleintransporter bis oben hin voll. Die Ladung an der nächsten Station passt nicht mehr rein, also fahren wir erst einmal ins Weingut und laden alles ab. Danach fahren wir zu der Werbeagentur **VISUELL** und laden dort jeden Menge Verlängerungskabel, Mehrfachstecker, Lichterketten und diverse andere Dinge ein. Es ist mittlerweile halb 5, um 5 macht das Weingut zu. Wir rasen durch Stuttgart um pünktlich um 3 Minuten vor 5 Uhr in Bad Cannstatt zu sein. Für heute reicht es.

Freitag, 28. März 2008

Wir beladen den Transporter mit Dingen, die wir von zu Hause mitnehmen wollen. An Bord sind diverse Dekoartikel, Bretter, Regale und Kulissen. Kaum im Weingut angekommen, fährt Tina auch schon los, um die Schauspielerin Barbara Bernt vom Bahnhof abzuholen. Um 11 Uhr beginnt unsere Schauspielprobe im Weingut. Sie verläuft gut. Was noch fehlt, ist eine Maskenbildnerin und das passende Kostüm. Wieder daheim angekommen, telefonieren wir, was das Zeug hält. Am Abend haben wir es doch tatsächlich geschafft (über viele Umwege), eine Maskenbildnerin zu engagieren, die Lust hat, bei unserem Projekt mitzumachen. Ihr Name ist Janine Kühn und sie kommt direkt aus Bad Cannstatt. Das Kostüm ist ebenfalls in Arbeit. Die Oma-Perücke kommt vom SWR, die Kleider von einer Bekannten.

23.02

Materialliste. Transportplan.

Hochschule der Medien

- 6er Schuko-Auflösung für Dimmer
- 16A auf 32A Kupplung
- Starkstromkabel
- Langes DMX-Kabel
- Leinwand (244x206cm)
- 14 (statt 12) PAR-Spots mit Farbfolien
- 4 Lampenstative
- + Querstangen
- Molton
- Frage: Halogen und Dimmer?
- Videokabel (5x S-Videokabel)
- Savety's
- Videosplitter (+ Adapter)
- Videostativ?
- 2x langes Chinchkabel (ca. 15-17 m)
- kleiner Video-Vorschaumonitor

Firma Raum Messe Licht

- Plasma-Display
- Unterbau Plasma
- Winkelsystem Leinwand
- Bühne Rosenthal
- Eisenbahnstrecke
- Pflanzen
- Lampen
- sonstiges

Firma Visuell

- Stative
- Molton
- Lichterketten
- Fernseher
- Gaffa
- Stromkabel
- Sony-Kamera
- Videokabel
- langes Chinchkabel

private Requisiten

- Theater: Pflanzen, sonstiges
- Magda: Klamotten
- Weissert: Schreibtisch
- Harald: Tische
- Uschi: Sofa
- Schaukelstuhl
- Tisch
- Schreibtischlampe
- Discokugel
- Stehlampe (Jan und Tina)
- Tisch Wohnzimmer
- Bücherregal + Bücher
- Computer
- Radio
- Tischdecken
- Handy Tina
- Micro + Interface
- kleiner Monitor (Kamerabild)
- Wandlampe
- kleiner Fernseher

Arbeitsmaterial

- Kabelbinder
- Reisnägeln
- Nägeln
- Hammer
- Klebeband (doppelseitig)
- Schieß-Tacker
- Edding
- dünnes Klebeband

Weingut Stadt Stuttgart

24.00

Der Aufbaumarathon.

24.01

Montag, 31. März 2008

9:30 Uhr

Wir sind extra früh losgefahren, um rechtzeitig bei **MSS in Notzingen** anzukommen. Das ist auch gut so, denn dort ist noch niemand auf unseren Besuch vorbereitet, und die beiden gestressten Angestellten entladen erstmal ihren LKW vom letzten Event. Wir haben zwar etwas Zeit mitgebracht, werden jedoch langsam unruhig. Endlich nimmt sich jemand für uns Zeit, und wir bekommen die 4 LCDs, passend dazu die unvorstellbar schweren Ständer, 4 Stereoverstärker sowie eine große Kiste mit 25 Verlängerungskabeln. Jetzt aber mit Vollgas zurück ins Weingut, gleich kommt der Teppich!

11:20 Uhr

Zurück in Cannstatt. Schnell den Transporter entladen: Tina fährt weiter nach Winnenden, um die restlichen Kulissen zu holen.

11:40 Uhr

Um einen zügigen Aufbau zu gewährleisten, muss der Aufbau in einer sinnvollen Reihenfolge ablaufen: Jan beginnt zuerst, die **quer verlaufenden Stromleitungen** für die Wand gegenüber der Bühne sowie für die Amtsecke zu verlegen. Diese Leitungen müssen aufgrund der Raumabmessungen unter dem Teppich verlaufen, da wir sonst zu viele Kabel verbrauchen. Die Steuerleitung für Display 4 (Plasma) muss ebenfalls auf direktem Weg verlegt werden, Mist: Die Steuerleitungen liegen noch in Winnenden. Eine Zugleine muss her, vielleicht gelingt es damit, das dünne Kabel nachträglich unter dem Teppich durchzuziehen.

12:00 Uhr

Jetzt kommt auch schon **der Teppich**, den zwei Mitarbeiter von ORGATECH zügig und fachmännisch verlegen. 2 1/2 Bahnen, professionell verklebt und sogar an den Stoßkanten so bearbeitet, dass eine plane, graue Fläche entsteht. Faszinierend! Auch das Weingut-Personal staunt nicht schlecht: So gemütlich war der Travertin-Keller noch nie.

13:00 Uhr

Die **restlichen Strom- und Steuerleitungen** sowie die **Mehrfachsteckdosen** sind inzwischen verlegt. Trotz genauer Planung fehlen auf der Bühnenseite ein paar kurze Verlängerungen – noch ist Zeit, welche zu besorgen. Die Floorspots werden nach Plan im Raum verteilt. So sieht's schon nach etwas aus.

13:30 Uhr

Tina und ihre Eltern kommen mit den Möbeln. Gemeinsam tragen wir das Sofa, die zerbrechliche **Eisenbahnstrecke**, das Bücherregal und den massiven Amtsschreibtisch in den Raum, der sich langsam mit Kulissen füllt.

14:00 Uhr

Tinas Mutter macht sich daran, die **Wohnzimmer-Ecke** einzurichten: Das IKEA-Regal muss aufgestellt und eingeräumt werden. Unser Freund Alex ist inzwischen auch eingetroffen und hilft, die schweren Display-Ständer aufzubauen.

Spannung: Schaffen wir es, die Steuerleitung für das Plasma mit Hilfe der Zugleine unter dem Teppich hindurch zu ziehen? Ja! Es klappt.

Wir beginnen mit dem Auspacken und Aufstellen der **Nubert-Boxen**. Zum Herausheben sind immer mindestens zwei Personen notwendig. Das Zusammenschrauben der Zierblenden ist lästige Feinarbeit, für den Look und vor allem zum Schutz der teuren Membrane aber zwingend erforderlich. An den schrägen Lautsprechern erkennt man erst, wie schief der Boden wirklich ist. Zum Glück gibt es verstellbare Füße.

14:30 Uhr

Herr Firnhaber und Herr Haak vom Modelleisenbahnclub Stuttgart treffen ein. Sie werden sich in den nächsten Stunden um den Aufbau der **ICE-Strecke** kümmern.

15:00 Uhr

Die bestellte Discokugel ist noch immer nicht eingetroffen. Tinas Eltern ziehen los, um kurzfristig Ersatz zu besorgen. Jan verteilt die Flashplayer im Raum und beginnt mit dem **Verkabeln der Geräte**.

Im Nebenraum türmen sich die leeren Kartons mittlerweile bis kurz unter die Decke.





15:15 Uhr

Die Modellbauer bedauern die weiße Oberfläche der Zugstrecke: der ICE kommt hier nicht so gut zur Geltung. Zum Glück haben wir reichlich Molton: Eine der längsten Bahnen reicht genau aus, um die **Zugstrecke komplett zu umspannen**. Sieht so auch viel besser aus.

15:30 Uhr

Beim Anschließen der LCDs bemerken wir ein defektes S-Video-Kabel. Da brauchen wir Ersatz! Vorerst behelfen wir uns mit einem Monitorkabel, das allerdings ein etwas unschärferes Bild liefert.

16:00 Uhr

Das Plasma kommt aus seinem Rollcase: Wer braucht so große Fernseher? Angeschlossen: läuft. Eine Sorge weniger. **Der Beamer** liefert ein ganz komisches Bild. Liegt das am Kabel? Mit einem normalen Cinch-Kabel wird's etwas besser. Aber das projizierte Bild ist stark verzerrt und lässt sich beim besten Willen nicht gerade biegen. Irgendwie spielt uns die ausgefuchste Spiegel-Umlenktechnik des Weitwinkelprojektors böse Streiche. Aber immerhin bekommen wir überhaupt ein Bild. Um den Rest kümmern wir uns später.

16:30 Uhr

Jetzt ist mal wieder Konzentration gefragt: **Welches Kabel gehört zu welcher Lampe?** Im Durchgang zwischen den beiden Räumen befindet sich inzwischen ein ziemliches Durcheinander an Kabeln und Steckern, aber Jan hat noch etwas Überblick. Nach und nach werden die einzelnen Spots getestet und an die entsprechenden Dimmer-Kanäle angeschlossen. Die Cekon-Adaptierung vom 32A- auf den 16A-Anschluss scheint zu funktionieren: **Der Dimmer** läuft, und die getesteten Lampen leuchten.

17:00 Uhr

Die **Ersatz-Discokugel** kommt. Doch wie kriegen wir die an die Decke? Die Konstruktion aus Biertischen sieht zwar abenteuerlich aus, bringt Alex aber auf die nötige Höhe.

Die Mitarbeiter vom Weingut wollen langsam Feierabend machen. Wir sind noch lange nicht so weit. Wir vereinbaren, dass Martin Uhl später auf unseren Anruf wartet und dann zurückkommt, um das Weingut abzuschließen.



17:30 Uhr

Die **Verstärker** sind inzwischen angeschlossen und scheinen zu funktionieren. Einzig in der ohnehin schon aufmüpfigen Beamer-Ecke klingt auch der Ton verzerrt. Liegen die ganzen Probleme vielleicht an einem defekten Stromkabel? Ein Test mit einer neuen Leitung bringt keinen Erfolg. Aha! Die Brücken zwischen den zwei Lautsprecherklemmen sind locker. Jetzt zerrt es nicht mehr, aber richtig gut klingt der Ton noch immer nicht. Wir beschließen, den Verstärker am nächsten Tag auszutauschen.

19:30 Uhr

Alle **Kulissen** stehen, alle Lampen sind angeschlossen. Displays, Player und Verstärker laufen. Zeit für einen ersten Test. Doch was ist das! Der Dimmer macht einen komischen Summton, daraufhin geht ein Licht aus. Die Fuse-Lampe leuchtet auf.

20:30 Uhr

Bei weiteren Tests brennen uns nach und nach die einzelnen **Sicherungen** der Dimmer-Kanäle durch, bis wir nach vier ausgefallenen Kanälen die Notbremse ziehen. Wir haben uns an 2 kW pro Kanal herangetastet, von eigentlich 4 kW, die wir für die vier weißen Lampen benötigen.

T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
R ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase V > Fertigstellung

21:00 Uhr

Jetzt kommt aber das nächste, noch größere Problem. Sobald wir die Show von neuem starten, fliegt die **Starkstrom-Sicherung** des Weinguts. Das ist gar nicht gut. Die Sicherung lässt sich zwar wieder einschalten, fliegt aber beim nächsten Versuch gleich wieder. Langsam macht sich Panik breit. Wir sind nur noch zu zweit, keiner von uns kennt sich besonders gut mit Starkstrom aus, und bei den ersten (zugegebenermaßen recht gering bestückten Tests) lief alles gut. Jetzt mit unserem vollen Lichtprogramm funktioniert die Show absolut nicht. Noch dazu haben wir nur noch 8 der 12 Steuer-Kanäle, Ersatzsicherungen sind zu dieser vorgerückten Stunde nicht mehr aufzutreiben.

Frustriert geben wir auf: Heute abend können wir nichts mehr ausrichten. Mit einem sehr unguten Gefühl und völlig übermüdet fahren wir nach Hause.

22:00 Uhr

Im Internet werden wir etwas schlauer: Auf der Internetseite des Dimmerherstellers FTL findet sich zwar immer noch keine Anleitung des älteren HdM-Modells. Allerdings gibt es ein vergleichbares Gerät. Und das hat eine Maximalbelastung von 1 kW pro Kanal. Außerdem bleibt uns nicht erspart, uns zu dieser späten Stunde noch mit Rechenformeln zu plagen: Wenn der Starkstrom 16 Ampere liefert, so bedeutet das eine rechnerische Maximalleistung von $16 \text{ Ampere} * 230 \text{ Volt} = 3680 \text{ Watt}$. Jetzt wissen wir das auch. Mehr als 3,5 kW sollten wir also unter keinen Umständen gleichzeitig anschließen, wenn die Sicherung drin bleiben soll.

Soweit die Theorie. Aber was, wenn's trotzdem nicht funktioniert?

Schlafen können wir nicht. Zu ungewiss ist, ob wir das Licht am nächsten Tag zum Laufen kriegen.

Dienstag, 1. April 2008

7:00 Uhr

Nach einer schlaflosen Nacht ist der Tag der Premiere angebrochen. Wir verständigen **Herrn Jäkel von VISUELL**. Der erfahrene Medientechniker erklärt sich bereit, sich mit uns im Weingut zu treffen.

8:00 Uhr

Herr Jäkel schafft es, unsere Nerven zu beruhigen. Unser Verdacht bestätigt sich: Die durchgebrannten Sicherungen sind 5A-Sicherungen, also für etwas mehr als 1 kW ausgelegt. Auch die Obergrenze von 3,6 kW hält Herr Jäkel für plausibel. Langsam tasten wir uns mit 500 Watt-Schritten an die **Belastungsgrenze**.

9:00 Uhr

Als 3 Kanäle mit jeweils 1 kW gleichzeitig leuchten, kehrt langsam wieder Ruhe ein. Wir nehmen es gefasst: Unser geplantes Lichtkonzept mit 13 PAR-Spots wird nicht funktionieren. Doch nach dem gestrigen Abend freuen wir uns riesig, dass wenigstens ein **abgespecktes Licht-Setting** läuft.

09:30 Uhr

Der Beamer zeigt nach ein paar **Einstellungskorrekturen** immerhin ein annehmbares Bild, doch die Verzerrung der Projektion macht uns noch immer zu schaffen. Die Leinwand müsste etwa einen Meter höher, dann könnte es passen. Wozu sind wir im Weingut? Schnell sind 15 hölzerne Weinkisten herbei geschafft, die ein stilvolles und stabiles Podest für unsere Leinwand bilden. Jetzt sind die Verzerrungen zwar immer noch wahrnehmbar, aber durch Beschneidung an den Seiten nicht mehr so störend. Das Bild ist nicht 100%-ig, aber wir können damit leben.

10:00 Uhr

Ortstermin für den **Caterer**, der bei der VISUELL-Veranstaltung am Donnerstag Häppchen servieren wird. Wir haben weder Zeit noch Nerven, zum Glück kümmert sich Alexander Knaus um den Mann.

33°

T

B

R

O

Phase V > Fertigstellung

10:30 Uhr

Jan beginnt damit, sämtliche **Lichtstimmungen** auf die begrenzten Kapazitäten von Stromnetz und Dimmer hin umzuprogrammieren.

Unser neues, abgespecktes Setup sieht so aus:

Ch	Licht
1	1 kW weiß
2	500W + 500W weiß
3	500W rot, 500W gelb
4	1 kW grün
5	500W + 500W blau
6	Lichterkette rot
7	Lichterkette blau
8	Radiolicht
9	Wohnzimmerlicht
10	Amt
12	Discokugel

11:00 Uhr

ORGATECH rückt mit einem riesigen LKW an und bringt die Stühle. Zu unserer großen Freude überrascht uns ORGATECH-Chef Pettenpohl mit transparenten Drehstühlen, anstatt der geplanten Hocker. Die Drehstühle vom Typ Kristina sind neu im Programm und sollen mal getestet werden. Unser Urteil: Perfekt! Die Stühle sind schick, überaus bequem und passen prima in unser Konzept. Der transparente Kunststoff spielt wunderschön mit dem Licht.

12:30 Uhr

Das Licht scheint jetzt zu funktionieren. Wir haben jede einzelne Lichtstimmung neu angelegt und die **Helligkeiten** aufeinander abgestimmt. **Ein erster Durchlauf kann beginnen.**

13:45 Uhr

Jawoll. Da war schon viel Schönes dabei. Ein paar Fehler müssen aber noch ausgemerzt werden: Bei Player 7 hängt sich der Clip an einer bestimmten Stelle auf. Das klingt wie eine hängende Schallplatte, nur schlimmer. Erleichterung macht sich breit, als wir bemerken, dass der Fehler bereits im Clip vorhanden ist. Da hat wohl der Encoder gesponnen! Außerdem fehlt aus unerfindlichem Grund ein Städtebild auf der Zugfahrt, das sollten wir auch noch einfügen.

14:30 Uhr

Die Bühne wird aufgebaut. Das bedeutet: erstmal die vielen Stromkabel im Durchgang ordnen, so dass die Europaletten diese nicht zerquetschen. Nach einiger Sortierarbeit lassen wir die Paletten langsam herab, das Kabelgewirr verschwindet. Jetzt kommen die Sperrholzplatten, welche wir zu Hause zentimetergenau zugesägt hatten. Passt! Nun noch schnell mit den Paletten verschrauben, damit kein Unglück geschieht, und dann mit Molton belegen: Fertig ist unsere Bühne.

15:00 Uhr

Die Maskenbildnerin und die **Schauspielerin Barbara Bernt** treffen ein. In unserem Nebenraum sieht's noch schlimm aus: leere Kisten, Kabelgewirr, Chaos. Irgendwie schaffen wir es, der Maske einen eigenen Bereich freizuräumen und diesen mit Molton-Bahnen abzuhängen. Wir brauchen unsere Ruhe, müssen noch dringende Korrekturen vornehmen. Für den Abspann wird es heute nicht mehr reichen.

16:00 Uhr

Ärger im Verzug: Barbara Bernt hat bemerkt, dass die Bühne mit ihrem Schaukelstuhl im Durchgang zwischen den Räumen steht. Bei der Sprechprobe vor einigen Tagen saßen wir aber etwas weiter im Raum. Grund genug, uns Studenten zur Rede zu stellen und sich über diese veränderten Arbeitsbedingungen zu beklagen. Tinas Diplomatie ist es zu verdanken, dass sich Frau Bernt schließlich mit der neuen Position zufrieden gibt. Jan bessert parallel noch Timing-Probleme in der Programmierung aus. Um Lesefehler der Player auszuschließen, werden sicherheitshalber noch einmal alle Speicherkarten formatiert und neu beschrieben.

17:00 Uhr

Wir schießen das Bild von unserem heutigen **Kollegen Ostermann**: Herr Nanz. Diesen müssen wir nebenher in einen Polizisten verwandeln und ihn nach der Generalprobe auf die Speicherkarte von Player 3 übertragen.

17:30 Uhr

Endlich sind wir so weit. Die letzten Korrekturen sind fertig gerendert und auf die Speicherkarten übertragen. Das Licht scheint noch zu funktionieren: **höchste Zeit für die Generalprobe.**

18:15 Uhr

Es gibt wieder Ärger: Die Schwingtüren des Travertin-Kellers sind noch geöffnet und nicht ohne Leiter zu schließen. So kann Frau Bernt nicht auf die Bühne, da es den klanglichen Eindruck ihres Vortrags verfälscht. Wir unterbrechen die Generalprobe, bis die Türen schließlich zu sind.

18:30 Uhr

Schon wieder Maleur: Aus irgendeinem Grund spielt der eine Player den manuell gestarteten Klingelton für Frau Bernt nicht ab. Fehler gefunden. Weiter. Die ersten Gäste sind schon im Foyer.

18:45 Uhr

Geschafft. Die Technik lief problemlos, alle Sicherungen sind noch am Stück. Zeit, sich kurz Gedanken über die Ansprache zu machen. Schnell nochmal in den Raum: Die Speicherkarte mit Herrn Ostermann muss noch aktualisiert werden!

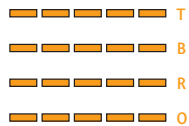
19:00 Uhr

Raus. Wir begrüßen das Publikum und freuen uns über die vielen bekannten Gesichter.



25.00

Die Aufführungen.



Die Aufführungen

25.01

Die Stunde der Wahrheit.

Startlicht an – das Publikum betritt den Raum.

„Ohhs“ und „Ahhs“ sind hinter dem Vorhang zu hören, der uns vom Vorführraum trennt: Den Gästen scheint das Ambiente zu gefallen. Nachdem der letzte Gast seinen Platz gefunden hat, kommt die Zeit für unsere Begrüßung, mit der wir die Leute an ihre Drehstühle gewöhnen wollen: Jan steht dabei in der Wohnzimmer-Ecke, während Tina, die zuvor Barbara Bernt in ihrem Rollstuhl in den Raum geschoben hat, aus der Amtsecke spricht. So muss sich das Publikum hin und her drehen. Kurz das Projekt vorstellen, aber keine großen Reden schwingen – es soll ja auch bald losgehen! Während des Applauses verschwinden wir in unsere Regie. Keiner ist so gespannt wie wir. Der Höhepunkt der letzten Monate ist nur noch einen Knopfdruck entfernt.

klick

Alles läuft. Vermuten wir, denn sehen können wir noch nichts: Zum Aufbau der Videoüberwachung hat die Zeit leider nicht mehr gereicht. Bis Szene 16 klappt alles wunderbar, das Publikum macht gut mit und die Stimmung ist ausgesprochen gut.

Jetzt ist Kollege Ostermann an der Reihe, den viele sofort als Herrn Nanz identifizieren. Diesen überraschen wir jedoch in einem unaufmerksamen Moment: Er hat leider nicht mitbekommen, was wir von ihm wollen. Mehrmals wiederholen wir Rössles Aufforderung: „Hallo! Sie send g‘meint. Oder soll i alles älloi mache?“. Aber der wichtige Hinweis aufs Sofa ist leider schon vorbei. Nach mehreren Wiederholungen der Aufforderung entsteht eine leise Diskussion beim Publikum: Hängt die Vorstellung? Sollte jemand mal hinter dem Sofa nachschauen? Wir sind amüsiert und drücken ein weiteres Mal den Aufforderungsknopf. Schließlich steht ein anderer Gast in der Nähe des Sofas auf, der ahnt, was zu tun ist. Er findet die Liste und liest stolz die Namen vor. Allgemeine Erheiterung. „Danke für ihre Unterstützung. Jetzt stehet se net so blöd im Weg rum, setzt sie sich lieb‘r wied‘r na!“ – die Show läuft weiter bis Szene 19. Auftritt Barbara Bernt. Zunächst macht sich Verwunderung über die Alte im Rollstuhl breit, die plötzlich das Wort ergreift. Doch schnell zieht Frau Bernt das Publikum in ihren Bann, lässt sich auf

die Bühne helfen und spielt dort ihre Rolle. Sie ist fantastisch! Abgelöst durch den fingierten Handy-Anruf ihrer Nachbarin Elfriede, verlässt sie die Bühne, nimmt erneut im Publikum Platz, und die Geschichte geht weiter. Das letzte Drittel läuft. Szene 26: die Zugfahrt nach Dortmund. Hier ist in der Regie noch einmal Timing gefragt. Im richtigen Moment müssen wir die Zugbeleuchtung und den Trafo des ICEs anschalten. Das Publikum ist begeistert – die Mühe hat sich trotz zusätzlichem Stress und hohen Kosten gelohnt! Die Abspannmusik! Wir haben es geschafft, und uns fällt ein riesiger Stein vom Herzen. Frohen Mutes und doch sehr erschöpft betreten wir den Vorführraum und genießen unseren Applaus.

Bei der anschließenden Weinprobe bleibt zwischen den Moderationen von Herrn Nanz genügend Zeit zum Gespräch. Wir ernten wir viel Lob und Anerkennung. Die nächsten Vorführungen können kommen.



25.02

Kleine Verbesserungen.

Ein paar Kleinigkeiten gibt es vor der zweiten Vorstellung noch zu korrigieren. An ein paar Stellen hat der MPEG-Encoder Fehler ins Bild eingebaut, das wollen wir noch beheben. Auch am Licht-Timing lassen sich noch ein paar Feinheiten optimieren.

Jetzt sind alle Adapter da, und wir können unsere kleine Videoüberwachung aufbauen: Damit haben wir zumindest Bühne und Sofa-Ecke im Blick, wichtig, um bei der Publikumsinteraktion und beim Auftritt von Frau Bernt reagieren zu können.

Um Herrn Ostermann mehr Informationen bieten zu können, legen wir uns auch den Sofa-Hinweis auf einen separaten Knopf. So können wir besser variieren und hoffen, dass der nächste Hilfspolizist dadurch schneller reagiert.

An den darauf folgenden Tagen bleibt auch noch Zeit, den Abspann zu vervollständigen.

25.03

Weitere Vorstellungen.

Die weiteren Vorstellungen vom 2. bis 5. April verlaufen ebenfalls reibungslos und ohne Pannen. Barbara Bernt spielt sich immer weiter in ihre Rolle der Klara Rosenthal hinein und blüht zur Höchstform auf. Sie scherzt mit dem Publikum und zieht es mit ihrem Vortrag in ihren Bann.

Mittwoch, 2. April und Samstag, 5. April. Dies sind unsere „öffentlichen“ Vorführungen, für die wir offiziell Karten verkauft haben. Das Publikum ist gut gemischt: von Jugendlichen bis Rentnern sind alle Altersgruppen vertreten. Die Stimmung ist generell ausgelassen und heiter, wobei das Mittwochs-Publikum die meisten unserer eingebauten Scherze bemerkt und auch vom Drehen her am besten mitmacht. Zum Sektempfang gibt es Fingerfood von unseren Eltern, zur Weinprobe reicht das Weingut Baguette und Käsewürfel.

Am Donnerstag gibt es für alle Gäste von VISUELL eigene SCHWABEN-ANGST-Namensschilder



Auserlesene Häppchen zum Sektempfang und zur Weinprobe: Der Stuttgarter „Zauberlehrling“ versorgt die Gäste mit kuliaren Köstlichkeiten.

Donnerstag, 3. April. Heute ist ein besonderer Tag: VISUELL hat die besten Kunden eingeladen und „präsentiert“ diesen Abend. Das heißt für uns noch einmal: erhöhte Anspannung, denn besonders heute muss alles klappen. Das tut es auch. Die Kunden sind fasziniert – und nicht nur wegen des exquisiten Caterings durch das Hotel „Zauberlehrling“ allerbesten Laune. VISUELL nutzt die Veranstaltung und auch die anschließende Weinprobe zu lockeren Gesprächen mit den Kunden und zeigt nebenbei, was medientechnisch im Veranstaltungsbereich so alles möglich ist.

Freitag, 4. April. Der Freitag gehört dem Weingut, unser Zugeständnis an Herrn Nanz. Heute kommen seine besten Kunden und wir sind von der Verantwortung weitestgehend entbunden. Nachdem die Technik in den letzten Tagen immer mitspielte, machen wir uns keine Sorgen mehr und genießen diesen entspannten Abend.



26.00

After Show.

26.01

Nachwort.

Der Aufwand hat sich gelohnt! Von Vorstellung zu Vorstellung steigt unser Vertrauen in die Technik, wir können die Show auch selber immer mehr genießen. Da wir direkt hinter der Bühne und nur durch einen schwarzen Vorhang vom Geschehen getrennt sind, bekommen wir alles mit, was sich im Raum abspielt. Anhand der Publikumsreaktionen während der Vorstellung merken wir, dass unsere Geschichte ankommt und verstanden wird. Die Drehstühle fördern die Aufmerksamkeit und Neugier, außerdem regen sie durch die lockere Atmosphäre zu leisen Diskussionen über Täter und Motiv an, wie wir immer wieder bemerken.

Die anschließenden Weinproben sind ein schöner Rahmen für ausführliche Diskussionen über unsere Arbeit, und wir bekommen viel positives Feedback von den Besuchern. Besonders gut kamen natürlich die Drehstühle und die unterschiedlichen Schauplätze an, aber auch das gesamtheitliche Konzept bis hin zur Weinprobe wurde gelobt. Viele Gäste sprachen uns auf unsere Hörspielbearbeitung an: leicht, unterhaltsam, gut nachvollziehbar. Auch das Schwäbisch kam sehr gut an. Und natürlich die tollen Stimmen.

Eine ältere Dame lobte die besonders gute Sprachverständlichkeit: Ihr schwerhöriger Mann habe sonst immer enorme Probleme, der Handlung im Theater oder Kino zu folgen.

Nelly Eichhorn, Leiterin des Theaters am Olgeack, kündigte Interesse an unserer Inszenierung an.

Wir sollen die ganze Technik direkt bei ihr wieder aufbauen, scherzte sie. Über eine Adaptierung des Stücks für ihr Theater müssen wir bei Gelegenheit diskutieren.

Sogar der Leiter des Weinguts, Herr Nanz, war am letzten Spieltag wie verwandelt: Überschwenglich beschenkte er uns mit Weinflaschen und lobte die gute Zusammenarbeit. „Im dreistelligen Bereich“ läge die Zahl seiner Neukunden durch die Veranstaltung. Außerdem sei das Weingut seit langer Zeit wieder positiv in der Zeitung erwähnt worden. Nach der ursprünglichen Skepsis schließt Nanz nun eine Neuauflage des Projektes nicht mehr aus. „Des kennet'r gern nochmal mache.“

„Ich fand die Schwabenangstproduktion total perfekt ausgeführt, bis zur Musik hin hat alles gestimmt, und man hat den Eindruck gehabt, daß alle Beteiligten mit riesig viel Spaß bei der Sache waren. Innovativ daran fand ich, daß man nach einer Weile mit vielen eigentlich fremden Leuten wie im Wohnzimmer saß, die Alltagsmasken fielen von den Gesichtern als sich die Leute in die Handlung hineinbegeben hatten und man sah in entspannte, amüsierte Mienen von gutgelaunten Menschen.“

Christian, Bühnenbildner

„Bevor Ihr in den Urlaub fahrt, reih ich mich noch in den Strom der emails ein und gratulier Euch nochmal zu Eurer unglaublich tollen Arbeit! Ich find es wirklich sehr beeindruckend, was Ihr auf die Beine gestellt habt, wie ihr das alles geschafft habt in der kurzen Zeit und .. und und... UND! (...) Ihr habt es glänzend über die Bühne gebracht und könnt wirklich mehr als stolz sein! Hoffentlich kommt noch einiges Gutes dabei raus!“

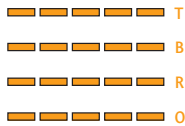
Nina Hoppe, AM-Studentin

„Es war ein tolles Erlebnis, meine Geschichte auf diese Weise neu zu erleben.“

Klaus Wanninger, Autor von SCHWABEN-ANGST

„Ich bin heute völlig ohne jede Erwartungen hergekommen und wusste überhaupt nicht, was ihr vorhabt. Ich bin völlig hin und weg, ihr habt das super gemacht! Toll, wie die ganzen unterschiedlichen Disziplinen so harmonisch miteinander verschmolzen sind.“

Armin Haller, Besucher



26.02

Pressestimmen.

BAD CANNSTATT: Studenten präsentieren audiovisuelle Inszenierung von Klaus Wanningers Krimi „Schwaben-Angst“

Im Travertinkeller des Stuttgarter Weinguts ist es dunkel. Gespannte Stille herrscht im Publikum. Ungefähr fünfzig Leute sitzen auf Stühlen, die sich um 360 Grad drehen lassen. Nur schemenhaft sind zahlreiche unterschiedlich große Bildschirme, Lautsprecher und einige Möbelstücke im Raum zu erkennen. Plötzlich erklingen Stimmen: Eine Leiche wurde in einem Weinberg entdeckt. Die Polizei wird verständigt. Die Geschichte beginnt „unsichtbar“ - ein Hörspiel. Doch dann: In einer Ecke des Raums wird es hell. Das Bild der Grabkapelle auf dem Rotenberg erscheint auf einem Bildschirm: Der Fundort der Leiche. Szenenwechsel. Der Bildschirm wird schwarz. Dafür wird es in einer anderen Ecke des Raums hell: Ein Schreibtisch mit einer Schreibmaschine erscheint im Kegel eines Scheinwerfers. Im Hintergrund ist auf einem Bildschirm eine Kaffeemaschine in Betrieb zu sehen. Die Polizisten sind vom Tatort aufs Polizeirevier zurückgekehrt. Doch ein Film? Weder noch: Es ist die audiovisuelle Inszenierung von

Klaus Wanningers Krimi „Schwaben-Angst“. Durch die Kombination von Ton, Bild und Schauspiel schaffen die Studenten Tina Türk und Jan Petersen ein besonderes Krimi-Erlebnis für alle Sinne. Sie arbeiten mit Stimmen, Musik, Fotos, Filmsequenzen, Schauspielern und Lichteffekten. Durch das gelungene Zusammenspiel der verschiedenen Sinneseindrücke lassen sie ihre Zuschauer in die Welt des Krimis eintauchen. Die Zuschauer ermitteln gemeinsam mit den Kommissaren Katrin Neundorf und Steffen Braig, bis der Mörder gefunden ist. Das Projekt „Audiovisuelles Krimi-Erlebnis“ ist die Diplomarbeit von Türk und Petersen. Sie studieren an der Hochschule der Medien. „Mit der Veranstaltung wollen wir zeigen, was wir in unserem Studiengang gelernt haben“, sagt Türk. Da die Studenten sich während ihres Studiums intensiv mit dem Thema „Ton“ beschäftigt haben, stand schnell fest, dass sie ein Hörspiel in den Mittelpunkt ihrer Arbeit stellen wollten. Innovativ und neu sollte es außerdem sein.

Ihr Konzept überzeugte: Es gelang den Studenten, Sponsoren und prominente Unterstützung zu finden. Unter anderen liehen die Schauspieler Walter Schultheiß und Sofie Steiner den Figuren ihre Stimmen. Drei Monate Zeit hatten Türk und Petersen, um ihr ehrgeiziges Projekt zu realisieren. „Seit Januar haben wir jeden Tag etwa zehn Stunden daran gearbeitet“, erzählt Petersen nach der Premiere erschöpft, aber glücklich. Stolz dürfen die Studenten zu Recht sein: Ihre audiovisuelle Inszenierung ist spannend und unterhaltsam, viel zu schnell ist die Geschichte vorbei und der Mörder gefunden. Das kommt gut an: Alle Vorstellungen sind bereits ausverkauft. Voll des Lobes ist auch Krimi-Spezialist Klaus Wanninger. Der Autor, dessen Buch den Studenten als inhaltliche Vorlage diente, zeigte sich begeistert: „Es war ein tolles Erlebnis, meine Geschichte auf diese Weise neu zu erleben.“

Annina Baur, Cannstatter Zeitung



26.03

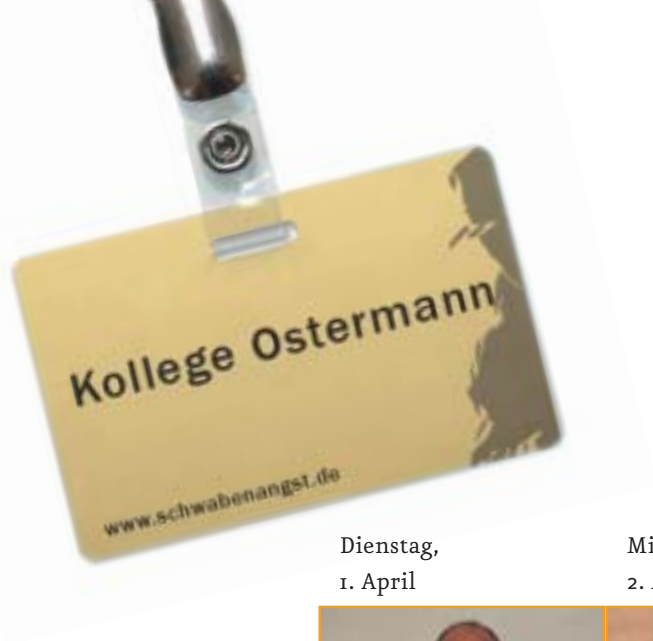
Schwäbisch rund.

SCHWABEN-ANGST war von Anfang an ein Projekt, bei dem einfach alles passte.

Anfangen bei der Idee, einen Krimi audiovisuell zu inszenieren: Die Mischung aus Literatur, Theater und audiovisuellen Medien bot eine Fülle an Möglichkeiten und wurde unseres Wissens in dieser Form noch nie umgesetzt. Höchste Zeit also, dieses Experiment zu wagen.

Die Hochschule der Medien liegt in Stuttgart. Wir stammen beide aus dieser Region. Darum wollten wir „eine Geschichte von hier“ erzählen. Klaus Wanninger, der berühmte SCHWABEN-KRIMI-Autor war begeistert und stimmte zu. Seine Geschichten spielen im Raum Stuttgart, der erste Mord des Romans SCHWABEN-ANGST geschieht im Weinberg unterhalb der Rotenberg-Kapelle. Wir wollten die Aufführungen in dieser Region präsentieren, in einem repräsentativen Raum. Nach längerer Suche fanden wir den urigen Travertin-Keller vom Weingut der Stadt Stuttgart und hatten damit einen weiteren, prominenten Partner, der sich sogar inhaltlich mit dem Stück identifizieren konnte. Hinzu kamen weitere Firmen aus dem Raum Stuttgart, die unser Projekt unterstützten. Zahlreiche professionelle Stuttgarter Schauspieler und Schauspielstudenten erweckten unser schwäbisches Hörspiel zum Leben, alle Originalschauplätze des Romans tauchten in der Videoinstallation auf. Ergänzt wurden die Vorführungen durch die traditionelle Weinprobe mit Stuttgarter Weinen vom Weingut.

Ein schwäbisch-rundes Projekt.



Die Kollegen Ostermann

T ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 B ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 R ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 O ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

After Show

343

Dienstag,
1. April



Herr Nanz,
Leiter des Weinguts

Mittwoch,
2. April



Gunnar Petersen
Jans Cousin

Donnerstag,
3. April



Alexander Knaus
VISUELL-Chef

Freitag,
4. April



Herr Zügel
Leiter des Liegen-
schaftsamt der
Stadt Stuttgart

Samstag,
5. April



Jonathan Walter
Jans Freund

26.04

Finanzielle Bilanz.

Kostenart	Kalkuliert(€)	Sponsoren	Restbetrag (€)
Raum und Ausstattung			
Raummiete	3000,00	Weingut d.Stadt Stuttgart	0,00
Personalkosten Raum	250,00	Weingut d.Stadt Stuttgart	0,00
Bahnstrecke für Modelleisenbahn	0,00		150,23
Discokugel	0,00		45,00
Bühnenbau	50,00		30,59
Sonstiges	50,00		50,00
Technik			
5 Stck. Plasma-Displays (Miete)	5000,00	MSS, Raum Messe Licht	0,00
1 Stck. Videoprojektoren (Miete)	320,00	Hochschule der Medien	0,00
8 Stck. Flash-Player und Event-Steuerung	10000,00	COMM-TEC	0,00
8 Stck. Lautsprecher	4000,00	Nubert Speaker Factory	0,00
4 Stck. Verstärker	640,00	MSS	0,00
2 Stck. Videokamera	160,00	VISUELL	0,00
S-VHS-Videoverbindung	0,00		9,99
Sony DV Cassetten (4 St.)	0,00		39,80
Technik-Ausstattung 1 (Steuerung)	0,00		89,56
Technik-Ausstattung 2 (Steuerung)	0,00		29,59
Technik-Ausstattung 3 (Tontechnik)	700,00		695,30
Speicherkarten (8 St. für Steuerung)	140,00		139,92
Adobe Creative Suite (Programme)	308,00		308,00
Lichttechnik	300,00	Hochschule der Medien	0,00
Möblierung und Kulissen			
40 Stck. drehbare Hocker	3000,00	Orgatech	0,00
Ausstattung (pauschal)	500,00	Hochschule der Medien	0,00

Kostenart	Kalkuliert(€)	Sponsoren	Restbetrag (€)
Produktionskosten			
Verpflegung Schauspieler	150,00		150,00
Fahrtkostenzuschuss Schauspieler	250,00		150,00
Bürobedarf und Porto	50,00		50,00
Werbung	0,00		0,00
Druckkosten für Plakate und Einladungen	120,00	blueline tours	0,00
Taschenbücher SCHWABEN-ANGST	19,00		19,00
Schminke Schauspielerin	100,00		35,55
Sonstige Fahrtkosten	300,00		300,00
Aufführungen und Weinprobe			
Geschenke Schauspieler	60,00		40,78
Geschenke Sponsoren	50,00		48,98
Gage Maskenbildnerin	50,00		50,00
Weinprobe an drei Abenden	1500,00	Weingut d. Stadt Stuttgart	692,00
Catering (Empfang und Weinprobe)	150,00	Privat, Weingut	0,00
Eintrittsgelder	1500,00		1200,00
Spenden	0,00		600,00
Förderung	0,00	Stiftung LBBW	750,00
Gesamt	29877,00		-572,48

T     

B     

R     

O     

After Show

Der kalkulierte Betrag hat lediglich symbolische Bedeutung: Ohne die vielen Sponsoren, die Unterstützung der Schauspieler und natürlich unserer Eltern und Freunde wäre eine Umsetzung in der geplanten Form nicht möglich gewesen, und wir hätten nach Alternativen suchen müssen. Durch großzügige Spenden des begeisterten Publikums, sowie die umfangreiche Kulturförderung durch die Stiftung der LBBW, fiel unser Defizit unerwartet gering aus.

26.05

Nachbearbeitung.

Die Aufführungen sind vorüber, der Abbau verlief zügig und reibungslos. Doch damit ist das Projekt noch nicht ganz am Ende. Einige der Sponsoren wünschen sich Fotos von der Inszenierung. Für ORGATECH und COMM-TEC verfassen wir eigene Pressemitteilungen, die wir den Firmen überlassen. ORGATECH bekommt zusätzlich einen kurzen Videozuschnitt, auf dem die Drehstühle in Aktion zu sehen sind.

Für unsere Internetseite erstellen wir eine Galerie, die sich alle Interessierten anschauen können.

Alle Sponsoren und Schauspieler bekommen abschließend das Hörspiel als Audio-CD, natürlich mit passendem Booklet. Besonders die Schauspieler, die aus zeitlichen Gründen nicht zu den Vorstellungen kommen konnten, sind auf die CD gespannt.

Eine schöne Erinnerung an unser Projekt.

26.06

Rückblicke.

Einige SCHWABEN-ANGST-Monate liegen nun hinter uns. Monate, in denen wir für unsere Zukunft viel gelernt haben. Es gab Auf's und Abs. Wie bei jedem großen Projekt. Es gab Momente, an die wir uns auch jetzt noch gerne zurückerinnern und Momente, die wir in dieser Form nicht noch einmal erleben möchten. Wir sind stolz auf unser Drehbuch und lachen auch heute noch über die Ironie und den Witz in den Dialogen. Wir können uns glücklich schätzen, mit so vielen tollen Schauspielern gearbeitet zu haben. Jeder einzelne hat uns ein Stück weitergebracht. Unser Krimi-Erlebnis ist das Ergebnis ausgesprochen harmonischer Teamarbeit. Wir hatten die Möglichkeit, mit Bildinhalten zu experimentieren – ohne Vorschriften. Wir konnten unserer Kreativität freien Lauf lassen. Schnell mussten wir uns in neue Software einarbeiten, immer wieder gab es offene Fragen und wir wussten nicht weiter. Doch die Mühe und die vielen bange Stunden haben sich gelohnt. Und SCHWABEN-ANGST-müde sind wir noch lange nicht. Wir freuen uns schon auf alles, was noch im Zusammenhang mit dem Projekt auf uns zukommt.

Wir sind gespannt!

Ein Raum.

Bequeme Sitzgelegenheiten.

Ein gespanntes Publikum.

Unsichtbar beginnt die Geschichte, ein Hörspiel.

Sichtbar reichern visuelle Eindrücke das Geschehen an –
 auf Fernsehern und Projektionsflächen schaffen Bilder Stimmungen.

Schauspieler im Raum ziehen das Publikum in ihren Bann.

Die Zuschauer tauchen ein in die Welt des Krimis
 und helfen den Kommissaren bei der Ermittlung.

Sie fühlen, fürchten, fiebern mit.

Und viel zu früh ist alles wieder vorbei.

Das war **SCHWABEN-ANGST** – das audiovisuelle Krimi-Erlebnis.

Bildnachweis

Alle verwendeten Bilder wurden von uns selbst erstellt,
mit folgenden Ausnahmen:

Seite

108ff. Portraits: von Schauspielern/Agenturen gestellt

250 Blitz: Corel-Bildarchiv

262f. Pressebilder der verwendeten Städte

270 Nachtdreh: SWR/Dieter Streck

284 Lautsprecher: Nubert Speaker Factory, Pressebild

287 ProPlay: COMM-TEC, Pressebild

308 Zug: Miniaturwunderland, Pressebild

SCHWABEN-KRIMIS

Die Romane von Klaus Wanninger sind beim
kbv-Verlag, Hillesheim, erschienen.

Für unsere Diplomarbeit lasen wir:

SCHWABEN-ANGST (2002),

SCHWABEN-WAHN (2004),

SCHWABEN-GIER (2005) und

SCHWABEN-SUMPF (2006).

Literaturverzeichnis und weiterführende Literatur

Fachliteratur

Dickreiter 1997

Dickreiter, Michael: Handbuch der Tonstudioteknik, Band 1+2,
München: 1997

Wuttke 2000

Wuttke, Jörg: Mikrofonaufsätze, 2. erweiterte Auflage, Karlsruhe: 2000

Schwitzke 1963

Schwitzke, Heinz: „Das Hörspiel, Dramaturgie und Geschichte“,
Köln/Berlin: 1963*

Arnheim 1979

Arnheim, Rudolf: Rundfunk als Hörkunst,
München/Wien: 2. Auflage 1979*

Fischer 1964

Fischer, Eugen Kurt: Das Hörspiel. Form und Funktion. Stuttgart: 1964*

Krug 2003

Krug, Hans-Jürgen: Kleine Geschichte des Hörspiels, Auzug,
Konstanz: 2003

COMM-TEC 2007

User Guide „ProPlay“, Version 3.0, Uhingen 2007

Alcorn 2004

Users Guide To Show Control, Revision 3.1, Florida: 2004

* als PDF von „www.mediaculture-online.de“

Hörspiele

Powell 1952	Powell, Lester: Die Dame filmt, Saarländischer Rundfunk: 1952
Powell 1957	Powell, Lester: Die Dame ist blond, Saarländischer Rundfunk: 1957
Durbridge 1958	Durbridge, Francis: Paul Temple und der Fall Lawrence, WDR Köln: 1958
Becker 1959	Becker, Rolf und Alexandra: Gestatten, mein Name ist Cox; Tod auf Gepäckschein 3311, BR München: 1959
Durbridge 1968	Durbridge, Francis: Paul Temple und der Fall Alex, WDR Köln: 1968
Becker 1969	Becker, Rolf und Alexandra: Gestatten, mein Name ist Cox; Heißen Dank fürs kalte Buffet, BR München: 1969
Leutzbach 2003	Leutzbach, Thomas (Hrsg.): Henning Mankell: Die Rückkehr des Tanzlehrers, DHV Der Hörverlag, 2003
Doyle 1963	Doyle, Sir, Arthur Conan: Sherlock Holmes und Dr. Watson. Die größten Fälle. BR München, 1963-1968, erschienen bei „Der Audio Verlag“, 2004
Wallace/Sky 2002	Sky, Frank (Buch): Edgar Wallace: Der Zinker, EUROPA/Sony BMG Music Entertainment, 2002
Wetering 2006	van de Wetering, Janwillem: Sechs, Der Audio Verlag, 2006

Interessante Internetseiten

Wikipedia		www.wikipedia.de
TechEncyclopedia	RS-232 Spezifikation	www.techweb.com
Mediaculture	Hörspielgeschichte und Literatur	www.mediaculture.de
Blutspur	Krimi-Event im Raum Stuttgart	www.blutspur.de
Die Zeit	Artikel zum Thema „Krimi“	www.zeit.de/themen/kultur/feuilleton/krimi/index
Artsound	Hörspiel-Informationen	www.artsound.eu/hrspiel_de.html
Deutschlandfunk	Hörspielkalender	www.dradio.de
Literaturkritik	Online-Literaturmagazin	www.literaturkritik.de
Der Hörverlag	Hörbuchverlag	www.hoerverlag.de
ARD Hörspieltage	Übersicht über die Vorträge	www.ard.de/radio/hoerspieltage
Radio Tatort	Offizielle Homepage	radiotatort.ard.de
Hörspielkrimi	Überblick über Radio-Krimis	www.hoerspielkrimi.de
Krimi-Couch	Datenbank mit Kriminalromanen	www.krimi-couch.de

28.00

Anhang.























Weingut St...

Der genaue Ablaufplan mit Timecodes.

[illegible]

	frei	Abspann	Abspann	Abspann	Abspann	Abspann

Der genaue Ablaufplan mit Timecodes.

	Hier spielt der Ton. Die Farbe gibt Auskunft über die Themen-Ecke.
	Rot: Zwischenmusik. Gut erkennbar: Die Zwischenmusik lenkt das Publikum.
	Der Text gibt an, wo welches Bild gezeigt wird.

Den Giftmord schillernd in Szene gesetzt

Die Winnender Medien-Studentin Tina Türk hat Wanningers Krimi „Schwaben-Angst“ in Bilder und Töne verwandelt

Von unserer Mitarbeiterin
Miriam Heiner

Winnenden/Stuttgart.

„Es ist ein Experiment.“ Tina Türk aus Winnenden und Jan Petersen aus Tübingen wagen sich an eine etwas andere Form der Diplomarbeit und inszenieren Klaus Wanningers Kriminalroman „Schwaben-Angst“ einmal ganz neu: Die beiden Studenten der Audiovisuellen Medien von der Hochschule der Medien in Vaihingen wollen das Mundart-Hörspiel salonfähig machen.

„Wir möchten eine Verbindung aus Hörspiel, Videoinstallation und Live-Schauspiel schaffen“, erklärt Tina Türk. Multimediale, von Erlebnis für mehrere Sinne. Dazu zusätzlich zur professionellen Hörspielproduktion sollen visuelle Eindrücke aus Fotografien und Videofilme die Zuschauer in ihren Bann ziehen und das Publikum voll in die Geschichte eintauchen lassen. Was unterscheidet diese Inszenierung aber von konventionellen Kinofilmen?

„Bei uns sitzen die Zuschauer mitten im Geschehen in dreidimensionalen Szenen. Ton und Bild kommen aus unterschiedlichen Richtungen. Der Zuschauer muss sich also drehen, um auf der Höhe der Handlung zu bleiben. Es gibt feste Szenencharaktere, die dann immer am gleichen Punkt im Raum fixiert sind“, erläutert die 23-jährige Diplomandin an. Deshalb freut sich Tina Türk, dass sie mit ihrem Kommiliten Jan Petersen das Travertin-Gewölbe in Stuttgart als Aufführungsort gewinnen konnte. „In diesem alten Gewölbehöhlen lässt sich wunderbar eine gemächliche Stimmung erzeugen.“



Tina Türk im Studio – die multimediale Version von Klaus Wanningers „Schwaben-Krimi“ ist gerade in der Mache.

Bild: Privat

Außerdem existiert bei nur 40 Plätzen eine fesselnde Atmosphäre. Die Zuschauer können wunderbar mitfeiern.“

Die Handlung stützt sich auf den Kriminalroman „Schwaben-Angst“ des Buchhändlers Klaus Wanninger. Dieser zeigt sich begeistert über die ungewöhnliche Inszenierung. Er sieht sie gar als „übergewöhnliche Bereicherung des Stuttgarter Kulturliebens“.

Schwaben-Angst handelt von mysteriösen Giftmorden auf dem Weisberg bei Rotenberg, in einer Asperger Kirche und der Tübinger Neckartal. Der erfahrene Stuttgarter Kriminist Breig und seine junge, ungewöhnliche Kollegin Neundorff ermitteln.

Genauso überzeugt wie der Romanautor selbst zeigt sich auch die Darsteller. Und in der Besetzungsliste findet sich der nächste Knaller. Walter Schallteißel gehört nun mal zu den ganz großen Gesichtern im Schwabenland, und ausgerechnet er konnte nicht Nein sagen, als ihm die Rolle des Kriminaltechnikers Bösele angetragen wurde. In die Rolle des Hauptkommissars Braug schlüpft der Stuttgarter Schauspieler Jörg Afari. Als Hauptkommissarin Neundorff ermittelt an seiner Seite die Hünzinger Schauspielerin Sophie Schirer. Sämtliche Darsteller arbeiten ohne Gage. War es dann schwierig, so manche Schauspieler dafür zu gewinnen? „Nein, gar nicht“, Tina Türk ist selbst überrascht. „Wir mussten überhaupt keine Überredungsarbeit leisten. Die meisten haben einfach auf unsere Mail geantwortet, die wir ihnen geschickt haben.“

und waren dabei.“

Die Idee für die Diplomarbeit kam den beiden Schwestern über ihre gemeinsame Liebe zu Krimis. „Ich habe Klaus Wanninger auf einer Veranstaltung kennengelernt und fand ihn sympathisch. Da habe ich gedacht – fragen wir ihn doch einfach mal“, lacht Tina Türk, die in ihrer Freizeit die erfolgreiche Showtanzgruppe „Happy Hoopers“ in Hohen-Brach trainiert. „Dass wir etwas Praktisches machen möchten, stand schon vorher fest. Wir wollen den Leuten zeigen, was wir in unserem Studium machen, was wir lernen.“

Sponsoren gesucht

Mit ihrem Konzept haben die beiden jungen Studenten offenbar genau das Interesse der Stuttgarter getroffen. Alle fünf Vorstellungen im April sind restlos ausverkauft.

Weitere Aufführungen sind im Moment nicht geplant. Doch auch Winnenden hat schöne Gewölbehöhlen – und wer weiß, vielleicht findet sich ja ein Sponsor, der dieses Projekt ins Renntal holt?



„Schwaben-Angst“, das Lokal-Krimi-Werk von Autor Klaus Wanninger. Gelesen, gelesen die Vorlage für Tina Türk und ihren Mitschüler.

Artikel in der Winnender Zeitung

am 22. März 2008

