



**NDR**

Das Beste am Norden

„Hörspiel in der Schule“ präsentiert:

# Hörspiel zum Selbermachen

Svenja vom NDR erklärt in den Videos auf der Webseite, wie ihr selbst ein Hörspiel produzieren könnt

# Hörspiel-Kit Anleitung

## ANLEITUNG

Als erstes benötigt ihr eine geeignete Software, um das Audiomaterial zu bearbeiten und euer Hörspiel zusammenzubauen. Es existieren verschiedene kostenlose Programme, die für die eigene Hörspielproduktion geeignet sind, z.B.:

- Audacity (Windows, Mac OS, und Linux)
- Garageband (Mac OS)
- Traverso DAW (Windows, Mac OS und Linux)
- Ardour (Mac OS X, Windows und Linux)
- LMMS (Mac, Linux)

Wir nutzen im Beispielvideo und für die Schritt-für-Schritt-Anleitung die kostenlose und freie Software *Audacity*, da dieses Programm auf allen Plattformen läuft, relativ einfach zu bedienen ist und alle Funktionen beinhaltet, die für eine Hörspielproduktion relevant sind. Es existiert für *Audacity* auch eine deutsche Bedienungsanleitung.

Ihr könnt aber natürlich auch jede andere geeignete Tonbearbeitungs-Software nutzen. Wichtig ist, dass ihr in dem Programm mehrere Tonspuren zur Verfügung habt.

Egal, welche Software ihr nutzen möchtet, achtet bitte darauf, dass ihr sie von einer sicheren Plattform herunterladet oder fragt am besten Eure Eltern. Manche Internetseiten erscheinen nur sicher, sind es aber tatsächlich nicht.

## MATERIALIEN ZUM DOWNLOAD

2

Auf der Webseite findet ihr unter den Videos verschiedene Materialien, die ihr herunterladen könnt:

- ein Manuskript: „Busfahrt ins All“
- ein Audio-Paket mit Sprachaufnahmen
- zwei Audio-Pakete mit Geräuschen und Atmos
- ein Audio-Paket mit drei Musiken
- eine Schritt-für-Schritt-Anleitung – Szene 3
- das gesamte Hörspiel, zu Übungszwecken umgesetzt

Die Audio-Pakete sind in vier zip-Files sozusagen „verpackt“. Ladet euch die Atmos, Geräusche und Musiken herunter und entpackt sie per Doppelklick. Schon habt ihr das für das Hörspiel „Busfahrt ins All“ benötigte Audiomaterial bei euch liegen.

Ihr könnt euch auch unsere Sprachaufnahmen herunterladen – oder ihr schnappt euch das Skript und nehmt eure eigenen Stimmen auf. Es macht Spaß, zu schauspielern, die Stimme auszuprobieren und sich selbst später im Hörspiel zu hören – probiert es einfach aus!

Legt das gesamte Audiomaterial am besten gesammelt in einen Ordner auf eurem Computer.

# Hörspiel-Kit Anleitung

## SZENE 3 – SCHNITTANLEITUNG

Folgt den Installationshinweisen eures Schnittprogramms, öffnet es und schon habt ihr ein leeres Fenster vor euch.

Wir machen uns an die „Szene 3“, im Manuskript zu finden auf Seite 3. Öffnet euch am besten auch das Video 3, so könnt ihr auch im Bild sehen, wie ihr vorgeht.

### IMPORTIEREN

Als erstes importiert ihr die Drucklufttüren des Busses:

**Datei → Importieren → Audios → Atmos 1 → „Atmo 04 – Bustuer auf – Schritte – Bustuer zu“**

Schon liegt die Audiospur in eurer Session.

Am besten speichert ihr die Session schon mal ab:

**Datei → Projekt speichern → Projekt speichern unter**

Hier solltet ihr das Projekt benennen: In unserem Fall: „Szene 3“

Dann importiert ihr die Sprache. Wenn ihr selbst die Szene aufgenommen habt, importiert ihr eure Sprachaufnahmen, wenn ihr die von uns für euch zum Üben aufgenommene Sprache benutzen möchtet, nehmt ihr das File „Sprache 04 – Szene 03“:

**Datei → Importieren → Audio → Sprache → „Sprache 04 – Szene 03“**

Nun liegen die beiden importierten Audios untereinander.

### ABSPIELEN



Ihr könnt das Audio starten, indem ihr den Pfeil (links oben im Bildschirm) nach links klickt und dann die große Space-Taste auf der Tastatur drückt.

Wenn ihr eine Spur hören möchtet, ohne die anderen zu hören, klickt links in der Spur auf „Alleine“.

### VERSCHIEBEN



Normalerweise liegen die beiden Audios nun nicht an dem Ort, an dem sie liegen sollen, deshalb wollen wir jetzt die „Atmo 04“ mit den Schritten und der Bustür bewegen.

Klickt das **Verschiebewerkzeug** an, bewegt euch mit der Maus in die Tonspur, drückt die linke Maustaste, jetzt lässt sich die Atmo bewegen. Legt sie dorthin, wo sie für euch am besten passt.

### TRENNEN/SCHNEIDEN



Jetzt wollen wir die Sprache trennen, um die Aussage „Was sind denn das hier für spacige Helme“ hinter die Schritte zu schieben:

Nehmt das **Auswahlwerkzeug**, geht mit der Maus in die Sprachspur, klickt dorthin, wo ihr den Clip trennen möchtet, geht zu:

**Bearbeiten → Clipgrenzen → Trennen**

... und schon habt ihr einen sauberen Schnitt gemacht. Wenn ein genauere Schnitt erforderlich ist, könnt ihr die Plus- und Minus-Lupen nutzen, um in die Spuren hinein- und wieder hinauszuzoomen.

Nun, da der Clip getrennt ist, möchten wir die Sätze „Was sind das denn für spacige Helme. Cool, sehen aus wie von Star Wars“ zu den Schritten auf die Atmospur legen. Nehmt wieder das **Verschiebewerkzeug** und schiebt die Sprache ein wenig nach rechts.

# Hörspiel-Kit Anleitung

Nun trennt ihr nach der Aussage den Clip wieder und legt die nächste Aussage „Mist, die Türen gehen wieder zu“ hinter die sich schließenden Bustüren.

Ihr seht, man wechselt viel zwischen den beiden Werkzeugen Auswahl- und Verschiebewerkzeug hin und her.

Immer, wenn ihr das Audio nicht von Anfang an, sondern von einem bestimmten Punkt aus starten möchtet, nehmt ihr das **Auswahlwerkzeug**, klickt damit an den gewünschten Startpunkt im Clip und startet mit der Space-Taste das Audio. Wenn ihr an den Anfang wollt, wie immer den Pfeil nehmen.

## IMPORTIEREN/ABHÖREN

Nach der Aussage „Drück drauf, los“ könnten wir ein wenig Spannung gebrauchen. Wir importieren die „Atmo 5“.

**Datei → Importieren → Audio → Atmos 1 → „Atmo 05 – Raumschiff stehend – dann langsam abheben“**

Nun nehmen wir das **Verschiebewerkzeug** und legen den Raumschiffsound hinter „Drück drauf, los.“

Spätestens wenn die Schreie ertönen, könnte eine Musik starten. Importiert „Musik 02 – Abflug“.

**Datei → Importieren → Audio → Odner Musik → „Musik 02 – Abflug“**

## VERSCHIEBEN

Audacity öffnet bei jedem Import eine neue Tonspur. Damit das nicht unübersichtlich wird, damit wir also nicht zu viele Spuren haben, legen wir die eben importierte Musik einfach in Spur 1, denn da ist ja Platz: Dafür zoomt ihr das gesamte Projekt mit der Minus-Lupe klein, nehmt dann das **Verschiebewerkzeug**, fasst den Musikblock an und schiebt ihn zunächst nach rechts und dann nach oben an die gewünschte Stelle in Spur 1. (Sollte da irgendetwas schiefgehen, macht den letzten Schritt oder die letzten Schritte einfach rückgängig: **Bearbeiten → Rückgängig Zeitverschiebung**.)

Anschließend könnt ihr mit der Plus-Lupe wieder in das Projekt hineinzoomen.

## SPUR LÖSCHEN

Die untere, nicht mehr benötigte ehemalige Musik-Spur könnt ihr einfach löschen, indem ihr auf „x“ klickt, ganz links in der jeweiligen Tonspur zu finden.

Liegt die Musik in Spur 1 richtig? Hört euch an, ob's euch gefällt. Falls nicht, verschiebt es noch ein bisschen.

## LAUTSTÄRKE BEARBEITEN



Die Musik ist im Vergleich etwas laut. Um das zu ändern, nehmt das sogenannte **Hüllkurvenwerkzeug**, klickt in die Musikspur, haltet die Maustaste gedrückt und macht die Spur ein bisschen leiser.

Nun schneidet ihr noch den zweiten Teil der Musik ab. Dafür trennt ihr wieder den Clip. Nehmt das **Auswahlwerkzeug**, geht mit der Maus in den Musikclip, klickt dorthin, wo ihr den Clip trennen möchtet, geht zu: **Bearbeiten → Clipgrenzen → Trennen**

## LÖSCHEN

Anschließend könnt ihr den Teil der Musik, den wir nicht mehr brauchen, doppelklicken und löschen: **Bearbeiten → Löschen**

Wenn ihr einen Teil löschen möchtet, ohne das danach folgende Audio zu verschieben, geht wie folgt vor: Markiert mit gedrückter linker Maustaste den Bereich, den ihr löschen wollt, er ist nun farblich markiert. Geht dann zu **Bearbeiten → Spezial-Entfernen → Löschen und trennen**.

Ein weiterer Weg, um einen Teil zu löschen, ohne den hinteren zu verschieben: Klickt an den Anfang des zu löschenden Teils, geht dann zu

# Hörspiel-Kit Anleitung

**Bearbeiten → Clipgrenzen → Trennen** – schon habt ihr einen Schnitt gemacht. Geht genauso für das Ende des zu löschenden Teils vor. Danach macht einen Doppelklick auf den zu löschenden Teil, er ist nun farblich markiert. Geht dann zu **Bearbeiten → Spezial-Entfernen → Löschen und trennen**.

## TIPP

Für alle Bearbeitungsschritte gibt es übrigens auch **Kurzbefehle**, die auch immer neben den jeweiligen Bearbeitungsschritten aufgeführt sind.

## SPEICHERN

Wenn ihr zufrieden seid, dann speichert zunächst das Projekt nochmal ab.

## EXPORTIEREN

Anschließend exportiert ihr eure „Szene 3“ auch als Audiofile:

**Datei → Exportieren → Als mp3 exportieren**

Ihr könnt es beispielsweise „Szene 3 gemischt“ nennen.

## SZENEN ZUM HÖRSPIEL ZUSAMMENFÜGEN

So könnt ihr auch mit den anderen Szenen von dem Manuskript „Busfahrt ins All“ verfahren – oder mit einer anderen Geschichte.

Wenn ihr alle „Busfahrt ins All“-Szenen zusammen habt, könnt ihr die von euch abgemischten mp3s in einem neuen Projekt importieren, zusammenfügen und so euer Hörspiel fertigstellen.

Um beispielhaft zu hören, wie in etwa die anderen Szenen klingen könnten, findet ihr im Hörspielpaket eine komplette Umsetzung des Hörspiels. Diese ist mit wenigen Stimmen und allein zu Übungszwecken produziert worden.

## HILFE

Sollte irgendetwas nicht funktionieren, so findet ihr in den Programmen unter **Hilfe → Schnellhilfe** oder **Hilfe → Handbuch** für jedes Thema eine (manchmal englischsprachige) Lösung. Es existiert im Audacity-Forum auch eine deutsche Version des Handbuchs. Für alle Anwendungen gibt es auch Video-Tutorials, die ihr im Internet finden könnt.

## LINKS ZU GERÄUSCHEN, ATMOS, MUSIKEN

### Freesound.org

Eine internationale Webseite auf der Millionen von Nutzer Hunderttausende Sounds und Effekte zur freien Verfügung stellen. Egal, was ihr an Geräuschen, Atmos oder Klängen sucht, gebt es in englischer Sprache ins Suchfeld ein und ihr werdet wahrscheinlich fündig.

### audiyou.de

Eine deutschsprachige Webseite, auf der ihr ebenfalls Atmos und Geräusche findet, aber auch Musiken, die ihr nutzen dürft.

### hoerspielbox.de

Auch hier lässt sich nach Atmos, Geräuschen und Musiken suchen, die frei genutzt werden dürfen. Man kann sich aber auch weiterbilden durch Tipps, Tricks und Theorie zu Hörspielen.

### aporee.org/maps

Nutzer aus aller Welt haben hier Atmos, Geräusche und sonstige Klänge hochgeladen, die jeweils direkt mit dem Ort der Aufnahme verknüpft sind. So lässt sich auf einer Weltkarte in beinahe jeden erdenklichen Ort der Welt hineinhören. Eine tolle Inspirationsquelle, z. B. um eigene Stories für Hörspiele zu entwickeln. Es existiert aber auch eine Suchfunktion, mit der ihr in englischer Sprache bestimmte Klänge findet.



**Herausgeber**  
Norddeutscher Rundfunk Programmdirektion Hörfunk